

การออกแบบแอปพลิเคชันจับคู่ทางธุรกิจระหว่าง นักศึกษาภาพยนตร์กับผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสื่อ DESIGNING A BUSINESS MATCHING APPLICATION BETWEEN FILM STUDENTS AND ENTREPRENEURS IN THE MEDIA INDUSTRY

วันที่ได้รับบทความ 4 สิงหาคม 2565 วันที่แก้ไขเสร็จ 28 สิงหาคม 2565
วันที่ตอบรับเผยแพร่ 1 กันยายน 2565

จิตรตานันท์ ปานแก้ว*
Chittanan Pankaeo*
นพดล อินทร์จันทร์**
Noppadol Inchan**

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบแอปพลิเคชันต้นแบบสำหรับจับคู่ทางธุรกิจระหว่างนักศึกษาภาพยนตร์กับผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสื่อ โดยเป็นการศึกษาแบบวิจัยและพัฒนา เก็บข้อมูลจากผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) กลุ่มบริษัทด้านสื่อและการผลิตภาพยนตร์ (กลุ่มผู้ว่าจ้าง) จำนวน 3 บริษัท ประกอบด้วย บริษัท Phenomena, บริษัท Unbox Now และบริษัท About Art Work โดยดำเนินการ

*นิสิตปริญญาโท วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

*M.A. College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University
Email: fangctn42@gmail.com

**ผศ.ดร. อาจารย์ที่ปรึกษา วิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

**Assistant Professor Dr. Thesis Advisor, College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University Email: noppadoli@g.swu.ac.th

สัมภาษณ์เชิงลึกกับเจ้าหน้าที่หรือพนักงานที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานดูแลด้านบุคคล 2) นิสิตนักศึกษาจบใหม่และศิษย์เก่า (กลุ่มผู้ถูกว่าจ้าง) จาก 4 มหาวิทยาลัย ที่มีการเรียนการสอนด้านภาพยนตร์โดยตรง ประกอบด้วย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยศิลปากร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ จำนวน 300 คน โดยนำข้อมูลของทั้งสองกลุ่มมาวิเคราะห์เพื่อออกแบบแอปพลิเคชันเบื้องต้น จากนั้นนำต้นแบบแอปพลิเคชันให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแอปพลิเคชันตรวจสอบและให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผลการวิจัย พบว่า ต้นแบบแอปพลิเคชันจับคู่ทางธุรกิจระหว่างนักศึกษาภาพยนตร์กับผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสื่อที่ออกแบบขึ้น มีลักษณะเป็นสื่อสังคมออนไลน์รูปแบบหนึ่งสำหรับบุคลากรในอุตสาหกรรมสื่อได้มีพื้นที่ในการแสดงผลงานหรือคัดเลือกบุคลากรที่มีศักยภาพมาร่วมงาน โดยสามารถนำไปใช้งานได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ซึ่งผลประเมินด้านการออกแบบอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก มีวิธีการใช้งานที่สะดวก ง่ายต่อการติดต่อสื่อสาร เปิดโอกาสให้คนในวงการได้สร้างสัมพันธ์ต่อกัน และเพิ่มพื้นที่สำหรับเด็กรุ่นใหม่ที่กำลังเติบโตเข้าสู่อุตสาหกรรมสื่อได้

คำสำคัญ: การออกแบบแอปพลิเคชัน / อุตสาหกรรมสื่อ / นักศึกษาภาพยนตร์

Abstract

The objective of this research was to design a prototype business matching application between film students and entrepreneurs in the media industry which is a research and development study. Collected data from two participant were (1) a group of media and film production companies (employer group) consisted of three companies,

including Phenomena Co., Ltd, Unbox Now Co., Ltd and About Art Work Co., Ltd, using in-depth interviews with officers or employees and concerning personnel supervision work (2) New graduate students and alumni (employee group) were from four universities with direct film sources consisted of Srinakharinwirot University, Silpakorn University, King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang and Bangkok University, with a total of 300 students. Then the data of the two groups were analyzed to design an application draft. After the draft application is sent to design and application design experts to verify and provide recommendations to develop an application prototype. This research finding that the prototype business matching application between film students and entrepreneurs in the media industry has a form of social media for people in the media industry to have space to showcase their work or recruit potential personnel to work. Which can be used for the intended purpose. The design assessment result was at a very satisfactory level, convenient way to use easy to communicate. It could create more interest for users in the industry, which could create opportunities for people in the industry to create relationships with one another and increase the area for new generations to grow and enter the media industry.

Keyword: Application Design / Media Industry / Film Students

บทนำ

ภาพยนตร์นับเป็นสื่อแขนงหนึ่งที่มีเนื้อหาและรูปแบบอันหลากหลาย เป็นศาสตร์แห่งศิลปะประยุกต์ที่เชื่อมโยงศิลปะแขนงต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกันและนำเสนอให้ปรากฏออกมาในรูปของสื่อภาพเคลื่อนไหว และมีอิทธิพลอย่างมากในการสื่อสารกับสังคม นับเป็นสื่อหลักที่มีบทบาทในการขับเคลื่อนกระบวนการทางการสื่อสารเพื่อวัตถุประสงค์ต่าง ๆ เป็นกลไกการชักจูง สร้างทัศนคติ ค่านิยม พฤติกรรม ต่อประชาชน และสังคมผ่านหลากหลายกลวิธี อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงสภาพของสังคม ณ ขณะนั้น (ประวิณมัย ปายคล้อย, 2545) จึงเกิดการศึกษาเกี่ยวกับการสร้างภาพยนตร์ โดยเฉพาะสำหรับผู้ที่ต้องการแสวงหาความรู้ขั้นสูงด้านภาพยนตร์ โดยเน้นให้เกิดผลสัมฤทธิ์ต่อผู้ศึกษาสู่การเป็นนักวิชาการด้านภาพยนต์และความเป็นเลิศในสาขาวิชาชีพด้านต่าง ๆ ของอุตสาหกรรม ในต่างประเทศได้มีการเปิดหลักสูตรการเรียนการสอนด้านภาพยนตร์ในหลายสถาบัน อาทิ University of California, Los Angeles ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยที่ได้รับการยกย่องเป็นสถาบันชั้นนำด้านการเรียนรู้ระดับชาติและมีชื่อเสียงในด้านโรงเรียนการละคร ภาพยนตร์และโทรทัศน์ มหาวิทยาลัยแห่งนี้มีจุดเด่นคือมีคลังข้อมูลด้านภาพยนตร์และโทรทัศน์ที่ใหญ่ที่สุดในโลกและยังสามารถผลิตบุคลากรที่มีชื่อเสียงเป็นจำนวนมาก อาทิ Francis Ford Coppola ซึ่งกำกับภาพยนตร์เรื่อง The Godfather อีกทั้ง University of Southern California ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยที่เก่าแก่ที่สุดในรัฐแคลิฟอร์เนีย ที่มีชื่อเสียงในสาขาวิชาภาพยนตร์และภาพนิ่ง โดยเน้นศึกษาด้านแนวคิด ทฤษฎี ศิลปะ และการสื่อความหมายของภาพนิ่งและภาพยนตร์ มีศิษย์เก่าที่โด่งดังและมีชื่อเสียงด้านการกำกับภาพยนตร์และการแสดงเป็นจำนวนมาก อาทิ George Lucas ซึ่งกำกับภาพยนตร์เรื่อง เรื่อง Star Wars

