

## รายงาน

เรื่อง การพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำอาชีพโดยใช้โปรแกรม thinkable

เสนอ

คุณครู วิภาพร ชินะแขว

จัดทำโดย

นายธรรณินทร์ ศรีด้วง ม3/1 เลขที่6  
นายรชต เงินจันทร์ ม3/1 เลขที่12  
นางสาวชญานิสกา แก้วแสน ม3/1 เลขที่21  
นางสาวเบญญาภา ทองสุทธิ ม3/1 เลขที่26  
นางสาวภัทราวดี บัวแก้ว ม3/1 เลขที่32  
เด็กหญิงสุนันท์ ไยเม้า ม3/1 เลขที่40

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาการออกแบบเชิงวิศวกรรมซอฟต์แวร์ รหัสวิชาว23210

ภาคเรียนที่2 ปีการศึกษา2563

โรงเรียนสตรีสิริเกศ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต28

## บทคัดย่อ

ในปัจจุบันเด็กไทยหลายคนยังไม่รู้จักตัวเองว่าตัวเองจะเรียนต่อสายการเรียนอะไรและไม่รู้ว่าจะประกอบอาชีพอะไรในอนาคต ไม่มีเป้าหมายเป็นของตัวเองดังนั้นเราจึงสนใจที่จะศึกษาการการพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำอาชีพโดยโปรแกรม thinkable

การพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำอาชีพโดยโปรแกรม thinkable มีวัตถุประสงค์1.เพื่อที่จะเป็นทางเลือกในการตัดสินใจในการเรียนและการประกอบอาชีพของผู้ที่ยังไม่รู้ว่าตนเองจะเรียนต่อสายไหนและไม่รู้ว่าตนเองจะประกอบอาชีพอะไรในอนาคตประเด็นการเรียนรู้อันที่จัดตั้งศึกษาคือ1) ศึกษาวิชาแนะนำ ศึกษาเกี่ยวกับ ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล จี จุง, บุคลิกภาพกับอาชีพ, แนวทางการศึกษาสู่อาชีพต่างๆ 2) ศึกษาเทคโนโลยีศึกษาการสร้างแอปพลิเคชัน, การเขียนโปรแกรม 3) ศึกษาวิชาคณิตศาสตร์ ศึกษาเรื่องประมวลผล 4) ศึกษาวิชาวิทยาศาสตร์ ศึกษาเรื่อง การจำแนกข้อมูล ผู้ศึกษาได้นำกระบวนการออกแบบเชิงวิศวกรรมมาใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชัน โดย 1)ระบุปัญหา 2)รวบรวมข้อมูลและแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับปัญหา 3)ออกแบบวิธีการแก้ปัญหา 4)วางแผนและดำเนินการแก้ปัญหา 5)ทดสอบและประเมินผล 6) นำเสนอวิธีการแก้ปัญหา ผลการแก้ปัญหาหรือชิ้นงาน

การทดสอบการทำงานและแก้ไขปรับปรุง 1)ทดสอบว่าโค้ดของแบบสอบถามทั้ง4แบบสอบถามใช้งานได้หรือไม่ ผลการทดสอบคือ สามารถใช้งานได้ 2)ทดสอบระบบลึกลับอื่นว่าใช้งานได้หรือไม่ ผลการทดสอบคือใช้งานได้แต่จะลึกลับเข้าสู่ระบบช้าในบางครั้ง 3)ทดสอบว่าหน้าแสดงผลตัวอักษรสามารถเลื่อนดูได้หรือไม่ ผลการทดสอบคือ เลื่อนดูไม่ได้ ข้อเสนอแนะ คือ 1)ควรแก้ปัญหาระบบลึกลับอื่นให้แสดงผลได้เร็วขึ้น 2)ควรแก้ไขหน้าแสดงผลตัวอักษรให้เลื่อนดูข้อมูลอื่นๆได้

คำสำคัญ : แอปพลิเคชันแนะนำอาชีพโดยโปรแกรม thinkable

## บทนำ

ในการพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำอาชีพ มีแรงบันดาลใจมาจากคลิปวิดีโอการเดินทางไปโรงเรียนที่เสี่ยงตายที่สุดในโลก, คลิปวิดีโอจุดเริ่มต้นของการพัฒนาหุ่นยนต์ อลิตา จากภาพยนตร์เรื่อง "อลิตา แบทเทิลแองเจิล" ที่คุณครูให้ดูในห้องเรียน และ สิ่งที่พบเห็นจากการเดินทางมาโรงเรียน จากนั้นคุณครูให้เขียนสิ่งที่สนใจลงในกระดาษและปัญหาที่กลุ่มของพวกเราได้พบเจอคือในปัจจุบันเด็กไทยหลายคนยังไม่รู้จักตัวเองว่าตัวเองจะเรียนต่อสายการเรียนอะไรและไม่รู้ว่าจะประกอบอาชีพอะไรในอนาคต ไม่มีเป้าหมายเป็นของตัวเอง

