การพัฒนาสติกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูนหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

The Development of Sticker on Application Line for Computer Science Curriculum, Valaya Alongkorn Rajabhat University under the Royal Patronage

วิศรุต ขวัญคุ้ม* จาระวี มันตะรักษ์ ปทุมรัตน์ ฉัตรรัตนศักดิ์ และณัฐรดี อนุพงค์
หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์
** ผู้นิพนธ์หลัก (Corresponding Author) E-mail: Wisrut@vru.ac.th*

บทคัดย่อ

การวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาและออกแบบสติกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูนคาแรกเตอร์อาจารย์หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสติกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูนคาแรกเตอร์อาจารย์หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นผลงานจากการจัดการเรียนการสอนด้วยแนวคิดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพ (Productive Learning) ในรายวิชาการแสดงผลข้อมูลด้วยภาพและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ โดยการออกแบบและพัฒนาเริ่มจากการศึกษาลักษณะเฉพาะตัวของอาจารย์ในหลักสูตรแต่ละท่าน การออกแบบภาพโครงร่างตามคาแรกเตอร์ การใช้เครื่องมือวาดเป็นไฟล์ดิจิทัลตามข้อกำหนดของ Line Creator Market และการนำสติกเกอร์ฉบับสมบูรณ์อัปโหลดขึ้นร้านค้า การวิจัยนี้ได้มีการสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้สติกเกอร์ เป็นจำนวน 50 คน ด้วยการใช้แบบสอบถามและวิเคราะห์ผลจากค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการสำรวจพบว่าผู้ใช้มีความพึงใจต่อสติกเกอร์อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.23 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.657 ดังนั้นสรุปได้ว่าสติกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูนคาแรกเตอร์อาจารย์หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้นสามารถนำไปใช้งานแทนการแสดงความรู้สึกหรือแทนข้อความในแอปพลิเคชันไลน์ได้จริง

คำสำคัญ: สติกเกอร์การ์ตูน, แอปพลิเคชันไลน์, การเรียนรู้เชิงผลิตภาพ, หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์

Abstract

The objectives of this research were to 1) design and develop stickers on the LINE application, a set of cartoon characters of Computer Science Curriculum lecturers, and 2) study the user satisfaction of the Computer Science Curriculum lecturers cartoon character

stickers on the Line application. This was a result of teaching and learning management with the concept of Productive Learning in Data Visualization and Computer Graphic subject. The process begun by studying the individual characteristics of each lecturer, designing sketches based on characters, using the digital drawing tools in accordance with Line Creator Market specifications, and uploading completed stickers on the creator store. In this research, a survey of 50 sticker users' satisfaction was done using a questionnaire and analyzed the results with mean and standard deviation. The survey results showed that users were satisfied with the stickers in a high level, where the mean equals to 4.23 and the standard deviation equals to 0.657. Therefore, it could be concluded that the development of Computer Science Curriculum lecturers' cartoon character stickers on the Line application could be used instead of text messages or feeling expressions.

Keywords: Cartoon Sticker, Line Application, Productive Learning, Computer Science Curriculum

บทนำ

ในยุคสมัยที่ผู้คนก้าวเข้าสู่โลกดิจิทัล สังคมเต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสาร และการติดต่อสื่อสารที่ไร้พรมแดนผ่านอินเทอร์เน็ต โดยไม่มีข้อจำกัดด้านเวลา สถานที่ หรือระยะทาง สมาร์ทโฟนได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อชีวิตผู้คนมากขึ้น วิถีชีวิตของผู้คนได้มีการเปลี่ยนแปลงเข้าสู่โลกดิจิทัลมากขึ้น เครื่องมือและอุปกรณ์ที่รองรับเทคโนโลยีดิจิทัลเริ่มกลายเป็นปัจจัยสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวัน ผลการสำรวจพบว่ามีอัตราการใช้โทรศัพท์มือถือสมาร์ทโฟนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยกิจกรรมที่ทำส่วนใหญ่ผ่านสมาร์ทโฟน คือ โซเชียลเน็ตเวิร์ค ดาวน์โหลด ดูหนัง ฟังเพลง อัปโหลดข้อมูล และติดตามข่าวสาร (ข่าวประชาสัมพันธ์สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2562)

