

การออกแบบกราฟิกสำหรับแอปพลิเคชันเพื่องานปฐมพยาบาลเบื้องต้น

มนัสชัย โมสิงหา¹, พิบูล ไวจิตรกรรม²

¹ 453 บ้านสวนแมนชั่น ลาดพร้าว 107 แยก 9 แขวงจัน เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร 102410

² สาขาวิชาการออกแบบกราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Email: djpeetasr41582@hotmail.com¹, pibool.wa@ssru.ac.th²

Received: April 21, 2021

Revised: May 21, 2021

Accepted: May 22, 2021

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่องนี้ มีแนวคิดในการออกแบบแอปพลิเคชัน ที่ให้คำแนะนำการปฐมพยาบาลเบื้องต้นให้ผู้ได้รับบาดเจ็บอย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ออกแบบให้มีรูปแบบทันสมัย เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายเข้าถึงได้ง่าย ส่งเสริมให้ผู้ประสบเหตุเกิดความมั่นใจที่จะให้การช่วยเหลือผู้บาดเจ็บ วิธีดำเนินงานวิจัย โดยการเก็บข้อมูลด้วยแบบสอบถามจากกลุ่มประชากรซึ่งเป็นนักศึกษาช่วงอายุระหว่างอายุ 18-25 ปี จำนวน 100 คน และสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิก จำนวน 5 คน ผลวิจัยจากการเก็บข้อมูลความคิดเห็นจากกลุ่มเป้าหมาย พบว่า กลุ่มเป้าหมายมีความรู้ด้านการปฐมพยาบาลในระดับปานกลาง และมีประสบการณ์การให้การปฐมพยาบาลผู้อื่นน้อย ผลวิจัยองค์ประกอบในการออกแบบพบว่า กลุ่มเป้าหมาย ต้องการแอปพลิเคชันที่มีรูปแบบกึ่งทางการ โทนสีสดใส ไม่นั่นลวดลายที่รบกวนสายตา ใช้ตัวอักษรที่อ่านง่ายเพื่อให้ข้อมูลที่ครบถ้วนสมบูรณ์

คำสำคัญ : ปฐมพยาบาลเบื้องต้น, การออกแบบกราฟิก, แอปพลิเคชัน

Graphic design for first aid application

Manatchai Mosingha¹, Pibool Wajjitragum²

¹ 453 Lat Phrao 107 Alley, Lane 9, Khlong Chan, Bangkok District, Bangkok 10240

² Department of Graphic and Multimedia Design, Faculty of Industrial Technology

Suan Sunandha Rajabhat University

Email: djpeetasr41582@hotmail.com¹, pibool.wa@ssru.ac.th²

Received: April 21, 2021

Revised: May 21, 2021

Accepted: May 22, 2021

Abstract

The objective of this research is to design first aid application for rescuing the injured properly and efficiently with more modern form. Due to the present, many people misunderstand about the first aid method, and most of them dare not to perform it. Furthermore, current mobile application does not have enough information and attractive design which make the applications unreadable. According to tackle these problems, the researcher decided to launch an application that has an agreeable style. As a result, it can attract more people and raise their awareness about first aid method, and the users can apply what they learn from the application practically. To make the application, the researcher has conducted a research by collecting data with questionnaires from 100 people, which the age range are between 18-25 years old and 5 graphic design experts. According to the research, the target group had moderate level of first aid knowledge, but lack of experience in providing first aid. For the design elements, according to this research, Target group needs an application that is semi-formal, easy to read, and succinct, and with complete information.

