

# การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา ด้วยแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

Multimedia development for educational public relations  
with the concept of Human Centered Design and Design Thinking

ทิพย์มณฑา ผกาแก้ว<sup>1</sup> และ สมใจ จิตคำนึ่งสุข<sup>2\*</sup>

Thipmonta Pakakeaw<sup>1</sup> and Somjai Jitkamnuengsook<sup>2\*</sup>

สาขาวิชาเทคโนโลยีดิจิทัล คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต<sup>1,2</sup>

Department of Digital Technology, Faculty of Science and Technology Phuket Rajabhat University<sup>1,2</sup>

E-Mail thipmonta.p@pkru.ac.th<sup>1</sup>, somjai.j@pkru.ac.th<sup>2\*</sup>

## บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความต้องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาที่ได้ศึกษาแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 2) พัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาด้วยแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ และ 3) ประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา กลุ่มตัวอย่าง คือ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรจำนวน 16 คน จาก 8 หลักสูตรของคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต อาจารย์แนะแนว 7 คน และนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย 364 คน ในเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 14 ในจังหวัดภูเก็ต จำนวน 7 โรงเรียน ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม และแบบประเมินการปฏิบัติ ข้อมูลเชิงปริมาณวิเคราะห์โดยใช้สถิติพรรณนาของค่าเฉลี่ยเลขคณิตและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยประยุกต์การวัดคะแนนตามเกณฑ์การให้คะแนน 5 ระดับแบบมาตราวัดของลิเคิร์ต

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความต้องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสอดคล้องตามความต้องการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และความคาดหวังของสื่อมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.38, S.D. = 0.50$ ) 2) พัฒนาสื่อมัลติมีเดียหลังการชมสื่อโดยอาจารย์แนะแนวและนักเรียน พบว่า การเข้าใจเนื้อหาของหลักสูตรอยู่ในระดับมากที่สุด ความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.21, S.D. = 0.67$ ) และ 3) ประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดีย ช่วยให้ผู้ชมสื่อมัลติมีเดียมีความเข้าใจเนื้อหาหลักสูตรที่ต้องการประชาสัมพันธ์การศึกษา โดยผลการประเมินสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาของผู้เชี่ยวชาญโดยรวมอยู่ในระดับคุณภาพมาก ( $\bar{X} = 4.33, S.D. = 0.58$ )

**คำสำคัญ:** สื่อมัลติมีเดีย, ประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา, การออกแบบมนุษย์เป็นศูนย์กลาง, กระบวนการคิดเชิงออกแบบ

## ABSTRACT

The purposes of this study were: 1) to find out the need to develop multimedia media for educational public relations based on the human-centered design and design thinking, 2) to develop multimedia for educational public relations based on the human-centered design concept and thinking process, and 3) to assess the quality of multimedia for educational public relations. The sample was 16 the instructors in charge of the curriculum from 8 curriculums in Faculty of Science and Technology Phuket Rajabhat University, 7 guidance teachers and 364 high school students in The Secondary Educational Service Area Office Phuket of 7 schools obtained by selective selection. The research instrument used interview form, questionnaire and performance

assessment form. The quantitative data were analyzed using the descriptive statistics of arithmetic mean and standard deviation, in collecting the data were a five-point Likert scale.

The results indicated that: 1) the demand and expectation for multimedia development of the instructors in charge of the curriculum was at a high level ( $\bar{X} = 4.38$ , S.D. = 0.50), 2) multimedia media developed and used by guidance teachers and high school students on satisfaction was at a high level ( $\bar{X} = 4.21$ , S.D. = 0.67) and 3) the Multimedia evaluation results for educational public relations by the expert were at a high-quality level ( $\bar{X} = 4.33$ , S.D.=0.58).

**Keywords:** Multimedia, educational public relations, Human Centered Design, Design Thinking

## บทนำ

ปัจจุบันสถาบันอุดมศึกษาทั้งภาครัฐและเอกชนได้มีการแข่งขันในการประชาสัมพันธ์หลากหลายรูปแบบเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ที่จะสนใจเข้าศึกษามีโอกาสเลือกเข้าศึกษาต่อ การประชาสัมพันธ์โดยการแนะนำการศึกษาเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายและทราบข้อมูลที่ถูกต้อง ชัดเจนเพื่อประกอบการตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา ซึ่งมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ตได้มีการจัดการเรียนการสอน 5 คณะในระดับปริญญาตรี ดังนี้ คณะครุศาสตร์ คณะเทคโนโลยีการเกษตร คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ คณะวิทยาการจัดการ และคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี หลักสูตรที่เปิดสอน จำนวน 42 หลักสูตร เพื่อการประชาสัมพันธ์ที่หลากหลาย มหาวิทยาลัยจึงมีนโยบายเชิงรุก โดยสนับสนุนคณะประชาสัมพันธ์ให้เข้าถึงกลุ่มผู้เรียนเข้าใจหลักสูตรหรือสาขาวิชาที่เปิดสอน

