



การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง
กรณีศึกษา แอปพลิเคชัน GMMTV

STUDY AND DEVELOPMENT OF TALENT SHOW APPLICATIONS: CASE STUDY FOR
GMMTV

ฐานัฐพ์ โล่ห์คุณสมบัติ

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2562

การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการ
บันเทิง กรณีกีฬา แอปพลิเคชัน GMMTV



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

STUDY AND DEVELOPMENT OF TALENT SHOW APPLICATIONS: CASE
STUDY FOR GMMTV



THANAT LOWKHUNSOMBAT

A Thesis Submitted in partial Fulfillment of Requirements
for MASTER OF FINE ARTS (Fine Arts)
Faculty of Fine Arts Srinakharinwirot University
2019
Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง
การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่การบันทึก
กรณีศึกษา แอปพลิเคชัน GMMTV
ของ
ฐานัฐพ์ โล่ห์คุณสมบัติ

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปกรรม

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิเทพ มุสิกะปาน) (อาจารย์ ดร.อติเทพ แจ้ดนาลาว)

..... ที่ปรึกษาร่วม กรรมการ
(อาจารย์ ดร.กรกมล คำสุข) (อาจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง)

ชื่อเรื่อง	การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง กรณีศึกษา แอปพลิเคชัน GMMTV
ผู้วิจัย	ฐานัฐพ์ โล่ห์คุณสมบัติ
ปริญญา	ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2562
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รวิเทพ มุสิกะปาน

การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง กรณีศึกษาแอปพลิเคชัน GMMTV มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาการใช้งานและเนื้อหาที่เหมาะสมเพื่อนำไปเป็นข้อมูลสำหรับการพัฒนาการออกแบบแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง 2) เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง 3) เพื่อออกแบบและพัฒนาสร้างเป็นต้นแบบแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิงวิธีการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูล ทฤษฎีเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยและนำข้อมูลดังกล่าวมาสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้ข้อมูลปฐมภูมิ จากนั้นวิเคราะห์กับผู้เชี่ยวชาญจนได้แนวคิดและข้อกำหนดในการออกแบบผลการวิจัย จากการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 3 คน ผู้บริหารบริษัท GMMTV จำกัด จำนวน 1 คน ผู้จัดการตรา จำนวน 3 คน และดารานักแสดงจากบริษัท GMMTV จำกัด จำนวน 10 คน และกลุ่มเป้าหมายเป็นหนุ่มสาววัยย่างเข้าวัยรุ่น ไปจนถึงวัยทำงานตอนต้น อายุประมาณ 12 - 25 ปี เกล็ดขนุนบุคคล อายุ 15-18 ปี ขึ้นไป เป็นเพศชาย Gen-Z เปิดกว้างในเรื่องความหลากหลายทางเพศ เป็นคนหน้าตาค่อนข้างดี มีเสน่ห์ บุคลิกดีมีความโดดเด่น กำลังเข้าศึกษาปี 1 ในมหาวิทยาลัยใจกลางกรุงเทพฯ มีความชื่นชอบศิลปินนักร้อง ดุซึรี่ และรายการวาไรตี้ต่างๆ มีความใฝ่ฝันอยากจะทำอาชีพในวงการบันเทิง ผู้วิจัยได้ออกแบบแอปพลิเคชันโดยออกแบบแบบร่างจำนวน 5 รูปแบบ พร้อมรูปแบบ HI-FI WIREFRAME 5 รูปแบบ จากนั้นผู้เชี่ยวชาญเลือก 1 รูปแบบ เพื่อนำพัฒนาเป็นต้นแบบแอปพลิเคชัน โดยมีแนวคิดในการออกแบบ FICTION BECOME REAL ILLUSTRATION / COLORBLOCK / FANCY / FUN ใช้ภาพอิลลัสเตรทที่ดูก็จริงก็ภาพในจินตนาการ เมื่อได้ต้นแบบแอปพลิเคชันแล้วผู้วิจัยได้ทำการประเมินความพึงพอใจต่อต้นแบบแอปพลิเคชัน กลุ่มเป้าหมายที่อยากเป็นนักแสดง มีอายุระหว่าง 13 -27 ปี อาศัยอยู่ในเขตกรุงเทพฯ โดยการเลือกแบบกำหนดโควตา (Quota Sampling) จำนวน 15 คน ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชันระดับของความพึงพอใจมากที่สุดในเรื่องของรูปแบบแอปพลิเคชันมีความน่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 46 รองลงมา ระดับของความพึงพอใจการใช้งานสะดวก ง่าย ไม่ยุ่งยาก คิดเป็นร้อยละ 23 รองลงมา ระดับของความพึงพอใจในเรื่องของรูปแบบเหมาะสมกับการใช้งาน คิดเป็นร้อยละ 22 และระดับของความพึงพอใจในเรื่องของเนื้อหาความบันเทิงต่างๆ มีความเหมาะสม คิดเป็นร้อยละ 15

คำสำคัญ : แอปพลิเคชัน, พื้นที่แสดงความสามารถ, กรณีศึกษา GMMTV

Title	STUDY AND DEVELOPMENT OF TALENT SHOW APPLICATIONS: CASE STUDY FOR GMMTV
Author	THANAT LOWKHUNSOMBAT
Degree	MASTER OF FINE ARTS
Academic Year	2019
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Ravitep Musikapan

This research is a study and development of applications for talent shows in entertainment industry; which consist of a case study of GMMTV. This study aimed to 1) investigate the usage and the appropriate content to use as data for application design in the area of talent in the entertainment industry; 2) to explore approaches to application design on the area of talent in the entertainment industry; and 3) to design and develop an application prototype on the area of talent in the entertainment industry. The researcher employed basic secondary data related to the research as the methodology of the study. Then, the data was used for in-depth interviews with experts for the purpose of achieving primary data. It was analyzed with experts until reaching the concepts and specifications in designing. The analytic and synthetic results from 3 experts on design, 1 executive from the GMMTV Company Limited, 3 artist managers, and 10 artists from GMMTV Co., Ltd. The target groups included teenagers and early working-age adults between 12-25 years old: between 15-18 year-old Gen-Z males who were open to gender diversity; people who were attractive and charming; with distinctive personalities and about to enroll as freshmen in universities in Bangkok; people who were fond of artists, singers, TV series, and variety shows, and dreamed of entering the entertainment industry. The researcher designed the application by outlining 5 drafted models with 5 Hi-Fi Wireframe formats. After that, the experts picked up 1 model to develop an application prototype using design concept of Fiction Becomes Real using Illustration, color blocks, Fancy Fun and semi-realistic illusions. For example, after acquiring application prototype, the researcher evaluated its satisfaction on usability. The target group consisted people who resided in Bangkok, aged between 13-27 years old, and who wanted to be movie stars. Quota sampling was employed for 15 people. The feedbacks on satisfaction levels on the application were as follows: the highest satisfaction level, in terms of interesting application design was 46%. The second satisfaction level, 23%, was for convenience or ease of use. Subsequently, the satisfaction level in terms of design for usability was 22%. It was followed by the satisfaction level on useful entertainment contents of 15%.

Keyword : Talent show, applications, Case study GMMTV



กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์นี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสามารถช่วยเหลือ และความเอาใจใส่อย่างยิ่ง ตลอดจนการให้คำแนะนำและข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่ง สำหรับการปรับแก้ไขข้อบกพร่องจากคณะกรรมการผู้ควบคุมปริญญานิพนธ์ ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณ

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รวิเทพ มุสิกะปาน ที่ปรึกษาหลัก และ อาจารย์ ดร. กรกฤต คำสุข ที่ปรึกษาร่วมที่ให้ความกรุณาช่วยเหลือชี้แนะแนวทางให้คำปรึกษาในการทำปริญญานิพนธ์ครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.ยศไกร ไทรทอง อาจารย์สาขานวัตกรรมการออกแบบที่แนะนำความรู้ให้แนวทางในการทำวิจัยและคอยให้คำปรึกษาตลอดมา

ขอขอบพระคุณ คุณสถาพร พานิชรักษาพงศ์ ผู้บริหารบริษัทจีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด, ณัฐพงษ์ มงคลสวัสดิ์ ที่คอยให้ข้อมูลที่สำคัญและให้คำปรึกษาชี้แนะ

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแอปพลิเคชันทุกท่าน ที่คอยแนะนำด้านการออกแบบแอปพลิเคชันและคอยช่วยเหลือในงานวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรรฎ วาณิชกร และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงแข บุตรภูถ อาจารย์สาขานวัตกรรมการออกแบบที่คอยติชม และให้แนวทางในการแก้ไขทำให้งานวิจัยครั้งนี้ลุล่วง

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.อดิเทพ แจ้ดนาลาว ที่เป็นประธานในการสอบปากเปล่าและคอยให้คำปรึกษาชี้แนะ

และขอขอบคุณ พี่น้อง และ พี่ๆ สาขานวัตกรรมการออกแบบ รวมถึงบุคคลอีกหลายท่านที่ไม่ได้กล่าวมา ณ ที่นี้ ที่ได้ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้กันตลอดมา

ฐานัฐพ์ โล่ห์คุณสมบัติ

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ข
สารบัญ	ข
สารบัญรูปภาพ	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย	4
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย	4
นิยามศัพท์เฉพาะ	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
สมมุติฐานในการวิจัย	6
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
1. ประวัติบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด.....	7
2. แอปพลิเคชัน GMMTV.....	13
3. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทย.....	14
4. กลุ่มเป้าหมาย Gen-Z.....	15
4.1 Gen Z คือ.....	15

4.2 พฤติกรรมของคน Gen Z.....	15
5. การออกแบบแอปพลิเคชัน	16
5.1 ความหมายของแอปพลิเคชัน.....	16
5.2 ประเภทแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน.....	18
5.3 การออกแบบแอปพลิเคชัน.....	19
5.4 ระบบปฏิบัติการ Android.....	20
5.5 ระบบปฏิบัติการ IOS.....	27
6. Trend การออกแบบ UIUX ของปี 2019.....	31
6.1 การออกแบบตัวอักษร (Typography) : ฟอนต์ใหญ่	32
6.2 ภาพประกอบนามธรรมที่มีการไล่ระดับสี.....	33
6.3 เลย์เอาต์แบบวินเทจ.....	33
6.4 Virtual Reality.....	34
6.5 สีโมโนโครม (Monochrome).....	34
6.6 องค์ประกอบ 3D.....	35
6.7 แอนิเมชันและอินเตอร์แอคชัน	36
6.8 เสียง	36
7. ทฤษฎีความพึงพอใจ	37
7.1 ความหมายของความพึงพอใจ	37
7.2 การวัดระดับความพึงพอใจ	38
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	39
บทที่ 3 วิธีการดำเนินการวิจัย	44
1. การรวบรวมข้อมูลและแนวคิดที่ใช้ในการศึกษา.....	44
1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ.....	44

1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ.....	44
2. การกำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่าง	44
2.1 ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบแบบสอบถาม	44
2.2 บุคลากรในสายอาชีพบันเทิงในการตอบแบบสอบถาม	45
2.3 ผู้เชี่ยวชาญในการตอบแบบสอบถาม.....	45
2.4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการตอบแบบสอบถาม.....	46
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	46
3.1 แบบสอบถามชุดที่ 1 สำหรับบุคลากรสายอาชีพบันเทิง	46
3.2 แบบสอบถามชุดที่ 2 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดหานักแสดง.....	46
3.3 แบบสอบถามชุดที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน.....	47
3.4 แบบสอบถามชุดที่ 4 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดหานักแสดง ผู้เชี่ยวชาญ ทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน และผู้บริหารบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด	47
3.5 แบบสอบถามชุดที่ 5 สำหรับกลุ่มเป้าหมาย	48
4. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม	49
5.การวิเคราะห์ข้อมูล	50
6.การดำเนินการออกแบบจากผลของการวิจัย.....	51
7.ประเมินความพึงพอใจของงานออกแบบ.....	51
8. สรุปผลการวิจัย	51
บทที่ 4 ผลการดำเนินงานวิจัย.....	53
1. ผลการวิเคราะห์แอปพลิเคชัน GMMTV	53
1.1 หน้าเข้าแอปพลิเคชัน	55
1.2 หน้า TV Series	56
1.3 หน้า Variety.....	57

1.4 หน้า Music	58
1.5 หน้า New&Photo	59
1.6 หน้าแสดงที่ม่านักแสดงในสังกัดของ GMMTV	61
2. ผลการกำหนด เอกลักษณ์บุคคล (Personal) ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของแอปพลิเคชัน..	62
2.1 Marketing Target	62
2.2 Personal	62
3. ผลการทำ The Empathy Map จากกลุ่มเป้าหมายหลักของแอปพลิเคชัน	63
4. ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน, ผู้บริหารบริษัท GMMTV, ผู้ จัดหาราชา-นักแสดง และนักแสดง	63
4.1 ผลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน จำนวน 3 คน ได้ผลสรุปดังนี้	63
4.2 ผลจากการสัมภาษณ์ผู้บริหารบริษัท GMMTV จำนวน 1 คน ได้ผลสรุปดังนี้	64
4.3 ผลจากการสัมภาษณ์ผู้จัดหาราชา-นักแสดง จำนวน 3 คน ได้ผลสรุปดังนี้	64
4.4 ผลจากการสัมภาษณ์นักแสดง จำนวน 10 คน ได้ผลสรุปดังนี้	65
5. ผลการกำหนดแนวทางการใช้งานแอปพลิเคชันของผู้ใช้ (User Journey)	66
6. ออกแบบแผนผังแอปพลิเคชัน (Flowchart)	67
6.1 Lo-FI WIREFRAME แบบร่าง โดยการ Sketch ด้วยมือ	67
6.2 HI-FI WIREFRAME โดยการ Sketch computer	70
7. ผลแนวคิดการออกแบบ Graphic Interface Design (GUI)	75
7.1 Trend การออกแบบ UIUX ของปี 2019	75
7.2 ผลการออกแบบแอปพลิเคชัน	80
8. ดำเนินการออกแบบต้นแบบแอปพลิเคชัน (Prototype)	81
8.1 ผลการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชัน	81
8.2 การดำเนินการออกแบบจากผลของการวิจัย	83

8.3 ผลสรุปการวิจัยเพื่อบูรณาการการออกแบบ	91
9. ผลการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจโดยกลุ่มเป้าหมาย (Focus Group) หลังจากได้ทดลองใช้แอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่ วงการบันเทิง	98
บทที่ 5 สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ	99
สรุปการวิจัย	99
การอภิปรายผล.....	101
ข้อเสนอแนะ	102
บรรณานุกรม	103
ภาคผนวก.....	107
ภาคผนวก ก	108
ภาคผนวก ข	134
ภาคผนวก ค	139
ภาคผนวก ง.....	141
ประวัติผู้เขียน.....	146

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
ภาพประกอบ 2 ระดับเรตติ้งประเภทซีรีส์ที่มีออกในช่อง LINE TV	10
ภาพประกอบ 3 ระดับเรตติ้งประเภทรายการวาไรตี้ที่มีออกในช่อง LINE TV	11
ภาพประกอบ 4 อันดับ Top Hashtag ในหมวดวงการบันเทิงที่จัดอันดับโดย Twitter	11
ภาพประกอบ 5 ภาพของชั้น Linux Kernel	22
ภาพประกอบ 6 รูปภาพของชั้น Libraries	23
ภาพประกอบ 7 รูปภาพของชั้น Android Runtime	24
ภาพประกอบ 8 รูปภาพของชั้น Application Framework	25
ภาพประกอบ 9 รูปภาพของชั้น Application	25
ภาพประกอบ 10 รูปภาพการออกแบบตัวอักษร (Typography) : ฟอนต์ใหญ่.....	32
ภาพประกอบ 11 รูปภาพภาพประกอบนามธรรมที่มีการไล่ระดับสี	33
ภาพประกอบ 12 รูปภาพภาพประกอบนามธรรมที่มีการไล่ระดับสี	34
ภาพประกอบ 13 รูปภาพสีโมโนโครม (Monochrome).....	35
ภาพประกอบ 14 รูปภาพองค์ประกอบ 3D.....	36
ภาพประกอบ 15 แผนผังแอปพลิเคชัน GMMTV.....	54
ภาพประกอบ 16 หน้าแอปพลิเคชัน GMMTV.....	55
ภาพประกอบ 17 หน้า TV Series.....	56
ภาพประกอบ 18 หน้า Variety.....	57
ภาพประกอบ 19 หน้า Music	58
ภาพประกอบ 20 หน้า New&Photo	59
ภาพประกอบ 21 หน้าแสดงทีมนักแสดงในสังกัดของ GMMTV	61

ภาพประกอบ 22 ตัวอย่างกลุ่มเป้าหมาย	62
ภาพประกอบ 23 The Empathy Map	63
ภาพประกอบ 24 มีแนวทางการใช้งานแอปพลิเคชัน	66
ภาพประกอบ 25 Lo-FI WIREFRAME แบบร่าง โดยการ Sketch ด้วยมือ แบบที่ 1	67
ภาพประกอบ 26 Lo-FI WIREFRAME แบบร่าง โดยการ Sketch ด้วยมือ แบบที่ 2	67
ภาพประกอบ 27 Lo-FI WIREFRAME แบบร่าง โดยการ Sketch ด้วยมือ แบบที่ 3	68
ภาพประกอบ 28 Lo-FI WIREFRAME แบบร่าง โดยการ Sketch ด้วยมือ แบบที่ 4	68
ภาพประกอบ 29 Lo-FI WIREFRAME แบบร่าง โดยการ Sketch ด้วยมือ แบบที่ 5	69
ภาพประกอบ 30 รูปแบบ HI-FI WIREFRAME ที่ 1	70
ภาพประกอบ 31 รูปแบบ HI-FI WIREFRAME ที่ 2	71
ภาพประกอบ 32 รูปแบบ HI-FI WIREFRAME ที่ 4	73
ภาพประกอบ 33 รูปแบบ HI-FI WIREFRAME ที่ 5	74
ภาพประกอบ 34 แนวคิดในการออกแบบ FIND THE RIGHT ONE CLEAN / BIG PHOTO / SWIPE & ZOOM / FRIENDLY WORDING	76
ภาพประกอบ 35 แนวคิดในการ ROOKIE RANGER TEENAGE / FRESH / COLORFUL / ICON / CUTE	77
ภาพประกอบ 36 แนวคิดในการ LIKE A THEATRE WATCHING PLATFORM / MINIMAL IN BLACK	78
ภาพประกอบ 37 แนวคิดในการ FICTION BECOME REAL ILLUSTRATION / COLOR BLOCK / FANCY / FUN	79
ภาพประกอบ 38 แนวคิดในการ ON AIR, ON MY HAND TV / DYNAMIC / SIMPLE / PATTERN / TYPOGRAPHY	80
ภาพประกอบ 39 รูปแบบร่างที่ 1	84
ภาพประกอบ 40 รูปแบบ Design ที่ 1	85

ภาพประกอบ 41 รูปแบบร่าง ที่ 2.....	86
ภาพประกอบ 42 รูปแบบ Design ที่ 2.....	86
ภาพประกอบ 43 รูปแบบร่าง ที่ 3.....	87
ภาพประกอบ 44 รูปแบบ Sketch Design ที่ 3.....	88
ภาพประกอบ 45 รูปแบบร่างที่ 4.....	89
ภาพประกอบ 46 รูปแบบ Sketch Design ที่ 4.....	89
ภาพประกอบ 47 รูปแบบร่างที่ 5.....	90
ภาพประกอบ 48 รูปแบบ Design ที่ 5.....	91
ภาพประกอบ 49 รูปแบบแอปพลิเคชันที่ได้รับการพัฒนา	92
ภาพประกอบ 50 รูปแบบแอปพลิเคชันที่ได้รับการพัฒนา	93
ภาพประกอบ 51 รูปแบบแอปพลิเคชันที่ได้รับการพัฒนา	94
ภาพประกอบ 52 รูปแบบแอปพลิเคชันที่ได้รับการพัฒนา	95
ภาพประกอบ 53 รูปแบบแอปพลิเคชันที่ได้รับการพัฒนา	96
ภาพประกอบ 54 รูปแบบแอปพลิเคชันที่ได้รับการพัฒนา	97

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ในปัจจุบันอุตสาหกรรมบันเทิงในประเทศไทยได้เจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว พร้อมทั้งขยายตัวและมีอิทธิพลต่อหลายประเทศ ตัวอย่างเช่น ประเทศจีน สังเกตได้จากหลายสถานีโทรทัศน์ของประเทศจีนได้ซื้อลิขสิทธิ์ละครไทยไปออกอากาศที่ช่องของตน มีการแปลภาษาไทยเป็นภาษาจีนเพื่อให้เข้ากับประชาชนในประเทศจีน ด้วยแนวละครที่หลากหลายจึงสามารถครองใจชาวจีนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ อุตสาหกรรมบันเทิง ยังสร้างรายได้แก่นักแสดงที่เกี่ยวข้อง เช่น ทีมงานเบื้องหน้า และทีมงานเบื้องหลังในการผลิตภาพยนตร์ ละคร เพลง รวมไปถึง ผู้ประกอบอาหาร คนขับรถ และผู้ช่วยอำนวยความสะดวกต่างๆ

ในงานสายบันเทิง อาชีพนักแสดงเป็นบุคลากรเบื้องหน้าที่มีความสำคัญ และได้รับค่าตอบแทนในการทำงานค่อนข้างสูงเมื่อเทียบกับตำแหน่งอื่นๆ ที่ทำงานร่วมกัน จึงทำให้ผู้คนอยากจะทำมาเป็น นักแสดง ด้วยปัจจัยหลายๆ ปัจจัยอย่างเช่น ชื่อเสียงทางสังคม รายได้ที่ได้รับตอบแทนสามารถเลี้ยงดูครอบครัวได้ เป็นต้น ซึ่งจากการสำรวจเบื้องต้นพบว่าวิธีการที่จะสามารถเข้าสู่วงการบันเทิงเป็นนักแสดง ไม่มีวิธีการที่แน่ชัด จากเดิมก่อนที่สื่อสังคมออนไลน์จะเข้ามามีบทบาทในสังคมไทย การที่จะเข้าสู่วงการบันเทิงดูเป็นเรื่องที่ยาก เพราะเนื่องจากบุคคลที่สามารถชักจูงเข้าสู่วงการบันเทิงหรือเรียกว่าแมวมอง มักจะอยู่ในสถานที่ที่ผู้คนพลุกพล่าน เช่น ห้างสรรพสินค้าต่างๆ บริเวณกรุงเทพมหานคร ซึ่งทำให้ผู้ที่อยากหาโอกาสก้าวเข้าสู่วงการบันเทิงต้องไปปรากฏตัวตามสถานที่เหล่านั้น เพื่อแสดงความสามารถและพบปะแมวมอง แต่ถ้าสำหรับบุคคลที่พักอาศัยอยู่ต่างจังหวัด อาจจะติดปัญหาในเรื่องค่าใช้จ่ายในการเดินทางสูง จึงไม่มีโอกาสที่จะได้เข้ามาในกรุงเทพมหานคร ทำให้ลดโอกาสที่จะได้เป็นนักแสดง

ปัจจุบันเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในสังคมไทย สื่อสังคมออนไลน์ได้เข้าถึงคนทุกพื้นที่ทั่วประเทศไทย ทำให้เส้นทางที่จะเข้าสู่วงการบันเทิงนั้นง่ายยิ่งขึ้น ด้วยปัจจัยที่ทุกคนมีบทบาทในสื่อสังคมออนไลน์เท่าๆ กัน มีสิทธิที่จะแสดงความสามารถในด้านต่างๆ เพื่อเปิดโอกาสให้บริษัททางด้านบันเทิงได้พบเห็นและชักชวนเข้าสู่วงการบันเทิง จากการสำรวจเบื้องต้นพบว่ามีหลายบริษัทใช้ช่องทางออนไลน์เป็นช่องทางชักจูงผู้คนเข้าสู่วงการบันเทิง เช่น บริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด ซึ่งข้อดีคือ สะดวก รวดเร็ว และประหยัด

บริษัท จีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ จำกัด (มหาชน) เป็นบริษัทแม่ของกิจการบันเทิง ซึ่งประกอบด้วย กลุ่มธุรกิจดนตรี, สื่อ, ภาพยนตร์, ดิจิตอล, สถานีโทรทัศน์ดาวเทียม, สถานีวิทยุ, สื่อ

สิ่งพิมพ์, และ อีเวนต์เมเนจเม้นท์ แบบครบวงจร ขนาดใหญ่ที่สุดในประเทศไทย ก่อตั้งโดย ไพบูลย์ ดำรงชัยธรรม และ เรวัต พุทธินันทน์ เมื่อวันที่ 11 พฤศจิกายน พ.ศ. 2526 และเป็นค่ายเพลงที่ดีที่สุดอันดับ 1 ของประเทศไทยและอันดับ 3 ของเอเชีย จากการจัดอันดับของนิตยสารชื่อดังของอังกฤษ นอกจากนี้ยังเป็นบริษัทที่มีคนอยากเข้าทำงานมากที่สุดเป็นอันดับที่ 8 ของประเทศไทยอีกด้วย จีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ ทำธุรกิจทางด้านดนตรี สื่อ ภาพยนตร์ ดิจิตอล สถานีโทรทัศน์ดาวเทียม สถานีวิทยุ สื่อสิ่งพิมพ์ และ อีเวนต์เมเนจเม้นท์ เป็นต้น โดยระยะแรกดำเนินธุรกิจหลักสร้างสรรค์ผลงาน เพลงไทยสากล โดยออกอัลบั้มชุดแรก นิยายรักจากก้อนเมฆ โดย แพทย์หญิงพันธุ์ทิพย์ สันรัตนันท์ และผลิตรายการทีวี 3 รายการ ได้แก่ ยิ้มใส่ไข่, มันกว่าแห้ว และ เสียงติดดาว จากนั้นจึงเริ่มขยายกิจการ ไปสู่ธุรกิจผลิตรายการโทรทัศน์และรายการวิทยุ บริษัทได้ขยายการดำเนินธุรกิจเข้าสู่ธุรกิจบันเทิงอื่นๆ เช่น วิทยุ, ภาพยนตร์, การจัดคอนเสิร์ต, การศึกษา, สื่อสิ่งพิมพ์ รวมทั้งธุรกิจร้านค้าปลีกเพื่อจัดจำหน่ายสินค้าต่างๆ ของบริษัทในเครือ เช่น เทปและซีดีเพลง การขยายธุรกิจดังกล่าวส่งผลให้บริษัทดำเนินธุรกิจอย่างครบวงจร และเป็นผู้นำในอุตสาหกรรมบันเทิงไทยในปี พ.ศ. 2544 ข้อมูลเมื่อ เมษายน พ.ศ. 2559 จีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เพลง 35,339 เพลง ในวันที่ 9 ตุลาคม พ.ศ. 2560 ช่องยูทูบของแกรมมี่สามารถสร้างประวัติศาสตร์เป็นช่องแรกในประเทศไทยและช่องแรกในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่ทำลายสถิติมีผู้ติดตามมากกว่า 10,000,000 คน ปัจจุบันไพบูลย์ ดำรงชัยธรรม เป็นผู้ถือหุ้นใหญ่ จำนวนรวม 392,834,599 หุ้น คิดเป็นร้อยละ 47.91% (<https://th.wikipedia.org>: สืบค้นวันที่ 19 กันยายน 2562)

จีเอ็มเอ็มทีวี (เดิมชื่อ แกรมมี่ เทเลวิชั่น) จัดทะเบียนบริษัทเมื่อวันพฤหัสบดีที่ 3 สิงหาคม พ.ศ. 2538 ด้วยทุนจดทะเบียน 20,000,000 บาท โดยมีวัตถุประสงค์การก่อตั้งบริษัทจากการที่ผู้บริหารของจีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ เล็งเห็นศักยภาพที่จะพัฒนาให้ธุรกิจโทรทัศน์เติบโต แข็งแรง มั่นคง จึงได้แยกฝ่ายการตลาดของบริษัทออกมาเป็นบริษัทเพื่อบริหารงานทางด้านธุรกิจโทรทัศน์โดยเฉพาะ และเริ่มผลิตรายการเกมโชว์และรายการเพลงต่าง ๆ ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3, สถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5, สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7, โมเดิร์นไนน์ทีวี และสถานีโทรทัศน์ไอทีวี (ปัจจุบันเป็นสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส) โดยมี ดวงใจ หล่อเลิศวิทย์ และ สายทิพย์ มนตรีกุล ณ อยุธยา เป็นกรรมการผู้จัดการบริษัทในช่วงเวลานั้นตามลำดับ วันที่ 24 สิงหาคม พ.ศ. 2560 ที่ประชุมคณะกรรมการจีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ ได้มีมติให้สละสิทธิ์การถือหุ้นของจีเอ็มเอ็มทีวีจำนวน 100% ให้กับบริษัท จีเอ็มเอ็ม แชนแนล เทรดิง จำกัด หรือกลุ่มธุรกิจจีเอ็มเอ็ม 25 เป็นคนถือหุ้นดังกล่าวแทน ทำให้ในปัจจุบันบริษัทมีสถานะเป็นบริษัทลูกของจีเอ็มเอ็ม 25 และ

มีสายทิพย์ มนตรีกุล ณ อยุธยา, ปณต สิริวัฒนภักดี และฐาปน สิริวัฒนภักดี เป็นคณะกรรมการผู้
มีอำนาจควบคุมทางอ้อม ปัจจุบัน จีเอ็มเอ็มทีวี ยังคงเป็นผู้ผลิตรายการบันเทิง ละคร และซีรีส์
ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ ช่องวัน และ จีเอ็มเอ็ม 25 เป็นหลัก

สภาพร พานิชรักษาพงศ์ (2560) หนึ่งในผู้บริหารบริษัทจีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด ระบุว่า
ปัจจุบันจีเอ็มเอ็มทีวีมีศิลปิน นักแสดง และพิธีกร ในสังกัดประมาณ 90 คน โดยมีนโยบายรับ
นักแสดงวัยรุ่นหน้าใหม่ปีละประมาณ 10 คน อายุระหว่าง 17 - 27 ปี โดยช่องทางในการค้นหา
นักแสดงใหม่ ได้แก่ 1.ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ 2. ช่องทางการจัดกิจกรรมประกวดค้นหา ซึ่ง
ปัญหาที่แผนกจัดหาศิลปินหรือแมวมองของบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด ได้พบ คือ 1. เมื่อค้นพบ
บุคคลที่น่าสนใจมีรูปลักษณ์ดีพอที่จะสามารถเป็นนักแสดงได้จากสื่อสังคมออนไลน์ แต่ไม่สามารถ
ติดต่อไปยังบุคคลนั้น หรือตัวบุคคลนั้นไม่เห็นการติดต่อที่บริษัทติดต่อไป ทำให้เสียโอกาสทั้งสอง
ฝ่าย 2. ในช่องทางการจัดกิจกรรมประกวดค้นหานักแสดงจะจัดขึ้นไม่บ่อยครั้ง เนื่องจากต้องใช้
งบประมาณในการจัดกิจกรรมค่อนข้างสูง

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยพบว่าการใช้สื่อสังคมออนไลน์เป็นสิ่งจำเป็นในการดำเนิน
ชีวิตในปัจจุบันเพราะความสะดวกรวดเร็ว และในปัจจุบันสามารถติดต่อกันได้ทั่วโลก จะเห็นได้ว่า
เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทอย่างเต็มรูปแบบ ซึ่งผู้วิจัยจึงเล็งเห็นว่าควรประยุกต์เทคโนโลยีให้มี
บทบาทในการเปิดโอกาสให้วัยรุ่นที่อยากเป็นนักแสดงในสังกัดของบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด และ
ลดความเสี่ยงของการถูกหลอกลวง โดยการศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดง
ความสามารถเพื่อเข้าวงการบันเทิง กรณีศึกษา แอปพลิเคชัน GMMTV

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อศึกษาการใช้งาน และเนื้อหาที่เหมาะสมเพื่อนำไปเป็นข้อมูลสำหรับการ
พัฒนาการออกแบบแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง
2. เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อ
เข้าสู่วงการบันเทิง
3. เพื่อพัฒนาสร้างเป็นต้นแบบแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่อ
วงการบันเทิง

ความสำคัญของการวิจัย

งานวิจัยนี้มุ่งเน้นไปในเรื่องสร้างช่องทางที่สะดวกในการสมัครเข้าสู่วงการบันเทิง นำเสนอวิธีการสมัครที่ชัดเจน ประหยัดค่าใช้จ่าย ประหยัดเวลา เพิ่มช่องทางที่สะดวกในการติดต่อสื่อสาร สร้างโอกาสในการเข้าสู่วงการ ลดความเสี่ยงของการถูกหลอกลวง เข้าถึงผู้คนได้ทุกสถานที่ในประเทศไทย และเพิ่มความน่าเชื่อถือให้กับบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด

ขอบเขตของการวิจัย

ในงานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยมุ่งศึกษาองค์ประกอบ หลักการ รูปแบบการใช้งาน และเนื้อหาที่เหมาะสม ในการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง กรณีศึกษา แอปพลิเคชัน GMMTV

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

วัยรุ่นไทย ไม่จำกัดเพศ ไม่จำกัดอาชีพ ไม่จำกัดระดับการศึกษา อาศัยอยู่ในประเทศไทย อายุ ระหว่าง 13-27 ปี

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัย

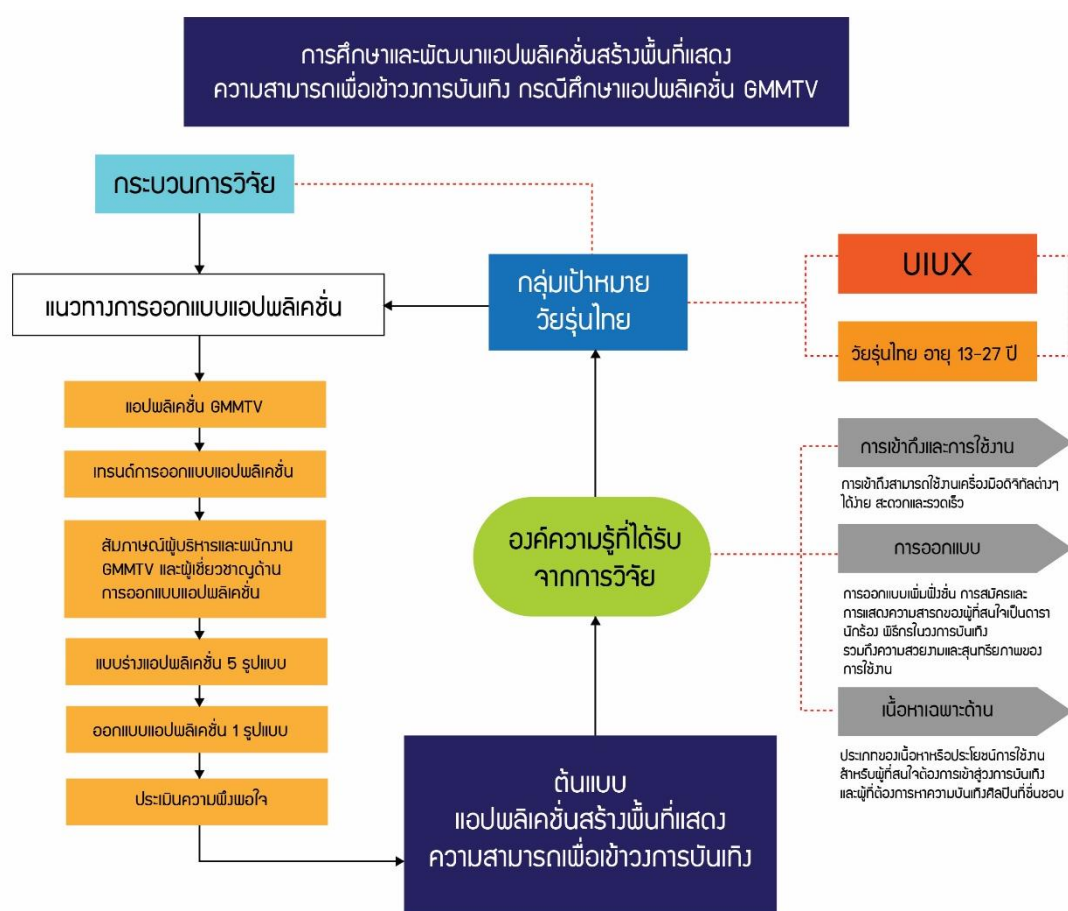
วัยรุ่นไทย ไม่จำกัดเพศ ไม่จำกัดอาชีพ ไม่จำกัดระดับการศึกษา อาศัยอยู่ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร อายุ ระหว่าง 13-27 ปี ที่อยากเป็นนักแสดง จำนวน 15 คน

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. วงการบันเทิง หมายถึง สังคม และ กลุ่มบุคคลที่เกี่ยวข้องกัน ทำงานในสายอาชีพบันเทิง เช่น นักแสดง นักร้อง นักดนตรี เป็นต้น
2. แอมวอง หมายถึง บุคคลที่มีช่องทางในการพาบุคคลใดๆ เข้าสู่วงการบันเทิง
3. นักแสดง หมายถึง บุคคลที่ประกอบอาชีพสวมบทบาทเป็นตัวละคร เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว ความรู้สึก ที่อยู่ในบทละครมาสู่ผู้ชม
4. สื่อสังคมออนไลน์ หมายถึง สื่อออนไลน์ที่มีผู้ใช้เป็นผู้สื่อสาร หรือเขียนเล่า เนื้อหาเรื่องราว ประสบการณ์ บทความ รูปภาพ และวิดีโอ ที่ผู้ใช้เขียนขึ้นเอง ทำขึ้นเอง หรือพบเจอจากสื่ออื่นๆ แล้วนำมาแบ่งปันให้กับผู้อื่นที่อยู่ในเครือข่ายของตน ผ่านทางเว็บไซต์ Social Network ที่ให้บริการบนโลกออนไลน์ ปัจจุบันการสื่อสารแบบนี้จะผ่านทาง Internet และโทรศัพท์มือถือเท่านั้น

5. สมาร์ทโฟน หมายถึง โทรศัพท์เคลื่อนที่ที่มีความสามารถที่เพิ่มเติมนอกเหนือจากโทรศัพท์มือถือทั่วไป สามารถให้ผู้ใช้งานติดตั้งโปรแกรมเสริมสำหรับเพิ่มความสามารถของโทรศัพท์ตัวเอง โดยรูปแบบนั้นขึ้นอยู่กับแพลตฟอร์มของโทรศัพท์

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการทำวิจัย กลุ่มเป้าหมายคือวัยรุ่นไทย อายุ 13-27 ปี โดยศึกษาแอปพลิเคชัน GMMTV เทรนด์การออกแบบแอปพลิเคชัน การสัมภาษณ์ผู้บริหารและพนักงาน GMMTV และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และออกแบบแอปพลิเคชัน โดยแบบร่าง 5 รูปแบบ และคัดเลือกโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ 1 รูปแบบเพื่อดำเนินการออกแบบต้นแบบแอปพลิเคชัน จากนั้นทำการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมาย จะได้ต้นแบบแอปพลิเคชันโดยองค์ความรู้ที่ได้รับจากผู้ใช้งานเข้าถึงและสามารถใช้งาน

เครื่องมือดิจิทัลต่างๆ ได้ง่าย สะดวก รวดเร็ว การออกแบบเพิ่มฟังก์ชันการสมัครและการแสดงความสามารถของผู้ที่สนใจรวมถึงความสวยงามและสุนทรีภาพการใช้งาน ประเภทเนื้อหาหรือประโยชน์การใช้งานสำหรับผู้สนใจต้องการเข้าสู่วงการบันเทิงและผู้ที่ต้องการหาความบันเทิงและติดตามผลงานศิลปินที่ชื่นชอบ

สมมุติฐานในการวิจัย

ได้ต้นแบบแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง กรณีศึกษาแอปพลิเคชัน GMMTV เพื่อสร้างช่องทางที่สะดวกในการสมัครเข้าสู่วงการบันเทิง นำเสนอวิธีการสมัครที่ชัดเจน ประหยัดค่าใช้จ่าย ประหยัดเวลา เพิ่มช่องทางที่สะดวกในการติดต่อสื่อสาร สร้างโอกาสในการเข้าสู่วงการ ลดความเสี่ยงของการถูกหลอกลวง เข้าถึงผู้คนได้ทุกสถานที่ในประเทศไทย และเพิ่มความน่าเชื่อถือให้แก่บริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. ประวัติบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด
2. แอปพลิเคชัน GMMTV
3. พฤติกรรมการใช้อินเตอร์เน็ตของคนไทย
4. กลุ่มเป้าหมาย Gen-Z
5. การออกแบบแอปพลิเคชัน
 - 5.1 ความหมายของแอปพลิเคชัน
 - 5.2 ประเภทแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน
 - 5.3 การออกแบบแอปพลิเคชัน
 - 5.4 ระบบปฏิบัติการ Android
 - 5.5 ระบบปฏิบัติการ IOS
6. Trend การออกแบบ UIUX ของปี 2019
7. ทฤษฎีความพึงพอใจ
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ประวัติบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด

บริษัท จีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ จำกัด (มหาชน) เป็นบริษัทแม่ของกิจการบันเทิง ซึ่งประกอบด้วย กลุ่มธุรกิจดนตรี สื่อ ภาพยนตร์ ดิจิตอล สถานีโทรทัศน์ดาวเทียม สถานีวิทยุ สื่อสิ่งพิมพ์ และ อีเวนต์เมเนจเม้นท์ แบบครบวงจร ขนาดใหญ่ที่สุดในประเทศไทย ก่อตั้งโดย ไพฑูริย์ดำรงชัยธรรม และ

เรวัต พุทธินันทน์ เมื่อวันที่ 11 พฤศจิกายน พ.ศ. 2526 และเป็นค่ายเพลงที่ดีที่สุดอันดับ 1 ของประเทศไทยและอันดับ 3 ของเอเชีย จากการจัดอันดับของนิตยสารชื่อดังของอังกฤษ นอกจากนี้ยังเป็นบริษัทที่มีคนอยากเข้าทำงานมากที่สุดในอันดับที่ 8 ของประเทศไทยอีกด้วย จีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ ทำธุรกิจทางด้านดนตรี สื่อ ภาพยนตร์ ดิจิตอล สถานีโทรทัศน์ดาวเทียม สถานีวิทยุ สื่อสิ่งพิมพ์ และ อีเวนต์เมเนจเม้นท์ เป็นต้น โดยระยะแรกดำเนินธุรกิจหลักสร้างสรรค์ผลงานเพลงไทยสากล โดยออกอัลบั้มชุดแรก นิยายรักจากก้อนเมฆ โดย แพทย์หญิงพันธุ์ทิพย์ สินรัช

ตานันท์ และผลิตรายการทีวี 3 รายการ ได้แก่ ยิ้มใส่ไข่ มั่นกว่าแห้ว และ เสียงติดดาว จากนั้นจึงเริ่มขยายกิจการ ไปสู่ธุรกิจผลิตรายการโทรทัศน์และรายการวิทยุ บริษัทได้ขยายการดำเนินธุรกิจเข้าสู่ธุรกิจบันเทิงอื่นๆ เช่น วิทยุ ภาพยนตร์ การจัดคอนเสิร์ต การศึกษา สื่อสิ่งพิมพ์ รวมทั้งธุรกิจร้านค้าปลีกเพื่อจัดจำหน่ายสินค้าต่างๆ ของบริษัทในเครือ เช่น เทปและซีดีเพลงการขยายธุรกิจดังกล่าวส่งผลให้บริษัทดำเนินธุรกิจอย่างครบวงจร และเป็นผู้นำในอุตสาหกรรมบันเทิงไทยในปี พ.ศ. 2544 ข้อมูลเมื่อ เมษายน พ.ศ. 2559 จีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ เป็นเจ้าของลิขสิทธิ์เพลง 35,339 เพลง ในวันที่ 9 ตุลาคม พ.ศ. 2560 ช่องยูทูบของแกรมมี่สามารถสร้างประวัติศาสตร์เป็นช่อง แรกในประเทศไทยและช่องแรกในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่ทำลายสถิติมีผู้ติดตามมากกว่า 10,000,000 คน (<https://th.wikipedia.org>: สืบค้นวันที่ 19 กันยายน 2562) ปัจจุบันไพบูลย์ ดำรงชัยธรรม เป็นผู้ถือหุ้นใหญ่ จำนวนรวม 392,834,599 หุ้น คิดเป็นร้อยละ 47.91% การจัดอันดับหุ้นในอุตสาหกรรม บริษัท จีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ จำกัด (มหาชน) อยู่ในหมวดธุรกิจ ประเภทสื่อและสิ่งพิมพ์ อยู่ในลำดับที่ 12 ของตาราง ในวันที่ 9 ธันวาคม 2062 (<https://www.settrade.com/>: สืบค้นวันที่ 9 ธันวาคม 2562) ปัจจุบันมีบริษัทในเครือ ได้แก่

- จีเอ็มเอ็ม พิคเจอร์
- จีเอ็มเอ็ม ไท หับ (GTH)
- จีดีเอช ห้าห้าเก้า (GDH 559)
- จีเอ็มเอ็ม พิคเจอร์
- จีเอ็มเอ็มทีวี

จีเอ็มเอ็มทีวี (เดิมชื่อ แกรมมี่ เทเลวิชั่น) จัดทะเบียนบริษัทเมื่อวันที่ 3 สิงหาคม พ.ศ. 2538 ด้วยทุนจดทะเบียน 20,000,000 บาท โดยมีวัตถุประสงค์การก่อตั้งบริษัทจากการที่ผู้บริหารของจีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ เล็งเห็นศักยภาพที่จะพัฒนาให้ธุรกิจโทรทัศน์เติบโต แข็งแรง มั่นคง จึงได้แยกฝ่ายการตลาดของบริษัทออกมาเป็นบริษัทเพื่อบริหารงานทางด้านธุรกิจโทรทัศน์โดยเฉพาะ และเริ่มผลิตรายการเกมโชว์และรายการเพลงต่าง ๆ ทางสถานีวิทยุโทรทัศน์ไทยทีวีสีช่อง 3 สถานีวิทยุโทรทัศน์กองทัพบกช่อง 5 สถานีโทรทัศน์สีกองทัพบกช่อง 7 โมเดิร์นไนน์ทีวี และสถานีโทรทัศน์ไอทีวี (ปัจจุบันเป็นสถานีโทรทัศน์ไทยพีบีเอส) โดยมี ดวงใจ หล่อเลิศวิทย์ และ สายทิพย์ มนตรีกุล ณ อยุธยา เป็นกรรมการผู้จัดการบริษัทในช่วงเวลานั้นตามลำดับ วันที่ 24 สิงหาคม พ.ศ. 2560 ที่ประชุมคณะกรรมการจีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ ได้มีมติให้สละสิทธิการถือหุ้นของจีเอ็มเอ็มทีวีจำนวน 100% ให้กับบริษัท จีเอ็มเอ็ม แชนแนล เทรดิง จำกัด หรือกลุ่มธุรกิจจีเอ็มเอ็ม 25 เป็นคนถือหุ้นดังกล่าวแทน ทำให้ในปัจจุบันบริษัทมีสถานะเป็นบริษัทลูกของจีเอ็มเอ็ม 25 และมีสาย

ทิพย์ มนต์วิกุล ณ อยุธยา, ปณต สิริวัฒนภักดี และสุภาพน สิริวัฒนภักดี เป็นคณะกรรมการผู้มีอำนาจควบคุมทางอ้อม ปัจจุบัน จีเอ็มเอ็มทีวี ยังคงเป็นผู้ผลิตรายการบันเทิง ละคร และซีรีส์ ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์ ช่องวัน และ จีเอ็มเอ็ม 25 เป็นหลัก

รายการที่ออกอากาศในปัจจุบัน

1) รายการโทรทัศน์

- ช่องวัน คือ รายการทอล์ก-กะ-เทย ONE NIGHT ทุกวันเสาร์ 22:30 - 23:30 น.
- ช่องจีเอ็มเอ็ม 25 คือ รายการไทยที่ง WOW! THAILAND ทุกวันเสาร์ 13:00 - 14:00 น. และนำเสนอไฮไลท์ในรายการ ชาวใหญ่ไทยแลนด์ ทุกวันจันทร์ - ศุกร์ 17:50 - 18:00 น.
- รายการโรงเรียน School Rangers - ทุกวันอาทิตย์ 10:00 - 11:00 น. รายการเที่ยวไทย - ทุกวันอาทิตย์ 22:25 - 23:25 น.

