



แพลตฟอร์มการศึกษาของภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย*

EDUCATIONAL PLATFORM OF THE SOCIOLOGY AND ANTHROPOLOGY DEPARTMENT
FACULTY OF SOCIAL SCIENCES MAHACHULALONGKORNRAJAVIDYALAYA UNIVERSITY

ธนวิษฐ์ กิจเดช

Thanawit Kitdet

มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย วิทยาลัยสงฆ์ลำพูน

MCU, Lamphun Buddhist College

Email: Thanawitkitdet@gmail.com

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาหลักสูตรของภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ 1) เพื่อสร้างแพลตฟอร์มของหลักสูตรของภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ 2) เพื่อทดลองใช้แพลตฟอร์มของหลักสูตรของภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ 3) เพื่อนำเสนอเผยแพร่เพื่อการใช้งานค้นหาการเข้ามาศึกษางาน ของหลักสูตรของภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย พื้นที่ทำการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ได้แก่ โรงเรียนชินโรตวิทยาวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร และโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้าสมุทรปราการ จังหวัดสมุทรปราการ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนละ 120 คน รวม 240 คน ซึ่งเป็นประชาชนทั่วไปที่มีความสนใจที่อยากเข้าเรียนหรือศึกษาต่อ อีก 17 คน รวมผู้เข้ามาทดลองใช้ทั้งสิ้น 257 คน

ผลการวิจัย พบว่า

1. แพลตฟอร์ม การศึกษาของภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย พบว่า ในปัจจุบันการมีการใช้แพลตฟอร์มซึ่งเป็นของส่วนร่วม ส่วนใหญ่แล้วผู้ที่ดูแลระบบจะเป็นตัวของมหาวิทยาลัยแม่ เช่น สำนักเทคโนโลยี บางที่เราจะเข้าไปในส่วนตัวของหลักสูตร บางครั้งทางคณะสังคมศาสตร์ก็ต้องผ่าน ตัวใหญ่ในการเข้าถึงข้อมูล การเข้าถึงมันจึงข้างที่จะยุ่งยาก หรือ ยังเป็นรูปแบบเก่าๆอยู่ โดยส่วนใหญ่ผู้ที่ทำจะเป็นผู้ดูแลทำโดยไม่ได้ถามจากความคิดเห็นของทางหลักสูตรหรือทางคณะโดยตรงที่มีความต้องการรูปแบบไหนที่มันจะตอบโจทย์และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย

2. สร้างแพลตฟอร์มของหลักสูตรของภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ พบว่า UX Design จะทำงานเกี่ยวกับการค้นคว้าหาข้อมูล ทำความเข้าใจถึงความต้องการของผู้ใช้งาน เพื่อให้ทราบถึงปัญหาของผู้ใช้งาน ค้นหาไอเดียที่จะสร้างสรรค์ ออกแบบสินค้าและบริการให้ตรงความต้องการผู้ใช้

* Received July 24, 2023; Revised July 9, 2023; Accepted July 10, 2023



มากที่สุด ซึ่งหน้าที่หลักๆ ของ UX Design มีดังนี้ คือ รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้งาน รวมถึงทำการค้นคว้า ออกแบบ ทดสอบ และประเมินผลสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้ใช้งาน และทำการออกแบบ

3. การทดลองใช้แพลตฟอร์มของหลักสูตรของภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ พบว่า โรงเรียนชินรอสวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร และโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้าสมุทรปราการ จังหวัดสมุทรปราการ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนละ 120 คน รวม 240 คน ซึ่งเป็นประชาชนทั่วไปที่มีความสนใจที่จะเข้าเรียนหรือศึกษาต่อ อีก 17 คน รวมผู้เข้ามาทดลองใช้ทั้งสิ้น 257 คน ผลการประเมินความพึงพอใจของการใช้งานอยู่ในระดับมาก

4. การนำเสนอเผยแพร่เพื่อการใช้งานค้นหาการเข้ามามีชีวิตของหลักสูตรของภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย พบว่า เว็บไซต์ให้ประสบความสำเร็จสิ่งที่เป็นหัวใจหลักและผู้ทำเว็บไซต์ควรให้ความสำคัญคือ โดเมน หรือโดเมน เพราะชื่อมีส่วนที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายที่เราต้องการนำเสนอเว็บไซต์ไปถึงเกิดความสนใจและอยากเข้าชมเว็บไซต์ของเรามากขึ้น แพลตฟอร์มที่สมบูรณ์แก่ทางหลักสูตรภาควิชาสังคมวิทยาและ มานุษยวิทยา หลังจากทำการสร้างเสร็จสมบูรณ์ ทั้งรูปแบบที่เปิดใช้งานบนคอมพิวเตอร์ PC แท็บเล็ต ไอแพด หรือ โทรศัพท์มือถือไม่ว่าจะเป็นระบบปฏิบัติการ Android และ IOS ที่แพลตฟอร์มของเรารองรับทั้ง 2 ระบบของการเข้าใช้งาน

คำสำคัญ: แพลตฟอร์ม; UX Design; โดเมน

ABSTRACT

This research is a qualitative research. The researcher has studied relevant documents. In-depth interviews and focus group discussions from key informants. and action research There are four objectives: 1) to study the curriculum of the sociology and anthropology department Faculty of Social Sciences 2) To create a platform for the curriculum of the sociology and anthropology sectors. Faculty of Social Sciences 3) To try out the platform of the sociology and anthropology department of the Faculty of Social Sciences 4) To present and disseminate for use in searching for job studies. of the course of the department of sociology and anthropology Faculty of Social Sciences Mahachulalongkornrajavidyalaya University The study area for this research was Chinorot Wittayalai School. Bangkok and Triam Udom Suksa Nomklao Samut Prakan School Samut Prakan Province They are Grade 6 students, 120 per school, a total of 240 people, who are general people who are interested in attending or continuing to study, 17 people, including 257 trial participants.

The results of the study were as follows:

1. Education Platform of the Department of Sociology and Anthropology Faculty of Social Sciences Mahachulalongkornrajavidyalaya University found that at present,



the use of platforms that belong to the public. Most of the people who administer the system will be the mother university, such as the Department of Technology. Some of us will go into the personal of course. Sometimes the Faculty of Social Sciences has to pass. Big data access Access to it is therefore difficult to mosquito or is still in the old form. Most of the time, the person who does it will be the administrator without asking directly from the opinions of the course or the faculty that have any form of need that will meet the needs and reach the target group.

2. Build a platform of courses in the sociology and anthropology sectors. Faculty of Social Sciences found that UX Design will work on researching information. Understand user needs To know the problems of users Look for ideas to be creative. Design products and services to meet the needs of users as much as possible. The main functions of UX Design are as follows: collect information about users. Including researching, designing, testing and evaluating things related to users. and make a design

3. Tried using the platform of the sociology and anthropology department of the Faculty of Social Sciences, it was found that Chinorot Wittayalai School Bangkok and Triam Udom Suksa Nomklao Samut Prakan School Samut Prakan Province There were 120 students in Grade 6 of each school, a total of 240 people, who were general people who were interested in attending school or continuing education, another 17 people, totaling 257 people who entered the trial. The work is at a high level.

4. Presentation, publishing for use, search for admission to study of the course of the department of sociology and anthropology Faculty of Social Sciences Mahachulalongkornrajavidyalaya University found that a successful website is the main thing and website builders should pay attention to is the domain or domain name because the name contributes to the target group that we want to present the website to. Interest and want to visit our website more. A complete platform for the course of the Department of Sociology and Anthropology. Both formats that can be activated on a PC, tablet, iPad or mobile phone, whether it's an Android and IOS operating system version that our platform supports both systems of access.