Keywords : First Aid, Graphic Design, Application

บทนำ

อุบัติเหตุส่วนใหญ่ มักเกิดขึ้นโดยที่เราไม่ทันตั้งตัว จากการสำรวจพบว่า จำนวนอุบัติเหตุในประเทศไทยที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นอุบัติเหตุทางท้องถนน ทางน้ำ อุบัติเหตุภายในครัวเรือน หรือการก่อการร้าย ผู้เสียชีวิตจากอุบัติเหตุทั่วโลกยังคงมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ แม้ว่าจะมีการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าวมาอย่างต่อเนื่อง ปัญหาอุบัติเหตุต่าง ๆ โดยเฉพาะอุบัติเหตุทางท้องถนนของประเทศไทยก็ยังเป็นสาเหตุของการเสียชีวิตลำดับต้น ๆ ของประเทศ จากข้อมูลสถิติของ Thai RSC พบว่ายอดสะสมของผู้บาดเจ็บจากอุบัติเหตุในแต่ละปี มีจำนวนไม่ต่ำกว่า 200,000 ราย และยอดเสียชีวิตไม่ต่ำกว่า 4,000 ราย อุบัติเหตุที่เกิดขึ้นต่าง ๆ มีหลายสถานการณ์ที่อาจต้องการการปฐมพยาบาล การให้ความช่วยเหลือแก่บุคคลที่กำลังเจ็บป่วยหรือบาดเจ็บ โดยบริบาลให้เพื่อรักษาชีวิต ป้องกันไม่ให้สภาวะนั้นแยลง หรือเพื่อส่งเสริมการฟื้นตัว รวมถึงการรักษาเบื้องต้นในภาวะรุนแรงก่อนมีการช่วยเหลือของบุคลากรทางการแพทย์นั้น ถือเป็นสิ่งที่ควรให้ความรู้กับประชาชนทุกคน เพื่อเป็นอีกหนทางหนึ่งที่จะช่วยลดความรุนแรงจากอาการบาดเจ็บเหล่านั้นก่อนส่งต่อให้แพทย์ช่วยเหลือและรักษาได้ง่ายขึ้น

ในอดีต การให้ข้อมูลการปฐมพยาบาลกับประชาชนนั้น จะจัดทำในรูปแบบของหนังสือ แผ่นพับ หรือจากการมีแพทย์ผู้เชี่ยวชาญฝึกอบรมซึ่งในปัจจุบันเทคโนโลยีต่าง ๆ เริ่มเข้ามามีบทบาท มีช่องทางในการสื่อสารมากขึ้น ข้อมูลส่วนใหญ่จะประชาสัมพันธ์ผ่านทางช่องทาง

ออนไลน์ หนึ่งในนั้นคือโทรศัพท์มือถือ ซึ่งมีอิทธิพลกับผู้ใช้งานทุกเพศทุกวัย เกิดการผลิตแอปพลิเคชันต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งาน ซึ่งแอปพลิเคชันให้คำแนะนำในการปฐมพยาบาลของไทยในปัจจุบันนั้น ยังไม่ครอบคลุมการใช้งานได้เพียงพอกับการใช้งานในแต่ละประเภท อาจจะต้องมีการโยกย้ายสับเปลี่ยนการใช้งานระหว่างแอปพลิเคชัน ซึ่งใช้งานยาก และอาจจะทำให้สับสนได้ อีกทั้งข้อมูลต่าง ๆ อาจจะมีไม่เพียงพอต่อการใช้งานในสถานการณ์จริง และการออกแบบแอปพลิเคชันนั้น อาจจะไม่น่าดึงดูดให้นำใช้งาน ทำให้ดูไม่น่าเชื่อถือ และยังไม่เป็นที่รู้จัก

จากข้อมูลเบื้องต้นทำให้ผู้วิจัย มีความสนใจที่จะศึกษาและจัดทำ โครงการออกแบบกราฟิกสำหรับแอปพลิเคชันเพื่องานปฐมพยาบาลเบื้องต้น เพื่อออกแบบแอปพลิเคชันสำหรับให้ความรู้ด้านการปฐมพยาบาลที่มีรูปแบบที่สวยงามทันสมัย นำไปใช้งาน ตอบโจทย์การใช้งานหลากหลายประเภท เพื่อดึงดูดให้ผู้คนหันมาสนใจและรณรงค์ให้ผู้คนหันมาให้ความสำคัญกับการช่วยเหลือผู้บาดเจ็บมากยิ่งขึ้น และสามารถนำไปใช้ในสถานการณ์จริงได้อีกทั้งเพื่อเป็นอีกช่องทางหนึ่ง ที่ให้ข้อมูลเรื่องการปฐมพยาบาลเบื้องต้น ในยามที่เรบาดเจ็บ หรือให้การช่วยเหลือผู้บาดเจ็บได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบแอปพลิเคชันที่กลุ่ม เป้าหมายเข้าถึงได้ง่าย
2. เพื่อออกแบบแอปพลิเคชันที่ให้คำแนะนำการปฐมพยาบาลเบื้องต้น ที่ใช้งานได้จริง
3. เพื่อส่งเสริมให้ผู้ประสบเหตุ เกิดความมั่นใจที่จะให้การช่วยเหลือผู้บาดเจ็บ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาข้อมูลทุติยภูมิจากหนังสือตำรา สื่อเว็บไซต์ และมัลติมีเดีย รวมทั้งงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. ทำแบบสอบถามเพื่อเก็บ ข้อมูลกับกลุ่มเป้าหมายอายุ 18-25 ปี และแบบสอบถามที่จะใช้กับผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบกราฟิก ที่มีประสบการณ์ด้านการออกแบบ ตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป
3. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการใช้แบบสอบถามกับกลุ่มประชากรตัวอย่าง
4. เก็บข้อมูลปฐมภูมิด้วยการสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบจำนวน 5 คน
5. วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากกลุ่มเป้าหมายโดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ (%) และค่าเฉลี่ย (Mean) จากการเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ
6. ออกแบบกราฟิกสำหรับแอปพลิเคชันเพื่องานปฐมพยาบาลเบื้องต้น