ประเทศไทยเป็นอีกหนึ่งประเทศที่มีการเรียนการสอนเกี่ยวกับการศึกษาด้านภาพยนตร์ในสาขาวิชาต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ที่มีความสนใจทางด้านภาพยนตร์สามารถ

นำความรู้ไปประกอบวิชาชีพในอนาคตได้ อาทิ มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สาขานิเทศศาสตร์ เอกภาพยนตร์, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม สาขาวิชาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล, มหาวิทยาลัยรังสิต วิทยาลัยนิเทศศาสตร์ สาขาวิชาการภาพยนตร์ดิจิทัล และมหาวิทยาลัยกรุงเทพ คณะดิจิทัลมีเดียและศิลปะภาพยนตร์ สาขาวิชาภาพยนตร์ โดยในแต่ละปีการศึกษามีนักศึกษาที่จบการศึกษาด้านภาพยนตร์ไม่ต่ำกว่า 500 คน นอกจากนี้ยังมีการแข่งขันที่สูงเป็นอันดับต้น ๆ ของประเทศเพื่อที่จะได้เข้ารับการศึกษ ซึ่งจากการสำรวจการสอบ TCAS64 รอบ Admission Premium ในปีพ.ศ. 2564 วิชาเอกการออกแบบเพื่องานภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล สาขาภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลของ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มีอัตราการแข่งขันอยู่ที่ 1 ต่อ 161.8 ซึ่งมีผู้สมัครเข้าเรียนถึง 809 คน จำนวนรับอยู่ที่ 5 คน โดยติด 10 อันดับสาขาที่มีการแข่งขันสูงที่สุดของ TCAS64 แต่อัตราการเรียนจบและยังคงอยู่ในวงการภาพยนตร์กลับต่างกันเนื่องจากปัจจัยหลายอย่าง และจากสถิติการหางานจากเว็บไซต์จ๊อบไทย พบว่า อาชีพด้านสื่อสารมวลชนเป็นอาชีพที่มีอัตราการแข่งขันสูงในนักศึกษาจบใหม่ระดับปริญญาตรี โดยมีอัตราการแข่งขันที่ 1:25 ซึ่งสอดคล้องกับการสัมภาษณ์ผู้ช่วยผู้กำกับในปี พ.ศ. 2564 ที่ได้กล่าวว่า “การที่จะทำงานในอุตสาหกรรมสื่อได้ต้องพึ่งพา Connection และความสามารถที่โดดเด่นหรือบางครั้งอาจขึ้นอยู่กับจังหวะเวลา การเรียนจบโดยมีเกรดที่ดีหรือความสามารถในการศึกษาอันยอดเยี่ยมไม่สามารถการันตีการหางานได้” จึงทำให้การเข้าทำงานในอุตสาหกรรมภาพยนตรนั้นยากขึ้น เพราะพื้นที่ของการอยู่ในสายอาชีพนี้มีน้อยเมื่อเทียบกับสาขาอาชีพอื่น ๆ นอกจากนี้จากการสัมภาษณ์โปรดิวเซอร์หลายท่านที่ทำงานอยู่ในวงการอุตสาหกรรมสื่อได้ให้ข้อมูลไปในทิศทางเดียวกันว่า ในการผลิตโฆษณาหรือภาพยนตร์ในปัจจุบันต้องการผู้ที่มีความรู้ความ

สามารถพร้อมร่วมงานได้ทันที ส่วนใหญ่จึงนำบุคลากรที่เคยร่วมงานหรือเคยเห็นผลงานมาก่อนมาร่วมงาน ด้วยเหตุนี้จึงทำให้นักศึกษาที่ไม่มีพื้นที่แสดงผลงานจึงมีโอกาสน้อยอยู่ในวงการอุตสาหกรรมสื่อ

ผู้วิจัยได้ตระหนักถึงการขาดพื้นที่สื่อกลางในการรวมตัวของผู้คนในอุตสาหกรรมสื่อเป็นปัญหามาก ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะออกแบบสื่อกลางในการเชื่อมต่อและเผยแพร่ผลงานของนักศึกษากับคนในวงการอุตสาหกรรมสื่อซึ่งเป็นทางเลือกหนึ่งในการนำบุคลากรที่มีศักยภาพมาทำงาน อีกทั้งยังเป็นการผลักดันให้นักศึกษาที่จบใหม่ได้เดินทางในสายอาชีพที่ต้องการ โดยการออกแบบแอปพลิเคชันจับคู่ทางธุรกิจระหว่างนักศึกษาภาพยนตร์กับอุตสาหกรรมสื่อ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาพื้นที่สื่อกลางของบุคลากรในอุตสาหกรรมสื่อต่อไป

วัตถุประสงค์ของการศึกษา

เพื่อออกแบบแอปพลิเคชันต้นแบบการจับคู่ทางธุรกิจระหว่างนักศึกษาภาพยนตร์กับอุตสาหกรรมสื่อ

