บทที่ 1
บทนำ

1. ความสำคัญของปัญหาการวิจัย

จากสถานการณ์ทางเศรษฐกิจที่ถดถอยอย่างต่อเนื่องไม่เว้นแม้แต่ประเทศที่พัฒนาแล้วและประเทศกำลังพัฒนา ส่งผลทำให้ "การเป็นผู้ประกอบการ" เป็นหนึ่งในทางออกที่จะช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจและการจ้างงานให้กลับมาอีกครั้ง (Val et al., 2017) โดยทักษะของผู้ประกอบการที่จะเอื้อต่อความสำเร็จให้เท่าทันกับกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกปัจจุบันและการความก้าวล้ำทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลประกอบด้วย 9 ทักษะ ได้แก่ (1) การสร้างสรรค์และนวัตกรรม (2) ความริเริ่ม (3) การรับรู้ตนเองและความอดทน (4) การวางแผนกลยุทธ์และการประเมินผล (5) การแก้ไขปัญหา (6) การเป็นผู้นำเพื่อการเปลี่ยนแปลง (7) การสื่อสารที่ชัดเจนและตรงประเด็น (8) เครือข่ายและการทำงานเป็นทีม และ (9) การสื่อสารทางด้านดิจิทัล (การค้นคว้าและพัฒนา) (Jardim, 2021) สอดคล้องกับ Hull University Business School (2015) ที่กล่าวถึงทักษะและสมรรถนะสำคัญของผู้ประกอบการมี 6 ประการ ได้แก่ (1) การกำหนดและระบุถึงตลาดเป้าหมาย (2) พัฒนาสินค้าและบริการที่เหมาะสมกับความต้องการของตลาด/เป็นสินค้านวัตกรรม (3) สร้างสรรค์ความคิดใหม่ (4) สำรวจสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง (5) ตระหนักรู้และนึกถึงข้อได้เปรียบจากโอกาสที่มีอยู่ (6) สร้างกลยุทธ์เพื่อข้อได้เปรียบจากโอกาสที่มีอยู่ ในขณะที่ Val et al. (2017) กล่าวว่าผู้ประกอบการต้องสามารถนำข้อได้เปรียบของแนวคิดเชิงออกแบบมาใช้แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์หรือเพื่อมองหาความท้าทายและโอกาสใหม่ ๆ ได้ โดยการคิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการทางความคิดที่ยึดคนเป็นศูนย์กลางของการแก้ปัญหา (Human Centered) หรือกล่าวอีกนัยนึงว่ากระบวนการออกแบบจะเริ่มต้นจากการทำความเข้าใจกับความต้องการของคนเพื่อนำไปสู่ทางออกของปัญหาที่แท้จริง

ในขณะที่ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนในประเทศไทยที่ประสบความสำเร็จล้วนได้มีการนำนวัตกรรมมาประยุกต์ใช้กับกิจการทั้งสิ้น โดยจะแตกต่างกันไปตามบริบทของตนเอง ซึ่งหากปลูกฝังความคิดว่านวัตกรรมเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ และส่งเสริมให้เกิดขึ้นในธุรกิจชุมชนหรือวิสาหกิจชุมชน ก็จะเปรียบเสมือนเป็นการวางรากฐานที่เข้มแข็ง เป็นหนึ่งในกลไกที่ช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจของไทยให้เติบโตได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน (กฤตยา สังข์เกษม และคณะ, 2560) สอดคล้องกับสมเกียรติ สุทธินรากร และคณะ (2562) ที่มีมุมมองต่อการพัฒนาวิสาหกิจชุมชนว่าควรขยายแนวทางในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ชุมชนให้มีความใหม่ และยกระดับความสามารถของสมาชิกวิสาหกิจชุมชนให้เป็นผู้ประกอบการที่สามารถใช้นวัตกรรมในการบริหารจัดการเพื่อขับเคลื่อนการสร้างสรรค์