Keywords; Platform; UX Design; domain



บทนำ

ปัจจุบันระบบเทคโนโลยีสารสนเทศนั้นมีความก้าวหน้ามากขึ้น และระบบการสื่อสารต่างๆ ทั้งในอินเทอร์เน็ต (Internet) และอินทราเน็ต (Intranet) ซึ่งมีการพัฒนามาอย่างต่อเนื่องยังรวมไปถึงธุรกิจต่าง ๆ ที่มีการพัฒนาควบคู่กับระบบสารสนเทศที่เข้ามามีบทบาทที่สำคัญมากขึ้นในช่วงหลายปีที่ผ่านมาเพื่อเพิ่มความสามารถในการแข่งขัน เชิงธุรกิจ และในส่วนของการทำงานที่มีระบบมีความเป็นมาตรฐานโดยจะตอบสนองความต้องการของกิจการได้อย่างรวดเร็วถูกต้องมีความเชื่อถือได้ และเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานในแต่ละกระบวนการทำงานให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น จึงเกิดเป็นรูปแบบของการพัฒนาเป็นแพลตฟอร์มเป็นเครื่องมือหรือกลไกที่ธุรกิจส่วนใหญ่ในยุคปัจจุบันนำมาใช้ หรือเข้าไปมีส่วนร่วมเพื่อสร้างรายได้เปรียบทางการแข่งขันด้วยการตอบสนองต่อโลกธุรกิจที่เปลี่ยนแปลงไปภายใต้แนวคิดการอำนวยความสะดวกลูกค้าในกระบวนการสร้างคุณค่าร่วมกัน ซึ่งดิจิทัลแพลตฟอร์มที่มีความโดดเด่น และมีการนำมาใช้ในการบริหารธุรกิจ ได้แก่ Facebook, Airbnb, Grab หรือ Lazada ไม่เว้นแม้แต่เว็บไซต์ต่าง ๆ ที่แต่ละแพลตฟอร์มจะมีจุดมุ่งหมายและรูปแบบการดำเนินงานที่แตกต่างกัน โดยการศึกษาทางด้านดิจิทัลแพลตฟอร์มส่วนใหญ่เป็นการศึกษาในด้านการจัดการเทคโนโลยีสารสนเทศและการจัดการ ดิจิทัลแพลตฟอร์มจึงเป็นรูปแบบหนึ่งของการดำเนินธุรกิจบนโลกออนไลน์ที่ปัจจุบันมีเทคโนโลยีที่ทันสมัย

เทคโนโลยีนั้นได้เข้ามามีบทบาทอิทธิพลเป็นอย่างมากในโลกปัจจุบัน โดยเฉพาะคอมพิวเตอร์และอินเทอร์เน็ตที่มีระบบเครือข่ายเชื่อมโยงไปทั่วโลก ผู้ที่ใช้คอมพิวเตอร์ มือถือ สมาร์ทโฟน ไอแพดที่สามารถเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตนั้นเข้าถึงข้อมูลข่าวสารหรือจะค้นหาข้อมูลต่าง ๆ ที่สนใจได้ทั่วโลก จนกลายมาเป็นแหล่งข้อมูลข่าวสารขนาดใหญ่ที่มีทั้งความสะดวกรวดเร็ว โดยผ่านทางระบบอินเทอร์เน็ต ดังนั้นอินเทอร์เน็ตจึงมีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อสังคมและทุกสาขาอาชีพที่จะได้รับประโยชน์ในการรับรู้ข้อมูล ในรูปแบบของไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Mail) หรือ เวิลด์ไวด์เว็บ (World Wide Web : WWW) ที่คนส่วนใหญ่เรียกว่า “เว็บไซต์ แพลตฟอร์มโดยการกดเลือกจุดเชื่อมโยงเพื่อไปยังจุดหมายที่ต้องการอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง

ในทางการศึกษาเว็บไซต์มีส่วนสำคัญที่ผู้เรียนสามารถแสวงหาความรู้ เพราะเป็นแพลตฟอร์มเว็บไซต์ที่ออกแบบไว้ให้ใช้งานอย่างมีคุณค่าเป็นแหล่งความรู้ที่ใครก็เข้าถึงได้ และยังเหมาะสมกับสภาพการเรียนรู้ของทุกคน เว็บไซต์ จึงมีรูปแบบของแพลตฟอร์มที่แตกต่างกันออกไปซึ่งจะมีลักษณะเฉพาะในแต่ละแพลตฟอร์มออกไป เช่น เว็บไซต์แพลตฟอร์มที่ให้ความรู้, ความบันเทิง, การท่องเที่ยว, เป็นต้น ที่จะช่วยให้ผู้ที่เข้ามาชมหรือสนใจนั้นมีมากยิ่งขึ้นในปัจจุบันเว็บไซต์แพลตฟอร์มมีการพัฒนาขึ้นอย่างหลากหลายในวงการของการศึกษาจะเห็นได้ว่ามีความสำคัญกับ นักเรียน นักศึกษา เป็นอย่างมากที่ต้องใช้งานอยู่เป็นประจำจะทำให้เห็นถึงปัญหาที่เกิดขึ้นกับนักเรียนนักศึกษาเป็นจำนวนมากกับการค้นหาที่เรียนศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัยที่จะต้องค้นหาที่เรียน คณะ สาขา ที่ตนเองสนใจในส่วนของมหาวิทยาลัยต่างๆที่สามารถตอบโจทย์ความต้องการในการค้นหาได้ในระดับปริญญาตรี ปริญญาโท และปริญญาเอก แต่ก็ไม่ใช่ทุกมหาวิทยาลัยที่จะสามารถตอบสนองในความต้องการของผู้ที่สนใจที่อยากจะเข้ามาศึกษาได้

แพลตฟอร์มเว็บไซต์ของทางมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชมหาวิทยาลัย (ใช้ข้อมูลเฉพาะที่เป็นคณะกัพอ) เป็นเหมือนทางเลือกหนึ่งให้กับนักเรียนนักศึกษาที่อยากจะเข้ามาสืบค้นข้อมูลองค์ประกอบให้



ตอบโจทย์ในการตัดสินใจที่จะเข้ามาศึกษาในมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยที่มีผู้ทรงคุณวุฒิมากมายซึ่งมีหลายทางเลือกให้ได้เลือกเรียน มีด้วยกัน 4 คณะ ได้แก่ คณะพุทธศาสตร์ - คณะครุศาสตร์ - คณะมนุษยศาสตร์ และคณะสังคมศาสตร์

โดยสภาพปัญหาของแพลตฟอร์มมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยนั้นคือสามารถตอบโจทย์ของผู้ที่เข้ามาศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลของทางคณะ และสาขาได้ ทำให้ได้เห็นแนวทางมหาวิทยาลัยมีคณะอะไร และสาขาอะไรเท่านั้นแต่ไม่มีรายละเอียดของหลักสูตร หรือการแนะนำคณาจารย์ที่ประจำของหลักสูตร ค่าเล่าเรียนตลอดหลักสูตร และข้อมูลความน่าเชื่อถือของแรงจูงใจว่าแต่ละคณะสาขางบไปแล้วสามารถทำงานประกอบอาชีพอะไรได้บ้างทางผู้ทำวิจัยได้มองเห็นถึงสภาพของปัญหาจึงได้เกิดเป็นเป้าหมายหลักของการพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์มของการศึกษา คือ การพัฒนารูปแบบของการค้นคว้าศึกษาข้อมูลจากเดิมที่ความต้องการของผู้ที่สนใจอยากเข้ามาค้นคว้าข้อมูลนั้นมีความยากลำบากต่อการรับรู้ข้อมูลที่ต้องการได้ เช่นการสืบค้นหาที่เรียนหรือคณะสาขาวิชาแต่ละแขนงวิชาแต่ละคณะเพื่อหาข้อมูลที่น่าสนใจโดยในการจะรวบรวมข้อมูลของแต่ละมหาวิทยาลัยได้ เป็นปัจจัยหลักที่จะนำการพัฒนาพัฒนารูปแบบของการค้นคว้าข้อมูล เป็นรูปแบบของดิจิทัลแพลตฟอร์มระบบการศึกษาในมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยได้เข้าร่วมเป็นเครือข่ายในการพัฒนาฐานข้อมูลดิจิทัลเพื่อเชื่อมโยงข้อมูล (Data) แต่อย่างไรก็ตามการศึกษาเกี่ยวกับดิจิทัลแพลตฟอร์มเป็นเรื่องใหม่ที่มีการศึกษาไม่มากนัก โดยบทความวิจัยนี้นำเสนอ แพลตฟอร์ม การศึกษาของภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย เนื่องจากสภาพของปัญหาของผู้ที่สนใจในการค้นคว้าหาข้อมูลนั้นไม่ตอบโจทย์ของความต้องการที่จะได้ข้อมูลที่ยากจะเข้าศึกษาตามที่ต้องการ โดยผู้ทำวิจัยจึงได้พัฒนาให้เป็นแบบอย่างของการศึกษาในคณะสังคมศาสตร์ ภาควิชาสังคมวิทยาและมนุษยวิทยา ในระดับปริญญาตรี, โทและปริญญาเอก เพื่อเป็นการพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์มที่มีประสิทธิภาพในการใช้งานและเป็นประโยชน์ต่อการสร้างความได้เปรียบทางการแข่งขันให้กับทางด้านการศึกษา และเป็นการตอบโจทย์ของผู้ที่มีความสนใจที่อยากจะเข้ามาค้นหาข้อมูล ดังนั้น แพลตฟอร์มสำหรับการเข้าศึกษาในมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยนั้นจะเป็นต้นแบบ การวิจัยนี้จึงมีการศึกษาระบบของการศึกษาที่มีความสำคัญต่อการสร้างแพลตฟอร์มระบบการศึกษาของมหาวิทยาลัย และนำเสนอเผยแพร่ผลของการทดลองจากผู้ใช้งานของระบบการศึกษาของมหาวิทยาลัยโดยอาศัยระเบียบวิธีการวิจัยแบบผสม (Mixed Method Research) ตามลำดับก่อนหลังเพื่อใช้ประโยชน์จากทั้งข้อมูลเชิงคุณภาพ และเชิงปฏิบัติการในการกำหนดแนวทางการพัฒนาแพลตฟอร์ม