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่ม 1 ทำการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากผู้ที่ทำงานในอุตสาหกรรมสื่อในกลุ่มบริษัทด้านสื่อและการผลิตภาพยนตร์โฆษณา ได้แก่ บริษัท Phenomena บริษัท Unbox Now และ บริษัท About Art Work

กลุ่ม 2 ทำการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณจากกลุ่มนิสิตนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยที่มีหลักสูตรด้านภาพยนตร์โดยตรง ได้แก่ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ มหาวิทยาลัยศิลปากร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และมหาวิทยาลัยกรุงเทพ จำนวน 300 คน

ขอบเขตด้านระยะเวลาที่ศึกษา ดำเนินการวิจัยระหว่างเดือน ธันวาคม พ.ศ. 2564 ถึงเดือนมีนาคม พ.ศ. 2565

ขอบเขตด้านพื้นที่ บริษัทด้านสื่อภาพยนตร์ และมหาวิทยาลัยที่มีหลักสูตรด้านภาพยนตร์ในกรุงเทพฯ และปริมณฑล

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบแอปพลิเคชัน เป็นการออกแบบโปรแกรมบนโทรศัพท์มือถือ หรือ แท็บเล็ตเพื่อตอบสนองต่อโจทย์การใช้งานของผู้ใช้งาน ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยใช้หลักการออกแบบแอปพลิเคชันด้วย UX/UI Design โดย UX ย่อมาจาก User Experience หรือ ประสบการณ์ของผู้ใช้งาน ที่เป็นผลมาจาก UI ซึ่งย่อมาจาก User Interface หรือ ปัจจัยต่าง ๆ ที่เชื่อมต่อกับผู้ใช้งาน เช่น การเลือกใช้สีของเว็บไซต์ รูปแบบตัวอักษร ขนาดของผลิตภัณฑ์ สไตล์ของสินค้า เป็นต้น ซึ่ง UX และ UI เป็นองค์ประกอบสำคัญสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือการออกแบบแอปพลิเคชัน ซึ่งจะต้องทำงานควบคู่ไปพร้อมกัน (รัชนิพร แก้ววิชิต, 2561) โดย UX จะให้ความสำคัญกับอารมณ์ความรู้สึกของผู้ใช้ ส่วน UI จะให้ความสำคัญกับความสวยงาม การติดต่อกับผู้ใช้ และข้อมูลทางด้านเทคนิคอื่น ๆ ซึ่งการออกแบบ UX/UI ผู้ใช้งานจะต้องสามารถใช้งานได้อย่างถูกต้องและเกิดความพึงพอใจ จึงจะถือว่าการออกแบบนั้นประสบความสำเร็จและบรรลุวัตถุประสงค์ที่คาดหวังไว้ (จิรัชมา วิเชียรปัญญา และ ภาณุวัฒน์ ประสพสุข, 2560)

2. แนวคิดอุตสาหกรรมสื่อ (Media Industry) เป็นอุตสาหกรรมประเภทหนึ่งที่มีองค์ประกอบของการผลิต การลงทุน การขายและการจ้างงาน เหมือนอุตสาหกรรมประเภทอื่น ๆ และเป็นองค์ประกอบที่มีความเกี่ยวข้องกันเป็นกระบวนการอย่างต่อเนื่อง (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ,

2551) ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษาในกลุ่มผู้ประกอบการด้านสื่อและการผลิตภาพยนตร์โฆษณา สำหรับเก็บข้อมูลเพื่อนำมาออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชัน

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยศึกษาและเก็บข้อมูลสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อภาพยนตร์โฆษณา ตัวแทนผู้เกี่ยวข้องกับการเลือกบุคลากรเข้ามาทำงาน และการเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ รวบรวมความต้องการในการใช้ระบบโดยการใช้แบบสอบถามเพื่อรวบรวมข้อมูล ความเห็นจาก นักศึกษาจบใหม่และศิษย์เก่าสาขาวิชาภาพยนตร์ที่ทำงานอยู่ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ และนำงานออกแบบไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านเพื่อนำข้อมูลที่ได้รับมาปรับปรุงและพัฒนาต่อไป

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-Depth Interview) สำหรับสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 1 ลักษณะเป็นคำถามแบบปลายเปิด โดยมีประเด็นข้อคำถามเกี่ยวกับวิธีการตามหาผู้มาร่วมงานในแต่ละตำแหน่ง อุปสรรคที่เป็นปัญหาในการค้นหาผู้ร่วมงาน วิธีการตัดสินใจหรือปัจจัยในการคัดเลือกคนมาร่วมงาน แนวโน้มของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในการเลือกนำเด็กจบใหม่มาร่วมงาน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่สมบูรณ์ ผู้วิจัยทำหน้าที่ในการเก็บข้อมูล โดยใช้อุปกรณ์สำหรับการบันทึกเสียง กล้องวิดีโอเพื่อบันทึกภาพและเสียงขณะสัมภาษณ์ และสมุดจดบันทึก

2. แบบสอบถาม (Questionnaires) สำหรับเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างกลุ่มที่ 2 โดยมีลักษณะเป็นแบบสอบถามออนไลน์ เกี่ยวกับกระบวนการเข้าทำงานในอุตสาหกรรมสื่อภาพยนตร์และโฆษณา โดยมีประเด็นคำถามหลัก ได้แก่ สถานะปัจจุบัน ตำแหน่งงาน เข้ามาทำงานในอุตสาหกรรมสื่อภาพยนตร์โฆษณาได้อย่างไร ถูกว่าจ้างงานจากช่องทางใด แสดงผลงานของตนในช่องทางใด อุปสรรคในการเข้าสู่

อุตสาหกรรมสื่อภาพยนตร์และโฆษณา ปัญหาในการทำงานในอุตสาหกรรมสื่อ ถ้ามีแอปพลิเคชันสำหรับการจัดแสดงผลงานเพื่อเป็น Portfolio ต้องการแสดงผลงานในรูปแบบใดบ้าง และข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพโดยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ของเอกสาร หรือข้อความ และข้อมูลจากการสัมภาษณ์ แล้วนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตีความเนื้อหาตามที่ปรากฏ และทำการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณจากแบบสอบถามโดยใช้ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติต่อไป