ผลิตภัณฑ์ให้กับวิสาหกิจชุมชน โดยคำว่า “นวัตกรรม” หมายถึง การสร้างสิ่งใหม่ที่เกิดจากการคิดค้นของมนุษย์ที่มองเห็นว่าปัญหาหรือการเปลี่ยนแปลงเป็นโอกาสทำให้เกิดการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ การบริการ หรือกระบวนการใหม่ ๆ ซึ่งการเกิดขึ้นของนวัตกรรมต้องอาศัยการทุ่มเท การเรียนรู้ และการฝึกฝนปฏิบัติ จนสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาหรือใช้งานได้จริงและก่อให้เกิดคุณค่าต่อผู้ที่นำนวัตกรรมไปใช้ประโยชน์ (Porter,1990; Drucker, 2002; UNDP, 2016; Stenberg, 2017; สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ, 2562; สมนึก เอื้อจิระพงษ์พันธ์ และคณะ, 2553; เนาวนิตย์ สงคราม, 2556; กฤตยา สังข์เกษม และคณะ , 2560; วาโร เพ็งสวัสดิ์, 2551)

ยิ่งไปกว่านี้การพัฒนาให้ผู้ประกอบการมีทักษะการสร้างนวัตกรรม ยังสอดคล้องกับแนวคิด แนวปฏิบัติ และลักษณะสำคัญของวิสาหกิจชุมชน เนื่องจากวิสาหกิจชุมชนเป็นกระบวนการในการสร้างคุณค่าและมูลค่าจากผลผลิตและทรัพยากรในชุมชน ดังนั้นจึงเป็นการประกอบกิจการที่ให้ความสำคัญกับการใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) สร้างสิ่งใหม่ ๆ (นวัตกรรม : Innovation) ที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น (Local Identity) และสร้างมูลค่าเพิ่ม (Value-Added) จากผลผลิตและทรัพยากรชุมชน (กรมส่งเสริมการเกษตร, 2562) ดังนั้น “วิสาหกิจชุมชน” จึงเป็นระบบเศรษฐกิจฐานรากที่มีความสำคัญ เพื่อที่จะให้ระบบเศรษฐกิจและสังคมส่วนอื่น ๆ ได้ต่อยอดบนฐานที่มั่นคงสามารถคงทนต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกทุนนิยมได้ (กฤตยา สังข์เกษม และคณะ, 2560) ความหมายของวิสาหกิจชุมชน คือกิจการที่เกิดจากการรวมกลุ่มของสมาชิกในชุมชนที่มีความผูกพันใกล้ชิดและวิถีชีวิตร่วมกัน เพื่อผลิตสินค้า ให้บริการ หรือการอื่น ๆ โดยใช้วัตถุดิบ ทรัพยากรภูมิปัญญาที่มีอยู่ในชุมชนมาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นรายได้กับครอบครัวและชุมชนเป็นหลัก เน้นการพึ่งพาตนเองตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง (พระราชบัญญัติส่งเสริมวิสาหกิจชุมชน พ.ศ. 2548, 2548; กระทรวงเกษตรและสหกรณ์, 2562; สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้, 2563; วรรณพงค์ ช่วยรักษา, 2560; อุทัย ปริญญาสุทธินันท์, 2560; ทศพร แก้วขวัญไกร, 2560; อนุรัตน์ อนันทนาธร,2562) จากข้อมูลสถิติการจดทะเบียนวิสาหกิจชุมชนในประเทศไทยปี 2564 มีจำนวนทั้งสิ้น 137,764 แห่ง แบ่งการดำเนินกิจการเป็น 2 กลุ่มหลัก ได้แก่ กลุ่มการผลิตสินค้าจำนวน 121,760 แห่ง และกลุ่มการให้บริการ 16,004 แห่ง (กรมส่งเสริมการเกษตร, 2564) ทั้งนี้กิจการการผลิตสินค้าที่นิยมเป็น 3 ลำดับแรก ได้แก่ การผลิตพืช การผลิตปศุสัตว์ และการแปรรูปและผลิตภัณฑ์อาหาร ส่วนวิสาหกิจกลุ่มการให้บริการ 3 ลำดับแรก ได้แก่ บริการอื่น ๆ ออมทรัพย์ชุมชน และร้านค้าชุมชน ตามลำดับ โดยเมื่อเปรียบเทียบจากจำนวนวิสาหกิจชุมชนเมื่อปี 2563 พบว่ามีจำนวนเพิ่มขึ้นถึง 44,703 แห่ง

