

โครงการการศึกษาความรอบรู้เฉพาะเรื่อง (Senior Project)

เรื่อง

การศึกษาระบบรับสมัครงาน
กรณีศึกษางานวิจัย “PTAKUS Virtual RUN สนุกยกกำลัง ๒”

นางสาวปิยมน เกตุราพันธุ์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6/2

รายงานนี้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา
ปีการศึกษา 2565

ปิยมณ เกษราพันธุ์ 2565 : โครงการการศึกษาความรอบรู้เฉพาะเรื่อง

เรื่อง การศึกษาระบบรับสมัครงานวิ่ง กรณีศึกษางานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุกยกกำลัง ๒”

โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษา : อาจารย์ ดร.มุกิตา หวังคิด

ผู้เชี่ยวชาญ : นายกิตติ กังวาลไกล

ผู้ปกครอง : นายเอกวิทย์ เกษราพันธุ์

บทคัดย่อ

โครงการการศึกษาความรอบรู้เฉพาะเรื่อง เรื่อง การศึกษาระบบรับสมัครงานวิ่ง กรณีศึกษางานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุกยกกำลัง ๒” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการดำเนินการระบบรับสมัครงานวิ่ง และเพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมงานวิ่งที่มีต่อระบบงานวิ่งกลุ่มที่ใช้ในการศึกษา คือ ผู้จัดการงานวิ่ง ผู้ดูแลระบบรับสมัครงานวิ่ง และผู้เข้าร่วมงานวิ่ง จำนวน 30 คน จากงานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุก ยกกำลัง ๒” ใช้แบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามความคิดเห็น เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลโดยการเรียงข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ รวมถึงหาค่าความถี่ และค่าร้อยละของข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถาม

ผลการศึกษาพบว่า รูปแบบการดำเนินการระบบรับสมัครงานวิ่ง มีประเด็นที่ต้องพิจารณาดังนี้ 1. สิ่งที่ต้องพิจารณาก่อนการสร้างและออกแบบเว็บไซต์งานวิ่ง 2. โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างและออกแบบเว็บไซต์ 3. การออกแบบเว็บไซต์ 4. การดำเนินการต่อหลังจากผู้สมัครวิ่งสมัครเข้าร่วมงานวิ่ง 5. ผลที่ได้จากการจัดงานวิ่ง 6. ปัญหาที่เกิดขึ้นหลังจากการใช้งานเว็บไซต์จริง 7. สิ่งที่ต้องการพัฒนาเกี่ยวกับระบบเว็บไซต์จัดงานวิ่ง และความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมงานวิ่งที่มีต่อ การประชาสัมพันธ์งานวิ่ง อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 56.67 ขั้นตอนการสมัครเข้าร่วมงานวิ่ง อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 66.67 ความสะดวกในการส่งผลวิ่งผ่านเว็บไซต์ อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 66.67 และการจัดงานวิ่งโดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 53.33

สารบัญ

	หน้า
หลักการและเหตุผล	1
วัตถุประสงค์	2
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	2
ขอบเขตการศึกษา	2
นิยามศัพท์เฉพาะ	
ระบบรับสมัครงานวีง	2
Virtual Run	2
แนวคิดที่ใช้ในการศึกษา	
แนวคิดเกี่ยวกับงานวีง	3
แนวคิดเกี่ยวกับ Virtual Run	5
แนวคิดเกี่ยวกับการจัดทำเว็บไซต์	7
รูปแบบวิธีการศึกษา	9
เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา	10
การเก็บรวบรวมข้อมูล	10
การวิเคราะห์ข้อมูล	11
ผลการศึกษา	11
สะท้อนความคิด	23
บรรณานุกรม	25
ภาคผนวก	26

หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันทั่วโลกกำลังตื่นตัวกับกระแสรักสุขภาพ ทำให้ธุรกิจต่าง ๆ ทางด้านสุขภาพมีแนวโน้มขยายตัวอย่างต่อเนื่องสอดคล้องกับปัจจัยสนับสนุนต่าง ๆ ที่ส่งผลให้ธุรกิจด้านสุขภาพได้รับความสนใจ ไม่ว่าจะเป็นสภาพเศรษฐกิจที่เริ่มฟื้นตัว การหันมาใส่ใจสุขภาพ นโยบายของรัฐบาลในการส่งเสริมธุรกิจด้านสุขภาพ ประกอบกับการพัฒนาเทคโนโลยีที่สามารถตอบสนองผู้บริโภคได้อย่างมีประสิทธิภาพ (กุลณี อิศดิศัย, 2561: ออนไลน์) หนึ่งในธุรกิจด้านสุขภาพที่เป็นที่นิยมในประเทศไทยคือ ธุรกิจงานวิ่ง การวิ่ง ถือเป็นกีฬาประเภทหนึ่งที่มีความนิยม เนื่องจากการวิ่งใช้งบประมาณน้อย สามารถวิ่งเมื่อใดหรือสถานที่ใดก็ได้ และเป็นเรื่องง่ายที่ทุกคนสามารถทำได้จริง เพื่อสนองความต้องการและพฤติกรรมของกลุ่มนักวิ่งที่เปลี่ยนไป จึงมีการจัดงานวิ่งรวมถึงพัฒนารูปแบบ การจัดงานวิ่งมาอย่างต่อเนื่อง (เสรี เพิ่มชาติ, นงลักษณ์ เพิ่มชาติ และกนกวรรณ แสนเมือง, 2561: 45-46)

เนื่องจากสถานการณ์แพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 ทำให้การแข่งขันมาราธอนหรือรายการวิ่งไม่สามารถจัดได้ หลายรายการต้องเลื่อนหรือยกเลิกไป ผู้จัดงานวิ่งจึงต้องหาวิธีการต่าง ๆ มาทดแทน ซึ่งหนึ่งในวิธีที่ตอบโจทย์คือ Virtual Run แพลตฟอร์มการแข่งขันวิ่งที่ผู้เข้าร่วมต้องลงทะเบียนออนไลน์ และสะสมระยะวิ่งให้ถึงตามที่กำหนด มีการรับเสื้อหรือของรางวัลเหมือนการแข่งขันมาราธอนจริง ๆ

สมาคมผู้ปกครองและครูโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา ได้เล็งเห็นถึงประโยชน์ของการจัดงานวิ่งแบบ Virtual Run ในสถานการณ์ปัจจุบัน จึงได้มีการจัดงานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุกยกกำลัง ๒” เพื่อนำเงินรายได้มาสนับสนุนกิจกรรมการเรียนการสอนในโครงการต่าง ๆ ของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา โดยมีการจัดทำระบบสำหรับสมัครเข้าร่วมงานวิ่งและส่งผลวิ่งขึ้นมาเอง

ดังนั้นผู้ศึกษาจึงได้สนใจที่จะศึกษาระบบรับสมัครงานวิ่งและจัดทำโครงการการศึกษาความรอบรู้เฉพาะเรื่อง เรื่อง การศึกษาระบบรับสมัครงานวิ่ง กรณีศึกษางานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุกยกกำลัง ๒” เพื่อศึกษารูปแบบการดำเนินการระบบรับสมัครงานวิ่งและสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมงานวิ่ง ซึ่งผลการศึกษานี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ต้องการศึกษารูปแบบการดำเนินการระบบรับสมัครงานวิ่งและใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการระบบรับสมัครงานวิ่ง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษารูปแบบการดำเนินการระบบรับสมัครงานวิ่ง
2. เพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมงานวิ่งที่มีต่อระบบงานวิ่ง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. การศึกษานี้เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ต้องการศึกษารูปแบบการดำเนินการระบบรับสมัครงานวิ่ง
2. การศึกษานี้สามารถใช้เป็นแนวทางในการดำเนินการระบบรับสมัครงานวิ่ง

ขอบเขตการศึกษา

1. กลุ่มที่ใช้ในการศึกษา: ผู้จัดการงานวิ่ง ผู้ดูแลระบบรับสมัครงานวิ่ง และ ผู้เข้าร่วมงานวิ่งจำนวน 30 คน จากงานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุก ยกกำลัง ๒”
2. เนื้อหาของเรื่องที่ต้องการศึกษา: ศึกษารูปแบบการดำเนินการระบบรับสมัครงานวิ่งและความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมงานวิ่งที่มีต่อระบบงานวิ่ง
3. ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา: เดือนกันยายน 2564 - กุมภาพันธ์ 2566

นิยามศัพท์เฉพาะ

ระบบรับสมัครงานวิ่ง หมายความว่า ระบบที่ใช้ในการรับสมัครงานวิ่ง เพื่อให้ผู้สมัครเข้าร่วมงานวิ่งสามารถเข้าร่วมงานวิ่งนั้นได้

Virtual Run หมายความว่า การแข่งวิ่งในรูปแบบออนไลน์ ที่ผู้เข้าร่วมงานวิ่งต้องลงทะเบียนออนไลน์ก่อนจะออกไปวิ่งเพื่อทำระยะทางให้ถึงตามที่กำหนด โดยสามารถเลือกเองได้ว่าจะวิ่งที่ไหนเมื่อไหร่ แล้วจึงอัปโหลดข้อมูลการวิ่งหรือเวลาที่ใช้วิ่งเสร็จสิ้น แล้วฝ่ายจัดจะส่งใบรับรองรวมทั้งเหรียญยืนยันการวิ่งสำเร็จมาให้

แนวคิดที่ใช้ในการศึกษา

จากการศึกษาค้นคว้าเอกสารต่าง ๆ ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับโครงการการศึกษาความรู้เฉพาะเรื่อง เรื่อง การศึกษาระบบรับสมัครงานวิ่ง มีเอกสารที่เกี่ยวข้องตามรายการดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับงานวิ่ง

1.1 ที่มาและรายละเอียดการจัดงานวิ่ง

ในปัจจุบัน ผู้คนให้ความสำคัญกับการดูแลสุขภาพร่างกายของตนเองด้วยการออกกำลังกายกันมากขึ้น และหนึ่งในวิธีการออกกำลังกายที่ง่ายที่สุด ก็คือ การวิ่ง เพราะไม่จำเป็นต้องอาศัยผู้อื่นเหมือนการเล่นกีฬาประเภทอื่น ๆ นอกเหนือจากการวิ่งเองตามศูนย์ออกกำลังกาย หรือ ตามสวนสาธารณะแล้ว การวิ่งตามงานวิ่งต่าง ๆ ก็เป็นกิจกรรมหนึ่งในช่วงวันหยุดสุดสัปดาห์ของนักวิ่งหลาย ๆ คน ด้วยกระแสของการออกกำลังกายที่มีอย่างต่อเนื่อง นโยบายของภาครัฐที่รณรงค์ให้ผู้คนหันมาออกกำลังกายกันมากขึ้น โดยนักวิ่งหลาย ๆ คนอาจตัดสินใจเข้าร่วมงานวิ่งด้วยเหตุผลที่แตกต่างกัน เช่น การวิ่งคนเดียวอาจจะทำให้รู้สึกเบื่อ ควบคุมตัวเองไม่ได้ ทำให้ไม่อยากวิ่งและล้มเลิกเป้าหมายที่ตั้งไว้ แต่การวิ่งกับนักวิ่งคนอื่น ๆ ที่เข้าร่วมงาน จะได้ทั้งเพื่อนร่วมทาง และบรรยากาศของการแข่งขัน เป็นการสร้างกำลังใจเพื่อวิ่งให้ถึงเส้นชัย รวมไปถึงการเข้าร่วมงานวิ่งเพื่อสะสมของที่ระลึกจากงานวิ่ง เช่น เสื้อยืด ป้ายหมายเลขประจำตัวของผู้วิ่ง เหรียญจากรายการต่าง ๆ เป็นต้น

ประโยชน์ของการจัดงานวิ่ง นอกเหนือการที่นักวิ่งได้ออกกำลังกายเพื่อสุขภาพและเหตุผลทางธุรกิจแล้ว คือ การกระจายรายได้เข้าสู่พื้นที่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดงานวิ่งที่ต่างจังหวัด นักวิ่งสามารถท่องเที่ยวในพื้นที่ที่ต่อได้หลังจากการวิ่ง นอกจากจะเป็นการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงกีฬา (Sport Tourism) แล้ว ยังเป็นการสร้างรายได้ให้แก่คนในพื้นที่ได้อีกด้วย เช่น ธุรกิจที่พัก ร้านอาหาร ร้านค้า การคมนาคม เป็นต้น

เมื่อแบ่งประเภทของการวิ่งตามระยะทาง พบว่า งานวิ่งส่วนใหญ่จะแข่งขันอยู่ใน 4 รูปแบบ ได้แก่ 1) Fun Run เป็นการวิ่งเพื่อความสนุกสนาน ระยะทางสั้น ๆ ประมาณ 3-5 กิโลเมตร 2) Mini Marathon ระยะทางประมาณ 10 กิโลเมตร 3) Half Marathon ระยะทางประมาณ 21 กิโลเมตร และ 4) Full Marathon ระยะทางประมาณ 42 กิโลเมตร โดยค่าสมัครจะเพิ่มขึ้นตามระยะทางที่นักวิ่งได้สมัครไว้

