

การศึกษาปัญหาและแนวทางการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์
สื่อออนไลน์สำหรับนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
Problem Studies and Skill Development Guidelines in Creating
Online Media for Communication Arts Program Students
in Rajabhat Universities, Northeast Thailand

ปณิสญา อธิจิตตา*

Panisaya Atijitta*

Corresponding Author E-mail: Panisaya.a@ubru.ac.th

วันที่รับบทความ	2 มกราคม 2568
วันที่แก้ไขบทความ	18 เมษายน 2568
วันที่ตอบรับบทความ	24 เมษายน 2568

บทคัดย่อ

สื่อออนไลน์มีความสำคัญอย่างยิ่งในวงการวิชาชีพนิเทศศาสตร์ ทักษะทางด้านออนไลน์ในหลากหลายด้านจึงมีความสำคัญและจำเป็นสำหรับนักศึกษา การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจปัญหา ความต้องการ และกำหนดแนวทางในการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ สำหรับการสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ของนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงผสม กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยเชิงปริมาณเก็บข้อมูลโดยการสำรวจ ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 10 แห่ง รวมจำนวน 400 คน กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยเชิงคุณภาพเก็บข้อมูลโดยการสนทนากลุ่มตัวแทนอาจารย์ ตัวแทนนักศึกษา ตัวแทนผู้ใช้บัณฑิต และตัวแทนบัณฑิต ผลการสำรวจกลุ่มตัวอย่างนักศึกษานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคตะวันออกเฉียงเหนือ คาดหวังที่จะประกอบอาชีพด้านออนไลน์ยูทูเบอร์ / ดีกิตอกเกอร์ / บล็อกเกอร์ / อินฟลูเอนเซอร์ / นักสร้างสรรค์เนื้อหามากที่สุดคิดเป็นร้อยละ

* สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะบริหารธุรกิจและการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

* Department of Communication Arts, Faculty of Business Administration and Management, Ubon Ratchathani Rajabhat University

54.5 ในด้านความต้องการพัฒนาทักษะของนักศึกษามากที่สุดคือ ทักษะด้านการใช้โปรแกรมตัดต่อภาพ / กราฟิก / ตกแต่งภาพ / วาดภาพ ($\bar{X} = 4.19$, S.D.= .902) ผลการสนทนากลุ่มพบว่า ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับหลักสูตรนิเทศศาสตร์เห็นว่าปัญหาของหลักสูตรนิเทศศาสตร์คือความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ทำให้สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ล้ำสมัยเร็วและการต้องพัฒนาผู้สอนให้ทันต่อเทคโนโลยี แนวทางในการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ของนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างเห็นว่าควรพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์ให้ตั้งอยู่บนการใช้เทคโนโลยีแสวงหาข้อมูลเพื่อนำมาสร้างสรรค์เนื้อหา การคิดสร้างสรรค์ รวมถึงพัฒนาการใช้ทักษะสื่อออนไลน์และการผลิตสื่อสำหรับช่องทางออนไลน์ เนื่องจากเป็นแนวโน้มงานสมัยใหม่ที่ตอบสนองต่อบุคคลและองค์การสมัยใหม่

คำสำคัญ: ปัญหา, แนวทางการพัฒนา, ทักษะการสร้างสรรค์สื่อ, สื่อออนไลน์, นักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

Abstract

Nowadays, online media is essential in the field of communication arts careers. Variety of online skills are important and necessary for Communication Arts Program students. This research aimed to explore the problems, needs, and guidelines for developing skills in creating online media for Communication Arts program students in the at Rajabhat Universities in Northeast Thailand. A mixed-methods research approach was used in this study. The quantitative data was collected through a survey of students from 10 Rajabhat Universities in the northeast region, involving 400 participants. The qualitative data was gathered through focus group discussions with representatives from faculty, students, graduate users, and graduates. The survey results revealed that 54.5% of the Communication Arts students aspired to pursue careers as online YouTubers, TikTokers, bloggers, influencers, or content creators. In terms of skill development needs, students expressed the highest need for skills in using image editing, graphic design, photo enhancement, and drawing ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = .902). The focus group discussions revealed that stakeholders in the Communication Arts program identified the rapid changes in technology as a significant problem, leading to the quick obsolescence of learning support materials and the necessity to update instructors to keep pace with technological advancements. The suggested guidelines for developing online media creation skills among Communication Arts students included enhancing the curriculum to focus on utilizing technology for information gathering to create content, fostering creativity, and improving skills in online media usage and production for online platforms, as

this aligns with modern job trends that cater to contemporary individuals and organizations.

Keywords: Problems, Development Guidelines, Creative Media Skills, Online Media, Communication Arts Students, Northeastern Rajabhat University.

บทนำ

ปัจจุบันสื่อออนไลน์เข้ามามีบทบาทอย่างมากในชีวิตประจำวันของมนุษย์ ทำให้การเข้าถึงสิ่งต่างๆ ทำได้ง่ายและสะดวกสบายมากขึ้น ทั้งการค้นหาข้อมูล การติดต่อสื่อสาร การเชื่อมต่องาน การทำธุรกรรม การติดต่อซื้อขาย รวมถึง ความคิดสร้างสรรค์และการแสดงตัวตน โดยเฉพาะในยุคการพัฒนาเทคโนโลยีเว็บในระบะที่ 2 (WEB 2.0) ที่ได้สร้างเครือข่ายอินเทอร์เน็ตที่มีโครงสร้างความสัมพันธ์ทางสังคม หรือที่เรียกว่า “เครือข่ายสังคมออนไลน์” ทำให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างกลุ่มคนที่รวมกันบนเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เช่น เพื่อน เพื่อนร่วมงาน ผู้ใช้แต่ละคน รวมถึงบุคคลอื่นๆ ที่มีความสนใจใน เรื่องราวเดียวกัน เชื่อมต่อกับรายชื่อของ บุคคลอื่นๆ โดยการแชร์ต่อกันไป สร้างความรู้สึกร่วมกันของความเป็นชุมชน อย่างไม่เป็นทางการและด้วยความสมัครใจ (Pallis,G., 2011) สื่อออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ (Website) เฟซบุ๊ก (Facebook) ยูทูบ (Youtube) ทวิตเตอร์ (Twitter) อินสตาแกรม (Instagram) ติกต็อก (TikTok)