ดังนั้นเราจึงสนใจที่จะศึกษาการพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำอาชีพโดยโปรแกรม thinkable เพื่อที่จะเป็นทางเลือกในการตัดสินใจในการเรียนและการประกอบอาชีพของผู้ที่ยังไม่รู้ว่าตนเองจะเรียนต่อสายไหนและไม่รู้ว่าตนเองจะประกอบอาชีพอะไรในอนาคต โดยแอปพลิเคชันจะมีแบบทดสอบเพื่อจำแนกบุคลิกภาพของบุคคลนั้นๆ และ แนะนำคณะ/สาขา ที่ควรพิจารณารวมทั้งอาชีพที่ควรพิจารณาเพื่อเป็นทางเลือกในการตัดสินใจเรียนต่อในคณะ/สาขาต่างๆรวมถึงการตัดสินใจประกอบอาชีพ

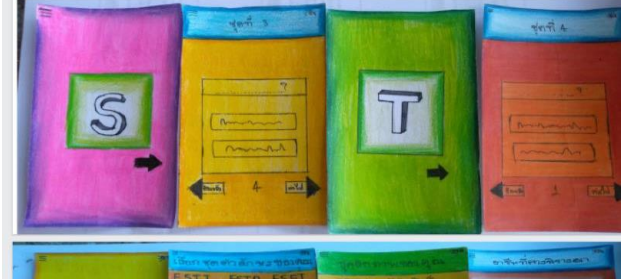
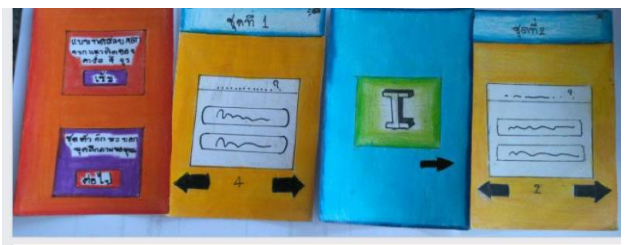
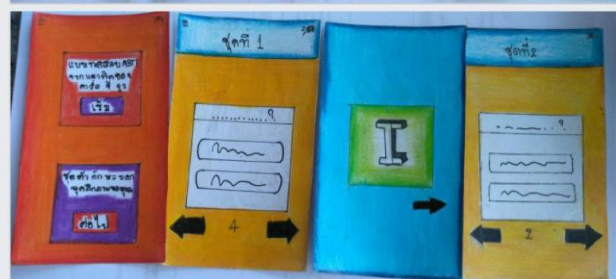
การพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำอาชีพโดยโปรแกรม thinkable สร้างมาเพื่อเป็นแนวทางในการตัดสินใจสำหรับผู้ที่ยังไม่รู้ว่าตนเองจะเรียนต่อสายไหนและไม่รู้ว่าตนเองจะประกอบอาชีพอะไรในอนาคต

## ขั้นตอนการพัฒนาแอปพลิเคชัน

1. ศึกษาการสร้างแอปพลิเคชันโดยthinkable เพื่อนำมาปรับใช้ในการสร้างแอปพลิเคชันแนะนำอาชีพ
2. ศึกษาการเขียนโปรแกรมด้วยบล็อกคำสั่งเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาแอปพลิเคชันโดยthinkable
3. ศึกษาข้อมูลสายการเรียนต่างๆและสถานศึกษาที่เปิดสอน เพื่อที่จะนำมาเป็นแนวทางในการตัดสินใจของผู้ใช้งานแอปพลิเคชันในการศึกษาต่อในสถานศึกษาต่างๆ
4. ศึกษาแบบทดสอบบุคลิกภาพ MBTI จากแนวคิดของคาร์ลจุง โดยศึกษาจากหลากหลายเว็บไซต์เพื่อทำความเข้าใจและนำมาปรับใช้ในการจำแนกบุคลิกภาพโดยแบบทดสอบ
5. ออกแบบกระบวนการทำงานของแอปพลิเคชัน flowchart หรือแผนผังการทำงาน