ถึงแม้ว่าวิสาหกิจชุมชนมีแนวโน้มการขยายตัวที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง แต่จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยพบว่าวิสาหกิจชุมชนหลายกลุ่มประสบความล้มเหลวอันเนื่องมากจาก การดำเนินกิจการมักไปกระจุกตัวอยู่ในรูปแบบที่คล้ายกันเป็นจำนวนมาก ทำให้เกิดภาวการณ์แข่งขันกันเองสูง (อุทัย

ปริญญาสุทธินันท์, 2560) อีกทั้งยังขาดความชัดเจนในทิศทางของการพัฒนา รวมทั้งขาดการบูรณาการความร่วมมือระหว่างกันอย่างจริงจังและต่อเนื่อง (ธนวัฒน์ พิมลจินดา, 2556) สอดคล้องกับธงพล พรหมสาขา ณ สกลนคร และอุทิศ สังขรัตน์ (2556) ที่ได้สะท้อนสภาพปัญหาของวิสาหกิจชุมชนว่าส่วนใหญ่จะมีปัญหาด้านการตลาดมาก เพราะผู้ประกอบการใช้วิธีคิดแบบการผลิตนำการตลาดเป็นหลัก โดยไม่ได้ศึกษาถึงความต้องการของตลาดที่แท้จริงว่ากลุ่มผู้บริโภคเป็นใคร ชอบผลิตภัณฑ์แบบไหน ผลิตแล้วจะไปขายที่ไหน เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีปัญหาในด้านอื่น ๆ ที่จำเป็นต้องได้รับการแก้ไข ทั้งด้านระบบบัญชีและการเงิน ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ด้านการผลิต ด้านภาษาต่างชาติ ด้านต้นทุนการผลิต และด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศอีกด้วย (ปวันรัตน์ ดีวงษ์ และกฤช จรินโท, 2558) ดังนั้นการขับเคลื่อนให้วิสาหกิจชุมชนสามารถสร้างนวัตกรรมได้จำเป็นต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ในลักษณะของ “การจัดการเรียนรู้ในชุมชน” เพราะเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้การรวมกลุ่มของสมาชิกในชุมชนมีความเข้มแข็งขึ้นได้จากกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้การถ่ายทอดประสบการณ์ ความคิดความรู้ และทักษะระหว่างกัน โดยมีหลักการออกแบบการเรียนรู้ที่สำคัญ 5 ประการคือ (1) สถานการณ์ปัญหา (2) แหล่งเรียนรู้ (3) ฐานการช่วยเหลือ (4) การโค้ช และ (5) การร่วมมือกันแก้ปัญหา (พิณสุดา สิริธรังศรี, 2555; พรทิพย์ ติลกานันท์, 2557; สุมาลี ชัยเจริญ, 2557)