การสื่อสารถือเป็นเรื่องที่มีความสำคัญต่อมนุษย์ในการติดต่อข่าวสารถึงกัน โดยเฉพาะในสังคมยุคดิจิทัลที่เป็นสังคมยุคข้อมูลข่าวสาร ยุคของการติดต่อสื่อสารแบบไร้พรมแดนโดยผ่านอินเทอร์เน็ต องค์การต่างๆ มีการพัฒนาทางด้านการสื่อสารมาอย่างต่อเนื่อง เพื่ออำนวยความสะดวกในการส่งข่าวสาร มีการเกิดขึ้นของโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันออนไลน์ที่ใช้ในการสื่อสารที่หลากหลาย เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน ได้แก่ Line, Facebook, Instagram, Twitter หรืออื่น ๆ ซึ่งแต่ละแอปพลิเคชันมีลักษณะหรือจุดเด่นที่แตกต่างกัน อีกทั้งสามารถส่งผ่านข้อมูลได้ทุกประเภท เช่น ตัวอักษร ตัวเลข สัญลักษณ์ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง ผ่านช่องทางต่างๆ ในการสื่อสารแอปพลิเคชันไลน์ (LINE) เป็นหนึ่งในแอปพลิเคชันที่นิยมใช้กันอย่างมากในการสื่อสารผ่านสมาร์ทโฟน เริ่มใช้ครั้งแรกในเดือน

มิถุนายน พ.ศ.2554 โดยเป็นแอปพลิเคชันสำหรับการพูดคุยผ่านอินเทอร์เน็ตแทนการโทรศัพท์ผ่านเครือข่าย

แอปพลิเคชันไลน์มีการเติบโตอย่างรวดเร็ว และได้รับการยอมรับระดับสากล โดยมียอดผู้ใช้มากกว่า 500 ล้านคนทั่วโลก (LINE Corporation, 2562) อีกทั้งสามารถใช้ได้บนหลายแพลตฟอร์ม เช่น ไอโอเอส (iOS) แอนดรอยด์ (Android) รวมถึงคอมพิวเตอร์ส่วนบุคคลอย่างวินโดวส์ (Windows) และแมคโอเอส (Mac OS) จุดเด่นของแอปพลิเคชันไลน์ คือ มีรูปแบบการใช้งานที่หลากหลาย โดยสามารถพูดคุย ส่งรูป อิโมติค่อน สติกเกอร์ ตั้งค่าสนทนาเป็นกลุ่ม ฯลฯ จากสถิติพบว่าคนไทย 84% ของคนที่เข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ใช้แอปพลิเคชันไลน์ในการสนทนาเป็นอันดับ 1 ของกลุ่มแอปพลิเคชันที่เน้นการสนทนา (Datareportal, 2019)

การส่งสติกเกอร์แทนสัญลักษณ์หรือข้อความที่แสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกระหว่างคู่สนทนาเป็นลักษณะเด่นของการสนทนาในแอปพลิเคชันไลน์ ในปัจจุบันได้มีการพัฒนาสติกเกอร์ไลน์ออกมาหลากหลายรูปแบบ ทั้งสติกเกอร์จากองค์กรต่างๆ หรือผู้พัฒนารายย่อย ซึ่งการพัฒนาสติกเกอร์สำหรับสนทนาสามารถสร้างรายได้ได้อีกด้วย

ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่าในงานวิจัยของ มนัส ทองบุญเรือง และคณะ (2560) ได้มีการประยุกต์ใช้กระบวนการของโมเดลการพัฒนาระบบแบบ Adaptive Waterfall มาใช้ในการพัฒนาสติกเกอร์ และใช้สติกเกอร์ในการโปรโมทสินค้าโอทอป จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ พบว่าสติกเกอร์ดึงดูดให้ผู้ใช้งานเข้าเว็บไซต์กลุ่มสินค้าโอทอปของจังหวัดประจวบคีรีขันธ์และมียอดเข้าชมที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง งานวิจัยของ วัฒนา ทิพย์ทอง และคณะ (2560) เรื่องการพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อเพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ ของชุมชนป่าละอู่ ผลการวิจัยพบว่าสามารถเพิ่มยอดการเข้าชมเว็บไซต์ด้วยการประชาสัมพันธ์ผ่านสติกเกอร์ได้ รวมถึงงานวิจัยของ เจนจิรา อาบสีนาค (2558) เรื่องมุมมองลักษณะของการ์ตูนสติกเกอร์ไลน์ Creator ที่มีผลต่อความตั้งใจซื้อสติกเกอร์ พบว่าปัจจัยด้านลักษณะเฉพาะ คุณค่าทางอารมณ์ คุณค่าทางประโยชน์ใช้สอย ความพึงพอใจของผู้บริโภค ความภักดีของผู้บริโภค มีความสัมพันธ์ความตั้งใจซื้อของผู้บริโภคตามลำดับ และผลการวิจัยของ ฐิติ ปฐมชัยคุปต์ และเกตุวดี สมบูรณ์ทวี (2559) พบว่า รูปแบบแบบห้าวหาญ บุคลิกภาพแบบ และบุคลิกภาพแบบน่าตื่นเต้น ส่งผลต่อการจดจำตราสินค้า

หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์ จังหวัดปทุมธานี มีการจัดการเรียนการสอนด้วยแนวคิดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพ (Productive Learning) ซึ่งเป็นการเรียนการสอนที่เน้นผลลัพธ์ของการเรียนรู้ กล่าวคือผู้เรียนสามารถสร้างผลผลิตผลงานที่เกิดจากความรู้ประสบการณ์กิจกรรมต่างๆ ตลอดจนความร่วมมือกันของผู้สอนกับผู้เรียน หรือผู้เรียนกับผู้เรียน ดังนั้นการเรียนรู้เพื่อสร้างผลงาน ผลผลิตจำเป็นต้องผ่านกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนลงมือทำ โดยอาศัยแนวคิดและทฤษฎีการเรียนการสอนที่หลากหลาย ซึ่งกว่าผู้เรียนจะสร้างผลงานสำเร็จต้องมีกระบวนการพัฒนาพฤติกรรมและการปฏิบัติการ (สมพร โกมารทัต, 2557) จึงได้ให้ผู้เรียนออกแบบและพัฒนาสติกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูนหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ เพื่อให้

นักศึกษาได้แสดงผลงานในรายวิชาการแสดงผลข้อมูลด้วยภาพและคอมพิวเตอร์กราฟิกส์

ดังนั้น ผู้วิจัยในฐานะเป็นนักศึกษาสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ จึงได้พัฒนาสติกเกอร์ไลน์ขึ้นมาเพื่อประชาสัมพันธ์หลักสูตรและให้ผู้ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ทั่วไปได้ดาวน์โหลดไปใช้ในการส่งภาพสติกเกอร์ให้กับคู่สนทนาในแอปพลิเคชันไลน์เกิดความเพลิดเพลิน และสนุกสนานกับตัวการ์ตูนสติกเกอร์ไลน์ที่เป็นตัวการ์ตูนคาแรกเตอร์อาจารย์หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ อีกทั้งยังตอบโจทย์การจัดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพของทางมหาวิทยาลัยที่ส่งเสริมให้นักศึกษานำความรู้ในห้องเรียนมาผลิตเป็นชิ้นงาน และนำผลงานการจัดการเรียนรู้เชิงผลิตภาพมาเผยแพร่บนแอปพลิเคชันไลน์ และยังสามารถใช้สติกเกอร์เป็นสื่อในการประชาสัมพันธ์หลักสูตรได้อีกด้วย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบและพัฒนาสติกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูนหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสติกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูนหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์

วิธีการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัย โดยประยุกต์วิธีการวิจัยตามกระบวนการของวงจรการพัฒนาระบบงาน (System development Life Cycle : SDLC) (โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์, 2544) ดังนี้