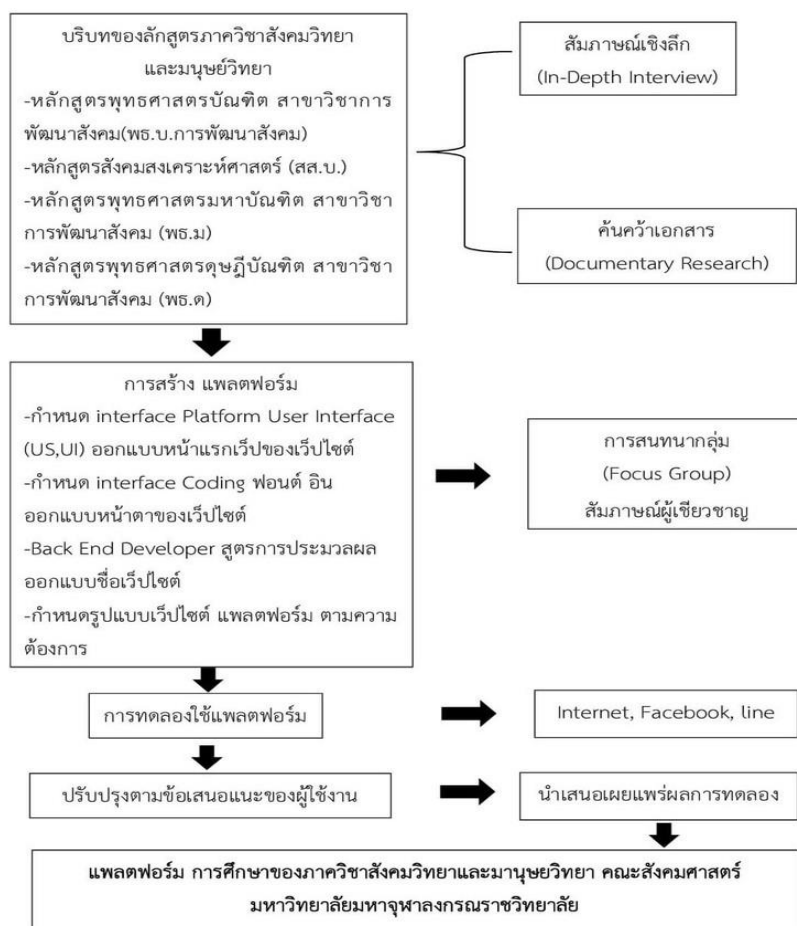
วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาหลักสูตรของภาคสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์
2. เพื่อสร้างแพลตฟอร์มของหลักสูตรของภาคสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์
3. เพื่อทดลองใช้แพลตฟอร์มของหลักสูตรของภาคสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์



กรอบแนวคิดการวิจัย

กรอบแนวคิดในการวิจัย เรื่อง “เรื่อง แพลตฟอร์ม การศึกษาของภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย” ผู้วิจัยได้จัดทำกรอบแนวคิดการวิจัย (Conceptual Framework) ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ระเบียบวิธีวิจัย

แบบที่ 1

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสานรูปแบบการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) การสนทนากลุ่มเฉพาะ (Focus Group Discussion) และเชิงปฏิบัติการ (Action Research) พื้นที่วิจัย คือ ผู้บริหารหัวหน้าภาควิชา, เลขาภาควิชา, ผู้บริหารหลักสูตร, รวมผู้ให้ข้อมูลสำคัญสำหรับการสัมภาษณ์จำนวน 20 ราย อาจารย์ประจำหลักสูตร, คณะบริหารงานของหลักสูตร,และเจ้าหน้าที่ของภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและการเขียนโปรแกรม (IT) จำนวน 10 รูป/คน ผู้เชี่ยวชาญด้านคอมพิวเตอร์ในการให้คำปรึกษาในการเขียน



โปรแกรมแพลตฟอร์ม การศึกษาของภาควิชาสังคมวิทยาและมนุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย จำนวน 3 คน และกลุ่มตัวอย่างที่เข้ามาศึกษาแพลตฟอร์ม ประเมินความพึงพอใจ จำนวน 250 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย มี 3 ชนิด ได้แก่ 1. แบบสัมภาษณ์ มุ่งเน้นการสัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ผู้บริหารหัวหน้าภาควิชา, เลขาภาควิชา, ผู้บริหารหลักสูตร เป็นต้น 2. การสนทนากลุ่ม จากอาจารย์ประจำหลักสูตร, คณะบริหารงานของหลักสูตร, และเจ้าหน้าที่ของภาควิชาสังคมวิทยาและมนุษยวิทยา ซึ่งถือว่าเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่มีความหลากหลาย 3. สร้างแพลตฟอร์มของหลักสูตรเพื่อใช้ในการทดลอง เป็นการพัฒนาการเรียนรู้และแนวปฏิบัติเพื่อเสริมสร้างการมีส่วนร่วมในการทำงานของเครือข่ายทางสังคม 4. แบบประเมินความพึงพอใจของการใช้งานแพลตฟอร์ม ก่อนและหลังการเข้าร่วมกิจกรรมการทดลองใช้แพลตฟอร์มฯ ของผู้เข้าร่วมนักเรียนและผู้สนใจกิจกรรมการบรรยายและทดลองใช้แพลตฟอร์มเชิงปฏิบัติการ รวบรวมข้อมูลโดยการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และดำเนินการเก็บข้อมูลทุกส่วนด้วยตัวเอง นำข้อมูลเชิงปริมาณมาวิเคราะห์ด้วยสถิติ Spss ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้การวิจัยเอกสาร วิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูลแล้วนำมาเขียนบรรยายเชิงพรรณนา

ผลการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1. ผลการวิจัยพบว่า ผลการศึกษาหลักสูตรของคณะสังคมศาสตร์ ภาควิชาสังคมวิทยาและมนุษยวิทยาดังนี้

1. การมีส่วนร่วมในการดำเนินงานพัฒนาปรับปรุงงานของหลักสูตรในคณะสังคมศาสตร์ ภาควิชาสังคมวิทยาและมนุษยวิทยา จากการวิจัยพบว่า ในการทำงานของทีมงานหรือทางผู้อำนวยการของหลักสูตรได้เข้ามามีบทบาทที่สำคัญอย่างมากในการพัฒนา องค์ประกอบของรูปแบบการบริหารหลักสูตรที่เน้นการมีส่วนร่วมของคณะทำงานหรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องที่ได้มาจากการวิเคราะห์เนื้อหาแนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตลอดจนการสัมภาษณ์พูดคุยหรือกับผู้เชี่ยวชาญผู้บริหารสถานศึกษามี หลักของการบริหารที่พัฒนาและปรับปรุงอยู่ 4 องค์ประกอบได้แก่ 1. การมีส่วนร่วมแบบสนับสนุน 2. การมีส่วนร่วมแบบกำกับ 3. การมีส่วนร่วมแบบมุ่งความสำเร็จของงาน 4. การมีส่วนร่วมแบบให้มีส่วนร่วม ในเรื่องส่วนของการปรับปรุง ต้องมีความเข้าใจก่อนว่าการจัดการเรียนการสอน แบบโดยปกติ เขาจะดูรูปแบบของการปรับในเรื่องของหลักสูตรมันเป็นเกณฑ์ที่ทาง สปอว. หรือ สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษาวิทยาศาสตร์วิจัย และนวัตกรรม ได้กำหนดไว้ว่าทุก ๆ 5 ปีต้องมีการปรับปรุงหลักสูตรเพื่อให้หลักสูตรมีการจัดรูปแบบการเรียนการสอนเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน และเป็นปัจจุบันมากที่สุด

2. ความพร้อมและความเป็นไปได้ของหลักสูตรภาควิชาสังคมวิทยาและมนุษยวิทยา โดยคณะสังคมศาสตร์ในการที่จะนำไปสร้างแพลตฟอร์ม จากการวิจัยพบว่า มีในความพร้อม และความเป็นไปได้ของช่วงยุคของความก้าวหน้าและความทันสมัยของเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทอย่างมากต่อการศึกษา เช่นในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมาเราได้สังเกตเห็นการปิดโรงเรียนและวิทยาลัยหลายแห่งทั่วโลกเนื่องจากการระบาดของ COVID-19 ที่เพิ่มขึ้นระบบการศึกษาทั้งหมดถูกย้ายไปเรียนออนไลน์ในช่วงเวลานั้นทั้งอาจารย์และนักศึกษาใช้แพลตฟอร์ม E-Learning สำหรับการศึกษาและหลักสูตร ดังนั้น คุณจึงต้องการเรียนรู้วิธีสร้าง