ในการจัดงานวิ่งแต่ละงานจะมีรายละเอียดการจัดงานมาก ทั้งการเตรียมงานก่อนวันงาน เช่น การประชาสัมพันธ์ การลงทะเบียน การรับเสื้อวิ่ง รวมไปถึงในวันจัดงาน ซึ่งโดยปกติงานวิ่งต่าง ๆ นั้น จะจัดโดยหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชน ซึ่งจัดขึ้นด้วยเหตุผลต่าง ๆ กัน เช่น ครอบรอบการ

ก่อตั้งสถาปนาของหน่วยงานนั้น ๆ หรือเป็นการวิ่งประจำปี วิ่งเพื่อการกุศล ซึ่งหน่วยงานต่าง ๆ ที่จัดมักจะไม่มีประสบการณ์ในการจัดงานวิ่งด้วยตัวเอง จึงจำเป็นต้องอาศัยบริษัทรับจัดงานวิ่ง (Running Event Organizer) แบบมืออาชีพขึ้น เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้ว่าจ้างให้จัดงานวิ่งและตัวผู้เข้าร่วมงานวิ่ง ซึ่งปัจจุบัน งานวิ่งส่วนใหญ่จะอาศัยบริษัทรับจัดงานวิ่งช่วยจัดงานให้ เนื่องจากงานวิ่งนั้นอาจมีผู้สมัครจำนวนมาก ทำให้ไม่สามารถดูแลผู้เข้าร่วมงานวิ่งได้อย่างทั่วถึง

(วัชรพงศ์ รัตสุขพิมล, 2561: 7)

การจัดงานวิ่ง ต้นทุนส่วนใหญ่ คือ เบี้ยเลี้ยงให้กับเจ้าหน้าที่ ค่าอาหารที่จัดให้นักวิ่ง รวมทั้งค่าเช่าสถานที่ ส่วนตัวคิดว่า หลังจากหักค่าใช้จ่ายต่าง ๆ แล้ว จะเหลือกำไรอยู่ที่ประมาณ 15% ไม่เกิน 20% เพราะงานวิ่งมีค่าใช้จ่ายเยอะมาก แต่ก็ขึ้นอยู่กับปริมาณนักวิ่ง ถ้าเก็บค่าสมัครจากนักวิ่งได้เยอะ และระยะทางในการวิ่ง เพราะยิ่งวิ่งระยะสั้นยิ่งกำไรเยอะ ใช้เจ้าหน้าที่ไม่มาก และหากวิ่งบนถนนหลวง จะมีค่าใช้จ่ายในการปิดถนน แต่ถ้าจัดในสวนสาธารณะซึ่งเป็นพื้นที่ปิด จะประหยัดค่าใช้จ่ายได้มากกว่า นอกจากนี้หากเป็นงานการกุศล ได้กำไรมากกว่าหรือนั้น ขึ้นอยู่กับสถานที่และโปรดักชันต่าง ๆ (ณรงค์ชัย คุณปลื้ม, 2561: ออนไลน์)

1.2 สถานการณ์การจัดงานวิ่งในปัจจุบัน

การจัดงานวิ่งต่าง ๆ เริ่มกลับมาจัดกันตั้งแต่ปลายปี 2564 โดยเฉพาะการจัดในรูปแบบของ Virtual Run ที่มีการจัดงานเฉลี่ยเดือนละประมาณ 30 งาน ในขณะที่การจัดงานวิ่งในสถานที่จริงมีต่ำกว่า 100 งานต่อเดือนแต่ก็มีแนวโน้มเพิ่มขึ้น และยังพบว่า ผู้จัดงานวิ่งหลาย ๆ ราย โดยเฉพาะรายขนาดกลางและใหญ่ ได้เริ่มกลับมาเคลื่อนไหวทยอยจัดงานกันอีกครั้งหนึ่ง หลังจากที่ก่อนหน้านี้ได้มีการเลื่อนการจัดงานมาแล้วครั้งหนึ่ง ในขณะนี้ แม้ว่าสถานการณ์และกำลังซื้อในภาพรวมอาจจะไม่ดีนัก แต่ก็ไม่มีผลกระทบกับการจัดงานวิ่งมากนัก สะท้อนจากยอดสั่งซื้อสินค้าวิ่ง รองเท้าวิ่ง ที่ยังมีเข้ามาต่อเนื่องไม่แตกต่างจากช่วงก่อนหน้า แสดงให้เห็นว่าผู้บริโภคยังคงลงทุนกับการวิ่ง ตามกระแสความสนใจในสุขภาพที่มีต่อเนื่อง หลังจากที่ศูนย์บริหารสถานการณ์โควิด-19 มีการผ่อนคลายมาตรการต่าง ๆ มาอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการที่กระทรวงสาธารณสุข (สธ.) มีแผนจะประกาศให้โควิด-19 เป็นโรคประจำถิ่น คาดว่าอัตราการฟื้นตัวของอุตสาหกรรมงานวิ่งน่าจะรวดเร็วขึ้น จากปัจจุบันที่การจัดงานเริ่มฟื้นตัวขึ้น งานวิ่งระยะสั้น เช่น fun run ระยะ 5-10 กิโลเมตร และ half marathon ระยะ 21 กิโลเมตร จะเริ่มกลับมามากขึ้น หากการจัดงานและสถานการณ์ต่าง ๆ มีความราบรื่น เชื่อว่าปี 2565 อุตสาหกรรมงานวิ่งน่าจะฟื้นตัวได้ 60-70% และปี 2566 จะฟื้นตัวมาที่ระดับ 90% ของก่อนการระบาดของโรคโควิด-19 (กมล สิริชัน, 2565: ออนไลน์)

2. แนวคิดเกี่ยวกับ Virtual Run

2.1 ความหมายของ Virtual Run

Virtual Run เป็นแพลตฟอร์มการวิ่งออนไลน์รูปแบบใหม่ในวงการกีฬาที่ใช้จัดกิจกรรมกับการวิ่งมาราธอนในรูปแบบออนไลน์หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งก็คือ Virtual Race สามารถสะสมระยะวิ่งเวลาไหนก็ได้ในช่วงวันที่กำหนดในเส้นทางที่ผู้วิ่งสามารถเป็นคนกำหนดเอง และสามารถได้รับของรางวัลเหมือนกัน ให้ความรู้สึกเหมือนอยู่ในงานมาราธอนจริง ๆ แม้จะวิ่งอยู่ในสถานที่ใดก็ตาม และบนแพลตฟอร์มจะมีรูปแบบการ “จัดอันดับการวิ่ง” ในแต่ละ Challenge บันทึกเวลาและระยะวิ่งที่สามารถทำได้ เพื่อเป็นการแข่งขันกับเพื่อน ๆ ใน Challenge เดียวกัน เหมือนเป็นการผลักดันและฝึกซ้อมให้กับตนเองด้วย นอกจากนี้อาจมีการนำ “การกุศล” เข้ามาร่วมด้วย โดยจะต้องชำระเงินค่าสมัครวิ่งตามระยะทางต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ในแคมเปญนั้น ๆ และเงินที่ชำระไปจะมีการหักค่าใช้จ่ายสำหรับการกุศลในการทำบุญต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับว่าจะนำเงินที่หักจำนวนนั้นไปทำบุญในรูปแบบไหน

การแข่งขันในรูปแบบ Virtual Run เคยจัดขึ้นในประเทศไทยมานานแล้วแต่อาจจะไม่ได้รับความนิยมมากพอ เนื่องจากระบบของการส่งผลการวิ่งที่ทำได้แค่ส่งผ่านให้ผู้จัดงานผ่านแอปพลิเคชัน Line ซึ่งเป็นการส่งผลวิ่งที่ไม่ชัดเจนมากพอ ทำให้ผู้แข่งขันต้องคอยคำนวณระยะทางวิ่งด้วยตนเอง และไม่ได้มีระบบที่ทำได้ติดตามความเห็นต่าง ๆ จากผู้ใช้ในระหว่างการแข่งขัน จึงทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมอาจไม่ได้รับประสบการณ์วิ่งที่ดี จึงไม่ได้เป็นที่รู้จักเท่าที่ควร แต่ในปัจจุบัน Virtual Run มีความพิเศษและแตกต่างจากรูปแบบก่อน ๆ เป็นอย่างมาก ด้วยการนำปัญหาในการแข่งขัน Virtual Run แบบเดิมที่เคยมีมา มาพัฒนาและปรับปรุงให้ตอบโจทย์กับความต้องการของผู้ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น มีการพัฒนาระบบส่งผลสถิติการวิ่งที่ชัดเจน และมีกติกาในรูปแบบการแข่งขันที่เหมือนจริงหรือใกล้เคียงกับงานจัดแข่งมาราธอนในสถานที่จริง เทคโนโลยีจาก Virtual Run เหมาะสำหรับคนที่ไม่ค่อยมีเวลาว่าง ไม่สะดวกเดินทางไกล และต้องการความสะดวกสบายต่อตนเอง ทำให้ผู้คนที่ดูแลสุขภาพมีความท้าทายและตื่นเต้นในแบบฉบับของตนเอง รู้สึกเหมือนได้ลงแข่งวิ่งมาราธอนในโลกเหมือนจริง

2.2 ข้อดีและข้อเสียของ Virtual Run

2.2.1 ข้อดี คือ มีอิสระในเรื่องของเวลาและสถานที่ในการวิ่ง สามารถจัดรูปแบบการวิ่งให้เข้ากับวิถีชีวิตตัวเอง และยังได้รับรางวัลหลังจบ Challenge ที่เลือกไว้เหมือนกัน เหมือนกับว่าได้ลงแข่งขันงานวิ่งมาราธอนจริง ๆ ในส่วนของแพลตฟอร์มมีการจัดอันดับแข่งกับเพื่อน ๆ ที่ลงสมัครแข่งใน Challenge เดียวกัน ทำให้คนที่รู้สึกไม่อยากจะออกไปวิ่งและไม่มีกำลังใจวิ่งนั้น มีแรงผลักดันใน

การที่จะทำให้สถิติของตัวเองให้ดียิ่งขึ้น เพื่อแข่งขันกับเพื่อน ๆ ใน Challenge นั้น และการวิ่งทุกครั้งที่มีการจ่ายชำระเงินไป ยังมีส่วนในการบริจาคทำบุญช่วยเหลือคนอื่นด้วย

2.2.2 ข้อเสีย คือ ขาดบรรยากาศการวิ่งแข่งขันจริง เทียบกับการเข้าไปดูคอนเสิร์ตแบบ Live ที่จะให้ความรู้สึกต่างกัน รวมไปถึงของกินอร่อย ๆ ที่รออยู่เส้นชัย หรือน้ำดื่มที่วางอยู่ตามทาง ที่จะต้องจัดการเองหากวิ่งแบบ Virtual Run นอกจากนี้ ยังต้องอาศัยความซื่อสัตย์ของตัวนักวิ่งสูง เพราะการที่สามารถวิ่งที่ไหน เมื่อไหร่ก็ได้ นั้น จำเป็นจะต้องมีวินัยสูงและกระตุ้นตัวเองอยู่เสมอ เพื่อจะได้จบระยะ Challenge ให้ได้ผลดี และถึงแม้ว่าจะมีการจัดอันดับแข่งกับเพื่อน ๆ บนแพลตฟอร์ม แต่ก็ไม่ได้ออกไปวิ่งจริง ๆ ทำให้เราขาดสังคมนอก สำหรับคนที่ชอบความตื่นเต้น ชอบทำความรู้จักกับเพื่อนใหม่ ๆ และชอบสีสันในงานวิ่ง Virtual Run จึงไม่ตอบโจทยกับคนเหล่านี้ (ทำไม Virtual Run ถึงเป็นตัวเลือกที่จะเปิดประสบการณ์การวิ่งในรูปแบบใหม่?, 2563: ออนไลน์)

2.3 แนวทางการจัดงาน Virtual Run

Virtual Run คือ การแข่งขันวิ่งที่ไหน เมื่อไหร่ก็ได้ โดยใช้แอปวิ่งใดก็ได้ในการจับระยะทางและเวลา หลังจากนั้นส่งผลเข้ามาในแอปการแข่งขัน ระบบจะแสดงผลอันดับแบบ Real-time และคำนวณระยะทางที่ต้องวิ่งให้ครบ Virtual Run เป็นหนึ่งในกิจกรรมยอดฮิตที่บริษัทนิยมจัด แต่หลายครั้งบริษัทเลือกใช้บริการผู้จัดงานและเทคโนโลยีพลาด เลยต้องมาเจอกับปัญหาต่าง ๆ ในการจัดการมากมาย ยกตัวอย่างเช่น