1. การวางแผน

1.1 กำหนดปัญหาและกำหนดเป้าหมายของการวิจัย โดยการศึกษาแนวโน้มความต้องการสติกเกอร์ในรูปแบบต่างๆ ที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ในหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ จากการสุ่มสอบถามนักศึกษาและอาจารย์หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ จำนวน 30 คน ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 จึงนำมาซึ่งข้อสรุปของการพัฒนาสติกเกอร์ชุดการ์ตูนคาแรกเตอร์อาจารย์หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ โดยใช้การ์ตูนเป็นสื่อกลางแทนตัวอาจารย์ประจำหลักสูตรจำนวน 8 ท่าน ซึ่งจะทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น เนื่องจากมีความคุ้นเคยกับอาจารย์อยู่แล้ว

1.2 ศึกษาความเป็นไปได้ของการนำสติกเกอร์ไปเผยแพร่บนแฟลตฟอร์มของแอปพลิเคชันไลน์จาก Line Creators Market โดยศึกษาจากคู่มือการสร้างสรรค์ มีข้อกำหนดเกี่ยวกับสิทธิ์และกฎหมาย (Line Creators Market, 2562) ที่ต้องคำนึงถึงเช่น ไม่เป็นสติกเกอร์ที่ละเมิดทรัพย์สินทางปัญญา สติกเกอร์ต้องสามารถยืนยันได้ว่าใครคือเจ้าของสิทธิ์ ไม่เป็นสติกเกอร์ที่ละเมิดสิทธิ์ในภาพบุคคล สิทธิ์ในชื่อเสียง และอื่นๆ เป็นต้น

1.3 ศึกษาเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาสติกเกอร์ชุดการ์ตูนคาแรกเตอร์อาจารย์หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ ได้เลือกใช้โปรแกรม Adobe Illustrator เนื่องจากเป็นโปรแกรมที่ใช้ในการวาดภาพ โดยจะ

สร้างภาพที่มีลักษณะเป็นลายเส้น หรือที่เรียกว่าเว็คเตอร์ (Vector) ซึ่งสามารถทำงานออกแบบต่างๆ ได้หลากหลาย โดยมีคุณลักษณะที่สำคัญ คือ ผลงานที่สร้างขึ้นจะไม่มีปัญหาเรื่องความละเอียดในการแสดงภาพตามสื่อต่างๆ แม้จะนำไปขยายหรือลดขนาด (Adobe, 2019)

2. การวิเคราะห์

2.1 วิเคราะห์ความต้องการของกลุ่มเป้าหมายที่ใช้งานสติกเกอร์ไลน์ เช่น สติกเกอร์ที่ง่ายต่อการนำไปใช้ใน
บทสนทนาและการสื่อสารประจำวัน เป็นต้น

2.2 วิเคราะห์จุดเด่น ความน่าดึงดูดใจให้เลือกใช้งานสติกเกอร์ ซึ่งควรประกอบด้วยการแสดงอารมณ์ความรู้สึก ข้อความ และรูปที่เข้าใจได้ง่าย

3. การออกแบบและการพัฒนา

3.1 สำรวจลักษณะท่าทาง อุปนิสัย สังเกตจุดเด่นของอาจารย์ประจำหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ เพื่อนำมาออกแบบตัวการ์ตูนตามคาแรกเตอร์ของอาจารย์แต่ละท่าน

3.2 ร่างแบบลงในกระดาษด้วยดินสอตามที่ออกแบบไว้ จากนั้นนำแบบร่างมาสแกนเป็นภาพดิจิทัล และแทรกเข้าไปในโปรแกรม ดังภาพที่ 1(ก)

การร่างแบบบนกระดาษ การใช้เครื่องมือวาดเส้น การลงสีและตกแต่งข้อความ

ภาพที่ 1 กระบวนการสร้างสติกเกอร์ชุดการ์ตูน

3.3 ใช้เครื่องมือ Pen ในโปรแกรม Adobe Illustrator วาดเส้นตามแบบร่าง จะได้แบบที่พร้อมลงสี ดังภาพที่ 1(ข) จากนั้นลงสีภาพที่วาดเสร็จและตกแต่งข้อความตามคาแรกเตอร์ที่ออกแบบไว้ ดังภาพที่ 1(ค)

