

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

3.1 แผนการดำเนินการศึกษา

- 1) ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย
- 2) วิเคราะห์การออกแบบกราฟิก และศึกษาการออกแบบเว็บไซต์ ด้วยศาสตร์สวงจุ้ย
- 3) ทำการออกแบบกราฟิกด้วย และพัฒนาสื่อเว็บไซต์ ด้วยศาสตร์สวงจุ้ย
- 4) ทดสอบทัศนคติ ความพึงพอใจของการออกแบบโดยการสุ่มตัวอย่างกลุ่มเป้าหมาย
ที่ใช้บริการออกแบบกราฟิกด้วยศาสตร์สวงจุ้ย ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต
- 5) ประมวลผล/สรุปผลทัศนคติ ความพึงพอใจของผู้รับบริการของการออกแบบ
กราฟิกด้วยศาสตร์สวงจุ้ย
- 6) ปรับปรุงและพัฒนาการออกแบบกราฟิกด้วยศาสตร์สวงจุ้ย

3.1.1 ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย สอบถามและสัมภาษณ์ความต้องการผู้ใช้บริการออกแบบด้วยกราฟิกด้วยศาสตร์สวงจุ้ย ในปัจจุบันผู้ใช้บริการออกแบบกราฟิกด้วยศาสตร์สวงจุ้ย ผ่านทางอินเทอร์เน็ต มีเพียงเว็บไซต์ อีเฟิงสู่ยดีไซน์ดอทคอม เท่านั้น ผู้วิจัยได้สอบถามความต้องการ ของกลุ่มเป้าหมายที่ใช้บริการออกแบบกราฟิกจากเว็บไซต์ดังกล่าวว่า หากมีบริการออกแบบสื่อเว็บไซต์ โดยใช้ศาสตร์สวงจุ้ยประยุกต์ในการออกแบบ ผู้ใช้บริการมีความสนใจหรือไม่ ผลปรากฏว่า ผู้ใช้บริการให้ความสนใจ และอยากใช้บริการเพื่อให้ครบวงจร สอดคล้องกับกราฟิกที่ได้รับบริการไปแล้ว

3.1.2 วิเคราะห์การออกแบบกราฟิก และศึกษาการออกแบบเว็บไซต์ ด้วยศาสตร์สวงจุ้ย ศึกษาทฤษฎีสวงจุ้ยกับการออกแบบกราฟิกรวมถึงวิธีการออกแบบโดยใช้โปรแกรมสร้างเว็บเพจจากแนวคิดเบื้องต้น ได้ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับทฤษฎีการออกแบบด้วยศาสตร์สวงจุ้ย โดยมีขั้นตอนการศึกษาดังนี้

- 1) เริ่มจากเรื่องของ การหาธาตุสำคัญ โดยการศึกษาจากหนังสือการผูกดวงจีน เพื่อให้ได้สัญลักษณ์ของธาตุนั้นๆ ที่ถูกต้อง นำไปสู่การออกแบบเว็บไซต์
- 2) ศึกษาทฤษฎีการจัดวางผังปฏิภินาทิศ และร้าย ที่เกี่ยวกับบุคคลนั้นๆ เพื่อนำมาประยุกต์ในเรื่องของพื้นที่ในการออกแบบเว็บเพจ
- 3) ศึกษาเรื่องของจุดสนใจในการวางตำแหน่งองค์ประกอบของภาพ เพื่อนำมาประยุกต์ในเรื่องของพื้นที่ในการออกแบบเว็บเพจ

4) ศึกษาเรื่องการออกแบบสารสนเทศ เพื่อให้งานออกแบบสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายได้
สัมฤทธิ์ผล

5) ศึกษาโปรแกรมที่ใช้ในการออกแบบและสร้างเว็บเพจ โดยมีโปรแกรดังนี้

- Program Dreamwaver MX เป็นโปรแกรมสำเร็จรูปสำหรับออกแบบและสร้างเว็บไซต์
และโอนย้ายข้อมูลข้อมูลจากคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลไปยังเซิร์ฟเวอร์
- Program Illustrator CS เป็นโปรแกรมสำหรับออกแบบกราฟิก 2 มิติ
- Program Corel draw 9 เป็นโปรแกรมสำหรับออกแบบกราฟิก 2 มิติ
- Program Adobe Photoshop CS เป็นโปรแกรมสำหรับการตกแต่งภาพและอักษร
- Program Adobe Imageleady เป็นโปรแกรมสำหรับการตกแต่งภาพทำภาพเคลื่อนไหว

