

การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง

MELLOW POP อสมท บงกชไอซีที

THE DEVELOPMENT OF AN ELECTRONIC BOOK FOR PUBLIC RELATIONS

THE MELLOW POP MCOT STREAMING PLATFORM ON GOOGLE SITES

พรปภัสสร ปริญาญกุล¹, กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์^{2*}, กชรัตน์ กลิ่นหอมกรุ่น³, ปณิตา จงดำเกิง⁴ และ ปวันรัตน์ สันโสภา⁵

Pornpapatsorn Princhankol¹, Kuntida Thamwipat², Kodcharat Klinhomkrun³,

Panita Jongdamkeng⁴ and Pawanrat Sansopa⁵

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี^{1,2,3,4,5}

Faculty of Industrial Education and Technology, King Mongkut's University of Technology Thonburi^{1,2,3,4,5}

Corresponding author email: kuntida.tha@kmutt.ac.th^{2}

Received: June 25, 2024

Revised: July 27, 2024

Accepted: August 19, 2024

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บงกชไอซีที 2) เพื่อประเมินคุณภาพของสื่อที่พัฒนาขึ้น 3) เพื่อประเมินผลการรับรู้ของผู้ชมที่มีต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น 4) เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้ชมที่มีต่อสื่อที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ ผู้ชมสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท จำนวน 50 คน ดำเนินการโดยวิธีสุ่มแบบบังเอิญ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย 1) แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอ 2) แบบประเมินผลการรับรู้ 3) แบบประเมินความพึงพอใจ ผลการวิจัยได้พัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บงกชไอซีที จำนวน 1 เรื่อง ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา พบว่า อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.66) ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.54) ผลการประเมินด้านการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.48) และผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.48) ดังนั้น หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บงกชไอซีทีสามารถนำไปได้จริง

คำสำคัญ: หนังสืออิเล็กทรอนิกส์, แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง, บงกชไอซีที, Mellow POP อสมท

Abstract

This research aimed to 1) develop an electronic book for public relations on the Mellow POP MCOT streaming platform on Google Sites, 2) assess the quality of the developed media, 3) evaluate the audience's perception of the developed media, and 4) evaluate the audience's satisfaction with the developed media. The study sample consisted of 50 Mellow POP MCOT streaming viewers, selected by accidental sampling. The research tools included 1) a content and presentation quality assessment form; 2) a perception assessment form; and 3) a satisfaction assessment form. The research resulted in the development of an electronic book for public relations on the Mellow POP MCOT streaming platform on Google Sites. The content quality assessment by content experts was rated at a good level ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.66), and the presentation quality was rated at a very good level ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.54). The sample's perception was rated at the highest level ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.48), and the sample's satisfaction was also rated at the highest level ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.48). Therefore, the electronic book for public relations on the Mellow POP MCOT streaming platform on Google Sites can be practically applied.

Keywords: Electronic Book, Streaming Platform, Google Site, Mellow POP MCOT

บทนำ

การพัฒนาเทคโนโลยีสมัยใหม่ก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงภายใต้บริบทที่เชื่อมโยงต่อเนื่องกันในลักษณะเศรษฐกิจเครือข่าย หรือที่เรียกว่า “Networked Economy” มีการเปลี่ยนแปลงเคลื่อนย้ายอย่างรวดเร็ว ซึ่งการพัฒนาเทคโนโลยีสื่อสารและสารสนเทศ ส่งผลให้โลกมีสภาพเหมือนเป็นหนึ่งเดียว มีการแข่งขันสูงส่งผลกระทบในวงกว้างต่อผู้ผลิตและผู้บริโภคอย่างไม่เคยปรากฏมาก่อน และเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการที่ทำให้ทรัพยากรมนุษย์เกิดการปรับตัวและพัฒนาให้เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่อยู่ในโลกเศรษฐกิจใหม่ของสังคมอุดมปัญญา เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือเทคโนโลยีดิจิทัล ไม่ใช่เพียงเรื่องการพัฒนาเทคโนโลยี แต่ต้องเป็นการนำเทคโนโลยีไปใช้ให้เกิดการพัฒนาขึ้น (Digital for Development) หมายถึง การนำเทคโนโลยีไปใช้โดยมองความต้องการของสังคมเป็นตัวตั้ง เช่น พัฒนาขีดความสามารถ ลดความเหลื่อมล้ำในสังคม อนุรักษ์สิ่งแวดล้อม ฯลฯ หรือไปให้ถึงชุมชน ให้ชุมชนสามารถใช้งานได้เพื่อตอบโจทย์ในบริบทของตนเอง จากกระแสความเปลี่ยนแปลงของโลก พบว่ามีถึง 12 เรื่อง ที่มีผลกระทบสูงต่อไปนั้ 1) โครงสร้างพลังงาน 2) อินเทอร์เน็ต 3) การเชื่อมต่อ 4) การเดินทาง 5) ห่วงโซ่อุปทาน 6) ความปลอดภัย 7) การเงิน 8) ฐานข้อมูลขนาดใหญ่ 9) ความเปลี่ยนแปลงทางภูมิอากาศ (Climate Change) 10) ภาคการผลิต 11) สื่อสังคมออนไลน์ และ 12) การดูแลสุขภาพ คนไทยเป็นชาติหนึ่งที่ใช้สื่อสังคมออนไลน์ดังที่กล่าวถึงมากเป็นอันดับต้น ๆ ของโลก ซึ่งการใช้ก็มีทั้งประโยชน์และโทษ [1] ทั้งนี้หากกล่าวถึงประโยชน์แล้วการที่จะให้เด็กและเยาวชนสนใจอ่านหนังสือเพิ่มมากขึ้น ผู้จัดทำควรผลิตในรูปแบบสื่อดิจิทัลบนแพลตฟอร์มออนไลน์

หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ หรือ E-Book เป็นคำภาษาต่างประเทศ ย่อมาจากคำว่า Electronic Book หมายถึง หนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นเอกสารในรูปแบบดิจิทัลที่น่าเสนอ ข้อมูลในลักษณะข้อความ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียงต่าง ๆ ที่จัดเก็บในรูปแบบอิเล็กทรอนิกส์ ที่สามารถเชื่อมโยงข้อมูลที่สัมพันธ์ของเนื้อหาถึงกันได้ผ่านจอคอมพิวเตอร์ ไม่ว่าเนื้อหานั้นจะอยู่ในแฟ้มเดียวกันหรืออยู่คนละแฟ้ม หากเป็นการเชื่อมโยงข้อความที่เป็นตัวอักษรหรือตัวเลข เรียกว่า “ข้อความหลายมิติ” (Hypertext) และหากข้อมูลนั้นเป็นการเชื่อมโยงลักษณะภาพ เสียง และ ภาพเคลื่อนไหว เรียกว่า “สื่อหลายมิติ” (Hypermedia) โดยปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลคอมพิวเตอร์ที่สามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจอคอมพิวเตอร์ ตลอดจนมีปฏิสัมพันธ์และโต้ตอบกับผู้อ่านได้ อีกประการหนึ่งที่สำคัญก็คือ หนังสืออิเล็กทรอนิกส์สามารถปรับปรุงข้อมูลให้ทันสมัยได้ตลอดเวลา ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้จะไม่มีในหนังสือธรรมดาทั่วไป โดยปัจจุบันหนังสืออิเล็กทรอนิกส์นิยมอัปโหลดขึ้นกูเกิลไซต์ [2] ทั้งนี้กูเกิลไซต์ คือ แอปพลิเคชันออนไลน์ที่ช่วยในการประชาสัมพันธ์โดยสามารถเชื่อมโยงเนื้อหา ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบภาพ ไฟล์เสียง หรือวิดีโอ ที่ผู้อ่านสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้อย่างสะดวก เพราะไม่ว่าจะอยู่ที่ไหน เวลาใด ก็สามารถเข้าชมได้ตลอดเวลา ทั้งยังมีคุณสมบัติในการสร้างไซต์ที่ทำให้ง่ายต่อการออกแบบ ปรับแต่งได้ตามต้องการ และดูเป็นมืออาชีพ โดยไม่ต้องมีความรู้เรื่องวิธีเขียนโค้ดด้วยตนเอง [3] จัดวางรูปแบบได้หลากหลาย มีเทมเพลตเริ่มต้นให้เลือก สามารถอัปโหลดและแบ่งปันเนื้อหาได้ เช่น ปฏิทิน แผนที่ สเปรดชีต งานนำเสนอ และอื่น ๆ สามารถตั้งสิทธิผู้เข้าชม และตั้งค่าให้แก้ไขได้หลายคน เพื่อให้ไซต์ทำงานได้มากขึ้น และใช้งานได้ดีทั้งบนเดสก์ท็อปและหน้าจอมือถือ [4] โดยเหตุที่แพลตฟอร์ม คือ รากฐานหรือกรอบการทำงานที่อำนวยความสะดวกในการโต้ตอบ อุตสาหกรรม หรือการแลกเปลี่ยนสินค้า บริการ หรือข้อมูล ทำหน้าที่เป็นตัวกลางเชื่อมโยงผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่แตกต่างกันและเปิดใช้งานการทำงานร่วมกัน มีโครงสร้างที่รองรับฟังก์ชันและบริการต่าง ๆ โดยมีภาคีเทคโนโลยีเพื่อให้เกิดการโต้ตอบที่ราบรื่นในบริบททางด้านไอที เรามักได้ยินคำว่า “Computer Platform” ซึ่งโดยทั่วไป จะหมายถึงระบบปฏิบัติการ และฮาร์ดแวร์คอมพิวเตอร์ อาทิ แล็บท็อปสมัยใหม่ที่ใช้ Windows เป็นระบบปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์ Apple ที่ใช้ระบบปฏิบัติการ Mac OS X เป็นต้น นอกจากนี้ เราอาจสังเกตได้ว่า โซเชียลมีเดียต่าง ๆ อาทิ Facebook, X (Twitter) และ Instagram ล้วนไม่นิยมถูกเรียกสรรพนามแทนด้วยคำว่า “โซเชียลเน็ตเวิร์ก” อีกต่อไปแล้ว เพราะทุกวันนี้ สิ่งเหล่านี้ ได้ถูกเรียกแทนว่า “แพลตฟอร์มออนไลน์” [5]

โดยเหตุที่ บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) นอกจากจะเป็นสื่อวิทยุโทรทัศน์แล้ว ยังมีสถานีวิทยุฯ MCOT RADIO Network ผ่านอินเทอร์เน็ตบนแพลตฟอร์มต่าง ๆ อีกทั้งยังทำกิจกรรมส่งเสริมการตลาดบนสื่อออนไลน์ โดยมีการพัฒนาปรับปรุงเพื่อขยายฐานผู้ชมจากสื่อดั้งเดิมไปสู่สื่อดิจิทัล พร้อมทั้งใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) เป็นช่องทางในการประชาสัมพันธ์ต่าง ๆ [6] ในปีพ.ศ. 2565 หน่วยงานจึงได้ทำการปรับเปลี่ยนจากคลื่น Mellow FM 97.5 MHz เป็นรูปแบบแพลตฟอร์มเพลงออนไลน์เต็มรูปแบบอันดับแรก ๆ ที่สะท้อนให้เห็นถึงความพร้อมที่จะเติบโตไปพร้อมกับกลุ่มผู้ฟังฐานเดิม ซึ่ง Mellow POP อสมท นับว่าเป็นแพลตฟอร์มเพลงออนไลน์สายไอดอล ที่เน้นเพลงฮิตติดกระแส T-POP และ Asian เปิดพื้นที่ให้เหล่าแฟนคลับได้ร่วมพินกับกลุ่มไอดอลที่ชื่นชอบ พร้อมคอนเทนต์ชั้นนำซึ่งมีฐานผู้ฟังส่วนใหญ่เป็นกลุ่มคนรุ่นใหม่ Gen Z ไปจนถึงมิลเลนเนียล (Millennial) ที่มีพฤติกรรมการฟังเพลงผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ [7]