แพลตฟอร์ม E-Learning ที่เชื่อมต่อครูและนักเรียนทางดิจิทัล เพราะฉะนั้นแพลตฟอร์มการเรียนรู้เสมือนจริงเหล่านี้ไม่มีเฉพาะในหลักสูตรออนไลน์อีกต่อไป ธุรกิจต่าง ๆ กำลังใช้หลักสูตรออนไลน์เพื่อฝึกอบรมพนักงานของตนจากการเรียนที่เป็นรูปแบบที่ต้องปรับเปลี่ยนไปต่างสถานการณ์ที่เป็นก็เห็นได้ชัดว่า เทคโนโลยีมีความสำคัญอย่างมาก แม้แต่ ทุกวันนี้ ยังใช้การเรียนในรูปแบบของ E-Learning เป็นวิธีการสอนแบบดิจิทัล โดยใช้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น Laptop Smartphone Tablet เป็นต้น ในวิธีนี้ นักเรียนไม่จำเป็นต้องนำเสนอร่างกายในชั้นเรียน พวกเขาสามารถเข้าเรียนได้จากทุกที่ และพวกเขาสามารถเรียนรู้หลักสูตรได้อย่างรวดเร็ว ในปัจจุบันมีระบบการเรียนรู้ประเภทต่างๆ เช่น MOOCs (Massive Open Online Courses) แพลตฟอร์มการสตรีมวิดีโอ และฟอรัมสนทนา แต่ในความพร้อมต้องมีการทำความเข้าใจก่อนในเรื่องของแพลตฟอร์มซึ่งแพลตฟอร์มอาจจะเป็นรูปแบบ แต่สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ สาขาวิชาการพัฒนาสังคมซึ่งเป็นเป็นสาขาที่เราพูดถึงในเรื่องของศาสตราจารย์วิทยาการที่หมายถึงการประมวลองค์ความรู้ต่าง ๆ ที่ไม่ได้เน้นทฤษฎีเหมือนสังคมวิทยา เพราะทางศาสตราจารย์วิทยาโดยตรงจะเน้นทฤษฎีเป็นตัวตั้ง แต่ของสาขาพัฒนาสังคมเน้นเป็นแบบเชิงประยุกต์ หรือเรียกว่าการแอปพลายด์สาย

3. จุดเด่นของหลักสูตรในภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยามีจุดเด่นในด้านใด จากการวิจัยพบว่า จุดเด่นที่เป็นเอกลักษณ์ของหลักสูตรภายนอก คือ หลักสูตร การพัฒนาสังคม ก็ได้ หรือหลักสูตรสังคมสงเคราะห์ ก็ได้ ถือว่าเป็นเทรนของสังคมยุคปัจจุบันที่เป็นที่นิยมที่เป็นยุคของการช่วยเหลือ หรือ ยุคของการพัฒนาจิตใจหรือ จิตวิทยา ตรงนี้ถือว่าเป็นจุดเด่นของภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา และยังเป็นที่ต้องการของทางหน่วยงานราชการที่ต้องการผู้สำเร็จจากหลักสูตรของการพัฒนาสังคม หรือ สังคมสงเคราะห์ เข้าไปบรรจุเป็นข้าราชการ ลูกจ้าง ซึ่งเป็นโอกาสที่มีการเปิดรับ และเปิดกว้างพอสมควรโดยเฉพาะสังคมสงเคราะห์ ก็ได้ซึ่งเป็นหลักสูตรที่ได้รับการยอมรับ และมีชื่อเสียงเมื่อสำเร็จการศึกษาไปแล้วก็ถือว่ามีภาษีดี ในส่วนของจุดด้อย พบว่า ระบบมีการแข่งขันที่สูง และระบบที่เป็นรูปแบบของปัจจัยแทรกซ้อนที่จะเข้ามาทำให้เป็นจุดด้อยของทางหลักสูตร ก็คือในเรื่องของ ครูบาอาจารย์ ส่วนหนึ่ง ที่ บางทีครูบาอาจารย์ยังมีความยึดติดอยู่กับระบบเก่าๆ หรือว่าแนวคิดเก่าๆ ที่ยังไม่ได้นำไปสู่การเน้นที่ผู้เรียนเป็นจุดศูนย์กลางอย่างที่ควร จึงมองว่าเป็นจุดที่ควรได้รับการปรับปรุงอีกด้านที่เป็นจุดเด่นของหลักสูตรที่มีการประชาสัมพันธ์ไปแบบกว้างขวางเป็นที่รู้จัก และได้รับการยอมรับเป็นอย่างมากละเป็นมหาวิทยาลัยเดียวในประเทศที่มีหลักสูตรการสอนสอดแทรกลงไปในทุกสาขาของวิชาที่เปิดสอนในฐานะที่เป็นชาวพุทธ และยังมีการเข้าถึงการปฏิบัติธรรม ที่ผู้เรียนจะได้เข้าถึงทุกหลักสูตรของการเรียน เป็นที่ครบวงจร และนำสิ่งที่เรียนและหลักสูตรไปประยุกต์ใช้ให้เกิดเป็นคนดีของสังคม ซึ่งทางมหาวิทยาลัย ในส่วนของภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยาก็มี ทั้งหลักสูตรปริญญาตรี, ปริญญาโท, และปริญญาเอก จึงเป็นตัวชีวิตได้ว่าเป็นที่ผู้คนให้ความสนใจในสาขาการพัฒนาสังคม การพัฒนาชุมชนมากขึ้นเรื่อย ๆ

4. โครงสร้างหลักสูตรโครงสร้างการบริหารหลักสูตร และโครงสร้างบุคลากรหลักสูตรของภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ จากการวิจัยพบว่า ทางมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยได้มีมติประกาศแต่งตั้งโครงสร้างการบริหารหลักสูตร และโครงสร้างบุคลากรหลักสูตรของภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา และมีการปรับเปลี่ยนคณะทำงานหรือผู้บริหารตามวาระช่วง ซึ่งโครงสร้างนี้



จะใช้เป็นโครงสร้างหลักของทางหลักสูตร 4 ปี ถึงจะมีการกำหนดเปลี่ยนผู้บริการระดับสูง ดังนั้นโครงสร้างของหลักสูตร ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มีดังต่อไปนี้ พระอุดมสิทธินายก, รศ.ดร.ป.ธ.9 คณบดีคณะสังคมศาสตร์ พระปลัดระพิน พุทธิสาโร, ผศ.ดร. น.ธ. เอก รองคณบดีคณะสังคมศาสตร์ ฝ่ายวิชาการ รศ.ดร.ภัทรพล ใจเย็น รองคณบดีคณะสังคมศาสตร์ ฝ่ายวิชาการ ผศ.ดร. ผดุง วรรณทอง หัวหน้าภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา และโครงสร้างอาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา ผศ.ดร. ผดุง วรรณทอง อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, พระวชิรภิกขิตบัณฑิต, รศ.ดร., อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, พระสุธีรัตนบัณฑิต, รศ.ดร., อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, พระมหาสุเทพ สุพนทิโต, ผศ., อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, พระมหาชาติชาย ปญญาวิชโร อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, พระครูปลัดอุดมวัฒน์, ดร. อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, รศ.ดร.โกนิษฐ์ ศรีทอง อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, รศ.ดร.วิวัฒน์ หามนตรี อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, ผศ.ดร.อุบลวรรณ ภาวนานันท์ อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, ผศ.ดร.เดชา กับโก อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, อาจารย์ ดร.วสันต์ ลิ้มรัตนภัทรกุล อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, อาจารย์ ดร. สร้อยบุญ ทราทอง อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, อาจารย์ สนธิญาณ รักษาภักดี อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, อาจารย์ เดชอุดม แสงบุญ อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, อาจารย์ ดาวเหนือ บุตรสีทา อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, อาจารย์จ๋ามยุ้น ลุงเอื้อง อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, อาจารย์ปริญา นิกรกุล อาจารย์ประจำภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา, พระมหาวินเฉลิม สุวทิตตเมธี พระมหาเกียรติพงษ์ อภิสัทโธ นักจัดการงานทั่วไป หลักสูตรพุทธศาสตรดุสิตบัณฑิต สาขาการพัฒนสังคม, นางสาว จิราพร อรรถารส นาย ณรงค์ชัย คงเพชร นักจัดการงานทั่วไป หลักสูตรพุทธศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการพัฒนสังคม

5. แนวทางในการพัฒนาหรือปรับปรุงหลักสูตรของแพลตฟอร์มที่สอดคล้องกับการนำไปใช้

จากการวิจัยพบว่า ปัจจุบันการมีการใช้แพลตฟอร์มซึ่งเป็นของส่วนร่วม ส่วนใหญ่แล้วผู้ที่ดูแลระบบจะเป็นตัวของมหาวิทยาลัยแม่ เช่น สำนักเทคโนโลยี บางที่เราจะเข้าไปในส่วนตัวของหลักสูตร บางครั้งทางคณะสังคมศาสตร์ก็ต้องผ่าน ตัวใหญ่ในการเข้าถึงข้อมูล การเข้าถึงมันจึงข้างที่จะยุ่งยาก หรือ ยังเป็นรูปแบบเก่าๆ อยู่ โดยส่วนใหญ่ผู้ที่ทำจะเป็นผู้ดูแลทำโดยไม่ได้ถามจากความคิดเห็นของทางหลักสูตรหรือทางคณะโดยตรงที่มีความต้องการรูปแบบไหนที่มันจะตอบโจทย์และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย ถ้ามีการพัฒนาที่มันมีความทันสมัยและสามารถที่จะดึงดูดกลุ่มเป้าหมายได้ มีการใช้ระบบของ AI เข้ามาช่วย ออกแบบรูปแบบของ แพลตฟอร์มให้มีความน่าสนใจ ปรับเปลี่ยนข้อมูลอยู่บ่อยให้เป็นปัจจุบันก็ สามารถนำไปใช้ให้เป็นที่ต้องการและสอดคล้องกับการใช้งาน