“นิเทศศาสตร์” คือ ศาสตร์ หรือวิชาที่ว่าด้วยการติดต่อสื่อสาร ซึ่งหมายรวมถึงการติดต่อสื่อสารทุกรูปแบบไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารมวลชนหรือการโฆษณา การประชาสัมพันธ์ตลอดจนการพูดและการแสดง อีกทั้งยังรวมถึงการติดต่อสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal communication) และการติดต่อสื่อสารโดยไม่ใช้คำพูด (Non-verbal Communication) (วิรัช ลภีรัตนกุล, 2544, น.21) พลตรี ศาสตราจารย์ พระเจ้าวรวงศ์เธอ กรมหมื่นนราธิปพงศ์ประพันธ์ สันนิยามความหมายของคำว่านิเทศศาสตร์ไว้ว่า เป็นวิชาการสื่อสารไปยังมวลชน โดยทางใดก็ตามไม่จำเพาะทางหนังสือพิมพ์ เมื่อเทียบกับคำภาษาอังกฤษว่า Communication Arts (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2519)

สื่อออนไลน์มีความสำคัญอย่างยิ่งในวงการนิเทศศาสตร์ เนื่องจากสื่อออนไลน์ได้กลายมาเป็นสื่อหลักที่มีบทบาทสำคัญในการสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นการสื่อสารข่าวสาร การสื่อสารมวลชน การสื่อสารโฆษณาและประชาสัมพันธ์ การสื่อสารระหว่างกลุ่มบุคคลที่สนใจในประเด็นเดียวกัน ด้วยเทคโนโลยีที่เปลี่ยนไปทำให้พฤติกรรมการสื่อสารของผู้บริโภคสื่อในปัจจุบันเปลี่ยนไป ยกตัวอย่างเช่น ผู้บริโภคสื่ออ่านหนังสือพิมพ์ลดลงเนื่องจากเปลี่ยนมาอ่านข่าวผ่านทางออนไลน์มากขึ้น การรับชมรายการโทรทัศน์ผ่านช่องสัญญาณภาคพื้นดินที่ลดลงเนื่องจากการรับชมออนไลน์เพิ่มขึ้น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ของบุคคลทั่วไปทำให้การทำงานที่สื่อสารไม่ผูกขาดอยู่ที่สื่อมวลชนอีกต่อไป เป็นต้น ด้วยเหตุนี้วงการนิเทศศาสตร์จึงจำเป็นต้องเรียนรู้และใช้เทคโนโลยีอย่างสร้างสรรค์เพื่อดำเนินการสื่อสารให้บรรลุเป้าหมาย

ทักษะที่จำเป็นสำหรับนักศึกษานิเทศศาสตร์เพื่อสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ มีได้แก่ ทักษะการพูด ทักษะการสร้างสรรค์เนื้อหา ทักษะการวางแผน ทักษะการติดต่อและผสมเสียง ทักษะการถ่ายภาพ ทักษะการถ่ายภาพ ทักษะการถ่ายวิดีโอ ทักษะการเขียนข่าว ทักษะการใช้สื่อออนไลน์ เป็นต้น การพัฒนาทักษะนักศึกษาเพื่อรองรับตลาดงานด้านสื่อออนไลน์มีความจำเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นทักษะทางวิชาชีพทางนิเทศศาสตร์ที่องค์กรสื่อสมัยใหม่ต้องการ อีกทั้งทักษะที่นักศึกษาได้รับสามารถนำไปใช้ในการทำงานอิสระด้านสื่อออนไลน์อีกด้วย เช่น การเป็นยูทูเบอร์ (Youtuber) การเป็นดีท็อกเกอร์ (TikToker) การเป็นผู้อิทธิพลทางความคิดออนไลน์ (Online Influencer)

จากข้อมูลของกระทรวงพาณิชย์ (2564) เปิดเผยว่าในช่วงการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ในช่วงปี พ.ศ.2564 พบว่าประชาชนมีการซื้อสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์จำนวนมากขึ้นร้อยละ 68.97 โดยเฉพาะในกลุ่มคนรุ่นใหม่อายุไม่เกิน 39 ปี การปรับตัวของธุรกิจทำให้หลายบริษัทมีการนำนวัตกรรมมาใช้ เช่น ฝึกอบรมพนักงานขายให้สามารถใช้เทคโนโลยีความจริงเสมือน Virtual Reality (VR) และใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ในการดึงดูดลูกค้า ปรับตัวเข้าสู่ช่องทางการขายผ่านทางออนไลน์เพื่อให้สอดคล้องกับมาตรการเว้นระยะห่างทางสังคม ในด้านธุรกิจความบันเทิง ธุรกิจโทรทัศน์และบริการออนไลน์สตรีมมิ่ง (Online Streaming) มีการใช้งานเพิ่มขึ้นอย่างมาก โดยพบว่าการรับชมโทรทัศน์เพิ่มขึ้นกว่าร้อยละ 60 เนื่องจากมีผู้ชมอยู่ที่บ้านเพิ่มมากขึ้น ส่วนเว็บไซต์ Netflix และ Youtube ผู้ให้บริการออนไลน์สตรีมมิ่งมีการควบคุมคุณภาพการสตรีมเนื่องจากความต้องการรับชมที่เพิ่มขึ้น ในด้านการปรับตัวของธุรกิจ มีใช้แอปพลิเคชัน Zoom, Google Meet และ Microsoft Teams เพื่อการประชุมและการเรียนออนไลน์เพิ่มขึ้น อีกทั้งธุรกิจเกมออนไลน์ก็มีการเติบโตเพิ่มขึ้น โดย Twitch ให้บริการถ่ายทอดสดเกมสู่โลกออนไลน์ ทำให้มีการใช้งานเพิ่มขึ้นเกือบร้อยละ 20 การเติบโตธุรกิจออนไลน์คาดว่าจะยังคงมีอยู่เช่นนี้ต่อไปแม้ในช่วงผ่อนคลายมาตรการการป้องกันการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 แล้ว เนื่องจากพฤติกรรมผู้บริโภคได้มีการเปลี่ยนแปลงมากขึ้นมาสู่พื้นที่ออนไลน์ (สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์, 2564)