การเขียนเค้าโครงโดย CTPC		
<b>สถานการณ์ปัญหา (F)</b> เด็กไทยหลายคนยังไม่รู้จักตัวเอง ไม่รู้ว่าประกอบอาชีพอะไรในอนาคต ไม่มีเป้าหมายเป็นของตัวเอง <b>ปัญหา :</b> ยังไม่รู้ว่าประกอบอาชีพอะไร และจะเรียนต่อสายการเรียนอะไร <b>ความต้องการ :</b> แนะนำสายการเรียนและอาชีพที่เหมาะสมกับบุคคลนั้นๆ	<b>ทางเลือกอื่น ๆ ที่ใช้แก้ปัญหา (สมมุติฐานทางเลือก) (I)</b> -ทำแบบทดสอบค้นหาอาชีพในเวปไซด์ต่างๆ <b>ใช้เวลาในการค้นหานั้น</b> -แอปพลิเคชันวัดวาอาชีพ <b>ไม่มีรายละเอียดของอาชีพต่างๆต้องไปศึกษาเองอีกที</b> -ดูวงอาชีพในอนาคต <b>ไม่มีความน่าเชื่อถือ</b>	<b>รูปแบบของผลงาน (I)</b> Appสามารถแนะนำอาชีพ สายการเรียน และสถานศึกษา โดยขณะที่ใช้แอป จะมีเสียงเพลงการทำงาน 1.สมัครเข้าทำงาน 2.ทำแบบทดสอบMBTI มีสี่ชุดซึ่งแบบทดสอบแต่ละชุดจะประมวลผลแล้วมีตัวอักษรให้1ตัว 3.เลือกชุดตัวอักษรที่ได้ แล้วจะแสดงบุคลิกภาพและแนะนำอาชีพ สายการเรียนและสถานศึกษาที่ควรพิจารณา
<b>ขั้นตอนการพัฒนา (A)</b> 1.ศึกษาการสร้างแอปพลิเคชันด้วย thinkable 2.ศึกษาการเขียนโปรแกรมด้วยบล็อกคำสั่ง 3.ศึกษาข้อมูลสายการเรียนต่างๆและสถานศึกษาที่เปิดสอน 4.ศึกษาแบบทดสอบบุคลิกภาพMBTI จากแนวคิดของคาร์ลจุง 5.ออกแบบกระบวนการทำงานของแอปพลิเคชัน 6.ออกแบบหน้าแอปพลิเคชัน 7.พัฒนาแอปพลิเคชัน 8.ทดสอบและแก้ไขแอป 9.นำแอปไปใช้งาน	<b>ประเด็นการเรียนรู้ (L)</b> <b>แนะนำ-ทฤษฎีบุคลิกภาพของ คาร์ล จุง, บุคลิกภาพกับอาชีพ, แนวทางการศึกษาอาชีพต่างๆ</b> <b>เทคโนโลยี-การสร้างแอปพลิเคชัน, การเขียนโปรแกรมคณิตศาสตร์-การประมวลผลวิทยาศาสตร์-กระบวนการรับข้อมูลของมนุษย์</b>	
<b>[ + ] ข้อดี</b> ตัวช่วยแนะนำในการตัดสินใจ เลือกอาชีพและสายการเรียนต่างๆ	<b>การทดสอบและประเมินผล</b> <b>วิธีทดสอบ</b> ทดสอบใช้งานแอปพลิเคชันว่ากระบวนการทำงานเป็นไปตามที่ออกแบบไว้หรือไม่ จากนั้นปรับปรุงแก้ไข	<b>ข้อด้อย [ - ] เป็น</b> ไม่สามารถสมัครเข้าเรียน สถาบันการศึกษาที่แนะนำในแอปพลิเคชัน

6. ออกแบบหน้าแอปพลิเคชัน ออกแบบหน้าจอของแอปพลิเคชันให้มีความน่าสวยงามและน่าใช้งาน



7.พัฒนาแอปพลิเคชัน ลงมือพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำอาชีพโดยโปรแกรม thinkable 8. ทดสอบและแก้ไขแอปพลิเคชัน ทดสอบการใช้งานแอปพลิเคชัน เมื่อพบข้อผิดพลาดต้องปรับปรุงแก้ไขในส่วนที่ผิดพลาดให้แอปพลิเคชันมีความสมบูรณ์มากที่สุด 9.นำแอปพลิเคชันไปใช้งาน นำแอปพลิเคชันไปใช้งานจริง ผลลัพธ์จากการดำเนินการศึกษาค้นคว้า1ทำให้ได้เรียนรู้การสร้างแอปพลิเคชันจากthinkable แอปพลิเคชันของเราสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการประกอบอาชีพของตนเองได้เนื่องจากแอปพลิเคชันของเราสามารถแนะนำคณะ/สาขา การศึกษาต่อในมหาวิทยาลัย และ แนะนำอาชีพ

เครื่องมือและซอฟต์แวร์ที่ใช้ โปรแกรม Thinkable ใช้ในการสร้างแอปพลิเคชัน และ โปรแกรม firebase เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างระบบสมาชิก

ปัญหาที่เกิดขึ้นและปรับปรุงแก้ไข ปัญหา คือโหลดอนิเมชันสำหรับใส่หน้าแอปพลิเคชัน แต่อนิเมชันไม่แสดง แก้ปัญหาโดยการโหลดรูปมาใส่แทนอนิเมชัน ทำให้หน้าแอปพลิเคชันมีความสมบูรณ์ สวยงามตามที่คาดหวังเอาไว้ วิธีการรวบรวมรายงานเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ทฤษฎีที่ใช้ในการทำแอปพลิเคชันคือทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล จี จุง

### ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วิชาแนะแนว ศึกษาเกี่ยวกับ ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล จี จุง

(1) 1.บุคลิกภาพ: “E” = Extroversion (การเข้าสังคม) กับ “I” = Introversion (การอยู่คนเดียว)2.การรับรู้ข้อมูล: “S” = Sensing (ใช้ประสาทสัมผัส) กับ “N” = iNtuition (ใช้สัญชาตญาณ)

