

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

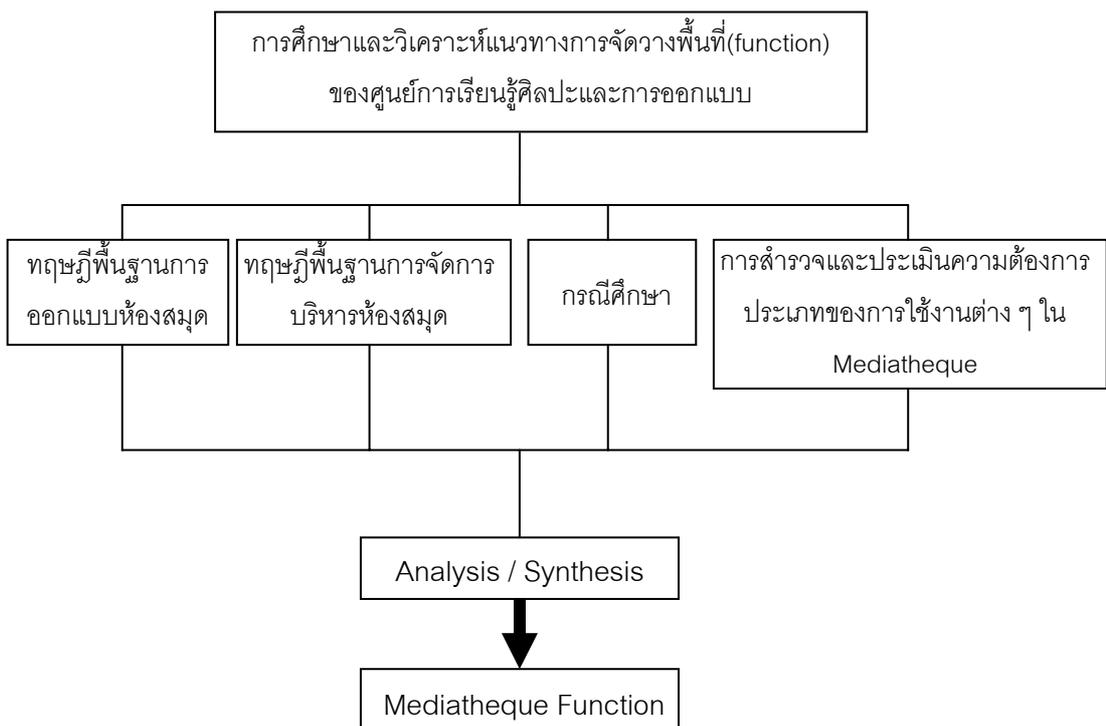
3.1 แนวทางการศึกษา

การศึกษาวิจัยเรื่องแนวทางการออกแบบศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ มีลักษณะเป็นการวิจัยเชิงปริมาณในลักษณะของการวิจัยเชิงสำรวจโดยทำการรวบรวมข้อมูลจาก ทฤษฎี แนวคิด ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กรณีศึกษาตัวอย่าง และทำการสำรวจพฤติกรรมของผู้บริโภคที่เข้ามาใช้ศูนย์การเรียนรู้ด้วยการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม แล้วทำการออกแบบลักษณะการใช้งานพื้นที่ของศูนย์การเรียนรู้และสร้างสรรค์งานออกแบบ โดยการวิเคราะห์และสรุปผลจากข้อมูลที่ได้ทำการศึกษาเบื้องต้น