3.4 ตั้งค่าขนาดและรูปแบบของภาพที่เสร็จแล้วให้ตรงตามข้อกำหนดของ Line Creator Market ตรวจสอบความถูกต้องของการตั้งค่า โดยแต่ละภาพจะต้องมีขนาดกว้างไม่เกิน 370 x สูง 320 พิกเซล และบันทึกรูปแบบของภาพเป็นไฟล์นามสกุล PNG มีความละเอียดตั้งแต่ 72 dpi ขึ้นไป ใช้โหมดสี RGB และฉากหลักของรูปต้องโปร่งใส จากนั้นออกแบบตัวการ์ตูนอื่นๆ ในลักษณะที่แตกต่างกัน

4. การนำไปใช้

เมื่อได้ออกแบบและพัฒนาตัวการ์ตูนคาแรกเตอร์ครบตามจำนวนที่ไลน์กำหนดแล้ว ผู้พัฒนาจำเป็นต้องลงทะเบียนเป็นครีเอเตอร์ (ผู้จัดทำและผู้จำหน่ายสติกเกอร์) โดยกรอกข้อมูลที่จำเป็นเพื่อลงทะเบียนเป็นครีเอเตอร์ และทำการลงทะเบียนสติกเกอร์และรายละเอียดต่างๆ เช่น ชื่อ คำอธิบายต่างๆ พร้อมกับการอัปโหลดภาพสติกเกอร์ที่ได้พัฒนาไว้ เพื่อให้ทางไลน์พิจารณาว่าผ่านเกณฑ์สำหรับการจำหน่ายหรือไม่ เมื่อผ่านการพิจารณาแล้ว จะสามารถเริ่มจำหน่ายสติกเกอร์ที่ LINE STORE ทั้งนี้ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงและทำการดาวน์โหลดได้ผ่านร้านค้าสติกเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์

5. การบำรุงรักษา

เป็นขั้นตอนการปรับปรุง แก้ไขเพิ่มเติมข้อมูลเกี่ยวกับสติกเกอร์ โดยการปรับปรุงข้อมูลสติกเกอร์ให้เป็นปัจจุบันและถูกต้องตามข้อกำหนดของทางบริษัทไลน์หรือปรับปรุงและสร้างสติกเกอร์เพิ่มเติม รวมถึงทำการประชาสัมพันธ์เพื่อทำให้สติกเกอร์เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น โดยผ่านช่องทางแฟนเพจเฟซบุ๊กของหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์

6. การสำรวจความพึงพอใจและสรุปผล

ผู้วิจัยได้นำสติกเกอร์ที่พร้อมใช้งานแล้วไปทำการสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้สติกเกอร์ โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างด้วยวิธีการสุ่มแบบเจาะจงจากนักศึกษา 45 คน และอาจารย์หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ จำนวน 5 คน รวม 50 คน และสรุปผลการสำรวจความพึงพอใจในสติกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูนคาแรกเตอร์อาจารย์หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยนำผลที่ได้เทียบกับเกณฑ์การประเมิน 5 ระดับ (Rating scale) ประกอบด้วย มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด (บุญชม ศรีสะอาด, 2553)

ผลและอภิปรายผลการวิจัย

1. การพัฒนาสติกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูนคาแรกเตอร์อาจารย์หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์มีความสำเร็จ ดังภาพที่ 2 และผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงและทำการดาวน์โหลดสติกเกอร์ไลน์ได้

ผ่านทางร้านค้าสติกเกอร์ในแอปพลิเคชันไลน์ (LINE STORE) หรือดาวน์โหลดสติกเกอร์ไลน์ได้ผ่านลิงก์ https://line.me/S/sticker/9348971

