

Research Design Canvas แผนการออกแบบการวิจัย

ชื่อเรื่องวิจัย: การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการออกแบบและสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัลของนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

สาขาวิชา: เทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล

ชื่อผู้วิจัย: นางสาวณิย์ ไกรนุกูล

Date: 22 ก.ย. 2569

Version: 1.0

วิทยาลัย: วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี

1.ปัญหาที่ทำวิจัย 1. การจัดการเรียนการสอนรายวิชา 31910-2006 การสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล พบว่านักศึกษายังขาดทักษะในการวิเคราะห์ ออกแบบ และสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล ทำให้ผลงานยังไม่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย จึงมีความจำเป็นต้องพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่มีกระบวนการเป็นขั้นตอน เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการออกแบบและสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล	2.คำถามวิจัย 1. การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบสามารถเสริมสร้างสมรรถนะการออกแบบและสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัลของนักศึกษาได้จริงหรือไม่? กระบวนการคิดเชิงออกแบบมีบทบาทอย่างไรในการพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์และการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา?	4.ทฤษฎีแนวคิดที่เกี่ยวข้อง (Keyword อย่างน้อย 3 คำ) 1. การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) 2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) 3. สมรรถนะด้านการออกแบบ (Design Competency) 4. การสร้างแบรนด์ (Branding)	6.กลุ่มตัวอย่าง/กลุ่มเป้าหมาย 1. นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล ที่ลงทะเบียนเรียนรายวิชา 31910-2006 การสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี จำนวน 30 คน	8.ระเบียบวิธีการวิจัย / แบบแผนการทดลอง วิธีการวิจัย: 1. วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ (Mixed Methods Research) แบบแผนการทดลอง: 1. แบบแผนการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Design) ที่ใช้การวิจัยเชิงคุณภาพเป็นหลักและเสริมด้วยการวิจัยเชิงปริมาณ
	3.วัตถุประสงค์การวิจัย 1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการออกแบบและสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัลของนักศึกษา 2. เพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นต่อสมรรถนะการออกแบบและสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัลของนักศึกษา	5.ตัวแปรที่ศึกษา ตัวแปรต้น: 1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ตัวแปรตาม: 1. สมรรถนะการออกแบบและสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัลของนักศึกษา	7.เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เครื่องมือทดลอง: 1. แพลตฟอร์มการเรียนรู้ออนไลน์ (LMS), ห้องปฏิบัติการดิจิทัล, เครื่องมือการออกแบบดิจิทัล (เช่น Canva, Figma) 2. แบบทดสอบความรู้	

	3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น	2. ความพึงพอใจความพึงพอใจของนักศึกษาต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน	เครื่องมือรวบรวมข้อมูล: 1. แบบประเมินปฏิบัติงานและผลงานการออกแบบและสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัล 2. แบบสอบถามความพึงพอใจ	
9.การวิเคราะห์ข้อมูล 1. การวิเคราะห์เชิงสถิติ (Statistical Analysis) ด้วยโปรแกรม SPSS สำหรับข้อมูลเชิงปริมาณ และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) สำหรับข้อมูลเชิงคุณภาพ			10. องค์ความรู้ใหม่ที่ได้ 1. การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสานโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการสอนวิชาการสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ข้อมูลเชิงประจักษ์เกี่ยวกับประสิทธิภาพของกระบวนการคิดเชิงออกแบบในการพัฒนาทักษะการออกแบบและสร้างแบรนด์ธุรกิจดิจิทัลของนักศึกษา	

Adapted from the Lean Canvas concept by ภาสกรพิทักษ์