ผลการวิจัย

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสอบถามกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักศึกษาจำนวน 100 คน ผลที่ได้จะแบ่งเป็น 2 ส่วน 1) ข้อมูลพฤติกรรมของ

ผู้บริโภคที่มีความเกี่ยวข้องกับการใช้งานแอปพลิเคชัน 2) ข้อมูลทัศนคติของผู้บริโภคที่จะนำไปใช้ในงานออกแบบกราฟิกสำหรับแอปพลิเคชัน รวมทั้งข้อมูลจากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ จำนวน 5 คน ดังนี้ ส่วนที่ 1 นักศึกษาส่วนใหญ่มีความรู้ด้านการปฐมพยาบาลอยู่ที่ระดับปานกลาง (ดังตารางที่ 1) ซึ่งเคยมีประสบการณ์ในการปฐมพยาบาลผู้อื่น ในระดับน้อย (ดังตารางที่ 2) และส่วนใหญ่ จะไม่ใช้แอปพลิเคชันในการปฐมพยาบาล (ดังตารางที่ 3)

ตารางที่ 1 ผลการวิเคราะห์ความรู้ด้านการปฐมพยาบาล

รายละเอียด	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
น้อยมาก	8	8	3
น้อย	31	31	2
ปานกลาง	48	48	1
มาก	8	8	3
มากที่สุด	5	5	4
รวม	100	100	

ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ประสบการณ์ในการช่วยเหลือผู้บาดเจ็บ

รายละเอียด	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
น้อยมาก	23	23	3
น้อย	43	43	1
ปานกลาง	26	26	2
มาก	5	5	4
มากที่สุด	3	3	5
รวม	100	100	

ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์การใช้แอปพลิเคชันให้คำแนะนำการปฐมพยาบาล ในการช่วยเหลือผู้บาดเจ็บ

รายละเอียด	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
ใช่	14	14	2
ไม่ใช่	86	86	1
รวม	100	100	

ส่วนที่ 2 นักศึกษาที่มีทัศนคติที่มีต่อการออกแบบที่จะนำไปใช้ในงานออกแบบกราฟิกสำหรับแอปพลิเคชันเพื่องานปฐมพยาบาลเบื้องต้น ที่นักศึกษาคิดว่าเกี่ยวข้องกับปฐมพยาบาลมากที่สุดคือ สีพื้นธรรมดา ไม่มีลวดลายเน้นสบายตา (ดังตารางที่ 4) และการใช้งานที่อยากให้มีมากที่สุดภายในแอปพลิเคชัน คือ การเรียกรถพยาบาล (ดังตารางที่ 5)

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์รูปแบบการออกแบบของแอปพลิเคชันที่กลุ่มเป้าหมายต้องการ

รายละเอียด	จำนวน	ร้อยละ	ลำดับ
สีพื้นธรรมดา ไม่มีลวดลาย เน้นสบายตา	42	42	1
สีสันสดใส มีลวดลาย	28	28	2
มีตัวการ์ตูน	23	23	3
สีพื้นธรรมดา มีตัวการ์ตูน	7	7	4
รวม	100	100	

ตารางที่ 5 ผลการวิเคราะห์รูปแบบการใช้งานของแอปพลิเคชันที่กลุ่มเป้าหมายต้องการ ซึ่งสามารถตอบให้มากกว่า 1 ข้อ

รายละเอียด	ความถี่	จำนวน	ลำดับ
เรียกรถพยาบาล	86	100	1
อุปกรณ์ปฐมพยาบาล	38	100	5
ช่องทางติดต่อแพทย์	70	100	2
ติดตามรถพยาบาลแบบเรียลไทม์	59	100	3
คำนวณค่าใช้จ่ายและชำระเงิน	49	100	4
รวม	100	100	