แต่ในปัจจุบันยังไม่มีสื่อแนะนำแพลตฟอร์มเพลงออนไลน์เต็มรูปแบบของ Mellow POP อสมท ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีการออกแบบกราฟิกสวยงาม ทันสมัย น่าสนใจโดยอัปเดตขึ้นทุกเดือนเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้กว้างขวางมากยิ่งขึ้น ด้วยเหตุนี้หน่วยงานจึงมีความต้องการให้คณะผู้วิจัยดำเนินการจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ที่มีการออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บนยูทิลิตี้ เพื่อให้ผู้ชมที่ได้รับชมสื่อ ได้รับรู้ข้อมูล ข่าวสาร ได้อย่างถูกต้องและน่าสนใจ จึงเป็นที่มาของการดำเนินงานวิจัยและพัฒนาในครั้งนี้

1. วัตถุประสงค์การวิจัย

- 1.1 เพื่อพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บนยูทิลิตี้
- 1.2 เพื่อประเมินคุณภาพของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บนยูทิลิตี้
- 1.3 เพื่อประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บนยูทิลิตี้
- 1.4 เพื่อประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บนยูทิลิตี้

2. แนวคิดที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับหนังสืออิเล็กทรอนิกส์หรือ E-book

หนังสือ E-book [8] มีชื่อเรียกเต็ม ๆ ว่า Electronic book เป็นสื่อที่สร้างขึ้นโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ สามารถจัดเก็บข้อมูลได้เป็นจำนวนมากให้อยู่ในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เป็นสื่อที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ ประกอบด้วย ภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชัน ทำให้ผู้อ่านเข้าใจได้มากยิ่งขึ้น โดยยังปรับปรุงแก้ไขให้มีความทันสมัยได้ตลอดเวลา สามารถอ่านได้ผ่านทาง โทรศัพท์ แท็บเล็ต คอมพิวเตอร์ อุปกรณ์สื่อสารทุกชนิด ปัจจุบันได้มีการใช้ระบบการศึกษามากยิ่งขึ้น เนื่องจากเข้าถึงได้ง่ายและยังกระจายสื่อได้อย่างรวดเร็ว ในที่นี้คณะผู้วิจัยมีแนวคิดจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับยูทิลิตี้

ยูทิลิตี้ [9] คือ โปรแกรมในยูทิลิตี้เป็นแอปพลิเคชันหนึ่งในชุดการทำงานของ ยูทิลิตี้เคสเปช เป็นโปรแกรมที่อยู่ในรูปแบบของเว็บไซต์โดยที่ไม่จำเป็นต้องมีทักษะการเขียนโปรแกรมหรือการออกแบบ [10] สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ตามใจชอบ ทำงานร่วมกันได้อย่างเรียลไทม์ มีระบบป้องกันเรื่องการจำกัดสิทธิ์และการเป็นเจ้าของที่บุคคลภายนอกหากไม่มีลิงก์จะไม่สามารถเข้ามาแก้ไขข้อมูลของเราได้ อีกทั้งยังเป็นโปรแกรมที่ตัวยูทิลิตี้พัฒนาขึ้นเพื่อให้สามารถเข้าใช้บริการโปรแกรมได้ฟรี สามารถเพิ่มข้อความ ฝังโค้ด และยังสามารถลิงก์ข้อมูลได้จากยูทิลิตี้หรือเป็น ภาพ วิดีโอ เอกสาร อื่น ๆ ก็สามารถใส่เพิ่มเข้าไปได้ ในที่นี้คณะผู้วิจัยมีแนวคิดจัดทำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท โดยอัปเดตขึ้นทุกเดือนเพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายต่าง ๆ ได้มากขึ้น

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับ Mellow POP แพลตฟอร์มสตรีมมิ่งออนไลน์โดย บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน)

Mellow POP [11] คือ แพลตฟอร์มสตรีมมิ่งออนไลน์ที่อยู่ภายใต้ บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) ที่จะกลุ่มคนรุ่นใหม่ถึงกลุ่มคนวัยทำงาน เน้นแนวเพลง T-POP, Asian และรวมไปถึงเพลงฮิตติดกระแส [12] อีกทั้งยังมีการสะสมเหรียญผ่านการฟังเพลงเพื่อนำไปใช้ในกิจกรรมสุดพิเศษต่าง ๆ ซึ่งทาง Mellow POP ได้จัดทำตารางโปรแกรมในวันจันทร์-ศุกร์ ได้แก่ รายการ Mellow POP CHECK IN, Mellow POP SHOWTIME, ASIA STATION Mellow POP Idol PLAYROOM เพื่อเผยแพร่ทางช่องทางทุกสตรีมมิ่งและแพลตฟอร์มได้แก่ เฟซบุ๊ก ดิ็กต็อก อินสตาแกรม ยูทูบ และเอกซ์ โดยบริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) (บมจ. อสมท) เป็นรัฐวิสาหกิจสังกัดสำนักนายกรัฐมนตรี จัดทะเบียนในตลาดหลักทรัพย์แห่งประเทศไทยกลุ่มบริการ (Service) หมวดสื่อและสิ่งพิมพ์ (Media) โดยแปลงสภาพจากองค์การสื่อสารมวลชนแห่งประเทศไทย (อ.ส.ม.ท.) [6] ประกอบธุรกิจหลักด้านกิจการสื่อสารมวลชน ได้แก่ กิจการวิทยุโทรทัศน์ กิจการวิทยุกระจายเสียง หน่วยงานที่ให้บริการด้านข่าว สื่ออิเล็กทรอนิกส์ธุรกิจดิจิทัลและธุรกิจใหม่ [13] มุ่งมั่นดำเนินธุรกิจเพื่อสู่การเป็นองค์กรคุณภาพในธุรกิจสื่อที่สร้างสรรค์สังคมไทยให้สามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารอย่างเท่าเทียม ควบคู่ไปกับการดำเนินงานด้านความรับผิดชอบต่อสังคม โดยยึดมั่นในเจตนารมณ์ที่จะใช้ศักยภาพขององค์กรในฐานะสื่อมวลชน ในการขับเคลื่อนให้เกิดการพัฒนาเศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม ตามแนวคิด “สื่อที่ดีของสังคม ที่มีส่วนร่วมสร้างสังคมที่ดี” และให้ความสำคัญกับการสร้างประโยชน์สูงสุดให้แก่ผู้มีส่วนได้เสียทุกกลุ่มภายใต้การบริหารงานตามหลักธรรมาภิบาล ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาอย่างยั่งยืน [14] ในที่นี้คณะผู้วิจัยได้เป็นส่วนหนึ่งในการปฏิบัติงานในส่วนงาน Mellow POP โดย บริษัท อสมท จำกัด (มหาชน) จึงดำเนินการออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ตามความต้องการของหน่วยงานขึ้น