แอปพลิเคชันดีท็อก (TikTok) แอปพลิเคชันที่มีการเติบโตและเป็นที่นิยมในช่วงปี ค.ศ.2021 เป็นต้นมา ด้วยจุดเด่นด้านการใช้เทคโนโลยี AI-Based Algorithms มาใช้ในการวิเคราะห์ความชอบของผู้ใช้แต่ละราย และแนะนำวิดีโอที่คาดว่าผู้ใช้จะชื่นชอบ ทำให้ผู้ใช้ได้รับชมวิดีโอที่ชื่นชอบอย่างเพลิดเพลินได้เรื่อย ๆ อีกทั้งแอปพลิเคชันยังสนับสนุนผู้ใช้ให้เป็นผู้สร้างเนื้อหาลงในชุมชนดีท็อก ทำให้ผู้ใช้ดีท็อกหลายคนหันมาเป็นผู้สร้างสรรค์เนื้อหา (Content Creator) สามารถสร้างรายได้จากการโฆษณา อีกทั้งด้วยการพัฒนาของแอปพลิเคชันได้สนับสนุนการขายออนไลน์บนดีท็อก ผู้ใช้สามารถกระตุ้นการขายโดยการไลฟ์สด การทำวิดีโอประชาสัมพันธ์สินค้า รวมถึงสามารถสร้างร้านค้าออนไลน์บนดีท็อกในบัญชีของผู้ใช้ สนับสนุนช่องทางการซื้อขายและชำระเงิน ส่งผลให้แอปพลิเคชันเดิมอื่น ๆ เช่น เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม มีการปรับตัวตามเพื่อช่วงชิงความนิยมในกลุ่มผู้ใช้ และรองรับความต้องการของธุรกิจในด้านการซื้อขายออนไลน์ (กรุงเทพธุรกิจ, 2565)

จากผลการศึกษาทิศทางและแนวโน้มวิชาชีพนิเทศศาสตร์ในโลกพลิกผัน (Disruption Era) (อวยพร พานิช และคณะ, 2564) พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคาดหวังในการเรียนนิเทศศาสตร์เพื่อการผลิตสื่อต่าง ๆ โดยเฉพาะในด้านการผลิตสื่อใหม่ และรูปแบบการสื่อสารผ่านสื่อใหม่ มีความ

คาดหวังในการเพิ่มเติมวิชาในด้านการสร้างสรรค์สารและเนื้อหา อีกทั้งในด้านความคาดหวังของผู้ประกอบการและผู้ใช้บัณฑิตพบว่า ผู้ประกอบการมีความต้องการบัณฑิตที่มีความสามารถด้านการเขียนแผนประชาสัมพันธ์ มีความพยายามในการแก้ไขปัญหา และมีทักษะทางด้านการสื่อสารผ่านสื่อใหม่

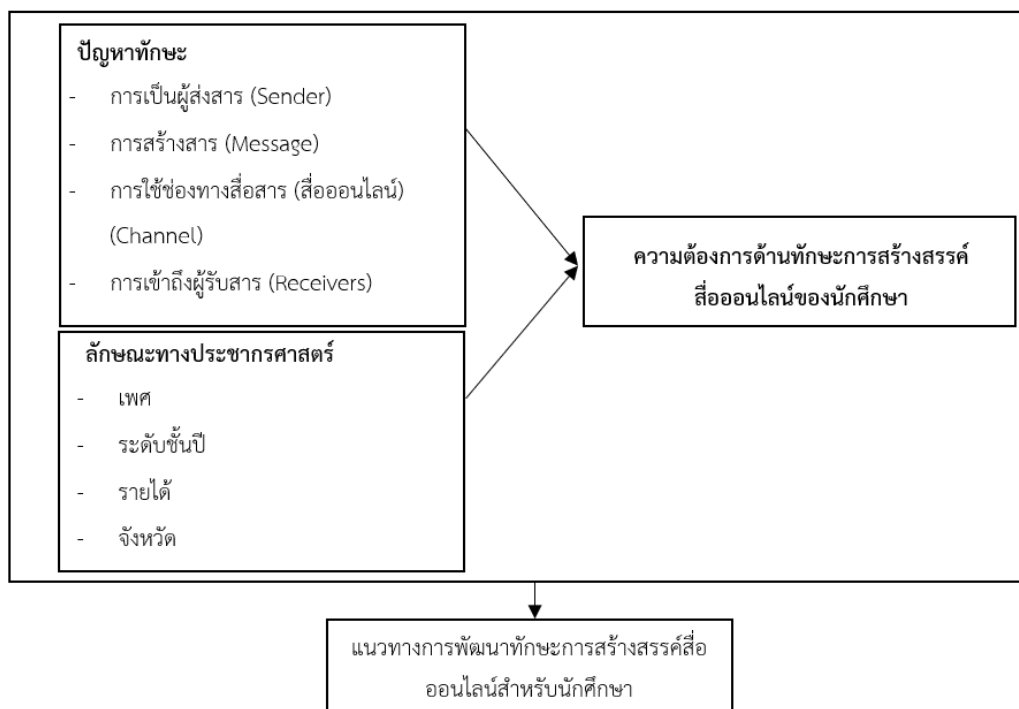
งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจปัญหาการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ สำหรับการสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ รวมถึงกำหนดแนวทางในการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ของนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนานักศึกษาเข้าสู่วิชาชีพ

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสำรวจปัญหาและความต้องการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ สำหรับการสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ของนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ
2. เพื่อกำหนดแนวทางในการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ของนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

กรอบแนวคิดการวิจัย

การวิจัยนี้มุ่งศึกษาและเปรียบเทียบปัญหาการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ สำหรับการสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ของนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ผู้วิจัยแบ่งตัวแปรที่ศึกษาดังภาพที่ 1 ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย นิยามศัพท์เฉพาะ

ปัญหาการพัฒนาทักษะ หมายถึง การขาดหรือการมีอยู่น้อยในด้านทักษะการจัดทำสื่อออนไลน์ที่จำเป็นสำหรับนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ เช่น การเป็นผู้ส่งสาร (Sender) การสร้างสาร (Message) การใช้ช่องทางสื่อสาร (สื่อออนไลน์) (Channel) และการเข้าถึงผู้รับสาร (Receivers) เป็นต้น เพื่อการเข้าสู่วิชาชีพด้านนิเทศศาสตร์