ทิศทางโลกปัจจุบันและอนาคต - ถูกขับเคลื่อนด้วย 5 แรงหลัก คือ TREND ได้แก่ Technology, Resources, Economic, New Megacities, Demography ทำให้หลักสูตรต้องตอบโจทย์ทั้ง SDGs & GREATS, Digital, Financial & Entrepreneurial Literacy ต้องสร้างบัณฑิตที่มี ความคิดอ่าน



กว้างขวาง เท่าทันเทคโนโลยี และการเปลี่ยนแปลงโลก มีความนานาชาติ เข้าใจในหลายศาสตร์มากขึ้น ต้องมีทักษะเฉพาะศาสตร์ และทักษะข้ามศาสตร์ เพื่อให้ปรับตัวได้ สามารถทำงานได้ในท่ามกลางความไม่แน่นอนของโลกอนาคต รวมทั้งสามารถที่จะต่อยอดความรู้ที่อาจล้าสมัยในเวลาอันรวดเร็วได้ด้วยตนเองโดยมีแนวคิดพื้นฐานที่ส่งเสริมให้ฝึกฝนในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

6. รายละเอียดของหลักสูตร รวมไปถึงค่าใช้จ่ายในการศึกษาตลอดหลักสูตรมีรายละเอียดและรูปแบบในการนำไปแสดงในแพลตฟอร์ม จากการวิจัยพบว่า พบว่า การวางรูปแบบของค่าธรรมเนียมของการศึกษาไว้บน แพลตฟอร์ม เพื่อเป็นการแสดงให้เห็นถึงความใส่ใจในรายละเอียดของผู้เข้ามาใช้บริการ ในค่าธรรมเนียมของการศึกษาแต่ละหลักสูตร ในระดับการศึกษา มีค่าใช้จ่ายที่แตกต่างกัน อาจจะมีขึ้นมีลงตามเหตุการณ์หรือสถานการณ์บ้านเมือง เช่นเมื่อช่วง โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ระบาดหนักทำให้มีผลกระทบทางการเงินของ นิสิต ผู้ที่กำลังจะเข้าศึกษาให้ภาคการเรียนใหม่ ที่ไม่สามารถรับมือไหว ทางมหาวิทยาลัย และทางหลักสูตรจึงมองเห็นปัญหาที่เกิดขึ้นจึงมีการปรับค่าธรรมเนียมของการศึกษาลง แต่ละช่วงจึงต้องมีการติดตามในรายละเอียดของหลักสูตรในการประกาศ นี่จึงเป็นข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อผู้ให้บริการเป็นอย่างมากในการเข้าถึงข้อมูล แต่ทางหลักสูตรก็มีการกำหนดเรื่องของรายละเอียดค่าธรรมเนียมการศึกษาเป็นรูปแบบที่ คงที่เป็นสากลไว้ดังนี้

7. แพลตฟอร์มที่เหมาะสมกับการพัฒนาหลักสูตร จากการวิจัยพบว่า พบว่า การสร้างเว็บไซต์ สิ่งสำคัญอยู่ที่การ ออกแบบเว็บ เพราะเว็บไซต์ที่มีรูปแบบสวยงาม จะสามารถดึงดูดความสนใจจากผู้คนได้ดีกว่า ทำให้ผู้คนเกิดความรู้สึกประทับใจ อยากกลับมาใช้งานเว็บไซต์อีกครั้งในอนาคต ดังนั้นเริ่มแรกก่อนทำเว็บไซต์ จึงจำเป็นต้องทำความเข้าใจ กับหลักการออกแบบ และรูปแบบโครงสร้างของเว็บก่อน การออกแบบเว็บไซต์เพื่อให้มีประสิทธิภาพ และสามารถดึงดูดความสนใจของผู้คนได้ดี จะต้องมียอดประกอบของเว็บไซต์อย่างครบถ้วน ซึ่งได้แก่

1. ความเรียบง่าย เข้าใจง่าย 2. ความสม่ำเสมอ ไม่สับสน 3. สร้างความโดดเด่น เป็นเอกลักษณ์

4. เนื้อหาต้องดี ครบถ้วน 5. ระบบเนวิเกชั่น ใช้งานง่าย 6. คุณภาพของเว็บไซต์

7. ความสะดวกในการเข้าใช้งาน 8. ความคงที่ของการออกแบบ

9. ความคงที่ของการทำงาน

วัตถุประสงค์ที่ 2. ผลการวิจัยพบว่า ผู้วิจัยได้แบ่งเนื้อหาการนำเสนอเป็น 2 ส่วน คือ การสร้างแพลตฟอร์มฯ และการทดลองใช้แพลตฟอร์มฯ ดังนี้

1. ผู้วิจัยได้สร้างแพลตฟอร์มการศึกษาของภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ด้วย ขั้นตอนคือ 1) UX Design ครบมีทักษะทั้งด้าน Hard Skill และ Soft Skill โดยที่ทักษะด้าน Hard Skill ที่ต้องมี ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนา Customer Journey รวมไปถึง User Flow ร่างภาพต้นแบบ (Wireframe) การสร้างต้นแบบ (Prototype) และทดสอบกับผู้ใช้ (Testing) มีความรู้ความสามารถหลักในการออกแบบต่าง ๆ เช่น รู้องค์ประกอบศิลป์ การออกแบบ UI



สำหรับเว็บไซต์ และโทรศัพท์มือถือ มีความเข้าใจการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ เพื่อตอบโจทย์ความต้องการ และปัญหาที่แท้จริง User eXperience หรือที่เรียกว่า UX คือ ประสบการณ์ของผู้ใช้งาน ต่อการใช้งานของผู้ใช้งาน (Usability) และการเข้าถึง (Accessibility) และต่อ User Interface (UI) ที่ซึ่งจะหมายถึงความถึงความง่าย ความยากในการใช้งานของผู้ใช้งาน (Usability) การเข้าถึง (Accessibility) ด้าน UI Design เป็นการทำงานเกี่ยวกับการออกแบบเป็นหลัก เช่น การออกแบบสินค้าและบริการ ออกแบบแอปพลิเคชันและเว็บไซต์ โดยนำความต้องการของผู้ใช้งานที่ได้ถูกวิเคราะห์จาก UX มาออกแบบต่ออีกทีหนึ่งนั่นเอง หน้าที่หลัก ๆ ได้แก่ การออกแบบ Wireframe การสร้าง Mockup หรือต้นแบบ สามารถใช้งานโปรแกรม หรือเครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้งานได้ พร้อมกันนี้ต้องสามารถนำความต้องการของลูกค้ามาออกแบบได้ ซึ่ง UI Design ต้องทำงานร่วมกับโปรแกรมเมอร์ และฝ่าย Production เป็นหลัก

2. การทดลองใช้แพลตฟอร์มฯ มีขั้นตอนในการดำเนินการ มีดังนี้ การทดลองใช้แพลตฟอร์มของหลักสูตร ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ผู้วิจัยได้มีการทดลองใช้โดยการลงพื้นที่ทดลองจากกลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยคัดเลือกพื้นที่ในการทดลองคือโรงเรียน 2 แห่ง อยู่ในตัวเมือง 1 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนชินโรสวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร และอยู่ปริมณฑล 1 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้าสมุทรปราการ จัดกิจกรรมในการลงพื้นที่เชิงปฏิบัติการ ซึ่งจะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนชินโรสวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ในจังหวัดกรุงเทพมหานคร และ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้าสมุทรปราการ จังหวัดสมุทรปราการ ได้ทำการทดลองใช้แพลตฟอร์มของหลักสูตร ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย มีขั้นตอนในการดำเนินการมีดังนี้

2.1 การติดต่อประสานงานกลุ่มเป้าหมาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการติดต่อประสานงานยังโรงเรียนชินโรสวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร และโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้าสมุทรปราการ จังหวัดสมุทรปราการ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนละ 120 คน รวม 240 คน ซึ่งเป็นประชาชนทั่วไปที่มีความสนใจที่อยากจกเข้าเรียนหรือศึกษาต่ออีก 17 คน รวมผู้เข้ามาทดลองใช้ทั้งสิ้น 257 คน เพื่อให้เห็นถึงความสำเร็จของการทดลองใช้แพลตฟอร์มของหลักสูตร ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ที่ผู้เข้าร่วมจะต้องมีความหลากหลาย

