

บทที่ 5

บทสรุปและข้อเสนอแนะ

การศึกษานี้เป็นการศึกษาถึงปัจจัยที่มีผลต่อการใช้งานเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารตลอดจนพฤติกรรมการใช้งานระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ของนักศึกษาและบุคลากรของวิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยี และภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ โดยการศึกษาถึงปัจจัยต่างๆ ประกอบไปด้วยปัจจัยทางการศึกษา ด้านการวิจัย และด้านความบันเทิง กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย กลุ่มนักศึกษา กลุ่มอาจารย์ และกลุ่มเจ้าหน้าที่ ทำการสุ่มตัวอย่างได้นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยี 121 คน นักศึกษาภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ 44 คน เจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยี 29 คน เจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ 4 คน อาจารย์วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยี 27 คน และอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ 4 คน โดยสามารถสรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

5.1 สรุปผลการศึกษา

ในการศึกษาเรื่องพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของนักศึกษาและบุคลากรของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ คือวิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยี และภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ประกอบไปด้วย ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง ความคิดเห็นต่อปัจจัยต่างๆ ที่มีผลต่อการใช้งาน และพฤติกรรมในการใช้งาน ผลการศึกษารูปได้ดังนี้

โดยภาพรวมกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดจำนวน 228 ราย พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศชาย กลุ่มนักศึกษาส่วนใหญ่มีอายุต่ำกว่า 20 ปี มีรายได้ต่อเดือน 2,500-5,000 บาท ทั้งหมดกำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 2 กลุ่มเจ้าหน้าที่และกลุ่มอาจารย์ส่วนใหญ่มีอายุ 20-35 ปี มีรายได้ต่อเดือน 10,001-20,000 บาท ในกลุ่มเจ้าหน้าที่ส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาตรี กลุ่มอาจารย์ส่วนใหญ่มีการศึกษาระดับปริญญาโท และกลุ่มตัวอย่างทั้งหมดส่วนใหญ่มีคอมพิวเตอร์ใช้ส่วนตัวโดยเป็นคอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะมากกว่าคอมพิวเตอร์แบบพกพา

ผลการศึกษากลุ่มนักศึกษา ในปัจจัยด้านการศึกษาพบว่านักศึกษาส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยด้านการค้นคว้าข้อมูลในการเรียนการสอน และการทำรายงานส่งอาจารย์มีผลต่อการใช้งานมากที่สุด รองลงมาคือการใช้เพราะความจำเป็นในการเรียนการสอนของสาขาวิชา สำหรับด้านการวิจัยพบว่าปัจจัยในการใช้เพื่อการค้นคว้าข้อมูลในการวิจัยและประกอบการทำรายงานส่งอาจารย์มีผล