แนวทางการพัฒนา หมายถึง วิธีการพัฒนาทักษะที่ยังขาดหรือมีน้อยในด้านทักษะการจัดทำสื่อออนไลน์ที่จำเป็นสำหรับนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ เช่น การเป็นผู้ส่งสาร (Sender) การสร้างสาร (Message) การใช้ช่องทางสื่อสารทางสื่อออนไลน์ (Channel) และการเข้าถึงผู้รับสาร (Receivers) เป็นต้น ตามความต้องการในการเข้าสู่วิชาชีพด้านนิเทศศาสตร์

ทักษะการสร้างสรรค์สื่อ หมายถึง ความรู้และการฝึกฝนในการผลิตสื่อเพื่อเผยแพร่ผ่านทางช่องทางออนไลน์ เช่น การพูดและการนำเสนอ การถ่ายทำและผลิตสื่อ การเขียนข่าว การตัดต่อเสียง วิดีโอ และการทำกราฟิก เป็นต้น

สื่อออนไลน์ หมายถึง เว็บไซต์เผยแพร่ข่าวสารและเว็บไซต์สื่อสังคมออนไลน์ ที่มีผู้ใช้เข้าใช้ในฐานะผู้รับชมและผู้เผยแพร่เนื้อหา ได้แก่ เว็บไซต์ (Website) เฟซบุ๊ก (Facebook) ยูทูบ (Youtube) อิน스타그램 (Instagram) ติกต็อก (TikTok)

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงผสม (Mixed Methods Research) กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาคครั้งนี้ ได้แก่ นักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 10 แห่ง ได้แก่ จังหวัดอุบลราชธานี จังหวัดอุดรธานี จังหวัดนครราชสีมา จังหวัดมหาสารคาม จังหวัดศรีสะเกษ จังหวัดสุรินทร์ จังหวัดบุรีรัมย์ จังหวัดเลย จังหวัดสกลนคร และจังหวัดร้อยเอ็ด รวมจำนวน 400 คน โดยมีการกำหนดกลุ่มตัวอย่างตามตารางของ Krejcie and Morgan (1970, pp. 608-609) และใช้การสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) จำนวนกลุ่มตัวอย่าง นักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ แต่ละแห่งมีจำนวน ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางการสุ่มแบบแบ่งชั้นกลุ่มตัวอย่าง

มหาวิทยาลัยราชภัฏ	จำนวน นศ.	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี	217	63
มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม	187	54
มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย	58	17
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร	114	33
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา	547	158
มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์	25	7

มหาวิทยาลัยราชภัฏ	จำนวน นศ.	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์	116	33
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี	89	26
มหาวิทยาลัยราชภัฏชัยภูมิ	8	2
มหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด	3	1
มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ	22	6
รวม	1,386	400

การวิจัยเชิงสำรวจ

ลักษณะของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความต้องการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ สำหรับการสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ของนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับสถานภาพผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 เป็นแบบสอบถามเกี่ยวกับความต้องการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ สำหรับการสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ของนักศึกษาสาขาวิชานิติศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยการจัดอันดับความต้องการ 3 อันดับ

ตอนที่ 3 เป็นแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) ซึ่งผู้วิจัยสร้างขึ้นตามวิธีของลิเคอร์ท (Likert) มี 5 ระดับ คือ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย น้อยที่สุด โดยให้คะแนนเป็น 5, 4, 3, 2, 1 ตามลำดับ

การตรวจสอบความเที่ยงและความตรงของแบบสำรวจ ผู้วิจัยสร้างแบบสอบถามและนำแบบสอบถามส่งให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาโดยใช้ค่า IOC จำนวน 3 ท่าน หลังจากนั้นนำมาทดสอบหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยการหาค่าความเชื่อมั่นด้วยวิธีของ Cranbach's Alpha (ศิริชัย พงษ์วิชัย, 2555, น.147) โดยกำหนดให้แบบสอบถามมีความเชื่อมั่นที่ .80 ขึ้นไป ตรวจสอบหาค่าสัมประสิทธิ์ของความสอดคล้อง (IOC) จากคะแนนรวมที่ผู้เชี่ยวชาญทุกคนมีค่าสัมประสิทธิ์เท่ากับ 0.98 ผู้วิจัยทำการปรับปรุงแบบสอบถามตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นจึงนำแบบสอบถามไปทดสอบ (Try out) กับกลุ่มตัวอย่างอื่นที่มีคุณสมบัติเหมือนกลุ่มตัวอย่าง แต่ไม่ใช่เป็นกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยครั้งนี้ จำนวน 30 ตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบว่าคำถามในแต่ละข้อของแบบสอบถามสามารถสื่อความหมายตรงตามที่ผู้วิจัยต้องการ และคำถามมีความเหมาะสมหรือไม่

การวิเคราะห์ข้อมูล

- 1) การวิเคราะห์ข้อมูลด้านลักษณะประชากรศาสตร์ ได้แก่ เพศ ระดับชั้นปี รายได้เฉลี่ยต่อเดือน จังหวัด โดยใช้ค่าความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage)
- 2) การวิเคราะห์ข้อมูลปัญหาทักษะการเป็นผู้ส่งสาร (Sender) การสร้างสาร (Message) การใช้ช่องทางสื่อสาร (สื่อออนไลน์) (Channel) การเข้าถึงผู้รับสาร (Receivers) โดยใช้ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)
- 3) การวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการด้านทักษะทางด้านนิเทศศาสตร์ของนักศึกษา โดยใช้ค่าความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