2) รายการออนไลน์

- ช่องยูทูบ คือ รายการมูจปัง - ทุกวันที่ 16 ของเดือน, รายการเสน่ห์ห้องเครื่อง - ทุกวันที่ 20 ของเดือน, รายการ Be My Baby คนนี้เด็กผม - ทุกวันสิ้นเดือน
- ช่องทางเฟซบุ๊ก คือ รายการเมนต์มาเมนต์กลับ รายการไลน์ทีวี & ยูทูบ รายการ เทร็ดเตร่ fest กับ เต ตะวัน - ทุกวันที่ 13 ของเดือน รายการกินกันกับ เต - นิว TayNew Meal Date - ทุกวันสิ้นเดือน รายการต่อปาก ต่อคำ ติดไฟแดง Season 3 - ทุกวันที่ 5 และ 25 ของเดือน รายการARM SHARE - ทุกวันพุธ รายการFriend.Ship with Krist - Singto - ทุกวันที่ 15 ของเดือน รายการรักหลับกับออฟกัน Off - Gun Fun Night Season 2 - ทุกวันที่ 12 และ 24 ของเดือน รายการเจนจัด ก๊อตจิก - ทุกวันที่ 9 และ 19 ของเดือน

ในด้านความบันเทิงอื่นๆ ที่ทางจีเอ็มเอ็มทีวีผลิตและดำเนินงานมีดังนี้

1.) เพลงและมิวสิกวิดีโอ รับหน้าที่เป็นผู้ดำเนินการผลิต (ในนามแบนแกนแนล/จีเอ็มเอ็มทีวี เรคคอร์ด) โดยมีจีเอ็มเอ็ม แกรมมี่ เป็นผู้ควบคุมและอำนวยความสะดวกการผลิต (โดยผู้ขับร้องมีทั้งศิลปินในสังกัดและในสังกัดเครือข่ายของจีเอ็มเอ็ม แกรมมี่)

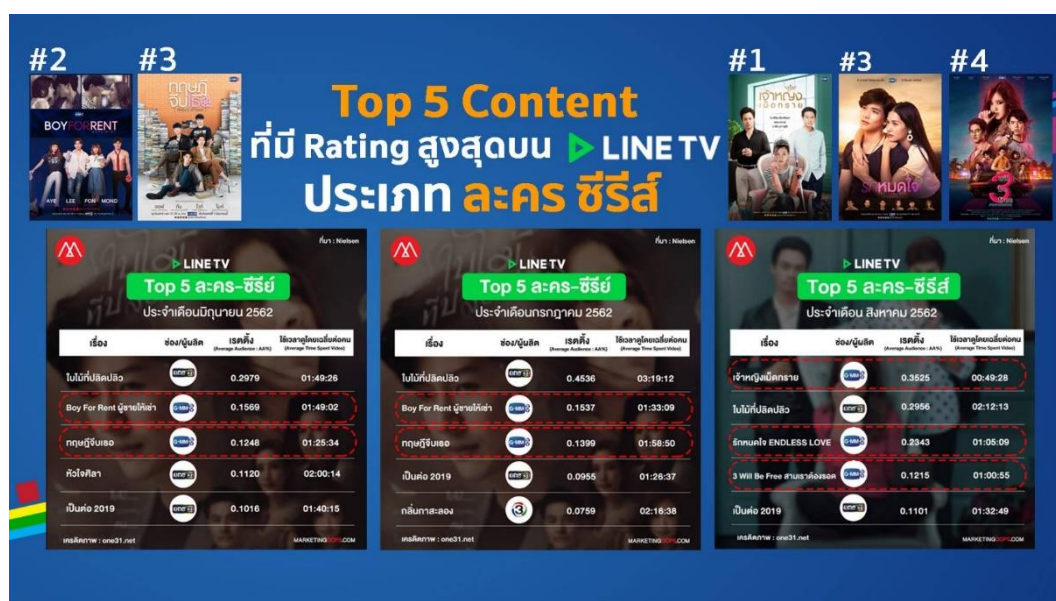
2) ภาพยนตร์ มีทั้งหมด 3 เรื่อง ในปี พ.ศ. 2559, 2563, 2564 ตามลำดับ

3) ละครโทรทัศน์ มีทั้งหมด 15 เรื่อง ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2538- พ.ศ. 2564

4) ซีรีส์ มีทั้งหมด 58 เรื่อง ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2557- พ.ศ. 2563

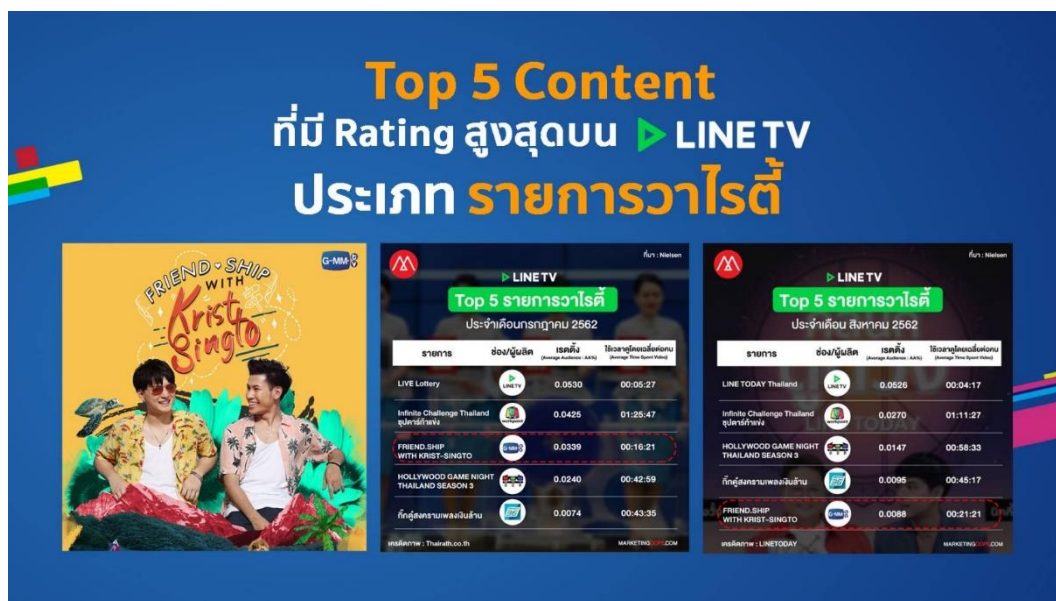
5) คอนเสิร์ตและแฟนมีตดิ่ง มีทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยแบ่งได้ดังนี้

- ในประเทศ มีทั้งหมด 14 ผลงาน ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2555- พ.ศ. 2562
- ต่างประเทศ มีทั้งหมด 51 ผลงาน ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2560- พ.ศ. 2562 โดยประเทศที่มีการจัดคอนเสิร์ตและแฟนมีตดิ่งมากที่สุดคือประเทศจีน (<https://th.wikipedia.org>: สืบค้นวันที่ 19 กันยายน 2562)



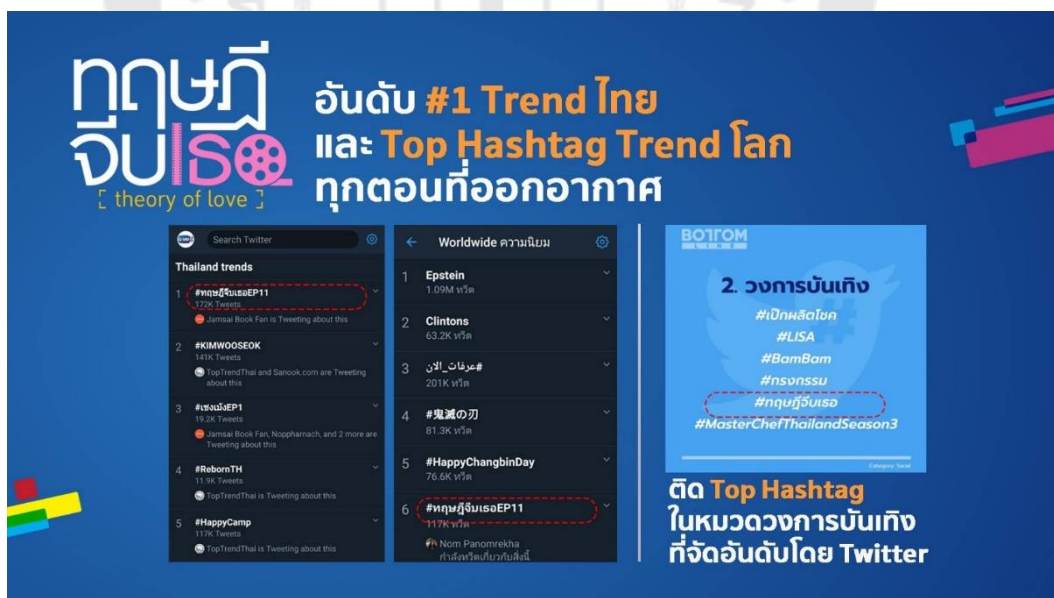
ภาพประกอบ 2 ระดับเรตติ้งประเภทซีรีส์ที่มีออกในช่อง LINE TV

ที่มา: บริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด



ภาพประกอบ 3 ระดับเรตติ้งประเภทรายการวาไรตี้ที่มีออกในช่อง LINE TV

ที่มา: บริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด



ภาพประกอบ 4 อันดับ Top Hashtag ในหมวดวงการบันเทิงที่จัดอันดับโดย Twitter

ที่มา: บริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด

สถาพร พานิชรักษาพงศ์ (2560, 27 ธันวาคม) หนึ่งในผู้บริหารบริษัทจีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด ให้เหตุผลที่ทำไม่หลายๆ คนอยากทำอาชีพนักแสดง สถาพร กล่าวว่า ถึงแม้ทุกวันนี้มีอาชีพหลายอย่างที่สามารถสร้างรายได้และสร้างความมั่นคงให้กับหลายๆ คน แต่อาชีพการเป็นดารานักแสดงเป็นอีกหนึ่งอาชีพที่ไม่่ว่าเวลาจะผ่านไปนานแค่ไหนก็ตามก็ยังเป็นอาชีพยอดนิยมไม่ว่ายุคไหนก็ตาม โดยเฉพาะยุคปัจจุบันยังมีความต้องการสูงมากจะเห็นได้จากเวทีการประกวดต่างๆ ทั้งร้องเพลง การแสดงต่างๆ ที่จะสามารถเข้าสู่การเป็นอาชีพนักแสดงจะต้องมีคนสนใจเป็นจำนวนมาก เหตุผลที่ทำให้อาชีพนักแสดงเป็นอาชีพคนให้ความสนใจน่าจะมีเหตุผล คือ

1) มีชื่อเสียง

อาชีพนักแสดงเป็นอาชีพที่สามารถสร้างชื่อเสียงให้กับตนเองและครอบครัวได้ เพราะเป็นอาชีพที่เป็นที่สนใจของคนทั่วไป โดยเฉพาะคนไทยที่นิยมชมชอบในตัวของดาราและนักแสดงเป็นทุนเดิมอยู่แล้วนั่นเองส่งผลให้มีงานทำอย่างต่อเนื่องทำให้อาชีพการเป็นนักแสดงมีความมั่นคงและมีงานอย่างต่อเนื่องยาวนาน

2) รายได้สูงมาก

อาชีพนักแสดงนอกจากจะสามารถสร้างชื่อเสียงให้กับตนเองแล้วยังสามารถสร้างรายได้และมูลค่าสูงมากยิ่งคนไหนที่มีชื่อเสียงโด่งดังมากก็จะมีค่าตัวที่สูงตามไปด้วยซึ่งไม่น่าแปลกใจเลยที่ทำให้ใครหลายคนอยากเป็นนักแสดงจึงมักมีรายได้ที่สูงมากและเป็นที่ใฝ่ฝันของหลายๆ คนที่อยากเข้าสู่วงการนี้

3) ได้รับการยอมรับจากสังคม

อาชีพที่ได้รับการยอมรับในอดีตรักมักจะเป็นอาชีพที่ดูมั่นคงน่าเชื่อถือเช่นอาชีพครู หมอ ตำรวจ ทหาร หรือข้าราชการเป็นต้นแต่ในยุคนี้ทุกคนเริ่มยอมรับอาชีพใหม่ๆ มากขึ้นรวมทั้งอาชีพการเป็นนักแสดงซึ่งจะเริ่มมีคนให้ความสนใจและน่าเชื่อถือมากขึ้นในปัจจุบัน

4) สามารถต่อยอดได้ในอนาคต

อาชีพการเป็นนักแสดงเป็นอาชีพที่มาเร็วและก็ไปเร็วดังที่เราเห็นซึ่งหลายคนเมื่อมีอายุมากขึ้นงานการแสดงก็ย่อมลดน้อยลง หลายคนก็เริ่มหันไปมองหาอาชีพใหม่ๆ ซึ่งแน่นอนว่าการที่เคยเป็นนักแสดงก็ย่อมทำให้มีคนที่รู้จักมาก่อนก็ย่อมมีโอกาสหรือแต้มต่อสูงกว่าคนทั่วไปซึ่งสามารถต่อยอดได้ทั้งในเรื่องธุรกิจหรือด้านอื่นๆ ได้เป็นอย่างดี

ปัจจุบันบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด มีศิลปินในสังกัด จำนวน 107 คน โดยไม่มีการแบ่งแยกความสามารถศิลปินทุกคนต้องสามารถเป็นได้ทั้ง นักแสดง นักร้อง หรือแม้กระทั่งพิธีกร ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับผู้จัดละคร ผู้จัดรายการ ที่จะเรียกศิลปินนั้นมาทำการแสดงอีกด้วย

สรุปได้ว่าบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด เป็นบริษัทที่มีความสำคัญในอุตสาหกรรมบันเทิงของประเทศไทย มีศักยภาพในการผลิตรายการ ภาพยนตร์ ละคร ซีรีส์ และ คอนเสิร์ตและแฟนมีตติ้ง มีทั้งในประเทศและต่างประเทศ ที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก สามารถสร้างศิลปินที่มีชื่อเสียง และสามารถส่งศิลปินไปสร้างชื่อเสียงในต่างประเทศได้อีกด้วย

2. แอปพลิเคชัน GMMTV

ณัฐพงษ์ มงคลสวัสดิ์ (2560, 27 ธันวาคม) แอปพลิเคชัน GMMTV เป็นแอปพลิเคชันสำหรับดูทีวี จีเอ็มเอ็ม ทีวี ของ ช่องแกรมมี่ สามารถรับชมรายการทีวีสดๆ จาก เป็นแอปพลิเคชันดูทีวีของ ช่องแกรมมี่ สำหรับแฟนๆ ที่รอชมผลงานของศิลปินในเครือแกรมมี่ก็ รวบรวมความบันเทิงครบรสส่งตรงถึงมือคุณสำหรับ GMM-TV ให้คุณติดตามอัปเดตรายการทีวีต่างๆ มากมาย ดู Highlight รายการต่างๆ ติดตามข่าว ดารา นักร้องศิลปิน รับชมมิวสิกวิดีโอมากมาย ชมตัวอย่างรายการ จีเอ็มเอ็ม ทีวี ดูแบบแซนด์สตรีมตลอด 24 ชั่วโมง และข่าวศิลปิน ไม่พลาดกิจกรรมที่พร้อมส่งต่อความสนุกผ่านแอปพลิเคชัน มีให้โหลดทั้งระบบปฏิบัติการ iOS และ Android บริษัทจีเอ็มเอ็มทีวีจำกัด ได้ให้ผู้ที่สนใจนำไปใช้งานกันแบบฟรี (FREE) ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายใดๆ ตามกลุ่มเป้าหมายทางการตลาดของ GMMTV เป็นหนุ่มสาววัยย่างเข้าวัยรุ่น วัยรุ่น ไปจนถึงวัยทำงานตอนต้น อายุประมาณ 16 - 25 ปีทั้งสิ้น เพียงแต่ว่า แอปพลิเคชันของ GMMTV เป็นแอปพลิเคชันที่สร้างขึ้นมานานแล้วรูปแบบในการออกแบบจึงไม่เข้ากับ Trend ในปัจจุบัน ทำให้ผู้ใช้งานเข้าใจว่าเป็นแอปพลิเคชันสำหรับดูคลิปวิดีโอ ละครย้อนหลังเท่านั้น ทำให้ผู้เข้าใช้แอปพลิเคชันมีคำติชมเข้ามาทางบริษัทจำนวนมากเนื่องจากผู้เข้าใช้งานไม่ได้รับความสะดวกและมีการอัปเดตข่าวสารต่างๆ ช้ากว่าช่องทางอื่น เข้ามาในแอปพลิเคชันแล้วดาวน์โหลดนาน เนื่องจากเป็นการดึงวิดีโอจาก YouTube ทำให้ไฟล์ที่เปิดดูมีขนาดความจุที่ใหญ่สร้างความไม่พอใจให้กับผู้ใช้งานเป็นจำนวนมาก อีกทั้งข้อมูลของศิลปินไม่มีการอัปเดตอย่างทันท่วงทีที่แอปพลิเคชันตั้งวัตถุประสงค์ไว้ตั้งแต่ตอนแรกอีกด้วย ทางบริษัทจึงมีความต้องการที่จะพัฒนาแอปพลิเคชันให้มีความทันสมัยเข้ากับกลุ่มเป้าหมายในยุคปัจจุบันมากขึ้น และอาจเป็นช่องทางหนึ่งในการค้นพบศิลปินหน้าใหม่ๆ ด้วยการเพิ่มช่องทางการรับสมัครผู้ที่สนใจเข้าสู่ในวงการบันเทิงในช่องทางของแอปพลิเคชันได้อีกด้วย

สรุปได้ว่า แอปพลิเคชัน GMMTV ในปัจจุบันยังมีปัญหาในการใช้งานของผู้ที่สนใจเข้าชมรายการต่างๆ เป็นจำนวนมาก ทางบริษัทจึงอยากให้มีการพัฒนาแอปพลิเคชันให้มีความทันสมัยและมีช่องทางการรับสมัครผู้ที่สนใจเข้าสู่วงการบันเทิงอีกด้วย

3. พฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทย

บทความ “ETDA เผยผลสำรวจพฤติกรรมกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทยในปี 2559” (2017) จาก marketingoops.com

สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือ ETDA เผยผลสำรวจพฤติกรรมกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตของคนไทยในปี 2016 โดยเก็บข้อมูลจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ตคนไทย 16,661 คนทั่วประเทศ พบว่า คนในกรุงเทพฯ มีจำนวนชั่วโมงการใช้อินเทอร์เน็ตสูงกว่าคนในต่างจังหวัด คนกรุงเทพฯ ใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ย 48.1 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ส่วนคนต่างจังหวัด 44.6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ แบ่งเป็นผู้ชาย 45.3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ผู้หญิง 44.7 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และเพศที่สาม 48.9 ชั่วโมงต่อสัปดาห์

แบ่งเป็น Gen ต่างๆ จะพบว่า Gen Y คือกลุ่มที่ใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด เฉลี่ย 53.2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ตามมาด้วย Gen X 44.3 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ Gen Z 40.2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ และ Baby Boomer 31.8 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ทั้งนี้เมื่อเฉลี่ยจากคนไทยทั่วประเทศ คนไทยส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ต 45 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ หรือ 6.4 ชั่วโมงต่อวัน

อุปกรณ์ที่ใช้ในการเข้าถึงอินเทอร์เน็ต

- โทรศัพท์มือถือ 85.5 % ใช้งานเฉลี่ย 6.2 ชั่วโมงต่อวัน
- คอมพิวเตอร์ส่วนบุคคล 62 % ใช้งานเฉลี่ย 5.4 ชั่วโมงต่อวัน
- คอมพิวเตอร์แบบพกพา 48.7 % ใช้งานเฉลี่ย 4.7 ชั่วโมงต่อวัน
- แท็บเล็ต 30 % ใช้งานเฉลี่ย 3.5 ชั่วโมงต่อวัน
- สมาร์ททีวี 19.8 % ใช้งานเฉลี่ย 2.7 ชั่วโมงต่อวัน

ช่วงเวลาในการใช้อินเทอร์เน็ต

- 08.01 – 12.00 น. 76 %
- 12.01 – 16.00 น. 75.2 %
- 16.01 – 20.00 น. 76.6 %
- 20.01 – 24.00 น. 70.3 %
- 00.01 – 04.00 น. 12.1 %
- 04.01 – 08.00 น. 11.4 %

สถานที่ที่ใช้อินเทอร์เน็ต โดยเฉลี่ยแล้วคนไทยส่วนใหญ่ 87.6 % จะใช้ที่บ้าน เมื่อเปรียบเทียบตามพื้นที่พักอาศัยจะเห็นว่าผู้ใช้อินเทอร์เน็ตที่อยู่ต่างจังหวัดจะใช้อินเทอร์เน็ตในสถานศึกษา และอินเทอร์เน็ตคาเฟ่สูงกว่ากลุ่มที่อยู่กรุงเทพฯ แสดงให้เห็นว่า ในต่างจังหวัด

โครงสร้างพื้นฐานดิจิทัลของประเทศไทยยังไม่ครอบคลุมทุกพื้นที่ทำให้ต้องใช้อินเทอร์เน็ตจากที่บ้านหรือสถานที่ต่างๆ

กิจกรรมที่ทำเมื่อใช้อินเทอร์เน็ต แนนอนว่าอันดับ 1 คือ Social Network 96.1% ตามมาด้วยการดูวิดีโอใน YouTube ค้นหาข้อมูลต่างๆ อ่าน E-Book รับ-ส่งอีเมลล์ ดูทีวีออนไลน์ ดาวน์โหลดเพลง เกมส์ ละคร ซอฟต์แวร์ ซื้บออนไลน์ และทำธุรกรรมทางการเงินเป็นต้น

แอปพลิเคชันที่คนไทยใช้มากที่สุดในรอบ 3 เดือนที่ผ่านมา ได้แก่

- YouTube 97.3 %
- Facebook 94.8%
- Line 94.6 %
- Instagram 57.6 %
- Twitter 35.5 %
- WhatsApp 13.7%
- LinkedIn 11.4% (เผยแพร่ 8 กุมภาพันธ์ 2560 เวลา 15.26 น.)

สรุปได้ว่าคนไทยในปัจจุบันมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น อุปกรณ์ที่ใช้ในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือสมาร์ทโฟน และกิจกรรมที่ทำเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ Social Network จะเห็นได้ว่าคนไทยใช้เครื่องมือดิจิทัลมากขึ้นในทุกๆ วัน ผู้วิจัยจึงเลือกออกแบบแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน เพื่อสะดวกต่อผู้ใช้งานและเป็นที่ยอมรับมากที่สุด

4. กลุ่มเป้าหมาย Gen-Z

4.1 Gen Z คือ

Gen Z คือ คำนิยามล่าสุดของคนรุ่นใหม่ในยุคปัจจุบัน หมายถึงคนที่เกิดหลังจากปี ค.ศ. 1995 หรือปี พ.ศ. 2538 เป็นต้นมา เด็ก ๆ กลุ่ม Gen Z นี้จะเติบโตมาพร้อมกับสิ่งอำนวยความสะดวกมากมายที่อยู่แวดล้อม มีความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีต่าง ๆ และเรียนรู้ได้เร็ว คนกลุ่ม Gen Z เป็นประชากรกลุ่มอายุน้อยที่สุดในปัจจุบัน โดยในเจนเนอเรชันนี้จะเป็นช่วงที่มีประชากรเกิดใหม่น้อยลง เนื่องจากเป็นเมืองเพิ่มขึ้นทำให้มีภาระด้านการดำเนินชีวิต การทำงาน ที่อยู่อาศัย ค่าใช้จ่าย และอื่น ๆ ทำให้ค่านิยมการมีลูกน้อยลง

4.2 พฤติกรรมของคน Gen Z

- Gen Z ติดโลกออนไลน์ จึงรับข้อมูลข่าวสารอย่างรวดเร็ว ทำให้ชาว Gen Z ชอบตัดสินใจทำอะไรอย่างรวดเร็ว
- Gen Z ใช้เวลาส่วนใหญ่อยู่บนเว็บ สื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตเป็นหลัก

- Gen Z เปิดกว้างทางความคิดและวัฒนธรรมที่แตกต่างมากขึ้น มีแนวโน้มที่จะปรับทัศนคติได้ดี

- Gen Z มีความกล้าแสดงออก ชอบโชว์ มีความมั่นใจสูง

- Gen Z มีแนวโน้มเป็นมนุษย์หลายงาน ความอดทนต่ำ ชอบทำงานหลายอย่างพร้อมกัน

สรุปได้ว่า ผู้วิจัยเลือกกลุ่มเป้าหมายที่เป็น Gen Z เพราะว่าการกลุ่ม Gen Z นี้ มีความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีต่าง ๆ และเรียนรู้ได้เร็ว และเป็นประชากรกลุ่มอายุน้อยที่สุดในปัจจุบัน อยู่ในช่วงอายุโดยเฉลี่ยประมาณ 15-18 ปี ที่เหมาะสำหรับการเข้าสู่วงการบันเทิง และตรงกับกลุ่มเป้าหมายของทางการตลาดของ GMMTV เป็นหนุ่มสาววัยย่างเข้าวัยรุ่น วัยรุ่น ไปจนถึงวัยทำงานตอนต้น อายุประมาณ 16 - 25 ปีอีกด้วย

5. การออกแบบแอปพลิเคชัน

5.1 ความหมายของแอปพลิเคชัน

คณาวัธ ชื่นชม (2553) กล่าวว่า แอปพลิเคชัน คือ ซอฟต์แวร์ที่ใช้เพื่อช่วยในการทำงาน ของผู้ใช้แอปพลิเคชันจึงมีสิ่งๆที่เรียกว่า ส่วนติดต่อกับผู้ใช้งาน (User Interface: UI) ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็นประเภทย่อย ๆ ตามสภาพแวดล้อมการทำงาน (Platform) ได้ดังนี้

- Desktop แอปพลิเคชัน คือ แอปพลิเคชันที่ทำงานบนเครื่องคอมพิวเตอร์ เช่น Windows Media Player, Microsoft office เป็นต้น

- Mobile แอปพลิเคชัน แอปพลิเคชันที่ทำงานบน Mobile Device หรือโทรศัพท์มือถือ เช่น IM+ เป็นต้น

- Web แอปพลิเคชัน คือ แอปพลิเคชันที่ทำงานบน WEB เช่น Hotmail, Gmail, Google+ เป็นต้น โดยเว็บแอปพลิเคชันอาจแบ่งออกได้อีกเป็น Intranet แอปพลิเคชัน โดย Intranet หมายถึง การใช้งานเฉพาะภายในองค์กร ซึ่งตรงข้ามกับ Internet ที่เป็น World Wide

Web

ณัฐญา มาเกิด (2554) กล่าวว่า แอปพลิเคชัน คือ โปรแกรมประยุกต์ที่ใช้งานสำหรับเพิ่มเสริมความสามารถให้แก่อุปกรณ์สื่อสารที่มีการใช้งานง่าย ผู้ใช้งานสามารถติดตั้งโปรแกรมได้เองโดยมีรูปแบบการทำงานขึ้นอยู่กับรูปแบบของอุปกรณ์สื่อสารแบบพกพาและมีระบบปฏิบัติการที่อุปกรณ์สื่อสาร

สุชาดา พลาชัยภิรมย์ศิลป์ (2553) กล่าวว่า Mobile Application (โมบาย แอปพลิเคชัน) เกิดจากการรวมสองคำ ระหว่าง คำว่า “Mobile” กับ คำว่า “Application” ซึ่งสามารถอธิบายความหมายได้ดังนี้คำว่า “Mobile” (โมบาย) หมายถึง อุปกรณ์สื่อสารที่ใช้สำหรับพกพาที่ไม่เพียงแต่สามารถใช้งานตามพื้นฐานของโทรศัพท์แล้วยังสามารถทำงานเหมือนกับเครื่องคอมพิวเตอร์และเนื่องจาก เป็นอุปกรณ์ที่พกพาได้จึงมีคุณสมบัติเด่นคือ ขนาดเล็ก น้ำหนักเบา และใช้พลังงานค่อนข้างน้อย สามารถตอบสนองการใช้งานของผู้ใช้ได้อย่างหลากหลาย เช่น การติดต่อแลกเปลี่ยนข่าวสารกับ เครื่องคอมพิวเตอร์และสามารถเพิ่มหน้าที่การทำงานได้ ส่วนคำว่า “Application” (แอปพลิเคชัน) หมายถึง ซอฟต์แวร์ที่ใช้เพื่อช่วยสำหรับการทำงานของผู้ใช้โดย แอปพลิเคชันจะมีส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface หรือ UI) เพื่อทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการใช้งาน

สิริสุดา รอดทอง (2557) กล่าวว่า การใช้แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายทั่วโลกในช่วงทศวรรษที่ 19 จากการกำเนิดของ Apple Store โดยก่อนหน้านี้การใช้ แอปพลิเคชันบน โทรศัพท์เคลื่อนที่เป็นเพียงการดาวน์โหลดริงโทนเท่านั้น การเกิดขึ้นของ App Store ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงปัจจัยหลายอย่างที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เพื่อการสื่อสาร ได้แก่ การปรับปรุงรูปแบบการทำธุรกิจระหว่างผู้ให้บริการกับผู้พัฒนา แอปพลิเคชันทำให้ผู้พัฒนามีโอกาสมิรายได้เพิ่มมากขึ้น ส่งผลให้เกิดแรงจูงใจในการพัฒนา แอปพลิเคชันและการพัฒนาเทคโนโลยีโครงสร้างพื้นฐานที่เกี่ยวข้อง โดยมีการขยายการรองรับสัญญาณสื่อสารเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้รับ-ส่งข้อมูลให้เพียงพอต่อการใช้งาน แอปพลิเคชันที่มีคุณภาพและมีประสิทธิภาพ การมีผู้ใช้งานบนโทรศัพท์เคลื่อนที่เพิ่มมากขึ้นและถึงจุดที่ได้รับการยอมรับในความสะดวกสบายในการใช้และการพกพาไปทุกที่

จากการศึกษาความหมายของแอปพลิเคชันสามารถสรุปได้ว่า แอปพลิเคชัน หมายถึง โปรแกรมประยุกต์ที่ใช้งานสำหรับเพิ่มเสริมความสามารถให้แก่อุปกรณ์สื่อสาร โดยแอปพลิเคชันที่ทำงานบนอุปกรณ์สื่อสารเหล่านี้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

- แอปพลิเคชันระบบ คือ ซอฟต์แวร์ที่รองรับการทำงานของโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ เช่น Windows Mobile ที่พัฒนาโดย บริษัท ไมโครซอฟท์ ระบบปฏิบัติการ iPhone OS ที่พัฒนาโดยบริษัท Apple ระบบปฏิบัติการ Blackberry OS ที่พัฒนาโดยบริษัท Research In Motion (RIM) และระบบปฏิบัติการ Android ที่พัฒนาโดยบริษัท Google เป็นต้น

- แอปพลิเคชันที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ใช้งาน เช่น แอปพลิเคชันประเภทเกมส์ แอปพลิเคชันประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ และแอปพลิเคชันประเภทมัลติมีเดีย เป็นต้น

5.2 ประเภทแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน

สุชาดา พลาชัยภิรมย์ศิลป์ (2557) กล่าวว่า แอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน (Smart Phone Application) หมายถึง โปรแกรมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่อใช้งานบนสมาร์ทโฟนหรืออุปกรณ์แท็บเล็ต โดยมีการแบ่งประเภทของแอปพลิเคชันออกเป็น 6 ประเภท ดังนี้

5.2.1 Education & Reference คือ โปรแกรมด้านสื่อการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ได้แก่ E-book และ Language Courses เป็นต้น

5.2.2 Multimedia & Entertainment คือ โปรแกรมเพื่อความบันเทิง ได้แก่ การฟังเพลง การดูหนัง เป็นต้น

5.2.3 Games คือ โปรแกรมเกมที่มีความหลากหลายหลายรูปแบบ ได้แก่ Action, Puzzle และ Arcade เป็นต้น

5.2.4 Lifestyle & Healthcare คือ โปรแกรมทางด้านสุขภาพ ได้แก่ เมนูอาหารเพื่อสุขภาพ วิธีการทำอาหารเพื่อสุขภาพ การคำนวณแคลลอรี่ และการดูแลสุขภาพ เป็นต้น

5.2.5 Social Networking คือ โปรแกรมสำหรับการติดต่อสื่อสารในสังคมออนไลน์ ได้แก่ Twitter, Facebook และ Whatsapp เป็นต้น

5.2.6 Finance & Productivity คือ โปรแกรมเกี่ยวกับธุรกรรมทางการเงิน ได้แก่ การโอนเงินผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ และการชำระเงินผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ เป็นต้น

Holzer และ Ondrus (2011) กล่าวว่า ด้วยเหตุนี้การขยายตัวของเนื้อหาแอปพลิเคชันจึงเป็นไปอย่างรวดเร็วนอกจากนี้ยังเป็นผลมาจากการเกิดของ Application Market Place ของค่ายโทรศัพท์เคลื่อนที่รายใหญ่ที่มีการแบ่งสัดส่วนรายได้ให้กับผู้พัฒนา แอปพลิเคชันมากขึ้นผู้พัฒนา แอปพลิเคชันจึงมีช่องทางการขาย แอปพลิเคชันภายในโครงสร้างที่เป็นประโยชน์กับทุกฝ่ายระหว่างผู้ให้บริการโทรศัพท์เคลื่อนที่และผู้พัฒนา แอปพลิเคชัน ซึ่งในแต่ละประเทศนั้นนิยมใช้ แอปพลิเคชัน ที่แตกต่างกันไปตามลักษณะของสภาพแวดล้อมทางเศรษฐกิจและสังคมจากการสำรวจพบว่า กลุ่มประเทศที่มีการดาวน์โหลดสูงที่สุดคือ กลุ่มยุโรปอเมริกาเหนือและเอเชีย

จากประเภทของแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน สามารถสรุปได้ว่า แอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน คือ ระบบโปรแกรมที่อำนวยความสะดวกในด้านต่าง ๆ ให้แก่ผู้ใช้งานบนสมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ต ซึ่งผู้ใช้งานสามารถดาวน์โหลดได้ทั้งในรูปแบบที่ฟรีและเสียเงินให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งานประเภทต่าง ๆ ตามที่กล่าวไว้ข้างต้นทั้งในด้านการสื่อสาร ด้านการศึกษา หรือด้านความบันเทิง เป็นต้น

5.3 การออกแบบแอปพลิเคชัน

การออกแบบแอปพลิเคชัน มีส่วนประกอบของแอปพลิเคชัน (Application Component) ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 4 ประเภทดังนี้

5.3.1 Activity (User Interface) คือ สิ่งที่ใช้ในการแสดงผลออกมาเพื่อให้ผู้ใช้งานได้เห็น และได้ใช้งานโดย แต่ละแอปพลิเคชัน อาจจะมี Activity เดียว หรือหลาย ๆ Activity และสิ่งที่อยู่ใน Activity นั้นจะเรียกว่า View ซึ่งมีอยู่หลายรูปแบบ เช่น button, text field, scroll bars, menu items, checkboxes และอื่นๆ

5.3.2 Service (Service Provider) เป็นส่วนที่ไม่มีการแสดงผลแต่ถูกเรียกใช้ให้รันอยู่ในลักษณะของ background process โดย service นั้นอาจจะมีการกระทำอะไรบางอย่าง เช่น ติดต่อรับส่งข้อมูลผ่านเครือข่าย หรือคำนวณค่าต่าง ๆ แล้วทำการส่งข้อมูลไปแสดงยัง Activity ก็ได้ หรือการเปิดเพลงในขณะที่เรากำลังทำงานบน แอปพลิเคชันอื่น

5.3.3 Broadcast receiver (Data Provider) คือ ตัวที่ใช้สำหรับคอยรับและตอบสนองต่อ เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น เช่น เมื่อแบตเตอรี่ต่ำ, การเปลี่ยนภาษา, มีการโทรออก, มีข้อความเข้าและอื่นๆ ถึงแม้ broadcast receiver จะไม่มีส่วนของการแสดงผลแต่ก็สามารถที่จะเรียก Activity ขึ้นมาแสดงผลให้ผู้ใช้งานได้ เรียกว่า Notification Manager ซึ่งจะเป็นตัวที่แจ้งเตือนในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การสั่น, การแสดงไฟกระพริบที่หน้าจอ หรือการส่งเสียงออกมาโดยจะมี icon แสดงอยู่บน Status bar เพื่อแจ้งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น

5.3.4 Content provider (System Event Listener) คือกลุ่มของข้อมูลที่สร้างมาจากแอปพลิเคชัน เพื่อให้แอปพลิเคชันอื่น ๆ ได้นำไปใช้ โดยการจัดเก็บข้อมูลของ content provider นั้นจะอยู่ในลักษณะของ ไฟล์, ฐานข้อมูล SQLite และอื่น ๆ ตัวอย่างแอปพลิเคชัน ที่ใช้งาน Content provider ที่เห็นชัดเจนที่สุดคือ โปรแกรม Contacts ที่แสดงรายชื่อใน Contacts นั้นเอง

5.4 ระบบปฏิบัติการ Android

5.4.1 ประวัติความเป็นมา

แอนดรอยด์ (Android) คือระบบปฏิบัติการแบบเปิดเผยแพร่แวร์ต้นฉบับ (Open Source) โดยบริษัท กูเกิล (Google Inc.) ที่ได้รับความนิยม เป็นอย่างสูง เนื่องจากอุปกรณ์ที่ใช้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ มีจำนวนมาก อุปกรณ์มีหลากหลายระดับ หลายราคา รวมทั้งสามารถทำงานบนอุปกรณ์ที่มีขนาดหน้าจอ และความละเอียดแตกต่างกันได้ทำให้ผู้บริโภคสามารถเลือกได้ตามต้องการและหากมองในทิศทางสำหรับนักพัฒนาโปรแกรม (Programmer) แล้วนั้น การพัฒนาโปรแกรมเพื่อใช้งานบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ไม่ใช่เรื่องที่ยากเพราะมีข้อมูลในการพัฒนามารวมทั้ง Android SDK (Software Development Kit) เตรียมไว้ให้กับนักพัฒนาได้เรียนรู้และเมื่อนักพัฒนาต้องการจะเผยแพร่หรือจำหน่ายโปรแกรมที่พัฒนาแล้วเสร็จ แอนดรอยด์ก็ยังมีตลาดในการเผยแพร่โปรแกรม ผ่าน Android Market แต่หากจะกล่าวถึงโครงสร้างภาษาที่ใช้ในการพัฒนานั้น สำหรับ Android SDK จะยึด โครงสร้างของภาษาจาวา (Java language) ในการเขียนโปรแกรม เพราะโปรแกรมที่พัฒนามาได้จะต้องทำงานอยู่ภายใต้ Dalvik Virtual Machine เช่นเดียวกับ โปรแกรมจาวา ที่ต้องทำงานอยู่ภายใต้ Java Virtual Machine (Virtual Machine เปรียบได้กับสภาพแวดล้อมที่โปรแกรมทำงานอยู่ นอกจากนั้นแล้ว แอนดรอยด์ ยังมีโปรแกรมแถมที่เปิดเผยซอร์ฟแวร์ต้นฉบับ (Open Source) เป็นจำนวนมาก ทำให้นักพัฒนาที่สนใจ สามารถนำซอร์ฟแวร์ต้นฉบับ มาศึกษาได้อย่างไม่ยาก ประกอบกับความนิยมของแอนดรอยด์ได้เพิ่มขึ้นอย่างมากใน โดยดูได้จากส่วนแบ่งการตลาด ในปัจจุบัน

ประวัติความเป็นมา เริ่มต้นระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ถูกพัฒนามาจากบริษัท แอนดรอยด์ (Android Inc.) เมื่อปี พ.ศ. 2546 โดยมีนาย แอนดี้ รูบิน (Andy Rubin) ผู้ให้กำเนิดระบบปฏิบัติการนี้ และถูกบริษัท กูเกิล ซื้อกิจการเมื่อ เดือนสิงหาคม ปี พ.ศ. 2548 โดยบริษัท แอนดรอยด์ ได้กลายเป็นมาบริษัทลูก ของบริษัทกูเกิลและยังมีนาย แอนดี้ รูบิน ดำเนินงานอยู่ในทีมพัฒนาระบบปฏิบัติการต่อไป ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ เป็นระบบปฏิบัติการที่พัฒนามาจากการนำเอาแกนกลางของระบบปฏิบัติการลินุกซ์ (Linux Kernel) ซึ่งเป็น ระบบปฏิบัติการที่ออกแบบมาเพื่อทำงานเป็นเครื่องให้บริการ (Server) มาพัฒนาต่อ เพื่อให้กลายเป็นระบบปฏิบัติการบนอุปกรณ์พกพา (Mobile Operating System) ต่อมาเมื่อเดือน พฤศจิกายน ปี พ.ศ. 2550 บริษัทกูเกิล ได้ทำการก่อตั้งสมาคม OHA (Open Handset Alliance, <http://www.openhandsetalliance.com>) เพื่อ เป็นหน่วยงานกลางในการกำหนดมาตรฐานกลางของอุปกรณ์พกพาและระบบ ปฏิบัติการแอนดรอยด์ โดยมีสมาชิกในช่วงก่อตั้งจำนวน 34 รายเข้าร่วม ซึ่ง

ประกอบไปด้วยบริษัทชั้นนำที่ดำเนินธุรกิจด้านการสื่อสาร เช่น โรงงานผลิตอุปกรณ์พกพา, บริษัทพัฒนาโปรแกรม, ผู้ให้บริการสื่อสารและผู้ผลิต อะไหล่อุปกรณ์ด้านการสื่อสาร

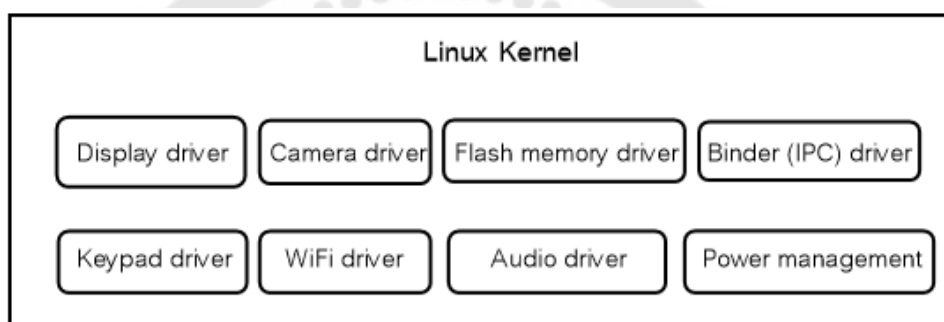
5.4.2 คุณสมบัติและความสามารถของแอนดรอยด์

จักรชัย โสอินทร์ (2554) กล่าวว่า คุณสมบัติและความสามารถของแอนดรอยด์มีดังนี้

- การเชื่อมต่อระหว่างเทคโนโลยี เป็นการเชื่อมต่อที่แอนดรอยด์สนับสนุน ประกอบด้วย GSM /EDGE, IDEN, CDMA, EV-DO, UMTS, Bluetooth, Wi-Fi, LTE, NFC และ WiMAX
- Messaging สนับสนุน SMS, MMS, Threaded Text Messaging และ Cloud To Device Messaging Framework
- การจัดเก็บข้อมูลของแอนดรอยด์มี SQLite ซึ่งเป็นฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์ขนาดเล็ก (Lightweight) ที่มีประสิทธิภาพสูงสุด สำหรับใช้จัดเก็บข้อมูล
- เว็บเบราว์เซอร์แอนดรอยด์ ติดตั้งมาพร้อมกับโปรแกรมเว็บเบราว์เซอร์ที่พัฒนาบนเอ็นจิน WebKit และใช้จาวาสคริปต์เอ็นจิน V8 ของเว็บเบราว์เซอร์ Google Chrome
- Media จะให้การสนับสนุนเสียง วิดีโอ และรูปภาพในฟอร์แมตยอดนิยมต่าง ๆ เช่น MPEG4, H.264, MP3, AAC, AMR, JPG และ PNG
- Streaming จะช่วยสนับสนุนใน RTP/RTSP Streaming และ HTML Progressive Download แท็ก <Video> ของ HTML5
- สนับสนุนจาวา การพัฒนาแอปพลิเคชันบนแอนดรอยด์จะใช้ภาษาจาวา โดยโค้ดจาวาที่คอมไพล์แล้วจะไม่ได้รันใน Java Virtual Machine เหมือนจาวาแอปพลิเคชันทั่วไป แต่จะรันใน Dalvik Virtual Machine ซึ่งเป็น VM ที่ถูกพัฒนาขึ้นสำหรับอุปกรณ์พกพาโดยเฉพาะ
- Multi-Touch รองรับการใช้นิ้วมือแตะหน้าจอเพื่อสั่งงานได้มากกว่า 1 จุด
- Multi-Tasking คือความสามารถในการรันหลายแอปพลิเคชันได้พร้อมกัน
- Tethering หรือ Mobile Hotspot คือความสามารถในการแชร์อินเทอร์เน็ตผ่านมือถือหรืออุปกรณ์แอนดรอยด์
- จะสนับสนุนหลายภาษาและสนับสนุนฮาร์ดแวร์เสริมอื่น ๆ เช่น กล้องถ่ายรูป, GPS, Accelerometer และเทอร์โมมิเตอร์ เป็นต้น

5.4.3 สถาปัตยกรรมของแอนดรอยด์

- Linux Kernel ส่วนที่เป็นแกนหลักหรือเคอร์เนล ของแอนดรอยด์นั้น ความจริงก็คือเคอร์เนลของ ลินุกซ์ซึ่งเป็นระบบปฏิบัติการที่สร้างโดย Linus Torvalds ในปี ค.ศ.1991 ปัจจุบันสามารถพบลินุกซ์ได้ในทุกสิ่งทุกอย่าง ตั้งแต่นาฬิกาข้อมือไปจนถึงซูเปอร์คอมพิวเตอร์ ส่วนของ Linux Kernel นี้จะทำหน้าที่เป็น Hardware Abstraction Layer กล่าวคือเป็นตัวกลางระหว่างฮาร์ดแวร์กับส่วนของซอฟต์แวร์ที่อยู่ถัดขึ้นไป และทำหน้าที่บริหารจัดการทรัพยากรต่าง ๆ ของเครื่อง เช่น การจัดการหน่วยความจำ การจัดการโปรเซส ฯลฯ ผู้ผลิตอุปกรณ์สามารถ “พอร์ต” แอนดรอยด์ให้ไปรันบนฮาร์ดแวร์แบบต่าง ๆ ได้โดยเปลี่ยนแปลงส่วนของ Linux Kernel นี้



ภาพประกอบ 5 ภาพของชั้น Linux Kernel

ที่มา: www.kadroidz.blogspot.com/2012/03/android-architecture.htm

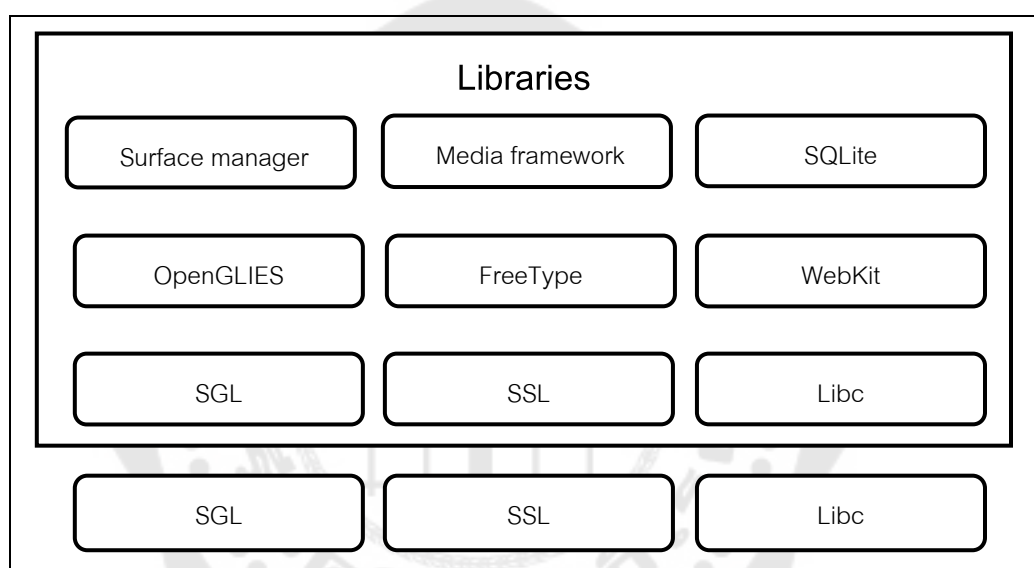
ผู้ใช้มือถือหรืออุปกรณ์แอนดรอยด์จะไม่เห็นว่ามีลินุกซ์อยู่ในเครื่อง และแอปพลิเคชันที่พัฒนาก็จะไม่ได้เรียกไปยังลินุกซ์โดยตรง แต่ในฐานะนักพัฒนาจำเป็นต้องรับรู้ว่ามีลินุกซ์อยู่เนื่อง จากโปรแกรมยูทิลิตี้บางตัวที่ Android SDK เตรียมมาให้จะติดต่อกับลินุกซ์ในอุปกรณ์แอนดรอยด์ เช่นโปรแกรม Adb ที่ช่วยให้เรียกใช้คำสั่งเพื่อสำรวจระบบไฟล์ของเครื่อง ดูโปรเซสที่รันอยู่ในขณะนั้นและอื่น ๆ ได้

- ไบเบรารี (Native Libraries) ถัดขึ้นมาจากชั้น Linux Kernel คือส่วนที่เป็นไบเบรารีของแอนดรอยด์ ซึ่งทั้งหมดเขียนด้วยภาษา C หรือ C++ และถูกคอมไพล์มาสำหรับฮาร์ดแวร์ของอุปกรณ์แต่ละรุ่นไลบรารีที่น่าสนใจมีดังนี้

1) Surface Manager คือ ไลบรารีที่จัดการส่วนแสดงผลมีความสามารถในการผสมกราฟิก ทั้ง 2 มิติและ 3 มิติจากแอปพลิเคชันต่างๆเข้าด้วยกัน ทำให้สามารถสร้างเอฟเฟ็ค เช่น วินโดวที่มองทะลุไปข้างหลังได้ และ Transition ในรูปแบบต่าง ๆ

2) Media Libraries คือไลบรารีที่จัดเตรียมบริการในการเล่นและบันทึกเสียง วิดีโอ และรูปภาพ ในฟอร์แมตต่าง ๆ เช่น MPEG4, H.264, AAC, AMP, JPG และ PNG

3) SQLite คือ Database Engine ที่มีประสิทธิภาพและมีขนาดเล็กเพื่อให้สามารถจัดเก็บข้อมูลของแอปพลิเคชันไว้ในรูปแบบของฐานข้อมูลเชิงสัมพันธ์

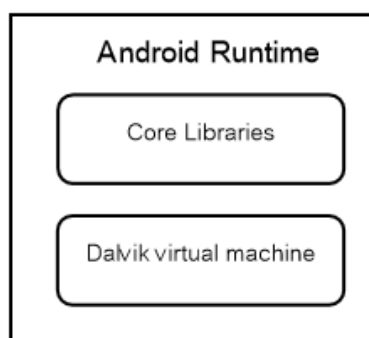


ภาพประกอบ 6 รูปภาพของชั้น Libraries

ที่มา: www.kadroidz.blogspot.com/2012/03/android-architecture.htm

- Android Runtime อีกส่วนหนึ่งที่ทำงานอยู่บนเคอร์เนลของลินุกซ์ คือ Android Runtime ซึ่ง ประกอบด้วย Core Library สำหรับภาษาจาวา และ Dalvik Virtual Machine ซึ่งถ้าอธิบายง่าย ๆ คือ Java Virtual Machine ในแบบของแอนดรอยด์ซึ่งถูกออกแบบมาสำหรับอุปกรณ์ที่ใช้ไฟฟ้าจาก แบตเตอรี่และมีหน่วยความจำจำกัด ในแอนดรอยด์นั้น แต่ละแอปพลิเคชันจะรันอยู่ในโปรเซสของตัวเอง และมี Dalvik Virtual Machine ของตัวเองอยู่ด้วย ดังนั้นโค้ดของแต่ละแอปพลิเคชันจึงรันอยู่ใน Dalvik Virtual Machine ที่แยกจากกัน สำหรับ Core Library ซึ่งเป็น Java Library นั้นส่วนใหญ่จะเหมือนกับใน Java Standard Edition ที่ใช้พัฒนาจาวา

แอปพลิเคชันบนพีซี แต่บางไลบรารีที่ใน Java SE จะไม่มี ในแอนดรอยด์ และบางไลบรารีถึงแม้มีในแอนดรอยด์ แต่ก็มีรูปแบบการใช้งานที่แตกต่างออกไป

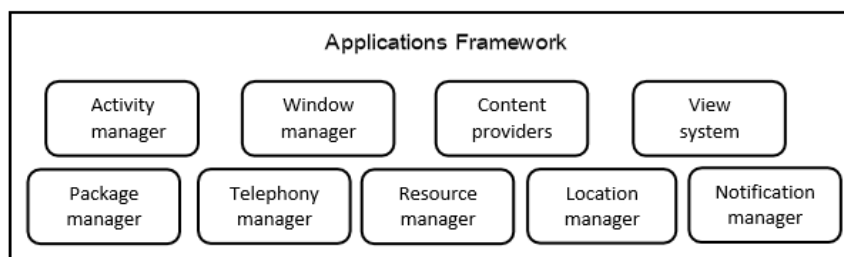


ภาพประกอบ 7 รูปภาพของชั้น Android Runtime

ที่มา: [www.kadroidz.blogspot.com/2012/03/android-architecture .html](http://www.kadroidz.blogspot.com/2012/03/android-architecture.html)