โดยมีแนวคิดและขั้นตอนดำเนินการวิจัยดังตารางที่ 3.1 นี้

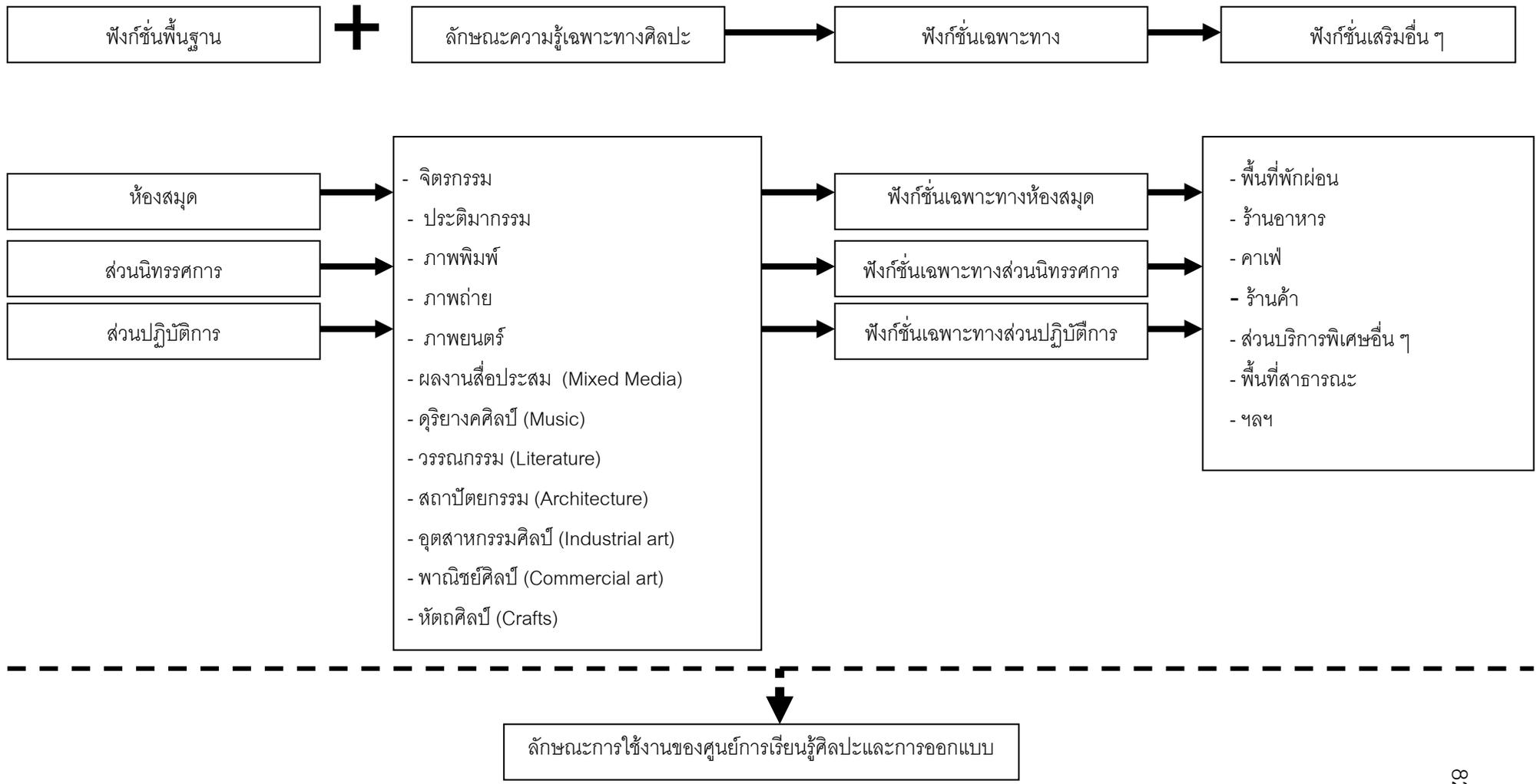
ภาพที่ 3.1

แนวคิดและขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย



ภาพที่ 3.2

แนวคิดในการหาลักษณะการใช้งานของพื้นที่ (function) ของศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ



3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัยเรื่องแนวทางการออกแบบศูนย์การเรียนรู้ ศิลปะและการออกแบบ ผู้วิจัยได้กำหนดจำนวนผู้ที่จะตอบแบบสอบถามทั้งสิ้นเป็นจำนวน 100 คน ซึ่งมีระดับความเชื่อมั่นของสัดส่วนประชากร (P) ที่มาใช้งานศูนย์การเรียนรู้ในกรุงเทพมหานคร ที่ร้อยละ 95 เมื่อยอมให้ความคลาดเคลื่อน (E) ของการประมาณค่าสัดส่วนเกิดขึ้นได้ในระดับ \pm ร้อยละ 10 ของค่าสัดส่วนสูงสุด ตามตารางกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างของ Taro Yamane โดยจะทำการศึกษาประชากรในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล และประชากรบริเวณศูนย์การเรียนรู้ ในกรุงเทพมหานคร 2 แห่งคือ TK Park (ห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัล เวิลด์ พลาซ่า) และ TCDC (ห้างสรรพสินค้าเอ็มโพเรียม) โดยการใช้วิธีการสัมภาษณ์ การสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจง บุคคล (purposive sampling) และ การสุ่มตัวอย่างแบบไม่เฉพาะเจาะจงบุคคล (simple random sampling) โดยมีการแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม ซึ่งการทำแบบสอบถามนี้มีเงื่อนไขและรายละเอียดของกลุ่มตัวอย่างดังต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่างที่ 1 ผู้ที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ ร้อยละ 60 จากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดเป็น คิดเป็นจำนวน 60 คน

