

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาพฤติกรรมและความต้องการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการใช้งานคอมพิวเตอร์แบบพกพาของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต 3) เพื่อเปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต กลุ่มตัวอย่างเป็นนักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิตจำนวน 1,574 คน เครื่องมือในการวิจัยคือแบบสอบถามพฤติกรรมและความต้องการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปคำนวณค่าสถิติคือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบสมมติฐานใช้การวิเคราะห์ t-test (Independent Samples) และวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบทางเดียว (One Way Analysis of Variance -ANOVA) และทดสอบความแตกต่างเป็นรายคู่ตามวิธีของ Scheffe'

ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1. นักศึกษามีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอยู่ในระดับมากด้านเพื่อการศึกษาคือ การเรียนระบบวีดี โอคอนเฟอร์เรนซ์ ด้านเพื่อความบันเทิงคือการฟังเพลงจากแผ่นซีดี/ข้อมูลในเครื่อง การดูภาพยนตร์จากแผ่นซีดี/ข้อมูลในเครื่อง การเล่นเกมจากข้อมูลในเครื่อง ด้านเพื่อการติดต่อสื่อสารคือการใช้งานอีเมล การสนทนาออนไลน์
2. ความต้องการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศโดยรวมใน 3 อันดับแรกมากที่สุดพบว่า ด้านเพื่อการศึกษา คือการใช้งานสืบค้นข้อมูลทางวิชาการ ด้านเพื่อความบันเทิง คือฟังเพลงจากแผ่นซีดี/ข้อมูลในเครื่อง ด้านเพื่อการติดต่อสื่อสาร คือการใช้งานอีเมล
3. นักศึกษาส่วนใหญ่ใช้งานคอมพิวเตอร์แบบพกพา ที่หอพัก/บ้านตนเองในช่วงกลางคืน มีระยะเวลาในการใช้งานแต่ละครั้งประมาณ 1-2 ชั่วโมง โดยได้ติดตั้งโปรแกรมเพิ่มเติมคือ

Winamp, MSN messenger และ Dream weaver จากการยืมแผ่นโปรแกรมผู้อื่นเนื่องจากโปรแกรมเหล่านี้มีความจำเป็นต้องใช้งาน นักศึกษาต้องการเรียนรู้โปรแกรม Photoshop, Dream weaver และ Movie Maker เพิ่มเติมและนำคอมพิวเตอร์แบบพกพามาใช้เพื่อการเรียนการสอนรายวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อชีวิต กรณีเครื่องคอมพิวเตอร์มีปัญหา ส่วนใหญ่จะขอคำปรึกษา/ความช่วยเหลือจากเพื่อน

4. เปรียบเทียบพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษา พบว่า 1) นักศึกษาเพศชายและเพศหญิงมีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อความบันเทิงและการติดต่อสื่อสารแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 2) นักศึกษาที่เรียนคณะต่างกันมีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 (การเรียนการสอน E-learning (Blackboard) และการเรียนระบบวิดีโอคอนเฟอร์เรนซ์ การเล่นเกมออนไลน์ และการเล่นเกมจากข้อมูลในเครื่อง) แต่ด้านเพื่อการติดต่อสื่อสาร นักศึกษาที่เรียนคณะต่างกันมีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศไม่แตกต่างกัน (การขนถ่ายข้อมูล: FTP) 3) นักศึกษาที่เรียนศูนย์การศึกษาต่างกันมีพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 (การอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ การดูโทรทัศน์ออนไลน์ และการฟังเพลงจากแผ่นซีดี/ข้อมูลในเครื่อง)

5. นักศึกษาได้รับประโยชน์จากการใช้งานคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตคือช่วยในการพิมพ์รายงาน ค้นหาข้อมูลต่างๆ ได้ง่าย ได้รับความรู้ใหม่ๆ พร้อมทั้ง มีความคิดเห็นว่าได้รับประโยชน์ด้านการพัฒนาตนเองเพื่อการเรียนและด้านระบบงานทะเบียนออนไลน์ อยู่ในระดับมาก

The objectives of this research were : 1) to study information technology using behavior and demand; 2) to study Notebook computer using behavior; 3) to compare information technology using behavior. Total of 1,574 students of Suan Dusit were the sample of the study. The data collecting method was a questionnaire survey and analyzed by software package through the percentage, arithmetic mean, standard deviation and hypothetical tests by using t-test, One Way Analysis of Variance (ANOVA) ,Sheffe's multiple contrast method.

The research results can be summarized as follows :

1. The students's information technology using behavior at a high level ; Education section was VDO-Conference, Entertainment section were Music Movies and Game offline, Communication section were E-mail and Chat.

2. Top 3 in the students's information technology using of demand; Education section was Search engine. Entertainment section was Music offline. Communication section was E-mail.

3. Most of students used Notebook computers at home during the night for a period of approximately 1-2 hours per time of usage. Winamp, MSN messenger and Dream weaver programs were essential, therefore, added via borrowed CD-Roms. The Students would have liked to learn more about Photoshop, Dream weaver and Movie Maker programs. Moreover, they needed Notebook computer in their Information Technology for Life course. In case of having a problem with Notebook computer, they would have got a suggestion and help from friends.

4. The comparison of information technology using behavior classified by sex, faculties, and campus. 1)There was a difference in Entertainment and Communication section using behavior between male and female students at significant level .05. 2)As for the students in different faculties, there was a diffirence in Education and Entertainment section at significant level .05 (E-learning /Blackboard, VDO-Conference, Game online and Game offline),But there was no diffirnce in Communication section (File Transfer Protocol: FTP). 3)The students in different Campus, there was no difference in information technology using behavior at significant level .05.(E-book, TV online, and Music offline)

5. Notebook computer and internet application facilitated report typing, information searching and up-to-date knowledge obtaining. The students considered themselves benefited academic self-development and the online registration system at a high level.