2.3.1 ปัญหาเรื่องการรวมผลการแข่งขัน เพราะพนักงานที่เข้าร่วมมีจำนวนหลายพันคน และต้องมีคนมาคอยตรวจเช็คผลให้ตลอด ทำให้ผลการแข่งขันล่าช้า พนักงานที่เข้าร่วมก็เหมือนกับเล่นอยู่คนเดียว

2.3.2 ปัญหาโกงผลการวิ่ง ถ้าบริษัทแจกของรางวัลใหญ่ที่น่าดึงดูดและต้องใช้การวิ่งที่ระยะทางไกล พนักงานบางคนก็อาจเลือกเส้นทางที่ไม่ถูกต้อง อย่างการใช้ผลการวิ่งคนอื่นมาส่งหรือใช้ผลการวิ่งที่ไม่ได้เกิดขึ้นจริง

2.3.3 ปัญหาการใช้งานยาก เพราะทุกครั้งต้องเข้าใช้งานผ่านเว็บไซต์ กดเข้าใหม่หลายคลิกกว่าจะได้ส่งผลการวิ่ง ทำให้พนักงานรู้จักเบื่อกับกิจกรรม

2.3.4 ปัญหาราคาสูงเมื่อเทียบกับพีเจอร์ที่ได้รับ บริษัทต้องเปรียบเทียบราคากับพีเจอร์ที่ได้รับ และบริการหลังการขายก่อนเลือกผู้ให้บริการเสมอ และข้อที่ไม่ควรทำ คือ เลือกจากว่าเจ้านั้นมียอด Like Page สูงกว่า

การจัด Virtual Run ในองค์กร บริษัทจะเริ่มต้นจากเป้าหมายของทีม HR ว่าต้องการอะไรบ้างสำหรับกิจกรรมนี้ หลังจากนั้นจึงออกแบบเป็นแคมเปญเพื่อให้ดูสนุกและท้าทาย โดยจะ

มอบของรางวัลที่ดึงดูดพนักงานสาย Active อย่างเช่น Smart Watch หรือ อุปกรณ์ออกกำลังกายต่าง ๆ จากนั้นจึงสร้างกติกาการแข่งขัน เพื่อหาผู้ชนะที่ได้รับรางวัลสูงสุดต่อไป

แพลตฟอร์มที่ควรเลือกใช้ต้องเป็นอะไรที่ง่ายต่อการเข้าใช้งานทุกวัน เพราะพนักงานต้องส่งผลการแข่งขันกัน ดังนั้นการใช้แอปจึงเหมาะสมกว่าเว็บไซต์ และต้องออกแบบแพลตฟอร์มนั้นเพื่อกิจกรรม Virtual Run โดยเฉพาะให้พนักงานที่เข้าร่วมเล่นไม่สับสน ไม่ใช่เข้ามาแล้วเจอกับกิจกรรมที่ไม่เกี่ยวข้อง รวมถึงถ้าสามารถออกแบบให้สามารถโชว์แบรนด์ของบริษัทได้ จะยิ่งทำให้เกิด Engagement ที่ดีมากขึ้น

ฟีเจอร์ที่ควรใช้ ยกตัวอย่างเช่น

1. Leader Board อันดับการแข่งขัน Real-time
2. เชื่อมต่อ Application ริงยอตนิยม ดึงผลการวิ่งออกมาแบบอัตโนมัติ
3. การสร้าง Map ริงที่ออกแบบเฉพาะของบริษัท
4. Notification การแจ้งสถานะผลการวิ่ง

(จัดงาน Virtual Run สำหรับองค์กรต้องทำอย่างไรและใช้งบประมาณเท่าไร?, 2563: ออนไลน์)

3. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดทำเว็บไซต์

3.3 สิ่งที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบเว็บไซต์

การออกแบบเว็บไซต์จะต้องออกแบบรูปแบบและเนื้อหาให้เหมาะสมกับสิ่งที่ต้องการนำเสนอ ออกแบบให้เอื้อต่อการใช้งาน สามารถค้นหาข้อมูลได้สะดวกรวดเร็ว โดยมีสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบเว็บไซต์ ดังนี้

3.3.1 ความเรียบง่าย (Simplicity) ควรออกแบบเว็บไซต์ให้มีรูปแบบที่เรียบง่าย ไม่ซับซ้อนและใช้งานได้อย่างสะดวก เนื้อหาที่อยู่บนเว็บไซต์ประกอบด้วยเนื้อหาที่จำเป็นเท่านั้น เพื่อให้เว็บไซต์มีเพียงองค์ประกอบที่จำเป็น

3.3.2 ความสม่ำเสมอ (Consistency) การออกแบบเว็บไซต์ให้มีความสม่ำเสมอ โดยการออกแบบเอกสารเว็บเพจแต่ละหน้า ให้มีลักษณะและรูปแบบการใช้งานแบบเดียวกันตลอดทั้งเว็บไซต์ เพื่อให้ผู้ใช้เกิดความรู้สึกว่ายังคงใช้งานอยู่ที่เว็บไซต์เดิม และเป็นการเอื้ออำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้งาน การเปลี่ยนลักษณะและรูปแบบการใช้งานไปเรื่อย ๆ ทุกหน้า ทำให้ผู้ใช้เกิดความรู้สึกสับสนกับสิ่งที่เว็บไซต์ต้องการนำเสนอ ดังนั้นในออกแบบเว็บไซต์ในแต่ละหน้าควรมีรูปแบบการจัดวาง รูปแบบกราฟฟิก ระบบเมนูหรือระบบนำทาง และโทนสีที่คล้ายคลึงกันตลอดทั้งเว็บไซต์

3.3.3 ความเป็นเอกลักษณ์ (Identity) การออกแบบควรคำนึงถึงลักษณะเฉพาะของสิ่งที่

ต้องการนำเสนอ และใช้องค์ประกอบเสริม เช่น สี รูปภาพ และรูปแบบตัวอักษรอย่างเหมาะสม โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การออกแบบเว็บไซต์ให้กับองค์กร ควรคำนึงถึงเอกลักษณ์และลักษณะเด่นเฉพาะขององค์กรนั้น ตัวอย่างเช่น เว็บไซต์ที่เผยแพร่เอกสารเว็บเพจของสถานศึกษา ควรออกแบบโดยคำนึงถึงเอกลักษณ์ของสถานศึกษาแห่งนั้น ไม่ควรออกแบบให้เหมือนกับเว็บไซต์แหล่งอื่น ไม่ควรให้ดูเหมือนเว็บไซต์ขายสินค้า และไม่ควรแทรกรูปการ์ตูนต่าง ๆ ให้ดูเหมือนเว็บไซต์สวนสนุก เป็นต้น

3.3.4 เนื้อหาที่มีประโยชน์ (Useful Content) เนื้อหาและข้อมูลที่น่าเสนอควรเป็นเนื้อหาที่เหมาะสมทั้งในแง่จริยธรรม ศิลธรรม จรรยาบรรณ มารยาท และกฎหมาย เนื้อหาที่น่าเสนอควรเป็นปัจจุบันอยู่เสมอและควรเป็นเนื้อหาที่สร้างสรรค์ขึ้นมาเอง ไม่ได้ลอกเลียนแบบหรือนำมาจากเว็บไซต์ใด หากจำเป็นต้องนำเนื้อหาบางส่วนมาจากแหล่งข้อมูลใด ควรตรวจสอบการละเมิดลิขสิทธิ์ และควรอ้างอิงถึงแหล่งข้อมูลในเอกสารที่น่าเสนอด้วย

3.3.5 ระบบเนวิเกชันที่ใช้งานง่าย (User-Friendly Navigation) ระบบเนวิเกชันหรือระบบนำทาง หมายถึง รูปแบบการเชื่อมโยงระหว่างเอกสารเว็บเพจแต่ละหน้า เพื่อให้ผู้เข้าเยี่ยมชมสามารถท่องไปในเอกสารแต่ละหน้าได้ เปรียบเสมือนป้ายบอกทาง ดังนั้นระบบเนวิเกชันของเว็บไซต์ควรได้รับการออกแบบให้เอื้ออำนวยความสะดวกแก่ผู้เข้าเยี่ยมชม สามารถสื่อความหมาย เข้าใจได้ง่าย ตำแหน่งการจัดวางควรจัดวางให้สม่ำเสมอทั้งเว็บไซต์ เช่น วางไว้ตำแหน่งบนสุดของทุกหน้าเว็บไซต์ เป็นต้น และมีการเพิ่มระบบนำทางที่เป็นตัวอักษรไว้ส่วนล่างสุดของแต่ละหน้า เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้กรณีที่ระบบเกิดข้อผิดพลาดในการโหลดหน้าเว็บเพจ

3.3.6 มีลักษณะที่น่าสนใจ (Visual Appeal) ควรออกแบบเว็บไซต์ให้มีความสัมพันธ์กับคุณภาพขององค์ประกอบต่าง ๆ ออกแบบเว็บไซต์ให้มีความน่าสนใจ เช่น การเลือกใช้ภาพที่มีคุณภาพ กราฟฟิกของรูปภาพสมบูรณ์ ชนิดตัวอักษรอ่านง่ายสบายตา มีการเลือกใช้โทนสีที่เข้ากัน

3.3.7 การใช้งานอย่างไม่จำกัด (Compatibility) ควรออกแบบเว็บไซต์ให้ครอบคลุมมากที่สุด ให้สามารถแสดงผลได้ดีในทุกระบบปฏิบัติการ ทุกความละเอียดหน้าจอ ไม่ควรมีการติดตั้งโปรแกรมเพิ่มเติมเนื่องจากอุปกรณ์แต่ละชนิดใช้โปรแกรมที่แตกต่างกัน

3.3.8 คุณภาพในการออกแบบ (Design Stability) ควรออกแบบเว็บไซต์ให้มีมาตรฐาน และการจัดระบบข้อมูลให้มีลักษณะเป็นไปในทิศทางเดียวกันตลอดทั้งเว็บไซต์ ต้องออกแบบและเรียบเรียงเนื้อหาอย่างรอบคอบ หากเว็บไซต์ถูกออกแบบอย่างไม่มีมาตรฐาน ไม่มีระบบการจัดการข้อมูลที่ดี เมื่อข้อมูลมีปัญหาจะส่งผลกระทบต่อความน่าเชื่อถือของเว็บไซต์ ทำให้ไม่มีผู้เข้ามาเยี่ยมชมเว็บไซต์ และจำเป็นต้องปิดเว็บไซต์ไปในที่สุด

3.3.9 ระบบการใช้งานที่ถูกต้อง (Functional Stability) ระบบการทำงานต่าง ๆ ที่อยู่ในเว็บไซต์จะต้องสามารถทำงานได้อย่างถูกต้องแน่นอนและมีการตรวจสอบการใช้งานอยู่เสมอ ตัวอย่างเช่น แบบฟอร์มการกรอกข้อมูล ต้องสามารถใช้งานได้จริง หรือจุดเชื่อมโยงที่เชื่อมโยงไปยังเอกสารต่าง ๆ ไม่ว่าจะภายในเว็บไซต์เดียวกัน หรือต่างเว็บไซต์ ต้องสามารถเชื่อมโยงได้อย่างถูกต้อง เป็นต้น ดังนั้นจึงเป็นหน้าที่ของผู้พัฒนาเว็บไซต์ที่จะต้องคอยตรวจสอบให้ระบบการทำงานต่าง ๆ สามารถใช้งานได้ถูกต้องเหมาะสมอยู่เสมอ (ธวัชชัย ศรีสุเทพ, 2544)

รูปแบบวิธีการศึกษา

การศึกษาเรื่อง การศึกษาระบบรับสมัครงานวิ่ง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบการดำเนินการระบบรับสมัครงานวิ่ง และเพื่อสอบถามความคิดเห็นของผู้ร่วมงานวิ่งที่มีต่อระบบงานวิ่ง มีขั้นตอนในการศึกษาดังนี้

1. ศึกษาข้อมูล

ผู้จัดทำได้ดำเนินการศึกษาโดยวิเคราะห์จากเอกสาร งานวิจัย และเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาประกอบการสร้างประเด็นคำถามที่เกี่ยวกับการดำเนินการระบบรับสมัครงานวิ่ง และนำมาประกอบการสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้ร่วมงานวิ่งที่มีต่อระบบงานวิ่ง โดยมีหัวข้อ ดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับงานวิ่ง
2. แนวคิดเกี่ยวกับ Virtual Run
3. แนวคิดเกี่ยวกับการจัดทำเว็บไซต์

2. สอบถามและเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้จัดทำได้สอบถามและเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการดำเนินการระบบรับสมัครงานวิ่ง และความคิดเห็นของผู้ร่วมงานวิ่งที่มีต่อระบบงานวิ่ง โดยการสัมภาษณ์ข้อมูลจากผู้จัดงานวิ่ง ผู้ดูแลระบบงานวิ่ง และสอบถามความคิดเห็นของผู้ร่วมงานวิ่งที่มีต่อการจัดงานวิ่ง

