



รายงานการวิจัย
เรื่อง

การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ
เพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน
Digital Platform based on Design Thinking
to Promote A Community Enterprise Potential

โครงการวิจัยภายใต้ชุดโครงการเรื่อง : นวัตกรรมการเรียนรู้ดิจิทัลโดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชนอย่างยั่งยืน
Innovation of digital learning based on Design Thinking Concepts
to Enhance the Potential for Sustainable Community Enterprises

โดย
อาจารย์ ดร.ชุตีวัฒน์ สุวดีพิงศ์
อาจารย์ ดร.พิมพ์ประภา พาลพ่าย

การวิจัยครั้งนี้ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยวิชาการ (เพื่อเสริมสร้างศักยภาพการวิจัย)
ประจำปี 2567
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน
ชื่อผู้วิจัย	อาจารย์ ดร.ชุตินันท์ สุวัตติพงษ์ และอาจารย์ ดร.พิมพ์ประภา พาลพ่าย
ปีที่แล้วเสร็จ	2567

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน 2) พัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน และ 3) ศึกษาผลการทดลองใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน ขั้นตอนการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 ศึกษาความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน ระยะที่ 2 พัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน และระยะที่ 3 ทดลองใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลโดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบเพื่อส่งเสริมศักยภาพวิสาหกิจชุมชน ตัวอย่างในระยะที่ 1 ประกอบด้วย วิสาหกิจชุมชน ในจังหวัดนนทบุรี จำนวน 20 คน ตัวอย่างในระยะที่ 2 คือ วิสาหกิจชุมชน ในจังหวัดนนทบุรี จำนวน 10 คน ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน และตัวอย่างในระยะที่ 3 ประกอบด้วย ผู้ประกอบการในจังหวัดนนทบุรี จำนวน 15 คน และผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 คน วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการหาค่าความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า

1. ความต้องการแพลตฟอร์มดิจิทัล ได้แก่ คุณสมบัติของแพลตฟอร์ม เช่น มีช่องทางการรีวิวลินค้า ช่องทางการให้คำปรึกษาและแนะนำ พื้นที่แสดงสินค้า ช่องทางการจัดจำหน่ายสินค้าออนไลน์และออฟไลน์ ศูนย์การเรียนรู้ในระบบฯ แหล่งรวบรวมความรู้ต่าง ๆ การแบ่งปันความคิดเห็น ระบบอาสาสมัครช่วยวิสาหกิจชุมชน การให้ข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ คอร์สเรียนต่าง ๆ เช่น การถ่ายภาพสินค้าและวิดีโอ การผลิตสื่อภาพและตัดต่องานวิดีโอ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ การถนอมอาหารและการแปรรูปอาหาร เป็นต้น แพลตฟอร์มดิจิทัลประกอบด้วยรายละเอียด ดังนี้ (1) หลักสูตรหรือคอร์สการเรียน (2) ร้านค้า สินค้า/บริการต่าง ๆ (3) ข้อมูลหรือองค์กรที่ให้คำปรึกษาจากหน่วยงานต่าง ๆ (4) ชุมชนแลกเปลี่ยนความรู้ และ (5) ประกาศสำคัญ

2. แพลตฟอร์มดิจิทัล ประกอบไปด้วย 2 ส่วน คือ (1) ระบบสำหรับผู้ใช้งานทั่วไป (Users) และ (2) ระบบสำหรับผู้ดูแลระบบ (Admin)

3. ผลการทดลองใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลมีความคิดเห็นในทุกด้านอยู่ในระดับมาก ได้แก่ ด้านความสามารถตรงตามความต้องการ ด้านการใช้งานระบบ ด้านความปลอดภัยของระบบ และด้านประสิทธิภาพการทำงานของระบบ และส่วนใหญ่มากกว่าร้อยละ 80 มีความคิดเห็นว่าแพลตฟอร์มสามารถส่งเสริมศักยภาพของชุมชนได้ ผู้ทรงคุณวุฒิมีความคิดเห็นในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด โดยด้านการใช้งานระบบมีค่ามากที่สุด รองลงมา คือ ด้านความสามารถตรงตามความต้องการและด้านความปลอดภัย แพลตฟอร์มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อชุมชน ผู้เริ่มต้นทำธุรกิจและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องอย่างแน่นอน

คำสำคัญ แพลตฟอร์มดิจิทัล กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ศักยภาพวิสาหกิจชุมชน

Title	Digital Platform based on Design Thinking to Promote A Community Enterprise Potential
Researchers	Chutiwat Suwatthipong, Ph.D. and Pimprapa Phanphai, Ph.D.
Years	2024

Abstract

This research aims to 1) study the needs for a digital platform through design thinking processes in order to enhance the potential of community enterprises, 2) develop a digital platform using design thinking processes to promote community enterprises' capabilities, and 3) evaluate the experimental use of the digital platform developed through design thinking processes to enhance community enterprises. The research is divided into 3 phases: Phase 1 involves studying the digital platform needs through design thinking to boost community enterprises, Phase 2 involves developing the digital platform using design thinking for community enterprises, and Phase 3 involves experimenting with the digital platform using design thinking to promote community enterprises. Phase 1 sample includes 20 community enterprises from Nonthaburi province, Phase 2 sample comprises 10 community enterprises and 5 experts from the same province, and Phase 3 sample consists of 15 entrepreneurs and 5 experts also from Nonthaburi. The data was analyzed using frequency, percentage, mean, and standard deviation.

The research findings are;

1. The digital platform needs include features such as product review channels, consultation and advice channels, product display areas, online and offline product distribution channels, learning centers within the system, knowledge repositories, opinion sharing, volunteer systems to assist community enterprises, product information, and courses such as product photography and video production, media production and video editing, packaging design, food preservation, and processing, etc. The digital platform consists of (1) courses or learning modules, (2) stores for various products/services, (3) information or consultancy from various organizations, (4) knowledge exchange communities, and (5) important announcements.

2. The digital platform comprises two parts: (1) a system for general users (users) and (2) a system for administrators (admin).

3. The trial use of the digital platform was highly regarded in all aspects, including meeting user needs, ease of use, system security, and operational efficiency, with over 80 percent believing that the platform could enhance community potential. Overall satisfaction was given the highest score, with the highest scores in system usability, followed by meeting user needs and system security. This platform will undoubtedly benefit the community, start-up entrepreneurs, and stakeholders.

Keywords: Digital Platform Design Thinking Community Enterprise Potential