



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน สำนักงานมหาวิทยาลัย กองกลาง งานประชุม โทร. ๓๐๓๖ - ๓๐๓๗

ที่ อว ๖๙.๒.๑.๒/๖๖๕๑

วันที่ ๑๐ ตุลาคม ๒๕๖๘

เรื่อง แจ้งมติที่ประชุมคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัย

เรียน เลขาธิการสภามหาวิทยาลัย/เลขาธิการคณะกรรมการสภาวิชาการ/รองอธิการบดี (รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ สัมฤทธิ์สกุล)/ผู้อำนวยการสำนักบริหารและพัฒนาวิชาการ

ตามที่คณะกรรมการสภามหาวิทยาลัยและการสื่อสารได้เสนอขอเปิดหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. ๒๕๖๙) คณะกรรมการสภามหาวิทยาลัยและการสื่อสาร โดยคณะกรรมการด้านวิชาการ ในการประชุม ครั้งที่ ๙/๒๕๖๘ เมื่อวันที่ ๑๗ กันยายน ๒๕๖๘ พิจารณาแล้ว มีมติเห็นชอบ และให้เสนอคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัยพิจารณา ตามรายละเอียดที่แนบมาพร้อมนี้ นั้น

คณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัย ในการประชุม ครั้งที่ ๑๗/๒๕๖๘ เมื่อวันที่ ๘ ตุลาคม ๒๕๖๘ พิจารณาแล้วมีมติเห็นชอบการเสนอขอเปิดหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัล และการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. ๒๕๖๙) คณะกรรมการสภามหาวิทยาลัยและการสื่อสาร ตามที่เสนอ และให้เสนอคณะกรรมการสภาวิชาการ และสภามหาวิทยาลัยให้ความเห็นชอบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ และพิจารณาดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้อง

(รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ศรีเงินยวง)

รองอธิการบดี

กรรมการและเลขานุการคณะกรรมการบริหารฯ

แบบฟอร์มสรุปผลการแก้ไขตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการด้านวิชาการ ครั้งที่ 9/2568

เมื่อวันที่ 19 กันยายน 2568

ข้อเสนอแนะ	แก้ไขแล้ว	ไม่ได้แก้ไข	หมายเหตุ
1. ให้แก้ไขชื่อหลักสูตรจาก “ศิลปศาสตรบัณฑิต” เป็น “ศิลปศาสตรบัณฑิต” เพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางการจัดทำหลักสูตรและการใช้ชื่อหลักสูตรที่ถูกต้อง พร้อมทั้งให้แก้ไขชื่อหลักสูตรภาษาอังกฤษจาก “Bachelor of in Arts Digital Film & Creative Media Design” เป็น “Bachelor of Arts in Digital Film and Creative Media Design” เพื่อความถูกต้องตามหลักภาษาอังกฤษ และให้ดำเนินการตรวจสอบรวมทั้งแก้ไขคำผิดตลอดทั้งเอกสาร	✓		ดำเนินการปรับแก้การสะกดชื่อหลักสูตร ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ รวมทั้งแก้ไขคำผิดตลอดทั้งเอกสารเป็นที่เรียบร้อย
2. ให้แก้ไขรูปแบบเอกสาร โดยกำหนดรูปแบบย่อหน้า ลำดับเลข และหัวข้อย่อยให้อยู่ในระบบและรูปแบบเดียวกัน เพื่อความเป็นระเบียบและสอดคล้องกับเนื้อหา รวมทั้งให้จัดทำสารบัญให้สัมพันธ์กับหัวข้อ พร้อมตรวจสอบเลขหน้าให้ถูกต้องครบถ้วน	✓		ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะเป็นที่เรียบร้อย
3. ให้แก้ไของค์ประกอบที่ 1 ข้อ 5.2 และ 5.3 โดยข้อ 5.2 หลักสูตรจัดการศึกษาเป็น ภาษาไทย และข้อ 5.3 การรับเข้าศึกษา นักศึกษาไทย และนักศึกษาชาวต่างประเทศ โดยให้เพิ่ม	✓		ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะเป็นที่เรียบร้อย

ข้อเสนอแนะ	แก้ไขแล้ว	ไม่ได้แก้ไข	หมายเหตุ
รายละเอียด สำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศที่สามารถเข้าใจและสื่อสารภาษาไทยได้			
4. ให้แก้ไขของค์ประกอบที่ 3 ข้อ 5 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (หน้า 12) โดยให้ปรับแก้การใช้ตัวย่อให้เป็นระบบเดียวกัน พร้อมทั้งปรับแก้ PLO 1 ตามแบบฟอร์มใหม่ ของมหาวิทยาลัย และ พิจารณาปรับแก้คำกริยาของผลลัพธ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับด้านและระดับของผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนด ในส่วนข้อ 5.2 ให้ปรับแก้ให้สอดคล้องกับข้อ 5.1 และปรับแก้การกำหนดทักษะในตาราง 5.2 ให้สอดคล้องกับแบบฟอร์ม OBE 2-MJU รวมทั้งปรับแก้ตาราง 5.3 (หน้า 18-30) เกี่ยวกับการเลือกเรียนรายวิชาในหมวดศึกษาทั่วไป การเขียนตัวย่อ และการระบุระดับผลลัพธ์การเรียนรู้ให้ถูกต้องและเป็นระบบเดียวกัน ตลอดจนปรับแก้การอ้างอิงระดับผลลัพธ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับ PLO 1 โดยอ้างอิงทฤษฎี Anderson and Krathwohl (2001), Simpson (1972) และ Krathwohl (1964) ตามลำดับ พร้อมทั้งปรับผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ละชั้นปีให้สอดคล้องกับแผนการศึกษา แสดงถึงพัฒนาการด้าน	✓		ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ข้อเสนอแนะ	แก้ไขแล้ว	ไม่ได้แก้ไข	หมายเหตุ
ความรู้และทักษะของนักศึกษาอย่างเป็นขั้นตอน ครบถ้วน และสอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษาเชิงผลลัพธ์ (Outcome-Based Education) ของมหาวิทยาลัย			
5. ให้แก้ไขรายวิชาในกลุ่มวิชาแกน หน้า 39 โดยให้ตรวจสอบความถูกต้องของชื่อรายวิชา 10802102 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย, รายวิชา 10802105 หลักการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ให้ตัดวงเล็บภาษาอังกฤษออก, รายวิชา 10802106 ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการออกแบบภาพยนตร์และสื่อสร้างสรรค์ ให้ตัดคำว่า “AI” ออกจากชื่อวิชาภาษาไทย, รายวิชา 10802107 กฎหมายสื่อและทรัพย์สินทางปัญญา ให้ตรวจสอบและปรับชื่อภาษาอังกฤษให้ตรงกับชื่อภาษาไทย รวมทั้งตรวจสอบรหัสวิชาซ้ำ หน้า 40 ได้แก่ 10802233 และ 10802234 และปรับรายวิชา 10802211 การแสดงสำหรับภาพยนตร์ และ 10802212 Acting for Film 1 ให้สอดคล้องกับชื่อที่ถูกต้อง พร้อมทั้งปรับปรุงแบบการขึ้นต้นคำและตัวพิมพ์ใหญ่-พิมพ์เล็กในชื่อวิชา ภาษาอังกฤษในหน้า 40-42 เช่น 10802211 Acting for Film 1,	✓		ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะเป็นที่เรียบร้อยแล้ว

ข้อเสนอแนะ	แก้ไขแล้ว	ไม่ได้แก้ไข	หมายเหตุ
10802314 Acting for Film 2, 10802241 Digital Platform Content Design, 10802242 Startup and Entrepreneur และ 10802363 Comic and Manga Creations ตลอดจนให้ปรับหัวข้อหมวดวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพโดยระบุจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดให้เรียนสอดคล้องกับโครงสร้างหลักสูตร ซึ่งกำหนดไว้ 6 หน่วยกิต			
6. ให้แก้ไขการกำหนดหน่วยกิตรายวิชาในหมวดศึกษาทั่วไปให้ถูกต้อง แก้ไขการลำดับตัวเลขที่ซ้ำซ้อน ให้เพิ่มคำอธิบายรายวิชาในข้อ 5 หน้า 49 และลบส่วนภาคผนวกออก รวมทั้งตรวจสอบคำอธิบายรายวิชาตั้งแต่หน้า 92-149 ให้การกระจายหน่วยกิตระหว่างทฤษฎี ปฏิบัติ และการศึกษด้วยตนเองอย่างถูกต้อง พร้อมตรวจสอบการเขียนคำอธิบายรายวิชาไม่ให้มีการสลับภาษาไทยและภาษาอังกฤษและแก้ไขการระบุเวลาให้เป็นรูปแบบมาตรฐานเดียวกัน เช่น “Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week” รวมทั้งปรับคำอธิบายรายวิชาให้อยู่ในรูปแบบวลีไม่ใช้ประโยคสมบูรณ์ โดยเฉพาะในหมวดศึกษาทั่วไป กลุ่มคุณค่าความเป็นมนุษย์และการใช้ชีวิต ให้คงไว้เฉพาะ	✓		ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะเป็นที่เรียบร้อย สำหรับรายวิชาเกษตรเพื่อชีวิต กรรมการได้สรุปร่วมกันว่าหลักสูตรใหม่นี้จะไม่มีภาระบุงชื่อรายวิชาเกษตรเพื่อชีวิต โดยจะให้นักศึกษามีโอกาสเลือกวิชาอื่นในกลุ่มคุณค่าความเป็นมนุษย์และการใช้ชีวิต

ข้อเสนอแนะ	แก้ไขแล้ว	ไม่ได้แก้ไข	หมายเหตุ
รายวิชา “เกษตรเพื่อชีวิต” และลบคำอธิบายรายวิชาอื่นออกเพื่อป้องกันความสับสน เช่นเดียวกับรายวิชาในหมวดอื่น ๆ ให้แสดงเฉพาะรายวิชาที่หลักสูตรกำหนดให้เลือกเท่านั้น			
7. ให้แก้ไขหน้า 50 โดยปรับปรุงข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของนักศึกษาแรกเข้าให้สอดคล้องกับข้อ 6 เรื่องกลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนักศึกษาฯ ของเอกสาร พร้อมทั้งระบุข้อมูล หน้า 51-52 ให้ครบถ้วนในข้อ 7 เกี่ยวกับองค์ประกอบของประสบการณ์ภาคสนาม และข้อ 8 เกี่ยวกับข้อกำหนดในการทำโครงการหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาสหกิจศึกษา เพื่อให้ข้อมูลครบถ้วนและสอดคล้องกันทั้งหมด	✓		ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะเป็นที่เรียบร้อย
8. ให้ดำเนินการแยกแผนการรับนักศึกษาตามรูปแบบการรับเข้าเรียนระหว่างหลักสูตร 4 ปีและหลักสูตร 4 ปี เทียบเรียน ในองค์ประกอบที่ 5 หน้า 53 ข้อ 1 และข้อ 2 เกี่ยวกับงบประมาณตามแผนเพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบการรับนักศึกษาแต่ละประเภทและสามารถวางแผนงบประมาณได้อย่างชัดเจน		✓	เนื่องจากในที่ประชุมกรรมการด้านวิชาการ ไม่ให้มีการระบุในเล่ม OBE2 ว่ามีการเรียนการสอนในหลักสูตร 4 ปีเทียบเรียนด้วย โดยให้เป็นการจัดการภายในหลักสูตร ดังนั้นหลักสูตรจึงได้ดำเนินการตัดโครงสร้างหลักสูตร แผนการศึกษา แผนการรับนักศึกษา และแผนงบประมาณ ของหลักสูตร 4 ปี เทียบเรียนออกทั้งหมด ทั้งนี้ได้ระบุไว้ในคุณสมบัติการรับเข้าแทน

ข้อเสนอแนะ	แก้ไขแล้ว	ไม่ได้แก้ไข	หมายเหตุ
9. ให้แก้ไขข้อมูลอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์ผู้สอนในหน้า 57-60 ให้ถูกต้องและเป็นปัจจุบัน โดยระบุชื่อนามสกุล ตำแหน่งทางวิชาการ คุณวุฒิ การศึกษา และปีที่สำเร็จการศึกษา ให้ตรงกับระบบสารสนเทศด้านบุคลากรของมหาวิทยาลัยแม่โจ้ และสอดคล้องกันทั้งเล่มเอกสาร เพื่อความถูกต้องและเป็นมาตรฐานเดียวกัน	✓		ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะเป็นที่เรียบร้อย
10. ให้แก้ไขข้อมูลในองค์ประกอบที่ 6 คุณสมบัติผู้เข้าศึกษา ให้คงไว้เฉพาะหลักสูตร 4 ปี		✓	จำเป็นต้องระบุไว้เพื่อไม่ให้มีปัญหาต่อการประกาศคุณสมบัติการรับเข้า
11. ให้แก้ไขการอ้างอิงข้อบังคับจาก “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยแม่โจ้ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2562” เป็นข้อบังคับมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ที่ประกาศใช้ในขณะนั้น เพื่อให้การจัดทำหลักสูตร และเอกสารที่เกี่ยวข้องมีความถูกต้องเป็นปัจจุบันและสอดคล้องกับกฎหมาย และระเบียบของมหาวิทยาลัย และปรับแก้ข้อ 3 เรื่องกระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา (หน้า 63) ให้ครอบคลุมการทวนสอบสำหรับทุกรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษา เพื่อให้การประเมินผลเป็นไปอย่างครบถ้วนและสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนการ	✓		ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะเป็นที่เรียบร้อย

ข้อเสนอแนะ	แก้ไขแล้ว	ไม่ได้แก้ไข	หมายเหตุ
สอน และปรับแก้รูปแบบตารางองค์ประกอบที่ 9 เรื่องระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร (หน้า 68-69) ให้เหมาะสมและชัดเจนยิ่งขึ้น			
12. ให้ตรวจสอบและปรับปรุงผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และอาจารย์ประจำหลักสูตรสำหรับหลักสูตรใหม่ปี พ.ศ. 2569 โดยใช้ผลงานทางวิชาการตั้งแต่ปี พ.ศ. 2565-2569 (ค.ศ. 2022-2026) โดยต้องมีผลงานทางวิชาการอย่างน้อย 1 รายการที่สอดคล้องกับเกณฑ์การเสนอขอกำหนดตำแหน่งทางวิชาการตามประกาศคณะกรรมการการอุดมศึกษา (กพอ.) ปี พ.ศ. 2564 และสำหรับผลงานจากการประชุมวิชาการ ให้แนบหลักฐานที่แสดงความเป็นไปตามมาตรฐานหลักสูตร พ.ศ. 2565 เช่น หนังสือรับรองจากสมาคมหรือหน่วยงานที่ร่วมจัดประชุมหรือได้รับการรับรองตามเกณฑ์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การพิจารณาผลงานเป็นไปตามมาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 อย่างครบถ้วนและถูกต้องตามข้อกำหนด	✓		ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะเป็นที่เรียบร้อย และได้หลักฐานที่แสดงความเป็นไปตามมาตรฐานหลักสูตร พ.ศ. 2565 จากการประชุมวิชาการในราย ผศ.พิริยะกาญจนงค์ดา
13. ให้ตรวจสอบและจัดทำผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรในรูปแบบ	✓		ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะเป็นที่เรียบร้อย

ข้อเสนอแนะ	แก้ไขแล้ว	ไม่ได้แก้ไข	หมายเหตุ
ของบรรณานุกรม (Bibliography) โดยให้ใช้รูปแบบการเขียนอ้างอิงตามมาตรฐานของ American Psychological Association (APA) Version 7			
14. ให้ตรวจสอบรูปแบบของเอกสารหลักสูตร ให้ถูกต้องตามมาตรฐานที่กำหนด ทั้งในด้านโครงสร้าง เนื้อหา และรูปแบบการนำเสนอ โดยให้ดำเนินการแก้ไขข้อผิดพลาดที่อาจพบเพิ่มเติมจากข้อเสนอแนะที่ระบุไว้ในมติที่ประชุม	✓		ปรับแก้ตามข้อเสนอแนะเป็นที่เรียบร้อย

บทสรุปภาพรวมของหลักสูตรระดับปริญญาตรี

1. ชื่อหลักสูตร

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์
(หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2569)

2. สถานภาพของหลักสูตร

- ☒ หลักสูตรใหม่ กำหนดการเปิดสอน ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2569
- ☐ หลักสูตรปรับปรุง กำหนดการเปิดสอน ภาคการศึกษาที่.....ปีการศึกษา.....
- ปรับปรุงจากหลักสูตร
- ปรับปรุงครั้งสุดท้ายเมื่อปีการศึกษา

3. อาชีพหรือตำแหน่งงานที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา (ให้ระบุเฉพาะเจาะจง)

3.1สายงานผลิตภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล ผู้กำกับภาพยนตร์ / ผู้ช่วยผู้กำกับ

นักเขียนบทภาพยนตร์ / ซีรีส์ / คลิปออนไลน์ ผู้อำนวยการสร้าง / นักตัดต่อ Film Editor /
Motion Graphic Designer / Production Coordinator

3.2 สายงานสื่อดิจิทัลและคอนเทนต์ออนไลน์ Content Creator / YouTuber / TikTok
นักวางแผนและผลิตเนื้อหาออนไลน์ (Digital Content Producer)/ Editor
สำหรับแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย/ นักออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก / สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล

3.3สายงานออกแบบสื่อและการสื่อสารภาพ นักออกแบบมัลติมีเดีย (Multimedia Designer)
นักออกแบบภาพเคลื่อนไหว (Motion Graphic) Creative Director / Art Director
นักวาดภาพประกอบดิจิทัล / Illustrator Visual Storyteller สำหรับแบรนด์หรือองค์กร

3.4 สายงานในองค์กรภาครัฐ เอกชน และสตาร์ทอัพ เจ้าหน้าที่ฝ่ายสื่อสารองค์กร /
ฝ่ายประชาสัมพันธ์ เจ้าหน้าที่ผลิตสื่อ / ฝ่ายสื่อสารการตลาดดิจิทัล
นักวิชาการสื่อสร้างสรรค์ในองค์กรภาครัฐหรือภาคประชาสังคม

4. จุดเด่นของหลักสูตร เมื่อเปรียบเทียบกับหลักสูตรเดียวกันของมหาวิทยาลัยอื่น

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ มีจุดเด่น คือ จำนวนหน่วยกิต ตลอดหลักสูตรน้อยที่สุด คือ 120 หน่วยกิต และมีค่าธรรมเนียมการศึกษาอยู่ในระดับน้อยที่สุด เมื่อเทียบกับมหาวิทยาลัยอื่นๆ ที่สอนทางด้านภาพยนตร์และการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นค่าธรรมเนียมการศึกษาแบบเหมาจ่ายที่รวมค่ากิจกรรมการเรียนการสอนทั้งหมดแล้ว

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบคู่แข่งในการจัดการศึกษากับมหาวิทยาลัยอื่นที่มีความใกล้เคียงกัน

ลำดับ	หลักสูตร/สาขาวิชา	สถาบันการศึกษา	ค่าเทอม	จุดเด่นของหลักสูตร
1	คณะกรรมการสื่อสารมวลชน	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	28,000-45,000 บ.	■ เน้นการผลิตสื่อดิจิทัลและภาพยนตร์ที่มีคุณภาพ ■ มีการเรียนการสอนที่ครอบคลุมทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติ ■ ระยะเวลาการศึกษา 4 ปี ■ แบ่งเป็น 3 กลุ่มวิชา ได้แก่ - การศึกษาภาพยนตร์ - การจัดการภาพยนตร์ - และภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์
2	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	คณะนิเทศศาสตร์ สาขาการภาพยนตร์และภาพนิ่ง	21,000 บ.	■ เด่นด้านการผสมผสานทฤษฎีและการปฏิบัติโดยเน้นการวิเคราะห์และเล่า เรื่องอย่างลุ่มลึกทางสังคมและ วัฒนธรรม ■ หลักสูตรบ่มเพาะนักสร้างสรรค์ที่มีวิสัยทัศน์ พร้อมต่อยอดสู่การเป็นผู้กำกับ นักเขียนบท หรือผู้วิจารณ์ภาพยนตร์มืออาชีพตั้งอยู่ในศูนย์กลางอุตสาหกรรมสื่อทำให้นักศึกษามีโอกาสเชื่อมโยงกับเครือข่ายวิชาชีพและเวทีเทศกาลภาพยนตร์อย่างใกล้ชิด มีศิษย์เก่าที่มีชื่อเสียงและนักศึกษาที่มีผลงานอย่างต่อเนื่อง ■ ดำเนินการในรูปแบบบริษัทชียูนิเทค เอ็กซ์เทนชันจำกัด
3	มหาวิทยาลัยศิลปากร	คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) หลักสูตรนิเทศศาสตร์ วิชาเอกภาพยนตร์	29,000-39,000 บ.	■ โดดเด่นด้านการผลิตภาพยนตร์เชิงสร้างสรรค์ ที่ผสมผสานเทคโนโลยีและศิลปะเน้นทักษะ

ลำดับ	หลักสูตร/สาขาวิชา	สถาบันการศึกษา	ค่าเทอม	จุดเด่นของหลักสูตร
				การเล่าเรื่องการถ่ายทำ ตัดต่อ และเทคนิคหลังการถ่ายทำ อย่างครบวงจร นักศึกษาได้ลงมือสร้างผลงานจริง พร้อมเวทีแสดงผลงานและเชื่อมโยงกับวงการภาพยนตร์และครีเอทีฟ มีอาชีพนศ.และศิษย์เก่ามีชื่อเสียงและได้รับรางวัลอย่างต่อเนื่อง
4	มหาวิทยาลัยกรุงเทพ (BU)	คณะดิจิทัลมีเดียและศิลปะภาพยนตร์	45,880-57,580 บ.	มีความเชี่ยวชาญด้านการผลิตภาพยนตร์และสื่อสร้างสรรค์ระดับอุตสาหกรรมมีอุปกรณ์และสตูดิโอมาตรฐานอุตสาหกรรม
5	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (KMUTT)	คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ สาขาภาพยนตร์และดิจิทัลมีเดีย	29,000 บ.	- โดดเด่นด้านการออกแบบภาพและองค์ประกอบศิลป์อย่างลึกซึ้งควบคู่กับการเล่าเรื่อง. - เน้นการเรียนรู้ภาพยนตร์ผ่านมุมมองศิลปะ นิเทศศิลป์ และเทคโนโลยี 'สื่อใหม่' เช่น Animation, Motion Graphic, Digital Art. - หลักสูตรส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานต้นแบบที่หลากหลาย ทั้งสารคดี หนังสือ สื่ออินเทอร์เน็ต แอพลิเค และนิทรรศการ มัลติมีเดีย
6	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสาร สังคมสาขาภาพยนตร์และภาพนิ่ง	50,000 บ.	โดดเด่นด้านการสร้างภาพยนตร์ที่เน้นการเล่าเรื่องร่วมสมัยและสะท้อนประเด็นสังคม

ลำดับ	หลักสูตร/สาขาวิชา	สถาบันการศึกษา	ค่าเทอม	จุดเด่นของหลักสูตร
				■ หลักสูตรผสมผสานทฤษฎี การวิจารณ์ และการปฏิบัติจริงอย่างสมดุล พร้อมเวิร์กช็อปจากมืออาชีพ. ■ ตั้งอยู่ใจกลางเมือง ทำให้นักศึกษาเข้าถึงโอกาสฝึกงาน และเครือข่ายวงการภาพยนตร์ได้อย่างใกล้ชิด

5. การตอบสนองต่อแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาของมหาวิทยาลัย 15 ปี (2555-2570) อย่างไร

ยุทธศาสตร์ IWA – Intelligent Well-being Agriculture ของมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ครอบคลุม 3 มิติหลัก คือ เศรษฐกิจ (Agriculture & Food), สังคม (Human & Health), และสิ่งแวดล้อม (Environment & Energy) สาขา ภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ สามารถตอบสนองต่อแผนยุทธศาสตร์นี้ได้เป็นอย่างดีในรูปแบบดังนี้:

การตอบสนองของสาขาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ต่อยุทธศาสตร์ IWA

1. มิติด้านเศรษฐกิจ (Economic: Agriculture & Food) ใช้ความเชี่ยวชาญในการ ออกแบบสื่อและการเล่าเรื่อง (Narrative Design) เพื่อสร้าง Branding ให้กับสินค้าเกษตรและอาหารแปรรูปมูลค่าสูง รวมถึงผลิตสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์ นวัตกรรมเกษตรและ Future Food ผลิตสื่อดิจิทัล เช่น สารคดีเกษตร, วิดีโอ TikTok, โมชันกราฟิก, และภาพยนตร์สั้น เพื่อส่งเสริม Agri-business และ Eco-Agribusiness ส่งเสริมการสื่อสารของกลุ่ม “Accountability Entrepreneur” ผ่านงานสื่อที่ทันสมัย มีคุณภาพ และเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย

2. มิติด้านสังคมและสุขภาพ (Social: Human Being & Health) สนับสนุนการผลิตสื่อเพื่อการสื่อสารด้านสุขภาพ โดยเฉพาะ สื่อสร้างแรงบันดาลใจในมิติ Wellness, Aging, และ One Health พัฒนาสื่อเพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวท้องถิ่น วิถีชุมชน ภูมิปัญญาไทย และเมืองสุขภาพ (Wellness City) ตามแนวทาง Gastronomy & Local Tourism ส่งเสริมทักษะและบทบาทของนักศึกษาในฐานะ พลเมืองดิจิทัล (Digital Citizen) ที่สามารถขับเคลื่อนประเด็นสังคมผ่านสื่อสร้างสรรค์

3. มิติด้านสิ่งแวดล้อมและพลังงาน (Environment & Energy) ผลิตสื่อเพื่อสร้างความตระหนักรู้เรื่อง BCG, การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ, ความเป็นกลางทางคาร์บอน, พลังงานสะอาด, และการจัดการขยะสร้าง Content รณรงค์สาธารณะ (Social Campaign Content) เช่น Motion Graphic, VR experience, หรือ Interactive Video ที่เน้นความยั่งยืน สนับสนุนการสร้าง Green Culture ผ่านสื่อ เช่น แคมเปญ “Green Campus”, “Climate Talk”, หรือสารคดีสิ่งแวดล้อม

4. สอดคล้องกับแนวคิด Convergence Technology (CT) และ SEC สาขานี้เป็นตัวแทนของ เทคโนโลยีแบบบูรณาการ (Convergence Tech) ด้านศิลปะ ดิจิทัล และการสื่อสารสมัยใหม่ สร้างสื่อที่สะท้อน วัฒนธรรมวิถีชุมชน และเศรษฐกิจพอเพียง (SEC) ผ่านเนื้อหาที่เข้าถึงคนรุ่นใหม่และผู้ชมทั่วโลก เชื่อมโยงองค์ความรู้ด้านดิจิทัลและการสื่อสารกับนโยบายขับเคลื่อน “เศรษฐกิจสร้างสรรค์เพื่อชุมชนยั่งยืน”

5. เสริมวิสัยทัศน์ Global Citizenship และ Life Long Learning สร้างบัณฑิตที่มีความสามารถในการสื่อสารกับสังคมโลก ผ่านการผลิตสื่อที่มีเนื้อหาสากลและมีสิทธิมนุษยชนส่งเสริม การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Credit Bank / Microcredential) เช่น สื่อเพื่อเกษตรกรรุ่นใหม่ คนทำงานสายสุขภาพะ หรือผู้สนใจเปลี่ยนอาชีพ

6. สารการปรับปรุงหลักสูตร

6.1 โครงสร้างหลักสูตร

1. โครงสร้างหลักสูตร

หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	120 หน่วยกิต
1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	24 หน่วยกิต
กลุ่มสังคมและวัฒนธรรม	3 หน่วยกิต
กลุ่มคุณค่าความเป็นมนุษย์และการใช้ชีวิต	3 หน่วยกิต
กลุ่มภาษาและการสื่อสาร	9 หน่วยกิต
- รายวิชาภาษาไทย	3 หน่วยกิต
- รายวิชาภาษาอังกฤษ	6 หน่วยกิต
กลุ่มการคิดคำนวณการใช้เหตุผลและการใช้เทคโนโลยี	3 หน่วยกิต
กลุ่มการเป็นผู้ประกอบการ	6 หน่วยกิต
2) หมวดวิชาเฉพาะ	78 หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ	24 หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาเฉพาะบังคับ	39 หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาเฉพาะเลือก	15 หน่วยกิต
3) หมวดวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	12 หน่วยกิต
4) หมวดวิชาเลือกเสรี	6 หน่วยกิต

6.1 ผลลัพธ์การเรียนรู้

6.1.1 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)

ตารางที่ 1 ผลการเรียนรู้ของหลักสูตร

PLO	Learning Outcome Statement		Specific LO	Generic LO	Level	ผลลัพธ์การเรียนรู้
1*	ใช้ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตในการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัลได้					
	Sub PLO 1.1	อธิบายความรู้ด้านสังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม สุขภาวะ และความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้		/	Un	ด้านความรู้
	Sub PLO 1.2	ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารอย่างมี วิจารณญาณและอย่างสร้างสรรค์		/	Un	
	Sub PLO 1.3	แสดงการคิดคำนวณ การใช้เหตุผล และการใช้เทคโนโลยีได้		/	GR	
	Sub PLO 1.4	อธิบายถึงความเข้าใจในความเป็น มนุษย์ ศิลปะ ตระหนักในคุณค่า ของตนเองและผู้อื่น		/	Va	
	Sub PLO 1.5	อธิบายถึงแนวคิดและทักษะของ การเป็นผู้ประกอบการได้		/	Va	
2	แสดงความรู้เกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎีของภาพยนตร์ ดิจิทัล การสื่อสารการตลาด การออกแบบสื่อ และ เทคโนโลยีการสื่อสารร่วมสมัย		/		Un	
3	อธิบายหลักการของการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ การเล่าเรื่องและเทคโนโลยีดิจิทัล		/		Un	
4	วิเคราะห์และสังเคราะห์เนื้อหา ประเด็นทางสังคม และประสบการณ์ผู้ใช้ เพื่อออกแบบและผลิตสื่อที่ ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย		/		An	ด้านทักษะ
5	ประยุกต์ใช้ความรู้และเทคโนโลยีร่วมสมัยในการ แก้ไขปัญหาเชิงสร้างสรรค์ผ่านการออกแบบสื่อ อย่างมีประสิทธิภาพ		/		AP	
6	ออกแบบและผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล หรือสื่อดิจิทัลที่มี คุณภาพระดับมืออาชีพ โดยเลือกใช้เครื่องมือ ซอฟต์แวร์และเทคโนโลยีที่เหมาะสม		/		AP	ด้านทักษะ
7	สื่อสารแนวคิดหรือสาระสำคัญผ่านภาพ เสียง หรือ เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตแอดที่ฟได้มีประสิทธิภาพ		/		AN	ด้านทักษะ

PLO	Learning Outcome Statement	Specific LO	Generic LO	Level	ผลลัพธ์การเรียนรู้
8	สื่อสารและนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ต่อกลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างการยอมรับและเพิ่มโอกาสทางเศรษฐกิจได้	/		AP	ด้านทักษะ
9	ประพุดิตนอย่างมีจรรยาบรรณในการสร้างและเผยแพร่สื่อ เคารพสิทธิในด้านเนื้อหาและผู้ชม รวมถึงประเด็นด้าน PDPA, AI bias และการสื่อสารที่ไม่เลือกปฏิบัติ		/	Valuing	ด้านจริยธรรม
10	ใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบเพื่อสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสังคม		/	Int	ลักษณะบุคคล
11	ทำงานร่วมกับผู้อื่นในทีมข้ามสาขาได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในบริบททางวิชาการและวิชาชีพ		/	Int	

หมายเหตุ: PLO1* เป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

6.3 รายวิชาใหม่ที่เพิ่มเติมขึ้นในหลักสูตร ที่คิดว่าจะมีความสำคัญ และทำให้หลักสูตรมีจุดเด่น

หลักสูตรมีการออกแบบแผนการเรียนแยกเป็น Module ตั้งแต่ชั้นปีที่ 2 -3 ดังนี้ได้แก่

-Module 1-Film Storytelling & Performance

ประกอบไปด้วยรายวิชา

- Acting for film 1
- Film Screenwriting
- Film Production & Management 1
- Film Editing, Sound Mixing and Color Grading (เอกเลือก)
- Lighting for Film (เอกเลือก)

-Module 2-Media Marketing & Branding

ประกอบไปด้วยรายวิชา

- Digital Marketing Communication
- Marketing Technology
- Media & Film Branding
- Digital Media Trends for the Future
- Film Exhibition and Distribution (เอกเลือก)

- Module 3-Creative & Immersive Media

ประกอบไปด้วยรายวิชา

- Virtual World Creating
- 3D Animation for Digital Film Production
- Creative Portfolio Design
- Communication for Agricultural Innovation
- The Art of Film Editing and Storytelling (เอกเลือก)

- Module 4-Advanced Film Production & Showcase

ประกอบไปด้วยรายวิชา

- Film Production & Management 2
- Acting for film 2
- Virtual Production and Immersive Experience Design (เอกเลือก)
- Showcasing Films in Festivals (เอกเลือก)

7. การกำกับดูแลมาตรฐานหลักสูตร

ตัวบ่งชี้ 1.1 : การกำกับมาตรฐานหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่กำหนดโดย สกอ.

ข้อ	เกณฑ์การประเมิน	ผ่านเกณฑ์/ไม่ผ่านเกณฑ์
1	จำนวนอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	ผ่าน
2	คุณสมบัติของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร	ผ่าน
3	คุณสมบัติอาจารย์ประจำหลักสูตร	ผ่าน
4	คุณสมบัติของอาจารย์ผู้สอน	ผ่าน

8. การกำกับมาตรฐานหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร พ.ศ. 2565

การบริหารจัดการหลักสูตรเป็นตามระบบเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่กำหนดโดยสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (สปอว.) รวมถึงการใช้ระบบประกันคุณภาพระดับอุดมศึกษาให้มีความเห็นชอบและสามารถใช้เทียบเคียงได้ตามระบบสากลคือ ระบบ ASEAN University Network - Quality Assurance (AUN-QA) ซึ่งหลักสูตรจะมีการดำเนินการตรวจประเมินเพื่อพัฒนาหลักสูตรตามเกณฑ์ที่สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (สปอว.) กำหนดหรือตามเกณฑ์ AUN-QA ตามรอบการประเมินอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง

ในการดำเนินการบริหารจัดการหลักสูตรมีกระบวนการในการบริหารจัดการทางด้านการเรียนการสอนที่อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรของสาขาวิชา มีการบริหารจัดการการเรียนการสอนให้มีผลตามมาตรฐานการเรียนรู้เป็นไปตามที่ระบุในหลักสูตร รวมทั้งกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนจัดทำรายละเอียดของวิชาให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การ

เรียนรู้ระดับหลักสูตร และรายงานผลการดำเนินการของรายวิชาโดยการทวนสอบเพื่อเป็นมาตรฐานในการติดตาม และประเมินคุณภาพการเรียนการสอนตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิและส่งผลให้หลักสูตรสามารถผลิตบัณฑิตได้ ตรงตามวัตถุประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

หลักสูตรจึงได้นำเกณฑ์ของ AUN-QA version 4.0 หรือ version อื่น ๆ ที่อาจจะเปลี่ยนแปลงในภายหลัง มาใช้ในการประกันคุณภาพหลักสูตร ซึ่งประกอบด้วย 8 เกณฑ์คุณภาพ ตามรายละเอียดดังนี้

เกณฑ์คุณภาพที่ 1 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (Expected Learning Outcomes)

เกณฑ์คุณภาพที่ 2 โครงสร้างโปรแกรมและเนื้อหา (Programme Structure and Content)

เกณฑ์คุณภาพที่ 3 แนวทางจัดการเรียนและการสอน (Teaching and Learning Approach)

เกณฑ์คุณภาพที่ 4 การประเมินผู้เรียน (Student Assessment)

เกณฑ์คุณภาพที่ 5 คุณภาพบุคลากรสายวิชาการ (Academic Staff)

เกณฑ์คุณภาพที่ 6 การบริการและสิ่งสนับสนุนผู้เรียน (Student Support Services)

เกณฑ์คุณภาพที่ 7 สิ่งอำนวยความสะดวกและโครงสร้างพื้นฐาน (Facilities and Infrastructure)

เกณฑ์คุณภาพที่ 8 ผลผลิตและผลลัพธ์ (Output and Outcomes)

ลงชื่อ.....ผู้รายงานข้อมูล

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กริ่งกาญจน์ เจริญกุล)

ประธานอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์

วันที่ 24 เดือน กันยายน พ.ศ. 2568



หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์

(หลักสูตรใหม่ พ.ศ.2569)
หลักสูตรปริญญาตรีทางวิชาการ

คณะสารสนเทศและการสื่อสาร
มหาวิทยาลัยแม่โจ้ จังหวัดเชียงใหม่

คำนำ

หลักสูตรศิลปศาสตร บัณฑิตสาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ฉบับนี้เป็นหลักสูตรใหม่ ปี พ.ศ. 2569 เพื่อใช้ในการจัดการศึกษาในสาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ โดยคาดว่าจะเริ่มใช้ได้ตั้งแต่ปีการศึกษา พ.ศ. 2569 เป็นต้นไป

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2569 จัดทำขึ้นเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมสื่อสร้างสรรค์และเศรษฐกิจดิจิทัล ตลอดจนการพัฒนาบุคลากรที่มีความรู้ความสามารถ และทักษะด้านภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อที่ตอบโจทย์สังคมร่วมสมัยโดยมุ่งผลิตบัณฑิตที่มีศักยภาพในการสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพทั้งเชิงศิลปะ เทคโนโลยี และการสื่อสาร พร้อมด้วยคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ได้ออกแบบให้สอดคล้องให้สอดคล้องกับยุทธศาสตร์แผนการอุดมศึกษา และแผนพัฒนาการศึกษามหาวิทยาลัยแม่โจ้ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2565 - 2569) ที่มุ่งเน้นการพัฒนามหาวิทยาลัยสู่การเป็นมหาวิทยาลัยชั้นนำด้านการเกษตรในระดับสากล ภายใต้แนวคิด Organic University, Green University และ Eco University โดยบูรณาการองค์ความรู้ด้านศิลปะ เทคโนโลยี และนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อสร้างคุณค่าใหม่ให้กับอุตสาหกรรม การเกษตร สื่อและสังคม ผ่านการสร้างบัณฑิตที่มีทักษะดิจิทัลขั้นสูงและความคิดสร้างสรรค์ สามารถผลิต ภาพยนตร์และสื่อออกแบบที่ตอบสนองต่อความต้องการของสังคม เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และวัฒนธรรมร่วมสมัยในระดับชาติและนานาชาติ ตลอดจนมีความพร้อมที่จะบูรณาการความรู้ไปใช้ในการพัฒนา อุตสาหกรรมบันเทิง การสื่อสาร และการสร้างคุณค่าใหม่ให้กับเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ

คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ มุ่งหวังว่าหลักสูตรนี้จะเป็นกลไกสำคัญในการ พัฒนาทุนมนุษย์ด้านศิลปะและสื่อดิจิทัลอย่างยั่งยืน พร้อมทั้งส่งเสริมให้นักศึกษาเป็นผู้สร้างสรรค์สื่อที่มี คุณภาพ มีจิตสำนึกสาธารณะ และสามารถสร้างประโยชน์ต่อสังคมและประเทศชาติได้อย่างแท้จริง

คณะสารสนเทศและการสื่อสาร
มหาวิทยาลัยแม่โจ้

สารบัญ

	หน้า
คำนำ.....	1
สารบัญ.....	2
องค์ประกอบที่ 1 ชื่อปริญญา และสาขาวิชา.....	5
1. รหัสหลักสูตรและชื่อหลักสูตร	5
2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา	5
3. วิชาเอก	5
4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร.....	5
5. รูปแบบของหลักสูตร.....	5
6. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา.....	6
7. สถานการณ์ของหลักสูตรและการพิจารณาอนุมัติ/เห็นชอบหลักสูตร	7
องค์ประกอบที่ 2 ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้.....	8
1. ปรัชญาของหลักสูตร.....	8
2. ความสำคัญของหลักสูตร	8
3. วัตถุประสงค์ของหลักสูตร.....	11
4. จุดเด่นเฉพาะของหลักสูตร.....	11
5. ผลลัพธ์การเรียนรู้.....	12
6. ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามชั้นปีการศึกษา (Yearly Learning Outcomes: YLOs).....	31
องค์ประกอบที่ 3 โครงสร้างหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต	36
1. โครงสร้างหลักสูตร.....	36
2. รายวิชาในหลักสูตร.....	37
3. เกณฑ์การกำหนดรหัสวิชาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต	44
4. แผนการศึกษาหลักสูตรภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์	47
5. คำอธิบายรายวิชา.....	51
องค์ประกอบที่ 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้.....	100
1. ระบบการจัดการศึกษา	100

2. การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน	100
3. การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค /การเทียบโอนหน่วยกิต รายวิชาและการลงทะเบียนข้ามมหาวิทยาลัย.....	100
4. วัน – เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน	100
5. ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า	100
6. กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา / ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 2	100
7. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม	100
8. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย	101
องค์ประกอบที่ 5 ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการหลักสูตร ซึ่งรวมถึงคณาจารย์และ ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์.....	103
1. แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี.....	103
2. งบประมาณตามแผน	103
3. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้.....	105
4. ชื่อ ตำแหน่งและคุณวุฒิอาจารย์	106
องค์ประกอบที่ 6 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา	111
1. คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา	111
องค์ประกอบที่ 7 การประเมินผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา	112
1. การประเมินผลการเรียนหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)	112
2. การเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา แบบคลังหน่วยกิต	113
3. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา.....	113
4. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษา.....	115
องค์ประกอบที่ 8 การประกันคุณภาพหลักสูตร	116
1. การกำกับมาตรฐานหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร พ.ศ. 2565.....	116
2. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators).....	116
องค์ประกอบที่ 9 ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร	118
1. แผนพัฒนาปรับปรุง.....	118
2. การประเมินประสิทธิผลของการสอน.....	120

3. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม	121
4. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร.....	121
5 . การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง	122
6. การบริหารความเสี่ยง	122
7.การจัดการข้อร้องเรียนและการอุทธรณ์	124
8. การสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	124
ภาคผนวก	126
1. ประกาศมหาวิทยาลัยแม่โจ้ เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการปรับปรุงหลักสูตร.....	Error! Bookmark not defined.
2. ประกาศมหาวิทยาลัยแม่โจ้ เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตร... ..	128
3. รายงานการประชุมคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรระดับปริญญาตรี.....	129
4. รายงานการประชุมคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรระดับปริญญาตรี	134
5. เอกสารความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัย.....	139
6. ประวัติและผลงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/อาจารย์ประจำหลักสูตร	149
7. ข้อบังคับมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี พ.ศ. 2568	162
8. ที่มาของผลลัพธ์การเรียนรู้ วิธีการได้มาซึ่งข้อมูลจากแต่ละกลุ่ม.....	163
9. การจำแนกกลุ่ม Stakeholders.....	166
10. วิธีการวิเคราะห์/สังเคราะห์ PLO จาก Stakeholders.....	168

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์
(หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2569)

ชื่อสถาบันอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยแม่โจ้
 วิทยาเขต/คณะ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร

องค์ประกอบที่ 1 ชื่อปริญญา และสาขาวิชา

1. รหัสหลักสูตรและชื่อหลักสูตร

รหัสหลักสูตร : (รหัสหลักสูตร 14 หลักที่ผ่านการรับทราบจาก สป.อว.)

ชื่อหลักสูตร

ภาษาไทย : หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์

ภาษาอังกฤษ : Bachelor of Arts in Digital Film & Creative Media Design

2. ชื่อปริญญาและสาขาวิชา

ชื่อเต็ม ภาษาไทย : ศิลปศาสตรบัณฑิต (ภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์)

ชื่อย่อ ภาษาไทย : ศศ.บ. (ภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์)

ชื่อเต็ม ภาษาอังกฤษ: Bachelor of Arts (Digital Film & Creative Media Design)

ชื่อเต็ม ภาษาอังกฤษ: B.A. (Digital Film & Creative Media Design)

3. วิชาเอก ไม่มี

4. จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร

จำนวนหน่วยกิตที่เรียนตลอดหลักสูตร 120 หน่วยกิต

5. รูปแบบของหลักสูตร

5.1 รูปแบบ

เป็นหลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี ทางวิชาการ

5.2 ภาษาที่ใช้

หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาไทย

5.3 การรับเข้าศึกษา

- 1) นักศึกษาไทย
- 2) นักศึกษาชาวต่างประเทศที่สามารถเข้าใจและสื่อสารภาษาไทยได้

5.4 ความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยอื่น

เป็นหลักสูตรเฉพาะของมหาวิทยาลัยที่จัดการเรียนการสอนโดยตรง

5.5 การให้ปริญญากับผู้สำเร็จการศึกษา

กรณีหลักสูตรเฉพาะของสถาบัน

ให้ปริญญาเพียงสาขาวิชาเดียว

5.6 กำหนดเปิดสอน ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2569

6. อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

6.1 สายงานผลิตภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล เช่น ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้ช่วยผู้กำกับ นักเขียนบท ภาพยนตร์ / ซีรีส์ / คลิปออนไลน์ ผู้อำนวยการสร้าง นักตัดต่อ Film Editor Motion / Graphic Designer / Production Coordinator

6.2 สายงานสื่อดิจิทัลและคอนเทนต์ออนไลน์ เช่น Content Creator Youtuber TikToker นักวางแผนและผลิตเนื้อหาออนไลน์ (Digital Content Producer) Editor สำหรับแพลตฟอร์มโซเชียลมีเดีย นักออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก สื่อสร้างสรรค์ดิจิทัล

6.3 สายงานออกแบบสื่อและการสื่อสารภาพ เช่น นักออกแบบมัลติมีเดีย (Multimedia Designer) นักออกแบบภาพเคลื่อนไหว (Motion Graphic) Creative Director / Art Director นักวาดภาพประกอบดิจิทัล Illustrator Visual Storytelling สำหรับแบรนด์หรือองค์กร

6.4 สายงานองค์กรภาครัฐ เอกชน และสตาร์ทอัพ เจ้าหน้าที่ฝ่ายสื่อสารองค์กร ฝ่ายประชาสัมพันธ์ เจ้าหน้าที่ผลิตสื่อ ฝ่ายสื่อสารการตลาดดิจิทัล นักวิชาการสื่อสร้างสรรค์ในองค์กรภาครัฐหรือภาคประชาสังคม

แนวโน้มการมีงานทำตลาดแรงงานในกลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (Creative Economy) และ เศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) มีการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในด้านภาพยนตร์ วิดีโอ สื่อออนไลน์ การตลาดดิจิทัล แพลตฟอร์มสื่อใหม่ สื่อสารแบรนด์และองค์กรผ่าน Visual Content

องค์ประกอบที่ 2 ปรัชญา วัตถุประสงค์ และผลลัพธ์การเรียนรู้

1. ปรัชญาของหลักสูตร

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ มุ่งผลิตบัณฑิตให้เป็นผู้นำการสื่อสารดิจิทัลที่บูรณาการจากด้านภาพยนตร์และการออกแบบเพื่อการเปลี่ยนแปลงยกระดับชุมชน และสังคม สร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจอย่างสร้างสรรค์ในระดับชาติและนานาชาติอย่างยั่งยืน

2. ความสำคัญของหลักสูตร

2.1 สถานการณ์ภายนอกหรือการพัฒนาที่จำเป็นต้องนำมาพิจารณาในการวางแผนหลักสูตร

2.1.1 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางเศรษฐกิจ

ในปัจจุบันอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัลและภาพยนตร์เป็นหนึ่งในกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของโลก โดยมีบทบาททั้งในด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและเทคโนโลยี จึงทำให้สื่อและภาพยนตร์ในปัจจุบันไม่เพียงแต่เป็นเครื่องมือสร้างความบันเทิงแต่ยังเป็นพลังขับเคลื่อนการสื่อสารเพื่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคม การสร้างความตระหนักรู้และการพัฒนาเศรษฐกิจในวงกว้าง การผลิตเนื้อหาสร้างสรรค์อย่างมีคุณภาพ โดยเฉพาะในรูปแบบของภาพยนตร์ดิจิทัลและสื่อภาพเคลื่อนไหว

จังหวัดเชียงใหม่และพื้นที่ภาคเหนือของไทยถือเป็นภูมิภาคที่มีศักยภาพสูงในการก้าวสู่การเป็นศูนย์กลางอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ระดับประเทศ ด้วยพื้นฐานมรดกวัฒนธรรมที่โดดเด่น แหล่งท่องเที่ยวที่ได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติ และชุมชนผู้ประกอบการรุ่นใหม่ที่มีความสามารถทางศิลปะและเทคโนโลยี สอดคล้องกับทิศทางที่สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้คาดการณ์ถึงการปรับตัวของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ไทยในอีก 10 ปีข้างหน้า (พ.ศ. 2566–2575) ที่จะพัฒนาไปในหลายมิติสำคัญ

นอกจากนี้ ประเทศไทยยังได้กำหนดยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561–2580) (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2561) และแผนอุดมศึกษา ระยะ 20 ปี (กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2561) โดยให้ความสำคัญกับการพัฒนากำลังคนที่มีความรู้ความสามารถด้านดิจิทัลและการสร้างสรรค์ เพื่อนำพาประเทศเข้าสู่เศรษฐกิจฐานนวัตกรรม สอดคล้องกับโมเดลเศรษฐกิจ BCG (Bio–Circular–Green Economy) (กระทรวง อว., 2564) ที่มุ่งเน้นการใช้ความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยีเพื่อลดการใช้ทรัพยากร เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ และรักษาสิ่งแวดล้อม อีกทั้งยังสอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2565–2570) (สำนักงานสภาพัฒน์, 2565) ที่ชี้ชัดถึงการส่งเสริมอุตสาหกรรมดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์ เพื่อยกระดับความสามารถในการแข่งขันในตลาดโลก

จากการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของเทคโนโลยีการผลิตสื่อ ตลาดแรงงานในยุคปัจจุบันจึงต้องการบุคลากรที่สามารถบูรณาการทักษะด้านการเล่าเรื่อง (Storytelling) การออกแบบสื่อดิจิทัล และการใช้เทคโนโลยีร่วมสมัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับกรอบพระราชบัญญัติอุดมศึกษา พ.ศ. 2562 และ

มาตรฐานอุดมศึกษา พ.ศ. 2565 (สำนักงานปลัดกระทรวง อว., 2565) ที่มุ่งเน้นการสร้างบัณฑิตให้มีสมรรถนะ ด้านดิจิทัล ความคิดสร้างสรรค์ จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม

หลักสูตรนี้ยังสอดคล้องกับบทบาทของมหาวิทยาลัยกลุ่มที่ 2 (Technology Development and Innovation) โดยเน้นการบูรณาการเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ากับกระบวนการผลิตสื่อสร้างสรรค์ เช่น เทคโนโลยีภาพเคลื่อนไหวขั้นสูง เทคโนโลยี Immersive Media และการออกแบบมัลติมีเดีย เพื่อสร้างนวัตกรรมการสื่อสารร่วมสมัยที่ตอบโจทย์เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และยกระดับศักยภาพอุตสาหกรรมภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลของประเทศ

นอกจากนี้ หลักสูตรยังสนับสนุนยุทธศาสตร์ IWA–Intelligent Well-being Agriculture ของมหาวิทยาลัยแม่โจ้อย่างเป็นรูปธรรม โดยในมิติเศรษฐกิจ มุ่งใช้การออกแบบสื่อและการเล่าเรื่องเพื่อสร้างแบรนด์สินค้าเกษตร นำเสนอ Agri-Innovation และส่งเสริมธุรกิจเกษตรผ่านสื่อดิจิทัลร่วมสมัย ในมิติสังคมและสุขภาพ ใช้สื่อสร้างแรงบันดาลใจด้าน Wellness, Aging และ One Health รวมถึงส่งเสริมการท่องเที่ยววัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย ส่วนในมิติสิ่งแวดล้อมและพลังงาน เน้นการใช้สื่อสร้างสรรค์ เช่น Motion Graphic และสารคดี เพื่อรณรงค์เรื่อง BCG พลังงานสะอาด และการจัดการสิ่งแวดล้อม สอดรับกับเป้าหมายการสร้าง Green Culture และการตระหนักรู้ด้านความยั่งยืนในระดับสังคม

ด้วยเหตุนี้ หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ จึงถูกออกแบบขึ้นเพื่อตอบสนองความท้าทายและความต้องการดังกล่าว โดยมุ่งผลิตบัณฑิตที่มีศักยภาพเป็นผู้นำการสื่อสารดิจิทัล สามารถบูรณาการศาสตร์ภาพยนตร์และการออกแบบสื่อเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลง พัฒนาชุมชนและสังคม และสร้างคุณค่าทางเศรษฐกิจอย่างสร้างสรรค์ทั้งในระดับชาติและนานาชาติอย่างยั่งยืน

2.1.2 สถานการณ์หรือการพัฒนาทางสังคมและวัฒนธรรม

พฤติกรรมผู้บริโภคสื่อได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมาก โดยเฉพาะกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่เกิดมาพร้อมกับแพลตฟอร์มดิจิทัลและนิยมสื่อสั้น สื่อโต้ตอบ และสื่อที่ผู้ใช้มีส่วนร่วม (User Generated Content) ซึ่งสะท้อนถึงความต้องการรูปแบบการสื่อสารที่หลากหลายและเข้าถึงง่าย ขณะเดียวกันประเทศไทยยังมีทุนทางวัฒนธรรมที่สามารถต่อยอดเป็น Soft Power โดยสื่อและภาพยนตร์ถือเป็นกลไกสำคัญในการเผยแพร่เอกลักษณ์และคุณค่าของชาติสู่สากล อีกทั้งสังคมไทยและโลกยังตื่นตัวต่อประเด็นความหลากหลายและความเท่าเทียม (Diversity & Inclusion) ทำให้วงการสื่อและภาพยนตร์ถูกคาดหวังให้เป็นพื้นที่ที่สะท้อนเสียงและประสบการณ์ของผู้คนที่แตกต่างกัน พร้อมกันนี้ บทบาทของสื่อยังขยายจากการบันเทิงไปสู่การยกระดับคุณภาพชีวิตและการเรียนรู้ตลอดชีวิต ทั้งในด้านการศึกษา การสื่อสารสาธารณะ และการรณรงค์เพื่อสังคม จึงเป็นเหตุผลสำคัญที่ต้องมีการพัฒนาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ เพื่อสร้างบัณฑิตที่สามารถใช้ศิลปะและเทคโนโลยีสื่อเป็นพลังในการพัฒนาและขับเคลื่อนสังคมร่วมสมัยอย่างสร้างสรรค์และยั่งยืน

2.2 ผลกระทบจากข้อ 2.1.1 และ 2.1.2 ต่อการพัฒนาหลักสูตรและความเกี่ยวข้องกับวิสัยทัศน์และพันธกิจของมหาวิทยาลัย

2.2.1 การพัฒนาหลักสูตร

- 1) พัฒนาหลักสูตรให้ตอบสนองความต้องการของปัจเจกบุคคล ชุมชน ด้านกำลังคนและความรู้ทักษะที่เกี่ยวข้องกับสารสนเทศและการสื่อสาร ตลอดจนการประกอบธุรกิจ เป็นอาชีพอิสระ
- 2) การปรับปรุงหลักสูตรและวิธีการเรียนการสอนอย่างสม่ำเสมอ ให้ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงและเป็นที่ยอมรับในสังคม
- 3) เน้นการพัฒนาทักษะของบัณฑิต ในเรื่องปัญญา ความเป็นเลิศ ความคิดสร้างสรรค์ ธุรกิจอิสระ และทันต่อการเปลี่ยนแปลง

2.2.2 ความเกี่ยวข้องกับวิสัยทัศน์และพันธกิจของมหาวิทยาลัย

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์จะมีส่วนสนับสนุนทิศทางการพัฒนาของมหาวิทยาลัยทางด้าน Organic U, Green U และ Eco U โดยออกแบบการเรียนการสอนและการวิจัยของหลักสูตรที่นักศึกษาต้องเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงด้านภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่ออย่างสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถบูรณาการเนื้อหาที่ส่งเสริมการเป็นมหาวิทยาลัยชั้นนำที่มีความเป็นเลิศทางการเกษตรสุภาพะในระดับนานาชาติ รวมทั้งการให้ผู้เรียนสามารถพัฒนากลยุทธ์หรือโมเดลทางนวัตกรรมสื่อสารที่ส่งเสริมและสนับสนุนทิศทางการพัฒนาของมหาวิทยาลัย

2.3 ความสัมพันธ์กับหลักสูตรอื่นที่สอนในคณะ/ภาควิชาอื่นของมหาวิทยาลัย (ถ้ามี)

2.3.1 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรนี้ที่เปิดสอนโดยคณะ/ภาควิชา/หลักสูตรอื่น

- 1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป
 - กลุ่มสังคมและวัฒนธรรม
 - กลุ่มคุณค่าความเป็นมนุษย์และการใช้ชีวิต
 - กลุ่มภาษาและการสื่อสาร
 - กลุ่มการคิดคำนวณการใช้เหตุผลและการใช้เทคโนโลยี
 - กลุ่มการเป็นผู้ประกอบการ
- 2) กลุ่ม/รายวิชาในหมวดวิชาเฉพาะ กลุ่มวิชาแกน
 - 10801301 การพูดและการพัฒนาบุคลิกภาพสำหรับการสื่อสาร
 - 10700309 สนทนาภาษาอังกฤษ
 - 10700320 ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ

2.3.2 กลุ่มวิชา/รายวิชาในหลักสูตรนี้ที่เปิดสอนให้ภาควิชา/หลักสูตรอื่นต้องมาเรียน

- 10801301 พลเมืองดิจิทัล
- 10800114 ความฉลาดทางดิจิทัล

3. วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

- 1) ผลิตบัณฑิตที่เชี่ยวชาญการเล่าเรื่องและการออกแบบสื่อดิจิทัล ผ่านการสร้างงานภาพยนตร์และสื่อสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพระดับอุตสาหกรรม
- 2) ผลิตบัณฑิตที่สามารถบูรณาการเทคโนโลยีเกิดใหม่ เช่น AI, AR/VR, Virtual Production, Data Analytics เข้ากับกระบวนการผลิตสื่ออย่างมีประสิทธิภาพ
- 3) ผลิตบัณฑิตที่มีสมรรถนะการสื่อสารเพื่อการเปลี่ยนแปลงและวัดผลได้ในระดับชุมชน สังคมและเศรษฐกิจ
- 4) ผลิตบัณฑิตที่มีทักษะผู้ประกอบการและการต่อยอดทรัพย์สินทางปัญญา
- 5) ผลิตบัณฑิตที่ถูกหล่อหลอมเรื่องจริยธรรมดิจิทัล ความหลากหลายและการเข้าถึง ความปลอดภัยของข้อมูลและความยั่งยืนในทุกขั้นตอนการผลิตสื่อ

4. จุดเด่นเฉพาะของหลักสูตร

จุดเด่นของหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2569) คือ

- 1) หลักสูตรมุ่งเน้นการบูรณาการความรู้ด้านศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ และเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความสามารถในการผลิตสื่อดิจิทัลที่มีคุณภาพ
- 2) หลักสูตรมุ่งเน้นการเรียนการสอนที่เน้นการปฏิบัติจริง โดยให้นักศึกษาได้ลงมือทำโปรเจกต์จริงตั้งแต่ปีแรกเพื่อเตรียมความพร้อมสู่การทำงานในอุตสาหกรรมสื่อดิจิทัล
- 3) หลักสูตรมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่หลากหลาย เช่น การคิดสร้างสรรค์ การสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการแก้ปัญหาเพื่อให้นักศึกษามีความพร้อมในการทำงานในสาขาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับสื่อดิจิทัล
- 4) หลักสูตรมีการสนับสนุนพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับนโยบายของมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์โดยมุ่งเน้นการผลิตบัณฑิตที่สามารถสร้างสรรค์สื่อดิจิทัลที่มีคุณค่าและสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาชุมชนและประเทศชาติ

5. ผลลัพธ์การเรียนรู้

5.1 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (PLOs)

PLO	Learning Outcome Statement		Specific LO	Generic LO	Level	ผลลัพธ์การเรียนรู้
1*	ใช้ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตในการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัลได้					
	Sub PLO 1.1	อธิบายความรู้ด้านสังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม สุขภาวะ และความเป็นพลเมืองดิจิทัลได้		/	Un	ด้านความรู้
	Sub PLO 1.2	ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารอย่างมี วิจารณญาณและอย่างสร้างสรรค์		/	Un	
	Sub PLO 1.3	แสดงการคิดคำนวณ การใช้เหตุผล และการใช้เทคโนโลยีได้		/	GR	
	Sub PLO 1.4	อธิบายถึงความเข้าใจในความเป็น มนุษย์ ศิลปะ ธรรมชาติในคุณค่า ของตนเองและผู้อื่น		/	Va	
	Sub PLO 1.5	อธิบายถึงแนวคิดและทักษะของ การเป็นผู้ประกอบการได้		/	Va	
2	แสดงความรู้เกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎีของภาพยนตร์ ดิจิทัล การสื่อสารการตลาด การออกแบบสื่อ และ เทคโนโลยีการสื่อสารร่วมสมัย		/		Un	ด้านทักษะ
3	อธิบายหลักการของการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ การเล่าเรื่องและเทคโนโลยีดิจิทัล		/		Un	
4	วิเคราะห์และสังเคราะห์เนื้อหา ประเด็นทางสังคม และประสบการณ์ผู้ใช้ เพื่อออกแบบและผลิตสื่อที่ ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย		/		An	
5	ประยุกต์ใช้ความรู้และเทคโนโลยีร่วมสมัยในการ แก้ไขปัญหาเชิงสร้างสรรค์ผ่านการออกแบบสื่อ อย่างมีประสิทธิภาพ		/		AP	ด้านทักษะ
6	ออกแบบและผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล หรือสื่อดิจิทัลที่มี คุณภาพระดับมืออาชีพ โดยเลือกใช้เครื่องมือ ซอฟต์แวร์และเทคโนโลยีที่เหมาะสม		/		AP	
7	สื่อสารแนวคิดหรือสาระสำคัญผ่านภาพ เสียง หรือ เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตออฟฟิธได้มีประสิทธิภาพ		/		AN	

PLO	Learning Outcome Statement	Specific LO	Generic LO	Level	ผลลัพธ์การเรียนรู้
8	สื่อสารและนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ต่อกลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างการยอมรับและเพิ่มโอกาสทางเศรษฐกิจได้	/		AP	ด้านทักษะ
9	ประพุดิตนอย่างมีจรรยาบรรณในการสร้างและเผยแพร่สื่อ เคารพสิทธิในด้านเนื้อหาและผู้ชม รวมถึงประเด็นด้าน PDPA, AI bias และการสื่อสารที่ไม่เลือกปฏิบัติ		/	Valuing	ด้านจริยธรรม
10	ใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบเพื่อสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสังคม		/	Int	ลักษณะบุคคล
11	ทำงานร่วมกับผู้อื่นในทีมข้ามสาขาได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในบริบททางวิชาการและวิชาชีพ		/	Int	

หมายเหตุ: PLO1* เป็นผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร ในหมวดวิชาศึกษาทั่วไป

5.2 ผลลัพธ์การเรียนรู้ กลยุทธ์การสอนและกลยุทธ์การประเมิน

PLO	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมินผล
5.2.1 ด้านความรู้		
PLO 1 ใช้ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตในการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัลได้ Sub PLO 1.1 อธิบายความรู้ด้านสังคม วัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม สุขภาวะ และความ เป็นพลเมืองดิจิทัลได้ Sub PLO 1.2 ใช้ภาษาเพื่อการสื่อสารอย่างมีวิจารณญาณ และสร้างสรรค์ Sub PLO 1.3 แสดงการคิดคำนวณ การใช้เหตุผลและการใช้เทคโนโลยีได้ Sub PLO 1.4 อธิบายถึง ความเข้าใจในความเป็นมนุษย์ ศิลปะ ตระหนักในคุณค่าของ ตัวเองและผู้อื่น Sub PLO 1.5 อธิบายแนวคิดและทักษะของการเป็น ผู้ประกอบการได้	1) การสอนที่หลากหลายรูปแบบ ภายในชั้นเรียน เช่น การบรรยาย สถานการณ์จำลอง บทบาทสมมติ เป็นต้น และการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีการแสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัย 2) การค้นคว้าและทำรายงานทั้งเดี่ยวและกลุ่มตามหัวข้อที่เป็นปัจจุบันและผู้เรียนมีความสนใจ 3) การอภิปรายเป็นกลุ่มโดยนำเนื้อหาที่เรียนมาประสมประสานกับเนื้อหาวิชาอื่นที่เกี่ยวข้อง	1) ทดสอบความรู้และการประยุกต์ความรู้ที่ได้ศึกษามาโดยการสอบย่อย การสอบกลางภาค และการสอบปลายภาค 2) การประเมินจากงานที่ได้รับมอบหมาย
PLO 2 แสดงความรู้เกี่ยวกับแนวคิดทฤษฎีของภาพยนตร์ ดิจิทัล การสื่อสารการตลาด การออกแบบสื่อและเทคโนโลยี การสื่อสารร่วมสมัย	1) การสอนที่หลากหลายรูปแบบ ภายในชั้นเรียน เช่น การบรรยาย สถานการณ์จำลอง บทบาทสมมติ เป็นต้น และการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีการแสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัย 2) การค้นคว้าและทำรายงานทั้ง	1) ทดสอบความรู้และการประยุกต์ความรู้ที่ได้ศึกษามาโดยการสอบย่อย การสอบกลางภาค และการสอบปลายภาค 2) จัดทำบทความวิเคราะห์