3.การตัดสินใจ: “T” = Thinking (ใช้เหตุผล/ความคิด) กับ “F” = Feeling (ใช้ความรู้สึกส่วนตัว)

4.การใช้ชีวิต: “J” = Judging (มีระเบียบแบบแผน) กับ “P” = Perceiving (ใช้ชีวิตแบบยืดหยุ่น)

ใน 4 ตัวอักษรนี้จะถูกเรียงเป็น 16 แบบ คือ ลักษณะของบุคลิก 16 ประเภท , บุคลิกภาพกับอาชีพ, แนวทางการศึกษาสู่อชีพต่างๆ

เทคโนโลยี ศึกษาการเกี่ยวกับสร้างแอปพลิเคชันและการเขียนโปรแกรม

วิชาคณิตศาสตร์ ศึกษาเรื่องเกี่ยวกับประมวลผล

วิชาวิทยาศาสตร์ ศึกษาเรื่อง การจำแนกบุคลิกภาพแลพบการรับข้อมูลของแต่ละบุคคล

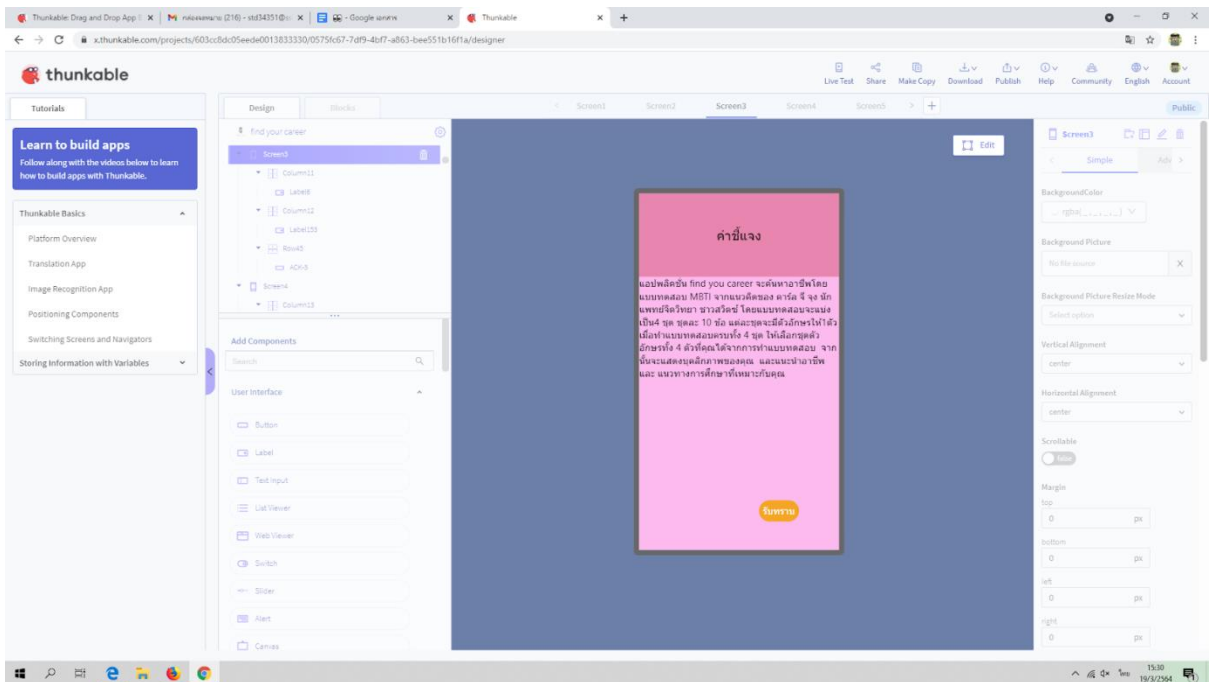
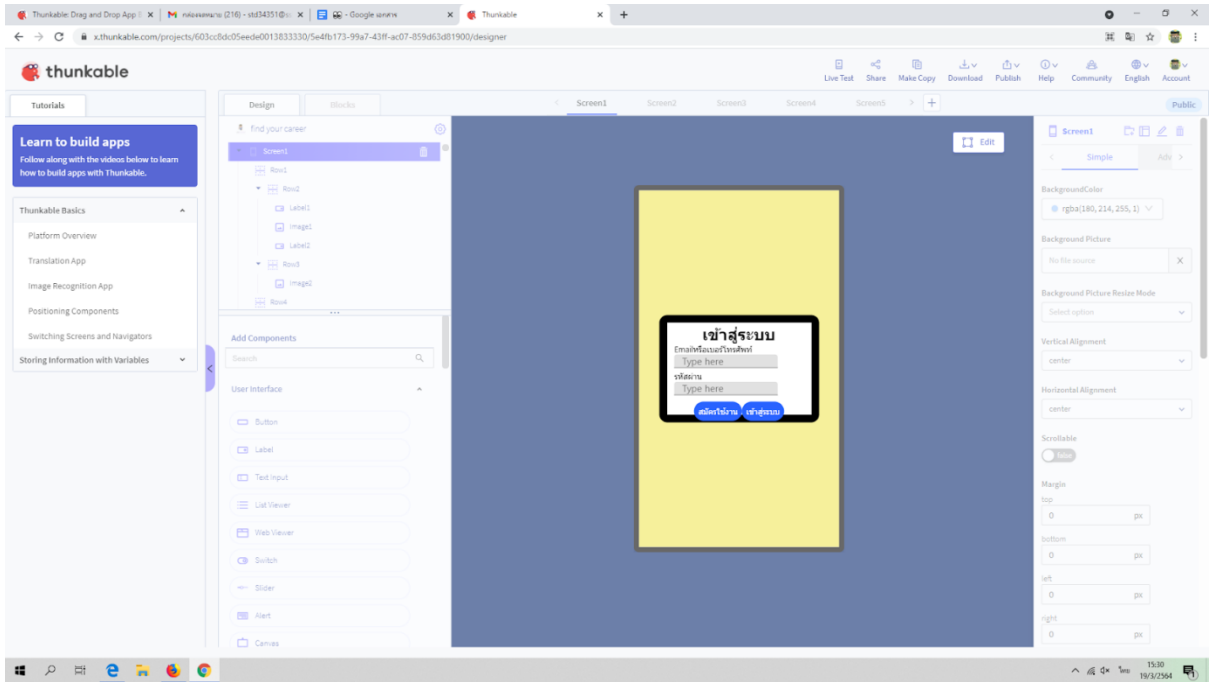
## บทสรุป