3. วิเคราะห์ข้อมูล

ผู้จัดทำได้วิเคราะห์ข้อมูลโดยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาเรียบเรียง จัดให้เป็นหมวดหมู่ แล้วนำมาศึกษาร่วมกับข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย และเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งนำข้อมูลที่ได้จากการสอบถามมาวิเคราะห์ค่าทางสถิติ ได้แก่ การแจกแจงความถี่ และค่าร้อยละ

4. นำเสนอผลการศึกษา

ผู้จัดทำได้นำข้อมูลที่วิเคราะห์จากการเรียงเรียงและศึกษาร่วมกับข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย และเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงนำข้อมูลที่วิเคราะห์จากการสอบถามมานำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. แบบสัมภาษณ์ (Interview) โดยเริ่มจากการศึกษารวบรวมข้อมูลทั้งหมดที่ต้องการศึกษา เพื่อออกแบบคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์
2. แบบสอบถาม (Questionnaire) โดยสร้างแบบสอบถามออนไลน์ด้วย google form เพื่อสอบถามความพึงพอใจและความคิดเห็นของผู้ร่วมงานวิ่งที่มีต่อการจัดงานวิ่ง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

เก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับการดำเนินการระบบรับสมัครงานวิ่ง และ ความคิดเห็นของผู้ร่วมงานวิ่งที่มีต่อระบบงานวิ่ง โดยศึกษาจาก งานวิ่ง “ PTAKUS Virtual RUN สนุก ยกกำลัง ๒ ” ที่จัดให้สมัครและส่งผลตั้งแต่วันที่ 20 สิงหาคม 2565 ถึงวันที่ 19 กันยายน 2565” โดยสมาคมผู้ปกครองและครูโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา ด้วยวิธีการต่าง ๆ ดังนี้

1. สัมภาษณ์ข้อมูลเกี่ยวกับการดำเนินการจัดงานวิ่งจาก ทพญ.ทิพย์วิมล เกียรติวาทิรัตนะ รองประธานจัดงานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุก ยกกำลัง ๒” สัมภาษณ์วันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2566
2. สัมภาษณ์ข้อมูลเกี่ยวกับการดำเนินการระบบงานวิ่งจาก คุณภาคย์ ศรีสัตยากุล ผู้ดูแลระบบไอทีงานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุก ยกกำลัง ๒” สัมภาษณ์วันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2566
3. สอบถามความพึงพอใจและความคิดเห็นของผู้ร่วมงานวิ่งที่มีต่อการจัดงานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุก ยกกำลัง ๒” จำนวน 30 คน โดยเก็บข้อมูลจากอาจารย์ ผู้ปกครอง และศิษย์เก่าที่มาร่วมออกบูธของโรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษาในงาน เกษตรแฟร์ วันที่ 9 กุมภาพันธ์ 2566

การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาเรียบเรียง จัดให้เป็นหมวดหมู่ และศึกษาร่วมกับข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย และเว็บไซต์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง มาวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน มาวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. วิเคราะห์ระดับความพึงพอใจของผู้ร่วมงานวิ่งที่มีต่อการจัดงานวิ่ง โดยใช้สถิติ คือ ค่าความถี่ (Frequency) และค่าร้อยละ (Percentage)
2. วิเคราะห์ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

ผลการศึกษา

ผลการศึกษาด้วยวิธีการสัมภาษณ์และสอบถามจากกลุ่มที่ใช้ในการศึกษา แบ่งออกเป็น 2 หัวข้อ ดังนี้

1. รูปแบบการดำเนินการระบบรับสมัครงานวิ่ง

1. สิ่งที่ต้องพิจารณาก่อนการสร้างและออกแบบเว็บไซต์
 - 1.1 เว็บไซต์ต้องตอบโจทย์ความต้องการในด้านข้อมูล ว่าต้องการข้อมูลอะไรจากคนที่มาสมัครงานวิ่งบ้าง จัดทำแผนโดยมีรายละเอียดชัดเจน
 - 1.2 ออกแบบให้ตรงกับความต้องการ โดยการวิเคราะห์ข้อมูล และออกแบบหน้าตาเว็บไซต์ตามที่ต้องการ
 - 1.3 คำนึงถึงการใช้งานของผู้ใช้เว็บไซต์ ต้องใช้งานง่าย ผู้ที่เข้ามาในเว็บไซต์สามารถกรอกข้อมูลรายละเอียดต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและไม่ยากจนเกินไป (User-Friendly)
2. โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างและออกแบบเว็บไซต์

การสร้างเว็บไซต์งานวิ่งแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

 - 2.1 ส่วนสมัครวิ่ง : สำหรับการขายเสื้อวิ่ง ชื่อแพลตฟอร์ม WordPress แบบสำเร็จรูป และใช้ WooCommerce ปลั๊กอินระบบขายสินค้าของ WordPress มาช่วยเสริม
 - 2.2 ส่วนเก็บระยะวิ่ง : พัฒนาโดยใช้ PHP และ JavaScript โดยฐานข้อมูลเป็น MySQL
3. การออกแบบเว็บไซต์

การออกแบบเว็บไซต์ มีการจัดวางเว็บไซต์โดยใช้ CSS (Cascading Style Sheet) ทั้งตัวอักษรและอื่น ๆ ในหน้าเว็บไซต์ เพื่อให้การแสดงผลของเว็บไซต์เป็นไปอย่างอิสระ โดยมีรายละเอียดแต่ละหน้าเว็บ ดังนี้

3.1 ระบบรับสมัครเข้าร่วมกิจกรรม: ผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรมสามารถสมัครผ่านลิงก์ <https://kuspta.com/app3/> สามารถเลือกแพ็คเกจที่สนใจได้ทั้งหมด 4 แพ็คเกจ โดยระบบจะแสดง QR Code การชำระเงินหลังจากสมัคร เข้าไปที่ธนาคารกสิกรไทย บัญชีของทางสมาคมฯ และระบบจะส่งรายละเอียดแพ็คเกจที่สมัครผ่านไลน์น้องพีต้า (ไลน์ของสมาคมฯ) ไปยังผู้สมัครหลังชำระเงิน



ภาพที่ 1 หน้าเว็บระบบรับสมัครเข้าร่วมกิจกรรม

3.2 หน้าเว็บตรวจสอบหมายเลข BIB: ผู้สมัครที่ต้องการตรวจสอบหมายเลข BIB ของตนเอง สามารถเข้าผ่านลิงก์หน้าเว็บของสมาคมฯ โดยระบบจะแสดงคำสั่งซื้อทุกกิจกรรมของผู้สมัครชื่อเดียวกันที่ได้สมัครไว้ เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ต้องการทราบ BIB ของตนเอง (BIB ไม่มีการรันเลข ใช้การสุ่ม random)

PTAKUS Virtual Run

สมัครร่วมกิจกรรม สาร์ทเกษตรเวอร์ชวลรัน

เก็บระยะ วันที่ 20 สิงหาคม - 19 กันยายน 2565

สมัคร ส่งผลการวิ่ง

PTAK Virtual Run

หน้าแรก แพลตฟอร์ม แจ้งการชำระเงิน ตกรั่ว บัญชีใช้งาน

รวมเงิน 0.00 ฿

คำสั่งซื้อ

หน้าควบคุม	คำสั่งซื้อ	วันที่	สถานะ	รวม	จัดการ
แจ้งชำระเงิน	#6822	19 สิงหาคม 2022	ยกเลิก	2 รายการ - 5,000.00 ฿	ดูรายละเอียด
คำสั่งซื้อ	#6786	19 สิงหาคม 2022	ยกเลิก	1 รายการ - 2,500.00 ฿	ดูรายละเอียด
ประวัติการแจ้งชำระเงิน	#6411	3 สิงหาคม 2022	ยกเลิก	1 รายการ - 150.00 ฿	ดูรายละเอียด
รายละเอียดบัญชี	#4900	1 กรกฎาคม 2022	ได้รับการชำระเงินเรียบร้อยแล้ว	2 รายการ - 2,500.00 ฿	ดูรายละเอียด
ออกจากระบบ					

Edit

ภาพที่ 2 หน้าเว็บตรวจสอบหมายเลข BIB

3.3 หน้าเว็บส่งผลการวิ่งและรายงานผลการวิ่ง: หน้าเว็บสำหรับส่งผลการวิ่งและแสดงข้อมูลสามารถเข้าได้ทาง <https://kuspta.com/run> โดยสามารถล็อกอินเข้าสู่ระบบโดยใช้ หมายเลข BIB ตามด้วยเลข 2 ตัวท้ายของเบอร์โทรศัพท์ที่ลงทะเบียนไว้

PTAKUS Virtual Run

ล็อกอินเข้าสู่ระบบ

เก็บระยะ วันที่ 20 สิงหาคม - 19 กันยายน 2565

กรุณาใส่หมายเลข BIB ตามด้วยเลข 2 ตัวท้ายของเบอร์โทรศัพท์ที่ลงทะเบียน

ตัวอย่างเช่น E-BIB 1234 เบอร์โทร 01-2345-6789 ให้ใส่รหัส 123489 เพื่อเข้าสู่ระบบ

Go!

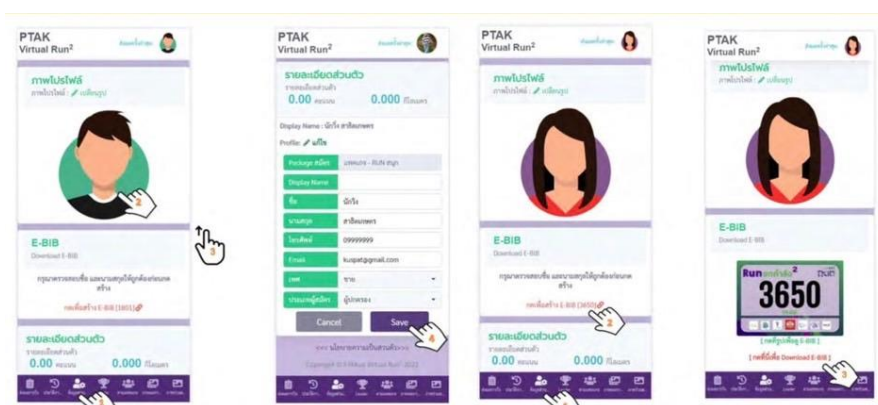
<<< นโยบายความเป็นส่วนตัว >>>

Copyright © PTAKUS Virtual Run² 2022

ภาพที่ 3 หน้าเว็บส่งผลการวิ่งและรายงานผลการวิ่ง

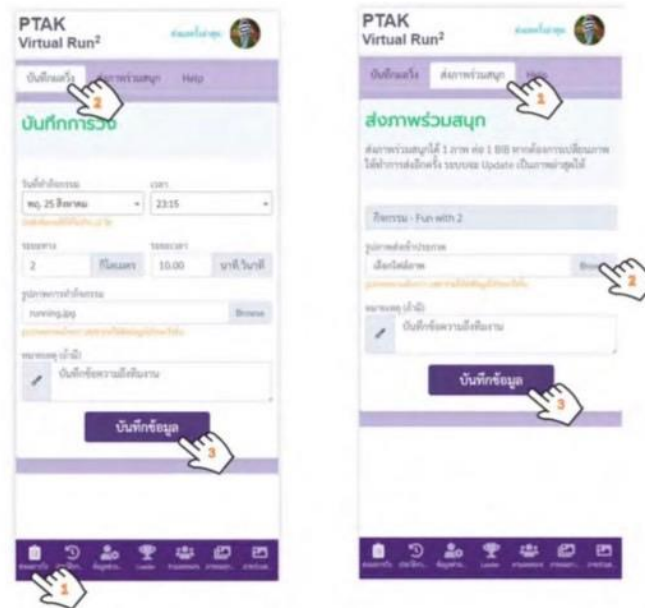
การออกแบบเว็บไซต์จะมีแถบเมนูอยู่ด้านล่าง ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถกดได้ง่าย เพราะผู้ร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่ใช้งานผ่านโทรศัพท์ จึงสามารถเปลี่ยนหน้าเมนูได้ง่าย

3.3.1 การอัปเดตข้อมูลส่วนตัวและดาวโหลด E-BIB: ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถอัปเดต ข้อมูลส่วนตัวและดาวโหลด E-BIB ได้ด้วยตนเองผ่านระบบ โดยข้อมูลส่วนตัว มีดังนี้ แพคเกจที่ สมัคร, ชื่อ-นามสกุล, เบอร์โทร, Email, เพศ, ประเภทผู้สมัคร, ที่อยู่, โรคประจำตัว (เพื่อเกิดเหตุ ฉุกเฉิน แต่เหมาะสำหรับงานวิ่งจริงมากกว่า)