PLO	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมินผล
	เดี่ยวและกลุ่มตามหัวข้อที่เป็นปัจจุบันและผู้เรียนมีความสนใจ 3) การอภิปรายเป็นกลุ่มโดยนำเนื้อหาที่เรียนมาประสมประสานกับเนื้อหาวิชาอื่นที่เกี่ยวข้อง	
PLO 3 อธิบายหลักการของการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ การเล่าเรื่องและเทคโนโลยีดิจิทัล	1) การสอนที่หลากหลายรูปแบบภายในชั้นเรียน เช่น การบรรยาย สถานการณ์จำลอง บทบาทสมมติ ออกแบบแผนงาน เป็นต้น และการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้มีการแสดงความคิดเห็นและซักถามข้อสงสัย 2) การค้นคว้าและทำรายงานทั้งเดี่ยวและกลุ่มตามหัวข้อที่เป็นปัจจุบันและผู้เรียนมีความสนใจ 3) การอภิปรายเป็นกลุ่มโดยนำเนื้อหาที่เรียนมาประสมประสานกับเนื้อหาวิชาอื่นที่เกี่ยวข้อง	1) วิเคราะห์กรณีศึกษา (Case Study) 2) ทดสอบความรู้และการประยุกต์ความรู้ที่ได้ศึกษามาโดยการสอบย่อย การสอบกลางภาค และการสอบปลายภาค
5.2.2 ด้านทักษะ		
PLO 4 วิเคราะห์และสังเคราะห์เนื้อหาประเด็นทางสังคม และประสบการณ์ผู้ใช้ เพื่อออกแบบและผลิตสื่อที่ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย	1) การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การประยุกต์ทักษะเพื่อใช้ปัญหา (Problem-based learning) ใช้สร้างผลงาน หรือปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย 2) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้	1) ประเมินจากกิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดในวิชาเรียน 2) ประเมินจากการสอบ

PLO	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมินผล
	ค้นคว้าหาความรู้โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 3) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่หลากหลายรูปแบบและวิธีการ 4) มอบหมายงานที่พัฒนาผู้เรียนให้มีการใช้องค์ความรู้ที่เรียนมาประกอบกับการค้นคว้าองค์ความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ และให้นักศึกษานำเสนอหน้าชั้นเรียน	3) ประเมินจากงานที่ได้รับมอบหมาย
PLO 5 ประยุกต์ใช้ความรู้ และเทคโนโลยีร่วมสมัยในการแก้ไขปัญหาเชิงสร้างสรรค์ผ่านการออกแบบสื่ออย่างมีประสิทธิภาพ	1) การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การประยุกต์ทักษะเพื่อใช้ปัญหา (Problem-based learning) ใช้สร้างผลงาน หรือปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย 2) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาความรู้โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 3) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่หลากหลายรูปแบบและวิธีการ 4) มอบหมายงานที่พัฒนาผู้เรียน	1) จัดทำโครงงานออกแบบ โดยให้นักศึกษาได้เรียนรู้ผ่านการทำโครงงานจริง(Project-based Learning)

PLO	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมินผล
	ให้มีการใช้องค์ความรู้ที่เรียนมา ประกอบกับการค้นคว้าองค์ความรู้จากแหล่งข้อมูลต่างๆ และให้นักศึกษานำเสนอหน้าชั้นเรียน	
PLO 6 ออกแบบและผลิต ภาพยนตร์ดิจิทัล หรือสื่อดิจิทัลที่มีคุณภาพระดับมืออาชีพ โดยเลือกเครื่องมือซอฟต์แวร์และเทคโนโลยีที่เหมาะสม	1) การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในการสร้างสรรค์ผลงาน (Problem-based Learning) หรือปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย 2) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาความรู้โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 3) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารที่หลากหลายรูปแบบและวิธีการ 4) มอบหมายงานที่พัฒนาผู้เรียนให้มีการใช้องค์ความรู้ที่เรียนมา ประกอบกับการค้นคว้าองค์ความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ และให้นักศึกษานำเสนอหน้าชั้นเรียน	1) งานภาคปฏิบัติ 2) Showcase สื่อหรือการนำเสนอผลงานสื่อที่นักศึกษาได้สร้างขึ้นให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย หรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้รับชม
PLO 7 สื่อสารแนวคิดหรือสาระสำคัญผ่านภาพ เสียง หรือเทคโนโลยีอินเตอร์แอคทีฟ	1) การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเรียนรู้โดยใช้ปัญหา	1) ประเมินจากกิจกรรมการเรียนการสอนที่จัดในวิชาเรียน

PLO	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมินผล
ได้อย่างมีประสิทธิภาพ	เป็นฐานในการสร้างสรรค์ผลงาน (Problem-based Learning) หรือปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย 2) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาความรู้โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 3) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่หลากหลายรูปแบบและวิธีการ 4) มอบหมายงานที่พัฒนาผู้เรียนให้มีการใช้องค์ความรู้ที่เรียนมาประกอบกับการค้นคว้าองค์ความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ และให้นักศึกษานำเสนอหน้าชั้นเรียน	2) ประเมินจากการทดสอบทักษะโดยการสอบ 3) ประเมินจากการทดสอบทักษะผ่านสถานการณ์จำลองและบทบาทสมมติ
PLO 8 สื่อสารและนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ต่อกลุ่มเป้าหมายเพื่อสร้างการยอมรับและเพิ่มโอกาสทางเศรษฐกิจได้	1) การฝึกปฏิบัติ 2) การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในการสร้างสรรค์ผลงาน (Problem-based Learning) หรือปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย 3) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่หลากหลายรูปแบบและวิธีการ	1) ประเมินการนำเสนองาน 2) วิเคราะห์เนื้อหา 3) Showcase สื่อหรือการนำเสนอผลงานสื่อที่นักศึกษาได้สร้างขึ้นให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายหรือผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้รับชม

PLO	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมินผล
	4) มอบหมายงานที่พัฒนาผู้เรียนให้มีการใช้องค์ความรู้ที่เรียนมาประกอบกับการค้นคว้าองค์ความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ และให้นักศึกษานำเสนอหน้าชั้นเรียน	
PLO 11 ทำงานร่วมกับผู้อื่นในทีมข้ามสาขาได้อย่างมีประสิทธิภาพทั้งในบริบททางวิชาการและวิชาชีพ	1) การฝึกปฏิบัติ 2) การจัดการเรียนการสอนแบบ Active Learning โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐานในการสร้างสรรค์ผลงาน (Problem-based Learning) หรือปฏิบัติงานที่ได้รับมอบหมาย 3) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาความรู้โดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ 4) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารที่หลากหลายรูปแบบและวิธีการ 5) มอบหมายงานที่พัฒนาผู้เรียนให้มีการใช้องค์ความรู้ที่เรียนมาประกอบกับการค้นคว้าองค์ความรู้จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ และให้นักศึกษานำเสนอหน้าชั้นเรียน	1) ประเมินการทำงานกลุ่ม 2) ประเมินโดยเพื่อนในทีมหรือผู้ร่วมทำงานในกลุ่ม (Peer Evaluation) โดยประเมินผลงานทักษะหรือพฤติกรรมของเพื่อนในทีม

PLO	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมินผล
5.2.3 ด้านจริยธรรม		
PLO 9 ประพฤติตนอย่างมีจรรยาบรรณในการสร้างและเผยแพร่สื่อ เคารพสิทธิด้านเนื้อหาและผู้ชม รวมถึงประเด็นด้าน PDPA, Ai bias และการสื่อสารที่ไม่เลือกปฏิบัติ	1) สอดแทรกเรื่องความรับผิดชอบต่อตนเองและสังคม การเคารพสิทธิของผู้อื่นในระหว่างการจัดการเรียนการสอน โดยยกตัวอย่างจากสถานการณ์จริง บทบาทสมมติ หรือ กรณีตัวอย่าง 2) สอดแทรกเรื่องความรับผิดชอบต่อตนเองและองค์กร การมีมนุษยสัมพันธ์ การรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นการเข้าใจวัฒนธรรมขององค์กร การปรับตัวเข้ากับสภาวะแวดล้อม เป็นต้น 3) จัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการทำงานเป็นกลุ่มและงานที่ต้องมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เช่น การระดมความคิดเห็น การอภิปรายเกี่ยวกับประเด็นที่นักศึกษาสนใจ 4) เปิดโอกาสให้นักศึกษาจัดกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม	1) ประเมินจากพฤติกรรมของผู้เรียนในชั้นเรียนและระหว่างร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน (เช่น การเข้าชั้นเรียน การส่งงานตรงเวลา การปฏิบัติตามข้อกำหนดของงานที่ได้รับมอบหมาย) 2) ประเมินจากงานที่ได้รับมอบหมาย 3) ประเมินจากผู้ร่วมงาน
PLO 10 ใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบเพื่อสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสังคม	1) วิเคราะห์บริบทสังคม ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียและความเสี่ยงจากการใช้สื่อ	1) ประเมินจากพฤติกรรมของผู้เรียนในชั้นเรียนและระหว่างร่วมกิจกรรมการเรียนการสอน (เช่น การเข้าชั้นเรียน การส่งงานตรงเวลา การปฏิบัติตามข้อกำหนดของงานที่ได้รับมอบหมาย)

PLO	กลยุทธ์การสอน	กลยุทธ์การประเมินผล
	2) สร้างสรรค์สื่อหรือแคมเปญที่เคารพสิทธิส่วนบุคคล ความเท่าเทียม การเข้าถึงและความถูกต้องของข้อมูล 3) สอดแทรกเรื่องความรับผิดชอบต่อตนเองและต่อสังคม การรักษาระยะห่างระหว่างการจัดการเรียนการสอน โดยยกตัวอย่างจากสถานการณ์จริง บทบาทสมมติหรือกรณีตัวอย่าง	มอบหมาย) 2) ประเมินจากงานที่ได้รับมอบหมาย 3) ประเมินจากผู้ร่วมงาน

5.3 แผนที่แสดงการกระจายความรับผิดชอบของผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตรลงสู่รายวิชา (Curriculum Mapping)

[illegible]

รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้														
	PLO1					PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8	PLO 9	PLO 10	PLO 11
	Sub PLO 1.1	Sub PLO 1.2	Sub PLO 1.3	Sub PLO 1.4	Sub PLO 1.5										
10802101 ภาพยนตร์ 101						Un				AP	AP		Va	Int	Int
10802102 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย			AP			Un	Un		AP	AP	AP				
10802103 การสร้าง ภาพเคลื่อนไหวด้วย เทคนิคภาพ 2 มิติ		Un					AP			Ma					Or
10802104 หลักการ ออกแบบสื่อสร้างสรรค์	Un	Un				Un		An							
10801105 การกำกับ ภาพในงานภาพยนตร์							AP			AP	AP	AP	Va	Int	Int
10802106 ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อการออกแบบ ภาพยนตร์และสื่อ สร้างสรรค์			AP			AP			An	Ma			Va		
10802107 จริยธรรมสื่อ และทรัพย์สินทางปัญญา								An					Va	Va	
10700309 สนทนาภาษาอังกฤษ	Un	GR		Va											
10700320ภาษาอังกฤษ เพื่อการศึกษาต่อและการ ประกอบอาชีพ	Un	GR		Va											
-กลุ่มวิชาเฉพาะบังคับ 39 หน่วยกิต															
10802211 การแสดง สำหรับภาพยนตร์ 1						Un	AP		AP		AP	AP	Va	Int	Int

รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้														
	PLO1					PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8	PLO 9	PLO 10	PLO 11
	Sub PLO 1.1	Sub PLO 1.2	Sub PLO 1.3	Sub PLO 1.4	Sub PLO 1.5										
10802212 การเขียนบทภาพยนตร์						Un	AP	An	AP	AP	AP	AP	Va	Int	Int
10802213 การผลิตและ การจัดการ กองถ่ายภาพยนตร์ 1						Un	AP		AP		AP	AP	Va	Int	Int
10802231 การสื่อสาร การตลาดดิจิทัล						Un	AP	An	AP	E	E	AP	Int		
10802232 เทคโนโลยี สำหรับการตลาด						Un	AP	An	AP			E			
10802233 การสร้างแบรนด์สื่อ และภาพยนตร์							AP	An		E	AP		Va		
10802234 แนวโน้มสื่อดิจิทัล						Un		An	AP	E			Va	Res	
10802314 การแสดงสำหรับ ภาพยนตร์2								An	AP	AP	AP	AP	Va	Int	Int
10802315 การผลิตและการจัดการ กองถ่ายภาพยนตร์2								An	AP	AP	AP	AP	Va	Int	Int
10802352 การผลิต ภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ สำหรับภาพยนตร์ดิจิทัล							AP		An	Nat					Or
10802353 การสร้างสรรค์และ ออกแบบพอร์ตโฟลิโอ		Res		Va	Int			An			Res	Va	Int		Int
10802354 การสื่อสาร นวัตกรรมเพื่อการเกษตร	An				AP	Un		An	AP	AP				Va	

รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้														
	PLO1					PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8	PLO 9	PLO 10	PLO 11
	Sub PLO 1.1	Sub PLO 1.2	Sub PLO 1.3	Sub PLO 1.4	Sub PLO 1.5										
-กลุ่มวิชาเฉพาะเลือก 15 หน่วยกิต (เลือกเรียน 5 วิชา จากรายวิชาต่อไปนี้)															
10801343 การวิเคราะห์เพื่อสื่อสาร ด้วยภาพข้อมูล						Un		An	AP	E	AP	Va			
10802221 การตัดต่อ ผสมเสียง และตกแต่งสี ในงานภาพยนตร์						Un	AP				AP		Va	Int	Int
10802222 การผลิต ภาพยนตร์สารคดี						Un	AP	An	AP	AP	AP	AP	Va	Int	Int
10802223 พื้นที่จัดฉายและช่องทาง จัดจำหน่ายภาพยนตร์						Un	AP				AP	AP	Va	Int	Int
10802241 การออกแบบเนื้อหา บนดิจิทัลแพลตฟอร์ม							AP	An		E	AP	AP	Int		
10802242 การสร้างผู้ประกอบการ และสตาร์ทอัพ							AP	An		E	E	Va	Res		
10802324 ศิลปะการเล่าเรื่องใน การตัดต่อภาพยนตร์								An	AP	AP	AP		Va	Int	Int
10802325การจัดแสง สำหรับงานภาพยนตร์						Un	AP				AP		Va	Int	Int
10802326 การจัดแสดงผลงาน ในเทศกาลภาพยนตร์								An	AP	AP	AP	AP	Va	Int	Int

รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้														
	PLO1					PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8	PLO 9	PLO 10	PLO 11
	Sub PLO 1.1	Sub PLO 1.2	Sub PLO 1.3	Sub PLO 1.4	Sub PLO 1.5										
10802361การออกแบบประสบการณ์เสมือนในงานภาพยนตร์						Un	AP				AP		Va	Int	Int
10802362การออกแบบเทคนิคพิเศษขั้นสูง			AP			AP			An	AP			Va	E	Or
10802363การสร้างสรรค์งานด้านคอมมิคและมังงะ	Un	Un					E			AP	Res				
10802364หัวข้อที่สนใจด้านภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์						Un	AP	An	AP	AP	AP	AP	Va	Int	Int
-หมวดวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 12 หน่วยกิต (เลือกเรียน 2 รายวิชา จากรายวิชาต่อไปนี้)															
10802494สหกิจศึกษา 1									AP	Pre		An			Res
10802495การเรียนรู้อิสระ 1						An		An	AP			An			
10802496 การศึกษาหรือ ฝึกงาน หรือ ฝึกอบรมต่างประเทศ 1	Va	Art		Va						Art		An			Or
10802497สหกิจศึกษา 2								An	AP	An		An			Int
10802498การเรียนรู้อิสระ 2								An	AP	An		An			Res

รายวิชา	ผลลัพธ์การเรียนรู้														
	PLO1					PLO 2	PLO 3	PLO 4	PLO 5	PLO 6	PLO 7	PLO 8	PLO 9	PLO 10	PLO 11
	Sub PLO 1.1	Sub PLO 1.2	Sub PLO 1.3	Sub PLO 1.4	Sub PLO 1.5										
10802499 การศึกษา หรือ ฝึกงาน หรือ ฝึกอบรมต่างประเทศ 2	An	Art		Int				An	AP	An		An			Int

6. ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามชั้นปีการศึกษา (Yearly Learning Outcomes: YLOs)

ชั้นปีที่ 1 พื้นฐานการสร้างสื่อและจริยธรรม

YLO1.1: (สอดคล้อง Sub-PLO1.2): ใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการและชีวิตประจำวันได้

YLO1.2: (สอดคล้อง Sub-PLO1.1, 1.4): อธิบายและสะท้อนความเข้าใจด้านสังคม วัฒนธรรม และศิลปะเบื้องต้นจากมุมมองภาพยนตร์และสื่อสร้างสรรค์

YLO1.3 (สอดคล้อง PLO6): ทดลองสร้างสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และออกแบบงานสร้างสรรค์เบื้องต้นโดยใช้ซอฟต์แวร์ที่เหมาะสม

YLO1.4 (สอดคล้อง PLO9, PLO10): แสดงความเข้าใจเรื่องจริยธรรมสื่อ ทรัพย์สินทางปัญญา และการใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม

ชั้นปีที่ 2 การประยุกต์สู่การผลิตและการตลาด

YLO2.1 (สอดคล้อง PLO5, PLO6, PLO7): เขียนบท กำกับ และจัดการกองถ่ายภาพยนตร์ขั้นพื้นฐาน พร้อมทั้งฝึกการแสดงเพื่อถ่ายทอดสาระผ่านภาพและเสียง

YLO2.2 (สอดคล้อง PLO3, PLO5): ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ AI ในการออกแบบและผลิตสื่อเชิงสร้างสรรค์

YLO2.3 (สอดคล้อง PLO2, PLO4, PLO8): ประยุกต์แนวคิดด้านสื่อสารการตลาดดิจิทัล การสร้างแบรนด์ และการวิเคราะห์แนวโน้มสื่อเพื่อตอบโจทย์ผู้บริโภค

YLO2.4 (สอดคล้อง PLO11): ทำงานร่วมกับเพื่อนต่างสาขาในโครงการย่อยเพื่อสร้างผลงานสื่อที่มีคุณค่า

ชั้นปีที่ 3 การสร้างนวัตกรรมและการแสดงศักยภาพ

YLO3.1 (สอดคล้อง PLO3, PLO5, PLO6): ออกแบบและผลิตสื่อเชิงโต้ตอบและงานแอนิเมชัน 3 มิติ สำหรับภาพยนตร์ดิจิทัล

YLO3.2 (สอดคล้อง PLO7, PLO8): สร้างสรรค์พอร์ตโฟลิโอและสื่อสารผลงานสร้างสรรค์ต่อ กลุ่มเป้าหมายได้อย่างมืออาชีพ

YLO3.3 (สอดคล้อง PLO4, PLO10): วิเคราะห์และสังเคราะห์ประเด็นทางสังคมและประสบการณ์ผู้ใช้ เพื่อนำไปออกแบบสื่อที่สร้างคุณค่าแก่สังคม

YLO3.4 (สอดคล้อง PLO6, PLO11): ผลิตและจัดการงานภาพยนตร์ชั้นสูง รวมทั้งพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมในเชิงสร้างสรรค์

ชั้นปีที่ 4 การบูรณาการสู่การทำงานวิชาชีพ

YLO4.1 (สอดคล้อง PLO6, PLO11): ปฏิบัติงานจริงในสหกิจศึกษา/ฝึกงาน/โครงการอิสระอย่างมีประสิทธิภาพและรับผิดชอบต่อทีมงาน

YLO4.2 (สอดคล้อง PLO5, PLO9, PLO10): ประยุกต์ความรู้และทักษะทั้งหมดในการแก้ปัญหาและตัดสินใจเชิงวิชาชีพอย่างมีจริยธรรม

YLO4.3 (สอดคล้อง PLO6, PLO7, PLO8): สร้างและนำเสนอผลงานภาพยนตร์หรือสื่อสร้างสรรค์ที่มี คุณภาพระดับอุตสาหกรรม พร้อมเผยแพร่ในเวทีวิชาชีพหรือธุรกิจ

YLO4.4 (สอดคล้อง PLO9, PLO10, PLO11): แสดงคุณลักษณะบัณฑิตที่มีจริยธรรม ความรับผิดชอบ และทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นในระดับสากล

ตารางการแสดงความเชื่อมโยงระหว่างผลลัพธ์การเรียนรู้ตามชั้นปีการศึกษา (Yearly Learning Outcomes : YLOs) ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes : PLOs) และการประเมินผล

ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามชั้นปีการศึกษา (Yearly Learning Outcomes : YLOs)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes : PLOs)	การประเมินผล
YLO 1 พื้นฐานการสร้างสื่อและ จริยธรรม YLO1.1 ใช้ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ เพื่อการสื่อสารเชิงวิชาการและ ชีวิตประจำวันได้ YLO1.2 อธิบายและสะท้อนความเข้าใจ ด้านสังคม วัฒนธรรม และศิลปะ เบื้องต้นจากมุมมองภาพยนตร์และสื่อ สร้างสรรค์ YLO1.3 ทดลองสร้างสื่อภาพเคลื่อนไหว 2 มิติ และออกแบบงานสร้างสรรค์ เบื้องต้นโดยใช้ซอฟต์แวร์ที่เหมาะสม YLO1.4 แสดงความเข้าใจเรื่องจริยธรรม สื่อ ทรัพย์สินทางปัญญา และการใช้สื่อ อย่างมีความรับผิดชอบต่อสังคม	PLO 2 ความรู้ด้านแนวคิด ทฤษฎี ภาพยนตร์ การสื่อสารตลาด การออก แบบสื่อ และเทคโนโลยีการสื่อสาร PLO 3 อธิบายหลักการออกแบบเชิง สร้างสรรค์ PLO 5 ประยุกต์ความรู้ในการแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ PLO 6 ออกแบบและผลิตภาพยนตร์ /สื่อระดับมืออาชีพ PLO 9 จรรยาบรรณในงานสื่อและ PDPA PLO 10 ใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบ เพื่อสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสังคม PLO 11 ทำงานร่วมกับผู้อื่นในทีมข้าม สาขา	-ข้อสอบ / Quiz เพื่อวัด ความรู้พื้นฐาน -รายงาน/บทวิเคราะห์ เพื่อวัด ความเข้าใจสังคม วัฒนธรรม จริยธรรม -Assignment ผลงานชิ้นเล็ก (กราฟิก/วิดีโอสั้น) เพื่อวัด ทักษะการใช้ซอฟต์แวร์ -Mini Project กลุ่มเล็ก และ Peer Evaluation เพื่อวัดการ ทำงานเป็นทีมและความคิด สร้างสรรค์
YLO 2 การประยุกต์สู่การผลิตและ การตลาด YLO2.1 เขียนบท กำกับ และจัดการ กองถ่ายภาพยนตร์ขั้นพื้นฐาน พร้อมทั้ง ฝึกการแสดงเพื่อถ่ายทอดสาระผ่านภาพ และเสียง YLO2.2 ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ AI ใน การออกแบบและผลิตสื่อเชิงสร้างสรรค์ YLO2.3 ประยุกต์แนวคิดด้านสื่อสาร การตลาดดิจิทัล การสร้าง แปรนตร์ และ การวิเคราะห์แนวโน้มสื่อเพื่อตอบโจทย์ ผู้บริโภค	PLO 4 วิเคราะห์/สังเคราะห์เนื้อหาเพื่อ ออกแบบสื่อ PLO 5 ประยุกต์ความรู้ในการแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ PLO 6 ออกแบบและผลิตภาพยนตร์ /สื่อระดับมืออาชีพ PLO 7 สื่อสารผ่านภาพ เสียง อินเทอร์เน็ตออฟ PLO 9 จรรยาบรรณในงานสื่อและ PDPA PLO 10 ใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบ เพื่อสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสังคม PLO 11 ทำงานร่วมกับผู้อื่นในทีมข้าม	-Project ปฏิบัติ (เช่น Short Film/Multimedia) เพื่อวัด การวางแผนและผลิตสื่อ -Assignment/สอบปฏิบัติ เพื่อวัดการใช้เครื่องมือและ โปรแกรม -Case Study และ Presentation เพื่อวัดการ วิเคราะห์เนื้อหาและ กลุ่มเป้าหมาย -การประเมินเพื่อนและตนเอง เพื่อวัดความรับผิดชอบและ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามชั้นปีการศึกษา (Yearly Learning Outcomes : YLOs)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes : PLOs)	การประเมินผล
YLO2.4 ทำงานร่วมกับเพื่อนต่างสาขา ในโครงการย่อยเพื่อสร้างผลงานสื่อที่มี คุณค่า	สาขา	การทำงานร่วมกัน
YLO 3 การสร้างนวัตกรรมและการ แสดงศักยภาพ YLO3.1 ออกแบบและผลิตสื่อเชิง โต้ตอบและงานแอนิเมชัน 3 มิติสำหรับ ภาพยนตร์ดิจิทัล YLO3.2 สร้างสรรค์พอร์ตโฟลิโอและ สื่อสารผลงานสร้างสรรค์ต่อ กลุ่มเป้าหมายได้อย่างมืออาชีพ YLO3.3 วิเคราะห์และสังเคราะห์ ประเด็นทางสังคมและประสบการณ์ผู้ใช้ เพื่อนำไปออกแบบสื่อที่สร้างคุณค่าแก่ สังคม YLO3.4 ผลิตและจัดการงานภาพยนตร์ ชั้นสูง รวมทั้งพัฒนาทักษะการทำงาน เป็นทีมในเชิงสร้างสรรค์	PLO 3 อธิบายหลักการออกแบบเชิง สร้างสรรค์ PLO 4 วิเคราะห์/สังเคราะห์เนื้อหาเพื่อ ออกแบบสื่อ PLO 5 ประยุกต์ความรู้ในการแก้ปัญหา เชิงสร้างสรรค์ PLO 6 ออกแบบและผลิตภาพยนตร์/ สื่อระดับมืออาชีพ PLO 7 สื่อสารผ่านภาพ เสียง อินเตอร์แอคทีฟ PLO 8 นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ต่อ กลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างการยอมรับและ เพิ่มโอกาสทางเศรษฐกิจได้	-Scriptwriting Assignment และ Pitching เพื่อวัดการ สร้างบทและแนวคิด -Prototype (AI/AR/VR/XR) เพื่อวัดการบูรณาการ เทคโนโลยี -Campaign Project (งาน กลุ่ม) เพื่อวัดการวางกลยุทธ์ และการสื่อสารการตลาด -Public Presentation เพื่อ วัดทักษะการนำเสนอและการ สื่อสารวิชาชีพ
YLO 4 การบูรณาการสู่การทำงาน วิชาชีพ YLO4.1 ปฏิบัติงานจริงในสหกิจ ศึกษา/ฝึกงาน/โครงการอิสระอย่างมี ประสิทธิภาพและรับผิดชอบต่อทีมงาน YLO4.2 ประยุกต์ความรู้และทักษะ ทั้งหมดในการแก้ปัญหาและตัดสินใจเชิง วิชาชีพอย่างมีจริยธรรม YLO4.3 สร้างและนำเสนอผลงาน ภาพยนตร์หรือสื่อสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพ ระดับอุตสาหกรรม พร้อมเผยแพร่ในเวที วิชาชีพหรือธุรกิจ	PLO 4 วิเคราะห์/สังเคราะห์เนื้อหาเพื่อ ออกแบบสื่อ PLO 6 ออกแบบและผลิตภาพยนตร์ /สื่อระดับมืออาชีพ PLO 8 นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ต่อ กลุ่มเป้าหมาย เพื่อสร้างการยอมรับและ เพิ่มโอกาสทางเศรษฐกิจได้ PLO 9 จรรยาบรรณในงานสื่อและ PDPA PLO 10 ใช้สื่ออย่างมีความรับผิดชอบ เพื่อสร้างผลกระทบเชิงบวกต่อสังคม PLO 11 ทำงานร่วมกับผู้อื่นในทีมข้าม สาขา	-Final Portfolio และ Oral Defense เพื่อวัดความ เชี่ยวชาญและอัตลักษณ์ -Reflection Report และ Peer Review เพื่อวัดการ ประเมินตนเองและผู้อื่น -Professional Practice Logbook และ Ethics Case Study เพื่อวัดความพร้อม วิชาชีพและจรรยาบรรณ

ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามชั้นปีการศึกษา (Yearly Learning Outcomes : YLOs)	ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (Program Learning Outcomes : PLOs)	การประเมินผล
YLO4.4 แสดงคุณลักษณะบัณฑิตที่มี จริยธรรม ความรับผิดชอบ และทักษะ การทำงานร่วมกับผู้อื่นในระดับสากล		

องค์ประกอบที่ 3 โครงสร้างหลักสูตร รายวิชาและหน่วยกิต

1. โครงสร้างหลักสูตร

หลักสูตรปริญญาตรี 4 ปี

จำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร	120	หน่วยกิต
1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	24	หน่วยกิต
กลุ่มสังคมและวัฒนธรรม	3	หน่วยกิต
กลุ่มคุณค่าความเป็นมนุษย์และการใช้ชีวิต	3	หน่วยกิต
กลุ่มภาษาและการสื่อสาร	9	หน่วยกิต
- รายวิชาภาษาไทย	3	หน่วยกิต
- รายวิชาภาษาอังกฤษ	6	หน่วยกิต
กลุ่มการคิดคำนวณการใช้เหตุผลและการใช้เทคโนโลยี	3	หน่วยกิต
กลุ่มการเป็นผู้ประกอบการ	6	หน่วยกิต
2) หมวดวิชาเฉพาะ	78	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาพื้นฐานวิชาชีพ	24	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาเฉพาะบังคับ	39	หน่วยกิต
- กลุ่มวิชาเฉพาะเลือก	15	หน่วยกิต
3) หมวดวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ	12	หน่วยกิต
4) หมวดวิชาเลือกเสรี	6	หน่วยกิต

รายวิชาในหลักสูตร

		หน่วยกิต (บรรยาย-ปฏิบัติ-ศึกษาด้วยตนเอง)	
1) หมวดวิชาศึกษาทั่วไป		24	หน่วยกิต
กลุ่มสังคมและวัฒนธรรม		3	หน่วยกิต
เลือก 1 รายวิชาจากรายวิชาต่อไปนี้			
10700101	สังคมโลกสมัยใหม่ในชีวิตประจำวัน Modern World in Daily Life	3	(3-0-6)
10700102	อารยธรรมและโลกสมัยใหม่ Civilization and Modern World	3	(3-0-6)
10700103	ประวัติศาสตร์และพัฒนาการของล้านนา History and Development of Lanna	3	(3-0-6)
10700104	ผู้สูงอายุและสังคมผู้สูงอายุ Elderly and Ageing Society	3	(3-0-6)
10700105	มนุษย์ สังคม เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม Man, Society, Technology and Environment	3	(3-0-6)
10700106	สังคมและวัฒนธรรมไทย Thai Society and Culture	3	(3-0-6)
10700107	วรรณกรรมไทยร่วมสมัยกับการเกษตรและสิ่งแวดล้อม Agricultural and the Environmental in Contemporary Thai Literature	3	(2-2-5)
10700108	อาหารกับสังคม Food and Society	3	(2-2-5)
10700109	จิตอาสาเพื่อพัฒนาสังคม Volunteer Spirit for Social Development	3	(2-2-5)
11400110	เศรษฐกิจพอเพียงและการพัฒนาที่ยั่งยืน Sufficiency Economy and Sustainable Development	3	(2-2-5)
11400111	อาเซียนศึกษา ASEAN Studies	3	(2-2-5)
11400112	การต่อต้านการทุจริต Anti-corruption	3	(2-2-5)
10800113	พลเมืองดิจิทัล Digital Citizenship	3	(3-0-6)

10800114	ความฉลาดทางดิจิทัล Digital Intelligence Quotient	3 (3-0-6)	
	กลุ่มคุณค่าความเป็นมนุษย์และการใช้ชีวิต	3	หน่วยกิต
	เลือก 1 รายวิชาจากรายวิชาต่อไปนี้		
10100214	เกษตรเพื่อชีวิต Agriculture for Life	3 (3-0-6)	
10700201	จิตวิทยากับพฤติกรรมมนุษย์ Psychology and Human Behavior	3 (3-0-6)	
10700202	สุขภาพสำหรับคนรุ่นใหม่ Health Care for New Generation	3 (2-2-5)	
10700203	ศาสตร์และศิลป์แห่งปัญญาชน Liberal Arts of Intellectuals	3 (2-2-5)	
10700204	มนุษย์กับความงามทางศิลปะ Humans and Artistic Beauty	3 (3-0-6)	
10700205	ศิลปะกับความคิดสร้างสรรค์ Art and Creativity	3 (1-4-4)	
10700206	คติชนวิทยา Folklore	3 (3-0-6)	
10700207	ศิลปะและโบราณคดีในประเทศไทยเพื่อสุนทรีย์ Appreciation in Art and Archaeology in Thailand	3 (3-0-6)	
10700208	จิตวิทยาการปรับตัวสำหรับชีวิตสมัยใหม่ Adjustment Psychology for Modern Life	3 (3-0-6)	
10700209	จิตวิทยาเพื่อการดำเนินชีวิตในสังคมสมัยใหม่ Psychology for Living in Modern Society	3 (3-0-6)	
10700210	ความสุขและความสำเร็จในการทำงาน Happiness and Success at Work	3 (3-0-6)	
10700211	การพัฒนานุคลิกภาพความเป็นผู้ประกอบการที่ยั่งยืน Lasting Entrepreneurial Personality Development	3 (2-2-5)	
10700212	วรรณคดีกับชีวิต Literature and Life	3 (2-2-5)	
10700213	วัฒนธรรมข้าวและประเพณีชาวนาไทย Rice Culture and Thai Farmers Traditions	3 (3-0-6)	

	กลุ่มภาษาและการสื่อสาร	9	หน่วยกิต
	- รายวิชาภาษาไทย	3	หน่วยกิต
	เลือก 1 รายวิชาจากรายวิชาต่อไปนี้		
10700301	ภาษาไทยเพื่อการนำเสนอ Thai Language for Presentation	3	(2-2-5)
10700302	การใช้ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร Thai Language for Communication	3	(2-2-5)
10700303	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสารสำหรับชาวต่างประเทศ Thai for Communication for Foreigners	3	(2-2-5)
10700304	ภาษาไทยเพื่องานเขียนเชิงวิชาการ Technical Writing in Thai	3	(2-2-5)
10700305	ภาษาไทยสำหรับหน่วยงานราชการ Thai Language for Governmental Organization	3	(2-2-5)
10700306	ภาษาไทยเพื่อกิจธุระยุคดิจิทัล Thai Language for Official Purposes in the Digital Society	3	(2-2-5)
	- รายวิชาภาษาต่างประเทศ	6	หน่วยกิต
10700308	ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน English for Everyday Life	3	(2-2-5)
10700310	ภาษาอังกฤษเบื้องต้นสำหรับธุรกิจและสตาร์ทอัพ Basic English for Business and Startups	3	(2-2-5)
	กลุ่มการคิดคำนวณ การใช้เหตุผลและเทคโนโลยี	3	หน่วยกิต
	เลือก 1 รายวิชาจากรายวิชาต่อไปนี้		
10700401	การรู้สารสนเทศ Information Literacy	3	(2-2-5)
10300402	การใช้ชีวิตในสังคมดิจิทัล Living in Digital Society	3	(2-2-5)
10300403	โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการศึกษา Educational Software	3	(2-2-5)
10300404	การตัดสินใจในชีวิตประจำวัน Decision in Daily Life	3	(3-0-6)

10300405	การคำนวณทางธุรกิจและการลงทุนสำหรับผู้ประกอบการยุคใหม่ Business and Investment Calculations for Modern Entrepreneurs	3 (2-2-5)
10400406	นานาสาระเกี่ยวกับอาหารและยา General Aspects of Food and Drug	3 (3-0-6)
10400407	ทักษะดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 Digital Skills in 21 st Century	3 (3-0-6)
10400408	อาหารและเทคโนโลยี Food and Technology	3 (3-0-6)
10300409	คณิตศาสตร์เพื่อชีวิตสมัยใหม่ Mathematics for Modern Life	3 (3-0-6)
10300410	ความฉลาดรู้ด้านวิทยาศาสตร์สำหรับโลกสมัยใหม่ Scientific Literacy for the Modern World	3 (3-0-6)
10300411	วิทยาศาสตร์เพื่อชีวิต Science for Life	3 (2-2-5)
10300412	การพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี Development of Science and Technology	3 (2-2-5)
10300413	วิทยาศาสตร์รอบตัวในศตวรรษที่ 21 Science in Daily Life for 21 st Century Skill	3 (2-2-5)
กลุ่มการเป็นผู้ประกอบการ		6 หน่วยกิต
เลือก 2 รายวิชาจากรายวิชาต่อไปนี้		
10500501	เศรษฐศาสตร์เพื่อชีวิตประจำวันและการประกอบการ Economics in Daily Life and Operations	3 (3-0-6)
10400502	ผู้ประกอบการนวัตกรรมทางการเกษตร Agripreneur	3 (2-2-5)
10200503	การประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางธุรกิจ Application of Business Software Packages	3 (2-2-5)
10200504	การเป็นผู้ประกอบการ Entrepreneurship	3 (2-2-5)
10200505	การตลาดบนสมาร์ทโฟน Marketing on Smartphone	3 (3-0-6)

10200506	การวางแผนการเงินในชีวิตประจำวัน Financial Planning for Daily Life	3 (3-0-6)
10200507	ภาษีอากรสำหรับผู้ประกอบการ Taxation for Entrepreneurship	3 (3-0-6)

2) หมวดวิชาเฉพาะ

78 หน่วยกิต

- กลุ่มวิชาแกน

24 หน่วยกิต

10801101	ภาพยนตร์ 101 Film 101	3 (3-0-6)
10802102	เทคโนโลยีมัลติมีเดีย Multimedia Technologies	3 (2-2-5)
10802103	การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคภาพ 2 มิติ 2D Animation	3 (2-2-5)
10802104	หลักการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ (Principles of Creative Media Design)	3 (2-2-5)
10802105	การกำกับภาพในงานภาพยนตร์ Cinematography	3 (2-2-5)
10802106	ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการออกแบบภาพยนตร์และสื่อสร้างสรรค์ AI For Film & Media Design	3 (2-2-5)
10802107	จริยธรรมสื่อและทรัพย์สินทางปัญญา Digital Ethics & Copyright ให้เลือกรายวิชาต่อไปนี้ เพียง 1 รายวิชา	3 (3-0-6)
10700309	สนทนาภาษาอังกฤษ หรือ English Conversation	3 (2-2-5)
10700320	ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ English for Further Studies and Future Careers	3 (2-2-5)

กลุ่มวิชาเฉพาะบังคับ		39 หน่วยกิต
10802211	การแสดงสำหรับภาพยนตร์ 1 Acting for Film1	3 (2-2-5)
10802212	การเขียนบทภาพยนตร์ Film Screenwriting	3 (2-2-5)
10802213	การผลิตและการจัดการกองถ่ายภาพยนตร์ 1 Film Production & Management 1	3 (2-2-5)
10802214	การแสดงสำหรับภาพยนตร์ 2 Acting for Film 2	3 (2-2-5)
10802215	การผลิตและการจัดการกองถ่ายภาพยนตร์ 2 Film Production & Management 2	3 (2-2-5)
10802231	การสื่อสารการตลาดดิจิทัล Digital Marketing Communication	3 (2-2-5)
10802232	เทคโนโลยีสำหรับการตลาด Marketing Technology	3 (2-2-5)
10802233	การสร้างแบรนด์สื่อและภาพยนตร์ Media & Film Branding	3 (2-2-5)
10802234	แนวโน้มสื่อดิจิทัลสำหรับอนาคต Digital Media Trends for the Future	3 (2-2-5)
10802351	การออกแบบประสบการณ์เชิงโต้ตอบ Virtual World Creating	3 (2-2-5)
10802352	การผลิตภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ สำหรับภาพยนตร์ดิจิทัล 3D Animation for Digital Film Production	3 (2-2-5)
10802353	การสร้างสรรค์และออกแบบพอร์ตโฟลิโอ Creative Portfolio Design	3 (2-2-5)
10802354	การสื่อสารนวัตกรรมเพื่อการเกษตร Communication for Agricultural Innovation	3 (2-2-5)

หมวดวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ		
10802494	สหกิจศึกษา 1 หรือ Co-Operative Education	6 (ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)
10802495	การเรียนรู้อิสระ 1 หรือ Independent Study	6 (ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)
10802496	การศึกษา หรือ ฝึกงาน หรือ ฝึกอบรมต่างประเทศ 1 Overseas Study, Training, or Internship	6 (ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)
10802497	สหกิจศึกษา 2 หรือ Co-Operative Education	6 (ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)
10802498	การเรียนรู้อิสระ 2 หรือ Independent Study	6 (ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)
10802499	การศึกษา หรือ ฝึกงาน หรือ ฝึกอบรมต่างประเทศ2 Overseas Study, Training, or Internship	6 (ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)
กลุ่มวิชาเฉพาะเลือก		15 หน่วยกิต
10802221	การตัดต่อ ผสมเสียง และตกแต่งสี ในงานภาพยนตร์ Film Editing, Sound Mixing and Color Grading	3 (2-2-5)
10802222	การผลิตภาพยนตร์สารคดี Documentary Film Production	3 (2-2-5)
10802223	พื้นที่จัดฉายและช่องทางจัดจำหน่ายภาพยนตร์ Film Exhibition and Distribution	3 (2-2-5)
10802241	การออกแบบเนื้อหาบนดิจิทัลแพลตฟอร์ม Digital Platform Content Design	3 (2-2-5)
10802242	การสร้างผู้ประกอบการและสตาร์ทอัพ Startup and Entrepreneur	3 (2-2-5)
10802243	การวิเคราะห์เพื่อสื่อสารด้วยภาพข้อมูล Data Visualization Analysis	3 (2-2-5)
10802324	ศิลปะการเล่าเรื่องในการตัดต่อภาพยนตร์ The Art of Film Editing and Storytelling	3 (2-2-5)
10802325	การจัดแสงสำหรับงานภาพยนตร์ Lighting for Film	3 (2-2-5)

10802326	การจัดแสดงผลงานในเทศกาลภาพยนตร์ Showcasing Films in Festivals	3	(2-2-5)
10802361	การออกแบบประสบการณ์เสมือนในงานภาพยนตร์ Virtual Production and Immersive Experience Design	3	(2-2-5)
10802362	การออกแบบเทคนิคพิเศษขั้นสูง Advanced Visual Effects Design	3	(2-2-5)
10802363	การสร้างสรรค์งานด้านคอมมิคและมังงะ Comic and Manga Creations	3	(2-2-5)
10802364	หัวข้อที่สนใจด้านภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ Special Topics in Digital Film and Creative Media Design	3	(2-2-5)

เกณฑ์การกำหนดรหัสวิชาหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์

การกำหนดรหัสวิชา ให้ประกอบไปด้วยตัวเลข 8 หลัก โดยมีหลักเกณฑ์และรายละเอียด ดังนี้

- 1) หลักที่ 1 หมายถึง หลักสูตร
 - 1 หมายถึง หลักสูตร ปริญญาบัณฑิต
 - 2 หมายถึง หลักสูตร ปริญญามหาบัณฑิต
 - 3 หมายถึง หลักสูตร ปริญญาดุษฎีบัณฑิต
 - 4 หมายถึง หลักสูตร ประกาศนียบัตรบัณฑิต
 - 5 หมายถึง หลักสูตร ประกาศนียบัตรบัณฑิตชั้นสูง
 - 6 หมายถึง หลักสูตรระยะสั้น
- 2) หลักที่ 2 และ 3 หมายถึง คณะ/วิทยาลัย
 - 00 หมายถึง มหาวิทยาลัยแม่โจ้ (มจ)
 - 01 หมายถึง คณะผลิตกรรมการเกษตร
 - 02 หมายถึง คณะบริหารธุรกิจ
 - 03 หมายถึง คณะวิทยาศาสตร์
 - 04 หมายถึง คณะวิศวกรรมและอุตสาหกรรมเกษตร
 - 05 หมายถึง คณะเศรษฐศาสตร์
 - 06 หมายถึง คณะพัฒนาการท่องเที่ยว
 - 07 หมายถึง คณะศิลปศาสตร์
 - 08 หมายถึง คณะสารสนเทศและการสื่อสาร
 - 09 หมายถึง คณะเทคโนโลยีการประมงและทรัพยากรทางน้ำ

- 10 หมายถึง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบสิ่งแวดล้อม
- 11 หมายถึง คณะสัตวศาสตร์และเทคโนโลยี
- 12 หมายถึง มหาวิทยาลัยแม่โจ้ - แพร่ เฉลิมพระเกียรติ
- 13 หมายถึง มหาวิทยาลัยแม่โจ้ - ชุมพร
- 14 หมายถึง วิทยาลัยบริหารศาสตร์
- 15 หมายถึง วิทยาลัยพลังงานทดแทน
- 16 หมายถึง วิทยาลัยนานาชาติ
- 17 หมายถึง คณะพยาบาลศาสตร์
- 18 หมายถึง คณะสัตวแพทยศาสตร์

3) หลักที่ 4 และ 5 หมายถึง สาขาวิชา

4) หลักที่ 6 7 และ 8 แบ่งเป็น 2 กรณี ดังนี้

กรณีที่ 1 กลุ่มหมวดวิชาศึกษาทั่วไป หรือวิชากลาง หรือวิชาที่ไม่จำกัด
สาขาวิชา

หลักที่ 6 กำหนดเป็นด้าน ดังนี้

0 หมายถึง วิชากลาง หรือ วิชาที่ไม่สังกัดสาขาวิชา ไม่ได้ระบุด้าน

1 หมายถึง หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ด้านสังคมและวัฒนธรรม

2 หมายถึง หมวดวิชาศึกษาทั่วไป

ด้านคุณค่าความเป็นมนุษย์และการใช้ชีวิต

3 หมายถึง หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ด้านภาษาและการสื่อสาร

4 หมายถึง หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ด้านการคิดคำนวณ

การใช้เหตุผลและเทคโนโลยี

5 หมายถึง หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ด้านการเป็นผู้ประกอบการ

หลักที่ 7 และ 8 หมายถึง ลำดับรายวิชา

กรณีที่ 2 รายวิชาในหลักสูตร

หลักที่ 6 7 และ 8 หมายถึง ลำดับรายวิชา

1. เลขตัวท้าย (หลักหน่วย) แสดงถึง อนุกรมในหมวดหมู่ของสาขาวิชา

หลักที่ 6 กำหนดเป็นด้าน ดังนี้

0 หมายถึง กลุ่มวิชาแกน

1 หมายถึง กลุ่มวิชาเฉพาะบังคับ Module ภาพยนตร์

2 หมายถึง กลุ่มวิชาเฉพาะเลือก Module ภาพยนตร์

3 หมายถึง กลุ่มวิชาเฉพาะบังคับ Module ตลาดดิจิทัล

4 หมายถึง กลุ่มวิชาเฉพาะเลือก Module ตลาดดิจิทัล

5 หมายถึง กลุ่มวิชาเฉพาะบังคับ Module กราฟิก

6 หมายถึง กลุ่มวิชาเฉพาะเลือก Module กราฟิก

กรณีที่ 2 รายวิชาในหลักสูตร

หลักที่ 6 หมายถึง ชั้นปีที่ศึกษา

หลักที่ 7 หมายถึง Module การตลาดดิจิทัล

หลักที่ 8 หมายถึง ลำดับรายวิชา

หลักที่ 9 หมายถึง กลุ่มวิชาสหกิจ

4. แผนการศึกษาหลักสูตรภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์

ปีที่ 1 / ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาด้วยตนเอง
10700306	ภาษาไทยเพื่อกิจธุระยุคดิจิทัล (หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มภาษาฯ 1)	3	2	2	5
10700308	ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน (หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มภาษาฯ 2)	3	2	2	5
10802101	ภาพยนตร์ 101	3	3	0	6
10802102	เทคโนโลยีมีัลมิติเดียว	3	2	2	5
10802103	การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคภาพ 2 มิติ	3	2	2	5
10802104	หลักการออกแบบสื่อสร้างสรรค์	3	3	0	6
รวม		18			

ปีที่ 1 / ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาด้วยตนเอง
.....	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มคุณค่าความเป็นมนุษย์และการใช้ชีวิต (GE)	3			
.....	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มสังคมและวัฒนธรรม (GE)	3			
10700309 10700320	วิชาสนทนาภาษาอังกฤษ หรือ วิชาภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ (วิชาแกน)	3	2	2	5
10802105	การกำกับภาพในงานภาพยนตร์	3	2	2	5
10802106	ปัญญาประดิษฐ์ (AI) เพื่อการออกแบบภาพยนตร์และสื่อสร้างสรรค์	3	2	2	5
10802107	จริยธรรมสื่อและทรัพย์สินทางปัญญา	3	3	0	6
รวม		18			

ปีที่ 2 / ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วย กิต	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาด้วยตนเอง
10700310	ภาษาอังกฤษเบื้องต้นสำหรับธุรกิจและ สตาร์ทอัพ (หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มภาษาฯ 3)	3	2	2	5
.....	วิชาเลือกเสรี วิชาที่ 1	3			
Module 1-Film Storytelling & Performance					
10802211	การแสดงสำหรับภาพยนตร์ 1	3	2	2	5
10802212	การเขียนบทภาพยนตร์	3	2	2	5
10802213	การผลิตและการจัดการกองถ่ายภาพยนตร์ 1	3	2	2	5
.....	เอกเลือกวิชาที่ 1 (ด้านภาพยนตร์)	3	2	2	5
รวม		18			

ปีที่ 2 / ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาด้วยตนเอง
.....	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มการเป็นผู้ประกอบการ วิชาที่ 1 (GE)	3			
Module 2-Media Marketing & Branding					
10802231	การสื่อสารการตลาดดิจิทัล	3	2	2	5
10802232	เทคโนโลยีสำหรับการตลาด	3	2	2	5
10802233	การสร้างแบรนด์สื่อและภาพยนตร์	3	2	2	5
10802234	แนวโน้มสื่อดิจิทัลสำหรับอนาคต	3	2	2	5
.....	เอกเลือกวิชาที่ 2 (ด้านการตลาด) <u>หรือเลือก</u> (ด้านภาพยนตร์)	3	2	2	5
รวม		18			

ปีที่ 3 / ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษด้วยตนเอง
.....	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มการเป็น ผู้ประกอบการ วิชาที่ 2 (GE)	3	-	-	-
Module 3-Creative & Immersive Media					
10802351	การออกแบบประสบการณ์เชิงโต้ตอบ	3	2	2	5
10802352	การผลิตภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ สำหรับ ภาพยนตร์ดิจิทัล	3	2	2	5
10802353	การสร้างสรรค์และออกแบบพอร์ตโฟลิโอ	3	2	2	5
10802354	การสื่อสารนวัตกรรมเพื่อการเกษตร	3	2	2	5
.....	เอกเลือกวิชาที่ 3 (ด้าน Creative Media) <u>หรือเลือก</u> (ด้าน ภาพยนตร์)	3	2	2	5
รวม		18			

ปีที่ 3 / ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษด้วยตนเอง
.....	หมวดวิชาศึกษาทั่วไป กลุ่มการคิดคำนวณ การใช้เหตุผลและเทคโนโลยี (GE)	3			
.....	วิชาเลือกเสรี วิชาที่ 2	3			
Module 4-Advanced Film Production & Showcase					
10802314	การผลิตและการจัดการกองถ่ายภาพยนตร์ 2	3	2	2	5
10802315	การแสดงสำหรับภาพยนตร์ 2	3	2	2	5
.....	เอกเลือกวิชาที่ 4 (ด้าน ภาพยนตร์)	3	2	2	5
.....	เอกเลือกวิชาที่ 5 (ด้าน ภาพยนตร์)	3	2	2	5
รวม		18			

ปีที่ 4 / ภาคการศึกษาที่ 1

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วย กิต	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาด้วย ตนเอง
10802494	สหกิจศึกษา 1 หรือ	6	-	ไม่น้อย กว่า 16 สัปดาห์	-
10802495	การเรียนรู้อิสระ 1 หรือ	6	-		-
10802496	การศึกษา หรือฝึกงาน หรือ ฝึกอบรมต่างประเทศ 1	6	-		-
รวม		6	ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์		

ปีที่ 4 / ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วย กิต	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาด้วย ตนเอง
10802497	สหกิจศึกษา 2 หรือ	6	-	ไม่น้อย กว่า 16 สัปดาห์	-
10802498	การเรียนรู้อิสระ 2 หรือ	6	-		-
10802499	การศึกษา หรือฝึกงาน หรือ ฝึกอบรมต่างประเทศ 2	6	-		-
รวม		6	ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์		

หมายเหตุ : แผนการศึกษาสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม / ตามความเห็นชอบของอาจารย์
ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

คำอธิบายรายวิชาของหลักสูตร

คำอธิบายรายวิชา

หมวดวิทยาศาสตร์ทั่วไป

1. กลุ่มสังคมและวัฒนธรรม

10700101 สังคมโลกสมัยใหม่ในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

การเปลี่ยนแปลงที่สำคัญในโลกสมัยใหม่ส่งผลต่อการใช้ชีวิตของมนุษย์ในด้านต่างๆ ทั้งทางเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม การเมือง และด้านอื่นๆ การใช้ชีวิตอย่างรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง ทางสังคมนำไปสู่การปรับตัวในโลกสมัยใหม่

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700101 Modern World in Daily Life 3(3-0-6)

Prerequisite: None

Exploration of major changes in the modern societies around the world that affect the way people live economic, social, cultural and political; review of how people respond, resist or adjust to keep face with those social changes to live their life

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

10700102 อารยธรรมและโลกสมัยใหม่ 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

พัฒนาการและความสัมพันธ์ของอารยธรรมที่สำคัญในพื้นที่ทางภูมิศาสตร์ และพื้นที่ทางวัฒนธรรม ตามภูมิหลังทางประวัติศาสตร์ ที่มีอิทธิพลต่อสังคมโลก และบริบทของโลกสมัยใหม่

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700102 Civilization and Modern World 3(3-0-6)

Prerequisite: None

Development and relations of important civilizations in different geographical and cultural spaces according to historical backgrounds and their influences on societies and context of Modern World.

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

- 10700103 ประวัติศาสตร์และพัฒนาการของล้านนา** **3(3-0-6)**
 วิชาบังคับก่อน: ไม่มี
 ความสำคัญของประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ความเป็นมาของล้านนา พัฒนาการด้านการเมือง เศรษฐกิจ สังคมและวัฒนธรรม ตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน
 (บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)
- 10700103 History and Development of Lanna** **3(3-0-6)**
 Prerequisite: None
 Importance of local history; background of Lanna; development of politics, economy, society and culture of Lanna from ancient times to present.
 (Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)
- 10700104 ผู้สูงอายุและสังคมผู้สูงอายุ** **3(3-0-6)**
 วิชาบังคับก่อน: ไม่มี
 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับผู้สูงอายุและสังคมผู้สูงอายุ สถานการณ์ผู้สูงอายุ การดำเนินนโยบาย และการจัดการเรื่องผู้สูงอายุ แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับผู้สูงอายุ การเปลี่ยนแปลงที่อยู่อาศัยและการย้ายถิ่นของผู้สูงอายุ และการพัฒนาคุณภาพชีวิตในกลุ่มผู้สูงอายุ
 (บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)
- 10700104 Elderly and Ageing Society** **3(3-0-6)**
 Prerequisite: None
 Introduction with the elderly and ageing society; elderly situation; policy implementation and management of the elderly; concept and theories of ageing; elderly migration and improving the quality of life among elderly.
 (Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)
- 10700105 มนุษย์ สังคม เทคโนโลยีและสิ่งแวดล้อม** **3(3-0-6)**
 วิชาบังคับก่อน: ไม่มี
 ศึกษาความเป็นมาของมนุษย์ ความสัมพันธ์ของมนุษย์ และธรรมชาติ วิวัฒนาการของสังคม เทคโนโลยี และผลกระทบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม ประชากร การเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก ความเสี่ยง และผลกระทบในการพัฒนาที่มีต่อธรรมชาติและระบบนิเวศและการพัฒนาอย่างยั่งยืนเพื่อรักษาทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
 (บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700105 Man, Society, Technology and Environment 3(3-0-6)

Prerequisite: None

Study of the origin of human beings, human relation with natural beings, social evolution, technology and its impacts on society and environment, population, global change and risk society, the impact of development towards environment and ecological system, sustainable development for preservation of natural resources and environment.

(Lecture 3 hour, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

10700106 สังคมและวัฒนธรรมไทย 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ศึกษาความเป็นมาของสังคมไทย ปัจจัยที่กำหนดลักษณะทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม การเมือง ตลอดจนโครงสร้างของสังคมไทยในปัจจุบัน และลักษณะที่สืบเนื่องจากสังคมไทยในอดีต รวมทั้ง แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700106 Thai Society and Culture 3(3-0-6)

Prerequisite: None

Studying the formation of Thai society, the factors that determine the characteristics of socio-economic political, Trends to structure of Thai society in the present and the characteristic that continue from Thai society in the past, including trend of change in Thai society and culture.

(Lecture 3 hour, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

10700107 วรรณกรรมไทยร่วมสมัยกับการเกษตรและสิ่งแวดล้อม 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ลักษณะวรรณกรรมไทยร่วมสมัย ความสัมพันธ์ระหว่างวรรณกรรมไทยร่วมสมัยกับสังคม กลวิธีการนำเสนอและคุณค่า แนวทางการศึกษาวรรณกรรมไทยร่วมสมัย การวิเคราะห์วิจารณ์วรรณกรรม ไทยร่วมสมัยกับการเกษตรและสิ่งแวดล้อม

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700107 Agricultural and the Environmental in Contemporary Thai Literature 3(2-2-5)

Prerequisite: None

Features of contemporary Thai literature, its relationship to Thai society, narrative techniques and aesthetic values, literary approaches to contemporary Thai literature, literary criticism relating to agriculture and the environment in contemporary Thai literature.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10700108 อาหารกับสังคม 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ศึกษาความหมายของอาหาร ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับอาหาร อิทธิพลของตลาดกับวัฒนธรรมท้องถิ่น ความเชื่อมโยงของอาหารกับวัฒนธรรม พิธีกรรมและความเชื่อของมนุษย์ การเคลื่อนที่ของอาหารจากแหล่งผลิตไปสู่ผู้บริโภค ความสัมพันธ์เชิงอำนาจของผู้ปฏิบัติการหลากหลายกลุ่มในห่วงโซ่อาหาร พลวัตของวัฒนธรรมอาหาร รวมถึงผลกระทบของอาหารที่มีต่อสังคม

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700108 Food and Society 3(2-2-5)

Prerequisite: None

Studying the definition of food; the relation of human and food; the roles and influences of local market to culture; the connecting of food, culture, ritual, and belief; the movement of food from production sector to consumer; the power relations of multiple actors in the food chain; the dynamics of food culture, including the effects of food to societies.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10700109 จิตอาสาเพื่อพัฒนาสังคม 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ศึกษาความหมาย ลักษณะและแนวคิดเกี่ยวกับจิตอาสาและการพัฒนาสังคม ทิศทางของการดำเนินกิจกรรมจิตอาสาในสังคมไทย วิเคราะห์ปัญหาสังคมไทย รวมถึงสร้างสรรค์กิจกรรมและโครงการจิตอาสาเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาสังคม

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700109 Volunteer Spirit for Social Development 3(2-2-5)

Prerequisite: None

Studying the definitions, characters, and concepts of volunteering and social development; Trends of volunteering activities of Thai society; Analyzing social problems of Thailand, including creating activities and volunteering projects for social problems solving and social development.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

11400110 เศรษฐกิจพอเพียงและการพัฒนาที่ยั่งยืน 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ความหมาย ความเป็นมา คุณลักษณะ เจื้อนไขและประเด็นสำคัญของแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียง รวมทั้งความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดเศรษฐกิจพอเพียงที่ส่งผลต่อการพัฒนาที่ยั่งยืน โดยเน้นการศึกษากรณีตัวอย่างของไทย

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

11400110 Sufficiency Economy and Sustainable Development 3(2-2-5)

Prerequisite: None

Definition, background, characteristics, conditions and key points of the concept of sufficiency economy, Including the relationship between the concept of sufficiency economy affecting sustainable development. With an emphasis on Thai case studied.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

11400111 อาเซียนศึกษา 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ศึกษาประวัติศาสตร์และพัฒนาการของอาเซียน หลักการพื้นฐานของอาเซียน กรอบความร่วมมือด้านต่างๆ ของสมาชิกอาเซียน ความร่วมมือระหว่างอาเซียนและคู่เจรจา กฎบัตรอาเซียน ปัญหาและอุปสรรคของการเป็นประชาคมอาเซียน ประเด็นร่วมสมัยเกี่ยวกับอาเซียน ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับ 10 ประเทศสมาชิกอาเซียน

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

11400111 ASEAN Studies 3(2-2-5)

Prerequisite: None

The History and evolution of ASEAN; Principles of ASEAN; Scope of co-operation among ASEAN's member states; ASEAN and external partners; ASEAN Charter; ASEAN and its problems and obstacles towards ASEAN Community; Contemporary issues about ASEAN; the basic information relevant to 10 ASEAN's member states.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

11400112 การต่อต้านการทุจริต 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ความหมายของการทุจริต ประเภทและรูปแบบของการทุจริต ทุจริตโดยตรง ทุจริตโดยอ้อม ทุจริตเชิงนโยบาย ผลประโยชน์ส่วนตนและส่วนรวมสาเหตุและปัจจัยที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งของผลประโยชน์ส่วนตนและผลประโยชน์ส่วนรวม ผลกระทบของการทุจริตที่มีต่อสถานะทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม ผลกระทบของการทุจริตที่มีต่อการพัฒนาการและความเจริญเติบโตของประเทศ สาเหตุและปัจจัยที่ก่อให้เกิดการทุจริต หลักธรรมาภิบาลสากลในการปฏิบัติงานนโยบายและแนวทางในการบริหารงานด้านธรรมาภิบาล กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการป้องกัน และปราบปราม การทุจริตในระดับสากลระดับประเทศทัศนคติและความตระหนักถึงผลกระทบที่ร้ายแรงของการทุจริต จิตสำนึกความเป็นพลเมืองดีในการป้องกันและต่อต้านการทุจริต แนวทางในการพัฒนาตนเองเพื่อหลีกเลี่ยงการทุจริต

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

11400112 Anti-corruption 3(2-2-5)

Prerequisite: None

Definition, type and forms of corruption: direct and indirect corruption, policy corruption. Causes and impacts of conflict of interest. corruption impact on political, economic and social sectors includes economic growth and development of the country. Corruption concepts and theories. Good governance, anti-corruption laws and international corruption. Attitude and awareness in disastrous effect of corruption. public conscious in anti-corruption and self-development for corruption avoidance.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10800113 พลเมืองดิจิทัล 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ความสำคัญ แนวคิดและแนวปฏิบัติเกี่ยวกับการเป็นพลเมืองดิจิทัล ได้แก่ การสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication) การรู้เท่าทันดิจิทัล (Digital Literacy) การซื้อ/ขายธุรกิจผ่านสื่อดิจิทัล (Digital Commerce) การเข้าถึงสื่อดิจิทัล (Digital Access) การใช้สื่ออย่างมีมารยาท (Digital Etiquette) กฎหมายดิจิทัล (Digital Law) สิทธิทางดิจิทัลและความรับผิดชอบ (Digital Right & Responsibilities) ความปลอดภัยทางดิจิทัล (Digital Security) และการใช้สื่อดิจิทัลอย่างมีสุขภาวะทางกายทางใจ (Digital Health) ไปจนถึงเข้าใจผลกระทบของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อสังคม และใช้เพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงบวก

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10800113 Digital Citizenship 3(3-0-6)

Prerequisite: None

Importance, concepts, and practices related to digital citizenship: digital communication, digital literacy, trading / business through digital commerce, digital access, use of Media digital etiquette, digital law, digital rights & responsibilities, digital security, and the use of digital media in a healthy way. understanding the impact of digital technology on society. and use it to create positive social change.