2.2 ดำเนินการจัดกิจกรรมลงพื้นที่เชิงปฏิบัติการในขั้นตอนนี้เป็น การให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกคนได้รับฟังการบรรยายถึงจุดเริ่มต้นของการสร้างแพลตฟอร์มการศึกษาต่อ อธิบายถึงตัวเว็บไซต์ ขั้นตอนการใช้งานทุกฟังก์ชันการเข้าแพลตฟอร์ม ซึ่งผู้วิจัยในฐานะที่เป็นเจ้าของแพลตฟอร์ม ได้เป็นผู้ดำเนินการบรรยาย ซึ่งได้บูรณาการให้มีการเข้าใจได้ง่ายขึ้น ดังรายละเอียดดังนี้

2.2.1 การบรรยายพิเศษก่อนการทดลองเรื่อง “การสร้างแพลตฟอร์มของหลักสูตร ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์” ซึ่งผู้วิจัยได้ทำแบบประเมินการใช้งานแพลตฟอร์มหลังการใช้งานมาให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ทำการประเมินความพึงพอใจในการเข้าใช้งานแพลตฟอร์มด้วยตนเอง ไปพร้อมกับการรับฟังการบรรยายพิเศษ อธิบายสอนการเข้าใช้งานแพลตฟอร์ม ซึ่งในขณะที่รับฟังนั้น



ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถที่จะทำแบบประเมินความพึงพอใจ หลังจากเข้าแพลตฟอร์มและทดลองใช้เว็บไซต์ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว

3. หลังจากเสร็จสิ้นกิจกรรม ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจการใช้งานแพลตฟอร์มมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ พร้อมทั้งสรุปผลการดำเนินกิจกรรม

สรุป

สรุปในภาพรวมของบทความวิจัยเรื่อง แพลตฟอร์มการศึกษาของภาควิชาสังคมวิทยา และมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ และเชิงปฏิบัติการ

1. แพลตฟอร์ม การศึกษาของภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย พบว่า ในปัจจุบันการมีการใช้แพลตฟอร์มซึ่งเป็นของส่วนร่วม ส่วนใหญ่แล้วผู้ที่ดูแลระบบจะเป็นตัวของมหาวิทยาลัยแม่ เช่น สำนักเทคโนโลยี บางที่เราจะเข้าไปในส่วนตัวของหลักสูตร บางครั้งทางคณะสังคมศาสตร์ก็ต้องผ่าน ตัวใหญ่ในการเข้าถึงข้อมูล การเข้าถึงมันจึงข้างที่จะยุ่งยาก หรือ ยังเป็นรูปแบบเก่าๆอยู่ โดยส่วนใหญ่ผู้ที่ทำจะเป็นผู้ดูแลทำโดยไม่ได้ถามจากความคิดเห็นของทางหลักสูตรหรือทางคณะโดยตรงที่มีความต้องการรูปแบบไหนที่มันจะตอบโจทย์และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย

2. สร้างแพลตฟอร์มของหลักสูตรของภาคสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ พบว่า UX Design จะทำงานเกี่ยวกับการค้นคว้าหาข้อมูล ทำความเข้าใจถึงความต้องการของผู้ใช้งาน เพื่อให้ทราบถึงปัญหาของผู้ใช้งาน ค้นหาไอเดียที่จะสร้างสรรค์ ออกแบบสินค้าและบริการให้ตรงความต้องการผู้ใช้มากที่สุด ซึ่งหน้าที่หลัก ๆ ของ UX Design มีดังนี้ คือ รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้งาน รวมถึงทำการค้นคว้า ออกแบบ ทดสอบ และประเมินผลสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้ใช้งาน และทำการออกแบบ

3. ทดลองใช้ แพลตฟอร์มของหลักสูตรของภาคสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ พบว่า โรงเรียนชินโรวินาลัย กรุงเทพมหานคร และโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้าสมุทรปราการ จังหวัดสมุทรปราการ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนละ 120 คน รวม 250 คน ซึ่งเป็นประชาชนทั่วไปที่มีความสนใจที่อยากเข้าเรียนหรือศึกษาต่อ อีก 17 คน รวมผู้เข้ามาทดลองใช้ทั้งสิ้น 257 คน การประเมินความพึงพอใจของการใช้งานอยู่ในระดับมาก

4. นำเสนอเผยแพร่เพื่อการใช้งานค้นหาการเข้ามาศึกษาของหลักสูตรของภาคสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย พบว่า เว็บไซต์ให้ประสบความสำเร็จสิ่งที่เป็นหัวใจหลักและผู้ทำเว็บไซต์ควรให้ความสำคัญคือ โดเมน หรือโดเมนเนม เพราะชื่อมีส่วนที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายที่เราต้องการนำเสนอเว็บไซต์ไปถึงเกิดความสนใจและอยากเข้าชมเว็บไซต์ของเรามากขึ้น_แพลตฟอร์มที่สมบูรณ์แก่ทางหลักสูตรภาควิชาสังคมวิทยาและ มานุษยวิทยา หลังจากทำการสร้างเสร็จสมบูรณ์ ทั้งรูปแบบที่เปิดใช้งานบนคอมพิวเตอร์ PC แท็บเล็ต ไอแพด หรือ โทรศัพท์มือถือไม่ว่าจะเป็นรุ่นระบบปฏิบัติการ Android และ IOS ที่แพลตฟอร์มของเรารองรับทั้ง 2 ระบบของการใช้งาน



อภิปรายผลการวิจัย

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 1

พบว่าความพร้อมและความเป็นไปได้ของหลักสูตรภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ ในการที่จะนำไปสร้างแพลตฟอร์มแพลตฟอร์มที่ตอบสนองการใช้งาน และแพลตฟอร์มจะต้องมองความเป็นโพเจิสติก เป็นพริฟอร์ม ไม่แข็งตัวจนเกินไป อันนี้เป็นเรื่องที่สำคัญเพราะว่า ระบบการศึกษาไม่ใช่แค่ในเมืองไทย ในต่างประเทศก็มี จะเห็นได้ว่า รูปแบบของการเรียนการสอน เขาจะไม่ใช่การยึดติดตัวของรูปแบบ แต่จะเน้นในส่วนของการปรับเปลี่ยนการปฏิบัติการณ์ เน้นรูปแบบของการดำเนินชีวิต สอดคล้องกับงานวิจัยของ วิไลวรรณ วงศ์จินดา และคณะ ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “แพลตฟอร์มการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กลุ่มสาขาวิชาทางการศึกษา” เพื่อหาประสิทธิภาพและการยอมรับแพลตฟอร์มการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กลุ่มสาขาวิชาทางการศึกษา ผลการศึกษาพบว่า ประสิทธิภาพของแพลตฟอร์มการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กลุ่มสาขาวิชาทางการศึกษา เท่ากับ 81.54/81.46 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 80/80, และการยอมรับแพลตฟอร์มการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กลุ่มสาขาวิชาทางการศึกษา มีความคิดเห็นโดยเฉลี่ยเท่ากับ 4.01 อยู่ในระดับมากแนวทางในการพัฒนาหรือปรับปรุงหลักสูตรของแพลตฟอร์มที่สอดคล้องกับการนำไปใช้ ปัจจุบันการมีการใช้แพลตฟอร์มซึ่งเป็นของส่วนร่วม ส่วนใหญ่แล้วผู้ที่ดูแลระบบจะเป็นตัวของมหาวิทยาลัยแม่ เช่น สำนักเทคโนโลยี บางที่เราจะเข้าไปในส่วนตัวของหลักสูตร

ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 2

พบว่า ผู้วิจัยได้สร้างแพลตฟอร์มการศึกษาของภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัยด้วยกระบวนการ ขั้นตอนคือ การกำหนด interface Platform User Interface (UX,UI) ออกแบบหน้าแรกเว็บของเว็บไซต์หน้าที่หลักๆ ของ UX Design จะทำงานเกี่ยวกับการค้นคว้าหาข้อมูล ทำความเข้าใจถึงความต้องการของผู้ใช้งาน เพื่อให้ทราบถึงปัญหาของผู้ใช้งาน ค้นหาไอเดียที่จะสร้างสรรค์ ออกแบบสินค้าและบริการให้ตรงความต้องการผู้ใช่มากที่สุด ซึ่งหน้าที่หลัก ๆ ของ UX Design มีดังนี้ คือ รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผู้ใช้งาน รวมถึงทำการค้นคว้า ออกแบบ ทดสอบ และประเมินผลสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผู้ใช้งาน และทำการออกแบบต่างๆ เพื่อนำมาประยุกต์กับการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) เช่น Design Thinking, Design Sprint และ Lean UX และมีดำเนินการเป็นกระบวนการ 5 ขั้นตอน คือ 1 กำหนด interface Platform User Interface (UX,UI) ออกแบบหน้าแรกเว็บของเว็บไซต์ 2 กำหนด interface Coding ฟอนต์ อิน ออกแบบหน้าตาของเว็บไซต์ 3 Back End Developer สูตรการประมวลผล 4 ออกแบบชื่อเว็บไซต์ 5 กำหนดรูปแบบเว็บไซต์ แพลตฟอร์ม ดังนั้น การสร้างและการออกแบบ ด้วย UX Design ควรมีทักษะทั้งด้าน Hard Skill และ Soft Skill โดยที่ทักษะด้าน Hard Skill ที่ต้องมี ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนา Customer Journey รวมไปถึง User Flow ร่างภาพต้นแบบ (Wireframe) การสร้างต้นแบบ (Prototype) และทดสอบกับผู้ใช้ (Testing) มีความรู้ความสามารถหลักในการออกแบบต่าง ๆ เช่น รู้องค์ประกอบศิลป์ การออกแบบ UI สำหรับเว็บไซต์ และโทรศัพท์มือถือ มีความเข้าใจการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ เพื่อตอบโจทย์ความต้องการ และปัญหาที่แท้จริง