2.4 แนวคิดเกี่ยวกับ ADDIE MODEL

ADDIE MODEL [15] คือ หลักการออกแบบกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาอย่างเป็นระบบ มี 5 ขั้นตอนดังนี้ ขั้นตอน ที่ 1 Analysis (การคิดวิเคราะห์) ระบุปัญหาและแหล่งที่มาของปัญหา วินิจฉัยคำตอบ ขั้นตอน ที่ 2 Design (การออกแบบ) ต้องวางแผนกลยุทธ์โครงสร้างเพื่อที่จะทำให้ถึงเป้าหมายของงาน ขั้นตอน ที่ 3 Development (การพัฒนา) เป็นขั้นตอนในการสร้าง การออกแบบ โดยการเตรียมความพร้อมทั้งหมด ไม่ว่าจะเป็นข้อความ ภาพ เสียง และสร้างจัดการสร้างรูปแบบงานที่จะจัดทำขึ้น ขั้นตอน ที่ 4 Implementation (การดำเนินการ) เป็นการนำส่งข้อมูลเพื่อทดสอบก่อนนำไปใช้จริงเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขให้มีประสิทธิภาพก่อนนำไปทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย และขั้นตอน ที่ 5 Evaluation (การประเมินผล) เป็นการประเมินโดยการให้ทำแบบสอบถาม เพื่อนำไปวัดและประเมินผล โดยคณะผู้วิจัยได้นำแนวคิดดังกล่าวไปใช้ในขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ในครั้งนี้

3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 คุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บนยูทิลิตี้ที่พัฒนาขึ้น อยู่ในระดับดีขึ้น

3.2 ผลประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บนยูทิลิตี้ อยู่ในระดับมากขึ้นไป

3.3 ผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บนยูทิลิตี้ อยู่ในระดับมากขึ้นไป

4. วิธีดำเนินการวิจัย

4.1 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ มีดังนี้

4.1.1 หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บงกชไอที

4.1.2 แบบประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บงกชไอที

4.1.3 แบบประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บงกชไอที

4.1.4 แบบประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บงกชไอที

โดยเครื่องมือทุกชิ้นในการวิจัยครั้งนี้ได้ผ่านการประเมินค่า IOC ที่มีค่ามากกว่า .05 จากผู้เชี่ยวชาญด้านการวัด ประเมินผลที่มีการศึกษาตั้งแต่ระดับปริญญาโทขึ้นไป จำนวน 3 ท่าน เป็นที่เรียบร้อยแล้ว

4.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

4.2.1 ผู้ติดตาม Fan page Facebook Mellow POP จำนวน 212,000 คน (ข้อมูล ณ วันที่ 27 มกราคม พ.ศ. 2567) [16]

4.2.2 กลุ่มตัวอย่างได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบบังเอิญจากผู้ชมสตรีมมิ่ง Mellow POP ที่เคยรับชมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บงกชไอที และยินดีตอบแบบสอบถามจำนวน 50 คน

4.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ใช้การวัดผลจากแบบประเมิน โดยใช้สถิติ คือ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่าความสอดคล้อง IOC มากกว่า 0.5 ขึ้นไป

ในส่วนของขั้นตอนการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บงกชไอที ตามแนวทาง ADDIE Model [15] มี 5 ขั้นตอนได้แก่

ก. วิเคราะห์ (Analysis) คือ การศึกษาแนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บงกชไอที

ข. ออกแบบ (Design) คือ ออกแบบผ่านการร่าง จัดวางรูปแบบ สีที่ใช้ ภาพ กราฟิก และตัวอักษรที่น่าสนใจ ก่อนพัฒนาเป็นหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บงกชไอที ได้ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและให้คำแนะนำ