การวิจัยเชิงคุณภาพ

หลังจากหาผลลัพธ์ในเชิงปริมาณ ผู้วิจัยจะทำการเชิญตัวแทนกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นนักศึกษาและคณาจารย์สาขาวิชานิเทศศาสตร์ เพื่อร่วมการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) เพื่อหาแนวทางการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ สำหรับการสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ของนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ผู้วิจัยจัดการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) มีผู้เข้าร่วมการสนทนากลุ่ม 6-12 คน ประกอบด้วยอาจารย์ผู้ดูแลหลักสูตรนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ จำนวน 3 คน ผู้ใช้บัณฑิตนิเทศศาสตร์ จำนวน 3 คน บัณฑิตนิเทศศาสตร์ จำนวน 3 คน และนักศึกษาปัจจุบัน จำนวน 3 คน มีผู้ทรงคุณวุฒิทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินการสนทนา 1 ท่าน และผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้จดบันทึก แต่ทั้งนี้เพื่อเป็นการรักษาความลับของผู้ให้ข้อมูล ผู้วิจัยใช้วิธีการกล่าวถึงตำแหน่งและหมายเลขของผู้ให้ข้อมูลในการวิจัยนี้

ผลการวิจัย

1. การสำรวจปัญหาและความต้องการพัฒนาทักษะด้านต่าง ๆ สำหรับการสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ของนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ทักษะสื่อออนไลน์มีความสำคัญอย่างยิ่งในวงการวิชาชีพนิเทศศาสตร์ เพื่อสำรวจปัญหาการขาดทักษะทางด้านออนไลน์ที่มีหลากหลายด้านและความต้องการพัฒนาทักษะของนักศึกษา ผลการวิจัยเชิงปริมาณ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากที่สุด มีจำนวน 216 คน คิดเป็นร้อยละ 54 เป็นเพศชาย จำนวน 140 คน คิดเป็นร้อยละ 35 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 27 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 จำนวน 94 คน คิดเป็นร้อยละ 23.5 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 12 มีรายได้ต่อเดือนน้อยกว่า 2,000 บาทต่อเดือน จำนวน 150 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5 มีรายได้ต่อเดือน 2,001 – 4,000 บาทต่อเดือน จำนวน 142 คน คิดเป็นร้อยละ 37.5 มีรายได้ต่อเดือน 4,001 – 6,000 บาทต่อเดือน จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 15 มีรายได้ต่อเดือน มากกว่า 6,001 บาทต่อเดือนจำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ

ละ 12 เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ จำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 26.8 เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี จำนวน 96 คน คิดเป็นร้อยละ 24 เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 17.5 เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด จำนวน 33 คน คิดเป็นร้อยละ 8.3 เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 6 เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จำนวน 22 คน คิดเป็นร้อยละ 5.5 เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 5.3 เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 3.8 และเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 3

ผลการสำรวจความสนใจในอาชีพนิเทศศาสตร์โดยเลือกตอบได้มากกว่า 1 กลุ่มอาชีพ พบว่านักศึกษามีความสนใจในอาชีพยูทูเบอร์ / ดีกิตอกเกอร์ / บล็อกเกอร์ / อินฟลูเอนเซอร์ / Content Creator มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 55.5 รองลงมาคือกลุ่มอาชีพดารา / นักร้อง / นักแสดง คิดเป็นร้อยละ 38.8 รองลงมาคือกลุ่มอาชีพนักตัดต่อ / กราฟิกดีไซน์เนอร์ / โฆษณกรภาพ / นักผสมเสียง คิดเป็นร้อยละ 32.3 ดังตารางที่ 2 นี้

ตารางที่ 2 อาชีพด้านนิเทศศาสตร์ที่นักศึกษาคาดหวังที่จะประกอบอาชีพในอนาคต (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

อาชีพ	จำนวน นศ.ที่เลือก	ร้อยละ
นักประชาสัมพันธ์ / นักสื่อสารองค์กร	63	15.8
นักโฆษณา / ครีเอทีฟ / นักสื่อสารการตลาด	101	25.3
อาชีพผู้ประกาศ / พิธีกร / ผู้ดำเนินรายการ / ดีเจ	53	13.3
อาชีพผู้สื่อข่าว / นักข่าว / คอลัมนิสต์	41	10.3
ช่างภาพ	128	32.0
ผู้กำกับ	90	22.5
ผู้เขียนบทละคร / เรื่องแต่ง / บทโทรทัศน์	85	21.3
ดารา / นักร้อง / นักแสดง	116	29.0
ยูทูเบอร์ / ดีกิตอกเกอร์ / บล็อกเกอร์ / อินฟลูเอนเซอร์ / Content Creator	155	38.8
นักตัดต่อ / กราฟิกดีไซน์เนอร์ / โฆษณกรภาพ / นักผสมเสียง	222	55.5
UX/UI Designer	129	32.3
	13	3.30

ในด้านทักษะที่ควรพัฒนาสำหรับนักศึกษานิเทศศาสตร์ มากที่สุดคือ ทักษะด้านการใช้โปรแกรมตัดต่อภาพ / กราฟิก / ตกแต่งภาพ / วาดภาพ ในระดับคะแนนมาก ($\bar{X} = 3.92, S.D. = .975$) รองลงมา คือ ทักษะการกำกับการแสดง / กำกับเวที / กำกับไฟ / การช่วยกำกับ ในระดับคะแนนมาก ($\bar{X} = 3.91, S.D. = .94$) รองลงมา คือ การใช้โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ / ผสมเสียง ในระดับคะแนนมาก ($\bar{X} = 3.91, S.D. = .937$) ตามลำดับในด้านความต้องการพัฒนาทักษะของนักศึกษา มากที่สุดคือ ทักษะด้านการใช้โปรแกรมตัดต่อภาพ / กราฟิก / ตกแต่งภาพ / วาดภาพ ในระดับคะแนนมาก ($\bar{X} = 4.19, S.D. = .902$) ทักษะด้านการใช้โซเชียลมีเดีย (ยูทูบ / ดิจิตอล / เฟซบุ๊ก / IG) ในระดับคะแนนมาก ($\bar{X} = 4.15, S.D. = .930$) ทักษะด้านการใช้โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ / ผสมเสียง ในระดับคะแนนมาก ($\bar{X} = 4.15, S.D. = .916$) ตามลำดับ

