

1.1ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคสมัยที่ Smart Phone และ Application Android เข้ามามีบทบาททุกทีในประเทศไทย ไม่ว่าจะเป็นฐานะไหนทุกคนต่างได้ใช้ Smart Phone ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านต่างๆและทั้งรับรู้ข่าวสารได้ รวดเร็วกว่าสื่อหลายอย่างทำให้ทุกวันนี้ผู้คนต่างหันมาใช้ Smart Phoneที่มีApplication Androidในการ สืบค้นหาข้อมูลในด้านต่างๆทั้ง หาความรู้,ชมวิดีโอออนไลน์หรือหาข่าวสารที่รวดเร็วรวมทั้งยังมีข้อมูล ที่หลากหลายง่ายต่อการเข้าใจของแต่ละคนทำให้กลุ่มของผผจึงเลือกพัฒนา Application Android เพื่อ การทดลองวิทยาศาสตร์ เพื่อเสนอและ แนะนำการทดลองที่ถูกต้องและปลอดภัยให้กับผู้คนที่เข้ามาใช้งานให้มีความเข้าใจในการทดลองมากขึ้น

เพราะปัจจุบัน Smart Phone ที่มี Application Android เข้ามามีบทบาทในชีวิตของเรามากขึ้นทั้ง ด้านการทำงานการติดต่อกันหรือการคุยกันผ่านโลกออนไลน์ละการสืบค้นหาข้อมูลในด้านต่างๆที่ รวดเร็วและง่ายดายทำให้เป็นที่นิยมของคนในปัจจุบันอย่างมาก แต่ก็ยังมีคนบางส่วนที่ยังไม่รู้ข้อมูลหรือยังไม่รู้จักวิธีการทดลองวิทยาศาสตร์อย่างปลอดภัยและถูกต้อง ดังนั้นกลุ่มคณะผู้จัดทำจึงคิดที่จะทำ Application เกี่ยวกับ การทดลองวิทยาศาสตร์ที่จะนำเสนอข้อมูล ในการทดลองต่างๆและการป้องกันความปลอดภัยของแต่ละการทดลอง

1.2 กรอบแนวคิดการวิจัย



1.3 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อสร้างแอปพลิเคชันการทดลองวิทยาศาสตร์ (LABKID) เพื่อพัฒนา
2. เพื่อประเมินคุณภาพของแอปพลิเคชันการทดลองวิทยาศาสตร์ (LABKID)
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้แอปพลิเคชันการทดลองวิทยาศาสตร์ (LABKID)

1.4 สมมติฐานของการวิจัย

- 1.สามารถสร้างแอปพลิเคชันการทดลองวิทยาศาสตร์ (LABKID)
- 2.กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่างที่ใช้แอปพลิเคชันการทดลองวิทยาศาสตร์ (LABKID)
- 3.สามารถประเมินคุณภาพของแอปพลิเคชันการทดลองวิทยาศาสตร์ (LABKID)

1.5 ขอบเขตของการวิจัย

เนื้อหา

แอปพลิเคชันทดลองวิทยาศาสตร์(LAB KID)เป็นแอปพลิเคชันแนะนำการทดลองวิทยาศาสตร์ที่จะแสดงเนื้อหาที่
ผู้ใช้สามารถหาอุปกรณ์ใช้ได้ในทุกที่และสามารถทดลองได้เองโดย จะใช้ภาษาที่ใช้ในการพัฒนา คือภาษา Dart ซึ่ง
ภายในจะมีการทำเทคโนโลยี QR Code มาใช้ในการสแกนเพื่อแสดงวิดีโอในการทดลองขึ้นมาแสดงให้ผู้ใช้งานได้
เกิดความเข้าใจได้ง่ายยิ่งขึ้น

2.ประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

นักเรียนนักศึกษาสาขาไอที 30 คน

3.พื้นที่ใช้ในการศึกษา

วิทยาลัยเทคนิคเชียงใหม่ จังหวัดเชียงใหม่

1.6 นิยามศัพท์

1. แอปพลิเคชัน (Application) หมายถึง โปรแกรม หรือชุดสั่ง ที่ใช้ควบคุมการทำงานของคอมพิวเตอร์เคลื่อนที่ และอุปกรณ์ต่อพ่วงต่างๆ เพื่อให้ทำงานตามคำสั่ง และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ โดยแอปพลิเคชัน (Application) จะต้องมีสิ่งที่เรียกว่า ส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface หรือ UI) เพื่อเป็นตัวกลางการใช้งานต่างๆ

2.

3.

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- ผู้ใช้ จะได้รับความรู้เกี่ยวกับการทดลองวิทยาศาสตร์มากขึ้น
- เมื่อมีความเข้าใจในการทดลองวิทยาศาสตร์มากขึ้นอาจส่งผลให้มีผู้สนใจในการทดลองวิทยาศาสตร์มากตามไปด้วย