ภาพที่ 2 สติกเกอร์ที่เสร็จแล้วบนแอปพลิเคชันไลน์

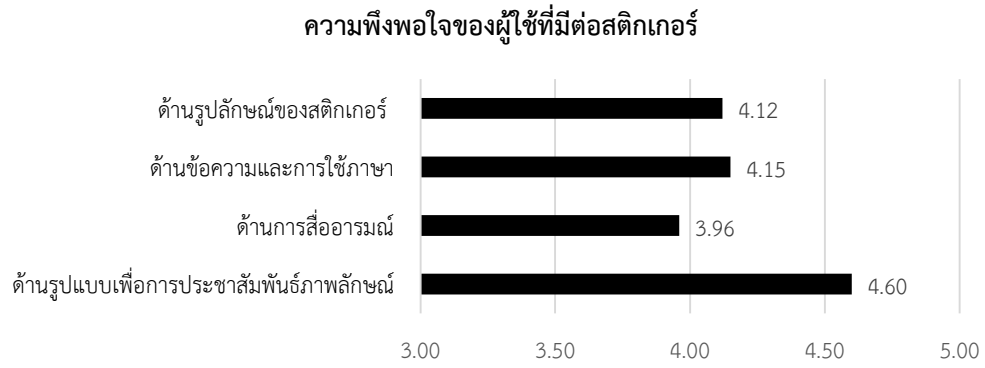
2. การสำรวจและศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสติกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูนคาแรกเตอร์อาจารย์หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ จากกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาที่ใช้แอปพลิเคชันไลน์ทั้งหมด 50 คน ในช่วงภาคการศึกษาที่ 2/2562 (ระหว่างเดือนพฤศจิกายน 2562 – มิถุนายน 2563) ได้ผลวิเคราะห์ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสติกเกอร์ชุดการ์ตูนหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์

รายการ		$\bar{x}$	S.D.	ความพึงพอใจ
1. ด้านรูปลักษณ์ของสติกเกอร์	**รวม**	**4.12**	**0.678**	**มาก**
1.1 ความมีเอกลักษณ์ของสติกเกอร์		4.16	0.710	มาก
1.2 สติกเกอร์มีความเหมาะสม น่าสนใจ		3.92	0.634	มาก
1.3 ความสวยงามของสติกเกอร์		4.30	0.647	มาก
2. ด้านข้อความและการใช้ภาษา	**รวม**	**4.25**	**0.626**	**มาก**

รายการ		$\overline{x}$	S.D.	ความพึงพอใจ
2.1 ข้อความและการใช้ภาษามีความเหมาะสม		4.44	0.675	มาก
2.2 ความทันสมัยของภาษา		4.24	0.625	มาก
2.3 ความสอดคล้องของข้อความกับภาพประกอบ		4.08	0.528	มาก
3. ด้านการสื่ออารมณ์	**รวม**	**3.96**	**0.618**	**มาก**
3.1 สามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกได้		3.84	0.618	มาก
3.2 เพิ่มประสิทธิภาพในการติดต่อสื่อสาร		4.08	0.601	มาก
4. ด้านรูปแบบเพื่อการประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์	**รวม**	**4.60**	**0.535**	**มากที่สุด**
4.1 มีความเหมาะสมที่จะใช้ในการประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์องค์กร		4.60	0.535	มากที่สุด
	เฉลี่ยรวม	**4.23**	**0.657**	**มาก**

หมายเหตุ: ระดับ 4.51 – 5.00 = พึงพอใจมากที่สุด, 3.51 – 4.50 = พึงพอใจมาก, 2.51 – 3.50 = พึงพอใจปานกลาง, 1.51 – 2.50 =พึงพอใจน้อย, 0.00 – 1.50 = พึงพอใจน้อยที่สุด



ภาพที่ 3 ผลความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสติกเกอร์

จากตารางที่ 1 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสติกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูนคาแรกเตอร์อาจารย์หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาขึ้น พบว่าผู้ใช้งานแอปพลิเคชันไลน์ที่ดาวน์โหลดสติกเกอร์ชุดการ์ตูนคาแรกเตอร์อาจารย์หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\overline{x}$ = 4.23, S.D. = 0.657) และเมื่อพิจารณาค่าเฉลี่ยเป็นรายด้านพบว่าด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุด ได้แก่ ด้านรูปแบบเพื่อการประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ ($\overline{x}$ =4.60 , S.D. = 0.535) ด้านข้อความและการใช้ภาษา ($\overline{x}$ = 4.25, S.D. = 0.626) ด้านรูปลักษณ์ของสติกเกอร์ ($\overline{x}$ = 4.12, S.D. = 0.687) และด้านการสื่ออารมณ์ ($\overline{x}$ = 3.96, S.D. = 0.618) ตามลำดับ จากผลสำรวจ