ในด้านความต้องการพัฒนาทักษะของนักศึกษา มากที่สุดคือ ทักษะด้านการใช้โปรแกรมตัดต่อภาพ / กราฟิก / ตกแต่งภาพ / วาดภาพ ในระดับคะแนนมาก ($\bar{X} = 4.19, S.D. = .902$) ทักษะด้านการใช้โซเชียลมีเดีย (ยูทูบ / ดิจิตอล / เฟซบุ๊ก / IG) ในระดับคะแนนมาก ($\bar{X} = 4.15, S.D. = .930$) ทักษะด้านการใช้โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ / ผสมเสียง ในระดับคะแนนมาก ($\bar{X} = 4.15, S.D. = .916$) ตามลำดับ ดังเสนอได้ดังตารางที่ 3 นี้

ประเด็นทักษะ	ทักษะที่ควรพัฒนา สำหรับนักศึกษา			ความต้องการพัฒนาทักษะ ของนักศึกษา		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
การเขียนข่าว / รายงานข่าว	3.64	.904	มาก	3.76	.970	มาก
การเล่าเรื่อง การนำเสนอ บุคลิกภาพ ผู้นำเสนอ	3.75	.874	มาก	3.90	.892	มาก
การอ่านข่าว / การเล่าข่าว	3.58	.895	มาก	3.78	.934	มาก
การเป็นพิธีกร/การเป็นผู้ดำเนิน รายการ/การเป็นผู้สัมภาษณ์	3.66	.953	มาก	3.89	.946	มาก
การเขียนบทละคร / เรื่องแต่ง / บท โทรทัศน์	3.75	.951	มาก	4.00	.886	มาก
การแสดง / การร้องเพลง	3.79	1.030	มาก	4.05	.976	มาก
การเขียนบทวิทยุ	3.52	.970	มาก	3.74	.973	มาก
การวาดการ์ตูน / การทำแอนิเมชัน	3.74	1.077	มาก	4.01	.954	มาก
การออกแบบกราฟิก ภาพกราฟิก	3.79	1.030	มาก	4.07	.904	มาก
การวางแผนโฆษณา รณรงค์ การ สื่อสารการตลาด	3.71	.935	มาก	3.94	.935	มาก
การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ / หนังสือพิมพ์ / पोสเตอร์ / นิตยสาร	3.71	.890	มาก	3.95	.939	มาก

ประเด็นทักษะ	ทักษะที่ควรพัฒนา สำหรับนักศึกษา			ความต้องการพัฒนาทักษะ ของนักศึกษา		
	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
การกำกับการแสดง / กำกับเวที /						
กำกับไฟ / การช่วยกำกับ	3.91	.940	มาก	4.08	.903	มาก
การคิดสร้างสรรค์โฆษณา	3.85	.898	มาก	4.09	.887	มาก
การคิดเนื้อหารายการโทรทัศน์ / ยูทูบ						
/ติ๊กต็อก/ IG / เฟซบุ๊ก	3.88	.891	มาก	4.13	.884	มาก
การคิดเนื้อหารายการวิทยุกระจาย						
เสียง / พ็อดแคสต์	3.62	.918	มาก	3.79	.934	มาก
การเขียนข่าวประชาสัมพันธ์	3.59	.930	มาก	3.77	.971	มาก
การแต่งหน้า / การแต่งหน้าเอฟเฟก	3.69	1.038	มาก	3.91	.959	มาก
การใช้โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ / ผสม						
เสียง	3.91	.937	มาก	4.14	.916	มาก
การใช้โปรแกรมตัดต่อภาพ / กราฟิก						
/ ตกแต่งภาพ / วาดภาพ	3.92	.975	มาก	4.19	.902	มาก
การทำเว็บไซต์	3.65	1.046	มาก	3.91	.952	มาก
การใช้โซเชียลมีเดีย (ยูทูบ / ติ๊กต็อก /						
เฟซบุ๊ก / IG)	3.89	1.017	มาก	4.15	.930	มาก
การทำวิจัยพฤติกรรมผู้รับสาร	3.65	.969	มาก	3.82	.971	มาก
การสำรวจความคิดเห็นผู้รับสาร	3.66	.915	มาก	3.85	.943	มาก
การจัดกิจกรรมหรือใช้กิจกรรม						
ปฏิสัมพันธ์กับผู้รับสาร	3.70	.942	มาก	3.89	.946	มาก
การใช้สื่อออนไลน์ในการเปิดรับความ						
คิดเห็นหรือปฏิสัมพันธ์กับผู้รับสาร	3.81	.939	มาก	3.94	.928	มาก
รวม	3.74	0.96	มาก	3.95	0.93	มาก

2. กำหนดแนวทางในการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ของนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ

แนวทางในการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ของนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ผลจากการวิจัยเชิงคุณภาพโดยการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ผู้เกี่ยวข้องกับหลักสูตรนิเทศศาสตร์ในมหาวิทยาลัยราชภัฏภาคตะวันออกเฉียงเหนือ พบว่าผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับหลักสูตรนิเทศศาสตร์มีความต้องการให้พัฒนาหลักสูตร

นิเทศศาสตร์โดยพัฒนาในด้านการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อตอบสนองงานในโลกออนไลน์ รวมถึงการพัฒนาเนื้อหาสื่อ (Content) ให้โดนใจกลุ่มเป้าหมาย ทักษะการสรุปประเด็น การใช้เครื่องมือในการผลิตสื่อสมัยใหม่ที่ทันสมัย การประกอบธุรกิจส่วนตัว รวมถึงทักษะในการทำงานหลาย ๆ อย่างภายในบุคคลคนเดียว ทักษะการปรับตัวและการทำงานเป็นทีม ทักษะการปรับตัวและการทำงานเป็นทีม ปัญหาของหลักสูตรนิเทศศาสตร์คือความเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว ทำให้สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ล้าสมัยเร็ว ปัญหาด้านงบประมาณของสถาบันการศึกษาซึ่งส่งผลกระทบต่อการจัดหาเครื่องมือที่ทันสมัยสำหรับนักศึกษา รวมถึงการพัฒนาบุคลากรอาจารย์ให้มีความรู้ความสามารถทันต่อวิทยาการสมัยใหม่

