

Research Design Canvas แผนการออกแบบการวิจัย

ชื่อเรื่องวิจัย: การพัฒนาชุดฝึกทักษะ การประยุกต์ใช้โปรแกรม
ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งานบนอุปกรณ์พกพา

สาขาวิชา: เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ชื่อผู้วิจัย: นายทัศนพงศ์ พงศ์สมักร

Date: 5 ก.ย. Version: 1.0

2569

วิทยาลัย: วิทยาลัยอาชีวศึกษานครศรีธรรมราช

1.ปัญหาที่ทำวิจัย 1. ปัญหาหลักในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งานบนอุปกรณ์พกพาคือการขาดแคลนชุดฝึกทักษะที่ครอบคลุมและทันสมัย ซึ่งส่งผลให้ผู้ออกแบบไม่สามารถประยุกต์ใช้โปรแกรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทำให้เกิดความไม่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้งาน และลดความพึงพอใจในการใช้งาน	2.คำถามวิจัย 1. ชุดฝึกทักษะที่พัฒนาสามารถเพิ่มความสามารถในการประยุกต์ใช้โปรแกรมออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งานบนอุปกรณ์พกพาได้จริงหรือไม่? 2. ชุดฝึกทักษะที่พัฒนามีผลต่อความพึงพอใจและความสามารถในการออกแบบของผู้ใช้งานอย่างไร?	4.ทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้อง (Keyword อย่างน้อย 3 คำ) 1. User-Centered Design (การออกแบบที่เน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง) 2. Learning Theory (ทฤษฎีการเรียนรู้) 3. Human-Computer Interaction (HCI) (ปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์) 4. Instructional Design (การออกแบบการสอน)	6.กลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย 1. ประชากรคือผู้ที่สนใจหรือมีความรู้พื้นฐานด้านการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งานบนอุปกรณ์พกพา กลุ่มตัวอย่างคือผู้ที่มีความสนใจในการพัฒนาทักษะด้านนี้ จำนวน 30 คน โดยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling)	8.ระเบียบวิธีการวิจัย / แบบแผนการทดลอง วิธีการวิจัย: 1. วิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) แบบแผนการทดลอง: 1. One Group Pretest-Posttest Design
	3.วัตถุประสงค์การวิจัย 1. พัฒนาชุดฝึกทักษะที่ครอบคลุมทักษะการประยุกต์ใช้โปรแกรมออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งานบนอุปกรณ์พกพา 2. ประเมินผลความพึงพอใจและ	5.ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรต้น: 1. ชุดฝึกทักษะการประยุกต์ใช้โปรแกรมออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งานบนอุปกรณ์พกพา ตัวแปรตาม:	7.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือทดลอง: 1. ชุดฝึกทักษะการประยุกต์ใช้โปรแกรมออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งานบนอุปกรณ์พกพา เครื่องมือรวบรวมข้อมูล:	

	ความสามารถในการออกแบบของผู้ใช้งานหลังจากใช้ชุดฝึกทักษะ 3. สร้างแนวทางการพัฒนาชุดฝึกทักษะเพื่อการประยุกต์ใช้โปรแกรมออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งานบนอุปกรณ์พกพาอย่างมีประสิทธิภาพ	1. ความสามารถในการประยุกต์ใช้โปรแกรมออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งานบนอุปกรณ์พกพาและความพึงพอใจในการใช้งาน	1. แบบประเมินความพึงพอใจและแบบทดสอบความสามารถในการออกแบบ	
9.การวิเคราะห์ข้อมูล 1. สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) และสถิติเชิงอนุมาน (Inferential Statistics) เช่น t-test สำหรับการเปรียบเทียบความสามารถก่อนและหลังการฝึก			10.องค์ความรู้ใหม่ที่ได้ 1. การพัฒนาชุดฝึกทักษะที่สามารถเพิ่มความสามารถในการประยุกต์ใช้โปรแกรมออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งานบนอุปกรณ์พกพาได้อย่างมีประสิทธิภาพและแนวทางการพัฒนาชุดฝึกทักษะเพื่อการประยุกต์ใช้โปรแกรมออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งานบนอุปกรณ์พกพาอย่างเหมาะสม	