ผลการวิจัย

1. ผลการสัมภาษณ์เชิงลึกกับผู้เกี่ยวข้องในการคัดเลือกบุคลากรเข้ามาทำงานด้านสื่อและภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องกับการคัดเลือกบุคลากรเข้ามาทำงานทางด้านสื่อจำนวน 6 ท่าน จาก 3 บริษัทที่ทำสื่อโฆษณา ได้แก่ Producer จากบริษัท Phenomena จำนวน 2 ท่าน, Producer จากบริษัท Unbox จำนวน 1 ท่าน และ Producer, Director และ Production Manager จากบริษัท About art work จำนวน 3 ท่าน โดยทั้งสามบริษัทมีวิธีการคัดเลือกบุคลากรเข้ามาร่วมงานเหมือนและแตกต่างกัน ดังนี้

1.1 จากการสัมภาษณ์ Producer จำนวน 2 ท่าน บริษัท Phenomena พบว่าการหาคนในแต่ละตำแหน่งมาร่วมงานจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อขาดคนในบริษัท โดยระบบของบริษัทจะมีพนักงานประจำแต่ละตำแหน่ง ซึ่งอุปสรรคการหาคนมาร่วมงานนั้นค่อนข้างน้อยเพราะส่วนใหญ่มี Contact Freelance ที่ใช้งานเป็นประจำ โดยหาจาก Facebook เป็นหลัก ซึ่งปัจจัยการคัดเลือกคนมาร่วมงานนั้นจะคำนึงถึงผู้กำกับและทีมที่ตนทำงานด้วยเป็นอันดับแรก และต้องการเห็นผลงานที่

ชัดเจนของผู้ที่ทำงานในตำแหน่งนั้น ๆ หรือประวัติการทำงานว่าเคยมีประสบการณ์ในการร่วมงานกับใครมาก่อน โดยแนวโน้มในการคัดเลือกเด็กจบใหม่มาร่วมงานจะขึ้นอยู่กับผลงานที่โดดเด่นหรือไอเดียที่แปลกใหม่ ส่วนสิ่งที่เป็นกังวลคือ การขาดประสบการณ์ในการทำงานซึ่งอาจทำให้การทำงานเป็นไปด้วยความลำบาก การตามหาคนในตำแหน่ง Assistant Director และ Production Manager เป็นปัญหามากที่สุด เพราะเป็นหน้าที่ในส่วนของการจัดการและการบริหารกองถ่ายจึงไม่สามารถตัดสินใจได้เต็มที่จากผลงานที่ปรากฏ

1.2 จากการสัมภาษณ์ Producer บริษัท Unbox now จำนวน 1 ท่านพบว่า การหาคนมาทำงานแต่ละตำแหน่ง ส่วนใหญ่จะใช้คนที่เคยร่วมงานด้วยหรือใช้วิธีการถามจาก Producer ท่านอื่นที่รู้จัก และไม่มีอุปสรรคในการหาคนมาร่วมงาน เพราะส่วนใหญ่มี Contact Freelance อิสระที่ใช้งานประจำ ส่วนปัจจัยหลักในการเลือกคนมาร่วมทำงานคือ ต้องการเห็นผลงานที่ชัดเจนของตำแหน่งนั้น ๆ หรือประวัติการทำงานว่าเคยมีประสบการณ์การทำงานร่วมกับผู้กำกับท่านใดบ้าง โดยแนวโน้มการเลือกเด็กจบใหม่เข้ามาร่วมงานจะขึ้นอยู่กับผลงานที่โดดเด่นหรือไอเดียที่แปลกใหม่และผลงานที่กำลังทำอยู่ว่ามีความยืดหยุ่นได้มากน้อยเพียงใด สำหรับการตัดสินใจคัดเลือกบุคลากรแต่ละตำแหน่ง คือ ต้องการข้อมูลของผลงานและสไลด์งานที่ชัดเจน รวมทั้ง Director หรือ Production house ที่เคยฝึกงานหรือเคยร่วมงานมาก่อนเพื่อช่วยให้การตัดสินใจง่ายขึ้น

1.3 จากการสัมภาษณ์ Producer, Director และ Production Manager จากบริษัท About art work จำนวนตำแหน่งละ 1 คน จำนวน 3 ท่านพบว่า การหาคนในแต่ละตำแหน่งมาร่วมงาน จะใช้คนที่เคยร่วมงานด้วย หรือบางครั้งจะถามจากทีมงานท่านที่รู้จักในการแนะนำ เพราะส่วนใหญ่จะมี Contact Freelance ที่ใช้งานประจำ หรือหาจาก tag ใน Facebook โดยปัจจัยหลักในการเลือกคนมาร่วมงานจะคำนึงถึงการทำงานจากทัศนคติเป็นหลักและความสามารถเป็นส่วนที่ตามมา เพราะ

เชื่อว่า การทำงานสามารถปรับและเรียนรู้กันระหว่างการทำงานได้ และต้องการเห็นผลงานที่ชัดเจนของตำแหน่งนั้น ๆ หรือประวัติการทำงานว่าเคยมีประสบการณ์ในการทำงานร่วมกับใครในวงการ โดยแนวโน้มในการเลือกเด็กจบใหม่เข้ามาร่วมงานจะขึ้นอยู่กับผลงานที่โดดเด่น หรือไอเดียที่แปลกใหม่และงานที่สเกลเล็กก็สามารถลดค่าใช้จ่ายของภาวะเงินเฟ้อในวงการได้ สำหรับการหาคนในแต่ละตำแหน่งผลงาน จะคำนึงถึงสไตลงานและทัศนคติในการทำงาน

โดยสรุปความต้องการหลักของการเลือกคนมาทำงาน คือ เลือกคนที่เคยร่วมงานกันมาก่อน หรือคนที่ถูกแนะนำมา โดยทั้งสามบริษัทตอบตรงกันและให้เหตุผลว่าการทำงานในสายอาชีพนี้ไม่สามารถคัดกรองคนได้เหมือนสายอาชีพอื่น เนื่องจากไม่มี HR มาช่วยคัดกรอง และเหตุผลด้านระยะเวลางานที่สั้นจึงเลือกคนที่สร้างความมั่นใจว่าจะทำงานที่มอบหมายได้ บางครั้งถ้าเห็นเด็กรุ่นใหม่ที่มีผลงานที่น่าสนใจจึงชักชวนมาร่วมงานด้วย โดยคำนึงถึงประวัติการทำงานและประสบการณ์ในการทำงานที่แนบมาในผลงานด้วย เพื่อให้การตัดสินใจง่ายขึ้น และในแต่ละตำแหน่งหน้าที่จะใช้เกณฑ์ที่แตกต่างกันในการตัดสินใจแต่โดยรวมจะพิจารณาที่ผลงานเป็นหลัก