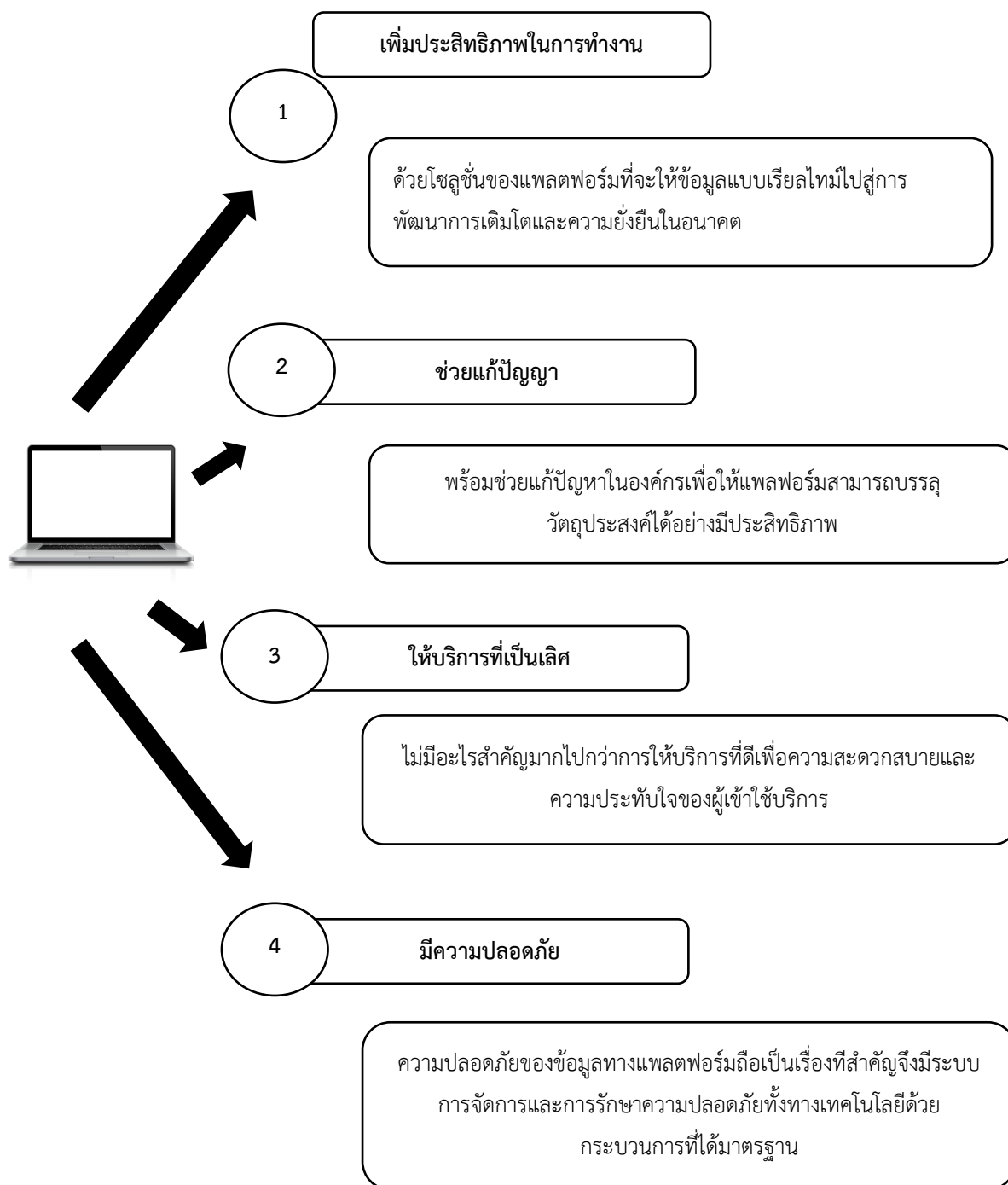


ผลจากการวิจัยวัตถุประสงค์ที่ 3

พบว่า การทดลองใช้แพลตฟอร์มของหลักสูตร ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ผู้วิจัยได้มีการทดลองใช้โดยการลงพื้นที่ทดลองจากกลุ่มเป้าหมายคือนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 โดยคัดเลือกพื้นที่ในการทดลองคือโรงเรียน 2 แห่ง อยู่ในตัวเมือง 1 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนชินโรสวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร และอยู่ปริมณฑล 1 แห่ง ได้แก่ โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้าสมุทรปราการ จัดกิจกรรมในการลงพื้นที่เชิงปฏิบัติการ ซึ่งจะให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนชินโรสวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ในจังหวัดกรุงเทพ และ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 ของโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาน้อมเกล้าสมุทรปราการ จังหวัดสมุทรปราการ ได้ทำการทดลองใช้แพลตฟอร์มของหลักสูตร ภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย ผลตอบรับของการใช้งานคือ มีการเข้าถึงง่าย และออกแบบได้สบายตาแล้วไม่รู้สึกว่ามันไม่น่าสนใจ แต่กลับดึงดูดให้ผู้สนใจมีความสนใจในลูกเล่นมากขึ้นสามารถติดต่อสื่อสารข้อมูลและได้รับการตอบกลับจากระบบ AI ทันที สามารถสมัครสมาชิกและ สมัครเรียนออนไลน์ สืบค้นข้อมูลที่เหมาะสำหรับบุคคลที่กำลังหาที่เรียนหรือที่ศึกษา จึงทำให้ นักเรียนที่เข้ามาทดลองใช้สนุกกับการใช้งาน ผลของการประเมินอยู่ในระดับ มากของการทดลองใช้แพลตฟอร์ม

องค์ความรู้จากการวิจัย

จากการวิจัยทำให้เกิดองค์ความรู้ ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มการศึกษาของภาควิชาสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย สรุปได้ดังแผนภาพ ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 2

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย



ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์

1. แพลตฟอร์มควรช่วยอำนวยความสะดวกในด้านต่าง ๆ การลดความซับซ้อนของการขอเอกสารส่งออก รวมถึงการแสดงข้อมูลกฎระเบียบและเอกสารนำเข้าที่ถูกร้องขอจากประเทศปลายทางไว้บนแพลตฟอร์มจะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับใช้งานมากขึ้นผู้ขายมากขึ้น

2. มีการพัฒนาฟังก์ชันของการทำงานที่เพิ่มเติมในส่วนงานของการประกันคุณภาพภายในสถาบันของการศึกษาโดยการเชื่อมโยงข้อมูลแบบ Content Management System เพื่อให้เกิดระบบการประกันคุณภาพการศึกษาให้เป็นระบบขงแพลตฟอร์มที่สมบูรณ์แบบครบวงจรในสถาบันการศึกษา

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการวิจัยและพัฒนาแพลตฟอร์มนี้ให้มีองค์ประกอบที่จะนำไปใช้เป็นสื่อการเรียนรู้มาตรฐานมากยิ่งขึ้น จะทำให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเพื่อนำมาปรับปรุงรูปแบบการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น และควรมีการวิจัยและพัฒนาแพลตฟอร์มเว็บไซต์ที่เป็นของสถาบันในสาขาวิชาหรือภาควิชา และเพิ่มการจัดการเรียนการสอนรายวิชาอื่นๆ เพิ่มขึ้นอีกเพื่อเป็นการเพิ่มทรัพยากรการเรียนรู้สมัยใหม่รวมถึงการใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนการสอนออนไลน์ที่ให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ที่มีประสิทธิผลสำหรับการพัฒนาการศึกษาต่อไป

บรรณานุกรม

- กิตติพงษ์ พุ่มพวง. “การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยทฤษฎีเชื่อมโยงความรู้ (Connectivism) ผ่านสื่อสังคมออนไลน์”. วารสารศิลปศาสตรปริทัศน์. ปีที่ 10 ฉบับที่ 19 (2558) : 1-13.
- เกสสิณี ชิวปรีชา. “การใช้เทคโนโลยีดิจิทัลแพลตฟอร์มในการบริหารสถานศึกษาระบบทวิภาคี ของวิทยาลัยเทคนิค สังกัดสถาบันการอาชีวศึกษากรุงเทพมหานคร”. วารสารปรัชญาปริทรรศน์. ปีที่ 27 ฉบับที่ 1 (มกราคม- มิถุนายน 2565) : 50-58.
- เชมรัตน์ บุญหล่อสุวรรณ. “การศึกษาประสบการณ์การใช้งานดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อสนับสนุนการสอนของครู”. การค้นคว้าอิสระนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารการตลาดดิจิทัล. (บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยกรุงเทพ, 2562).
- ชัยวัฒน์ แก้วพินงาม. “แนวทางในการผสมผสานดิจิทัลเทคโนโลยีเพื่อการสอนภาษา”. ภาษาปริทัศน์. ฉบับที่ 33 (2561) : 241 - 266.
- ฐิติมา จันทะศิริ. “การเรียนการสอนออนไลน์ในยุคดิจิทัล”. Journal of Modern Learning Development. ปีที่ 7 ฉบับที่ 10 (พฤศจิกายน 2565) : 349-363
- ณฐาพัชร์ วรพงศ์พัชร และพงษ์ศักดิ์ ผกามาศ. “การพัฒนาแพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดคอนสตรัควิสต์ หัวข้อทฤษฎีและนวัตกรรมการบริหารการศึกษาสำหรับนิสิตระดับบัณฑิตศึกษา”. วารสารศาสตร์มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์. ปีที่ 14 ฉบับที่ 2 (2565) : 81-406.