ประกอบด้วย 1. นักเรียน/นักศึกษา ที่เรียนเกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ จำนวน 30 คน

2. บุคคลที่ทำงานเกี่ยวข้องกับศิลปะและการออกแบบ จำนวน 30 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ 2 ประชาชนทั่วไป ร้อยละ 40 จากผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมดเป็น คิดเป็นจำนวน 40 คน

โดยมีรายละเอียดและเงื่อนไขของการแจกแบบสอบถามดังต่อไปนี้

1. ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงบุคคล (purposive sampling) กับประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ 1 โดยทำการแจกแบบสอบถามกับบุคคลที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะและการออกแบบเป็นจำนวน 60 ชุด คิดเป็น 60 % จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด ยกตัวอย่างเช่น นักเรียน/นักศึกษา สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ อาจารย์ที่สอนเกี่ยวกับศิลปะและการออกแบบ ดีไซน์เนอร์ (designer) เป็นต้น โดยกลุ่มตัวอย่างที่ 1 นี้เป็นประชากรที่อาศัยหรือทำงานอยู่ในเขตกรุงเทพมหานครและปริมณฑล

2. ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบไม่เฉพาะเจาะจงบุคคล (simple random sampling) กับประชาชนทั่วไป ซึ่งอาจทำงานเกี่ยวข้องกับสาขาวิชาศิลปะและการออกแบบหรือไม่ก็ได้ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ 2 นี้จะทำการแจกแบบสอบถามในบริเวณห้างสรรพสินค้าในกรุงเทพมหานครที่มีศูนย์การเรียนรู้ตั้งอยู่คือ ห้างสรรพสินค้าเซ็นทรัล เวิลด์ พลาซ่า (TK Park) และ ห้างสรรพสินค้าเอ็มโพเรียม (TCDC) เป็นจำนวน 40 ชุด คิดเป็น 40 % จากกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด

ในการแบ่งกลุ่มตัวอย่างนั้นเพื่อสรุปความต้องการของแต่ละกลุ่มตัวอย่าง เพื่อเป็นข้อมูลทางด้านพฤติกรรมและความต้องการของผู้ใช้เพื่อนำไปพิจารณาในการออกแบบลักษณะการใช้งานของศูนย์การเรียนรู้และสร้างสรรค์งานออกแบบ

3.2.2 ตัวแปรที่ศึกษา

ในการศึกษาวิจัยเรื่อง แนวทางการออกแบบศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบนี้ ผู้วิจัยได้ทำการแบ่ง ตัวแปรที่ศึกษาในงานวิจัยตามวิธีการศึกษา ดังนี้

1) การศึกษาจากกรณีศึกษาและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง เป็นการศึกษาถึงลักษณะทางกายภาพและแนวคิดในการออกแบบของศูนย์การเรียนรู้ต่าง ๆ จากกรณีศึกษาทั้งในประเทศไทยและต่างประเทศ ซึ่งมีตัวแปรที่ศึกษาดังนี้

ตัวแปรต้น ได้แก่ แนวคิดในการออกแบบ รูปแบบสถาปัตยกรรม สถานที่ตั้ง การเชื่อมโยงระหว่างพื้นที่และลักษณะใช้งาน (function) กลุ่มเป้าหมาย สื่อที่นำมาใช้ในศูนย์การเรียนรู้

ตัวแปรตาม ได้แก่ ประเภทความรู้และกิจกรรมที่เกิดขึ้นภายในศูนย์การเรียนรู้

2) การศึกษาพฤติกรรมการใช้งานศูนย์การเรียนรู้จากแบบสอบถาม เป็นการศึกษาถึงพฤติกรรมการใช้งานของศูนย์การเรียนรู้ที่มีอยู่ในปัจจุบัน

ตัวแปรต้น ได้แก่ ช่วงอายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้

ตัวแปรตาม ได้แก่ ช่วงเวลาที่มาใช้งานในศูนย์การเรียนรู้ ระยะเวลาในการใช้งานในศูนย์การเรียนรู้ ความถี่ในการใช้งานศูนย์การเรียนรู้ กิจกรรมที่ทำและสนใจในศูนย์การเรียนรู้