- Application Framework ถัดขึ้นมาจาก Native Libraries และ Android Runtime เป็นส่วนของเฟรมเวิร์คที่ใช้ พัฒนาแอปพลิเคชัน ซึ่งประกอบด้วยคอมโพเนนต์พื้นฐานต่าง ๆ ที่ใช้ในการสร้างแอปพลิเคชัน คอมโพเนนต์เหล่านี้จะติดตั้งมากับแอนดรอยด์อยู่แล้ว และสามารถแทนที่ด้วยคอมโพเนนต์ที่สร้างขึ้นเองได้ ส่วนสำคัญใน Application Framework มีดังนี้

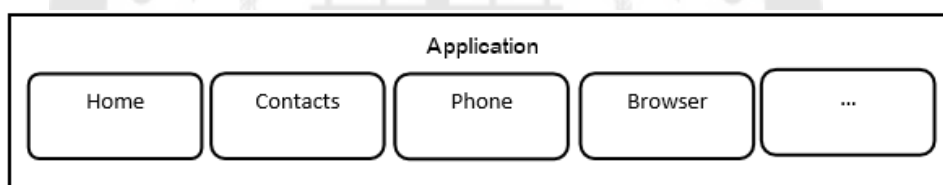
- 1) Activity Manager คือ คอมโพเนนต์ที่ทำหน้าควบคุม Lifecycle ของแอปพลิเคชัน
- 2) Content Providers คือ คอมโพเนนต์ที่สามารถทำให้แอปพลิเคชันต่างๆ แร่ข้อมูลกันได้
- 3) View System ประกอบด้วยคอมโพเนนต์ที่ใช้สร้างส่วนติดต่อผู้ใช้ เช่น Textbox, Button, List, Grid
- 4) Resources Manager คือ ตัวจะจัดการรีซอร์ส ซึ่งรีซอร์สหมายถึง ข้อมูลใดๆ ใน แอปพลิเคชันที่ไม่ใช่โค้ด เช่น ค่าสตริง และรูปภาพ เป็นต้น
- 5) Notification Manager คือคอมโพเนนต์ที่ให้แอปพลิเคชันสามารถสร้างข้อความ แจ้งเตือนผู้ใช้ออกมาที่แถบสถานะได้



ภาพประกอบ 8 รูปภาพของชั้น Application Framework

ที่มา: www.kadroidz.blogspot.com/2012/03/android-architecture.html

- Applications ส่วนบนสุดของสถาปัตยกรรมแอนดรอยด์ ก็คือแอปพลิเคชันต่าง ๆ ที่ติดตั้งมากับเครื่อง อยู่แล้ว เช่น Phone Dialer, Email, Contacts, Web, Browser และ Google Play เป็นต้น รวมถึงแอปพลิเคชันที่สร้างขึ้นด้วย ซึ่งแอปพลิเคชันทั้งหมดในส่วนนี้จะเขียนด้วยภาษาจาวา



ภาพประกอบ 9 รูปภาพของชั้น Application

ที่มา: www.kadroidz.blogspot.com/2012/03/android-architecture.html

5.4.4 Android 8.0

Android 8.0 (Oreo) เป็นเวอร์ชันรุ่นล่าสุดของ Android ได้มีการปรับปรุงเรื่องประสิทธิภาพการใช้งาน ปรับปรุงในเรื่องของความเสถียร และความเร็วด้านการใช้งานเป็นหลัก โดยสามารถเปิดเครื่องบูตได้เร็วกว่าเวอร์ชันก่อนหน้าถึง 2 เท่า (ทดสอบกับ Google Pixel) และแอปพลิเคชันที่ทำงานแบบเบื้องหลัง (Background) จะถูกจำกัดการทำงานมากขึ้น ผลที่ได้ก็คือทำให้ตัวเครื่องประมวลผลได้เร็วขึ้นกว่าเวอร์ชันเดิมนั่นเอง ส่วนฟีเจอร์ใหม่ที่น่าสนใจบน Android 8.0 (Oreo) ได้แก่

- **Picture-in-Picture (PIP)** ฟีเจอรินี้จะช่วยให้ผู้ใช้สามารถรับชมวิดีโอได้ตลอดเวลาแม้ว่าจะใช้งานแอปพลิเคชันอื่น ๆ อยู่ก็ตาม โดยคลิปวิดีโอดังกล่าวจะถูกย่อขนาด และลอยอยู่บนหน้าจอ ช่วยให้ผู้ใช้สามารถรับชมภาพยนตร์ หรือคลิปวิดีโอต่าง ๆ ได้แบบไม่ขาดตอน

- **Notification Dots** เป็นระบบการแจ้งเตือนแบบใหม่ ที่จะแจ้งเตือนบนไอคอนแอปพลิเคชันนั้นด้วยจุดสีคล้าย ๆ กับบน iOS แต่ต่างกันตรงที่ iOS จะแจ้งเป็นตัวเลข โดยสามารถคลิกเพื่อเข้าไปดูได้ว่าแอปพลิเคชันนั้นมีอะไรอัปเดตใหม่

- **Android Instant Apps** โดยปกติแล้ว ก่อนจะเริ่มใช้งานแอปพลิเคชันใด ๆ ผู้ใช้จะต้องเข้าไปค้นหาและดาวน์โหลดใน Google Play เสียก่อน แต่สำหรับฟีเจอร์ Android Instant Apps ก็คือ ผู้ใช้สามารถคลิกลิงก์จากช่องทางที่ถูกส่งมา หรือจากเบราว์เซอร์ และเข้าถึงตัวแอปพลิเคชันในหน้านั้นได้เลย คล้าย ๆ กับการเปิดหน้าเว็บเพจขึ้นมาใหม่ โดยไม่จำเป็นต้องติดตั้งแอปพลิเคชันนั้น ๆ ลงในเครื่อง

- **Autofill** ฟีเจอรินี้จะช่วยในการใส่ข้อมูลที่มีความจำเป็นในการล็อกอิน หรือตั้งค่าต่าง ๆ เช่น Username หรือ Password ให้สะดวก และรวดเร็วมากยิ่งขึ้น เพราะบางครั้งการใส่ข้อมูลที่มีความสำคัญเช่นนี้ตัวผู้ใช้อาจมีการใส่ข้อมูลผิดพลาด และต้องเสียเวลาใส่ข้อมูลจนครบทุกช่อง ซึ่งฟีเจอร์ **Autofill** จะช่วยประหยัดเวลาในการกรอกข้อมูลเหล่านี้มากยิ่งขึ้น

- **Google Play Protect** เพื่อให้การใช้งานระบบ Android มีความปลอดภัยมากขึ้น บน Android 8.0 (Oreo) ได้มีการเพิ่มฟีเจอร์ด้านความปลอดภัย นั่นก็คือ Google Play Protect กับการสแกนแอปพลิเคชันทั้งหมดบน Google Play มากกว่า 5 พันล้านแอปฯ ต่อวัน ทำให้มั่นใจได้ว่า แอปพลิเคชันที่กำลังจะดาวน์โหลดนั้น มีความปลอดภัยไม่มีมัลแวร์

- ประหยัดพลังงานมากขึ้น เพราะปกติแล้ว ปัญหาแบตเตอรี่ไม่เพียงพอต่อการใช้งานในแต่ละวัน คือปัญหาที่ผู้ใช้สมาร์ทโฟนส่วนใหญ่มักจะพบเจอกันเป็นประจำอยู่แล้ว แต่ Android 8.0 (Oreo) จะช่วยประมวลผลให้ตัวเครื่องใช้พลังงานที่น้อยลง ส่วนหนึ่งเป็นเพราะการจำกัดการทำงานของแอปพลิเคชันที่ทำงานแบบเบื้องหลังนั่นเอง และส่งผลให้ตัวเครื่องมีแบตเตอรี่เหลือเพียงพอที่จะใช้งานได้ตลอดทั้งวัน

อุปกรณ์ที่รองรับการอัปเดต **Android 8.0 (Oreo)** สำหรับสมาร์ทโฟนจาก Google ซึ่งได้แก่ Google Pixel, Google Pixel XL, Nexus 5X, Nexus 6P รวมถึง Pixel C และ Nexus Player สมาร์ทโฟนแบรนด์อื่น ซึ่งได้แก่ Essential, General Mobile, HMD Global (Nokia) , Huawei, HTC, Kyocera, LG, Motorola, Samsung, Sharp และ Sony

5.5 ระบบปฏิบัติการ iOS

5.5.1 ประวัติความเป็นมา

ระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS) มีชื่อเดิมว่า iPhone OS เริ่มต้นด้วยการเปิดตัวของ iPhone เมื่อวันที่ 29 มิถุนายน 2550 ระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS) เป็นระบบปฏิบัติการสำหรับสมาร์ทโฟน (Smartphone) ของแอปเปิล โดยเริ่มต้นพัฒนาสำหรับใช้ในโทรศัพท์ iPhone และได้พัฒนาต่อใช้สำหรับ iPod Touch และ iPad โดยระบบปฏิบัติการนี้สามารถเชื่อมต่อไปยัง App store สำหรับการเข้าถึงถึงแอปพลิเคชัน (Application) แอปเปิลได้มีการพัฒนาปรับปรุงสำหรับ iPhone, iPad และ iPod Touch ผ่านทางระบบ iTunes คือโปรแกรมฟรี สำหรับ Mac และ PC ใช้ดูหนังฟังเพลงบนคอมพิวเตอร์ รวมทั้งจัดระเบียบและ Sync ทุก ๆ อย่าง และเป็นร้านขายความบันเทิงบนคอมพิวเตอร์, บน iPod touch, iPhone และ iPad ซึ่งมีการพัฒนาระบบรักษาความปลอดภัยให้มีความปลอดภัยขั้นสูง ซึ่งนี้คือข้อได้เปรียบเมื่อเทียบกับคู่แข่ง ระบบ iOS จะแตกต่างจาก Microsoft Windows Mobile และแอนดรอยด์ ของ Google ตรงที่ Apple ไม่อนุญาตให้ติดตั้งบนอุปกรณ์ไม่ใช่ของ Apple ในเดือนสิงหาคม 2557

5.5.1 สถาปัตยกรรมของไอโอเอส (iOS Architecture)

- Cocoa Touch Layer

1) Auto Layout นำมาใช้ใน iOS 6 เป็นการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงส่วนติดต่อกับผู้ใช้แบบอัตโนมัติ การกำหนดองค์ประกอบของอินเทอร์เฟซทำได้ปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ได้ดี และง่ายต่อการใช้งาน สามารถปรับการแสดงผลให้เข้ากับจอขนาดที่มีอยู่ได้

2) Storyboards นำมาใช้ใน iOS 5 สตอรี่บอร์ดเข้ามาช่วยในการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันได้เป็นอย่างดี โดยที่ผู้พัฒนาไม่จำเป็นต้องเขียนโค้ด ซึ่งสามารถออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ทั้งหมดได้ในที่เดียว มองเห็นมุมมองต่าง ๆ ได้ง่าย

3) Document Support นำมาใช้ใน iOS 5 สำหรับชั้นนี้จะจัดการข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับเอกสารของผู้ใช้ ทำให้การดำเนินการใช้งานเอกสารทำได้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียกใช้งานเอกสารบน iCloud

4) Multitasking เริ่มใช้งานใน iOS 4.0 เป็นต้นมา การใช้งานแบบ Multitasking หรือการใช้งานหลายๆ โปรแกรมได้พร้อมกันนั้นถือว่าเป็นสิ่งที่สร้างความสะดวกสบายในการใช้งานได้เป็นอย่างดีเลยทีเดียว การทำงานแบบ Multitasking นั้น จะต้องแลกมาด้วย ประสิทธิภาพในการทำงานที่ช้าลง ใช้หน่วยความจำ RAM มาก และกินพลังงานแบตเตอรี่ เนื่องจากเป็นการใช้งานแอปพลิเคชันหลายตัว ซึ่งทางบริษัท Apple เอง ได้มองเห็นข้อเสียต่าง ๆ

เหล่านี้ ของการมีระบบการทำงานแบบ Multitasking ซึ่งจะก่อให้เกิดผลเสียต่อผลิตภัณฑ์ และภาพลักษณ์ของบริษัท เลยได้มีการคิดค้นระบบ Multitasking แบบใหม่ นั่นคือ การใช้งานแอปพลิเคชัน กับระบบเบื้องหลัง (Background) และ Fast App Switching ที่จะทำให้การเก็บสถานะค่าของแอปพลิเคชันนั้น ก่อนจะถูกปิดไป และจะทำการคืนค่าแอปพลิเคชันตัวดังกล่าวเมื่อถูกเปิดมาใช้งานใหม่ เสมือนว่า แอปพลิเคชันนั้นไม่ได้ถูกปิด

5) Printing นำมาใช้ใน iOS 4.2 โดยมี UIKit printing สนับสนุนการพิมพ์งานเอกสาร ช่วยให้แอปพลิเคชันสามารถส่งเนื้อหาแบบไร้สายไปยังเครื่องพิมพ์ UIKit printing จะทำงานเกี่ยวข้องกับการพิมพ์ทั้งหมด ไม่ว่างจะเป็นการลำดับก่อนหลังในการพิมพ์จนไปถึงดำเนินการพิมพ์เสร็จสิ้น

6) UI State Preservation ใช้ใน iOS 6 เป็นการรักษาสถานะใช้งานในปัจจุบันของการใช้งานแอปพลิเคชันไว้ แม้ว่าแอปพลิเคชันของจะสนับสนุนการดำเนินพื้นหลังมันไม่สามารถทำงานได้ตลอดไป ในบางครั้งระบบอาจจำเป็นต้องหยุดการทำงานของแอปพลิเคชันนั้นๆ ที่ไม่ได้ถูกใช้งาน และคือหน่วยความจำให้กับแอปพลิเคชันที่ทำงานอยู่ปัจจุบัน แต่ผู้ใช้ไม่ควรจะต้องรู้ว่าแอปพลิเคชันที่เคยเปิดทิ้งไว้ทำงานอยู่แล้วหรือถูกยกเลิก จากมุมมองของผู้ใช้ก็ควรจะดูเหมือนหยุดชะงักแอปพลิเคชันนั้นไปชั่วคราว เมื่อผู้ใช้กลับไปที่แอปพลิเคชันเดิมที่เคยเปิดก็ควรกลับไปยังจุดสุดท้ายของการใช้เพื่อให้ผู้ใช้สามารถใช้งานแอปพลิเคชันนั้นต่อไปได้ ลักษณะการทำงานนี้ให้ประสบการณ์ที่ดีขึ้นสำหรับผู้ใช้

7) Apple Push Notification Service เริ่มใช้ใน iOS 3.0 เป็นระบบแจ้งเตือนผู้ใช้ เมื่อมีเหตุการณ์อะไรบางอย่างเกิดขึ้น ซึ่งเหตุการณ์ต่าง ๆ นี้ เช่น การที่มีเมลใหม่เข้ามา มีคนส่ง Message เข้ามา มีอัปเดตข้อความใน Facebook ฯลฯ ซึ่งแท้จริงแล้วก็จะไม่ต่างจากการที่มือถือขึ้นเตือนว่ามี SMS ใหม่เข้ามาแล้วนั่นเอง ทาง Apple จะทำให้ iOS ซึ่งเป็นระบบปฏิบัติการนั้นมีความสามารถ Push Notification และทำให้แอปพลิเคชันต่าง ๆ บน iOS สามารถใช้ความสามารถนี้ได้ด้วย

8) Local Notifications เริ่มใช้ใน iOS 4.0 เป็นการแจ้งเตือนจากแอปพลิเคชันที่ทำงานอยู่เบื้องหลังถึงเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นว่ามีข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผู้ใช้ ข้อมูลอาจเป็นข้อความ ปฏิทินกิจกรรมที่จะเกิดขึ้น เป็นต้น

9) Gesture Recognizers เริ่มใช้ใน iOS 3.2 เป็นลักษณะของท่าทางการสัมผัสบนจอแสดงผลในลักษณะต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถใช้งานได้หลากหลาย เช่น การปรับหมุน ย่อขยายรูปภาพหรือวัตถุ

10) Peer-to-Peer Services เริ่มใช้ใน iOS 3.0 เป็นการให้บริการการเชื่อมต่อผ่านบลูทูธ (Bluetooth) ระหว่างอุปกรณ์ในการสื่อสารส่งข้อมูล พบเห็นได้จากการเล่นเกมต่าง ๆ ที่ต้องเชื่อมต่อกันของอุปกรณ์เข้าด้วยกัน หรือแม้แต่การส่งข้อมูลระหว่างอุปกรณ์

- Media Layer

1) Graphics Technologies กราฟิกคุณภาพสูงเป็นส่วนสำคัญบนระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS) ที่มีมารองรับการใช้งาน บางครั้งการพัฒนาแอปพลิเคชันก็ต้องใช้งานด้านกราฟิกเข้ามาช่วยเป็นอย่างมาก เพื่อให้การแสดงผลออกมาได้เสมือนจริง ไม่ว่าจะเป็นงาน 2 มิติ (2D) 3 มิติ (3D) แอนิเมชัน (Animation) เป็นต้น

2) Audio Technologies เทคโนโลยีเสียงที่มีในระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS) ถูกออกแบบมาเพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถได้รับประสบการณ์เสียงที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งเทคโนโลยีเสียงที่ iOS สนับสนุน ได้แก่ AAC, Apple Lossless (ALAC) , A-law, IMA/ADPCM (IMA4) , Linear PCM, μ -law, DVI/Intel IMA ADPCM, Microsoft GSM 6.10, AES3-2003

3) Video Technologies ผู้ใช้สามารถเล่นไฟล์ภาพยนตร์จากแอปพลิเคชันสตรีมมิ่งจากเครือข่ายในระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS) เทคโนโลยีนี้สามารถใช้งานบนอุปกรณ์ที่มีฮาร์ดแวร์ที่เหมาะสม รวมไปถึงการจับภาพวิดีโอและรวบรวมไว้บนแอปพลิเคชันของผู้ใช้ เทคโนโลยีวิดีโอในระบบปฏิบัติการไอโอเอส (iOS) สนับสนุนการเล่นไฟล์ภาพยนตร์นามสกุล MOV, MP4, m4v และ 3gp

4) AirPlay สตรีมวิดีโอ เพลง และรูปภาพไปยัง Apple TV (รุ่นที่ 2 และ 3) จากแอปวิดีโอ iPod รูปภาพ เพลง และ YouTube บนอุปกรณ์ iOS หรือสตรีมเพลงไปยัง AirPort Express หรืออุปกรณ์บุคคลที่สามที่เข้ากันได้ ด้วย iOS 4.3 หรือใหม่กว่า คุณยังสามารถสตรีมวิดีโอและเสียงจากเว็บไซต์หรือแอปของบุคคลที่สามที่ติดตั้งบนอุปกรณ์ iOS ได้อีกด้วยหากนักพัฒนาแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์นั้นได้เพิ่มฟังก์ชัน AirPlay

- Core Services Layer

1) iCloud Storage นำมาใช้ใน iOS 5 ซึ่ง iCloud ช่วยให้การใช้งานและจัดเก็บเอกสารของผู้ใช้ไปยังพื้นที่กลาง สามารถเข้าถึงรายการเหล่านั้นจากคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องของผู้ใช้และอุปกรณ์ที่ใช้ iOS ผู้ใช้สามารถเรียกดูหรือแก้ไขเอกสารเหล่านั้นจากอุปกรณ์ใด ๆ โดยไม่ต้องซิงค์หรือการถ่ายโอนไฟล์ เอกสารที่จัดเก็บในบัญชี iCloud มีความปลอดภัย แม้ว่าอุปกรณ์ที่ผู้ใช้จัดเก็บข้อมูลเอกสารสูญหายแต่ก็ยังคงมีข้อมูลอยู่บน iCloud

2) Automatic Reference Counting เป็นระบบจัดการหน่วยความจำ (Memory) ซึ่งการจัดการหน่วยความจำสำหรับการพัฒนาซอฟต์แวร์ในปัจจุบัน เป็นสิ่งที่สำคัญมาก เพราะจะเป็นจุดที่สำคัญที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและความเร็วในการใช้งานโปรแกรม โดยเหล่านักพัฒนาซอฟต์แวร์ไม่ต้องกังวลว่าเมื่อไหร่ที่ควรจะทำลายตัวแปร (Variable) อีกต่อไป เพราะ ARC จะเป็นตัวจัดการทั้งหมด

3) Block Objects เริ่มนำมาใช้ใน iOS 4.0 ซึ่ง Block Objects สามารถสร้างและรวมเอาโค้ดภาษาซี กับ ภาษาอ็อบเจกทีฟ-ซี (Objective-C) Block Objects เป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการเรียกคืนหรือแทนที่ในตอนที่ผู้ใช้ต้องการรวมโค้ดและข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการประมวลผล

4) Data Protection เป็นการป้องกันข้อมูลจากแอปพลิเคชันหรือเพิ่มข้อมูลที่เฉพาะเจาะจงของผู้ใช้ให้ปลอดภัยจากผู้บุกรุก โดยการเข้ารหัสข้อมูล เพื่อรักษาความปลอดภัยให้กับข้อมูลของผู้ใช้

5) File-Sharing Support นำมาใช้ใน iOS 3.2 สนับสนุนการใช้งานไฟล์ร่วมกันจะช่วยให้สามารถใช้งานที่ไฟล์ข้อมูลของผู้ใช้ผ่านทาง iTunes 9.1 ขึ้นไป

6) Grand Central Dispatch เริ่มนำมาใช้ใน iOS 4.0 โดย Grand Central Dispatch (GCD) เป็นเทคโนโลยีบริหารจัดการของลำดับการทำงานในโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

7) In-App Purchase นำมาใช้ใน iOS 3.0 ผู้ใช้สามารถซื้อเนื้อหาและบริการจากภายในแอปพลิเคชัน คุณลักษณะนี้จะดำเนินการโครงสร้างพื้นฐานที่จำเป็นในการประมวลผลธุรกรรมทางการเงินโดยใช้บัญชี iTunes ของผู้ใช้

8) SQLite ช่วยให้คุณสามารถฝังฐานข้อมูล SQL ที่มีขนาดเล็กไม่ใหญ่มากนักลงในแอปพลิเคชันโดยไม่ต้องใช้แยกต่างหากฐานข้อมูลเซิร์ฟเวอร์ระยะไกล ผู้ใช้สามารถสร้างไฟล์ฐานข้อมูลและจัดการตารางและระเบียบในไฟล์เหล่านั้น SQLite ถูกออกแบบมาสำหรับการใช้งานทั่วไปบนทุกแพลตฟอร์ม แต่ยังคงมีความเหมาะสมที่จะให้เข้าถึงได้อย่างรวดเร็วในการบันทึกฐานข้อมูล

9) XML Support สนับสนุนการเขียนเอกสารในรูปแบบ XML (Extensible Markup Language) สามารถจัดการเนื้อหาได้อย่างรวดเร็ว และแปลงจาก XML เป็น HTML ได้ง่ายขึ้น

- Core OS Layer

เป็นแกนหลักอยู่ระดับล่างสุดซึ่งเทคโนโลยีต่างๆ ถูกสร้างในชั้นนี้ ถึงแม้ว่าผู้ใช้จะไม่ได้ใช้งานชั้นนี้โดยตรง แต่ถ้าผู้ใช้ต้องการเรื่องระบบรักษาความปลอดภัยและการติดต่อสื่อสารกับอุปกรณ์ภายนอก จำเป็นที่จะต้องอาศัยใช้ Core OS ในการจัดการ ได้แก่ Accelerate Framework, Core Bluetooth Framework, External Accessory Framework, Generic Security Services Framework, Security Framework และ System

สรุปได้ว่า แอปพลิเคชัน หมายถึง โปรแกรมประยุกต์ที่ใช้งานสำหรับเพิ่มเสริมความสามารถให้แก่อุปกรณ์สื่อสาร โดยแอปพลิเคชันที่ทำงานบนอุปกรณ์สื่อสารเหล่านี้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

- แอปพลิเคชันระบบ คือ ซอฟต์แวร์ที่รองรับการทำงานของโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ เช่น Windows Mobile ที่พัฒนาโดย บริษัท ไมโครซอฟท์ ระบบปฏิบัติการ iPhone OS ที่พัฒนาโดยบริษัท Apple ระบบปฏิบัติการ Blackberry OS ที่พัฒนาโดยบริษัท Research In Motion (RIM) และระบบปฏิบัติการ Android ที่พัฒนาโดยบริษัท Google เป็นต้น

- แอปพลิเคชันที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ใช้งาน เช่น แอปพลิเคชันประเภทเกมส์ แอปพลิเคชันประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ และ แอปพลิเคชันประเภทมัลติมีเดีย เป็นต้น

ผู้วิจัยใช้ประเภทของแอปพลิเคชันที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ใช้งาน และให้หลักการออกแบบ Activity (User Interface) คือ สิ่งที่ใช้ในการแสดงผลออกมาเพื่อให้ผู้ใช้งานได้เห็น และได้ใช้งานโดย แต่ละแอปพลิเคชัน อาจจะมี Activity เดียว หรือหลาย ๆ Activity และสิ่งที่อยู่ใน Activity นั้นจะเรียกว่า View ซึ่งมีอยู่หลายรูปแบบ เช่น button, text field, scroll bars, menu items, checkboxes และอื่นๆ มาใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชันในงานวิจัยครั้งนี้

6. Trend การออกแบบ UI/UX ของปี 2019

เช่นเดียวกับโลกแห่งแฟชั่น โลกของ UX และ UI ก็มีเทรนด์ที่มาและไป ในปีนี้เทรนด์การออกแบบ UI จะใหญ่และชัดเจน และช่วยให้สามารถติดต่อกับมันได้อย่างเต็มที่ ในขณะที่เทรนด์ UI design สำหรับ 2018 ได้เห็นการเติบโตขึ้นของ Artificial Intelligence (AI) แต่ควรทราบด้วยว่า Augmented Reality (AR) และ Virtual Reality (VR) จะมีบทบาทอย่างมากในการออกแบบ UI ของปี 2019 มีหลักเกณฑ์การออกแบบดังนี้

6.1 การออกแบบตัวอักษร (Typography) : ฟอนต์ใหญ่

การออกแบบตัวอักษร หรือ Typography เป็นหนึ่งในคุณลักษณะของ UI ที่อาจได้รับการทดลองใช้มากที่สุด ตัวอย่างเช่น สามารถเพิ่มเข้าไปในภาพและวิดีโอ สามารถอยู่ในภาพเคลื่อนไหว สามารถเป็นได้หลายสีต่างกัน รวมทั้งเป็นส่วนหนึ่งของรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งถือเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างยิ่งของ UI เนื่องจากมีบทบาทสำคัญในการนำเสนอประสบการณ์การใช้งานที่ยอดเยียมมาสู่ผู้ใช้

ด้วยเหตุนี้การออกแบบอักษร โดยเฉพาะแบบอักษรขนาดใหญ่จึงเป็นหนึ่งในแนวโน้ม UI ที่ใหญ่ที่สุดและเป็นที่นิยมมากที่สุดในปี 2018 ตัวอักษรขนาดใหญ่จะช่วยให้นักออกแบบสามารถปรับปรุงแบบอักษรแบบดั้งเดิมที่น่าเบื่อและสร้าง UI ที่ไม่เหมือนใคร นอกจากนี้ ฟอนต์ขนาดใหญ่ช่วยเพิ่มความสามารถในการอ่านเนื้อหาได้มากขึ้นเนื่องจากสามารถดึงดูดสายตาของผู้ใช้ได้เร็วกว่ามาก ในท้ายที่สุด ทุกข้อความต้องได้อ่าน - มิฉะนั้นมันก็จะไม่อยู่ตรงนั้น นั่นคือเหตุผลที่รูปแบบการออกแบบ UI ของ 2019 จะมีรูปแบบใหญ่และหนา อย่างที่คุณไม่ควรพลาดในหลายเว็บไซต์ โนบายแอปและอื่น ๆ

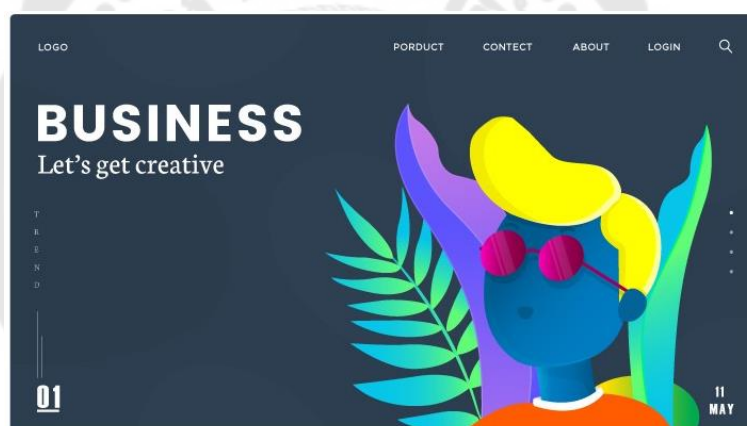


ภาพประกอบ 10 รูปภาพการออกแบบตัวอักษร (Typography) : ฟอนต์ใหญ่

ที่มา: <https://www.thaiprogrammer.org> เผยแพร่ December 17th, 2018 : สมาคมโปรแกรมเมอร์ไทย

6.2 ภาพประกอบนามธรรมที่มีการไล่ระดับสี

เทรนด์ใหม่ในการออกแบบ UI ของปี 2019 รวมถึงภาพประกอบเชิงพาณิชย์ / ภาพประกอบเชิงนามธรรมที่มีการไล่ระดับสี ในปีนี้ จะเห็นรูปแบบอิสระ การออกแบบที่ไม่ได้จัดวางเป็นเส้นตรงและความไม่สมดุลกันจำนวนมาก สิ่งที่ดีเกี่ยวกับภาพประกอบเหล่านี้ก็คือภาพมีความแตกต่างกัน สดใสและมีความสนุกสนานมาก ซึ่งจะดึงดูดความสนใจและช่วยให้ผู้ใช้สามารถหลบหนีจากโลกอันวุ่นวายได้ นอกจากนี้ภาพประกอบเหล่านี้จะทำให้เว็บไซต์หรือโมบายแอปมีบุคลิกภาพเฉพาะตัวมากขึ้นและทำให้พวกเขาน่าจดจำจากความโดดเด่น นอกจากนี้ภาพประกอบเหล่านี้จะมีการไล่ระดับสี ทำให้ถึงเป็นเช่นนี้ นักออกแบบได้ตระหนักว่าการแสดงผลหน้าจอสมัยใหม่สามารถสร้างสีเฉดได้เป็นอย่างดี เมื่อเทียบกับหน้าจอรุ่นก่อนหน้าซึ่งเป็นเหตุผลที่การไล่ระดับสีกลายเป็นที่นิยมอย่างรวดเร็ว

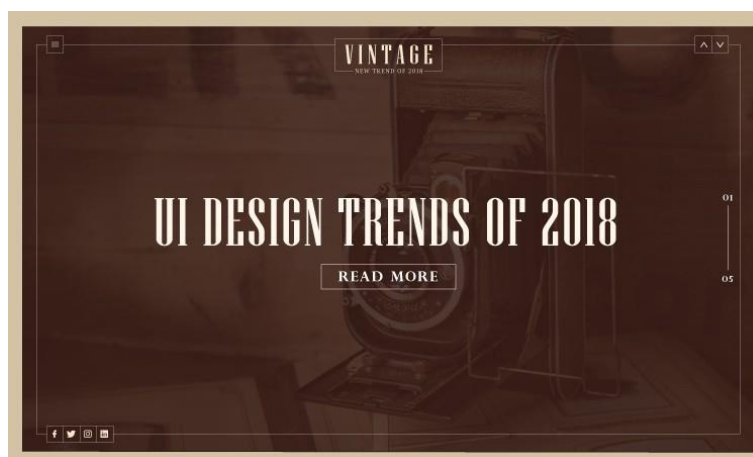


ภาพประกอบ 11 รูปภาพภาพประกอบนามธรรมที่มีการไล่ระดับสี

ที่มา: <https://www.thaiprogrammer.org> เผยแพร่ December 17th, 2018: สมาคมโปรแกรมเมอร์ไทย

6.3 เลย์เอาต์แบบวินเทจ

อีกหนึ่งเทรนด์ใหญ่ของการออกแบบ UI ในปี 2019 คือส่วนติดต่อผู้ใช้ที่มีลักษณะและความรู้สึกแบบวินเทจ แม้ว่าจะเรื่องไม่ใหม่และเปลี่ยนแปลงไปมาก คุณก็สามารถคาดหวังที่จะเห็นมากขึ้นในปี 2018 ใช้ minimalism เป็นสิ่งที่ดี แต่ภาพลักษณ์ความคลาสสิก วินเทजनั้นเป็นอมตะ นี่คือเหตุผลที่ว่าทำไมในปี 2018 แปรนด์ต่างๆจึงต้องการใช้รูปแบบวินเทจสำหรับส่วนติดต่อผู้ใช้ของตนเพื่อให้มีรสนิยมนมากขึ้น



ภาพประกอบ 12 รูปภาพภาพประกอบนามธรรมที่มีการไล่ระดับสี

ที่มา: <https://www.thaiprogrammer.org> เผยแพร่ December 17th, 2018: สมาคมโปรแกรมเมอร์ไทย

6.4 Virtual Reality

Virtual Reality (VR) กำลังเป็นที่นิยมอย่างมากในรูปแบบการออกแบบ UI ของปี 2019 เนื่องจากนักออกแบบ UI ได้ตระหนักว่าวันนี้ผู้ใช้ต้องการดื่มด่ำกับประสบการณ์แบบดิจิทัลอย่างเต็มที่ ผู้ใช้ในยุคดิจิทัลนี้ไม่ต้องการเพียงแค่เห็นสิ่งต่างๆ เท่านั้น แต่ต้องการอยู่กับมันในชีวิตจริงอีกด้วย นี่คือเหตุผลที่ 2018 เป็นปีที่ประสบการณ์แบบไร้ชีวิตและ flat อาจจะไม่ผ่านการคัดเลือกเข้ามาในเทรนด์ได้อย่างเต็มที่ในปีนี้ นักออกแบบทุกคนเริ่มตระหนักว่าจำเป็นต้องทำให้ผู้ใช้หลงใหลและพาพวกเขาไปสู่การผจญภัยในโลก interactive จากเทรนด์การออกแบบ 2018 UI นี้ มีการตั้งเป้าไว้ว่าตลาด VR จะประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก นอกจากนี้การทดลองใช้ VR ใน UI ปีนี้ เพื่อเพิ่มส่วนติดต่อผู้ใช้อย่างแท้จริงในปี 2019 ซึ่งมีแนวโน้มดีมาก

6.5 สีโมโนโครม (Monochrome)

การใช้สีโมโนโครมเป็นอีกหนึ่งเทรนด์ใหญ่ของ UI ในปี 2019 การออกแบบ UI ล่าสุดในปีนี้จะดูเหมือนจะตามเทรนด์นี้ไปเรียบร้อยแล้ว การเพิ่มขึ้นของรูปแบบนี้ในปีนี้น่าจะยังมาจากเทรนด์การออกแบบอักษรที่โดดเด่นสวยงาม เนื่องจากเทรนด์ตัวอักษรขนาดใหญ่ นักออกแบบจึงจะพยายามหลีกเลี่ยงการเล่นสีมากที่สุด การจำกัดจานสี (color palette) ให้เป็นสีโมโนโครมผู้ออกแบบสามารถที่จะเสริมสร้างสิ่งที่เลือกมาได้อย่างแท้จริง นอกจากนี้ผู้ใช้อาจจะไม่มีโอกาสถูกดึง

ความสนใจจากการมีสีที่มากเกินไปบนหน้าจอ วิธีนี้เป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพอีกวิธีหนึ่ง เนื่องจากช่วยให้ผู้ใช้สามารถมุ่งเน้นการดำเนินการเฉพาะ อย่างเช่นการสมัครรับข้อมูล การซื้อและอื่น ๆ



ภาพประกอบ 13 รูปภาพสีโมโนโครม (Monochrome)

ที่มา: <https://www.thaiprogrammer.org> เผยแพร่ December 17th, 2018: สมาคมโปรแกรมเมอร์ไทย

6.6 องค์ประกอบ 3D

ท่ามกลางเทรนด์ใหม่ๆ ในการออกแบบ UI จะเริ่มได้เห็นองค์ประกอบแบบ 3 มิติบ้างแล้ว แม้ว่าองค์ประกอบแบบ 3 มิติดูเหมือนจะแปลกตาไปสำหรับเว็บไซต์ แต่องค์ประกอบเหล่านี้จะได้รับความนิยมอย่างช้าๆ ในแง่ของการออกแบบ UI และมีแนวโน้มที่จะยังอยู่ในเทรนด์ปีนี้อย่างไรก็ตามเทคโนโลยี UI ในปี 2018 ไม่อนุญาตให้มี UI แบบ 3 มิติที่สมบูรณ์ แต่ยังคงมีความพยายามที่จะค้นหาแบบฉบับสมบูรณ์อย่างต่อเนื่อง และนักออกแบบต้องทำการออกแบบ faux-3D ใน UI ซึ่งเป็นวิธีที่ดีในการทำให้ผู้ใช้พร้อมสำหรับสิ่งที่กำลังจะมาถึง



ภาพประกอบ 14 รูปภาพองค์ประกอบ 3D

ที่มา: <https://www.thaiprogrammer.org> เผยแพร่ December 17th, 2018: สมาคมโปรแกรมเมอร์ไทย

6.7 แอนิเมชันและอินเตอร์แอคชัน

ในปีนี้ glitch effect หรือ เอฟเฟกต์ภาพที่มีการบิดเบือนหรือแตกๆ จะมีอิทธิพลต่อแอนิเมชันในรูปแบบ UI นักออกแบบ UI ได้เริ่มใช้ภาพและวิดีโอแบบ glitch เพื่อดูเป็นแบบไดนามิก มีโค้ดเพียงไม่กี่บรรทัดเท่านั้นที่สามารถทำให้การออกแบบ UI ได้ตอบโต้ง่ายขึ้นซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ใช้ทุกที่กำลังมองหา นอกจากนี้นักออกแบบได้ตระหนักว่า glitch effect สามารถทำให้การออกแบบ UI มีความสร้างสรรค์มากขึ้นและยังเพิ่มความมีชีวิตชีวาในการออกแบบ ดังนั้นการทำให้ภาพและวิดีโอดูซ้ำๆ อย่างมีศิลปะจึงกลายเป็นแนวโน้มการออกแบบ UI ที่ร้อนแรงที่สุดในปี 2019 เทรนด์ UI ใหม่ในปีนี้ได้แก่ การเพิ่มขึ้นของการใช้งานฟังก์ชันแอนิเมชันเช่นเดียวกับ ไมโครอินเตอร์แอคชัน รวมถึงองค์ประกอบดังกล่าวในอินเทอร์เฟซ UI จะช่วยให้ผู้ใช้สามารถสื่อสารกับแอปและเว็บไซต์ได้อย่างง่ายดายและยังช่วยให้พวกเขาได้รับความคิดเห็นที่พวกเขา กำลังมองหาได้อย่างรวดเร็ว เทรนด์การออกแบบ UI ล่าสุดนี้ย่อมมีผลดีต่อ UX เนื่องจากผู้ใช้จะมีประสบการณ์ที่น่าพอใจ

6.8 เสียง

การออกแบบ UI ในปี 2019 จะเห็น (หรือได้ยิน) ขึ้นเสียง นี่หมายถึงความหลากหลายของเสียงที่จะรวมเข้ากับการออกแบบ UI ดังนั้นผู้ใช้จะสามารถได้ยินเสียงได้เมื่อใช้เว็บไซต์หรือแอป การออกแบบ UI พร้อมเสียงสามารถเพิ่มประสบการณ์ให้กับผู้ใช้และทำให้การใช้งานบนเว็บไซต์หรือแอปมีความสนุกสนานและน่ารื่นรมย์ยิ่งขึ้น เทรนด์การออกแบบ UI

นี้กำลัง จำกัด อยู่ใน desktop application ซึ่งอาจทำให้เสียสมาธิได้ แต่ก็ยังคงค่อนข้างสำคัญใน mobile interface (<https://www.thaiprogrammer.org> เผยแพร่ December 17th, 2018 :สมาคมโปรแกรมเมอร์ไทย)

สรุปได้ว่าการออกแบบ UI/UX ในปี 2019 ศึกษาโดยรวมจากเว็บไซต์และหนังสือด้าน UI/UX โดยในด้าน UI จะเป็นการพูดถึงงานออกแบบในส่วนที่เป็น Visual Design เช่น ตัวอักษร สี การจัดวาง การใช้รูปภาพ ส่วน UX จะเป็นการพูดถึงงานออกแบบในส่วนการใช้งาน ฟังก์ชัน การให้ประสบการณ์ต่างๆ จากแอปพลิเคชัน เช่น ภาพเคลื่อนไหว การอินเทอร์แอคทีฟ การใช้คำสั่งเสียง เป็นต้น

7. ทฤษฎีความพึงพอใจ

7.1 ความหมายของความพึงพอใจ

Cadotte, Woodruff และ Jenkins (1987) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นเรื่องของการตอบสนองทางด้านอารมณ์ของผู้บริโภค

Zeithaml (1988) กล่าวว่า ความพึงพอใจ เป็นการส่งต่อของผลลัพธ์แบบเฉพาะเจาะจงซึ่งตีความจากประสบการณ์ที่เกิดจากการใช้ผลิตภัณฑ์หรือบริการของผู้บริโภคที่เป็นไปด้วยดีตามที่ควรจะเป็น

Bitner, Booms และ Tetreault (1990) กล่าวถึงแนวคิดของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจจากงานบริการมักเกิดจากการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างลูกค้าและพนักงาน ซึ่งจะก่อให้เกิดพฤติกรรมบวกหรือลบ

Heskett, Jones, Loveman, Sasser และ Schlesinger (1994) กล่าวถึง ความพึงพอใจเป็นกระบวนการหรือผลลัพธ์ของการกระทำที่ส่งผลให้ผู้บริโภค รู้สึกพึงพอใจและส่งผลให้เกิดการบอกต่อถึงประสบการณ์ในเชิงบวก

Adelman และ Ahuvia (1995) กล่าวว่า ความพึงพอใจ คือ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างลูกค้าและผู้ให้บริการที่สามารถสร้างความรู้สึกในความสัมพันธ์ทางบวกกับความพึงพอใจของผู้ให้บริการและความตั้งใจในการบอกกลับเพื่อบริโภคซ้ำ

Anderson, Fornell และ Rust (1994) กล่าวถึง ความพึงพอใจของผู้บริโภคเป็นสิ่งที่นำไปสู่ความสำเร็จขององค์กรต่าง ๆ องค์กรที่จะประสบความสำเร็จจะต้องมีความเก่งในด้าน การสร้างความพึงพอใจให้แก่ผู้บริโภครวมถึงความเก่งในด้านอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านคุณภาพของสินค้าและคุณภาพของการให้บริการเพื่อก่อให้เกิดผลลัพธ์ในธุรกิจทางเชิงบวก

Kotler (1997) อธิบายว่า ความพึงพอใจ คือ ระดับความรู้สึกของบุคคลที่มาจากการเปรียบเทียบเมื่อได้รับรู้ผลงานจากสินค้าหรือบริการกับความคาดหวังของบุคคลเหล่านั้น ดังนั้น จึงได้แบ่งระดับของความพึงพอใจกับความคาดหวังที่ผู้บริโภคสามารถรับรู้ได้ไว้ 3 ระดับดังนี้

- ผลงานที่รับรู้ต่ำกว่าความคาดหวัง คือ ผู้บริโภคจะเกิดความรู้สึกไม่พอใจ
- ผลงานที่รับรู้เท่ากับความคาดหวัง คือ ผู้บริโภคจะเกิดความรู้สึกพอใจ
- ผลงานที่รับรู้เท่ามากกว่าความคาดหวัง คือ ผู้บริโภคจะเกิดความรู้สึกพอใจ

มาก

Gerpott, Rams และ Schindler (2001) กล่าวถึง ความพึงพอใจว่า ความพึงพอใจ คือสิ่งที่ผู้บริโภคคาดหวังไว้ก่อนการบริโภคหรือการใช้บริการ เมื่อได้รับการบริโภคหรือการใช้บริการแล้วจะเกิดการประเมินผล เพื่อให้ธุรกิจหรือผู้ให้บริการสามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคให้เกิดอารมณ์ในเชิงบวก ซึ่งหมายความว่า เมื่อผู้บริโภคเกิดทัศนคติในเชิงบวกที่ได้จากสินค้าหรือการบริการแสดงว่าผู้บริโภคเกิดความพึงพอใจ

Olsen และ Johnson (2003) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นการประเมินผลจากประสบการณ์ของผู้บริโภคหรือผู้รับบริการ รวมถึงปฏิกิริยาหลังจากการซื้อผลิตภัณฑ์หรือการใช้บริการ

เสกสรร หงส์หิรัญพันธ์ (2554) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง อารมณ์ความรู้สึกหรือทัศนคติที่ดีมีความสุขของบุคคลที่เกิดขึ้นอันเนื่องมาจากสิ่งเร้าและแรงจูงใจแล้วปรากฏออกมาเป็นพฤติกรรม เมื่อได้รับความสำเร็จหรือได้รับสิ่งที่ต้องการ

7.2 การวัดระดับความพึงพอใจ

Millet (1954) กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจของลูกค้าที่เกิดจากการรับบริการ โดยความพึงพอใจเกิดจาก 5 องค์ประกอบ ซึ่งได้แก่ การให้บริการอย่างเสมอภาค (Equitable Service) มีมาตรฐานเดียวกัน การให้บริการอย่างตรงต่อเวลา (Timely Service) การให้บริการอย่างเพียงพอ (Ample Service) มีการให้บริการอย่างทั่วถึงและหลากหลาย การบริการอย่างต่อเนื่อง (Continuous Service) และการให้บริการแบบก้าวหน้า (Progressive Service) มีการแก้ไขพัฒนาคุณภาพการบริการอยู่เรื่อย ๆ

Lam, Erramili, Musthy และ Shanker (2002) กล่าวว่า การวัดระดับความพึงพอใจ มี 2 ลักษณะ คือ การวัดแบบหลายแง่มุม (Transaction Specific Satisfaction) โดยวัดจากองค์ประกอบต่าง ๆ อาทิ เช่น ความเหมาะสมของราคา ความหลากหลายของผลิตภัณฑ์และการ

บริการเป็นต้น และการวัดแบบภาพรวม (Cumulative or Overall Transaction) ซึ่งวัดได้จากประสบการณ์จากการใช้สินค้าบริการหรือผู้ให้บริการ

จากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจสรุปได้ว่า ความพึงพอใจเป็นสิ่งที่ผู้บริโภคพึงหวังจะได้รับหลังจากการซื้อสินค้าหรือบริการต่าง ๆ โดยวัดได้จากทัศนคติในเชิงบวกของผู้บริโภคหรือผู้ให้บริการ ในทางตรงกันข้ามหากผู้บริโภคหรือผู้ให้บริการเกิดทัศนคติเชิงลบต่อสินค้าหรือการบริการความไม่พึงพอใจก็จะเกิดขึ้น ซึ่งการวัดระดับความพึงพอใจเกิดขึ้นได้จาก 5 องค์ประกอบ ได้แก่ การให้บริการอย่างเสมอภาค การให้บริการอย่างตรงต่อเวลา การให้บริการอย่างเพียงพอ การบริการอย่างต่อเนื่องและการให้บริการแบบก้าวหน้า โดยสามารถวัดได้ 2 ลักษณะ คือการวัดแบบหลายแง่มุมและการวัดแบบภาพรวม เพื่อนำผลที่ได้ไปพัฒนาสินค้าหรือการบริการให้สามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคได้

สรุปได้ว่าผู้วิจัยนำแนวคิดทฤษฎีความพึงพอใจและการวัดระดับความพึงพอใจไปใช้ในการประเมินต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชันต่อไป

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

8.1 บุชรา ประกอบธรรม (2553) งานวิจัยเรื่อง แนวโน้มธุรกิจในกลุ่มสมาร์ทโฟนปี 2010 ได้กล่าวว่สมาร์ทโฟนหรือโทรศัพท์มือถืออัจฉริยะ เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยให้มนุษย์สามารถย่อกิจกรรมหลาย ๆ อย่างให้มาอยู่ในฝ่ามือได้ไม่ว่าจะเป็นการรับรู้ข้อมูลข่าวสารผ่านอินเทอร์เน็ต การดูหนัง ฟังเพลง หรือแม้แต่เป็นผู้ช่วยส่วนตัวก็สามารถทำได้ซึ่งสามารถทำได้ดีไม่แพ้เครื่องคอมพิวเตอร์เลยที่เดียวสมาร์ทโฟนจึงเป็นหนึ่งในอุปกรณ์ที่สามารถตอบโจทย์ให้กับคนรุ่นใหม่ได้เป็นอย่างดีซึ่งสมาร์ทโฟนแต่ละค่ายจะมีการใช้ระบบปฏิบัติการที่มีความแตกต่างกันไม่ว่าจะเป็น Windows mobile, Symbian, Android, Blackberry หรือ iPhone เป็นต้น รวมทั้งแอปพลิเคชันใหม่ ๆ เพื่อดึงดูดความสนใจและกระตุ้นยอดขายของตนเองให้เพิ่มขึ้น

8.2 ศุภณีย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (NECTEC) (2553) ได้แสดงผลจากการสำรวจกลุ่มผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทยปี พ.ศ. 2553 ในด้านการใช้งานโมบายแอปพลิเคชัน พบว่า ปัจจัยที่ทำให้คนไทยใช้งานโมบายแอปพลิเคชันมากที่สุด คือ แอปพลิเคชันได้รับการติดตั้งอยู่บนอุปกรณ์อยู่แล้ว (ร้อยละ 31.1) รองลงมา คือ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการใช้งานบนอุปกรณ์ (ร้อยละ 21.4) เพื่อความสะดวกและความบันเทิง (ร้อยละ 15.2) และจำเป็นต่อการทำงานและการใช้ชีวิตประจำวัน (ร้อยละ 14.1) ตามลำดับ สำหรับความต้องการใช้งานแอปพลิเคชันจากอุปกรณ์เคลื่อนที่ที่ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความต้องการใช้งานแอปพลิเคชันเพื่อตอบสนองการใช้งานด้านสังคมออนไลน์ (ร้อยละ 24.2) รองลงมา คือ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ

การทำงานของอุปกรณ์เคลื่อนที่ (ร้อยละ 19.2) และเพื่อตอบสนองความต้องการติดตามข่าวสารประจำวัน (ร้อยละ 17.3) ตามลำดับ และการสำรวจความนิยมในการใช้งานแอปพลิเคชัน ยังพบว่าความนิยมในการใช้งาน แอปพลิเคชันแต่ละประเภทมีความใกล้เคียงกัน โดยแอปพลิเคชันเพื่อการสื่อสารมีผู้ใช้งานมากที่สุด (ร้อยละ 44.2) รองลงมา ได้แก่ แอปพลิเคชันทางด้านมัลติมีเดีย (ร้อยละ 42.1) และแอปพลิเคชัน เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการทำงาน (ร้อยละ 31.8) ตามลำดับ