- ธนันท์ ศรีบุญเรือง. (7 กุมภาพันธ์ 2565). ผลกระทบของโซเชียลมีเดียต่อสุขภาพจิตของวัยรุ่น. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : <https://www.youdee.redcross.or.th> [7 เมษายน 2566].
- ธนภณ สมหวัง. (19 สิงหาคม 2562). “ปฏิรูปการเรียนรู้เด็กไทย ด้วยหัวใจนักปราชญ์”. มติชน ออนไลน์. [ออนไลน์]. 14 ย่อหน้า. แหล่งที่มา : https://www.matichon.co.th/article/news_1629760 [23 มีนาคม 2566].
- บุษกุล ไชยตันเทือก และภักดี โพธิ์สิงห์. “การใช้นวัตกรรมแพลตฟอร์มเพื่อสังคมไทย”. วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น. ปีที่ 5 ฉบับที่ 3 (กันยายน - ธันวาคม 2564) : 117 – 130.
- ปรีศนา มั่นเภา และฐิตติยา เนตรวงษ์. “ดิจิทัลแพลตฟอร์มเพื่อยกระดับธุรกิจบริการในยุคโควิด-19”. วารสารวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร. ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 (พฤษภาคม – สิงหาคม 2564) : 57-65.
- ไพฑูรย์ ผดุงถิ่น. ดิจิทัลสตาร์ทอัพ แพลตฟอร์มสัญชาติไทย จะฝ่าวิกฤตโควิดไปได้อย่างไร. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา : <https://set.or.th/enterprise> [6 เมษายน 2566].
- พงษ์ศักดิ์ ผกามาศ และคณะ. “การพัฒนาแพลตฟอร์มการจัดการเรียนรู้เชิงรุกโดยใช้แนวคิดคอนสตรัคติวิสต์เกี่ยวกับระบบไอซีที และนวัตกรรมเพื่อการบริหารการศึกษาสำหรับนิสิตระดับบัณฑิตศึกษา”. วารสารการศึกษาและนวัตกรรมการเรียนรู้. ปีที่ 1 ฉบับที่ 3 (กันยายน-ธันวาคม 2564) : 219-237.
- พระครูปลัดเฉลิมพร อภิวิโร. “การดำเนินชีวิตสมัยใหม่สู่ความสำเร็จในการทำงานโดยใช้หลักอิทธิบาท 4”. วารสารมหาจุฬานาครทรรศน์. ปีที่ 8 ฉบับที่ 5 (พฤษภาคม 2564) : 17 - 26.
- พระสุวรรณา อินทโชโต (เหือน). “การใช้อิทธิบาท 4 เพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ของนักเรียนในโรงเรียนมัธยมศึกษา 10 มกราคม 1979 จังหวัดเสียมเรียบ ประเทศกัมพูชา”. วารสารมหาจุฬาริชาการ. ปีที่ 7 ฉบับที่ 3 (2563) : 97 – 108.
- พินิจ รุ่งวิทยกุล และวิวัฒน์ ชัยวิริยะพงศ์. “การประยุกต์ใช้แซทบอทสำหรับการบริการระดับบัณฑิตศึกษา” รายงานวิจัย. ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2563.
- พิรกร รามสุต. “แพลตฟอร์มดิจิทัล”. วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์. ปีที่ 1 ฉบับที่ 2 (เมษายน - มิถุนายน 2565) : 1 - 36.
- พิชญ์สินี มะโน. “ผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงในยุค DIGITAL DISRUPTION ต่อการศึกษา”. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม. ปีที่ 18 ฉบับที่ 1 (มกราคม - เมษายน 2562) : 1 – 6.
- พนิดา พงษ์ไพบูลย์, เอมอัสนา นิรันตสุขรัตน์ และกุลชาติ มีทรัพย์หลาก. “แพลตฟอร์มอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง ฐานรากสำคัญ สู่การสร้างสรรค่นวัตกรรมดิจิทัล”. วารสารวิชาการ กสทช, (2563) : 270 – 286.
- วชิระ ทองสุข. แพลตฟอร์ม คืออะไรกันแน่? ทำไมพูดถึงกันบ่อยจัง ยุคนี้ใครไม่รู้ ต้องรู้แล้ว!. [ออนไลน์]. แหล่งที่มา: <https://talkataka.com/blog/what-is-a-platform/> [6 เมษายน 2566].



- วิไลวรรณ วงศ์จินดา และคณะ. “แพลตฟอร์มการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 กลุ่มสาขาวิชาทางการศึกษา”. **รายงานวิจัย**. คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ, 2564.
- จุฬารัตน์ ธรรมประทีป. “การพัฒนาความรู้ในเนื้อหาผนวกวิธีสอนและเทคโนโลยีในการสอนวิทยาศาสตร์”. **วารสารวิจัยและพัฒนาหลักสูตร**. ปีที่ 6 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2559) : 1 - 13.
- ใจทิพย์ ณ สงขลา และศิริเดช สุชีวะ. “การเปลี่ยนผ่านด้วยดิจิทัล : แพลตฟอร์มการเรียนรู้ดิจิทัลแห่งชาติ”. **Journal of Education and Innovative Learning**. ปีที่ 1 ฉบับที่ 1 (มกราคม - เมษายน 2564) : 12.
- ศรัณย์พงษ์ เกือบุดรและคณะ. “การพัฒนาคู่มือการใช้แพลตฟอร์มการทำงานภูเกิลเพื่อการศึกษาของครูโรงเรียนอ่าวลึก ประชาสรรค์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาต่ง กระบี่”. การค้นคว้าอิสระครุศาสตรมหาบัณฑิต. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี, 2565.
- สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน). “แพลตฟอร์มการศึกษาสำหรับประเทศไทย 4.0”. **เดอะ โนวเลจ**, ปีที่ 1 ฉบับที่ 6 (สิงหาคม - กันยายน 2560) : 5
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. “รูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม โดยความร่วมมือของภาคเอกชน”. **รายงานวิจัย**. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา : กระทรวงศึกษาธิการ, 2564.
- แสงเดือน เจริญนิม และคณะ. “SKP: แพลตฟอร์มการสอนคณิตศาสตร์สำหรับครูประถมศึกษา”. **วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด**. ปีที่ 6 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม - ธันวาคม 2565) : 16-33.
- อรรถณัฐ วันทะสมบัติ และเกรียงศักดิ์ ชีระโกวิทขจร. แพลตฟอร์มอีโคโนมีและผลกระทบต่อแรงงานในภาคบริการ : กรณีศึกษาในประเทศไทย. กรุงเทพมหานคร : มูลนิธิฟรีดริค เอแบร์ท ร่วมกับสถาบันแรงงานและเศรษฐกิจที่เป็นธรรม, 2561.
- อุษณีย์ สีม่วงและจักษุณ จันทะคุณ. “การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยใช้กระบวนการแก้ปัญหา DAPIC ผ่านดิจิทัลแพลตฟอร์ม เพื่อส่งเสริมความสามารถในการแก้ปัญหาทางคณิตศาสตร์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6”. **Journal of Modern Learning Development**. ปีที่ 7 ฉบับที่ 11 (ธันวาคม) : 281-295.
- ANUSAK NGUESA. 5 Digital Platform แพลตฟอร์ม ออนไลน์ คือ , [ออนไลน์], แหล่งที่มา : thonburi-u.ac.th/journal/Document/14-1/Journal14_1_13.pdf [6 เมษายน 2566].
- Erarslan, Ali. “Instagram as an Education Platform for EFL Learners”. **TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology**. Vol. 18 (July 2019):54-69.
- Luz, Maria, et al..” The Learning Platform In Distance Higher Education: Student’s Perceptions”. **TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology**. Vol. 20 (January 2019) : 71-95.