โดยเฉพาะอย่างยิ่งในยุคความก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ การเรียนรู้ออนไลน์จึงเป็นการเรียนรู้ที่ลดช่องว่างในเรื่องของสถานที่ ระยะทาง และเวลาในการเรียนรู้ เพราะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงแหล่งความรู้ได้ทุกที่ทุกเวลา ทำให้การจัดการเรียนรู้สามารถขยายขอบเขตได้กว้างกว่าการเรียนรู้ในชั้นเรียนหรือต้องมาเผชิญหน้ากันแต่เพียงอย่างเดียว และจากรายงานผลการสำรวจพฤติกรรมผู้ใช้อินเทอร์เน็ตในประเทศไทย ปี 2563 ของสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (สพธอ) พบว่าคนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ 11 ชั่วโมง 25 นาที เพิ่มขึ้นจากปี 2562 ถึง 1 ชั่วโมง 3 นาที โดยสาเหตุหลักที่มีการใช้งานอินเทอร์เน็ตเพิ่มมากขึ้น เพราะการที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่าย และมีเครือข่ายที่ครอบคลุม ส่วนสาเหตุรองลงมาคือ มีความจำเป็นต้องใช้อินเทอร์เน็ตเพิ่มขึ้น และบริการต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันสามารถทำผ่านออนไลน์มากขึ้นด้วย ขณะเดียวกันผลกระทบจาก COVID-19 ยังเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้คนหันมาเลือกทำกิจกรรมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น แทนการเดินทางจากบ้านเรือน หรือเพื่อหลีกเลี่ยงการต้องพบปะผู้คนโดยเฉพาะในที่สาธารณะอีกด้วย (กระทวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม, 2564) ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ให้กับชุมชนจึงเป็นการนำข้อได้เปรียบของการเรียนรู้ออนไลน์มาประยุกต์ใช้ร่วมกัน ซึ่งนับว่าเป็นกระบวนการสร้างคนควบคู่กับการพัฒนากิจการของวิสาหกิจชุมชนให้มีความพร้อมที่จะเข้ามาแข่งขันทางการค้าทั้งในระดับภายในประเทศและระหว่างประเทศต่อไป รวมถึงเพื่อให้สอดรับกับการปรับเปลี่ยนโครงสร้างประเทศไปสู่เศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม หรือ Value-Based Economy ตามโมเดลประเทศไทย 4.0 คณะผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนา

รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน” โดยมีคำถามการวิจัยดังนี้ (1) ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนมีความต้องการเพื่อส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมผ่านรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบในรูปแบบใด (2) รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน มีองค์ประกอบใดที่เกี่ยวข้องและขั้นตอนอะไรบ้าง (3) หลังจากทดลองใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนที่พัฒนาขึ้นแล้วได้ผลเป็นอย่างไร ซึ่งข้อค้นพบจากงานวิจัยเรื่องนี้จะเป็นต้นแบบของการพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนต่อไป

2. วัตถุประสงค์การวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลเชิงลึกในการพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

2.2 เพื่อสร้างรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

2.3 เพื่อศึกษาผลการทดลองใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

3. สมมติฐานการวิจัย

ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนที่เข้ารับการทดลองใช้ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน มีระดับการรับรู้ความสามารถของตนเองที่มีต่อการสร้างนวัตกรรมของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

4. นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบ คือ การจัดการเรียนรู้ของชุมชนในรูปแบบออนไลน์ โดยประยุกต์ใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการสร้างผลงานนวัตกรรมผ่านเครื่องมือดิจิทัลเพื่อการติดต่อสื่อสารและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกันระหว่างผู้ประกอบการกับผู้เชี่ยวชาญ/ที่ปรึกษา และระหว่างผู้ประกอบการด้วยกันเองที่มีความสนใจหรือเป้าหมายในการพัฒนาสินค้าและบริการเชิงนวัตกรรม โดยให้ความสำคัญกับปัญหาและความต้องการของคนเพื่อนำไปสู่ทางออกของปัญหาที่แท้จริง ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ (1) ทำความเข้าใจปัญหา

(Empathize) (2) กำหนดปัญหาให้ชัดเจน (Define) (3) ระดมความคิด (Ideate) (4) สร้างต้นแบบที่เลือก (Prototype) และ (5) ทดสอบ (Test)

ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน คือ การรวมกลุ่มของสมาชิกในชุมชนที่มีความผูกพันใกล้ชิดและวิถีชีวิตร่วมกันเพื่อการผลิตสินค้าหรือการบริการ โดยใช้วัตถุดิบ ทรัพยากร หรือภูมิปัญญาที่มีอยู่ในชุมชนมาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นรายได้กับครอบครัวและชุมชนเป็นหลัก เน้นการพึ่งพาตนเองตามแนวทางเศรษฐกิจพอเพียง การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกศึกษาวิสาหกิจชุมชนในจังหวัดนนทบุรี

การรับรู้ความสามารถของตนเองที่มีต่อการสร้างนวัตกรรม คือ การที่บุคคลมีความเชื่อมั่นว่า ตนเองมีความสามารถที่จะสร้างนวัตกรรมให้ประสบความสำเร็จ ซึ่งนวัตกรรมในงานวิจัยนี้หมายถึง การคิดค้นผลิตภัณฑ์ การบริการ หรือกระบวนการใหม่ ๆ จากนิยามดังกล่าวใช้เป็นฐานในการสร้างกรอบการประเมินการรับรู้ความสามารถของตนเองที่มีต่อการสร้างนวัตกรรม ประกอบด้วย (1) ระบุถึงปัญหาที่ต้องการแก้ไข (2) ระดมความคิด ประเมิน และตัดสินใจเลือก (3) พัฒนาต้นแบบ และ (4) เผยแพร่และขยายผล วัดและประเมินโดยใช้แบบประเมินการรับรู้ความสามารถของตนเองที่มีต่อการสร้างนวัตกรรมของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน (Rating Scale)

การสร้างนวัตกรรม คือ ผลงานที่เกิดจากกระบวนการการสร้างสิ่งใหม่ที่เกิดจากการคิดค้นของมนุษย์ที่มองเห็นว่าปัญหาหรือการเปลี่ยนแปลงเป็นโอกาสทำให้เกิดการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ การบริการ หรือกระบวนการใหม่ ๆ โดยอาศัยการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอนเป็นแนวทางสำหรับการสร้างนวัตกรรม โดยผลงานนวัตกรรมที่สร้างขึ้นจะต้องแสดงถึง (1) ความใหม่หรือเป็นการปรับปรุง/ดัดแปลงจากของเดิม (2) ผ่านกระบวนการค้นคว้าวิจัยตามหลักการที่ถูกต้องและเป็นที่ยอมรับ รวมถึง (3) เกิดคุณค่าและสร้างการเปลี่ยนแปลง ผลงานนวัตกรรมที่สร้างขึ้นแบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่ 1) นวัตกรรมก้าวกระโดด 2) นวัตกรรมแบบค่อยเป็นค่อยไป 3) นวัตกรรมลำดับชั้น และ 4) นวัตกรรมเชิงสถาปัตยกรรม

5. ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากรและตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

1.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ วิสาหกิจชุมชนจังหวัดนนทบุรี ครอบคลุมพื้นที่ใน 6 อำเภอ ได้แก่ อำเภอเมืองนนทบุรี อำเภอบางกรวย อำเภอบางใหญ่ อำเภอบางบัวทอง อำเภอไทรน้อย และอำเภอปากเกร็ด จำนวน 307 แห่ง ประกอบด้วยประธาน รองประธานกลุ่ม กรรมการ และ/หรือสมาชิกของวิสาหกิจชุมชน (กรมส่งเสริมการเกษตร ข้อมูล ณ วันที่ 25 พฤษภาคม 2564)

1.2 ผู้ให้ข้อมูลเชิงลึก ได้แก่ ตัวแทนผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน ได้แก่ ประธาน รองประธานกลุ่ม กรรมการ และ/หรือสมาชิกของวิสาหกิจชุมชน จำนวน 10 คน จาก 10 วิสาหกิจชุมชน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) จากพื้นที่ในจังหวัดนนทบุรีที่มี