ต่อการใช้งาน และปัจจัยด้านความบันเทิงพบว่า การได้รับความเพลิดเพลินผ่อนคลายความเครียด เป็นปัจจัยที่มีผลต่อการใช้งานมากที่สุด รองลงมาคือการใช้เพื่อมีส่วนร่วมกับสังคมและการเชื่อมโยงตนเองเข้ากับสังคม เมื่อทดสอบความแตกต่างทางความคิดเห็นระหว่างนักศึกษามหาวิทยาลัย ศิลปะสื่อและเทคโนโลยี กับภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ พบว่านักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยีเห็นว่าการใช้ในการหาเพื่อนใหม่ การใช้ตามเพื่อนตามกระแสสังคมที่กำลังเป็นที่นิยม และการใช้ฝึกทักษะทางด้านภาษาอังกฤษ มีผลต่อการใช้งาน ในขณะที่นักศึกษามหาวิทยาลัยวิศวกรรมคอมพิวเตอร์เห็นว่าไม่มีผลต่อการใช้งาน ด้านพฤติกรรมในการใช้งานพบว่ากลุ่มนักศึกษาส่วนใหญ่ใช้เพื่อความบันเทิง สำหรับภาษาที่ใช้ส่วนใหญ่ใช้ภาษาไทย โดยนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่ใช้ภาษาไทย ในขณะที่นักศึกษามหาวิทยาลัยวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ใช้ภาษาอังกฤษ กิจกรรมในการใช้บริการส่วนใหญ่ใช้บริการสืบค้นข้อมูล (Search) สถานที่ในการใช้งานส่วนใหญ่ใช้จากที่พักมากกว่าสถานศึกษา ลักษณะรูปแบบการใช้งานส่วนใหญ่ใช้เป็นแบบรายเดือน โดยนักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่ใช้แบบรายเดือน ในขณะที่นักศึกษามหาวิทยาลัยวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ใช้แบบอื่น ช่วงเวลาในการใช้งานส่วนใหญ่ใช้ในช่วงเวลา กลางคืน และความถี่ในการใช้งานนักศึกษามหาวิทยาลัยวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ใช้งานแทบทุกวัน ในขณะที่นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่มีการใช้งานทุกวัน สำหรับระยะเวลาในการใช้งานส่วนใหญ่ใช้งาน 1-4 ชั่วโมงต่อครั้ง ในการเปิดรับเว็บไซต์ของสาขาวิชา ส่วนใหญ่เปิดรับ 2-5 ครั้งต่อสัปดาห์ ระยะเวลาในการเปิดรับเว็บไซต์ของสาขาวิชา นักศึกษามหาวิทยาลัยวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่เปิดรับ 1-4 ชั่วโมงต่อครั้ง ในขณะที่นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่เปิดรับน้อยกว่า 1 ชั่วโมงต่อครั้ง ด้านการใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ การศึกษาของกลุ่มนักศึกษาพบว่า ส่วนใหญ่ใช้เพื่อการค้นคว้าข้อมูลและการเรียนรู้ตามต้องการ ด้านการวิจัยส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อหาข้อแนะนำในการปฏิบัติและการตัดสินใจต่างๆ สำหรับ ด้านความบันเทิง นักศึกษามหาวิทยาลัยวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการ upload/download ข้อมูล หนังสือ เพลง โปรแกรมและอื่นๆ ในขณะที่นักศึกษามหาวิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยี ส่วนใหญ่ใช้เพื่อการติดตามรับทราบข่าวสารเหตุการณ์ด้านความบันเทิงต่างๆ

สำหรับกลุ่มอาจารย์ ในปัจจัยด้านการศึกษพบว่า อาจารย์ส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยด้านความจำเป็นในการเรียนการสอนของสาขาวิชา และการค้นคว้าข้อมูลในด้านการสอนมีผลต่อการใช้งานมากที่สุด รองลงมาเป็นการใช้ในการทำงานร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ทั้งภายในและภายนอก มหาวิทยาลัย ในด้านการวิจัยพบว่า การใช้เพื่อการค้นคว้าข้อมูล ฐานข้อมูลการวิจัย เพื่อประกอบการทำวิจัยและติดตามข่าวสารความเคลื่อนไหวงานวิจัยต่างๆ มีผลต่อการใช้งาน สำหรับ ด้านความบันเทิงพบว่า การได้รับความเพลิดเพลินผ่อนคลายความเครียดเป็นปัจจัยที่มีผลมากที่สุด