ส่วนที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบได้ให้แนวคิดในการออกแบบกราฟิกสำหรับแอปพลิเคชันเพื่องานปฐมพยาบาลเบื้องต้น ดังนี้ ผู้เชี่ยวชาญด้านงานออกแบบทั้ง 5 ท่าน สรุปได้ว่าการออกแบบกราฟิกสำหรับแอปพลิเคชันเพื่องานปฐมพยาบาลเบื้องต้นควรแยกสีแยกหมวดหมู่ให้ชัดเจนเพื่อลดความสับสนของผู้ใช้งาน (Art Blog, 2016) และเพื่อความเข้าถึงคนที่ใช้งานทุกช่วงอายุ ต้องสื่อให้ชัดเจนว่าเราควรกดตรงไหนในการช่วยเหลือประเภทอะไร ควรมีปุ่มน้อยที่สุด (Site.google, 2005) และอาจจะสับสนได้ถ้าไอคอนสื่อไม่ได้มากพอ หรือมีปุ่มน้อย ขอยหน้ามากเกินไป ควรใช้ได้ทั้งในที่ที่มีแสงสว่างมากและในที่ที่มีแสงน้อย (Light Theme and Dark Theme) ควรมีรูปลักษณ์ของผู้เชี่ยวชาญและน่าเชื่อถือ (Authoritative) เพื่อเพิ่มความมั่นใจให้ผู้บริโภคว่าข้อมูลมีความน่าเชื่อถือและนำไปใช้งานจริงได้ (King Mongkut's Institute of Technology North

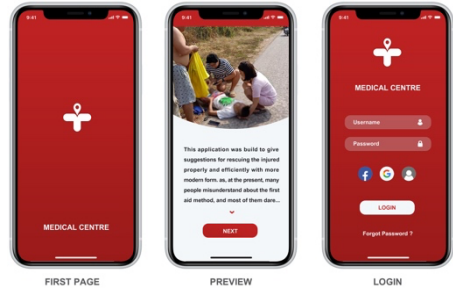
Bangkok, 2015) และไม่ควรใช้ภาพกราฟิกที่เป็น ลวดลายในการออกแบบมากเกินไป

สรุปและอภิปรายผล

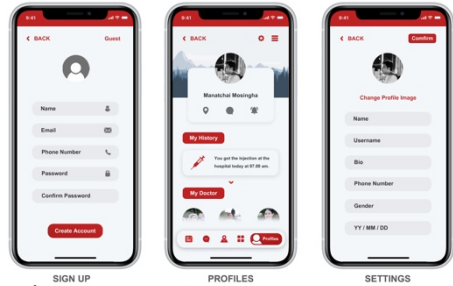
ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการสอบถาม กลุ่มเป้าหมายและแบบสอบถามผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้ผลการวิเคราะห์เพื่อนำมาออกแบบ โดยมี ข้อมูลลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย แนวคิดงาน แบบร่างมือและแบบร่างคอมพิวเตอร์โดยมี กลุ่มเป้าหมายเป็นเพศชายและเพศหญิง อยู่ใน ช่วงอายุ 18 - 25 ปี มีรายได้เฉลี่ยต่อเดือน โดยประมาณมีรายได้ต่อเดือนน้อยกว่า 5,000 บาท ลักษณะบุคลิกภาพ เป็นคนชอบเรียนรู้ ชอบแสวงหาประสบการณ์อะไรใหม่ ๆ และมีความรู้ด้านการปฐมพยาบาลในระดับปานกลาง โดยการออกแบบกราฟิกสำหรับแอปพลิเคชัน เพื่อนำมาปฐมพยาบาลเบื้องต้น แนวคิดในการ ออกแบบ คือ ใช้งานง่าย (ขั้นตอนน้อย ไม่ซับซ้อน ให้ข้อมูลชัดเจน) (Designil, 2015) ลักษณะของ งาน คือ Authoritative (เชี่ยวชาญน่าเชื่อถือ) เพื่อนำเสนอความน่าเชื่อถือของตัวแอปพลิเคชันที่มี ข้อมูลเนื้อหาที่ถูกต้อง ครบถ้วนสมบูรณ์ และมีการออกแบบที่ดูน่าใช้งาน และตอบโจทย์ผู้ใช้งาน ได้หลากหลาย เหมือนมีแพทย์มาให้คำแนะนำข้าง กาย แบบร่างของการออกแบบกราฟิกสำหรับ แอปพลิเคชันปฐมพยาบาลเบื้องต้น (Siriphon, 2003) มีดังนี้