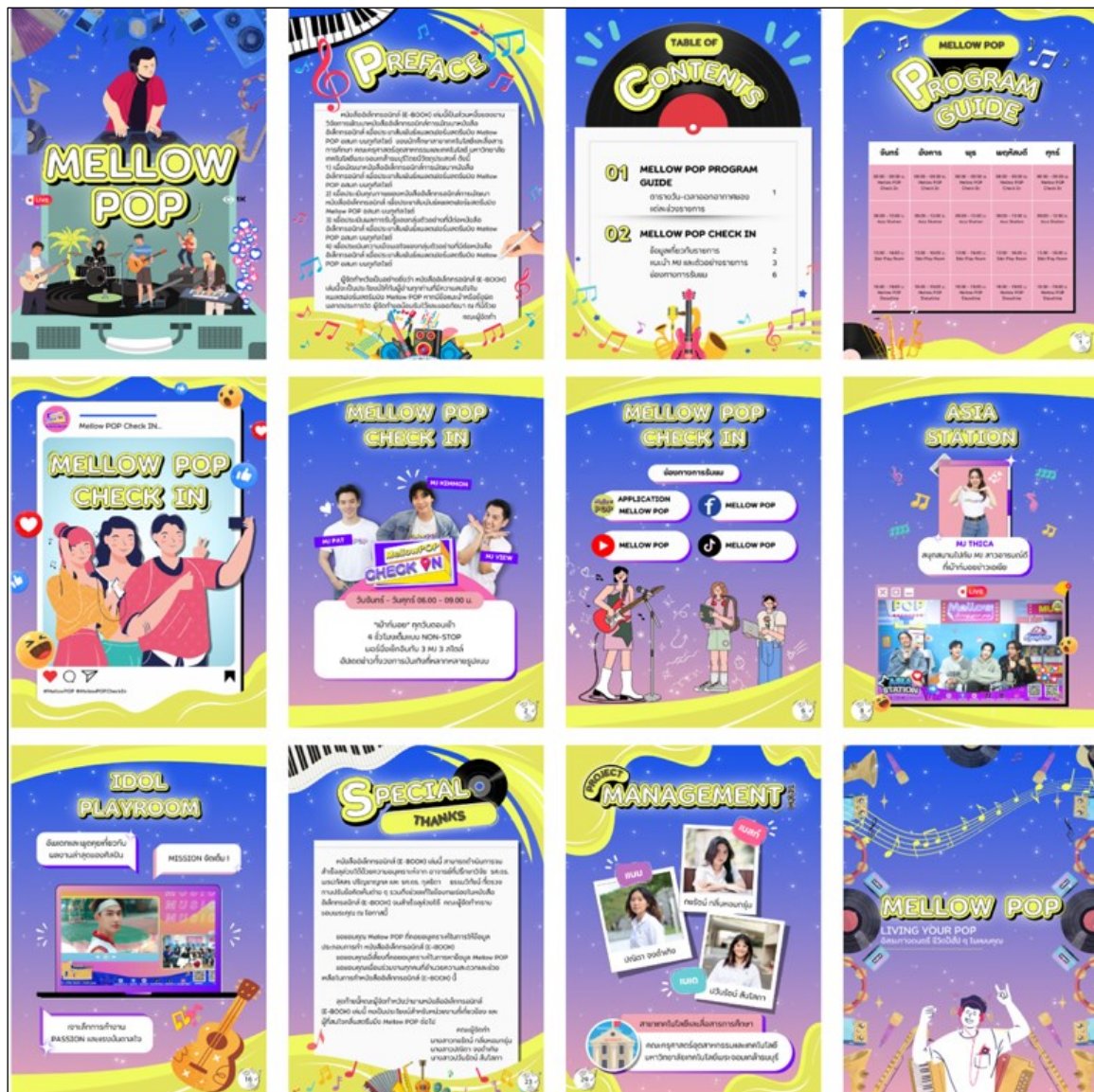
ค. พัฒนา (Development) พัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บงกชไอที

ง. นำไปใช้ (Implementation) โดยได้นำสื่อให้ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอจำนวนด้านละ 3 ท่าน ทำการตรวจสอบ และให้คำแนะนำอีกครั้ง ก่อนนำไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

จ. ประเมินผล (Evaluation) คือ การที่คณะผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลจากจากผู้ชมสตรึมมิง Mellow POP ที่เคยรับชมหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรึมมิง Mellow POP อสมท บงกกุลไซต์ โดยการตอบแบบสอบถามออนไลน์เพื่อประเมินผลการรับรู้และความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้สถิติค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในการวิเคราะห์ข้อมูล

6. ผลการวิจัย

6.1 ผลการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรึมมิง Mellow POP อสมท บงกกุลไซต์ จำนวน 1 เรื่อง โดยได้ดำเนินการออกแบบและพัฒนาตามแนวทาง ADDIE Model [15] ซึ่งมี 5 ขั้นตอน ได้แก่ วิเคราะห์ออกแบบ พัฒนา นำไปใช้ และ ประเมินผล จนกระทั่งสามารถพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 1 เรื่อง ดังนี้



รูปที่ 1-12 แสดงตัวอย่างหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรึมมิง Mellow POP อสมท



ภาพที่ 13-18 แสดงตัวอย่างกูเกิลไซต์ ช่องทางการเผยแพร่หนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท

6.2 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและด้านสื่อการนำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญ

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บนกูเกิลไซต์

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 เนื้อหามีความถูกต้อง	4.33	0.58	ดี
1.2 เนื้อหามีความกระชับ เข้าใจง่ายและน่าสนใจ	4.33	0.58	ดี
1.3 ความครบถ้วนของเนื้อหา	4.67	0.58	ดีมาก
ภาพรวม	4.44	0.53	ดี
2. ด้านการใช้ภาษาและภาพประกอบเนื้อหา			
2.1 ภาษาที่ใช้ถูกต้องและมีความเหมาะสม	4.00	1.00	ดี
2.2 ข้อความที่ใช้สื่อความหมายได้ชัดเจน	4.00	0.00	ดี
2.3 ภาพประกอบกับเนื้อหา มีความสอดคล้องกัน	4.67	0.58	ดีมาก
2.4 ภาพประกอบมีความเหมาะสมและถูกต้อง	4.33	1.15	ดี
ภาพรวม	4.25	0.75	ดี
สรุปผลการประเมิน	4.33	0.66	ดี

จากตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาโดยผู้เชี่ยวชาญที่มีต่องานวิจัย เรื่อง การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บัญชีโซเชียล มีเดียเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้ พบว่า มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.66) เมื่อพิจารณาในแต่ละด้านพบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยอันดับแรก ได้แก่ ด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.53) และรองลงมา คือ ด้านการใช้ภาษาและภาพประกอบเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.75) ตามลำดับ

ตารางที่ 2 แสดงผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บัญชีโซเชียล

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1. ด้านตัวอักษร			
1.1 ขนาดของตัวอักษรอ่านง่าย และชัดเจน	4.33	0.58	ดี
1.2 สีและรูปแบบตัวอักษรมีความสวยงามเด่นชัด	4.67	0.58	ดีมาก
1.3 การจัดวางตัวอักษรมีความสมดุลกับหน้ากระดาษ	4.67	0.58	ดีมาก
1.4 การเน้นความสำคัญของหัวข้อมีความชัดเจน ดึงดูดสายตา	4.33	0.58	ดี
1.5 ช่องว่างระหว่างตัวอักษรมีความเหมาะสมอ่านง่าย	4.67	0.58	ดีมาก
ภาพรวม	4.53	0.52	ดีมาก
2. ด้านภาพและกราฟิก			
2.1 ความชัดเจนของภาพและวิดีโอ	4.67	0.58	ดีมาก
2.2 ขนาดของภาพประกอบมีความเหมาะสม	4.33	0.58	ดี
2.3 ภาพที่ใช้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.67	0.58	ดีมาก
2.4 สีของภาพกราฟิกมีความสวยงาม	4.67	0.58	ดีมาก
ภาพรวม	4.58	0.51	ดีมาก
3. ด้านการออกแบบ			
3.1 การออกแบบองค์ประกอบมีความเหมาะสมสวยงาม	4.67	0.58	ดีมาก
3.2 การออกแบบมีความน่าสนใจ ดึงดูดผู้อ่าน	4.33	1.15	ดี
3.3 การจัดวางรูปภาพ และข้อความมีความเหมาะสม	5.00	0.00	ดีมาก
3.4 สีที่เลือกใช้มีความเหมาะสมกับรูปแบบที่นำเสนอ	4.67	0.58	ดีมาก
ภาพรวม	4.67	0.65	ดีมาก