นักศึกษานิเทศศาสตร์มีแนวโน้มสนใจงานอิสระทางออนไลน์ เนื่องจากเครื่องมือที่สามารถจัดหาได้ง่าย ต้นทุนต่ำ ใช้บุคลากรในการผลิตสื่อน้อยลง ทำให้สามารถทำงานคนเดียวหรือทำงานกลุ่มเล็กได้ นักศึกษาจึงมีแนวโน้มที่จะไม่คาดหวังการทำงานในองค์กรใหญ่ ในขณะที่มุมมองของบัณฑิตและผู้ใช้บัณฑิตมีความคาดหวังให้นักศึกษาที่เข้ามาทำงานในองค์กรสามารถทำงานได้หลากหลายภายในบุคคลคนเดียว เนื่องจากองค์กรมีแนวโน้มในการจ้างบุคลากรในการผลิตสื่อน้อยลง ตามสภาพการณ์เทคโนโลยีสื่อที่เปลี่ยนไปที่กระบวนการผลิตสื่อมีความซับซ้อนน้อยลง จึงมีความต้องการบัณฑิตที่มีคุณลักษณะสามารถทำงานหลายอย่างได้ในบุคคลเดียว มีทักษะรวมถึงในการนำเสนอ การวิจัย มีทักษะในการสรุปประเด็นข้อมูลและนำมาเล่าเรื่อง การสอนให้นักศึกษามีทักษะในการผลิตสื่อสำหรับออนไลน์ได้ รวมถึงมีทักษะละมุน (Soft Skill) ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น ความจำเป็นในการพัฒนายังมีได้แก่ การผลิตบัณฑิตสนองตอบอุตสาหกรรมสื่อ การพัฒนาการใช้เครื่องมือเทคโนโลยีเพื่อค้นหาข้อมูล พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรคเนื้อหาสื่อ (Content Creation) แต่ปัญหาหลักที่พบเจอในหลายสถาบันการศึกษา คือความก้าวหน้าอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีที่ทำให้เครื่องมือเกิดความล้าสมัยเร็ว การเปลี่ยนแปลงของสื่อที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว

แนวทางในการพัฒนาทักษะการสร้างสรรคสื่อออนไลน์ของนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ กลุ่มตัวอย่างนำเสนอแนวทางว่าควรพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์ให้ตั้งอยู่บนพื้นฐานการคิดสร้างสรรค์ อยู่บนแนวคิดหลักการสื่อสาร การแสวงหาข้อมูลเพื่อนำมาสร้างสรรค์เนื้อหา การสร้างสรรค์เนื้อหาอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงพัฒนาการใช้ทักษะสื่อออนไลน์และการผลิตสื่อสำหรับช่องทางออนไลน์ เนื่องจากเป็นแนวโน้มงานสมัยใหม่ที่ตอบสนองต่อบุคคลและองค์กรสมัยใหม่

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยเชิงปริมาณ พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 54 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 1 คิดเป็นร้อยละ 37.5 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 3 คิดเป็นร้อยละ 27 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 คิดเป็นร้อยละ 23.5 เป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 4 คิดเป็นร้อยละ 12 มีรายได้ต่อเดือนน้อยกว่า 2,000 บาทต่อเดือน คิดเป็นร้อยละ 37.5 เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์ คิดเป็นร้อยละ 26.8 เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี คิดเป็นร้อยละ 24 เป็นนักศึกษา

มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม คิดเป็นร้อยละ 17.5 เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏร้อยเอ็ด คิดเป็นร้อยละ 8.3 เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ คิดเป็นร้อยละ 6 เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา คิดเป็นร้อยละ 5.5 เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏเลย คิดเป็นร้อยละ 5.3 เป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร คิดเป็นร้อยละ 3.8 และเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ คิดเป็นร้อยละ 3 กลุ่มตัวอย่างนักศึกษานิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏภาคตะวันออกเฉียงเหนือ คาดหวังที่จะประกอบอาชีพยูทูเบอร์ / ดีกตอกเกอร์ / บล็อกเกอร์ / อินฟลูเอนเซอร์ / Content Creator มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 54.5 จากจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมาคืออาชีพดารา / นักร้อง / นักแสดง ร้อยละ 38.8 จากจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด รองลงมาคืออาชีพนักตัดต่อ / กราฟิกดีไซน์เนอร์ / โฆษกรภาพ / นักผสมเสียง ร้อยละ 32.3 จากจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด และรองลงมาคือ อาชีพช่างภาพ ร้อยละ 32 จากจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด สอดคล้องกับงานวิจัยของอรณพ แสงภู (2567) ซึ่งพบว่านักศึกษาตัดสินใจเรียนหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิตเนื่องจากมีความทันสมัยและสอดคล้องกับบริบทสังคมที่เปลี่ยนแปลง

ในด้านทักษะที่ควรพัฒนาสำหรับนักศึกษานิเทศศาสตร์ มากที่สุดคือ ทักษะด้านการใช้โปรแกรมตัดต่อภาพ / กราฟิก / ตกแต่งภาพ / วาดภาพ ในระดับคะแนนมาก ($\bar{X} = 3.92$, S.D.=.975) รองลงมา คือ ทักษะการกำกับและการแสดง / กำกับเวที / กำกับไฟ / การช่วยกำกับ ในระดับคะแนนมาก ($\bar{X} = 3.91$, S.D.=.94) รองลงมา คือ การใช้โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ / ผสมเสียง ในระดับคะแนนมาก มาก ($\bar{X} = 3.91$, S.D.=.937) ตามลำดับ ในด้านความต้องการพัฒนาทักษะของนักศึกษา มากที่สุดคือ ทักษะด้านการใช้โปรแกรมตัดต่อภาพ / กราฟิก / ตกแต่งภาพ / วาดภาพ ในระดับคะแนนมาก ($\bar{X} = 4.19$, S.D.= .902) ทักษะด้านการใช้โซเชียลมีเดีย (ยูทูบ / ดีกตอก / เฟซบุ๊ก / IG) ในระดับคะแนนมาก ($\bar{X} = 4.15$, S.D.= .930) ทักษะด้านการใช้โปรแกรมตัดต่อวิดีโอ / ผสมเสียง ในระดับคะแนนมาก ($\bar{X} = 4.15$, S.D.= .916) ตามลำดับ สอดคล้องกับงานวิจัยของอังศุมารินทร์ สุขัยรัตนโชค และคณะ (2563) ที่พบว่านักศึกษาตัดสินใจเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต เพราะปัจจัยด้านหลักสูตรที่มีการสอนทักษะที่ตรงความต้องการของตลาดแรงงาน มีความต้องการความรู้ในด้านนิเทศศาสตร์ไปใช้ในการทำงานและมีความเชื่อมั่นในหลักสูตรนิเทศศาสตร์