3.1.3 ทำการออกแบบกราฟิกด้วย และพัฒนาสื่อเว็บไซต์ ด้วยศาสตร์วงจักษ์ ผู้ทำ
การศึกษาออกแบบกราฟิกด้วยศาสตร์วงจักษ์และปรับปรุงรูปแบบเว็บเพจของเว็บไซต์อีเฟิงสุ่ย
ดีไซน์คอตคอม ให้เป็นไปตามหลักวงจักษ์

3.1.4 ทดสอบทัศนคติ ความพึงพอใจของการออกแบบโดยการสุ่มตัวอย่างกลุ่ม
เป้าหมายที่ใช้บริการออกแบบกราฟิกด้วยศาสตร์วงจักษ์ ผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตทดลองใช้งาน
กับกลุ่มตัวอย่าง ทดลองให้บริการออกแบบเว็บไซต์ด้วยศาสตร์วงจักษ์ กับกลุ่มลูกค้าที่สนใจและ
กลุ่มของลูกค้าของทางเว็บไซต์ โดยกำหนดขอบเขตภายในเวลา 2 เดือน ตั้งแต่ เดือนมกราคมถึง
กุมภาพันธ์ 2549 เมื่อทำการออกแบบแล้ว มีการวัดผลเพื่อทำการปรับปรุงและพัฒนาต่อไป

3.1.5 ประมวลผล/สรุปผลทัศนคติ ความพึงพอใจของผู้รับบริการของการออกแบบ
กราฟิกด้วยศาสตร์วงจักษ์ ตรวจสอบวัดผลต่อทัศนคติผู้ให้บริการและการปรับปรุงแก้ไข

การประเมินผลที่ได้จากการวัดผลจะนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ตามหลักสถิติ
โดยได้ประยุกต์ตามมาตรฐานค่าของ Likert จิตาภา(2547) แบ่งออกเป็น 4 ระดับ โดย
รายละเอียดความเห็นเกี่ยวกับสิ่งกระตุ้นปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจใช้บริการออกแบบกราฟิกด้วย
ศาสตร์วงจักษ์ และทัศนคติที่มีต่อเว็บไซต์ อีเฟิงสุ่ยดีไซน์คอตคอม มีการกำหนดคะแนนเฉลี่ยดังนี้

ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 ระดับความคิดเห็น เห็นด้วยอย่างยิ่ง

ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 ระดับความคิดเห็น เห็นด้วย

ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 ระดับความคิดเห็น ไม่เห็นด้วย

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 ระดับความคิดเห็น ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

เกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละระดับมีดังนี้

เห็นด้วยอย่างยิ่ง 4 คะแนน

เห็นด้วย 3 คะแนน

ไม่เห็นด้วย 2 คะแนน

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง 1 คะแนน

คำอธิบายความหมายของคำตอบ

เห็นด้วยอย่างยิ่ง หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นด้วยอย่างยิ่งกับข้อความในประโยค

เห็นด้วย หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นด้วยกับข้อความในประโยค

ไม่เห็นด้วย หมายถึง เมื่อผู้ตอบไม่เห็นด้วยกับข้อความในประโยค

ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง หมายถึง เมื่อผู้ตอบไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งกับข้อความในประโยค

สำหรับแบบสอบถามเกี่ยวกับความพึงพอใจในการใช้บริการออกแบบกราฟิกด้วย
ศาสตร์วงจักษ์ ประยุกต์เกณฑ์การวัดผลทางสถิติของ เขียวลักษณ์ (2546) โดยมีการกำหนดคะแนน
เป็นมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 ระดับความพึงพอใจมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 ระดับความพึงพอใจมาก

ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 ระดับความพึงพอใจ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 ระดับความพึงพอใจ พอใช้

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 ระดับความพึงพอใจ ควรปรับปรุง

