

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แฟ้มสะสมงาน (Portfolio) มีต้นกำเนิดมาจากวงการศิลปะ เหล่าศิลปินจะสร้างสรรค์ผลงานของตนเองอย่างต่อเนื่อง จนในระยะเวลาอันสมควร ก็จะคัดเลือกผลงานดีเด่นจำนวนหนึ่งนำมาจัดเป็นนิทรรศการเพื่อแสดงผลงานให้ผู้อื่นได้ชื่นชมความงามของผลงานนั้น และได้รับรู้ถึงความสามารถและแนวคิดในการนำเสนอ ในวงการโฆษณาที่เช่นกัน นักโฆษณามืออาชีพจะถ่ายภาพโฆษณาที่ดีของตนมาเก็บไว้ในแฟ้มกระเป๋าหนังสีดำ เรียกว่า “Portfolio หรือ Black folder” เพื่อนำเสนอให้ผู้ว่าจ้างดูว่าตนเองมีความสามารถมากน้อยเพียงใดก่อนจะจ้างงาน ดังนั้นแฟ้มสะสมงานจึงคล้ายกับ Catalog ที่แสดงตัวอย่างสินค้า เพื่อให้ลูกค้าได้เลือกชม ก่อนที่จะตัดสินใจซื้อ ซึ่งเป็นหลักฐานยืนยันถึงความสามารถของบุคคลดีกว่าการพูดอวดอ้างสรรพคุณให้ฟัง หรือนำใบปริญญาบัตรมาให้ดู เพราะผลงานที่ได้สะสมไว้ เป็นข้อมูลเชิงประจักษ์ที่สามารถมองเห็นได้ตามสภาพจริง (Robert L. Wyatt III & Sandra Looper แปลโดย นิภา ภิรมย์, 2546)

ในบริบทด้านการศึกษา แฟ้มสะสมผลงาน เป็นแหล่งรวบรวมข้อมูลที่ใช้เก็บผลงานดีเด่นของนักเรียน ทั้งในเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพอย่างต่อเนื่อง ในระยะเวลาที่กำหนด เพื่อแสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้า (progression) และความสำเร็จ (achievement) ของการเรียนรู้ เป็นแหล่งรวบรวมผลงานของผู้เรียนอย่างเป็นระบบ สามารถนำไปใช้ประเมินสมรรถภาพของผู้เรียนที่ช่วยให้ ผู้ เรียน สอน ปกครองหรือผู้ ที่เกี่ยวข้องเกิดความเข้าใจและมองเห็นเป็นรูปธรรมได้ว่าผลงานของผู้ เรียนมีมาตรฐานอยู่ ในระดับใด เป็นเครื่องมือประเมินผลงานตามสภาพจริง ที่ให้โอกาสผู้ เรียนได้ใช้ ผลงานสื่อสารให้ผู้อื่นเข้าใจความสามารถที่แท้จริงของผู้เรียน นอกจากนี้ ยังสามารถนำไปใช้ประกอบการสมัครเข้าศึกษาต่อ การเสนอผลงานทางวิชาการหรือใช้เป็นหลักฐานประกอบการสมัครเข้าทำงาน

จากความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศในปัจจุบัน จึงมีแนวคิดในการจัดทำ “แฟ้มสะสมงานอิเล็กทรอนิกส์” แทนแฟ้มสะสมงานในรูปแบบเดิมที่เป็นกระดาษหรือเอกสาร โดยใช้เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ช่วยในการผลิต เพื่อให้ผู้เรียนสามารถจัดเก็บและสะสมผลงานได้ในสื่อที่หลากหลาย เช่น ข้อความ เสียง ภาพนิ่ง หรือภาพเคลื่อนไหว โดยอาศัยเว็บไซต์เป็นช่องทางสำคัญในการเผยแพร่ข้อมูล เนื่องจากเว็บไซต์เป็นเครื่องมืออินเทอร์เน็ตประสิทธิภาพที่ไร้ข้อจำกัดเรื่อง