1. ออกแบบ Logo
2. ออกแบบ Icon, Pictogram
3. ออกแบบ Interface ที่ใช้ในแต่ละหน้า

4. ออกแบบ User Interface ของแต่ละหน้า (Login, Profiles, Main menu, Messengers)



รูปที่ 1 หน้าหลักของแอปพลิเคชัน



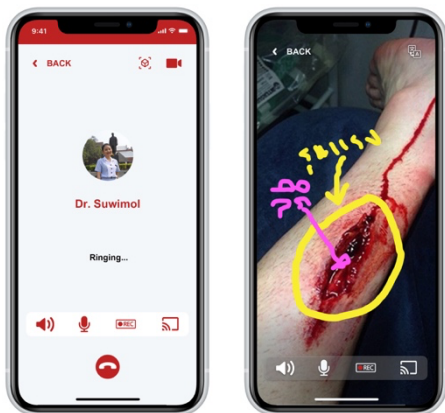
รูปที่ 2 หน้าลงทะเบียนผู้ใช้งาน



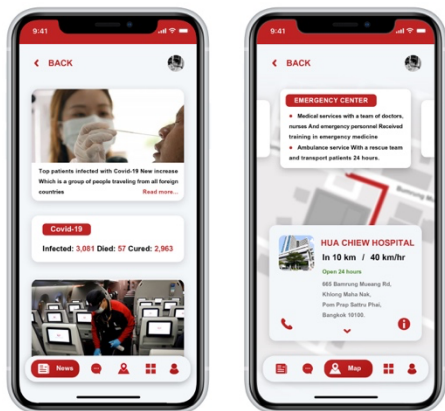
รูปที่ 3 รูปแบบต่าง ๆ ของการใช้งาน



รูปที่ 4 การเข้าถึงสถานพยาบาลด้วยสัญญาณดาวเทียม



รูปที่ 5 การปฐมพยาบาลผ่านระบบออนไลน์



รูปที่ 6 การแจ้งเตือนและบันทึกการใช้สถานที่

กิตติกรรมประกาศ

การทำกรวิจัยครั้งนี้สามารถสมบูรณ์ได้นั้นได้รับความช่วยเหลือจากหลาย ๆ ปัจจัย จากหลายบุคคล ซึ่งถ้าพึ่งผู้วิจัยคนเดียวมันไม่สามารถทำให้การวิจัยสำเร็จจุล่งลงได้ หากขาดบุคคลเหล่านี้

ผศ.ดร.พิบูล วัชรธรรม อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ขอขอบคุณอาจารย์ที่ท่านคอยให้คำแนะนำ และตรวจสอบงานออกแบบอยู่เสมอ สม่่าเสมอ คอยช่วยเหลือและให้คำแนะนำกับนักศึกษาเป็นอย่างดี

อีกทั้งผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน ที่ช่วยตอบแบบสอบถามในการทำกรวิจัยครั้งนี้ พุดถึงแนวทางต่าง ๆ และแนะนำวิธีต่าง ๆ แนวทางที่เป็นประโยชน์ในการออกแบบ

และเพื่อน ๆ ในสาขา หากไม่มีเพื่อน ๆ ในสาขาที่คอยช่วยเหลือซึ่งกันและกันและช่วยเหลือกันจนวินาทีสุดท้าย ผู้วิจัยคงไม่สามารถทำโครงการวิจัยสำเร็จและผ่านไปได้ด้วยดี

References

Art Blog, (2020, February 23) *Primary Color*. retrieve from: <https://krittayakorn.wordpress.com/2013/03/20>

Designil, (2020, February 23). *User Interface Design*. retrieve from: <https://www.designil.com/7-rules-beautiful-ui-design.html>

King Mongkut's Institute of Technology
North Bangkok, (2020, February 23).

Principles of Graphic Design. retrieve
from: [http://www.ideaesign.com/port/
graphic/content0303_01.htm](http://www.ideaesign.com/port/graphic/content0303_01.htm).

Siriphon, R. (2003). *First Aid Manual*. Se-
Education p.l.

Site.google, (2020, February 27). *Application
Design*. retrieve from: [https://sites.google.
com/site/tlmimo99/6-4-kar-xxkbaeb-
xaepphlikhechan](https://sites.google.com/site/tlmimo99/6-4-kar-xxkbaeb-xaepphlikhechan)