



การพัฒนาทักษะการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)
ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก รายวิชาการออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์
สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี

ผู้วิจัย

นางสาววิภาพร จินตรินทร์

ครูผู้ช่วย

งานวิจัยเล่มนี้เป็นส่วนหนึ่งของ แผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก

วิทยาลัยเทคนิคลพบุรี

สถาบันการอาชีวศึกษาภาคกลาง ๒

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาทักษะการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ของนักศึกษาระดับชั้น ปวส.1 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก รายวิชาการออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์ สาขาวิชาดิจิทัลกราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี
ผู้วิจัย	นางสาววิภาพร จินทรินทร์
หน่วยงาน	วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี
ปีการศึกษา	2568

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์การวิจัย 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) สำหรับนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อเปรียบเทียบทักษะการออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์ของนักศึกษาก่อนเรียนและหลังเรียน และ 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี จำนวน 26 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร โดยใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) พบว่า ผลการทดสอบค่าประสิทธิภาพ E1/E2 มีค่าเท่ากับ 82.40/85.58 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 2) แบบทดสอบวัดทักษะการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรก่อนเรียนและหลังเรียน จำนวน 20 ข้อ และ 3) แบบสอบถามความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนการสอน สถิติที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และ t-test (Dependent Samples) ผลการวิจัย พบว่า พบว่า 1) ห้องเรียนเสมือนจริง เรื่อง การใช้โปรแกรม After Effect พบว่า ผลการทดสอบค่าประสิทธิภาพ E1/E2 มีค่าเท่ากับ 80.83/86.67 ตามเกณฑ์ที่กำหนด 80/80 2) ทักษะการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรของนักศึกษาหลังเรียนด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) อยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร, กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking), คอมพิวเตอร์กราฟิก, ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน, วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี

Title	Developing corporate identity design skills using the Design Thinking process for first-year vocational certificate students in the Computer Graphics department, taking the Graphic Identity Design course, Digital Graphics major, Lopburi Technical College.
Researcher	Miss Wipapron Jintarin
Agency	Lopburi Technical College
Academic Year	2026

Abstract

This research aimed to 1) develop an effective lesson plan on corporate identity design using Design Thinking for first-year Higher Vocational Certificate students in Computer Graphics, meeting the 80/80 effectiveness criterion; 2) compare students' corporate identity design skills before and after instruction; and 3) assess student satisfaction with the Design Thinking-based learning. The research population consisted of 26 first-year Higher Vocational Certificate students in Computer Graphics at Lopburi Technical College. The research instruments included: 1) a lesson plan on corporate identity design using Design Thinking, with effectiveness scores (E1/E2) of 82.40/85.58, meeting the 80/80 criterion; 2) a pre- and post-instructional test measuring corporate identity design skills (20 items); and 3) a questionnaire on student satisfaction with the teaching and learning process. The statistical methods used in this research included mean, percentage, standard deviation (S.D.), and t-test (Dependent Samples). The research findings revealed that: 1) The virtual classroom on using After Effect software showed efficiency test results (E1/E2) of 80.83/86.67, meeting the established criteria of 80/80; 2) Students' organizational identity design skills after learning with the Design Thinking process were significantly higher than before learning at the .05 statistical significance level; and 3) Students' satisfaction with the Design Thinking learning process was at the highest level.

Keyword: Metaverse, Skills in using software programs, The Efficiency of Innovation, satisfaction

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาและความช่วยเหลืออย่างดียิ่งจาก สิบโทวิทยา ชนะสาร หัวหน้าแผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษา แนะนำแนวทาง ที่ถูกต้อง ตลอดจนตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ของงานวิจัยด้วยความเอาใจใส่เสมอมา ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ครูแผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี ที่ให้เกียรติเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบและประเมินคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย พร้อมทั้งให้ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาทักษะการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบคุณนักศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ชั้นปีที่ 1 แผนกวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก วิทยาลัยเทคนิคชลบุรี จำนวน 26 คน ที่ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้และให้ข้อมูลในการวิจัยเป็นอย่างดี

ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ และขอขอบคุณความสำเร็จทั้งหมดนี้แด่ คณาจารย์ผู้ประสิทธิ์ประสาทวิชา อย่างไรก็ตาม หากมีข้อผิดพลาดหรือบกพร่องใด ๆ ผู้วิจัยขอน้อมรับไว้แต่เพียงผู้เดียว และยินดีรับฟังคำแนะนำจากทุกท่าน เพื่อนำไปพัฒนาต่อยอดในการศึกษาวิจัยในอนาคต

วิภาพร จินตรินทร์
ผู้วิจัย

สารบัญ	หน้า
บทคัดย่อ	ก
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ (ต่อ)	ง
สารบัญตาราง	ฉ
สารบัญรูปภาพ	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
2. คำถามการวิจัย	2
3. วัตถุประสงค์การวิจัย	2
4. ขอบเขตของโครงการวิจัย	2
5. สมมติฐานการวิจัย	3
6. นิยามศัพท์/คำจำกัดความของการวิจัย	3
7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2 การทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	4
1. หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2562	4
ประเภทวิชาศิลปกรรม สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิก	
2. หลักสูตรรายวิชา การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์	7
3. แผนการจัดการเรียนรู้รายวิชา การออกแบบกราฟิกอัตลักษณ์	7
4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร	
(Corporate Identity)	7
5. กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking 5 ขั้นตอน)	21
6. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ	39
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	40
8. กรอบแนวคิดการวิจัย	42
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	43
1. ประชากรกลุ่มเป้าหมาย	43
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย/เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล	43
3. ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล/กระบวนการให้ได้มาซึ่งข้อมูล	44
4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	47
5. แบบแผนการวิจัย/ปฏิทินการปฏิบัติงานวิจัย	48
บทที่ 4 ผลการวิจัย	50
1. ผลการพัฒนานวัตกรรม	50

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	51
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	54
1. อภิปรายผล	54
2. สรุป	56
3. ข้อเสนอแนะ	56
บรรณานุกรม	57
ภาคผนวก	56
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือการวิจัย	58
ภาคผนวก ข หนังสือขอความอนุเคราะห์ดำเนินการวิจัยในสถานศึกษา	59
หนังสือขอความอนุเคราะห์ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและประเมินคุณภาพ	
เครื่องมือวิจัย	
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	63
ภาคผนวก ง แบบประเมินคุณภาพเครื่องมือ การจัดการเรียนรู้	97
ภาคผนวก จ ผลการประเมินคุณภาพเครื่องมือการจัดการเรียนรู้	107
ภาคผนวก ฉ คะแนนจากการจัดการเรียนรู้	109
ประวัติผู้วิจัย	111

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
ตารางที่ 1 วิเคราะห์เนื้อหาการจัดการเรียนรู้เรื่องอัตลักษณ์องค์กร	14
ตารางที่ 2 การออกแบบกิจกรรมตามกระบวนการ Design Thinking 5 ขั้นตอน	15
ตารางที่ 3 ผลการหาประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้ E1/E2	44
ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบคะแนนทักษะการออกแบบก่อนเรียนและหลังเรียน	45
ตารางที่ 5 ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้	48
ตารางที่ 6 ปฏิทินการปฏิบัติงานวิจัย	49

ภาพที่	สารบัญรูปภาพ	หน้า
ภาพที่ 1	กรอบแนวคิดในการวิจัย	9
ภาพที่ 2	องค์ประกอบของอัตลักษณ์องค์กร (Corporate Identity)	23
ภาพที่ 3	ตัวอย่างการออกแบบตราสัญลักษณ์ (Logo Design)	27
ภาพที่ 4	กระบวนการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน (Design Thinking Process)	33
ภาพที่ 5	ภาพการนำเสนอผลงานการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรของนักศึกษา	42