ผลิตภัณฑ์ หรือการบริการที่ต่อเนื่องอย่างน้อย 5 ปีขึ้นไป โดยการสืบค้นข้อมูลผ่านระบบสารสนเทศวิสาหกิจชุมชน กองส่งเสริมวิสาหกิจชุมชน กรมส่งเสริมการเกษตร (https://smce.doae.go.th/) เพื่อเข้าถึงข้อมูลของชื่อวิสาหกิจชุมชน รหัสทะเบียน ที่อยู่ เบอร์โทรศัพท์ และรายชื่อผู้ประกอบการ

จากนั้นได้โทรศัพท์ติดต่อไปยังผู้ประกอบการเพื่อขอสัมภาษณ์ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพและความต้องการเพื่อส่งเสริมการสร้างนวัตกรรมผ่านรูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบ โดยจะใช้เวลาพูดคุยประมาณ 30-45 นาที ซึ่งหากผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนท่านใดยังไม่สะดวกที่จะให้สัมภาษณ์ในขณะนั้น คณะผู้วิจัยจะทำการนัดหมายวันและเวลาเพื่อติดต่อขอสัมภาษณ์ข้อมูลเชิงลึกอีกครั้ง ทั้งนี้ใช้เวลา 2 สัปดาห์ ในเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน 10 คน

1.3 ตัวอย่างการวิจัยที่ใช้ในการศึกษาผลการใช้รูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน เป็นผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนเขตหนึ่ง จังหวัดนนทบุรี จำนวน 30 คน โดยวิธีการคัดเลือกแบบอาสาสมัคร (Voluntary Selection) ด้วยการส่งหนังสือราชการขอความอนุเคราะห์เกษตรจังหวัดนนทบุรีเพื่อประชาสัมพันธ์ไปยังกลุ่มไลน์ของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน และทำแบบฟอร์มออนไลน์เพื่อให้ผู้ประกอบการแสดงความจำนงเข้าร่วมโครงการด้วยความสมัครใจ สามารถเข้าร่วมกิจกรรมได้อย่างต่อเนื่องตามวันและเวลาที่นัดหมาย มีความพร้อมด้านอุปกรณ์และเทคโนโลยีเพื่อใช้ติดต่อสื่อสารผ่านระบบออนไลน์

2. ตัวแปรในการศึกษาการวิจัย ได้แก่

2.1 ตัวแปรอิสระ คือ ชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบ

2.2 ตัวแปรตาม คือ การรับรู้ความสามารถของตนเองที่มีต่อการสร้างนวัตกรรม และการสร้างนวัตกรรมของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

3. พื้นที่ในการศึกษาวิจัย คือ วิสาหกิจชุมชนจังหวัดนนทบุรี

6. กรอบแนวคิดการวิจัย

การศึกษาวิจัยนี้มุ่งพัฒนารูปแบบชุมชนการเรียนรู้ออนไลน์ตามแนวคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมของผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน สามารถแสดงได้เป็นโครงสร้างดังภาพที่ 1

7. ประโยชน์ที่ได้รับ

7.1 กรมส่งเสริมการเกษตร กระทรวงเกษตรและสหกรณ์ สามารถนำรูปแบบการเรียนรู้ออนไลน์ด้วยการคิดเชิงออกแบบเพื่อการสร้างนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนไปใช้เป็นต้นแบบการส่งเสริมศักยภาพผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน

7.2 ยกระดับวิสาหกิจชุมชนจังหวัดนนทบุรีให้มีแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ชุมชน การบริการ หรือกระบวนการใหม่ ๆ เพื่อตอบโจทย์ความต้องการของตลาดหรือผู้บริโภคได้อย่างแท้จริง

7.3 ผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนได้รับการพัฒนาทักษะการคิดเชิงออกแบบเพื่อนำไปประยุกต์ใช้สร้างสินค้าและบริการเชิงนวัตกรรม