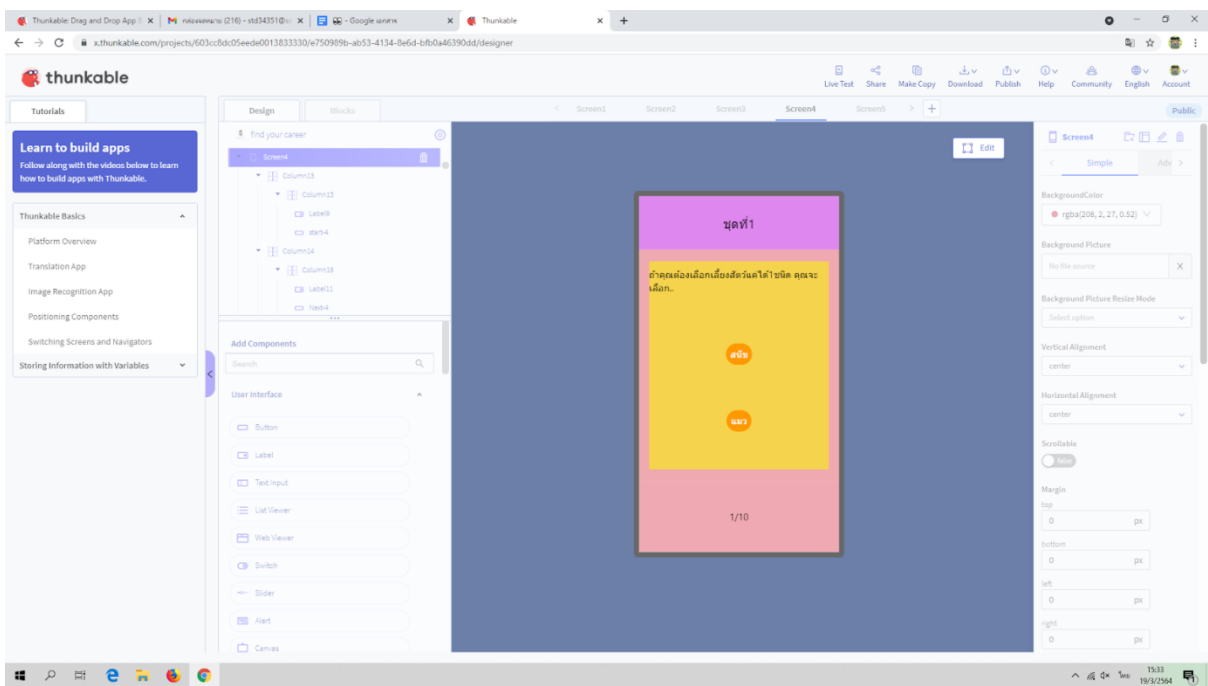
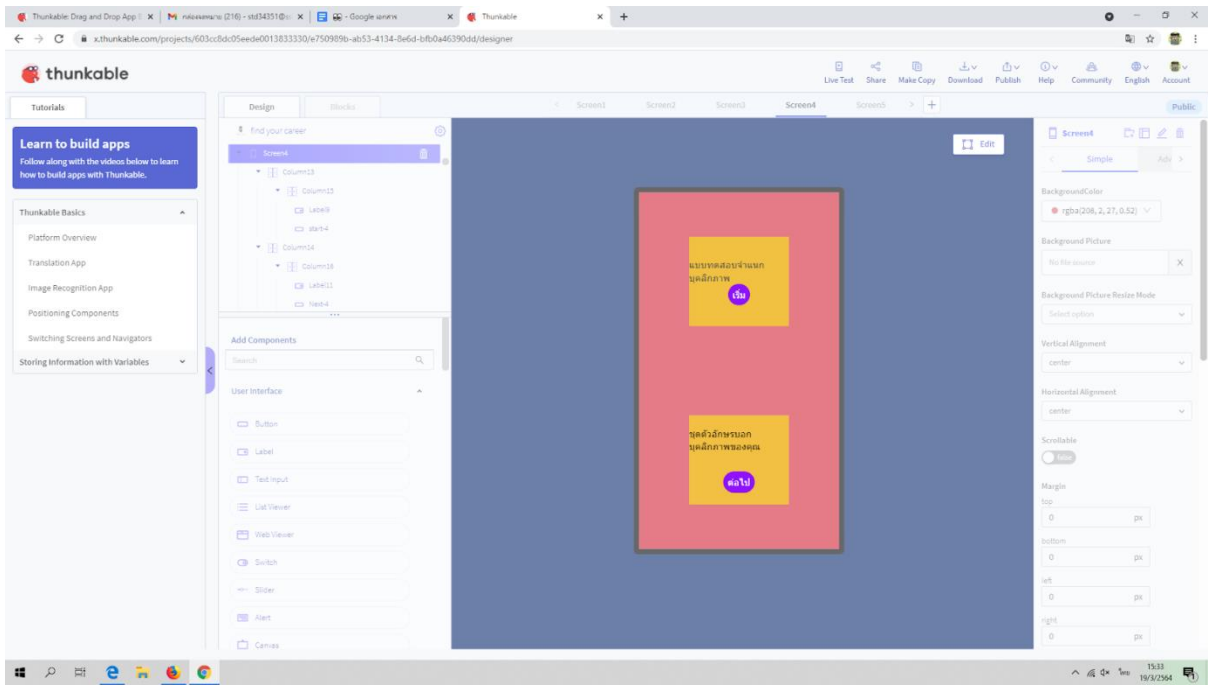
การพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำอาชีพโดยใช้โปรแกรม thinkable มีวัตถุประสงค์เพื่อที่จะแนะนำอาชีพสำหรับผู้ที่ไม่ว่าจะประกอบอาชีพอะไรและแนะนำสายการเรียนที่ตรงกับบุคลิกภาพของเราเพื่อเป็นแนวทางในการตัดสินใจ