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

10800114 ความฉลาดทางดิจิทัล 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ความสำคัญ แนวคิดและแนวปฏิบัติเกี่ยวกับทักษะความฉลาดทางดิจิทัล ได้แก่ ทักษะในการรักษาอัตลักษณ์ที่ดีของตนเอง (Digital Citizen Identity) ทักษะการคิดวิเคราะห์มีวิจารณญาณที่ดี (Critical Thinking) ทักษะในการรักษาข้อมูลส่วนตัว (Privacy Management) ทักษะในการจัดสรรเวลาหน้าจอ (Screen Time Management) ทักษะในการบริหารจัดการข้อมูลที่ใช้งานมีการทิ้งไว้บนโลกออนไลน์ (Digital Footprints) ทักษะในการรับมือกับการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์ (Cyberbullying Management) ทักษะการใช้เทคโนโลยีอย่างมีจริยธรรม (Digital Empathy) และสามารถวิเคราะห์บูรณาการทักษะ สร้างสรรค์ข้อมูลและสื่อด้วยเครื่องมือดิจิทัลหรือเทคโนโลยีเพื่อแก้ปัญหาหรือหาทางออกแก่สังคม

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10800114 Digital Intelligence Quotient 3(3-0-6)

Prerequisite: None

Importance, concepts and practices regarding digital intelligence skills such as digital citizen identity, critical thinking, privacy management, screen time management, digital footprints, cyberbullying management, digital empathy, and ability to analyze, integrate skills, create information and using media digital tools or technology to solve problems or find solutions to society

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

2. กลุ่มคุณค่าความเป็นมนุษย์และการใช้ชีวิต

10700201 จิตวิทยากับพฤติกรรมมนุษย์ 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ศึกษาแนวคิดทางด้านพฤติกรรม พื้นฐานชีววิทยาของพฤติกรรม พัฒนาการมนุษย์ กระบวนการทางจิต บุคลิกภาพ พฤติกรรมสุขภาพ และพฤติกรรมทางสังคม

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700201 Psychology and Human Behavior 3(3-0-6)

Prerequisite: None

Perspectives in behavior; biological foundations of behavior; human development; mental processes; personality; health behavior; social behavior

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

10700202 สุขภาพสำหรับคนรุ่นใหม่ 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

แนวคิด ทฤษฎี ความสำคัญ ปัจจัยที่มีผลต่อการมีสุขภาวะที่ดี การเสริมสร้างและการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมทางสุขภาพ การสำรวจ ตรวจสอบและการประเมินสุขภาวะเบื้องต้น การออกกำลังกายเพื่อสุขภาพ อาหารและยาในชีวิตประจำวัน การจัดการภัยพิบัติและการช่วยเหลือในภาวะวิกฤติ อนามัยเจริญพันธุ์ของแต่ละช่วงวัย และการจัดการสุขภาวะทางจิตที่เหมาะสมกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมยุคใหม่

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700202 Health Care for New Generation 3(2-2-5)

Prerequisite: None

Concepts, theories, importance, factors for health wellness. Health promotion and behaviors modification, survey, testing and introduction to health assessment. Exercise for health, diet and drug in daily life. Disaster management and help in crisis. Reproduction of health of each life stage and mental health management for social modern era.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10700203 ศาสตร์และศิลป์แห่งปัญญาชน 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

การนำศาสตร์ว่าด้วยวิชาความรู้และการมีศิลปะในการดำเนินชีวิตของนักศึกษา ทำการศึกษาเกี่ยวกับการรู้จักตนเอง การรู้จักผู้อื่น เทคนิคและกลวิธีในการรู้จักตนเองและผู้อื่น การสื่อสารและมนุษยสัมพันธ์ การพัฒนาบุคลิกภาพ ทักษะการคิดและการวิเคราะห์ปัญหา สถานการณ์ทางเศรษฐกิจ สังคม และการเมืองในปัจจุบัน รวมไปถึงการปลูกจิตสำนึกในสาธารณสมบัติตลอดจนการดำรงชีวิตในสังคมอย่างเป็นสุข

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700203 Liberal Arts of Intellectuals 3(2-2-5)

Prerequisite: None

Bringing science to the knowledge and the arts in the lives of students, studies about oneself, knowing other techniques and tactics of oneself and others, communication and relationship, personality development thinking skills and problem analysis, economic, social and political situation in the present and to raise awareness in the public as well as in social life happily.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10700204 มนุษย์กับความงามทางศิลปะ 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ เป็นผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น ซึ่งศิลปะทั้ง 3 ส่วนนี้ มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน ซึ่งส่งผลต่อจิตใจยังความสมบูรณ์ของความเป็นมนุษย์ มนุษย์จึงรู้ว่าสุนทรียศาสตร์เป็นกระบวนการสร้างคุณค่าที่มีความสำคัญสูงสุด เมื่อมีความรู้ความเข้าใจในศิลปะทั้ง 3 ส่วนก็สามารถชื่นชมความงามในธรรมชาติ สภาพแวดล้อมและผลงานศิลปะในรูปแบบต่างๆ ได้ ซึ่งทำให้มนุษย์

มีความสุขความเพลิดเพลิน สามารถเลือกสรรสิ่งจำเป็นสำหรับชีวิตได้อย่างมีรสนิยมและมีคุณค่า สามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตให้มีความสุข และยังเป็นการเพิ่มศักยภาพทางด้านสังคมวัฒนธรรมให้สูงขึ้น กล่อมเกลาจิตใจเพื่อให้สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น นำไปสู่การประกอบอาชีพในอนาคตได้อย่างมีความสุข

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700204 Human and Artistic Beauty 3(3-0-6)

Prerequisite: None

Arts, music and dances are works that human beings create. The arts in the 3 branches are inter-related to one another are affect human minds, enriching and completing humanity. Therefore, human beings know well that aestheticism is a process of the creation of the most important value. With knowledge and comprehension of the 3 branches of arts, students can appreciate the beauty in different forms in the nature, environs and art works, which will generate happiness and joy, and enable them to select things that are tasteful and valuable to life, and to have greater societal and cultural capabilities that ease their minds so that they can work with others, which will enable students to work happily in the future.

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

10700205 ศิลปะกับความคิดสร้างสรรค์ 3(1-4-4)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ศิลปะเป็นพื้นฐานของความคิดสร้างสรรค์และความสวยงาม ซึ่งเราสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ทำให้เกิดประโยชน์ต่อชีวิตและยังใช้กับงานด้านอื่นๆ นับว่ามีบทบาทต่อการดำรงอยู่และความเจริญต่อมนุษย์ สามารถแสดงออกถึงความรู้สึนึกคิด และความงดงามในจิตใจด้วยผลงานศิลปะ ทั้งในส่วนของทฤษฎีสี องค์ประกอบศิลป์ และงานประติมากรรม และการฝึกฝนเชิงปฏิบัติการเพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอันเปี่ยมด้วยคุณค่าต่อสังคม

(บรรยาย 1 ชั่วโมง ปฏิบัติ 4 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 4 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700205 Art and Creativity 3(1-4-4)

Prerequisite: None

Arts pave the foundation for creativity and beauty that students can apply to their daily lives, which is beneficial to living. At the same time, these two aspects can also be applied to other matters. Thus, it can be said that arts play important roles in sustaining and developing mankind by enabling human beings to express their thoughts and beauty in their minds through art works. All the topics, namely theory of colors, art composition,

sculpture and practical training, will enable students to create art works that are valuable for the society.

(Lecture 1 hour, Practice 4 hours, Self Study 4 hours/week)

10700206 คติชนวิทยา 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคติชนวิทยา ข้อมูลคติชนวิทยาประเภทตำนานและนิทาน พิธีกรรม เพลงพื้นบ้าน ความเชื่อในวิถีชีวิตมนุษย์ คติชนวิทยากับสังคมปัจจุบัน

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700206 Folklore 3(3-0-6)

Prerequisite : None

The foundation of knowledge in folklore, The folklore records, the types of mythology, tale, ritual, folksong, the way of life and believes, folklore and urban society.

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

10700207 ศิลปะและโบราณคดีในประเทศไทยเพื่อสุนทรียะ 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะและโบราณคดี พัฒนาการทางสังคมและวัฒนธรรมในประเทศไทย ศิลปะและโบราณคดีในสมัยก่อนประวัติศาสตร์ สมัยทวารวดี สมัยศรีวิชัย สมัยลพบุรี สมัยสุโขทัย สมัยล้านนา สมัยสุโขทัย สมัยอยุธยา สมัยรัตนโกสินทร์

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700207 Appreciation in Art and Archaeology in Thailand 3(3-0-6)

Prerequisite : None

Introduction to art and archaeology; social and cultural development in Thailand; art and archaeology in pre-historic Davaravati Srivijaya Lopburi Haripunjaya Lanna Sukhothai Ayuttaya Rattanakosin.

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

10700208 จิตวิทยาการปรับตัวสำหรับชีวิตสมัยใหม่ 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ศึกษาแนวคิด มโนทัศน์ หลักการปรับตัว และประยุกต์ใช้มโนทัศน์การปรับตัวต่อชีวิตสมัยใหม่ การรับรู้คุณค่าในตนเองกับชีวิตสมัยใหม่ ค่านิยมและการปรับเปลี่ยนค่านิยม บทบาททางเพศสภาพ งานและการทำงาน ความเครียด ความวิตกกังวล ความโกรธ ความรัก ความสัมพันธ์ใกล้ชิด ความเหงา ความตายและการสูญเสีย

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700208 Adjustment Psychology for Modern Life 3(3-0-6)

Prerequisite : None

Studying overview of major perspectives; concepts; and principal in adjustment. Apply concepts in modern life, i.e. self-esteem and modern life; value and value change; gender roles; work; stress; anxiety; anger; love; intimate relationship; loneliness; death and loss.

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

10700209 จิตวิทยาเพื่อการดำเนินชีวิตในสังคมสมัยใหม่ 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ศึกษาแนวคิด มโนทัศน์ หลักการจิตวิทยาสมัยใหม่และการประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตในสังคมสมัยใหม่ เพื่อพัฒนาการตน การเรียนรู้ อารมณ์ แรงจูงใจ บุคลิกภาพ ความเครียดและสุขภาพจิต

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700209 Psychology for Living in Modern Society 3(3-0-6)

Prerequisite : None

Studying overview of major perspectives, concepts, principal in modern psychology and apply concepts to living in modern society i.e. self-development; learning; emotion; motivation; personality; stress and mental health.

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

10700210 ความสุขและความสำเร็จในการทำงาน 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

การประยุกต์ใช้ศาสตร์ทางจิตวิทยาเพื่อการทำงานอย่างมีความสุขและประสบความสำเร็จ ศึกษาแบบของกรอบแนวคิดและอุปนิสัยแห่งความสำเร็จ การบริหารเวลา มนุษยสัมพันธ์ในการทำงาน การสื่อสารและการแสดงออกอย่างเหมาะสม การทำงานเป็นทีมและการแก้ปัญหาความขัดแย้ง ภาวะผู้นำและการตัดสินใจ การปรับสมดุลชีวิตและการทำงาน

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700210 Happiness and Success at Work 3(3-0-6)

Prerequisite : None

Applying science of Psychology to work happily and successfully. Study Mindset and characteristics of success, Time management, Human relations at work, Communication and Assertiveness, Team work and resolving conflict, Leadership and decision making, work life balance.

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

10700211 การพัฒนาบุคลิกภาพความเป็นผู้ประกอบการที่ยั่งยืน 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

การประยุกต์ใช้ศาสตร์ทางจิตวิทยาในการเสริมสร้างบุคลิกภาพเพื่อความเป็นผู้ประกอบการที่ยั่งยืน เน้นศึกษาพื้นฐานจิตใจ อารมณ์ และพฤติกรรมของแต่ละบุคคล ศึกษาเรียนรู้บุคลิกภาพความเป็นผู้ประกอบการ การจัดทำแผนการเสริมสร้างบุคลิกภาพสู่การเป็นผู้ประกอบการที่ยั่งยืน

บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700211 Lasting Entrepreneurial Personality Development 3(2-2-5)

Prerequisite : None

Applying science of Psychology to develop lasting entrepreneurship personality. Study focuses on the mental, emotional, and behavioral elements of individual. Study about entrepreneurial personalities. Planning of enhancing personalities to be a lasting entrepreneur.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10700214 **เกษตรเพื่อชีวิต** 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

วิวัฒนาการ และความสำคัญของการเกษตร ความหลากหลายทางชีวภาพในระบบนิเวศ วิทยา ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อปัจจัยการผลิตทางการเกษตร ระบบการเกษตร ทรัพยากรการผลิต ด้านจุลินทรีย์ พืช สัตว์ ประมง: ความหลากหลายของทรัพยากร การนำมาใช้ประโยชน์ การจัดการและการอนุรักษ์ เพื่อการเกษตรที่ยั่งยืน และเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม การสื่อสารองค์ความรู้ทางการเกษตร การพัฒนาตามแนวพระราชดำริกับการเกษตร

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700214 **Agriculture for Life** 3(3-0-6)

Prerequisite : None

Evolution and importance of agriculture; biodiversity in the ecosystem; environmental factors affecting agricultural production; agricultural production systems; resources from microorganism, plants, land animals and aquatic animals: diversity of resources, utilization, management and conservation for sustainable and environmental friendly agriculture; communication of agricultural knowledge; royal initiative development and agriculture

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

3. กลุ่มภาษาและการสื่อสาร

รายวิชาภาษาไทย

10700306 **ภาษาไทยเพื่อกิจธุระยุคดิจิทัล** 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ภาษาไทยเพื่อกิจธุระยุคดิจิทัล ปรัชญาการทางภาษา ความรู้เกี่ยวกับการสื่อสารเพื่อกิจธุระดิจิทัล ประเภทการติดต่อกิจธุระและแนวทางการใช้ภาษา การติดต่อกิจธุระรูปแบบเอกสาร การติดต่อกิจธุระรูปแบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์และอินเทอร์เน็ต

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700306 Thai Language for Official Purposes in the Digital Society 3(2-2-5)

Prerequisite : None

Thai language for official purposes in the digital society, language phenomenon, knowledge of digital communications, Type of official purposes and how to use appropriate levels of language, writing in document, electronic media and the internet.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

รายวิชาภาษาต่างประเทศ

10700308 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน เน้นคำศัพท์ ไวยากรณ์ ทักษะการฟัง การพูด การอ่านและการเขียน

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700308 English for Everyday Life 3(2-2-5)

Prerequisite : None

English for communicative purposes in everyday life; focusing on vocabulary, grammar, listening, speaking, reading and writing skills.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10700309 สนทนาภาษาอังกฤษ 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : 10700307 ทักษะภาษาอังกฤษสำหรับศตวรรษที่ 21

หรือ 10700308 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน

พัฒนาความสามารถในการพูดภาษาอังกฤษและสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยครอบคลุมถึงภาษาอังกฤษในการทำงาน และฝึกการออกเสียงที่ถูกต้อง

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700309 English Conversation 3(2-2-5)

Prerequisite : 10700307 English Skill for 21st Century or

10700308 English for Everyday Life

Developing English verbal communication skill for daily life, in a workplace and practice English pronunciation.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

- 10700310 ภาษาอังกฤษเบื้องต้นสำหรับธุรกิจและสตาร์ทอัพ 3(2-2-5)**
 วิชาบังคับก่อน : 10700307 ทักษะภาษาอังกฤษสำหรับศตวรรษที่ 21
 หรือ 10700308 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน
 คำศัพท์ภาษาอังกฤษธุรกิจเบื้องต้น ไวยากรณ์ บทสนทนาเกี่ยวกับการทำธุรกิจ สำนวน
 เกี่ยวกับธุรกิจ ทักษะการพูดเพื่อนำเสนองานทางธุรกิจเพื่อทำธุรกิจและสตาร์ทอัพ
 (บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)
- 10700310 Basic English for Business and Startups 3(2-2-5)**
 Prerequisite : 10700307 English Skill for 21st Century or
 10700308 English for Everyday Life
 Basic business English vocabulary, grammar, business conversation,
 expression and idioms, oral business presentation skills for business and startups
 (Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)
- 10700319 ภาษาอังกฤษสำหรับผู้ประกอบการและการค้า
ระหว่างประเทศ 3(2-2-5)**
 วิชาบังคับก่อน : 10700307 ทักษะภาษาอังกฤษสำหรับศตวรรษที่ 21
 หรือ 10700308 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน
 คำศัพท์สำคัญในแวดวงธุรกิจ สำนวนภาษา องค์ความรู้ มารยาทและวัฒนธรรมทาง
 การค้าและประยุกต์องค์ความรู้ เพื่อเพิ่มคุณลักษณะความเป็นผู้ประกอบการและการค้าระหว่างประเทศ
 (บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)
- 10700319 English for Entrepreneur and International Business 3(2-2-5)**
 Prerequisite : 10700307 English Skill for 21st Century or
 10700308 English for Everyday Life
 Business vocabulary, idiomatic term, key concept, cultural etiquette, and
 applications to enhance entrepreneurial qualities and international business ventures.
 (Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)
- 10700320 ภาษาอังกฤษเพื่อการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ 3(2-2-5)**
 วิชาบังคับก่อน : 10700307 ทักษะภาษาอังกฤษสำหรับศตวรรษที่ 21 หรือ
 10700308 ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน
 คำศัพท์ สำนวน และทักษะภาษาอังกฤษที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ
 (บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10700320	English for Further Studies and Future Careers	3(2-2-5)
	Prerequisite : 10700307 English Skill for 21 st Century or 10700308 English for Everyday Life	
	Vocabulary, expressions, and skills essential for further studies and future careers.	
	(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)	

4. กลุ่มการคิดคำนวณ การใช้เหตุผลและเทคโนโลยี

10700401	การรู้สารสนเทศ	3(2-2-5)
	วิชาบังคับก่อน : ไม่มี	
	การรู้สารสนเทศ แหล่งสารสนเทศ ทรัพยากรสารสนเทศ การค้นคว้าและการใช้สารสนเทศ การเลือกและการประเมินสารสนเทศ ทั้งในรูปแบบสิ่งพิมพ์และออนไลน์ สังคมสารสนเทศ การอ้างอิงตามหลักวิชาการทั้งสิ่งพิมพ์และออนไลน์	
	(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)	
10700401	Information Literacy	3(2-2-5)
	Prerequisite : None	
	Information literacy, Information sources, information resources, Research and information use, information selection and evaluation, Printed and online. Information society, Academic referencing, printed and online resources.	
	(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)	
10300402	การใช้ชีวิตในสังคมดิจิทัล	3(2-2-5)
	วิชาบังคับก่อน : ไม่มี	
	ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดเกี่ยวกับความเข้าใจและการใช้ดิจิทัล สิทธิและความรับผิดชอบการใช้ชีวิตในสังคมดิจิทัล ความสำคัญของข้อมูลสารสนเทศ การเข้าถึงแหล่งข้อมูล การพัฒนาทักษะในการสืบค้นและอ้างอิงข้อมูล การใช้และจัดการสารสนเทศได้อย่างถูกต้องและมีประสิทธิภาพ และมีวิจารณ์ญาณ ตระหนักในจรรยาบรรณและผลกระทบที่มีต่อบุคคลและสังคม รวมทั้งกฎหมายที่เกี่ยวข้อง	
	(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)	
10300402	Living in Digital Society	3(2-2-5)
	Prerequisite : None	
	Study about digital literacy concept, rights and responsibilities, the life patterns in digital society, importance of ICT data, access to sources, development of	

searching and referencing skills, and appropriate use of ICT. Study the computer crime act and follow with discretion and ethics.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10300403 โปรแกรมสำเร็จรูปเพื่อการศึกษา 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ศึกษาเกี่ยวกับการใช้โปรแกรมประยุกต์ที่ใช้งานแพร่หลายเพื่อการศึกษา ได้แก่ โปรแกรมการประมวลผลคำ โปรแกรมตารางคำนวณ โปรแกรมนำเสนอผลงาน และโปรแกรมอื่นๆ ที่น่าสนใจ รวมทั้งการทำความเข้าใจหน้าที่การทำงานของแต่ละโปรแกรม และ การเลือกเครื่องมือที่เหมาะสมในการทำงาน

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10300403 Educational Software 3(2-2-5)

Prerequisite : None

Study about the use of widely used applications for education, including word processing programs spread sheet program, presentation program and other interesting programs. Understand the functions of each tool. Target the right tools for the tasks you have to perform.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10300404 การตัดสินใจในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ความหมายของการตัดสินใจ กระบวนการตัดสินใจ ข้อมูลและสารสนเทศ การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น การตัดสินใจภายใต้ความแน่นอน การตัดสินใจภายใต้ความเสี่ยง การตัดสินใจภายใต้ความไม่แน่นอนสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจ

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10300404 Decision in Daily Life 3(3-0-6)

Prerequisite : None

Definition of decision, decision process, data and information, basic data analysis, decision making under certainty, decision making under risk, decision making under uncertainty, information for decision.

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

10300405 การคำนวณทางธุรกิจและการลงทุนสำหรับผู้ประกอบการยุคใหม่ 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ความรู้เบื้องต้นสำหรับผู้ประกอบการยุคใหม่ การคำนวณอัตราดอกเบี้ย การคำนวณภาษีมูลค่าของเงินและเงินงวด การคำนวณสินเชื่อ การวิเคราะห์จุดคุ้มทุน ผลตอบแทนและความเสี่ยงจากการลงทุน ค่าเสื่อมราคา แหล่งเทคโนโลยีสารสนเทศทางธุรกิจและการลงทุน การใช้โปรแกรมสำเร็จรูปช่วยในการคำนวณ กรณีศึกษาและการประยุกต์ใช้ แก้ปัญหาทางธุรกิจและการลงทุนของผู้ประกอบการ

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10300405 Business and Investment Calculations for Modern Entrepreneurs 3(2-2-5)

Prerequisite : None

Basic knowledge for modern entrepreneurs; interest rate calculation; tax calculation; value of money and annuity; loan calculation, break-even point analysis; return and investment risk; depreciation; information technology for business and investment resources; using Package Software helps to calculate. Case studies and application of business solutions and entrepreneurial investment

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10400406 นานาสาระเกี่ยวกับอาหารและยา 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ความสำคัญของอาหาร วัฒนธรรมการบริโภคอาหาร การใช้เทคโนโลยีกับอาหารในชีวิตประจำวัน การใช้ประโยชน์จาก อาหารนอกเหนือจากการบริโภค การให้บริการด้านอาหาร ธุรกิจอาหารขนาดเล็ก การตลาดอาหาร โลจิสติกส์และซัพพลายเชน เกสซ์โภชนาภัณฑ์และอาหารฟังก์ชัน ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับยา อันตรายจากการใช้ยา ความรู้เกี่ยวกับยาเสพติด ติดให้โทษ สิทธิของผู้บริโภคและการคุ้มครองผู้บริโภคทางอาหารและยา

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10400406 General Aspects of Food and Drug 3(3-0-6)

Prerequisite : None

Importance of food; food consumption culture; technological applications to food in everyday life; use of food beyond consumption; nutritional service; small food enterprise and marketing; logistics and supply chain; nutraceuticals; general knowledge of medicine dosage and its danger and drug; consumers' rights and protection on nutrition and medicine.

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

10400407 ทักษะดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

แพลตฟอร์มการเรียนรู้ล่าสุด ทักษะดิจิทัลสำหรับเครื่องมือเพิ่มประสิทธิภาพสำนักงานในที่ทำงาน โซเชียลมีเดียและเครื่องมือที่ทันสมัยสำหรับธุรกิจออนไลน์ เทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น โดรน หุ่นยนต์ ความจริงเสมือน และปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในศตวรรษที่ 21 ความปลอดภัยทางไซเบอร์และการป้องกันข้อมูล การรู้เท่าทันดิจิทัลทางสังคมในการสื่อสารผ่านโซเชียลมีเดีย

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10400407 Digital Skills in 21st Century 3(3-0-6)

Prerequisite : None

Latest online learning platforms. Digital skills for office productivity tools in workplace. Social media and modern tools for online business. Modern technologies including drones, robots, virtual reality, and Artificial Intelligence (AI) in the 21st century. Cybersecurity and data protection. Socialized digital literacy in social media communication.

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

10400408 อาหารและเทคโนโลยี 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

องค์ประกอบของอาหารและคุณค่าทางโภชนาการของแต่ละองค์ประกอบ การเปลี่ยนแปลงของอาหาร เทคโนโลยียืดอายุ การเก็บและแปรรูปอาหาร เทคโนโลยีการบรรจุอาหาร เทคโนโลยีกับการจัดเก็บและการกระจายสินค้าอาหาร เทคโนโลยีการจัดการของเหลือในอุตสาหกรรมอาหาร

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10400408 Food and Technology 3(3-0-6)

Prerequisite : None

Food compositions and their nutrition, Food changes, Technology for food preservation and processing, Food packaging technology, Technology for food product storation and distribution, Technology for waste management in food industry

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

10300409 คณิตศาสตร์เพื่อชีวิตสมัยใหม่ 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ธรรมชาติของคณิตศาสตร์ คณิตศาสตร์ในทางการเงิน วิทยาศาสตร์ธรรมชาติและศิลปะ วิทยาศาสตร์การตัดสินใจ และเทคโนโลยีการสื่อสาร คณิตศาสตร์เพื่อควมมีประสิทธิภาพ และการประยุกต์ใช้สำหรับการใช้ชีวิต การทำงาน และปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเกษตร

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10300409 Mathematics for Modern Life 3(3-0-6)

Prerequisite : None

The nature of mathematics; Mathematics in Finance, Natural Sciences and the Arts, Decision Sciences, and Communication Technologies; Mathematics for Efficiency; and Applications for living, working and including agricultural problems.

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

10300410 ความฉลาดรู้ด้านวิทยาศาสตร์สำหรับโลกสมัยใหม่ 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

การวิจารณ์สารสนเทศเชิงปริมาณทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี วิธีการทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์ ศักยภาพและข้อจำกัดของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี การให้เหตุผลทางสถิติ เพื่ออธิบายและแปลผลข้อมูลและการประยุกต์ใช้ทักษะการให้เหตุผลเชิงวิเคราะห์ทางวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์กับประเด็นเหตุการณ์สำคัญในโลกปัจจุบัน

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10300410 Scientific Literacy for the Modern World 3(3-0-6)

Prerequisite : None

Critique quantitative scientific and technological information, Scientific and Mathematical methods, Potential and limitations of science and technology, Statistical reasoning to describe and interpret data presented in daily life, and Applying critical mathematical and scientific reasoning skills through the issues drawn from the real world and current events.

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

10300411 วิทยาศาสตร์เพื่อชีวิต 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

เป็นการศึกษาวิทยาศาสตร์โดยรวมที่มีผลกระทบต่อชีวิตทั้งบวกและลบบทบาท

วิทยาศาสตร์ ต่อชีวิตมนุษย์และเอกภพ ภูมิอากาศและภัยพิบัติ พลังงานกับชีวิตประจำวัน มนุษย์ สิ่งแวดล้อมและปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม เคมีในอาหาร ผลิตภัณฑ์เคมีในชีวิตประจำวัน เทคโนโลยีชีวภาพ ในชีวิตประจำวัน สิ่งมีชีวิตดัดแปลงพันธุกรรมและผลกระทบ คณิตศาสตร์ในชีวิตประจำวัน คณิตศาสตร์ เพื่อการตัดสินใจในสังคมยุคใหม่ สถิติในชีวิตประจำวัน เทคโนโลยีสารสนเทศในชีวิตประจำวัน เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสนับสนุนสังคม

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10300411 Science for Life 3(2-2-5)

Prerequisite : None

This course emphasizes on positive and negative impact of science to life; roles of science on human and universe; weather and disaster; energy in everyday life ; Human environment and environmental issues; food chemistry; food industry; pollution and prevention; biotechnology in everyday life; genetically. Modified organism and its impact; Mathematics in everyday life; Mathematics for decision making in modern era; Statistics on daily basis; information technology and way of life; and information technology for social cooperation.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10300412 การพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

กระบวนการเรียนรู้ธรรมชาติของมนุษย์ตั้งแต่ยุคแรกเริ่ม วิวัฒนาการของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ก่อให้เกิดเศรษฐกิจในยุคต่างๆ ได้แก่ ยุคแห่งการเกษตร (Agriculture Economy) ยุคอุตสาหกรรม (Industrial Economy) ยุคสารสนเทศ (Information Economy) ยุคแห่งโมเลกุล Molecular Economy) นาโนเทคโนโลยี การพัฒนาการของวิทยาศาสตร์ในด้านบริการเพื่อชีวิตประจำวัน การพัฒนาด้านวัสดุศาสตร์ โลหะ เซรามิก พอลิเมอร์ สิ่งทอและด้านอื่น ๆ การค้นคว้าด้านสมุนไพรและการให้ความสำคัญกับภูมิปัญญาท้องถิ่นสู่อุตสาหกรรมยาในอนาคต ชีวสารสนเทศทางด้านการเกษตรและอุตสาหกรรม พัฒนาการด้านจีโนมมนุษย์และชีวสารสนเทศ โปรตีนและการประยุกต์ใช้ทางการแพทย์ เทคโนโลยีฉลาด ปัญญาประดิษฐ์ และการบูรณาการวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10300412 Development of Science and Technology 3(2-2-5)

Prerequisite : None

This course emphasizes on learning process of human on nature and evolution of Science and technology that makes up of various economic eras i.e. agriculture economy, industrial economy, information economy, and molecular economy. It also focuses on nanotechnology and scientific development for everyday life science, development of materials science , metal , ceramic, polymer, fabric and other fields. Researching herbs To cater to the local pharmaceutical industry in the future, bioinformatics, agriculture and industry, development of human genomics and bioinformatics, protein and medical applications, smart technology, artificial intelligence and the integration of science and technology.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10300413 วิทยาศาสตร์รอบตัวในศตวรรษที่ 21 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

พัฒนาทักษะศตวรรษที่ 21 เช่นการแสดงความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม การคิดอย่างมีวิจารณญาณ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกับผู้อื่น เป็นต้น และประยุกต์ใช้ทักษะศตวรรษที่ 21 ในชีวิตประจำวัน เกี่ยวกับวิทยาศาสตร์ของพอลิเมอร์ สิ่งทอ และของรอบตัว วิทยาศาสตร์เคมีภัณฑ์และเทคโนโลยีเพื่อสุขภาพ พลังงานและการเกษตร เทคโนโลยีโลหกรรม ผลิตภัณฑ์แก้วและเซรามิกส์

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10300413 Science in Daily Life for 21st Century Skill 3(2-2-5)

Prerequisite : None

Development of 21st Century skills, for instance creativity, critical thinking, communication and collaboration. Applying the 21st Century skills in daily life, for example, polymer and textile products in daily life, chemical products and health technology, energy and agricultural products, metallurgy technology, and ceramic-glass products.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

5. กลุ่มการเป็นผู้ประกอบการ

10500501 เศรษฐศาสตร์เพื่อชีวิตประจำวันและการประกอบการ 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

การศึกษาเกี่ยวกับความหมาย ความสำคัญของเศรษฐศาสตร์เพื่อชีวิตประจำวันและการประกอบการที่เกี่ยวข้องกับเศรษฐกิจในชีวิตประจำวัน วิวัฒนาการทางเศรษฐกิจ ภาวะเงินเฟ้อ เงินฝืด ปัจจัยการผลิต บทบาททางเศรษฐกิจของภาครัฐที่มีผลกระทบต่อชีวิตประจำวัน เศรษฐกิจที่เกี่ยวข้องกับการเงินการคลัง และการวางแผนทางการเงินเพื่อการประกอบการ เพื่อให้เกิดวิธีคิดต่อการเข้าใจและสามารถปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลงของภาวะเศรษฐกิจในชีวิตประจำวันได้ และสามารถพัฒนาใช้เป็นแนวคิดในการประกอบธุรกิจอันนำไปสู่การเป็นเจ้าของกิจการในอนาคตได้

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10500501 Economics in Daily Life and Operations 3(3-0-6)

Prerequisite : None

This course aims to study the meaning and important of Daily Life and Operation Economics. Economy Evolution, Inflation, Deflation, Production Factors, Government roles in daily life economy, financial economics and financial planning for operation are also included. This course will help to understand and adapt the daily life behaviors follow to the economy changes as well as able to apply knowledge for operating their own businesses in the future.

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

10400502 ผู้ประกอบการนวัตกรรมทางการเกษตร 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

แนวคิด องค์ความรู้ และทักษะการเป็นผู้ประกอบการใหม่เพื่อประกอบธุรกิจนวัตกรรมเกษตร การบริหารจัดการนวัตกรรม กฎหมายธุรกิจนวัตกรรม การจัดการทรัพย์สินทางปัญญา แหล่งทุนสำหรับผู้ประกอบการนวัตกรรม ผู้ประกอบการธุรกิจเพื่อสังคม ผู้ประกอบการขององค์กรแบบจำลองการดำเนินธุรกิจนวัตกรรม และตัวอย่างธุรกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10400502 Agripreneur 3(2-2-5)

Prerequisite : None

Agripreneurial concepts, knowledges and skills for agtech startups, innovation management, innovative regulation, intellectual property management, startup

fundraising, social entrepreneurship, corporate entrepreneurship, business models and example for startup and innovation-driven enterprise.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10200503 การประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางธุรกิจ 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

โปรแกรมสำเร็จรูปที่ใช้ทางธุรกิจ ประโยชน์ ข้อดี ข้อเสียและหลักการทำงานโดยทั่วไปของโปรแกรมสำเร็จรูป โดยจะศึกษาโปรแกรมสำเร็จรูปในกลุ่มของการประมวลผลคำ การทำงานโดยใช้กระดานตาราง (Worksheet) และการสร้างงานเพื่อนำเสนองานในลักษณะต่างๆ ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีด้วยโปรแกรมสำเร็จรูปทางธุรกิจที่สามารถส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการ

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10200503 Application of Business Software Packages 3(2-2-5)

Prerequisite : None

Introduction to standard software programs for business, costs and benefits, and principles of the programs with emphases on word-processing, worksheet and Create presentation with program business application software programs. The application of technology with business software packages that can promote entrepreneurship.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10200504 การเป็นผู้ประกอบการ 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ศึกษาความหมายและแนวคิดของการเป็นผู้ประกอบการ คุณลักษณะและแรงบันดาลใจในการเป็นผู้ประกอบการ การคัดเลือกธุรกิจที่เหมาะสมกับผู้ประกอบการและการตั้งเป้าหมายรวมถึงศึกษาภาพรวมของการเขียนแผนธุรกิจ

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10200504 Entrepreneurship 3(2-2-5)

Prerequisite : None

Study the meaning, concept and mindset of entrepreneurship, including entrepreneurial characteristics and inspiration. Screening the right business for the entrepreneur and goals setting, including studying of the overview of writing a business plan.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10200505 การตลาดบนสมาร์ทโฟน 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ศึกษาหลักการพื้นฐานการทำการตลาดโดยใช้สมาร์ทโฟน ความก้าวหน้าของการตลาดดิจิทัล หลักการและตัวอย่างในการทำการตลาดโดยเครื่องมือการทำการตลาดโดยเนื้อหา (Content Marketing), เว็บไซต์, สื่อสังคมออนไลน์, การทำการตลาดด้วยอีเมล, การทำการตลาดจากประสบการณ์ของผู้บริโภค และปัญญาประดิษฐ์ (Experience Marketing & AI), แอปพลิเคชันเฉพาะของผลิตภัณฑ์ (Super App), เว็บไซต์สื่อกลางการติดต่อซื้อ-ขาย, ผู้มีอิทธิพลทางความคิดและ ประชาสัมพันธ์ออนไลน์

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10200505 Marketing on Smartphone 3(3-0-6)

Prerequisite : None

Learn the basics of marketing using smartphones. The advancement and trend of digital. Marketing principles and examples of marketing by content marketing, website, social media, e-mail marketing, consumer experience marketing and artificial intelligence (Experience Marketing & AI), super application, web site, E-marketplace, influencer and Online PR.

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

10200506 การวางแผนการเงินในชีวิตประจำวัน 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

ศึกษาถึงความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการบันทึกรายรับ รายจ่าย และงบการเงินส่วนบุคคล การออม การจัดหาแหล่งเงินทุน การขอสินเชื่อ การคำนวณดอกเบี้ย การลงทุน การสร้างความมั่งคั่งส่วนบุคคล

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10200506 Financial Planning for Daily Life 3(3-0-6)

Prerequisite : None

Learn the basics of recording income, expenditures and personal financial statements, saving, financing, loan application, calculating investment interest and personal wealth creating.

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

10200507 ภาษีอากรสำหรับผู้ประกอบการ 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

บทบาทของการภาษีอากรต่อองค์กรธุรกิจ ความสำคัญของภาษีอากรสำหรับผู้ประกอบการ หลักเกณฑ์ กฎหมาย วิธีการประเมิน และการจัดเก็บภาษีอากรของผู้ประกอบการ ซึ่งได้แก่ ภาษีเงินได้บุคคลธรรมดา ภาษีเงินได้หัก ณ ที่จ่าย ภาษีธุรกิจเฉพาะ ภาษีมูลค่าเพิ่ม ภาษีเงินได้นิติบุคคล อากรแสตมป์ และภาษีท้องถิ่นอื่นๆ

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10200507 Taxation for Entrepreneurship 3(3-0-6)

Prerequisite : None

Role of taxation for business organization; an important of taxation for entrepreneur; regulations; laws, evaluation and collection of taxes for entrepreneurship including, personal income tax, withholding tax, special business tax, value added tax, corporate income tax, stamp duty, and other related taxes

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

คำอธิบายรายวิชาในหมวดวิชาเฉพาะ

1. กลุ่มวิชาแกน

- | | | |
|-----------------|---|-----------------|
| 10802101 | ภาพยนตร์ 101
วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
องค์ประกอบภาพยนตร์ในด้านสุนทรียะ ภาพ เสียง การเคลื่อนไหว มุมกล้อง การตัดต่อ ที่ประกอบสร้างขึ้นเป็น ภาษาภาพยนตร์ แนวโน้มทางศิลปะและรสนิยมของยุคสมัย
(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์) | 3(3-0-6) |
| 10802101 | Film 101
Prerequisite : None
Aesthetic elements of film; image, sound, movement, camera angles, and editing; constructing the language of cinema; artistic trends and aesthetic sensibilities of each era.
(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week) | 3(3-0-6) |
| 10802102 | เทคโนโลยีมีัลติมีเดีย
วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
หลักการ องค์ประกอบสำคัญของเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย และสื่อดิจิทัล วิวัฒนาการที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรม การทำความเข้าใจคุณลักษณะและบทบาทของสื่อดิจิทัลในการสื่อสารยุคใหม่ การผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น เสียง ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว การสร้างปฏิสัมพันธ์ สร้างสรรค์ถ่ายทอดเนื้อหาอย่างมีประสิทธิภาพ ประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์และงานด้านภาพยนตร์ดิจิทัล
(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์) | 3(2-2-5) |
| 10802102 | Multimedia Technologies
Prerequisite : None
Study the foundations and components of multimedia technology and digital media, focusing on their evolution and impact on society and culture. Emphasis is placed on the role of digital media in modern communication, combining sound, images, video, and interactivity to deliver content effectively. Applications include creative media design and digital film production.
(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week) | 3(2-2-5) |

- 10802103 การสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยเทคนิคภาพ 2 มิติ 3(2-2-5)**
 วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
 หลักการ เทคนิค และกระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวแบบ 2 มิติ การออกแบบตัวละคร การสร้างสตอรี่บอร์ด การเคลื่อนไหวพื้นฐาน การจัดองค์ประกอบภาพ การใช้ซอฟต์แวร์สำหรับงานแอนิเมชันสองมิติ ฝึกปฏิบัติการสร้างสรรค์ชิ้นงานแอนิเมชัน 2 มิติที่สามารถนำเสนอแนวคิดเรื่องราวและสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ
 (บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)
- 10802103 2D Animation 3(2-2-5)**
 วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
 Study the principles, techniques, and processes of creating 2D animation, including character design, storyboarding, basic motion, and composition. Learn to use software for 2D animation and practice producing creative works that effectively present ideas, stories, and communication.
 (Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)
- 10802104 หลักการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ 3(3-0-6)**
 วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
 หลักการ แนวคิด และองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ทฤษฎีการออกแบบ การใช้สี รูปทรง องค์ประกอบศิลป์ การสื่อสารด้วยภาพและตัวอักษร กระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อมัลติมีเดีย สื่อโฆษณา สื่อดิจิทัล และงานนำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ
 (บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)
- 10802104 Principles of Creative Media Design 3(3-0-6)**
 Prerequisite : None
 Study the principles, concepts, and fundamentals of creative media design, including design theory, color, form, and visual composition. Explore visual and typographic communication, creative thinking processes, and their applications in producing multimedia, advertising, digital media, and diverse presentation formats.
 (Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

- 10802105 การกำกับภาพในงานภาพยนตร์ 3(2-2-5)**
 วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
 หลักการพื้นฐานของการถ่ายภาพยนตร์ ในด้านศิลปะและเทคนิค องค์ประกอบภาพ แสงเงา สี มุมกล้อง การเคลื่อนกล้อง และการเลือกใช้อุปกรณ์ถ่ายทำเบื้องต้น การเล่าเรื่องผ่านภาพเคลื่อนไหวอย่างมีสุนทรียะ การมองภาพเชิงภาพยนตร์
 (บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)
- 10802105 Cinematography 3(2-2-5)**
 Prerequisite : None
 Fundamental principles of filmmaking in art and technique; visual composition, light, shadow, color, camera angles, and camera movement; introduction to basic cinematography equipment; storytelling through moving images with aesthetic expression; cinematic ways of seeing.
 (Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)
- 10802106 ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการออกแบบภาพยนตร์และสื่อสร้างสรรค์ 3(3-0-6)**
 วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
 หลักการ การประยุกต์ใช้ปัญญาประดิษฐ์ในการสร้างสรรค์งานภาพยนตร์และสื่อสร้างสรรค์ การใช้ AI เพื่อการออกแบบงานภาพ เสียง บท การเล่าเรื่องเชิงดิจิทัล การสร้างเนื้อหาแบบอัตโนมัติ การผลิตสื่อมัลติมีเดียเชิงสร้างสรรค์ การบูรณาการเทคโนโลยี AI กับกระบวนการออกแบบสื่อร่วมสมัย
 (บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)
- 10802106 AI For Film & Media Design 3(3-0-6)**
 Prerequisite : None
 Explore the principles and applications of artificial intelligence in creative media and film production. Topics include AI-driven design for visuals, sound, scripts, and digital storytelling, automated content creation, and the integration of AI technologies into contemporary media design and multimedia production.
 (Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

10802107 จริยธรรมสื่อและทรัพย์สินทางปัญญา 3(3-0-6)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

จริยธรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อดิจิทัลและทรัพย์สินทางปัญญา กฎหมายลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร เครื่องหมายการค้า สิทธิส่วนบุคคล การคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล จริยธรรมทางวิชาชีพ วิเคราะห์กรณีศึกษา ปัญหาทางกฎหมายร่วมสมัยที่เกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ทัศนคติรู้ถึงความรับผิดชอบในการผลิตและเผยแพร่สื่ออย่างถูกต้องตามกฎหมายและมีจริยธรรม

(บรรยาย 3 ชั่วโมง ปฏิบัติ 0 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 6 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10802107 Digital Ethics & Copyright 3(3-0-6)

Prerequisite : None

Study ethics related to digital media and intellectual property, including copyright, patents, trademarks, privacy rights, and personal data protection. Topics cover professional ethics, analysis of contemporary legal case studies in digital filmmaking and creative media design, and fostering awareness of legal and ethical responsibilities in media production and distribution.

(Lecture 3 hours, Practice 0 hour, Self Study 6 hours/week)

1. กลุ่มวิชาเฉพาะบังคับ

10802211 การแสดงสำหรับภาพยนตร์ 1 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

การใช้ร่างกาย น้ำเสียง อารมณ์ และจินตนาการในการถ่ายทอดตัวละคร กระบวนการสร้างบทบาท (Character Building) การทำความเข้าใจบทภาพยนตร์ การตีความเจตนาารมณ์ของผู้กำกับ การทำงานร่วมกับทีมงานและนักแสดงคนอื่น ๆ ความเข้าใจในศาสตร์การแสดงเชิงภาพยนตร์

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10802211 Acting for Film1 3(2-2-5)

Prerequisite : None

Use of body, voice, emotion, and imagination in character portrayal; character building process; understanding screenplays; interpreting the director's vision; collaboration with crew and fellow actors; understanding the art of cinematic performance.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10802212 การเขียนบทภาพยนตร์ 3 (2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

กระบวนการเขียนบทภาพยนตร์อย่างเป็นระบบ การใช้ภาษาภาพยนตร์เพื่อสื่อสารความคิดสร้างสรรค์ โครงสร้างการเล่าเรื่อง การพัฒนาตัวละคร การสร้างบทสนทนา และการออกแบบฉาก (บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10802212 Film Screenwriting **3 (2-2-5)**

Prerequisite : None

Systematic process of screenplay writing; use of film language to communicate creative ideas; narrative structure; character development; dialogue creation; scene design.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10802213 การผลิตและการจัดการกองถ่ายภาพยนตร์ 1 **3 (2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

หลักการเบื้องต้นการผลิตภาพยนตร์และการจัดการกองถ่ายภาพยนตร์อย่างเป็นระบบ โครงสร้างการทำงานในกองถ่าย บทบาทหน้าที่ของทีมงานในแต่ละตำแหน่ง ขั้นตอนการเตรียมงานก่อนถ่ายทำ การวางแผนการผลิต การทำตารางถ่ายทำ และการจัดการทรัพยากรเบื้องต้น การทำงานร่วมกันเป็นทีม การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การสร้างวินัยในการทำงานกองถ่ายภาพยนตร์ระดับมืออาชีพ

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10802213 Film Production & Management 1 **3 (2-2-5)**

Prerequisite : None

Fundamentals of film production and systematic film set management; structure of film set operations; roles and responsibilities of crew members; pre-production planning and preparation; production scheduling and basic resource management; teamwork and collaboration; problem-solving on set; developing discipline in professional film set practices.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10802231 การสื่อสารการตลาดดิจิทัล **3 (2-2-5)**

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

การวิเคราะห์การตลาดกลยุทธ์ ทักษะสื่อสารการตลาดดิจิทัล พัฒนาทักษะใหม่ในการวางแผนและดำเนินการแคมเปญการสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ กระบวนการออกแบบคุณค่าให้สินค้า บริการ การคิดเชิงออกแบบ เพื่อพัฒนาการตลาดเชิงโต้ตอบที่เน้นลูกค้าเป็นหลัก

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

- 10802231 Digital Marketing Communication 3 (2-2-5)**
 Prerequisite : None
 Focus on strategic marketing analysis and digital marketing communication skills, with an emphasis on developing new competencies in planning and executing integrated marketing communication campaigns. Explore value design for products and services, applying design thinking to create customer-centered interactive marketing.
 (Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)
- 10802232 เทคโนโลยีสำหรับการตลาด 3(2-2-5)**
 วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
 หลักการ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในงานด้านการตลาด ระบบข้อมูลการตลาด แพลตฟอร์มดิจิทัล เครื่องมือวิเคราะห์ นวัตกรรมเทคโนโลยีที่สนับสนุนการตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ เพื่อเสริมสร้างประสิทธิภาพและความสำเร็จเปรียบเทียบการแข่งขันในยุคเศรษฐกิจดิจิทัล
 (บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)
- 10802232 Marketing Technology 3(2-2-5)**
 Prerequisite : None
 Study the principles and applications of digital technology in marketing, including marketing information systems, digital platforms, analytical tools, and technological innovations that support strategic decision-making to enhance efficiency and competitive advantage in the digital economy.
 (Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)
- 10802233 การสร้างแบรนด์สื่อและภาพยนตร์ 3(2-2-5)**
 วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
 หลักการ แนวคิด กระบวนการสร้างแบรนด์สำหรับสื่อและภาพยนตร์ การบูรณาการองค์ความรู้ด้านการสื่อสาร การตลาด ศิลปะการเล่าเรื่อง เพื่อสร้างเอกลักษณ์ อัตลักษณ์ และคุณค่าของแบรนด์ที่ชัดเจนและแตกต่าง
 (บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

- 10802233 Media & Film Branding 3(2-2-5)**
 Prerequisite : None
 Study the principles, concepts, and processes of brand creation for media and film. Emphasis is placed on integrating communication, marketing, and storytelling to build a clear, distinctive brand identity and value.
 (Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)
- 10802234 แนวโน้มสื่อดิจิทัลสำหรับอนาคต 3(2-2-5)**
 วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
 พัฒนาการของสื่อดิจิทัล วิเคราะห์แนวโน้มใหม่ทั้งในระดับโลกและระดับภูมิภาค การวิเคราะห์พลวัตทางเทคโนโลยี สังคม และวัฒนธรรม เครื่องมือด้านการมองอนาคต การพัฒนารอบแนวคิดเชิงกลยุทธ์ที่มีจริยธรรมและสร้างสรรค์สำหรับการสื่อสารในศตวรรษที่ 21
 (บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)
- 10802234 Digital Media Trends for the Future 3(2-2-5)**
 Prerequisite : None
 Study the evolution of digital media and analyze emerging global and regional trends. Explore the dynamics of technology, society, and culture through futures-thinking tools, while developing ethical and creative strategic frameworks for 21st-century communication.
 (Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)
- 10802314 การผลิตและการจัดการกองถ่ายภาพยนตร์ 2 3 (2-2-5)**
 วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
 การจัดการกองถ่ายและการผลิตในระดับที่ซับซ้อนและเป็นมืออาชีพ การวางแผนการผลิตเชิงลึก การบริหารงบประมาณและทรัพยากร การจัดการโลจิสติกส์และตารางถ่ายทำ การดูแลความปลอดภัยในกองถ่าย การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้กำกับ ผู้อำนวยการสร้าง และทีมงานในระดับอุตสาหกรรม
 (บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)
- 10802314 Film Production & Management 2 3 (2-2-5)**
 Prerequisite : None
 Advanced and professional-level film set management and production; in-depth production planning; budgeting and resource management; logistics and production

scheduling; on-set safety management; communication and collaboration with directors, producers, and industry-level crews.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10802315 การแสดงสำหรับภาพยนตร์ 2 3 (2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

การควบคุมอารมณ์และพลังการแสดงให้สอดคล้องกับมุมกล้องและการกำกับ การปรับตัวให้เข้ากับบทบาทที่หลากหลาย การวิเคราะห์ตัวละครเชิงลึก กระบวนการ Casting และการ Fitting การเตรียมความพร้อมสำหรับการทำงานจริงในกองถ่าย การทำงานร่วมกับผู้กำกับ ทีมงาน และนักแสดงอื่น ๆ

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10802315 Acting for Film 2 3 (2-2-5)

Prerequisite : None

Controlling emotion and performance energy in alignment with camera angles and direction; adapting to diverse roles; in-depth character analysis; casting and fitting processes; preparation for on-set production; collaboration with directors, crew, and fellow actors.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10802351 การออกแบบประสบการณ์เชิงโต้ตอบ 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

หลักการ แนวคิด กระบวนการออกแบบประสบการณ์เชิงโต้ตอบผ่านสื่อดิจิทัลและงานอีเวนต์ การสร้างปฏิสัมพันธ์ การมีส่วนร่วมของผู้ใช้/ผู้เข้าร่วมกิจกรรม การออกแบบส่วนต่อประสานผู้ใช้ ประสบการณ์ผู้ใช้ การเล่าเรื่องเชิงโต้ตอบ การผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัล เช่น AR/VR, Projection Mapping, Immersive Media เข้ากับงานอีเวนต์ นิทรรศการ และกิจกรรมสร้างสรรค์ การสร้างคุณค่า ประสบการณ์ที่น่าจดจำ การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ ฝึกปฏิบัติการพัฒนาโครงการจริงทั้งในรูปแบบสื่อดิจิทัลและการออกแบบประสบการณ์ในงานอีเวนต์

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10802351 Virtual World Creating 3(2-2-5)

Prerequisite : None

Study the principles, concepts, and processes of designing interactive experiences through digital media and events. Topics include user interaction and

engagement, UI/UX design, interactive storytelling, and the integration of AR/VR, projection mapping, and immersive media into events, exhibitions, and creative activities. Practical projects focus on creating meaningful value, memorable experiences, and effective communication in both digital media and event-based contexts.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10802352 การผลิตภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ สำหรับภาพยนตร์ดิจิทัล 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

หลักการ กระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหว 3 มิติสำหรับงานภาพยนตร์ดิจิทัล การออกแบบโมเดล การจัดแสง วัสดุและพื้นผิว การเคลื่อนไหวของตัวละคร การใช้กล้องเสมือน การจำลองสภาพแวดล้อม การเรนเดอร์และการทำหลังการผลิต ฝึกปฏิบัติการสร้างผลงานแอนิเมชัน 3 มิติที่สามารถนำไปใช้ประกอบการเล่าเรื่องในภาพยนตร์ดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์อื่น ๆ

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10802352 3D Animation for Digital Film Production 3(2-2-5)

Prerequisite : None

Study the principles and processes of 3D animation for digital film, including modeling, lighting, materials and textures, character animation, virtual cameras, environment simulation, rendering, and post-production. Practical projects focus on creating 3D animation works that enhance storytelling in digital films and other creative media.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10802353 การสร้างสรรค์และออกแบบพอร์ตโฟลิโอ 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

หลักการ กระบวนการสร้างสรรค์พอร์ตโฟลิโอ การนำเสนอผลงานด้านการออกแบบและสื่อสร้างสรรค์ การวิเคราะห์และคัดเลือกผลงาน การจัดลำดับ การออกแบบรูปแบบการนำเสนอทั้งในสิ่งพิมพ์และสื่อดิจิทัล การใช้เทคนิคการเล่าเรื่อง การสร้างอัตลักษณ์ ฝึกปฏิบัติการจัดทำพอร์ตโฟลิโอที่สามารถใช้ในการศึกษาต่อ สมัครงาน หรือประกวดแข่งขันได้จริง

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10802353 Creative Portfolio Design 3(2-2-5)

Prerequisite : None

Study the principles and processes of creating a professional portfolio for design and creative media. Topics include work analysis and selection, sequencing,

presentation design in print and digital formats, storytelling techniques, and identity building. Practical training focuses on producing portfolios suitable for further study, job applications, or competitions.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10802354 การสื่อสารนวัตกรรมเพื่อการเกษตร 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

หลักการ แนวคิด วิธีการสื่อสารนวัตกรรมด้านการเกษตร การถ่ายทอดความรู้ เทคโนโลยี องค์ความรู้ใหม่สู่เกษตรกร ชุมชน และผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง การสื่อสารผ่านสื่อดั้งเดิมและสื่อดิจิทัล การออกแบบสื่อสร้างสรรค์เพื่อเกษตร การเล่าเรื่อง การประชาสัมพันธ์เชิงกลยุทธ์ ฝึกปฏิบัติการผลิตสื่อและ กิจกรรมสื่อสารที่เหมาะสมกับบริบททางการเกษตร

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10802354 Communication for Agricultural Innovation 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

Study the principles, concepts, and methods of communicating agricultural innovations, including the transfer of knowledge, technologies, and new practices to farmers, communities, and stakeholders. Topics include traditional and digital media communication, creative media design for agriculture, storytelling, and strategic public relations. Practical training focuses on producing media and communication activities tailored to agricultural contexts.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

1. หมวดวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพ

10802494 สหกิจศึกษา 1 หรือ 6

วิชาบังคับก่อน: ตามเงื่อนไขของสาขาวิชา และผ่านการอบรมเตรียม (ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)
ความพร้อมก่อนไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมง

การปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาที่ศึกษาเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ เพื่อให้ให้นักศึกษาได้เรียนรู้สภาพแวดล้อมการทำงานจริง ฝึกทักษะการทำงานร่วมกับบุคลากรในองค์กร และนำความรู้ทางวิชาการไปประยุกต์ใช้ในระดับเบื้องต้น จัดทำบันทึกการปฏิบัติงาน และรายงานผลการฝึกงาน พร้อมนำเสนอในการสัมมนาร่วมกับอาจารย์ที่ปรึกษาหรืออาจารย์นิเทศ หลังจากเสร็จสิ้นการปฏิบัติงานแล้ว

(ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)

10802494 Co-Operative Education 1**6**

Prerequisite: According to the requirements of the program, students must complete at least 30 hours of pre-cooperative education preparation training before undertaking their cooperative education placement.

(Minimum practice of 16 weeks)

Practical work experience in an organization related to the student's field of study for a period of not less than 16 weeks. This course aims to provide students with exposure to real working environments, initial professional skills, and the ability to apply academic knowledge in practice. Students are required to attend pre-training sessions, maintain work logs, prepare a report, and present their internship outcomes in a seminar with academic advisors or supervisors.

(Minimum practice of 16 weeks)

10802497 สหกิจศึกษา 2**6**

วิชาบังคับก่อน : 10802494 สหกิจศึกษา 1

(ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)

การปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาที่ศึกษาเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ ประยุกต์ความรู้และทักษะเชิงวิชาชีพอย่างเข้มข้น การวิเคราะห์และแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง การสร้างสรรค์ผลงานหรือโครงการที่มีคุณค่าต่อองค์กรและชุมชน จัดทำรายงานสหกิจศึกษาเชิงวิเคราะห์เชื่อมโยงกับทฤษฎีที่เรียนมา นำเสนอผลงานในการสัมมนาเชิงวิชาการต่ออาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์นิเทศ และผู้แทนจากสถานประกอบการ

(ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)

10802497 Co-Operative Education 2**6**

Prerequisite : 10802494 Co-Operative Education 1

(Minimum practice of 16 weeks)

Practical training in a professional workplace related to the field of study for not less than 16 weeks, Intensive application of academic knowledge and professional skills, Analysis and problem-solving in real-world situations, Creation of projects or works of value to the organization and community, Preparation of an analytical cooperative education report integrating learned theories, Presentation of outcomes in an academic seminar to advisors, supervisors, and industry representatives.

(Minimum practice of 16 weeks)

10802495 การเรียนรู้อิสระ 1 หรือ

วิชาบังคับก่อน: ไม่มี

6(ปฏิบัติไม่น้อยกว่า
16 สัปดาห์)

การวิจัย การศึกษา การฝึกงาน หรือการจัดทำโครงงานวิชาชีพในสาขาที่เกี่ยวข้อง ภายใต้การกำกับดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษา มุ่งเน้นการกำหนดหัวข้อ ศึกษาทบทวนวรรณกรรม กำหนดกรอบแนวคิดและวิธีการศึกษา จัดทำโครงร่างหรือตัวอย่างโครงการการเรียนรู้อิสระ และนำเสนอเพื่อรับข้อเสนอแนะ ส่งรายงานความก้าวหน้าและการนำเสนอเบื้องต้นภายใน 1 ภาคการศึกษา

(ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)

10802495 Independent Study 1**6**

Prerequisite: None

(Minimum practice
of 16 weeks)

Research, study, or professional project in relevant fields under the supervision of an academic advisor. The course emphasizes topic selection, literature review, conceptual framework, and methodological design. Students are required to prepare a proposal or independent study outline, present their work for feedback, and submit progress reports and preliminary presentations within one semester.

(Minimum practice of 16 weeks)

10802498 การเรียนรู้อิสระ 2 หรือ

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

6(ปฏิบัติไม่น้อยกว่า
16 สัปดาห์)

การดำเนินการวิจัยหรือโครงงานเชิงวิชาการในสาขาที่เกี่ยวข้อง โดยมุ่งเน้นการจัดทำบทความวิจัยที่มีคุณภาพตามมาตรฐานการตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ ที่ต้องดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ผล จัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์ และพัฒนาบทความวิจัยพร้อมยื่นเสนอตีพิมพ์ในวารสารวิชาการที่เกี่ยวข้อง พร้อมทั้งนำเสนอผลงานต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการ

(ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)

10802498 Independent Study 2**6**

Prerequisite : None

(Minimum practice
of 16 weeks)

Advanced cooperative education in an organization related to the student's field of study for a continuous period of not less than 16 weeks. This course emphasizes intensive application of academic knowledge and professional skills, problem-solving in real-world contexts, and the development of creative outputs or projects that contribute to the

organization and community. Students are required to prepare an analytical report integrating theory with practice and present their outcomes in an academic seminar involving advisors, supervisors, and representatives from the workplace.

(Minimum practice of 16 weeks)

- 10802496 การศึกษา หรือ ฝึกงาน หรือ ฝึกอบรมต่างประเทศ 1** **6**
 (ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)
 วิชาบังคับก่อน : ตามเงื่อนไขของสาขาวิชา และผ่านการอบรมเตรียมความพร้อมก่อนไปปฏิบัติงานสหกิจศึกษาไม่น้อยกว่า 30 ชั่วโมง
 การปฏิบัติงานจริงในสถานประกอบการที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาที่ศึกษาเป็นระยะเวลาไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ มุ่งเน้นการประยุกต์ความรู้และทักษะเชิงวิชาชีพอย่างเข้มข้น การวิเคราะห์และแก้ปัญหาจากสถานการณ์จริง การสร้างสรรค์ผลงานหรือโครงการที่มีคุณค่าต่อองค์กรและชุมชน จัดทำรายงานสหกิจศึกษาเชิงวิเคราะห์เชื่อมโยงกับทฤษฎีที่เรียนมา และนำเสนอผลงานในการสัมมนาเชิงวิชาการต่ออาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์นิเทศ และผู้แทนจากสถานประกอบการ
 (ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)

- 10802496 Overseas Study, Training, or Internship 1** **6**
 (Minimum practice of 16 weeks)
 Prerequisite : According to the requirements of the program, students must complete at least 30 hours of pre-cooperative education preparation training before undertaking their cooperative education placement.
 Study, internship, or training abroad in relevant fields, aiming to enhance students' skills, experience, and international perspectives. Students are required to prepare a study/internship/training proposal approved by an academic advisor, submit a final report, and present their learning outcomes to a committee upon completion .
 (Minimum practice of 16 weeks)

- 10802499 การศึกษา หรือ ฝึกงาน หรือ ฝึกอบรมต่างประเทศ 2** **6**
 (ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)
 วิชาบังคับก่อน : 10802494 สหกิจ 1 หรือ 10802496 การศึกษาหรือฝึกงานหรือฝึกอบรมต่างประเทศ 1
 การศึกษา ฝึกงาน หรือฝึกอบรมในต่างประเทศในสาขาที่เกี่ยวข้อง โดยมุ่งเน้นการประยุกต์และบูรณาการความรู้เชิงลึก การวิเคราะห์เปรียบเทียบมาตรฐานหรือนวปฏิบัติระหว่างประเทศ การสร้าง

องค์ความรู้ใหม่หรือนวัตกรรม และการพัฒนาทักษะวิชาชีพในระดับสากล นักศึกษาต้องจัดทำรายงานเชิงวิเคราะห์หรือบทความวิจัย นำเสนอผลงานเชิงวิชาการต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและคณะกรรมการ (ปฏิบัติไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์)

10802499 Overseas Study, Training, or Internship 2

6

Prerequisite : 10802494 Co-Operative Education 1 or
10802496 Overseas Study, Training, or
Internship 1

(Minimum practice
of 16 weeks)

Advanced study, internship, or training abroad in relevant fields, emphasizing in-depth knowledge integration, comparative analysis of international practices, innovation development, and professional skills enhancement at the global level. Students are required to prepare an analytical report or research article, present their work in an academic seminar to advisors and a committee.