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
4. ด้านการนำเสนอ			
4.1 รูปแบบการนำเสนอ มีความกระชับ และเข้าใจง่าย	4.33	0.58	ดี
4.2 การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บงกชเวิลด์ มีความเหมาะสม และน่าสนใจ	4.33	0.58	ดี
4.3 การเผยแพร่บนบงกชเวิลด์สามารถเข้าถึงผู้อ่านได้ง่ายและสะดวก	4.67	0.58	ดีมาก
ภาพรวม	4.44	0.53	ดี
สรุปผลการประเมิน	4.56	0.54	ดีมาก

จากตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญที่มีต่องานวิจัย เรื่อง การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บงกชเวิลด์ เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดไว้พบว่า มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.54) เมื่อพิจารณาในแต่ละด้านพบว่ารายการที่มีค่าเฉลี่ยอันดับแรก ได้แก่ ด้านการออกแบบ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.65) รองลงมา คือ ด้านภาพและกราฟิก มีค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.58$, S.D. = 0.51) ด้านตัวอักษร มีค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.52) และด้านการนำเสนอ มีค่าเฉลี่ย อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.53) ตามลำดับ

6.3 ผลประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 3 แสดงผลประเมินผลการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บงกชเวิลด์

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการรับรู้
1. ท่านรับรู้ว่ามีแพลตฟอร์ม Mellow POP เป็นแพลตฟอร์มมีลิขสิทธิ์ สตรีมมิ่งที่ตอบโจทย์คนฟังรุ่นใหม่	4.70	0.54	มากที่สุด
2. ท่านรับรู้ว่ามีวัน เวลา การสตรีมมิ่งของรายการต่าง ๆ ใน MELLOW POP	4.58	0.54	มากที่สุด
3. ท่านรับรู้ว่ามีรายการ MELLOW POP CHECK IN เรื่องเล่าต่าง ๆ ใน Platform ออนไลน์	4.64	0.54	มากที่สุด
4. ท่านรับรู้ว่ามีรายการ MELLOW POP CHECK IN ข่าววงการบันเทิง ว่ามีความทันต่อสถานการณ์ปัจจุบัน	4.74	0.49	มากที่สุด
5. ท่านรับรู้ว่ามีรายการ ASIA STATION ว่าเป็นรายการที่นำเสนอข่าวที่ทันกระแสของศิลปินและไอดอล	4.78	0.49	มากที่สุด
6. ท่านรับรู้ว่ามีรายการ ASIA STATION ในส่วนของ กระแส T-POP K-POP และ Influencer	4.66	0.50	มากที่สุด

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับการรับรู้
7. ท่านรับรู้รายการ IDOL PLAYROOM ว่าทำให้เห็นถึงมุมมองที่หลากหลายของศิลปินต่าง ๆ	4.76	0.50	มากที่สุด
8. ท่านรับรู้รายการ IDOL PLAYROOM ว่ามี Challenge ให้ศิลปินต่าง ๆ ได้เล่น	4.66	0.50	มากที่สุด
9. ท่านรับรู้รายการ MELLOW POP SHOWTIME ช่วง MELLOW POP SHOWPROUD ว่ามีการแสดงความสามารถของผู้ร่วมรายการ	4.82	0.51	มากที่สุด
10. ท่านรับรู้รายการ MELLOW POP SHOWTIME ช่วง MELLOW POP SHOW PROUD ว่ามีกิจกรรมให้ร่วมสนุกสำหรับผู้ร่วมรายการ	4.76	0.51	มากที่สุด
สรุปผลการประเมิน	4.71	0.48	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ผลประเมินการรับรู้ที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิง Mellow POP อสมท บกยูเกิลไซด์ พบว่า โดยรวมมีการรับรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.48) เมื่อพิจารณาในแต่ละรายการ พบว่ารายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ รับรู้รายการ MELLOW POP SHOWTIME ช่วง MELLOW POP SHOWPROUD ว่ามีการแสดงความสามารถของผู้ร่วมรายการ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.82$, S.D. = 0.51) และรายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยรองลงมา ได้แก่ รับรู้รายการ ASIA STATION ว่าเป็นรายการที่นำเสนอข่าวที่ทันกระแสของศิลปินและไอดอล มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.49) และรับรู้รายการ IDOL PLAYROOM ว่าทำให้เห็นถึงมุมมองที่หลากหลายของศิลปินต่าง ๆ ($\bar{X} = 4.76$, S.D. = 0.50) ตามลำดับ

6.4 ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่าง

ตารางที่ 4 แสดงผลประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิง Mellow POP อสมท บกยูเกิลไซด์

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ด้านเนื้อหา			
1.1 เนื้อหามีความน่าเชื่อถือ	4.74	0.44	มากที่สุด
1.2 เนื้อหาที่น่าสนใจ	4.76	0.43	มากที่สุด
1.3 เนื้อหากระชับ ชัดเจน เข้าใจง่าย	4.75	0.44	มากที่สุด
ภาพรวม	4.68	0.50	มากที่สุด
2. ด้านการออกแบบกราฟิก ภาพ และตัวอักษร			
2.1 ภาพประกอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหา	4.76	0.48	มากที่สุด
2.2 ขนาดภาพมีความเหมาะสม	4.76	0.48	มากที่สุด