## อภิปราย

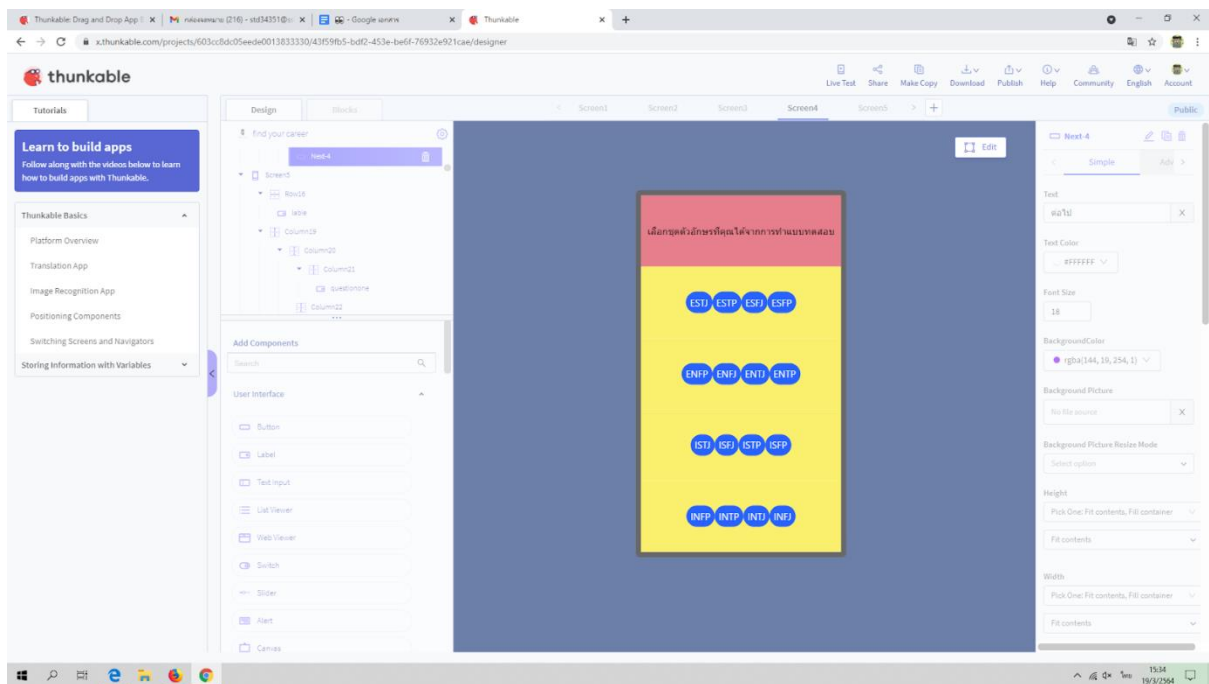
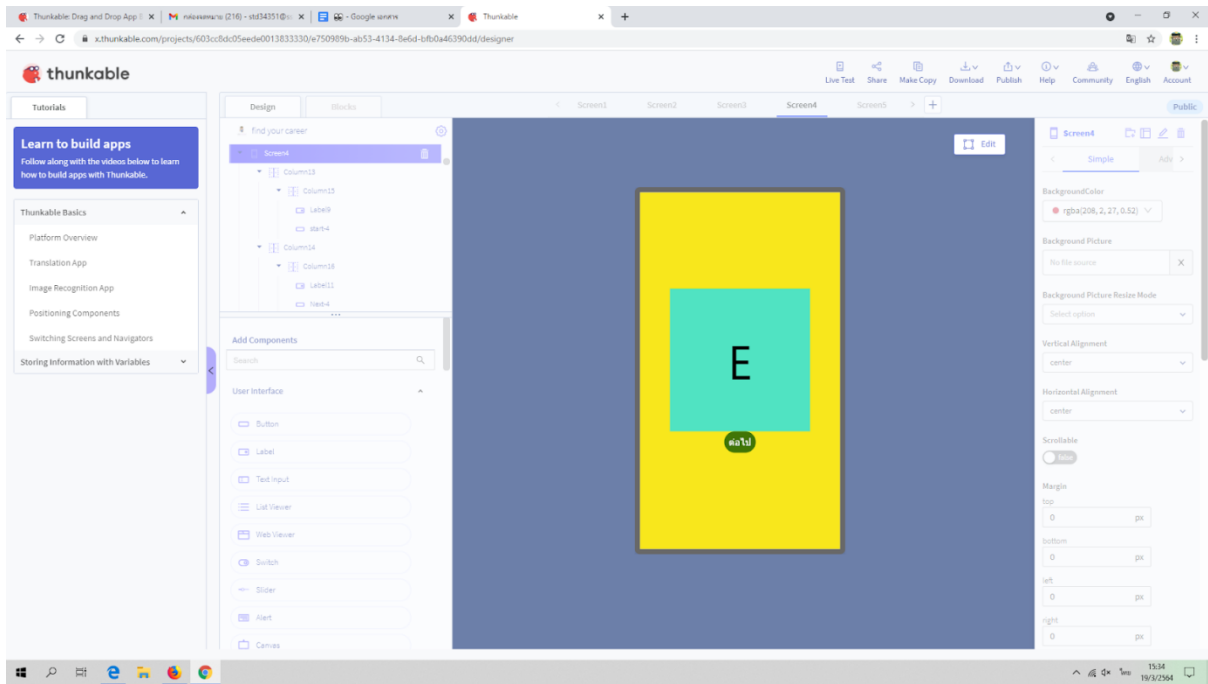
การพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำอาชีพโดยใช้โปรแกรม thinkable มีวัตถุประสงค์เพื่อแนะนำอาชีพและแนวทางการศึกษาที่ตรงกับบุคลิกภาพของบุคคลนั้นๆ จากแบบทดสอบจำแนกบุคลิกภาพจากทฤษฎีจำแนกบุคลิกภาพของ คาร์ล จี จุง ทำให้กับผู้ที่ไม่รู้ว่าจะประกอบอาชีพอะไรในอนาคต มีทางเลือกในการตัดสินใจที่จะศึกษาสาขา/คณะต่างๆ และ ประกอบอาชีพต่างๆ ที่เหมาะสมกับบุคลิกภาพของบุคคลนั้นๆ