(Minimum practice of 16 weeks)

1. วิชาเฉพาะเลือก

10802241 การออกแบบเนื้อหาบนดิจิทัลแพลตฟอร์ม 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

หลักการ แนวคิดเชิงทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบเนื้อหาสำหรับแพลตฟอร์มดิจิทัลในรูปแบบต่าง ๆ การทำความเข้าใจคุณลักษณะเฉพาะของแต่ละแพลตฟอร์ม การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ กลยุทธ์การเล่าเรื่องเชิงสร้างสรรค์ การใช้เครื่องมือ เทคนิคสมัยใหม่ในการออกแบบ พัฒนาเนื้อหาที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย การประเมินผลกระทบเชิงประสิทธิภาพของเนื้อหาต่อการสื่อสารในสังคมดิจิทัลร่วมสมัย

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10802241 Digital Platform Content Design

3(2-2-5)

Prerequisite : None

Study the principles and theoretical concepts of content design across digital platforms, with emphasis on understanding platform-specific characteristics, user experience design, and creative storytelling strategies. Explore modern tools and techniques for developing audience-centered content and evaluating its effectiveness in contemporary digital communication.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10802242 การสร้างผู้ประกอบการและสตาร์ทอัพ 3(2-2-5)

Prerequisite : None

หลักการ แนวทางเชิงบูรณาการในการสร้างผู้ประกอบการและธุรกิจสตาร์ทอัพ กระบวนการสร้าง พัฒนาแนวคิดเชิงนวัตกรรม การวิเคราะห์ศักยภาพและโอกาสทางธุรกิจ การออกแบบคุณค่าและโมเดลธุรกิจ การวางแผนกลยุทธ์และการบริหารจัดการทรัพยากร การประเมินความเป็นไปได้ การนำเสนอแก่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อสร้างองค์ความรู้ในการพัฒนาผู้ประกอบการยุคเศรษฐกิจดิจิทัล

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10802242 Startup and Entrepreneur 3(2-2-5)

Prerequisite : None

Principles and integrated approaches to fostering entrepreneurs and startup businesses, encompassing the processes of generating and developing innovative ideas, analyzing business potential and opportunities, designing value propositions and business models, formulating strategic plans and managing resources, assessing feasibility, and presenting to stakeholders, with the aim of building knowledge for the development of entrepreneurs in the digital economy era.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10801243 การวิเคราะห์เพื่อสื่อสารด้วยภาพข้อมูล 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

หลักการ เทคนิคการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำเสนอในรูปแบบภาพข้อมูล พัฒนาทักษะการตีความข้อมูล การถ่ายทอดสารให้เข้าใจง่าย เพื่อการสื่อสารที่ชัดเจนและมีประสิทธิภาพ การเชื่อมโยงระหว่างการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงสถิติและการออกแบบเชิงสร้างสรรค์

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10801243 Data Visualization Analysis 3(2-2-5)

Prerequisite : None

Study the principles and techniques of data analysis for visualization, focusing on developing skills in data interpretation and clear, effective communication. Explore the connection between statistical analysis and creative design to produce impactful visual information.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10802325 การจัดแสงสำหรับงานภาพยนตร์ 3 (2-2-5)
 วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
 หลักการจัดแสงในงานภาพยนตร์และทฤษฎีแสงเบื้องต้น เทคนิคการจัดแสง 3 จุด (Three-point Lighting) การประยุกต์ใช้ความสัมพันธ์ระหว่างการจัดแสงกับมุมกล้องและองค์ประกอบภาพ การเลือกใช้อุปกรณ์และเครื่องมือจัดแสงอย่างเหมาะสม การใช้แสงเพื่อสื่อสารอารมณ์ ตัวละคร และโทนของเรื่องราว ฝึกปฏิบัติการจัดแสงในฉากภาพยนตร์สั้น
 (บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10802325 Lighting for Film 3 (2-2-5)
 Prerequisite : None
 Principles of film lighting and basic lighting theory; three-point lighting techniques and applications; the relationship between lighting, camera angles, and visual composition; selecting and operating lighting equipment appropriately; using light to convey mood, character, and narrative tone; and practical exercises in lighting short film scenes.
 (Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10802221 การตัดต่อ ผสมเสียง และตกแต่งสี ในงานภาพยนตร์ 3 (2-2-5)
 วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
 กระบวนการหลังการถ่ายทำภาพยนตร์ (Post-production process) การตัดต่อภาพยนตร์เพื่อเล่าเรื่องเบื้องต้น การออกแบบและผสมเสียง การตกแต่งสี (Color Grading) Visual Effects ขั้นพื้นฐาน เพื่อสร้างบรรยากาศและอารมณ์ภาพยนตร์ การเตรียมไฟล์ Final Delivery สำหรับแพลตฟอร์มดิจิทัล
 (บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10802221 Film Editing, Sound Mixing and Color Grading 3 (2-2-5)
 Prerequisite : None
 Post-production processes in filmmaking; basic film editing for storytelling; sound design and mixing; color grading to create atmosphere and emotional impact; introduction to basic visual effects (VFX); and preparing final delivery files for digital platforms.
 (Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

- 10802324 ศิลปะการเล่าเรื่องในการตัดต่อภาพยนตร์ 3 (2-2-5)**
 วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
 หลักการต่อเนื่องภาพ การตัดต่อเชิงสร้างสรรค์ การใช้จังหวะ และเวลา เพื่อสร้างอารมณ์และความหมาย การใช้ภาพ เสียง และดนตรีเพื่อเสริมการเล่าเรื่อง ฝึกปฏิบัติการตัดต่อ Short Scene และโปรเจกต์ภาพยนตร์
 (บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)
- 10802324 The Art of Film Editing and Storytelling 3 (2-2-5)**
 Prerequisite : None
 Principles of continuity editing and creative editing; using rhythm and timing to shape mood and meaning; integrating visuals, sound, and music to enhance storytelling; practical exercises in editing short scenes and film projects.
 (Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)
- 10802361 การออกแบบประสบการณ์เสมือนในงานภาพยนตร์ 3 (2-2-5)**
 วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
 หลักการ แนวคิดของ Virtual Production และ Immersive Media การออกแบบฉากเสมือนและการใช้ Virtual Camera การผสมผสานการถ่ายทำจริงกับสภาพแวดล้อมดิจิทัล การสร้างประสบการณ์ผู้ชมเชิงโต้ตอบ การใช้ซอฟต์แวร์และเครื่องมือ Immersive Production เบื้องต้น
 (บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)
- 10802361 Virtual Production and Immersive Experience Design 3 (2-2-5)**
 Prerequisite : None
 Principles and concepts of virtual production and immersive media; virtual set design and the use of virtual cameras; integrating live-action footage with digital environments; designing interactive audience experiences; and introduction to software and tools for immersive production.
 (Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)
- 10802223 พื้นที่จัดฉายและช่องทางจัดจำหน่ายภาพยนตร์ 3 (2-2-5)**
 วิชาบังคับก่อน : ไม่มี
 ระบบพื้นที่จัดฉายภาพยนตร์ ได้แก่ โรงภาพยนตร์ เทศกาลภาพยนตร์ พื้นที่ทางเลือก แพลตฟอร์มดิจิทัลและสื่อออนไลน์ ช่องทางการจัดจำหน่ายภาพยนตร์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ

การวิเคราะห์กลยุทธ์การตลาด การเข้าถึงกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย และการสร้างคุณค่าเชิงเศรษฐกิจและสังคม
จากผลงานภาพยนตร์ วางแผนและออกแบบแนวทางการเผยแพร่และจัดจำหน่ายผลงานจริง

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10802223 Film Exhibition and Distribution 3 (2-2-5)

Prerequisite : None

Film exhibition systems: cinemas, film festivals, alternative spaces, digital platforms, and online media; domestic and international film distribution channels; analysis of marketing strategies; audience targeting and engagement; creating economic and social value from film works; planning and designing practical approaches to film distribution and exhibition.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10802326 การจัดแสดงผลงานในเทศกาลภาพยนตร์ 3 (2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

กระบวนการเผยแพร่ผลงานภาพยนตร์ผ่านเทศกาลภาพยนตร์ทั้งในประเทศและต่างประเทศ โครงสร้างและรูปแบบของเทศกาลภาพยนตร์ การคัดเลือกและเกณฑ์การพิจารณาผลงาน ขั้นตอนการส่งผลงานเข้าประกวด การสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์และสื่อประกอบการนำเสนอ การสร้างเครือข่ายในแวดวงอุตสาหกรรมภาพยนตร์ การวางแผนและจำลองการส่งผลงานเข้าร่วมเทศกาล

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10802326 Showcasing Films in Festivals 3 (2-2-5)

Prerequisite : None

Processes of film dissemination through domestic and international film festivals; structures and formats of film festivals; film selection procedures and evaluation criteria; steps for festival submission; creation of promotional and presentation materials; building networks within the film industry; planning and simulating festival submissions.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10802222 การผลิตภาพยนตร์สารคดี 3 (2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

การพัฒนาแนวคิด การค้นคว้าและวิจัยข้อมูล การเขียนโครงเรื่อง (Treatment) และบทสารคดี การถ่ายทำและการตัดต่อ เทคนิคการสัมภาษณ์คนเดินเรื่องหลัก เทคนิคการสัมภาษณ์ในพื้นที่ การใช้ภาพ เสียง และสัญลักษณ์เพื่อสื่อสารความจริงและมุมมองต่อสังคม

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10802222 Documentary Film Production 3 (2-2-5)

Prerequisite : None

Development of documentary concepts; research and information gathering; writing treatments and documentary scripts; documentary filming and editing; interview techniques with main subjects; on-location interview techniques; use of images, sound, and symbols to communicate truth and social perspectives.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10802362 การออกแบบเทคนิคพิเศษขั้นสูง 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

หลักการ กระบวนการออกแบบเทคนิคพิเศษขั้นสูงสำหรับงานภาพยนตร์ ดิจิทัลมีเดีย และสื่อสร้างสรรค์ การใช้ซอฟต์แวร์และเทคโนโลยีด้านวิชวลเอฟเฟกต์ การสร้างสรรค์ภาพเสมือน การผสมผสานภาพจริงและภาพคอมพิวเตอร์ การสร้างเอฟเฟกต์จำลองทางกายภาพและสิ่งแวดล้อม การพัฒนาโครงการเชิงสร้างสรรค์ การคิดเชิงออกแบบและความสามารถทางเทคนิค เพื่อสร้างผลงานที่มีคุณภาพระดับวิชาชีพ

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10802362 Advanced Visual Effects Design 3(2-2-5)

Prerequisite : None

Study the principles and processes of advanced special effects for film, digital media, and creative productions. Topics include visual effects software and technologies, virtual imagery, integration of live-action and computer-generated elements, simulation of physical and environmental effects, and post-production techniques. Practical projects emphasize design thinking and technical proficiency to produce high-quality professional works.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10802363 การสร้างสรรค์งานด้านคอมมิกและมังงะ 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

หลักการ แนวคิด กระบวนการสร้างสรรค์งานการ์ตูนคอมมิกและมังงะ การออกแบบตัวละคร การพัฒนาบุคลิกและอัตลักษณ์ การเขียนบทและการเล่าเรื่องเชิงภาพ การจัดองค์ประกอบภาพ มุมกล้อง และการใช้เส้นเพื่อสร้างอารมณ์และบรรยากาศ ฝึกปฏิบัติการออกแบบและผลิตชิ้นงานคอมมิกและมังงะที่สามารถนำเสนอแนวคิดและถ่ายทอดเรื่องราวอย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10802363 Comic and Manga Creations 3(2-2-5)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

Study the principles, concepts, and processes of creating comics and manga, including character design, personality and identity development, scriptwriting, and visual storytelling. Topics cover composition, camera angles, and the expressive use of lines to convey mood and atmosphere. Practical training focuses on designing and producing comics and manga works that effectively present ideas and tell stories with creativity and impact.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

10802364 หัวข้อที่สนใจด้านภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ 3(2-2-5)

Prerequisite : None

ศึกษาประเด็นร่วมสมัย แนวโน้ม และหัวข้อเฉพาะด้านในสาขาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ครอบคลุมการผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล การเล่าเรื่องด้วยสื่อใหม่ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลขั้นสูง เช่น ปัญญาประดิษฐ์, Virtual Production, Immersive Media, แอปพลิเคชัน, นิทรรศการเชิงโต้ตอบ และศิลปะจัดวาง การฝึกปฏิบัติการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ที่ประกอบด้วยทั้งผลงานสร้างสรรค์และการวิเคราะห์เชิงวิชาการ การเรียนการสอนสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความสนใจและความเชี่ยวชาญของผู้สอน รวมถึงการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ดิจิทัลและสื่อร่วมสมัย

(บรรยาย 2 ชั่วโมง ปฏิบัติ 2 ชั่วโมง ศึกษาด้วยตนเอง 5 ชั่วโมง/สัปดาห์)

10802364 Special Topics in Digital Film and Creative Media Design 3(2-2-5)

Prerequisite : None

Study contemporary issues, trends, and specialized topics in digital film and creative media design. Areas include digital film production, new media storytelling, and applications of advanced technologies such as AI, virtual production, immersive media, applications, interactive exhibitions, and installation art. Emphasis is placed on creative

research that integrates both production and academic analysis. Teaching and learning approaches are flexible, adapting to instructor expertise, student interests, and ongoing changes in the digital film and media industries.

(Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week)

องค์ประกอบที่ 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้

1. ระบบการจัดการศึกษา

การศึกษาในมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ใช้ระบบการศึกษาแบบทวิภาค โดย 1 ปี การศึกษาแบ่งออกเป็น 2 ภาคการศึกษาปกติ 1 ภาคการศึกษาปกติ มีระยะเวลาการศึกษาไม่น้อยกว่า 15 สัปดาห์ การคิดหน่วยกิต คำนวณตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 สำหรับระเบียบ ต่าง ๆ ให้ยึดตามระเบียบมหาวิทยาลัยแม่โจ้กำหนด

2.การจัดการศึกษาภาคฤดูร้อน

ไม่มีการเรียนการสอนในภาคการศึกษาฤดูร้อน

3.การเทียบเคียงหน่วยกิตในระบบทวิภาค /การเทียบโอนหน่วยกิต

รายวิชาและการลงทะเบียนข้ามมหาวิทยาลัย ไม่มีการจัดการศึกษาระบบอื่นนอกเหนือจากระบบทวิภาค เป็นไปตามระเบียบ/ประกาศของมหาวิทยาลัยแม่โจ้

4. วัน – เวลาในการดำเนินการเรียนการสอน

- ภาคการศึกษาที่ 1 เดือนมิถุนายน - เดือนตุลาคม
- ภาคการศึกษาที่ 2 เดือนพฤศจิกายน - เดือนมีนาคม
- หรือเป็นไปตามปฏิทินการศึกษาของมหาวิทยาลัยที่ประกาศใช้ในขณะนั้น

5. ปัญหาของนักศึกษาแรกเข้า

ไม่มี

6. กลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา / ข้อจำกัดของนักศึกษาในข้อ 5

ไม่มี

7. องค์ประกอบเกี่ยวกับประสบการณ์ภาคสนาม

การฝึกประสบการณ์ภาคสนามในสาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ มีวัตถุประสงค์เพื่อเพิ่มความรู้และประสบการณ์ให้นักศึกษา โดยเป็นการฝึกปฏิบัติงานในสถานประกอบการ หรือองค์กรต่าง ๆ ได้แก่ ฝึกปฏิบัติงานด้านทักษะวิชาชีพกับสถานประกอบการเอกชน หน่วยงานราชการ กองถ่ายทำภาพยนตร์ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับชาติและระดับนานาชาติ ภายใต้การดูแลของอาจารย์นิเทศ เป็นเวลา 32 สัปดาห์

7.1 มาตรฐานผลการเรียนรู้ของประสบการณ์ภาคสนาม

มาตรฐานผลการเรียนรู้ของการฝึกปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

- 1) ประยุกต์ใช้หลักการ แนวคิด ทฤษฎีเข้าไปเพิ่มความชำนาญในวิชาชีพเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงาน
- 2) ปฏิบัติงานด้วยความรับผิดชอบ ซื่อสัตย์สุจริต เพิ่มภาวะผู้นำในการทำงาน รู้จักการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และเข้าใจบรรยากาศของวิชาชีพ
- 3) แก้ปัญหาเฉพาะหน้าในการทำงาน เพื่อลดปัญหาในการทำงาน
- 4) วิเคราะห์ปัญหา และหาแนวทางแก้ไข ร่วมกันกับผู้บังคับบัญชาชั้นต้นได้
- 5) สื่อสารกับผู้มาใช้บริการได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถใช้เทคโนโลยีสารสนเทศได้เหมาะสมกับระดับการทำงาน

7.2 ช่วงเวลา

ภาคเรียนที่ 1 ชั้นปีที่ 4 จำนวนไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์ และ

ภาคเรียนที่ 2 ชั้นปีที่ 4 จำนวนไม่น้อยกว่า 16 สัปดาห์

7.3 การจัดเวลาและตารางสอน

- 1) การฝึกปฏิบัติงานสหกิจศึกษาจัดในเดือนมิถุนายน ถึง เดือนตุลาคม รวมเวลา 16 สัปดาห์ จัดเต็มเวลาใน 1 ภาคการศึกษา
- 2) การฝึกปฏิบัติงานสหกิจศึกษาจัดในเดือนพฤศจิกายน ถึง เดือนมีนาคม รวมเวลา 16 สัปดาห์ จัดเต็มเวลาใน 1 ภาคการศึกษา
- 3) ตามความเห็นชอบของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

8. ข้อกำหนดเกี่ยวกับการทำโครงการหรืองานวิจัย (ถ้ามี)

-

8.1 คำอธิบายโดยย่อ

-

8.2 มาตรฐานผลการเรียนรู้

-

8.3 ช่วงเวลา

-

8.4 จำนวนหน่วยกิต

-

8.5 การเตรียมการ

-นักศึกษาผ่านการอบรมการเตรียมความพร้อมสหกิจ (มหาวิทยาลัย 15 ชั่วโมง,คณะ 15 ชั่วโมง)

8.6 กระบวนการประเมินผล

-เกณฑ์การประเมินผลประกอบไปด้วย

-การให้คะแนนจากสถานประกอบการ 50%

-อาจารย์ผู้นิเทศงาน 10%

-การนำเสนอโครงการ 10%

-เล่มรายงาน 30%

**องค์ประกอบที่ 5 ความพร้อมและศักยภาพในการบริหารจัดการหลักสูตร
ซึ่งรวมถึงคณาจารย์และที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์**

1. แผนการรับนักศึกษาและผู้สำเร็จการศึกษาในระยะ 5 ปี

1.1 หลักสูตร 4 ปี

จำนวนนักศึกษา	ปีการศึกษา				
	2569	2570	2571	2572	2573
ชั้นปีที่ 1	100	100	100	100	100
ชั้นปีที่ 2	-	100	100	100	100
ชั้นปีที่ 3	-	-	100	100	100
ชั้นปีที่ 4	-	-	-	100	100
รวม	100	200	300	400	400
จำนวนที่คาดว่าจะสำเร็จการศึกษา	-	-	-	100	100

2. งบประมาณตามแผน

2.1 ประมาณการงบประมาณรายรับ (หน่วย : บาท)

ประมาณการงบประมาณรายรับจากค่าธรรมเนียมการศึกษา 38,000 บาทต่อปี (2 ภาคการศึกษา ภาคการศึกษาละ 19,000 บาท) และประมาณการรายรับหลังการนำส่งแก้มหาวิทยาลัยแม่โจ้ 7,000 บาท

รายละเอียดรายรับ	ปีงบประมาณ				
	2569	2570	2571	2572	2573
จำนวนนักศึกษา (ทั้งหมด)	100	200	300	400	400
ค่าธรรมเนียมการศึกษา*	3,800,000	7,600,000	11,400,000	15,200,000	15,200,000
หักนำส่งมหาวิทยาลัย	1,400,000	2,800,000	4,200,000	5,600,000	5,600,000
รวมรายรับ	2,400,000	4,800,000	7,200,000	9,600,000	9,600,000

* (38,000 บ. x 100 คน)

หมายเหตุ : ค่าธรรมเนียมการศึกษา 38,000 บาทต่อปีการศึกษา X จำนวนนักศึกษาที่รับในปีการศึกษา

2.2 ประมาณการงบประมาณรายจ่าย (หน่วย : บาท)

(มาจากการประมาณการรายจ่ายของคณะ/หลักสูตร ในรอบ 5 ปี)

หมวดเงิน	ปีงบประมาณ					หมายเหตุ
	2569	2570	2571	2572	2573	
1. ค่าตอบแทน	150,000	450,000	750,000	750,000	750,000	
2. ใช้สอย	100,000	200,000	300,000	400,000	400,000	1,000 บาท/ คน/ปี
3. วัสดุ	50,000	100,000	150,000	200,000	200,000	500 บาท/ คน/ปี
4. ครุภัณฑ์	1,000,000	1,000,000	1,000,000	1,000,000	1,000,000	
5. อุดหนุนทั่วไป	100,000	200,000	300,000	400,000	400,000	1,000 บาท/ คน/ปี
รวมรายจ่าย	1,400,000	1,950,000	2,500,000	2,750,000	2,750,000	
ค่าใช้จ่าย/คน	9,333.33	6,500.00	5,555.56	4,583.33	4,583	

หมายเหตุ : ชั้นปีที่ 1 ค่าตอบแทน (อาจารย์พิเศษ) 150,000 บาท
 ชั้นปีที่ 2 และ 3 ค่าตอบแทน (อาจารย์พิเศษ) 300,000 บาท
 ชั้นปีที่ 4 ไม่ใช้ค่าตอบแทน (อาจารย์พิเศษ) เนื่องจากนักศึกษาเรียนวิชากลุ่มสหกิจ

2.3 ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษาต่อปี

โดยคิดจากประมาณการรายจ่ายในการผลิตบัณฑิตตามแผนการศึกษาทั้ง 4 ปีการศึกษาหารด้วยจำนวนบัณฑิตทั้งหมดทุกคน (จากยอดรวม ปีการศึกษา 2569) จะได้ค่าใช้จ่ายตลอดหลักสูตร (บาท/ต่อคน/ต่อหลักสูตร)

ปีการศึกษา 2569	ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา	=	9,333.33	บาท
ปีการศึกษา 2570	ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา	=	6,500.00	บาท
ปีการศึกษา 2571	ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา	=	5,555.56	บาท
ปีการศึกษา 2572	ค่าใช้จ่ายต่อหัวนักศึกษา	=	4,583.33	บาท
รวมค่าใช้จ่ายต่อหัวตลอดหลักสูตร			25,972.22	บาท

3. สิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

หลักสูตรได้จัดการบริหารทรัพยากรสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ ในแต่ละด้านดังนี้

3.1 การบริหารงบประมาณ

- 1) จัดสรรงบประมาณเพื่อจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) ส่งเสริมให้มีการใช้ทรัพยากรร่วมกันระหว่างหลักสูตรภายในคณะเดียวกัน/ต่างคณะทั้งภายในและนอกมหาวิทยาลัย

3.2 ทรัพยากรสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ที่มีอยู่เดิม

หลักสูตรมีห้องปฏิบัติการเฉพาะทาง(ห้อง Lab,ห้อง Studio) อย่างเพียงพอ เหมาะสม ได้แก่

รายการ	รายละเอียด
 คณะสารสนเทศและการสื่อสาร อาคาร 75 ปีแม่โจ้	พื้นที่ใช้สอยประมาณ 5,563 ตารางเมตร คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มีอาคาร จำนวน 1 หลัง คือ อาคาร 75 ปีแม่โจ้ เป็นอาคาร 3 ชั้น มีเพื่อสนับสนุนการ ด้านเรียนการสอน การจัดโครงการ และกิจกรรมของคณะสารสนเทศและการสื่อสาร
ผังบริเวณชั้น 1 อาคาร 75 ปีแม่โจ้ 	รายละเอียดของจำนวนห้องปฏิบัติการ ห้องสตูดิโอ (บริเวณชั้น 1 อาคาร 75 ปีแม่โจ้) 1) ห้องสตูดิโอ ถ่ายภาพ (ภาพนิ่ง) (InC 105) 2) ห้องภาพยนตร์ระดับสูง (InC 106) 3) ห้องสตูดิโอ LIVE STUDIO 1 (InC 107) 4) ห้องสตูดิโอ Motion Graphics 1 (InC 108) 5) ห้องสตูดิโอ Motion Graphics 2 (InC 109) 6) ห้อง Smart Lab (InC 112)

รายการ	รายละเอียด
ผังบริเวณชั้น 2 อาคาร 75 ปีแม่โจ้ 	รายละเอียดของจำนวนห้องปฏิบัติการ ห้องสตูดิโอ (บริเวณชั้น 2 อาคาร 75 ปีแม่โจ้) 1) ห้องตัดต่อเสียง 2) ห้องบันทึกเสียง 3) ห้องวิทยุออนไลน์ 4) ห้องสตูดิโอ LIVE STUDIO 3 5) ห้องสตูดิโอ LIVE STUDIO 4 6) ห้องสตูดิโอ LIVE STUDIO 5 7) ห้องคอมพิวเตอร์ 3 (InC 204) มีจำนวน 51 เครื่อง
ผังบริเวณชั้น 3 อาคาร 75 ปีแม่โจ้ 	รายละเอียดของจำนวนห้องปฏิบัติการ ห้องสตูดิโอ (บริเวณชั้น 3 อาคาร 75 ปีแม่โจ้) 1) ห้องคอมพิวเตอร์ 1 (InC 301) มีจำนวน 40 เครื่อง 2) ห้องคอมพิวเตอร์ 2 (InC 302) มีจำนวน 41 เครื่อง 3) ห้อง Lab Color Grading มีจำนวน 21 เครื่อง 4) ห้อง Internet (InC 306) 5) ห้อง Data Base & Server (InC 307) 6) ห้องเรียนอัจฉริยะนวัตกรรมการสร้าง แปรนตร์ และการออกแบบสื่อการตลาดดิจิทัล

มหาวิทยาลัยแม่โจ้ มีทรัพยากรสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน ในสำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ทุกประเภทประกอบด้วย หนังสือและสื่อโสตทัศน์ วารสาร และหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (Electronic book หรือ e-Book) โดยทรัพยากรดังกล่าวข้างต้นมีจำนวนดังนี้

จำนวนหนังสือ ณ วันที่ 1 ตุลาคม พ.ศ. 2564

หมวด	คำอธิบาย หมวด	สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยแม่โจ้-เชียงใหม่			ห้องสมุด มหาวิทยาลัยแม่โจ้-แพร่ฯ			ห้องสมุด มหาวิทยาลัยแม่โจ้-ชุมพร		
		ภาษา ไทย (เล่ม)	ภาษา อังกฤษ (เล่ม)	รวม	ภาษา ไทย (เล่ม)	ภาษา อังกฤษ (เล่ม)	รวม	ภาษา ไทย (เล่ม)	ภาษา อังกฤษ (เล่ม)	รวม
000	เบ็ดเตล็ด	12,802	2,327	15,129	2,044	81	2,125	486	0	486
100	ปรัชญา	3,865	582	4,447	716	42	758	284	0	284
200	ศาสนา	4,432	477	4,909	338	3	341	157	0	157
300	สังคมศาสตร์	50,078	7,758	57,836	9,239	368	9,607	2,043	7	2,050
400	ภาษาศาสตร์	4,983	1,877	6,860	784	134	918	412	14	426

หมวด	คำอธิบาย หมวด	สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยแม่โจ้-เชียงใหม่			ห้องสมุด มหาวิทยาลัยแม่โจ้-แพร่ฯ			ห้องสมุด มหาวิทยาลัยแม่โจ้-ชุมพร		
		ภาษา ไทย (เล่ม)	ภาษา อังกฤษ (เล่ม)	รวม	ภาษา ไทย (เล่ม)	ภาษา อังกฤษ (เล่ม)	รวม	ภาษา ไทย (เล่ม)	ภาษา อังกฤษ (เล่ม)	รวม
500	วิทยาศาสตร์ (บริสุทธิ์)	18,491	8,374	26,865	2,494	300	2,794	822	20	842
600	วิทยาศาสตร์ ประยุกต์	50,455	15,443	65,898	9,144	699	9,843	2,181	13	2,194
700	ศิลปวัฒนธรรม ภาษา	4,767	1,385	6,152	797	47	844	211	1	212
800	วรรณกรรม วรรณคดี	3,045	658	3,703	434	33	467	157	1	158
900	ประวัติศาสตร์	8,044	1,065	9,109	1,633	30	1,663	667	9	676
	รวม	160,962	39,946	200,908	27,623	1,737	29,360	7,420	65	7,485

สื่อโสตทัศนวัสดุ ณ วันที่ ตุลาคม 1 พ.ศ. 2564

รายการ	จำนวน
CD/DVD ดนตรี	66
CD/DVD เกษตร	280
CD/DVD ภาษา	147
CD/DVD วิชาการ	1,461
CD/DVD บันเทิง	3,748
รวม	5,702

หัวข้อ	จำนวน	ชนิด
บทความวารสาร	154,846	บทความ
วารสารภาษาไทย	973	ฐานข้อมูล
วารสารภาษาต่างประเทศ	472	ฐานข้อมูล
ฐานข้อมูลออนไลน์	12	ฐานข้อมูล
ฐานข้อมูลอิเล็กทรอนิกส์ (E-book, E-clipping, E-journal)	32	ฐานข้อมูล
Single Search	1	
วารสารอิเล็กทรอนิกส์	35	รายชื่อ

นอกจากนี้ยังมีความร่วมมือระหว่างห้องสมุดกับหน่วยงานอื่นๆ ในจังหวัดเชียงใหม่ เช่น มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

มหาวิทยาลัยพายัพ เป็นต้น และมีการเชื่อมโยงเครือข่ายกับฐานข้อมูล Journal Link และวิทยานิพนธ์/งานวิจัยออนไลน์ ตลอดจนฐานข้อมูลสหบรรณานุกรม

3.3 การจัดหาสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้เพิ่มเติม

1. คณะฯ มีการจัดสรรงบประมาณประจำปีในการจัดหาทรัพยากรการเรียนการสอนตำรา สื่ออุปกรณ์ในห้องเรียนและปฏิบัติการให้ทันสมัย

2. คณะฯ จัดประชุมเพื่อให้คณาจารย์ร่วมกันวางแผนในการเสนองบประมาณครุภัณฑ์ และอุปกรณ์การเรียนการสอน

3.4 การประเมินความเพียงพอของสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้

1. สำรวจความต้องการทรัพยากรการเรียนการสอนเป็นประจำทุกปีจากผู้สอนและผู้เรียน
2. ประเมินความเพียงพอจากความต้องการใช้ของอาจารย์และผู้เรียนทุกรายวิชา

3. ชื่อ ตำแหน่งและคุณวุฒิอาจารย์

3.1 อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร

ที่	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจาก	ปีพ.ศ.
1	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ณภัทร เรืองนากุล	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต	Doctor of Philosophy (Communication)	Universiti Utara Malaysia	2560
			ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต	การสื่อสารศึกษา	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2553
			บริหารธุรกิจบัณฑิต	บริหารธุรกิจ	มหาวิทยาลัยแม่โจ้	2548
2	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	กริ่งกาญจน์ เจริญกุล	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต	นิเทศศาสตร์	มหาวิทยาลัยแม่โจ้	2549
			ศิลปศาสตรบัณฑิต	นิเทศศาสตร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงใหม่	2540
3	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	พิริยะ กาญจนคงคา	วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต	เทคโนโลยี สารสนเทศ	มหาวิทยาลัยนเรศวร	2553
			บริหารธุรกิจบัณฑิต	ระบบสารสนเทศ	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคล ล้านนา วิทยาเขตตาก	2549

ที่	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจาก	ปีพ.ศ.
4	อาจารย์	อุทัยวรรณ ศรีวิชัย	วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต	วิทยาการ คอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2551
			วิทยาศาสตร์บัณฑิต	วิทยาการ คอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2541
5	อาจารย์	พาขวัญ นาคุณทรง	ศิลปกรรมศาสตร มหาบัณฑิต	นฤมิตศิลป์	จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย	2565
			ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต	การออกแบบ สื่อสาร	มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ	2561

3.2 อาจารย์ประจำหลักสูตร

ที่	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจาก	ปีพ.ศ.
1	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ณภัทร เรือนภากุล	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต	Doctor of Philosophy (Communication)	Universiti Utara Malaysia	2560
			ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต	การสื่อสารศึกษา	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2553
			บริหารธุรกิจบัณฑิต	บริหารธุรกิจ	มหาวิทยาลัยแม่โจ้	2548
2	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	กริ่งกาญจน์ เจริญกุล	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต	นิเทศศาสตร์	มหาวิทยาลัยแม่โจ้	2549
			ศิลปศาสตรบัณฑิต	นิเทศศาสตร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงใหม่	2540
3	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	พิริยะ กาญจนคงคา	วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต	เทคโนโลยี สารสนเทศ	มหาวิทยาลัยนเรศวร	2553
			บริหารธุรกิจบัณฑิต	ระบบสารสนเทศ	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคล ล้านนา วิทยาเขตตาก	2549

ที่	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจาก	ปีพ.ศ.
4	อาจารย์	อุทัยวรรณ ศรีวิชัย	วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต	วิทยาการ คอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2551
			วิทยาศาสตร์บัณฑิต	วิทยาการ คอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2541
5	อาจารย์	พาขวัญ นาคุณทรง	ศิลปกรรมศาสตร มหาบัณฑิต	นฤมิตศิลป์	จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย	2565
			ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต	การออกแบบ สื่อสาร	มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ	2561

3.3 อาจารย์ผู้สอน

ที่	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจาก	ปีพ.ศ.
1	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	ณภัทร เรืองนากุล	ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต	Doctor of Philosophy (Communication)	Universiti Utara Malaysia	2560
			ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต	การสื่อสารศึกษา	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2553
			บริหารธุรกิจบัณฑิต	บริหารธุรกิจ	มหาวิทยาลัยแม่โจ้	2548
2	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	กริ่งกาญจน์ เจริญกุล	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต	นิเทศศาสตร์	มหาวิทยาลัยแม่โจ้	2549
			ศิลปศาสตรบัณฑิต	นิเทศศาสตร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏ เชียงใหม่	2540
3	ผู้ช่วยศาสตราจารย์	พิริยะ กาญจนคงคา	วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต	เทคโนโลยี สารสนเทศ	มหาวิทยาลัยนเรศวร	2553
			บริหารธุรกิจบัณฑิต	ระบบสารสนเทศ	มหาวิทยาลัย เทคโนโลยีราชมงคล ล้านนา วิทยาเขตตาก	2549

ที่	ตำแหน่งทางวิชาการ	ชื่อ - สกุล	คุณวุฒิ	สาขาวิชา	สำเร็จการศึกษาจาก	ปีพ.ศ.
4	อาจารย์	อุทัยวรรณ ศรีวิชัย	วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต	วิทยาการ คอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2551
			วิทยาศาสตร์บัณฑิต	วิทยาการ คอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2541
5	อาจารย์	พาขวัญ นาคุณทรง	ศิลปกรรมศาสตร มหาบัณฑิต	นฤมิตศิลป์	จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย	2565
			ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต	การออกแบบ สื่อสาร	มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ	2561

องค์ประกอบที่ 6 คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

1. คุณสมบัติของผู้เข้าศึกษา

ระดับ 4 ปี

- 1) สำเร็จการศึกษามัธยมศึกษาตอนปลาย (ม.6) หรือเทียบเท่า ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้จากสถานศึกษาที่กระทรวงศึกษาธิการรับรอง
- 2) สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) หรือเทียบเท่าทุกประเภทวิชา
- 3) สำเร็จการศึกษาระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) หรือเทียบเท่า หรืออนุปริญญาประเภทวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ หรืออยู่ในดุลยพินิจของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร
- 4) เป็นผู้ที่มีคุณสมบัติตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรีตามระเบียบและประกาศอื่น ๆ ของมหาวิทยาลัยที่เกี่ยวข้องโดยอนุโลม
- 5) ผ่านการสอบคัดเลือกในระบบการคัดเลือกกลางบุคคลเข้าศึกษาในสถาบันอุดมศึกษา (Thai University Central Admission System: TCAS) หรือ ผ่านการคัดเลือกตามหลักเกณฑ์ของมหาวิทยาลัย

องค์ประกอบที่ 7 การประเมินผลการเรียนและเกณฑ์การสำเร็จการศึกษา

1. การประเมินผลการเรียนหรือหลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน (เกรด)

ใช้หลักเกณฑ์ในการให้ระดับคะแนน เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยแม่โจ้ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรีที่ประกาศใช้ในขณะนั้น ข้อ 9 การวัดผลและประเมินผลการศึกษา โดยกำหนดความหมายดังนี้

อักษร	ผลการศึกษา	แต้มระดับคะแนน
A	ดีเยี่ยม (Excellent)	4.00
B+	ดีมาก (Very good)	3.50
B	ดี (Good)	3.00
C+	ค่อนข้างดี (Above Average)	2.50
C	ปานกลาง (Average)	2.00
D+	ค่อนข้างอ่อน (Below Average)	1.50
D	อ่อน (Poor)	1.00
F	ตก (Fail)	0.00

ในกรณีที่ป็นรายวิชาที่เรียนซ้ำและมีการประเมินผลจากการเรียนครั้งสุดท้ายให้วงเล็บกำกับอักษรระดับคะแนนการเรียนครั้งก่อนไว้ด้วยและไม่นำผลการศึกษาครั้งก่อนนั้นมาคำนวณคะแนนเฉลี่ยสะสม (GPA)

กรณีหลักสูตรกำหนดให้มีการประเมินผลในรายวิชาใดโดยไม่มีแต้มระดับให้แสดงผลการศึกษารายวิชานั้นด้วยอักษร ซึ่งไม่นำแต้มระดับคะแนนมาคำนวณคะแนนเฉลี่ยสะสม (GPA) ดังนี้

อักษร	ผลการศึกษา
S	ผลการศึกษาเป็นที่พอใจ (Satisfactory) และแสดงว่านักศึกษาสอบผ่าน
U	ผลการศึกษาไม่เป็นที่พอใจ (Unsatisfactory) และแสดงว่านักศึกษาสอบไม่ผ่าน
CE	หน่วยกิตที่ได้จากการทดลองที่ไม่ใช่การทดสอบมาตรฐาน (Credits from Exam) เกณฑ์เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย
CP	หน่วยกิตที่ได้จากการเสนอแฟ้มสะสมผลงาน (Credits from Portfolio) เกณฑ์เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย
CS	หน่วยกิตที่ได้จากการจากการทดสอบมาตรฐาน (Credits from Standardized Test) เกณฑ์เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย

CT หน่วยกิตที่ได้จากการจากการประเมินหรืออบรมที่จัดโดยหน่วยงานต่าง ๆ
(Credits from Training) เกณฑ์เป็นไปตามระเบียบของมหาวิทยาลัย
ในกรณีที่นักศึกษาได้ยื่นคำร้องต่อมหาวิทยาลัยเพื่อลงทะเบียนในฐานะผู้เข้าร่วมฟังโดยไม่
มีการประเมินผล (Visitor) ให้แสดงผลการศึกษารายวิชานั้นด้วยอักษร ดังนี้

อักษร	ผลการศึกษา
V	ลงทะเบียนในฐานะผู้เข้าร่วมฟัง โดยไม่มีการประเมินผล และมีเวลาเรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
UV	ลงทะเบียนในฐานะผู้เข้าร่วมฟัง โดยไม่มีการประเมินผล และมีเวลาเรียนน้อยกว่าร้อยละ 80

ในกรณีที่รายวิชาใดยังไม่ประเมินผล หรือไม่มีการประเมินผลการรายงานผล
การศึกษารายวิชานั้น อาจแสดงด้วยอักษรดังนี้

อักษร	ผลการศึกษา
I	ไม่สมบูรณ์ (Incomplete)
W	ถอนรายวิชาภายในกำหนดเวลา (Withdraw) และหรือนักศึกษาถูกสั่งพักการศึกษา หรือถูกไล่ออกหรือให้ออกจากมหาวิทยาลัยในภาคการศึกษานั้น
OP	การเรียนการสอนยังไม่สิ้นสุด (On Progress) ให้ใช้เฉพาะบางรายวิชาที่หลักสูตรกำหนด

2. การเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา แบบคลังหน่วยกิต (ถ้ามี)

โดยเงื่อนไขการเทียบโอนหน่วยกิตและผลการศึกษา แบบคลังหน่วยกิต ให้เป็นไปตาม
ระเบียบหรือประกาศของมหาวิทยาลัยในขณะนั้น

3. กระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา

การทวนสอบ หมายถึง การทบทวนกระบวนการประเมินมาตรฐานผลการเรียนรู้ และการทวนสอบ
ผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการหาหลักฐานเพื่อยืนยันหรือสนับสนุนว่านักศึกษา
ทุกคนมีผลสัมฤทธิ์การศึกษาตรงตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ การให้คะแนนตรงตามความเป็นจริงซึ่งให้
ดำเนินตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรประชุมพิจารณาเสนอรายชื่อคณะกรรมการทวนสอบรายวิชาระดับหลักสูตร ทุกรายวิชาที่เปิดสอนแต่ละปีการศึกษา และกำหนดหัวข้อและหลักเกณฑ์การทวนสอบ

2) คณะกรรมการทวนสอบฯระดับคณะพิจารณาให้ความเห็นชอบรายชื่อคณะกรรมการทวนสอบรายวิชาระดับหลักสูตร หลักเกณฑ์การคัดเลือกรายวิชาพร้อมรายวิชาที่จะรับทวนสอบ หัวข้อและหลักเกณฑ์การทวนสอบที่หลักสูตรฯ เสนอ

2.1) ออกประกาศคณะ แต่งตั้งคณะกรรมการทวนสอบฯ รายวิชาระดับหลักสูตร

2.2) แจ้งเวียนประกาศให้คณาจารย์ที่เกี่ยวข้องทราบ

3) คณะกรรมการทวนสอบฯรายวิชาระดับหลักสูตร

3.1) ดำเนินการทวนสอบรายวิชาและหลักเกณฑ์ตามประกาศ

3.2) จัดทำรายงานการทวนสอบต่อคณะกรรมการทวนสอบฯระดับคณะฯ
ภายหลังการทวนสอบ

3.3) คณะกรรมการทวนสอบฯระดับคณะฯ พิจารณาให้ความเห็นชอบรายงานการทวนสอบและสรุปรายงานต่อคณะกรรมการประจำคณะ

3.4) คณะกรรมการประจำคณะ พิจารณาให้ความเห็นชอบรายงานการทวนสอบและสรุปรายงานต่อคณะกรรมการวิชาการมหาวิทยาลัยภายหลังการทวนสอบ

3.1 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ขณะที่นักศึกษายังไม่สำเร็จการศึกษา

1) หลักสูตรฯ ให้นักศึกษาประเมินการเรียนการสอนรายวิชาผ่านระบบประเมินประสิทธิภาพการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัย

2) หลักสูตรฯ ดำเนินการตามกระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์

3) หลักสูตรฯ จัดประชุมพิจารณาผลคะแนนรายวิชา เพื่อนำเข้าพิจารณาขอความเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำคณะฯ

3.2 การทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้หลังจากนักศึกษาสำเร็จการศึกษา

การกำหนดกลวิธีการทวนสอบมาตรฐานผลการเรียนรู้ของนักศึกษา ควรเน้นการทำวิจัยสัมฤทธิ์ผลของการประกอบอาชีพของบัณฑิต ที่ทำอย่างต่อเนื่องและนำผลวิจัยที่ได้ย้อนกลับมาปรับปรุงกระบวนการการเรียนการสอน และหลักสูตรแบบครบวงจร รวมทั้งการประเมินคุณภาพของหลักสูตรและหน่วยงานโดยองค์กรระดับสากล โดยการวิจัยอาจจะดำเนินการดังตัวอย่างต่อไปนี้

1) ภาวะการได้งานทำของบัณฑิต ประเมินจากบัณฑิตแต่ละรุ่นที่จบการศึกษา ในด้านของระยะเวลาในการหางานทำ ความเห็นต่อความรู้ ความสามารถ ความมั่นใจของบัณฑิตในการประกอบอาชีพ

2) การส่งแบบสอบถาม เพื่อประเมินความพึงพอใจในบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาและเข้าทำงานในสถานประกอบการ

3) ความเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก ที่มาประเมินหลักสูตร หรือ เป็นอาจารย์พิเศษ ต่อความพร้อมของนักศึกษาในการเรียน และคุณสมบัติอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ และการพัฒนาองค์ความรู้ของนักศึกษา

4) ติดตามผลการประเมินจากภาวะการดำเนินงานของบัณฑิตที่ตรงกับสาขาวิชาและความพึงพอใจของบัณฑิตต่อการนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการทำงาน

5) สำนักรวความคิดเห็นของผู้ใช้บัณฑิตในด้านความรู้ความสามารถและการทำงานในสถานประกอบการ

6) สำนักรวความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ของบัณฑิตจากคณาจารย์และผู้ใช้บัณฑิต

7) สำนักรวความคิดเห็นเกี่ยวกับความรู้ ความพร้อมหรือคุณสมบัติอื่น ๆ ของบัณฑิตโดยใช้ช่องทางนิเทศงานสหกิจศึกษา

8) การประเมินจากศิษย์เก่าและนักศึกษาปัจจุบัน ในแง่ของความพร้อมและความรู้จากสาขาวิชาที่เรียน รวมทั้งสาขาอื่น ๆ ที่กำหนดในหลักสูตร ที่เกี่ยวเนื่องกับการประกอบอาชีพของบัณฑิต รวมทั้งเปิดโอกาสให้ศิษย์เก่าและนักศึกษาปัจจุบันเสนอข้อคิดเห็นในการปรับปรุงหลักสูตรให้ดียิ่งขึ้น

9) การประเมินจากผู้ปกครอง

4. เกณฑ์การสำเร็จการศึกษา

1) ศึกษาครบตามจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดไว้ในหลักสูตร

2) ได้ค่าระดับคะแนนเฉลี่ยสะสมไม่ต่ำกว่า 2.00 จากระบบ 4 ระดับคะแนน หรือเทียบเท่า

3) เป็นไปตามข้อบังคับมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ว่าด้วยการศึกษาขั้นระดับปริญญาตรี ที่ประกาศใช้
ในขณะนั้น ในการเสนอชื่อเพื่อขอรับปริญญา หรือตามระเบียบ/ประกาศมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ว่าด้วย
การศึกษาระดับปริญญาตรี

องค์ประกอบที่ 8 การประกันคุณภาพหลักสูตร

1. การกำกับมาตรฐานหลักสูตรตามเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตร พ.ศ. 2565

การบริหารจัดการหลักสูตรเป็นตามระบบเกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรที่กำหนดโดยสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (สปอว.) รวมถึงการใช้ระบบประกันคุณภาพระดับอุดมศึกษาให้ความเห็นชอบและสามารถใช้เทียบเคียงได้ตามระบบสากลคือ ระบบ ASEAN University Network - Quality Assurance (AUN-QA) ซึ่งหลักสูตรจะมีการดำเนินการตรวจประเมินเพื่อพัฒนาหลักสูตรตามเกณฑ์ที่สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (สปอว.) กำหนดหรือตามเกณฑ์ AUN-QA ตามรอบการประเมินอย่างน้อยปีละ 1 ครั้ง

ในการดำเนินการบริหารจัดการ หลักสูตรมีกระบวนการในการบริหารจัดการทางด้านการเรียนการสอนให้มีผลตามมาตรฐานการเรียนรู้ตามที่ระบุในหลักสูตร รวมทั้งกำหนดให้อาจารย์ผู้สอนจัดทำรายละเอียดของรายวิชาให้สอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร และรายงานผลการดำเนินการของรายวิชาโดยการทวนสอบเพื่อเป็นมาตรฐานในการติดตามและประเมินคุณภาพการเรียนการสอนตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิและส่งผลให้หลักสูตรสามารถผลิตบัณฑิตได้ตรงตามวัตถุประสงค์และผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร

หลักสูตรจึงได้นำเกณฑ์ของ AUN-QA version 4.0 หรือ version อื่น ๆ ที่อาจจะเปลี่ยนแปลงในภายหลัง มาใช้ในการประกันคุณภาพหลักสูตร ซึ่งประกอบด้วย 8 เกณฑ์คุณภาพ ตามรายละเอียดดังนี้

- เกณฑ์คุณภาพที่ 1 ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง (Expected Learning Outcomes)
- เกณฑ์คุณภาพที่ 2 โครงสร้างโปรแกรมและเนื้อหา (Programme Structure and Content)
- เกณฑ์คุณภาพที่ 3 แนวทางจัดการเรียนและการสอน (Teaching and Learning Approach)
- เกณฑ์คุณภาพที่ 4 การประเมินผู้เรียน (Student Assessment)
- เกณฑ์คุณภาพที่ 5 คุณภาพบุคลากรสายวิชาการ (Academic Staff)
- เกณฑ์คุณภาพที่ 6 การบริการและสิ่งสนับสนุนผู้เรียน (Student Support Services)
- เกณฑ์คุณภาพที่ 7 สิ่งอำนวยความสะดวกและโครงสร้างพื้นฐาน (Facilities and Infrastructure)
- เกณฑ์คุณภาพที่ 8 ผลผลิตและผลลัพธ์ (Output and Outcomes)

2. ตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน (Key Performance Indicators)

โดยพิจารณาในประเด็นดังต่อไปนี้

1. มีการรายงานจำนวนการรับนักศึกษาตามแผนการรับ โดยผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำส่วนงาน
2. มีรายงานอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรได้รับการพัฒนาด้านการเรียนการสอน/การบริหารหลักสูตร โดยผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำส่วนงาน

3. มีรายงานจำนวนรายวิชาที่มีการจัดการเรียนการสอนโดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญผ่านการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ทุกรายวิชา โดยผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำส่วนงาน
4. มีรายงานระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการจัดการเรียนการสอน
5. มีรายงานผลลัพธ์การเรียนรู้ของนักศึกษารายชั้นปีและแนวทางการพัฒนาโดยผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำส่วนงาน
6. มีการรายงานจำนวนนักศึกษาที่ลาออกและยอดสะสมตลอดหลักสูตร
7. มีการรายงานนักศึกษาที่สำเร็จการศึกษาตามเวลาที่กำหนดในระดับปริญญาตรี ของนักศึกษาในปีที่จบ
8. มีการรายงานจำนวนบัณฑิตที่ได้งานทำ และมีเงินรายได้ (ภายใน 1 ปี)
9. มีการรายงานระดับความพึงพอใจของบัณฑิตที่มีต่อคุณภาพของหลักสูตร
10. มีการรายงานระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตในระดับปริญญาตรี
11. มีการรายงานการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ของบัณฑิต และแนวทางการแก้ไขปัญหาโดยผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการประจำส่วนงาน

องค์ประกอบที่ 9 ระบบและกลไกในการพัฒนาหลักสูตร

1. แผนพัฒนาปรับปรุง

แผนพัฒนาเปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
ด้านพัฒนาบุคลากร 1. ส่งเสริมให้อาจารย์ขอตำแหน่งทางวิชาการในระดับที่สูงขึ้น 2. ส่งเสริมให้อาจารย์ทำวิจัย 3. ส่งเสริมให้อาจารย์ศึกษาต่อในระดับปริญญาเอก และส่งเสริมการสำเร็จการศึกษาของอาจารย์ที่ได้รับการสนับสนุนให้ศึกษาต่อในระดับปริญญาเอก 4. ส่งเสริมความร่วมมือภาคีรัฐ/เอกชน องค์กรวิชาชีพและวิชาการ 5. ส่งเสริมอาจารย์และบุคลากรของหลักสูตรในการเพิ่มพูนความรู้ทางด้านวิชาชีพและวิชาการ	1. ส่งเสริมการนำเสนอผลงานทางวิชาการ/จัดประชุมหรือสัมมนาทางวิชาการ เพื่อให้อาจารย์นำเสนอผลงานทางวิชาการ 2. ปรับภาระงานสอนและงานอื่น ๆ 3. ให้งบประมาณสนับสนุนการวิจัย 4. หาแหล่งทุนสนับสนุนการศึกษาต่อ 5. ส่งเสริมการเข้าอบรมสัมมนาและการศึกษาดูงานจากการสนับสนุนของคณะหรือมหาวิทยาลัย 6. ส่งเสริมให้อาจารย์เข้าร่วมอบรมสัมมนาเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันสมัย กับองค์กรภาครัฐ ภาคเอกชน และวิชาชีพ	ตัวบ่งชี้ 1. จำนวนอาจารย์ที่มีตำแหน่งทางวิชาการ 2. จำนวนผลงานทางวิชาการ 3. จำนวนงบประมาณ 4. จำนวนอาจารย์ที่ลาศึกษาต่อ 5. จำนวนอาจารย์ที่เข้าร่วมอบรมสัมมนา 6. อาจารย์และบุคลากรที่เข้าร่วมโครงการมีความรู้หลังการอบรมเพิ่มขึ้น หลักฐาน 1. ผลงานทางวิชาการ 2. ประกาศนียบัตร หรือหลักฐานการลงทะเบียนเข้าร่วมประชุมสัมมนาทางวิชาการ 3. หนังสืออนุมัติให้ลาศึกษาต่อและวุฒิที่สำเร็จการศึกษา 4. รายงานกิจกรรมและการดำเนินงานที่เกี่ยวข้อง
ด้านหลักสูตร 1. ปรับปรุงหลักสูตรให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก เช่น มีการสอดแทรกเทคโนโลยีต่างๆ ในบางรายวิชาที่มีความจำเป็น 2. การทวนสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	1. ทบทวนโครงสร้างและรายวิชาในหลักสูตร 2. มีกระบวนการกำกับและติดตามการทวนสอบในแต่ละภาคการศึกษาครบทุกรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษา 3. มีการประเมินความคิดเห็นจากนักศึกษาและผู้ใช้บัณฑิต	ตัวบ่งชี้ 1. จำนวนครั้งในการจัดการประชุม 2. หลักสูตรที่ได้รับการปรับปรุง 3. จำนวนรายวิชาในการทวนสอบ 4. ชิ้นงานที่มอบหมายให้นักศึกษา หลักฐาน 1. รายงานการประชุมหลักสูตร 2. เอกสารการปรับปรุงหลักสูตร 3. รายงานการทวนสอบ

แผนพัฒนาเปลี่ยนแปลง	กลยุทธ์	หลักฐาน/ตัวบ่งชี้
ด้านนักศึกษา 1. ส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง 2. ส่งเสริมให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมหรือการแข่งขันและผลงานเข้าประกวด 3. ส่งเสริมให้นักศึกษาเข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อเข้ารับคำปรึกษาเกี่ยวกับการใช้ชีวิต การเรียนและการประกอบอาชีพในอนาคต 4. การเตรียมความพร้อมสำหรับนักศึกษาใหม่ 5. การเตรียมความพร้อมและส่งเสริมให้นักศึกษาตระหนักถึงความสำคัญของสหกิจศึกษา 6. จัดโครงการส่งเสริมประสบการณ์และการเรียนรู้รายวิชาในหลักสูตร	1. ให้ข้อมูลข่าวสารแก่นักศึกษา 2. ส่งเสริมและสนับสนุนการประกวด/แข่งขันโดยการจัดหาแหล่งทุน หรือกิจกรรมการประกวด/แข่งขันต่าง ๆ เพื่อประชาสัมพันธ์ให้นักศึกษา 3. จัดสรรเวลาให้นักศึกษาได้เข้าพบอาจารย์ที่ปรึกษา 4. จัดโครงการเตรียมความพร้อมสหกิจศึกษา 5. จัดโครงการเตรียมความพร้อมนักศึกษาใหม่ 6. ส่งเสริมให้นักศึกษาได้มีการเรียนรู้กับนักวิชาชีพผ่านการบรรยายพิเศษ/ให้ความรู้ในรายวิชาของหลักสูตรฯ และมีการทัศนศึกษาสถานประกอบการ	ตัวบ่งชี้ 1. จำนวนรายวิชาที่ส่งเสริมให้นักศึกษาสามารถค้นคว้าด้วยตัวเอง 2. จำนวนรายการที่ส่งเข้าประกวด/แข่งขัน 3. จำนวนนักศึกษาและอาจารย์ที่เข้าร่วมแต่ละโครงการ หลักฐาน 1. ผลงาน/รางวัลที่ได้รับจากการเข้าประกวด/แข่งขัน 2. โครงการการจัดกิจกรรมสหกิจศึกษา 3. โครงการเตรียมความพร้อมนักศึกษาใหม่ 4. รายงานผลโครงการ 5. เอกสาร มคอ.3 และ มคอ.5
ด้านผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย 1. ประเมินความพึงพอใจสัมภาคณ์หรือเชิญผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมาให้คำแนะนำในการปรับปรุงหลักสูตร	1. แบบสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต 2. จัดประชุมปรับปรุงและวิพากษ์หลักสูตร ระหว่างคณาจารย์ นักศึกษา และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ตัวบ่งชี้ 1. ผลความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต 2. รายชื่อผู้เข้าร่วมการประชุม/การปรับปรุงและวิพากษ์หลักสูตร หลักฐาน 1. รายงานผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต 2. รายงานการประชุม

2. การประเมินประสิทธิผลของการสอน

2.1 การประเมินกลยุทธ์การสอน

- 1) การประชุมร่วมกันระหว่างอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/อาจารย์ประจำหลักสูตรและอาจารย์ผู้สอนในการจัดการเรียนการสอน
- 2) การประเมินประสิทธิผลของการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์ โดยการสัมภาษณ์ หรือใช้แบบประเมินการเรียนการสอนซึ่งประเมินโดยนักศึกษา
- 3) การประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาโดยการสังเกตพฤติกรรม การทำกิจกรรมในชั้นเรียน และผลการเรียนจากการวัดและประเมินผล
- 4) การประเมินประสิทธิผลของการจัดการเรียนการสอนของอาจารย์ โดยการทวนสอบทุกภาคการศึกษา ซึ่งทำการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก

2.2 การประเมินทักษะของอาจารย์ในการใช้แผนกลยุทธ์การสอน

- 1) การประเมินการสอนโดยนักศึกษาทุกปลายภาคการศึกษาโดยมหาวิทยาลัยเป็นผู้จัดทำ การประเมิน
- 2) อาจารย์วิเคราะห์และประเมินจุดที่ควรพัฒนาของกลยุทธ์การสอนในแต่ละภาคการศึกษา รวมถึงผลการเรียนของนักศึกษา และนำไปเขียนไว้ในรายงานผลการดำเนินงานรายวิชา

3. การประเมินหลักสูตรในภาพรวม

หลักสูตรฯ มีกระบวนการประเมินผู้เรียนออกเป็น 3 ช่วง ประกอบไปด้วย

ช่วงที่ 1 การประเมินนักศึกษาแรกเข้าอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร มีร่วมกันพิจารณาคุณสมบัติของ ผู้สมัครเข้าศึกษาต่อ โดยพิจารณาจากผลการเรียน (Transcript) ประวัติและผลงานส่วนตัว (Portfolio) ของนักศึกษาที่ได้แนบมาในขั้นตอนการรับสมัครในแต่ละรอบ

ช่วงที่ 2 การประเมินผู้เรียนอย่างต่อเนื่องระหว่างการศึกษา ได้แก่การประเมินผู้เรียนหลังเข้าเป็นนักศึกษาซึ่งจะใช้ผลการเรียนรายวิชาพื้นฐานที่จำเป็นในการเรียนในสาขาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ และสามารถจัดกลุ่มระดับความสามารถของนักศึกษาโดยนักศึกษาที่อยู่ในกลุ่มเรียนอ่อนหรือมีปัญหาเรื่องแผนการเรียนจะมีการติดตามผลการเรียนโดยอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ผู้สอนในหลักสูตรเป็นระยะๆ ข้อมูลจากการประเมินศักยภาพของนักศึกษาจะนำมาใช้วิเคราะห์ร่วมกับ รูปแบบการรับเข้าของนักศึกษาในปีการศึกษาต่อไป

ช่วงที่ 3 การประเมินผู้เรียนหลังจบการศึกษาโดยประเมินจากผลการปฏิบัติสหกิจศึกษา และความพึงพอใจของบัณฑิตที่มีต่อหลักสูตร รวมทั้งความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต สำหรับวิธีการประเมินหลักสูตรตามความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียประกอบไปด้วย

3.1 นักศึกษาและบัณฑิตประเมินหลักสูตรจากนักศึกษาทุกชั้นปี และบัณฑิตที่จบตามหลักสูตร โดยวิธีการสัมภาษณ์แบบสำรวจ และเปิดเว็บไซต์เพื่อรับข้อมูลย้อนกลับ

3.2 ผู้ทรงคุณวุฒิและ/หรือผู้ประเมินภายนอกประเมินหลักสูตรจากคณะกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิและ/หรือผู้ประเมินภายนอก โดยดูจากรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตร ข้อมูลย้อนกลับจากนักศึกษาทุกชั้นปีบัณฑิตที่จบตามหลักสูตรและนายจ้าง/ผู้ประกอบการ และการเยี่ยมชม

3.3 นายจ้าง/ผู้ประกอบการประเมินนายจ้าง/ผู้ประกอบการโดยการประเมินความพึงพอใจต่อคุณภาพบัณฑิต และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการทำงาน

4. การประเมินผลการดำเนินงานตามรายละเอียดหลักสูตร

ประเมินตามตัวบ่งชี้ผลการดำเนินงาน โดยคณะกรรมการประเมินอย่างน้อย 3 คนประกอบด้วย

4.1 ผู้ทรงคุณวุฒิในสาขาวิชาอย่างน้อย 1 คน

4.2 ผู้ทรงคุณวุฒิและ/หรือผู้ประเมินภายนอกโดยดูจากรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรข้อมูลย้อนกลับจากนักศึกษาทุกชั้นปีบัณฑิตที่จบตามหลักสูตรและนายจ้าง/ผู้ประกอบการ และการเยี่ยมชม

4.3 นายจ้าง/ผู้ประกอบการ โดยการประเมินความพึงพอใจต่อคุณภาพบัณฑิต และการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการทำงาน

5 . การทบทวนผลการประเมินและวางแผนปรับปรุง

1) ทบทวนหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2572 นำมาวางแผนพัฒนาหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2573 โดยนำผลการประเมินคุณภาพการศึกษา 3 ปีซ้อนหลัง ตั้งแต่ปีการศึกษา 2569 ถึง ปีการศึกษา 2571 มาใช้ในการทบทวนการปรับปรุงและพัฒนาคุณภาพ ยกตัวอย่างเช่น การพิจารณา ทบทวนกระบวนการวิเคราะห์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Analysis) ที่แสดงความเชื่อมโยง ได้แก่ การกำหนดผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การจัดลำดับความสำคัญการค้นหาคำถามและความคาดหวัง การนำความต้องการและความคาดหวังมาใช้ในการกำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLOs) เป็นต้น

2) อาจารย์ประจำวิชาจัดทำรายงานผลการดำเนินการรายวิชาเมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษาเสนอผ่านอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรและคณะกรรมการประจำคณะสารสนเทศและการสื่อสาร

3) อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร จัดทำรายงานผลการดำเนินการของหลักสูตรเมื่อสิ้นสุดปีการศึกษาเสนอผ่านคณะกรรมการประจำคณะสารสนเทศและการสื่อสาร

4) จัดประชุมอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/อาจารย์ประจำหลักสูตรและคณาจารย์ที่เกี่ยวข้อง พิจารณาทบทวนผลการดำเนินการของหลักสูตร เพื่อหาแนวทางในการพัฒนาปรับปรุงหลักสูตร แผนกลยุทธ์การสอน และการดำเนินการอื่น ๆ เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอนในปีต่อไป

6. การบริหารความเสี่ยง

คณะสารสนเทศและการสื่อสารมีการแต่งตั้งคณะกรรมการในชุดต่างๆ เช่น คณะกรรมการหลักสูตร คณะกรรมการวิชาการ คณะกรรมการวิจัยและบริการวิชาการ คณะกรรมการคณะ เป็นต้น ซึ่งคณะกรรมการทุกชุดจะต้องดำเนินการประชุมเพื่อรายงานคณะกรรมการประจำคณะในทุกเดือน เพื่อทำงานและติดตามปัญหาและแก้ไขความเสี่ยงในด้านต่าง ๆ ดังนี้

6.1 ด้านการเรียนรู้และการสอน

ความเสี่ยงด้านการเรียนการสอน	วิธีบริหารความเสี่ยง
ปัญหาประสิทธิผลการเรียนรู้ของนักศึกษา	การประชุมหารือวิธีการจัดการเรียนในรายวิชาต่าง ๆ ตลอดหลักสูตรโดยให้มีการจัดการสอนที่ได้ผลลัพธ์การเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตาม YLO ที่กำหนดและจัดทำ OBE 3 และ 5 ในทุกภาคการศึกษาเพื่อติดตามผลให้เป็นไปตามผลลัพธ์ที่หลักสูตรกำหนด PLO
ปัญหาประสิทธิภาพการสอนของอาจารย์	มีการจัดประชุมคณะกรรมการหลักสูตรฯ โดยมีวาระติดตามปัญหาการเรียนการสอน ข้อร้องเรียนจากนักศึกษา จากอาจารย์ผู้สอน ในทุกเดือนตลอดทั้งปีการศึกษา

6.2 ด้านการวิจัยและการบริการวิชาการ

ความเสี่ยงด้านการวิจัยและการบริการวิชาการ	วิธีบริหารความเสี่ยง
ปัญหาการผลิตผลงานทางด้านวิจัย และงานวิชาการ	คณะกรรมการวิจัยและบริการวิชาการได้เสนอการจัดสรรงบประมาณเพื่อทำวิจัย หรือตีพิมพ์บทความ และจัดกิจกรรมเชิดชูการทำงานด้านวิชาการแก่คณาจารย์เพื่อเป็นแรงกระตุ้นและเป็นขวัญกำลังใจในการผลิตผลงานวิชาการและการวิจัย มีการประกาศแหล่งทุนส่งเสริมการทำวิจัยและบริการวิชาการอย่างต่อเนื่อง

6.3 ด้านการบริหาร

ความเสี่ยงด้านการบริหารหลักสูตร	วิธีบริหารความเสี่ยง
ปัญหาด้านการจัดสรรงบประมาณ อุปกรณ์การเรียนการสอนให้เพียงพอต่อการบริหารหลักสูตร	คณะกรรมการหลักสูตรฯ มีการประชุมเพื่อหารือการใช้จ่ายงบประมาณของหลักสูตรให้มีประสิทธิภาพในการสนับสนุนด้านการเรียนการสอนและนักศึกษาเป็นสำคัญ ซึ่งการจัดสรรงบในโครงการต่าง ๆ ของหลักสูตรต้องสอดคล้องกับผลลัพธ์การเรียนรู้ที่คาดหวังของหลักสูตรและเสนอต่อคณะเพื่อจัดทำแผนโครงการรายปีของคณะ รวมถึงสิ่งสนับสนุนในการเรียนการสอน อุปกรณ์ต่าง ๆ มีการของบประมาณให้เพียงพอและทันสมัยพร้อมใช้ในทุกปี เสนอต่อคณะกรรมการประจำคณะได้รับทราบและดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7.การจัดการซื้อร้องเรียนและการอุทธรณ์

หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ มีผลการจัดการซื้อร้องเรียนของนักศึกษาผ่านหลายช่องทาง เช่น กล้องรับซื้อร้องเรียนและแสดงความคิดเห็นของนักศึกษา การร้องเรียนผ่านอาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์ผู้สอน หรืออาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร จากนั้นนำซื้อร้องเรียนดังกล่าวเข้าที่ประชุมอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ตามกระบวนการใน Flowchart ขั้นตอนการบริหารจัดการซื้อร้องเรียน ข้อคิดเห็นข้อเสนอแนะ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร โดยประกาศบนเว็บไซต์ของคณะสารสนเทศและการสื่อสาร ให้นักศึกษารับทราบ

8. การสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลของหลักสูตรให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย

หลักสูตรดำเนินการสำรวจความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียเพื่อนำมาวิเคราะห์และปรับปรุงหลักสูตรฯให้เป็นปัจจุบัน

- โดยมีการจัดทำข้อมูลข้อกำหนดของหลักสูตรในรูปแบบ OBE.2 ตามข้อกำหนดกรอบมาตรฐานคุณวุฒิของ สกอ.และมีความครบถ้วนตามเกณฑ์ AUN-QA

- การประชาสัมพันธ์ข้อกำหนดของหลักสูตรหลายวิธีคือ โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์หลักสูตร วิดีโอแนะนำหลักสูตรบนเว็บไซต์ของคณะสารสนเทศและการสื่อสาร และมหาวิทยาลัยแม่โจ้ การสื่อสารผ่านการ

ประกาศและเผยแพร่ นอกจากมีการเผยแพร่ข้อมูลหลักสูตรผ่านทางเว็บไซต์ของมหาวิทยาลัย (www.admissions.mju.ac.th) และ Facebook Fanpage : รับสมัครนักศึกษาปริญญาตรีมหาวิทยาลัยแม่โจ้ แล้ว หลักสูตรฯ มีการประชาสัมพันธ์ผ่านเว็บไซต์คณะ <https://infocomm.mju.ac.th> หน้าแผนการศึกษาสาขาภาพยนตร์และการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ รวมทั้ง Facebook Fanpage: <https://www.facebook.com/icmaejo> และมีการออกไปประชาสัมพันธ์ที่โรงเรียนตามอำเภอต่าง ๆ ภายในจังหวัดเชียงใหม่ และต่างจังหวัด

- การกำหนดปรับปรุงหลักสูตรทุก 5 ปี
- การจัดทำข้อมูลข้อกำหนดของหลักสูตรเผยแพร่ในเว็บไซต์ของสถาบันให้มีข้อมูลครบถ้วนตามเกณฑ์ที่ AUN QA กำหนด เช่น Expected Learning Outcome
- มีกระบวนการติดตามผลการเผยแพร่ข้อมูลการตรวจสอบและปรับปรุง (แต่ละปี) ทั้งด้านความ Comprehensive and up-to-date และการเข้าถึง ตรงกับความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกกลุ่ม

ภาคผนวก

ภาคผนวก

- 1 ประกาศมหาวิทยาลัยแม่โจ้ เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรใหม่
- 2 ประกาศมหาวิทยาลัยแม่โจ้ เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรใหม่
- 3 รายงานสรุปการประชุมคณะกรรมการพัฒนาและวิพากษ์หลักสูตร
- 4 เอกสารความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัย
- 5 ประวัติ และผลงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/อาจารย์ประจำหลักสูตร
- 6 ข้อบังคับมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี พ.ศ. 2568
- 7 ที่มาของผลลัพธ์การเรียนรู้
- 8 การจำแนกกลุ่ม Stakeholders
- 9 วิธีการวิเคราะห์/สังเคราะห์ PLO จาก Stakeholder

หมายเหตุ หลักสูตรสามารถปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมรายละเอียดเอกสารภาคผนวก

เอกสารแนบ 1

ประกาศมหาวิทยาลัยแม่โจ้ เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร



ประกาศมหาวิทยาลัยแม่โจ้
เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรระดับปริญญาตรี
สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร

เพื่อให้การดำเนินงานเกี่ยวกับการบริหารหลักสูตรระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ จึงแต่งตั้งบุคคลต่อไปนี้เป็นคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร ดังนี้

- | | |
|---|---------------------|
| ๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤษฎาญจน์ เจริญกุล | ประธานกรรมการ |
| ๒. รองศาสตราจารย์ ดร.วิโรจน์ สุทธิสีมา | กรรมการ |
| ๓. นายชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล | กรรมการ |
| ๔. นางสาวศศิวิมล ชัตติยวงศ์ | กรรมการ |
| ๕. นายอัศภา ลิขิตบุญมา | กรรมการ |
| ๖. อาจารย์พาขวัญ นาคคุณทรง | กรรมการและเลขานุการ |

ประกาศ ณ วันที่ ๗ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๔

(รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ สัมฤทธิ์กุล)
รองอธิการบดี ปฏิบัติการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยแม่โจ้

เอกสารแนบ 2

ประกาศมหาวิทยาลัยแม่โจ้ เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรระดับปริญญาตรี
สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร



ประกาศมหาวิทยาลัยแม่โจ้
เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรระดับปริญญาตรี
สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร

เพื่อให้การดำเนินงานเกี่ยวกับการบริหารหลักสูตรระดับปริญญาตรี สาขาวิชาภาพยนตร์
ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและ
มีประสิทธิภาพ จึงแต่งตั้งบุคคลต่อไปนี้เป็นคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรระดับปริญญาตรี สาขาวิชา
ภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร ดังนี้

- | | |
|---|---------------------|
| ๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณภัทร เรืองงามากุล | ประธานกรรมการ |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พญธิ์ พุฒจรรย์ | กรรมการ |
| ๓. นายศุภรวิ ภัทราวณิชย์ | กรรมการ |
| ๔. นางสาวญาดา ศิริสวัสดิ์ | กรรมการ |
| ๕. นายปริญญา เชื้อนแก้ว | กรรมการ |
| ๖. นางอุทัยวรรณ ศรีวิสัย | กรรมการและเลขานุการ |

ประกาศ ณ วันที่ ๙ กันยายน พ.ศ. ๒๕๖๘

(รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ สัมฤทธิ์สกุล)
รองอธิการบดี ปฏิบัติการแทน
อธิการบดีมหาวิทยาลัยแม่โจ้

เอกสารแนบ 3

รายงานการประชุมคณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรระดับปริญญาตรี
สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์
คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้
วันที่ 9 กันยายน พ.ศ.2568

หลักสูตร: ภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์

ครั้งที่: [ครั้งที่ 1]

ผู้เข้าประชุม: ประธานกรรมการพัฒนาหลักสูตรฯ (ผศ.กริ่งกาญจน์ เจริญกุล)

กรรมการ รศ.ดร.วิโรจน์ สุทธิศรีมา	(ตัวแทนนักวิชาการด้านสื่อภาพยนตร์)
กรรมการ นายชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล	(ตัวแทนผู้ประกอบการ:นายกสมาคมผู้กำกับฯ)
กรรมการ นายอัศภา ลิขิตบุญมา	(ตัวแทนศิษย์เก่า ที่ทำงานสายตรงด้านภาพยนตร์)
กรรมการ นางสาวศศิวิมล ขัตติยวงศ์	(ตัวแทนศิษย์ปัจจุบัน กำลังศึกษาอยู่ชั้นปีที่ 4)
กรรมการ อ.พาขวัญ นาคคุณทรง	(เลขานุการ)

ผู้บันทึกการประชุม: [อ.พาขวัญ นาคคุณทรง]

เริ่มประชุมเวลา 17.00 น.