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต มีหลักสูตรเปิดสอนระดับปริญญาตรี 8 หลักสูตร ได้แก่ หลักสูตรคณิตศาสตร์ประยุกต์ หลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัล หลักสูตรเทคโนโลยีสถาปัตยกรรมศาสตร์ หลักสูตรเทคโนโลยีอุตสาหกรรม หลักสูตรวิทยาศาสตร์ หลักสูตรวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม หลักสูตรคหกรรมศาสตร์ และ หลักสูตรสาธารณสุขศาสตร์ ได้จัดโครงการแนะนำการศึกษาโดยตรงเพื่อประชาสัมพันธ์ยังสถานศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต14 ต้องใช้งบประมาณในการดำเนินงานจำนวนมากในการดำเนินการ จึงมีแนวคิดดำเนินการสำรวจความคิดเห็นข้อมูลการเลือกเข้าศึกษาต่อในคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต ปี 2562 นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 150 คน โดยสุ่มนักศึกษาได้รับรู้ข้อมูลเบื้องต้นของหลักสูตรที่ต้องการศึกษาต่อจากอาจารย์แนะแนว โดยมหาวิทยาลัยได้เข้าแนะนำการศึกษาในสถานศึกษา ผ่านโซเชียลมีเดีย และเว็บไซต์ของทางมหาวิทยาลัย สำหรับบุคคลที่สนใจศึกษาโดยคำนึงถึงสาขาวิชาที่สนใจศึกษาต่อ การประกอบอาชีพในอนาคต และผู้ประกอบการมีอิทธิพลต่อการพิจารณาการศึกษาต่อโดยคำนึงถึงค่าธรรมเนียมการศึกษา รองลงมาเลือกตามภูมิลาเนาเขตจังหวัดฝั่งอันดามัน และพื้นที่ภาคใต้ ซึ่งสอดคล้องกับเรื่อง การตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรีของนักศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตปัตตานีปีการศึกษา 2562 [11] จากกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาใหม่ พบว่า ผลของการประเมินระดับความคิดเห็นต่อการตัดสินใจเข้ามาศึกษาเป็นในทิศทางเดียวกัน โดยเฉพาะปัจจัยด้านภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัย ที่ระดับความคิดเห็นไม่แตกต่างกัน ยกเว้นปัจจัยด้านเหตุผลส่วนตัวที่ค้นพบชัดเจนว่าระดับความคิดเห็นในการตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาต่อระหว่างนักศึกษาที่มีภูมิลาเนาในภาคอื่นๆ มีความแตกต่างกันอย่างสูงกับนักศึกษาที่มีภูมิลาเนาในภาคใต้โดยเฉพาะนักศึกษาที่มีภูมิลาเนาในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ และงานวิจัยเรื่องปัจจัยในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตภาคเหนือตอนล่าง ที่ศึกษาในโรงเรียนในเขต 9 [14] ปัจจัยที่ส่งผลมากที่สุดได้จากการสอบคัดเลือก ปัจจัยรอง คือ สภาพแวดล้อมของสถาบัน และค่าธรรมเนียมการศึกษาเงินทุน ค่าใช้จ่าย ปัจจัยที่มีอิทธิพลในการตัดสินใจคือผู้ประกอบการ และปัจจัยสื่อแนะนำของสถาบันเข้าแนะนำการศึกษาต่อ

จากเหตุผลดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาด้วยแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ โดยมุ่งเน้นให้สื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาที่พัฒนาตรงกับความต้องการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร มีเนื้อหาที่เข้าใจง่ายตามเนื้อหาของ

หลักสูตรที่ต้องการประชาสัมพันธ์ และคุณภาพสื่อมีลติมีเดียอยู่ในระดับที่ยอมรับได้สอดคล้องกับทฤษฎีการยอมรับเทคโนโลยี

### 1. วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความต้องการพัฒนาสื่อมีลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาที่ได้ศึกษาแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ
2. เพื่อพัฒนาสื่อมีลติมีเดียสำหรับประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาด้วยแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ
3. เพื่อประเมินคุณภาพสื่อมีลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา

### 2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร หลักการ แนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องงานวิจัยดังนี้

2.1 สื่อมีลติมีเดีย มีการพัฒนาในรูปแบบดิจิทัลโดยมีองค์ประกอบ ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว ให้เสมือนจริงผ่านช่องทางออนไลน์หรือผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้สื่อสารกับผู้รับข้อมูลได้เข้าใจสิ่งที่ได้ส่งสารหรือเผยแพร่ออกไป โดยสามารถอัปโหลดไฟล์เพื่อให้เข้าถึงผู้อ่าน สิ่งที่สำคัญคือการออกแบบให้ผู้ใช้มีส่วนร่วมเลือกสื่อที่ต้องการ [2] [8]

2.2 แนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human Center Design) แนวคิดที่เน้นการเข้าใจถึงผู้ใช้หรือหน่วยงานต้องการอะไร เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ เพื่อให้รับรู้ข้อมูลสารสนเทศที่ตรงกัน และสร้างประสบการณ์ที่ดีกับผู้ใช้ [10] กระบวนการของมนุษย์เป็นศูนย์กลาง โดยสรุป กำหนดความต้องการหรือการแก้ปัญหา (defining) เทคนิคการสัมภาษณ์ สวมบทบาทและสรุปแบบจำลองหรือต้นแบบ [1] ออกแบบตามต้องการสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ (designing) ประเมินผลการใช้งาน (evaluating) [6] การออกแบบโดยผู้ใช้ผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง (User-Centered Design) ภายใต้แนวความคิดได้ลดบทบาทของ “Usability” ในกระบวนการ User testing ลง และให้ความสำคัญกับความต้องการและความพึงพอใจของผู้ใช้แทน User’s need & User’s interest