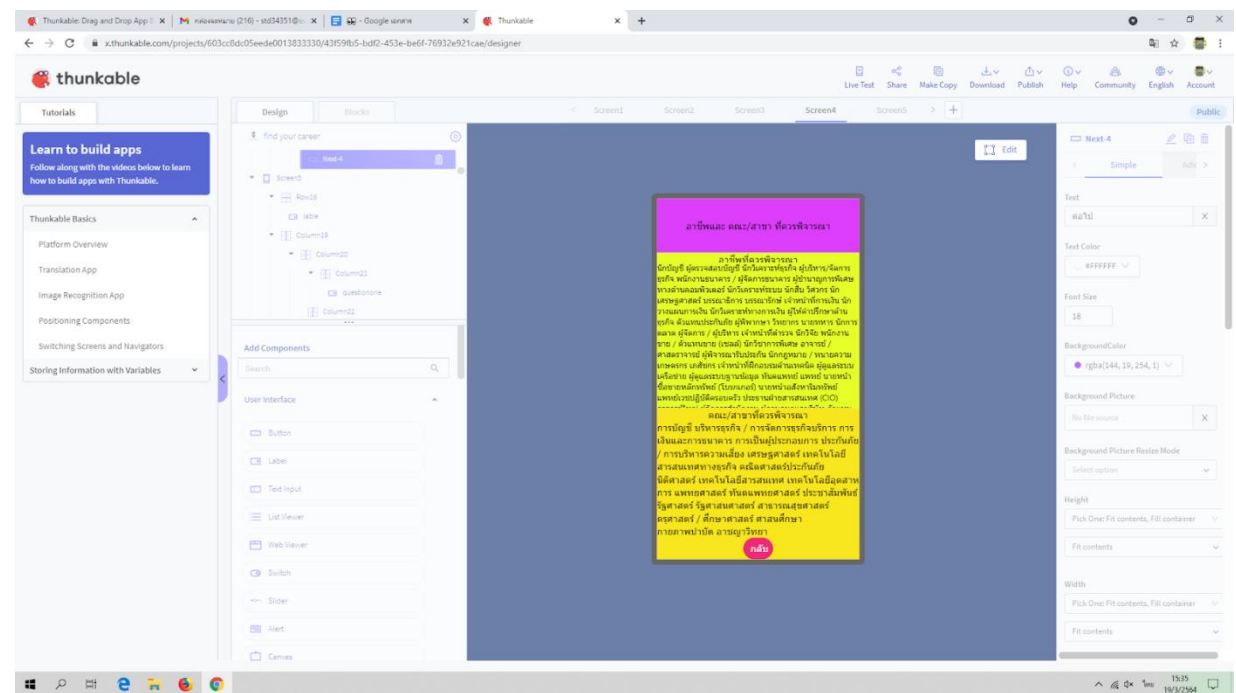
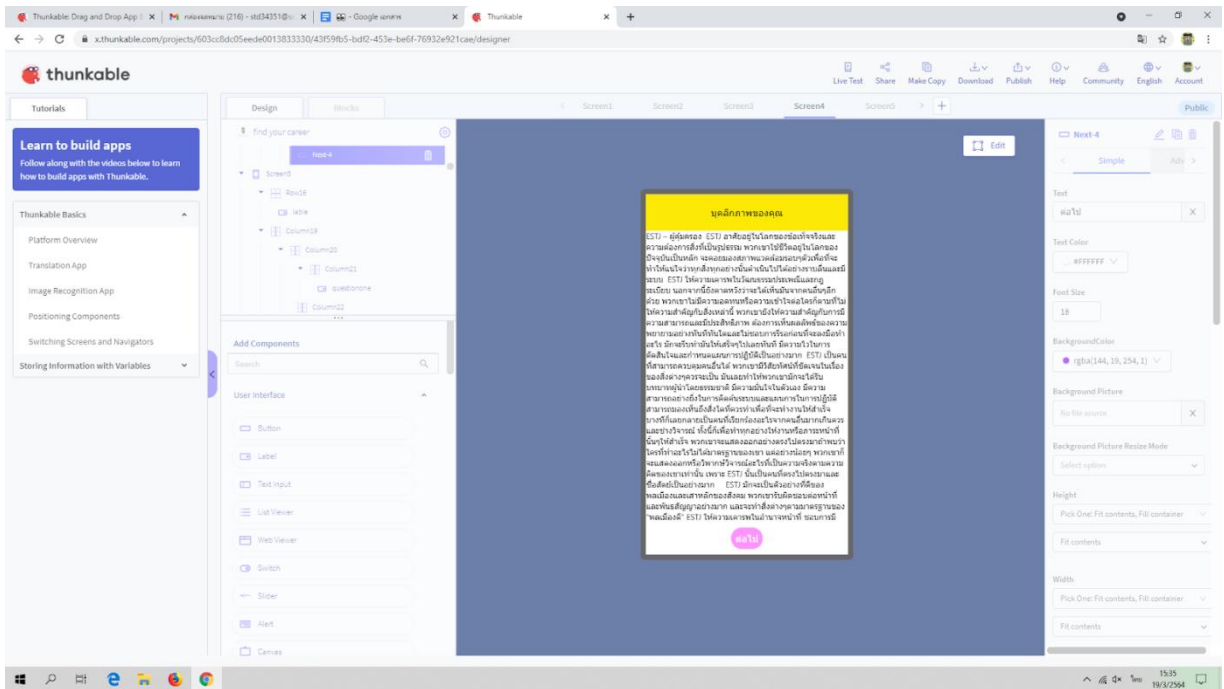
# ภาพผนวก











## ประวัติผู้เขียนและผู้ร่วมงาน

1.นายธรรณินทร์ ศรีด้วง 34315 1 สิงหาคม พ.ศ.2548



2.นายรชต เงินจันทร์ 34321 28 สิงหาคม พ.ศ.2548



3.นางสาวชฎานิศา แก้วแสน 34330 10 กันยายน พ.ศ.2548



4.นางสาวเบญญาภา ทองสุทธิ 34336 26 มีนาคม พ.ศ.2548



5.นางสาวภัทราวดี บัวแก้ว 34342 19 กุมภาพันธ์ พ.ศ.259



6.เด็กหญิงสุนันท์ ไยเม้า

34351 15 พฤษภาคม พ.ศ.2549

## เอกสารอ้างอิง

สำนักพิมพ์หกเหลี่ยม (๒๕๖๑) ทฤษฎีบุคลิกภาพของ คาร์ล จุง (ออนไลน์)