รองลงมาคือการใช้เพื่อการมีส่วนร่วมกับสังคมและการเชื่อมโยงตนเองเข้าสังคม เมื่อทดสอบความแตกต่างทางความคิดเห็นระหว่างกลุ่มอาจารย์วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยี กับภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ พบว่ามีความคิดเห็นแตกต่างกันในการใช้ฝึกทักษะภาษาอังกฤษ โดยอาจารย์วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยีเห็นว่าการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อฝึกภาษาอังกฤษมีผลต่อการใช้งาน ในขณะที่อาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์เห็นว่าปัจจัยนี้ไม่มีผลต่อการใช้งาน ในด้านพฤติกรรมการใช้งานของกลุ่มอาจารย์พบว่าส่วนใหญ่ใช้ในการทำวิจัยมากที่สุด ภาษาที่ใช้ส่วนใหญ่ใช้ภาษาไทยในการสืบค้นข้อมูล สถานที่ในการใช้งานส่วนใหญ่ใช้จากสถานที่ทำงาน ช่วงเวลาในการใช้งานส่วนใหญ่ใช้ในช่วงเวลากลางวัน ความถี่ในการใช้งานส่วนใหญ่มีการใช้งานทุกวันครั้งละ 1-4 ชั่วโมง และทำการเปิดรับเว็บไซต์ของสาขาวิชา 2-5 ครั้งต่อสัปดาห์ เฉลี่ยครั้งละ 1.8 ชั่วโมง ในด้านการใช้งานเพื่อการศึกษา อาจารย์วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการค้นคว้าข้อมูลและการเรียนรู้ตามความต้องการ ใช้ในการติดตามความเคลื่อนไหวของมหาวิทยาลัย และใช้ในการทำงานสำนักงานอัตโนมัติ (E-Office) ส่วนอาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการค้นคว้าข้อมูล และการเรียนรู้ตามต้องการ โดยเป็นการค้นคว้าข้อมูลด้านการเรียนการสอนและด้านคอมพิวเตอร์ ใช้ในการอ่านข่าวสาร ประกาศ ประชาสัมพันธ์ และติดตามความเคลื่อนไหวของมหาวิทยาลัย ใช้ในการค้นหาสารานุกรมออนไลน์ (Wiki) และใช้ในการสืบค้นสารสนเทศฐานข้อมูลของห้องสมุดและฐานข้อมูลอื่นๆ ในขณะที่มีการใช้เพื่อทำงานสำนักงานอัตโนมัติ (E-Office) ก่อนข้างน้อย ในด้านการวิจัยอาจารย์วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดตามความเคลื่อนไหวงานวิจัยต่างๆ อาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อติดต่อสื่อสารกับนักวิจัย อาจารย์ต่างมหาวิทยาลัยและอาจารย์ชาวต่างประเทศ และการติดตามความเคลื่อนไหวงานวิจัยต่างๆ และเพื่อหาข้อแนะนำในการปฏิบัติและการตัดสินใจ สำหรับในด้านความบันเทิง อาจารย์วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยี ส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการรับทราบข่าวสารเหตุการณ์ด้านความบันเทิงต่างๆ อาจารย์ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ใช้ในการรับทราบข่าวสารเหตุการณ์ด้านความบันเทิงต่างๆ และใช้เพื่อการ upload/download ข้อมูล หนังสือ เพลง โปรแกรมและอื่นๆ

สำหรับกลุ่มเจ้าหน้าที่ ในปัจจัยด้านการศึกษาพบว่า เจ้าหน้าที่ส่วนใหญ่เห็นว่าปัจจัยด้านความจำเป็นของสาขาวิชาที่ใช้ในการทำงานมีผลต่อการใช้งานมากที่สุด รองลงมาเป็นการใช้เพื่อการทำงานร่วมกับหน่วยงานต่างๆ ในการสนับสนุนการเรียนการสอนและการทำงานที่ได้รับมอบหมาย ในปัจจัยด้านการวิจัยพบว่าการใช้เพื่อการค้นคว้าข้อมูลทางด้านการวิจัยมีผลต่อการใช้งาน สำหรับปัจจัยด้านความบันเทิงพบว่าการใช้ได้รับความเพลิดเพลินผ่อนคลายความเครียดเป็นปัจจัยที่มีผลต่อการใช้งานมากที่สุด รองลงมาคือการใช้เพื่อมีส่วนร่วมกับสังคมและการเชื่อมโยง

