

## บทคัดย่อ

|                     |  |
|---------------------|--|
| ชื่อการค้นคว้าอิสระ | การพัฒนาและออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการสื่อสารในคณะนิเทศศาสตร์<br>และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ |
| ชื่อผู้เขียน        | นายเฟื่องอรุณ เสือเพชร   |
| ชื่อปริญญา          | ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ)   |
| ปีการศึกษา          | 2562   |

การศึกษาเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาการใช้งานแอปพลิเคชันเพื่อการสื่อสารภายในองค์กรคณะนิเทศศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ในปัจจุบัน 2) ศึกษาปัญหาการใช้งานแอปพลิเคชันเพื่อการสื่อสารภายในองค์กรคณะนิเทศศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ 3) ศึกษาความต้องการในการใช้งานแอปพลิเคชันเพื่อการสื่อสารภายในองค์กรคณะนิเทศศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์

วิธีการศึกษาแบ่งเป็น 3 ส่วน ส่วนที่หนึ่ง เป็นการศึกษาเอกสาร งานวิจัยทางการออกแบบการใช้งานของสื่อสารสนเทศ และรูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันเดิมขององค์กรสถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ เพื่อเป็นแนวทางตามกรอบแนวคิดในการสร้าง วิเคราะห์และพัฒนาแอปพลิเคชันรูปแบบใหม่ แล้วนำเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ ส่วนที่สอง สร้างแบบสอบถามเพื่อใช้ในการสำรวจความต้องการการใช้งานแอปพลิเคชันภายในคณะนิเทศศาสตร์ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์ โดยสำรวจข้อมูลจากสถานภาพของบุคลากรที่เกี่ยวข้องกับสถาบัน ประกอบด้วย อาจารย์ผู้สอน เจ้าหน้าที่ประจำคณะ นักศึกษาที่ยังคงสภาพนักศึกษาปัจจุบันอยู่ และศิษย์เก่าประจำคณะ พบว่า ทางด้านการประชาสัมพันธ์ ต้องการรับรู้ถึงกิจกรรมต่าง ๆ ภายในสถาบัน และคณะนิเทศศาสตร์ เพื่อหวังจะได้เข้าร่วมกิจกรรม และรับทราบข่าวสารต่าง ๆ ได้อย่างสม่ำเสมอ ทางด้านการสื่อสารภายในองค์กร ต้องการติดต่อสื่อสารกับบุคคลภายในองค์กรเพื่อพูดคุย ปรีกษาและขอคำแนะนำเมื่อพบปัญหาระหว่างวัน ทางด้านงานเอกสาร ต้องการรูปแบบของการดาวน์โหลดเอกสารสำหรับประกอบการเรียนทดแทนการพิมพ์ลงบนกระดาษ และการดำเนินการเอกสารของระบบของคณะ โดยสามารถทำผ่านระบบออนไลน์ในแอปพลิเคชันได้

ทางด้าน การเรียนการสอน สามารถตรวจสอบตารางเรียน รวมไปถึงการแจ้งเตือนล่วงหน้าที่สามารถทำให้ผู้เรียนและผู้สอนรับรู้ถึงตำแหน่งการเรียนการสอนได้ ตลอดไปจนถึงการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ส่วนที่สาม เป็นการพัฒนารูปแบบการใช้งานแอปพลิเคชันให้อยู่ในรูปแบบของ User Experience (UX) ให้ตรงกับความต้องการใช้งานตามแบบสำรวจความต้องการใช้งาน เพื่อให้กลุ่มผู้ใช้งานสามารถรับรู้ และมีประสบการณ์ในการที่ดีต่อการใช้งานแอปพลิเคชัน โดยให้กลุ่มผู้ใช้งานรวมถึงผู้พัฒนาแอปพลิเคชันได้ทดลองใช้ และประเมินจากแบบสอบถามหลังการทดลองใช้ ที่ระดับความพึงพอใจ 5 ระดับ พบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อการยอมรับการใช้เทคโนโลยีคือ การใช้งานง่าย ไม่ยุ่งยากซับซ้อน ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน ผู้ใช้งานรู้สึกได้รับประโยชน์ แอปพลิเคชันมีความน่าเชื่อถือ และสามารถใช้งานได้ตลอดเวลา ปัจจัยที่ส่งผลต่อทัศนคติต่อการใช้งานแอปพลิเคชัน คือ ความรับรู้และเข้าใจในฟีเจอร์ของการพัฒนาแอปพลิเคชัน แอปพลิเคชันตอน โททย์ต่อวัตถุประสงค์การใช้งานของกลุ่มผู้ใช้ การเข้าสู่ระบบไม่ยุ่งยาก และสามารถติดต่อกับผู้พัฒนาได้เมื่อเจอปัญหาการใช้งาน และปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในด้านการใช้งาน คือ การใช้งานไม่ยุ่งยากซับซ้อน การเลือกใช้สีและรูปร่างของการออกแบบดูสบายตา มีความทันสมัย การใช้ภาษามีการสื่อสารที่ถูกต้อง