ภาพที่ 4 หน้าเว็บอัปเดตข้อมูลส่วนตัวและดาวโหลด E-BIB

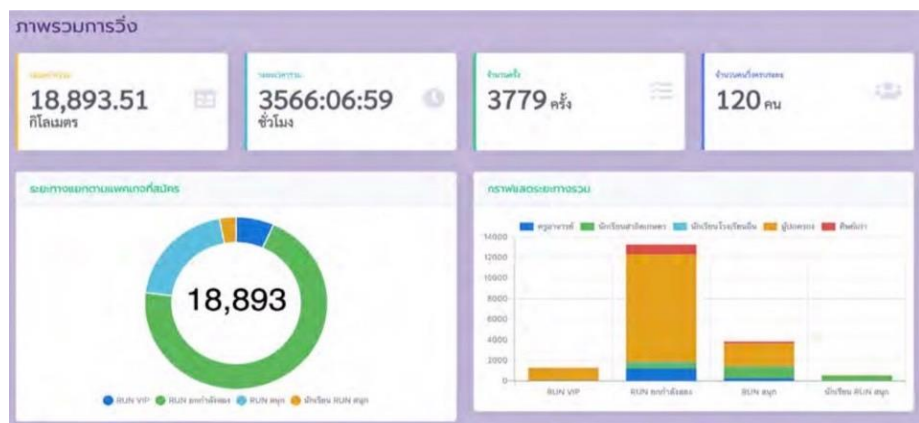
3.3.2 การบันทึกผลการวิ่งและการส่งภาพร่วมสนุก: ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถ ส่งผลการวิ่ง โดยสามารถระบุวันที่ เวลาที่ทำกิจกรรม ระยะทาง ระยะเวลา และส่งรูปภาพการทำ กิจกรรม พร้อมทั้งยังสามารถบันทึกข้อมูลถึงทีมงานได้และส่งภาพร่วมสนุกกับเกม โดยระบบจะ บันทึกข้อมูลไว้ในระบบหลังจากกดบันทึกข้อมูล



ภาพที่ 5 หน้าเว็บบันทึกผลการวิ่งและส่งภาพพร้อมสนุก

3.3.3 ข้อมูลการใช้งานระบบและอัพเดทข้อมูลในระบบ: มีการอัพเดทข้อมูลต่าง ๆ ในเว็บไซต์แบบ Real-time ดังนี้

3.3.3.1 ภาพรวมผลการร่วมกิจกรรม ประกอบไปด้วยรายละเอียดระยะทางรวมแบ่งตามแพคเกจที่สมัคร, กราฟแสดงระยะทางรวมแบ่งตามประเภทผู้สมัครและแพคเกจที่สมัคร



ภาพที่ 6 ภาพรวมผลการร่วมกิจกรรม

3.4 หน้าเว็บสำหรับรับบริจาคเงินสำหรับกิจกรรม: การเข้าใช้งานเข้าได้ โดยผ่านลิงก์

<https://kuspta.com/app4/donate-run/>

ร่วมบริจาคสนับสนุนงาน
PTAKus Virtual Run สนุกยกกำลังสอง

กรุณาทำการบันทึกข้อมูลเพื่อ ให้ระบบสร้าง QR Code สำหรับชำระเงิน โดยสามารถชำระเงินผ่าน Mobile banking ได้ทุกธนาคาร

ประเภทผู้บริจาค *

โปรดเลือกประเภทผู้บริจาค

ชื่อผู้บริจาค * นามสกุล *

ระบุชื่อผู้บริจาค ระบุนามสกุลผู้บริจาค

หมายเลขโทรศัพท์

ระบุหมายเลขโทรศัพท์ที่ติดต่อได้

จำนวนเงิน (บาท) *

ใส่จำนวนเงิน

I'm not a robot reCAPTCHA
Privacy - Terms

ยืนยันข้อมูล และ แสดง QR Code

ภาพที่ 10 หน้าเว็บสำหรับรับบริจาคเงิน

4. การดำเนินการต่อหลังจากผู้สมัครวิ่งสมัครเข้าร่วมงานวิ่ง

หลังจากผู้สมัครวิ่งสมัครเข้าร่วมงานวิ่งแล้ว จะนำข้อมูลส่วนของการสมัคร ส่งให้กับทีมที่มีหน้าที่ในการจัดการเกี่ยวกับเสื้อและเหรียญ เพราะต้องดำเนินงานสั่งซื้อ และส่งข้อมูลเรื่อง หมายเลข BIB เพื่อดำเนินการต่อ มีการส่ง Email ยืนยัน และยืนยันการชำระเงินกับหมายเลข BIB ผ่านทาง Line bot น้องพีต้า โดยไลน์น้องพีต้า จะมีผู้ปกครองเป็นแอดมิน ช่วยดูแลประมาณ 4-5 คน ตอบคำถามเรื่องทั่วไป เช่น ข้อมูลต่าง ๆ ของงานวิ่ง วันรับเสื้อ สถานที่ในการรับเสื้อ การเปลี่ยนไซส์เสื้อ เป็นต้น โดยจะทำให้เป็นรายกรณี

5. ผลที่ได้จากการจัดงานวิ่ง

ผลที่ได้บรรลุวัตถุประสงค์ คือ สามารถหารายได้และทุกอย่างสามารถนำกลับคืนสู่โรงเรียน ระบบที่สร้างขึ้นผ่านเว็บไซต์สมาคมฯ สามารถรองรับผู้ร่วมงานทั้งหมด และผู้ร่วมงานได้มีส่วนร่วมกับกิจกรรมต่าง ๆ ในงานวิ่ง

6. ปัญหาที่เกิดขึ้นหลังจากการใช้งานเว็บไซต์จริง

6.1 ปัญหาทางด้านเว็บไซต์: หลังการใช้งานจริง มีปัญหาเกี่ยวกับการทำงานของหน้าเพจที่ไม่เหมาะสม เช่น ใส่เวลาชั่วโมง/วินาที แทนนาฬิกา ทำให้มีความลำบากในการกรอกข้อมูล จึงมีการปรับเปลี่ยนระบบเล็กน้อยในช่วงแรก และไม่มีปัญหาอื่นเนื่องจากการทดลองใช้งานเว็บไซต์ก่อนการจัดกิจกรรม

6.2 ปัญหาเรื่องการรวมผลการแข่งขัน: ไม่มีปัญหาในเรื่องของข้อมูลที่มากเกินไป เนื่องจากผู้ร่วมกิจกรรมไม่ได้สมัครและส่งผลการวิ่งในเวลาเดียวกัน เปิดให้สมัครหลายสัปดาห์ และมีระยะเวลาในการส่งผล 1 เดือน ทำให้แต่ละคนสมัครและส่งผลในช่วงเวลาที่ต่างกัน

6.3 ปัญหาการตรวจสอบผลวิ่ง: การวิ่งแบบ Virtual Run สามารถส่งผลวิ่งที่ไม่ตรงตามความเป็นจริงได้ โดยคนที่ช่วยตรวจสอบได้คือ ผู้ร่วมกิจกรรมงานวิ่งด้วยกัน นอกจากนี้ จุดประสงค์หลักของการจัดงานวิ่ง คือ เน้นการมีส่วนร่วม จึงไม่จำเป็นว่าข้อมูลจะต้องจริง หรือต้องเก็บระยะทางวิ่งให้ได้มากที่สุด เน้นความเชื่อใจกันและสนุกกับกิจกรรม

6.4 ปัญหาทางด้านการใช้งานผ่านเว็บไซต์: ไม่มีความยุ่งยากในการล็อกอิน ไม่จำเป็นต้องล็อกอินเข้าสู่ระบบใหม่หากผู้ร่วมงานวิ่งมีการบันทึกที่ผ่านไว้ (save cookie)

6.5 ปัญหาทางด้านงบประมาณ: ไม่มีค่าใช้จ่ายใด ๆ ในการจัดทำและพัฒนาเว็บไซต์ เพราะ ภาษา PHP และ JavaScript รวมถึง MySQL ใช้งานฟรี แต่มีค่าเสียเวลาเนื่องจากใช้ระยะเวลาในการจัดทำเว็บไซต์ค่อนข้างนาน

7. สิ่งที่ต้องการพัฒนาเกี่ยวกับระบบเว็บไซต์จัดงานวิ่ง

งานวิ่งครั้งถัดไปยังคงจัดในรูปแบบ Virtual Run เหมือนเดิม เนื่องจากใช้งบประมาณต่ำ ค่าใช้จ่ายหลัก คือ ค่าเสื้อและของรางวัล ส่วนเว็บไซต์และระบบสามารถทำเองได้ จึงต้องการพัฒนาส่วนของหน้าเว็บไซต์ให้มีกิจกรรมเพิ่มมากขึ้น เนื่องจาก การวิ่งรูปแบบ Virtual Run อาจไม่เหมาะสมกับสถานการณ์โควิด-19 ในปัจจุบันที่เริ่มกลับมาเป็นปกติแล้ว ผู้คนนิยมร่วมงานที่พบปะกันมากกว่า จึงต้องหาสิ่งที่สามารถทำได้ในเว็บไซต์ เพื่อกระตุ้นให้กิจกรรมสนุก และดึงดูดผู้คนให้มาเข้าร่วมกิจกรรม (ทิพย์วิมล เกียรติวาทีรัตนะ. 2566: สัมภาษณ์. และภาคย์ ศรีสัตยากุล. 2566: สัมภาษณ์.)

2. ความคิดเห็นของผู้ร่วมงานวิ่งที่มีต่อระบบงานวิ่ง

ผลการสำรวจความคิดเห็น เรื่อง “แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการจัดงานวิ่ง”
แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
1. เพศ		
ชาย	10	33.33
หญิง	20	66.67
2. สถานภาพ		
นักเรียน	2	6.70
ผู้ปกครอง	11	36.70
ศิษย์เก่า	3	10.00
อาจารย์	13	43.30
อื่น ๆ	1	3.30
3. ความถี่ในการเข้าร่วมงานวิ่ง		
สัปดาห์ละครั้ง	1	3.30
2 สัปดาห์ครั้ง	0	0.00
เดือนละครั้ง	3	10.00
ปีละครั้ง	11	36.70
นาน ๆ ที่	15	50.00
4. เหตุผลในการเข้าร่วมงานวิ่ง (ตอบได้หลายข้อ)		
คำนวณร้อยละจากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 30 คน		
เสริมสร้างสุขภาพ	26	86.70
ส่งเสริมและสนับสนุนผู้จัดงานวิ่ง	17	56.70
รางวัลหรือของที่ระลึกในงาน	3	10.00
สร้างเครือข่ายทางสังคม	2	6.70
สร้างความท้าทายในการแข่งขัน	6	20.00

จากตารางที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามพบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 30 คน เป็นเพศชาย จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33.33 เพศหญิง จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 66.67 เป็นนักเรียน จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.70 ผู้ปกครอง จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.70 ศิษย์เก่า จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 อาจารย์ จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 43.30 และอื่น ๆ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.30 ร่วมงานวิ่งสัปดาห์ละครั้ง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.30 2 สัปดาห์ครั้ง จำนวน 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0.00 เดือนละครั้ง จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 ปี ละครั้ง จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.70 นาน ๆ ที่ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00 ร่วมงานวิ่งเพื่อเสริมสร้างสุขภาพร่างกาย 26 คน คิดเป็นร้อยละ 86.70 ส่งเสริมและสนับสนุนผู้จัดงานวิ่ง จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 56.70 รางวัลหรือของที่ระลึกในงาน จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10.00 สร้างเครือข่ายทางสังคม จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.70 สร้างความท้าทายในการแข่งขัน จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อการจัดงานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุกยกกำลัง ๒”

ตารางที่ 2 ความคิดเห็นต่อการจัดงานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุกยกกำลัง ๒”

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
1. ช่องทางที่ทราบข่าวการจัดงานวิ่ง (ตอบได้หลายข้อ)		
คำนวณร้อยละจากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 30 คน		
บุคคลใกล้ชิด	21	70.00
Line	11	36.70
Facebook	7	23.30
เว็บไซต์โรงเรียน	16	53.30
อื่น ๆ	1	3.30
2. แพคเกจที่สมัคร		
นักเรียน Run สนุก ๑๕๐ บาท สะสมระยะ ๓๐ กิโลเมตร ได้รับเหรียญ	2	6.70
Run สนุก ๔๕๐ บาท สะสมระยะ ๓๐ กิโลเมตร ได้รับเสื้อและเหรียญ	11	36.70
Run ยกกำลังสอง ๗๕๐ บาท สะสมระยะ ๙๙ กิโลเมตร ได้รับเสื้อและเหรียญ หากวิ่งครบ ได้รับเสื้อ Finisher ชุดเท่อีก ๑	11	36.70
Run VIP ๒,๕๐๐ บาท สะสมระยะ ๓๐ กิโลเมตร ได้รับเสื้อ เสื้อ VIP เหรียญ และของที่ระลึก	6	20.00

จากตารางที่ 2 ข้อมูลความคิดเห็นต่อการจัดงานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุก ยกกำลัง ๒” พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามทราบข่าวการจัดงานวิ่งจาก บุคคลใกล้ชิด จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 70.00 Line จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.70 Facebook จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.30 เว็บไซต์โรงเรียน จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.30 และอื่น ๆ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.30 แพคเกจที่สมัครคือ แพคเกจ นักเรียน Run จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.70 แพคเกจ Run สนุก จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.70 แพคเกจ Run ยกกำลังสอง จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.70 แพคเกจ Run VIP จำนวน 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00