เกณฑ์การให้คะแนนในแต่ละระดับมีดังนี้

พึงพอใจมากที่สุด 5 คะแนน

พึงพอใจมาก 4 คะแนน

พึงพอใจปานกลาง 3 คะแนน

พึงพอใจ พอใช้ 2 คะแนน

ควรปรับปรุง 1 คะแนน

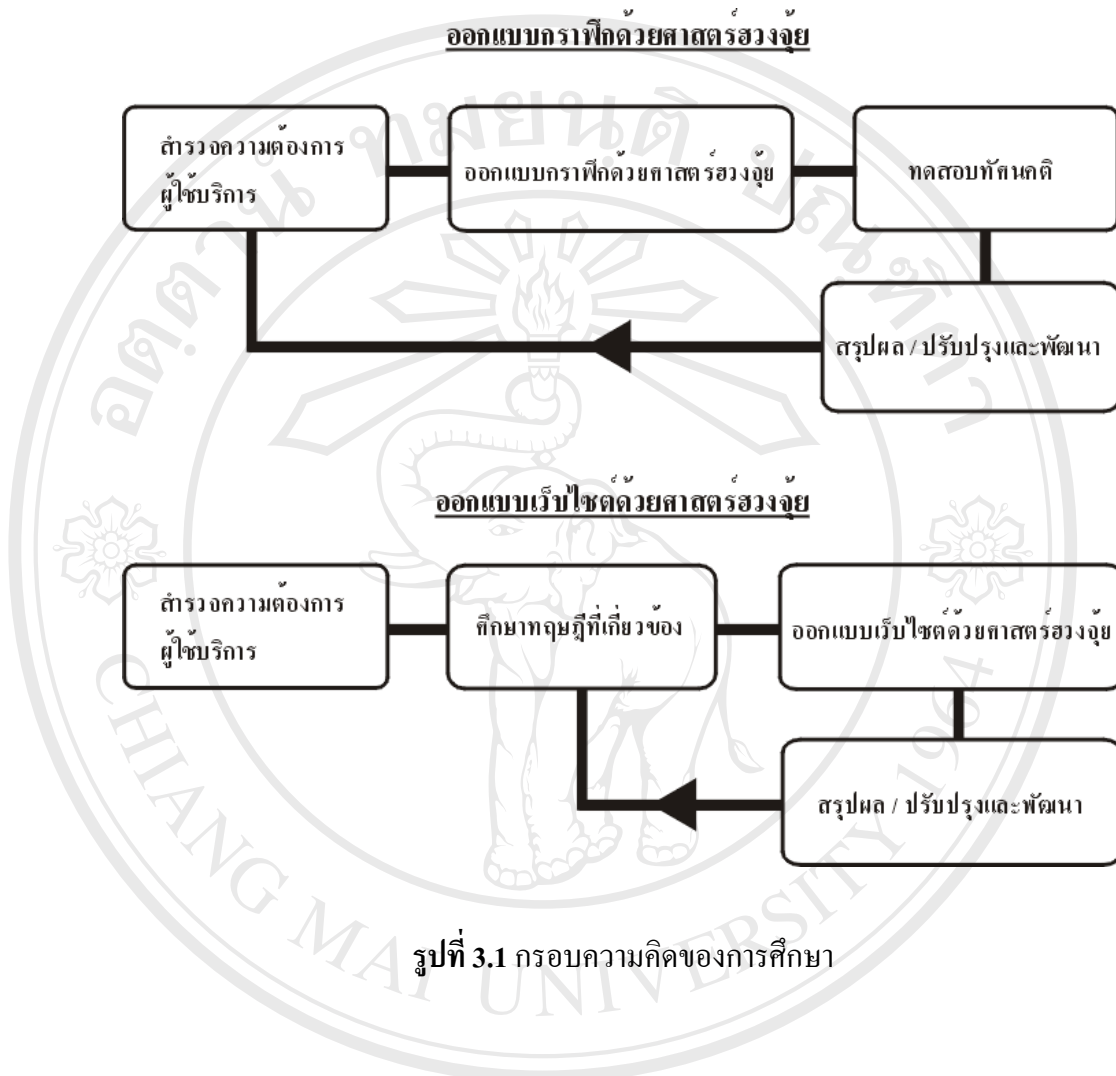
คำอธิบายความหมายของคำตอบ

มากที่สุด	หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับ ความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบมากที่สุด
มาก	หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึก และความคิดเห็นของผู้ตอบมาก
ปานกลาง	หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับ ความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบปานกลาง
พอใช้	หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับความรู้สึก และความคิดเห็นของผู้ตอบพอใช้
ควรปรับปรุง	หมายถึง เมื่อผู้ตอบเห็นว่าข้อความในประโยคนั้นตรงกับ ความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ตอบน้อยที่สุด