ผลการวิจัยเชิงคุณภาพ พบว่าผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับหลักสูตรนิเทศศาสตร์มีความต้องการให้พัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์โดยพัฒนาในด้านการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อตอบสนองงานในโลกออนไลน์ รวมถึงการพัฒนาเนื้อหาสื่อ (Content) ให้โดนใจกลุ่มเป้าหมาย ทักษะการสรุปประเด็น การใช้เครื่องมือในการผลิตสื่อสมัยใหม่ที่ทันสมัย การประกอบธุรกิจส่วนตัว รวมถึงทักษะในการทำงานหลาย ๆ อย่างภายในบุคคลคนเดียว ทักษะการปรับตัวและการทำงานเป็นทีม ทักษะการปรับตัวและการทำงานเป็นทีม แนวทางในการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์สื่อออนไลน์ของนักศึกษาสาขาวิชานิเทศศาสตร์ ควรพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์ให้ตั้งอยู่บนพื้นฐานในด้านแนวคิดหลักการสื่อสาร การแสวงหาข้อมูลเพื่อนำมาสร้างสรรค์เนื้อหา การสร้างสรรค์เนื้อหาอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงถึงพัฒนาการใช้ทักษะสื่อออนไลน์และการผลิตสื่อสำหรับช่องทางออนไลน์ เนื่องจากเป็นแนวโน้มงานสมัยใหม่ที่ตอบสนองต่อบุคคลและองค์กรสมัยใหม่ สอดคล้องกับงานวิจัยของธีร์ คันโททอง

และคณะ (2566) ที่พบว่านักศึกษามีความคาดหวังที่จะเพิ่มพูนความรู้และทักษะด้านนิเทศศาสตร์ เน้นทักษะการเป็นนักปฏิบัติ มีทักษะที่จำเป็นตามการเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยีที่ตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน อีกทั้งยังสอดคล้องกับงานวิจัยของอวยพร พานิช และคณะ (2564) ที่พบว่ากลุ่มตัวอย่างและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมีความคาดหวังบัณฑิตนิเทศศาสตร์สามารถผลิตสื่อต่าง ๆ โดยเฉพาะการผลิตและสื่อสารผ่านสื่อใหม่

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย

1) สามารถทำวิจัยในเชิงวิจัยและพัฒนา เพื่อพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์ให้ดียิ่งขึ้นไปและตอบสนองความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

2) สามารถทำวิจัยเชิงทดลองในชั้นเรียนนิเทศศาสตร์ เพื่อการพัฒนาเนื้อหาการเรียนการสอนและหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการศึกษาครั้งต่อไป

ควรศึกษาหลักสูตรนิเทศศาสตร์ วารสารศาสตร์ การสื่อสารมวลชน การสื่อสารในบริบทสถาบันอื่น ทั้งในสถาบันภาครัฐและภาคเอกชน เปรียบเทียบหลักสูตรระหว่างสถาบันภาครัฐและภาคเอกชน

กิตติกรรมประกาศ

การวิจัยนี้สำเร็จได้ด้วยดี เนื่องจากได้รับทุนสนับสนุนจากงบประมาณเงินรายได้บัญชีเงินกองทุนวิจัยและบริการวิชาการ คณะบริหารธุรกิจและการจัดการ ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2519). *เอกสารในพิธีเปิดคณะนิเทศศาสตร์. คณะนิเทศศาสตร์.*
ธีร์ คันทอง และคณะ. (2566). การประเมินหลักสูตรนิเทศศาสตร์บัณฑิต (หลักสูตรปรับปรุง) พ.ศ.2561 คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล ตามแนวคิดชิปปี้ โมเดล. *วารสารมหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์).* 1(1). 39-48.

วิรัช ลภีรัตนกุล. (2544). *นิเทศศาสตร์กับการประชาสัมพันธ์เพื่อการตลาด.* ซีเอ็ดดูเคชั่น.
ศิริชัย พงษ์วิจัย. (2555). *การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วยคอมพิวเตอร์ (พิมพ์ครั้งที่ 23).* สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- อรรถพร แสงภู. (2567). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเรียนหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง. *วารสารสังคมศาสตร์และวัฒนธรรม*. 8(9). 292-302.
- อวยพร พานิช, ทศนีย์ คำเกตุศักดิ์, นันธิการ์ จิตรังาม, กันทลัส ทองบุญมา. (2564). การโฆษณาและประชาสัมพันธ์คณะนิเทศศาสตร์ในยุคโลกพลิกผัน. *วารสารสหวิทยาการสังคมศาสตร์และการสื่อสาร*, 4(2), 103-114
- อังศุมารินทร์ สุขย์รัตนโชค และคณะ. (2563). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต สาขานิเทศศาสตร์ (สามภาษา) คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพพรรณี. *วารสารบัณฑิตวิทยาลัยรำไพพรรณี*. 3(2). 41-59.
- อัญมณี พิทักษ์ (2563). *การศึกษาปัญหาและแนวทางการบริหารงานวิชาการของโรงเรียนมาตรฐานสากล จังหวัดนครราชสีมา*. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต. มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.

ภาษาอังกฤษ

- Krejcie, R. V., & Morgan, D. W. (1970). Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement*, 30(3), 607–610.

ระบบออนไลน์

- กระทรวงพาณิชย์. (2564). พาณิชย์เผย โควิดดันยอดซื้อสินค้าออนไลน์เพิ่มขึ้น 0.45 เท่า. https://www.price.moc.go.th/price/fileuploader/file_admin_sum/news_survey-042564.pdf
- กรุงเทพธุรกิจ. (2565). *FB-IG กับการปรับตัวตาม TikTok*. <https://www.bangkokbiznews.com/columnist/1018467>
- สำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์. (2564). *E-commerce ไทย ยุคหลัง Covid-19*. <https://www.etda.or.th/th/Useful-Resource/Knowledge-Sharing/Perspective-on-Future-of-e-Commerce.aspx>