8.3 สุชาดา พลาชัยภิมยศิลป์ (2554) ทำการวิจัยเรื่อง แนวโน้มการใช้งานโมบายแอปพลิเคชัน โดยการกล่าวถึงการใช้ Mobile devices อย่างสมาร์ทโฟนเพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดดในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาซึ่งเป็นผลมาจากการพัฒนา Mobile application และเทคโนโลยีของตัวเครื่องโทรศัพท์จากค่ายผู้ผลิตโทรศัพท์ โดยเฉพาะการพัฒนาต่อยอดแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ของบริษัทต่าง ๆ ที่แข่งขันกันเพื่อชิงความเป็นหนึ่งในตลาดด้าน Mobile application ซึ่งการพัฒนาแอปพลิเคชันแบ่งเป็นการพัฒนาแอปพลิเคชันระบบ (Operation System) และแอปพลิเคชันซอฟต์แวร์ที่ตอบสนองการใช้งานบนอุปกรณ์และด้วยแอปพลิเคชันที่เพิ่มขึ้นและมีประสิทธิภาพมากขึ้นทำให้ผู้ใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่มีแนวโน้มใช้โปรแกรมต่าง ๆ เพื่อตอบสนองกิจกรรมในชีวิตประจำวันได้แก่ การทำธุรกรรมทางการเงิน เชื่อมต่อและสืบค้นข้อมูลบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ชมภาพยนตร์ ฟังเพลง หรือแม้แต่การเล่นเกมส์ซึ่งมีทั้งออนไลน์และออฟไลน์ ด้วยอัตราการขยายตัวด้านการใช้งานอุปกรณ์เคลื่อนที่ ทำให้บริษัทชั้นนำด้านโทรศัพท์มือถือหลายแห่งหันมาให้ความสำคัญกับการพัฒนาโปรแกรมบนโทรศัพท์มือถือ โดยเชื่อว่าจะมีอัตราการ Download เพื่อใช้งานที่เติบโตอย่างเห็นได้ชัด

8.4 ดาราวรรณ นนทวาลี (2557) ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ : กรณีศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนท่าชุมเงินวิทยาคาร จังหวัดลำพูน การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาองค์ประกอบของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ : กรณีศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนท่าชุมเงินวิทยาคาร จังหวัดลำพูน 2) พัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้ใช้ที่มีต่อแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ โดยกลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนท่าชุมเงินวิทยาคาร จังหวัดลำพูน จำนวน 32 คน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ ค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า 1) องค์ประกอบสำคัญ ในการสร้างแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ คือ องค์ประกอบที่ 1 การใช้งานแอปพลิเคชัน องค์ประกอบที่ 2 การออกแบบการแสดงผลแอปพลิเคชัน และองค์ประกอบที่ 2 การส่งเสริมการเรียนรู้ 2) ผล

การประเมินความเหมาะสมของแอปพลิเคชันโดยผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับมาก ($X = 4.42$) และผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาอยู่ในระดับมากที่สุด ($X = 4.58$) แอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 85.47 / 85.52 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 3) ความคิดเห็นของผู้ใช้ที่มีต่อแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ อยู่ในระดับมากที่สุด ($X = 4.51$)

8.5 กิตติ เสือแพร (2557) ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ในการเรียนวิชาการประมวลผลภาพดิจิทัล สำหรับหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาองค์ประกอบของแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 2) พัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ 3) เพื่อศึกษาความคิดเห็นของผู้ใช้ที่มีต่อแอปพลิเคชันบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ โดยกลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักศึกษาสาขาวิศวกรรมไฟฟ้าชั้นปีที่ 1 ภาควิชาวิศวกรรมไฟฟ้า มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบในการสร้างแอปพลิเคชันเพื่อ การเรียนรู้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ด้านการออกแบบสื่อและด้านเนื้อหา มีผลการประเมินความเหมาะสมของแอปพลิเคชันโดยผู้เชี่ยวชาญอยู่ในระดับดีแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 1.32 ตามทฤษฎีของเมกุยแกนส์ และความคิดเห็นของผู้ใช้ที่มีต่อแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์อยู่ในระดับดี ($X = 4.32$, S.D. = 0.6)

8.6 ธีรศักดิ์ คำแก้ว (2558) ทำการวิจัยเรื่อง ความพึงพอใจของพนักงานที่ใช้แอปพลิเคชัน ส่งสินค้าผ่านทางโทรศัพท์มือถือ: กรณีศึกษาร้านโชล จังหวัดชลบุรี การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความพึงพอใจในการใช้บริการแอปพลิเคชันผ่านทางโทรศัพท์มือถือในการส่งสินค้า จังหวัดชลบุรี ผลการศึกษาพบว่า ทักษะคติของพนักงานมีอิทธิพลต่อความพึงพอใจในการใช้บริการแอปพลิเคชันผ่านทางโทรศัพท์มือถือในการส่งสินค้าของร้านโชล จังหวัดชลบุรี

8.7 บรรพต สิงห์ดี (2558) ทำการวิจัยและพัฒนาสื่อแอปพลิเคชันบนแท็บเล็ตระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยีชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 การวิจัยในครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อวิจัยและพัฒนาสื่อแอปพลิเคชันบนแท็บเล็ตระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยีชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาสื่อแอปพลิเคชันบนแท็บเล็ตระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ รายวิชาการงานอาชีพและ

เทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) เพื่อหาประสิทธิภาพสื่อแอปพลิเคชัน บนแท็บเล็ต ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยีชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2557 โรงเรียนเทพศิรินทร์ลาดหญ้า อำเภอเมือง จังหวัดกาญจนบุรี จำนวน 42 คน ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย ผลการวิจัยพบว่า 1) ประสิทธิภาพของสื่อแอปพลิเคชันบนแท็บเล็ต ระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยีชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ 86.00/84.92 เป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 80/80 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีคะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 12.90 คะแนน และ 36.88 คะแนน ตามลำดับ และเมื่อเปรียบเทียบระหว่างคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังเรียนของนักเรียนสูงกว่าก่อน เรียน 3) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ภายหลังการเรียนโดยใช้สื่อแอปพลิเคชันบนแท็บเล็ตระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์กับเกณฑ์ร้อยละ 80 มีค่าเท่ากับ 87.80 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80

8.8 รัชนิพร นันทคุณากร (2558) ทำการวิจัยเรื่อง ความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันจากไลน์ของนักศึกษาคณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง ระดับชั้นปีที่ 4 ใช้ระบบปฏิบัติการ IOS ความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันจากไลน์ พบว่า ผู้ใช้บริการมีระดับความพึงพอใจทุกด้านโดยรวมอยู่ในระดับมาก ลักษณะส่วนบุคคลแตกต่างกัน มีระดับผลที่เกิดจากความพึงพอใจแตกต่างกัน ผู้ใช้บริการที่มีความคิดเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในด้านความคาดหวังด้านคุณภาพ และด้านคุณค่า ทุกด้านล้วนมีความสัมพันธ์กับผลที่เกิดจากความพึงพอใจ

จากการศึกษาข้อมูล ทฤษฎีเบื้องต้นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย สรุปได้ว่าบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด เป็นบริษัทที่มีความสำคัญในอุตสาหกรรมบันเทิงของประเทศไทย มีศักยภาพในการผลิตรายการ ภาพยนตร์ ละคร ซีรีส์ และ คอนเสิร์ตและแฟนมีตดิ่ง มีทั้งในประเทศและต่างประเทศ ที่ประสบความสำเร็จเป็นอย่างมาก สามารถสร้างศิลปินที่มีชื่อเสียง และสามารถส่งศิลปินไปสร้างชื่อเสียงในต่างประเทศได้อีกด้วย แอปพลิเคชัน GMMTV ในปัจจุบันยังมีปัญหาในการใช้งานของผู้ที่สนใจเข้าชมรายการต่างๆ เป็นจำนวนมาก ทางบริษัทจึงอยากให้มีการพัฒนาแอปพลิเคชันให้มีความทันสมัย และมีช่องทางการรับสมัครผู้ที่สนใจเข้าร่วมการบันเทิงอีกด้วย ในปัจจุบันคนไทยมีพฤติกรรมการใช้อินเทอร์เน็ตมากขึ้น อุปกรณ์ที่ใช้ในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือสมาร์ทโฟน และกิจกรรมที่ทำเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดคือ Social Network จะเห็นได้ว่าคนไทยใช้เครื่องมือดิจิทัลมากขึ้นในทุกๆ วัน ผู้วิจัยจึงเลือกออกแบบแอปพลิเคชันบนสมาร์ทโฟน เพื่อสะดวก

ต่อผู้ใช้งานและเป็นที่ยอมรับมากที่สุด กลุ่มเป้าหมายผู้วิจัยเลือกกลุ่มเป้าหมายที่เป็น Gen Z เพราะว่าการกลุ่ม Gen Z นี้มีความสามารถในการใช้งานเทคโนโลยีต่าง ๆ และเรียนรู้ได้เร็ว และเป็นประชากรกลุ่มอายุน้อยที่สุดในปัจจุบัน อยู่ในช่วงอายุโดยเฉลี่ยประมาณ 15-18 ปี ที่เหมาะสำหรับการเข้าสู่การบันเทิง และตรงกับกลุ่มเป้าหมายของทางการตลาดของ GMMTV เป็นหนุ่มสาววัยอย่างเข้าวัยรุ่น วัยรุ่น ไปจนถึงวัยทำงานตอนต้น อายุประมาณ 16 - 25 ปีอีกด้วย ผู้วิจัยเลือกใช้ประเภทของแอปพลิเคชันที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ใช้งาน และใช้หลักการออกแบบ Activity (User Interface) คือ สิ่งที่ใช้ในการแสดงผลออกมาเพื่อให้ผู้ใช้งานได้เห็น และได้ใช้งาน โดย แต่ละแอปพลิเคชัน อาจจะมี Activity เดียว หรือหลาย ๆ Activity และสิ่งที่อยู่ใน Activity นั้น จะเรียกว่า View ซึ่งมีอยู่หลายรูปแบบ เช่น button, text field, scroll bars, menu items, checkboxes และอื่นๆ มาใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชัน การออกแบบ UI/UX ในปี 2019 ผู้วิจัยศึกษาโดยรวมจากเว็บไซต์และหนังสือด้าน UI/UX โดยในด้าน UI จะเป็นการพูดถึงงานออกแบบในส่วนที่เป็น Visual Design เช่น ตัวอักษร สี การจัดวาง การใช้รูปภาพ ส่วน UX จะเป็นการพูดถึงงานออกแบบในส่วนการใช้งาน ฟังก์ชัน การให้ประสบการณ์ต่างๆ จากแอปพลิเคชัน เช่น ภาพเคลื่อนไหว การอินเทอร์แอคทีฟ การใช้คำสั่งเสียง เป็นต้น และผู้วิจัยนำแนวคิดทฤษฎีความพึงพอใจและการวัดระดับความพึงพอใจไปใช้ในการประเมินต้นแบบแอปพลิเคชัน เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชันต่อไป

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่การบันเทิง กรณีศึกษา แอปพลิเคชัน GMMTV เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การรวบรวมข้อมูลแนวคิดที่ใช้ในการศึกษา
2. การกำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ และกลุ่มตัวอย่าง
3. การสร้างแบบสอบถามที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. การดำเนินการออกแบบงานวิจัย
7. การประเมินความพึงพอใจในการออกแบบ
8. สรุปผลการวิจัย

1. การรวบรวมข้อมูลและแนวคิดที่ใช้ในการศึกษา

ผู้วิจัยได้ศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่การบันเทิง โดยใช้วิธีการเก็บข้อมูล โดยแบ่งข้อมูลออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

1.1 ข้อมูลปฐมภูมิ

เป็นการเก็บข้อมูลโดยใช้เครื่องมือวิจัย โดยสัมภาษณ์บุคลากรสายอาชีพบันเทิง ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดหานักแสดง และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เป็นแนวทางการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันที่เหมาะสม

1.2 ข้อมูลทุติยภูมิ

เป็นการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบแอปพลิเคชัน เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันที่เหมาะสม

2. การกำหนดกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบแบบสอบถาม

ในการทำการแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้นำแบบสอบถามไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งมีความชำนาญในการตรวจสอบงานวิจัย จากนั้นผู้วิจัยได้ทำ

การปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จนเป็นแบบฉบับที่สมบูรณ์ และเหมาะสมในการใช้เก็บข้อมูล เพื่อหาคำตอบของความมุ่งหมายที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ โดยผู้เชี่ยวชาญที่คัดเลือกสำหรับตรวจแบบสอบถาม และแบบสัมภาษณ์ มีจำนวนทั้งหมด 2 ท่าน

2.2 บุคลากรในสายอาชีพบันทึกในการตอบแบบสอบถาม

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ใช้การสัมภาษณ์ปลายเปิด เพื่อสอบถามถึงประเด็นต่างๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกับการเข้าสู่วงการบันเทิง และให้ผู้ถูกสัมภาษณ์สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ โดยบุคลากรในสายอาชีพบันทึกจะแบ่งเป็น 3 ประเภท ดังนี้

คุณสมบัติของผู้ให้สัมภาษณ์

2.2.1 นักแสดง 1 ท่าน ได้แก่

- เพศชายหรือหญิง ไม่จำกัดอายุ
- ประสบการณ์ทำงานในสายอาชีพบันทึก 10 ปีขึ้นไป

2.2.2 นักร้อง 1 ท่าน ได้แก่

- เพศชายหรือหญิง ไม่จำกัดอายุ
- ประสบการณ์ทำงานในสายอาชีพบันทึก 10 ปีขึ้นไป

2.2.3 พิธีกร 1 ท่าน ได้แก่

- เพศชายหรือหญิง ไม่จำกัดอายุ
- ประสบการณ์ทำงานในสายอาชีพบันทึก 10 ปีขึ้นไป

2.3 ผู้เชี่ยวชาญในการตอบแบบสอบถาม

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้กำหนดหัวข้อ เพื่อใช้สอบถามผู้เชี่ยวชาญในการหาคำตอบตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดเอาไว้ โดยการตอบแบบสัมภาษณ์ เป็นการสัมภาษณ์ปลายเปิด ให้ผู้เชี่ยวชาญสามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ โดยผู้เชี่ยวชาญแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

คุณสมบัติของผู้ให้สัมภาษณ์

2.3.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านจัดหานักแสดง 3 ท่าน ได้แก่

- เพศชายหรือหญิง ไม่จำกัดอายุ
- ประสบการณ์ด้านธุรกิจบันเทิง 10 ปีขึ้นไป

2.3.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน 3 ท่าน ได้แก่

- เพศชายหรือหญิง
- จบการศึกษาระดับปริญญาตรีขึ้นไป สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ หรือสาขาที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ
- ประสบการณ์ทำงานด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน 5 ปีขึ้นไป

2.4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการตอบแบบสอบถาม

งานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มหัวข้อเพื่อใช้ในการสอบถามกลุ่มตัวอย่าง เป็นการสอบถามเพื่อสัมภาษณ์ (Focus Group) ในการประเมินความพึงพอใจการใช้แอปพลิเคชัน ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มบุคคลที่อยากเป็นนักแสดง ที่มาอายุระหว่าง 13-27 ปี โดยอาศัยอยู่ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 15 คน

3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้สร้างเครื่องมือโดยการศึกษาค้นคว้าจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบแอปพลิเคชัน และวิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย เพื่อเป็นความรู้พื้นฐานเป็นแนวทางในการสร้างเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล ประกอบการทำวิจัย โดยผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามเพื่อเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจำนวน 5 ชุด โดยทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มบุคลากรสายอาชีพบันเทิง 1 ชุด เก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ 2 ชุด จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญผู้บริหารบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด และกลุ่มเป้าหมายใช้แบบสอบถามร่วมกัน 1 ชุด และจากกลุ่มเป้าหมาย 1 ชุด

โดยแบบสอบถาม ชุดที่ 1 ถึงแบบสอบถามชุดที่ 3 จะเป็นแบบสอบถามข้อมูลก่อนการดำเนินการออกแบบ แบบสอบถามชุดที่ 4 จะเป็นแบบสอบถามประเมินรูปแบบของแอปพลิเคชัน และ แบบสอบถามชุดที่ 5 เพื่อวัดความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย โดยรายละเอียดของแบบสอบถามแต่ละชุด มีดังนี้

3.1 แบบสอบถามชุดที่ 1 สำหรับบุคลากรสายอาชีพบันเทิง

โดยแบบสอบถามชุดที่ 1 จะเป็นแบบสัมภาษณ์ปลายเปิด มุ่งเน้นเพื่อหา ข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสายอาชีพบันเทิง รวมถึงปัจจัย หรือช่องทางต่างๆที่สามารถเข้าสู่วงการบันเทิง จะเป็นแบบสอบถามก่อนการดำเนินการออกแบบ โดยแบบสอบถามจะแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามในส่วนของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจะมีข้อมูลดังนี้ ชื่อ นามสกุล รายละเอียดการติดต่อ ระดับการศึกษา อาชีพ และประสบการณ์ทำงาน

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามด้านข้อมูลเกี่ยวกับสายอาชีพบันเทิง โดยจะมุ่งเน้นสัมภาษณ์ในประเด็น สิ่งสำคัญในการก้าวเข้าสู่วงการบันเทิงในยุคปัจจุบัน

3.2 แบบสอบถามชุดที่ 2 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดหานักแสดง

โดยแบบสอบถามชุดที่ 2 มุ่งเน้นเพื่อหา เนื้อหา ข้อมูล และสิ่งที่เป็นปัจจัยสำคัญในการ คัดหานักแสดง สำหรับพัฒนาใช้ในแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน โดยเนื้อหาแบบสอบถามเป็นแบบสัมภาษณ์ปลายเปิดเกี่ยวกับแนวทางการค่านักแสดง โดยจะแบ่งสอบถามเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามในส่วนของข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญ โดยจะมีข้อมูล ดังนี้ ชื่อ นามสกุล รายละเอียดการติดต่อ ระดับการศึกษา อาชีพ และประสบการณ์ทำงาน

ส่วนที่ 2 แบบสอบถามในส่วนนี้จะสอบถามเกี่ยวกับ สิ่งสำคัญในการที่ใช้ในการรับสมัครนักแสดงมากความสามารถ

ส่วนที่ 3 แบบสอบถามในส่วนนี้จะสอบถามเกี่ยวกับ การใช้งานต่างๆ ที่ควรจะมีในแอปพลิเคชันนี้

3.3 แบบสอบถามชุดที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน

โดยแบบสอบถามชุดที่ 3 มุ่งเน้นเพื่อหา รูปแบบ UI (User Interface) ที่เหมาะสมสำหรับแอปพลิเคชันด้านจัดหานักแสดง โดยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้เชี่ยวชาญคือ (นักออกแบบแอปพลิเคชัน) เป็นผู้ให้สัมภาษณ์ จำนวน 3 ท่าน โดยจะเน้นในเรื่องแนวทางการออกแบบ และพัฒนาแอปพลิเคชันที่เหมาะสม โดยจะแบ่งเป็น 4 ส่วนดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบสอบถามในส่วนของข้อมูลทั่วไปของผู้เชี่ยวชาญโดยจะมีข้อมูลดังนี้ ชื่อ นามสกุล รายละเอียดการติดต่อ ระดับการศึกษา อาชีพ และประสบการณ์ทำงาน

ส่วนที่ 2 แนวคำถามเกี่ยวกับรูปแบบโครงสร้าง และหน้าตาของ UI (User Interface) ที่เหมาะสม

ส่วนที่ 3 แนวคำถามเกี่ยวกับรูปแบบการใช้งาน ที่เหมาะสม

ส่วนที่ 4 ข้อเสนอแนะ และความคิดเห็น

3.4 แบบสอบถามชุดที่ 4 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดหานักแสดง ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน และผู้บริหารบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด

โดยแบบสอบถามชุดที่ 4 จะเป็นแบบประเมินรูปแบบของแอปพลิเคชันต้นแบบ (Sketch Design) 5 รูปแบบ โดยแบบสอบถามจะแบ่งเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 จะเป็นการประเมินรูปแบบของรูปแบบ โดยให้ผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนนตามเกณฑ์แบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบลิเคิร์ตสเกล (Likert Scale) คือ วิธีการกำหนดคะแนนให้ความพึงพอใจที่มากที่สุดเป็นคะแนนสูงที่สุด ได้ไปจนน้อยที่สุดดังนี้

5 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดีมาก

4 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดี

3 หมายถึง ผลการประเมินในระดับปานกลาง

2 หมายถึง ผลการประเมินในระดับควรปรับปรุง

1 หมายถึง ผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

การกำหนดเกณฑ์ การแปลความหมาย ข้อมูลที่เป็นค่าเฉลี่ยต่างๆ ดังนี้
ค่าเฉลี่ยระหว่าง ความหมาย

4.51 – 5.0 ผลการประเมินในระดับดีมาก

3.51 – 4.5 ผลการประเมินในระดับดี

2.51 – 3.5 ผลการประเมินในระดับพอใช้

1.51 – 2.5 ผลการประเมินในระดับต้องปรับปรุง

1.00 – 1.5 ผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

ส่วนที่ 2 ข้อเสนอแนะ และความคิดเห็น เพื่อนำไปปรับปรุง

3.5 แบบสอบถามชุดที่ 5 สำหรับกลุ่มเป้าหมาย

โดยแบบสอบถามชุดที่ 5 จะเป็นแบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชัน โดยกลุ่มเป้าหมายที่ผู้วิจัยได้เลือก คือ กลุ่มวัยรุ่นไทย ไม่จำกัดเพศ ไม่จำกัดอาชีพ ไม่จำกัดระดับการศึกษา อาศัยอยู่ในประเทศไทย อายุ ระหว่าง 13-27 ปี ที่อยากเป็นนักแสดง จำนวน 15 คน โดยแบบสอบถามจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 คำถามเก็บข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะประชากรศาสตร์ของผู้ตอบแบบสอบถาม

ส่วนที่ 2 คำถามเกี่ยวกับความคิดเห็น ความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชัน ในเรื่องของ

- รูปแบบแอปพลิเคชันมีความสวยงาม ทันสมัย และมีความน่าสนใจ
- รูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันใช้งานสะดวก ง่าย ไม่ยุ่งยากสามารถเข้าถึง

ข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว

- รูปแบบของแอปพลิเคชันเหมาะสมกับการใช้งานเช่น เมนูง่ายต่อการใช้งาน
- เนื้อหาในส่วนของความบันเทิงต่างๆ มีความเหมาะสม โดยให้ผู้ตอบ

แบบสอบถามให้คะแนนตามเกณฑ์แบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบลิเกิร์ตสเกล (Likert Scale) คือ วิธีการกำหนดคะแนนให้ความพึงพอใจที่มากที่สุดเป็นคะแนนสูงสุด ไล่ไปจนน้อยที่สุดดังนี้

5 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดีมาก

4 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดี

3 หมายถึง ผลการประเมินในระดับปานกลาง

2 หมายถึง ผลการประเมินในระดับควรปรับปรุง

1 หมายถึง ผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

การกำหนดเกณฑ์ การแปลความหมาย ข้อมูลที่เป็นค่าเฉลี่ยต่างๆ ดังนี้
ค่าเฉลี่ยระหว่าง ความหมาย

4.51 – 5.0 ผลการประเมินในระดับดีมาก

3.51 – 4.5 ผลการประเมินในระดับดี

2.51 – 3.5 ผลการประเมินในระดับพอใช้

1.51 – 2.5 ผลการประเมินในระดับต้องปรับปรุง

1.00 – 1.5 ผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

4. การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม

ผู้วิจัยได้แบ่งการเก็บข้อมูลออกเป็น 4 ช่วงได้แก่

ช่วงที่ 1 ใช้แบบสอบถามชุดที่ 1

โดยแบบสอบถามชุดที่ 1 สำหรับกลุ่มบุคลากรในสายอาชีพบันเทิงที่มีประสบการณ์โดยตรงเกี่ยวกับสายอาชีพบันเทิงเพื่อเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสายอาชีพบันเทิง และรวมถึงปัจจัย ช่องทางการเข้าสู่วงการบันเทิง โดยจะแบ่งออกเป็น 4 ท่าน ได้แก่ ผู้จัดหานักแสดง นักแสดง นักร้อง และพิธีกร

ช่วงที่ 2 ใช้แบบสอบถามชุดที่ 2 และชุดที่ 3

โดยแบบสอบถามชุดที่ 2 และชุดที่ 3 จะเป็นการเก็บข้อมูลก่อนการดำเนินการออกแบบ สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านจัดหานักแสดง จำนวน 5 ท่าน ที่มีประสบการณ์ และความเชี่ยวชาญในการจัดหานักแสดง เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวข้องกับการจัดหานักแสดง และผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน จำนวน 3 ท่าน ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการออกแบบ และพัฒนาแอปพลิเคชัน เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวข้องกับการหาแนวทางการออกแบบแอปพลิเคชัน

ช่วงที่ 3 ใช้แบบสอบถามชุดที่ 4

โดยแบบสอบถามชุดที่ 4 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดหานักแสดง 5 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน 3 ท่าน และผู้บริหารบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด 1 ท่าน จะเป็นกระบวนการหลังจากการดำเนินการออกแบบร่างแอปพลิเคชัน 5 รูปแบบ เป็นการประเมินรูปแบบของแอปพลิเคชันที่มีความเหมาะสมที่สุดเพียง 1 แบบ

ช่วงที่ 4 ใช้แบบสอบถามชุดที่ 5

โดยแบบสอบถามชุดที่ 5 สำหรับกลุ่มเป้าหมาย ที่อยากเป็นนักแสดง มีอายุระหว่าง 13-27 ปี อาศัยอยู่ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร โดยการเลือกแบบกำหนดโควตา (Quota Sampling) จำนวน 15 คน

5.การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติของงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ในการจำแนกและจัดระบบข้อมูล (Typology and Taxonomy) ในแบบสอบถามชุดที่ 1 แบบสอบถามชุดที่ 2 และแบบสอบถามชุดที่ 3 และใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ค่าร้อยละ (Percentage) ในการวิเคราะห์ในแบบสอบถามชุดที่ 4 และแบบสอบถามชุดที่ 5 ดังนี้

ช่วงที่ 1 จากแบบสอบถามชุดที่ 1

โดยแบบสอบถามชุดที่ 1 สำหรับกลุ่มบุคลากรสายอาชีพบัณฑิต ผลการวิเคราะห์ จะทำให้ทราบถึงข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพสายบัณฑิต รวมไปถึง ปัจจัยและช่องทางในการเข้าสู่วงการ บัณฑิต จากแบบสอบถามผ่านวิธีการสัมภาษณ์ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ในการจัดจำแนกและ จัดระบบข้อมูล (Typology and Taxonomy) เพื่อสรุปเนื้อหาของการสัมภาษณ์

ช่วงที่ 2 จากแบบสอบถามชุดที่ 2 และชุดที่ 3

โดยแบบสอบถามชุดที่ 2 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดหานักแสดง และชุด ที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน ผลการวิเคราะห์จะทำให้ค้นพบ แนวทางในการออกแบบแอปพลิเคชัน และการใช้งานที่เหมาะสม จากแบบสัมภาษณ์ใช้การ วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ในการจัดจำแนกและจัดระบบข้อมูล (Typology and Taxonomy) เพื่อสรุปเนื้อหาของการสัมภาษณ์

ช่วงที่ 3 จากแบบสอบถามชุดที่ 4

โดยแบบสอบถามชุดที่ 4 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดหานักแสดง ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน และ ผู้บริหารบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด ผลจาก การวิเคราะห์จะทำให้ค้นพบแนวทางการออกแบบ และรูปแบบแอปพลิเคชันที่เหมาะสมที่สุด 1 รูปแบบ ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ในการจัดจำแนกและจัดระบบข้อมูล (Typology and Taxonomy) และใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ค่าร้อยละ (Percentage) ในการ วิเคราะห์

ช่วงที่ 4 จากแบบสอบถามชุดที่ 5

โดยแบบสอบถามชุดที่ 5 สำหรับกลุ่มเป้าหมาย (Focus Group) โดยผลการ วิเคราะห์จะทำให้ทราบถึงผลประเมินความพึงพอใจในแอปพลิเคชันด้วยการวิเคราะห์ข้อมูลเชิง คุณภาพในการจำแนกและจัดระบบข้อมูล (Typology and Taxonomy) เพื่อสรุปผลการประเมิน ในด้านต่างๆ ในเรื่องของการออกแบบ โดยคำถามเกี่ยวกับความคิดเห็น ความพึงพอใจที่มีต่อ แอปพลิเคชัน ในเรื่องของ

- รูปแบบแอปพลิเคชันมีความสวยงาม ทันสมัย และมีความน่าสนใจ
- รูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันใช้งานสะดวก ง่าย ไม่ยุ่งยากสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว
- รูปแบบของแอปพลิเคชันเหมาะสมกับการใช้งานเช่น เมนูง่ายต่อการใช้งาน
- เนื้อหาในส่วนของความบันเทิงต่างๆ มีความเหมาะสม

6.การดำเนินการออกแบบจากผลของการวิจัย

จากการเก็บข้อมูลวิเคราะห์ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยได้นำผลการวิจัยจากแบบสอบถามชุดที่ 1 ถึง ชุดที่ 3 มาทำการออกแบบร่างของแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่กระบวนการบันเทิง จำนวน 5 รูปแบบ

หลังจากนั้นเข้าสู่กระบวนการประเมินแบบร่างของแอปพลิเคชัน จากผู้เชี่ยวชาญ ในแบบสอบถามชุดที่ 4 เพื่อหารูปแบบที่เหมาะสมที่สุดเพียง 1 รูปแบบ

หลังจากนั้นประเมินความพึงพอใจ โดยกลุ่มเป้าหมาย (Focus Group) หลังจากได้ทดลองใช้แอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่กระบวนการบันเทิง

7.ประเมินความพึงพอใจของงานออกแบบ

ผู้วิจัยได้นำต้นแบบของแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่กระบวนการบันเทิง ไปให้กลุ่มเป้าหมาย แล้วประเมินในแบบสอบถามชุดที่ 5 ประกอบไปด้วยด้านต่างๆ ดังนี้ รูปแบบแอปพลิเคชันมีความสวยงาม ทันสมัย และมีความน่าสนใจ รูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันใช้งานสะดวก ง่าย ไม่ยุ่งยากสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว รูปแบบของแอปพลิเคชันเหมาะสมกับการใช้งานเช่น เมนูง่ายต่อการใช้งาน และเนื้อหาในส่วนของความบันเทิงต่างๆ มีความเหมาะสมวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพในการจำแนกและจัดระบบข้อมูล (Typology and Taxonomy) โดยให้กลุ่มเป้าหมายตอบแบบสอบถามให้คะแนนตามเกณฑ์แบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบลิเคิร์ตสเกล (Likert Scale)

8. สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัยผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโดยใช้วิธีการเก็บข้อมูลข้อมูลทุติยภูมิ เป็นการรวบรวมข้อมูลจากเอกสารและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบแอปพลิเคชัน เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันที่เหมาะสม และการรวบรวมข้อมูลปฐมภูมิโดยการเก็บข้อมูลโดยใช้เครื่องมือวิจัย โดย

สัมภาษณ์บุคลากรสายอาชีพบัณฑิต ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดหานักแสดง และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เป็นแนวทางการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันที่เหมาะสม และในการประเมินความพึงพอใจการใช้แอปพลิเคชัน ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่าง คือ กลุ่มบุคคลที่อยากเป็นนักแสดง ที่มาอายุระหว่าง 13-27 ปี โดยอาศัยอยู่ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 15 คน



บทที่ 4

ผลการดำเนินงานวิจัย

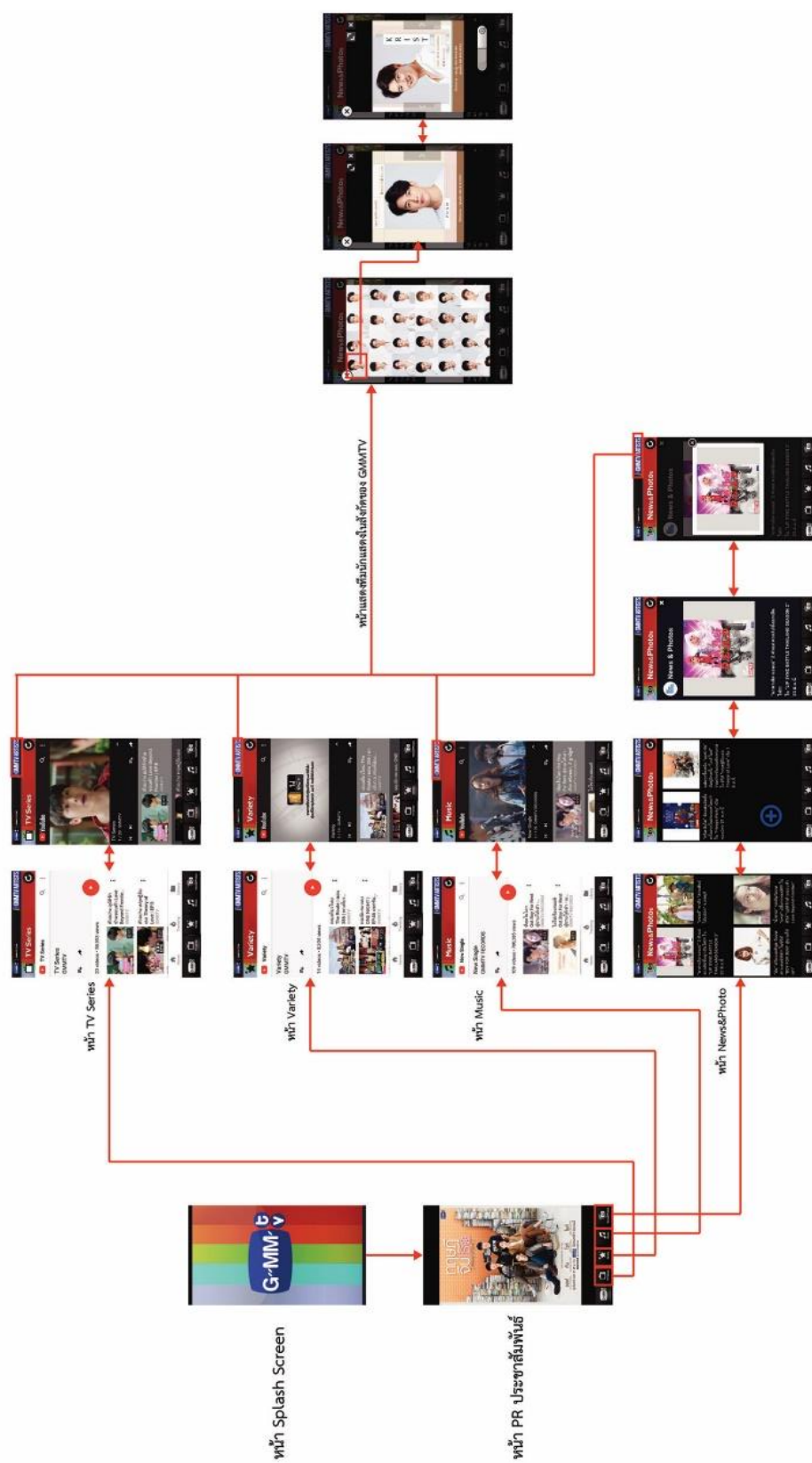
การวิจัยครั้งนี้เพื่อหาข้อกำหนดในการศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่การบันเทิง กรณีศึกษาแอปพลิเคชัน GMMTV ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารและจากแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบุคลากรในสายอาชีพบันเทิง และกลุ่มบุคคลที่อยากเป็นนักแสดงเพื่อสอบถามความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชัน แนวทางการออกแบบแอปพลิเคชันมีกระบวนการออกแบบดังนี้

1. วิเคราะห์แอปพลิเคชัน GMMTV
2. กำหนด เอกลักษณ์บุคคล (Personal) ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของแอปพลิเคชัน
3. การทำ The Empathy Map จากกลุ่มเป้าหมายหลักของแอปพลิเคชัน
4. ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน, ผู้บริหารบริษัท GMMTV, ผู้จัดการดารานักแสดง และนักแสดง
5. ผลการกำหนดแนวทางการใช้งานแอปพลิเคชันของผู้ใช้ (User Journey)
6. ออกแบบ Flowchart
 - Lo-FI WIREFRAME
 - HI-FI WIREFRAME
7. วางแนวคิดการออกแบบ Graphic Interface Design (GUI)
8. ดำเนินการออกแบบต้นแบบแอปพลิเคชัน (Prototype)
9. ประเมินความพึงพอใจโดยกลุ่มเป้าหมาย (Focus Group)

โดยสามารถสรุปผลการดำเนินการออกแบบแอปพลิเคชันมีกระบวนการออกแบบได้ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์แอปพลิเคชัน GMMTV

จากการศึกษาวิเคราะห์แอปพลิเคชันของ GMMTV เป็นแอปพลิเคชันที่สร้างขึ้นมานานแล้วรูปแบบในการออกแบบจึงไม่เข้ากับ Trend ในปัจจุบันและไม่แสดงจุดประสงค์ที่แท้จริงของแอปพลิเคชัน ทำให้ผู้ใช้งานเข้าใจว่าเป็นแอปพลิเคชันสำหรับดูคลิปวิดีโอ ละครัยย้อนหลังเท่านั้น มีโครงสร้างที่ชวนให้ผู้ใช้งานเข้าใจการใช้งานผิด ทั้งที่แอปพลิเคชันนี้ควรเป็นสื่อประชาสัมพันธ์และเป็นตัวแทนของ GMMTV ได้และสร้างประโยชน์ได้มากกว่านี้



ภาพประกอบ 15 แผนผังแอปพลิเคชัน GMMTV

การวิเคราะห์ข้อดีและข้อเสียของแอปพลิเคชันของ GMMTV

1.1 หน้าเข้าแอปพลิเคชัน



ภาพประกอบ 16 หน้าแอปพลิเคชัน GMMTV

- ข้อดี

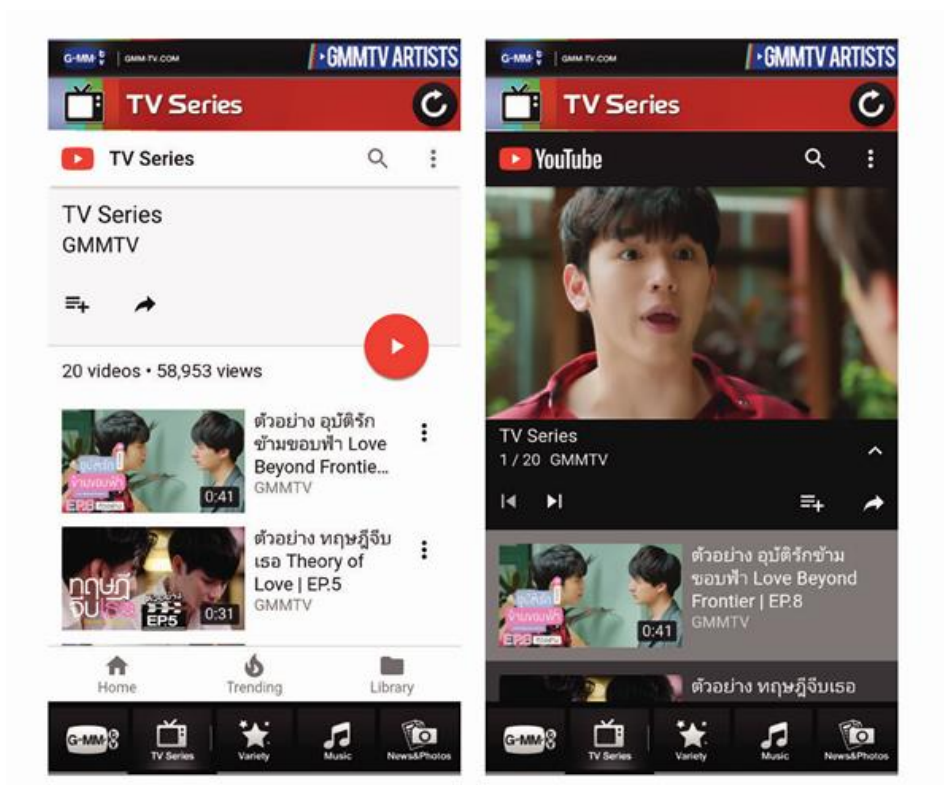
- 1) เห็นโลโก้ GMM TV ชัดเจน
- 2) การโปรโมทรายการหรือซีรีส์ของ GMMTV เด่นชัด

- ข้อเสีย

- 1) ไม่มีการเปลี่ยนการออกแบบให้ทันสมัย
- 2) ผู้ใช้งานไม่เข้าใจว่าต้องทำอะไรต่อไป
- 3) เข้ามาในแอปพลิเคชันแล้วดาวน์โหลดนาน เนื่องจากการดึงวิดีโอจาก

YouTube

1.2 หน้า TV Series



ภาพประกอบ 17 หน้า TV Series

- ข้อดี

- 1) ปุ่มอยู่ในตำแหน่งที่ผู้ใช้งานมองเห็นได้ กดได้สะดวก
- 2) เป็นการรวบรวมซีรีส์ของ GMMTV มาไว้ในที่เดียวกันทำให้สะดวกต่อการดู

- ข้อเสีย

- 1) ไม่มีการเปลี่ยนการออกแบบให้ทันสมัย
- 2) เป็นการเอาหน้า YouTube มาใส่ในแอปพลิเคชันทำให้ความนิโกลดนาน
- 3) ผู้ใช้งานสามารถกดใช้งานไปดูวิดีโออื่นได้เพราะเป็นหน้า YouTube

1.3 หน้า Variety



ภาพประกอบ 18 หน้า Variety

- ข้อดี

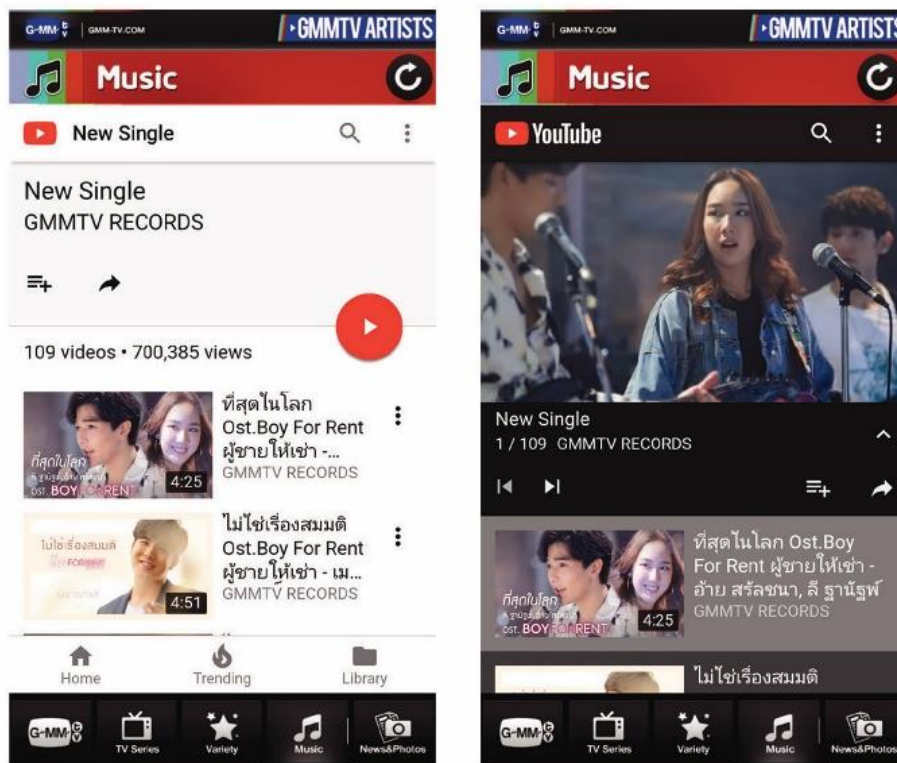
- 1) ปุ่มอยู่ในตำแหน่งที่ผู้ใช้งานมองเห็นได้ กดได้สะดวก
- 2) เป็นการรวบรวมรายการโทรทัศน์ของ GMMTV มาไว้ในที่เดียวกันทำให้

สะดวกต่อการดู

- ข้อเสีย

- 1) เป็นการเอาหน้า YouTube มาใส่ในแอปพลิเคชันทำให้ดาวน์โหลดนาน
- 2) ผู้ใช้งานสามารถกดใช้งานไปดูวิดีโออื่นได้เพราะเป็นหน้า YouTube

1.4 หน้า Music



ภาพประกอบ 19 หน้า Music

- ข้อดี

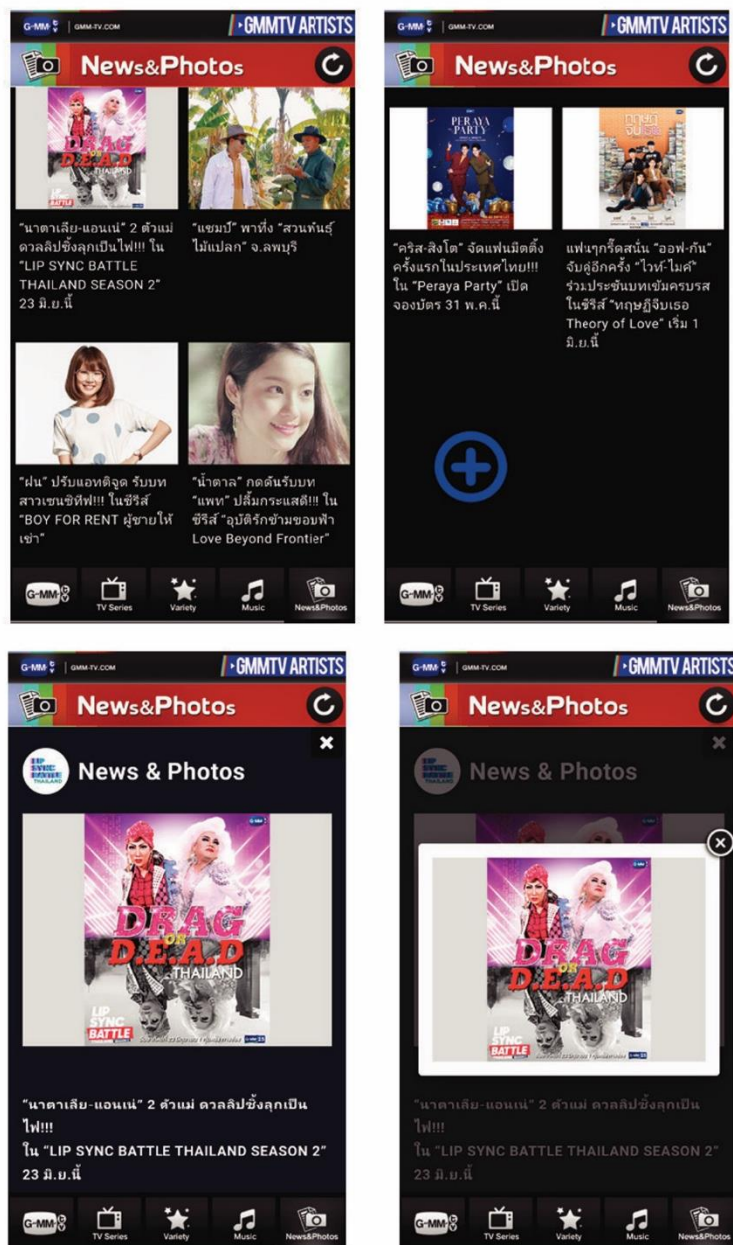
- 1) ปุ่มอยู่ในตำแหน่งที่ผู้ใช้งานมองเห็นได้ กดได้สะดวก
- 2) เป็นการรวบรวม Music Video ของ GMMTV มาไว้ในที่เดียวกันทำให้สะดวกต่อ

การดู

- ข้อเสีย

- 1) เป็นการเอาหน้า YouTube มาใส่ในแอปพลิเคชันทำให้ดาวน์โหลดนาน
- 2) ผู้ใช้งานสามารถกดใช้งานไปดูวิดีโออื่นได้เพราะเป็นหน้า YouTube

1.5 หน้า New&Photo



ภาพประกอบ 20 หน้า New&Photo

- ข้อดี

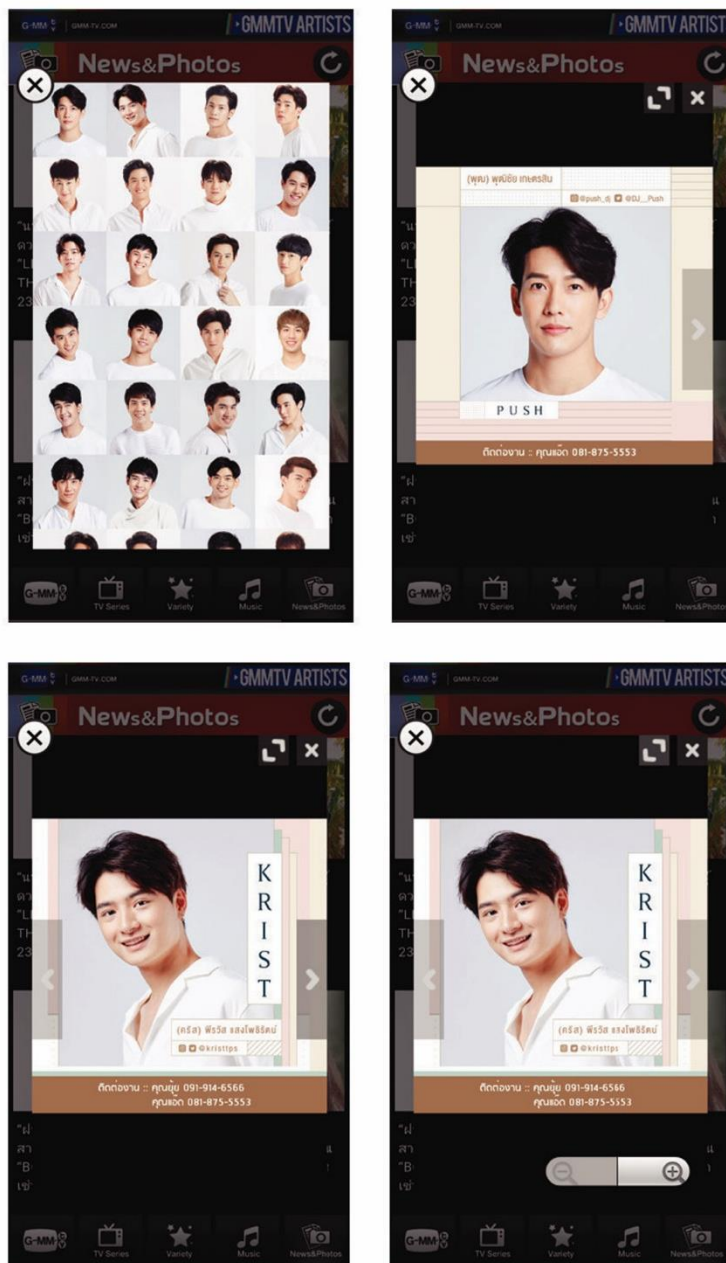
- 1) ปุ่มอยู่ในตำแหน่งที่ผู้ใช้งานมองเห็นได้ กดได้สะดวก
- 2) เป็นการรวบรวมข่าวเฉพาะของ GMMTV มาไว้ในที่เดียวกันทำให้สะดวกต่อการติดตามข่าวสาร