รายการที่ประเมิน	ผลการวิเคราะห์		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
2.3 การจัดองค์ประกอบภาพมีความสวยงาม อ่านง่าย	4.75	0.48	มากที่สุด
2.4 สีของภาพกราฟิกมีความสวยงาม	4.77	0.48	มากที่สุด
2.5 การออกแบบมีความสวยงามและน่าสนใจ	4.76	0.48	มากที่สุด
2.6 ขนาดของตัวอักษรมีความพอดี อ่านง่าย	4.76	0.48	มากที่สุด
ภาพรวม	4.74	0.48	มากที่สุด
3. ด้านการนำเสนอ			
3.1 รูปแบบการนำเสนอมีความกระชับเข้าใจง่าย	4.82	0.39	มากที่สุด
3.2 การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บณูเกิลไซต์ มีความเหมาะสม และน่าสนใจ	4.82	0.39	มากที่สุด
3.3 การเผยแพร่บนยูทูปสามารถเข้าถึงผู้อ่านได้ง่ายและสะดวก	4.81	0.39	มากที่สุด
ภาพรวม	4.72	0.47	มากที่สุด
สรุปผลการประเมิน	4.72	0.48	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 ผลประเมินความพึงพอใจสำหรับกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บณูเกิลไซต์ พบว่า โดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.48) เมื่อพิจารณาในแต่ละรายการ พบว่ารายการประเมินที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ด้านการออกแบบกราฟิก ภาพ และตัวอักษร มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.74$, S.D. = 0.48) รองลงมา คือ ด้านการนำเสนอ มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.47) และด้านเนื้อหา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.68$, S.D. = 0.50) ตามลำดับ

7. สรุปผลการวิจัย

คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บณูเกิลไซต์ จำนวน 1 เรื่อง ผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา พบว่า อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.66) ผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.54) ผลการประเมินด้านการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.48) และผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.48)

8. อภิปรายผลการวิจัย

ผลการพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บณุกีฬาใต้ ประกอบด้วย หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งการออกแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ อิงตามแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบของ ADDIE Model [15] มาประยุกต์ใช้ดังนี้ 1) ขั้นตอนการวิเคราะห์ (Analysis) 2) ขั้นตอนการออกแบบ (Design) 3) ขั้นตอนการพัฒนา (Development) 4) ขั้นตอนการนำไปใช้ (Implementation) นำหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บณุกีฬาใต้ ไปให้กลุ่มตัวอย่างที่ได้รับชมสื่อและยินดีตอบแบบสอบถาม ด้วยวิธีการสุ่มแบบบังเอิญ จำนวน 50 คน 5) ขั้นตอนการประเมินผล (Evaluation) นำผลการประเมินที่ได้ไปวิเคราะห์คำนวณทางสถิติและสรุปผล ผลการวิจัยพบว่า ผลการหนังสืออิเล็กทรอนิกส์โดยใช้แนวคิด ADDIE Model ทำให้ได้สื่อออกมามีความน่ารับชม มีองค์ประกอบทางการออกแบบและพัฒนาครบถ้วน

ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บณุกีฬาใต้ พบว่า มีคุณภาพโดยรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.66) เนื่องจากมีการนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบของหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ ทำให้สื่อที่นำเสนอมีความกระชับสั้นแต่ได้ใจความที่ครบถ้วน มีการนำเสนอผ่านภาพประกอบและวิดีโอที่สวยงาม และมีผลการประเมินคุณภาพด้านสื่อการนำเสนอโดยผู้เชี่ยวชาญ โดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.54) เนื่องจากการออกแบบองค์ประกอบมีความสวยงาม น่าสนใจ ดึงดูดผู้อ่าน การจัดวางรูปภาพ สีที่เลือกใช้ และข้อความมีความเหมาะสม ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิศรุต เงินโสภา และ นพดล ผู้มีจรรยา [17] ที่ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบปฏิสัมพันธ์ร่วมกับการสอนแบบเพื่อนคู่คิด เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณในการพัฒนาโครงงาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทพมงคลรังษี ผลการวิจัย พบว่า การประเมินคุณภาพหนังสืออิเล็กทรอนิกส์แบบปฏิสัมพันธ์ร่วมกับการสอนแบบเพื่อนคู่คิด เรื่อง แนวคิดเชิงคำนวณในการพัฒนาโครงงาน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทพมงคลรังษี ด้านเทคนิค มีคุณภาพในภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.59$, S.D. = 0.44) เช่นเดียวกัน ทั้งนี้ยังพบว่างานวิจัยดังกล่าวนำแนวคิดเรื่อง ADDIE Model มาใช้ในการผลิตสื่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เช่นเดียวกัน ดังนั้นในการผลิตสื่อเพื่อให้ได้คุณภาพระดับดี นักวิชาการจึงควรนำแนวคิดเรื่อง ADDIE Model เป็นแนวทางในการปฏิบัติการให้ครบทั้ง 5 ขั้นตอนเพื่อให้ได้สื่อที่ดีมีคุณภาพ เหมาะสมต่อการนำไปใช้งานได้จริง

ผลประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บณุกีฬาใต้ พบว่า โดยรวมมีการรับรู้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.71$, S.D. = 0.48) และผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บณุกีฬาใต้ พบว่า มีโดยรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.48) สอดคล้องงานวิจัยของ กุลธิดา ธรรมวิวัฒน์ และคณะ [18] ได้ศึกษาวิจัย เรื่อง การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับเทคโนโลยีควาร์โค้ดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ ผลการวิจัย พบว่า การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ร่วมกับเทคโนโลยีควาร์โค้ดการรู้เท่าทันสื่อสังคมออนไลน์ มีผลการประเมินการรับรู้ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในผลการรับรู้มากที่สุด ($\bar{X} = 4.54$, S.D. = 0.59) ทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องสื่อประชาสัมพันธ์สมัยใหม่ [19] ที่ว่า สื่อที่เอื้อให้ผู้ส่งสารและผู้รับสารทำหน้าที่ส่งสารและรับสารได้พร้อมกัน เป็นการสื่อสารสองทาง นอกจากนี้สื่อดิจิทัลบนแพลตฟอร์มออนไลน์ยังมีคุณสมบัติพิเศษในการส่งสารได้หลายรูปแบบ ได้แก่ ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงข้อความ และสื่อแบบประสม ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมการเปิดรับของกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็น เจน Z ที่มีพฤติกรรมเปิดรับและมีความพึงพอใจต่อสื่อบนแพลตฟอร์มออนไลน์ในระดับมาก [20] การใช้สื่อออนไลน์ของกลุ่มคนเจนนี้มีแนวโน้มอย่างรวดเร็วทางด้านเทคโนโลยี เนื่องจากหาเสพข่าวสารตลอดเวลา อีกทั้งยังเรียนรู้เทคโนโลยีได้ง่าย เนื่องจากการใช้อุปกรณ์สื่อสารทำให้เรียนรู้และปรับใช้งานกับเทคโนโลยีต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันอยู่แล้ว

