

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การรู้สารสนเทศ มีความสำคัญและถือเป็นสมรรถนะหลักของบุคคล ในศตวรรษที่ 21 ซึ่งมีข้อมูลข่าวสารหรือสารสนเทศเป็นปัจจัยสำคัญต่อการดำรงชีพ ของคนใน สังคมปัจจุบัน ดังนั้น การรู้สารสนเทศ ซึ่งเป็นทักษะ ความรู้ ความสามารถ ของบุคคลที่จะบอกได้ว่า ต้องการสารสนเทศอะไร สามารถค้นหา ประเมิน และใช้สารสนเทศที่ได้มาอย่างมีประสิทธิภาพ การรู้สารสนเทศจึงเป็นกุญแจสำคัญ ที่ส่งเสริมให้มีการเพิ่มพูนความรู้ให้แก่ตัวบุคคลและสาขาวิชาชีพต่าง ๆ ให้เจริญก้าวหน้า สอดคล้องกับการพัฒนาทางด้านเศรษฐกิจของประเทศ

บทบาทสำคัญที่ทำให้การรู้สารสนเทศเข้ามามีส่วนในการพัฒนาเศรษฐกิจ ของประเทศ ส่วนหนึ่งมาจากการที่บุคคลที่รู้สารสนเทศนำสารสนเทศมาพัฒนาปรับใช้ ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการขับเคลื่อนธุรกิจ และอุตสาหกรรมทุกประเทศจึงให้ความสำคัญในการส่งเสริมด้านอุตสาหกรรม เพื่อผลิตสินค้าออกจำหน่าย นำเงินตราเข้าประเทศให้มากที่สุด ทำให้เกิดการแข่งขัน ในด้านการค้า การตลาดการค้าโดยศึกษา ขนาด แนวโน้มและการเติบโตของตลาด ในทางธุรกิจ ให้สินค้าเหมาะสม และเป็นที่ยอมรับของผู้บริโภค สิ่งที่ทำให้สินค้าได้รับความ สนใจและอยู่ในความนิยมของตลาด คือ รูปลักษณ์ของสินค้า ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถ ดึงดูดความสนใจได้ รูปลักษณ์ดังกล่าวขึ้นอยู่กับกรอบที่มาจากความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ การแข่งขันระหว่างนักออกแบบด้วยกัน จะทำให้ผลงานของนักออกแบบ มีความแปลกและใหม่เป็นที่สนใจของผู้บริโภค นักออกแบบต้องศึกษาและหาข้อมูลว่า จะทำอะไรผลงานจึงจะเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย และทำอะไรผลงาน จึงจะมีรูปแบบอยู่ในความนิยมได้นาน ๆ (สมทรง เวียงอำพล, 2529, หน้า 10) สิ่งเหล่านี้

มีบทบาทในการขยายตัวทางด้านเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมของโลก จึงมีส่วนในการผลักดันให้วิชาการต่าง ๆ ตลอดจนนักออกแบบต้องพัฒนาตัวเองให้มีความเจริญก้าวหน้าให้ทันกับความเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและอุตสาหกรรม

ในการผลิตผลงานของนักออกแบบ จุดเริ่มต้นมาจากการรับรู้ปัญหาหรือข้อมูลผ่านกระบวนการวิเคราะห์เพื่อหาทางแก้ปัญหาอย่างมีระบบ ซึ่งกระบวนการของความคิดเหล่านี้ จะเป็นแนวทางของการเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการออกแบบผลงาน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การรับรู้สารสนเทศของแต่ละบุคคล เนื่องจากการรับรู้สารสนเทศเป็นตัวกำหนดที่สำคัญยิ่งตัวหนึ่งของผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการ และการจะสร้างการรับรู้ความสามารถของตนให้เกิดขึ้นของนักออกแบบ ต้องอาศัยทั้งความเชื่อในความสามารถ และประสบการณ์ที่ส่งเสริมบรรยากาศให้เกิดการเรียนรู้ในงานออกแบบ โดยการรับรู้สารสนเทศนั้น จะต้องผ่านระบบสื่อสารหรือการถ่ายทอดสารสนเทศ หรือเรียกว่า กระบวนการสื่อสารความรู้ (information communication) โดยจะมีกระบวนการที่ซับซ้อน มีความเกี่ยวข้องกับปัจจัยอื่น ๆ ได้แก่ ตัวเนื้อหาสารสนเทศ สื่อที่ใช้ถ่ายทอด ช่องทางการส่งการรับ และสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง ที่จะช่วยให้การถ่ายทอดและการไหลเวียนของสารสนเทศ (อารีย์ ชื่อวัฒนา, 2546, หน้า 10-11)