3. ระดับความพึงพอใจในการจัดงานวิ่ง

ตารางที่ 3 ความพึงพอใจในการจัดงานวิ่ง

รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. การประชาสัมพันธ์งานวิ่ง	17	10	2	1	0
	(56.67)	(33.33)	(6.67)	(3.33)	(0.00)
2. รูปแบบการจัดงานวิ่ง (Virtual Run)	17	11	2	0	0
	(56.67)	(33.33)	(6.67)	(0.00)	(0.00)
3. ช่วงวันและเวลาในการจัด มีความเหมาะสม	13	14	3	0	0
	(43.33)	(46.67)	(10.00)	(0.00)	(0.00)
4. ขั้นตอนการสมัครเข้าร่วมงานวิ่ง	20	7	3	0	0
	(66.67)	(23.33)	(10.00)	(0.00)	(0.00)
5. แพคเกจมีความเหมาะสม (ระยะทาง, ราคา)	15	10	5	0	0
	(50.00)	(33.33)	(16.67)	(0.00)	(0.00)
6. ความสะดวกในการส่งผลวิ่ง ผ่านเว็บไซต์	20	8	1	0	1
	(66.67)	(26.67)	(3.33)	(0.00)	(3.33)
7. เสื้อ/เหรียญ/รางวัลต่าง ๆ	17	11	2	0	0
	(56.67)	(33.33)	(6.67)	(0.00)	(0.00)
8. การจัดงานวิ่งโดยรวม	16	12	1	1	0
	(53.33)	(40.00)	(3.33)	(3.33)	(0.00)

จากตารางที่ 3 ระดับความพึงพอใจของผู้ร่วมงานวิ่งที่มีต่อการประชาสัมพันธ์งานวิ่ง อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 56.67 รูปแบบการจัดงานวิ่ง (Virtual Run) อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 56.67 ช่วงวันและเวลาในการจัดมีความเหมาะสม อยู่ในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 46.67 ขั้นตอนการสมัครเข้าร่วมงานวิ่ง อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 66.67 แพคเกจมีความเหมาะสม (ระยะทาง, ราคา) อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 50.00 ความสะดวกในการส่งผลวิ่งผ่านเว็บไซต์ อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 66.67 เสื้อ/เหรียญ/รางวัลต่าง ๆ อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 56.67 การจัดงานวิ่งโดยรวม อยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 53.33

4. การตัดสินใจเข้าร่วมงานวิ่งหากมีการจัดครั้งถัดไป

ตารางที่ 4 การตัดสินใจเข้าร่วมงานวิ่งหากมีการจัดครั้งถัดไป

ข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
เข้าร่วม	25	83.30
ไม่แน่ใจ	5	16.70
ไม่เข้าร่วม	0	0.00

5. เหตุผลที่มีต่อการตัดสินใจเข้าร่วมงานวิ่งหากมีการจัดครั้งถัดไป

5.1 ความคิดเห็นของผู้ตัดสินใจเลือก เข้าร่วม

งานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุกยกกำลัง ๒” เป็นกิจกรรมที่ดีต่อสุขภาพ ส่งเสริมการออกกำลังกายและเป็นแรงกระตุ้นที่ดีในเรื่องของวินัยในการออกกำลังกาย ได้ร่วมกิจกรรมและสร้างสัมพันธ์อันดีต่อเพื่อน ๆ และเป็นการสนับสนุนกิจกรรมของทางโรงเรียน

5.2 ความคิดเห็นของผู้ตัดสินใจเลือก ไม่แน่ใจ

งานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุกยกกำลัง ๒” ขึ้นอยู่กับช่วงเวลาในการจัด หากจัดในช่วงหน้าฝนอาจไม่เข้าร่วมเนื่องจากไม่สามารถวิ่งที่สนามได้ และ ข้อมูลหรือรูปแบบการเข้าร่วมกิจกรรมอาจไม่เข้าถึงผู้เข้าร่วมกิจกรรมอย่างชัดเจน

6. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

งานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุกยกกำลัง ๒” มีผู้ร่วมงานวิ่งที่ต้องการให้จัดงานวิ่งในสถานที่จริง (วันเดียวจบ) เนื่องจากมีระยะเวลาการส่งผลวิ่งที่ค่อนข้างนาน และผู้ร่วมงานวิ่งที่ต้องการให้ดำเนินการเรื่องข้อมูลและแจ้งรายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับงานวิ่งให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

สะท้อนความคิด

สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการศึกษา

ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ถึงการดำเนินการจัดงานวิ่ง การดำเนินการระบบรับสมัครงานวิ่ง และความคิดเห็นของผู้ร่วมงานวิ่งที่มีต่อการจัดงานวิ่ง ซึ่งสามารถนำข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์และเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่ต้องการศึกษารูปแบบการดำเนินการระบบรับสมัครงานวิ่ง รวมถึงเป็นแนวทางในการดำเนินการระบบรับสมัครงานวิ่ง นอกจากนี้ ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ถึงแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์ เช่น การศึกษาข้อมูลเพื่อนำมาสร้างแบบสัมภาษณ์ การเตรียมตัวก่อนการสัมภาษณ์ และแนวทางในการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสร้างแบบสอบถามออนไลน์

ปัญหาหรืออุปสรรค

1. เขียนชื่อเรื่องและวัตถุประสงค์กว้างเกินไป ไม่เจาะจงข้อมูลที่ต้องการศึกษา ทำให้การสืบค้นแนวคิดที่ใช้ในการศึกษาไม่ตรงประเด็นที่ต้องการและต้องปรับเปลี่ยนหลายครั้ง
2. คำถามที่ใช้ในการทำแบบสอบถามไม่ครอบคลุมถึงประเด็นที่ต้องการศึกษาทั้งหมด เนื่องจากไม่ตรวจสอบและกลั่นกรองคำถามให้ดีก่อนนำไปให้กลุ่มที่ใช้ในการศึกษาตอบ ทำให้ข้อมูลที่ได้ไม่เพียงพอสำหรับการนำไปใช้
3. ผู้ตอบแบบสอบถามมีจำนวนน้อยไปเนื่องจากระยะเวลาที่จำกัด ทำให้ข้อมูลที่ได้ไม่สามารถอนุมานเป็นความคิดเห็นและความพึงพอใจของผู้คนส่วนใหญ่ได้

แนวทางการแก้ไขปัญหาหรืออุปสรรค

1. ปรับเปลี่ยนชื่อและวัตถุประสงค์ให้ชัดเจนมากขึ้น และทำการสืบค้นข้อมูลให้ตรงประเด็น
2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการดำเนินการระบบงานวิ่งผ่านการสัมภาษณ์จากผู้ทำระบบงานวิ่งมากขึ้น เพื่อให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบมากขึ้นและสามารถนำมาใช้ประกอบผลการศึกษา
3. เพิ่มจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามให้ได้ผลสรุปที่ครอบคลุมความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่

ข้อเสนอแนะ

1. ปรับเปลี่ยนข้อคำถามแบบสอบถามให้มีความครอบคลุมประเด็นที่ต้องการศึกษามากขึ้น เพื่อให้ข้อมูลที่ได้มีความชัดเจนและเป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้
2. ศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ให้ละเอียด วิเคราะห์และทำความเข้าใจกับเนื้อหาที่นำมาใช้มากขึ้น
3. บริหารจัดการเวลาและวางแผนในการทำงานให้เหมาะสม เพื่อให้งานที่ได้มีประสิทธิภาพ และทำงานเสร็จตามเป้าหมายที่วางไว้
4. หากมีการศึกษาเรื่องนี้ครั้งต่อไป อาจศึกษาเพิ่มเติมในประเด็นการประกอบธุรกิจการจัดงานวิ่ง Virtual Run แนวโน้มการเจริญเติบโตของธุรกิจประเภทนี้ที่ตอบโจทย์สถานการณ์ต่าง ๆ ในปัจจุบันทั้งโควิด-19 และฝุ่นละอองขนาดเล็ก

บรรณานุกรม

- กมล สิริชัน. 2565. ‘งานวิ่ง’ คีนซีพปลายปีคึกคัก ออร์แกนไนเซอร์ลุย สปอนเซอร์พร้อมหนุน (Online). <https://www.prachachat.net/marketing/news-938477>, 20 กุมภาพันธ์ 2566
- กุลณี อิศดิศัย. 2561. เทรนด์สุขภาพมาแรง คนเมืองยุคใหม่ตั้งเป้าชีวิตดีมีสุข (Online). <https://www.bltbangkok.com/bangkok-update/4405/>, 12 มกราคม 2566.
- จัดงาน Virtual Run สำหรับองค์กรต้องทำอย่างไรและใช้งบประมาณเท่าไร?. (Online). <https://wirtual.co/blog/virtual-run-for-corporate>, 23 กุมภาพันธ์ 2566.
- ณรงค์ชัย คุณปลื้ม. 2561. มารathonล่าเหรียญ เทรนด์วิ่งเพื่อสุขภาพบูม เงินสะพัดพันล้าน ได้ประโยชน์วิน-วิน (Online). <https://www.thairath.co.th/scoop/1399274>, 23 มกราคม 2566.
- ทำไม Virtual Run ถึงเป็นตัวเลือกที่จะเปิดประสบการณ์การวิ่งในรูปแบบใหม่?. (Online). <https://wirtual.co/blog/why-virtual-new-type-running-experience>, 23 กุมภาพันธ์ 2566.
- ทิพย์วิมล เกียรติวาทีรัตนะ. 2566. รองประธานจัดงานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุก ยกกำลัง ๒”. สัมภาษณ์, 7 กุมภาพันธ์ 2566.
- ธวัชชัย ศรีสุเทพ. 2544. คัมภีร์ web design คู่มือออกแบบเว็บไซต์ฉบับมืออาชีพ. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: บริษัท โปรวิชั่น จำกัด.
- ภาคย์ ศรีสัตยากุล. 2566. ผู้ดูแลระบบไอทีงานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุก ยกกำลัง ๒”. สัมภาษณ์, 22 กุมภาพันธ์ 2566.
- วัชรพงศ์ รติสุขพิมล. 2561. “เศรษฐกิจเสวนา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.” *ฐานเศรษฐกิจ*. (5 สิงหาคม 2561): 7.
- เสรี เพิ่มชาติ, นงลักษณ์ เพิ่มชาติ และกนกวรรณ แสนเมือง. 2561. การพัฒนาศักยภาพและกระบวนการบริหารจัดการงานวิ่งในประเทศไทยเพื่อรองรับการท่องเที่ยวเชิงกีฬา. รายงานการวิจัยเครือข่ายองค์กรบริหารงานวิจัยแห่งชาติ (คอบช.) มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์: 45-46.

ภาคผนวก

**แบบสัมภาษณ์ข้อมูลเกี่ยวกับการดำเนินการจัดงานวิ่ง
โครงการการศึกษาความรอบรู้เฉพาะเรื่อง (Senior Project)
เรื่อง การศึกษาระบบรับสมัครงานวิ่ง
กรณีศึกษางานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุกยกกำลัง ๒”**

ผู้สัมภาษณ์ : น.ส.ปิยมน เกษราพันธ์ ม.6/2 เลขที่ 31

สัมภาษณ์วันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2566 เวลา 09.00 น.