- ข้อเสีย

- 1) การออกแบบไม่สวยงาม ไม่ดึงดูด
- 2) มีแต่รูปและเนื้อหาเท่านั้นไม่สามารถทำอะไรได้



1.6 หน้าแสดงทีมนักแสดงในสังกัดของ GMMTV



ภาพประกอบ 21 หน้าแสดงทีมนักแสดงในสังกัดของ GMMTV

- ข้อดี

1) เห็นหน้านักแสดงที่เป็นจุดเด่นที่ชัดเจน

- ข้อเสีย

1) หาปุ่มกดไม่เจอ เพราะปุ่มกดไม่อยู่ในตำแหน่งที่เหมาะสมและไม่มีคำแนะนำ

2) ผู้ใช้งานไม่รู้ว่าหน้าไหนเอาไว้ทำอะไร

3) เป็นการเรียงข้อมูลแบบไม่มีที่มาที่ไป

4) ข้อมูลนักแสดงน้อย

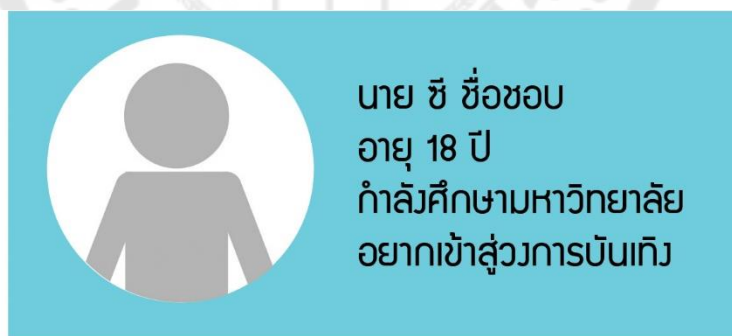
5) ไม่ดึงดูด ไม่สวยงาม

2. ผลการกำหนด เอกลักษณะบุคคล (Personal) ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของแอปพลิเคชัน

พิจารณาจาก Personal เอกลักษณะบุคคลที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของแอปพลิเคชันนี้

2.1 Marketing Target

กลุ่มเป้าหมายที่เลือก ตามกลุ่มเป้าหมายทางการตลาดของ GMMTV เป็นหนุ่มสาว วัยเข้าวัยรุ่น วัยรุ่น ไปจนถึงวัยทำงานตอนต้น อายุประมาณ 16 - 25 ปี ตัวอย่างกลุ่มเป้าหมาย

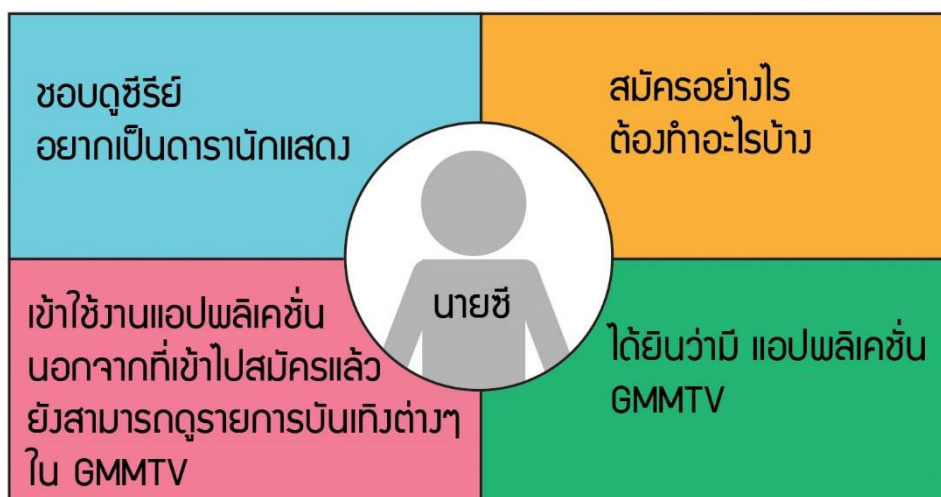


ภาพประกอบ 22 ตัวอย่างกลุ่มเป้าหมาย

2.2 Personal

อายุ 15-18 ปี ขึ้นไป เป็นเพศชาย Gen-Z เปิดกว้างในเรื่องความหลากหลายทางเพศ เป็นคนหน้าตาค่อนข้างดี มีเสน่ห์ บุคลิกดีมีความโดดเด่น กำลังเข้าศึกษาปี 1 ในมหาวิทยาลัยใจ กลางกรุงเทพฯ เป็นคนกรุงเทพฯ มหานครโดยกำเนิด มีความชื่นชอบศิลปินนักร้อง ดารา และ รายการวาไรตี้ต่างๆ มีความใฝ่ฝันอยากจะเข้าไปทำงานในวงการบันเทิง

3. ผลการทำ The Empathy Map จากกลุ่มเป้าหมายหลักของแอปพลิเคชัน



ภาพประกอบ 23 The Empathy Map

4. ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน, ผู้บริหารบริษัท GMMTV, ผู้จัดหารา-นักแสดง และนักแสดง

4.1 ผลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน จำนวน 3 คน ได้ผลสรุปดังนี้

4.1.1 การออกแบบ User Interface เป็นการออกแบบที่ต้องคำนึงถึงมนุษย์เป็นศูนย์กลางควรทำงานควบคู่ไปกับการออกแบบ User Experiences คือประสบการณ์ผู้ใช้งานด้วย โดยควรคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจงที่เรียกว่า Persona ที่สมมติเป้าหมายของเราเป็น คนคนเดียว อายุเท่าไร เพศใด และที่สำคัญคือมีพฤติกรรมความชื่นชอบอะไร การออกแบบตามความชอบของคนเดียวโดยเฉพาะเจาะจงย่อมดีกว่าออกแบบครอบคลุมทุกเพศทุกวัย เพราะนักออกแบบกำหนดรูปแบบ สไตส์ ไปในทางใดทางหนึ่งเลย ดังนั้นการสำรวจการตลาด ให้เข้าใจถึงคนที่เราจะออกแบบให้จึงสำคัญมาก

นอกจากนี้การออกแบบควรติดตามเทรนด์กระแสความนิยมว่าขณะนี้นิยมออกแบบแนวไหน ใช้รูปภาพ ถ่ายภาพแนวไหน เรื่องสำคัญอีกอย่างที่ต้องคำนึงคือ หากเราออกแบบให้ Device ไหนควรศึกษากฎในการออกแบบ Graphic User Interface ของ Device นั้น เช่น ถ้าออกแบบให้ระบบ Android ควรศึกษาระบบ Material Design ว่ามีกำหนด ฟอนต์ สี แสงเงาอย่างไร เพราะเป็นระบบที่ผ่านการวิจัยมาแล้วว่าทำให้ User ใช้งานง่าย

4.2.2 แอปพลิเคชันที่เหมาะสมสำหรับการค้นหานักแสดง ก่อนอื่นเมื่อมองกลุ่มเป้าหมาย ต้องเป็นหนุ่มสาววัยรุ่นมัธยม มหาวิทยาลัย ที่ต้องได้เห็นได้ดูสื่อที่เห็นว่านักแสดงในค่ายนั้นๆ มีความน่าสนใจมีโอกาสก้าวหน้า แอปพลิเคชันจึงต้องมีการดึงดูดทั้งส่วนหน้าตา User Interface ที่ดูทันสมัย สวยสดใส รูปภาพของนักแสดงรุ่นพี่ที่โดดเด่น หล่อ สวย ทำให้ใฝ่ฝันว่าอยากจะให้มีรูปของตนอยู่ในนั้น และในส่วนการใช้งาน User Experiences ควรจะมีการดึงดูดด้านการใช้งานเช่น แอปฯ นี้สามารถดูผลงานนักแสดงรุ่นพี่ที่ตนชื่นชอบ ด้วยการตลาด Content ที่แตกต่างจากท้องตลาด ต้องมาดาวน์โหลดแอปนี้เท่านั้นถึงได้ดู เพื่อเป็นการชักจูงคนเข้ามาใช้งาน บางครั้งใช้สีหรือ Element ที่แสดงความเป็นองค์กรได้ แต่ต้องรู้จักปรับเปลี่ยนโดย User เป็นศูนย์กลาง

4.2 ผลจากการสัมภาษณ์ผู้บริหารบริษัท GMMTV จำนวน 1 คน ได้ผลสรุปดังนี้

สีโลโก้ GMMTV และสีที่ใช้ในแอปพลิเคชัน GMMTV สรุปได้ว่า บริษัทไม่มีสีที่ตายตัว แต่มีสีหลักๆ คือน้ำเงิน ไม่ติดที่จะเปลี่ยนสีได้บ้างตามสถานการณ์ เหตุผลเพราะบริษัทเราทำเกี่ยวกับสื่อ ทุกอย่างจะรวดเร็วต้องมีการอัปเดตให้ทันสมัยเสมอ และตามสถานการณ์ให้ทัน และกลุ่มเป้าหมายคือวัยรุ่นจะให้มีอะไรที่ตายตัวเหมือนเดิมตลอดไม่ได้ ต้องไว แต่ยังคงไว้หลักๆ คือโลโก้ ส่วนสีตามความเหมาะสมของสถานการณ์ต่างๆ ส่วนรูปแบบการตายตัวของเว็บไซต์กับแอปพลิเคชันอันนี้ไม่มีเพราะบริษัทไม่ได้เน้น เอาแค่ใช้งานได้ โดยช่องทางในการค้นหานักแสดงใหม่ ได้แก่ 1.ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ 2. ช่องทางการจัดกิจกรรมประกวดค้นหา ซึ่งบริษัทเห็นว่าการใช้ช่องทางออนไลน์เป็นช่องทางชักจูงผู้ที่สนใจเข้าสู่วงการบันเทิงได้สะดวก รวดเร็ว ประหยัดเวลาและประหยัดค่าใช้จ่ายในการจัดกิจกรรมการประกวดอีกด้วย

4.3 ผลจากการสัมภาษณ์ผู้จัดหาราชา-นักแสดง จำนวน 3 คน ได้ผลสรุปดังนี้

ปัญหาที่แผนกจัดหาศิลปินหรือแมวมองของบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด ได้พบคือเมื่อค้นพบบุคคลที่น่าสนใจมีอุปนิสัยดีพอที่จะสามารถเป็นนักแสดงได้จากสื่อสังคมออนไลน์ แต่ไม่สามารถติดต่อไปยังบุคคลนั้น หรือตัวบุคคลนั้นไม่เห็นการติดต่อที่บริษัทติดต่อไป ทำให้เสียโอกาสทั้งสองฝ่าย และในช่องทางการจัดกิจกรรมประกวดค้นหานักแสดงจะจัดขึ้นไม่บ่อยครั้ง เนื่องจากต้องใช้งบประมาณในการจัดกิจกรรมค่อนข้างสูงทำให้หานักแสดงได้ยากขึ้น

อายุของดารานักแสดงที่บริษัทต้องการนั้นจะอยู่ในช่วงอายุ 15-25 ปี ช่วงอายุที่เหมาะสมที่สุดในการรับนักแสดงจะอยู่ในช่วงอายุ 17 ปี เพราะเป็นช่วงอายุที่เริ่มเข้าสู่

มหาวิทยาลัย เด็กจะมีความรับผิดชอบมากกว่าเด็กที่ยังเรียนในชั้นมัธยม และสามารถฝึกฝนทักษะด้านต่างๆ ได้รวดเร็วกว่า

สิ่งที่อยากให้มีในแอปพลิเคชันคือ ช่องทางแสดงความสามารถ เพราะจะเป็นช่องทางหนึ่งในการคัดเลือกผู้ที่สนใจเข้าสู่วงการบันเทิงในเบื้องต้น ถ้าหากมีความสนใจในตัวบุคคลนั้นๆ จะได้ทำการติดต่อมาที่บริษัทเพื่อเจอตัวจริงและทำความรู้จักกันมากขึ้นและมีการทดสอบการแสดงในเบื้องต้นอีกครั้งหนึ่งได้

4.4 ผลจากการสัมภาษณ์นักแสดง จำนวน 10 คน ได้ผลสรุปดังนี้

เส้นทางการเข้าสู่วงการบันเทิงของนักแสดงสามารถแบ่งได้ดังนี้

4.4.1 การจัดกิจกรรมประกวดของบริษัท การประกวดร้องเพลง ประกวดการเต้น ไลฟ์เวอร์(COVER DANCE) ของบริษัท มีนักแสดง จำนวน 3 คน จากที่สัมภาษณ์จำนวน 10 คน ที่เข้ามาจากช่องทางนี้

4.4.2 ได้รับการติดต่อทางช่องทางออนไลน์ โดยทางผู้จัดหารา-นักแสดงเห็นรูปหรือเห็นการทำกิจกรรมในช่องทางออนไลน์ต่างๆ เช่น Facebook, Instagram, Twitter หรือช่องทาง Youtube ที่เป็นช่องทางส่วนตัวของบุคคลที่สนใจ เป็นต้น การติดต่อทางช่องทางออนไลน์นี้ได้รับความนิยมมากขึ้นในปัจจุบันเพราะสะดวก รวดเร็ว ไม่ต้องเสียค่าใช้จ่ายในการออกไปเดินหาหรือการจัดกิจกรรม อีกทั้งในช่องทางยังแสดงถึงตัวตนของบุคคลนั้นๆ ได้มากที่สุด สามารถดูไลฟ์สไตล์ (lifestyle) การทำกิจกรรมต่างๆ หรือบุคลิกภาพเบื้องต้นของคนนั้นๆ ได้อีกด้วย มีนักแสดง จำนวน 5 คน จากที่สัมภาษณ์จำนวน 10 คน ที่เข้ามาจากช่องทางนี้

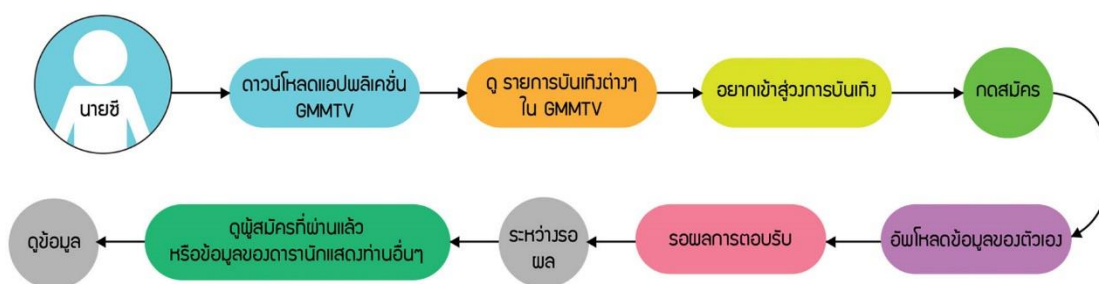
4.4.3 ผู้จัดหารา-นักแสดงเจอระหว่างการเดินเล่นในห้างสรรพสินค้า โรงเรียนหรือมหาวิทยาลัยต่างๆ ด้วยความบังเอิญ และได้เข้ามาติดต่อแต่ทางช่องทางนี้ ปัญหาส่วนใหญ่จะไม่ได้รับความไว้วางใจเพราะไม่แน่ใจว่าผู้ที่เข้ามาติดต่อเป็นมิชชันชีพหรือไม่ มีความเสี่ยงที่จะโดนหลอกลวงสูงมาก มีนักแสดง จำนวน 2 คน จากที่สัมภาษณ์จำนวน 10 คน ที่เข้ามาจากช่องทางนี้

สิ่งที่อยากให้มีในแอปพลิเคชันคือ อยากให้มีช่องทางการรับสมัครผู้ที่สนใจเข้าสู่วงการบันเทิงเพื่อความสะดวกต่อผู้ที่สนใจ และมีข้อมูลของนักแสดงที่อยู่ในสังกัดให้มากขึ้นแสดงข้อมูลเกี่ยวกับละคร รายการต่างๆ ที่ได้เข้าร่วมแสดงเพื่อเป็นการอัปเดตข้อมูลและกิจกรรมให้กับกลุ่มแฟนคลับได้ติดตามผลงานได้ง่ายขึ้น และยังเป็นแรงบันดาลใจให้กับผู้ที่อยากเข้ามาสู่เส้นทางบันเทิงอีกด้วย

5. ผลการกำหนดแนวทางการใช้งานแอปพลิเคชันของผู้ใช้ (User Journey)

แนวทางการใช้งานแอปพลิเคชันของผู้ใช้ (User Journey) มีดังนี้

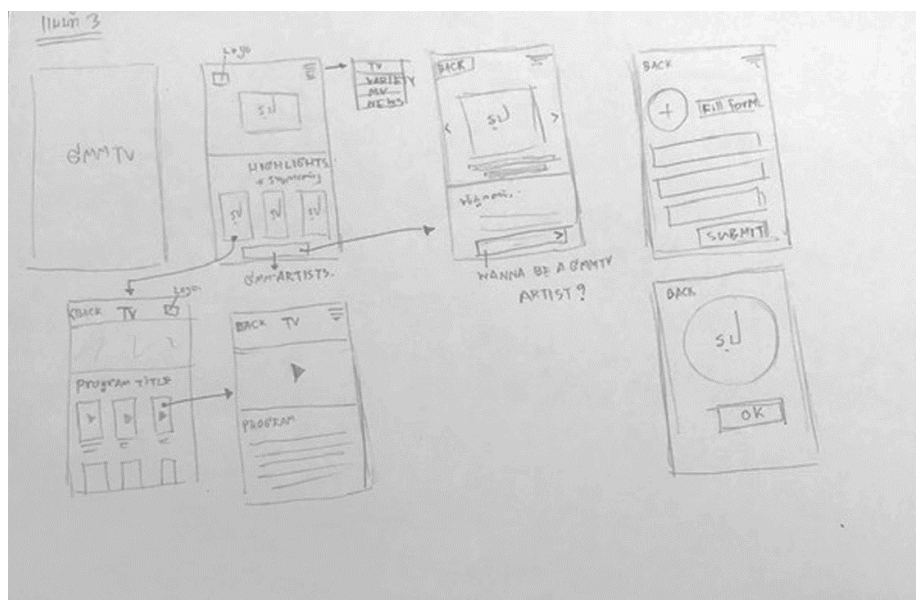
ผู้ที่สนใจ ตัวอย่างคือนายซี ดาวนโหลดแอปพลิเคชัน GMMTV เพื่อเข้ามาดูรายการบันเทิงต่างๆในแอปฯ เช่น MV, รายการวาไรตี้ต่างๆ, รายการ TV, ข่าวสารต่างๆ ของนักแสดง และข้อมูลของดารา-นักแสดงที่ชื่นชอบ นายซีอยากเข้าสู่วงการบันเทิงสามารถเข้าไปสมัครในหน้าฟังก์ชันที่มีการรับสมัครในแอปพลิเคชันทำการอัปโหลดข้อมูลของตนเองโดยสามารถอัปโหลดรูปภาพ คลิปวิดีโอแสดงความสามารถต่างๆ รวมไปถึงช่องทางการติดต่อสื่อสารต่างๆ จากนั้นรอผลการตอบรับจากบริษัทในระหว่างรอผล สามารถเข้าไปดูผู้สมัครที่ผ่านอลั้วหรือข้อมูลของดารานักแสดงท่านอื่นๆ ได้



ภาพประกอบ 24 มีแนวทางการใช้งานแอปพลิเคชัน

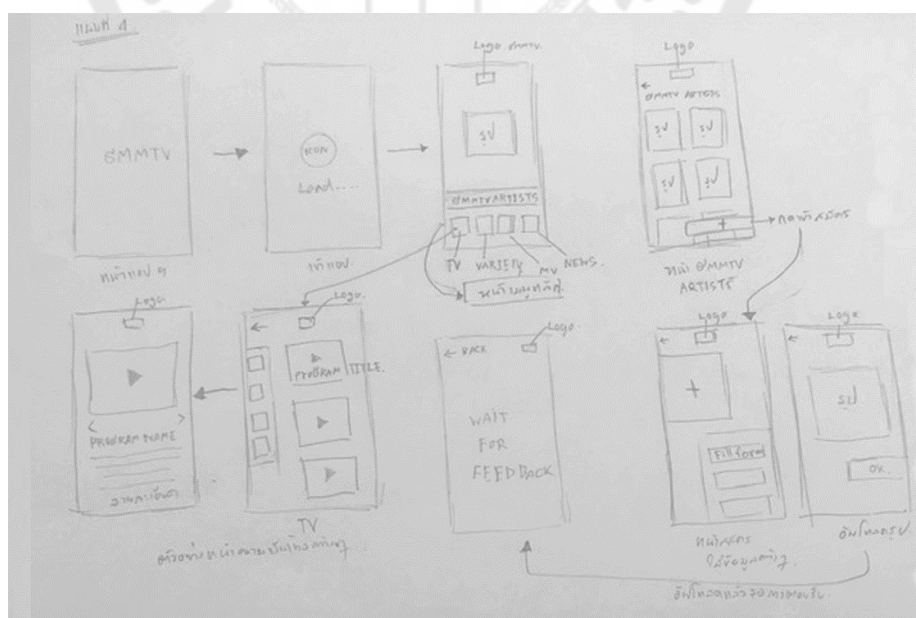
6. ออกแบบแผนผังแอปพลิเคชัน (Flowchart)

รูปแบบ Lo-FI WIREFRAME ที่ 3



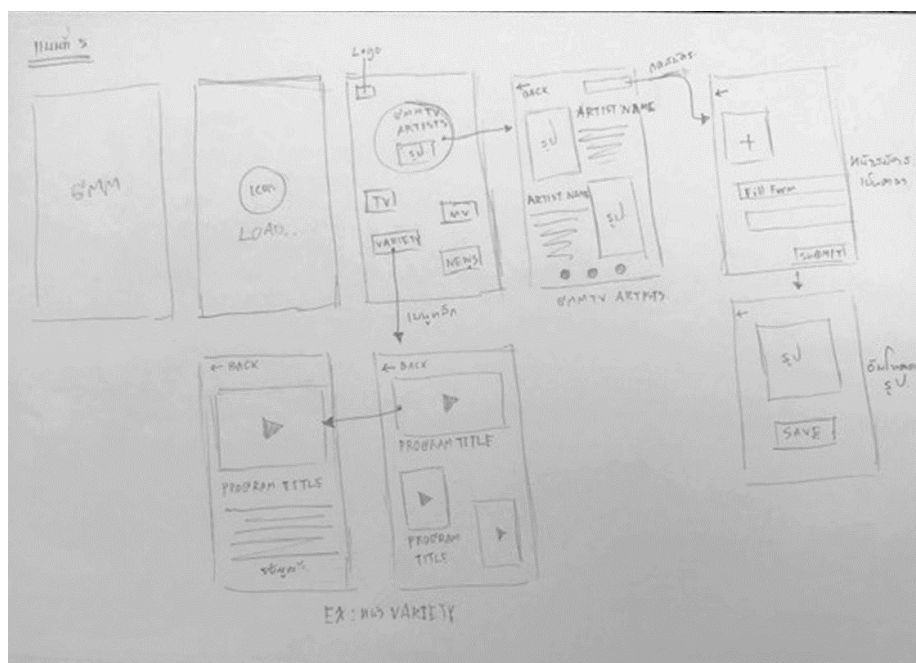
ภาพประกอบ 27 Lo-FI WIREFRAME แบบร่าง โดยการ Sketch ด้วยมือ แบบที่ 3

รูปแบบ Lo-FI WIREFRAME ที่ 4



ภาพประกอบ 28 Lo-FI WIREFRAME แบบร่าง โดยการ Sketch ด้วยมือ แบบที่ 4

รูปแบบ Lo-FI WIREFRAME ที่ 5



ภาพประกอบ 29 Lo-FI WIREFRAME แบบร่าง โดยการ Sketch ด้วยมือ แบบที่ 5

6.2 HI-FI WIREFRAME โดยการ Sketch computer

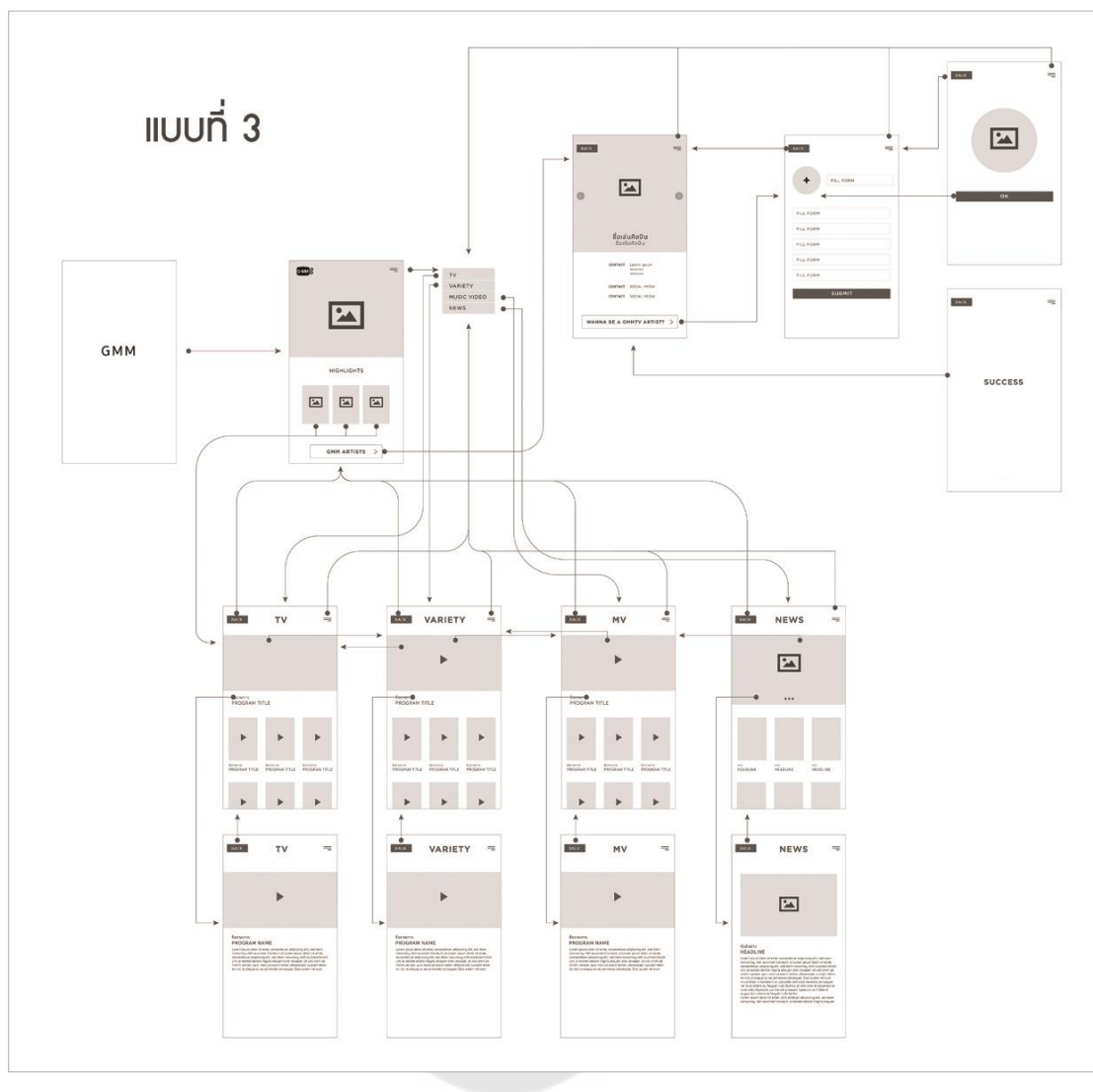
HI-FI WIREFRAME ออกแบบจำนวน 5 รูปแบบ ให้ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบเลือก 1 รูปแบบ เพื่อนำไปใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชันต่อไป

รูปแบบ HI-FI WIREFRAME ที่ 1



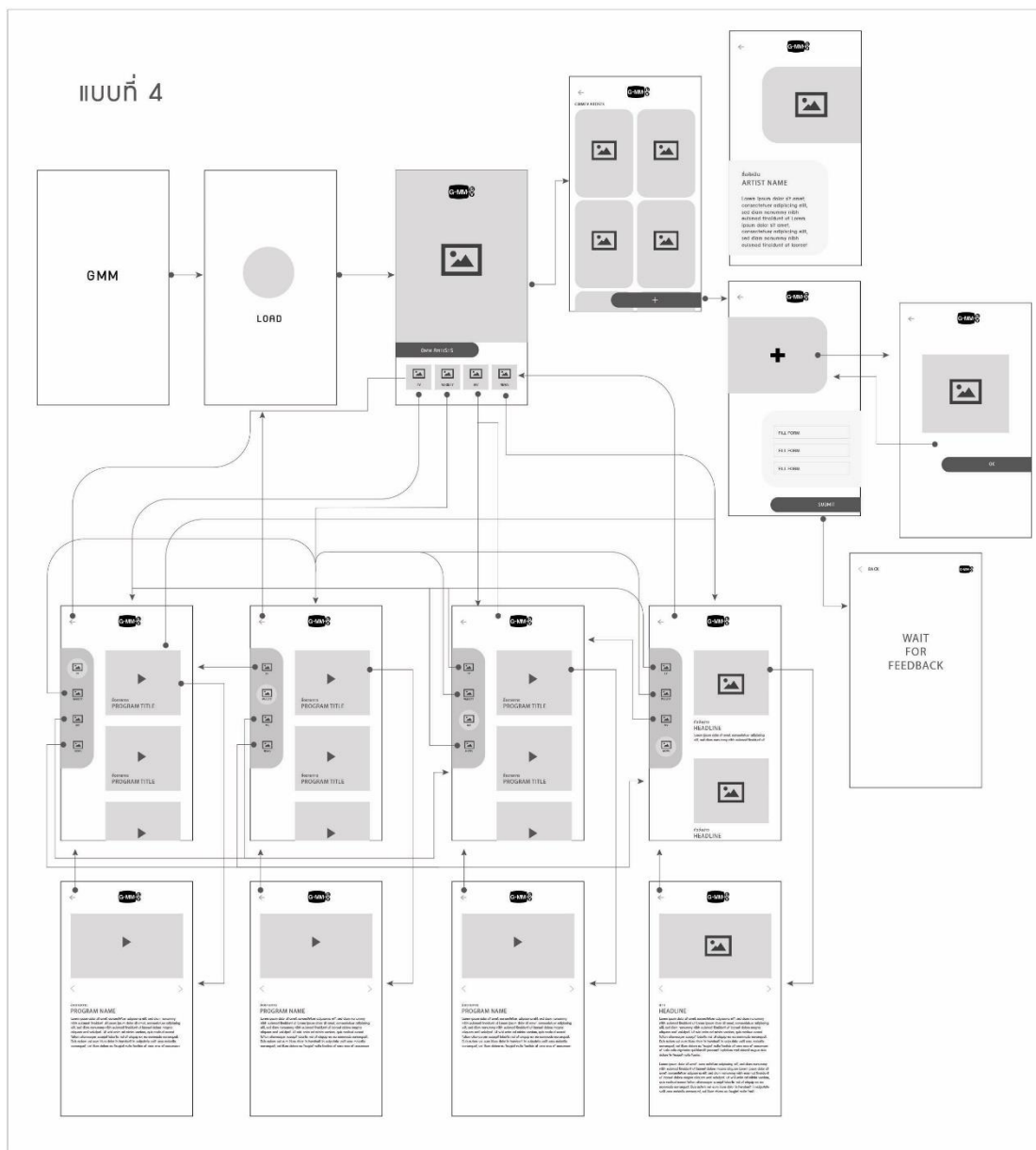
ภาพประกอบ 30 รูปแบบ HI-FI WIREFRAME ที่ 1

รูปแบบ HI-FI WIREFRAME ที่ 3



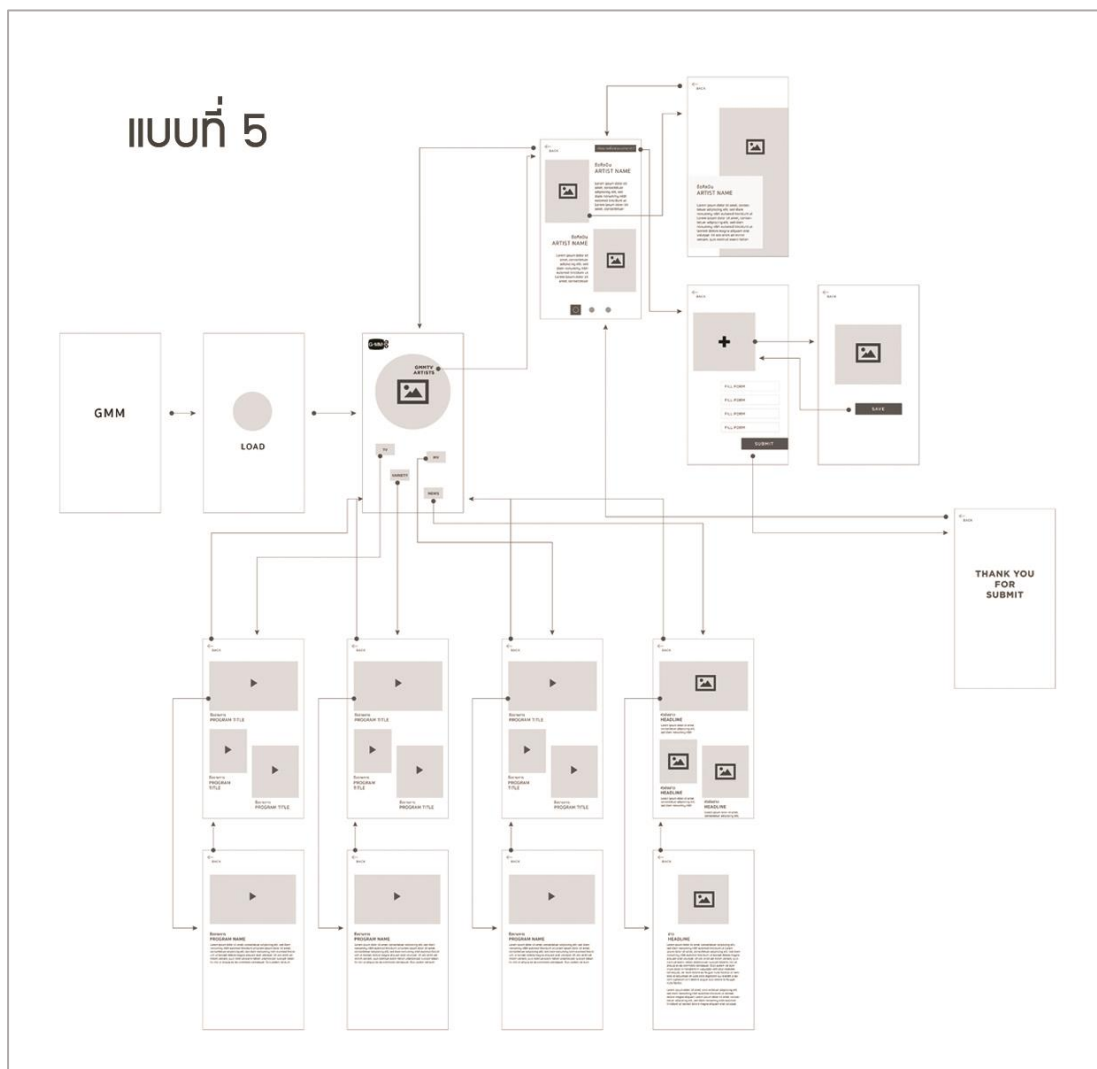
ภาพประกอบที่ 31 รูปแบบ HI-FI WIREFRAME ที่ 3

รูปแบบ HI-FI WIREFRAME ที่ 4



ภาพประกอบ 32 รูปแบบ HI-FI WIREFRAME ที่ 4

รูปแบบ HI-FI WIREFRAME ที่ 5



ภาพประกอบ 33 รูปแบบ HI-FI WIREFRAME ที่ 5

ผลสรุปจากแบบสอบถามชุดที่ 4 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดหานักแสดง ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน และผู้บริหารบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด เพื่อประเมินและเลือกรูปแบบ HI-FI WIREFRAME ของแอปพลิเคชัน สรุปได้ว่า รูปแบบ HI-FI WIREFRAME รูปแบบที่ 4 และ 1 ตามลำดับ เหมาะสมและใช้งานได้ง่ายที่สุด ผู้วิจัยจึงใช้รูปแบบของ HI-FI WIREFRAME รูปแบบที่ 4 มาใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชันต่อไป

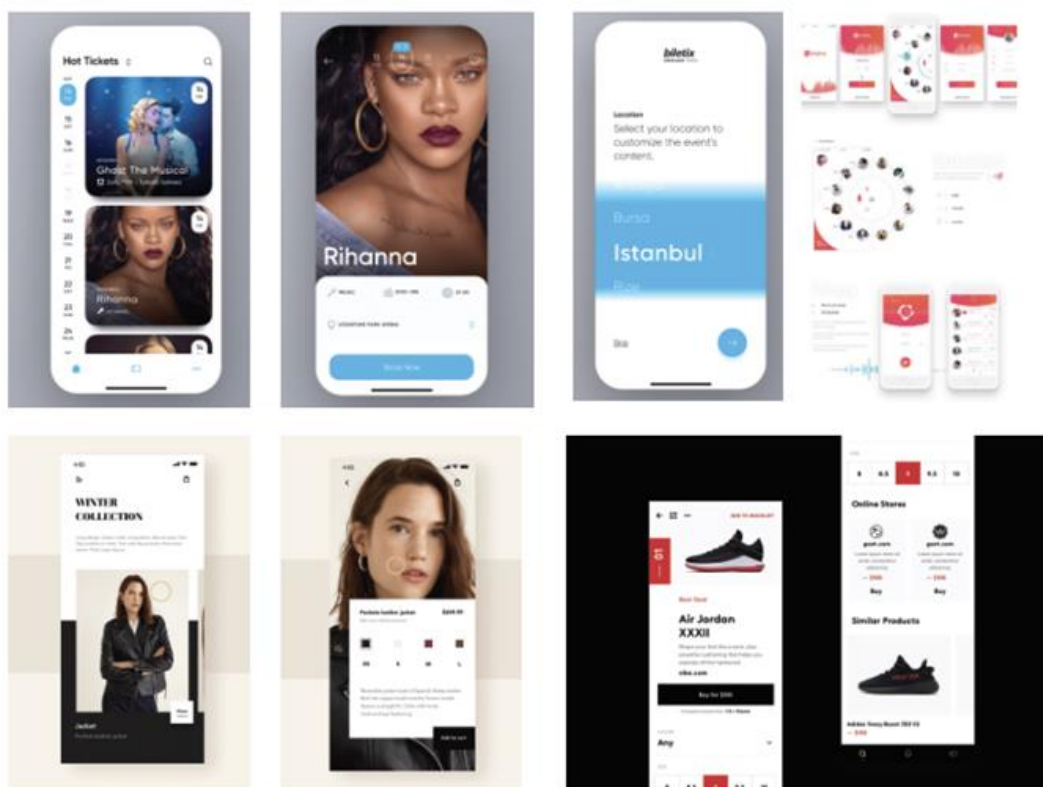
7. ผลแนวความคิดการออกแบบ Graphic Interface Design (GUI)

7.1 Trend การออกแบบ UIUX ของปี 2019

การออกแบบ UIUX ในปี 2019 ศึกษาโดยรวมจากเว็บไซต์และหนังสือด้าน UIUX โดยในด้าน UI จะเป็นการพูดถึงงานออกแบบในส่วนที่เป็น Visual Design เช่น ตัวอักษร สี การจัดวาง การใช้รูปภาพ ส่วน UX จะเป็นการพูดถึงงานออกแบบในส่วนการใช้งาน ฟังก์ชัน การให้ประสบการณ์ต่างๆ จากแอปพลิเคชัน เช่น ภาพโมชันเคลื่อนไหว การอินเทอร์แอคทีฟ การใช้คำสั่งเสียง เป็นต้น (<https://designmodo.com/web-design-trends-2019/>, <https://merehead.com/blog/ui-design-trends-2019/>)

แนวคิดในการออกแบบ 5 แนวทาง

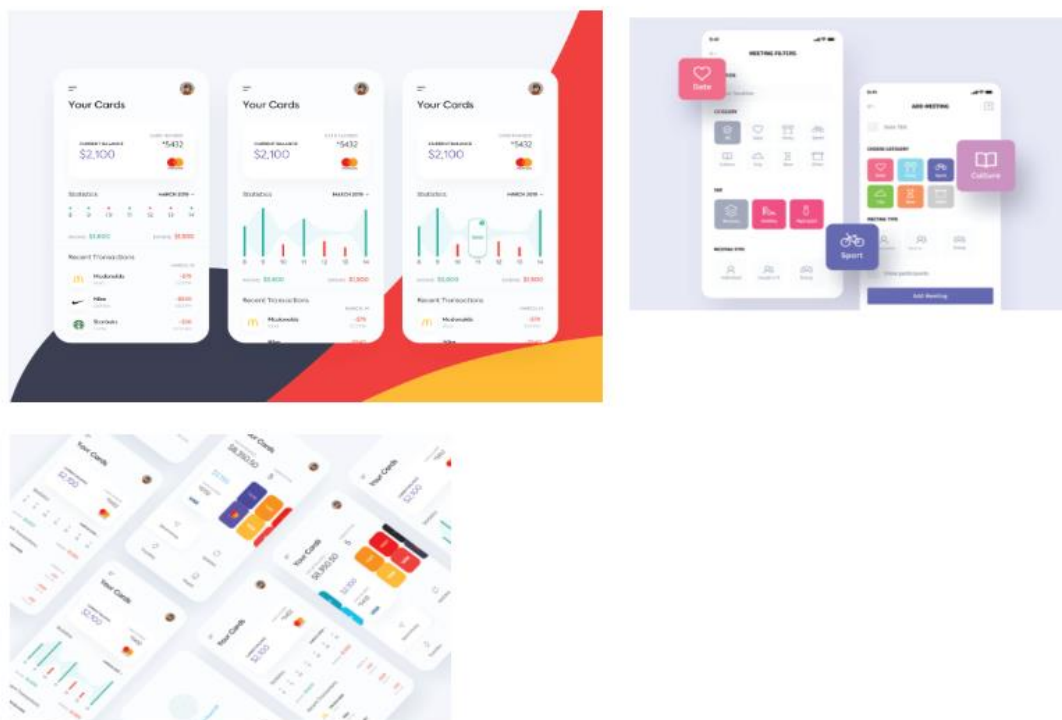
1) FIND THE RIGHT ONE CLEAN / BIG PHOTO / SWIPE & ZOOM / FRIENDLY WORDING ออกแบบให้ดูสะอาดตา อ่านสบายตา แทรก copy write ที่ดูเป็นมิตรในทุกหน้าให้ลูกเล่นกับงานด้วยการใช้สีน้ำเงินของ GMMTV เน้นเฉพาะจุดบนพื้นสีขาว



ภาพประกอบ 34 แนวคิดในการออกแบบ FIND THE RIGHT ONE CLEAN /
BIG PHOTO / SWIPE & ZOOM / FRIENDLY WORDING

ที่มา : <https://dribbble.com/shots/5791071-Biletix-Redesign-Part-1>, <https://dribbble.com/shots/5693372-Shopping-Application>, <https://www.pinterest.com/pin/630996597772170290/>, <https://dribbble.com/shots/6528925-Sneakers-Trading>, <https://www.pinterest.com/pin/699043173383269974/>

2) ROOKIE RANGERTeenage / FRESH / COLORFUL / ICON / CUTE
ยังคงสีรุ้ง 5 สีเดิม ของแอป GMMTV ไว้ แต่ไม่ใช้ร่วมกันทั้ง 5 สีในทีเดียว แต่ใช้ในการแบ่งคาแรกเตอร์ของคนทีส่งพอร์ทมาแคสตั้งแต่สีม่วงอ่อน = coolสีฟ้า = mildสีเขียว = relaxสีส้ม = cheerfulสีแดง = ambitiousประกอบกับใช้ไอคอนที่เป็นลายเส้น เสริมด้วยความโค้งมนของชินกราฟิก เพื่อเพิ่มความน่ารัก เข้าถึงได้ง่าย



ภาพประกอบ 35 แนวคิดในการ ROOKIE RANGERTeenage /FRESH
/COLORFUL /ICON /CUTE

ที่ ม า : <https://dribbble.com/shots/6625652-Heyway-application-Filters>, <https://dribbble.com/shots/6413679-Mobile-app-Financial-application>, <https://dribbble.com/shots/6676252-Social-Applications>)

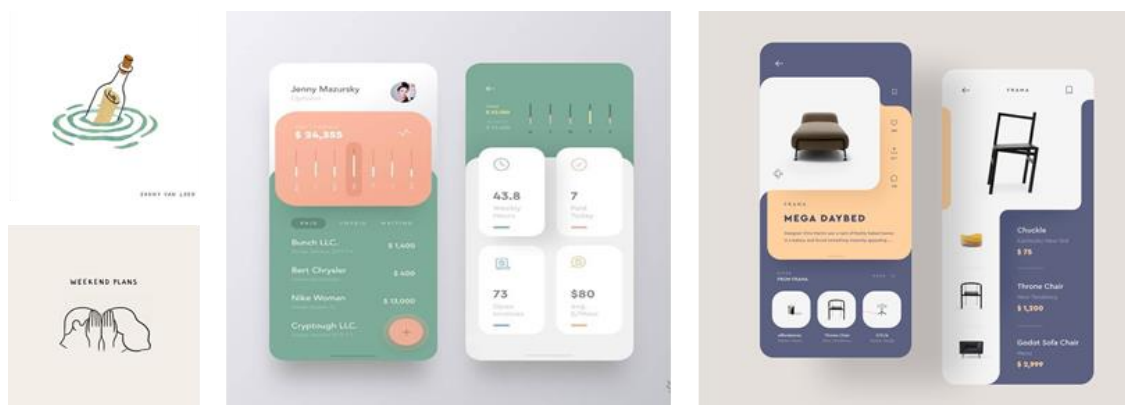
3) LIKE A THEATREWATCHING PLATFORM / MINIMAL IN BLACK มีรูปแบบที่ทำให้นึกถึงแอปพลิเคชันดูหนัง ซีรีส์ออนไลน์อย่าง Netflix ที่มีพื้นหลังสีดำ เน้นการสร้างอารมณ์ให้อยากดูซีรีส์โดยสิ่งที่ทำให้ดูแตกต่างจากแพลตฟอร์มอื่นคือการดีไซน์ที่เรียบง่าย เน้นพื้นที่ว่าง การจัดวางข้อความ และรูปภาพ



ภาพประกอบ 36 แนวคิดในการ LIKE A THEATREWATCHING PLATFORM/
MINIMAL IN BLACK

ที่ ม า : <https://www.behance.net/gallery/80430137/Filmweb-Movies-TV-Series>,
<https://dribbble.com/shots/5721735-InVision-Studio-Spaced-App>, <https://dribbble.com/shots/6312101-Mobile-Screens>, <https://dribbble.com/shots/6234131-E-commerce-App-Interface>, <https://dribbble.com/shots/6629860-Black>

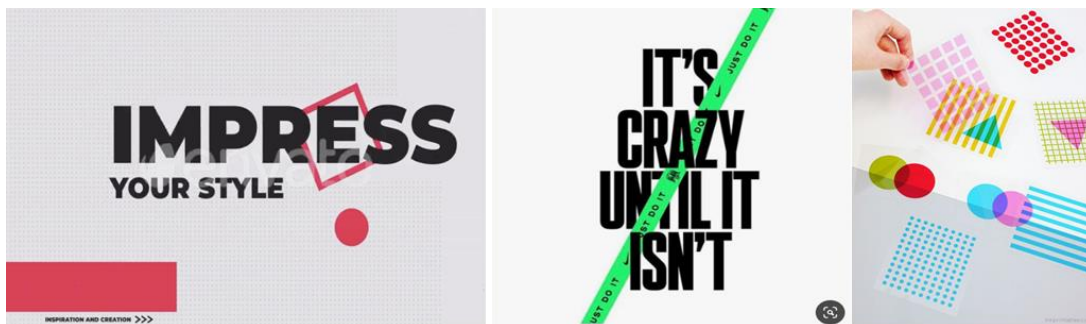
4) FICTION BECOME REAL ILLUSTRATION / COLORBLOCK / FANCY / FUN ใช้ภาพอิลลัสเทรทที่ดูก็จริงก็ภาพในจินตนาการเช่นไอคอนเด็กหนุ่มสองคนซ้อนจักรยานข้ามสายรุ้ง ตอนรอ loading หรือ ใช้ภาพวาดใส่กระดาษลอยทะเล ตอนที่กดส่งข้อความชุดสีที่ใช้ก็เป็นการจับคู่กันที่ละสองสีที่ตัดกันชัดเจนแต่ไปด้วยกันได้



ภาพประกอบ 37 แนวคิดในการ FICTION BECOME REAL ILLUSTRATION
/ COLORBLOCK / FANCY / FUN

ที่ มา : <https://www.pinterest.com/pin/62487513566246659/>, <https://www.pinterest.com/pin/507288345513718112/>, <https://dribbble.com/shots/6661328-Curvy-AF/attachments/1423309>, <https://www.pinterest.com/pin/246220304615363528/>)

5) ON AIR, ON MY HANDTV/ DYNAMIC / SIMPLE / PATTERN / TYPOGRAPHY
ใช้คือจากคำว่า TV ของ GMMTV มาแปลงให้กลายเป็นกราฟิก เช่น หน้า Splash Screen หรือ Loading จะนำความซ้ำของหน้าจอทีวีในยุคอนาล็อก มาใช้ในการออกแบบโดยแปลงเป็นฟิกเซลจุดเล็กๆ กระจายเข้ามาในจอพร้อมกับเสียงซ่าๆ ดีไซน์ของ button ต่างๆ จะไม่มีกรอบชัดเจน แต่ใช้การจัดพื้นที่ว่าง ขนาด น้ำหนักของแบบอักษร และใช้อนิเมทกราฟิกเรียบๆ อย่างสีเหลี่ยมวงกลมเต็มสี่เข้ามาช่วยแทน



ภาพประกอบ 38 แนวคิดในการ ON AIR, ON MY HANDTV / DYNAMIC
/SIMPLE /PATTERN /TYPOGRAPHY

ที่ มา : <https://www.pinterest.com/pin/862087553651840479/>, <https://www.pinterest.com/pin/412079434653413080/>, <https://www.pinterest.com/pin/361554676332027805/>, <https://www.pinterest.com/pin/469711436135964366/>, <https://www.pinterest.com/pin/514817801132030288/>)

7.2 ผลการออกแบบแอปพลิเคชัน

จากการศึกษาความหมายของแอปพลิเคชัน สามารถสรุปได้ว่า แอปพลิเคชัน หมายถึง โปรแกรมประยุกต์ที่ใช้งานสำหรับเพิ่มเสริมความสามารถให้แก่อุปกรณ์สื่อสาร โดยแอปพลิเคชันที่ทำงานบนอุปกรณ์สื่อสารเหล่านี้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้

- แอปพลิเคชันระบบ คือ ซอฟต์แวร์ที่รองรับการทำงานของโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ เช่น Windows Mobile ที่พัฒนาโดย บริษัท ไมโครซอฟท์ ระบบปฏิบัติการ iPhone OS ที่พัฒนาโดยบริษัท Apple ระบบปฏิบัติการ Blackberry OS ที่พัฒนาโดยบริษัท Research In Motion (RIM) และระบบปฏิบัติการ Android ที่พัฒนาโดยบริษัท Google เป็นต้น
- แอปพลิเคชันที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ใช้งาน เช่น แอปพลิเคชันประเภทเกมส์ แอปพลิเคชันประเภทเครือข่ายสังคมออนไลน์ และ แอปพลิเคชันประเภทมัลติมีเดีย เป็นต้น