เวลาและสถานที่ จึงทำให้สามารถส่งต่อ แลกเปลี่ยน และกระจายข้อมูลได้ในวงกว้าง ทำให้เหมาะสำหรับการเผยแพร่ผลงานส่วนตัวหรือข้อมูลทางวิชาการ เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ นอกจากนี้การเผยแพร่ผลงานบนเว็บไซต์ยังเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนมุ่งมั่นสร้างผลงานของตนเอง มีความภาคภูมิใจในผลงานของตน ทราบถึงพัฒนาการทางการเรียนของตนเอง สามารถประเมินตนเองผ่านผลงานได้ รวมถึงสามารถรับฟังข้อคิดเห็นจากบุคคลอื่น ที่มีต่อผลงานของตน ด้วยการมีปฏิสัมพันธ์ผ่านระบบคอมพิวเตอร์ในลักษณะการสื่อสารสองทาง (Two-way Communication) เช่น การแสดงความคิดเห็นบนเว็บไซต์ การติดต่อพูดคุยผ่านทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ หรือทางอีเมลล์

ซึ่งในต่างประเทศ เว็บไซต์ประเภทเพิ่มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์ถูกจัดทำขึ้นอย่างแพร่หลาย โดยมีสไตล์การออกแบบหน้าตาเว็บไซต์และการออกแบบกราฟิกเพื่อการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้เป็นลักษณะเฉพาะตามอัตลักษณ์ของเจ้าของเว็บไซต์ มีการควบคุมการนำเสนอข้อมูลและออกแบบเว็บไซต์ให้มีความเกี่ยวเนื่องเป็นคอนเซ็ปต์เดียวกัน จึงทำให้เว็บไซต์มีความโดดเด่น น่าสนใจ มีลักษณะเฉพาะและสามารถบ่งบอกถึงตัวตนของผู้เป็นเจ้าของเว็บไซต์ ซึ่งถือได้ว่าเป็นการสื่อสารผ่านการออกแบบอีกวิธีหนึ่ง เป็นการทำให้ผู้รับสารได้ตระหนักถึงว่า “ใคร” เป็นผู้ส่งสาร ซึ่งจะช่วยให้สารนั้นมีความพิเศษและเพิ่มความน่าเชื่อถือขึ้น (ศิริพจน์ ปริดาผล, 2551)

แต่ในบริบทของประเทศไทย การทำเว็บไซต์ประเภทเพิ่มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์มักถูกจัดทำขึ้นในรูปแบบของระบบฐานข้อมูล ที่เป็นการสมัครสมาชิกเพื่อให้มีหน้าเพจเป็นของตนเอง โดยมีการออกแบบเทมเพลต (template) และฟังก์ชันการทำงานที่ระบุให้ใส่เนื้อหาแบบตายตัว ทำให้ผู้ใช้ไม่สามารถควบคุมเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอและออกแบบหน้าตาเว็บไซต์ที่โดดเด่น เป็นลักษณะเฉพาะของตนเองได้ อีกทั้งยังไม่มีการจัดระเบียบและนำเสนอข้อมูลที่ดีในส่วนของการเผยแพร่ผลงานหรืองานวิจัย จึงทำให้เว็บไซต์ไม่มีความโดดเด่น เป็นเอกลักษณ์ขาดความน่าสนใจ ผู้เข้าชมเกิดความเบื่อหน่ายในการรับรู้ข้อมูลและมีความสับสนในการทำงาน

ในการวิจัยครั้งนี้ จึงจัดทำขึ้นเพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบและแนวทางการออกแบบเว็บไซต์ประเภทเพิ่มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์ โดยเน้นไปที่เว็บไซต์ประเภทการเผยแพร่ผลงานสำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา โดยศึกษาข้อมูลจากเอกสาร บทความทางวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบกับการวิเคราะห์ข้อมูลจากเว็บไซต์ตัวอย่าง (Case Study) รวมถึงการเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่างถึงความต้องการและแนวทางในการออกแบบ จากนั้นจึงนำผลที่ได้มาวิเคราะห์สรุป เพื่อจัดทำเป็นแนวทางการออกแบบและจัดทำเว็บไซต์ต้นแบบขึ้น แล้วจึงนำต้นแบบเข้ารับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญอีกครั้ง เพื่อให้ได้ผลการศึกษาที่สามารถใช้เป็นแหล่งข้อมูลและเป็นต้นแบบสำหรับการค้นคว้าถึงแนวทางการออกแบบเว็บไซต์ประเภทเพิ่มสะสมผลงาน