ตัวแปรแทรกซ้อน ผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้และสร้างสรรค์งานออกแบบงบประมาณลงทุน การบริหารงาน

3) การศึกษาศวามสนใจทางด้านศิลปะและการออกแบบและความต้องการลักษณะการใช้งานจากแบบสอบถาม เป็นการศึกษาความสนใจทางด้านศิลปะและการออกแบบและความต้องการลักษณะการใช้งานหากมีการสร้างศูนย์การเรียนรู้และสร้างสรรค์งานออกแบบ

ตัวแปรต้น ได้แก่ ช่วงอายุ ระดับการศึกษา อาชีพ

ตัวแปรตาม ได้แก่ ระดับความสนใจในสื่อศิลปะและการออกแบบประเภทต่าง ๆ ระดับความต้องการของพื้นที่ใช้งานของศูนย์การเรียนรู้และสร้างสรรค์งานออกแบบ

ตัวแปรแทรกซ้อน ผู้ที่เกี่ยวข้องในการจัดตั้งศูนย์การเรียนรู้และสร้างสรรค์งานออกแบบงบประมาณลงทุน การบริหารงาน

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยเรื่องแนวทางการออกแบบศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบ แบ่งออกเป็น 3 ส่วนคือ

3.3.1. เอกสารอ้างอิงและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

เป็นการศึกษาเกี่ยวกับประเภทศูนย์การเรียนรู้ต่าง ๆ กรณีศึกษาเปรียบเทียบ แนวคิด และทฤษฎี กิจกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เพื่อนำข้อมูลเหล่านี้มาทำการรวบรวมและวิเคราะห์ ก่อนแปลงเป็นเครื่องมือชนิดอื่น เช่น แบบสอบถาม และคำถามในการสัมภาษณ์ และนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ในส่วนนี้มาวิเคราะห์ร่วมกับส่วนอื่นเพื่อให้ได้ผลสรุปต่อไป

3.3.2 การสัมภาษณ์

เป็นการสัมภาษณ์โดยมีประเด็นหลักในการสัมภาษณ์ คือ วิธีและระบบบริหารจัดการภายในศูนย์การเรียนรู้ 2 แห่งในกรุงเทพมหานครคือ TCDC และ TK Park โดยทำการสัมภาษณ์จากผู้เกี่ยวข้องในการดูแลศูนย์การเรียนรู้ จำนวน 3 คน

3.3.3 แบบสอบถาม

เป็นแบบสอบถามที่มีประเด็นหลักที่ต้องการประเมินแบ่งออกเป็น 3 ส่วนด้วยกันคือ

1. สํารวจพฤติกรรมในการใช้ศูนย์การเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบัน
2. สํารวจความสนใจในด้านศิลปะและการออกแบบ
3. สํารวจความต้องการและลักษณะการใช้งาน

โดยแบบสอบถามชุดนี้มีการแบ่งแบบสอบถามออกเป็น 4 ตอนคือ

ตอนที่ 1: ข้อมูลเบื้องต้นของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ ช่วงอายุ ระดับการศึกษา อาชีพ รายได้

ตอนที่ 2: สํารวจพฤติกรรมในการใช้ศูนย์การเรียนรู้ประเภทต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบัน ได้แก่ ช่วงเวลาที่มาใช้งานในศูนย์การเรียนรู้ ระยะเวลาในการใช้งานในศูนย์การเรียนรู้ ความถี่ในการใช้งานศูนย์การเรียนรู้ กิจกรรมที่ทำและสนใจในศูนย์การเรียนรู้

ตอนที่ 3: สํารวจความสนใจในด้านศิลปะและการออกแบบ โดยให้เรียงลำดับชื่อศิลปะและการออกแบบที่มีความสนใจ 5 ลำดับ (ลำดับที่ 1 = สนใจมากที่สุด)