ผู้วิจัยใช้ประเภทของแอปพลิเคชันที่ตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้ใช้งาน และใช้หลักการออกแบบ Activity (User Interface) คือ สิ่งที่ใช้ในการแสดงผลออกมาเพื่อให้ผู้ใช้งานได้เห็น และได้ใช้งานโดย แต่ละแอปพลิเคชัน อาจจะมี Activity เดียว หรือหลาย ๆ Activity และสิ่งที่อยู่ใน Activity นั้นจะเรียกว่า View ซึ่งมีอยู่หลายรูปแบบ เช่น button, text field, scroll bars, menu items, checkboxes และอื่นๆ มาใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชันในงานวิจัยครั้งนี้

8. ดำเนินการออกแบบต้นแบบแอปพลิเคชัน (Prototype)

การดำเนินการออกแบบต้นแบบแอปพลิเคชัน (Prototype) ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยทำการออกแบบโดยใช้ผลการวิเคราะห์แอปพลิเคชัน GMMTV การกำหนด เอกลักษณะบุคคล (Personal) ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของแอปพลิเคชัน การทำ The Empathy Map จากกลุ่มเป้าหมายหลักของแอปพลิเคชัน ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน, ผู้บริหารบริษัท GMMTV, ผู้จัดหาราชา-นักแสดง และนักแสดง แนวทางการใช้งานแอปพลิเคชันของผู้ใช้ (User Journey) ออกแบบ Flowchart และวางแผนการออกแบบ Graphic Interface Design (GUI) ในช่วงต้น จากนั้นได้ผลการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชันมาใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชัน ดังนี้

8.1 ผลการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามใช้ในการออกแบบแอปพลิเคชัน

ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามเพื่อเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูลจำนวน 5 ชุด โดยทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มบุคลากรสายอาชีพบันเทิง 1 ชุด เก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ 2 ชุด จากกลุ่มผู้เชี่ยวชาญ ผู้บริหารบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด และกลุ่มเป้าหมายใช้แบบสอบถามร่วมกัน 1 ชุด และจากกลุ่มเป้าหมาย 1 ชุด

โดยแบบสอบถาม ชุดที่ 1 ถึง แบบสอบถามชุดที่ 3 จะเป็นแบบสอบถามข้อมูลก่อนการดำเนินการออกแบบ แบบสอบถามชุดที่ 4 จะเป็นแบบสอบถามประเมินรูปแบบของแอปพลิเคชัน และแบบสอบถามชุดที่ 5 เพื่อวัดความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมาย

โดยรายละเอียดของแบบสอบถามแต่ละชุด มีดังนี้

- แบบสอบถามชุดที่ 1 สำหรับบุคลากรสายอาชีพบันเทิง
 - แบบสอบถามชุดที่ 2 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดหานักแสดง
 - แบบสอบถามชุดที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน
 - แบบสอบถามชุดที่ 4 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดหานักแสดง
- ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน และผู้บริหารบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด
- แบบสอบถามชุดที่ 5 สำหรับกลุ่มเป้าหมาย

8.1.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถาม

ผู้วิจัยได้แบ่งการเก็บข้อมูลออกเป็น 4 ช่วงได้แก่

ช่วงที่ 1 ใช้แบบสอบถามชุดที่ 1

สำหรับกลุ่มบุคลากรในสายอาชีพบันเทิงที่มีประสบการณ์โดยตรงเกี่ยวกับสายอาชีพบันเทิงเพื่อเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับสายอาชีพบันเทิง และรวมถึงปัจจัย ช่องทางการเข้าสู่วงการบันเทิง โดยจะแบ่งออกเป็น 4 ท่าน ได้แก่ ผู้จัดหานักแสดง นักแสดง นักร้อง และพิธีกร ผล

การวิเคราะห์จากการสัมภาษณ์จะทำให้ทราบถึงข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพสายบันเทิง รวมไปถึงปัจจัยและช่องทางในการเข้าสู่วงการบันเทิง

สรุปได้ว่า ช่วงอายุที่เหมาะสมในการก้าวเข้าสู่วงการบันเทิง อยู่ในช่วงอายุ 14 - 15 ปี ในช่วงอายุนี้นี้สามารถที่จะเรียนรู้ ฝึกทักษะด้านการแสดง การร้องเพลงหรือทักษะอื่นๆในด้านวงการบันเทิงได้ง่ายกว่าและช่วงอายุ 17- 20 ปี ในช่วงนี้จะอยู่ในช่วงของการเรียนมหาวิทยาลัยทำให้เด็กในกลุ่มนี้มีวุฒิภาวะ มีความรับผิดชอบและเข้าใจการทำงานในวงการบันเทิงได้มากกว่า

คุณสมบัติของผู้ที่ต้องการก้าวเข้าสู่วงการบันเทิง ควรมีบุคลิก หน้าตาที่ดีความโดดเด่น มีความเป็นตัวของตัวเองสูงและมีความสามารถ มีทัศนคติที่ดีต่อวงการบันเทิง

ปัจจัยหรือช่องทางการเข้าสู่วงการบันเทิงในยุคปัจจุบันคือช่องทางของ Social Network เป็นช่องทางที่ง่ายที่สุดโดยสามารถดูรูป ดูไลฟ์สไตล์ ดูบุคลิกภาพ ก่อนที่จะเจอตัวจริง และการสมัครประกวดในเวทีต่างที่จัดขึ้นก็เป็นอีกช่องทางหนึ่งที่สามารถเป็นช่องทางการเข้าสู่วงการบันเทิงได้

ช่วงที่ 2 ใช้แบบสอบถามชุดที่ 2 และชุดแบบสอบถามที่ 3 เป็นการเก็บข้อมูลก่อนการดำเนินการออกแบบ สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านจัดหานักแสดง จำนวน 3 ท่าน ที่มีประสบการณ์ และความเชี่ยวชาญในการจัดหานักแสดง เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการจัดหานักแสดง และผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน จำนวน 3 ท่าน ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการออกแบบ และพัฒนาแอปพลิเคชัน เพื่อเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการหาแนวทางการออกแบบแอปพลิเคชัน ผลการวิเคราะห์จากการสัมภาษณ์จะทำให้ค้นพบแนวทางในการออกแบบแอปพลิเคชัน และการใช้งานที่เหมาะสม

- แบบสอบถามชุดที่ 2 สรุปได้ว่าสิ่งสำคัญในการที่ใช้ในการรับสมัครนักแสดงมากความสามารถคือมีบุคลิกหน้าตาที่ดี มีความโดดเด่น มีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีทักษะในการแสดงจะพิจารณาเป็นพิเศษ ไม่อยู่ในสังกัด หรือโมเดลลิงใดๆ

ข้อมูลที่ควรมีในแอปพลิเคชันจัดหานักแสดง มีรูปถ่ายที่แสดงบุคลิกภาพที่ชัดเจน ที่อยู่, เบอร์โทรศัพท์, E-mail เพื่อสะดวกในการติดต่อสื่อสาร มีลิงค์ข้อมูลที่แสดงบุคลิก ทักษะการแสดง หรือที่เกี่ยวข้องกับวงการบันเทิง

- แบบสอบถามชุดที่ 3 สรุปได้ว่ารูปแบบโครงสร้าง และหน้าตาของ UI (User Interface) ที่เหมาะสม สรุปได้ว่า การออกแบบ User Interface เป็นการออกแบบที่ต้องคำนึงถึงมนุษย์เป็นศูนย์กลางควรทำงานควบคู่ไปกับการออกแบบ User Experiences คือประสบการณ์ผู้ใช้งานด้วย โดยควรคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายที่เฉพาะเจาะจงที่เรียกว่า Persona ที่สมมติเป้าหมาย

ของเราเป็นคนคนเดียว อายุเท่าไร เพศใด และที่สำคัญคือมีพฤติกรรมความชื่นชอบอะไร การออกแบบตามความชอบของคนเดียวโดยเฉพาะเจาะจงย่อมดีกว่าออกแบบครอบคลุมทุกเพศทุกวัย เพราะนักออกแบบกำหนดรูปแบบ สไตล์ ไปในทางใดทางหนึ่งเลย ดังนั้นการสำรวจการตลาดให้เข้าใจถึงคนที่เราจะออกแบบให้จึงสำคัญมาก นอกจากนี้การออกแบบควรติดตามเทรนด์กระแสความนิยมว่าขณะนี้นิยมออกแบบแนวไหน ใช้รูปภาพ ถ่ายภาพแนวไหน เรื่องสำคัญอีกอย่างที่ควรคำนึงคือ การออกแบบให้ Device ควรศึกษากฎในการออกแบบ Graphic User Interface ของ Device นั้น เช่น ถ้าออกแบบให้ระบบ Android ควรศึกษาระบบ Material Design ว่ามีกำหนดฟอนต์ สี แสงเงา อย่างไร เพราะเป็นระบบที่ผ่านการวิจัยมาแล้วว่าทำให้ User ใช้งานง่าย

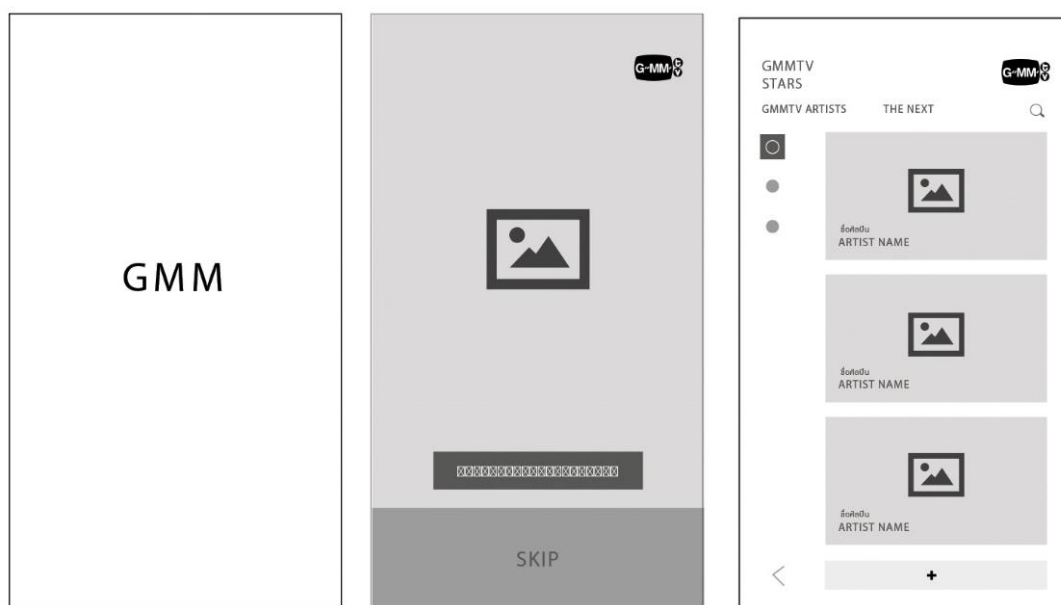
แอปพลิเคชันที่เหมาะสมสำหรับการค้นหานักแสดง ก่อนอื่นเมื่อมองกลุ่มเป้าหมาย ต้องเป็นหนุ่มสาววัยรุ่น มัธยม มหาวิทยาลัย ที่ต้องได้เห็นได้ดูสื่อที่เห็นว่ามีนักแสดงในค่ายนั้นๆ มีความน่าสนใจมีโอกาสก้าวหน้า แอปพลิเคชันจึงต้องมีการดึงดูดทั้งส่วนหน้าตา User Interface ที่ดูทันสมัย สว่างสดใส รูปภาพของนักแสดงรุ่นพี่โดดเด่น หล่อ สวย ทำให้ใฝ่ฝันว่าอยากจะให้มีรูปของตนอยู่ในนั้น และในส่วนการใช้งาน UserExperiences ควรมีการดึงดูดด้านการใช้งานเช่น แอปพลิเคชันนี้สามารถดูผลงานนักแสดงรุ่นพี่ที่ตนชื่นชอบ ด้วยการตลาด Content ที่แตกต่างจากท้องตลาด ต้องมาดาวน์โหลดแอปพลิเคชันนี้เท่านั้นถึงได้ดู เพื่อเป็นการชักจูงคนเข้ามาใช้งาน บางครั้งใช้สีหรือ Element ที่แสดงความเป็นองค์กรได้ แต่ ต้องรู้จักปรับเปลี่ยนโดย User เป็นศูนย์กลาง

8.2 การดำเนินการออกแบบจากผลของการวิจัย

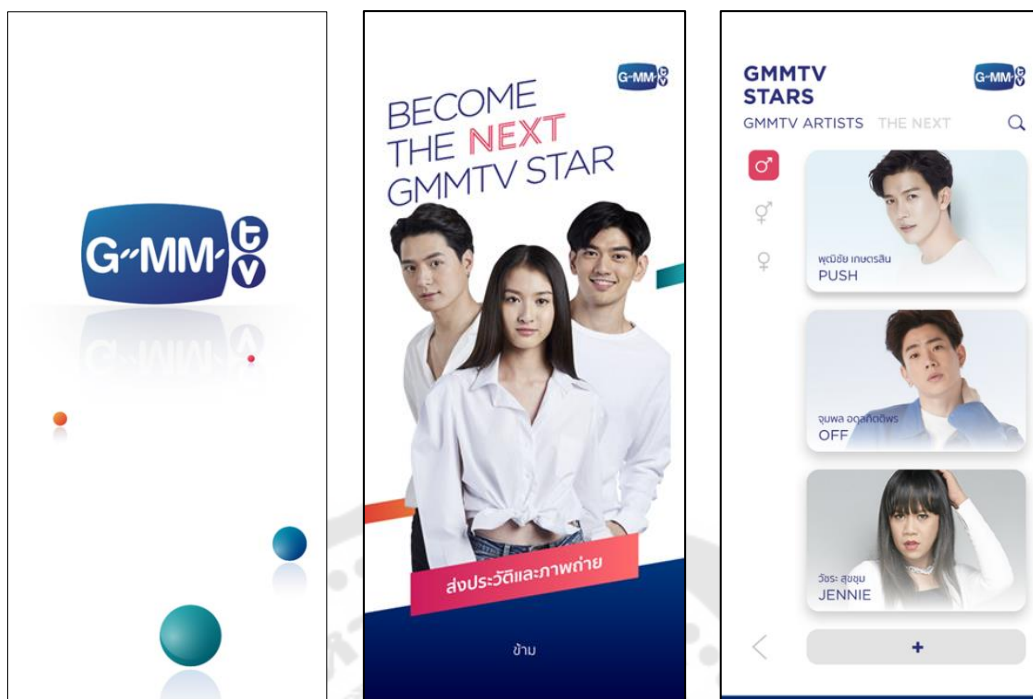
เมื่อได้ผลสรุปจากการทำแบบสอบถามชุดที่ 1 สำหรับบุคลากรสายอาชีพบันเทิง แบบสอบถามชุดที่ 2 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดหานักแสดง และแบบสอบถามชุดที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน ร่วมกับแนวคิดในการออกแบบ 5 แนวทาง ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง กรณีศึกษาแอปพลิเคชัน GMMTV รูปแบบของแอปพลิเคชันต้นแบบ (Sketch Design) 5 รูปแบบ พร้อมรูปแบบของ HI-FI WIREFRAME จากนั้นเมื่อได้ Sketch Design 5 รูปแบบ แล้วทำได้ทำแบบสอบถามชุดที่ 4 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดหานักแสดง ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน และผู้บริหารบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด เพื่อประเมินและเลือกรูปแบบของแอปพลิเคชันนำมาทำแอปพลิเคชันต้นแบบ โดยรูปแบบร่าง (Sketch Design) และแบบ Design 5 รูปแบบ มีดังนี้

8.2.1 รูปแบบร่างและแบบ Design ที่ 1

แนวคิดในการออกแบบ FIND THE RIGHT ONECLEAN / BIG PHOTO / SWIPE & ZOOM / FRIENDLY WORDIN คือออกแบบให้ดูสะอาดตา อ่านสบายตา แทรก copy write ที่ดูเป็นมิตรในทุกหน้าให้ลูกเล่นกับงานด้วยการใช้สีน้ำเงินของ GMMTV เน้นเฉพาะจุดบนพื้นสีขาว



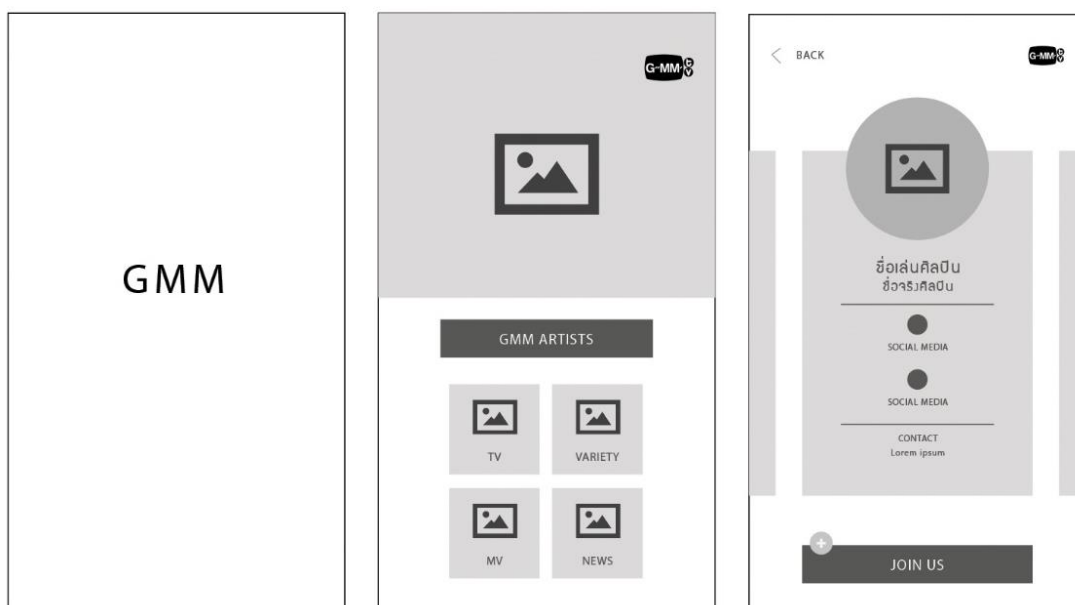
ภาพประกอบ 39 รูปแบบร่างที่ 1



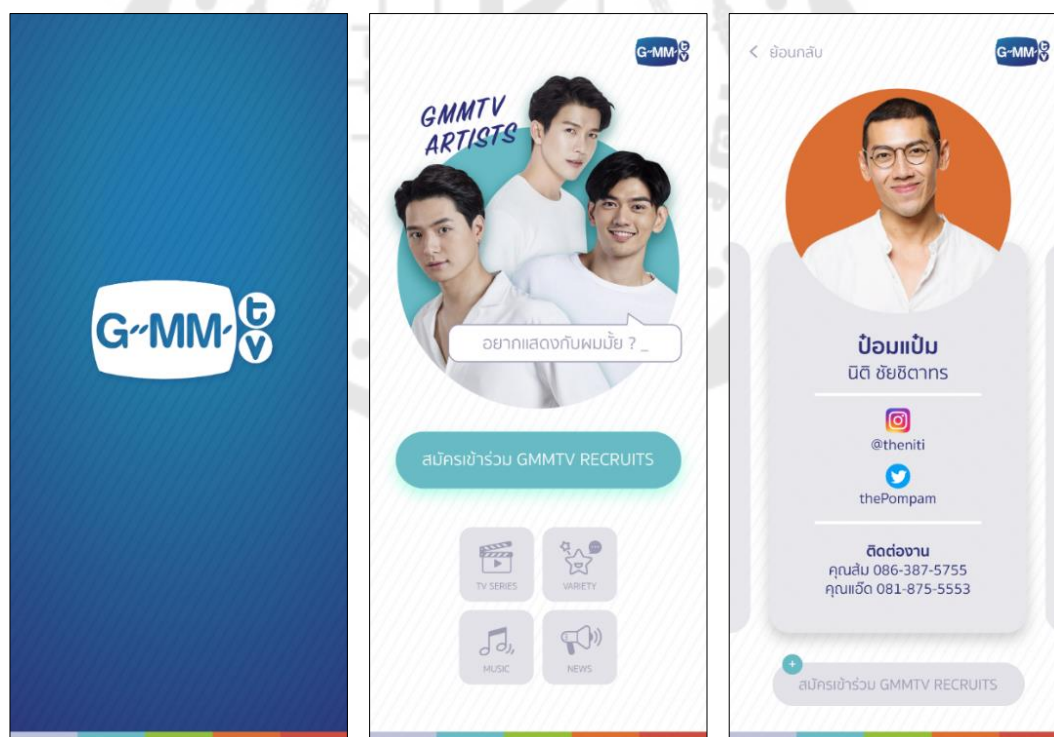
ภาพประกอบ 40 รูปแบบ Design ที่ 1

8.2.2 รูปแบบร่างและแบบ Design ที่ 2

แนวคิดในการออกแบบ ROOKIE RANGERTENAGE / FRESH / COLORFUL / ICON / CUTE เป็นการออกแบบที่ยังคงสีรุ้ง 5 สีเดิม ของแอป GMMTVไว้ แต่ไม่ใช้ร่วมกันทั้ง 5 สีในทีเดียว แต่ใช้ในการแบ่งคาแรกเตอร์ของคนที่ส่งพอร์ทมาแคสดีง สีม่วงอ่อน = cool, สีฟ้า = mild, สีเขียว = relax, สีส้ม = cheerful, สีแดง = ambitious ประกอบกับใช้ไอคอนที่เป็นลายเส้น เสริมด้วยความโค้งมนของชั้นกราฟิก เพื่อเพิ่มความน่ารัก เข้าถึงได้ง่าย



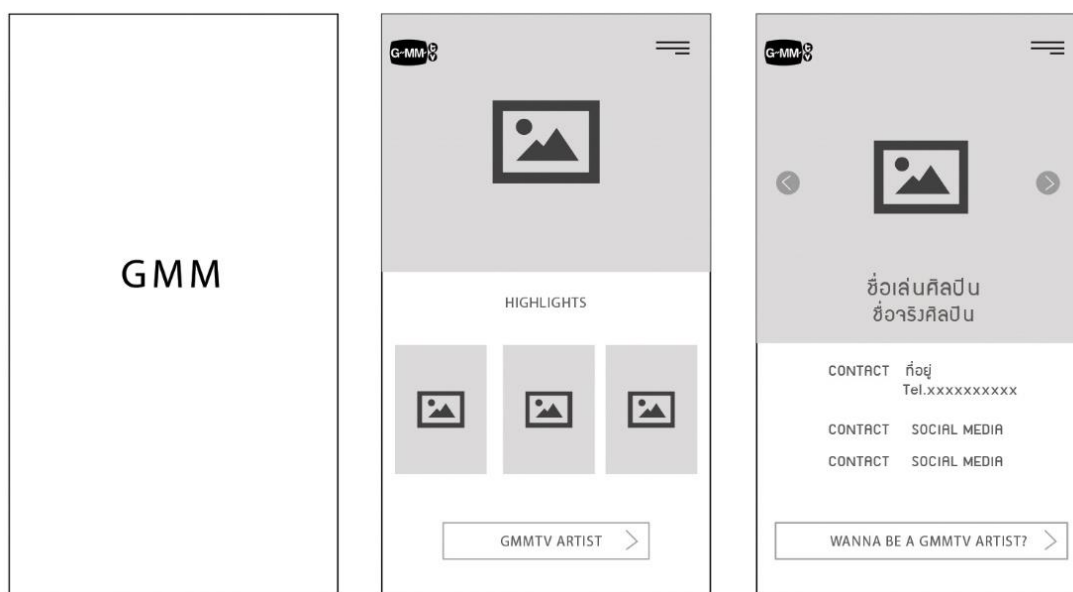
ภาพประกอบ 41 รูปแบบร่าง ที่ 2



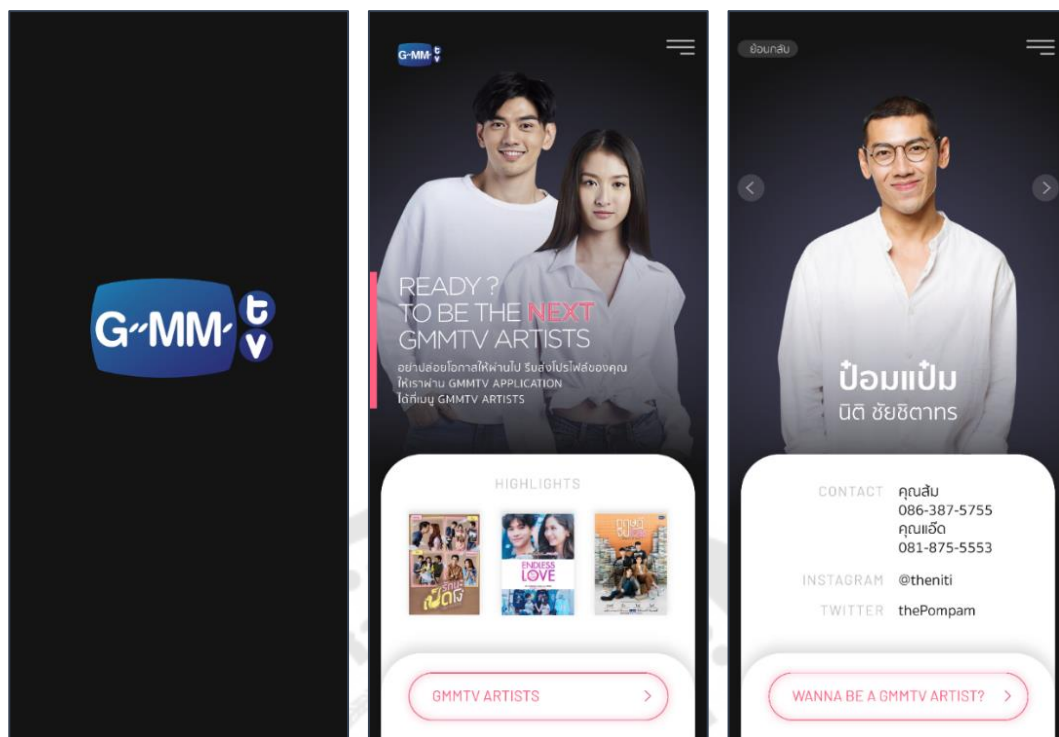
ภาพประกอบ 42 รูปแบบ Design ที่ 2

8.2.3 รูปแบบร่างและแบบ Design ที่ 3

แนวคิดในการออกแบบ LIKE A THEATREWATCHING PLATFORM / MINIMAL IN BLACK คือรูปแบบที่ทำให้นึกถึงแอปพลิเคชันดูหนัง ซีรีส์ออนไลน์อย่าง Netflix ที่มีพื้นหลังสีดำ เน้นการสร้างอารมณ์ให้อยากดูซีรีส์โดยสิ่งที่ทำให้ดูแตกต่างจากแพลตฟอร์มอื่นคือการดีไซน์ที่เรียบง่าย เน้นพื้นที่ว่าง การจัดวางข้อความ และรูปภาพ



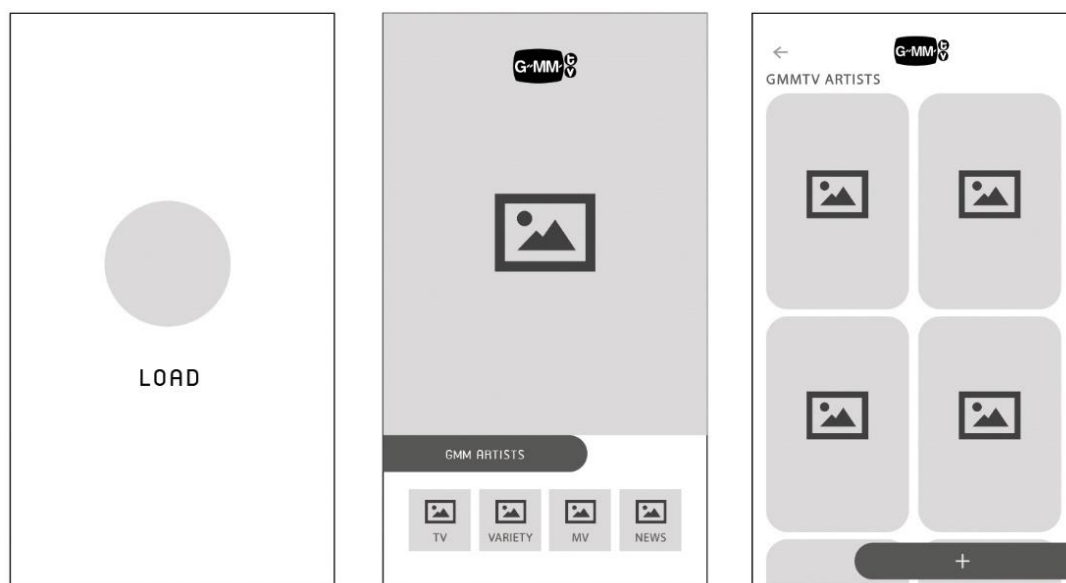
ภาพประกอบ 43 รูปแบบร่าง ที่ 3



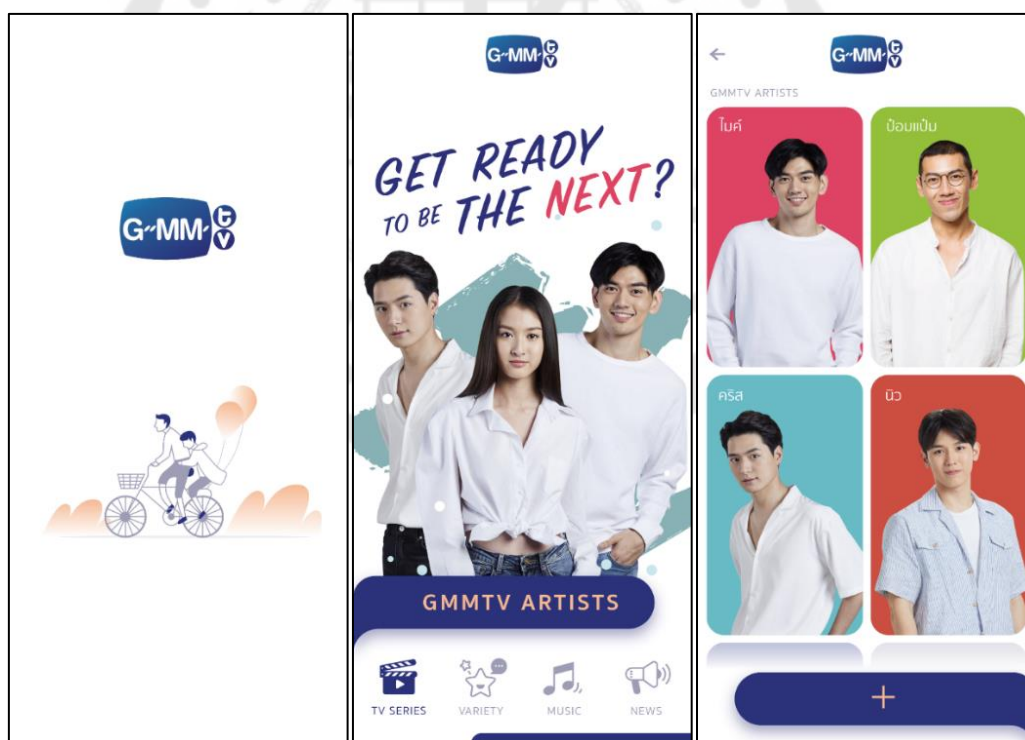
ภาพประกอบ 44 รูปแบบ Sketch Design ที่ 3

8.2.4 รูปแบบร่างและแบบ Design ที่ 4

แนวคิดในการออกแบบ FICTION BECOME REAL ILLUSTRATION / COLORBLOCK / FANCY / FUN ใช้ภาพอิลลัสเตรทที่ดูจริงจัง ภาพในจินตนาการ เช่น ไอคอนเด็กหนุ่มสองคนซ้อนจักรยานข้ามสายรุ้ง ตอกรอ loading หรือ ใช้ภาพขวดใส่กระดาษลอยทะเล ตอนที่กดส่งข้อความชุดสีที่ใช้ก็เป็นการจับคู่กันที่ละสองสีที่ตัดกันชัดเจนแต่ไปด้วยกันได้



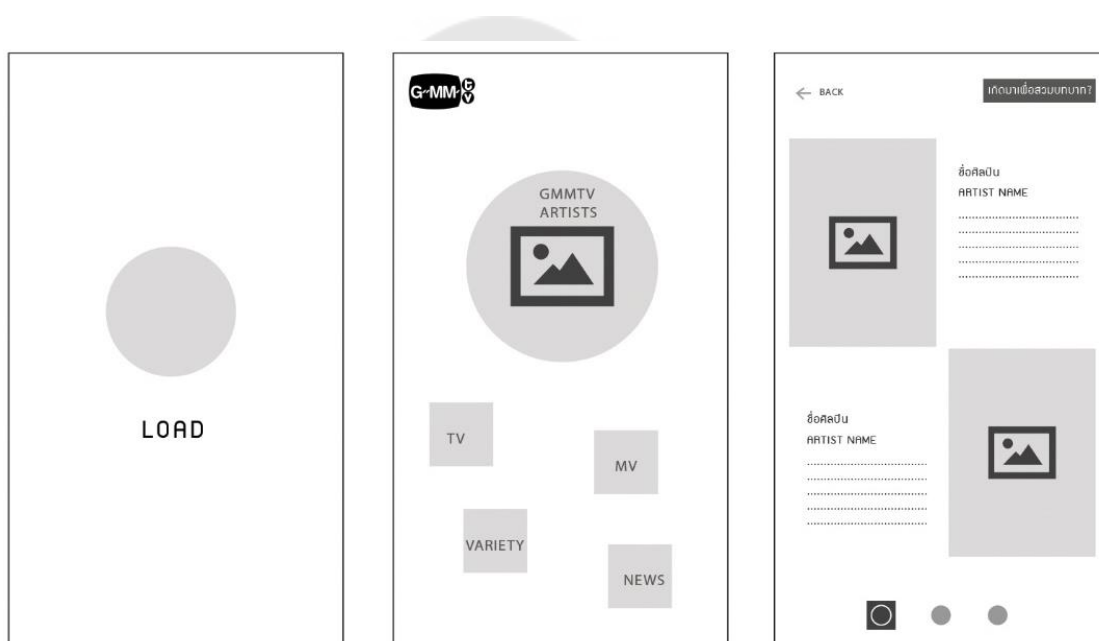
ภาพประกอบ 45 รูปแบบร่างที่ 4



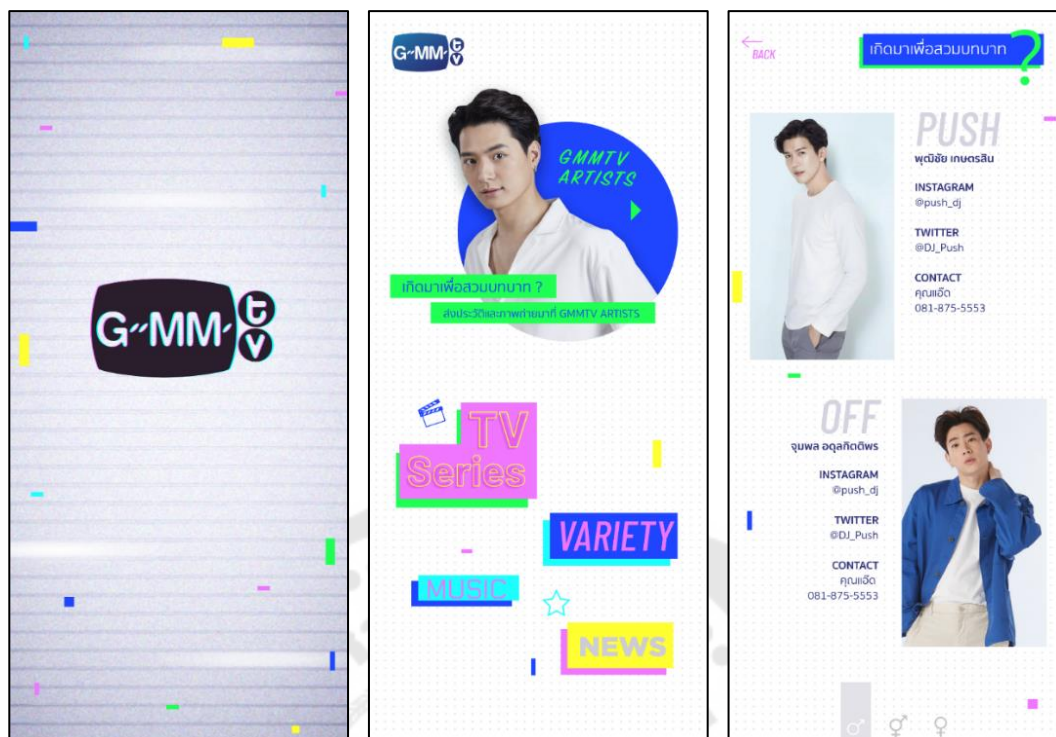
ภาพประกอบ 46 รูปแบบ Sketch Design ที่ 4

8.2.5 รูปแบบร่างและแบบ Design ที่ 5

แนวคิดในการออกแบบ ON AIR, ON MY HANDTV / DYNAMIC / SIMPLE / PATTERN / TYPOGRAPHY ใช้คีย์จากคำว่า TV ของ GMMTV มาแปลงให้กลายเป็นกราฟิก เช่น หน้า Splash Screen หรือ Loading จะนำความซ้ำของหน้าจอทีวีในยุคอนาล็อก มาใช้ในการออกแบบโดยแปลงเป็นพิกเซลจุดเล็กๆ กระจายเข้ามาในจอพร้อมกับเสียงซ่าๆ ดีไซน์ของ button ต่างๆ จะไม่มีกรอบชัดเจน แต่ใช้การจัดพื้นที่ว่าง ขนาด น้ำหนักของแบบอักษร และใช้อินเมทกราฟิกเรียบๆ อย่างสีเหลี่ยม วงกลมเต็มสี่เข้ามาช่วยแทน



ภาพประกอบ 47 รูปแบบร่างที่ 5

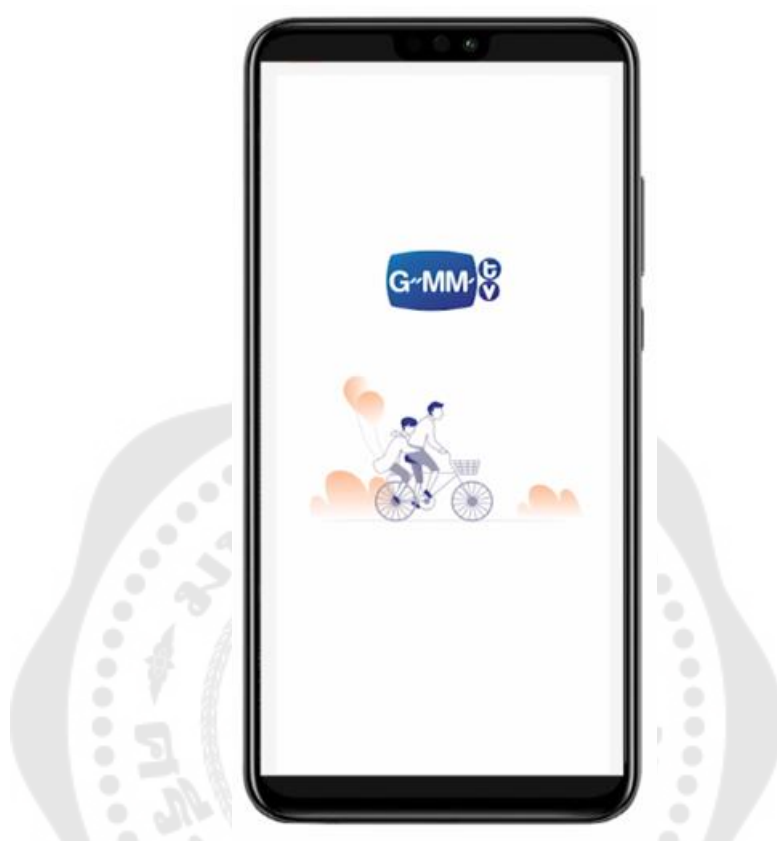


ภาพประกอบ 48 รูปแบบ Design ที่ 5

8.3 ผลสรุปการวิจัยเพื่อบูรณาการการออกแบบ

ผลสรุปจากแบบสอบถามชุดที่ 4 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดหานักแสดง ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน และผู้บริหารบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด เพื่อ ประเมินและเลือกรูปแบบของแอปพลิเคชันนำมาทำแอปพลิเคชันต้นแบบ สรุปได้ว่าการออกแบบ ระบบแอปพลิเคชัน เห็นแนวคิดและด้านการออกแบบกราฟิกที่มีความเหมาะสมต่อการใช้งาน เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ดีและเหมาะสม รูปแบบที่ 4 มีความผลการประเมินในระดับดี รูปแบบที่ 2 ผลการประเมินในระดับปานกลาง รูปแบบที่ 1 ผลการประเมินในระดับปานกลาง ทั้ง 3 รูปแบบ มีการออกแบบและจัดการวางผังระบบได้มีความน่าสนใจ ถ้าได้รับการปรับในทั้ง 3 รูปแบบนี้มีความเหมาะสมมากขึ้นจะสามารถพัฒนาและต่อยอดให้เกิดการใช้งานได้จริงในอนาคต ด้าน HI-FI WIREFRAME รูปแบบที่ 4 และ 1 ตามลำดับ เหมาะสมและใช้งานได้ง่ายที่สุด ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำรูปแบบที่ 4 และ HI-FI WIREFRAME รูปแบบที่ 4 มาทำการออกแบบและพัฒนา แอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่การบันทึก กรณีศึกษาแอปพลิเคชัน GMMTV โดยมีลักษณะดังนี้

8.3.1 หน้าแรกของแอปพลิเคชัน GMMTV



ภาพประกอบ 49 รูปแบบแอปพลิเคชันที่ได้รับการพัฒนา

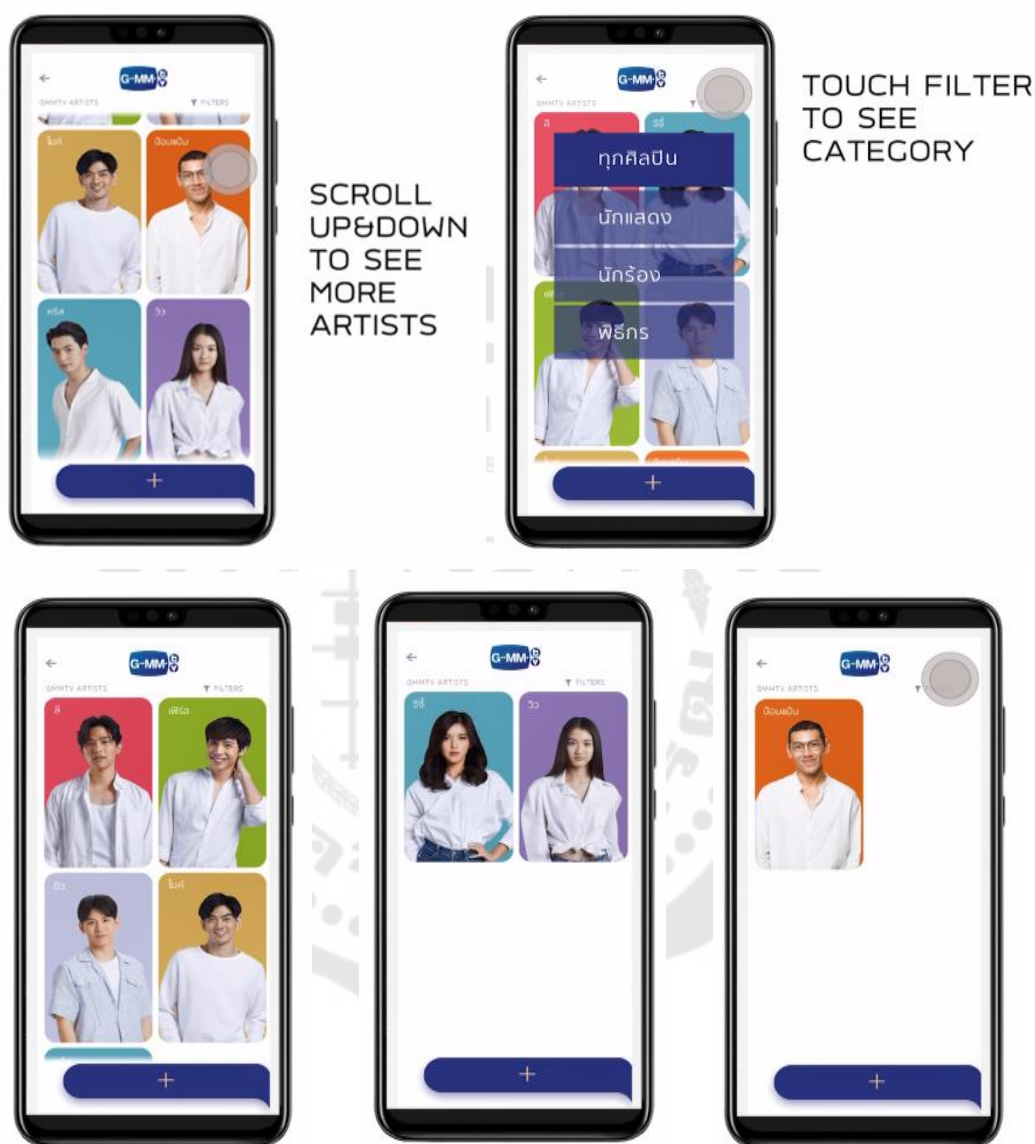
8.3.2 หน้าเมนูหลักของแอปพลิเคชัน GMMTV เมนู GMMTV ARTISTS เป็นหน้าที่ผู้ที่สนใจต้องการทำความรู้จักหรือดู ศิลปิน นักแสดง นักร้องหรือพิธีกร ของ GMMTV

TOUCH TO
SEE ALL
GMMTV ARTISTS



ภาพประกอบ 50 รูปแบบแอปพลิเคชันที่ได้รับการพัฒนา

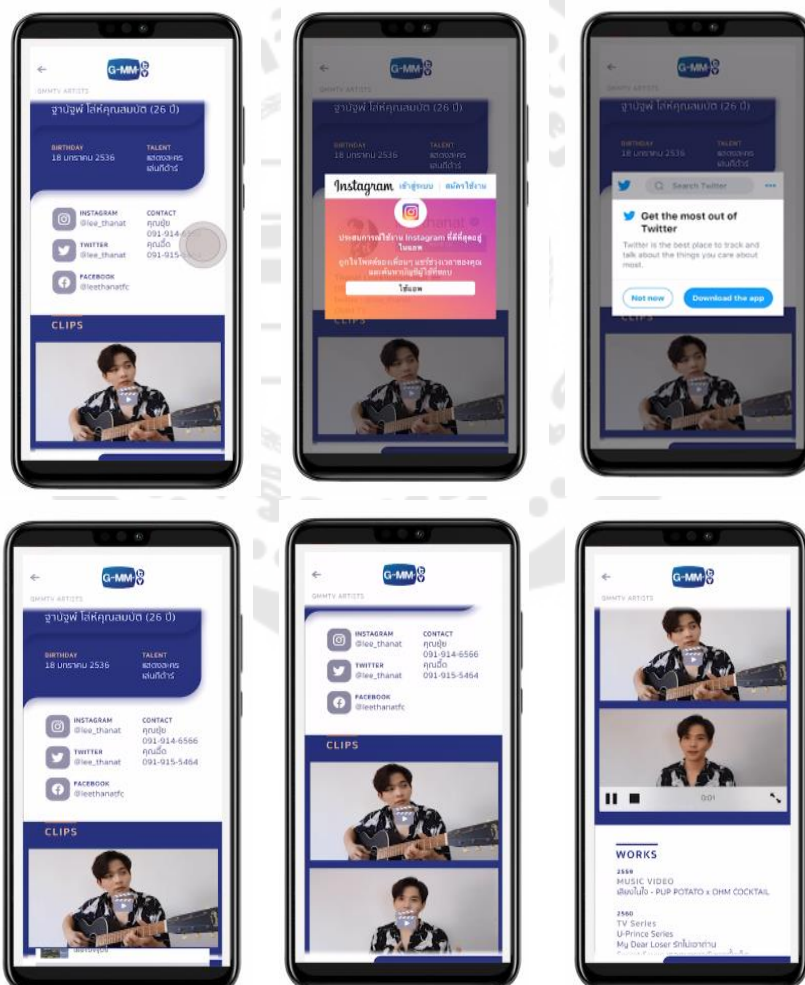
8.3.3 หน้า GMMTV ARTISTS สามารถกดเลื่อนขึ้นและลง แทะตัวกรองเพื่อดูหมวดหมู่ของศิลปิน