2.3 ทฤษฎีการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) [5] [6] [7] การเข้าใจปัญหาของกลุ่มเป้าหมายหรือผู้ใช้ถูกต้อง (Human Centered) โดยทำความเข้าใจ (understand) ค้นพบ (discovery) ใส่ใจรายละเอียด (empathize) หลักสำคัญต้องทำความเข้าใจกับกลุ่มเป้าหมาย ผ่านการรวบรวมข้อมูลเชิงลึก กำหนดความต้องการ คิดค้นแบบและทดสอบ [6] และเข้าใจปัญหาเพื่อที่จะหาวิธีการแก้ไขปัญหาซึ่งเป็นขั้นตอนที่สำคัญ ดังนี้ 1) กระบวนการคิดและระดมแนวคิด (Ideation & Brainstorming) 2) การค้นหาแนวทางแก้ปัญหาใหม่ หรือคิดสร้างสรรค์ใหม่อาจจะไม่สามารถดำเนินการได้ในทันที เพราะทรัพยากรยังไม่เพียงพอ 3) การมีแนวคิดที่หลากหลายค่อยๆ ประเมิน โดยมีความเกี่ยวข้องกับการจัดสรรทรัพยากรในการพัฒนา การสร้างต้นแบบและทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย (Prototype and Implement) กระบวนการที่เป็นรูปธรรมเพื่อให้สามารถทดสอบกับกลุ่มเป้าหมายได้โดยสรุปกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 1) ศึกษาเอกสารหลักและข้อมูลที่เกี่ยวข้องเข้าใจ (understand) 2) การสังเกตบริบทที่เกี่ยวข้องพฤติกรรม สำรวจ (observation) 3) กำหนดขอบเขตมุมมองที่เกี่ยวข้องและสอดคล้องเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล (defining a perspective) 4) สร้างแนวคิดเพื่อลงรายละเอียดสังเคราะห์ในการสร้างสื่อ (ideation) 5) การพัฒนาต้นแบบโดยสอดคล้องกับความต้องการและข้อมูลผ่านการสังเคราะห์ (developing prototypes) 6) การทดสอบสื่อสามารถใช้งานได้จริงและสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ (testing )

#### 2.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พงษ์พิพัฒน์ สายทอง [13] ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์หลักสูตรระดับปริญญาตรี คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาหลักสูตรระดับปริญญาตรี คณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม เพื่อพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์

หลักสูตรระดับปริญญาตรี และเพื่อศึกษาความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมายหลังทดลองใช้โมชันอินโฟกราฟิก ประชาสัมพันธ์หลักสูตร ได้นำแนวคิดใช้ทฤษฎีมนุษย์เป็นศูนย์กลางของการออกแบบ ประเมินคุณภาพด้านการออกแบบอยู่ในระดับดีมาก ค่าเฉลี่ย 4.59

ปริญญา พันธุ์ศรี และรัตนโชติ เทียนมงคล [12] ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์แนวศึกษาต่อหลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม โดยใช้ทฤษฎีมนุษย์เป็นศูนย์กลางการออกแบบ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดเห็นและความต้องการด้านการประชาสัมพันธ์หลักสูตรของกลุ่มผู้มีส่วนได้เสียในหลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม เพื่อพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์แนวศึกษาต่อสาขาคอมพิวเตอร์และเกมบนพื้นฐานทฤษฎีมนุษย์เป็นศูนย์กลางการออกแบบ และเพื่อประเมินคุณภาพสื่อที่ได้จาก HCD ในด้านประสิทธิภาพ ด้านประสิทธิผลและความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อปฏิสัมพันธ์แนวการศึกษาต่อสาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกมซึ่งผลพบว่า ได้สร้างสื่อปฏิสัมพันธ์การแนะนำซึ่งมีการประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำเสนอแนะด้านเนื้อหาและด้านการปฏิสัมพันธ์เพื่อพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์ต้นแบบให้มีความสมบูรณ์ มีค่าเฉลี่ย 4.07 จากคะแนนเต็ม 5 ซึ่งประเมินอยู่ในระดับดี

ก่อเกียรติ ขวัญสกุล [9] ได้ศึกษางานวิจัยเรื่อง การบูรณาการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนานวัตกรรมสื่อ โครงการชุมชนท่องเที่ยวโอท็อปวิถีบ้านวังยาว ตำบลแก้ง อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาระดับคุณภาพของนวัตกรรมสื่อที่พัฒนาขึ้นจากการบูรณาการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนานวัตกรรม เพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจของประชากรในชุมชนที่มีต่อการบูรณาการทำงานร่วมกันกับนิสิต และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อการบูรณาการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ มีการศึกษาคุณภาพของสื่อในภาพรวม 3 ด้าน สื่อบนเพจเฟซบุ๊ก สื่อวีดิทัศน์ สื่อกราฟิกในการนำเสนอ มีค่าเฉลี่ย 4.03 ในระดับมาก ประเด็นในการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ที่เหมาะสมในการเผยแพร่ข้อมูลข่าวสาร ได้แก่ แบนเนอร์บนเว็บเพจ ป้ายประชาสัมพันธ์ขนาดใหญ่และโปสเตอร์