สถานที่ : ห้องสมาคมผู้ปกครองและครู

โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา

ผู้ให้สัมภาษณ์ : ทพญ.ทิพย์วิมล เกียรติวาทีรัตนะ

รองประธานจัดงานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุก ยกกำลัง ๒”

คำถามในการสัมภาษณ์

1. วัตถุประสงค์ในการจัดงานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุก ยกกำลัง ๒” เป็นอย่างไร

งานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุก ยกกำลัง ๒” จัดขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ คือ ทหารายได้เข้าสมาคมผู้ปกครองและครูโรงเรียนสาธิตเกษตร เพื่อนำรายได้ไปใช้ในกิจการต่าง ๆ ของทางโรงเรียน โดยจัดในรูปแบบ Virtual Run เนื่องจากสถานการณ์โควิด และใช้งบประมาณในการจัดน้อย เคยจัดขึ้นครั้งแรกในปี 2564 แล้วประสบความสำเร็จ จึงมีการจัดขึ้นเป็นปีที่ 2

2. งานวิ่งครั้งนี้ที่ให้สมัครและส่งผลทางเว็บไซต์ของสมาคมผู้ปกครองและครู โรงเรียนสาธิต

เกษตร เมื่อเปรียบเทียบกับการจัดคราวก่อน (กิจกรรม 50 ปี สาธิตเกษตร Virtual Run)

ที่จัดผ่านทางเว็บไซต์ Runlah แตกต่างกันอย่างไรร เพราะเหตุใดจึงเปลี่ยนช่องทางการจัดงาน

กิจกรรม 50 ปี สาธิตเกษตร Virtual Run ที่จัดขึ้นในปี 2564 เป็นงานใหญ่ มีผู้เข้าร่วมสมัครค่อนข้างเยอะ เพราะเป็นความร่วมมือระหว่างโรงเรียน สมาคมศิษย์เก่า สมาคมผู้ปกครอง ชมรมรักโรงเรียน ฯลฯ ทำให้จำเป็นต้องอาศัย Runlah มาช่วยอัพเดทระบบงานวิ่งเพื่อให้ระบบไม่ล่ม ส่วนงานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุก ยกกำลัง ๒” ที่จัดขึ้นในปี 2565 เป็นงานของสมาคมผู้ปกครองและครู ซึ่งมีสเกลงานที่ลดลง รวมถึงผู้ปกครองมีศักยภาพในการทำระบบไอที จึงทำการ set up ระบบ

ขึ้นมาเอง โดยมีการทดลองใช้งาน แล้วสามารถรองรับคนร่วมงานได้ทั้งหมด จึงใช้ระบบที่ทำขึ้นผ่านเว็บไซต์ของสมาคม

3. การจัดงานวิ่งแบบ Virtual Run มีข้อดีข้อเสียอย่างไรเมื่อเทียบกับการวิ่งจริง

ข้อดีคือ สามารถวิ่งได้ทุกที่ ไม่ว่าจะอยู่บ้านหรืออยู่ข้างนอกก็สามารถเก็บระยะทางได้ แต่ข้อเสียคือ จะไม่ได้สัมผัสบรรยากาศงานวิ่งจริง ๆ ถ้าเป็นนักวิ่งจะอยากเข้าร่วมงานที่วิ่งจริงมากกว่า

4. กลุ่มเป้าหมายในการจัดงานวิ่งเป็นใครบ้าง เพราะเหตุใด

กลุ่มเป้าหมายคือ ผู้ปกครอง ศิษย์เก่า อาจารย์ และนักเรียน โดยกิจกรรมจะเน้นการมีส่วนร่วม คือ ไม่จำเป็นต้องเป็นนักวิ่ง สามารถสะสมระยะทางจากการเดินธรรมดา หรือเดินช้อปปิ้งก็ได้ จึงทำให้ครอบคลุมเป้าหมายได้กว้างกว่า

5. มีแนวทางและขั้นตอนการจัดงานวิ่งอย่างไร

อย่างแรก ต้องมีการกำหนดแผนงานและรูปแบบงานที่จะจัด (Virtual Run) รวบรวมทีมงานที่จะจัดกิจกรรม หลังจากนั้นจึงประชุมวางแผนงาน แบ่งฝ่ายและหน้าที่การทำงานต่าง ๆ หลังจากนั้นทำตารางเวลากิจกรรมต่าง ๆ เช่น วันที่เปิดรับสมัครเข้าร่วมกิจกรรม วันที่ประชาสัมพันธ์ให้สมัครเข้าร่วมกิจกรรม วันที่เปิดงาน ช่วงเวลาที่ให้ดำเนิน และส่งผลกิจกรรม วันจับรางวัล เป็นต้น หลังจากสรุปวันจัดงานวิ่งและระยะเวลาการทำงานคร่าว ๆ จึงสรุปออกมาเป็น 4 แพคเกจ ดังนี้

- นักเรียน Run สนุก ๑๕๐ บาท สะสมระยะ ๓๐ กิโลเมตร ได้รับเหรียญ
- Run สนุก ๔๕๐ บาท สะสมระยะ ๓๐ กิโลเมตร ได้รับเสื้อและเหรียญ
- Run ยกกำลังสอง ๗๕๐ บาท สะสมระยะ ๙๙ กิโลเมตร ได้รับเสื้อและเหรียญ หากวิ่งครบได้รับเสื้อ Finisher ชุดเท่อีก ๑ ตัว
- Run VIP ๒,๕๐๐ บาท สะสมระยะ ๓๐ กิโลเมตร ได้รับเสื้อ เสื้อ VIP เหรียญและของที่ระลึก

6. ขณะจัดกิจกรรมมีการดำเนินการอย่างไร

การจัดกิจกรรมจะแบ่งเป็น 2 ช่วง ดังนี้

6.1 ช่วงกระตุ้นให้คนสมัคร : มีการประชาสัมพันธ์ทางช่องทางต่าง ๆ มีการวางแผนการโปรโมท โดยจะเน้นผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น ประชาสัมพันธ์การเปิดตัวงานวิ่ง โปรโมทเสื้อวิ่งรวมถึง แพคเกจต่าง ๆ ที่เปิดให้สมัคร ผ่านทางไลน์กลุ่มสมาคม ไลน์กลุ่มผู้ปกครองห้องและรุ่นต่างๆ รวมถึงประสานงานผ่านทางฝ่ายวิเทศสัมพันธ์ของโรงเรียน ให้โพสต์ไปสเตอร์, ใบปลิวพร้อมรายละเอียดการสมัครวิ่งทางช่องทางต่าง ๆ อย่างเฟซบุ๊ก เว็บไซต์โรงเรียน ยูทูป นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมอื่น ๆ มากระตุ้นให้คนสมัครเพิ่มจนถึงครึ่งทางของการเก็บระยะจึงปิดรับสมัคร

6.2 ช่วงท้ายกิจกรรม : มีการแจกรางวัลใหญ่ Lucky draw และรางวัลเซอร์ไพรส์ เพื่อกระตุ้นให้ผู้สมัครส่งผลการวิ่งและร่วมสนุกกับการแจกรางวัลต่าง ๆ ก่อนจบกิจกรรม

7. การสมัครและส่งผลวิ่งเป็นอย่างไร มีการดำเนินการอย่างไร

7.1 การสมัครวิ่ง มีหน้าเว็บไซต์สำหรับการสมัคร กรอกข้อมูลต่าง ๆ ตามที่ให้กรอก หลังจากยืนยันการสมัครแล้วจะได้หมายเลข BIB (เลขประจำตัวของนักกีฬา) มีการเก็บข้อมูลหมายเลข BIB ไว้สำหรับการจับ Lucky draw ในระหว่างทางกิจกรรม

7.2 การส่งผลวิ่ง มีหน้าเว็บไซต์สำหรับการส่งผลการวิ่งและรายงานผลการวิ่ง ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถส่งผลการวิ่ง โดยสามารถระบุวันที่ เวลาที่ทำกิจกรรม ระยะทาง ระยะเวลา และส่งรูปภาพการทำกิจกรรม พร้อมทั้งสามารถบันทึกข้อมูลถึงทีมงานและส่งภาพร่วมสนุกกับเกม การส่งรูปภาพสามารถถ่ายภาพหน้าจอบอร์ดโทรศัพท์ หรือจากนาฬิกาที่ตนเองจับระยะวิ่งได้เลย การบันทึกผลในเว็บไซต์จะมีบอกให้ละเอียด มีหน้าอัปเดตระยะการวิ่งของแต่ละคน และหน้ารวบรวมข้อมูลระยะวิ่งในแต่ละแพ็คเกจ นอกจากนี้ ยังมีหน้าเว็บไซต์รับบริจาคเงินสำหรับกิจกรรม สำหรับผู้ที่อยากบริจาคให้สมาคม

8. การดำเนินงานในกิจกรรมวันเปิดงานเป็นอย่างไร

กิจกรรมมีพิธีเปิดงานวิ่งในวันที่ให้เริ่มสะสมระยะวิ่ง เพื่อให้ผู้คนที่เริ่มจัดงานแล้ว มีการประชุมทีมงานเพื่อเตรียมงานในฝ่ายต่าง ๆ เช่น ฝ่ายพิธีการดำเนินงาน ฝ่ายกราฟฟิก และฝ่ายสถานที่ มีการจัดสถานที่ การประชุมทีมงาน เตรียมงานต่าง ๆ ซึ่งฝ่ายสถานที่จะเป็นฝ่ายที่ทำหน้างาน ใช้เวลาจัดเตรียมประมาณ 1-2 วันในการจัดการวันเปิดงาน วันจับรางวัลต่าง ๆ เช่น มีการตั้งซุ้ม ตั้งโครง Backdrop (ฉากหลังสำหรับงานอีเวนต์) ฝ่ายสถานที่จะไปประสานงานกับฝ่ายกราฟฟิกในการออกแบบเพื่อให้พอดีกับโครงที่มี และนอกจากนี้ฝ่ายกราฟฟิกต้องสรุปผลการออกแบบสื่อและเหรียญก่อนการเปิดตัวงานวิ่ง เนื่องจากมีระยะเวลาในการทำสื่อและเหรียญค่อนข้างนาน

9. ผลที่ได้จากงานวิ่งเป็นอย่างไร บรรลุตามวัตถุประสงค์การจัดงานไหม

ผลที่ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ คือ สามารถหารายได้เข้าโรงเรียน เมื่อหักค่าใช้จ่ายต่าง ๆ เช่น ค่าสื่อ ค่าเหรียญ และรางวัลต่าง ๆ แล้ว ทุกอย่างสามารถนำกลับคืนสู่โรงเรียนได้ โดยงานวิ่งครั้งนี้ มีผู้สนใจสมัครเข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น 755 รายการ แบ่งเป็น แพ็คเกจ Run VIP จำนวน 114 รายการ, แพ็คเกจ Run ยกกำลัง 2 จำนวน 202 รายการ, แพ็คเกจ Run สนุก จำนวน 370 รายการ และแพ็คเกจนักเรียน Run สนุก จำนวน 69 รายการสัดส่วนการสมัคร คือ ผู้ปกครองและนักเรียนปัจจุบัน 85% อาจารย์และบุคลากร 7% นักเรียนเก่า 6% และคนภายนอก 1%

10. ปัญหาหรือสิ่งที่ควรปรับปรุงในการจัดครั้งถัดไป

การทำงานและการดำเนินงานใช้ระยะเวลานานเกินไป คือ มีการเตรียมการก่อนเปิดรับสมัครประมาณ 2 เดือน และระหว่างจัดงานอีก 1 เดือน จึงใช้เวลารวมทั้งหมดประมาณ 3 เดือน ทำให้ซ้อนทับกับงานอื่นเยอะเกินไป เนื่องจากทางสมาคมมีการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ขึ้นทุกเดือนดังนั้นการจัดครั้งถัดไปอาจมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบหรือวางแผนระยะเวลาการทำงานสั้นลง

แบบสัมภาษณ์ข้อมูลเกี่ยวกับการดำเนินการจัดงานวิ่ง
โครงการการศึกษาความรอบรู้เฉพาะเรื่อง (Senior Project)
เรื่อง การศึกษาระบบรับสมัครงานวิ่ง
กรณีศึกษางานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุกยกกำลัง ๒”

ผู้สัมภาษณ์ : น.ส.ปิยมน เกษราพันธุ์ ม.6/2 เลขที่31

สัมภาษณ์วันที่ 22 กุมภาพันธ์ 2566 เวลา 15.00 น.

สถานที่ : ห้องสมาคมผู้ปกครองและครู

โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ศูนย์วิจัยและพัฒนาการศึกษา

ผู้ให้สัมภาษณ์ : คุณภาคย์ ศรีสัตยากุล

ผู้ดูแลระบบไอทีงานวิ่ง “PTAKUS Virtual RUN สนุก ยกกำลัง ๒”

คำถามในการสัมภาษณ์

1. สิ่งที่ต้องพิจารณาก่อนการสร้างและออกแบบเว็บไซต์งานวิ่งเป็นอย่างไร

1.1 เว็บไซต์ต้องตอบโจทย์ความต้องการในด้านข้อมูล ว่าต้องการข้อมูลอะไรจากคนที่มาสมัครงานวิ่งบ้าง แล้วจึงจัดทำแผนโดยมีรายละเอียดชัดเจน

1.2 ออกแบบเว็บไซต์ให้ตรงกับความต้องการ โดยการวิเคราะห์ข้อมูล และออกแบบหน้าตาเว็บไซต์ตามที่ต้องการ

1.3 คำนึงถึงการใช้งานของผู้ใช้เว็บไซต์ ต้องใช้งานง่าย ผู้ที่เข้ามาในเว็บไซต์สามารถกรอกข้อมูลรายละเอียดต่าง ๆ ได้อย่างถูกต้องและไม่ยากจนเกินไป

2. โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างและออกแบบเว็บไซต์เป็นอย่างไร

การสร้างเว็บไซต์งานวิ่งจะแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ

2.1 ส่วนสมัครวิ่ง : สำหรับการขายเสื้อวิ่ง ใช้แพลตฟอร์ม WordPress แบบสำเร็จรูป และใช้ WooCommerce ปลั๊กอินระบบขายสินค้าของ WordPress มาช่วยเสริม