การรับรู้สารสนเทศ จึงมีความสำคัญต่อแนวคิดการออกแบบที่ส่งผลให้ งานออกแบบ มีภาพลักษณ์ที่ดี มีคุณภาพ น่าเชื่อถือ สามารถดึงดูดความสนใจของผู้บริโภค โดยนักออกแบบต้องทราบถึงข้อมูลที่นำมาประกอบในกระบวนการออกแบบ การค้นคว้าหาข้อมูลและจัดเก็บรวบรวมข้อมูล สำหรับการออกแบบนั้น เป็นงานที่ต้องใช้ทั้งเวลา แรงงาน และทุนในการดำเนินงาน แม้นักออกแบบ จะมีความต้องการข้อมูลเป็นปริมาณมากเพียงใด แต่ในทางปฏิบัตินั้นมีข้อจำกัดเข้ามาเกี่ยวข้อง ทำให้ไม่สามารถหุ้มเทเวลาและค่าใช้จ่ายไปกับการค้นคว้าหาข้อมูล ได้มากเท่าที่ต้องการ แต่ในการทำงานจำเป็นต้องอาศัยวัตถุดิบ ซึ่งในที่นี้ ก็คือ ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวปัญหาตลอดจนวิธีการต่าง ๆ ที่เป็นไปได้ในการแก้ปัญหา งานออกแบบ (นวลน้อย บุญวงษ์, 2542, หน้า 146) ทั้งนี้ในการออกแบบสารสนเทศมีส่วนเกี่ยวข้อง ในด้านกระบวนการออกแบบ ตั้งแต่ก่อนการออกแบบ โดยใช้สารสนเทศมาศึกษาความเป็นไปได้ของโครงการ การเตรียมข้อมูลเบื้องต้น เพื่อให้ทราบความเป็นไปเกี่ยวกับ

การออกแบบในระหว่างการออกแบบจะต้องหาข้อมูลอย่างละเอียดที่เกี่ยวข้อง โดยตรงกับงานออกแบบเพื่อใช้ในการสร้างให้เกิดแนวความคิดในการพัฒนาการออกแบบ เมื่อการออกแบบเสร็จสิ้นแล้ว ยังนำข้อมูลสารสนเทศไปใช้ประโยชน์ในการปรับปรุงพัฒนางานออกแบบ และใช้เป็นข้อมูลก่อนการออกแบบครั้งต่อไป

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ เป็นหน่วยงานที่มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการเรียนการสอน ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และวิชาการขั้นสูง เพื่อเป็นผู้พัฒนาและสร้างสรรค์เทคโนโลยีที่เหมาะสม อันก่อให้เกิดการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม ทั้งนี้ได้มีการเปิดหลักสูตรคณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ เป็นหลักสูตรที่มุ่งเน้นสร้างและพัฒนากำลังคนทางด้านศิลปะและเทคโนโลยี ส่งเสริมการเรียนการสอนที่เพิ่มพูนความรู้ทางด้านออกแบบและทางวิชาชีพ ให้เจริญก้าวหน้า สอดคล้องกับการพัฒนาทางเศรษฐกิจและอุตสาหกรรม ผลิตกำลังคนที่มีสติปัญญา ความรู้ ความสามารถ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีการวิจัย มีการสร้างความรู้ใหม่ ที่สามารถเพิ่มผลผลิต และเพิ่มคุณภาพให้สามารถแข่งขันกับนานาชาติ

การพัฒนาศักยภาพนักศึกษาให้เป็นผู้มีความรู้ ความสามารถ ในการแข่งขันกับนานาชาติได้นั้น นักศึกษาต้องพัฒนาตนเองให้ตระหนักถึงความจำเป็นของสารสนเทศ ซึ่งเป็นพื้นฐานของการตัดสินใจที่ชาญฉลาด รู้แหล่งสารสนเทศที่ต้องการ สามารถเข้าถึง และค้นคืนสารสนเทศที่ต้องการ ได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล ประเมิน-สารสนเทศได้อย่างมีวิจารณ์ญาณและบูรณาการ สารสนเทศที่เลือกสรรแล้วสู่ความรู้ของตนตลอดจนใช้สารสนเทศ เพื่อสนองวัตถุประสงค์ การคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา

ดังนั้น เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้นักศึกษาให้เป็น “ผู้รู้สารสนเทศ” ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาสภาพการรับรู้สารสนเทศของนักศึกษาที่เรียนทางด้านออกแบบตลอดจนศึกษาปัญหาและอุปสรรคในการรับรู้สารสนเทศของนักศึกษา เพื่อเป็นแนวทางในการแนะนำทรัพยากรสารสนเทศและแหล่งสารสนเทศให้กับนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนคร-เหนือ และสถาบันการศึกษาอื่นที่มีการเรียนการสอนด้านการออกแบบ เพื่อเป็นการส่งเสริมวิชาชีพทางด้านออกแบบ ให้มีความเจริญก้าวหน้าสอดคล้องกับการพัฒนาทางเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมตลอดไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสภาพการรับรู้สารสนเทศด้านการออกแบบของนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
2. เพื่อศึกษาปัญหาการรับรู้สารสนเทศด้านการออกแบบของนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
3. เปรียบเทียบสภาพและปัญหาการรับรู้สารสนเทศด้านการออกแบบของนักศึกษา คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ โดยจำแนกตามเพศ สาขาวิชา ระดับการศึกษา วุฒิการศึกษาเดิมและผลการเรียนคะแนนเฉลี่ยสะสม

สมมติฐานของการวิจัย

นักศึกษาที่มีสถานภาพแตกต่างกัน มีสภาพและปัญหาการรับรู้สารสนเทศด้านการออกแบบแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาภาคปกติและสมทบพิเศษ ชั้นปีที่ 1-4 ที่ลงทะเบียนในปีการศึกษา 2553 ของคณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ ประกอบด้วย 2 สาขาวิชา ได้แก่ สาขาวิชาการออกแบบภายใน และสาขาวิชาออกแบบเซรามิกส์ จำนวน 604 คน