อิเล็กทรอนิกส์สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ซึ่งจะทำให้นักออกแบบหรือผู้สนใจสามารถนำผลที่ได้จากการศึกษาไปประยุกต์ใช้ในการกำหนดองค์ประกอบและแนวทาง ในการออกแบบเว็บไซต์ประเภทเพิ่มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์ที่มีคุณภาพในการนำเสนอ

1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบด้านการออกแบบส่วนต่อประสานกราฟิกกับผู้ใช้ (Graphic User Interface) และเทคโนโลยีด้านการนำเสนอข้อมูล ของเว็บไซต์ประเภทเพิ่มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบเว็บไซต์ประเภทเพิ่มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

1.3 ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ด้านวิชาการ เพื่อใช้เป็นแหล่งข้อมูลและเป็นต้นแบบสำหรับการค้นคว้าถึงแนวทางการออกแบบเว็บไซต์ประเภทเพิ่มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา
2. ด้านการออกแบบ เพื่อให้นักออกแบบและผู้สนใจสามารถนำผลที่ได้จากการวิจัยไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางการออกแบบเว็บไซต์ประเภทเพิ่มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา ที่มีคุณภาพในการนำเสนอ

1.4 ขอบเขตการศึกษา

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แบ่งการศึกษาข้อมูลเป็น 2 ส่วนหลัก คือ

1. ศึกษาข้อมูลทฤษฎีจากเอกสาร บทความทางวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งในเรื่องของแนวคิดกระบวนการด้านการออกแบบเว็บไซต์ แนวคิดเกี่ยวกับเพิ่มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์ หลักการออกแบบส่วนต่อประสานกราฟิกกับผู้ใช้ และแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์
2. ศึกษาข้อมูลปฐมภูมิเรื่ององค์ประกอบในการออกแบบเว็บไซต์ จากการวิเคราะห์เว็บไซต์ตัวอย่าง (Case Study) โดยแบ่งเว็บไซต์ที่ต้องการศึกษาเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

2.1 เว็บไซต์ประเภทเพิ่มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์ของนักเรียนนักศึกษา จากต่างประเทศ จำนวน 5 เว็บไซต์ นำมาวิเคราะห์ถึงองค์ประกอบในการนำเสนอข้อมูลที่เพิ่ม สะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์ของนักเรียนนักศึกษาควรมี รวมถึงองค์ประกอบในการออกแบบ Graphic User Interface และเทคโนโลยีที่มีผลต่อคุณภาพในการนำเสนอข้อมูลของเว็บไซต์

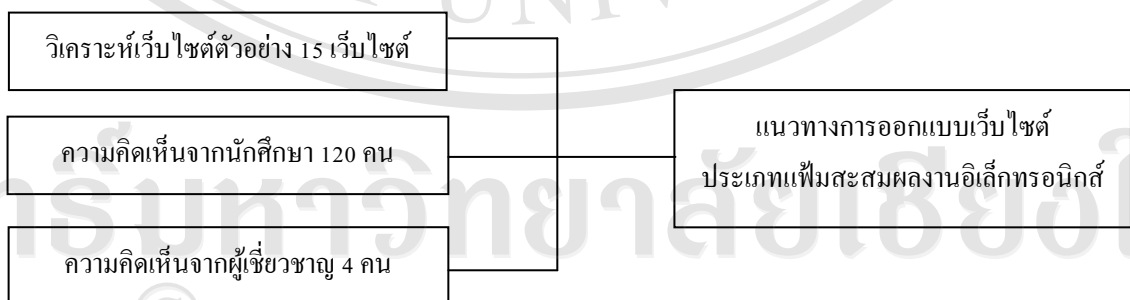
2.2 เว็บไซต์ประเภทเพิ่มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์ของบุคคลทั่วไป จากต่างประเทศ ที่ได้รับรางวัลเว็บปี ออวอร์ด (Webby Awards) ประเภทรางวัลชนะเลิศ จำนวน 5 เว็บไซต์ นำมาวิเคราะห์ถึงองค์ประกอบในการออกแบบ Graphic User Interface การสอดแทรก อัตลักษณ์ของบุคคลผ่านการออกแบบเว็บไซต์ และเทคโนโลยีด้านการนำเสนอข้อมูลที่ทำให้ เว็บไซต์มีความโดดเด่นในการนำเสนอ