ภาพประกอบ 51 รูปแบบแอปพลิเคชันที่ได้รับการพัฒนา

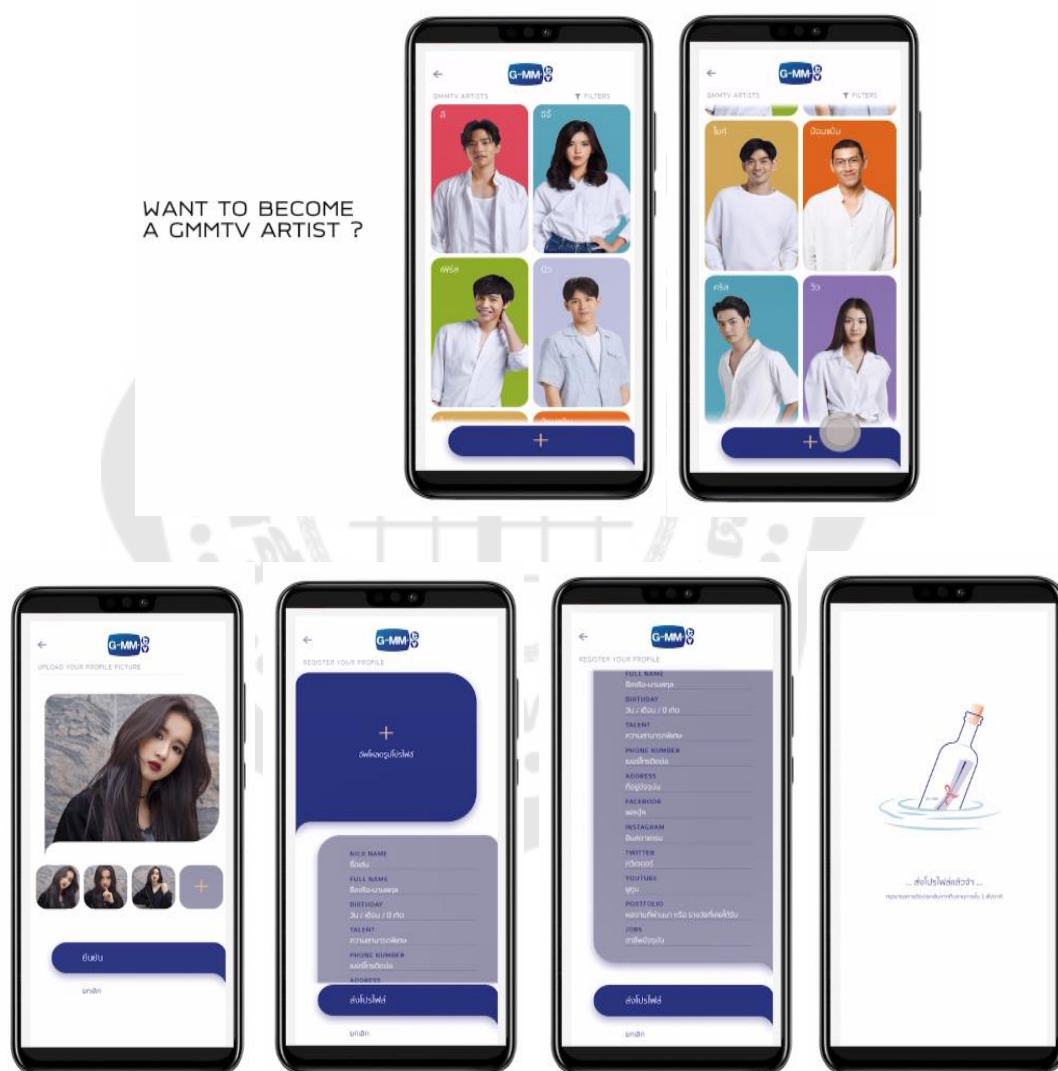
8.3.4 หน้า GMMTV ARTISTS ของแอปพลิเคชัน GMMTV แทะศิลปินเพื่อดูข้อมูลเพิ่มเติม สามารถเลื่อนขึ้นและลงเพื่อดูข้อมูลต่างๆ เช่น ข้อมูลเบื้องต้นของศิลปิน ผลงานที่เคยแสดง รูปภาพทั้งหมดด้วยสไลด์โชว์ สามารถเชื่อมต่อกับศิลปินด้วยโซเชียลมีเดียต่างๆ ของศิลปิน หรือดูคลิปวิดีโอที่แสดงความสามารถของศิลปิน หรือข้อมูลเพิ่มเติมของศิลปิน

TOUCH ARTIST
TO SEE MORE
INFORMATION



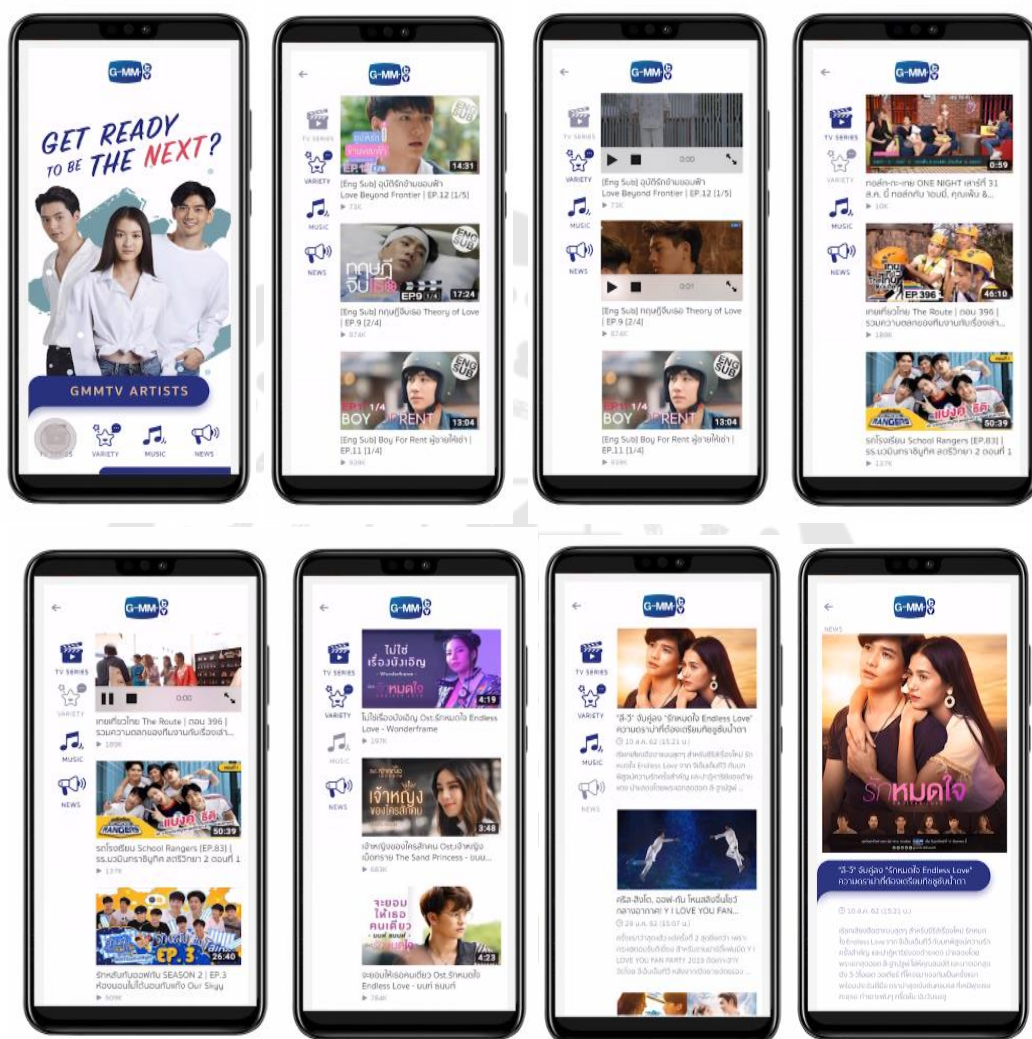
ภาพประกอบ 52 รูปแบบแอปพลิเคชันที่ได้รับการพัฒนา

8.3.5 หน้า GMMTV ARTISTS ของแอปพลิเคชัน GMMTV การสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิงสำหรับผู้ที่มีสนใจ กดเครื่องหมายบวกเพื่อลงทะเบียน โดยเลือกภาพของคุณและกรอกข้อมูลต่างๆ จากนั้นกดส่งโปรไฟล์ จากนั้นรอการติดต่อจากผู้จัดการศิลปิน นักแสดง นักร้องหรือพิธีกร ที่สนใจในตัวผู้สมัครติดต่อกลับเพื่อเรียกมาทำการพูดคุยแนะนำตัวอย่างเป็นทางการ หรือดูความสามารถเพิ่มเติมต่อไป



ภาพประกอบ 53 รูปแบบแอปพลิเคชันที่ได้รับการพัฒนา

8.3.6 หน้าเมนูหลักของแอปพลิเคชัน GMMTV สามารถกดเข้าไปดูความบันเทิงต่างๆ ของGMMTV โดยแตะไอคอนเพื่อดูสิ่งที่ต้องการ แอปพลิเคชัน GMMTV จะอัปเดตความบันเทิงต่างๆ คือ TV Series Variety Music และข่าวต่างๆ



ภาพประกอบ 54 รูปแบบแอปพลิเคชันที่ได้รับการพัฒนา

9. ผลการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจโดยกลุ่มเป้าหมาย (Focus Group) หลังจากได้ทดลองใช้แอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง

ผู้วิจัยได้นำต้นแบบของแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง ไปให้กลุ่มเป้าหมายประเมินในแบบสอบถามชุดที่ 5 กลุ่มเป้าหมายที่อยากเป็นนักแสดง มีอายุระหว่าง 13 -27 ปี อาศัยอยู่ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร โดยการเลือกแบบกำหนดโควตา (Quota Sampling) จำนวน 15 คน ได้ผลการประเมินความพึงพอใจในด้านต่างๆ ดังนี้ คือ

ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชัน ระดับของความพึงพอใจมากที่สุดในเรื่องของรูปแบบแอปพลิเคชันมีความน่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 46 เปอร์เซ็น รองลงมา ระดับของความพึงพอใจการใช้งานสะดวก ง่าย ไม่ยุ่งยาก คิดเป็นร้อยละ 23 เปอร์เซ็น รองลงมา ระดับของความพึงพอใจในเรื่องของรูปแบบเหมาะสมกับการใช้งาน คิดเป็นร้อยละ 22 เปอร์เซ็น รองลงมา ระดับของความพึงพอใจในเรื่องของเนื้อหาความบันเทิงต่างๆ มีความเหมาะสม คิดเป็นร้อยละ 15 เปอร์เซ็น

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นเพิ่มเติม

- เพิ่มหมวดหมู่ความสามารถของศิลปินให้มากขึ้นเพื่อเป็นตัวเลือกในการดู
- เพิ่มฟังก์ชันการค้นหาในแอปพลิเคชัน เพื่อง่ายต่อการค้นหาและตอบโจทย์ของผู้จัดการที่ต้องการค้นหาผู้ที่มีความสามารถด้านอื่นๆ เช่นภาษาต่างประเทศ เป็นต้น
- อาจเพิ่มการแสดงโดยมีบทละครที่ทาง GMMTV ต้องการนักแสดงหน้าใหม่ อยู่ในหมวดของการลงทะเบียนรับนักแสดงเพื่อให้ผู้ที่สมัครอัดคลิปวิดีโอการแสดงไว้เพื่อเป็นตัวช่วยในการตัดสินใจคัดเลือกนักแสดง

ผลจากการวิจัย จากการประเมินผลความพึงพอใจจากกลุ่มเป้าหมาย ต้นแบบแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง กรณีศึกษาแอปพลิเคชัน GMMTV มีรูปแบบแอปพลิเคชันมีความน่าสนใจ การใช้งานสะดวก ง่าย ไม่ยุ่งยาก รูปแบบของแอปพลิเคชันเหมาะสมกับการใช้งาน รวมถึงเนื้อหาความบันเทิงต่างๆ มีความเหมาะสม และผลที่เกิดขึ้นจากการทำงานวิจัยโดยภาพรวม บรรลุผลตามวัตถุประสงค์และสามารถตอบคำถามหลักของการวิจัยได้ชัดเจน

บทที่ 5

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

สรุปการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมาย 1. เพื่อศึกษาการใช้งานและเนื้อหาที่เหมาะสมเพื่อนำไปเป็นข้อมูลสำหรับการพัฒนาการออกแบบแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง 2. เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง 3. เพื่อออกแบบและพัฒนาสร้างเป็นต้นแบบแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง

โดยความสำคัญของการวิจัยนี้มุ่งเน้นไปในเรื่องสร้างช่องทางที่สะดวกในการสมัครเข้าสู่วงการบันเทิง นำเสนอวิธีการสมัครที่ชัดเจน ประหยัดค่าใช้จ่าย ประหยัดเวลา เพิ่มช่องทางที่สะดวกในการติดต่อสื่อสาร สร้างโอกาสในการเข้าสู่วงการ ลดความเสี่ยงของการถูกหลอกลวงเข้าถึงผู้คนได้ทุกสถานที่ในประเทศไทย และเพิ่มความน่าเชื่อถือให้แก่บริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด โดยมีขอบเขตของการวิจัยเป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพ โดยผู้วิจัยมุ่งศึกษาองค์ประกอบ หลักการ รูปแบบ การใช้งาน และเนื้อหาที่เหมาะสม ในการศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง กรณีศึกษาแอปพลิเคชัน GMMTV สามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. ผลการศึกษาแอปพลิเคชัน GMMTV สามารถสรุปผลข้อดีและข้อเสียของแอปพลิเคชันดังนี้ข้อดีคือ เห็นโลโก้ GMMTV ชัดเจน มีการโปรโมทรายการหรือซีรีส์ของ GMMTV เด่นชัด ปุ่มอยู่ในตำแหน่งที่ผู้ใช้งานมองเห็นได้ กดได้สะดวก ข้อเสียคือ ไม่มีการเปลี่ยนการออกแบบให้ทันสมัย ผู้ใช้งานไม่เข้าใจว่าต้องทำอะไรต่อไป เข้ามาในแอปพลิเคชันแล้วดาวน์โหลดยาว เนื่องจากเป็นการดึงวิดีโอจาก YouTube การอัปเดตข้อมูลนักแสดง ศิลปินน้อย

2. ผลสรุปข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ UI/UX และผู้บริหารของ GMM โดยสัมภาษณ์ในเรื่องสีของโลโก้ และสีที่ใช้ในแอปพลิเคชัน GMMTV โดยสรุปได้ว่าบริษัทไม่มีสีที่ตายตัว แต่มีสีหลักๆ คือน้ำเงิน ไม่ติดที่จะเปลี่ยนสีได้บ้าง มันตามสถานการณ์ เหตุผลเพราะบริษัทเราทำเกี่ยวกับสื่อ ทุกอย่างมันเร็วแล้วต้องอัปเดตให้อินเทรนด์เสมอ ตามสถานการณ์ แล้วกลุ่มเป้าหมายคือวัยรุ่นจะให้อะไรที่ตายตัวเหมือนเดิมตลอดไม่ได้ ต้องไว ตา คงไวหลักๆ คือ โลโก้ ส่วนสีตามความเหมาะสมของสถานการณ์ต่างๆ ส่วนรูปแบบการตายตัวของเว็บไซต์กับแอปพลิเคชันอันนี้ไม่มีเพราะบริษัทไม่ได้เน้น เอาแค่ใช้งานได้ และพิจารณาจากเอกลักษณ์บุคคลที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของแอปพลิเคชันนี้ กลุ่มเป้าหมายที่เลือก ตาม

กลุ่มเป้าหมายทางการตลาดของ GMMTV เป็นหนุ่มสาววัยย่างเข้าวัยรุ่น วัยรุ่น ไปจนถึงวัยทำงาน ตอนต้น อายุประมาณ 12 - 25 ปี เกล็ดลักษณะบุคคล อายุ 15-18 ปี ขึ้นไป เป็นเพศชาย Gen-Z เปิดกว้างในเรื่องความหลากหลายทางเพศ เป็นคนหน้าตาค่อนข้างดี มีเสน่ห์ บุคลิกดีมีความโดดเด่น กำลังเข้าศึกษาปี 1 ในมหาวิทยาลัยใจกลางกรุงเทพฯ เป็นคนกรุงเทพฯ มหานครโดยกำเนิด มีความชื่นชอบศิลปินนักร้อง ดาราซีรี่ และรายการวาไรตี้ต่างๆ มีความใฝ่ฝันอยากจะเข้าไปทำงานในวงการบันเทิง

3. ผลสรุปด้านการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชัน จากการทำแบบสอบถามชุดที่ 1 สำหรับบุคลากรสายอาชีพบันเทิง แบบสอบถามชุดที่ 2 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดหานักแสดง และแบบสอบถามชุดที่ 3 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน ร่วมกับแนวคิดในการออกแบบ 5 แนวทาง ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง กรณีศึกษาแอปพลิเคชัน GMMTV รูปแบบของแอปพลิเคชันต้นแบบ (Sketch Design) 5 รูปแบบ พร้อมรูปแบบของ HI-FI WIREFRAME จากนั้นเมื่อได้ Sketch Design 5 รูปแบบ แล้วทำได้ทำแบบสอบถามชุดที่ 4 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดหานักแสดง ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน และผู้บริหารบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด เพื่อประเมินและเลือกรูปแบบของแอปพลิเคชันนำมาทำแอปพลิเคชันต้นแบบ โดยผลสรุปจากแบบสอบถามชุดที่ 4 สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดหานักแสดง ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน และผู้บริหารบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด เพื่อประเมินและเลือกรูปแบบของแอปพลิเคชันนำมาทำแอปพลิเคชันต้นแบบ สรุปได้ว่าจากการออกแบบแอปพลิเคชัน เห็นแนวคิดและด้านการออกแบบกราฟิกที่มีความเหมาะสมต่อการใช้งาน เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายใช้งานได้ดี และเหมาะสม รูปแบบที่ 4 มีความผลการประเมินในระดับดี รูปแบบที่ 2 ผลการประเมินในระดับปานกลาง รูปแบบที่ 1 ผลการประเมินในระดับปานกลาง ทั้ง 3 รูปแบบ มีการออกแบบและจัดการวางผังระบบได้มีความน่าสนใจ ถ้าได้รับการปรับในทั้ง 3 รูปแบบนี้มีความเหมาะสมมากขึ้นจะสามารถพัฒนาและต่อยอดให้เกิดการใช้งานได้จริงในอนาคต ด้าน HI-FI WIREFRAME รูปแบบที่ 4 และ 1 ตามลำดับ เหมาะสมและใช้งานได้ง่ายที่สุด ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำรูปแบบที่ 4 มาทำการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง กรณีศึกษาแอปพลิเคชัน GMMTV

4. ผลประเมินความพึงพอใจต่อด้านแบบแอปพลิเคชัน ผู้วิจัยได้นำต้นแบบของแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง ไปให้กลุ่มเป้าหมายประเมินในแบบสอบถามชุดที่ 5 กลุ่มเป้าหมายที่อยากเป็นนักแสดง มีอายุระหว่าง 13 -27 ปี อาศัยอยู่ใน

จังหวัดกรุงเทพมหานคร โดยการเลือกแบบกำหนดโควตา (Quota Sampling) จำนวน 15 คน ได้ผลการประเมินความพึงพอใจในด้านต่างๆ ดังนี้ คือ

ความคิดเห็นเกี่ยวกับการใช้งานแอปพลิเคชัน ระดับของความพึงพอใจมากที่สุดในเรื่องของรูปแบบแอปพลิเคชันมีความสวยงาม ทันสมัย และมีความน่าสนใจ คิดเป็นร้อยละ 46 เปอร์เซ็น รองลงมา ระดับของความพึงพอใจรูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันใช้งานสะดวกง่าย ไม่ยุ่งยากสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว คิดเป็นร้อยละ 23 เปอร์เซ็น รองลงมา ระดับของความพึงพอใจในเรื่องของรูปแบบของแอปพลิเคชันเหมาะสมกับการใช้งานเช่น เมนูง่ายต่อการใช้งาน คิดเป็นร้อยละ 22 เปอร์เซ็น รองลงมา ระดับของความพึงพอใจในเรื่องของเนื้อหาความบันเทิงต่างๆ มีความเหมาะสม คิดเป็นร้อยละ 15 เปอร์เซ็น

การอภิปรายผล

จากข้อมูลสรุปผลและการวิเคราะห์ข้อมูลโดยรวมของการศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชัน สร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่การบันเทิง กรณีศึกษาแอปพลิเคชัน GMMTV จากในการศึกษาข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และการวิเคราะห์รูปแบบแอปพลิเคชัน GMMTV ผู้วิจัยได้ออกแบบแอปพลิเคชันโดยมีแนวคิดในการออกแบบ FICTION BECOME REAL ILLUSTRATION / COLORBLOCK / FANCY / FUN เป็นการนำภาพอิลลัสเตรทที่ดูก็จริงก็ภาพในจินตนาการ เช่น ไอคอนเด็กหนุ่มสองคนซ้อนจักรยานข้ามสายรุ้งตอนรอ loading หรือใช้ภาพขวดใส่กระดาษลอยทะเล ตอนที่กดส่งข้อความ ชุดสีที่ใช้ก็เป็นการจับคู่กันที่ละสองสีที่ตัดกันชัดเจนแต่ไปด้วยกันได้ ในการออกแบบมีหน้าเมนูหลักจะมี 2 ฟังก์ชันคือ เมนู GMMTV ARTISTS เป็นหน้าที่ผู้ที่สนใจต้องการทำความรู้จักหรือดู ศิลปิน นักแสดง นักร้องหรือพิธีกร ของ GMMTV สามารถกดเลื่อนขึ้นและลง แต่ละตัวกรองเพื่อดูหมวดหมู่ของศิลปิน และมีฟังก์ชันสำหรับผู้สนใจสมัครเข้าร่วมการบันเทิงได้ มีการกรอกข้อมูลพื้นฐาน ช่องทางการติดต่อสื่อสาร Email, Facebook, Instagram หรือ Twitter รวมไปถึงสามารถอัปโหลดวิดีโอแสดงความสามารถด้านต่างๆ รูปภาพที่แสดงถึงตัวตนของผู้สมัครจากนั้นรอการติดต่อจากผู้จัดการศิลปิน นักแสดง นักร้องหรือพิธีกร ที่สนใจในตัวผู้สมัครติดต่อกลับเพื่อเรียกมาทำการพูดคุยแนะนำตัวอย่างเป็นทางการ หรือดูความสามารถเพิ่มเติมต่อไป นอกจากนี้ยังสามารถเข้าไปดูผู้สมัครคนอื่นๆ ที่มีความสนใจเดียวกันได้อีกด้วย และเมื่อกลับไปหน้าเมนูหลักของแอปพลิเคชัน GMMTV สามารถกดเข้าไปดูความบันเทิงต่างๆ ของ GMMTV โดยแต่ละไอคอนเพื่อดูสิ่งที่ต้องการ แอปพลิเคชัน GMMTV จะอัปเดตความบันเทิงต่างๆ คือ TV Series Variety Music และข่าวต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว เมื่อได้ต้นแบบแอปพลิเคชันแล้วผู้วิจัยได้ทำการประเมินความพึงพอใจต่อต้นแบบแอปพลิเคชัน ผู้วิจัยได้นำต้นแบบของ

แอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง ไปให้กลุ่มเป้าหมายประเมินในแบบสอบถามชุดที่ 5 กลุ่มเป้าหมายที่อยากเป็นนักแสดง มีอายุระหว่าง 13 -27 ปี อาศัยอยู่ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร โดยการเลือกแบบกำหนดโควตา (Quota Sampling) จำนวน 15 คน ผลที่ได้อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก

ผลจากการวิจัย ต้นแบบแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง กรณีศึกษาแอปพลิเคชัน GMMTV เป็นสร้างช่องทางที่สะดวกในการสมัครเข้าสู่วงการบันเทิง นำเสนอวิธีการสมัครที่ชัดเจน ประหยัดค่าใช้จ่าย ประหยัดเวลา เพิ่มช่องทางที่สะดวกในการติดต่อสื่อสาร สร้างโอกาสในการเข้าสู่วงการ ลดความเสี่ยงของการถูกหลอกลวง เข้าถึงผู้คนได้ทุกสถานที่ในประเทศไทย และเพิ่มความน่าเชื่อถือให้แก่บริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด และผลที่เกิดขึ้นจากการทำงานวิจัยโดยภาพรวม บรรลุผลตามวัตถุประสงค์ และสามารถตอบคำถามหลักของการวิจัยได้ชัดเจน

ข้อเสนอแนะ

จากผลที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้ สามารถนำกระบวนการหรือผลในการวิจัยนี้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนารูปแบบแอปพลิเคชันของสาขาอาชีพอื่นๆ หรือกลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้สูงอายุที่เพิ่มมากขึ้นในปัจจุบัน และในปัจจุบันสื่อสังคมออนไลน์เป็นสิ่งจำเป็นในการดำเนินชีวิต เพราะมีความสะดวกรวดเร็วและสามารถติดต่อกันได้ทั่วโลก จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทอย่างเต็มที่ในชีวิตประจำวันของคนในปัจจุบัน

บรรณานุกรม

- Anderson, E. W., Fomell, C., & Lehmann, D. R. (1994) . Customer Satisfaction, market share, and profitability. *Journal of Marketing*.
- Anderson, E. W., Fornell, C. L., & Rust, R. T. (1997) . Customer satisfaction, productivity and profitability: Differences between goods and service. *Marketing Science*.
- Bitner, M. J., Booms, H. B., & Tetreault, M. S. (1990) . The service encounter: Diagnosing favorable and in favorable incidents. *Journal of Economic Psychology*.
- Cadotte, E. R., Woodruff, R. B., & Jenkins, R. L. (1987) . Expectations and norms in models of consumer satisfaction. *Journal of Marketing Research*.
- Gerpott, T. J., Rams, W., & Schindler, A. (2001) . Customer retention, loyalty and satisfaction in the German mobile cellular telecommunications market. *Telecommunications Policy*.
- Heskett, J. L., Jones, T. O., Loveman, G. W., Sasser, W. E., & Schlesinger, L. A. (1994) . Putting the service-profit chain to work. *Harvard Business Review*.
- Holzer, A., & Ondrus, J. (2011) . Mobile application market: A developer's perspective. *Telematics and Informatics*.
- Kotler, P. (1997) . *Marketing management: Analysis, planning, implement, and control* (9th ed.) . New York: Prentice-Hall.
- Kotler, P., & Keller, K. L. (2006) . *marketing management* (12th ed.) . New York: Prentice Hall.
- Lam, S. Y., Erramili, M. K., Musthy, B., & Shanker, V. (2002) . Investigating the Interrelationships among customer value, customer value, customer satisfaction switching costs and customer loyalty. *Journal of Consumer Behavior*.
- Lam, S. Y., Shankar, V., Erramilli, M. K., & Murthy, B. (2004) . Customer value,satisfaction, loyalty, and switching costs: An illustration from a business-to business service

context. Journal of the Academy of Marketing Science.

Millet, J. D. (1954) . Management in the public service: The quest for effective Performance. New York: McGraw-Hill Book.

Olsen, A. (2007) . Repurchase loyalty: The role of involvement and satisfaction. Journal of Psychology & Marketing.

Olsen, L. L., & Johnson, M. D. (2003) . Service equity, satisfaction, and loyalty: From Transaction-specific to cumulative evaluations. Journal of Service Research.

Zeithaml, V. A. (1988) . Consumer perceptions of price, quality, and value: A means service quality. Journal of Marketing Research.

Zeithaml, V. A., Berry, L. L., & Parasuraman, A. (1996) . The behavioral consequences of service quality. Journal of Marketing.

กิตติ เสือแพร. (2557) . การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ในการเรียนวิชาการประมวลผลภาพดิจิทัล สำหรับหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาครุศาสตร์ไฟฟ้าคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า พระนครเหนือ

คนาวุฒิ ชื่นชม. (2555) . การพัฒนาแอปพลิเคชัน ศูนย์รวมข่าวสารจากเครือข่ายออนไลน์ สำหรับวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคมบนระบบปฏิบัติการ iOS. สารนิพนธ์ปริญญา บัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

จินตวิทย์ เกษมสุข. (2550) . การศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการสื่อสารระหว่างบุคคลของนักศึกษาสถาบันอุดมศึกษาเอกชน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีปทุม.

ณัฐญา มาเกิด. (2554) . พฤติกรรมการใช้ไอโฟน ที่ส่งผลถึงการตัดสินใจเลือกใช้โมบายแอปพลิเคชันในศูนย์ราชการเฉลิมพระเกียรติ 80 พรรษา 5 ธันวาคม 2550. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

ดร.จักรชัย ไสอินทร์. (2554) . Basic Android App Development. ห้างหุ้นส่วนจำกัดการพิมพ์. กรุงเทพมหานคร.

ดาราวรรณ นนทวาสี. (2557) . การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการเรียนรู้บนระบบปฏิบัติการแอน

ดรอยด์ : กรณีศึกษาสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนท่าชุมเงินวิทยาคาร
จังหวัดลำพูน. หลักสูตรการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา. คณะ
ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.

ธีรศักดิ์ คำแก้ว. (2558) . ความพึงพอใจของพนักงานที่ใช้แอปพลิเคชัน ส่งสินค้าผ่านทาง
โทรศัพท์มือถือ: กรณีศึกษาร้านโซล จังหวัดชลบุรี. วิทยานิพนธ์บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต.
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.

บรรพตพร สิงห์ดี. (2558) . การวิจัยและพัฒนาสื่อแอปพลิเคชันบนแท็บเล็ตระบบปฏิบัติการแอน
ดรอยด์รายวิชาการงานอาชีพและเทคโนโลยี ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. บทความ วิทยานิพนธ์
ครุศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาวิจัยและประเมินผลการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏ
กาญจนบุรี.

บุษรา ประกอบธรรม. (2553) . แนวโน้มธุรกิจในกลุ่มสมาร์ตโฟนปี 2010. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ
สืบค้นจาก: [http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/30_2/
pdf/aw33.pdf](http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/30_2/pdf/aw33.pdf)

รัชนิพร นันทคุณากร. (2558) . ความพึงพอใจในการใช้งานแอปพลิเคชันจากไลน์ของนักศึกษา คณะ
วิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตสารสนเทศเพชรบุรี. จุล นิพนธ์ตาม
หลักสูตรบริหารธุรกิจบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการธุรกิจทั่วไป. คณะวิทยาการ จัดการ
มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2542) . พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: อักษร
เจริญทัศน์.

สิริสุดา รอดทอง. (2557) . ความตั้งใจในการดาวน์โหลดโมบายแอปพลิเคชันของผู้ใช้
โทรศัพท์เคลื่อนที่ในกลุ่มสมาร์ตโฟน. วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.

สุชาดา พลาชัยภิรมย์ศิลป์. (2554) . แนวโน้มการใช้โมบายแอปพลิเคชัน. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ สืบค้น
จาก: [http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/
oct_dec_11/pdf/aw018.pdf](http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/oct_dec_11/pdf/aw018.pdf)

สุชาดา พลาชัยภิรมย์ศิลป์. (2557) . Application categories. สืบค้นจาก[http://www.bu.ac.th/
knowledgecenter/executive_journal/oct_dec_11/pdf/aw018.pdf](http://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/oct_dec_11/pdf/aw018.pdf).

เสกสรร หงส์หิรัญพันธ์. (2554) . ความหมายของความพึงพอใจ. สืบค้นจาก

<http://ir.rmuti.ac.th/xmlui/bitstream/handle/123456789/394/Chapter%202.pdf>

?sequence=6.







ภาคผนวก ก

แบบแบบสัมภาษณ์ และแบบประเมินความพึงพอใจ

แบบสัมภาษณ์ ชุดที่ 1

การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง
กรณีศึกษาแอปพลิเคชัน GMMTV

แบบสัมภาษณ์นี้ใช้สัมภาษณ์สำหรับบุคลากรสายอาชีพบันเทิง

วัตถุประสงค์ เพื่อมุ่งเน้นหาข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับสายอาชีพบันเทิง รวมถึงปัจจัยหรือช่องทางต่างๆ ที่สามารถเข้าสู่วงการบันเทิงเป็นแบบสอบถามก่อนการดำเนินการออกแบบ

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์นี้มีทั้งหมด 3 ตอน ประกอบด้วย

1. แบบสัมภาษณ์ในส่วนของคุณสมบัติทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจะมีข้อมูลดังนี้
ชื่อ นามสกุล รายละเอียดการติดต่อ ระดับการศึกษา อาชีพ และประสบการณ์ทำงาน
2. แบบสัมภาษณ์ด้านข้อมูลเกี่ยวกับสายอาชีพบันเทิง โดยจะมุ่งเน้นสัมภาษณ์ในประเด็นสิ่งสำคัญในการก้าวเข้าสู่วงการบันเทิงในยุคปัจจุบัน
3. ข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ชื่อ.....นามสกุล.....อายุ.....ปี
รายละเอียดการติดต่อ.....
การศึกษา.....
อาชีพ.....
ประสบการณ์ทำงาน.....

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ด้านข้อมูลเกี่ยวกับสายอาชีพบันเทิง โดยจะมุ่งเน้นสัมภาษณ์ในประเด็นสิ่งสำคัญในการก้าวเข้าสู่วงการบันเทิงในยุคปัจจุบัน

- อายุที่เหมาะสมในการก้าวเข้าสู่วงการบันเทิงในยุคปัจจุบัน

.....
.....

- คุณสมบัติของผู้ที่ต้องการก้าวเข้าสู่วงการบันเทิง

.....
.....

- ปัจจัยหรือช่องทางการเข้าสู่การบันเทิงในยุคปัจจุบัน

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการออกแบบแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่การบันเทิง กรณีศึกษาแอปพลิเคชัน GMMTV

.....

.....

.....

ข้อเสนอแนะอื่นๆ

.....

.....

.....

แบบสัมภาษณ์ ชุดที่ 2

การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง
กรณีศึกษาแอปพลิเคชัน GMMTV

แบบสัมภาษณ์นี้ใช้สัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดหานักแสดง

วัตถุประสงค์ เพื่อมุ่งเน้นหา เนื้อหา ข้อมูล และสิ่งที่เป็นปัจจัยสำคัญในการ ค้นหา
นักแสดง สำหรับพัฒนาใช้ในแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟน โดยเนื้อหาแบบสอบถามเป็นแบบ
สัมภาษณ์ปลายเปิดเกี่ยวกับแนวทางการค้นหานักแสดง

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์นี้มีทั้งหมด 3 ตอน ประกอบด้วย

- 1.แบบสัมภาษณ์ด้านข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจะมีข้อมูลดังนี้
ชื่อ นามสกุล รายละเอียดการติดต่อ ระดับการศึกษา อาชีพ และประสบการณ์ทำงาน
2. แบบสัมภาษณ์ด้านข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งสำคัญในการที่ใช้ในการรับสมัครนักแสดงมาก
ความสามารถ
3. แบบสัมภาษณ์ด้านข้อมูลเกี่ยวกับการใช้งานต่างๆ ที่ควรจะมีในแอปพลิเคชัน

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ชื่อ.....นามสกุล.....อายุ.....ปี
รายละเอียดการติดต่อ.....
การศึกษา.....
อาชีพ.....
ประสบการณ์ทำงาน.....

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ด้านข้อมูลเกี่ยวกับสิ่งสำคัญในการที่ใช้ในการรับสมัครนักแสดงมาก
ความสามารถ

.....
.....
.....

ตอนที่ 3 แบบสัมภาษณ์ด้านข้อมูลเกี่ยวกับการใช้งานต่างๆ ที่ควรจะมีในแอปพลิเคชัน

ข้อเสนอแนะอื่นๆ



แบบสัมภาษณ์ ชุดที่ 3

การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่การบันทึก
กรณีศึกษาแอปพลิเคชัน GMMTV

แบบสัมภาษณ์นี้ใช้สัมภาษณ์สำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน

วัตถุประสงค์ เพื่อมุ่งเน้นหา รูปแบบ UI (User Interface) ที่เหมาะสมสำหรับแอปพลิเคชันด้านจัดหานักแสดง โดยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยผู้เชี่ยวชาญคือ (นักออกแบบแอปพลิเคชัน) เป็นผู้ให้สัมภาษณ์ จำนวน 3 ท่าน โดยจะเน้นในเรื่องแนวทางการออกแบบ และพัฒนาแอปพลิเคชันที่เหมาะสม

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์นี้มีทั้งหมด 4 ตอน ประกอบด้วย

1. แบบสัมภาษณ์ด้านข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามโดยจะมีข้อมูลดังนี้ ชื่อ นามสกุล รายละเอียดการติดต่อ ระดับการศึกษา อาชีพ และประสบการณ์ทำงาน
2. แบบสัมภาษณ์ด้านข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบโครงสร้าง และหน้าตาของ UI (User Interface) ที่เหมาะสม
3. แบบสัมภาษณ์ด้านข้อมูลเกี่ยวกับในเรื่องแนวทางการออกแบบ และพัฒนาแอปพลิเคชันที่เหมาะสม
4. ข้อเสนอแนะ และความคิดเห็น

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ชื่อ.....นามสกุล.....อายุ.....ปี
รายละเอียดการติดต่อ.....
การศึกษา.....
อาชีพ.....
ประสบการณ์ทำงาน.....

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ด้านข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบโครงสร้าง และหน้าต่างของ UI (User Interface) ที่เหมาะสม

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 แบบสัมภาษณ์ด้านข้อมูลเกี่ยวกับในเรื่องแนวทางการออกแบบ และพัฒนาแอปพลิเคชันที่เหมาะสม

.....

.....

.....

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะ และความคิดเห็น

.....

.....

.....



แบบสอบถาม ชุดที่ 4

การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิง กรณีศึกษาแอปพลิเคชัน GMMTV

แบบสอบถามนี้ใช้สอบถามสำหรับผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดหานักแสดง ผู้เชี่ยวชาญ
ทางด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน และผู้บริหารบริษัท จีเอ็มเอ็มทีวี จำกัด และนักแสดง

วัตถุประสงค์ เพื่อประเมินรูปแบบของแอปพลิเคชันต้นแบบ (Sketch Design) 5

รูปแบบ

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์นี้มีทั้งหมด 3 ตอน ประกอบด้วย

1. แบบสัมภาษณ์ในส่วนของคุณสมบัติทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจะมีข้อมูลดังนี้
ชื่อ นามสกุล รายละเอียดการติดต่อ ระดับการศึกษา อาชีพ และประสบการณ์ทำงาน

2. การประเมินรูปแบบ โดยให้ผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนนตามเกณฑ์แบบมาตราส่วน
ประเมินค่า (Rating Scale) ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบลิเกิร์ตสเกล (Likert Scale) คือ วิธีการ
กำหนดคะแนนให้ความพึงพอใจที่มากที่สุดเป็นคะแนนสูงสุดที่สุด ไล่ไปจนน้อยที่สุดดังนี้

5 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดีมาก

4 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดี

3 หมายถึง ผลการประเมินในระดับปานกลาง

2 หมายถึง ผลการประเมินในระดับควรปรับปรุง

1 หมายถึง ผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

โดยมีแนวคิดในการออกแบบ รูปแบบของแอปพลิเคชันต้นแบบ (Design) 5
รูปแบบ และรูปแบบของ HI-FI WIREFRAME 5 รูปแบบ

3. ข้อเสนอแนะ และความคิดเห็น เพื่อนำไปปรับปรุง

ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์ในส่วนของคุณสมบัติทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจะมีข้อมูลดังนี้ ชื่อ-
นามสกุล รายละเอียดการติดต่อ ระดับการศึกษา อาชีพ และประสบการณ์ทำงาน

ชื่อ.....นามสกุล.....อายุ.....ปี

รายละเอียดการติดต่อ.....

การศึกษา.....

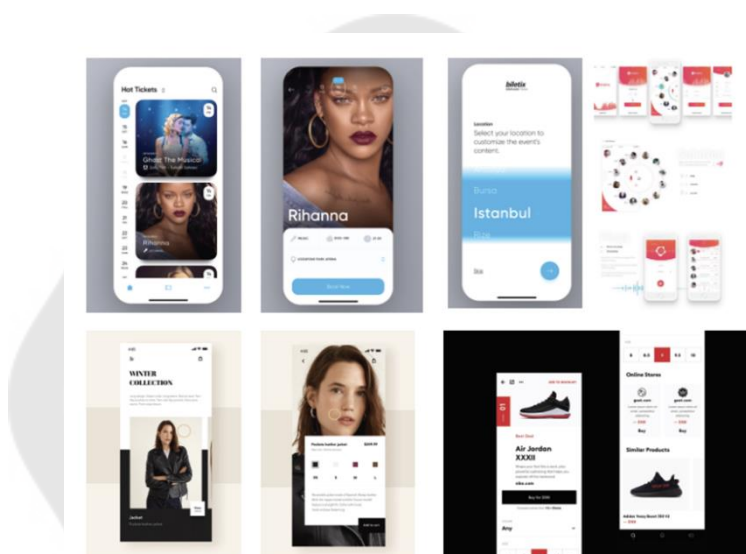
อาชีพ.....

ประสบการณ์ทำงาน.....

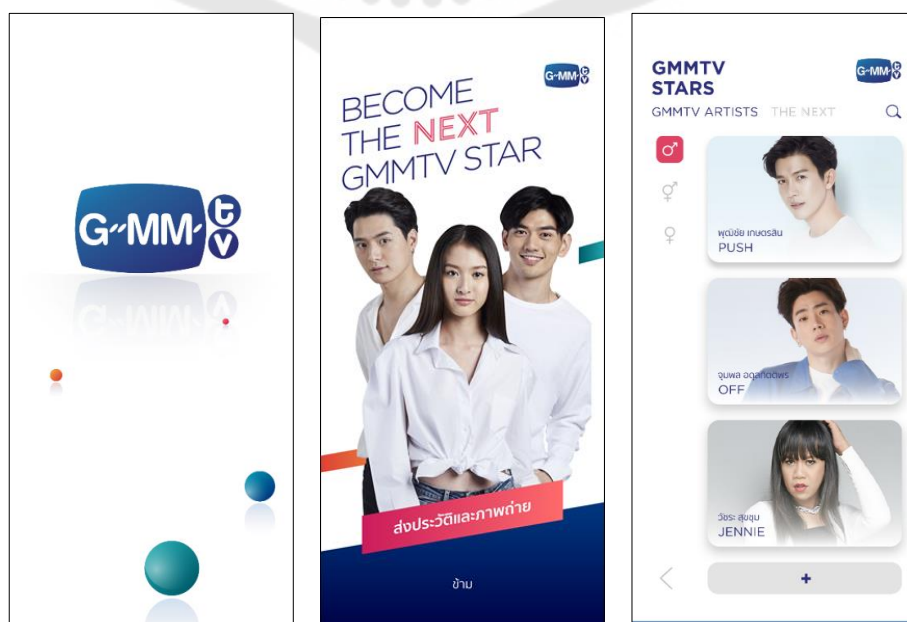
ตอนที่ 2 การประเมินรูปแบบ โดยมีแนวคิดในการออกแบบ รูปแบบของแอปพลิเคชันต้นแบบ (Sketch Design) 5 รูปแบบ และรูปแบบของ HI-FI WIREFRAME 5 รูปแบบ ดังนี้

รูปแบบที่ 1

แนวคิดในการออกแบบ FIND THE RIGHT ONE CLEAN / BIG PHOTO / SWIPE & ZOOM / FRIENDLY WORDING คือออกแบบให้ดูสะอาดตา อ่านสบายตา แทรก copy write ที่ดูเป็นมิตรใน ทุกหน้าให้ดูเล่นกับงานด้วยการใช้สีน้ำเงินของ GMMTV เน้นเฉพาะจุดบนพื้นสีขาว

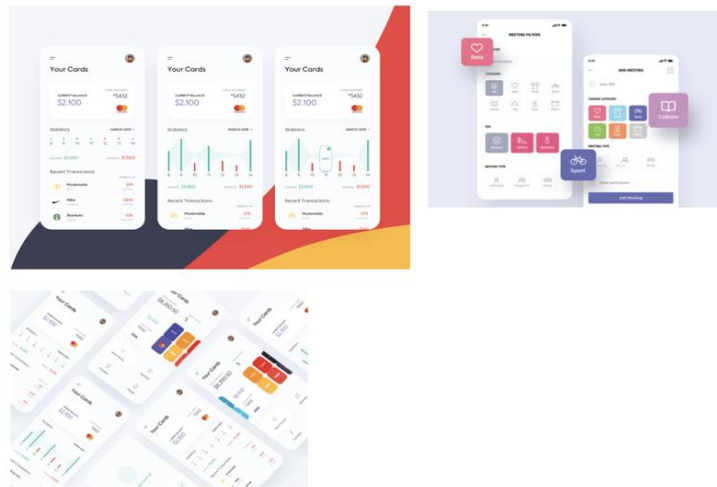


Sketch Design -1

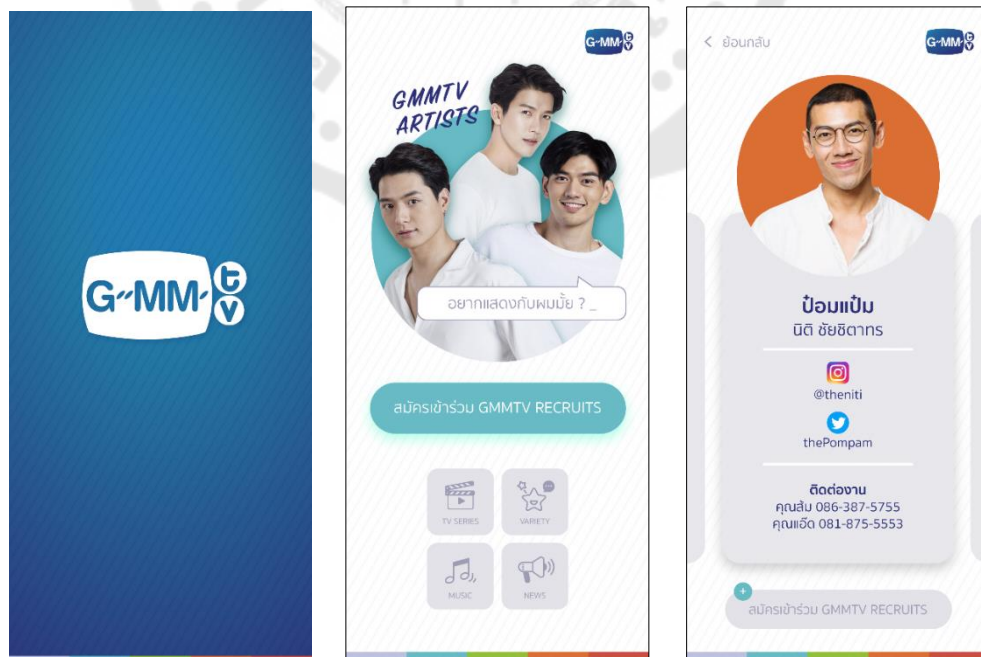


รูปแบบที่ 2

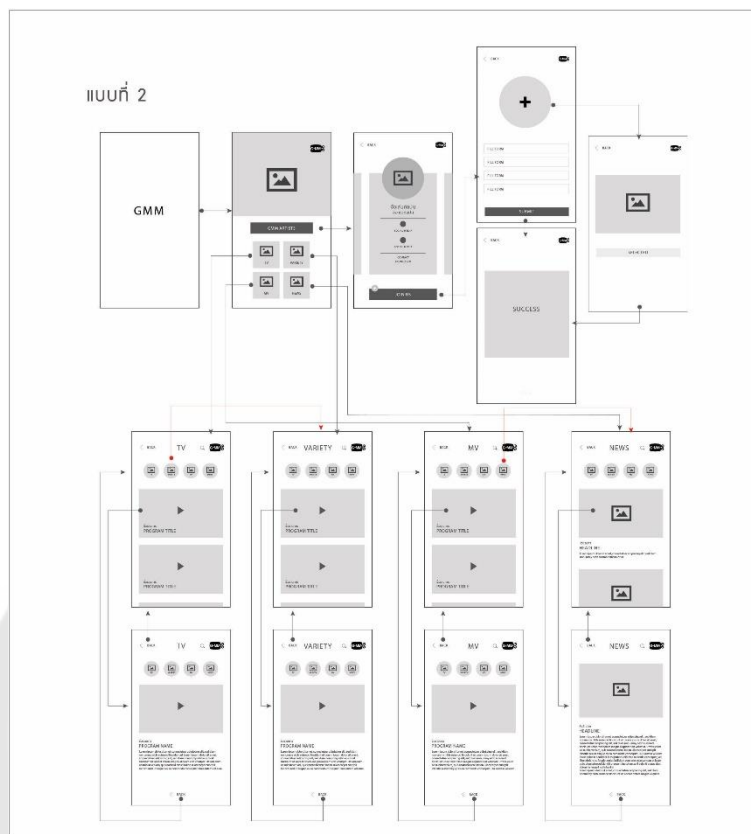
แนวคิดในการออกแบบ ROOKIE RANGERTeenage / FRESH / COLORFUL / ICON / CUTE เป็นการออกแบบที่ยังคงสีรุ้ง 5 สีเดิม ของแอป GMMTV ไว้ แต่ไม่ใช้ร่วมกันทั้ง 5 สีในที่เดียว แต่ใช้ในการแบ่งคาแรกเตอร์ของคนทีส่งพอร์ทมาแคสติ้ง สีม่วงอ่อน = cool, สีฟ้า = mild, สีเขียว = relax, สีส้ม = cheerful, สีแดง = ambitious ประกอบกับใช้ไอคอนที่เป็นลายเส้น เสริมด้วยความโค้งมนของชินกราฟิก เพื่อเพิ่มความน่ารัก เข้าถึงได้ง่าย



Sketch Design -2



HI-FI WIREFRAME – 2

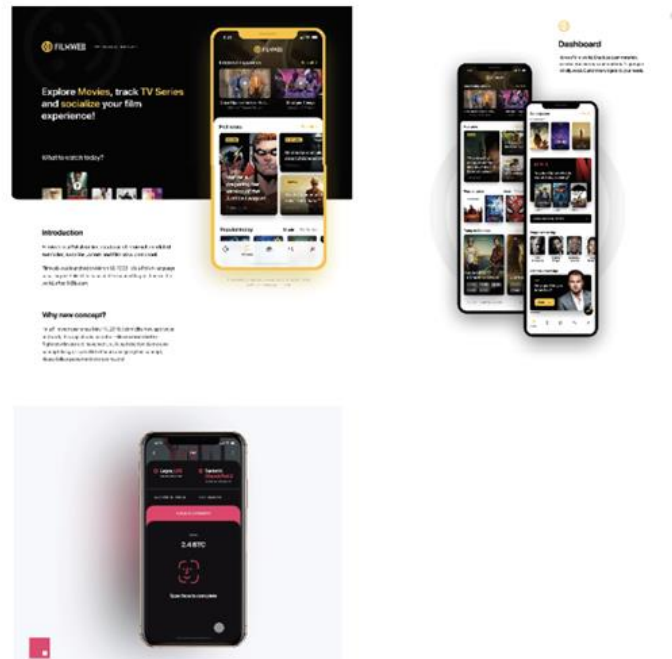


คำชี้แจง : โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน ช่องว่างที่ตรงตามความคิดเห็นของท่าน

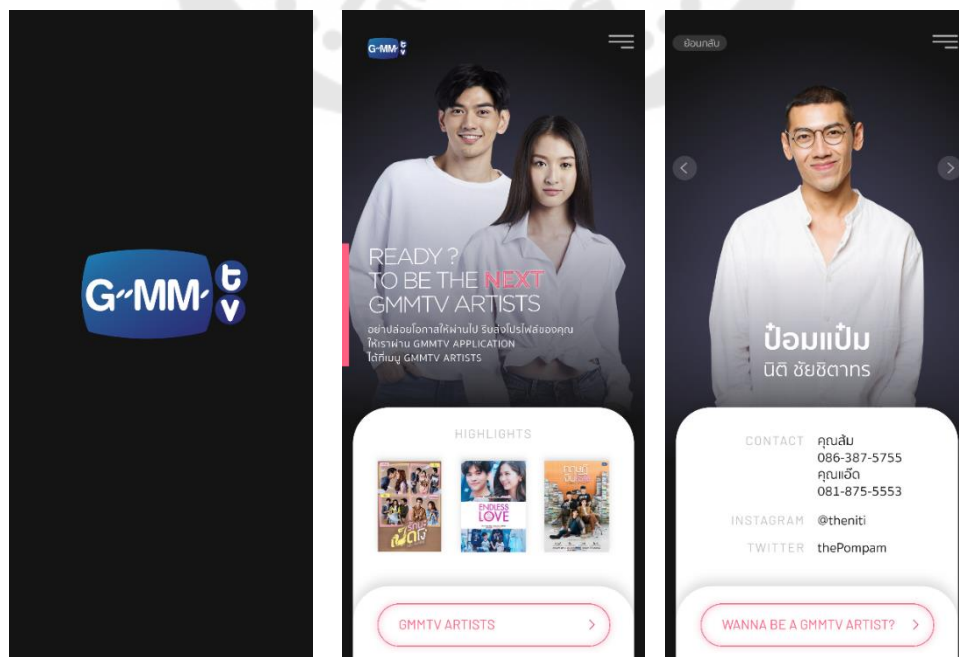
รายละเอียดการประเมินผล รูปแบบของแอปพลิเคชันต้นแบบ (Sketch Design)	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. แนวคิดในการออกแบบ					
2. รูปแบบ Sketch Design					
2.1 สี					
2.2 ลวดลายของกราฟิก					
3. รูปแบบของ HI-FI WIREFRAME					
3.1 มีรูปแบบเหมาะสมกับการใช้					
3.2 มีความสะดวกในการใช้					