เห็นได้ว่า สติกเกอร์ยังมีจุดด้อยในด้านการสื่ออารมณ์ ซึ่งยังคงต้องมีการปรับปรุงสติกเกอร์ให้สื่ออารมณ์ได้ดียิ่งขึ้น

จากผลการพัฒนาสติกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูนคาแรกเตอร์อาจารย์หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้ประยุกต์วิธีการวิจัยตามกระบวนการของวงจรการพัฒนาระบบงาน SDLC โดยมีการวางแผนเพื่อกำหนดปัญหาและความเป็นไปได้ในการพัฒนาสติกเกอร์ การวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้งานและรูปแบบสติกเกอร์ การออกแบบและพัฒนาสติกเกอร์ตั้งแต่ลงมือวาดลายเส้นบนกระดาษจนถึงสร้างเป็นไฟล์งานรูปแบบดิจิทัล การลงทะเบียนสติกเกอร์เข้าสู่ร้านค้าสติกเกอร์และการเผยแพร่ด้วยการประชาสัมพันธ์ โดยนำแนวคิดการพัฒนาสติกเกอร์ชุดการ์ตูนคาแรกเตอร์อาจารย์มาจากการสอบถามความต้องการของนักศึกษาและอาจารย์หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์

2. การสำรวจผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสติกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูนคาแรกเตอร์อาจารย์หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ ผลออกมาอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.23, S.D. = 0.657) สอดคล้องกับงานวิจัยของเจนจิรา อาบสีนาค (2558) ว่าปัจจัยด้านลักษณะเฉพาะ คุณค่าทางอารมณ์ คุณค่าทางประโยชน์ใช้สอย ความพึงพอใจของผู้บริโภค ความภักดีของผู้บริโภค มีความสัมพันธ์ความตั้งใจซื้อของผู้บริโภค อีกทั้งการสร้างอัตลักษณ์ให้องค์กรเพื่อการประชาสัมพันธ์นั้น ต้องอาศัยความร่วมมือกันของคนในสังคมโดยเข้ามามีส่วนช่วยเสริมการรับรู้ ทางการมองเห็น เป็นสื่อกลาง ช่วยการรับรู้ ช่วยเผยแพร่และสร้างอัตลักษณ์ (กุลธิดา ธรรมวิภัชน์ และคณะ, 2558)

สรุปผลการวิจัย

1. สติกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูนคาแรกเตอร์อาจารย์หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ถูกออกแบบและพัฒนาตามกระบวนการของวงจรการพัฒนาระบบงาน (SDLC) โดยใช้เครื่องมือวาดเป็นไฟล์ดิจิทัลตามข้อกำหนดของ Line Creator Market และนำสติกเกอร์ฉบับสมบูรณ์อัปโหลดขึ้นร้านค้า เพื่อเผยแพร่ผลงานในรูปแบบออนไลน์ได้สำเร็จ

2. ผลการสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้ที่มีต่อสติกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูนคาแรกเตอร์อาจารย์หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์อยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 4.23, S.D. = 0.657) ซึ่งสามารถนำสติกเกอร์ไปใช้งานแทนการแสดงความรู้สึกหรือแทนข้อความในแอปพลิเคชันไลน์ได้จริง

ข้อเสนอแนะ จากผลการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ มีข้อเสนอแนะดังนี้

1. ควรมีการพัฒนาสติกเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดการ์ตูนนักศึกษาหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ เพื่อความเหมาะสมในการนำไปใช้ เนื่องจากผู้ใช้งานส่วนใหญ่เป็นนักศึกษา จะสามารถออกแบบสติกเกอร์ในอิริยาบถได้หลากหลายและสื่ออารมณ์ได้มากขึ้น

2. ควรพัฒนาสติกเกอร์ให้มีหลากหลายรูปแบบมากขึ้น เช่น สติกเกอร์ประกอบเสียง หรือสติกเกอร์

ในรูปแบบเคลื่อนไหวได้ เป็นต้น เนื่องจากเป็นรูปแบบที่สามารถดึงดูดความสนใจและน่าใช้ยิ่งขึ้น