ระเบียบวาระการประชุม

ระเบียบวาระที่ 1 เรื่องแจ้งเพื่อทราบ

ประธานได้กล่าวเปิดประชุม พร้อมชี้แจงวัตถุประสงค์ของการประชุม คือ การพัฒนาหลักสูตร ภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ให้สอดคล้องกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ความต้องการของ ตลาดแรงงาน และมาตรฐานสากล

แจ้งให้ที่ประชุมทราบถึงแนวทางการทบทวนรายวิชาใหม่และข้อเสนอแนะจากความเป็นไปได้ในการเปิดหลักสูตรใหม่ รวมถึงแนวโน้มการบูรณาการ AI ในวงการภาพยนตร์

ระเบียบวาระที่ 2 ไม่มี

ระเบียบวาระที่ 3 เรื่องเพื่อพิจารณา

3.1 ปัญหาและข้อจำกัดของหลักสูตรปัจจุบัน

- ที่ประชุมรับทราบข้อสังเกตว่า แผนการสอนที่ออกแบบมานั้น มุ่งเน้นการสอนทักษะเชิงเทคนิค (Technical Skills) และการใช้เครื่องมือต่าง ๆ (เช่น Photoshop, Canva, DaVinci Resolve) มากเกินไป
- ขาดการวางรากฐานด้าน ศิลปะ และ สุนทรียศาสตร์ ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สำคัญต่อการสร้างสรรค์งานคุณภาพ
- ผลที่ตามมาคือ นักศึกษาส่วนใหญ่สามารถใช้เครื่องมือได้ แต่ **ไม่รู้ว่าจะใช้ไปเพื่ออะไร และ ไม่สามารถออกแบบให้งานมีคุณค่าและความงามที่แท้จริงได้**

3.2 แนวคิดเรื่องศิลปะและสุนทรียศาสตร์

- คุณชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุลได้เน้นย้ำว่า "ศิลปะ" และ "สุนทรียศาสตร์" คือหัวใจสำคัญที่ทำให้งานแตกต่างจากสิ่งที่ AI สร้างขึ้น
- ศิลปะในบริบทนี้ครอบคลุมถึง
 - ความเข้าใจในความงาม
 - การจัดองค์ประกอบภาพ (Composition)
 - การใช้แสง สี และเงา
 - การเล่าเรื่อง (Storytelling)
- หากนักศึกษาไม่มีความเข้าใจเรื่องศิลปะ ก็จะไม่สามารถใช้ AI Prompt ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.3 การบูรณาการ AI ในหลักสูตร

- ที่ประชุมเห็นตรงกันว่า AI เป็น **เครื่องมือสำคัญ** แต่ไม่ใช่สิ่งที่จะมาแทนมนุษย์
- หลักสูตรควรมุ่งให้นักศึกษาเรียนรู้ **หลักการทำงานของ AI และการประยุกต์ใช้เป็น เครื่องมือเสริมศักยภาพ** ไม่ใช่การพึ่งพาเพียงอย่างเดียว
- ตัวอย่างการใช้ AI ในงานภาพยนตร์ เช่น Storyboarding, Editing, Visual Effects, Generative AI

3.4 การจัดลำดับโครงสร้างรายวิชาใหม่

- ปี 1: เน้นวิชาพื้นฐานด้าน ศิลปะ (Art Appreciation) และ สุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) เพื่อสร้างฐานความคิดและมุมมองความงาม ก่อนเข้าสู่การเรียนเชิงเทคนิค
- เพิ่มกิจกรรม การชมภาพยนตร์และวรรณกรรม โดยให้มีการดูภาพยนตร์ยาว (Feature Films) และการอภิปราย รวมถึงเชิญนักวิจารณ์หรือผู้เชี่ยวชาญมาร่วมแลกเปลี่ยน
- วิชาที่ควรเพิ่มเติม:
 - ดนตรีและเสียง (Music & Sound Studies / Aural Culture)
 - การตลาดภาพยนตร์และการบริหารจัดการเทศกาลหนัง (Film Marketing & Festival Management)
- วิชาที่ปรับปรุง:
 - วิชาการกำกับภาพ ลดจาก 2 ภาคการศึกษาเหลือ 1 ภาคการศึกษา โดยเน้นปฏิบัติจริง
 - วิชาการตลาดสื่อ เห็นว่ามีความจำเป็น แต่ควรให้นักศึกษามีความเข้าใจกระบวนการผลิตครบถ้วนก่อนเรียนรู้เรื่องการนำเสนอผลงาน

3.5 การสร้างบัณฑิตที่รอบด้าน (Holistic & Versatile Graduates)

- หลักสูตรควรมุ่งผลิตบัณฑิตที่มีคุณลักษณะดังนี้
 - **Resilient:** ปรับตัวได้กับการเปลี่ยนแปลงในอุตสาหกรรม
 - **Versatile:** มีทักษะรอบด้าน ไม่จำกัดเฉพาะตำแหน่งเดียว เช่น ผู้กำกับที่เข้าใจการตลาด, นักเขียนบทที่เข้าใจเทคโนโลยีการผลิต
- ต้องสร้างสมดุลระหว่าง
 - ทักษะเชิงเทคนิค (Technical Skills)
 - ทักษะความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking)
- เป้าหมายสูงสุดคือการผลิตนักศึกษาที่เป็นทั้ง Technician และ Thinker

ระเบียบวาระที่ 4 เรื่องอื่น ๆ

- ให้มีการเชิญผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมภาพยนตร์, นักวิจารณ์ และศิลปิน มาร่วมให้ความรู้แก่นักศึกษาในหลักสูตรใหม่ โดยสามารถใช้หลักสูตรออนไลน์ของสมาคมฯ มาใช้เป็นสื่อในการสอนกรณีไม่มีผู้สอนที่เชี่ยวชาญ หรือทางสมาคมฯ สามารถให้ความร่วมมือในการจัดส่งวิทยากรมาให้

ความรู้ในชั้นเรียนระยะสั้น ๆ ได้ อาจจะเป็นในรูปแบบคอร์สระยะสั้น หรือการ Work Shop เพื่อให้นักศึกษาได้มีโอกาสเรียนกับผู้เชี่ยวชาญในวงการโดยตรง เป็นการสร้างนิเวศอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่ดี

มติที่ประชุม

1. เห็นชอบในหลักการให้เน้น **ศิลปะ-สุนทรียศาสตร์** เป็นฐานของหลักสูตรปีแรก ก่อนเข้าสู่การเรียนเชิงเทคนิค
2. เห็นชอบในการบูรณาการ **AI** เข้าสู่หลักสูตร โดยเน้นเป็น **เครื่องมือเสริม** ความคิดสร้างสรรค์
3. ปรับโครงสร้างรายวิชาให้สอดคล้องกับข้อเสนอ ได้แก่
 - เพิ่มวิชาศิลปะ, สุนทรียศาสตร์, ดนตรี-เสียง และการตลาดภาพยนตร์/เทศกาลหนัง
 - ลดรายวิชาการกำกับภาพเหลือ 1 ภาคการศึกษา เน้นปฏิบัติ

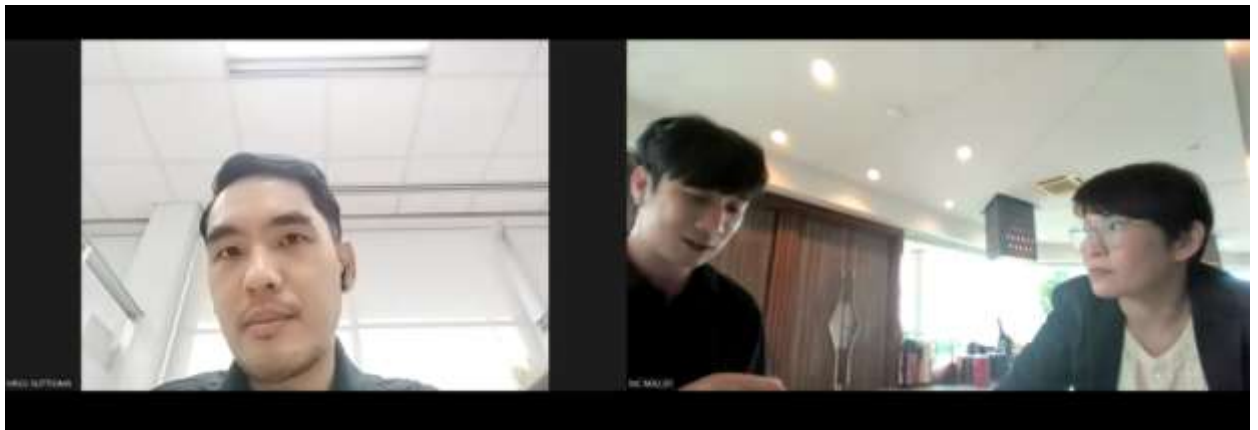
เสร็จสิ้นการประชุมเวลา 18.30 น.

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กริ่งกาญจน์ เจริญกุล)

ประธานกรรมการ

(อาจารย์พาขวัญ นาคუნทรง)

กรรมการและเลขานุการ



File + Save to the PC

References Mailings Review View Help Table Design Table Layout

Font Paragraph Styles

Normal No Spacing Heading Heading 2 Title

การศึกษาดูงาน (Field Visit)	3	2	2	5
รวม	18			

จัดที่ 2 / ภาคการศึกษาที่ 2

รหัสวิชา	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษาค้นคว้าอิสระ
---	ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยี 1	3	2	2	5
Module 2: Media Marketing & Branding					
	การสื่อสารการตลาดดิจิทัล	3	2	2	5
	เทคนิคการถ่ายภาพและการถ่ายวิดีโอ	3	2	2	5
	การสร้างแบรนด์และการตลาดออนไลน์	3	2	2	5
	การวิเคราะห์สื่อและวัฒนธรรม	3	2	2	5
	รวม	18			

รวม

18



รายงานการประชุมคณะกรรมการวิพากษ์หลักสูตรระดับปริญญาตรี

สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์

คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้

วันที่ 14 กันยายน พ.ศ.2568

ผู้เข้าประชุม

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณภัทร เรืองนภากุล	ประธานกรรมการ
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พฤทธิ พุฒजर	กรรมการ
3. นายศุภกรวี ภัทราวณิชย์	กรรมการ
4. นางสาวญาดา ศิริสวัสดิ์	กรรมการ
5. นายปรัชญา เชื้อนแก้ว	กรรมการ
6. นายอุทัยวรรณ ศรีวิชัย	กรรมการและเลขานุการ

เริ่มประชุมเวลา 19.00 น. ผ่านระบบออนไลน์

ระเบียบวาระและมติที่ประชุม

เมื่อครบองค์ประชุมแล้วประธานกรรมการได้กล่าวเปิดการประชุม และแนะนำคณะกรรมการวิพากษ์ทุกท่านให้รู้จักกันและดำเนินการประชุมตามวาระดังนี้

ระเบียบวาระที่ 1 วาระแจ้งเพื่อทราบ

1.1 กระบวนการจัดทำหลักสูตร

ประธานได้อธิบายเหตุผลและภาพรวมหลักสูตร ความนิยมของผู้สมัครเข้าเรียน และครุภัณฑ์ใหม่ด้านดิจิทัลโปรดัคชัน โดยหลักสูตรใหม่มุ่งเน้นด้าน ภาพยนตร์ดิจิทัลเป็นหลักแล้วเพิ่มด้านออกแบบสื่อสร้างสรรค์และดิจิทัลมาร์เก็ตติ้ง โดยมีการออกแบบหลักสูตรด้วย Backward Design ที่รับฟังความเห็นจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และมี PLOs, YLOs ชัดเจน ทั้งนี้ คณะกรรมการพัฒนาหลักสูตรได้แก่ ผ.ศ.กริ่งกาญจน์ เจริญกุล เป็นประธานหลักสูตร และมีรองศาสตราจารย์ ดร.วิโรจน์ สุทธศรีมานายชูเกียรติ ศักดิ์วีระกุล นางสาวศศิวิมล ชัตติยวงศ์ นายอัศภา ลิขิตบุญมา เป็นกรรมการ และอาจารย์พาขวัญ นาคุณทรง เป็นกรรมการและเลขานุการ

มติ: ที่ประชุมรับทราบ

ระเบียบวาระที่ 2: เรื่องเพื่อพิจารณา

2.1 โครงสร้างหลักสูตร รายวิชา และแผนการศึกษา

ประธานคณะกรรมการได้นำเสนอโครงสร้างหลักสูตร รายวิชา และแผนการศึกษาให้แก่ที่ประชุม โดยที่ประชุมมีข้อเสนอแนะดังนี้ :

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พฤทธิ์ พุฒจร ให้ความเห็นว่า

- ในภาพรวมมีสมดุคติ มีรายวิชาที่สอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรมสูงมาก แต่ภาระหน่วยกิตในบางเทอมของหลักสูตร 2 ปีต่อเนื่องค่อนข้างสูง (เช่น ปี 3 เทอม 1 มีถึง 24 หน่วยกิต) อาจควรพิจารณาลดหรือกระจายเพื่อไม่ให้หนักเกินไป
- เสนอให้เพิ่ม Soft Skills/Project Management และ วิชาเลือกด้านนวัตกรรมใหม่ (เช่น Virtual Production, AI Content Generation) เพื่อให้ทันกับอุตสาหกรรม
- ควรระบุ Prerequisite อย่างชัดเจนในเอกสารหลักสูตร เช่น Film Production 1 ต้องผ่าน Film Screenwriting เพื่อกันความซ้ำซ้อนการลงทะเบียนผิดพลาด ควรเชื่อมโยงวิชา AI และเทคโนโลยีดิจิทัล ให้สัมพันธ์กับ Production/Design มากขึ้น เช่น AI for Storyboarding, Generative Content for Film
- ควรมี วิชาปรับพื้นฐาน/Bridge Course สำหรับนักศึกษาที่มาจากสายที่ไม่ใช่ภาพยนตร์ เช่น Fundamentals of Film & Media Design เพื่อให้ไม่เสียเปรียบผู้ที่เรียนมาจาก 4 ปีเต็ม ควรมีระบบ เทียบโอนหน่วยกิตและ Skill Mapping เพื่อยืนยันมาตรฐานระหว่างสาย 2 ปี และ 4 ปี ว่ามี Learning Outcomes ที่เทียบเท่ากัน
- วิชาภาษาอังกฤษ สามารถปรับรวมวิชาได้หรือไม่ หรือหากยุบรวม จะขัดแย้งกับแนวทางจัดการเรียนการสอนของมหาวิทยาลัย ก็สามารถเข้าใจได้
- ควรพิจารณาเพิ่มรายวิชาหรือการสอนด้าน Online Content/Live Streaming

นายศุภรวิ ภัทราวณิชย์ ให้ความเห็นว่า

- เนื้อหาหลักสูตรเหมาะสมกับตลาดแรงงาน และเห็นด้วยกับการเพิ่มเนื้อหาด้านการตลาดผู้ประกอบการ และกราฟิก เพราะหากเรียนด้านภาพยนตร์อย่างเดียว นักศึกษาจะหางานยาก
- ในแต่ละ Module ควรบูรณาการกันในแต่ละเทอมอย่างแท้จริง โดยการทำงาน นักศึกษาทำ Mini Project ในเทอมนั้นๆร่วมกัน ไม่ต่างคนต่างส่งงานเพื่อลดภาระงานนักศึกษา

- Module 2 ควรเพิ่มความสัมพันธ์กับงานภาพยนตร์มากขึ้น
- Module 1 ควรสลับรายวิชา Lighting มาเรียนก่อน Documentary เพราะเป็นทักษะพื้นฐานสำคัญ
- ควรเพิ่มครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์ ที่มีประสิทธิภาพสูง เพื่อรองรับงาน Post Production ที่ใช้งานร่วมกับกล้อง RED ที่มีอยู่ในปัจจุบัน
- วิชาการผลิตและการจัดการกองถ่ายภาพยนตร์ควรให้นักศึกษาทราบถึงบทบาทหน้าที่ทุกตำแหน่งในกองถ่าย เพื่อสร้างโอกาสในการทำงานในอนาคต

นางสาวญาดา ศิริสวัสดิ์ ให้ความเห็นว่า

- โครงสร้างหลักสูตรใหม่ มีการจัดวางที่สมดุลกว่าที่เป็นอยู่ในหลักสูตรปัจจุบัน
- ทั้งนี้ควรเพิ่มความเข้มข้น ในรายวิชาด้าน After Effect
- อยากให้ผู้สอนเน้นการเรียนการสอนที่เป็นปฏิบัติมากขึ้น โดยส่วนตัวตนและเพื่อนมองว่าห้องเรียนในปัจจุบันยังมีจำนวนที่พอดี แต่อยู่ที่การสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ของผู้สอนว่าจะสอนได้น่าสนใจหรือไม่

นายปรัชญา เชื้อนแก้ว ให้ความเห็นว่า

- เห็นด้วยที่วิชากฎหมายสื่อควรเน้น กฎหมายด้านสื่อดิจิทัล โดยตรง
- หลักสูตรใหม่มีรายวิชาที่สะท้อนความสนใจหลากหลายของนักศึกษา เช่น มังงะ/คอมิกส์ เป็นประโยชน์และควรรักษาไว้
- ควรให้ความสำคัญกับงาน Post Production ในการทำงานด้านการตลาดด้วย เนื่องจากสื่อโฆษณาจะให้ความสำคัญกับรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ เช่น ผิวหน้านักแสดง แสง สี ที่เหมาะสมสอดคล้องกับผลิตภัณฑ์

2.2 การฝึกงานและการเรียนต่อเนื่อง

นางสาวญาดา ศิริสวัสดิ์ และ นายปรัชญา เชื้อนแก้วให้ข้อเสนอแนะว่า

- เห็นด้วยกับการไปสหกิจต่อเนื่องกัน 2 ภาคเรียน เพราะจะได้เรียนรู้การทำงานอย่างเต็มที่และมีเครือข่ายในการทำงานในอนาคต

ทั้งนี้นายปรัชญา เชื้อนแก้ว เห็นว่าควรเปิดให้นักศึกษาเลือกจะไปปฏิบัติสหกิจที่เดียวกันตลอด 1 ปี หรือ เปลี่ยนที่ปฏิบัติสหกิจได้ หากยังค้นหาตัวเองไม่เจอ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พทุทธิ พุฒจรรย์ ให้ความเห็นว่าควรพิจารณา ระบบ Credit Bank เพื่อให้ นักศึกษาที่มีพื้นฐานหรือจบ ปวส./ปริญญาตรีอื่นสามารถเทียบโอนและเรียนจบเร็วได้

2.3 ความทันสมัยและสอดคล้องกับบริบทอนาคตและในฐานมหาวิทยาลัยกลุ่ม 2 (นวัตกรรมเทคโนโลยีและสร้างผู้ประกอบการ) สอดคล้องกับแนวโน้มอุตสาหกรรม และอัตลักษณ์ของหลักสูตร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พทุธิ์ พุฒจร ให้ความเห็นว่า หลักสูตรนี้ มีจุดแข็งเรื่อง Film Production และ Immersive Media ชัดเจน

นางสาวญาดา ศิริสวัสดิ์ และ นายปรัชญา เขื่อนแก้ว ให้ความเห็นว่า หลักสูตรใหม่ช่วยให้นักศึกษามีทักษะหลากหลายตรงตลาด โดยอยากให้การวางหลักสูตรในแนวทางบูรณาการ ภาพยนตร์ดิจิทัล-สื่อสร้างสรรค์-ธุรกิจ และเพิ่มทักษะ Digital Content Creation/Streaming

มติที่ประชุม

ที่ประชุมเห็นว่า หลักสูตรใหม่มีความทันสมัย ครอบคลุม และสอดคล้องกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ แต่ควรปรับลำดับรายวิชา เพิ่มความยืดหยุ่นการฝึกงาน ลดภาระหน่วยกิต และจัดสรรทรัพยากรให้เหมาะสม ข้อเสนอแนะทั้งหมดจะนำไปปรับแก้ในร่างหลักสูตรต่อไป

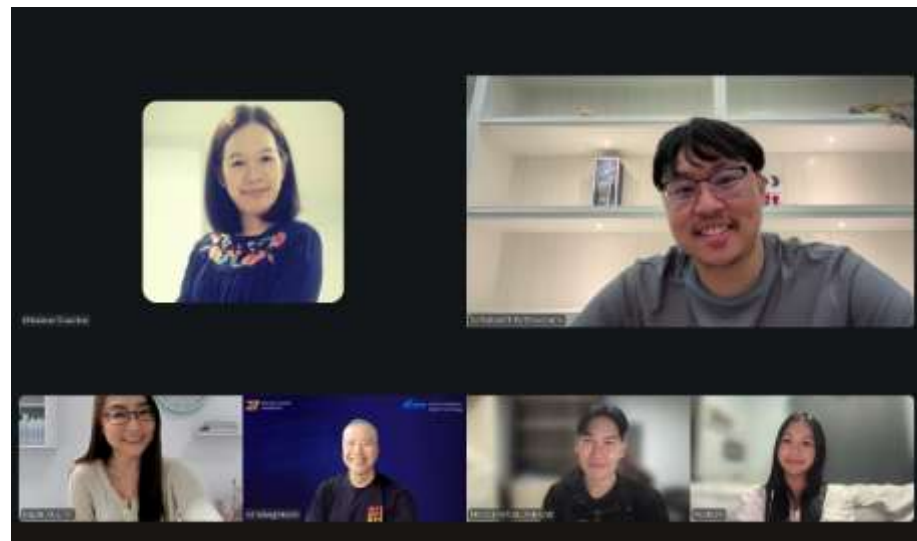
ปิดประชุมเวลา 20.30 น.

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณภัทร เรืองนภากุล)

ประธานกรรมการ

(อาจารย์อุทัยวรรณ ศรีวิชัย)

กรรมการและเลขานุการ



ปีที่ 3 / ภาคการศึกษาที่ 2

สัปดาห์	ชื่อรายวิชา	หน่วยกิต	บรรยาย	ปฏิบัติ	ศึกษา
.....	กลุ่มการคิดคำนวณ การใช้เหตุผลและเทคโนโลยี	3			
.....	วิชาเลือกเสรี วิชาที่ 2	3			
Module 4-Advanced Film Production & Showcase					
	การผลิตและการจัดการกองถ่ายภาพยนตร์ 2	3	2	2	
	การแสดงสำหรับภาพยนตร์ 2 Acting for film 2	3	2	2	
	เอกเลือกวิชาที่ 4 (ด้าน Film) และ การจัดแสงสำหรับงานภาพยนตร์ (Lighting for Film)	3	2	2	
	เอกเลือกวิชาที่ 5 (ด้าน Film) การจัดแสดงผลงานในเทศกาลภาพยนตร์ (Showcasing Films in Festivals)	3	2	2	
	รวม	15			



เอกสารแนบ 4

เอกสารความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยกับภาคอุตสาหกรรมสื่อและเครือข่าย



MEMORANDUM OF UNDERSTANDING

ON

COLLABORATION FOR THE DEVELOPMENT OF SMART CITIZENSHIP

AND DIGITAL RESILIENCE

BETWEEN

TIKTOK TECHNOLOGIES LTD.

AND

MAEJO UNIVERSITY, UNIVERSITY OF PHAYAO,

UTTARADIT RAJABHAT UNIVERSITY,

RAJAMANGALA UNIVERSITY OF TECHNOLOGY SUVARNABHUMI,

BURAPHA UNIVERSITY, AND PRINCE OF SONGKLA UNIVERSITY

 PREAMBLE

The Memorandum of Understanding (hereinafter referred to as the "MOU") is entered into on 6 MAY 2025 at Maejo University, Chiang Mai, Thailand.

BETWEEN

TikTok Technologies Ltd, a global technology company based in Park Silom Building, Unit 801-808, 8th Floor, No. 1 Convent Road, Silom Subdistrict, Bang Rak District, Bangkok 10500, Thailand, represented by Mrs. Chanida Klyphun, Interim Director of Public Policy for Southeast Asia (hereinafter referred to as "TikTok").

AND

Maejo University, a public university in Thailand, with its address at 63 Sansai-Phrao Road, Nongharn, Sansai District, Chiang Mai, 50290, Thailand, herein represented by its President, Assoc. Prof. Dr. Weerapon Thongma (hereinafter referred to as "MJU").

-2-

AND

University of Phayao, a public university in Thailand, with its address at 19 Moo 2, Phahonyothin Road, Mae ka Subdistrict, Mueang Phayao District, Phayao Province, 56000, Thailand, herein represented by its President, Assoc. Prof. Dr. Supakorn Pongbangpho (hereinafter referred to as "UP").

AND

Uttaradit Rajabhat University, a public university in Thailand, with its address at 27, Injaimee Road, Muang District, Uttaradit, 53000, Thailand, herein represented by its President, Assoc. Prof. Dr. Supavinee Sattayaporn (hereinafter referred to as "URU").

AND

Rajamangala University of Technology Suvarnabhumi, a public university in Thailand, with its address at 60 Moo 3 Asian Highway, Phranakhon Si Ayutthaya 13000, Thailand, herein represented by its President, Assoc. Prof. Dr. Pramuk Unahalekhaka (hereinafter referred to as "RUS").

AND

Burapha University, a public university in Thailand, with its address at 169 Long Had Road, Tambon Saen Suk, Muang District, Chonburi, 20131, Thailand, herein represented by its President, Assoc. Prof. Dr. Watcharin Gasaluck, (hereinafter referred to as "BUU").

AND

Prince of Songkla University, a public university in Thailand, with its address at 15 Karnjanavanit Road, Muang District, Hat Yai, Songkhla, 90112, Thailand, herein represented by its President, Asst. Prof. Dr. Niwat Keawpradub (hereinafter referred to as "PSU").

NOW THEREFORE, in consideration of the cooperation made hereinafter referred to collectively as "the Parties" or individually as each Party or the Party, hereby have reached the following understanding.

1. BACKGROUND AND SIGNIFICANCE

Recognizing the growing importance of digital skills, smart citizenship, and digital resilience in the digital era, the Parties wish to join forces to foster a generation of digital citizens capable of thriving in a digital economy. The collaboration aims to develop relevant curricula, conduct academic and research-based initiatives, and create a practical framework for the education and training of digital entrepreneurs, with a focus on promoting digital resilience.

2. OBJECTIVE

The objective of this MOU is to establish a collaborative framework among the Parties for the development of smart citizenship and digital resilience, focusing on the following:

1. Conducting curriculum development and academic research, and providing social services training in the fields of digital literacy, digital well-being, and digital economy.
2. Promoting entrepreneurship skills and fostering innovation among students and faculty.
3. Developing programs that integrate knowledge from both academia and industry, preparing the next generation of entrepreneurs with essential digital skills to drive the digital economy.

3. AREAS OF COOPERATION

The Parties will collaborate on the following activities:

1. Joint academic research and the development of educational programs related to smart citizenship, digital resilience, and entrepreneurship.
2. Training and development of digital entrepreneurship skills through workshops, seminars, and incubators.
3. Facilitating the exchange of knowledge, expertise, and resources between academia, industry, and government agencies.
4. Promoting digital literacy and resilience in students and the wider community.
5. Establishing digital skills development programs aimed at enhancing employability and supporting digital entrepreneurship. Establish a network of entrepreneurs, educational institutions, government agencies, the private sector, and various agencies related to the promotion and development of smart citizenship and digital resilience.
6. Support and participate in other activities related to promoting and developing smart citizenship and digital resilience among the Parties.

-4-

4. FUNDING AND RESOURCES

This MOU does not constitute, and shall not be deemed or construed as, any obligation or commitment of any type, whether expressed or implied, by either Party in respect of the provision of funds or financing; and any activities that may be conducted hereunder will be subjected to and contingent upon the availability of sufficient staff, funds and other resources.

5. CONFIDENTIALITY

Each Party shall maintain the confidentiality of documents, information, and other data received for the implementation of this MOU, and shall use such documents, information, and other data received in connection with activities only for the objectives of this MOU.

6. DISPUTE SETTLEMENT

Each Party agrees that any disputes or differences arising from the interpretation or implementation of this MOU shall be settled amicably through consultation among the Parties.

7. ENTRY INTO EFFECT, DURATION AND TERMINATION

This MOU shall come into effect from the date of signing and shall remain in effect for three (3) years unless terminated by mutual understanding of the Parties.

This MOU will become invalid after thirty (30) days from the date of written notice made by one Party to the other Party expressing its intention to terminate the validity of the MOU.

In the case of termination of this MOU, unless otherwise agreed among the Parties, the provisions of the MOU relating to cooperative activities that are being carried out in the framework of this MOU, but not yet completed at the time of the termination of this MOU, shall remain effective. These above-mentioned provisions shall become invalid automatically when the relevant cooperative activities are completed or terminated.

Confidentiality clause shall survive beyond the termination of this MOU.

-5-

This MOU may not be assigned, in whole or in part, by a Party without the prior written consent of other Parties. Subject to the foregoing, this MOU shall be binding upon and shall inure to the benefit of each Party and its respective successors and assigns.

8. INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS

Each Party is and shall remain the owner of all Intellectual Property Rights and any other rights (including but not limited to the copyright, patent, trademark, trade secret, technology, technique, know-how) that it owns or controls as of the Effective Date or that it develops or acquires thereafter. Each Party grants the other Party a royalty-free, non-exclusive license to use its Intellectual Property Rights for the purpose of carrying out the Project and the activities under this MOU.

The ownership of the Result, any Intellectual Property Right and any other rights arising or generating from the implementation of the Project or the collaborative activities under this MOU through the joint and collaborative efforts shall be discussed and agreed in a separated written agreement by the Parties

The use of TikTok trademark, logos, icons, symbols, or designs, without TikTok's prior written permission, is prohibited.

IN WITNESS WHEREOF, this MOU is signed in Seven (7) copies, in the English language, and the Parties hereto have read and understood the contents hereof and thereby affixed their respective signatures and corporate seals (if any) in the presence of the witnesses.

For & on behalf of
TikTok Technologies Ltd

Sign. 
(Mrs. Chanida Klyphun)

Interim Director of Public Policy
for Southeast Asia

Sign. 
(Mr. Itthikom Tritasavit)

Witness

For & on behalf of
Maejo University

Sign. 
(Assoc. Prof. Dr. Weerapon Thongma)

President

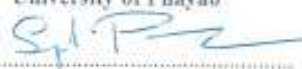
Sign. 
(Assoc. Prof. Dr. Somkiat Chaipiboon)

Witness

-6-

Sign.....
 (Ms. Raenuka Fangtong)
 Witness

Sign.....
 (Asst.Prof.Dr. Napat Ruangnapakul)
 Witness

For & on behalf of
 University of Phayao
 Sign.....
 (Assoc. Prof. Dr. Supakorn Ponghangpho)
 President

For & on behalf of
 Uttaradit Rajabhat University
 Sign.....
 (Assoc. Prof. Dr. Supavnee Sattayaporn)
 President

Sign.....
 (Assist. Prof. Dr. Prakobsiri Pakdeepinit)
 Witness

Sign.....
 (Asst.Prof.Dr. Radee Thanarak)
 Witness

Sign.....
 (Dr. Napapa Suwannarong)
 Witness

Sign.....
 (Asst.Prof.Dr. Phichai Chaikla)
 Witness

For & on behalf of
 Burapha University
 Sign.....
 (Assoc.Prof.Dr. Watcharin Gasaluck)
 President

For & on behalf of
 Rajamangala University
 of Technology Suvarnabhumi
 Sign.....
 (Assoc.Prof.Dr. Pramuk Unahalekhaka)
 President

Sign.....
 (Assoc.Prof.Dr. Suchada Pongkittiwihoon)
 Witness

Sign.....
 (Asst.Prof.Dr. Bhadpiroon Watcharasresomroeng)
 Witness

-7-

Sign.....*Tuangthong Sorprasert*.....
 (Assistant Professor Dr. Tuangthong Sorprasert)
 Witness

Sign.....*S. Sunya Kumjing*.....
 (Asst.Prof.Sunya Kumjing)
 Witness

For & on behalf of
 Prince of Songkla University

Sign.....*N. Keawpradub*.....
 (Asst.Prof.Dr. Niwat Keawpradub)
 President

Sign.....*Phirakan Kai-nunna*.....
 (Asst.Prof.Dr. Phirakan Kai-nunna)
 Witness

Sign.....*Pawitchaya Chanakan*.....
 (Asst.Prof. Pawitchaya Chanakan)
 Witness



**บันทึกความเข้าใจความร่วมมือทางวิชาการ
ระหว่าง
มหาวิทยาลัยแม่โจ้ (คณะสารสนเทศและการสื่อสาร)
กับ
มหาวิทยาลัยพะเยา (คณะบริหารธุรกิจและนิเทศศาสตร์)**

บันทึกความเข้าใจความร่วมมือทางวิชาการฉบับนี้ จัดทำขึ้น ณ มหาวิทยาลัยแม่โจ้ เมื่อวันที่ ๑๖ ตุลาคม ๒๕๖๗ ระหว่าง มหาวิทยาลัยแม่โจ้ โดย คณะสารสนเทศและการสื่อสาร ตั้งอยู่เลขที่ ๖๓ หมู่ ๔ ตำบลหนองหาร อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ โดย รองศาสตราจารย์ ดร.สมเกียรติ ชัยพิบูลย์ ตำแหน่ง คณบดีคณะสารสนเทศและการสื่อสาร ผู้รับมอบอำนาจอธิการบดีมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ตามหนังสือมอบอำนาจ ฉบับลงวันที่ ๙ สิงหาคม ๒๕๖๗ ซึ่งต่อไปในบันทึกความเข้าใจฉบับนี้เรียกว่า “มหาวิทยาลัยแม่โจ้” ฝ่ายหนึ่ง

กับ มหาวิทยาลัยพะเยา โดย คณะบริหารธุรกิจและนิเทศศาสตร์ ตั้งอยู่เลขที่ ๑๙ หมู่ ๒ ตำบลแม่กา อำเภอเมืองพะเยา จังหวัดพะเยา โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประกอบศิริ ภักดีพินิจ ตำแหน่ง คณบดีคณะบริหารธุรกิจและนิเทศศาสตร์ ผู้รับมอบอำนาจอธิการบดีมหาวิทยาลัยพะเยา ซึ่งต่อไปในบันทึกความเข้าใจฉบับนี้เรียกว่า “มหาวิทยาลัยพะเยา” อีกฝ่ายหนึ่ง

ข้อที่ ๑. วัตถุประสงค์ของความร่วมมือ

บันทึกความเข้าใจความร่วมมือทางวิชาการนี้ มีเจตนาเพื่อสร้างความร่วมมือทางวิชาการ ในด้านการพัฒนาและจัดทำหลักสูตรต่อเนื่องเชื่อมโยงการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา หลักสูตร Dual degree และงานวิชาการอื่น อาทิ โครงการวิจัย โครงการบริการวิชาการ นวัตกรรมและงานสร้างสรรค์ การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ เพื่อประโยชน์ทางด้านวิชาการของคณาจารย์และบุคลากร ได้แก่ การสอน การปฏิบัติงาน และการอื่นที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการจัดกิจกรรมพัฒนานักศึกษาร่วมกันของสองสถาบัน เพื่อเสริมสร้างองค์ความรู้และพัฒนา นวัตกรรมทางด้านวิชาการและการวิจัยของทั้งสองสถาบัน ที่ตอบสนองต่อชุมชน ทั้งในระดับท้องถิ่น ระดับภูมิภาค และระดับสากล ตลอดจนเสริมสร้างกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ทางด้านการพัฒนากิจกรรมนักศึกษา อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาคุณภาพของการดำเนินงาน และสร้างเครือข่ายความร่วมมือในระดับมหาวิทยาลัยต่อไป

ข้อที่ ๒ ขอบเขตของความร่วมมือ

๒.๑ ทั้งสองฝ่ายตกลงร่วมมือกันพัฒนาและจัดทำหลักสูตรต่อเนื่องเชื่อมโยงการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา และหลักสูตร Dual degree เพื่อผลิตบัณฑิตในระดับบัณฑิตศึกษา โดยเน้นการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วมระหว่างสองสถาบัน และบริหารจัดการการเรียนการสอนที่บูรณาการภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติในบริบทของสองสถาบันที่สามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้เรียนและผู้ใช้บัณฑิต ตามเจตนารมณ์ของหลักสูตร

-๒-

๒.๒ ทั้งสองฝ่ายตกลงร่วมมือกันสนับสนุนการจัดทำหลักสูตรต่อเนื่องเชื่อมโยง การศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา และหลักสูตร Dual degree โดยจัดตั้งคณะทำงานจากผู้แทนที่ทั้งสองฝ่าย เห็นชอบร่วมกัน ทั้งสองฝ่ายตกลงร่วมมือกันสนับสนุนและส่งเสริมการพัฒนาบุคลากรและนักศึกษา ทั้งด้าน วิชาการ การวิจัย รวมถึงการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างคณาจารย์และบุคลากร อาทิ ด้านการสอน การปฏิบัติงาน และการอื่นที่เกี่ยวข้องเพื่อประโยชน์ทางด้านวิชาการ การวิจัย และการพัฒนาศักยภาพของ บุคลากร หรือกิจกรรมอื่นใดที่ทั้งสองฝ่ายเห็นชอบร่วมกัน

๒.๓ ทั้งสองฝ่ายจะประสานความร่วมมือและร่วมกันสนับสนุนการเรียนการสอน กิจกรรมพัฒนานักศึกษา และการอื่นที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา หรือกิจกรรมอื่นใดที่ทั้งสองฝ่ายเห็นชอบ ร่วมกัน

๒.๔ ทั้งสองฝ่ายจะร่วมกันสนับสนุนการฝึกอบรม ประชุม วิทยากร สถานที่ ฝึกอบรมหรือดูงาน การเรียนการสอน การวิจัย การบริการวิชาการ หรือกิจกรรมอื่นใดที่ทั้งสองฝ่าย เห็นชอบร่วมกัน

๒.๕ ทั้งสองฝ่ายจะร่วมกันประชาสัมพันธ์ผลสำเร็จของการสนับสนุนความร่วมมือ ทางด้านการเรียนการสอน การวิจัย การบริการวิชาการ และการพัฒนากิจกรรมนักศึกษา ผ่านสื่อต่าง ๆ ของหน่วยงาน ทั้งภาครัฐบาลและภาคเอกชนตามความเหมาะสม

๒.๖ บันทึกความเข้าใจความร่วมมือทางวิชาการฉบับนี้ เป็นบันทึกความเข้าใจ ความร่วมมือทางวิชาการทั่วไปในการดำเนินงานไม่มีผลผูกพันทางกฎหมาย ในกรณีที่เกี่ยวข้องกับ ผลประโยชน์รวมถึงทรัพย์สินทางปัญญาที่อาจเกิดขึ้นจากผลการดำเนินงานของบันทึกความเข้าใจความ ร่วมมือทางวิชาการฉบับนี้ ทั้งสองฝ่ายจะต้องร่วมกันกำหนดรายละเอียดภายใต้ขอบเขตและวัตถุประสงค์ แห่งผลการดำเนินงาน โครงการ กิจกรรม และ/หรือกิจกรรมนั้น ๆ ให้ชัดเจน แล้วจัดทำเอกสารในรูปแบบ ของบันทึกข้อตกลงหรือสัญญา แยกต่างหากจากบันทึกความเข้าใจความร่วมมือทางวิชาการ

ข้อที่ ๓. ระยะเวลา

บันทึกความเข้าใจความร่วมมือทางวิชาการฉบับนี้ มีกำหนดเวลา ๔ (สี่) ปี นับตั้งแต่วินิจฉัยนามทำบันทึกความเข้าใจความร่วมมือทางวิชาการฉบับนี้ เป็นต้นไป หากครบกำหนดเวลาดังกล่าว แล้วทั้งสองฝ่ายอาจเจรจาและต่ออายุบันทึกความเข้าใจความร่วมมือทางวิชาการนี้ ต่อไปก็ได้ โดยจัดทำเป็น บันทึกความเข้าใจความร่วมมือทางวิชาการกันใหม่ เป็นคราว ๆ ไป

ข้อที่ ๔. การปรับแก้บันทึกความเข้าใจความร่วมมือทางวิชาการ

การเปลี่ยนแปลงแก้ไขหรือเพิ่มเติมบันทึกความเข้าใจความร่วมมือทางวิชาการนี้ ให้ทั้งสองฝ่ายตกลงร่วมกันและทำเป็นลายลักษณ์อักษรแนบท้ายบันทึกความเข้าใจความร่วมมือทางวิชาการ นี้ โดยถือว่าการเปลี่ยนแปลงแก้ไขหรือเพิ่มเติมดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งของบันทึกความเข้าใจความร่วมมือทาง วิชาการนี้ด้วย และให้มีผลบังคับใช้นับตั้งแต่วันที่ทั้งสองฝ่ายลงนามในบันทึกความเข้าใจความร่วมมือทาง วิชาการ เพิ่มเติม

ข้อ ๕. การบอกกล่าว ยกเลิกบันทึกความเข้าใจความร่วมมือทางวิชาการ

การบอกกล่าวยกเลิกบันทึกความเข้าใจความร่วมมือทางวิชาการก่อนครบระยะเวลา ให้ฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งสามารถยกเลิกบันทึกความเข้าใจความร่วมมือทางวิชาการ ด้วยการแจ้งเป็นลายลักษณ์ อักษรส่งทางไปรษณีย์ลงทะเบียนตอบรับไปยังที่อยู่ของแต่ละฝ่ายตามที่ระบุไว้ข้างต้น ระบุรายละเอียดและ สาเหตุการบอกเลิกให้อีกฝ่ายหนึ่งทราบล่วงหน้าไม่น้อยกว่า ๓๐ (สามสิบ) วัน เมื่อครบกำหนดระยะเวลา ดังกล่าว แม้ว่าอีกฝ่ายหนึ่งจะไม่มีหนังสือตอบกลับก็ให้ถือว่าบันทึกความเข้าใจความร่วมมือทางวิชาการ ฉบับนี้เป็นอันสิ้นสุด

-๓-

บันทึกความเข้าใจความร่วมมือทางวิชาการนี้ทำขึ้นเป็นสองฉบับ มีความถูกต้อง
ตรงกันทุกประการ ทั้งสองฝ่ายได้อ่านเข้าใจโดยละเอียดตลอดแล้วและเห็นว่าตรงตามเจตนารมณ์ จึงลง
ลายมือชื่อพร้อมประทับตราไว้เป็นหลักฐานต่อหน้าพยาน และต่างยึดถือไว้ฝ่ายละหนึ่งฉบับ

มหาวิทยาลัยแม่โจ้



ลงชื่อ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สมเกียรติ นัยพิบูลย์)
คณบดีคณะสาธารณสุขและการสื่อสาร

มหาวิทยาลัยพะเยา

ลงชื่อ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประกอบศิริ ภักดีพันธ์)
คณบดีคณะบริหารธุรกิจและนิเทศศาสตร์

ลงชื่อ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤษฎา จรรย์กุล)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการและประกันคุณภาพการศึกษา

พยาน

ลงชื่อ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พรพรรณ จันทร์แดง)
ประธานหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการสื่อสารสื่อใหม่

พยาน

ลงชื่อ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณภัทร เรืองนภากุล)
รองคณบดีฝ่ายวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์

พยาน

ลงชื่อ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ภัทรา บุรารักษ์)
อาจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการสื่อสารสื่อใหม่

พยาน

ลงชื่อ

(อาจารย์อุทัยวรรณ ศรีวิชัย)
รองคณบดีฝ่ายบริหารและยุทธศาสตร์

พยาน

ลงชื่อ

(อาจารย์สุพรรณิ เบอร์เนล)
อาจารย์ประจำหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาการสื่อสารสื่อใหม่

พยาน

เอกสารแนบ 5

ประวัติและผลงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/อาจารย์ประจำหลักสูตร

1. ประวัติ

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย) นางสาวณภัทร เรืองนภากุล
 ชื่อ-นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) Miss Napat Ruangnapakul
 ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
 ตำแหน่ง อาจารย์
 สาขาวิชา ภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์
 หน่วยงานที่สังกัด คณะ/วิทยาลัย สารสนเทศและการสื่อสาร
 มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ตำบลหนองหาร อำเภอสันทราย
 จังหวัดเชียงใหม่ 50290 โทรศัพท์มือถือ +88 96-3562974
 โทรสาร : 66-53-87-5408
 E-mail: nutyty@gmail.com

2. ประวัติการศึกษา

คุณวุฒิการศึกษา	สาขาวิชา	ชื่อสถาบันการศึกษา	ปี พ.ศ
Ph.D.	Communication	School of Multimedia Technology & Communication (SMMTC), Universiti Urata Malaysia	2560
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต	การสื่อสารศึกษา	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2553
บริหารธุรกิจบัณฑิต	บริหารธุรกิจ (การตลาด)	มหาวิทยาลัยแม่โจ้	2548

3. สาขาวิชาที่มีความชำนาญพิเศษ

- การสื่อสารนวัตกรรม
- การสื่อสารและเทคโนโลยีเพื่อการตลาดดิจิทัล
- การตลาดออนไลน์และการวัดผล
- พฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์
- แนวโน้มและทิศทางอนาคต (Foresight)
- ทักษะทางดิจิทัล พลเมืองดิจิทัล และ การเท่าทันสื่อ สารสนเทศ และดิจิทัล (MIDL)

4. ประวัติการทำงาน

ปี พ.ศ.	ตำแหน่ง
2547- 2548	ผู้ประกาศข่าว, Nation Multimedia Group Public Company Limited
2548- 2549	Project Coordinator, Brain Park Co., Ltd, Thailand
2549- 2560	นักประชาสัมพันธ์, มหาวิทยาลัยแม่โจ้
2560-2565	อาจารย์ (การสื่อสารดิจิทัล/การโฆษณา การสร้างแบรนด์และการตลาด ดิจิทัล) - นักวิจัยศูนย์การศึกษาแนวโน้มนวัตกรรมและอนาคตศึกษา มหาวิทยาลัยแม่โจ้
2566-ปัจจุบัน	- รองคณบดีฝ่ายวิจัยและบริการวิชาการ คณะสารสนเทศและการสื่อสาร - ผู้จัดการแผนงานพิเศษ Food Innopolis ส่วนขยายมหาวิทยาลัยแม่โจ้ - ผู้จัดการแผนงานพิเศษย่านนวัตกรรมเกษตรและอาหารแม่โจ้

5. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัยทั้งภายในและภายนอกประเทศ (5ปีย้อนหลัง)

ฉันทพร เรืองนภกุล (2565). การพัฒนาย่านนวัตกรรมเกษตรและอาหารแม่โจ้. สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ

ฉันทพร เรืองนภกุล (2566). การดำเนินการพัฒนามิติสินทรัพย์ทางเศรษฐกิจภายในย่านนวัตกรรมเกษตรและอาหารแม่โจ้. สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ

ฉันทพร เรืองนภกุล (2566). พัฒนาวิสาหกิจเริ่มต้นด้านการเกษตรเทคโนโลยีเชิงลึกในระยะเริ่มต้น. สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ

ฉันทพร เรืองนภกุล (2567). การพัฒนาระบบนิเวศนวัตกรรมภายในย่านนวัตกรรมเกษตรและอาหารแม่โจ้. สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ

ฉันทพร เรืองนภกุล (2568). โครงการพัฒนากำลังคนให้มีทักษะด้านการสร้างดิจิทัลคอนเทนต์จากเนื้อหาท้องถิ่นผ่านการพัฒนาหลักสูตรระยะสั้น ที่ครอบคลุมทักษะการเป็นผู้ประกอบการ การใช้ภาษาต่างประเทศ และทักษะการเล่าเรื่อง เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในชุมชน. หน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการพัฒนากำลังคน และทุนด้านการพัฒนาสถาบันอุดมศึกษา การวิจัยและการสร้างนวัตกรรม (บพค.)

6. ผลงานวิจัย (5ปีย้อนหลัง)

ฉันทพร เรืองนภกุล (2565). การพัฒนาย่านนวัตกรรมเกษตรและอาหารแม่โจ้.

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ

ฉันทพร เรืองนภกุล และอุดมวิทย์ นักดนตรี (2565). การพัฒนาทักษะการรู้เท่าทันสื่อของนักศึกษาเพื่อการใช้ประโยชน์อย่างรู้เท่าทัน. สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคมแห่งชาติ

ฉันทพร เรืองนภากุล (2565) ถอดบทเรียนกระบวนการและปัจจัยความสำเร็จในการบริหารของ
ศูนย์พัฒนาโครงการหลวงทุ่งหลวง อ.แม่ว่าง จ.เชียงใหม่.โครงการหลวง

วิจัย รูปชาติ, ประกอบเกียรติ อัมศิริ,ฉันทพร เรืองนภากุล และน้ำผึ้ง โพธิ์ทอง (2565). การส่งเสริม
ความเข้มแข็งของเครือข่ายคุ้มครองผู้บริโภคในกิจการกระจายเสียงและกิจการโทรทัศน์.
สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์และกิจการโทรคมนาคม
แห่งชาติ

ฉันทพร เรืองนภากุล (2566). การดำเนินการพัฒนามิติสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจภายในย่าน
นวัตกรรมเกษตรและอาหารแม่โจ้. สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ

ฉันทพร เรืองนภากุล (2566). พัฒนาวิสาหกิจเริ่มต้นด้านการเกษตรเทคโนโลยีเชิงลึกใน
ระยะเริ่มต้น.สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ

ฉันทพร เรืองนภากุล (2567). การพัฒนาระบบนิเวศนวัตกรรมภายในย่านนวัตกรรมเกษตรและ
อาหารแม่โจ้.สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ

ฉันทพร เรืองนภากุล และคณะ (2568). โครงการพัฒนากำลังคนให้มีทักษะด้านการสร้างดิจิทัลคอน
เทนต์จากเนื้อหาท้องถิ่นผ่านการพัฒนาหลักสูตรระยะสั้น ที่ครอบคลุมทักษะการเป็น
ผู้ประกอบการ การใช้ภาษาต่างประเทศ และทักษะการเล่าเรื่อง เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจ
สร้างสรรค์ในชุมชน. หน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการพัฒนากำลังคน และทุนด้าน
การพัฒนาสถาบันอุดมศึกษา การวิจัยและการสร้างนวัตกรรม (บพค.)

7. ผลงานวิจัยที่พิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ

Zhang, S., Sumritsakun, C., Singhavora, M., & Ruangnapakul, N. (2025). The impact of
social media content on domestic tourism among Chinese tourists: A case
study of Xiaohongshu and Douyin. *Advances in Consumer Research*, 2(4),
3293- 3304.

8. ผลงานวิจัยที่พิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับชาติ (5 ปีย้อนหลัง)

Zhang, Y., Ruangnapakul, N., Leelapattana, W., & Kusirisin, P. (2023). Research on
Chinese tourists' satisfaction in Chiang Mai Province (Thailand). *Journal of
MCU Social Science Review*, 7(2), 415-429.

Li, Y., Ruangnapakul, N., Leelapattana, W., & Kusirisin, P. (2023). The perceived
benefits of high-speed trains: A case study of Nanning City, China. *Journal
of Multidisciplinary in Social Sciences*, 19(1), 63-71.

Yanping, M., Ruangnapakul, N., Leelapattana, W., & Yomkerd, J. (2023). Research on
the tourism motivation of tourists from Guangxi for travelling in Thailand.
Journal of MCU Social Science Review, 12(3), 430-446.

Yongrui, H., Ruangnapakul, N., Leelapattana, W., & Kusirisin, P. (2022). Research on the image management of Ctrip cross-border tourism product project.

RMUTL Journal of Business Administration and Liberal Arts, 10(2), 101–116.

9. ผลงานวิจัยที่พิมพ์เผยแพร่ในที่ประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ (5 ปีย้อนหลัง)

-

10. ผลงานอื่นๆ เช่น ตำรา บทความ สิทธิบัตร ฯลฯ (5 ปีย้อนหลัง)

-

ประวัติและผลงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/อาจารย์ประจำหลักสูตร

1. ประวัติ

ชื่อ-นามสกุล นางสาวกริ่งกาญจน์ เจริญกุล
 ชื่อ-นามสกุล Miss Kringkarn Jaroenkul
 ตำแหน่งทางวิชาการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์
 ตำแหน่ง อาจารย์
 สาขาวิชา ภาพยนตร์ดิจิทัลและการผลิตสื่อสร้างสรรค์
 หน่วยงานที่สังกัด คณะ/วิทยาลัย สารสนเทศและการสื่อสาร
 มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ตำบลหนองหาร อำเภอสันทราย
 จังหวัดเชียงใหม่ 50290
 โทรศัพท์ : 053-875400-7
 โทรสาร : 053-875408
 E-mail Address : kring.thong@gmail.com

2. ประวัติการศึกษา

คุณวุฒิการศึกษา	สาขาวิชา	ชื่อสถาบันการศึกษา	ปี พ.ศ.
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต	นิเทศศาสตร์	มหาวิทยาลัยแม่โจ้	2549
ศิลปศาสตรบัณฑิต	นิเทศศาสตร์	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	2540

3. สาขาวิชาที่มีความชำนาญพิเศษ

- 1) การผลิตภาพยนตร์ขนาดสั้น และภาพยนตร์สารคดี
- 2) การจัดเทศกาลภาพยนตร์ (Film Festival Director)
- 3) การออกแบบสื่อเพื่อขับเคลื่อนสังคม
- 4) การใช้เสียงเพื่อการบรรยายสื่อสารคดี

4. ประวัติการทำงาน

ปี พ.ศ. ตำแหน่ง
 2559-ปัจจุบัน รองคณบดีฝ่ายวิชาการและประกันคุณภาพการศึกษา คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้
 ประธานอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้
 อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล คณะสารสนเทศและการสื่อสาร

5. **ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัยทั้งภายในและภายนอกประเทศ (5 ปีย้อนหลัง)**

- ปี 2566 หัวหน้าโครงการวิจัย การพัฒนาทักษะการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเยาวชน นอกระบบการศึกษา กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.)
- ปี 2566 หัวหน้าโครงการเทศกาลภาพยนตร์แห่งเมืองเชียงใหม่ Chiangmai Film Festival 2023 สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย
- ปี 2568 หัวหน้าโครงการเทศกาลภาพยนตร์แห่งเมืองเชียงใหม่ Chiangmai Film Festival 2025 : Spirit of local กรมส่งเสริมวัฒนธรรม
- ปี 2568 หัวหน้าโครงการการจัดการศึกษาที่ยืดหยุ่นเพื่อสร้างพื้นที่ปลอดภัยสำหรับเด็กเยาวชนนอกระบบด้วยสื่อดิจิทัล สำนักงานกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา

6. **ผลงานวิจัย (5 ปีย้อนหลัง)**

- ปี 2566 โครงการวิจัย การพัฒนาทักษะการผลิตสื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ของเยาวชน นอกระบบการศึกษา กองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา (กสศ.)
- ปี 2566 โครงการเทศกาลภาพยนตร์แห่งเมืองเชียงใหม่ Chiangmai Film Festival 2023 สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย
- ปี 2568 โครงการเทศกาลภาพยนตร์แห่งเมืองเชียงใหม่ Chiangmai Film Festival 2025 : Spirit of local กรมส่งเสริมวัฒนธรรม
- ปี 2568 โครงการการจัดการศึกษาที่ยืดหยุ่นเพื่อสร้างพื้นที่ปลอดภัยสำหรับเด็กเยาวชนนอกระบบด้วยสื่อดิจิทัล สำนักงานกองทุนเพื่อความเสมอภาคทางการศึกษา

7. **ผลงานวิจัยที่พิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ**

-

8. **ผลงานวิจัยที่พิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับชาติ (5 ปีย้อนหลัง)**

- กริ่งกาญจน์ เจริญกุล, ทิวาพรรณ ชัยขาว, และเชวง ไชยวรรณ. (2565). กระบวนการเรียนรู้เพื่อการสร้างสรรค์นวัตกรรมสื่อเพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของสังคม. *วารสารวิชาการ นวัตกรรมสื่อสารสังคม*, 9(2), 168–179.
- กริ่งกาญจน์ เจริญกุล. (2565). การเรียนรู้ความเป็นพลเมืองเชิงสหวิทยาการโดยใช้โครงงานเป็นฐานผ่านภาพยนตร์สั้น. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 26(1), 60–71.
- กริ่งกาญจน์ เจริญกุล, อุทัยวรรณ ศรีวิชัย, พาขวัญ นาคคุณทรง. (2568). การวิเคราะห์รูปแบบการเล่าเรื่องผ่านชุดสื่อสารคดี Content Chiangmai ในประเด็นการจัดการปัญหาฝุ่นควัน PM 2.5. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 30(1). (อยู่ระหว่างการตีพิมพ์)

9. ผลงานวิจัยที่พิมพ์เผยแพร่ในที่ประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ (5 ปีย้อนหลัง)

-

10. ผลงานอื่นๆ เช่น ตำรา บทความ สิทธิบัตร ฯลฯ (5 ปีย้อนหลัง)

ผลงานบริการวิชาการรับใช้สังคม

- ปี 2566 โครงการพัฒนาระดับการสร้างภาพยนตร์ไทยสู่ตลาดโลกและพัฒนากำลังคนที่เกี่ยวข้องชาญระดับสากลโดยใช้ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมล้านนา คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ กองทุน บพค.