รูปแบบที่ 3

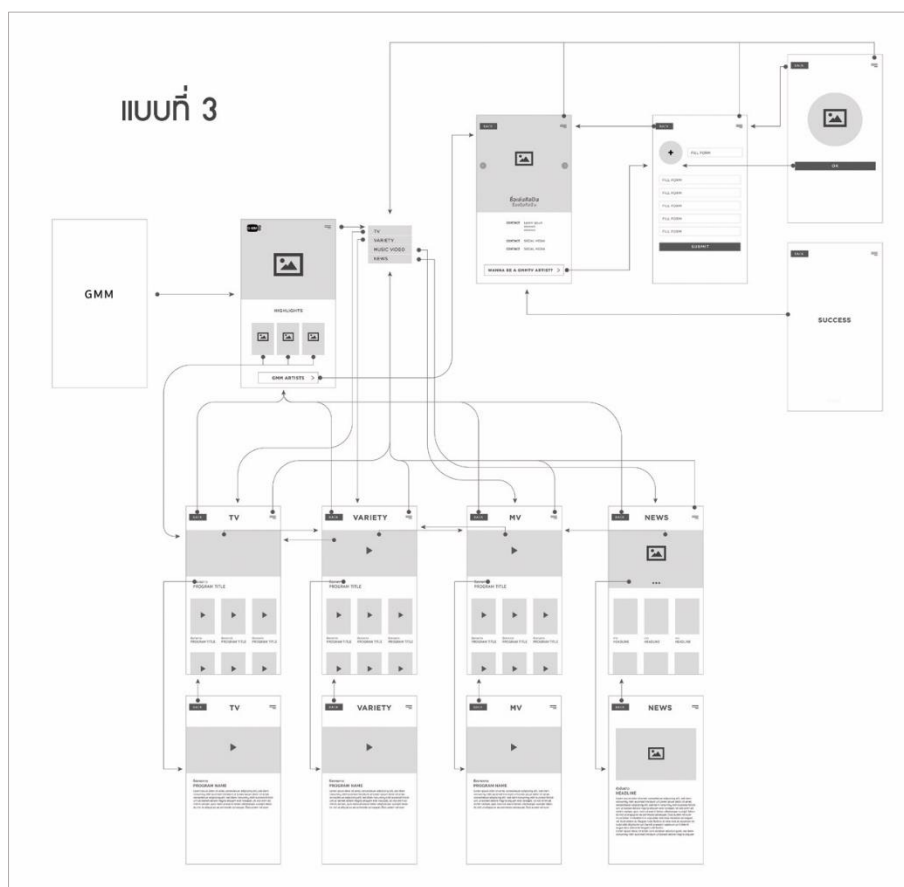
แนวคิดในการออกแบบ LIKE A THEATREWATCHING PLATFORM / MINIMAL IN BLACK คือ รูปแบบที่ทำให้นึกถึงแอปพลิเคชันดูหนัง ซีรีส์ออนไลน์อย่าง Netflix ที่มีพื้นหลังสีดำ เน้นการสร้างอารมณ์ให้ยากดูซีรีส์โดยสิ่งที่ทำให้ดูแตกต่างจากแพลตฟอร์มอื่นคือการดีไซน์ที่เรียบง่าย เน้นพื้นที่ว่าง การจัดวางข้อความ และรูปภาพ



Sketch Design – 3



HI-FI WIREFRAME – 3

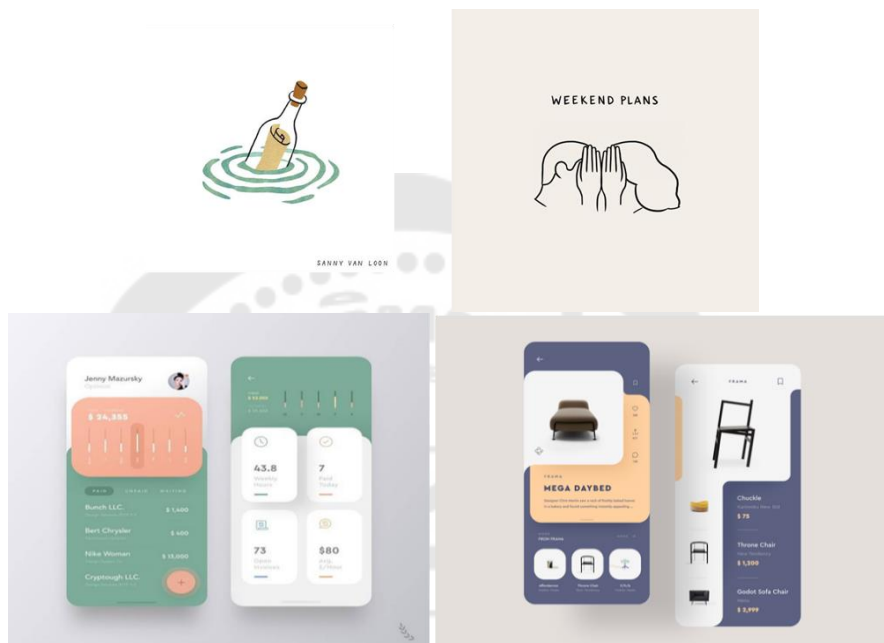


คำชี้แจง : โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน ช่องว่างที่ตรงตามความคิดเห็นของท่าน

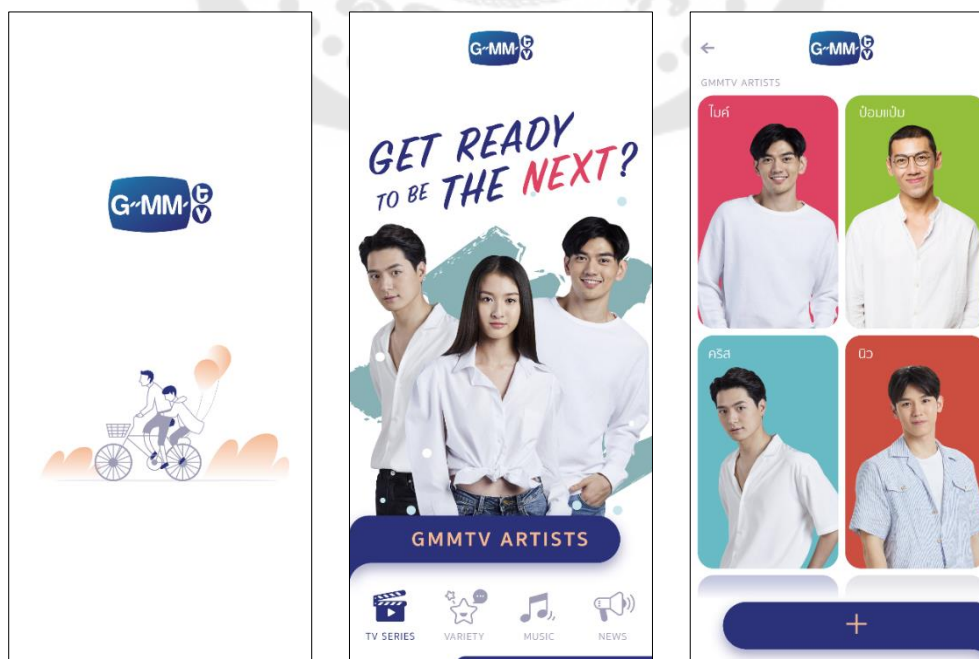
รายละเอียดการประเมินผล รูปแบบของแอปพลิเคชันต้นแบบ (Sketch Design)	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. แนวคิดในการออกแบบ					
2. รูปแบบ Sketch Design					
2.1 สี					
2.2 ลวดลายของกราฟิก					
3. รูปแบบของ HI-FI WIREFRAME					
3.1 มีรูปแบบเหมาะสมกับการใช้					
3.2 มีความสะดวกในการใช้					

รูปแบบที่ 4

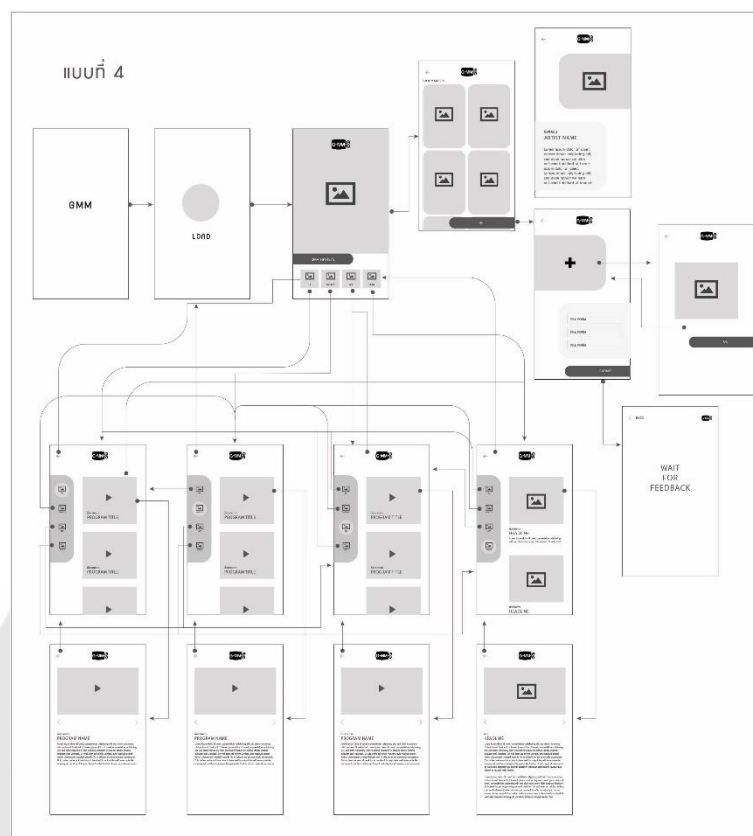
แนวคิดในการออกแบบ FICTION BECOME REAL ILLUSTRATION / COLORBLOCK / FANCY / FUN ใช้ภาพอิลลัสเตรทที่ดูจริงจังกึ่งภาพในจินตนาการเช่นไอคอนเด็กหนุ่มสองคนซ้อนจักรยานข้ามสายรุ้ง ตอนรอ loading หรือ ใช้ภาพขวดใส่กระดาษลอยทะเล ตอนที่กำลังส่งข้อความชุดสีที่ใช้ก็เป็นการจับคู่กันที่ละสองสีที่ตัดกันชัดเจนแต่ไปด้วยกันได้



Sketch Design – 4



HI-FI WIREFRAME – 4

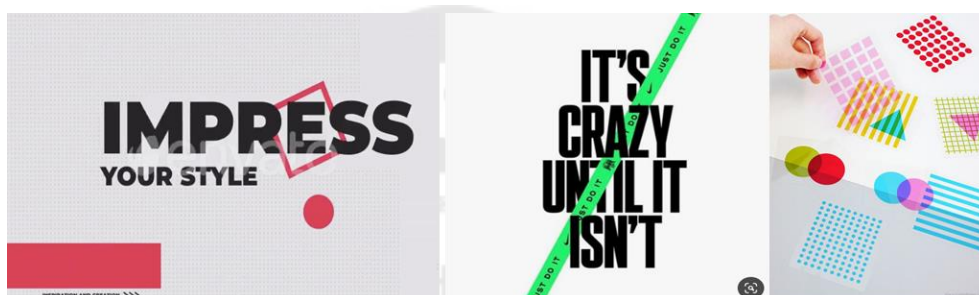


คำชี้แจง : โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน ช่องว่างที่ตรงตามความคิดเห็นของท่าน

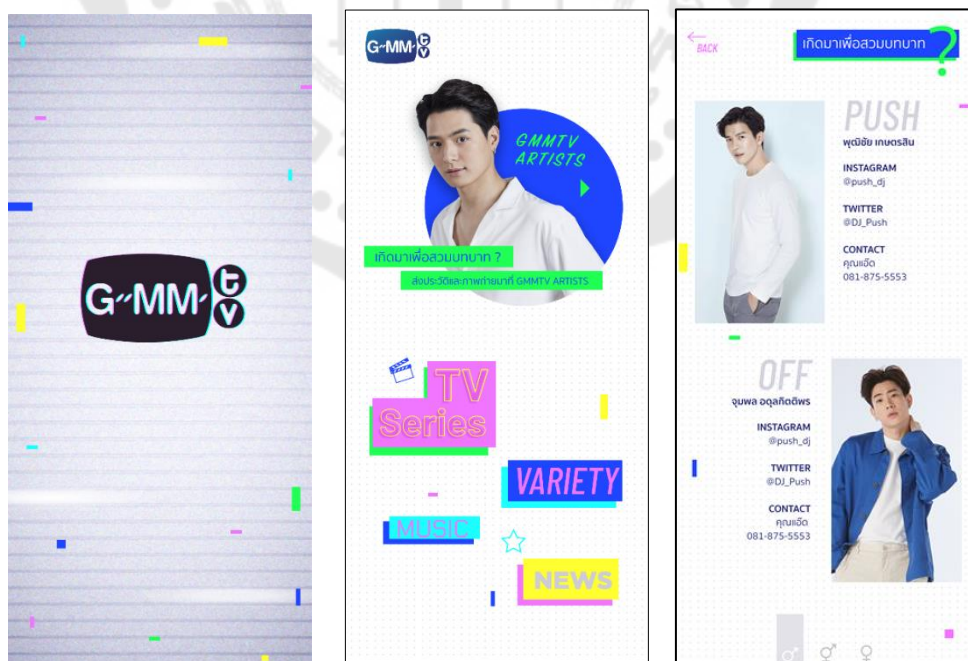
รายละเอียดการประเมินผล รูปแบบของแอปพลิเคชันต้นแบบ (Sketch Design)	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. แนวคิดในการออกแบบ					
2. รูปแบบ Sketch Design					
2.1 สี					
2.2 ลวดลายของกราฟิก					
3. รูปแบบของ HI-FI WIREFRAME					
3.1 มีรูปแบบเหมาะสมกับการใช้					
3.2 มีความสะดวกในการใช้					

รูปแบบที่ 5

แนวคิดในการออกแบบ ON AIR, ON MY HANDTV / DYNAMIC / SIMPLE / PATTERN / TYPOGRAPHY ใช้คีย์จากคำว่า TV ของ GMMTV มาแปลงให้กลายเป็นกราฟิก เช่น หน้า Splash Screen หรือ Loading จะนำความซ้ำของหน้าจอทีวีในยุคอนาล็อก มาใช้ในการออกแบบโดยแปลงเป็นพิกเซลจุดเล็กๆ กระจายเข้ามาในจอพร้อมกับเสียงซ่าๆ ดีไซน์ของ button ต่างๆ จะไม่มีกรอบชัดเจน แต่ใช้การจัดพื้นที่ว่าง ขนาด น้ำหนักของแบบอักษร และใช้อนิเมทกราฟิกเรียบๆ อย่างสีเหลี่ยม วงกลมเต็มสี่เข้ามาช่วยแทน



Sketch Design – 5



ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ และความคิดเห็น เพื่อนำไปปรับปรุง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....



แบบสอบถาม ชุดที่ 5

การศึกษาและพัฒนาแอปพลิเคชันสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่
วงการบันเทิง

กรณีศึกษาแอปพลิเคชัน GMMTV

แบบสอบถามนี้ใช้สอบถามประเมินความพึงพอใจ

วัตถุประสงค์ เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชัน โดยกลุ่มเป้าหมายที่
ผู้วิจัยได้เลือก คือ กลุ่มวัยรุ่นไทย ไม่จำกัดเพศ ไม่จำกัดอาชีพ ไม่จำกัดระดับการศึกษา อาศัยอยู่
ในประเทศไทย อายุ ระหว่าง 13-27 ปี ที่อยากเป็นนักแสดง จำนวน 15 คน

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์นี้มีทั้งหมด 3 ตอน ประกอบด้วย

1. แบบสัมภาษณ์ในส่วนของคุณสมบัติทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจะมีข้อมูลดังนี้
ชื่อ นามสกุล รายละเอียดการติดต่อ ระดับการศึกษา อาชีพ

2. รูปภาพแอปพลิเคชันต้นแบบ

3. ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชัน โดยให้ผู้ตอบแบบสอบถามให้คะแนนตาม
เกณฑ์แบบมาตราส่วนประเมินค่า (Rating Scale) ใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบลิเกิร์ตสเกล
(Likert Scale) คือ วิธีการกำหนดคะแนนให้ความพึงพอใจที่มากที่สุดเป็นคะแนนสูงสุดที่ได้ไปจน
น้อยที่สุดดังนี้

5 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดีมาก

4 หมายถึง ผลการประเมินในระดับดี

3 หมายถึง ผลการประเมินในระดับปานกลาง

2 หมายถึง ผลการประเมินในระดับควรปรับปรุง

1 หมายถึง ผลการประเมินในระดับใช้ไม่ได้

ประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแอปพลิเคชัน ตามหัวข้อต่อไปนี้

3.1 รูปแบบแอปพลิเคชันมีความสวยงาม ทันสมัย และมีความน่าสนใจ

3.2 รูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันใช้งานสะดวก ง่าย ไม่ยุ่งยากสามารถเข้าถึง
ข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว

3.3 รูปแบบของแอปพลิเคชันเหมาะสมกับการใช้งานเช่น เมนูง่ายต่อการใช้งาน

3.4 เนื้อหาในส่วนของความบันเทิงต่างๆ มีความเหมาะสม

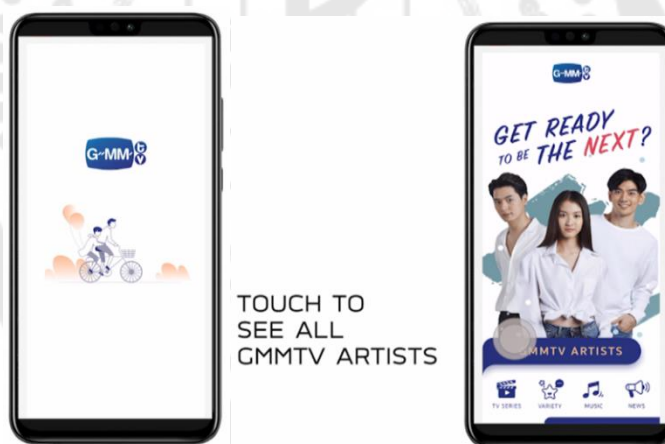
3. ข้อเสนอแนะ และความคิดเห็น เพื่อนำไปปรับปรุง

ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์ในส่วนของคุณข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม โดยจะมีข้อมูลดังนี้ ชื่อ-นามสกุล รายละเอียดการติดต่อ ระดับการศึกษา อาชีพ

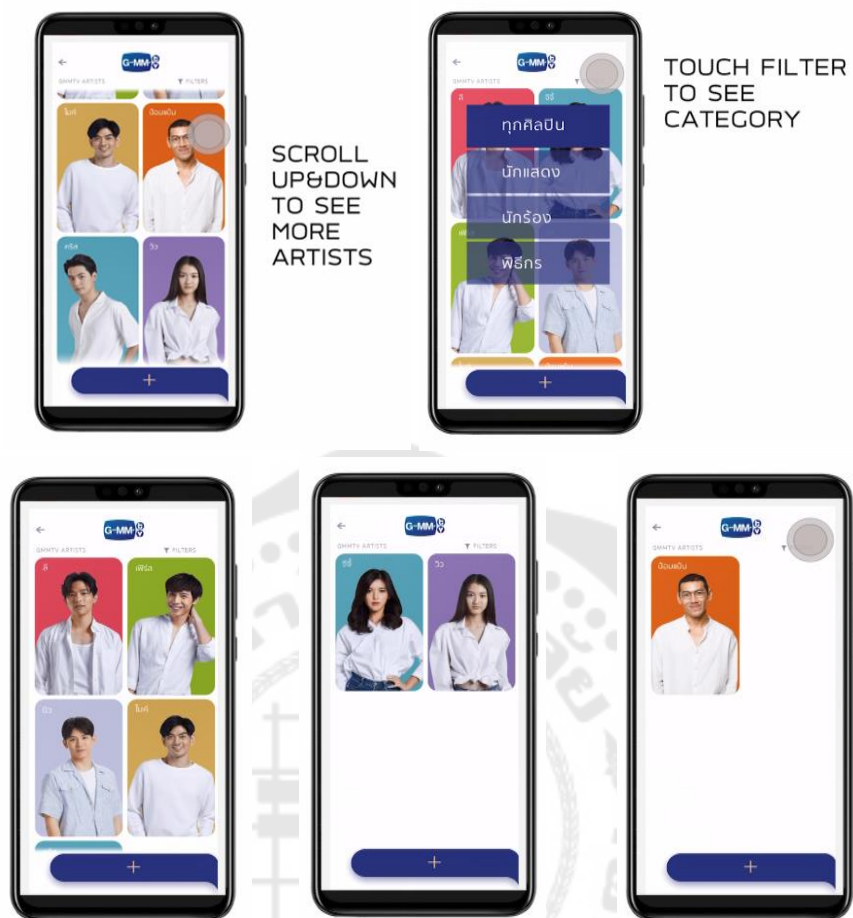
ชื่อ.....นามสกุล.....อายุ.....ปี
 รายละเอียดการติดต่อ.....
 การศึกษา.....
 อาชีพ.....
 ประสบการณ์ทำงาน.....

ตอนที่ 2 รูปภาพแอปพลิเคชันต้นแบบ

1. หน้าแรกของแอปพลิเคชัน GMMTV
2. หน้าเมนูหลักของแอปพลิเคชัน GMMTV เมนู GMMTV ARTISTS เป็นหน้าที่ผู้ที่สนใจต้องการทำความรู้จักหรือดู ศิลปิน นักแสดง นักร้องหรือพิธีกร ของ GMMTV

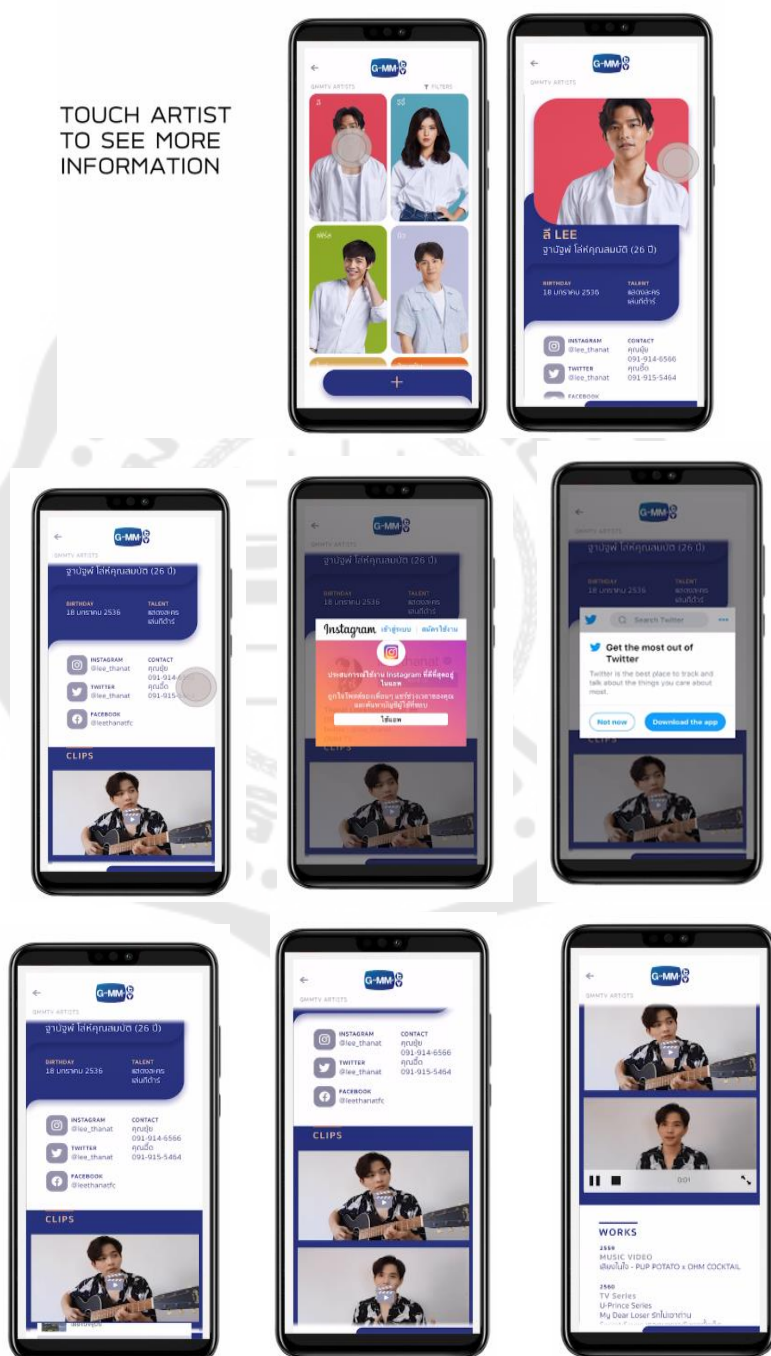


3. หน้า GMMTV ARTISTS สามารถกดเลื่อนขึ้นและลง เพื่อดูภาพหรือวิดีโอของศิลปิน

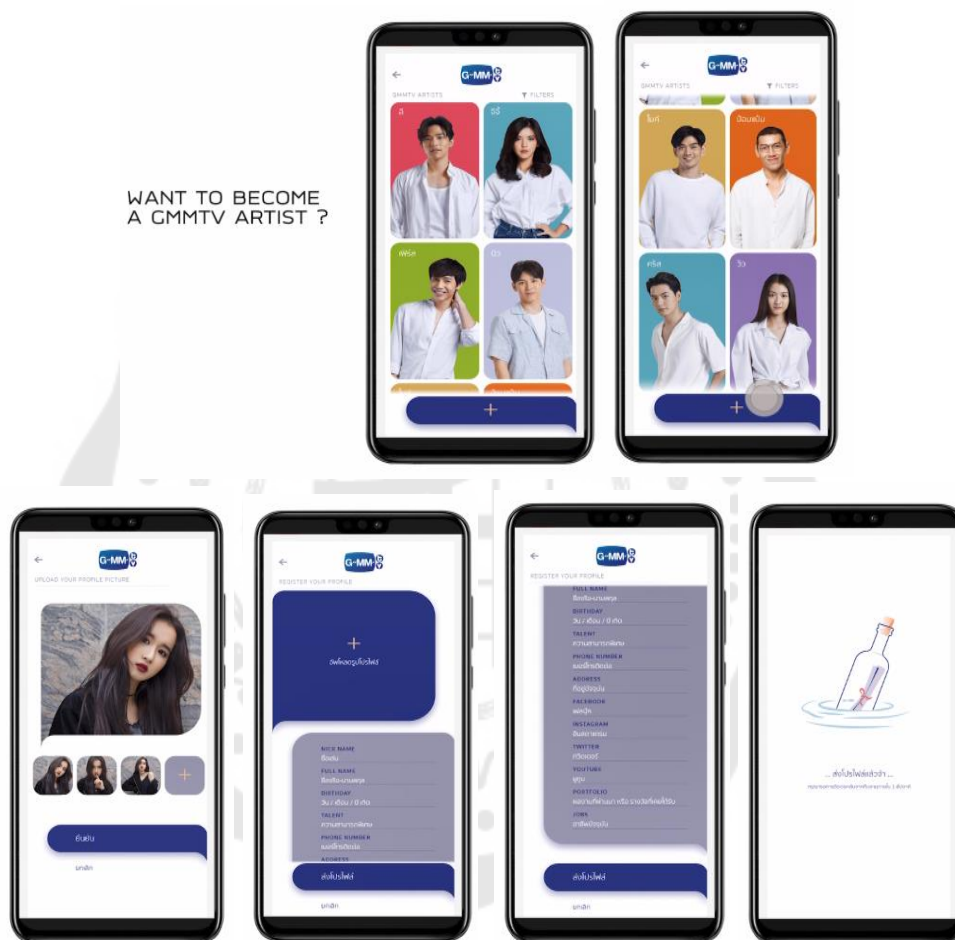


4. หน้า GMMTV ARTISTS ของแอปพลิเคชัน GMMTV แต่ละศิลปินเพื่อดูข้อมูลเพิ่มเติม สามารถเลื่อนขึ้นและลงเพื่อดูข้อมูลต่างๆ เช่น ข้อมูลเบื้องต้นของศิลปิน ผลงานที่เคยแสดง รูปภาพ ทั้งหมดด้วยสไลด์โชว์ สามารถเชื่อมต่อกับศิลปินด้วยโซเชียลมีเดียต่างๆ ของศิลปิน หรือดูคลิป วีดีโอที่แสดงความสามารถของศิลปิน หรือข้อมูลเพิ่มเติมของศิลปิน

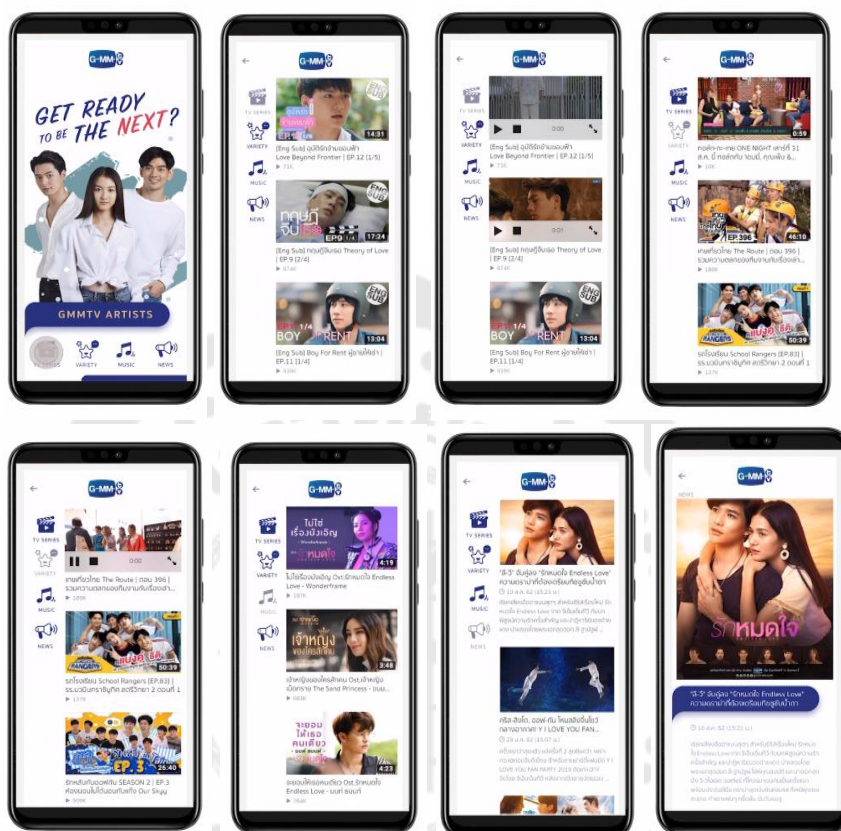
TOUCH ARTIST
TO SEE MORE
INFORMATION



5. หน้า GMMTV ARTISTS ของแอปพลิเคชัน GMMTV การสร้างพื้นที่แสดงความสามารถเพื่อเข้าสู่วงการบันเทิงสำหรับผู้ที่น่าสนใจ กดเครื่องหมายบวกเพื่อลงทะเบียน โดยเลือกภาพของคุณและกรอกข้อมูลต่างๆ จากนั้นกดส่งโปรไฟล์ จากนั้นรอการติดต่อจากผู้จัดการศิลปิน นักแสดง นักร้อง หรือพิธีกร ที่สนใจในตัวผู้สมัครติดต่อกลับเพื่อเรียกมาทำการพูดคุยแนะนำตัวอย่างเป็นทางการ หรือดูความสามารถเพิ่มเติมต่อไป



6. หน้าเมนูหลักของแอปพลิเคชัน GMMTV สามารถกดเข้าไปดูความบันเทิงต่างๆ ของ GMMTV โดยแต่ละไอคอนเพื่อดูสิ่งที่ต้องการ แอปพลิเคชัน GMMTV จะอัปเดตความบันเทิงต่างๆ คือ TV Series Variety Music และข่าวต่างๆ



คำชี้แจง : โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ลงใน ช่องว่างที่ตรงตามความคิดเห็นของท่าน

รายละเอียดการประเมินความพึงพอใจ รูปแบบของแอปพลิเคชันต้นแบบ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. รูปแบบแอปพลิเคชันมีความสวยงาม ทันสมัย และมีความน่าสนใจ					
2. รูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันใช้งานสะดวก ง่าย ไม่ยุ่งยาก สามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างรวดเร็ว					
3.3 รูปแบบของแอปพลิเคชันเหมาะสมกับการใช้งานเช่น เมนูง่ายต่อการใช้งาน					
3.4 เนื้อหาในส่วนของความบันเทิงต่างๆ มีความเหมาะสม					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ และความคิดเห็น เพื่อนำไปปรับปรุง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....





แบบฟอร์มการตรวจสอบเอกสารบทความวิจัยเพื่อขออนุมัติจบการศึกษา

ปรับปรุงและเริ่มใช้ 28 มกราคม 2562
บว.692

โปรดระบุ ☐ นิสิตได้รับทุนจากบัณฑิตวิทยาลัยประเภท..... ☐ ไม่ได้รับทุนการศึกษา

ระดับปริญญาโท ☐ ปริญญานิพนธ์ แบบ ก1 ☐ ปริญญานิพนธ์แบบ ก2 ☐ สารนิพนธ์

แบบฟอร์มการตรวจสอบเอกสารบทความวิจัยเพื่อขออนุมัติจบการศึกษา

คณะ	บทความที่เผยแพร่และสืบค้นได้ ที่แหล่งข้อมูลคือ	บทความฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์ในวารสาร สืบเนื่องจาก การประเมิน วิชาการ ระดับชาติ	บทความฉบับสมบูรณ์ที่ตีพิมพ์ในวารสาร สืบเนื่องจาก การประเมิน วิชาการ ระดับชาติ	บทความที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ การที่ปรากฏ ในฐานข้อมูล TCI กลุ่มที่ 2	บทความที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ การที่ปรากฏ ในฐานข้อมูล TCI กลุ่มที่ 1 หรือ ใน ฐานข้อมูล ACI	บทความที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติที่ปรากฏในฐานข้อมูล ก.พ.อ. ชื่อฐานข้อมูล	บทความที่ตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ การ นานาชาติ ในฐานข้อมูล ISL SCOPUS เป็นต้น	บทความที่ตีพิมพ์ในวารสาร การ Open access ใน ฐานข้อมูล
คณะสาขา (วิทยาลัย/วิทยาลัยสาขา/สังคมฯ)								
ระบุประเภทของผลงาน (อาทิ ผลงานวิจัย / ผลงานวิชาการ)		นำส่งขอ ทุนวิจัย						
ระบุจำนวนผลงานที่ตีพิมพ์ (ชิ้น)		1						
รหัสประจำตัวนิสิต	58199130351	ชื่อ-สกุล	วิชาวิชา	สาขาวิชา	นักศึกษาระดับปริญญาโท			
ชื่อปริญญานิพนธ์	☐ ภาษาไทย > การศึกษาและพัฒนาระบบนิเวศน์ของโรงเรียนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ☐ ภาษาอังกฤษ > Study and development of a talent's show application: case study for GMMTV							
ชื่อบทความที่ใช้ ขอจบการศึกษา	☐ ภาษาไทย > การศึกษาและพัฒนาระบบนิเวศน์ของโรงเรียนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ☐ ภาษาอังกฤษ > Study and development of a talent's show application : case study for GMMTV							
ชื่อวารสาร/ ชื่อการประชุม/ ชื่อเว็บไซต์	การประชุมวิชาการระดับชาติ นวัตกรรม ปีที่ 11							
ปี/ฉบับที่/ เดือน/หน้า	29-30 มี.ค. 61 ฉบับที่ 11 หน้า 127-1238	นิตยสารเอกสาร	เสนอคนบดือนมิติ	วันที่สำเร็จการศึกษา (สำหรับฝ่ายทะเบียน)				

หมายเหตุ : เอกสารที่ต้องส่งประกอบด้วย 1. นิตยสารเอกสาร 2. นิตยสารเอกสาร

กรณีใช้ Reprint

1. หน้าปกวารสาร 2. สารบัญ 3. รายชื่อของบรรณาธิการหรือผู้ทรงคุณวุฒิ 4. บทความที่ปรากฏเลขหน้า
5. แผนสืบมา บว.412 ฉบับที่ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัย 6. เอกสารแสดงการส่งข้อมูลประกอบ (ไฟล์แนบ) ให้กับบัณฑิตวิทยาลัยที่ gradswuacademics@gmail.com ระบุหัวข้อ : ขอส่ง

* เอกสารผลงานตีพิมพ์เพื่อขอจบการศึกษา (ชื่อ-สกุลนิสิต, รหัสประจำตัวนิสิต)

กรณีใช้ใบตอบรับ ที่ตีพิมพ์ต้องไม่เกิน 6 เดือน จากวันที่ยื่นเอกสารฉบับนี้

1. หน้าปกวารสารฉบับล่าสุด 2. ฉบับร่างที่ผ่านการตรวจและแก้ไขแล้ว (Final draft) 3. จดหมายตอบรับการตีพิมพ์ (Accepted letter)
4. หลักฐานการพิจารณาตีพิมพ์ (Peer Review) 5. แผนสืบมา บว.412 ฉบับที่ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัย 6. เอกสารแสดงการส่งข้อมูลประกอบ (ไฟล์แนบ) ให้กับบัณฑิตวิทยาลัยที่ gradswuacademics@gmail.com ระบุหัวข้อ : ขอส่งเอกสารผลงานตีพิมพ์เพื่อขอจบการศึกษา (ชื่อ-สกุลนิสิต, รหัสประจำตัวนิสิต)

✓ สำหรับกรณีส่งเอกสารวิชาการ

1. ประกาศนียบัตรหรือใบรับรองจากหน่วยงานราชการ 2. หน้าปก 3. สารบัญ 4. รายชื่อของบรรณาธิการหรือผู้ทรงคุณวุฒิ 5. บทความที่ตีพิมพ์ (Full text)
5. แผนสืบมา บว.412 ฉบับที่ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัย 6. เอกสารแสดงการส่งข้อมูลประกอบ (ไฟล์แนบ) ให้กับบัณฑิตวิทยาลัยที่ gradswuacademics@gmail.com ระบุหัวข้อ : ขอส่งเอกสารผลงานตีพิมพ์เพื่อขอจบการศึกษา (ชื่อ-สกุลนิสิต, รหัสประจำตัวนิสิต)

เรียน คณะบัณฑิตวิทยาลัย

ข้าพเจ้า (นิสิต) วิชาวิชา วิชาวิชา สาขาวิชา นักศึกษาระดับปริญญาโท
 รหัสประจำตัวนิสิต, โทรศัพท์ 58199130351 / 063-374-2466 นิสิตระดับปริญญาโทบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ขอส่งหนังสือรับรองนี้เพื่อ
 ประสงค์การพิจารณาขอสำเร็จการศึกษาในภาคเรียนที่ ปีการศึกษา ทั้งนี้ได้รับอนุมัติจากโครงการปริญญานิพนธ์จากบัณฑิตวิทยาลัย
 (วัน เดือน ปี) (แนบสำเนา บว.412 ฉบับที่ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัย)

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ลงชื่อ วิชาวิชา (นิสิต) >

() เสนอคนบัณฑิตวิทยาลัยเพื่ออนุมัติ
 () อื่นๆ ระบุ.....

ลงชื่อ วิชาวิชา (อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์หลัก) >

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุจิตรา ศรีสิงห์)

ลงชื่อ วิชาวิชา (ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร) >

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ

วันที่

อนุมัติ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
 คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

หนังสือรับรอง การยอมรับผลงานปริญญานิพนธ์/สารนิพนธ์หรือเสนอต่อที่ประชุมวิชาการ

ปรับปรุงและเริ่มใช้ 28 มกราคม 2562
บว.692

หนังสือรับรอง การยอมรับผลงานปริญญานิพนธ์/สารนิพนธ์เพื่อตีพิมพ์หรือเสนอต่อที่ประชุมวิชาการ/ เผยแพร่ในแหล่งข้อมูลที่สืบค้นได้ (หากเป็นฉบับ reprint หรือมีหนังสือรับรองจากวารสารแล้วไม่ต้องใช้ส่วนนี้)

ข้าพเจ้า... อ.ดร. กรกฏ อ่ำวงศ์ ... ตำแหน่ง ประธานบัณฑิตสภา
สถานที่ทำงาน... วิทยาลัยการพัฒนศาสตร์ ... โทรศัพท์... 09.6-795-9236
ขอรับรองว่า (ชื่อนิสิต)... นาง รพีพร โสภณพัส ... สาขาวิชา... ศึกษาศาสตร์
ระดับปริญญาโท มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีผลงานปริญญานิพนธ์/สารนิพนธ์ หรือส่วนหนึ่งของผลงานปริญญานิพนธ์/สารนิพนธ์
ได้รับการยอมรับให้ตีพิมพ์และเผยแพร่ได้ หรือเสนอต่อที่ประชุมวิชาการที่มีรายงานการประชุม หรือเผยแพร่ในแหล่งข้อมูลที่สืบค้นได้

☐ ผ่านการแก้ไขตามข้อเสนอแนะของกรรมการภายนอกร่วมกลั่นกรอง (peer review) แล้ว และมีการตรวจสอบ
ความสมบูรณ์รอบสุดท้ายจากบรรณาธิการเป็นที่เรียบร้อยแล้ว โดยไม่มีการแก้ไข โดยจะตีพิมพ์ / คาดว่าจะ
จะตีพิมพ์ในวารสาร / สิ่งพิมพ์ทางวิชาการ ชื่อ.....
ฉบับที่.....ปีที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

☒ เสนอต่อที่ประชุมวิชาการที่มีรายงานการประชุม (Proceedings) โดยบทความฉบับเดิมได้รับการตีพิมพ์หรือยอมรับ
ให้ตีพิมพ์ในรายงานการประชุมวิชาการเรื่อง การศึกษาและพัฒนาอาชีพในสังคมไทย ...
หน่วยงานที่จัดประชุม สถาบันพัฒนาสังคมและสังคม มจร ... สถานที่จัดประชุม อาคารเรียน ศาลาการเปรียญ วัด 6/11
วันที่เสนอผลงาน 29-30 มี.ค. 61 ... เดือน พ.ค.
โดยจะตีพิมพ์เผยแพร่ภายในเดือน มีนาคม 2561
☐ เผยแพร่ในลักษณะที่สืบค้นได้ ที่แหล่งข้อมูล.....
โดยหน่วยงาน.....
วันที่เผยแพร่ผลงาน.....เดือน.....พ.ศ.....

ลงนาม.....
(.....)
ประธานกรรมการบริหารหลักสูตร
วันที่...../...../.....

ขั้นตอนการส่ง

1. กรอกข้อมูลใน บว.692 ให้ อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์และประธานกรรมการบริหารหลักสูตร ลงชื่อ
2. นำ บว.692 และเอกสารหลักฐานแนบมาส่งที่บัณฑิตวิทยาลัย
3. Scan เอกสารหลักฐานแนบ + File บว 692 ส่งเมลมาที่ gradswuacademics@gmail.com ระบุหัวข้อ: ขอส่งเอกสารผลงานตีพิมพ์
เพื่อขอจบการศึกษา (ชื่อ-สกุล นิสิต, รหัสประจำตัว นิสิต)
(สามารถ download ได้ที่ <http://grad.swu.ac.th/> > นิสิตปัจจุบัน > แบบฟอร์ม) **ขอไฟล์ word เพื่อ copy ข้อมูลที่
ถูกต้องลง database**

การประชุมวิชาการระดับนานาชาติ “มศว วิจัย” ครั้งที่ 11

PROCEEDINGS

The 11th Srinakharinwirot University Research Conference






29-30 มีนาคม 256

ณ อาคารนวัตกรรม ศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศ
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

**มศว
วิจัย 11**

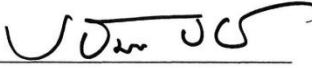
ISBN : 978-616-296-163-2

สถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 Strategic Wisdom and Research Institute Srinakharinwirot University



QR Code
facebook

เกียรติบัตรการนำเสนอผลงานในการประชุมวิชาการระดับนานาชาติ

 มศว วิจัย 11 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ขอมอบเกียรติบัตรนี้ไว้เพื่อแสดงว่า ธำณัฐห์ โล่ห์คุณสมบัติ และยศไกร ไกรทอง ได้นำเสนอผลงานวิจัยในการประชุมวิชาการระดับชาติ มศว วิจัย ครั้งที่ 11 วันที่ 29-30 มีนาคม 2561 ณ อาคารนวัตกรรม ศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี ให้ไว้ ณ วันที่ 30 มีนาคม 2561	
 ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปฐมนิธิ จิระเสะ ผู้อำนวยการสถาบันยุทธศาสตร์ทางปัญญาและวิจัย	 อาจารย์ ดร.ธนาริป สุนธิ์ บรรณารักษ์



ภาคผนวก ค
ภาพการประกาศการสอบปากเปล่าวิทยานิพนธ์
ระดับบัณฑิตศึกษา
สาขานวัตกรรมการออกแบบ
วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

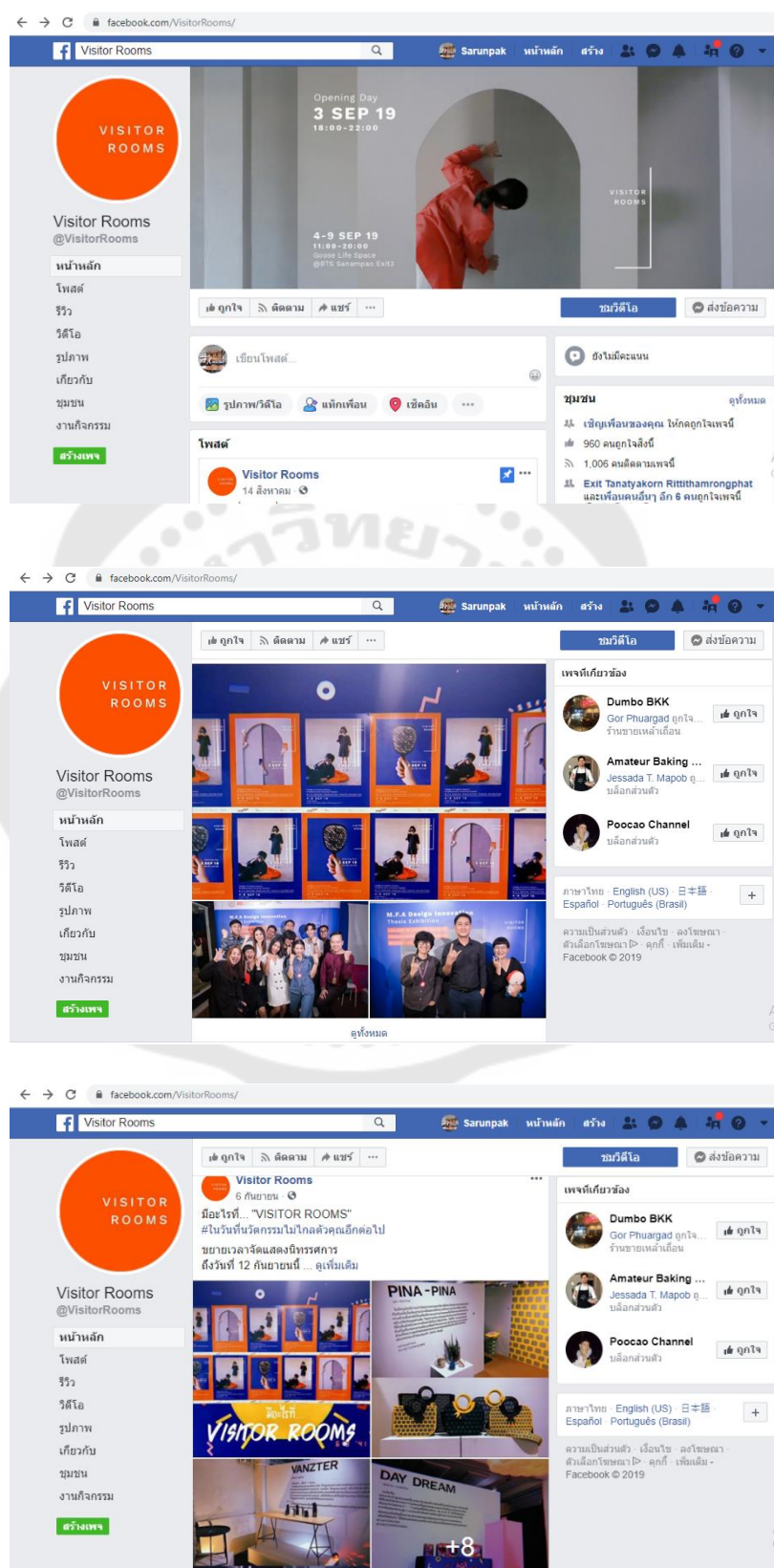
ภาพการประกาศการสอบปากเปล่าวิทยานิพนธ์ ระดับบัณฑิตศึกษา
 สาขานวัตกรรมการออกแบบ
 วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ





ภาคผนวก ง
ภาพการจัดผลงานวิทยานิพนธ์ ระดับบัณฑิตศึกษา
สาขานวัตกรรมการออกแบบ
วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

เพจ Facebook : VISITOR ROOM ใช้เผยแพร่การจัดแสดงงานนิทรรศการ



โปสเตอร์การจัดแสดงงาน วิทยานิพนธ์



VISITOR ROOMS

Opening Day
3 SEP 19
18:00-22:00

College of Creative Industry,
Srinakharinwirot University Presents
M.F.A DESIGN INNOVATION THESIS EXHIBITION
4-9 SEP 19
11:00-20:00
Goose Life Space @BTS Sanampao Exit 3

Sangkha | PRYN PARFUM | VIN N. PATARARIN | CREATIVE MEDIA STUDIO | AFTERGLOW



VISITOR ROOMS

Opening Day
3 SEP 19
18:00-22:00

College of Creative Industry,
Srinakharinwirot University Presents
M.F.A DESIGN INNOVATION THESIS EXHIBITION
4-9 SEP 19
11:00-20:00
Goose Life Space @BTS Sanampao Exit 3

Sangkha | PRYN PARFUM | VIN N. PATARARIN | CREATIVE MEDIA STUDIO | AFTERGLOW

การจัดแสดงงานวิทยานิพนธ์





ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นายฐานัฐพ์ โล่ห์คุณสมบัติ
วัน เดือน ปี เกิด	18 มกราคม 2536
สถานที่เกิด	ปทุมธานี
วุฒิการศึกษา	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม สาขาการสื่อสารเพื่อการจัดการนวัตกรรมการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	802/174 หมู่ 2 ตำบลคูคต อำเภอลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี 12130