Maria Camacho [5] ศึกษาวิจัยเรื่อง An Integrative Model of Design Thinking มีเป้าหมายเพื่อศึกษารูปแบบการบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ โดยดำเนินการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญแนวคิดเชิงออกแบบ มีกระบวนการ ดังนี้ 1) ศึกษาให้ครอบคลุมเนื้อหาและศึกษาสิ่งที่ไม่คาดคิดเกิดขึ้นโดยอาจจะเป็นผลกระทบในอนาคต 2) กระบวนการดำเนินการพร้อมกัน เช่น การพัฒนาควรทำความเข้าใจกับข้อมูลและเข้าใจปัญหา 3) การทำกระบวนการซ้ำให้เกิดกระบวนการคิดโดยมีกิจกรรม วิเคราะห์ การสร้างต้นแบบ และประเมินผล 4) การให้ผู้ใช้ได้แสดงความคิดเห็น ความพึงพอใจ เพื่อปรับปรุงผลงานให้สอดคล้องกัน 5) ประเมินความสัมพันธ์แนวโน้มของผลลัพธ์ที่ได้ ออกแบบไว้ จากงานวิจัยพบว่า สรุปรูปแบบจำลองการคิดเชิงออกแบบพื้นฐานมี 3 อย่าง คือ 1) การคิดเชิงออกแบบอย่างเป็นระบบ 2) การคิดเชิงออกแบบโดยมีมนุษย์เป็นศูนย์กลางและ 3) การคิดเชิงออกแบบอยู่บนการคิดอย่างสร้างสรรค์

## วิธีดำเนินการวิจัย

### 1. เครื่องมือการวิจัย

1.1 สื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา เพื่อประชาสัมพันธ์หลักสูตร คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

1.2 แบบประเมินความพึงพอใจคุณภาพสื่อมัลติมีเดียประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา โดยผู้รับผิดชอบหลักสูตร

1.3 แบบประเมินความพึงพอใจการทดลองใช้สื่อของอาจารย์แนะแนวและนักเรียนในการรับชมสื่อประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา

1.4 แบบประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ วิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) 1.00

## 2. กลุ่มเป้าหมาย

2.1 ประชากร อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต และ นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย อาจารย์แนะแนวในเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 14 ในจังหวัดภูเก็ต จำนวน 7 โรงเรียน

### 2.2 กลุ่มตัวอย่าง

- 1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร จำนวน 16 คน จำนวน 8 หลักสูตร คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต
- 2) อาจารย์แนะแนว 7 คน ในเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 14 ในจังหวัดภูเก็ต จำนวน 7 โรงเรียน
- 3) นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย 364 คน ในเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 14 ในจังหวัดภูเก็ต จำนวน 7 โรงเรียน

## 3. ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาด้วยแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ มีทั้งหมด 4 ระยะ ดังภาพที่ 1 มีรายละเอียดการดำเนินการวิจัย ดังนี้  
**ระยะที่ 1** ศึกษาความต้องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาที่ได้ศึกษาแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ มีกระบวนการ 3 กิจกรรม ดังนี้

1) ศึกษาวิจัยเกี่ยวข้องข้องการการแนะแนวและการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาโดยใช้หลัก ทฤษฎีทางการศึกษาด้วยแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อให้ตรงตามความต้องการของหลักสูตรที่จะสื่อสารรายละเอียดของหลักสูตรและผู้ใช้หรือผู้รับชมที่สนใจศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษานำไปใช้เป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจ

2) ดำเนินการสำรวจข้อคิดเห็นของนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ปี 2562 จำนวน 150 คน สังกัดคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต พบว่า นักศึกษาเลือกสารข้อที่เรียนจากภูมิลำเนาในจังหวัดภูเก็ตและภูมิลำเนาใกล้เคียงเพื่อลดค่าใช้จ่ายในการศึกษาต่อและตรงกับสาขาที่ตนเองอยากศึกษาต่อ ผู้ปกครองมีอิทธิพลในการเลือกและตัดสินใจในการเลือกสาขาวิชาเพื่อจะประกอบอาชีพในอนาคต สื่อที่ได้รับข้อมูลเพื่อประกอบการตัดสินใจผ่านสื่อมัลติมีเดียครูแนะแนวที่โรงเรียน และการเข้าไปประชาสัมพันธ์ของสถาบันการศึกษา

3) ศึกษาความต้องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา โดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร จำนวน 16 คน แบบวิธีเจาะจง หลักสูตรละ 2 คน ดังนี้ หลักสูตรคณิตศาสตร์ประยุกต์ หลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัล หลักสูตรเทคโนโลยีสถาปัตยกรรม หลักสูตรวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม หลักสูตรคหกรรมศาสตร์ และหลักสูตรสาธารณสุขศาสตร์ โดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกของแต่ละหลักสูตร เพื่อรวบรวมข้อมูลมีส่วนร่วมวิเคราะห์ข้อมูลในรูปแบบสารสนเทศเพื่อนำไปพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา

**ระยะที่ 2** พัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาด้วยแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ มีกระบวนการ 2 กิจกรรมดังนี้

1) วิเคราะห์และออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา จากระยะแรกที่ผ่านกระบวนการรวบรวมข้อมูล โดยสรุปการนำเสนอเป็นรูปแบบมัลติมีเดียเพื่อให้ผู้ชมหรือผู้สนใจศึกษาต่อในหลักสูตรได้พบกับสภาพแวดล้อมจริง สรุปขอบเขตเนื้อหาการนำเสนอ ดังนี้ 1) ด้านการเรียนการสอน 2) รายวิชาหลักของหลักสูตร 3) ชีวิตนักศึกษาเมื่อเข้ามาศึกษา 4) อาคารสถานที่ ห้องปฏิบัติการ สิ่งอำนวยความสะดวกจัดการเรียนการสอนและสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ 5) อาชีพหลังสำเร็จการศึกษา 6) ข้อมูลการติดต่อสอบถาม สรุปแบบร่างโดยวิธีการใช้สตรอร์บอร์ด

2) พัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ ให้สอดคล้องกับความต้องการของหลักสูตรเพื่อประชาสัมพันธ์ข้อมูลให้ผู้สนใจศึกษาต่อ โดยใช้แนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางในการออกแบบ สื่อประชาสัมพันธ์ที่เหมาะสมในการเผยแพร่ข้อมูล องค์ประกอบการออกแบบ ใช้สีโทนเย็น ภาพถ่ายคมชัด ภาพวิดีโอมุมมองนำเสนอ

ใช้ตัวอักษรที่มีหัว การจัดองค์ประกอบกราฟิก ใช้แบบเรียบง่ายสบายตา สื่อความหมาย สอดคล้องกับ หลักสูตร มีลูกเล่นแปลกตา การจัดองค์ประกอบศิลป์ จัดวางในสัดส่วนที่เหมาะสม มีจุดสนใจอย่างใดอย่างหนึ่ง รูปแบบของสื่อประชาสัมพันธ์ มีเอกลักษณ์ ทันสมัย ดึงดูดความสนใจ

**ระยะที่ 3** ประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา มีกระบวนการ 2 กิจกรรมดังนี้

1) ประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียประชาสัมพันธ์โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ โดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 3 ท่าน ให้คำแนะนำและประเมินผลของสื่อมัลติมีเดีย

2) ประเมินความพึงพอใจสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ โดยให้อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร จำนวน 16 คน ประเมินความสอดคล้องความต้องการนำเสนอเนื้อหาของหลักสูตร

**ระยะที่ 4** มีกระบวนการในการดำเนินประเมินความพึงพอใจการทดลองใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการประชาสัมพันธ์ไปยังสถานศึกษาในเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 14 ในจังหวัดภูเก็ต จำนวน 7 โรงเรียน ประกอบด้วย อาจารย์แนะแนว 7 คน และนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย 364 คน ทดลองใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการประชาสัมพันธ์และ สอบถามข้อคิดเห็นในการใช้สื่อประชาสัมพันธ์ และรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นและนำมาวิเคราะห์ค่าทางสถิติ



ภาพที่ 1 ขั้นตอนการดำเนินการวิจัยและกิจกรรมการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์

**4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย** ผู้วิจัยได้ใช้สถิติในการตรวจสอบประสิทธิภาพ ความพึงพอใจของผู้รับชมสื่อมัลติมีเดีย ได้แก่ การหาร้อยละ ของคะแนนเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยนำผลที่ได้เทียบกับเกณฑ์การประเมิน ตามหลักการของ Likert [4] ดังตารางที่ 1

ระดับเกณฑ์การแปลความหมาย	ความหมาย
4.50 – 5.00	มีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด
3.50 – 4.49	มีความพึงพอใจในระดับมาก
2.50 – 3.49	มีความพึงพอใจในระดับปานกลาง
1.50 – 2.49	มีความพึงพอใจในระดับน้อย
1.00 – 1.49	มีความพึงพอใจในระดับน้อยที่สุด



### ผลการวิจัย

#### 1. ศึกษาความต้องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาที่ได้ศึกษาแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

จากอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร โดยการสัมภาษณ์อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรเพื่อรวบรวมประเด็นความต้องการการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย และนำมาวิเคราะห์สรุปความต้องการของหลักสูตรในภาพรวมนำไปพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย ดังภาพที่ 2

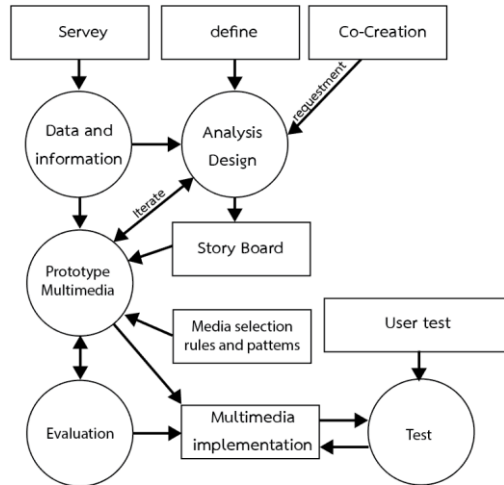


ภาพที่ 2 ผลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาด้วยแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

จากภาพที่ 2 สื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา ประกอบด้วยหลักสูตรเทคโนโลยีสถาปัตยกรรม หลักสูตรอุตสาหกรรม หลักสูตรคหกรรมศาสตร์ หลักสูตรสาธารณสุขศาสตร์ หลักสูตรวิทยาศาสตร์ หลักสูตรคณิตศาสตร์ประยุกต์ หลักสูตรวิทยาศาสตร์สิ่งแวดล้อม และหลักสูตรเทคโนโลยีดิจิทัล สังกัดคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต

#### 2. พัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาด้วยแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

ผู้วิจัยได้การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา วิเคราะห์จากความต้องการที่ศึกษาจากกลุ่มตัวอย่าง (อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร) โดยใช้โปรแกรม Adobe Premier CS6 และ Adobe After Effect CS6 [15] และนำแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบมาพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสามารถสรุปกระบวนการทำงานโดยการแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ แผนภาพกระแสนงาน ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 แผนภาพกระแสนงานกระบวนการทำงานพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ โดยการแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

1. ประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา พิจารณาผลการทดลองใช้สื่อมัลติมีเดีย สำหรับการประชาสัมพันธ์ ดังนี้