3.2 ขอบเขตของการศึกษา

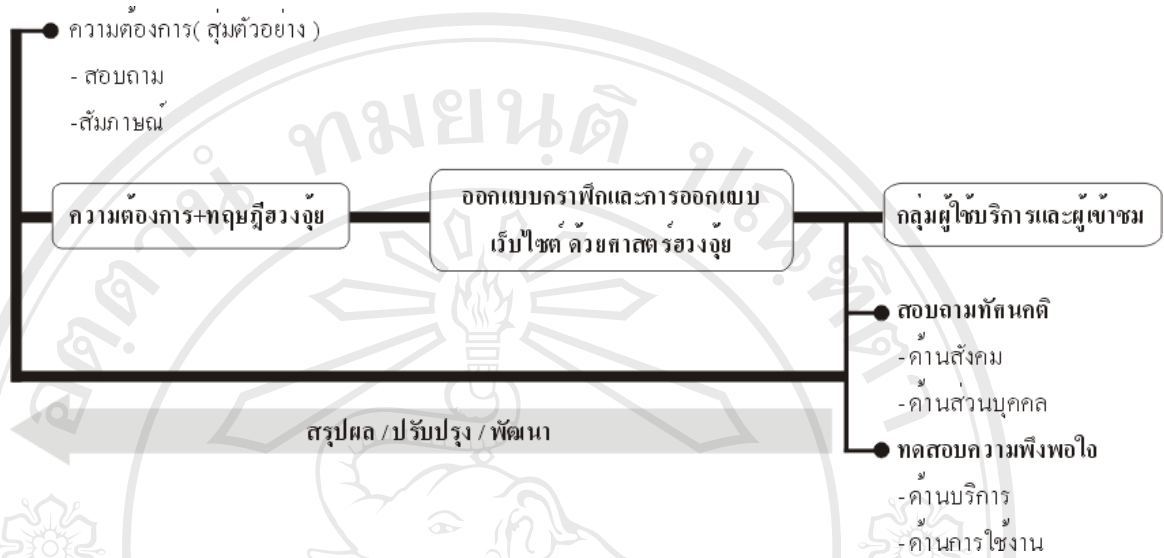
การศึกษานี้ มุ่งศึกษาเฉพาะกลุ่มผู้ใช้บริการออกแบบกราฟิกด้วยศาสตร์วงจรรวมทางอินเทอร์เน็ตโดยการสุ่มตัวอย่างในระยะเวลา 60 วัน เริ่มนับตั้งแต่มีผู้ใช้บริการออกแบบกราฟิกด้วยศาสตร์วงจรรวม เข้าชมเว็บไซต์ ระหว่าง เดือนพฤศจิกายน 2548 ถึง เดือนธันวาคม พ.ศ. 2548

3.3 กรอบความคิดของการศึกษา



รูปที่ 3.1 กรอบความคิดของการศึกษา

3.4 วิธีการศึกษา



รูปที่ 3.2 วิธีการศึกษา

3.5 สถานที่ดำเนินการศึกษาและรวบรวมข้อมูล

- 1) สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- 2) สถานประกอบการออกแบบกราฟิกด้วยศาสตร์สองขั้ว อีฟิงส์ยูดีไซน์คอตคอม

3.6 ระยะเวลาในการดำเนินการศึกษา

ระยะเวลาในการดำเนินการศึกษาภายในระยะเวลา 4 เดือน นับตั้งแต่ศึกษาโครงการศึกษาทัศนคติต่อการออกแบบกราฟิกด้วยศาสตร์วงจู้ยในสถานการณ์รัฐกิจร่วมสมัยในประเทศไทย จนสิ้นสุดการศึกษา เริ่มตั้งแต่วันที่ 1 เดือนตุลาคม พ.ศ 2548 ถึง เดือนมีนาคม พ.ศ. 2549

การดำเนินงาน ระยะเวลา	เดือน																							
	ตุลาคม				พฤศจิกายน				ธันวาคม				มกราคม				กุมภาพันธ์				มีนาคม			
	สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. ศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ศึกษาความต้องการของ กลุ่มเป้าหมาย																								
2. วิเคราะห์การออกแบบ กราฟิกและศึกษาการออกแบบ เว็บไซต์ ด้วยศาสตร์วงจู้ย																								
3. ทำการออกแบบกราฟิกและ พัฒนาสื่อเว็บไซต์ ด้วย ศาสตร์วงจู้ย																								
4. ทดสอบทัศนคติความพึง พอใจของการออกแบบโดย การสุ่มตัวอย่างกลุ่มเป้าหมาย ที่ใช้บริการออกแบบกราฟิก ด้วยศาสตร์วงจู้ย ผ่าน เครือข่ายอินเทอร์เน็ต																								
5. ประมวลผล/สรุปผลทัศนะ คติ / ความพึงพอใจของ ผู้รับบริการ ของการออกแบบ กราฟิกด้วยศาสตร์วงจู้ย																								

ตารางที่ 3.1 ตารางแสดงระยะเวลาในการดำเนินการศึกษา