- ปี 2567 ที่ปรึกษาโครงการ Film Lab (กิจกรรมบ่มเพาะศักยภาพเยาวชนในภาคเหนือด้านการผลิตภาพยนตร์และวีดิทัศน์) โดยศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC) เชียงใหม่ ร่วมกับ Film Space คณะสารสนเทศและการสื่อสาร ม.แม่โจ้

- ปี 2568 หัวหน้าโครงการค่ายพัฒนาศักยภาพด้านการผลิตภาพยนตร์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษา : MJU ๑-๒ โดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม

- ปี 2568 หัวหน้าโครงการค่ายพัฒนาศักยภาพด้านการผลิตภาพยนตร์แฟนตาสติกแนวจินตนาการ/วิทยาศาสตร์และสยองขวัญ สำหรับนิสิตนักศึกษาระดับอุดมศึกษา : Fantastic Film (ภาพยนตร์ Fantasy & Sci-fi และ ภาพยนตร์ Horror)

ประวัติและผลงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/อาจารย์ประจำหลักสูตร

1. ประวัติ

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย)	นายพิริยะ กาญจนคงคา
ชื่อ-นามสกุล (ภาษาอังกฤษ)	Mr.Piriya Kanjanakongkha
ตำแหน่งทางวิชาการ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์
ตำแหน่ง	อาจารย์
สาขาวิชา	ภาพยนตร์ดิจิทัลและการผลิตสื่อสร้างสรรค์
หน่วยงานที่สังกัด	คณะ/วิทยาลัย สารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ตำบลหนองหาร อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่ 50290 โทรศัพท์ : +88 84-5748909 โทรสาร : +66 E-mail Address :nominalirx@gmail.com

2. ประวัติการศึกษา

คุณวุฒิการศึกษา	สาขาวิชา	ชื่อสถาบันการศึกษา	ปี พ.ศ.
วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต	เทคโนโลยีสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยนเรศวร	2553
บริหารธุรกิจบัณฑิต	ระบบสารสนเทศ	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา วิทยาเขตตาก	2549

3. สาขาวิชาที่มีความชำนาญพิเศษ

- 1) ด้านมัลติมีเดีย และ คอมพิวเตอร์กราฟิก
- 2) การออกแบบผลิตภัณฑ์ ตราสัญลักษณ์ การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร
- 3) การ์ตูนแอนิเมชัน โมเดล 3 มิติ

4. ประวัติการทำงาน

ปี พ.ศ.	ตำแหน่ง
ปัจจุบัน	อาจารย์ประจำ สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้

2549- 2562 อาจารย์ประจำโปรแกรมวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ คณะเทคโนโลยี
อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด

5. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัยทั้งภายในและภายนอกประเทศ (5 ปี
ย้อนหลัง)
-
6. ผลงานวิจัย (5 ปีย้อนหลัง)
-
7. ผลงานวิจัยที่พิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ
-
8. ผลงานวิจัยที่พิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับชาติ (5 ปีย้อนหลัง)
-
9. ผลงานวิจัยที่พิมพ์เผยแพร่ในที่ประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ (5ปีย้อนหลัง)
พิริยะ กาญจนคงคา, รัฐพล พรหมมาศ, และชุมพลภัทร์ คงธนจารุอนันต์. (2568). การ
ออกแบบอัตลักษณ์ตราสินค้าผลิตภัณฑ์กาแฟ Lahushelah อำเภอมก๋อย จังหวัด
เชียงใหม่. ใน สืบเนื่องจากการประชุมวิชาการวิจัยและงานสร้างสรรค์ ศิลปกรรมและ
สถาปัตยกรรม ครั้งที่ 7 (หน้า 1-10). คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการ
ออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร.
10. ผลงานอื่นๆ เช่น ตำรา บทความ สิทธิบัตร ฯลฯ (5 ปี ย้อนหลัง)
-

ประวัติและผลงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/อาจารย์ประจำหลักสูตร

1. ประวัติ

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย) นางอุทัยวรรณ ศรีวิชัย
 ชื่อ-นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) Mrs.Uthaiwan Sriwichai
 ตำแหน่งทางวิชาการ -
 ตำแหน่ง อาจารย์
 สาขาวิชา ภาพยนตร์ดิจิทัลและการผลิตสื่อสร้างสรรค์
 หน่วยงานที่สังกัด คณะ/วิทยาลัย สารสนเทศและการสื่อสาร
 มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ตำบลหนองหาร อำเภอสันทราย
 จังหวัดเชียงใหม่ 50290 โทรศัพท์มือถือ +66 87-6586465
 โทรศัพท์ : 66-53-87-5400 โทรสาร : 66-53-87-5408
 E-mail: sriwicha@mju.ac.th

2. ประวัติการศึกษา

คุณวุฒิการศึกษา	สาขาวิชา	ชื่อสถาบันการศึกษา	ปี พ.ศ
วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต	วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2551
วิทยาศาสตรบัณฑิต	วิทยาการคอมพิวเตอร์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	2541

3. สาขาวิชาที่มีความชำนาญ

- 1) เทคโนโลยีสารสนเทศ
- 2) วิทยาการคอมพิวเตอร์

4. ประวัติการทำงาน

ปี พ.ศ.	ตำแหน่ง
2566 – ปัจจุบัน	อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล คณะสารสนเทศและการสื่อสาร
2565 - 2566	อาจารย์ (หลักสูตรวิศวกรรมฟาร์มอัจฉริยะและนวัตกรรมเกษตร) สังกัดวิทยาลัยพลังงานทดแทน
2564 – 2565	อาจารย์ (หลักสูตรวิศวกรรมฟาร์มอัจฉริยะและนวัตกรรมเกษตร) ฝ่ายขับเคลื่อนยุทธศาสตร์และโครงการพิเศษ
2552– 2564	อาจารย์ (หมวดวิชาศึกษาทั่วไป ด้านเทคโนโลยี) มหาวิทยาลัยแม่โจ้ – ชุมพร
2541 - 2552	นักวิชาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยแม่โจ้

5. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัยทั้งภายในและภายนอกประเทศ (5 ปีย้อนหลัง)
-
6. ผลงานวิจัย (5 ปี ย้อนหลัง)
-
7. ผลงานวิจัยที่พิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ
Riyana, S., Ito, N., Chaiya, T., Sriwichai, U., Dussadee, N., Chaichana, T., ... &
Riyana, N. (2022). Privacy threats and privacy preservation techniques
for farmer data collections based on data shuffling. *ECTI Transactions
on Computer and Information Technology (ECTI-CIT)*, 16(3), 289–301.
8. ผลงานวิจัยที่พิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับชาติ
กริ่งกาญจน์ เจริญกุล, อุทัยวรรณ ศรีวิชัย, พาชวิญ นาคุณทรง. (2568).
การวิเคราะห์รูปแบบการเล่าเรื่องผ่านชุดสื่อสารคดี Content Chiangmai ใน
ประเด็นการจัดการปัญหาฝุ่นควัน PM 2.5. *วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์*, 30(1).
(อยู่ระหว่างการตีพิมพ์)
9. ผลงานวิจัยที่พิมพ์เผยแพร่ในที่ประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ (5 ปีย้อนหลัง)
10. ผลงานอื่นๆ เช่น ตำรา บทความ สิทธิบัตร ฯลฯ (5 ปีย้อนหลัง)
-

ประวัติและผลงานของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร/อาจารย์ประจำหลักสูตร

1. ประวัติ

ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย) นางสาวพาขวัญ นาคุณทรง
 ชื่อ-นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) Miss Pakwan Nakunsong
 ตำแหน่งทางวิชาการ -
 ตำแหน่ง อาจารย์
 สาขาวิชา ภาพยนตร์ดิจิทัลและการผลิตสื่อสร้างสรรค์
 หน่วยงานที่สังกัด คณะ/วิทยาลัย สารสนเทศและการสื่อสาร
 มหาวิทยาลัยแม่โจ้ ตำบลหนองหาร อำเภอสันทราย
 จังหวัดเชียงใหม่ 50290 โทรศัพท์มือถือ +66 81-9406649
 โทรศัพท์ : 66-53-87-5400 โทรสาร : 66-53-87-5408
 E-mail: Pakwan_nks@mju.ac.th

2. ประวัติการศึกษา

คุณวุฒิการศึกษา	สาขาวิชา	ชื่อสถาบันการศึกษา	ปี พ.ศ.
ศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต	นฤมิตรศิลป์	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย	2565
ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต	การออกแบบสื่อสาร	มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ	2561

3. สาขาวิชาที่มีความชำนาญ

- 1) ดิจิทัลกราฟิก
- 2) การสร้างและออกแบบอัตลักษณ์องค์กร (Branding)
- 3) การวาดภาพประกอบ
- 4) การสื่อสารการตลาดดิจิทัล

4. ประวัติการทำงาน

ปี พ.ศ.	ตำแหน่ง
2568 – ปัจจุบัน	อาจารย์ประจำหลักสูตร สาขาวิชาการสื่อสารดิจิทัล คณะสารสนเทศและการสื่อสาร
2567 - 2568	นักออกแบบกราฟิกและแบรนด์ บริษัท บรรจงคิด จำกัด

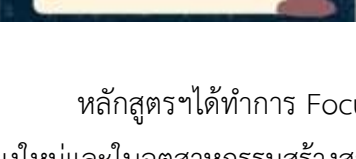
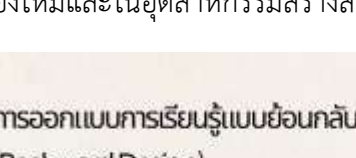
5. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัยทั้งภายในและภายนอกประเทศ (5 ปี ย้อนหลัง)
-
6. ผลงานวิจัย (5ปีย้อนหลัง)
7. ผลงานวิจัยที่พิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติ
8. ผลงานวิจัยที่พิมพ์เผยแพร่ในวารสารวิชาการระดับชาติ
กริ่งกาญจน์ เจริญกุล, อุทัยวรรณ ศรีวิชัย, พาชวิญ นาคุณทรง. (2568).
การวิเคราะห์รูปแบบการเล่าเรื่องผ่านชุดสื่อสารคดี Content Chiangmai ใน
ประเด็นการจัดการปัญหาฝุ่นควัน PM 2.5. วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์, 30(1).
(อยู่ระหว่างการตีพิมพ์)
9. ผลงานวิจัยที่พิมพ์เผยแพร่ในที่ประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ (5 ปีย้อนหลัง)
-
10. ผลงานอื่นๆ เช่น ตำรา บทความ สิทธิบัตร ฯลฯ (5 ปีย้อนหลัง)
-

เอกสารแนบ 6

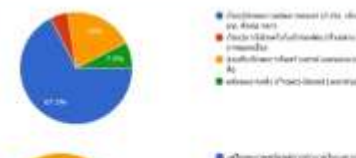
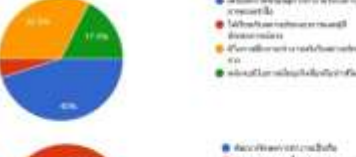
ข้อบังคับมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ว่าด้วยการศึกษาชั้นปริญญาตรี พ.ศ. 2568

เอกสารแนบ 7

ที่มาของผลลัพธ์การเรียนรู้ และวิธีการได้มาซึ่งข้อมูลจากแต่ละกลุ่ม

การออกแบบการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) (Focus Group) จาก STAKEHOLDERS (นักวิชาชีพและ ศิษย์เก่า) สู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLO)	ความต้องการ Stakeholders	K=Knowledge	S=Skills	E=Ethics	C=Character
	เด็กฟิล์มที่เรียนสายตรงน่าจะ พร้อมใจกว่า เด็กที่เรียนหลากหลาย จะไม่สามารถเรียนจบได้กับที่ ต้องใช้เวลาสอบพื้นฐาน	✓			
	ทำได้ทุกอย่าง แต่Special				✓
	ปี 1 3P พื้นฐาน ปี 2 ตำแหน่งงานที่สนใจ (ทุกคน ได้เรียนทุกตำแหน่ง), การยื่น Proposal		✓		
	ปี 3 เน้นสร้าง Project , ออกกอง ระดับอุตสาหกรรม, กองหนังอิสระ ปี 4 ทำหนังของตัวเอง และไป ฝึกงาน เฉพาะด้าน				✓
	มีทักษะการสื่อสารกับผู้ที่เกี่ยวข้อง		✓		

หลักสูตรฯ ได้ทำการ Focus Group ร่วมกับกลุ่มนักวิชาชีพและศิษย์เก่า จากเครือข่ายคนทำหนัง
เชียงใหม่และในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์จำนวน 6 ราย

การออกแบบการเรียนรู้แบบย้อนกลับ (Backward Design) จาก STAKEHOLDERS (นักเรียนจบปลายที่พึงจบ การศึกษา/นักศึกษาใหม่) สู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLO)	ความต้องการ Stakeholders	K=Knowledge	S=Skills	E=Ethics	C=Character
	ต้องการเรียนรู้การผลิต ภาพยนตร์จริง ใช้ เทคโนโลยีใหม่	✓			
	เน้นเรียนรู้ทักษะการผลิต ภาพยนตร์: กำกับ เขียน บท ตัดต่อ		✓		
	อยากเรียนแบบลงมือ ปฏิบัติจริง และใช้เครื่อง มือจริง		✓		
	การทำงานเป็นทีม (Teamwork)				✓
	เข้าใจจริยธรรมและควา รับผิดชอบในสิ่ง			✓	



หลักสูตรฯได้ทำการสำรวจความเห็นจากนักเรียน ม.ปลายที่พึงจบการศึกษา/นักศึกษาใหม่ และนักเรียนมัธยมปลายจากค่ายหนังสือ OFOS CINEBRIDGE ภาคเหนือ จำนวน 4 ค่าย (ค่ายละ 100 คน) ซึ่งมีความสนใจศึกษาต่อด้านภาพยนตร์ดิจิทัลฯ สนับสนุนโดยกรมส่งเสริมวัฒนธรรม กระทรวงวัฒนธรรม

การออกแบบการเรียนรู้แบบย้อนกลับ
(Backward Design)

จาก STAKEHOLDERS (ผู้ประกอบการ)
สู่ผลลัพธ์การเรียนรู้ (PLO)

questionnaire on RSI in 2007				
#	Company Name	Year	Business Sector	Employment of RSI in 2007
1	Changsheng	2007/2/27	Food and Beverage	100%
2	Changsheng	2007/3/1	Food and Beverage	100%
3	Changsheng	2007/3/1	Food and Beverage	100%
4	Changsheng	2007/3/1	Food and Beverage	100%
5	Changsheng	2007/3/1	Food and Beverage	100%
6	Changsheng	2007/3/1	Food and Beverage	100%
7	Changsheng	2007/3/1	Food and Beverage	100%
8	Changsheng	2007/3/1	Food and Beverage	100%
9	Changsheng	2007/3/1	Food and Beverage	100%
10	Changsheng	2007/3/1	Food and Beverage	100%

ความต้องการ Stakeholders	K=Knowledge	S=Skills	E=Ethics	C=Character
การให้ความรู้ (ตัว) สำหรับสอบแข่งขันบรรจุเข้ารับราชการ/ วิชาชีพ				
เพิ่มการฝึกปฏิบัติงานในกองถ่ายและกระบวนการทำงานจริง				
เสริมความสามารถด้านการสื่อสารและภาวะผู้นำ				
ปรับเปลี่ยนการใช้เทคโนโลยี กล้อง ไฟ โน้ต				
ฝึกการตรงต่อเวลา ความรับผิดชอบ การจัดการเวลา				

เอกสารแนบ 8

การจำแนกกลุ่ม Stakeholder

คณะสารสนเทศและการสื่อสาร ได้จำแนกกลุ่มผู้เรียน กลุ่มลูกค้ากลุ่มอื่น และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย รวมทั้งความต้องการความคาดหวังของแต่ละกลุ่ม ดังนี้

กลุ่มผู้เรียน/กลุ่มลูกค้ากลุ่มอื่น/ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย	ช่องทางการรับฟัง	ความถี่	สารสนเทศที่ ต้องการ	ผู้รับผิดชอบ	การนำ สารสนเทศไป ใช้ประโยชน์
1. นักศึกษาระดับปริญญาตรี	- อาจารย์ที่ปรึกษา - สโมสรนักศึกษา - การประเมินสภาพแวดล้อมของคณะฯ และสิ่งสนับสนุนการศึกษา - การประเมินการเรียนการสอนออนไลน์ - Website/E-mail/Facebook/LINE - ตู้รับฟังความคิดเห็น/สายตรงคนบดี	- ต่อเนื่อง - ต่อเนื่อง - ทุกภาคการศึกษา - ทุกภาคการศึกษา - ต่อเนื่อง - ต่อเนื่อง	ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ความต้องการ ความคาดหวังข้อร้องเรียน	รองคณบดีฝ่ายวิชาการและประกันคุณภาพการศึกษา	ออกแบบ/ปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนและปรับปรุงหลักสูตร
2. แหล่งทุนสนับสนุนงานวิจัย	- ข่าวประชาสัมพันธ์ - Website/E-mail/Facebook/LINE - โทรศัพท์/โทรสาร	- ต่อเนื่อง - ต่อเนื่อง - ต่อเนื่อง	ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ความต้องการ ความคาดหวัง ข้อกำหนดจากแหล่งทุน	รองคณบดีฝ่ายวิจัยและบริการวิชาการและวิเทศสัมพันธ์	ติดตาม โครงการและนำข้อมูลมา ปรับใช้ให้เกิด ประโยชน์และ เป็น กระบวนการ
3. ผู้รับบริการ	- ลงพื้นที่ - ข่าวสารประชาสัมพันธ์ - การประชุมร่วมกับหน่วยงานภายนอก	- ปีละครั้ง - ต่อเนื่อง - ต่อเนื่อง	ความต้องการ ความคาดหวังใน การพัฒนาของ ชุมชนท้องถิ่น		จัดทำข้อเสนอ โครงการวิจัย และบริการ วิชาการ
4. ผู้ใช้บัณฑิต/ ผู้ประกอบการ	- กระบวนการให้ข้อมูลป้อนกลับด้านคุณภาพ	- ทุกปี	ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ความต้องการ	รองคณบดีฝ่ายวิชาการและประกัน	ออกแบบ ปรับปรุงการจัดการเรียน

กลุ่มผู้เรียน/กลุ่ม ลูกค้ากลุ่มอื่น/ผู้มี ส่วนได้ส่วนเสีย	ช่องทางการรับฟัง	ความถี่	สารสนเทศที่ ต้องการ	ผู้รับผิดชอบ	การนำ สารสนเทศไป ใช้ประโยชน์
	บัณฑิต (ความพึงพอใจของ ผู้ใช้บัณฑิต) - การออกไปนิเทศนักศึกษา ในสถานประกอบการที่ ฝึกสหกิจศึกษา	- ปีการ ศึกษา 1 ครั้ง	ความคาดหวัง ที่ เป็นข้อมูลสถาน ประกอบการ พิจารณา การ กำหนดหลักสูตร ที่ตอบสนองความ ต้องการของ ผู้เรียนและสังคม	คุณภาพ/งาน หลักสูตร/งาน บริการ การศึกษาและ กิจการ นักศึกษา	การสอนและ ปรับปรุง หลักสูตร
5. ผู้ปกครอง	-การปฐมนิเทศนักศึกษา -กิจกรรมผู้บริหารพบปะ ผู้ปกครอง - Website/E-mail/ Facebook/LINE	- ทุกปี - ทุกปี - ต่อเนื่อง	ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ความต้องการ ความคาดหวังที่ เป็นข้อมูล ประกอบการ พัฒนาการเรียน การสอน	รองคณบดีฝ่าย วิชาการฯ และ กิจการ นักศึกษา	ปรับปรุง กระบวนการจัด กิจกรรมพัฒนา นักศึกษา
6. ศิษย์เก่า	- สมาคมศิษย์เก่า - Website/Email/ Facebook/LINE	- ทุกปี - ต่อเนื่อง	ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ความต้องการ ความคาดหวัง		ปรับปรุง กระบวนการ ให้บริการ/ พัฒนากิจกรรม นักศึกษา
7. ผู้ที่กำลังจะมา เป็นนักศึกษา (ลูกค้าในอนาคต)	- Website - กิจกรรม Open house - การสมัครเป็นนักศึกษา - การสำรวจ วิจัยความ ต้องการศึกษาในหลักสูตร - อาจารย์แนะแนวใน สถานศึกษา	- ปีละครั้ง	ความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ ความต้องการ ความคาดหวัง		พัฒนา หลักสูตร/ ออกแบบสื่อ แนะแนว แนะนำคณะฯ

เอกสารแนบ 9

วิธีการวิเคราะห์/สังเคราะห์ PLO จาก Stakeholder

ที่มาของ PLO จากการ Focus Group, การสำรวจนักเรียน/นักศึกษา, และเอกสารประเมินผล สหกิจศึกษา การจำแนก Stakeholders และช่องทางการรับฟังความคิดเห็น ความถี่ และการนำข้อมูลไปใช้ ดังนั้น วิธีการ วิเคราะห์/สังเคราะห์ PLO จาก Stakeholders สามารถจัดเป็นกระบวนการได้ดังนี้

1. การรวบรวมข้อมูล (Data Collection)

ใช้ผลจาก Focus Group กับศิษย์เก่าและผู้ประกอบการ เพื่อสะท้อนมุมมองตลาดแรงงาน ใช้การ สํารวจนักเรียน/นักศึกษา เพื่อสะท้อนความสนใจและความคาดหวังของผู้เรียน

ใช้ Feedback/รายงานการนิเทศสหกิจ เพื่อสะท้อนความเห็นของสถานประกอบการที่รับ นักศึกษาไปฝึกงาน

ใช้ ข้อเสนอแนะของผู้ปกครอง ศิษย์เก่า และผู้ใช้บัณฑิต เพื่อตรวจสอบทักษะและ คุณลักษณะบัณฑิตที่ต้องการ

2. การวิเคราะห์ (Analysis) จัดกลุ่มความต้องการ Stakeholder

ผู้ประกอบการ/ศิษย์เก่า ต้องการเน้นทักษะวิชาชีพ (Film Production, Digital Content, Marketing, AI Tools)

นักเรียน/นักศึกษา ต้องการเน้นการเรียนรู้ที่ทันสมัย (Active Learning, Practice-based, Creative Media Design)

ผู้ปกครอง ต้องการเน้นความมั่นคงอาชีพและคุณธรรม

แหล่งทุน/ผู้รับบริการ ต้องการเน้นการวิจัยและการใช้ประโยชน์ต่อสังคม
ทำ Content Analysis เพื่อดึง “คำหลัก” (keywords) เช่น Creativity, Aesthetics, Technology Integration, Lifelong Learning, Social Responsibility
สร้าง Mapping Matrix ระหว่าง “Stakeholder Expectation, Competency และ Draft PLO”

3. การสังเคราะห์ (Synthesis)

รวมความต้องการจากหลาย Stakeholder แล้ว “Cluster” เป็นกลุ่ม PLO เช่น:
Knowledge & Professional Skills คือการเข้าใจทฤษฎีภาพยนตร์ ใช้เครื่องมือดิจิทัล และประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AI

Creative & Critical Thinking คือการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และออกแบบสื่อที่มีคุณภาพ
เชิงศิลปะและสุนทรียะ

Communication & Teamwork คือการทำงานเป็นทีม ข้ามสาขา สื่อสารได้ทั้ง ภาษาไทยและภาษาอังกฤษ

Ethics & Social Responsibility คือการมีคุณธรรม รับผิดชอบ และใช้ความรู้พัฒนาชุมชน

Lifelong Learning & Adaptability คือการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลง เรียนรู้ต่อเนื่อง

4. การตรวจสอบและยืนยัน (Validation)

นำ Draft PLOs ไปทวนสอบ (Validation) โดย Stakeholders อีกครั้ง เช่น การจัด Focus Group รอบที่สอง

ตรวจสอบความสอดคล้องกับมาตรฐานภายนอก เช่น TQF, AUN-QA, EdPEX

ปรับแก้ PLOs ให้ทั้ง “ตอบสนอง Stakeholders” และ “สอดคล้องกรอบมาตรฐานการศึกษา”

5. การจัดทำเอกสาร (Documentation)

สรุปเป็นตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตรใช้เป็นหลักฐานในรายงานพัฒนาหลักสูตร (Course/Program Specification)

ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับร่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร

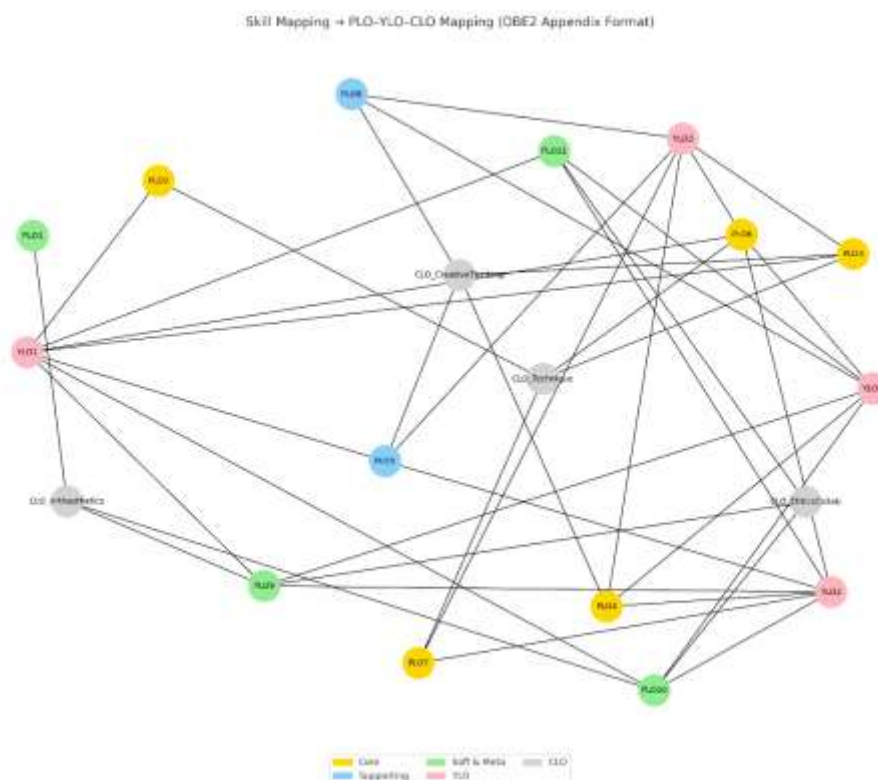
Stakeholder	Expected Competency (สิ่งที่ Stakeholder คาดหวัง /ความสามารถที่ต้องการ)	Draft PLO (ร่างผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร)
ผู้ประกอบการ / ผู้ใช้งาน	- มีทักษะวิชาชีพด้านภาพยนตร์ดิจิทัลครบวงจร - คิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหาได้จริงในงานโปรดัคชั่น - เข้าใจตลาดและการนำเสนอผลงาน	PLO1: แสดงความรู้และทักษะด้านการผลิตภาพยนตร์ดิจิทัลและสื่อสร้างสรรค์อย่างมืออาชีพ PLO2: ประยุกต์ความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาเพื่อสร้างสื่อคุณภาพตรงตามความต้องการอุตสาหกรรม
ศิษย์เก่า / ศิษย์ ปัจจุบัน	- ต้องการหลักสูตรที่ตอบสนองเทคโนโลยีใหม่ (AI, Virtual Production) - เน้นการปฏิบัติจริงและสุนทรียศาสตร์ - มีความสามารถแข่งขันได้	PLO3: ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและ AI ในการสร้างสรรค์สื่ออย่างมีคุณภาพและเหมาะสม PLO4: วิเคราะห์ วิจัย และสร้างงานที่มีคุณค่าทางศิลปะและสุนทรียศาสตร์
นักเรียน/นักศึกษา ใหม่ (ผู้เรียนในอนาคต)	- อยากเรียนในหลักสูตรที่สนุก มีการลงมือทำจริง - อยากได้ทักษะที่นำไปต่อยอดอาชีพได้	PLO5: ทำงานเป็นทีมและสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพในหลากหลายบริบท PLO6: ออกแบบและนำเสนอผลงานสร้างสรรค์เพื่อต่อยอดสู่อาชีพจริง
ผู้ประกอบการ	- อยากให้บุตรมีความมั่นคงในอาชีพ - มีคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อสังคม	PLO7: ปฏิบัติงานด้วยคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อวิชาชีพและสังคม
แหล่งทุนวิจัย / ผู้รับบริการชุมชน	- ต้องการผลงานวิจัย/บริการวิชาการที่มีประโยชน์ต่อชุมชน - ใช้ความรู้พัฒนาสังคมได้จริง	PLO8: ใช้ความรู้ด้านภาพยนตร์และสื่อสร้างสรรค์ในการทำวิจัย บริการวิชาการ และสร้างคุณค่าต่อชุมชน
ศิษย์เก่า/ผู้เรียน ตลอดชีวิต	- ต้องการช่องทางพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง - ปรับตัวกับอุตสาหกรรมที่เปลี่ยนแปลงเร็ว	PLO9: แสดงความสามารถในการเรียนรู้ตลอดชีวิตปรับตัวและพัฒนาทักษะใหม่ตามบริบทอุตสาหกรรมที่เปลี่ยนแปลง

หลังจากการรวบรวมและแสดงทักษะที่จำเป็นสำหรับแต่ละตำแหน่งงานในปัจจุบัน (Demand Side) และทักษะที่หลักสูตรเสริมสร้างให้ผู้เรียน (Supply Side) ได้ทำการปรับความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตรอีกครั้ง ตามตารางต่อไปนี้

ตารางแสดงความสัมพันธ์ระหว่างความคาดหวังของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร

Stakeholder	Expected Competency (สิ่งที่ Stakeholder คาดหวัง /ความสามารถที่ต้องการ)	PLO (ผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับหลักสูตร)
ผู้ประกอบการ / ผู้ใช้บัณฑิต	- มีทักษะวิชาชีพด้านภาพยนตร์ดิจิทัลครบวงจร - คิดสร้างสรรค์และแก้ปัญหาได้จริงในงานโปรดัคชั่น - เข้าใจตลาดและการนำเสนอผลงาน	PLO1: ใช้ทักษะการเรียนรู้ตลอดชีวิตในการดำรงชีวิตในยุคดิจิทัลได้ PLO2: แสดงความรู้เกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี ของภาพยนตร์ดิจิทัล การสื่อสารการตลาด การออกแบบสื่อ และเทคโนโลยีการสื่อสารร่วมสมัย
ศิษย์เก่า / ศิษย์ ปัจจุบัน	- ต้องการหลักสูตรที่ตอบสนองเทคโนโลยีใหม่ (AI, Virtual Production) - เน้นการปฏิบัติจริงและสุนทรียศาสตร์ - มีความสามารถแข่งขันได้	PLO3: อธิบายหลักการของการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ การเล่าเรื่องและเทคโนโลยีดิจิทัล PLO4: วิเคราะห์และสังเคราะห์เนื้อหา ประเด็นทางสังคมและประสบการณ์ผู้ใช้ เพื่อออกแบบและผลิตสื่อที่ตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย
นักเรียน/นักศึกษา ใหม่ (ผู้เรียนในอนาคต)	- อยากเรียนในหลักสูตรที่สนุก มีการลงมือทำจริง - อยากได้ทักษะที่นำไปต่อยอดอาชีพได้	PLO5: ประยุกต์ใช้ความรู้และเทคโนโลยีร่วมสมัยในการ แก้ไขปัญหาเชิงสร้างสรรค์ผ่านการออกแบบสื่อ PLO6: ออกแบบและผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล หรือสื่อดิจิทัลที่มีคุณภาพระดับมืออาชีพ โดยเลือกใช้เครื่องซอฟต์แวร์และเทคโนโลยีที่เหมาะสม
ผู้ประกอบการ	- อยากให้บุตรมีความมั่นคงในอาชีพ - มีคุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบ	PLO7: สื่อสารแนวคิดหรือสาระสำคัญผ่านภาพเสียง หรือเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตได้อย่างมีประสิทธิภาพ
แหล่งทุนวิจัย / ผู้รับบริการชุมชน	- ต้องการผลงานวิจัย/บริการวิชาการที่มีประโยชน์ต่อชุมชน - ใช้ความรู้พัฒนาสังคมได้จริง	PLO8: สื่อสารและนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ต่อกลุ่ม เป้าหมาย เพื่อสร้างการยอมรับและเพิ่มโอกาสทางเศรษฐกิจได้
ศิษย์เก่า/ผู้เรียน ตลอดชีวิต	- ต้องการช่องทางพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง - ปรับตัวกับอุตสาหกรรมที่เปลี่ยนแปลงเร็ว	PLO9: ประพฤติตนอย่างมีจรรยาบรรณในการสร้างและเผยแพร่สื่อ เคารพสิทธิในด้านเนื้อหาและผู้ชม รวมถึงประเด็นด้าน PDPA, AI bias และการสื่อสารที่ไม่เลือกปฏิบัติ

การวิเคราะห์ Skill Mapping เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่าง PLO, YLO และ CLO



Skill Mapping ของหลักสูตรภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ แสดงให้เห็นถึงการบูรณาการทักษะหลัก (Core Skills) เช่น การผลิตภาพยนตร์ การเล่าเรื่อง การใช้เทคโนโลยีสื่อดิจิทัล กับทักษะเสริม (Supporting Skills) อย่างการบริหารจัดการ การตลาด และการสร้างแบรนด์ รวมถึงทักษะด้านอารมณ์และการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Soft & Meta Skills) อย่างความคิดสร้างสรรค์ จริยธรรม และการทำงานเป็นทีม โดยเชื่อมโยงอย่างเป็นระบบกับผลลัพธ์การเรียนรู้ระดับรายวิชา (CLO) ระดับหลักสูตร (PLO) และระดับรายปี (YLO) เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีความสามารถรอบด้านทั้งด้านวิชาชีพ สังคม และ จริยธรรม รองรับการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ในอนาคต



NATIONAL RESEARCH
CONFERENCE ON ART,
ARCHITECTURE AND
CREATIVE WORKS

7

การประชุมวิชาการ วิจัย
และงานสร้างสรรค์ศิลปกรรม
และสถาปัตยกรรม

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยนเรศวร

ครั้งที่

7

CO-CREATIVE DESIGN

for a sustainable future

ร่วมออกแบบสร้างสรรค์เพื่ออนาคตที่ยั่งยืน

เอกสารประกอบการประชุมวิชาการ
วิจัยและงานสร้างสรรค์ศิลปกรรม
และสถาปัตยกรรม ครั้งที่ 7

Abstracts & Proceedings

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
ISBN 978-616-8219-63-8

เอกสารการประชุมวิชาการ วิจัย และงานสร้างสรรค์ศิลปกรรม
และสถาปัตยกรรม ครั้งที่ 7

พิมพ์ครั้งที่ 1
มีนาคม 2568

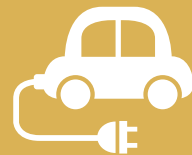
ISBN (E-BOOK)
978-616-8219-63-8

จัดพิมพ์โดย

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร

055-962496

<https://archdb.arch.nu.ac.th/creative/>



คำนำ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร มีกำหนดจัดงานประชุมวิชาการ วิจัย และงานสร้างสรรค์ศิลปกรรม และสถาปัตยกรรม ครั้งที่ 7 “Co-creative design for a sustainable future ร่วมออกแบบสร้างสรรค์เพื่ออนาคตที่ยั่งยืน” ณ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อเป็นเวทีในการเผยแพร่ผลงานวิจัยทางศิลปะและผลงานสร้างสรรค์ของบุคลากร ศิลปิน นิสิต นักศึกษาทั้งภายใน และภายนอกมหาวิทยาลัย ซึ่งภายในงานจะมีกิจกรรมประกอบด้วยการบรรยายพิเศษจากผู้ทรงคุณวุฒิ การนำเสนอผลงานวิจัยทางศิลปกรรม สถาปัตยกรรม หรือผลงานสร้างสรรค์ในสาขาที่เกี่ยวข้อง มีผู้ส่งผลงาน จำนวน 27 ผลงาน

โดยการจัดงานในครั้งนี้ ได้รับความร่วมมือจากหลายภาคส่วน ทางผู้จัดงานจึงขอขอบคุณ คณะกรรมการทุกภาคส่วน

สารบัญ

รายชื่อผลงานวิจัย	หน้า
1. การออกแบบอัตลักษณ์ตราสินค้าผลิตภัณฑ์กาแฟ Lahushelah อำเภออมก๋อย จังหวัดเชียงใหม่ พิริยะ กาญจนคงคา / รัฐพล พรหมมาศ / ชุมพลภัทร์ คงธนจารูนันต์	1-10
2. การออกแบบมาสคอตจากอัตลักษณ์พื้นถิ่นของอำเภอในจังหวัดพะเยาผ่านรูปแบบสามมิติ วุฒิพงษ์ ปริจันทร / ยุพา คะติ / ศุภิพร คำชมภู	11-21
3. การศึกษาและออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย มหาวิทยาลัยพะเยา ชนะ แก้วหนิ้ว/ จิรพงศ์ ชุ่มมงคล/ ศุภิพร คำชมภู	22-32
4. วิจัยสร้างสรรค์ เรื่อง รูปลักษณ์ใหม่ ทวีร์ศรัณย์ พรหมรัตน์	33-42
5. รูปแบบลายผ้าทอเอกลักษณ์มรดกทางวัฒนธรรมของชาวลาวครั่ง บ้านโคกหม้อ กลุ่มทอผ้า แม่บ้านโคกหม้อ หมู่ 2 ตำบลโคกหม้อ อำเภอทัพทัน จังหวัดอุทัยธานี ธวัช พะยิ้ม/ ยุวดี ทองอ่อน	43-49
6. การออกแบบตุ๊กตาช้อตต่อเซรามิกแรงบันดาลใจจากแมวไทย สุภาพร อรรถโกมล / ณัชชิวา เต็มทอง	50-61
7. การศึกษาความหมายเชิงสัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมโบราณบ้านเมะหลวง สู่การออกแบบ สร้างสรรค์ตัวละครแอนิเมชัน อินเทอร์เน็ต “นิลกายในตำนานแม่เมะ” ที่เชื่อมโยงแนวคิด มนุษย์กับคอมพิวเตอร์ สิริรัฐญา ณ เชียงใหม่ / รุจจนนท์ หูลพันธ์	62-73
8. การออกแบบรูปแบบโปสเตอร์แห่ง สู่ผลงานเครื่องประดับร่วมสมัยอัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรี วรชัย รวบรวมเลิศ	74-86
9. โปรแกรมประยุกต์เพื่อการปฏิบัติตามมาตรฐานการวิจัย กรณีศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระ จอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง พัสดราภรณ์ ทิพย์โสธร/ อมรชัย ชัยชนะ /เอื้ออัมพร เพชรสินจร	87-95

10. การออกแบบสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อนำเสนอบุคลิกภาพของอินโทรเวิร์ตและเอ็กโทรเวิร์ต พัชรตล สร้อยมะณี / วรณวจี ครุฑน้อย	96-106
11. การออกแบบบรรจุภัณฑ์ชุดเครื่องหอมตามบุคลิกของตัวละครในวรรณคดีไทย เรื่องพระอภัยมณี อาลิตา ไกรนรา/ ศุภเดช หิมะมาน	107-116
12. การศึกษาวิเคราะห์การสอบความรู้เพื่อขอรับใบอนุญาตเป็นผู้ประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรม ควบคุม ของผู้สำเร็จการศึกษาจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร กาญจนา แยมเสาธง	117-131

รายชื่อผลงานสร้างสรรค์	หน้า
1. บ้านสวน วัชรินทร์ จินต์วุฒิ/สุรเชษฐ์ เกษมศิริ	132-144
2. การออกแบบเครื่องประดับเงินเชิงวัฒนธรรม จังหวัดเชียงใหม่โดยประยุกต์ใช้แนวคิดจาก ลวดลายของเส้นมุก ภาณุพงศ์ จงขานสิทธิ์	145-153
3. แนวทางพัฒนาสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพเพื่อความสะอาดสวยงาม พื้นที่บริเวณชุมชนตลาดสดวัดตระพังทอง-อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย สุวิชา เบญจพร / ช่อเพชร พานระลึก / อุมพร จันธิมา	154-163
4. การออกแบบคอนเซปเกมขนม 5 ทอง ตะลุยล่าหาขนมวิเศษ รัชพล สันใจ / วราญ ทองคำ / จิรวัฒน์ สุขแก้ว	164-172
5. การออกแบบลวดลายผ้าแมวดำ ดอกไม้และใบบัว เมธวดี พยัฒประโคน1* ขนิษฐา ชัยบรรดิษ / สมพินิจ เหมืองทอง	173-184
6. การพัฒนาอัตลักษณ์องค์กรเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ผลิตภัณฑ์วิสาหกิจชุมชนสิริสมุนไพรแปรรูป ศุสิทธิ์ คำชมภู / วรณวจี ครุฑน้อย	185-194

7. การออกแบบภาพประกอบ แลนด์มาร์คอำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ สิริกานต์ สุภาแสน / เกษตร แก้วภักดี	195-202
8. แนวความคิดบ้านอยู่ร่วมน้ำท่วมในสภาพอากาศเปลี่ยนแปลง กรณีศึกษาเมืองเชียงใหม่ มานิตา ชิวเกรียงไกร / ปัตย์ ศรีอรุณ	203-213
9. การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ด้วยสีธรรมชาติจากแรงบันดาลใจในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ศิลปะ จังหวัดพิษณุโลก จตุพร เกิดพิบูลย์	214-224
10. ศิลปะภาพพิมพ์โมโนปรินเพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์และศึกษาเทคนิคของกระบวนการ ศิลปะภาพพิมพ์ สุภาวิตา สุดอ่อน	225-237
11. มาสคอต : น้องส้มโอ บนคลิปวิดีโอสั้น ส่งเสริมการท่องเที่ยวอำเภอแม่อาว จังหวัดเชียงใหม่ จันทร์จิรา นที	238-245
12. แนวทางการออกแบบศูนย์ไตเทียม กรณีศึกษาการออกแบบศูนย์ไตเทียมจังหวัดพิษณุโลก สิทธิพงษ์ เพิ่มพิทักษ์ / วิติยา ปิดตังนาโพธิ์ / กิรติ สัทธานนท์ / ศิโรตม์ เสือคล้าย	246-255
13. สภาวะจิตใจของมนุษย์ในสังคมเมือง อาคม ทองโปร่ง	256-265
14. การออกแบบตัวอักษรฟอนต์ฮิมน้ำตีสเพลย์ อนันตญา วรรณโพธิมุข	266-276
15. การออกแบบแอนิเมชันสามมิติเรื่อง การผจญภัยงานวัด ภูวตรัย แสงสิน / นิภัสรา บุรีเพ็ญ / ลินดา อินทรลักษณ์	277-286

การออกแบบอัตลักษณ์ตราสินค้าผลิตภัณฑ์กาแฟ Lahusheleh อำเภออมก๋อย จังหวัดเชียงใหม่

ปิริยะ กาญจนคงคา^{1*} รัฐพล พรหมมาศ² และ ชุมพลภัทร์ คงธนจารูอนันต์³

Brand Identity Design for Lahusheleh Coffee Omkoi District, Chiang Mai Province

Piriya Kanjanakongkha^{1*} Rattaphol Phrommas² and Choompolpat Kongtanajaruanun³

¹คณะสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยแม่โจ้ จังหวัดเชียงใหม่

²คณะการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

³มูลนิธิเจริญโภคภัณฑ์พัฒนาชีวิตชนบท

¹Faculty of Information and Communication, Maejo University

²Faculty of Mass Communication, Chiang Mai University

³Charoen Pokphand Rural Life Development Foundation

*Corresponding author. E-mail: piriyaix@gmail.com , rattaphol.p@cmu.ac.th

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบอัตลักษณ์ตราผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์กาแฟ "มอนจอง" ภายใต้ผลิตภัณฑ์ Lahusheleh อำเภออมก๋อย จังหวัดเชียงใหม่ ที่ได้รับการสนับสนุนจาก มูลนิธิเจริญโภคภัณฑ์พัฒนาชีวิตชนบท โดยมุ่งเน้นการสร้างเอกลักษณ์และสะท้อนวัฒนธรรมของชุมชนชาวล่าหู่ท้องถิ่น รวมถึงภูมิศาสตร์ที่เป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่ซึ่งส่งผลต่อคุณภาพของกาแฟ มอนจองเป็นแหล่งปลูกกาแฟที่มีสภาพแวดล้อมอุดมสมบูรณ์ ทำให้เมล็ดกาแฟมีรสชาติและกลิ่นที่โดดเด่น การออกแบบตราผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์จึงมุ่งเน้นการถ่ายทอดความเป็นธรรมชาติ ความยั่งยืน และวิถีชีวิตของชุมชนชาวล่าหู่ รวมถึงความน่าดึงดูดและความสามารถในการจดจำของผู้บริโภค ในรูปแบบสินค้า Social Enterprise ซึ่งผลการออกแบบนี้จะช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์กาแฟมอนจอง และสร้างภาพลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับคุณค่า ชุมชนและธรรมชาติในอำเภออมก๋อย

การออกแบบบรรจุภัณฑ์เป็นส่วนสำคัญในการสร้างภาพลักษณ์และการตลาดสำหรับผลิตภัณฑ์กาแฟ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ของกาแฟ Lahusheleh ซึ่งกระบวนการศึกษามีดังนี้ 1. ศึกษาการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ 2. ศึกษาการสื่อสารด้วยอัตลักษณ์ที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมล่าหู่ 3. วิเคราะห์องค์ประกอบทางศิลปะที่เหมาะสมกับผลงานบรรจุภัณฑ์ เน้นการใช้สีและลวดลายที่สื่อถึงวัฒนธรรมของชาวล่าหู่ เช่น ลวดลายเครื่องแต่งกายและสัญลักษณ์ทางชาติพันธุ์ อันสะท้อนถึงประเพณีและวิถีชีวิตดั้งเดิมในพื้นที่สูง การออกแบบนี้มุ่งเน้นที่ความดึงดูดและการจดจำได้ง่าย รวมถึงให้ความสำคัญกับความยั่งยืน เช่น การใช้วัสดุที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เพื่อลดผลกระทบจากการใช้พลาสติก

คำสำคัญ: การออกแบบบรรจุภัณฑ์, ตราผลิตภัณฑ์, อัตลักษณ์

Abstract

This academic article aims to design the brand identity and packaging for "Mon Jong" coffee, under the Lahusheleh brand, in Omkoi District, Chiang Mai Province, supported by the Charoen Pokphand Rural Life Development Foundation. The focus is on creating a unique identity that reflects the local culture and distinct geography of the area, which influences the quality of the coffee. Mon Jong, known for its fertile environment, produces coffee beans with exceptional flavors and aromas. The design of the product's brand identity and packaging emphasizes the natural, sustainable, and community-centered aspects of the coffee, while also enhancing consumer appeal and memorability as a Social Enterprise product. This design

approach aims to elevate the value of Mon Jong coffee, establishing an image that connects the product to the values of the community and nature in Omkoi.

Packaging design plays a vital role in shaping the image and marketing of the Lahusheleh coffee brand. The study process includes 1) exploring the principles of artistic composition, 2) examining identity-based communication that resonates with Lahu culture, and 3) analyzing artistic elements suitable for packaging design. The design emphasizes the use of colors and patterns reflecting Lahu culture, such as traditional attire and ethnic symbols that represent the customs and way of life in the highlands. The approach focuses on visual appeal and memorability, with particular attention to sustainability by using eco-friendly materials to minimize plastic use.

Keywords: Packaging Design, Brand, Identity

ตอนที่ 1 ภูมิหลังการสร้างสรรคผลงาน

1.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรคผลงาน

การปลูกกาแฟในพื้นที่ตำบลมอนจอง อำเภอมก๋อย จังหวัดเชียงใหม่ เริ่มต้นขึ้นตามแนวทางพระราชดำริของ พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช โดยมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมให้กลุ่มชาติพันธุ์ซึ่งอาศัยอยู่ในพื้นที่ป่า และพื้นที่ป่าต้นน้ำ หันมาปลูกกาแฟเพื่อสร้างรายได้ ทดแทนการปลูกฝิ่น หรือการทำไร่เลื่อนลอย โดยเน้นให้ปลูกต้นกาแฟเป็นพืชแซมต้นไม้ใหญ่ เพื่อลดการตัดไม้ทำลายป่า (สมชาย สีสานุสรณ์, 2563) โครงการนี้ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานพัฒนาสังคมและมนุษย์ ในพื้นที่บ้านมูเซอปากทาง หมู่ที่ 5 ตำบลมอนจอง อำเภอมก๋อย จังหวัดเชียงใหม่ เนื่องจากพื้นที่ดังกล่าวเป็นพื้นที่ป่าต้นน้ำที่ยังคงความสมบูรณ์ เหมาะสำหรับการปลูกกาแฟอินทรีย์ ซึ่งการดำเนินโครงการนี้ไม่เพียงช่วยสร้างรายได้ให้กับชุมชน แต่ยังมีส่วนในการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ ทั้งป่าไม้และต้นน้ำให้คงความสมบูรณ์ได้อย่างยั่งยืน

เมื่อชุมชนสามารถผลิตกาแฟมาแล้ว ความสำคัญอีกประการหนึ่งที่ไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าการส่งเสริมการปลูกกาแฟ คือการสร้างช่องทางในการกระจายผลิตภัณฑ์ไปยังตลาดภายนอก รวมถึงการสื่อสารภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ให้สามารถสร้างรายได้กลับคืนสู่ชุมชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลจากการดำเนินการที่ผ่านมา นั้น คณะวิจัยพบว่าปัญหาสำคัญที่ชุมชนยังเผชิญอยู่คือความสามารถในการออกแบบอัตลักษณ์และสร้างตราผลิตภัณฑ์ (Brand) ซึ่งชุมชนยังขาดทักษะในการพัฒนาตราสัญลักษณ์ให้ดูเรียบง่ายและน่าจดจำ และมีข้อจำกัดในการนำสัญลักษณ์ไปใช้กับสื่อต่าง ๆ อย่างหลากหลาย นอกจากนี้ การสื่อสารผลิตภัณฑ์ผ่านสื่อต่าง ๆ ยังขาดความสม่ำเสมอและการยืดหยุ่นเพื่อสร้างการจดจำในระยะยาว ทำให้ผลิตภัณฑ์ยังไม่สามารถสร้างการจดจำหรือเป็นที่ยอมรับในวงกว้าง และไม่เอื้อต่อการขยายตลาดไปยังกลุ่มผู้บริโภคทั่วไป การขาดแผนกลยุทธ์ที่ชัดเจนและการพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างเป็นระบบ ส่งผลให้ผู้ประกอบการในชุมชนยังคงมีบทบาทเพียงผู้ผลิตและจำหน่ายในตลาดท้องถิ่นเท่านั้น ไม่สามารถขยายการเข้าถึงไปสู่ตลาดที่กว้างขึ้นและแข่งขันในตลาดทั่วไปได้ (สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์การค้า กระทรวงพาณิชย์, 2564)

จากปัญหาที่กล่าวถึงข้างต้น ได้สร้างแรงบันดาลใจให้คณะวิจัยได้ลงมือทำการวิจัยสร้างสรรค์ครั้งนี้ ซึ่งเป็นการทำงานประสานความร่วมมือกันระหว่างสถาบันการศึกษา เอกชน และชุมชน เพื่อทำการศึกษา พัฒนาอัตลักษณ์ รวมถึงออกแบบตราสัญลักษณ์สำหรับกาแฟลาหู่ โดยมีเป้าหมายสำคัญในการถ่ายทอดวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สืบทอดกันมาของกลุ่มชาติพันธุ์ลาหู่ รวมถึงสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญการปลูกกาแฟในพื้นที่สูง และการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม โดยชาวลาหู่มีความโดดเด่นในด้านวัฒนธรรม วิถีชีวิต และความเชื่อที่ผูกพันกับธรรมชาติ การออกแบบตราผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ของกาแฟลาหู่จึงได้รับแรงบันดาลใจจากมรดกทางวัฒนธรรมนี้ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวของการปลูกกาแฟที่ยั่งยืนและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม นอกจากนี้ยังช่วยเสริมศักยภาพทางการตลาดให้สามารถสร้างการจดจำในรูปแบบสินค้าธุรกิจเพื่อสังคม (Social Enterprise) โดยออกแบบให้ใช้งานได้กับสื่อใหม่ (New Media) ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์ออนไลน์ ตัวบรรจุภัณฑ์ และสื่อสังคมออนไลน์ สำหรับการวางแผนในการขยายตลาดให้กับสินค้า ทางคณะวิจัยได้สร้างความร่วมมือกับบริษัท วีพีพี โปรเกรสซิฟ จำกัด ในอำเภอมก๋อย และได้จัดทำแผนการตลาดออนไลน์เพื่อเพิ่มช่องทางการประชาสัมพันธ์ รวมถึงการออกแสดงสินค้าในงานต่าง ๆ เพื่อสร้างการรับรู้ที่กว้างขวางยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังส่งเสริมการแปรรูปกาแฟสู่ผลิตภัณฑ์ “กะลา

กาแฟ” เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์กาแฟบ้านมูเซอ ภายใต้ตราผลิตภัณฑ์ “Lahu Sheleh Mon Jong Coffee” พร้อมทั้งขยายเครือข่ายการตลาดเพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับผลผลิตทางการเกษตร โดยมุ่งเน้นการยกระดับเศรษฐกิจชุมชนสู่ธุรกิจเพื่อสังคมที่ยั่งยืน



ภาพ 1 มูลนิธิเจริญโภคภัณฑ์พัฒนาชีวิตชนบท สนับสนุนการแปรรูปกาแฟ พัฒนาและต่อยอดสู่ผลิตภัณฑ์กาแฟบ้านมูเซอ ภายใต้ผลิตภัณฑ์ “Lahu Sheleh Mon Jong Coffee”
ที่มา : <https://www.posttoday.com/smart-sme/704399>

1.2 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ผลงาน

จุดมุ่งหมายหลักของการพัฒนาตราผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์กาแฟลาหู่ ภายใต้ผลิตภัณฑ์ Lahusheleh คือการปรับปรุงอัตลักษณ์ของสินค้าให้สามารถดึงดูดความสนใจและสร้างการจดจำในหมู่ผู้บริโภคได้ดียิ่งขึ้น โดยตราผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ใหม่นี้ ออกแบบมาเพื่อสะท้อนเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาวล่าหู่ ผ่านการออกแบบที่เรียบง่ายและสื่อถึงธรรมชาติ เพื่อให้ผู้บริโภคสามารถจดจำและรู้สึกผูกพันกับผลิตภัณฑ์ นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์และเป็นสัญลักษณ์ของการเกษตรแบบยั่งยืน



ภาพ 2 รูปฉลากและบรรจุภัณฑ์เดิมของกาแฟดอยมอนจอง

แนวทางการสร้างตราผลิตภัณฑ์นั้นประกอบด้วยการออกแบบและวางแนวคิดของผลิตภัณฑ์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ การตั้งชื่อผลิตภัณฑ์ รวมถึงแนวคิดด้านการสื่อสาร เพื่อสร้างการรับรู้และทัศนคติที่ดีต่อผลิตภัณฑ์ในระยะยาว กระบวนการสร้างตราผลิตภัณฑ์นี้ช่วยให้ผู้บริโภคสามารถเชื่อมโยงและตีความสินค้าในลักษณะที่ให้ความรู้สึกที่เป็นมิตรกับผู้บริโภค รวมถึงการสร้างความน่าเชื่อถือ ซึ่งแม้จะต้องใช้เวลา แต่เป็นกระบวนการที่สำคัญในระยะยาว โดยมีขั้นตอนสำคัญดังนี้

1. การกำหนดตำแหน่งทางผลิตภัณฑ์ เพื่อสร้างจุดยืนและภาพลักษณ์เฉพาะตัวของสินค้า
2. การกำหนดบุคลิกภาพของตราผลิตภัณฑ์ เพื่อสะท้อนเอกลักษณ์ที่แตกต่างและน่าจดจำ
3. การสร้างเอกลักษณ์ให้ตราผลิตภัณฑ์ เพื่อให้ผู้บริโภคสามารถจดจำได้ง่ายและโดดเด่น

4. การสื่อสารตราผลิตภัณฑ์ ผ่านสื่อต่าง ๆ เพื่อสร้างการรับรู้และความน่าเชื่อถือ
การสร้างตราผลิตภัณฑ์ถือเป็นเรื่องสำคัญสำหรับทุกองค์กร การสร้างความน่าเชื่อถือผ่านการประชาสัมพันธ์อาจไม่เพียงพอต่อความคาดหวังของผู้บริโภค จำเป็นต้องมีการสร้างผลิตภัณฑ์อย่างเป็นระบบผ่านกระบวนการตลาด (วีระชัย น้อยพิทักษ์ และ ศิริพงศ์ รักใหม่, 2565)

1.3 นิยามศัพท์

1.3.1 ตราสัญลักษณ์ (Logo) หมายถึง สัญลักษณ์ที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์กาแฟลาหู่ Lahusheleh

1.3.2 บรรจุภัณฑ์ (Packaging) หมายถึง การออกแบบและผลิตหีบห่อให้มีความเหมาะสมกับสินค้าที่ผลิตขึ้นมาให้มีความคุ้มครองสินค้า ห่อหุ้มสินค้าตลอดจนประโยชน์ใช้สอย อาทิเช่น ความสะดวกสบายในการหอบหิ้ว พกพาหรือการใช้ออกแบบให้ตรงกับภาพลักษณ์และคุ้มครองคุณภาพกาแฟ

1.3.3 อัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ (Brand Identity) หมายถึง ลักษณะเฉพาะของสินค้าที่สื่อถึงตัวตนและจุดเด่นของผลิตภัณฑ์โดยดำเนินการออกแบบลวดลายแบบชาวลาหู่ สี องค์ประกอบ ตัวหนังสือภาพ ให้มีเอกลักษณ์ เฉพาะตัว

1.4 ขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงาน

1.4.1 ด้านเนื้อหา การออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ของกาแฟลาหู่เน้นการสะท้อนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยได้รับแรงบันดาลใจจากลวดลายบนเครื่องแต่งกายอันเป็นเอกลักษณ์ของชาวลาหู่ ซึ่งเป็นผู้ริเริ่มและดูแลพื้นที่ปลูกกาแฟอินทรีย์ สำหรับการออกแบบนั้นพัฒนาขึ้นจากต้นแบบเดิมซึ่งยังขาดเอกลักษณ์ และสามารถสร้างการจดจำให้กับผู้บริโภค รวมถึงมีข้อจำกัดในการพัฒนาเข้าสู่การจำหน่ายในรูปแบบธุรกิจเพื่อสังคม การออกแบบใหม่นี้จึงมุ่งเน้นการถ่ายทอดเรื่องราวของวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของชุมชนลาหู่ โดยมีองค์ประกอบหลักดังนี้

โทนี ใช้สีเอิร์ธโทน เช่น น้ำตาล เขียว และดำ ซึ่งสะท้อนถึงธรรมชาติและความอบอุ่นของป่าเขา สีเหล่านี้สื่อถึงถิ่นฐานของชุมชนลาหู่ที่ตั้งอยู่ในเขตพื้นที่สูง

ลวดลายชาติพันธุ์ ผสมผสานลวดลายและสัญลักษณ์ที่ได้แรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายของชาวลาหู่ เพื่อสร้างการเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์ท้องถิ่น

รูปทรงและโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ ออกแบบให้จับถนัดมือ มีขนาดพอเหมาะ เน้นความเรียบง่ายแต่แฝงด้วยเสน่ห์เฉพาะตัว

กราฟิกเชิงสัญลักษณ์ ใช้ภาพกราฟิกที่สื่อถึงธรรมชาติ เช่น ภูเขา เมล็ดกาแฟ และใบไม้ เพื่อสื่อถึงกระบวนการผลิตกาแฟที่ยั่งยืนและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ตามแนวทางการปลูกแบบอินทรีย์

1.4.2 ด้านสถานที่ เน้นการออกแบบที่เชื่อมโยงกับบริบทของชุมชนชาวลาหู่ โดยสะท้อนเอกลักษณ์เฉพาะของภูมิประเทศและลักษณะพื้นที่ที่โดดเด่น แหล่งท่องเที่ยวหลักที่เป็นหัวใจสำคัญในการผลิตกาแฟลาหู่ คือดอยม่อนจองซึ่งตั้งอยู่ในเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าอมก๋อย ดอยแห่งนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อระบบนิเวศของประเทศไทย เนื่องจากมีสภาพป่าธรรมชาติที่อุดมสมบูรณ์ และเป็นที่อยู่อาศัยของสัตว์หายากหลายชนิด ดอยม่อนจองมีพื้นที่ครอบคลุมทั้งในอำเภออมก๋อย จังหวัดเชียงใหม่ และอำเภอสางเภา จังหวัดตาก สำหรับคำว่า “ม่อน” ในภาษาถิ่นภาคเหนือหมายถึง “ดอย” หรือ “เนินเขา” ส่วน “จอง” หรือ “จ่อง” หมายถึงยอดสูงสุดที่มีลักษณะเป็นจั่วหรือสามเหลี่ยม ดอยม่อนจองเป็นยอดดอยที่สูงที่สุดอันดับ 10 ของไทย สำหรับการใส่ภาพดอยม่อนจองลงในตราสัญลักษณ์นั้นช่วยสะท้อนภูมิทัศน์และอัตลักษณ์เฉพาะของชุมชนลาหู่ได้อย่างชัดเจน

1.4.3 ด้านบุคคล กลุ่มเป้าหมายในการออกแบบนี้คือคนในชุมชนและผู้บริโภคที่สนใจสินค้าท้องถิ่น รวมถึงกลุ่มที่ใส่ใจสุขภาพและชื่นชอบสินค้าเกษตรอินทรีย์

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลในการออกแบบอัตลักษณ์สินค้าและบรรจุภัณฑ์ ทำการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของกาแฟลาหู่และภูมิหลังทางวัฒนธรรมของอำเภออมก๋อย รวมถึงศึกษาความต้องการด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่สอดคล้องกับตลาดเป้าหมาย โดยใช้วิธีสัมภาษณ์เชิงโครงสร้าง (Structured Interview) กับผู้ประกอบการในชุมชนและ

เจ้าหน้าที่มูลนิธิเจริญโภคภัณฑ์พัฒนาชีวิตชนบท ข้อมูลที่ได้ถูกนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ ซึ่งแบ่งออกเป็นสองประเภท ได้แก่ บรรจุภัณฑ์เฉพาะหน่วย (Individual Package) และบรรจุภัณฑ์ชั้นใน (Inner Package)

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนการออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์สำหรับผลิตภัณฑ์กาแฟลาหู่ ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์กาแฟลาหู่ เพื่อกำหนดรูปแบบ รูปทรง และขนาดของบรรจุภัณฑ์ จากนั้นจึงสร้างภาพร่าง (sketch) ของบรรจุภัณฑ์ และนำเสนอให้ผู้ประกอบการและผู้เชี่ยวชาญพิจารณา เลือกโครงสร้างที่เหมาะสม และปรับแก้ตามคำแนะนำ เมื่อได้รูปแบบที่ลงตัวแล้วจึงประเมินความพึงพอใจและรับความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ พร้อมจัดทำต้นแบบบรรจุภัณฑ์ในด้านโครงสร้างเพื่อเตรียมการผลิตจริงต่อไป

1.6 การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

1.6.1 ด้านศึกษาวรรณกรรม ศึกษาข้อมูลทางวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตราสัญลักษณ์และบรรจุภัณฑ์ ประชิด ทิณบุตร และคณะ (2559) ทำการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาโลโก้และบรรจุภัณฑ์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสำหรับผลิตภัณฑ์สุขภาพและความงามของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนในจังหวัดชัยนาท ผลวิจัยพบว่าผลิตภัณฑ์ของกลุ่มวิสาหกิจ 8 แห่งมีมาตรฐานด้านอัตลักษณ์และการออกแบบที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยใช้สัญลักษณ์ท้องถิ่น เช่น วัด นก และเขื่อน เพื่อสร้างคุณภาพและเพิ่มมูลค่าแก่ผลิตภัณฑ์ การวิจัยนี้ใช้วิธีแบบผสมผสานในเชิงเศรษฐศาสตร์ และมีส่วนร่วมจากชุมชน

บรรจุภัณฑ์ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญที่สร้างมูลค่าและดึงดูดความสนใจให้สินค้า อีกทั้งยังบ่งบอกเอกลักษณ์และความเฉพาะตัวของผลิตภัณฑ์ได้ชัดเจน ผู้ประกอบการและนักการตลาดให้ความสำคัญกับบรรจุภัณฑ์ที่สื่อถึงภาพลักษณ์สินค้าครั้งแรก และส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อของลูกค้าโดยตรง บรรจุภัณฑ์ที่มีลักษณะโดดเด่นทั้งในเชิงโครงสร้าง กราฟิก และคุณสมบัติการใช้งาน สามารถกระตุ้นยอดขายและเพิ่มมูลค่าให้สินค้านั้นอย่างมีนัยสำคัญ (ประชิด ทิณบุตร, 2557)

1.6.2 แนวคิดหรือทฤษฎี

แนวคิดการออกแบบอัตลักษณ์ชุมชน เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่มุ่งสะท้อนคุณค่า ภูมิปัญญา และลักษณะเฉพาะของชุมชนลาหู่ เพื่อเสริมสร้างความรู้สึกเชื่อมโยงและภาคภูมิใจในท้องถิ่น (กษม อมันตกุล, 2559) โดยใช้แนวคิดหลักดังนี้

1. **ทฤษฎีอัตลักษณ์เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic Identity Theory)** เน้นการใช้สัญลักษณ์ที่มีความหมาย เช่น สี ลวดลาย และรูปทรง ที่สะท้อนวัฒนธรรมและวิถีชีวิตของชุมชนลาหู่ เพื่อสร้างการจดจำที่ชัดเจนและสื่อถึงตัวตนของชุมชน

2. **ทฤษฎีการสื่อสารด้วยอัตลักษณ์ (Identity Communication Theory)** สร้างภาพลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับลักษณะเฉพาะของชุมชนลาหู่ผ่านการออกแบบและใช้สี เพื่อช่วยให้ผู้คนภายนอกเข้าใจและเชื่อมโยงกับชุมชนได้ดียิ่งขึ้น

3. **ทฤษฎีจิตวิทยาสี (Color Psychology)** ใช้สีที่กระตุ้นอารมณ์และความรู้สึก เช่น สีเขียวที่สื่อถึงความยั่งยืนและการอนุรักษ์ธรรมชาติ หรือสีแดงที่สื่อถึงความกล้าหาญและพลังของชุมชนลาหู่

4. **ทฤษฎีการสร้างอัตลักษณ์แบบรวมหมู่ (Collective Identity Theory)** ใช้สัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงสมาชิกในชุมชนเข้าด้วยกัน เพื่อเสริมสร้างความเป็นเอกภาพและความภาคภูมิใจร่วมกัน

5. **ทฤษฎีความยั่งยืนในอัตลักษณ์ (Sustainable Identity Theory)** ส่งเสริมการใช้วัสดุที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมและองค์ประกอบธรรมชาติในการออกแบบ เพื่อสนับสนุนการรักษาทรัพยากรของชุมชน

6. **ทฤษฎีการเล่าเรื่องเชิงอัตลักษณ์ (Narrative Identity Theory)** ใช้เรื่องราวหรือประวัติศาสตร์ของชุมชนลาหู่ เช่น ภาพหรือสัญลักษณ์ที่สะท้อนถึงรากเหง้า เพื่อเพิ่มความลึกซึ้งและความน่าสนใจในอัตลักษณ์

แนวทางการออกแบบอัตลักษณ์สำหรับผลิตภัณฑ์กาแฟลาหู่ มุ่งเน้นการจัดองค์ประกอบทางศิลปะที่สะท้อนรากเหง้าและเอกลักษณ์ของชุมชนลาหู่ ผ่านการใช้สีและลวดลายที่เชื่อมโยงกับธรรมชาติ เช่น สีเขียว น้ำตาล หรือครีม เพื่อสื่อถึงความสดชื่นและดินแดนปลูกกาแฟ รวมถึงใช้กราฟิกเอกลักษณ์ เช่น ลายเส้นจากเสื้อผ้าและเครื่องประดับท้องถิ่น โดยมีองค์ประกอบหลักดังนี้

โครงสร้างการจัดวาง เน้นความเรียบง่าย เพื่อเข้าถึงง่ายและสื่อถึงความจริงใจภาพและลวดลายกราฟิก จะต้องสะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชน แบบตัวอักษร ใช้ตัวอักษรที่สื่อถึงความอบอุ่นและเป็นมิตร

การออกแบบอัตลักษณ์ชุมชนที่มีประสิทธิภาพช่วยเสริมความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมท้องถิ่น และยังช่วยสื่อสารเอกลักษณ์ที่สะท้อนคุณค่าและความเชื่อของชุมชนสู่คนภายนอกได้อย่างชัดเจน

การสื่อสารอัตลักษณ์ เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่ช่วยให้ชุมชนสามารถนำเสนอภาพลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมท้องถิ่นในรูปแบบที่ดึงดูดและจดจำง่าย เพื่อเพิ่มการรับรู้และมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ (เจริญเนตร แสงดวงแข, 2564) การสื่อสารอัตลักษณ์ของชุมชนควรเน้นความเรียบง่ายและแฝงความหมายถึงธรรมชาติและวัฒนธรรม เชื่อ ใช้วลีหลายท้องถิ่น เช่น ไปไม้ ภูเขา หรือสัตว์สำคัญ เพื่อสร้างการเชื่อมโยงทางอารมณ์กับผู้บริโภค รวมถึงใช้สีที่อบอุ่นและฟอนต์ที่เป็นมิตรเพื่อสื่อถึงความอบอุ่นและเข้าถึงง่าย ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของชาวลำหู่