3.1 ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินความพึงพอใจคุณภาพสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ ข้อคิดเห็นความพึงพอใจอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร จำนวน 16 คน โดยกำหนดตามความต้องการข้อมูลในการประชาสัมพันธ์หลักสูตร และพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ ได้นำข้อมูลวิเคราะห์แล้วนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินสรุปได้ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา โดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

รายละเอียด	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
การเก็บรวบรวมข้อมูลตรงตามความต้องการ	4.44	0.51	มาก
ได้นำเสนอแนวคิดในการผลิตสื่อ	4.50	0.52	มากที่สุด
นำเสนอแบบร่างสตอรี่บอร์ดสอดคล้องกับความต้องการ	4.31	0.60	มาก
การใช้ภาษาถูกต้องเหมาะสมประกอบการบรรยาย	4.25	0.68	มาก
ความสมบูรณ์ของเนื้อหา	4.56	0.51	มากที่สุด
ตรงตามความต้องการ	4.63	0.50	มากที่สุด
ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ความต่อเนื่องในการนำเสนอ	4.31	0.60	มาก
คุณภาพเสียงบรรยาย เสียงดนตรีประกอบ	4.38	0.72	มาก
การนำเสนอน่าสนใจ ได้รับความสนใจ	4.31	0.70	มาก
รองรับการนำเสนอบนเว็บเบราว์เซอร์ โขเชียลมีเดีย	4.38	0.50	มาก
<b>โดยรวม</b>	<b>4.38</b>	<b>0.50</b>	<b>มาก</b>

จากตารางที่ 2 พบว่า ความต้องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสอดคล้องตามความต้องการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และความคาดหวังของสื่อมัลติมีเดีย โดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.38$ , S.D. = 0.50)



จำแนกเป็นประเด็นสำคัญ ดังนี้ ตรงตามความต้องการ อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.63$ , S.D. = 0.50) รองลงมา ความสมบูรณ์ของเนื้อหา อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.56$ , S.D. = 0.51) อันดับสาม ได้นำเสนอแนวคิดในการผลิตสื่อ อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.50$ , S.D. = 0.54)

3.2 ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสอบถามความพึงพอใจการใช้สื่อมัลติมีเดียประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาของแต่ละหลักสูตร สำหรับนักเรียนมัธยมตอนปลาย จำนวน 364 คนและ อาจารย์แนะแนว 7 คน หลังการทดลองใช้สื่อมัลติมีเดีย ดังตารางที่ 3

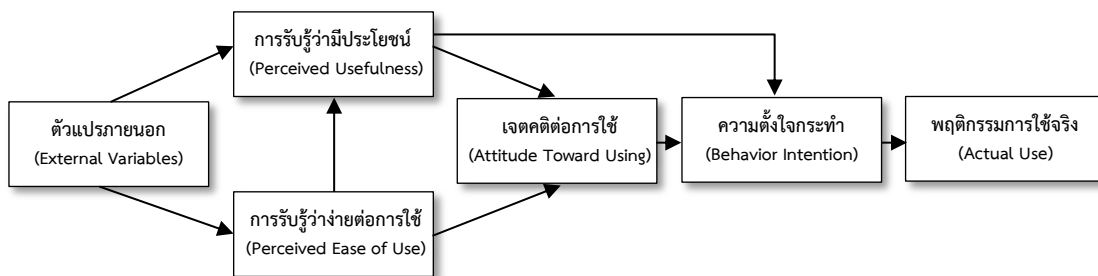
ตารางที่ 3 ผลการประเมินความพึงพอใจการทดลองใช้สื่อของอาจารย์แนะแนวและนักเรียนในการรับชมสื่อประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา

รายละเอียด	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ความต่อเนื่องนำเสนอ	4.10	0.71	มาก
คุณภาพเสียงบรรยาย เสียงดนตรีประกอบ	4.05	0.78	มาก
การนำเสนอน่าสนใจ ไร้ความสนใจ	4.20	0.72	มาก
การใช้ภาษาสื่อสารเข้าใจง่าย ประกอบการบรรยายและนำเสนอ	4.50	0.77	มากที่สุด
การเข้าใจเนื้อหาของหลักสูตร	4.60	0.75	มากที่สุด
โดยรวม	4.21	0.67	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียและทดลองใช้สื่อโดยอาจารย์แนะแนวและนักเรียน มีความเข้าใจเนื้อหาของหลักสูตรอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.60$ , S.D. = 0.75) และความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.21$ , S.D. = 0.67)

จากการสัมภาษณ์อาจารย์แนะแนวจากการสังเกตการชมสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา พบว่า นักเรียนมีความสนใจในการชมสื่อมัลติมีเดีย มีการสอบถามถึงความสนใจในการศึกษาต่อเพื่อเพิ่มความเข้าใจซึ่งสอดคล้องกับสิ่งที่สนใจศึกษาต่อในหลักสูตรที่สอดคล้องกันกับที่รับชม