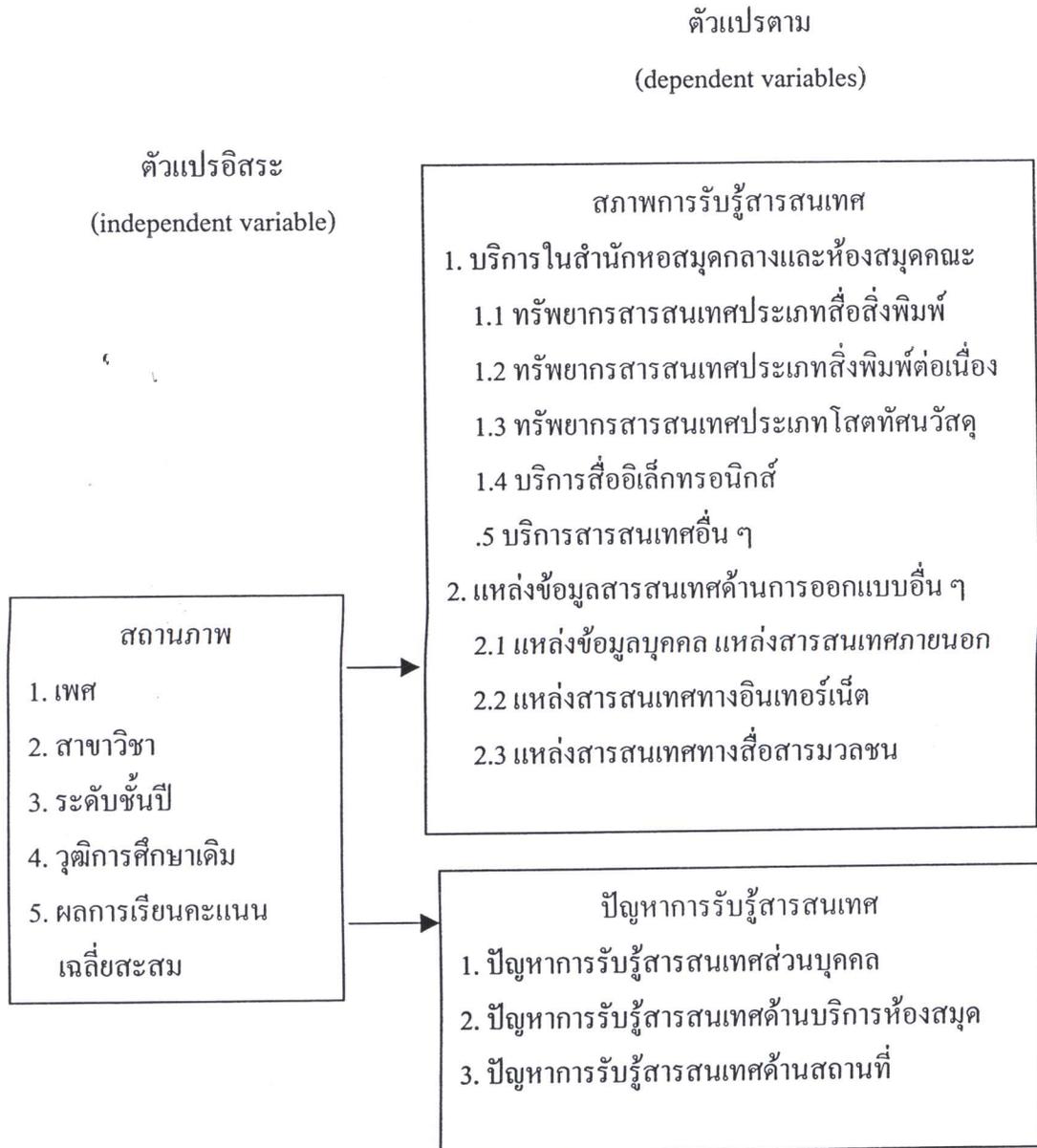
กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักศึกษาภาคปกติ ชั้นปีที่ 1-4 ที่ลงทะเบียนในปีการศึกษา 2553 ของคณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ ประกอบด้วย 2 สาขาวิชา ได้แก่ สาขาวิชาการออกแบบภายใน และสาขาวิชาออกแบบเซรามิกส์ จำนวน 240 คน

ตัวแปร

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่
 - 1.1 เพศ ได้แก่ เพศชายและเพศหญิง
 - 1.2 สาขาวิชา ได้แก่ สาขาวิชาออกแบบภายใน และสาขาวิชาออกแบบเซรามิกส์
 - 1.3 ระดับชั้นปี ได้แก่ นักศึกษาภาคปกติและสมทบพิเศษ ชั้นปีที่ 1 ชั้นปีที่ 2 ชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4
 - 1.4 วุฒิการศึกษาเดิม ได้แก่ ระดับมัธยมศึกษา และประกาศนียบัตรวิชาชีพ
 - 1.5 ผลการเรียนคะแนนเฉลี่ยสะสม ได้แก่ ต่ำกว่า 2.00 ตั้งแต่ 2.00-2.99 และตั้งแต่ 3.00 ขึ้นไป
2. ตัวแปรตาม การรับรู้สารสนเทศด้านการออกแบบของนักศึกษา ได้แก่ สภาพการรับรู้สารสนเทศและปัญหาการรับรู้สารสนเทศ

