การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความสามารถในการเผชิญปัญหาและอุปสรรคกับ ความรับผิดชอบในงานของนักเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เพื่อเปรียบเทียบความสามารถในการ เผชิญปัญหาและอุปสรรค กับความรับผิดชอบในงานของนักเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ จำแนกตาม ปัจจัยส่วนบุคคล และเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความสามารถในการเผชิญปัญหา และอุปสรรค กับความรับผิดชอบในงานของนักเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ที่ทำงานอยู่ในกรุงเทพฯ และนนทบุรี จำนวน 380 หน่วยตัวอย่าง เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้ แบบวัดความสามารถในการเผชิญปัญหาและอุปสรรคกับความรับผิดชอบในงานของนักเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ และทำการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ ได้ผลการวิจัยดังนี้

- 1. นักเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีความสามารถในการเผชิญปัญหาและอุปสรรคอยู่ใน ระคับสูง โดยเฉพาะด้านการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง รองลงมาคือ ด้านการรับผิดชอบ ต่อผลที่เกิดขึ้น และด้านการวางแผนควบคุมและดำเนินการแก้ไขปัญหาอุปสรรค
- 2. นักเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีความรับผิดชอบในงานอยู่ในระดับสูง โดยเฉพาะด้าน การมีวินัยในตนเอง รองลงมาคือ ด้านการยอมรับในการกระทำของตนและปรับปรุงแก้ไขและ ด้าน การทำงานโดยคำนึงถึงคุณภาพงาน
- 3. นักเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีวุฒิการศึกษาและอายุต่างกันมีความสามารถในการเผชิญ ปัญหาและอุปสรรคต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระคับ .05
- 4. นักเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่มีวุฒิการศึกษา อายุ อายุการทำงาน ณ ที่ทำงานปัจจุบัน และอายุการทำงานรวมต่างกันมีความรับผิดชอบในงานต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
- 5. ความสามารถในการเผชิญปัญหาและอุปสรรค ด้านการวางแผนควบคุมและคำเนินการ แก้ไขปัญหาอุปสรรค ด้านการรับผิดชอบต่อผลที่เกิดขึ้น ด้านการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง และด้านความคิดสร้างสรรค์ อดทน เพียรพยายาม ส่งผลให้ นักเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์มีความ รับผิดชอบในงานต่างกัน
- 6. ความรับผิดชอบในงานโดยรวม กับความสามารถในการเผชิญปัญหาและอุปสรรคโดยรวม มีความสัมพันธ์กันทางบวก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระคับ .01 เมื่อพิจารณารายค้านแล้ว พบว่า นักเขียนโปรแกรม คอมพิวเตอร์ที่มีความสามารถในการเผชิญปัญหาและอุปสรรค ค้านความคิด สร้างสรรค์ อดทนเพียรพยายาม มีความสัมพันธ์ทางบวก กับความรับผิดชอบในงานค้านการกระตือรือร้น สงที่สุด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

The purpose of the research are to study adversity quotient (AQ) and responsibility on the job of programmers, to study adversity quotient (AQ) and responsibility on the job of programmers categorize by personal factor and to study the relationships between adversity quotient (AQ) and responsibility on the job of programmers. The survey samples included 380 programmers worked at Bangkok and Nonthaburi provinces. The data were collected by using the measurement the adversity quotient and the responsibility on the job. Eventually, the data were statistically analyzed. The results of this study were as follows:

- 1. The programmers had a high adversity quotient level. The outstanding AQ features of the programmers were effective self-learning and capable of improvement themselves efficiently. Furthermore, the programmers had high responsibility on result, and were able to make a plan, control, and solve problems.
- 2. The programmers had high responsibility. The dominant responsibility feature of the programmers was have a discipline. They were more likely to be responsible for what they had done. They improve and perform their tasks based on job's quality consideration.
- 3. The programmers had different education and age were more likely to have different adversity quotient at the level of significance of .05.
- 4. The programmers had different education, age, and experiences at a present workplace and overall experience had different responsibility level at the level of significance of .05.
- 5. Adversity quotient, making a plan, controlling and solving problems, responsibility, effective self-learning and capable of improvement themselves efficiently and creativity endurance effort influence the programmer's job responsibility.
- 6. The overall responsibility related to the overall adversity quotient at the level of significance of .01. In summary, the programmers had AQ, creativity, endurance, and effort were most likely to had high responsibility and enthusiasm at the level of significance of .01.