หากพิจารณาผลการใช้งานสื่อเชิงประจักษ์ (Reflection) ตามทฤษฎีการยอมรับเทคโนโลยี (The Technology Acceptance Model: TAM) ในกลุ่มผู้ทดสอบ “อาจารย์แนะแนวและนักเรียน” พบว่า มีความสอดคล้องกับทฤษฎี TAM กล่าวคือ ผู้ใช้มีความคิดเห็นต่อระบบฯ ว่ามีประโยชน์ต่อการเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานของตน (Perceived Usefulness) ประเด็น “การเข้าใจเนื้อหาของหลักสูตร” อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.60$ , S.D. = 0.75) และผู้ใช้มีความคิดเห็นเกี่ยวกับระบบฯ สามารถใช้งานได้โดยง่าย ไม่ต้องใช้ความพยายามมาก (Perceived Ease of Use) ประเด็น “การใช้ภาษาสื่อสารเข้าใจง่าย ประกอบการบรรยายและนำเสนอ” อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.50$ , S.D. = 0.77) ผลลัพธ์ที่ได้ผู้ใช้มีเจตคติที่ดีต่อการใช้งานระบบ (Attitude Toward Using) และรับรู้ว่ามีประโยชน์จากการใช้งาน (Perceived Usefulness)



ภาพที่ 4 โมเดลการยอมรับเทคโนโลยี (Technology Acceptance Model: TAM)

ที่มา : Davis, Bagozzi and Warshaw, (1989) [3]

3.3 ผู้วิจัยได้ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียทางการศึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการผลิตสื่อมัลติมีเดีย 3 ท่าน พบว่าผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์แล้วนำไปเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินสรุปได้ว่า คุณภาพด้านการนำเสนอตรงกับความต้องการทำให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาของหลักสูตร อยู่ในระดับที่สูดมาก ( $\bar{X} = 4.67$ , S.D. = 0.58) ภาพประกอบ วิดีโอและเทคนิคการนำเสนอ อยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.33$ , S.D. = 0.58) บทบรรยายและการบันทึกเสียงอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.00$ , S.D. = 0.00) คุณภาพโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.33$ , S.D. = 0.58)

ข้อเสนอแนะผู้เชี่ยวชาญสื่อมัลติมีเดียไปใช้ให้มีการเข้าถึงในช่องทางออนไลน์คำนึงถึงความเร็วในการเข้าถึงสื่อมัลติมีเดียและคุณภาพสื่อยังคงคุณภาพเสียง ภาพชัด รองรับการรับชมบนอุปกรณ์สมาร์ตโฟน บนสื่อโซเชียลมีเดีย เว็บเบราว์เซอร์

### อภิปรายผลการวิจัย

การอภิปรายผลการวิจัยการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาด้วยแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาความต้องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาที่ได้ศึกษาแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ โดยรวมพบว่า สื่อมัลติมีเดียสอดคล้องตามความต้องการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และความคาดหวังของสื่อมัลติมีเดียอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.38$ , S.D. = 0.50) ซึ่งการศึกษาความต้องการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียสอดคล้องกับทฤษฎีการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) [5] [6] [7] การเข้าใจปัญหาของกลุ่มเป้าหมายหรือผู้ใช้ถูกต้อง (Human Centered) สามารถสร้างกรอบและทิศทางในการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียให้ตรงกับความต้องการของหลักสูตร

2. พัฒนาสื่อมัลติมีเดียสำหรับประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาด้วยแนวคิดมนุษย์เป็นศูนย์กลางและกระบวนการคิดเชิงออกแบบ การออกแบบและการพัฒนาสื่อเทคโนโลยีมัลติมีเดียสำหรับการศึกษาเพื่อให้นักเรียนและอาจารย์แนะแนวเข้าใจรายละเอียดหลักสูตรภาพรวมการจัดการเรียนการสอน โอกาสในการประกอบอาชีพหลังการศึกษา เพื่อประกอบการตัดสินใจในการศึกษาในหลักสูตรที่นักเรียนสนใจโดยวิเคราะห์ความต้องการของเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอพัฒนาสื่อมัลติมีเดียยึดหลักการออกแบบมนุษย์เป็นศูนย์กลาง Michael Burmester [6] โดยการใช้ภาษาที่ถูกต้อง เลือกขนาดตัวอักษร แบบอักษร สีตัวอักษรให้เหมาะสมกับการแสดงผล ภาพกราฟิก ภาพถ่าย ภาพเคลื่อนไหวแบบวีดิทัศน์และเสียงบรรยาย เสียงประกอบกระตุ้นการรับชมการให้ความสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับบทความวิจัย เรื่องการพัฒนาโมชันกราฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์หลักสูตรปริญญาตรี พงษ์พิพัฒน์ สายทอง [13]

ผลการให้ข้อคิดเห็นของอาจารย์แนะแนวหลังชมสื่อมัลติมีเดียประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับมากและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหลังชมสื่อมัลติมีเดียประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาโดยรวมอยู่ในระดับมาก แสดงว่าอาจารย์แนะแนวและนักเรียนมีทัศนคติที่ดีต่อการชมสื่อมัลติมีเดียประชาสัมพันธ์ เนื่องจากมีการกระตุ้นความสนใจ สอดคล้องกับทฤษฎีการยอมรับเทคโนโลยี (The Technology Acceptance Model: TAM) [3] และช่วยให้เข้าใจข้อมูลหลักสูตรโดยประเมินความรู้อันเหมาะสมกับหลักสูตรที่ศึกษาหรือไม่ ประกอบข้อมูลการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัยสอดคล้องงานวิจัยปัจจัยในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเขตภาคเหนือตอนล่าง รจเรข สายคำ และวัฒนา พัดเกตุ [14] โดยกล่าวว่า ปัจจัยด้านสื่อแนะแนวหรือแนะนำ โดยการเข้าแนะแนวการศึกษาต่อในโรงเรียนของสถาบันนั้นมีผลมากที่สุด

3. ประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษา จากผลการประเมินคุณภาพสื่อมัลติมีเดียของผู้เชี่ยวชาญด้วยการออกแบบที่มี 3 ประสพการณ์ในการดำเนินการทางด้านกรออกแบบสื่อมัลติมีเดียการพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย โดยพบว่าภาพรวมของการประเมินนั้นเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.33$ , S.D. = 0.58)

### ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้จะมีการนำผลการวิจัยไปใช้ 1) ควรศึกษาบริบทของหลักสูตรควรปรับปรุงสื่อมัลติมีเดียเพื่อการประชาสัมพันธ์ทางการศึกษาของหลักสูตร โดยแต่ละหลักสูตรจะมีการปรับปรุงหลักสูตร รอบ 4 ปี โดยเนื้อหาหลักสูตรบางส่วนมีการปรับปรุงเพิ่มเติมไปด้วยจึงทำให้ต้องพัฒนาสื่อให้สอดคล้องกับข้อมูลที่จะสื่อสารให้กับผู้ที่สนใจศึกษา เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนและถูกต้องตามที่ต้องการสื่อสารให้กับผู้ที่สนใจจะศึกษาต่อของหลักสูตรนั้น 2) มีแหล่งข้อมูลเพื่อให้ผู้สนใจศึกษาต่อเข้าถึงข้อมูลที่สามารถปรับปรุงได้รวดเร็ว เช่น เว็บไซต์เพื่อสนับสนุนการปรับปรุงข้อมูลให้สอดคล้องกับสารสนเทศที่อาจจะต้องเปลี่ยนแปลงในปัจจุบันควบคู่กับสื่อมัลติมีเดียสำหรับการประชาสัมพันธ์หลักสูตร

### เอกสารอ้างอิง

- [1] Abras, C., Maloney-Krichmar, D., Preece, J. (2004). *User-Centered Design*. In Bainbridge, W. Encyclopedia of Human-Computer Interaction. Thousand Oaks: Sage Publications, 1-14.
- [2] Alistair Sutcliffe, Sri Kurniawan and Jae-Eun Shin. (2006). *A Method and Advisor Tool for Multimedia User*. Centre for HCI Design School of Informatics, University of Manchester.
- [3] Davis, F. D., Bagozzi, R. P., & Warshaw, P. R. (1989). User acceptance of computer technology: A comparison of two theoretical models. *Management Science*, 35(8), 982–1003.
- [4] Likert, Rensis. (1967). *The Method of Constructing and Attitude Scale. Reading in Attitude Theory and Measurement*. Fishbein, Martin, Ed. New York: Wiley & Son, 90-95.
- [5] Maria Camacho. (2018). *An Integrative Model of Design Thinking*. 21st DMI: Academic Design Management Conference Next Wave London, UK.627-641.
- [6] Michael Burmester. (2016). *Design Thinking – new old creativity*. Retrieved 14 January 2020, from <https://www.uid.com/en/news/design-thinking-revolutionize-human-centred-design>.
- [7] Wen-Tao Li, Ming-Chyuan Ho and Chun Yang. (2019). *A Design Thinking-Based Study of the Prospect of the Sustainable Development of Traditional Handicrafts*. *Sustainability*, 11(4823), 1-26.
- [8] Ze-Nian Li, Mark S. Drew and Jiangchuan Liu. (2021). *Fundamentals of Multimedia*. 3rd Edition Springer Nature Switzerland .Texts in Computer Science.
- [9] ก่อเกียรติ ขวัญสกุล. (2564). การบูรณาการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนานวัตกรรมสื่อ โครงการชุมชนท่องเที่ยวโอท็อปวิถีบ้านวังยาว ตำบลแก้ง อำเภอเมือง จังหวัดมหาสารคาม. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี*, 32(1), 164-184.
- [10] อีทัต ดิริริโซติ. (2564). บทปริทัศน์หนังสือ (Book Review) *The DESIGN of EVERYDAY THINGS* เขียนโดย DONORMAN. *วารสารเครือข่ายส่งเสริมการวิจัยทางมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*. 4(1). 139-140.
- [11] ปฐม อาแวและนิยวาเฮร์ไพบูลย์. (2562). *การตัดสินใจเลือกเขาศึกษาต่อระดับปริญญาตรีของนักศึกษาปีการศึกษามหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตปัตตานี ปีการศึกษา 2562*. (รายงานผลการวิจัย). ปัตตานี : มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตปัตตานี.
- [12] ปริญญา พันธุ์ศรีและ รัตน์โชติ เทียนมงคล. (2562). การพัฒนาสื่อปฏิสัมพันธ์แนะแนวศึกษาต่อหลักสูตรคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม โดยใช้ทฤษฎีมนุษย์เป็นศูนย์กลางการออกแบบ. *วารสารวิทยาศาสตร์ คชศาสตร์*, 40(1), 75-89.
- [13] พงษ์พิพัฒน์ สายทอง. (2560). การพัฒนาโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อประชาสัมพันธ์หลักสูตรระดับปริญญาตรีคณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม. *Veridian E-Journal, Silpakorn University*. 10(2). 1330-1341.
- [14] จรุง สายคำและวัฒนา พัดเกตุ. (2560). ปัจจัยในการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตภาคเหนือตอนล่าง. *นเรศวร ครั้งที่ 13: วิจัยและนวัตกรรม ขับเคลื่อนเศรษฐกิจและสังคม*, (น.1348-1358). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- [15] มหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต. (2012). Adobe CS6 2012/54771[ซอฟต์แวร์]. Adobe. All rights