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะจากผลการวิจัย

การพัฒนาหนังสืออิเล็กทรอนิกส์เพื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บงกเกลิไซต์สามารถนำสื่อที่พัฒนามาเผยแพร่ได้ในทุกช่องทางบนแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆ ของ Mellow POP เช่น แอปพลิเคชัน เฟซบุ๊ก อินสตาแกรม ยูทูบ หรือติ๊กต็อก เพื่อเพิ่มความสะดวกและเพิ่มอัตราการเข้าถึงของผู้ชมได้อย่างครอบคลุม ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจคอนเทนต์บนแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท และเป็นที่ยึดจกมากยิ่งขึ้น

8.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ควรออกแบบและพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง Mellow POP อสมท บงกเกลิไซต์โดยนำเสนอภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อขยายการเข้าถึงที่จากเดิมรับรู้ได้เพียงภายในประเทศ กลายเป็นผู้ชมนอกประเทศหรือชาวต่างชาติก็สามารถรับรู้และเข้าใจได้ เนื่องจากฐานผู้ฟังและศิลปินเพลงเริ่มขยายออกไปทางเอเชียเพิ่มมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- [1] The National Press Council of Thailand, "How does digital technology address social issues?," [Online]. Available: <https://www.presscouncil.or.th/7918>. [Accessed: June 11, 2024].
- [2] N. Daloh, "Basic knowledge about e-Books," [Online]. Available: <https://www.stw.ac.th/wp-content/uploads/2016/12/eBook-Series1.pdf>. [Accessed: June 11, 2024].
- [3] R. Wita and J. Chawachat, "Web authoring tools: Google Sites," [Online]. Available: https://www2.cs.science.cmu.ac.th/courses/204100/lib/exe/fetch.php?media=2017s1:t2y60lab04_google_sites.pdf. [Accessed: June 11, 2024].
- [4] Thai Config Co., Ltd., "What is Google Sites?" [Online]. Available: <https://thaiconfig.com/google-workspace/what-is-google-sites/>. [Accessed: June 11, 2024].
- [5] W. Thongsuk, "What exactly is a platform? Why is it being talked about so much these days? Everyone needs to know this in today's world!!," [Online]. Available: <https://talkatalka.com/blog/what-is-a-platform/>. [Accessed: June 11, 2024].
- [6] MCOT Public Company Limited, "Business overview," [Online]. Available: <https://investor.mcot.net/th/corporate-info/business-overview>. [Accessed: June 17, 2024].
- [7] Mellow POP, "MCOT launches 'Mellow POP' to shake up the music streaming industry," [Online]. Available: <https://mellowpop.mcot.net/article/1875/1875>. [Accessed: June 11, 2024].
- [8] English Gang the Future in Your Home, "E-books: Another online learning medium," [Online]. Available: <https://englishgang.com/e-book-มีชื่อเรียกเต็มๆว่า-electronic-book/>. [Accessed: June 17, 2024].

-
- [9] DEMETER ICT, "Create websites easily without coding using Google Sites," [Online]. Available: <https://www.dmit.co.th/th/google-workspace-updates-th/easy-to-create-website-no-programmers-with-google-sites/>. [Accessed: June 17, 2024].
- [10] mindphp, "What is Google Sites?" [Online]. Available: https://www.mindphp.com/บทความ/google-for-work/7368-google-sites.html#google_vignette. [Accessed: June 17, 2024].
- [11] MGR ONLINE, "MCOT launches 'Mellow POP' to enter the music streaming market and expand its reach," [Online]. Available: <https://mgronline.com/business/detail/9650000069093>. [Accessed: June 17, 2024].
- [12] S. Jaroenmukayanan, "MCOT unveils 'Mellow POP' with a grand launch targeting teenagers," [Online]. Available: <https://www.beartai.com/buzz/1116801>. [Accessed: June 17, 2024].
- [13] MCOT Public Company Limited, "General info," [Online]. Available: <https://investor.mcot.net/th/corporate-info/general-info>. [Accessed: June 18, 2024].
- [14] MCOT Public Company Limited, "Sustainability policy," [Online]. Available: <https://investor.mcot.net/th/sustainability/sustainability-policy>. [Accessed: June 18, 2024].
- [15] Ch. Santajit, "ADDIE model," [Online]. Available: <https://www.gotoknow.org/posts/520517>. [Accessed: June 17, 2024].
- [16] Mellow POP: Living Your Pop, "Mellow POP," [Online]. Available: <https://www.facebook.com/MellowPOP.TH>. [Accessed: June 16, 2024].
- [17] W. Ngoensopha and N. Phumeechanya, "The development of interactive e-book with think-pair-share in computational concepts in project development for grade 10 student of Thepmongkhonrangsri School," *Proc. 15th Nat. NPRU Conf.*, 2023.
- [18] K. Thamwipat et al., "The development of electronic book combined with the QR code technology titled in 'Social Media Literacy'," *Siam Commun. Rev.*, vol. 20, no. 1, pp. 119-130, January -June 2021.
- [19] B. Thitinan, "The role of new digital media (NDM) in the construction of social values and identity of youths in Bangkok," [Online]. Available: <https://libdoc.dpu.ac.th/research/149786.pdf>. [Accessed: June 16, 2024].
- [20] COTACTIC, "4 strategies to win over Gen Z customers: Secret (not so secret) techniques you can't miss," [Online]. Available: <https://www.cotactic.com/blog/4-strategy-for-gen-z/>. [Accessed: June 18, 2024].