แนวทางการพัฒนาและออกแบบแอปพลิเคชันเพื่อการสื่อสารในองค์กรให้ได้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นคือ 1) พัฒนาและออกแบบแอปพลิเคชันให้ตรงกับยุคสมัยปัจจุบันควบคู่ไปกับความต้องการการใช้งาน และความสะดวกของผู้ใช้งานให้มากที่สุด 2) คำนิยามใช้ประโยชน์หลักของแอปพลิเคชันให้เป็นจุดเด่นของแอปพลิเคชันที่กำลังพัฒนาให้แตกต่างกับแอปพลิเคชันที่มีรูปแบบเดียวกันในยุคสมัยปัจจุบัน 3) การลดทอนรูปแบบการใช้งานให้ครอบคลุมเพียงการกดแค่ไม่กี่ครั้งเป็นสิ่งสำคัญต่อการใช้งานแอปพลิเคชัน เพราะเป็นสิ่งที่ผู้ใช้งานจะสังเกตเห็นถึงประโยชน์จากการใช้งานสูงสุด 4) การพัฒนาและออกแบบแอปพลิเคชันในยุคสมัยปัจจุบันต้องคำนึงถึงการพัฒนาของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ว่ามีการพัฒนาไปในทิศทางใด เพื่อให้สอดคล้องต่อความสะดวกในการใช้งานของกลุ่มผู้ใช้งานในยุคสมัยนั้น ๆ 5) การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อการสื่อสารภายในองค์กรเป็นแอปพลิเคชันเชิงวิชาการ การสอดแทรกหรือนำสิ่งที่ทำให้ผู้ใช้รู้สึกถึงความสนุกสนานเป็นสิ่งสำคัญ เพราะจะทำให้ผู้ใช้มีความเพลิดเพลิน ไม่น่าเบื่อหน่าย และทำให้แอปพลิเคชันมีความแตกต่างจากแอปพลิเคชันในรูปแบบเดียวกัน

## ABSTRACT

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| <b>Title of Independent study</b> | Developing and designing application for communication within Graduate School of communication arts and management innovation, National institute of development administration |
| <b>Author</b>                     | Mr. Fueangaut Sueaphet  |
| <b>Degree</b>                     | Master of Arts Program in Communication and Innovation  |
| <b>Year</b>                       | 2019  |

---

The objective of this study is to 1) study the use of an application for communication within the Faculty of Communication Arts. Currently, the National Institute of Development Administration 2) study the problem of using applications for communication within the Faculty of Communication Arts National Institute of Development Administration 3) To study the needs of applications for communication within the Faculty of Communication Arts. National Institute of Development Administration

The study method is divided into 3 parts, the first part is the study of documents. Research work on the design of the use of information media. And patterns of using the original application of the organization, National Institute of Development Administration To guide the conceptual framework for creating Analyze and develop new applications And presenting to the experts. The second part of the luminaries creates a questionnaire to explore application usage requirements within the Faculty of Communication Arts. National Institute of Development Administration By surveying data from the status of personnel related to the institute, consisting of lecturers Faculty staff Students who remain current students And the faculty alumni found that In the public relations Want to be aware of activities within the Institute and Faculty of Communication Arts To hope to be able to participate in activities And receive regular news updates In communication within the organization Want to communicate

with people within the organization to talk Consult and seek advice when encountering problems during the day. In the document side A download format is required for the study instead of printing on paper. And the implementation of the documents of the faculty system This can be done online in the

application. In the field of teaching and learning Can check class schedule Including advance notifications that can make students and teachers aware of the teaching position. As well as organizing various activities. The third part is to develop the use of the application in the form of User Experience (UX) to meet the needs of the use of the survey. So that the user group can recognize And have a good experience in using the application By allowing user groups including application developers to try out And evaluated from questionnaires after the trial At 5 levels of satisfaction, it was found that the factors affecting the adoption of technology were Ease of use Not complicated Improves work efficiency Users feel the benefit The application is reliable. And can be used at any time The factor that affects application attitude is the knowledge and understanding of application development features. Applications for the purpose of use of the user group Easy login And can contact the developer when encountering any problems And the factors affecting the satisfaction of use are Use is not complicated. The choice of color and shape of the design looks comfortable on the eyes. Modern Correct use of language.

The guidelines for developing and designing applications for communicating in the organization to be more efficient are 1) Develop and design applications to meet the current era along with the needs of usage. 2) Consider utilization of the main application as the strength of the application that is developing different from the application with the same format in 3) Reducing usage patterns to cover just a few presses is essential to the usability of an application. Because it is something that users will see the benefits from the most use. 4) The development and design of applications in the current era must consider the development of electronic devices that have evolved in any direction. To comply with the ease of use of the user groups in that period. 5) development applications for communication within the organization as applications for academic purposes. It is important to insert or bring something that makes the user feel fun. Because it will make the user enjoy Not bored And makes the application different from the application of the same form.