3. ควรมีการโปรโมทสติกเกอร์ทาง Social network เช่น Facebook, Line official account หรือ twitter ของหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ เพื่อให้สติกเกอร์ไลน์เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น

เอกสารอ้างอิง

กุลธิดา ธรรมวิภัชน์, พรปภัสสร ปริญชาญกล, จิราภรณ์ ไพบูลย์นภาพงศ์, ชนิกานต์ ปฏิทัศน์ และธัญญริญญ์ พวัสส์คงสิน. (2558, กรกฎาคม - ธันวาคม). การพัฒนาสติ๊กเกอร์บนแอปพลิเคชันไลน์ชุดอาเซียนเพื่อการประชาสัมพันธ์ภาพลักษณ์ ขององค์การบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน), วารสารนิเทศศาสตร์และนวัตกรรม นิด้า, 2(2), 155-184.

ข่าวประชาสัมพันธ์สำนักงานสถิติแห่งชาติ. (2562). แนวโน้มคนไทยใช้สมาร์ทโฟนมากขึ้น [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2562, จากhttp://www.nso.go.th/sites/2014/Pages/ActivityNSO/A24-05-60.aspx

เจนจิรา อาบสีนาค. (2558). มุมมองลักษณะของการ์ตูนสติกเกอร์ไลน์ Creator ที่มีผลต่อความตั้งใจซื้อสติกเกอร์. การค้นคว้าอิสระ วท.ม. สาขาวิชาระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

ฐิติ ปฐมชัยคุปต์ และเกตุวดี สมบูรณ์ทวี. (2559). อิทธิพลของรูปแบบสติ๊กเกอร์บนไลน์แอพพลิเคชั่น ที่ส่งผลต่อการจดจำตราสินค้าของกลุ่ม Gen Y ในจังหวัดนครปฐม. ใน การประชุมวิชาการระดับชาติ นเรศวรวิจัย: วิจัยและนวัตกรรมกับการพัฒนาประเทศ ครั้งที่ 12. หน้า 1549-1557. พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). *การวิจัยเบื้องต้น*. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

มนัส ทองบุญเรือง, เพียงฤทัย หนูสวัสดิ์, อัชฌาพร กว้างสวาสดิ์และ กรรณิกา บุญเกษม. (2560). การพัฒนาสติ๊กเกอร์ไลน์เพื่อโปรโมทสินค้าโอท็อปจังหวัดประจวบคีรีขันธ์. ใน การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรีด้านคอมพิวเตอร์ภูมิภาคอาเซียน ครั้งที่ 5 (AUCC-2017). หน้า 49-56. พิษณุโลก: คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.

วัฒนา ทิพย์ทอง, เพียงฤทัย หนูสวัสดิ์, อัชฌาพร กว้างสวาสดิ์, อังคณา จัตตามาศ และ พัชราภรณ์ชัยพัฒนเมธี. (2560). การพัฒนาสติกเกอร์ไลน์เพื่อเพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ของชุมชนป่าละอู่. ใน การประชุมวิชาการระดับปริญญาตรีด้านคอมพิวเตอร์ภูมิภาคอาเซียน ครั้งที่ 5 (AUCC-2017). หน้า 57-64. พิษณุโลก: คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.

สมพร โกมารทัต. (2557, กันยายน - ธันวาคม). การเรียนรู้เชิงผลิตภาพ. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 25(3), 1-11.

โอภาส เอี่ยมสิริวงศ์. (2544). *การวิเคราะห์และออกแบบระบบ*. กรุงเทพฯ : ซีเอ็ดยูเคชั่น.

Adobe. (2019). Adobe Illustrator. [Online]. Retrieved December 10, 2019, from https://www.adobe.com/sea/products/illustrator.html

Datareportal. (2019). DIGITAL 2019: THAILAND. [Online]. Retrieved December 10, 2019, from https://datareportal.com/reports/digital-2019-thailand

Line Creators Market. (2562). คู่มือการสร้างสรรค์ [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2562, จาก https://creator.line.me/th/guideline/sticker/

LINE Corporation. (2562). ประวัติLINE [ออนไลน์]. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2562, จาก https://linecorp.com/th/company/info