2.2 ส่วนเก็บระยะวิ่ง : พัฒนาโดยใช้ PHP และ JavaScript โดยฐานข้อมูลเป็น MySQL

3. การออกแบบเว็บไซต์เป็นอย่างไร

การออกแบบเว็บไซต์ มีการจัดวางโดยใช้ CSS (Cascading Style Sheet) ทั้งตัวอักษรและอื่น ๆ ในหน้าเว็บไซต์ เพื่อให้การแสดงผลเว็บไซต์เป็นไปอย่างอิสระ โดยมีรายละเอียดแต่ละหน้าเว็บ ดังนี้

3.1 ระบบรับสมัครเข้าร่วมกิจกรรม: ผู้สนใจเข้าร่วมกิจกรรมสามารถสมัครผ่านลิงก์ <https://kuspta.com/app3/> สามารถเลือกแพ็คเกจที่สนใจได้ทั้งหมด 4 แพ็คเกจ โดยระบบจะแสดง QR Code การชำระเงินหลังจากสมัคร เข้าไปที่ธนาคารกสิกรไทย บัญชีของทางสมาคมฯ และระบบจะส่งรายละเอียดแพ็คเกจที่สมัครผ่านไลน์น้องพีต้า (ไลน์ของสมาคมฯ) ไปยังผู้สมัครหลังชำระเงิน

3.2 หน้าเว็บตรวจสอบหมายเลข BIB: ผู้สมัครที่ต้องการตรวจสอบหมายเลข BIB ของตนเอง สามารถเข้าผ่านลิงก์หน้าเว็บของสมาคมฯ โดยระบบจะแสดงคำสั่งชื่อทุกกิจกรรมของผู้สมัครชื่อเดียวกันที่ได้สมัครไว้ เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่ต้องการทราบ BIB ของตนเอง (BIB ไม่มีการรันเลข ใช้การสุ่ม random)

3.3 หน้าเว็บส่งผลการวิ่งและรายงานผลการวิ่ง: หน้าเว็บสำหรับส่งผลการวิ่งและแสดงข้อมูล สามารถเข้าได้ทาง <https://kuspta.com/run> โดยสามารถล็อกอินเข้าสู่ระบบโดยใช้ หมายเลข BIB ตามด้วยเลข 2 ตัวท้ายของเบอร์โทรศัพท์ที่ลงทะเบียนไว้

การออกแบบเว็บไซต์จะมีแถบเมนูอยู่ด้านล่าง ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถกดได้ง่าย เพราะผู้ร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่ใช้งานผ่านโทรศัพท์ จึงสามารถเปลี่ยนหน้าเมนูได้ง่าย

3.3.1 การอัปเดตข้อมูลส่วนตัวและดาวโหลด E-BIB: ผู้ร่วมกิจกรรมสามารถอัปเดต ข้อมูลส่วนตัวและดาวโหลด E-BIB ได้ด้วยตนเองผ่านระบบ โดยข้อมูลส่วนตัว มีดังนี้ แพ็คเกจที่สมัคร, ชื่อ-นามสกุล, เบอร์โทร, Email, เพศ, ประเภทผู้สมัคร, ที่อยู่, โรคประจำตัว (เพื่อเกิดเหตุฉุกเฉิน แต่เหมาะสำหรับงานวิ่งจริงมากกว่า)

3.3.2 การบันทึกผลการวิ่งและการส่งภาพร่วมสนุก: ผู้เข้าร่วมกิจกรรมสามารถส่งผลการวิ่ง โดยสามารถระบุวันที่ เวลาที่ทำกิจกรรม ระยะทาง ระยะเวลา และส่งรูปภาพการทำกิจกรรม พร้อมทั้งยังสามารถบันทึกข้อมูลถึงทีมงานได้และส่งภาพร่วมสนุกกับเกม โดยระบบจะบันทึกข้อมูลไว้ในระบบหลังจากกดบันทึกข้อมูล

3.3.3 ข้อมูลการใช้งานระบบและอัปเดตข้อมูลในระบบ: มีการอัปเดตข้อมูลในเว็บไซต์แบบ real-time ดังนี้

3.3.3.1 ภาพรวมผลการร่วมกิจกรรม ประกอบไปด้วยรายละเอียดระยะทางรวม แบ่งตามแพ็คเกจที่สมัคร, กราฟแสดงระยะทางรวมแบ่งตามประเภทผู้สมัครและแพ็คเกจที่สมัคร

3.3.3.2 รายงานผลการวิ่ง โดยจัดกลุ่มรายงานตามรุ่นการแข่งขัน

3.3.3.3 รายงานผลการวิ่งรวม โดยรายงานรายละเอียด 100 ครั้งล่าสุด ตาม BIB

3.3.3.4 รายงานผลการวิ่ง โดยแสดงเป็นกราฟ รายชื่อผู้วิ่งและระยะทางสูงสุด

20 อันดับแรก

3.4 หน้าเว็บสำหรับรับบริจาคเงินสำหรับกิจกรรม: การใช้งานเข้าได้ โดยผ่านลิงก์

<https://kuspta.com/app4/donate-run/>

4. การดำเนินการต่อหลังจากผู้สมัครวิ่งสมัครเข้าร่วมงานวิ่งเป็นอย่างไร

หลังจากผู้สมัครวิ่งสมัครเข้าร่วมงานวิ่งแล้ว จะนำข้อมูลส่วนของการสมัคร ส่งให้กับทีมที่มีหน้าที่ในการจัดการเกี่ยวกับเสื้อและเหรียญ เพราะต้องดำเนินงานสั่งซื้อ และส่งข้อมูลเรื่อง หมายเลข BIB เพื่อดำเนินการต่อ มีการส่ง Email ยืนยัน และยืนยันการชำระเงินกับหมายเลข BIB ผ่านทาง Line bot นื่องพีต้า โดยไลน์นื่องพีต้า จะมีผู้ปกครองเป็นแอดมิน ช่วยดูแลประมาณ 4-5 คน ตอบคำถามเรื่องทั่วไป เช่น ข้อมูลต่าง ๆ ของงานวิ่ง วันรับเสื้อ สถานที่ในการรับเสื้อ การเปลี่ยนไซส์เสื้อ เป็นต้น โดยจะทำให้เป็นรายการดี

5. ปัญหาที่เกิดขึ้นหลังจากการใช้งานเว็บไซต์จริงเป็นอย่างไร

5.1 ปัญหาทางด้านเว็บไซต์: หลังการใช้งานจริง มีปัญหาเกี่ยวกับการทำงานของหน้าเพจที่ไม่เหมาะสม เช่น ใส่เวลาชั่วโมง/วินาที แทนนาที ทำให้มีความลำบากในการกรอกข้อมูล จึงมีการปรับเปลี่ยนระบบในช่วงแรก และไม่มีปัญหาอื่นเนื่องจากทดลองใช้งานเว็บไซต์ก่อนการจัดกิจกรรม

5.2 ปัญหาเรื่องการรวมผลการแข่งขัน: ไม่มีปัญหาข้อมูลมากเกินไป เนื่องจากผู้ร่วมกิจกรรมทุกคนไม่ได้สมัครและส่งผลการวิ่งในเวลาเดียวกัน เปิดให้สมัครหลายสัปดาห์ และ ระยะเวลาการส่งผล 1 เดือน ทำให้แต่ละคนสมัครและส่งผลในช่วงเวลาที่ต่างกัน

5.3 ปัญหาการตรวจสอบผลวิ่ง: การวิ่งแบบ Virtual Run สามารถส่งผลวิ่งที่ไม่ตรงตามความเป็นจริงได้ คนที่ช่วยตรวจสอบได้คือ ผู้ร่วมกิจกรรมงานวิ่งด้วยกัน เพราะสามารถเห็นรูปหลักฐานการวิ่งที่ผู้ร่วมงานวิ่งคนอื่นส่งได้ นอกจากนี้ จุดประสงค์หลักของการจัดงานวิ่ง คือ ไม่เน้นการแข่งขัน เน้นการมีส่วนร่วม จึงไม่ได้จำเป็นว่าข้อมูลจะต้องจริง หรือต้องเก็บระยะให้ได้มากที่สุด เน้นความเชื่อใจกันและกันและสนุกกับกิจกรรม

5.4 ปัญหาทางการใช้งานผ่านเว็บไซต์: ไม่มีความยุ่งยากในการล็อกอิน ไม่จำเป็นต้องล็อกอินเข้าสู่ระบบใหม่หากผู้ร่วมงานวิ่งมีการบันทึกที่สผ่านไว้ (save cookie)

5.5 ปัญหาทางด้านงบประมาณ: ไม่มีค่าใช้จ่ายใด ๆ ในการจัดทำและพัฒนาเว็บไซต์ เพราะ ภาษา PHP และ JavaScript รวมถึง MySQL ใช้งานฟรี แต่มีค่าเสียเวลาเนื่องจากใช้ระยะเวลาในการจัดทำเว็บไซต์ค่อนข้างนาน

6 สิ่งที่ต้องการพัฒนาเกี่ยวกับระบบเว็บไซต์จัดงานวิ่งในการจัดครั้งถัดไป

งานวิ่งครั้งถัดไปจะยังคงจัดในรูปแบบ Virtual Run เหมือนเดิม เนื่องจากใช้งบประมาณต่ำ ค่าใช้จ่ายหลัก คือ ค่าเสื้อและของรางวัล ส่วนเว็บไซต์และระบบสามารถทำเองได้ จึงต้องการพัฒนาส่วนของหน้าเว็บไซต์ให้มีกิจกรรมเพิ่มมากขึ้น เนื่องจาก การวิ่งรูปแบบ Virtual Run อาจไม่เหมาะกับสถานการณ์โควิด-19ในปัจจุบันที่เริ่มกลับมาเป็นปกติแล้ว ผู้คนนิยมร่วมงานที่พบปะกันมากกว่า จึงต้องการสิ่งที่สามารถทำได้ในเว็บไซต์ เพื่อกระตุ้นให้กิจกรรมสนุก และดึงดูดผู้คนให้มาเข้าร่วมกิจกรรม

แบบสอบถามความคิดเห็นต่อการจัดงานวิ่ง
“PTAKUS Virtual RUN สนุกยกกำลัง ๒”

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ ชาย หญิง
2. สถานภาพ นักเรียน
 ผู้ปกครอง
 ศิษย์เก่า
 อาจารย์
 อื่น ๆ
4. ท่านเข้าร่วมงานวิ่งบ่อยเพียงใด สัปดาห์ละครั้ง
 2 สัปดาห์ครั้ง
 เดือนละครั้ง
 ปีละครั้ง
 นาน ๆ ที
 ไม่เข้าร่วมงานวิ่ง
5. เหตุผลในการเข้าร่วมงานวิ่งของท่าน (ตอบได้หลายข้อ)
 เสริมสร้างสุขภาพร่างกาย
 ส่งเสริมและสนับสนุนผู้จัดงานวิ่ง
 รางวัลหรือของที่ระลึกในงาน
 สร้างเครือข่ายทางสังคม
 สร้างความท้าทายในการแข่งขัน
 อื่น ๆ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อการจัดงานวิ่ง “PTAKUS Virtual Run สนุกยกกำลัง ๒”

1. ท่านทราบข่าวการจัดงานวิ่งนี้จากช่องทางใด (ตอบได้หลายข้อ)
 - บุคคลใกล้ชิด
 - Line
 - Facebook
 - เว็บไซต์โรงเรียน
 - อื่น ๆ
2. ท่านสมัครเข้าร่วมงานวิ่งแพ็คเกจใด
 - นักเรียน Run สนุก ๑๕๐ บาท ระยะระยะ ๓๐ กิโลเมตร ได้รับเหรียญ
 - Run สนุก ๔๕๐ บาท ระยะระยะ ๓๐กิโลเมตร ได้รับเสื้อและเหรียญ
 - Run ยกกำลังสอง ๗๕๐ บาท ระยะระยะ๙๙ กิโลเมตร ได้รับเสื้อและเหรียญ
หากวิ่งครบ ได้รับเสื้อ Finisher ชุดเท่อีก ๑ ตัว
 - Run VIP ๒,๕๐๐ บาท ระยะระยะ ๓๐กิโลเมตร ได้รับเสื้อ เสื้อ VIP เหรียญ
และของที่ระลึก
3. ระดับความพึงพอใจในการจัดงานวิ่ง

หัวข้อการประเมิน	ระดับความพึงพอใจในการจัดงานวิ่ง				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
1. การประชาสัมพันธ์งานวิ่ง					
2. รูปแบบการจัดงานวิ่ง (Virtual Run)					
3. ช่วงวันและเวลาในการจัด มีความเหมาะสม					
4. ขั้นตอนการสมัครเข้าร่วมงานวิ่ง					
5. แพ็คเกจมีความเหมาะสม (ระยะทาง, ราคา)					
6. ความสะดวกในการส่งผลวิ่ง ผ่านเว็บไซต์					
7. เสื้อ/เหรียญ/รางวัลต่าง ๆ					
8. การจัดงานวิ่งโดยรวม					

4. ท่านจะเข้าร่วมงานวิ่งหากมีการจัดครั้งถัดไปหรือไม่

เข้าร่วม

ไม่แน่ใจ

ไม่เข้าร่วม

5. เพราะเหตุใด

.....

.....

.....

6. ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....