2.3 เว็บไซต์ประเภทเพิ่มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์ของบุคคลทั่วไป จากต่างประเทศที่ได้รับการคัดเลือกจาก smashingmagazine.com ว่ามีการจัดเรียงข้อมูลในการ นำเสนอผลงานได้ดีควบคู่ไปกับการออกแบบ Graphic User Interface ที่ดี จำนวน 5 เว็บไซต์ นำมาวิเคราะห์ถึงองค์ประกอบในการออกแบบ Graphic User Interface ที่เป็นมิตรกับผู้ใช้

ขอบเขตด้านประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

ในการศึกษครั้งนี้ ได้ใช้กลุ่มตัวอย่าง 2 กลุ่ม คือ

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านเพิ่มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์ (Expert) และผู้เชี่ยวชาญด้านการ ออกแบบเว็บไซต์ (Web Designer) จำนวน 4 คน
2. นักศึกษาระดับอุดมศึกษา ที่เข้ามาตอบแบบสอบถามภายในเว็บไซต์สาธารณะ แบบออนไลน์ จำนวน 120 คน



แผนภูมิ 1.1 กรอบแนวคิดในการศึกษา

1.5 นิยามศัพท์

การวิเคราะห์ หมายถึง การพิจารณาถึงองค์ประกอบศิลป์ รูปแบบการนำเสนอ การออกแบบโครงสร้าง การตอบโต้ที่ได้ตั้งไว้ เพื่อให้ทราบถึงปัจจัยที่ทำให้เว็บไซต์เป็นที่นิยม และสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี

องค์ประกอบและแนวทางการออกแบบ ในการวิจัยครั้งนี้ หมายถึง ส่วนประกอบที่ใช้ในการออกแบบเว็บไซต์ในด้านการออกแบบส่วนต่อประสานกราฟิกกับผู้ใช้ (Graphic User Interface) และการออกแบบ โครงสร้างการจัดการข้อมูลของเว็บไซต์ประเภทแฟ้มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์ สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา

เว็บไซต์ หมายถึง สื่อผสม หรือมัลติมีเดีย (Multimedia) ที่ประกอบด้วยสื่อหลายชนิด ในงานชิ้นเดียวกัน เช่น ตัวหนังสือ ภาพ ภาพเคลื่อนไหว เสียง เป็นต้น ทำหน้าที่นำเสนอข้อมูลที่มีการจัดระเบียบและเชื่อมโยงกันให้สามารถเข้าถึงได้ง่าย โดยใช้เมาส์คลิกบนภาพหรือตัวหนังสือ ที่ถูกทำเครื่องหมายไว้แบบ Hyper Text ที่ปรากฏบนจอคอมพิวเตอร์ เพื่อเข้าถึงข้อมูลที่ต้องการ

เว็บไซต์ประเภทแฟ้มสะสมผลงานอิเล็กทรอนิกส์สำหรับนักศึกษาระดับอุดมศึกษา (student electronic portfolio website) หมายถึง เว็บไซต์ที่นักศึกษา จัดทำขึ้นเพื่อรวบรวมและนำเสนอผลงานของตน ลงบนเว็บไซต์ที่สร้างขึ้นเอง โดยเฉพาะ เป็นการรวบรวมข้อมูลของนักศึกษา และผลงานทางวิชาการที่แสดงให้เห็นถึงความสามารถหลังจากการเรียนรู้ หรือผลงานที่พัฒนาขึ้น และเป็นประโยชน์ทางวิชาการ โดยใช้เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์ช่วยสะสมและจัดเก็บผลงานได้จากหลายรูปแบบ ได้แก่ เสียง วิดีโอ รูปภาพ หรือข้อความ โดยใช้ไฮเปอร์เท็กซ์ลิงค์ช่วยจัดการสื่อต่างๆ และเชื่อมโยงผลงานที่ได้คัดเลือกไว้เข้าด้วยกัน เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและพัฒนาการของผู้เรียน

นักศึกษา หมายถึง นักศึกษาชั้นปีที่ 1, 2, 3, 4 และสูงกว่าชั้นปีที่ 4 ที่ศึกษาอยู่ในประเทศไทย