2. ผลการรวบรวมข้อมูลความเห็นจากนักศึกษาจบใหม่และศิษย์เก่าสาขาวิชาภาพยนตร์ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลโดยใช้แบบสัมภาษณ์ออนไลน์ ซึ่งมีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 300 คน พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศชาย ร้อยละ 50 จบการศึกษาจากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒมากที่สุด ร้อยละ 36 เป็นกลุ่ม Freelance ร้อยละ 69 ทำงานในตำแหน่งหน้าที่อื่น ๆ ร้อยละ 25 เข้ามาทำงานในอุตสาหกรรมสื่อภาพยนตร์ได้จาก Connection มากที่สุดถึงร้อยละ 92 โดยมีวิธีแสดงผลงานของตนเองผ่าน Facebook มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 66 และอุปสรรคเริ่มต้นในการเข้ามาทำงานในอุตสาหกรรมสื่อภาพยนตร์โฆษณา คือ การขาด Connection คิดเป็นร้อยละ 94 อีกทั้งยังเจอปัญหาเรื่องค่าแรงและชั่วโมงการทำงานที่ไม่สมเหตุสมผล นอกจากนี้ยังมีผู้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เช่น “ขอให้

application นี้เกิดขึ้นจริง และยินดีถ้ามีค่าใช้จ่ายรายเดือน หรือรายปี ถ้าลองใช้แล้ว work จริง” และบางส่วนอยากผลักดันเรื่องสหภาพแรงงานของคนในกองถ่ายในการสร้างมาตรฐานที่เท่าเทียม นอกจากนี้ยังอยากให้แอปพลิเคชันมีส่วนช่วยในการผลักดันวงการอุตสาหกรรมสื่อให้ดีขึ้น

3. ผลจากการพัฒนาแอปพลิเคชันเบื้องต้น การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์กับกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลความต้องการของผู้ใช้งานระบบ โดยวิเคราะห์แยกเป็นฟังก์ชันที่ต้องการในระบบ Mood & Tone ในการออกแบบแอปพลิเคชัน และ Brand Color Mood & Tone หลักที่ผู้ใช้งานเห็น ซึ่งสีหลักที่ใช้จะเน้นไปที่สีดำและสีขาว ให้ความรู้สึกถึงสเลทที่ทีมงานเบื้องหลังกองถ่ายทุกคนรู้จัก เพราะเป็นสิ่งที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการบอกข้อมูลต่าง ๆ ในการถ่าย ทำให้มีความแม่นยำและสะดวกมากขึ้น โดยการใช้สีดำและสีขาวยังสามารถกลับเน้นผลงานที่ผู้ใช้พอโฟลด์ให้โดดเด่นมากขึ้น นอกจากนี้ยังใช้สีน้ำเงินที่ให้ความรู้สึก Available และความรู้สึกสงบในการออกแบบแอปพลิเคชัน โดยได้ใช้ชื่อแอปพลิเคชันว่า “Connection”

3.1 แนวคิดในการออกแบบโลโก้ ต้องการให้รู้สึกถึงความเรียบง่าย แต่ซ่อนความหมายบางอย่าง โดยใช้ตัวอักษร C เป็นโลโก้ ซึ่งมีลักษณะคล้ายกับตะขอที่สามารถเกี่ยวพันและเชื่อมต่อกับตะขอตัวอื่นได้เรื่อย ๆ คล้ายกับการสร้างสัมพันธ์เปรียบเสมือนกับชื่อของแอปพลิเคชันที่ต้องการเชื่อมต่อและสร้าง Connection ให้กับผู้ใช้งานอย่างไม่มีที่สิ้นสุด

3.2 การออกแบบฟังก์ชันของแอปพลิเคชัน จะคำนึงถึงผู้ใช้งานทั้งสองฝ่ายคือ ผู้ถูกว่าจ้าง และผู้ว่าจ้าง โดยทั้งสองฝ่ายสามารถสลับบทบาทกันได้ขึ้นอยู่กับเนื้องาน โดยแอปพลิเคชันจะเน้นการรวบรวมผู้คนในอุตสาหกรรมสื่อมาพบเจอกันให้ได้มากที่สุด เพื่อสร้างตัวเลือกทางการตัดสินใจของแต่ละฝ่าย โดยผู้วิจัยได้รวบรวมฟังก์ชันที่สำคัญสำหรับการใช้งานในแอปพลิเคชัน ดังตารางที่ 1 ดังนี้