โดยสํารวจความสนใจนั้นทำโดยการให้เรียงลำดับคะแนนดังนี้

ลำดับที่ 1 เท่ากับ 5 คะแนน

ลำดับที่ 2 เท่ากับ 4 คะแนน

ลำดับที่ 3 เท่ากับ 3 คะแนน

ลำดับที่ 4 เท่ากับ 2 คะแนน

ลำดับที่ 5 เท่ากับ 1 คะแนน

ตอนที่ 4: สํารวจความต้องการและลักษณะการใช้งานของศูนย์การเรียนรู้และสร้างสรรค์งานออกแบบ โดยให้เรียงลำดับความต้องการใช้งานลงในตารางโดยแบ่งเป็น 5 ระดับ โดยมีระดับการให้คะแนนในการแปรผลดังนี้

| | |
|------------|---------------------------|
| 1 – 1.49 | หมายถึง ต้องการน้อยที่สุด |
| 1.5 – 2.49 | หมายถึง ต้องการน้อย |
| 2.5 – 3.49 | หมายถึง ต้องการปานกลาง |
| 3.5 – 4.49 | หมายถึง ต้องการมาก |
| 4.5 ขึ้นไป | หมายถึง ต้องการมากที่สุด |

3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1. ส่วนกรณีศึกษาและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง เก็บรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิ เช่น วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง บทความ กรณีศึกษา จาก หนังสือ อินเทอร์เน็ต และทำการสังเกตด้วยตัวผู้วิจัยเอง
2. ส่วนสัมภาษณ์ ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์ผู้ที่ทำงานอยู่ในศูนย์การเรียนรู้เกี่ยวกับระบบบริหารจัดการจำนวน 2 คน
3. ส่วนแบบสอบถาม ผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูลแบบสอบถามด้วยตนเองจากกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มจำนวน 100 คน

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์ข้อมูลลักษณะทางกายภาพจากกรณีศึกษา แนวคิดในการออกแบบรูปแบบสถาปัตยกรรม สถานที่ตั้ง การเชื่อมโยงระหว่างพื้นที่และลักษณะใช้งาน (function) สื่อนำมาใช้ในศูนย์การเรียนรู้และวรรณกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องนำมาวิเคราะห์เปรียบเทียบและสรุปผลร่วมกัน
2. วิเคราะห์ข้อมูลด้านการบริหารจัดการจากการสัมภาษณ์ผู้ที่ทำงานอยู่ภายในศูนย์การเรียนรู้ที่มีในปัจจุบัน
3. นำแบบสอบถามที่ได้จากการตรวจสอบความสมบูรณ์ของข้อมูลแล้วไปประมวลผลด้วยระบบคอมพิวเตอร์โดยใช้โปรแกรม SPSS (Statistic Package for Social Science) ซึ่งค่าสถิติอย่างง่ายที่ใช้ในการวิเคราะห์มีดังนี้
 1. การแจกแจงความถี่และหาค่าร้อยละ (percentage)
 2. การหาค่าเฉลี่ย (mean)
 3. การหาค่าฐานนิยม (mode)
 4. การหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (standard deviation)

จากการตีความหมายในทางสถิติจะทำให้สามารถทราบถึงประเด็นหลักที่ต้องการประเมินจากแบบสอบถามได้

3.6 การแปลผลข้อมูล

การศึกษาวิจัยเรื่องแนวทางการออกแบบศูนย์การเรียนรู้ศิลปะและการออกแบบนี้ ผู้วิจัยจะทำการแปลผลข้อมูลจากการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. ทำการสรุปข้อมูลกายภาพจากกรณีศึกษาและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ มาเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ คืออธิบายถึงลักษณะเด่นและด้อย รวมไปถึงแนวทางในการสร้างศูนย์การเรียนรู้และการออกแบบที่ดีว่าควรเป็นอย่างไร

2. สรุปผลข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ร่วมกับวรรณกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารว่าศูนย์การเรียนรู้ที่ดีควรมีระบบการบริหารงานเป็นอย่างไร

3. นำข้อมูลที่ได้จากการทำแบบสอบถามมาผ่านการวิเคราะห์ทางสถิติ เพื่อหาค่าเฉลี่ยและความเบี่ยงเบนที่เกิดขึ้น เพื่อให้ทราบถึงประเด็นหลักที่ต้องการทราบจากแบบสอบถาม สรุปผลเป็นข้อมูลในเชิงปริมาณ

4. นำข้อมูลจาก 3 ส่วนข้างต้นมาวิเคราะห์ร่วมกันเพื่อสรุปผลในการหาลักษณะพื้นที่และการเชื่อมโยงของการใช้งานที่เหมาะสมของศูนย์การเรียนรู้และสร้างสรรค์งานออกแบบ