

Research Design Canvas แผนการออกแบบการวิจัย

ชื่อเรื่องวิจัย: การพัฒนาชุดการเรียนรู้ เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการ สาขาวิชา: เทคโนโลยีสารสนเทศ ชื่อผู้วิจัย: นางสาววิยะดา คงแก้ว Date: 22 ก.ย. 2569 Version: 1.0

ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ โดยวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสาน สำหรับ
ผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาเทคโนโลยี
สารสนเทศ

วิทยาลัย: วิทยาลัยเทคนิคสุราษฎร์ธานี

1. ปัญหาที่ทำวิจัย 1. ผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ ขาดทักษะในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface Design) ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้และเทคโนโลยีปัจจุบัน 2. การเรียนรู้แบบเดิมๆ ไม่สามารถตอบสนองความหลากหลายของผู้เรียนและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เปลี่ยนแปลงไป 3. ขาดชุดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างสมรรถนะการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ ที่สามารถนำไปใช้ได้จริงได้	2. คำถามวิจัย 1. ชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานสามารถพัฒนาสมรรถนะการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ของผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศได้หรือไม่? 2. วิธีการเรียนรู้แบบผสมผสานมีผลต่อการเสริมสร้างความเข้าใจและความสามารถในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ของผู้เรียนอย่างไร?	4. ทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้อง (Keyword อย่างน้อย 3 คำ) 1. การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) 2. การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface Design) 3. สมรรถนะ (Competency) 4. การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)	6. กลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย 1. ประชากร : ผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ 2. กลุ่มตัวอย่าง : นักเรียน 25 คน ที่ได้จากการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling)	8. ระเบียบวิธีการวิจัย / แบบแผนการทดลอง วิธีการวิจัย: 1. Mixed Methods Research (การวิจัยเชิงผสมผสาน) แบบแผนการทดลอง: 1. Pretest-Posttest Control Group Design (แบบแผนการทดลองก่อน-หลังการทดลอง กลุ่มควบคุม)
	3. วัตถุประสงค์การวิจัย 1. พัฒนาชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ด้านการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้	5. ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรต้น : 1. ชุดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้	7. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือทดลอง: 1. ชุดการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้	

	2. ประเมินผลสัมฤทธิ์ของชุดการเรียนรู้ในการเสริมสร้างสมรรถนะการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ของผู้เรียน 3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อชุดการเรียนรู้แบบผสมผสาน	ตัวแปรตาม: 1. สมรรถนะการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้	เครื่องมือรวบรวมข้อมูล: 1. แบบประเมินสมรรถนะการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface Design Competency Assessment) 2. แบบสอบถามความพึงพอใจ (Satisfaction Questionnaire)	
9.การวิเคราะห์ข้อมูล 1. การวิเคราะห์เชิงสถิติ (Statistical Analysis) โดยใช้ t-test ในการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อนและหลังการเรียนรู้ 2. การวิเคราะห์ความพึงพอใจโดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)			10. องค์ความรู้ใหม่ที่ได้ 1. ชุดการเรียนรู้แบบผสมผสานที่มีประสิทธิภาพในการเสริมสร้างสมรรถนะการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้สำหรับผู้เรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง 2. แนวทางการนำการเรียนรู้แบบผสมผสานมาใช้ในการพัฒนาทักษะด้านการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ในสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่หลากหลาย 3. หลักฐานเชิงประจักษ์เกี่ยวกับผลของวิธีการเรียนรู้แบบผสมผสานต่อการพัฒนาสมรรถนะการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้	