



Effect of Developing Activity Learning According to Davie's Concepts
Affecting Practice User Interface Design Skills of Students in
Department of Animation and Digital Media, Bansomdejchaopraya
Rajabhat University

Kampanart Kusirirat¹, and Nuchsharat Nuchprayoon²

¹ Department of Animation and Digital Media, Faculty of Science and
Technology, Bansomdejchaopraya Rajabhat University

² Department of Information System and Business Computer Faculty of
Business Administration and Information Technology, Rajamangala University
of Technology Suvarnabhumi

e-mail: ajdankampanat@gmail.com

Abstract

The purposes of this research were 1) to assess the practical skills for user interface and design of students in learning activities according to Davie's concepts. 2) To compare the practical skills for User interface design of students, according to Davies' concepts with the criteria of 80 % of full score and 3) To assess student satisfaction with learning activities based on Davies' concept in user interface design practice. The sample group used in the research was undergraduate students studying in Year 2 in Department of animation and digital media, Bansomdejchaopraya Rajabhat University 23 people by cluster random sampling. Tools used in the research were learning activity plans. Practice Skill Assessment Form There are rubric scoring criteria, practice, observation form There is a checklist of 5 level estimation items and Student satisfaction assessment form is 5 level scale. Statistics used were average, percentage, standard deviation and t-Test Dependent.

The results of the research showed that the skills of practicing in user interface design in all aspects were at a good level. The result of comparison of practice skills was higher than the criteria of 80% and Opinions of students with learning management Learning activities Benefits all average in high level.

Keyword: Development activity learning, Davis concept, Practice user interface design skills



ผลการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวีส์ที่มีต่อทักษะการฝึกปฏิบัติ
การออกแบบส่วนประสานงานผู้ใช้ของนักศึกษาสาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

กัมปนาท คูศิริรัตน์¹ และนุชรัตน์ นุชประยูร²

¹สาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

²สาขาวิชาระบบสารสนเทศและคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

e-mail: ajdankampanat@gmail.com

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อประเมินทักษะฝึกปฏิบัติออกแบบส่วนประสานงานผู้ใช้ของนักศึกษาที่
ดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวีส์ 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะฝึกปฏิบัติการออกแบบส่วน
ประสานงานผู้ใช้ตามแนวคิดของเดวีส์ของนักศึกษาสาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดียกับเกณฑ์ร้อยละ 80 ของ
คะแนนเต็ม และ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาต่อกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดของเดวีส์ที่มีต่อ
ทักษะการฝึกปฏิบัติการออกแบบส่วนประสานงานผู้ใช้ ของนักศึกษาสาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย กลุ่มตัว
ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักศึกษาสาขาวิชาแอนิเมชันและดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จ
เจ้าพระยา ชั้นปีที่ 2 ที่เรียนรายวิชาเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาเว็บ จำนวน 23 คน โดยการสุ่มแบบ
แบ่งกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ฯ แบบประเมินทักษะการฝึกปฏิบัติ มี
ลักษณะเป็นเกณฑ์ประเมินแบบรูบริก (Rubric Scoring) แบบสังเกตการฝึกปฏิบัติ มีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบ
รายการประมาณค่า 5 ระดับ และแบบประเมินความพึงพอใจของนักศึกษา เป็นลักษณะข้อคำถามแบบมาตร
ประมาณค่า 5 ระดับ ทุกเครื่องมือได้ผ่านการตรวจคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนด สถิติที่ใช้ใน
การวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-Test Dependent ผลการวิจัย พบว่า
ทักษะฝึกปฏิบัติออกแบบส่วนประสานงานผู้ใช้ทุกด้านอยู่ในระดับ ดี ผลการเปรียบเทียบทักษะฝึกปฏิบัติสูงกว่า
เกณฑ์ร้อยละ 80 ผลความคิดเห็นของนักศึกษาด้านการจัดการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านประโยชน์ที่
ได้รับ โดยภาพรวมเฉลี่ยอยู่ในระดับมาก

คำสำคัญ: การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ แนวคิดของเดวีส์ ทักษะการฝึกปฏิบัติการออกแบบส่วนประสานงาน
ผู้ใช้