ตนเองเข้าสังคม เมื่อทดสอบความแตกต่างทางความคิดเห็นระหว่างกลุ่มเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยีกับภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ พบว่าไม่มีความแตกต่างของความคิดเห็นต่อปัจจัยด้านต่างๆ ในด้านพฤติกรรมในการใช้งานพบว่า ส่วนใหญ่ใช้ภาษาไทยในการสืบค้นข้อมูล โดยได้จากสถานที่ทำงานในช่วงเวลากลางวันทุกวันครั้งละ 1-4 ชั่วโมง และทำการเปิดรับเว็บไซต์ของสาขาวิชา 2-5 ครั้งต่อสัปดาห์ เฉลี่ยครั้งละ 2.35 ชั่วโมง ในด้านการใช้งานเพื่อการศึกษาของกลุ่มเจ้าหน้าที่พบว่า เจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยี ส่วนใหญ่ใช้เพื่อการค้นคว้าข้อมูลและการเรียนรู้ตามความต้องการ โดยเป็นข้อมูลด้านการทำงาน และใช้ในการติดตามความเคลื่อนไหวของมหาวิทยาลัย ในขณะที่เจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ ส่วนใหญ่ใช้ในการค้นคว้าข้อมูลและการเรียนรู้ตามต้องการ โดยเป็นข้อมูลด้านการทำงานและด้านคอมพิวเตอร์ ใช้ในการใช้งานห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ (e-Library) ใช้ในการติดตามความเคลื่อนไหวของมหาวิทยาลัย ใช้ในการติดต่อสอบถามข้อมูลจากอาจารย์และเจ้าหน้าที่ของมหาวิทยาลัย และใช้สืบค้นสารสนเทศฐานข้อมูลของห้องสมุดและฐานข้อมูลอื่นๆ ในด้านการวิจัยเจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยีส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตในการหาข้อแนะนำในการปฏิบัติและการตัดสินใจต่างๆ ส่วนเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ใช้เพื่อการประชุมทางไกลผ่านระบบอินเทอร์เน็ต สำหรับในด้านความบันเทิง เจ้าหน้าที่วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยีใช้ในการรับทราบข่าวสารเหตุการณ์ด้านความบันเทิงต่างๆ ส่วนเจ้าหน้าที่ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ส่วนใหญ่ใช้ในการรับทราบข่าวสารเหตุการณ์ด้านความบันเทิง และใช้ในการแสดงความคิดเห็นในกระดานข่าวสารอิเล็กทรอนิกส์ (Web board) รวมทั้งการใช้ในการ upload/download ข้อมูล หนังสือนิตยสาร เพลง โปรแกรมและอื่นๆ

5.2 ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และวิเคราะห์ถึงปัจจัยที่มีผลต่อการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารของนักศึกษาและบุคลากรของวิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยี และภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งเป็นหน่วยงานที่มีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเป็นอย่างสูงในสถาบันการศึกษา สามารถนำผลที่ได้จากการศึกษานี้ไปใช้ในการวางแผนการลงทุน และการพัฒนาบริการระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ให้เหมาะสมกับความต้องการของนักศึกษาและบุคลากรในสถาบันการศึกษา และบริหารจัดการเพื่อให้การใช้งานระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดดังนี้

1. ควรมีการจัดหาคอมพิวเตอร์ให้มีความเหมาะสมกับการใช้งานในแต่ละหน้าที่ของแต่ละกลุ่มบุคลากร เช่นกลุ่มอาจารย์ใช้ในการทำวิจัยและเตรียมการสอน ควรจัดหาเครื่องคอมพิวเตอร์ที่เหมาะสมกับการใช้งาน มีความเร็วในการสืบค้นข้อมูล และการติดต่อสื่อสารกับผู้ร่วมวิจัยทั้งภายในและต่างประเทศ หรือกลุ่มเจ้าหน้าที่ใช้ในการปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมายและติดต่อสื่อสารกับหน่วยงานต่างๆ และหาข้อเสนอแนะในการตัดสินใจ ในขณะที่กลุ่มนักศึกษาใช้ในการเรียนการสอนของสาขาวิชา ค้นคว้าข้อมูลประกอบการเรียนการทำรายงาน และการแบ่งปันข้อมูลกัน
2. นำข้อมูลปัจจัยที่มีผลต่อการใช้งานไปวางแผนการลงทุน ด้านการจัดหาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อให้เหมาะสมกับการใช้งาน เช่นการวางแผนการลงทุนในการเพิ่มความเร็วอินเทอร์เน็ตขององค์กร การวางแผนปรับปรุงการให้บริการให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้งานเพื่อสนับสนุนภารกิจขององค์กร