กรอบแนวคิด



ภาพ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

นียมศัพท์เฉพาะ

1. การรับรู้สารสนเทศ หมายถึง การสื่อสารความรู้ที่ทำให้เกิดความเข้าใจหรือตีความสารสนเทศ จากปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้สารสนเทศ
2. สารสนเทศด้านการออกแบบ หมายถึง ข้อมูลสารสนเทศเพื่อการออกแบบที่ได้นำมาวิเคราะห์ และกำหนดเป็นแนวความคิดในการออกแบบ
3. ทรัพยากรสารสนเทศด้านการออกแบบที่มีให้บริการในสำนักหอสมุดกลางและห้องสมุดคณะ หมายถึง ทรัพยากรสารสนเทศที่นำมาใช้ในการออกแบบที่มีให้บริการในสำนักหอสมุดกลางและห้องสมุดคณะ ได้แก่ ทรัพยากรสารสนเทศประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ ทรัพยากรสารสนเทศประเภทสื่อสิ่งพิมพ์ต่อเนื่อง ทรัพยากรสารสนเทศประเภทโสตทัศนวัสดุ บริการสื่ออิเล็กทรอนิกส์และบริการสารสนเทศอื่น ๆ
4. แหล่งข้อมูลสารสนเทศด้านการออกแบบอื่น ๆ หมายถึง แหล่งข้อมูลที่นำมาใช้ในการออกแบบที่ไม่มีให้บริการในสำนักหอสมุดกลางและห้องสมุดคณะ ได้แก่ แหล่ง ข้อมูลบุคคล แหล่งสารสนเทศภายนอก แหล่งสารสนเทศทางอินเทอร์เน็ต และแหล่งสารสนเทศทางสื่อสารมวลชน
5. นักศึกษา หมายถึง นักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ ประกอบด้วย สาขาวิชาการออกแบบภายใน และสาขาวิชาออกแบบเซรามิกส์
6. สถานภาพของนักศึกษา หมายถึง สถานภาพของนักศึกษา ดังนี้
 - 6.1 เพศ ได้แก่ เพศชายและเพศหญิง
 - 6.2 สาขาวิชา ได้แก่ สาขาวิชาการออกแบบภายในและสาขาวิชาออกแบบเซรามิกส์
 - 6.3 ระดับชั้นปี ได้แก่ นักศึกษาภาคปกติและสมทบพิเศษ ชั้นปีที่ 1 ชั้นปีที่ 2 ชั้นปีที่ 3 และชั้นปีที่ 4
 - 6.4 วุฒิการศึกษาเดิมที่นักศึกษาได้จบการศึกษา ได้แก่ ระดับมัธยมศึกษา และประกาศนียบัตรวิชาชีพ
 - 6.5 ผลการเรียนคะแนนเฉลี่ยสะสมในปีการศึกษาปัจจุบัน ได้แก่ ต่ำกว่า 2.00 ตั้งแต่ 2.00-2.99 และตั้งแต่ 3.00 ขึ้นไป

7. ประสพการณ์ในการใช้สารสนเทศในงานออกแบบ หมายถึง ประสพการณ์ในการใช้สารสนเทศของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ ได้แก่ วัตถุประสงค์ในการนำสารสนเทศไปใช้ในงานออกแบบ ความถี่ในการเข้าใช้บริการ ห้องสมุดและการใช้สารสนเทศหมวดเนื้อหาด้านการออกแบบ

8. สภาพการรับรู้ หมายถึง ความเป็นจริงในการรับรู้สารสนเทศด้านการออกแบบของนักศึกษาที่กำลังดำเนินอยู่จากทรัพยากรสารสนเทศที่สำนักหอสมุดกลาง มีให้ บริการและแหล่งสารสนเทศด้านการออกแบบอื่น ๆ ที่สำนักหอสมุดกลางไม่มีให้บริการ

9. ปัญหาในการรับรู้ หมายถึง อุปสรรค หรือปัจจัยที่ก่อให้เกิดการรับรู้สารสนเทศด้านการออกแบบได้น้อยหรือ ไม่รับรู้ได้ ซึ่งอาจเนื่องมาจากสื่อหรือตัวผู้รับเอง จากปัญหา 3 ด้าน ได้แก่ ปัญหาการรับรู้สารสนเทศส่วนบุคคล ปัญหาการรับรู้สารสนเทศด้านบริการห้องสมุด และปัญหาการรับรู้สารสนเทศด้านสถานที่

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบสภาพการรับรู้สารสนเทศด้านการออกแบบของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

2. ทราบปัญหาการรับรู้สารสนเทศด้านการออกแบบของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

3. ทราบความแตกต่างของปัญหาการรับรู้สารสนเทศด้านการออกแบบของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

4. เป็นแนวทางในการพัฒนาปรับปรุงการจัดการทรัพยากรสารสนเทศและการให้บริการแนะนำแหล่งสารสนเทศของสำนักหอสมุดกลาง ให้เพียงพอและสอดคล้องกับความต้องการของนักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ ส่งเสริมความรู้ให้แก่นักศึกษา
ที่เรียนด้านการออกแบบในระดับอุดมศึกษาต่อไป