ตารางที่ 1 ตารางแสดงฟังก์ชันการใช้งานของแอปพลิเคชันต้นแบบ

ฟังก์ชัน		ที่มา
นักศึกษาใหม่ ศึกษากำสาขาวิชา ภาพยนตร์ (ผู้ถูกจ้าง)	ตัวแทนผู้เกี่ยวข้องกับการเลือก บุคลากรเข้ามาทำงานด้านสื่อ (ผู้ว่าจ้าง)	
ข้อมูลส่วนตัว	ข้อมูลส่วนตัว	ระบบต้องการข้อมูลพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับการติดตามตัวบุคคล เพื่อสร้างความเชื่อมั่นและความปลอดภัยในการใช้ระบบ โดย การลงทะเบียนใช้งานต้องใช้ข้อมูลจริงในการลงทะเบียน ซึ่งในกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยได้เก็บความต้องการได้เข้าใจถึงความจำเป็น ในการออกแบบที่ต้องใช้ข้อมูลจริง
การติดตามผู้ที่สนใจ (Follower/Following)	การติดตามผู้ที่สนใจ (Follower/Following)	ทั้งสองฝ่ายสามารถติดตามกันและกันได้เพื่อที่จะสามารถดู ผลงานที่เผยแพร่มาของแต่ละฝ่ายที่ตนเองสนใจ เพื่อที่จะติดต่อจ้าง งานกันในอนาคต
การกดถูกใจ (Mark)	การกดถูกใจ (Mark)	การกดถูกใจโดยการใช้สัญลักษณ์ดาวใน Application นั้นเป็น การบ่งบอกว่าผู้ใช้ชอบผลงานนั้น ๆ และยังสามารถกด Mark ไว้ เพื่อเป็นการเก็บคลิปที่ตนเองชอบในคลัง ได้อีกด้วย
ตารางงาน (Your Schedule)	ตารางงาน (Your Schedule)	การสร้างตารางงานเพื่อสำหรับการจัดคิวที่ชัดเจนโดยทั้งสองฝ่าย สามารถลงตารางงานของตนเองได้ ในเวลาการขอคิวงานของแต่ละฝ่ายจะสามารถสร้างความสะดวกสบายในการแพร่ตารางงาน กัน และยังเป็นตัวช่วยในการกรองผู้ที่ตารางงานตรงกับคิวงานได้
กล่องข้อความ (Message)	กล่องข้อความ (Message)	ทั้งสองฝ่ายสามารถคุยกันได้ภายในแอปพลิเคชัน โดยสามารถ จัดส่งตารางงานของตนเองหรือการคุยและเจรจาต่อรองและเพิ่ม ความเข้าใจในส่วนข้อมูลของงานได้สะดวกมากขึ้น
การจ้างงาน (Hire)	การจ้างงาน (Hire)	ระบบที่สามารถสร้าง Contract ที่ชัดเจนในการจ้างงานเพื่อเป็น การสร้างสัญญาในระบบที่ชัดเจนสำหรับทั้งสองฝ่าย
การค้นหา (Search for your connection)	การค้นหา (Search for your connection)	ระบบสามารถค้นหาทีมงาน โดยเรียงตามสิ่งที่ผู้ค้นหาใส่ไว้ อาทิ เช่น Timeline และ Budget (แอดเคทที่สามารถเลือกที่จะไม่ แสดงได้) ที่ตรงกันจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด โดยถ้าเจอผู้ที่สนใจ มากกว่า 1 คนก็สามารถกด Follow ไว้ได้เพื่อที่จะติดตามผลงาน ในภายภาคหน้าเพื่อที่จะติดต่อจ้างงานกันในอนาคต ต่อไป
การดูความเคลื่อนไหว (Analytics)	การดูความเคลื่อนไหว (Analytics)	หน้า Analytics ที่เราสามารถตรวจสอบได้ว่าผลงานของเรามีคนเข้า มาดูหรือมีใครให้ความสนใจบ้าง ณ ขณะนั้น

ฟังก์ชันของการใช้งานระหว่างผู้ว่าจ้างและผู้ถูกว่าจ้าง จะแสดงผลหน้าจอของทั้งสองฝ่ายเหมือนกัน โดยต้นแบบแอปพลิเคชันจะคำนึงถึงการสร้างพื้นที่ที่รวบรวมผู้คนในอุตสาหกรรมสื่อให้ได้มากที่สุด แตกต่างจากเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันที่เจาะจงทางด้านการหางานในสายอาชีพอื่น ๆ ที่ทำงานเป็นลักษณะของพนักงานประจำ แต่ทางแอปพลิเคชันจับคู่ทางธุรกิจระหว่างนักศึกษาภาพยนตร์กับผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสื่อที่ผู้วิจัยออกแบบมีส่วนของผู้ที่ทำอาชีพอิสระหรือทำงาน Freelance เป็นจำนวนมาก พื้นที่นี้จึงเป็นพื้นที่สำหรับการรวมตัวของกลุ่มคนทำงานในอุตสาหกรรมสื่อโดยเฉพาะ โดยในแต่ละหน้าที่ในวงการอุตสาหกรรม สถานะของผู้ว่าจ้าง และผู้ถูกว่าจ้าง สามารถเป็นทั้งสองสถานะได้ในคนเดียวกัน ผู้วิจัยจึงสร้างฟังก์ชันที่สามารถรวบรวมความต้องการของทั้งสองฝ่ายให้ได้เต็มประสิทธิภาพมากที่สุด เนื่องจากการทำงานในอุตสาหกรรมสื่อมีระยะเวลาในการทำงานแต่ละโปรเจกต์น้อยและมีการเปลี่ยนแปลงสถานะของตนเองอยู่บ่อยครั้ง การสานสัมพันธ์ในระยะยาวจึงเป็นเรื่องยาก ผู้วิจัยจึงคำนึงถึงฟังก์ชันที่สามารถติดตามโปรไฟล์ของผู้ที่สนใจ โดยการกดถูกใจเป็นการจัดเก็บผลงานของแต่ละฝ่าย และฟังก์ชันอื่น ๆ ที่รวบรวมไว้ข้างต้นเพื่อรองรับความต้องการของทุกฝ่ายให้ได้เต็มประสิทธิภาพมากที่สุด ดังนั้นผู้วิจัยจึงนำผลสรุปที่ได้มาสร้างต้นแบบของแอปพลิเคชันเบื้องต้น ดังแสดงในภาพที่ 1 ดังนี้



ภาพที่ 1 ภาพรวมต้นแบบของแอปพลิเคชัน

4. ผลการประเมินความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันต้นแบบจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบแอปพลิเคชัน สามารถแสดงผลการประเมิน ตามตารางที่ 2 ดังนี้

ตารางที่ 2 ตารางแสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการแปลผล จากการประเมินความพึงพอใจในการใช้แอปพลิเคชันต้นแบบ

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	แปลผล
1. ความสามารถของแอปพลิเคชันในส่วนของการแสดงเนื้อหา	4.00	1.00	พึงพอใจมาก
2. ความสามารถของแอปพลิเคชันในส่วนของการแสดงข้อมูลรูปภาพ และวิดีโอ	4.00	1.00	พึงพอใจมาก
3. การใช้งานคำสั่งต่าง ๆ ในส่วนของข้อมูลมีความสะดวก	4.40	0.58	พึงพอใจมาก
4. ครอบคลุมการใช้งานจริง	4.00	1.00	พึงพอใจมาก
5. สามารถใช้งานได้ง่ายไม่ซับซ้อน	4.40	0.58	พึงพอใจมาก
6. ความเหมาะสมของการเลือกใช้นิพจน์ ขนาด สี และอักษรบนแอปพลิเคชัน	3.50	0.60	พึงพอใจปานกลาง
7. ความเหมาะสมในการใช้สัญลักษณ์หรือรูปภาพในการสื่อความหมาย	4.40	0.58	พึงพอใจมาก
8. ความเหมาะสมในการวางตำแหน่งของส่วนประกอบและข้อมูลเมนูต่าง ๆ ภายในแอปพลิเคชัน	4.00	1.00	พึงพอใจมาก

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การคัดเลือกบุคคลเข้ามาทำงานในอุตสาหกรรมสื่อ ผู้ประกอบการส่วนใหญ่นิยมใช้บุคลากรที่เคยร่วมงานกันมาก่อน เนื่องจากเคยเห็นผลงานที่เกิดขึ้นและสามารถร่วมงานกันได้อย่างราบรื่น การที่จะหาบุคลากรหน้าใหม่เข้ามาทำงานต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายประการ เช่น ความสามารถ ทักษะคติ ลักษณะนิสัย เป็นต้น ส่งผลให้นักศึกษาที่พึงสำเร็จการศึกษาหรือไม่มีบุคคลที่รู้จักอยู่ในอุตสาหกรรมสื่อจึง

มีโอกาสในการเข้าทำงานน้อยกว่า ผู้ที่ทำงานในอุตสาหกรรมสื่อรับรู้ถึงปัญหาของการเกาะกลุ่มเฉพาะ และการกระจายตัวของบุคลากรในอุตสาหกรรมสื่อเป็นอย่างดี สอดคล้องกับงานวิจัยของ ณัฐนันท์ เทียนเมฆ และ เกษฎา ศาลาทอง (2565) ที่ได้สำรวจชีวิตของแรงงานในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย โดยพบว่า การทำงานในกองถ่ายเป็นอาชีพที่ต้องอาศัยความเข้าใจซึ่งกันและกันเพื่อให้การปฏิบัติงานเป็นไปอย่างราบรื่น ดังนั้น การออกกองถ่ายทำภาพยนตร์ในแต่ละครั้ง บุคลากรส่วนใหญ่มักชักชวนคนรู้จักหรือเพื่อนในวงการที่สนิทสนมมาทำงานร่วมกันเพื่อส่งเสริมให้บรรยากาศการทำงานเต็มไปด้วยความสนิทสนมและความเชื่อมั่น แต่อย่างไรก็ตาม ความสัมพันธ์รูปแบบดังกล่าวไม่ได้ส่งผลต่อความสัมพันธ์ระดับสังคมหรือระดับอุตสาหกรรม และจากผลการทำแบบสอบถามออนไลน์ของนักศึกษาภาพยนตร์พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามต้องการให้มีพื้นที่สำหรับการแสดงผลงานเพื่อเป็นการเปิดโอกาสให้บุคลากรที่อยู่ในอุตสาหกรรมสื่อได้เห็นถึงความสามารถในการทำงาน เพื่อเป็นทางเลือกหนึ่งสำหรับทำงานในอุตสาหกรรมสื่อ ผู้วิจัยจึงได้ตระหนักถึงการสร้างพื้นที่สำหรับผู้ทำงานภายในอุตสาหกรรมสื่อ โดยการออกแบบต้นแบบแอปพลิเคชันจับคู่ทางธุรกิจระหว่างนักศึกษาภาพยนตร์กับผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสื่อ

ผู้วิจัยนำผลที่ได้จากการวิเคราะห์หามาออกแบบต้นแบบแอปพลิเคชันจับคู่ทางธุรกิจระหว่างนักศึกษาภาพยนตร์กับผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมสื่อ ที่สามารถสร้างพื้นที่รวมตัวสำหรับบุคลากรในอุตสาหกรรมด้านสื่อโดยเฉพาะ โดยจุดเด่นของแอปพลิเคชัน สามารถสร้างสัมพันธ์กับคนที่ใช้แอปพลิเคชันเดียวกันได้ โดยการใช้ฟังก์ชัน Following ซึ่งเป็นระบบกดติดตามที่สามารถรับรู้ความเคลื่อนไหวของบุคคลที่เราสนใจ อีกทั้งยังมีการใช้งานที่สะดวก เน้นการโพสต์ผลงานผ่านแอคเคาท์ของตน สามารถระบุวันเวลาและรายชื่อของทีมงานที่บันทึกของแต่ละผลงาน สามารถค้นหาทีมงานที่ต้องการร่วมงานได้โดยการกรอกรายละเอียดของงาน ได้แก่ ตำแหน่งงาน (Crew) ตารางเวลาในการทำงาน (Timeline) และงบประมาณ

(Budget) เพื่ออำนวยความสะดวกนอกจากรานี้ยังสามารถสนทนาเพื่อคุยรายละเอียดกับบุคคลในแอปพลิเคชันได้ผ่านฟังก์ชันกล่องข้อความ สามารถลงตารางงานของตนเองได้ในฟังก์ชัน Your schedule และแชร์ตารางงานร่วมกับบุคคลที่ต้องการได้ โดยใช้ฟังก์ชัน Hire ในการแชร์ข้อมูลและข้อกำหนดต่าง ๆ ก่อนการจ้างงาน และยังสะดวกต่อการเช็คสถิติผู้เข้าชมผลงาน โดยแอปพลิเคชันจะมีฟังก์ชัน Analytics ที่รับรู้เกี่ยวกับจำนวนผู้เข้าชมเข้าผลงาน เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับงานวิจัยของ ญาณิศา นุตลักษณ์ และ เสาวลักษณ์ พันธบุตร (2563) ที่ได้พัฒนาแอปพลิเคชันต้นแบบธุรกิจ จัดหางาน โดยแอปพลิเคชันมีการใช้ภาษาที่ง่ายต่อความเข้าใจ มีเนื้อหาเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย อีกทั้งยังมีการแบ่งหมวดหมู่ของข้อมูลผู้สมัครงานชัดเจน และมีความเหมาะสมของปริมาณเนื้อหาในแต่ละหน้า

จากการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญได้มองเห็นถึงความคิดสร้างสรรค์และความเป็นไปได้ของแอปพลิเคชัน โดยผลประเมินในด้านการออกแบบอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ผลงานออกแบบมีความเหมาะสมของการวางอักษร ภาพประกอบ และการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ในด้านฟังก์ชันการทำงานมีความสิ้นเปลืองการใช้งาน การนำเสนอเนื้อหาการสื่อความหมายเข้าใจง่าย นอกจากนี้ยังมีวิธีการใช้งานที่สะดวก และง่ายต่อการติดต่อสื่อสาร ซึ่งจะส่งผลต่อความสนใจของผู้ใช้งานที่อยู่ในอุตสาหกรรมสื่อมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธนากุล ชัยวารวิทย์ (2557) ที่ได้ศึกษา นวัตกรรมแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนเพื่อส่งเสริมการใช้ฉลากคาร์บอน โดยผลการวิจัยพบว่า นวัตกรรมมีความคิดใหม่ที่สร้างสรรค์ น่าสนใจในการร่วมลงทุนหรือใช้นวัตกรรมนี้ในอนาคตอย่างมาก และนวัตกรรมสามารถสร้างความรู้ความเข้าใจให้กับผู้บริโภคได้ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับฉลากคาร์บอนและผลิตภัณฑ์ได้อย่างแน่นอน รวมทั้งมีความเหมาะสมในการนำออกสู่ตลาดจริงได้ และจากคำแนะนำเพิ่มเติมถึงการเข้าใช้งานแอปพลิเคชันของผู้เชี่ยวชาญ สำหรับการปกป้องและหลีกเลี่ยงผู้ที่อ้างตัวเป็นบุคคลอื่น สามารถใช้การยืนยันตัวตนจากผู้ใช้งานแอปพลิเคชันก่อน

หน้าหรือผู้ที่รู้จักในการเชิญเข้ามาร่วมใช้งานแอปพลิเคชัน โดยจะแสดงผลให้เห็นหลังจากการ Register Application เรียบร้อยแล้ว และเนื่องจากแอปพลิเคชันเป็นการรวบรวมเอาหลาย ๆ ฟังก์ชันเข้ามารวมกันไว้ในแอปพลิเคชันเดียว การร่วมมือในด้านข้อมูลจึงเป็นปัญหา แต่แนวทางในการพัฒนาขึ้นมานั้นสามารถเป็นไปได้ เพียงแต่ต้องการหาผู้ที่รับผิดชอบในการประสานงาน และการอัปเดตข้อมูลให้เป็นปัจจุบันอยู่เสมอ เพื่อให้การใช้แอปพลิเคชันใช้งานได้จริงอย่างมีประสิทธิภาพสำหรับช่วยยกระดับอุตสาหกรรมด้านสื่อของประเทศไทยต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. สำหรับผู้ที่นำแอปพลิเคชันแพลตฟอร์มนี้ไปพัฒนา สามารถนำขั้นตอนตามแผนความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ ซึ่งในการพัฒนาจริงนั้นควรระบุความต้องการของแต่ละฝ่ายให้ชัดเจน เก็บปัญหาข้อมูลเฉพาะกลุ่มตำแหน่งจากผู้ที่เกี่ยวข้อง ให้ความสำคัญกับข้อมูลส่วนบุคคลของผู้ใช้งานแอปพลิเคชันให้ปลอดภัยและไม่มีบุคคลแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น นอกจากนี้ควรเปรียบเทียบประสิทธิภาพการใช้งานของแอปพลิเคชันนี้กับแอปพลิเคชันอื่น เช่น Facebook, IG หรือ Vimeo เป็นต้น
2. ผู้วิจัยเห็นถึงขีดจำกัดของกระบวนการทำแอปพลิเคชัน คือ การสร้างสภาพแรงงานในการได้รับการคุ้มครองสำหรับคนทำงาน สำหรับผู้ว่าจ้างสภาพยังเป็นตัวชี้วัดว่า ราคาค่าตัวของคนทำงานกับความสามารถของเขาสอดคล้องกันหรือไม่ เพราะการที่จะอยู่ในสภาพได้ต้องมีทั้งการรับรองจากบริษัท ชัวโมงการทำงาน และการทดสอบเฉพาะทาง ที่เป็นตัวบ่งบอกถึงความเหมาะสมกับค่าแรง ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถเกิดขึ้นได้ถ้าได้รับการสนับสนุนจากรัฐบาลหรือภาคส่วนที่เกี่ยวข้องต่อไป

บรรณานุกรม

- จิรัชณา วิเชียรปัญญา. (2560). *การออกแบบอินเทอร์เฟซแอปพลิเคชันเพื่อการสื่อสารการตลาดออนไลน์ของ True Money Wallet* [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยรังสิต].
- ญาณิศา นุตลักษณ์, และ เสาวลักษณ์ พันธบุตร. (2563). การวิจัยและพัฒนา แอปพลิเคชันต้นแบบธุรกิจจัดการงานสำหรับผู้สูงอายุในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 8(1), 168-180. <https://ejournals.swu.ac.th/index.php/jcosci/article/view/12714/10420>
- ณัฐนันท์ เทียนเมฆ, และ เจษฎา ศาลาทอง. (2565). การสำรวจปัญหาคุณภาพ ชีวิตของแรงงานในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย. *วารสารวิชาการ มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา*, 30(1), 85-109. <https://so06.tci-thaijo.org/index.php/husojournal/article/view/254366/172407>
- ธนากุล ชัยวารวิทย์. (2557). *นวัตกรรมแอปพลิเคชันบนสมาร์ตโฟนเพื่อส่งเสริม การใช้ฉลากคาร์บอนสำหรับการตลาดค้าปลีกสีเขียวและสิ่งแวดล้อม ในประเทศไทย* [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. CUIR at Chulalongkorn University. <https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/60798>
- ประวีณมัย บ่ายคล้อย. (2545). *ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการชมภาพยนตร์นอกกระแส* [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. CUIR at Chulalongkorn University. <https://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/11099>

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2551). *โครงการศึกษาเพื่อจัดทำยุทธศาสตร์การพัฒนาธุรกิจภาพยนตร์ไทย* [รายงานผลการวิจัย, สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ]. สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. https://www.nesdc.go.th/article_attach/446546.pdf