การวิเคราะห์องค์ประกอบทางศิลปะสำหรับบรรจุภัณฑ์ ควรคำนึงถึงองค์ประกอบหลักดังนี้

รูปทรงของบรรจุภัณฑ์ ควรเรียบง่ายเพื่อให้ใช้งานสะดวกและสะท้อนเอกลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ เลือกใช้สีที่สะท้อนถึงตัวตนของผลิตภัณฑ์ เช่น สีกลางๆ เพื่อสื่อถึงธรรมชาติ หรือสีที่เข้ากับอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาวลำหู่ มีการเพิ่มวลีหลายพื้นถิ่น เช่น ลายชนเผ่า เพื่อสร้างความแตกต่างและเรื่องราวที่น่าสนใจ และเลือกวัสดุธรรมชาติหรือรีไซเคิล เพื่อเพิ่มคุณค่าด้านความยั่งยืนและสอดคล้องกับแนวคิดอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

ตอนที่ 2 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

แนวคิดในการออกแบบตราผลิตภัณฑ์กาแฟ "ม่อนจอง" Lahusheh ใช้หลักการ Corporate Identity คือการสร้างอัตลักษณ์ขององค์กรในทุกมิติ เพื่อให้ผู้บริโภคจดจำและประทับใจ มีแนวทางหลักดังนี้

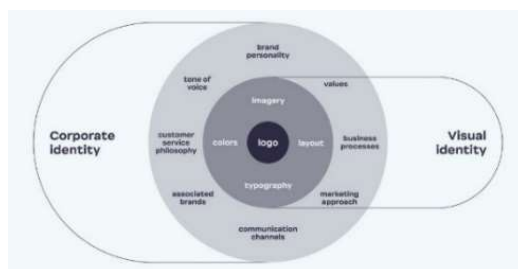
การเชื่อมโยงกับธรรมชาติ เน้นความเป็นธรรมชาติและวัฒนธรรมพื้นบ้านของม่อนจองแหล่งปลูกกาแฟคุณภาพสูงที่เติบโตในสิ่งแวดล้อมที่สะอาดและอุดมสมบูรณ์ใช้สีเขียว น้ำตาล และขาวเป็นโทนหลักเพื่อสะท้อนความเป็นธรรมชาติและความสะดวกสบายของป่าไม้ม่อนจอง

สร้างตัวตนที่เป็นเอกลักษณ์ ออกแบบตราสินค้า สัญลักษณ์ และตัวอักษรที่สะท้อนตราผลิตภัณฑ์ "ม่อนจอง" โดยใช้เส้นสายและรูปทรงที่สื่อถึงธรรมชาติ เช่น ไปไม้ เมล็ดกาแฟ หรือภูเขา เพื่อสื่อถึงคุณภาพและการเติบโตจากธรรมชาติ

บอกเล่าผ่านภาพลักษณ์ ใช้ภาพกระบวนการผลิตกาแฟม่อนจอง หรือภาพเกษตรกรในพื้นที่ เพื่อเล่าเรื่องราวของกาแฟที่มาจากแหล่งปลูกจริง เชื่อมโยงกับแนวคิดความยั่งยืนและการสนับสนุนชุมชน เพื่อสร้างความผูกพันกับผู้บริโภค

นำกลอนอายุวัฒนธรรมท้องถิ่นมาใช้ เพิ่มเอกลักษณ์ให้ผลิตภัณฑ์ด้วยวลีหลายชนเผ่าพื้นเมือง สื่อถึงความพิเศษและอัตลักษณ์เฉพาะตัวของกาแฟม่อนจอง

ออกแบบผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับตราผลิตภัณฑ์ เลือกใช้วัสดุที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม เช่น บรรจุภัณฑ์กระดาษพร้อมลายกราฟิกที่สะท้อนภูมิประเทศและสีของม่อนจอง เพื่อให้ผลิตภัณฑ์จดจำได้ง่าย



ภาพ 3 รูปแนวคิดเกี่ยวกับ Corporate identity elements

ที่มา : <https://ester.co/blog/what-is-a-corporate-identity-and-why-you-probably-have-been-underestimating-it>

2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

2.2.1 รูปแบบของผลงาน



ภาพ 4-5 แนวทางในการออกแบบตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์กาแฟ Lahusheleh บนพื้นหลัง



ภาพ 6-7 การจัดวางตราสินค้าในรูปแบบต่างๆ และการวิเคราะห์ตราสินค้า



ภาพ 8-9 การออกแบบตัวหนังสือภาพของผลิตภัณฑ์ และการนำตัวหนังสือภาพไปใช้ในสื่อสังคมออนไลน์



ภาพ 10-11 รูปแบบการนำตราสินค้าไปใช้ และ Extreme Horizontal Logo บนสื่อสัญลักษณ์ของผลิตภัณฑ์



ภาพ 12 การออกแบบกราฟิกของผลิตภัณฑ์เมล็ดกาแฟ

ตารางที่ 1 ผลประเมินความการรับรู้ของลูกค้าและผู้ประกอบการ ที่มีการออกแบบตราผลิตภัณฑ์กาแฟ "ม่อนจอง" Lahusheleh ด้วยกราฟิกแบบใหม่ จำนวน 40 คน

รายการ	$\bar{x}$	S.D	แปลผล
1. ความสวยงามของตราสินค้า	4.44	0.59	มาก
2. ดึงดูดความสนใจ ดูน่าซื้อ	4.47	0.56	มาก
3. บอกเล่าอัตลักษณ์ของตัวสินค้า แสดงจุดเด่นของตัวสินค้าได้ชัดเจน	4.29	0.74	มาก
ค่าเฉลี่ยรวม	4.41	0.65	มาก

วิเคราะห์ผลประเมินการรับรู้ของลูกค้าและผู้ประกอบการ ที่มีการออกแบบตราผลิตภัณฑ์กาแฟ "ม่อนจอง" Lahusheleh พบว่า ดึงดูดความสนใจ ดูน่าซื้อ ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.47$) , (S.D. = 0.56) รองลงมาคือ ความสวยงามของตรา

สินค้าในระดับมาก ($x = 4.44$), (S.D. = 0.59) บอกเล่าอัตลักษณ์ของตัวสินค้า แสดงจุดเด่นของตัวสินค้าได้ชัดเจนอยู่ในระดับมาก ($x = 4.29$), (S.D. = 0.74) แปลผลความพึงพอใจได้ระดับมากทุกด้าน

ตารางที่ 2 ผลประเมินความพึงพอใจของลูกค้าที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ และตราผลิตภัณฑ์กาแฟ "ม่อนจอง" Lahusheleh ในด้านการกระตุ้นให้เกิดการตัดสินใจซื้อ จำนวน 40 คน

รายการ	$\bar{x}$	S.D	แปลผล
1. บรรจุภัณฑ์สินค้าสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้ตัวสินค้าได้	4.50	0.49	มากที่สุด
2. ตราสินค้าสร้างภาพลักษณ์ที่ดี ให้กับร้านค้าของชุมชนได้	4.53	0.52	มากที่สุด
3. สามารถกระตุ้นให้เกิดการซื้อซ้ำได้	4.70	0.45	มากที่สุด
4. สามารถจดจำได้ง่ายแตกต่างจากแบรนด์อื่น	4.68	0.46	มากที่สุด
5. ตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ทำให้ลูกค้าเกิดทัศนคติที่ดีต่อแบรนด์	4.72	0.44	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.61	0.47	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 วิเคราะห์ผลประเมินความพึงพอใจของลูกค้าที่มีต่อการออกแบบบรรจุภัณฑ์ และตราผลิตภัณฑ์กาแฟ "ม่อนจอง" Lahusheleh ในด้านการกระตุ้นให้เกิดการตัดสินใจซื้อ พบว่า ตราสินค้าและบรรจุภัณฑ์ทำให้ลูกค้าเกิดทัศนคติที่ดีต่อแบรนด์อยู่ในระดับมากที่สุด ($x = 4.72$), (S.D = 0.44) รองลงมาคือ สามารถกระตุ้นให้เกิดการซื้อซ้ำได้อยู่ในระดับมากที่สุด ($x = 4.70$), (S.D. = 0.45 สามารถจดจำได้ง่ายแตกต่างจากแบรนด์อื่นอยู่ในระดับมากที่สุด ($x = 4.68$), (S.D.= 0.46) ตราสินค้าสร้างภาพลักษณ์ที่ดี ให้กับร้านค้าของชุมชนได้ อยู่ในระดับมากที่สุด ($x = 4.53$), (S.D. = 0.52) และบรรจุภัณฑ์สินค้าสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้ตัวสินค้าได้ ($x = 4.50$), (S.D. = 0.49) แปลผลความพึงพอใจได้ระดับมากที่สุดทุกด้าน

ตอนที่ 3 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานและบทสรุป

3.1 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์

การนำองค์ความรู้ด้านการออกแบบมาศึกษาองค์ประกอบทางศิลปะเพื่อพัฒนาอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์กาแฟม่อนจองซึ่งขาดเอกลักษณ์ทางการตลาดเดิมนั้น สามารถช่วยสนับสนุนการดำเนินกลยุทธ์ทางการการตลาดสมัยใหม่ให้ผลิตภัณฑ์พัฒนาเป็นสินค้าธุรกิจเพื่อสังคม (Social Enterprise) ซึ่งเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนได้ โดยการออกแบบให้สอดคล้องกับภูมิประเทศและวัฒนธรรมท้องถิ่น เพื่อสะท้อนธรรมชาติของพื้นที่เพาะปลูกและวิถีชีวิตของชุมชน ช่วยสร้างความสัมพันธ์เชิงลึก รวมถึงส่งผลให้เกิดความภักดีต่อผลิตภัณฑ์ต่อผู้บริโภคในระยะยาวสำหรับการใช้อัตลักษณ์ขององค์กร (Corporate Identity) เป็นเครื่องมือสร้างการจดจำ ผ่านองค์ประกอบสำคัญ เช่น ตราสินค้า โทนสี และสัญลักษณ์ที่อิงจากลวดลายและสีประจำเผ่า ถูกออกแบบให้สอดคล้องกันในทุกจุดที่ผู้บริโภคติดต่อกับผลิตภัณฑ์ ช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ชัดเจนและคงเส้นคงวา ส่งผลให้ผลิตภัณฑ์ได้รับการจดจำและความไว้วางใจจากผู้บริโภคอย่างมีประสิทธิภาพ

3.2 บทสรุป

การออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ภายใต้ตราสินค้า Lahusheleh ในครั้งนี้ ถือเป็นก้าวสำคัญในการเพิ่มมูลค่าให้กับ กาแฟม่อนจอง พร้อมทั้งสร้างการจดจำตราสินค้าให้แพร่หลายมากยิ่งขึ้น โดยใช้กลยุทธ์การสื่อสารและการเผยแพร่ผ่านสื่อใหม่ ต่าง ๆ เช่น สื่อสังคมออนไลน์ และสื่อโฆษณาปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบ (Interactive Advertising) รวมถึงการสร้างการจดจำและ เสริมคุณค่าให้ผลิตภัณฑ์นั้น ยังมีแนวโน้มที่จะพัฒนาพื้นที่ให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตร เพื่อสร้างรายได้ที่ยั่งยืนให้กับชุมชน ในอนาคตตราสินค้า Lahusheleh มุ่งหวังจะเป็นมากกว่าผลิตภัณฑ์กาแฟ แต่จะเป็นสื่อกลางที่สนับสนุนเศรษฐกิจท้องถิ่นของ ชุมชนม่อนจอง โดยเน้นการเติบโตอย่างยั่งยืนผ่านการปลูกกาแฟออร์แกนิกและการผลิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม รวมถึงการ แบ่งปันผลกำไรกลับคืนสู่ชุมชน จุดเริ่มต้นนี้มาจากการออกแบบอัตลักษณ์ที่ทันสมัยและปรับใช้ได้อย่างสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนอย่างยั่งยืนได้ในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- กษม อมันตกุล. (2559). การออกแบบอัตลักษณ์สากลจากภูมิปัญญาท้องถิ่นโดยการมีส่วนร่วมแหล่งท่องเที่ยวแบบสโลว์ ทาวนในพื้นที่ระเบียงเศรษฐกิจอนุภูมิภาคแม่น้ำโขงตะวันออก-ตะวันตก ในประเทศไทย. ชลบุรี: ดุษฎีนิพนธ์ ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต มหาวิทยาลัยบูรพา.
- เจริญเนตร แสงดวงแข. (2564). การสื่อสารอัตลักษณ์ท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว ของชุมชนตำบลเกาะหมาก อำเภอ ปากพะยูน จังหวัดพัทลุง. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 29(1), 1-23
- ประชิด ทิณบุตร. (2557). การออกแบบพัฒนาบรรจุภัณฑ์สินค้าการเกษตรของวิสาหกิจชุมชน จังหวัดชัยนาท เพื่อพัฒนา ขีดความสามารถในการแข่งขันที่มีประสิทธิภาพ ตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: รายงานการวิจัย สำนักวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม.
- ประชิด ทิณบุตร,ธีระชัย สุขสวัสดิ์ และอดิสรณ์ สมนึกแก่น. (2559). การออกแบบและพัฒนาตราสัญลักษณ์และรูปลักษณ์ บรรจุภัณฑ์เพื่อเชื่อมโยงการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมสำหรับ ผลิตภัณฑ์สุขภาพและความงามของกลุ่มวิสาหกิจชุมชน จังหวัดชัยนาท. วารสารวิชาการศิลปสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 7(3), 84-94.
- วีระชัย น้อยพิทักษ์ และ ศิริพงศ์ รักใหม่. (2565). กลยุทธ์การสร้างผลิตภัณฑ์ผลิตภัณฑ์เพื่อความยั่งยืน กรณีศึกษา ผู้นำ ผลิตภัณฑ์ในธุรกิจยีนส์. วารสารวิทยาลัยดุสิตธานี, 16 (1), 106-117.
- สมชาย ลีลาอนุสรณ์. (2563). การเกษตรแบบยั่งยืน: แนวทางการปลูกกาแฟในพื้นที่สูง. เชียงใหม่: สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สำนักงานนโยบายและยุทธศาสตร์การค้า กระทรวงพาณิชย์. (2564). รายงานการศึกษาการพัฒนาศักยภาพของวิสาหกิจ ชุมชน/วิสาหกิจเพื่อสังคมเพื่อยกระดับเศรษฐกิจฐานราก. กรุงเทพมหานคร: บริษัท อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).

การออกแบบมาสคอตจากอัตลักษณ์ท้องถิ่นของอำเภอในจังหวัดพะเยาผ่านรูปแบบสามมิติ

วุฒิพงษ์ ปรีจันทร¹, ยูพา คะติ², ศุภพร คำชมภู^{3*}

Designing Mascots Based on the Local Identity of Districts in Phayao Province through 3D Modeling

Wuttipong Preechan¹, Yupha Khati², Suleeporn Kamchompoo^{3*}

¹⁻³ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา

¹⁻³ School of Information and Communication Technology, University of Phayao

* Corresponding author. E-mail address: suleeporn.ka@up.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มุ่งเน้นการออกแบบมาสคอตที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่นของทั้ง 9 อำเภอในจังหวัดพะเยาผ่านการนำเสนอในรูปแบบตัวละครสามมิติ โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญสามประการ ได้แก่ 1) ศึกษาอัตลักษณ์และวัฒนธรรมของ 9 อำเภอในจังหวัดพะเยา 2) พัฒนามาสคอตที่แสดงถึงเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละอำเภอได้อย่างชัดเจน และ (3) ประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญและบุคคลทั่วไปที่สนใจ Art Toy จำนวน 150 คน ด้วยการใช้แบบสอบถามเพื่อวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการออกแบบมาสคอตในด้านรูปแบบ คุณค่า และวัฒนธรรม พร้อมกับศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากเอกสารทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมท้องถิ่น

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่าการออกแบบมาสคอตมีค่าเฉลี่ยคะแนนความพึงพอใจอยู่ในระดับมากทั้งในด้านการออกแบบ ($\bar{x} = 4.45$, S.D. = 0.66) และด้านคุณค่าและวัฒนธรรม ($\bar{x} = 4.43$, S.D. = 0.64) นอกจากนี้ การนำเทคโนโลยีสามมิติมาประยุกต์ใช้ในงานมาสคอตเพื่อช่วยเพิ่มความน่าสนใจและสร้างเอกลักษณ์เฉพาะให้กับงานได้อย่างโดดเด่น โดยมาสคอตที่ได้รับการพัฒนาด้วยเทคโนโลยีดังกล่าวนี้มีศักยภาพในการส่งเสริมการรับรู้และความเข้าใจในวัฒนธรรมท้องถิ่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ มาสคอตยังมีบทบาทสำคัญในการประชาสัมพันธ์และสนับสนุนการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดพะเยา อีกทั้งยังสามารถต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นซึ่งส่งเสริมเศรษฐกิจของชุมชนในระยะยาว

คำสำคัญ: มาสคอต, อัตลักษณ์ท้องถิ่น, จังหวัดพะเยา, แบบจำลองสามมิติ

ABSTRACT

This research focuses on designing mascots that reflect the local identity of the 9 districts in Phayao Province through three-dimensional character representations. The study aims to achieve three main objectives: (1) study the identity and culture of the 9 districts in Phayao Province, (2) develop mascots that clearly represent the unique characteristics of each district, and (3) evaluate the satisfaction of experts and 150 individuals interested in Art Toys using questionnaires to analyze satisfaction with the mascot designs in terms of form, value, and cultural representation. Additional information was gathered from historical and local cultural documents.

The research findings indicate that the mascot designs received high satisfaction scores, with the average score for design at ($\bar{x} = 4.45$, S.D. = 0.66) and cultural value at ($\bar{x} = 4.43$, S.D. = 0.64). Furthermore, the application of 3D technology in mascot development significantly enhanced their appeal and distinctiveness. Mascots developed using this technology demonstrated the potential to effectively promote

awareness and understanding of local culture. Additionally, mascots play a crucial role in public relations and support cultural tourism in Phayao Province. They also have the potential to be developed into souvenirs that embody local identity, thereby contributing to the community's long-term economic sustainability.

Keywords: Mascot, Local Identity, Phayao Province, 3D Modeling

บทนำ

จังหวัดพะเยามีประวัติศาสตร์ที่ยาวนานและมีความหลากหลายทางวัฒนธรรม เกิดจากการผสมผสานของอารยธรรมในยุคอาณาจักรล้านนาและอาณาจักรสุโขทัย ส่งผลให้จังหวัดพะเยามีอัตลักษณ์เฉพาะตัวทั้งในด้านวิถีชีวิต ประเพณี การแต่งกาย และภาษาท้องถิ่น โดยแต่ละอำเภอของจังหวัดพะเยานั้นประกอบไปด้วย 9 อำเภอ ได้แก่ อำเภอเมืองพะเยา อำเภอเชียงคำ อำเภอเชียงม่วน อำเภอดอกคำใต้ อำเภอปง อำเภอแม่ใจ อำเภอภูซาง อำเภอจุน และอำเภอภูพานยาว ล้วนสะท้อนถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม (ทักษิณา สุขพัทธ์, 2559) อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันจังหวัดพะเยานั้นกำลังเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและการเข้ามาของวัฒนธรรมสมัยใหม่ ส่งผลให้อัตลักษณ์ดั้งเดิมของบางอำเภอเริ่มสูญหายไป แม้ว่าสิ่งเหล่านี้จะมีคุณค่าทางวัฒนธรรมและมีบทบาทสำคัญในการสะท้อนเอกลักษณ์ของแต่ละพื้นที่

จากการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น ส่งผลให้อัตลักษณ์เฉพาะตัวของแต่ละอำเภอในจังหวัดพะเยาเริ่มมีความสำคัญลดลง ผู้วิจัยตระหนักถึงปัญหานี้และมองเห็นถึงความจำเป็นในการสร้างสรรค์สื่อที่ช่วยสื่อสารและอนุรักษ์อัตลักษณ์ท้องถิ่นให้ยังคงอยู่ในรูปแบบที่ร่วมสมัยและสามารถเข้าถึงคนรุ่นใหม่ได้ เพื่อแก้ปัญหาดังกล่าว ผู้วิจัยมีแนวคิดในการนำอัตลักษณ์ท้องถิ่นของทั้ง 9 อำเภอมาพัฒนาเป็นมาสคอตที่สะท้อนเอกลักษณ์และวิถีชีวิตของแต่ละชุมชน โดยได้รับแรงบันดาลใจจากการออกแบบมาสคอตในประเทศญี่ปุ่นที่ประสบความสำเร็จจากการใช้เป็นสื่อกลางนำเสนอเอกลักษณ์ท้องถิ่นในกระบวนการพัฒนา โดยมาสคอตเหล่านี้ถูกออกแบบในรูปแบบสามมิติ (3D modeling) เพื่อให้สามารถสร้างรายละเอียดและโครงสร้างของมาสคอตได้อย่างแม่นยำ อีกทั้งยังสามารถปรับแต่งและพัฒนาต้นแบบได้อย่างรวดเร็วโดยไม่ต้องลงทุนสูง (Lopez et al., 2021) ซึ่งมาสคอตเหล่านี้ถูกต่อยอดเป็นอาร์ตทอยที่มีความน่าสนใจในกลุ่มคนรุ่นใหม่และกลุ่มผู้สะสม ช่วยสร้างความตระหนักและกระแสรักษาวัฒนธรรมท้องถิ่นในรูปแบบร่วมสมัย (Tanaka, 2020) อีกทั้งยังสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจและส่งเสริมการตลาดอัตลักษณ์เฉพาะของแต่ละอำเภอได้อย่างกว้างขวาง

ดังนั้นการที่ผู้วิจัยนำมาสคอตที่สะท้อนอัตลักษณ์ของ 9 อำเภอในจังหวัดพะเยามาต่อยอดเป็นอาร์ตทอยในงานวิจัยนี้จะช่วยให้มาสคอตไม่เพียงแต่ทำหน้าที่เป็นสื่อเชิงสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรมและแหล่งท่องเที่ยวท้องถิ่น แต่ยังสร้างความน่าสนใจในกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่ชอบอาร์ตทอย ซึ่งอาจก่อให้เกิดกระแสการอนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรมท้องถิ่นในรูปแบบที่ร่วมสมัยและเข้าถึงได้ง่าย อีกทั้งยังเป็นการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ โดยการผลิตอาร์ตทอยที่สามารถสร้างการจดจำอัตลักษณ์เฉพาะของแต่ละอำเภอได้อย่างชัดเจน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาข้อมูลอัตลักษณ์ของ 9 อำเภอในจังหวัดพะเยา
2. เพื่อออกแบบมาสคอตประจำ 9 อำเภอในจังหวัดพะเยา
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการออกแบบมาสคอต 9 อำเภอในจังหวัดพะเยา

ขอบเขตการวิจัย

ด้านพื้นที่:

1. ความครบถ้วนในเชิงพื้นที่ทั้ง 9 อำเภอ การเลือกพื้นที่ทั้งหมดเป็นการแสดงให้เห็นภาพรวมของความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่ครอบคลุมทั้งจังหวัด
2. การสื่อสารอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย แต่ละอำเภอในจังหวัดพะเยามีอัตลักษณ์เฉพาะตัวที่แตกต่างกันทั้งในด้านวิถีชีวิต ประเพณี การแต่งกาย ภาษาท้องถิ่น และวัฒนธรรม
3. สื่อสารอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย การศึกษาครอบคลุมพื้นที่ทั้งหมดช่วยให้สามารถสื่อสารอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่หลากหลายของจังหวัดพะเยาได้อย่างครบถ้วน

ด้านเนื้อหา:

1. การศึกษาอัตลักษณ์ของแต่ละอำเภอ การศึกษาในด้านวิถีชีวิต, ประเพณี, การแต่งกาย, ภาษาท้องถิ่น, และลักษณะเฉพาะที่สะท้อนถึงความเป็นเอกลักษณ์ของแต่ละอำเภอ
2. การออกแบบมาสคอต: การนำข้อมูลอัตลักษณ์ที่ได้มาจากแต่ละอำเภอมารังสรรค์มาสคอตที่สะท้อนวิถีชีวิตของแต่ละชุมชน รวมถึงการใช้เทคนิคการออกแบบสามมิติ (3D modeling) เพื่อให้มาสคอตมีรายละเอียดและโครงสร้างที่เหมาะสม
3. การประเมินความพึงพอใจ: การสำรวจความคิดเห็นและความพึงพอใจของกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับการออกแบบมาสคอต 9 อำเภอ เพื่อวัดผลการออกแบบและความน่าสนใจของมาสคอตในกลุ่มคนรุ่นใหม่และผู้สะสม
4. การพัฒนามาสคอตเป็นอาร์ตทอย: การศึกษาความสามารถในการใช้มาสคอตเป็นอาร์ตทอย ซึ่งสามารถสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจ และส่งเสริมการจดจำอัตลักษณ์ท้องถิ่น

กลุ่มตัวอย่าง: ประกอบด้วย กลุ่มบุคคลทั่วไปที่สนใจ Art Toy จำนวน 147 และมีความสนใจในการสะสม Art Toy โดยไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานเฉพาะ และกลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมาสคอต จำนวน 3 ท่าน ที่มีประสบการณ์การในการออกแบบมาสคอตหรือผลิตภัณฑ์สามมิติ รวมทั้งสิ้น 150 คน

ประโยชน์ที่จะได้รับ

1. ได้มาสคอตสามมิติที่สามารถสื่อสารถึงอัตลักษณ์ของ 9 อำเภอของจังหวัดพะเยาได้ชัดเจน
2. มาสคอตสามารถใช้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมในจังหวัดพะเยา
3. เป็นแนวทางในการพัฒนาสินค้าที่ระลึกของจังหวัดพะเยา

การทบทวนวรรณกรรม

การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของจังหวัดพะเยา

จังหวัดพะเยาเป็นจังหวัดที่มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมอันหลากหลาย ซึ่งสะท้อนถึงประวัติศาสตร์และการผสมผสานทางวัฒนธรรมของอาณาจักรล้านนาและอาณาจักรสุโขทัยในอดีต (ธนพล วิริยะวัฒน์, 2563) เนื่องจากการตั้งอยู่ระหว่างสองอาณาจักร พะเยาจึงรับอิทธิพลด้านวิถีชีวิต ประเพณี และศิลปกรรมจากทั้งสองแหล่ง จนทำให้ในแต่ละอำเภอของจังหวัดนี้มีอัตลักษณ์เฉพาะตัว

อำเภอเมืองพะเยา เป็นศูนย์กลางของจังหวัดที่มีความสำคัญด้านศาสนาและวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยมี “กว๊านพะเยา” เป็นสัญลักษณ์ที่โดดเด่น ทั้งยังเป็นแหล่งรวมพิธีกรรมท้องถิ่นหลายอย่าง เช่น ประเพณีลอยกระทงและประเพณีบูชาพญานาค ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความศรัทธาและความผูกพันต่อธรรมชาติ (สมชาย สุขสมบุญ และจิรพรรณ คชานัน, 2561) ส่วนอำเภอเชียงคำได้รับอิทธิพลจากชาวไทลื้อ ที่มีอัตลักษณ์โดดเด่นในด้านการทอผ้า การแต่งกายพื้นเมือง และสถาปัตยกรรมแบบไทลื้อ เช่น วัดนันทารามที่มีสถาปัตยกรรมแบบไทลื้อทั้งตอมและได้รับการอนุรักษ์อย่างดี (พนิดา วงศ์คำ, 2562)

ในขณะที่อำเภอดอกคำใต้และอำเภอปงมีลักษณะเฉพาะของชาวไทยพวนที่มีประเพณีและภาษาที่แตกต่างไปจากอำเภออื่น ๆ โดยประเพณีบุญบั้งไฟและงานบุญประจำปีของชาวไทยพวนได้รับการสืบทอดและจัดขึ้นเป็นประจำ (วิชัย พัฒนธนทรัพย์ และสุพรรณษา วิรัตน์, 2563) ส่วนอำเภอภูซางและอำเภอแม่ใจนั้นมีชื่อเสียงด้านธรรมชาติและวิถีชีวิตเกษตรกรรม อีกทั้งผู้คนในชุมชนยังคงมีความผูกพันกับป่าไม้และภูเขา ซึ่งปรากฏชัดในพิธีกรรมขอขมาผืนดินและการใช้ทรัพยากรในท้องถิ่นอย่างยั่งยืน (กาญจนา พิพิธศิลป์, 2564)

การศึกษาถึงอัตลักษณ์ของแต่ละอำเภอในจังหวัดพะเยาเป็นสิ่งที่สำคัญในการอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่น เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและการเข้าสู่ยุคสมัยใหม่ ทำให้อัตลักษณ์บางอย่างเริ่มจางหายไป การศึกษานี้จึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการนำเสนอความหลากหลายทางวัฒนธรรมของจังหวัดพะเยา และเพื่อสนับสนุนการพัฒนาเชิงอนุรักษ์วัฒนธรรมอย่างยั่งยืน

การออกแบบมาสคอตโดยรูปแบบสามมิติ (3D Modeling)

การออกแบบมาสคอตจากอัตลักษณ์พื้นถิ่นในรูปแบบสามมิติ (3D modeling) เป็นกระบวนการที่ช่วยสะท้อนวัฒนธรรมและประเพณีท้องถิ่นในรูปแบบสื่อสมัยใหม่ที่เข้าถึงง่ายและน่าสนใจ โดยมาสคอตที่ใช้สัญลักษณ์ทางวัฒนธรรมท้องถิ่นเป็นพื้นฐานมีศักยภาพในการส่งเสริมการอนุรักษ์วัฒนธรรมและสร้างความภาคภูมิใจ อีกทั้งยังส่งเสริมการท่องเที่ยว

เชิงวัฒนธรรมที่ยั่งยืน (Lopez et al., 2021) โดยมาสคอตที่ได้รับการออกแบบจากอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมนี้จะสามารถถ่ายทอดความเป็นเอกลักษณ์ของพื้นที่และเป็นสื่อกลางในการสร้างการรับรู้ในระดับกว้างขวาง

จากการศึกษาการออกแบบมาสคอตที่ได้รับแรงบันดาลใจจากมาสคอตท้องถิ่นของประเทศญี่ปุ่น พบว่าการใช้มาสคอตเป็นตัวแทนของเมืองต่าง ๆ นั้นช่วยสร้างภาพลักษณ์ที่ดีและดึงดูดนักท่องเที่ยวได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Tanaka, 2020) มาสคอตเหล่านี้ไม่เพียงเป็นสื่อประชาสัมพันธ์ แต่ยังเป็นตัวแทนของอัตลักษณ์พื้นที่ถิ่นที่ชุมชนภาคภูมิใจ ดังนั้นการออกแบบมาสคอตนั้นจึงเป็นเครื่องมือสำคัญที่ใช้สื่อสารความพิเศษของแต่ละพื้นที่ผ่านสัญลักษณ์และลักษณะเฉพาะตัว

นอกจากนี้ การใช้โมเดลสามมิติ (3D Modeling) ในการออกแบบมาสคอตช่วยให้การออกแบบสามารถสร้างตัวแทนทางสัญลักษณ์ที่มีความสมจริงและสามารถปรับเปลี่ยนรายละเอียดได้อย่างอิสระ การใช้ 3D modeling ยังช่วยลดต้นทุนและเวลาในการพัฒนาต้นแบบ และสามารถใช้ในการทดลองลักษณะหรืออารมณ์ของมาสคอตได้ง่าย (Kim et al., 2019) มาสคอตในรูปแบบสามมิติยังสามารถนำไปใช้กับเทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual Reality) และเสริมจริง (Augmented Reality) ทำให้มาสคอตมีชีวิตชีวาและสามารถสร้างประสบการณ์ที่ดึงดูดมากขึ้น

การออกแบบมาสคอตจากอัตลักษณ์พื้นที่ถิ่นในรูปแบบสามมิติเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการสะท้อนเอกลักษณ์ท้องถิ่นและดึงดูดความสนใจของคนรุ่นใหม่และนักท่องเที่ยว ซึ่งจะนำไปสู่การอนุรักษ์และส่งเสริมวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ในการออกแบบมาสคอตสามมิติที่สามารถสะท้อนถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่นของ 9 อำเภอในจังหวัดพะเยา โดยมุ่งเน้นให้มาสคอตมีความร่วมสมัยและน่าสนใจ เพื่อเพิ่มการจดจำและสร้างความเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมท้องถิ่นให้ชัดเจนขึ้น โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. **ศึกษาข้อมูลทั่วไปและหลักการออกแบบมาสคอต** เริ่มต้นจากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับอัตลักษณ์ของแต่ละอำเภอในจังหวัดพะเยา โดยใช้เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งนี้ยังลงพื้นที่จริงเพื่อสอบถามข้อมูลจากชุมชนถึงลักษณะเฉพาะที่เป็นอัตลักษณ์ของพื้นที่นั้น ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วน
2. **วิเคราะห์ข้อมูลและออกแบบร่างมาสคอต** นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และออกแบบร่างมาสคอตที่ของแต่ละอำเภอ โดยนำเสนอแบบร่างให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบและให้คำแนะนำเพื่อปรับปรุงให้มาสคอตให้สามารถสื่อถึงอัตลักษณ์ของแต่ละพื้นที่ได้อย่างเหมาะสมที่สุด
3. **ขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมาสคอตและวัฒนธรรม** ให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมาสคอตและผู้ที่มีความรู้ในวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้าร่วมให้คำแนะนำในการออกแบบ เพื่อเพิ่มคุณค่าและความหมายทางวัฒนธรรมให้แก่มาสคอต
4. **ปรับปรุงการออกแบบมาสคอตตามคำแนะนำ** นำความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงและพัฒนาการออกแบบมาสคอตให้มีความสมบูรณ์และสามารถสะท้อนอัตลักษณ์ของแต่ละพื้นที่ได้อย่างลงตัว
5. **ประเมินความพึงพอใจต่อการออกแบบมาสคอต** ทำการประเมินความพึงพอใจด้านการออกแบบมาสคอตในแง่ของคุณค่าและการสะท้อนวัฒนธรรม โดยเก็บข้อมูลจากนักเรียน นิสิต และประชาชนทั่วไปในจังหวัดพะเยา
6. **สรุปผลการวิจัย** สรุปผลการออกแบบและการประเมินผลการใช้งานมาสคอตเพื่อเสนอแนวทางในการใช้ประโยชน์จากมาสคอตเพื่อเชื่อมโยงกับวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างยั่งยืน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรในการวิจัยนี้ได้แก่

1. กลุ่มบุคคลทั่วไปที่สนใจ Art Toy จำนวน 147 คน คุณสมบัติคือผู้ที่มีความสนใจในผลิตภัณฑ์ Art Toy และการสะสมของเล่นศิลปะ โดยไม่จำเป็นต้องมีพื้นฐานทางการศึกษาหรืออาชีพเฉพาะ อายุ 18-40 ปี โดยให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบมาสคอตในการสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่นและความน่าสนใจของมาสคอต
2. กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมาสคอต จำนวน 3 ท่าน คุณสมบัติคือผู้ที่มีประสบการณ์หรือความรู้ในการออกแบบมาสคอตหรือผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบสามมิติ โดยให้ข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการออกแบบมาสคอตในด้านความสร้างสรรค์ ความสามารถในการสะท้อนอัตลักษณ์ท้องถิ่น และความเหมาะสมของการออกแบบในเชิงศิลปะ โดยใช้วิธีการสุ่ม เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครอบคลุมและสอดคล้องกับเป้าหมายการวิจัย

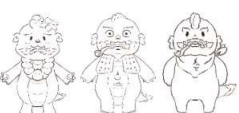
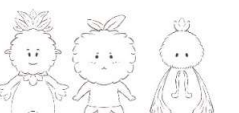
การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการออกแบบมาสคอตและอัตลักษณ์ชุมชนจังหวัดพะเยาจากงานวิจัย เอกสารที่เกี่ยวข้องและลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลอัตลักษณ์ท้องถิ่นแล้ว คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบมาสคอตทั้ง 9 อำเภอ ตามแนวคิด ดังต่อไปนี้

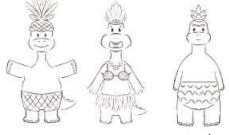
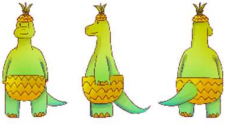
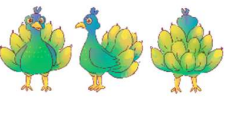
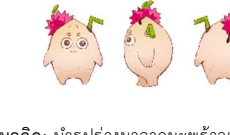
แบบร่างมาสคอต

จากการเก็บรวบรวมข้อมูลและการลงพื้นที่ทั้ง 9 อำเภอในจังหวัดพะเยา ออกแบบเป็นภาพร่างให้ผู้เชี่ยวชาญได้ทำการเลือกแบบและเสนอแนะ เพื่อนำข้อเสนอแนะมาแก้ไขงานต่อไป

ตาราง 1 แบบร่างมาสคอตครั้งที่ 1 และ 2

แบบร่างรอบที่ 1	ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ	แบบร่างรอบที่ 2	ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ
 แนวคิด: นำปลาปึกมาเป็นรูปร่างของมาสคอต และมีพญานาคที่เป็นจุดเด่นของกว๊านพะเยา องค์ประกอบ: ดอกสารภี เป็นดอกไม้ประจำจังหวัดพะเยา	ด้านรูปทรง: เลือกรูปทรงที่ 1 และ 3 แต่ควรคำนึงถึงความสมมาตรของรูปร่าง ด้านองค์ประกอบ: องค์ประกอบต้องเด่นกว่านี้ เช่น ลายผ้า ผ้าซิ่น ผ้าทอ ประเพณีที่เกี่ยวข้องกับกว๊านพะเยา	 แนวคิด: นำปลาปึกมาเป็นรูปร่างของมาสคอต โทนสี: ได้นำสีน้ำเงินของน้ำในกว๊านพะเยามาใช้ และสีส้มจากปลา สีส้มพุดจากดอกสารภี องค์ประกอบ: ดอกสารภี ที่เป็นดอกไม้ประจำจังหวัดพะเยา	ด้านรูปทรง: รูปร่างยังไม่สมมาตร ควรมีส่วนที่มั่นคงกว่านี้ โทนสี: สีดูหม่นหมองไป สีควรสดใส สีส้มกับชมพูดูกลืนกันเกินไป ด้านองค์ประกอบ: เนคไทด์ไม่เข้ากับมาสคอต ควรปรับดอกสารภีให้อยู่ในรูปแบบที่ดึงดูดตาดีกว่านี้
 แนวคิด: นำตัวมอม สัตว์หิมพานต์ รูปร่างลักษณะคล้ายแมว หรือลูกสิงโต องค์ประกอบ: ปงมีพีชประจำถิ่นคือยาสูบ ที่ปลูกไว้ส่งออกและมีพิธีกรรมของขลังในวันขึ้นควร	ด้านรูปทรง: เลือกรูปทรงที่ 3 แต่ควรคำนึงถึง ความสมมาตรของรูปร่าง อาจเอารูปร่างวงกลมมาปรับให้ตัวละมุนมากขึ้น ด้านองค์ประกอบ: แบบที่เป็นพู่ของชนเผ่า เย้า อาจนำมาปรับใช้กับที่เป็นผ้าพันคอได้	 แนวคิด: นำตัวมอม เป็นตัวต้นแบบมีการปรับสัดส่วนเล็กน้อย โทนสี: สีขาวมาจากวัดขุนควรมาใช้ เป็นสีของตัวมาสคอต สีแดงจากพู่ของชนเผ่า เย้า ในอำเภอปง สีเหลืองจากโคมที่อยู่ในวัดขุนควร องค์ประกอบ: ผ้าพันคอมาจากผ้ายันต์ที่อยู่ในพื้นที่ของขลังในวันขึ้นควร	ด้านรูปทรง: รูปร่างยังไม่มีความสมมาตร ควรปรับให้รูปร่างเข้าทรง โทนสี: มีแต่สีโทนร้อนอยากเพิ่มความสดใสกว่านี้ สี ส้มกับชมพูดูกลืนกันเกินไปควรเพิ่มสีโทนเย็น ด้านองค์ประกอบ: ระวังเรื่องของยาสูบไม่ควรมีไปป อยู่ในการออกแบบมาสคอตอาจจะสื่อโดยการเอาต้นหรือใบยาสูบมาใส่ในมาสคอต
 แนวคิด: นำกอละแมกะทิสัตว์ที่เป็นของฝากขึ้นชื่อของเขียงคำมาออกแบบเป็นรูปร่าง องค์ประกอบ: ชูดนำมาออกแบบให้ตัวละครคือชูดของชนเผ่าไทลื้อ	ด้านรูปทรง: เลือกรูปทรงที่ 1 และ 3 ทำฐานให้ใหญ่และมั่นคง ด้านองค์ประกอบ: องค์ประกอบที่ 3 เหมาะสมกับมาสคอต	 แนวคิด: นำกอละแมกะทิสัตว์ที่เป็นของฝากขึ้นชื่อของเขียงคำมาออกแบบเป็นรูปร่างและปรับรูปทรงให้ฐานมั่นคงขึ้น โทนสี: สีดำจากกอละแม สีเขียวจากใบตอง และสีน้ำเงินจากชูด ของชาวไทลื้อ องค์ประกอบ: ผ้าโพกหัวและชูดของชนเผ่าไทลื้อ	ด้านรูปทรง: ผ่าน โทนสี: สีหม่นหมองไม่มีความสดใส ลองหาวัสดุที่สดใสมาปรับใช้ในงาน ด้านองค์ประกอบ: ผ่าน
 แนวคิด: นำรูปร่างมาจากดอกคำใต้ ซึ่งเป็นดอกไม้ประจำดอกคำใต้ องค์ประกอบ: ดอกบัวหลวงเป็นดอกไม้ประจำพะเยา	ด้านรูปทรง: เลือกรูปทรงที่ 3 แต่อาจทำฐานให้ดูใหญ่และมั่นคง ด้านองค์ประกอบ: องค์ประกอบผ่าน	 แนวคิด: นำรูปร่างมาจากดอกคำใต้ ซึ่งเป็นดอกไม้ประจำดอกคำใต้ โทนสี: สีเหลืองจากดอกคำใต้ และสีเขียวจากใบดอกคำใต้ องค์ประกอบ: เนคไทด์จากจากก้านดอกคำใต้ และผ้าพันคอ มงกุฎจากดอกบัวหลวง	ด้านรูปทรง: ผ่าน โทนสี: สีเหมาะสมแล้วแต่เพิ่มความสดของสีเหลืองเพิ่ม ด้านองค์ประกอบ: ควรเพิ่มลายผ้าของชาวภูไท เนื่องจากดอกคำใต้มีชาวภูไทที่ย้ายถิ่นฐานมาจากภาคอีสาน

ตาราง 2 แบบร่างมาศครั้งที่ 1 และ 2

แบบร่างรอบที่ 1	ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ	แบบร่างรอบที่ 2	ความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ
 แนวคิด: นำรูปร่างมาจากไดโนเสาร์ที่อุทยานไดโนเสาร์แก่งหลวง องค์ประกอบ: สับประตูกุแล ผลไม้ท้องถิ่นของเชียงใหม่	ด้านรูปทรง: เลือกรูปทรงที่ 2 และ 3 ปรับรูปทรงให้สามารถช่วงตัวดูเท่ากันเกินไป ด้านองค์ประกอบ: แบบที่ 3 ผ่าน	 แนวคิด: นำรูปร่างมาจากไดโนเสาร์คอยาวที่อุทยานไดโนเสาร์แก่งหลวง โทนสี: สีเขียวจากน้ำในอุทยานแก่งหลวง สีเหลืองจากสับประตูกุแล องค์ประกอบ: สับประตูกุแล ผลไม้ท้องถิ่นของเชียงใหม่	ด้านรูปทรง: ผ่าน โทนสี: สีเขียวสดใสนี้ สีที่ใช้ยังดูหมองไป ควรหาสีมาตัดเขียว ด้านองค์ประกอบ: ยังดูโล่ง ๆ ควรเพิ่มองค์ประกอบอีก
 แนวคิด: นำรูปร่างมาจากนกยูง สัตว์ประจำถิ่นของอำเภอจุน องค์ประกอบ: กล้วยหอมจากผลิตภัณฑ์กล้วยหอมทอด ยี่ต๊ะ ยี่ต๊ะ ของฝากจากอำเภอจุน	ด้านรูปทรง: เลือกรูปทรงที่ 1 และ 3 ปรับรูปทรงให้สามารถช่วงตัวดูสั้นไป ด้านองค์ประกอบ: แบบที่ 3 ผ่าน	 แนวคิด: นำรูปร่างมาจากนกยูง โทนสี: สีเขียวจากนกยูงและสีเหลืองจากกล้วยหอมทอด ยี่ต๊ะ ยี่ต๊ะ องค์ประกอบ: กล้วยหอมจากผลิตภัณฑ์กล้วยหอมทอด ยี่ต๊ะ ยี่ต๊ะ	ด้านรูปทรง: ผ่าน โทนสี: สีดูหมองไปควรให้สดใสกว่านี้ ด้านองค์ประกอบ: ช่วงคอยังดูโล่ง ควรเพิ่มองค์ประกอบอีก
 แนวคิด: นำรูปร่างมาจากเต่าปูลู สัตว์ประจำถิ่นของอำเภอภูซาง องค์ประกอบ: ชูตได้จากชนเผ่าไทลื้อ อ้อยเป็นพืชท้องถิ่นของอำเภอภูซาง กระบุงไว้ใส่อ้อยแทนกระดองเต่า	ด้านรูปทรง: เลือกรูปทรงที่ 1 และ 3 ปรับสัดส่วนให้สมมาตรกัน ด้านองค์ประกอบ: แบบที่ 3 ผ่าน	 แนวคิด: นำรูปร่างมาจากเต่าปูลู สัตว์ประจำถิ่นของอำเภอภูซาง โทนสี: สีฟ้าอมม่วงจากน้ำตกภูซาง สีครีมจากหินย้อยในถ้ำผาแดง สีน้ำตาลจากอ้อย องค์ประกอบ: ชูตได้จากชนเผ่าไทลื้อ อ้อยเป็นพืชท้องถิ่นของอำเภอภูซาง กระบุงแทนกระดองเต่า	ด้านรูปทรง: ผ่าน โทนสี: สีดูหมองไปควรเพิ่มขาว ควรหาสีที่เข้ากันมากกว่านี้สีสดใสไป ด้านองค์ประกอบ: กระบุงกระดองเต่า ควรเอาออกและอย่าให้มีลายผ้า ของขาว ไทลื้อ อ้อย ในองค์ประกอบด้วย
 แนวคิด: นำรูปร่างมาจากกอนหินบนผานาง 12 และไข่เค็มของฝากจากอำเภอภูพานยาว องค์ประกอบ: ผ้าคาดเอว หมวกและกระเป๋ามาจากผ้ามัดย้อม และผ้าชีโบริของอำเภอภูพานยาว	ด้านรูปทรง: เลือกรูปทรงที่ 3 ด้านองค์ประกอบ: แบบที่ 3 ผ่าน	 แนวคิด: นำรูปร่างมาจากไข่เค็มภูพานยาว ของขึ้นชื่อของภูพานยาว โทนสี: สีขาวหม่น จากหินบนผานาง 12 สีส้มแดงจากไข่แดงและสีน้ำเงินจากผ้าชีโบริ องค์ประกอบ: หมวกและกระเป๋ามาจากผ้ามัดย้อม และผ้าชีโบริ ของอำเภอภูพานยาว	ด้านรูปทรง: ผ่าน โทนสี: สีดูหมองไปควรเพิ่มขาว สีไข่แดงต้องสดกว่านี้ สีของลายบนกระเป๋ากับหมวกมีจางไป ด้านองค์ประกอบ: ผ่าน
 แนวคิด: นำรูปร่างมาจากมะพร้าวเผาของฝากของแม่ใจ องค์ประกอบ: ลิ่นจี้ จากลิ่นจี้พันธุ์ ฮงฮวย พืชท้องถิ่นของแม่ใจ หลอดดูเพิ่มให้องค์ประกอบสามารถ	ด้านรูปทรง: เลือกรูปทรงที่ 1 และ 3 แต่ควรปรับสัดส่วนให้สมมาตร ด้านองค์ประกอบ: ปรับให้แบบ 1 และ 3 ให้เข้ากัน	 แนวคิด: นำรูปร่างมาจากมะพร้าวเผาของฝากจากอำเภอแม่ใจ โทนสี: สีเนื้อจากมะพร้าวเผา สีชมพูและเขียวจากลิ่นจี้ องค์ประกอบ: หมวกและกระเป๋ามาจากผ้ามัดย้อม และผ้าชีโบริ ของอำเภอภูพานยาว	ด้านรูปทรง: ด้านข้างยังดูแปลก ควรปรับแก้ โทนสี: สีเนื้อควรสดกว่านี้ สีหลอดควรเป็นคนละสีกับใบของลิ่นจี้ ด้านองค์ประกอบ: มะพร้าวคว่ำดูโล่งไป ควรเพิ่มชุดหรือองค์ประกอบอื่น ๆ

ผลข้อมูลจากการแก้ไขมาสคอตตามคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญ

จากข้อมูลแบบร่างครั้งที่ 1 และ 2 ทางคณะผู้วิจัยได้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะในการทำมาสคอตแบบสมบูรณ์เพื่อนำไปทำแบบสอบถามเก็บข้อมูลจากประชากรและกลุ่มตัวอย่าง โดยมาสคอตที่ผ่านการปรับแก้ไขดังต่อไปนี้

ตาราง 3 แนวความคิดการออกแบบมาสคอต

มาสคอตประจำอำเภอ	แนวความคิด	สีที่ใช้	องค์ประกอบ
อำเภอเมืองพะเยา: น้องน้ำกรวน 	ได้แรงบันดาลใจจากปลารบึก สัตว์น้ำท้องถิ่นที่สื่อถึงความอุดมสมบูรณ์ของแหล่งน้ำในอำเภอเมืองพะเยา ถูกออกแบบให้มีลักษณะทันสมัยเป็นมิตร และนำคันทาบริเวณหัวตกแต่งด้วยดอกบัวและใบบัวสื่อถึงความงามและความสงบของกรวนพะเยา	โทนสีหลักใช้น้ำเงินแทนสีของน้ำในกรวน และสีส้มสะท้อนแสงอาทิตย์ ยามเย็นบนภูเขาและผืนน้ำ ถ่ายทอดความรู้สึกอบอุ่น สงบ และน่าจดจำ	โฉมใหม่ของภาคเหนือในมีมาสคอตเป็นสัญลักษณ์ของเทศกาล ยี่เป็ง สื่อถึงการส่องสว่างและความรุ่งเรืองให้แก่ชุมชน บุคลิกของมาสคอตถูกออกแบบให้ลึกลับ และสุขุมสื่อถึงความมั่นคงและความสงบสร้างภาพลักษณ์ที่สอดคล้องกับวิถีชีวิตของชุมชน
อำเภอปง: น้องปงปง 	ได้แรงบันดาลใจจาก "มอม" สัตว์ประจำที่พิธีกรรมของอำเภอปงที่สะท้อนอัตลักษณ์และวัฒนธรรมท้องถิ่น มาสคอตถูกออกแบบให้มีเอกลักษณ์ชัดเจนและน่าสนใจ	สีที่ใช้ในการออกแบบประกอบไปด้วยสีแดง จากพูของชาวเย้า ซึ่งสื่อถึงวัฒนธรรมและประเพณีที่มีความโดดเด่น สีขาว สื่อถึงความบริสุทธิ์ และความงามของ วัดพระธาตุดอยหยวก สีเขียว จากใบยาสูบที่แสดงถึงความสดชื่นและความอุดมสมบูรณ์	ใบยาสูบ พืชที่มีชื่อเสียงและเป็นผลิตภัณฑ์สำคัญของอำเภอปง ผ่าพันคอรันต์ที่ผสมผสานยันต์จากพิธีกรรมที่ของขลังในวัดขุนครุ และ พู ของชนเผ่าเย้า สื่อถึงวัฒนธรรมเฉพาะของชนในพื้นที่
อำเภอเชียงคำ: น้องกาลิ กาละ กาเม 	การออกแบบมาสคอตประจำอำเภอเชียงคำ ได้รับแรงบันดาลใจจาก กาละแมงกะทิสด ขนของผากขึ้นชื่อของอำเภอเชียงคำ	สีที่ใช้ในการออกแบบประกอบไปด้วยสีเขียว จากใบตองห่อกาละแม ส้มจาก ผ่าชิ้นของชาวไทลื้อ สีม่วงเข้มได้จากกาละแมงกะทิสด	ผ้าโพกหัวและชุดที่เป็นเอกลักษณ์ของชนเผ่าไทลื้อ ซึ่งอาศัยอยู่ในเชียงคำมายาวนาน โดยการนำเสนอชุดประจำเผ่าที่สวยงามและมีความหมาย มาสคอตนี้จึงเป็นการแสดงถึงความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมของชุมชน
อำเภอดอกคำใต้: น้องดอกคำใต้ 	การออกแบบมาสคอตประจำอำเภอดอกคำใต้ มีแนวคิดที่มาจาก ดอกกระถินเทศ หรือ ดอกคำใต้ ซึ่งเป็นดอกไม้ประจำถิ่นที่สื่อถึงความสวยงามและเอกลักษณ์ของอำเภอ	สีที่ใช้ในการออกแบบ ได้แก่ สีเหลือง สื่อถึงสีของดอกคำใต้ที่สดใสและเต็มไปด้วยชีวิตชีวา สีบานเย็น มาจากกลีบดอกบัวหลวงที่เป็นสัญลักษณ์ของความงาม และเป็นมงคล สีเขียว จากใบของดอกคำใต้ที่แสดงถึงความสดชื่นและความอุดมสมบูรณ์	แขนทั้งสองข้างถูกออกแบบให้มีลักษณะเป็น ใบของดอกคำใต้ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงกับธรรมชาติและความอุดมสมบูรณ์ของพื้นที่ และมงกุฎดอกบัวหลวง เพื่อเพิ่มความงามและความน่ารักให้กับภาพลักษณ์
อำเภอเชียงม่วน: น้องเจียงม่วน 	ได้รับแรงบันดาลใจจาก ไดโนเสาร์ เชียงม่วน และ สับประรดภูนาง ซึ่งเป็นของขึ้นชื่อในพื้นที่	สีที่ใช้ ได้แก่ สีเขียว แสดงถึงตัวท่อนภูเขาในอำเภอเชียงม่วน ซึ่งสื่อถึงความอุดมสมบูรณ์และความสวยงามของธรรมชาติ สีเหลืองมาจากสีของ สับประรด ที่เป็นผลไม้ขึ้นชื่อของเชียงม่วน สีส้มจากสีของน้ำตกธารสวรรค์ที่มีชื่อเสียงในอำเภอ	ชุดสับประรดภูนางที่เป็นกางเกงและหมวกสับประรดสร้อยคอที่ทำจากมะยม ซึ่งเป็นผลไม้ขึ้นชื่ออีกชนิดหนึ่งของเชียงม่วน ทำให้มาสคอตมีความโดดเด่น และน่าจดจำ
อำเภอจุน: น้องจุง 	นกยูง ซึ่งเป็นสัญลักษณ์สำคัญของอำเภอจุน ที่มีชื่อเสียงในฐานะศูนย์อนุรักษ์นกยูงที่ใหญ่ที่สุดในภาคเหนือ	สีที่ใช้ ได้แก่ สีเขียว จากกล้วยหอมที่เป็นพืชท้องถิ่นของอำเภอจุน สีเหลืองจากผลิตภัณฑ์กล้วยหอมทอด และสีน้ำเงินได้จากสีของนกยูง	ทางได้รับแรงบันดาลใจจากกล้วยหอมทอดยัดเยียด สื่อถึงความอร่อยและเอกลักษณ์ของอาหารท้องถิ่น ขณะที่ สร้อยคอทำจากจันทน์เขียว ซึ่งแสดงถึงความสดชื่นและความอุดมสมบูรณ์ของผลิตผลในพื้นที่

ตาราง 4 แนวความคิดการออกแบบมาสคอต

มาสคอตประจำอำเภอ	แนวความคิด	สีที่ใช้	องค์ประกอบ
อำเภอภูซาง: น้องภูลู 	ได้รับแรงบันดาลใจจาก เต่าปูลู ซึ่งเป็นสัตว์ประจำถิ่นที่มีความสำคัญในวัฒนธรรมของพื้นที่และแสดงถึงความอดทนและความยั่งยืน	สีที่ใช้ในการออกแบบ ได้แก่ สีน้ำตาลที่ใช้ในมาสคอตแสดงถึงสีของอ้อย ซึ่งเป็นตัวแทนของความเข้มแข็งและความมีชีวิตชีวาในพื้นที่ สีเขียวจากพืชและน้ำจากน้ำตกภูซาง สีเขียวเข้มจากสีของน้ำตกภูซาง	ผ้าโพกหัวจากชุดชนเผ่าไทลื้อแล้วมาสคอตยังมีการออกแบบให้ถืออ้อย ซึ่งอ้อยถือเป็นของขึ้นชื่อที่สำคัญในอำเภอภูซาง
อำเภอภูพานยาว: น้องเก็มมะ 	ได้รับแรงบันดาลใจจาก ไข่เค็มซึ่งเป็นสินค้าขึ้นชื่อของอำเภอและเป็นที่รู้จักในด้านคุณภาพและรสชาติที่อร่อย	สีที่ใช้ในการออกแบบ ได้แก่ สีขาวหม่น จากหินบนผานาง 12 และเปลือกไข่เค็ม สีส้มแดงจากไข่แดงเค็ม สีน้ำเงินจากสีผ้าชีโบริ	หมวกและกระเป๋าค้นได้จากผลิตภัณฑ์ที่ทำจากกลุ่มวิสาหกิจชุมชนที่ทำผ้ามัดย้อม ชีโบริ สไตล์ญี่ปุ่น ที่ผสมผสานวัฒนธรรมของท้องถิ่นกับเทคนิคสมัยใหม่
อำเภอแม่ใจ: น้องปะป๊าบกับน้องซงฮวย 	ได้รับแรงบันดาลใจจาก มะพร้าวเผา ซึ่งเป็นของขึ้นชื่อที่มีชื่อเสียงในอำเภอแม่ใจ และยังมีการส่งเสริมให้เป็นผลไม้ยอดนิยมซึ่งได้รับการสื่อสารผ่านตัวละครเล็ก ๆ ที่เกาะอยู่บนหัวของมาสคอต	สีที่ใช้ในการออกแบบ ได้แก่ สีเนื้อและขาว จากเนื้อของมะพร้าว และสีชมพูแดงจากลิ้นจี่ สีเขียวจากลิ้นจี่	ดอกไม้บนหัวกับหลอดคือ ก้านลิ้นจี่กับดอกลิ้นจี่ เสื้อผ้าที่น้องใส่ยังเป็นชุดประจำเผ่าเมี่ยนหรือเผ่าเย้า ซึ่งแสดงถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมในพื้นที่

ในการออกแบบมาสคอตสามมิติ คณะผู้วิจัยได้เน้นถึงความสำคัญในการออกแบบรูปร่างและรูปทรงให้สามารถปั้นออกมาได้อย่างง่ายดาย โดยเริ่มต้นจากการร่างแบบและกำหนดคุณลักษณะของมาสคอตในโปรแกรมที่เหมาะสม ซึ่งช่วยให้สามารถสร้างแบบโมเดลที่มีความละเอียดและปรับเปลี่ยนได้ตามต้องการ ดังนั้นการใช้โปรแกรมการออกแบบสามมิติช่วยให้สามารถทดลองและปรับแก้แบบได้อย่างรวดเร็ว โดยในกระบวนการนี้ สีที่กำหนดจะถูกนำมาประยุกต์ใช้ตามแผนที่ได้วางไว้ ซึ่งจะทำให้ตัวมาสคอต ดูน่าสนใจและดึงดูดสายตา ด้วยการใช้เทคนิคการสร้างโมเดลที่แสดงออกถึงอัตลักษณ์และบุคลิกของมาสคอตได้อย่างชัดเจน



ภาพ 1 ภาพโมเดลสามมิติของมาสคอตของ 9 อำเภอในจังหวัดพะเยา

โมเดลที่ได้จากกระบวนการนี้ไม่เพียงแต่เป็นการสร้างแบบจำลองที่สวยงาม แต่ยังสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในด้านต่าง ๆ เช่น การผลิตของเล่น การตลาด และการส่งเสริมการท่องเที่ยว ซึ่งช่วยสร้างความรู้สึกเชื่อมโยงระหว่างผู้คนและวัฒนธรรมท้องถิ่นอย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพ 2 ภาพการขึ้นรูป Art Toy มาสคอตของ 9 อำเภอในจังหวัดพะเยา

หลังได้โมเดลจากการขึ้นแบบสามมิติในโปรแกรมแล้ว นำมาวิเคราะห์แบบและแยกไฟล์โมเดลเป็นชิ้นส่วนนั้น ๆ เพื่อปริ้นโมเดลสามมิติ จากนั้นนำไฟล์ไปปริ้นสามมิติแล้วนำมาประกอบทำสีตามแบบที่วางไว้



ภาพ 3 ภาพรวมแบบจำลองต้นแบบสามมิติของมาสคอตของ 9 อำเภอในจังหวัดพะเยา

ผลการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบมาสคอตจากอัตลักษณ์ของทั้ง 6 อำเภอในจังหวัดพะเยา โดยในขั้นตอนการดำเนินงาน คณะผู้วิจัยได้ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งประกอบด้วยบุคคลทั่วไปที่สนใจ Art Toy จำนวน 147 คนและ ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบมาสคอตจำนวน 3 ท่าน รวมเป็น 150 คน โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บข้อมูล ผลการประเมินความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ จากกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถามได้รับการวิเคราะห์เพื่อพิจารณาแนวทางในการออกแบบมาสคอต โดยการประเมินนี้ครอบคลุมถึงด้านต่าง ๆ ดังนี้

ตาราง 5 ผลประเมินความพึงพอใจภาพรวมการออกแบบมาสคอตประจำ 9 อำเภอของจังหวัดพะเยา

แบบประเมินความพึงพอใจ ด้านการออกแบบมาสคอต

	ด้านการออกแบบ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1	มีความคิดสร้างสรรค์และน่าสนใจ	4.46	0.65	มาก
2	ความน่าจดจำและน่าสนใจของตัวมาสคอต	4.45	0.64	มาก
3	ความเหมาะสมของสี	4.45	0.65	มาก
4	ความเหมาะสมของรูปร่างและรูปทรง	4.45	0.64	มาก
5	สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอต่าง ๆ ในพะเยาได้เป็นอย่างดี	4.50	0.69	มากที่สุด
6	ความเหมาะสมต่อการนำไปใช้งาน เช่น ใช้ตัวมาสคอตไปโปรโมทการท่องเที่ยว ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น เป็นตัวแทนเผยแพร่ข้อมูลทางวัฒนธรรมของพะเยา เป็นต้น	4.46	0.65	มาก
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.45	0.66	มาก

ตาราง 1 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจด้านการออกแบบมาสคอต มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับ มาก ($\bar{x} = 4.45$, $SD = 0.66$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า สื่อถึงอัตลักษณ์ของอำเภอต่าง ๆ ในพะเยาได้เป็นอย่างดี มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{x} = 4.50$, $SD = 0.69$) รองลงมา คือ มีความคิดสร้างสรรค์และน่าสนใจ ความเหมาะสมต่อการนำไปใช้งาน ($\bar{x} = 4.46$, $SD = 0.65$) และ ความน่าจดจำและน่าสนใจของตัวมาสคอต ความเหมาะสมของสี ความเหมาะสมของรูปร่างและรูปทรง ($\bar{x} = 4.45$, $SD = 0.64$) ตามลำดับ

ตาราง 6 ผลประเมินความพึงพอใจภาพรวมคุณค่าทางวัฒนธรรม ประจำ 9 อำเภอของจังหวัดพะเยา

แบบประเมินความพึงพอใจ ด้านคุณค่าทางวัฒนธรรม

	ด้านคุณค่าและวัฒนธรรม	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1	สื่อถึงความเป็นตัวตนของวัฒนธรรมในอำเภอต่าง ๆ ของจังหวัดพะเยา	4.44	0.64	มาก
2	สื่อถึงวิถีชีวิตของชุมชนได้เป็นอย่างดี	4.39	0.65	มาก
3	สื่อถึงวัฒนธรรมการแต่งกายของชุมชนของอำเภอในจังหวัดพะเยา	4.43	0.65	มาก
4	สะท้อนให้เห็นภูมิปัญญาของผู้คนในอำเภอต่าง ๆ ของจังหวัดพะเยา	4.47	0.65	มาก
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.43	0.64	มาก

ตาราง 2 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจด้านคุณค่าและวัฒนธรรม มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับ มาก ($\bar{x} = 4.43$, $SD = 0.64$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า สะท้อนให้เห็นภูมิปัญญาของผู้คนในอำเภอต่าง ๆ ของจังหวัดพะเยา มีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.47$, $SD = 0.65$) รองลงมา คือ สื่อถึงความเป็นตัวตนของวัฒนธรรมในอำเภอต่าง ๆ ของจังหวัดพะเยา ($\bar{x} = 4.44$, $SD = 0.65$) และ สื่อถึงวัฒนธรรมการแต่งกายของชุมชนของอำเภอในจังหวัดพะเยา ($\bar{x} = 4.43$, $SD = 0.65$) สุดท้ายคือ สื่อถึงวิถีชีวิตของชุมชนได้เป็นอย่างดี ($\bar{x} = 4.39$, $SD = 0.65$) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาพบว่าแต่ละอำเภอในจังหวัดพะเยามีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่ชัดเจนและแตกต่างกัน เช่น กว๊านพะเยาในอำเภอเมืองพะเยา, สถาปัตยกรรมไทลื้อในอำเภอเชียงคำ, ประเพณีไทยพวนในอำเภอดอกคำใต้, และธรรมชาติอันงดงามในอำเภอกู่ช้าง เป็นต้น ดังนั้นมาสคอตจึงถูกออกแบบโดยใช้แรงบันดาลใจจากวัฒนธรรมและสัญลักษณ์ท้องถิ่น เช่น "น้องน้ำกว๊าน" (อำเภอเมืองพะเยา), "น้องกาลิ กาละ กาแม" (อำเภอเชียงคำ), และ "น้องไข่เค็มจอมเอื้อยเอื้อย" (อำเภอกู่ช้าง) เป็นต้น โดยมุ่งสะท้อนเอกลักษณ์ท้องถิ่นอย่างชัดเจน โดยใช้เทคโนโลยี 3D Modeling สร้างต้นแบบที่มีรายละเอียดและปรับเปลี่ยนได้ง่ายการวิจัยครั้งนี้ได้ทำการสำรวจกลุ่มตัวอย่างจำนวน 150 คน เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อมาสคอตของทั้ง 9 อำเภอในจังหวัดพะเยา โดยการประเมินมีอยู่ 2 ด้าน ได้แก่ ด้านการออกแบบ ($\bar{x} = 4.45$, $SD = 0.66$) ด้านคุณค่าและวัฒนธรรม ($\bar{x} = 4.43$, $SD = 0.64$) อยู่ในระดับความพึงพอใจมากในทุกด้าน จากผลการประเมินโดยรวมแสดงให้เห็นว่าค่าเฉลี่ยความพึงพอใจในทั้งสองด้านอยู่ในระดับ "มาก" ซึ่งผู้ตอบแบบสอบถามเห็นว่ามาสคอตมีการออกแบบที่สื่อถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่นได้ดีและสามารถนำไปใช้งานจริงในการส่งเสริมการท่องเที่ยวและเป็นตัวแทนทางวัฒนธรรมได้ ผลการศึกษาแสดงให้เห็นว่ามาสคอตที่ออกแบบมาได้รับการตอบรับที่ดีจากทั้งผู้เชี่ยวชาญและกลุ่มตัวอย่าง โดยเฉพาะในด้านการออกแบบที่มีความน่าสนใจและสื่อถึงอัตลักษณ์ของแต่ละอำเภอได้อย่างชัดเจน และยังมีศักยภาพในการนำไปใช้เป็นสื่อกลางในการส่งเสริมการท่องเที่ยวและวัฒนธรรมของจังหวัดพะเยาในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

ด้านการใช้งาน: การใช้มาสคอตในผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ เช่น ของที่ระลึก อาร์ทอย และกิจกรรมส่งเสริมการขายสามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชนและธุรกิจท้องถิ่น

ด้านการออกแบบ: มาสคอตที่โดดเด่นสามารถดึงดูดนักท่องเที่ยวและกระตุ้นความสนใจในประเพณีท้องถิ่นได้ เช่น การเชื่อมโยงมาสคอตกับเทศกาลที่สำคัญ อย่างลอยกระทง สงกรานต์ ยี่เป็ง เป็นต้น

ด้านการต่อยอด: การขยายแนวคิดมาสคอตไปยังจังหวัดอื่น ๆ ในภาคเหนือสามารถสร้างเครือข่ายมาสคอตที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวแบบภูมิภาคโดยเชื่อมโยงมาสคอตของพะเยากับจังหวัดเชียงรายและลำปางในธีมที่สอดคล้องกัน

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา พิพิศศิลป์. (2564). วิถีชีวิตเกษตรกรรมและความผูกพันต่อธรรมชาติในจังหวัดพะเยา. *วารสารวิจัยท้องถิ่น*, 12(3), 202-219.
- ธนพล วิริยะวัฒน์. (2563). อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของจังหวัดพะเยา: การผสมผสานระหว่างล้านนาและสุโขทัย. *วารสารการศึกษาวัฒนธรรม*, 8(1), 44-56.
- พนิดา วงศ์คำ. (2562). สถาปัตยกรรมและการอนุรักษ์วัดในอำเภอเชียงคำ, จังหวัดพะเยา. *วารสารศิลปกรรมพื้นถิ่น*, 7(4), 91-110.
- วิชัย พัฒนธนทรัพย์ และสุพรรณ วิรัตน์. (2563). ประเพณีบั้งไฟและอัตลักษณ์ชุมชนไทยพวนในอำเภอดอกคำใต้และอำเภอปง, จังหวัดพะเยา. *วารสารมรดกท้องถิ่น*, 5(2), 145-160.
- สมชาย สุขสมบูรณ์ และจิรพรรณ คชานัน. (2561). ความสำคัญของกว๊านพะเยาและพิธีกรรมท้องถิ่นในจังหวัดพะเยา. *วารสารศิลปวัฒนธรรมท้องถิ่น*, 3(2), 35-52.
- ทักษิณา สุขพัฑ์. (2560). รูปแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการสร้างสรรค์ศิลปะนิทรรศการ. *วิจัยและพัฒนา วไลยอลงกรณ์ ในพระราชูปถัมภ์*, 12(2), 131-143. สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2566, จาก <https://so06.tcithaijo.org/index.php/vrurdihsjournal>
- Kim, J., & Lee, H. (2019). 3D modeling in cultural representation: Enhancing local identity through mascot design. *International Journal of Design and Multimedia*, 8(3), 140-158.
- Lopez, J., Nguyen, M., & Chen, P. (2021). Advancing art toy design through 3D modeling and rapid prototyping. *Journal of Toy Design and Innovation*, 9(4), 233-245.
- Tanaka, H. (2020). The impact of 3D modeling on the uniqueness and value of collectible art toys. *Art Toy Journal*, 3(2), 58-66.

การศึกษาและออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

มหาวิทยาลัยพะเยา

ชนะ แก้วหนิ้ว¹ จิรพงศ์ ชุ่มมงคล² และ สุลีพร คำชมพู^{3*}

A Study and Corporate Identity Design for the Department of Computer Graphics and Multimedia, University of Phayao

Chana Kaeonio¹ Jirapong Chummongkhon² and Suleeporn Kamchompoo^{3*}

¹⁻³ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา

¹⁻³ School of Information and Communication Technology, University of Phayao

* Corresponding author. E-mail address: suleeporn.ka@up.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนาอัตลักษณ์องค์กรของสาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ชัดเจนและเป็นเอกลักษณ์ เพื่อให้เกิดการจดจำและเพิ่มความน่าเชื่อถือให้กับสาขา การสร้างอัตลักษณ์องค์กรที่ชัดเจนเป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างองค์กรและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ตลอดจนสร้างความเชื่อมั่นให้กับนิสิตและบุคลากรของสาขา โดยการเก็บข้อมูลจากนิสิตและบุคลากรภายในมหาวิทยาลัยพะเยา จำนวน 160 คน ผ่านการใช้แบบสอบถามเพื่อประเมินความพึงพอใจต่อรูปแบบการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรและมาสคอต ผลการวิจัยพบว่าการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านการสื่อสารภาพลักษณ์องค์กร ($\bar{x} = 4.65$, S.D. = 0.58) ด้านการนำไปใช้งาน ($\bar{x} = 4.62$, S.D. = 0.56) ด้านออกแบบอัตลักษณ์ ($\bar{x} = 4.62$, S.D. = 0.58) และด้านแนวคิดในการออกแบบอัตลักษณ์ ($\bar{x} = 4.62$, S.D. = 0.61) อยู่ในระดับมากที่สุดตามลำดับ จึงสรุปได้ว่าการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียที่ได้พัฒนาขึ้นนั้น สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการออกแบบ ซึ่งการพัฒนาอัตลักษณ์องค์กรนั้นมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างความชัดเจนและเอกลักษณ์ของสาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย และสามารถส่งผลให้สาขาเป็นที่จดจำและน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น ซึ่งจะเป็นประโยชน์ในการส่งเสริมภาพลักษณ์และการสื่อสารของสาขาในอนาคต

คำสำคัญ: อัตลักษณ์องค์กร มาสคอต สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

ABSTRACT

The objective of this research is to examine and develop the organizational identity of the Department of Computer Graphics and Multimedia within the School of Information and Communication Technology at the University of Phayao. The aim is to create a clear and distinctive image that enhances recognition and credibility for the department. A well-defined organizational identity is crucial for fostering relationships with stakeholders and building confidence among students and staff. Data was collected from 160 students and staff members at the University of Phayao through questionnaires designed to evaluate satisfaction with the design of the organizational identity and mascot. The results indicate that the Corporate identity design across four aspects was rated at the highest level: organizational image communication ($\bar{x} = 4.65$, S.D. = 0.58), usability ($\bar{x} = 4.62$, S.D. = 0.56), design quality ($\bar{x} = 4.62$, S.D. = 0.58), and design concept ($\bar{x} = 4.62$, S.D. = 0.61). These findings suggest that the developed organizational identity effectively reflects the department's unique identity and aligns with the design objectives. This development of organizational identity plays a

significant role in reinforcing the distinctiveness and recognition of the Department of Computer Graphics and Multimedia, thus fostering both memorability and credibility. The outcomes will be advantageous in enhancing the department's image and communication in the future.

Keywords: Corporate Identity, Mascot, Department of Computer Graphics and Multimedia

บทนำ

ปัจจุบันเทคโนโลยีมีการก้าวกระโดดไปไกลมาก ไม่ว่าจะเป็นการติดต่อสื่อสาร สามารถติดต่อกันได้ทั่วโลก ผ่านช่องทางสื่อสารต่าง ๆ รวมทั้งการสื่อสารนั้นล้วนผ่านความสำคัญของอัตลักษณ์องค์กรในปัจจุบัน การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรมีความสำคัญในการสร้างความรู้สึและความทรงจำของผู้บริโภค เพราะอัตลักษณ์องค์กร คือ หน้าตาและตัวตนขององค์กรที่สื่อสารกับผู้บริโภคภายในตลาด การออกแบบต้องเน้นที่ความน่าจดจำ ชัดเจน และสื่อความหมายที่เกี่ยวข้องกับอัตลักษณ์องค์กรนั้น ๆ อัตลักษณ์องค์กรที่ดีนั้น จะสามารถสร้างความรู้สึ ความเชื่อมโยง และความไว้วางใจของลูกค้าที่มีต่อองค์กรได้

อัตลักษณ์องค์กร หรือชื่อภาษาอังกฤษ Corporate Identity (CI) ที่รู้จักกันในชื่ออัตลักษณ์แบรนด์ เป็นสิ่งที่ใช้ในด้านการตลาด การออกแบบเพื่ออธิบายลักษณะทางสัญลักษณ์และความเป็นที่รู้จักของแบรนด์ ซึ่งจะประกอบไปด้วยสิ่งต่าง ๆ อาทิตราสัญลักษณ์ สี รูปแบบตัวอักษร เพื่อใช้ในการสร้างและส่งเสริมความรู้สึกของผู้บริโภค ที่มีต่อแบรนด์นั้น ๆ โดยการหาบุคลิกภาพให้กับองค์กร หรือเชื่อมโยงลักษณะต่าง ๆ ของมนุษย์เข้ากับอัตลักษณ์ขององค์กร ซึ่งผู้บริโภคสามารถเชื่อมโยงบุคลิกภาพขององค์กรหรือแบรนด์ได้ผ่านคุณสมบัติของสินค้า บรรจุภัณฑ์ ตราสัญลักษณ์ ลวดลายกราฟิก หรือแม้กระทั่งภาพลักษณ์ของผู้ใช้ (D. Aaker, 1996) อัตลักษณ์องค์กรนั้น มีความสำคัญมากในการสร้างความโดดเด่น แตกต่าง และอัตลักษณ์องค์กรมีบทบาทในการทำให้ภาพลักษณ์และการสื่อสารองค์กรนั้น เป็นไปในทิศทางเดียวกัน มีแบบแผนและไม่กระจัดกระจาย

สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย เป็นหนึ่งในสาขาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา โดยมีปรัชญาของหลักสูตร คือ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ บูรณาการความรู้ มุ่งสู่นักคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย (คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร, ม.ป.ป.) โดยสาขาวิชานี้ มีการเรียนการสอนในหลักสูตรศิลปกรรม ศาสตรบัณฑิต ในระดับปริญญาตรีที่มีความเกี่ยวกับการออกแบบคอมพิวเตอร์กราฟิก การผลิตแอนิเมชัน อินเตอร์แอคทีฟ เกมส์ด้วยคอมพิวเตอร์ในรูปแบบ 3 มิติและ 2 มิติ การสร้างเรื่องราว การออกแบบตัวละคร การถ่ายภาพ การตัดต่อ การสร้างสรรค์ภาพยนตร์ และการผลิตสื่อสร้างสรรค์ ในปัจจุบันสาขาวิชานี้ยังไม่มีกำหนดขอบเขตแน่ชัดในเรื่องของรูปแบบการนำเสนอภาพลักษณ์ขององค์กร เพื่อให้หน่วยงานเป็นที่จดจำและน่าเชื่อถือ ซึ่งการสร้างอัตลักษณ์องค์กรนั้น จะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยภาพรวมทั้งหมดขององค์กรที่บุคคลในองค์กรรับรู้ในรูปแบบประสบการณ์ ความประทับใจตลอดความรู้สึกที่มีต่อองค์กร

ดังนั้นคณะผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญในการศึกษาและออกแบบอัตลักษณ์ ในการสร้างความแตกต่าง สร้างการรับรู้และสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่องค์กรในการสื่อสารเอกลักษณ์และค่านิยมขององค์กร รวมไปถึงช่วยในการสร้างความประทับใจให้แก่ผู้พบเห็น และเป็นการกำหนดแนวทางการนำไปใช้ของระบบอัตลักษณ์องค์กรให้แก่สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารขึ้นมาใหม่ เพื่อให้สามารถสื่อสารในทิศทางเดียวกันในการสื่อสารต่อสาธารณะอย่างเป็นระบบแบบแผนและจะเป็นการส่งเสริมภาพลักษณ์ที่ดีของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาอัตลักษณ์ของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา
2. เพื่อออกแบบอัตลักษณ์องค์กรของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจในการสร้างอัตลักษณ์ให้กับองค์กรของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

การทบทวนวรรณกรรม

ข้อมูลทั่วไปสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย มหาวิทยาลัยพะเยา

1. ปรัชญาความสัมพันธ์และวัตถุประสงค์ของหลักสูตร

1.1 ปรัชญาของหลักสูตร

พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ บุธนาการความรู้ มุ่งสู่นักคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

1.2 ความสำคัญ

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย พัฒนาหลักสูตรเพื่อมุ่งเน้นให้บัณฑิตมีความรู้และความเข้าใจในหลักการของศาสตร์ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารควบคู่ไปกับความรู้ และทักษะปฏิบัติในด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย สามารถนำความรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียมาประยุกต์ใช้กระบวนการที่ใช้การออกแบบด้านอื่น ๆ เช่น การออกแบบบรรจุภัณฑ์ การผลิตชิ้นงาน เครื่องใช้ และรูปแบบกระบวนการผลิตกราฟิกในเชิงอุตสาหกรรม ใช้หลักแนวคิดของศิลปะและวัฒนธรรมไทย และภูมิปัญญาท้องถิ่นมาใช้ในการผลิตงานกราฟิก มีความคิดสร้างสรรค์และสามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือและเทคโนโลยี สำหรับงานคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียได้อย่างเป็นระบบ และมีประสิทธิภาพเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อองค์กรสังคมและท้องถิ่น

1.3 วัตถุประสงค์ของหลักสูตร

เพื่อผลิตบัณฑิตพร้อมใช้ที่มีคุณสมบัติ ดังนี้

1. ความรู้และทักษะทางการผลิตผลงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย และประยุกต์งานกราฟิกเพื่อใช้ในกระบวนการและอุตสาหกรรมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับกราฟิก
2. สามารถออกแบบ วิเคราะห์ สร้างสรรค์และวิจารณ์ผลงานด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย ให้มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับในระดับประเทศ
3. สามารถประยุกต์ใช้เครื่องมือและโปรแกรมทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย เพื่อสร้างสรรค์ผลงานและเกิดการพัฒนายอย่างต่อเนื่อง
4. มีความสามารถบูรณาการองค์ความรู้ในวิชาชีพตามหลักสูตรและองค์ความรู้จากศาสตร์ด้านต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพ
5. มีคุณภาพตามคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยพะเยา และเป็นผู้ที่ประกอบวิชาชีพด้านการออกแบบหรือผลิตงานกราฟิกและมัลติมีเดีย ที่มีคุณธรรมจริยธรรมและรับผิดชอบต่อสังคม (หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย, 2562)

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร (Corporate Identity Design) เป็นกระบวนการออกแบบที่สร้างสรรค์ภาพลักษณ์และลักษณะเฉพาะตัวขององค์กร ซึ่งประกอบไปด้วยสัญลักษณ์ รูปแบบ สี และองค์ประกอบที่สื่อถึงตัวตนและคุณค่าอันเป็นเอกลักษณ์ขององค์กรนั้น ๆ การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรมีบทบาทสำคัญในการสร้างความเชื่อมั่นและความจดจำให้กับผู้ที่เกี่ยวข้อง รวมถึงสร้างภาพลักษณ์ให้แตกต่างจากองค์กรอื่น ๆ

แนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับอัตลักษณ์องค์กร

อัตลักษณ์องค์กรสามารถแบ่งได้เป็นสามส่วนหลัก ๆ คือ

1. การแสดงออกทางภาพ (Visual Identity) ประกอบไปด้วยโลโก้ สีตัวแทน ฟอนต์ และการจัดวางที่ใช้สื่อสารถึงบุคลิกขององค์กร (Balmer & Gray, 1999)
2. ค่านิยมและวัฒนธรรมองค์กร (Organizational Values and Culture) อัตลักษณ์ต้องสะท้อนถึงค่านิยมและวัฒนธรรมในองค์กร เพื่อให้เกิดความน่าเชื่อถือและความสัมพันธ์กับลูกค้า (Hatch & Schultz, 2001)
3. ความเชื่อมั่นและความจดจำ (Brand Recognition) อัตลักษณ์ที่ออกแบบอย่างดีช่วยสร้างความเชื่อมั่นและความจดจำที่ยาวนานของแบรนด์ในใจผู้บริโภค (Keller, 2001)

องค์ประกอบหลักของการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรจำเป็นต้องมีการวิเคราะห์และคัดเลือกองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางการสื่อสารที่องค์กรต้องการ ดังนี้

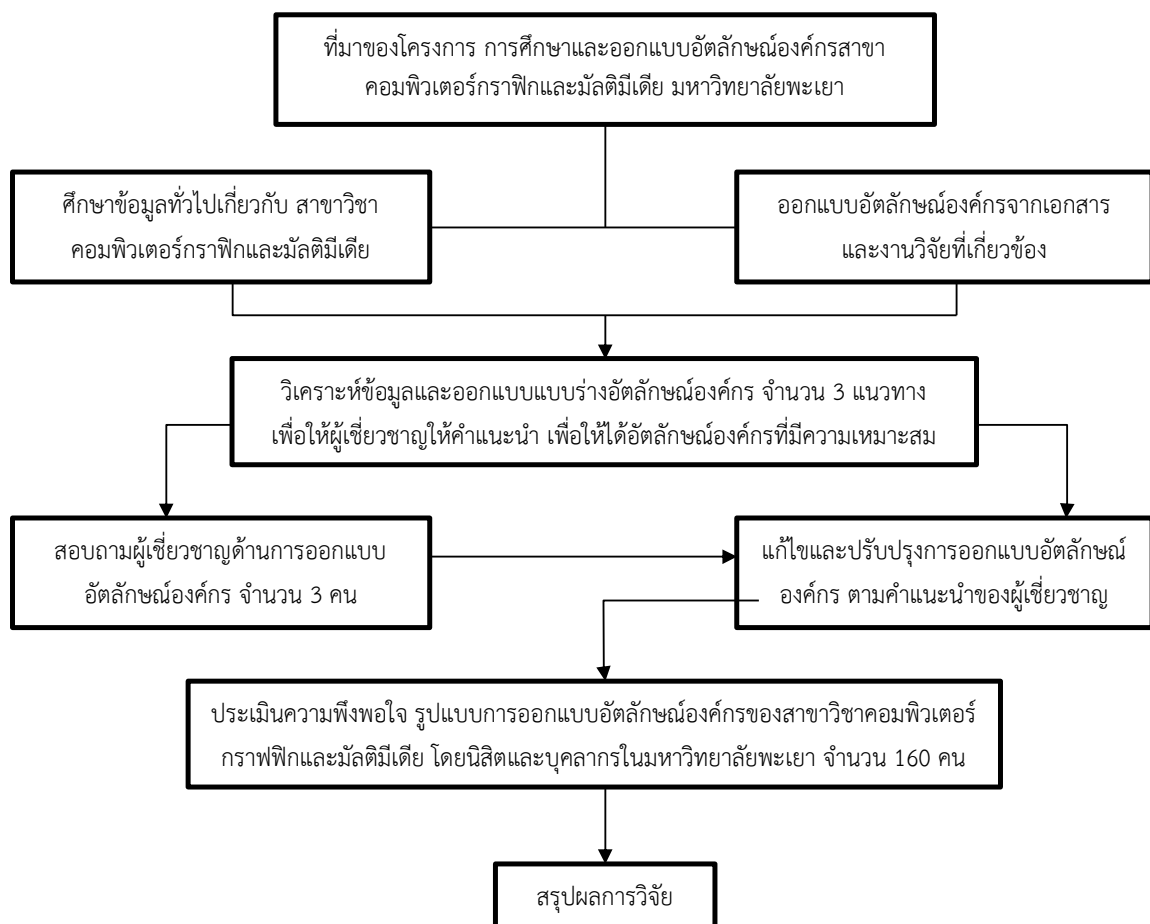
1. **ตราสัญลักษณ์ (Logo)** เป็นจุดเด่นที่สื่อถึงภาพลักษณ์ขององค์กร การออกแบบตราสัญลักษณ์ ควรพิจารณาทั้งความชัดเจนและความหมายที่องค์กรต้องการนำเสนอ (Aaker, 1996)
2. **สี (Color Palette)** สีเป็นส่วนที่สื่อถึงความรู้สึกและความแตกต่าง สีที่เลือกควรมีความเข้ากับบุคลิกขององค์กรเพื่อสร้างเอกลักษณ์ที่จดจำได้ง่าย (Bottomley & Doyle, 2006)
3. **การจัดรูปแบบ (Typography and Layout)** ตัวอักษรที่ใช้ต้องสอดคล้องกับภาพลักษณ์และค่านิยมขององค์กร การจัดวางต้องง่ายต่อการจดจำและเป็นระเบียบ (Wheeler, 2017)

ประโยชน์ของการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรมีผลต่อความสำเร็จขององค์กร ดังนี้

- สร้างความเชื่อมั่นในตัวองค์กร ทำให้ลูกค้าและผู้ที่เกี่ยวข้องมีความมั่นใจในองค์กร
- เพิ่มการจดจำแบรนด์ และส่งเสริมภาพลักษณ์เชิงบวก
- ช่วยให้องค์กรมีความได้เปรียบในการแข่งขัน เนื่องจากผู้บริโภคสามารถจดจำและระบุองค์กรได้ชัดเจน

วิธีการดำเนินการวิจัย



ภาพ 1 แผนผังวิธีการดำเนินการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

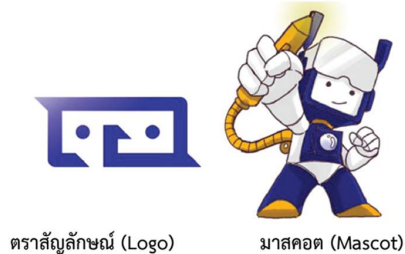
ประชากร ได้แก่ นักเรียนนิสิต และบุคลากรในมหาวิทยาลัยพะเยา

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนนิสิต และบุคลากรในมหาวิทยาลัยพะเยา จำนวน 160 คน โดยใช้วิธีสุ่มแบบเจาะจง

ผลการวิจัย

หลังจากการศึกษาข้อมูลทั่วไป ปรัชญาของหลักสูตร และวัตถุประสงค์ทิศทางการดำเนินการของศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมหาวิทยาลัยพะเยา คณะผู้วิจัยได้ออกแบบภาพร่างอัตลักษณ์องค์กรของสาขาวิชา จำนวน 3 แนวความคิด ดังต่อไปนี้

แนวคิดที่ 1 คมชัดทุกการสร้างสรรค์ แนวคิดนี้มุ่งเน้นการผสมผสานระหว่างความละเอียดอ่อนและความแม่นยำในการสร้างสรรค์ผลงานกราฟิกที่มีคุณภาพสูง เปี่ยมด้วยรายละเอียด เพื่อให้ทุกผลงานมีความโดดเด่นและน่าทึ่งในทุกมุมมอง เป้าหมายสูงสุดคือการสร้างสรรค์ผลงานที่ไม่เพียงสร้างความประทับใจ แต่ยังเป็นแรงบันดาลใจให้แก่ผู้ชม



ภาพ 2 ภาพร่างแนวความคิด คมชัดทุกการสร้างสรรค์

แนวคิดที่ 2 ปลดปล่อยจินตนาการในทุกพิกเซล เป็นแนวคิดที่ต้องการสื่อถึงการผสมผสานความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงาน โดยสนับสนุนให้ผู้เรียนกล้าทดลองและสำรวจแนวคิดใหม่ ๆ โดยไม่เกรงกลัวความผิดพลาด พร้อมนำเทคโนโลยีและเครื่องมือที่ทันสมัยเข้ามาช่วยเสริมการสร้างสรรค์ ผลงานที่เกิดขึ้นจะต้องโดดเด่นและดึงดูดสายตา อีกทั้งยังสะท้อนถึงการบูรณาการระหว่างศิลปะและวิทยาศาสตร์อย่างกลมกลืน เพื่อมอบประสบการณ์ที่มีความหมายและน่าจดจำแก่ผู้ชม



ภาพ 3 ภาพร่างแนวความคิด ปลดปล่อยจินตนาการในทุกพิกเซล

แนวคิดที่ 3 สร้างสรรค์ไร้ขอบเขต พัฒนาโดยไม่หยุดยั้ง แนวคิดนี้มุ่งเน้นการใช้ความคิดสร้างสรรค์โดยปราศจากข้อจำกัด ส่งเสริมการคิดนอกกรอบและการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ อย่างอิสระ โดยผสมผสานแนวคิดจากหลากหลายศาสตร์และวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาผลงานที่มีคุณค่าและไม่ซ้ำใคร สนับสนุนการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ผ่านการศึกษา การทำงาน และการสั่งสมประสบการณ์ ทั้งนี้เพื่อให้เกิดผลงานที่ทรงคุณค่าและสร้างประโยชน์แก่สังคม



ภาพ 4 ภาพร่างแนวความคิด สร้างสรรค์ไร้ขอบเขต พัฒนาโดยไม่หยุดยั้ง

ผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

หลังจากที่คณะผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบร่างอัตลักษณ์องค์กรใน 3 แนวคิดสำเร็จแล้ว จึงได้นำแบบร่างทั้ง 3 แบบเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรจำนวน 3 คนทำการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญทั้งสามคนมีคุณสมบัติเหมาะสม โดยเป็นผู้มีประสบการณ์ในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรและสาขาที่เกี่ยวข้องไม่น้อยกว่า 5 ปี

จากการประเมิน ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คนมีความคิดเห็นตรงกันว่า การออกแบบในแนวคิดที่ 2 ซึ่ง คือ **ปลดปล่อยจินตนาการในทุกพิกเซล** เป็นแนวคิดที่สอดคล้องกับปรัชญาของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียมากที่สุด อย่างไรก็ตาม ผู้เชี่ยวชาญเสนอแนะให้มีการปรับปรุงโดยเพิ่มสีส้มให้แก่ตัวมาสคอต และออกแบบให้มีความทันสมัยและน่าจดจำมากยิ่งขึ้น ซึ่งคณะผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะดังกล่าวไปปรับปรุงแบบร่าง พร้อมออกแบบอัตลักษณ์องค์กรเพื่อกำหนดทิศทางการใช้งานให้มีความเหมาะสม ดังนี้

การออกแบบตราสัญลักษณ์

การออกแบบตราสัญลักษณ์ของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียจะอยู่ในรูปแบบของ Pictorial Mark หรือ Symbol ซึ่งหมายถึงเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ที่ใช้แทนองค์กรในลักษณะของภาพหรือไอคอน อันมีจุดเด่นในด้านการจดจำได้ง่ายและสามารถใช้แทนตัวอักษรหรือชื่อขององค์กรได้ การออกแบบนี้มุ่งหมายถึงการเริ่มต้นใหม่ เปรียบเสมือนการกดปุ่มเปิดใช้งาน (Power Button) เพื่อสะท้อนถึงการพัฒนาศักยภาพให้ทันกับเทคโนโลยีที่ก้าวล้ำ แสดงให้เห็นถึงการเปิดรับความรู้และข้อมูลใหม่ ๆ เพื่อปรับใช้ในการออกแบบให้มีความทันสมัย



ภาพ 5 การออกแบบตราสัญลักษณ์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

การพัฒนามาสคอต "พิกเซล (Pixel)"

มาสคอตนี้ได้รับการพัฒนาต่อยอดจากแนวคิดที่ 2 ซึ่งได้รับการคัดเลือกโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 คน คณะผู้วิจัยได้ทำการปรับปรุงการออกแบบให้มีความทันสมัย และเพิ่มสีส้มให้มีความน่ารัก สดใส และง่ายต่อการจดจำมากยิ่งขึ้น โดยได้รับแรงบันดาลใจจากเครื่องมือที่ใช้ในงานออกแบบกราฟิก มาสคอตนี้มีชื่อว่า **"พิกเซล (Pixel)"** ซึ่งสื่อถึงการปลดปล่อยจินตนาการในทุกพิกเซล เป็นตัวแทนของนักออกแบบที่มีความสามารถหลากหลาย ทั้งในด้านภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และเสียง พิกเซลถูกออกแบบมาให้มีลักษณะที่น่ารัก เป็นมิตร และเฉลียวฉลาด โดยมีสีน้ำตาลและสีเหลืองเป็นโทนสีหลัก ซึ่งสื่อถึงความทันสมัยและเทคโนโลยี มาสคอตนี้ยังมีบทบาทในการประชาสัมพันธ์กิจกรรมต่าง ๆ ของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย ช่วยสร้างการรับรู้และจดจำได้ง่าย



ภาพ 6 "พิกเซล (Pixel)" มาสคอตสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย



ภาพ 7 "พิกเซล (Pixel)" ในท่าทางต่าง ๆ

การกำหนดสีอัตลักษณ์ของสาขาวิชา

สีหลัก	H : 217 S : 85 B : 61 C : 100 M : 85 Y : 0 K : 0			
	H : 49 S : 100 B : 100 C : 0 M : 15 Y : 100 K : 0	H : 36 S : 89 B : 98 C : 0 M : 40 Y : 100 K : 0	H : 327 S : 80 B : 83 C : 13 M : 96 Y : 11 K : 0	H : 331 S : 43 B : 94 C : 0 M : 60 Y : 0 K : 0
สีรอง	H : 216 S : 73 B : 14 C : 90 M : 79 Y : 66 K : 71	H : 326 S : 0 B : 100 C : 0 M : 0 Y : 0 K : 0	H : 218 S : 1 B : 79 C : 0 M : 0 Y : 0 K : 25	

ภาพ 8 สีอัตลักษณ์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย

ในการออกแบบอัตลักษณ์ของสาขานั้น กำหนดใช้สีหลัก คือ สีน้ำเงิน เพื่อสื่อถึงเทคโนโลยี ความรู้ และความน่าเชื่อถือ ช่วยเพิ่มความโดดเด่นและให้ความรู้สึกที่ทันสมัย และสีรอง คือ สีเหลือง เพื่อสะท้อนถึงความคิดสร้างสรรค์และความกระตือรือร้น ช่วยเสริมพลังบวกและสร้างบรรยากาศอบอุ่นเป็นมิตร และสีชมพูบานเย็นแสดงถึงความสดใส ทันสมัย มีเอกลักษณ์ ช่วยสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรและกระตุ้นจินตนาการ

เนื่องจากสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียเป็นสาขาวิชาที่มีภาพลักษณ์ที่มีความทันสมัย จึงนำตัวอักษรแบบไม่มีเชิง (Sans Serif) ซึ่งเป็นอักษรที่มีลักษณะ สื่อถึงความเรียบง่ายและทันสมัย เป็นที่นิยมในการออกแบบที่ต้องการความสะอาดตาและชัดเจน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในงานดิจิทัลและเว็บไซต์



เป็นการออกแบบลวดลายส่วนประกอบต่าง ๆ เพื่อใช้ในการสื่อสารอัตลักษณ์ของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและ
มัลติมีเดีย เพื่อให้สอดคล้องและสร้างภาพลักษณ์ที่โดดเด่นเป็นที่จดจำ โดยนำเสนอบริบทของสาขาวิชาที่สะท้อนถึงความคิด
สร้างสรรค์และความทันสมัย ผ่านองค์ประกอบออกแบบลวดลายต่าง ๆ



ผลการประเมินความพึงพอใจจากกลุ่มตัวอย่าง

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อออกแบบอัตลักษณ์องค์กรสาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา ในการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลคณะผู้วิจัยได้ใช้วิธีการเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามจากนิสิต และบุคลากรภายในมหาวิทยาลัยพะเยา จำนวน 160 คน โดยมีผลการประเมินความพึงพอใจในด้านต่าง ๆ ดังนี้

ตารางที่ 1 ผลประเมินความพึงพอใจด้านการออกแบบตราสัญลักษณ์

ด้านการออกแบบอัตลักษณ์	n = 160		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1. ตราสัญลักษณ์มีสัดส่วนที่เหมาะสม	4.60	0.61	มากที่สุด
2. สีอัตลักษณ์เหมาะสมและสวยงาม	4.59	0.62	มากที่สุด
3. การจัดวางองค์ประกอบสวยงามเหมาะสม	4.66	0.53	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.61	0.58	มากที่สุด

จากตารางที่ 1 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจด้านการออกแบบอัตลักษณ์ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับ “มากที่สุด” ($\bar{x} = 4.61$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า การจัดวางองค์ประกอบสวยงามเหมาะสม มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.66$) รองลงมา คือ ตราสัญลักษณ์มีสัดส่วนที่เหมาะสม ($\bar{x} = 4.60$) และ สีอัตลักษณ์เหมาะสมและสวยงาม ($\bar{x} = 4.59$) ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ผลประเมินความพึงพอใจด้านแนวคิดในการออกแบบ

ตารางที่ 2 ผลประเมินความพึงพอใจด้านแนวคิดในการออกแบบ

ด้านแนวคิดในการออกแบบอัตลักษณ์	n = 160		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1. การออกแบบอัตลักษณ์สะท้อนถึงปรัชญาของสาขาวิชา	4.59	0.64	มากที่สุด
2. แนวคิดในการออกแบบสอดคล้องกับปรัชญาของสาขา	4.66	0.58	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.62	0.61	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจด้านแนวคิดในการออกแบบอัตลักษณ์ มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับ “มากที่สุด” ($\bar{x} = 4.62$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า แนวความคิดในการออกแบบสอดคล้องกับปรัชญาของสาขาได้เป็นอย่างดี ค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.66$) และ การออกแบบอัตลักษณ์สะท้อนถึงปรัชญาของสาขาวิชา มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.59$) ตามลำดับ

ตารางที่ 3 ผลประเมินความพึงพอใจด้านการนำไปใช้งาน

ด้านการนำไปใช้งาน	n = 160		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1. เข้าใจง่ายในการนำไปใช้งาน	4.61	0.56	มากที่สุด
2. สื่อสารองค์กรได้ชัดเจนแม้ปรับขนาด	4.59	0.61	มากที่สุด
3. สามารถสื่อสารได้ดี ในรูปแบบสีหรือขาวดำ	4.62	0.56	มากที่สุด
4. นำไปใช้งานได้ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และแพลตฟอร์มออนไลน์	4.66	0.52	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.62	0.56	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจด้านนำไปใช้งาน มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับ “มากที่สุด” ($\bar{x} = 4.62$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า การนำไปใช้งานได้ทั้งสื่อสิ่งพิมพ์และแพลตฟอร์มออนไลน์ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.66$) รองลงมา สามารถสื่อสารได้ดีในรูปแบบสีหรือขาวดำ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.62$) เข้าใจง่ายในการนำไปใช้งาน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.61$) และสามารถสื่อสารองค์กรได้ชัดเจนแม้ปรับขนาด มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.59$) ตามลำดับ

ตารางที่ 4 ผลการประเมินด้านการสื่อสารภาพลักษณ์องค์กร

ด้านการสื่อสารภาพลักษณ์องค์กร	n = 160		
	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
1. สามารถสื่อสารองค์กรได้อย่างชัดเจน	4.68	0.55	มากที่สุด
2. สามารถสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับองค์กรได้	4.67	0.54	มากที่สุด
3. สามารถสร้างการจดจำให้กับองค์กรได้ดี	4.71	0.51	มากที่สุด
4. สามารถสร้างความเข้าใจที่ตรงระหว่างองค์กรและกลุ่มเป้าหมาย	4.66	0.56	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยรวม	4.65	0.58	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจด้านการสื่อสารภาพลักษณ์องค์กร มีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ในระดับ “มากที่สุด” ($\bar{x} = 4.65$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อพบว่า สามารถสร้างการจดจำให้กับองค์กรได้ดี มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ($\bar{x} = 4.71$) รองลงมา คือ สามารถสื่อสารองค์กรได้อย่างชัดเจน มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.68$) สามารถสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับองค์กรได้ มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.67$) และ สามารถสร้างความเข้าใจที่ตรงระหว่างองค์กรและกลุ่มเป้าหมาย มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.66$) ตามลำดับ

สรุปผลการวิจัย

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบอัตลักษณ์องค์กรของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย มหาวิทยาลัยพะเยา ผลการวิจัยพบว่าการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรใน 4 ด้านหลัก ได้แก่ ด้านการสื่อสารภาพลักษณ์องค์กร ($\bar{x} = 4.65$, S.D. = 0.58) ด้านการนำไปใช้งาน ($\bar{x} = 4.62$, S.D. = 0.56) ด้านการออกแบบอัตลักษณ์ ($\bar{x} = 4.62$, S.D. = 0.58) และ ด้านแนวคิดในการออกแบบอัตลักษณ์ ($\bar{x} = 4.62$, S.D. = 0.61) อยู่ในระดับความพึงพอใจสูงสุดในทุกด้าน จากผลการศึกษาสรุปได้ว่าการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดียที่พัฒนาขึ้น สามารถสะท้อนอัตลักษณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงตามวัตถุประสงค์ของการออกแบบ การพัฒนาอัตลักษณ์องค์กรในครั้งนี้มีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างความชัดเจนและความเป็นเอกลักษณ์ให้แก่สาขา ทำให้เกิดการจดจำที่ดีและเสริมสร้างความน่าเชื่อถือ ซึ่งจะช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ของสาขาและเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

1. การศึกษาตัวอย่างการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร ควรศึกษาตัวอย่างการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร (CI) ของสถาบันการศึกษาหรือองค์กรอื่นที่มีмасคอตและตราสัญลักษณ์ที่ประสบความสำเร็จ เพื่อนำมาปรับใช้ให้เหมาะสมได้
2. การออกแบบมาสคอตและตราสัญลักษณ์ ควรสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย โดยใช้สีและรูปทรงที่สื่อถึงสร้างสรรค์ การคิดเชิงวิชาการ และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง
3. ควรมีการทดสอบนำไปใช้จริงหลังจากการออกแบบและปรับปรุงแล้ว เพื่อแนวคิดในการออกแบบ รวมถึงการทดสอบใช้งานในสื่อต่าง ๆ ทั้งแบบดิจิทัลและสิ่งพิมพ์ เพื่อประเมินความยืดหยุ่นและประสิทธิภาพในการนำไปใช้งานในหลากหลายรูปแบบ พร้อมทั้งจัดทำแนวทางสำหรับการประยุกต์ใช้จริงในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร. (ม.ป.ป.). สาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย.

สืบค้นเมื่อ 22 มกราคม 2567, จาก <https://ict.up.ac.th/admission/curriculum/42>

ณัฐวดี ศรีคชา. (2561). การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรการศึกษา กรณีศึกษามหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

นนทบุรี: มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย. (2562). **ปรัชญา ความสำคัญและวัตถุประสงค์ของหลักสูตร**. พะเยา: มหาวิทยาลัยพะเยา.

Aaker, D.A. (1996). Building Strong Brands. UK: CPI Mackays. ทีมงานของซอร์ท. (2021). Brand CI คืออะไร?

สืบค้นเมื่อ 22 มกราคม 2567, จาก <https://zortout.com/blog/what-is-brand-ci>

Balmer, J. M. T., & Gray, E. R. (1999). **Corporate identity and corporate communications: Creating a competitive advantage**. Corporate Communications: An International Journal, 4(4), 171-176.

Bottomley, P. A., & Doyle, J. R. (2006). **The interactive effects of colors and products on perceptions of brand logo appropriateness**. Marketing Theory, 6(1), 63-83.

Hatch, M. J., & Schultz, M. (2001). **Are the strategic stars aligned for your corporate brand?** Harvard Business Review, 79(2), 129-134.

Keller, K. L. (2001). **Strategic Brand Management: Building, Measuring, and Managing Brand Equity**. Prentice Hall.

Wheeler, A. (2017). **Designing Brand Identity: An Essential Guide for the Whole Branding Team (5th ed.)**. John Wiley & Sons.

วิจัยสร้างสรรค์ เรื่อง รูปลักษณ์ใหม่

ทวีรัตน์ พรหมรัตน์

Creative Art Research on a Subject Matter of the New Image

Thaveerat Promrat

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร จังหวัดพิษณุโลก

Faculty of Architecture Art and Design, Naresuan University, Phitsanulok

* Corresponding author. E-mail address: ptaveerat@hotmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษารูปแบบเทคนิคการสร้างสรรคศิลปะและขั้นตอนการสร้างสรรคผลงานศิลปะเพื่อให้ได้ผลงานจิตรกรรม ภายใต้นิยามคำว่า “รูปลักษณ์ใหม่” ที่ผู้วิจัยเป็นผู้กำหนดรูปแบบขึ้นมาให้สอดคล้องกับแนวคิดทฤษฎีด้านมนุษยวิทยา ทฤษฎีทางด้านจิตวิทยา ทฤษฎีจิตวิเคราะห์และแนวคิดด้านวาทกรรม สู่การสร้างสรรคจิตรกรรมร่วมสมัย โดยกำหนดวัตถุประสงค์ไว้ดังนี้ 1) เพื่อศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดด้านรูปลักษณ์ความเป็นตัวตนในสังคมสมัยใหม่ 2) ได้แนวทางการสร้างรูปแบบผลงานจิตรกรรมที่เป็นรูปธรรม จากการศึกษาพบว่ารูปแบบผลงานจิตรกรรมได้กำหนดเนื้อหาจากทฤษฎีด้านจิตวิเคราะห์ มาสู่การพัฒนาารูปแบบผลงานจิตรกรรมที่มีเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับใบหน้าของมนุษย์ในสังคมปัจจุบัน ที่เปลี่ยนแปลงไปตามพฤติกรรมและการเสกสรรคปั้นแต่งให้เกิดรูปลักษณ์เป็นที่ยอมรับจากสังคม เช่นการแต่งกายตามสมัยนิยม การทำศัลยกรรมตกแต่งใบหน้าตนเองให้ดูดีขึ้น เพื่อใช้ประโยชน์จากรูปลักษณ์ดังกล่าวตามบทบาทหน้าที่ โดยผ่านกระบวนการทำแบบร่างจากการตัดรูปทรงจากหนังสือแฟชั่นต่างๆ มาประกอบสร้างรูปทรงขึ้นมาใหม่ ต่อจากนั้นนำแบบร่างดังกล่าวไปแปลค่าผ่านไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์ทางด้านจิตรกรรม นับเป็นขั้นตอนสุดท้ายของการดำเนินการวิจัยสร้างสรรค์ เพื่อให้ได้ผลงานศิลปะที่มีเนื้อหาแบบสอดคล้องกับแนวคิด

คำสำคัญ: รูปลักษณ์ใหม่

ABSTRACT

This research aims to study the form of artistic creation techniques and the process of creating artwork to produce paintings under the definition of “new appearance” which the researcher has determined to be consistent with the concepts of anthropological theory, psychological The objectives are as follows: 1) To study and understand the concept of appearance and identity in modern society. 2) To obtain guidelines for creating tangible forms of painting. The study found that the style of the painting was determined by the content from the theory of psychoanalysis to the development of the style of the painting with the content of the story about the human face in the present society that has changed according to the behavior of creating and shaping the appearance to be accepted by society, such as dressing according to the trend, having cosmetic surgery to make one's face look better in order to use the appearance according to the role and duty through the process of making a draft by cutting the shape from various fashion books to assemble and create a new shape. Then, the draft was translated into the creative process of painting. This is the final step of the creative research process to produce an artwork with the content and form consistent with the concept.

บทนำ

ธรรมชาติของสรรพสิ่งแท้จริงแล้วหนีไม่พ้นความเป็นอนิจจัง ทุกขัง อนัตตา ตามหลักพุทธปรัชญา ขณะเดียวกันสิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบันกลับพบว่ามีการเปลี่ยนแปลงอย่างมากมายทั้งทางกายภาพและชีวภาพ นักวิชาการมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการกำเนิดของสิ่งมีชีวิตบนโลกใบนี้มาอย่างยาวนาน และพบว่าสิ่งมีชีวิตมีวิวัฒนาการมาอย่างต่อเนื่อง และมีความหลากหลายของสปีชีส์ ซึ่งสะท้อนให้เห็นชัดเจนว่าสัตว์ไม่มีกระดูกสันหลังเปลี่ยนแปลงวิวัฒนาการมาเป็นสัตว์มีกระดูกสันหลัง จนกระทั่งเกิดเป็นพวกสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม รวมทั้งมนุษย์ด้วย ซึ่งนับว่าเป็นจุดสูงสุดของสัตว์โลก

แนวคิดเกี่ยวกับวิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิตเริ่มมีมาตั้งแต่ยุคกลางโดยนักปราชญ์ชาวกรีก อาทิ เพลโต (Plato) และอริสโตเติล (Aristotle) ผู้มีความเชื่อว่าสรรพสิ่งทั้งมวล ล้วนเกิดขึ้นจากการเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติโดยพลังมืด ความเชื่อเช่นนี้ได้รับการบอกเล่าสืบทอดกันมาในยุโรป จนกระทั่งคริสต์ศตวรรษที่ 19 เมื่อนักธรรมชาติวิทยาชาวฝรั่งเศส ชื่อลามาร์ก (Lamarck) ได้แสดงความคิดเห็นอย่างโจ่งแจ้งว่า สิ่งมีชีวิตทุกรูปแบบที่ปรากฏบนโลกล้วนเป็นผลพวงของการเปลี่ยนแปลง วิวัฒนาการมาจากบรรพบุรุษ โดยการปรับตัวให้เหมาะสมกับสิ่งแวดล้อม

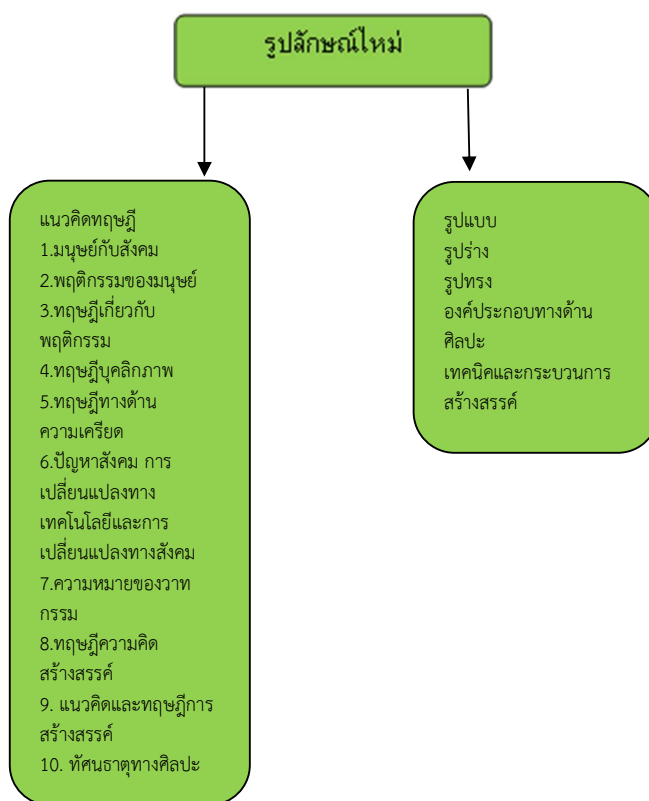
ต่อมาแนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีวิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิตได้เปลี่ยนโฉมหน้าไปมากที่สุดในกลางคริสต์ศตวรรษที่ 19 เมื่อ ชาร์ล ดาร์วิน (Charles Darwin) นักธรรมชาติวิทยาชาวอังกฤษ ได้เสนอข้อมูลหลักฐานอย่างละเอียดพร้อมด้วยคำอธิบายยืนยันการเปลี่ยนแปลงวิวัฒนาการของสิ่งมีชีวิตตามทฤษฎีการคัดเลือกโดยธรรมชาติ จากแนวคิดทฤษฎีการคัดเลือกโดยธรรมชาติ ได้อธิบายขยายความถึงคุณสมบัติพิเศษของความเป็นลูกผสม กล่าวคือการเป็นหมันนั้นผันแปรในสิ่งมีชีวิตแต่ละตัวของสปีชีส์เดียวกัน โดยเป็นสิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิด และอ่อนไหวอย่างยิ่งต่อสภาวะพึ่งประสงคและไม่พึงประสงค์ การผสมข้ามแบบไขว้ระหว่างสองสปีชีส์ที่เหมือนกันมักได้ผลลัพธ์ที่แตกต่างกัน ซึ่งบางครั้งแตกต่างกันอย่างมาก (ชาร์ล ดาร์วิน, นำชัย ชีววรรณ และคณะ แปล)

จากแนวคิดดังกล่าวผู้วิจัยจึงเกิดคำถามในเชิงเปรียบเทียบ ถึงสภาวะความเปลี่ยนแปลงของมนุษย์ในปัจจุบัน โดยเฉพาะกลุ่มที่มีความต้องการปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ของตนเองให้ดูแปลกตา เพื่อสร้างแรงดึงดูดและเป็นจุดสนใจ รวมทั้งการปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ สอดคล้องกับทัศนคติของฟูโกต์ กล่าวคือ มิติด้านปัจเจกชน ที่พูด รู้ คิด ไม่ได้มีความสำคัญเท่าใด ที่สำคัญคือความรู้ ซึ่งเป็นการปฏิบัติทางสังคม และเกิดการปฏิบัติทางสังคม ซึ่งส่งผลในการครอบงำ ควบคุม หลอกล่อม ร่างกาย จิตใจ ความคิด พฤติกรรมของคน นี่คือการประชันในการศึกษาและแปรความหมายมาสู่การวิจัยสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนารูปแบบของผลงานจิตรกรรมสองมิติ เพื่อสะท้อนมุมมอง แง่คิดผ่านประเด็นคำถามงานวิจัย รูปทรงที่ถูกดัดแปลงให้แปรเปลี่ยนไป แล้วสร้างขึ้นใหม่โดยองค์ความรู้ทางศิลปะ โดยผ่านกระบวนการวิธีทางด้านจิตรกรรม เพื่อค้นหาคำตอบ ว่าผลงานที่สร้างสรรค์ภายใต้แนวคิดลัทธิแบบดังกล่าว สามารถส่งผลต่อการรับรู้ในเชิงจิตวิทยาด้านความรู้สึกอย่างไรได้บ้าง

วัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์

1. เพื่อศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดด้านรูปลักษณ์ความเป็นตัวตนในสังคมสมัยใหม่
2. ได้แนวทางการสร้างรูปแบบผลงานจิตรกรรมที่เป็นรูปธรรม

กรอบแนวคิด



ภาพ 1 กรอบแนวคิด
ที่มา : ทวีศรี พรหมรัตน์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เกิดองค์ความรู้ในการนำทฤษฎีจากศาสตร์อื่นๆมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ศิลปะ
2. ได้องค์ความรู้ในการสร้างรูปแบบและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมที่มีเนื้อหาร่วมสมัย
3. นำองค์ความรู้ที่ได้จากการสร้างสรรค์ศิลปะ ไปบูรณาการการเรียนการสอนสำหรับนิสิตระดับปริญญาตรี ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร

ขอบเขตการวิจัย

ในการสร้างสรรค์ศิลปะ ภายใต้เรื่อง“รูปลักษณ์ใหม่”ได้กำหนดขอบเขตการสร้างสรรคออกเป็น 2 ช่วงดังนี้

ช่วงที่ 1 ศึกษาข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูลและสร้างเนื้อหาเรื่องราว

1.1 ศึกษาแนวคิดทฤษฎีด้านมนุษยวิทยา ทฤษฎีด้านจิตวิทยา ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ การวิเคราะห์ทางด้านพฤติกรรมศาสตร์และแนวคิดด้านวาทกรรม รวมทั้งศึกษาข้อมูลรูปภาพทางอินเทอร์เน็ต สื่อสิ่งพิมพ์และภาพถ่ายจากนิตยสารแฟชั่นส์

1.2 วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล ผ่านแนวคิดทฤษฎีด้านมนุษย ทฤษฎีด้านจิตวิทยา ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ การวิเคราะห์ทางด้านพฤติกรรมศาสตร์ และแนวคิดด้านวาทกรรม รวมทั้งวิเคราะห์ข้อมูลรูปภาพที่เกี่ยวข้องจากนิตยสารแฟชั่นส์ มาปรับใช้กับเทคนิคการคอลลาจเพื่อสร้างแบบร่าง

1.3 เนื้อหาเรื่องราวมีจุดมุ่งหมายเพื่อสะท้อน สภาพการณ์เปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ของตัวตนให้เกิดรูปลักษณ์ใหม่ตามกระแสสังคมในปัจจุบัน เช่น การทำศัลยกรรมใบหน้า การปรับแต่งรูปภาพใบหน้าตนเอง การแต่งกายตามแบบอย่างแฟชั่นส์สมัยใหม่ เพื่อให้เกิดรูปลักษณ์ใหม่ในการนำไปใช้ประโยชน์ทั้งทางตรงและทางอ้อมตามบทบาทหน้าที่ของแต่ละคน

ช่วงที่ 2 การพัฒนารูปแบบ องค์ประกอบ และเทคนิคการสร้างสรรคศิลปะ

2.1 ผู้วิจัยกำหนดการสร้างสรรคผ่านกลวิธีการสร้างสรรคทางด้านจิตรกรรม เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกผ่านรูปร่าง รูปทรง ที่เกิดจากการตัดแต่งคอลลาจให้ได้รูปทรงใหม่ โดยมีข้อมูลภาพมาจากหนังสือแฟชั่นสมัยใหม่ในปัจจุบัน ต่อจากนั้นได้กำหนดหลักการจัดองค์ประกอบของภาพผ่านรูปทรงมนุษย์ทั้งผู้หญิงและผู้ชายเพื่อสร้างสรรคมุมมองให้เกิดความแปลกใหม่ของรูปทรง

2.2 การพัฒนาผลงานสร้างสรรคเรื่อง “รูปลักษณ์ใหม่” เพื่อแสดงถึงคุณค่าการสร้างสรรคที่เกิดจากการตีความโดยการประยุกต์ทฤษฎีด้านมนุษย์ ทฤษฎีด้านจิตวิทยา ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ การวิเคราะห์ทางด้านพฤติกรรมศาสตร์ และแนวคิดด้านวาทกรรม ที่ผู้วิจัยสนใจมาพัฒนาให้เกิดแนวคิดมุมมองการสร้างสรรคผลงานศิลปะ เพื่อพัฒนาองค์ความรู้การสร้างสรรคงานศิลปะให้เกิดเป็นรูปทรงใหม่

2.3 การสร้างสรรคงานศิลปะในครั้งนี้ ได้ใช้ กระบวนการทำแบบร่างด้วยเทคนิคการคอลลาจ หลังจากนั้นนำไปขยายแบบลงบนผ้าใบแคนวาส และใช้วิธีการทางด้านจิตรกรรมในการสร้างสรรค

วิธีดำเนินการวิจัย

1. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีด้านจิตวิทยา ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ การวิเคราะห์ทางด้านพฤติกรรมศาสตร์ และแนวคิดด้านวาทกรรม รวมทั้งศึกษาข้อมูลรูปภาพจากนิตยสารแฟชั่นมาใช้เป็นข้อมูลในการสร้างสรรค
2. วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูล ด้านจิตวิทยา ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ การวิเคราะห์ทางด้านพฤติกรรมศาสตร์ และแนวคิดด้านวาทกรรม รวมทั้งนำข้อมูลรูปภาพมนุษย์จากหนังสือแฟชั่น ที่มีรูปลักษณ์ใหม่ๆมาวิเคราะห์หาคุณลักษณะของรูปทรงเพื่อสื่ออารมณ์ความรู้สึกที่แปลกใหม่ตามทัศนะของผู้วิจัยเพื่อพัฒนาเนื้อหา รูปร่าง รูปทรง ในการสร้างสรรคผลงานศิลปะแต่ละชิ้น
3. จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการทำงานศิลปะในส่วนของกระบวนการทางด้านจิตรกรรม เช่นผ้าใบ สีอะคริลิก พู่กัน ชิ้นส่วนของรูปทรงที่ได้จากนิตยสารแฟชั่นต่างๆ โดยคัดเลือกรูปทรงที่มีความแปลกใหม่เพื่อนำมาใช้ประกอบการสร้างสรรค
4. ขั้นตอนการทำแบบร่าง ใช้เทคนิคการคอลลาจ โดยตัดรูปทรงต่างๆจากนิตยสารแฟชั่นที่เป็นปัจจุบัน นำมาจัดวางให้ได้รูปทรงใหม่ โดยยึดกับเค้าโครงของมนุษย์เพื่อวางชิ้นส่วนต่างๆลงไป ให้เกิดรูปทรงใหม่ๆ
5. ใช้เทคนิคกระบวนการสร้างสรรคทางด้านจิตรกรรม

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

งานวิจัยสร้างสรรคครั้งนี้ไม่ใช้กลุ่มประชากรตัวอย่าง

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดรูปแบบเครื่องมือการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาแนวคิดทฤษฎีด้านมนุษย์วิทยา ทฤษฎีด้านจิตวิทยา ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ การวิเคราะห์ทางด้านพฤติกรรมศาสตร์ และแนวคิดด้านวาทกรรม รวมทั้งศึกษาข้อมูลรูปภาพจากนิตยสารแฟชั่นที่วางขายในร้านหนังสือ โดยเน้นเล่มที่มีเนื้อหารูปแบบที่เป็นปัจจุบัน
2. วิเคราะห์ และสังเคราะห์ข้อมูล ผ่านแนวคิดทฤษฎีด้านมนุษย์ ทฤษฎีด้านจิตวิทยา ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ การวิเคราะห์ทางด้านพฤติกรรมศาสตร์ และแนวคิดด้านวาทกรรม รวมทั้งวิเคราะห์ข้อมูลรูปภาพจากนิตยสารแฟชั่น
3. ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรคผลงานจิตรกรรม

วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรคศิลปะ

ผลวิจัยการสร้างสรรคศิลปะเรื่อง “รูปลักษณ์ใหม่” เกิดจากความสนใจ ในการปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ของคนในสังคมปัจจุบันที่มีแต่งกายที่มีลักษณะตามกระแสนิยมในโลกแฟชั่น การทำศัลยกรรมใบหน้า หรือปรับรูปลักษณ์ของตนเองให้มีความโดดเด่นแปลกใหม่เพื่อให้กลายเป็นจุดสนใจของผู้คนในสังคม และใช้ประโยชน์จากสถานการณ์นั้น เพื่อให้ตัวเองได้รับผลประโยชน์ทั้งทางตรงและทางอ้อมในการดำเนินชีวิต จากประเด็นดังกล่าวมา ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรคผลงานศิลปะประเภทจิตรกรรมจำนวน 5 ผลงาน จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีทางด้านมนุษย์ ทฤษฎีด้านจิตวิทยาและแนวคิดด้านวาทกรรม พบว่าเรื่องรูปลักษณ์เป็นปัญหาหลักสำหรับทุกคน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อต้องใช้ชีวิตท่ามกลางความ

เปลี่ยนแปลงในสังคมปัจจุบัน ผู้คนต้องการสร้างรูปลักษณ์ของตัวเองให้โดดเด่นและเป็นที่สนใจ เพื่อให้ได้ผลที่เกิดขึ้นเป็นไปตามความต้องการภายใต้กระแสสังคมที่มุ่งสร้างตัวตนใหม่ หรือแม้กระทั่งเกิดจากการกำกับควบคุมด้วยชุดวาทกรรมที่มีโครงสร้างสลับซับซ้อนยากต่อการเข้าใจต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมปัจจุบัน ผลที่เกิดขึ้นจากการกำกับดังกล่าวทำให้ผู้คนต้องการให้ตัวตนเป็นที่จดจำและถูกพูดถึง

จากการศึกษาวิเคราะห์ปัญหาดังกล่าวผู้วิจัย ได้สร้างแนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะ โดยใช้รูปแบบและกลวิธีการสร้างสรรค์ทางด้านจิตรกรรมเป็นเครื่องมือ ในการศึกษาเพื่อพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ จากการศึกษาข้อมูลภาคเอกสาร นิตยสารแฟชั่น รวมทั้ง รูปแบบศิลปะที่ได้รับอิทธิพล ตลอดจนการศึกษากลวิธีการสร้างสรรค์ทางด้านจิตรกรรมโดยใช้รูปแบบเทคนิคการคอลลาจในการทำแบบร่าง และใช้วิธีการสร้างสรรค์ทางด้านจิตรกรรม หลังจากนั้นได้ทำการวิเคราะห์ผลงานในแต่ละชิ้นเพื่อให้เห็นแนวคิดและการสร้างสรรค์ที่มีความชัดเจน ตามกรอบแนวคิดของการวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งนี้

ผลงานสร้างสรรค์

1. ผลงาน “ชีวิตในฝัน” ผลงานแบบสองมิติ เทคนิค สีอะคริลิก บนผ้าใบแคนวาส เป็นการนำเสนอมุมมองผ่านรูปลักษณ์ปกเสื้อและเครื่องประดับที่โดดเด่นชุดตัวนอกสวมเสื้อสูทเชดสีโทนนางเน่เข้มเพื่อให้ดูเท่ ภายในภาพกำหนดให้โทนสีดูเคร่งขรึมเพื่อสร้างความน่าเชื่อถือ รูปทรงสร้างรูปแบบให้เกิดความแปลกใหม่ เปรียบเปรยถึงผู้ชายที่ต้องเผชิญกับความท้าทาย และการเป็นที่ยอมรับ เพื่อเสริมสร้างความแข็งแกร่งในตัวตน ภายในรูปร่างรูปทรงมีการนำลวดลายมาถ่ายทอดลงบนชิ้นส่วนต่างๆ เพื่อสร้างเส้นสายที่เป็นอิสระตัดกับโทนสีเข้มเพื่อให้ภาพผลงานดูท้าทายสะท้อนความมุ่งมั่น

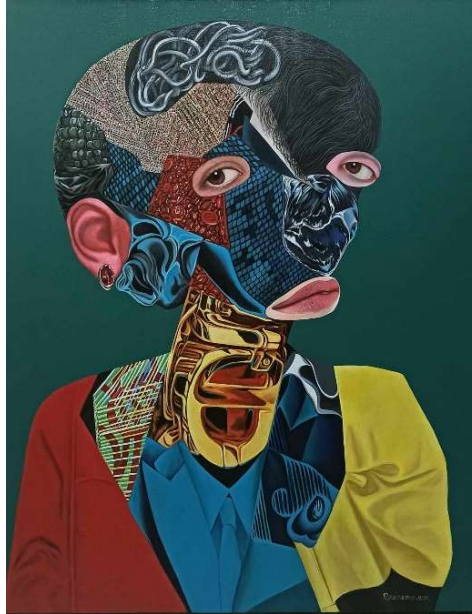


ภาพ 2 ชื่อภาพ : “ชีวิตในฝัน”: สีอะคริลิก บนผ้าใบแคนวาส ขนาด : 60 x 80 cm.

วิเคราะห์ผลงาน “ชีวิตในฝัน” ผู้วิจัยสร้างรูปทรง โดยการตัดชิ้นส่วนต่างๆจากนิตยสารแฟชั่น นำมาประกอบให้ได้ภาพบุคคลครึ่งตัว โดยการใช้ระนาบเป็นตัวรองรับรูปทรง อวัยวะต่าง เช่น ตา หู ปาก และนำไปวางในตำแหน่งที่แปรเปลี่ยนไป หลังจากนั้นนำส่วนของลวดลายจากเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับมาวางประกอบเพื่อสร้างความขัดแย้งกันภายในรูปทรง ทำให้ได้รูปทรงที่ดูเหนือจริง และสร้างความอึดอัดให้กับผู้ชม

2. ผลงาน “ชุดยูนิฟอร์มใหม่ของผู้หญิง” ทุกวันนี้ผู้หญิงพยายามค้นหาตัวตนใหม่ เช่นรูปแบบการแต่งกายสไตล์ยูนิฟอร์มที่ดูแปลกใหม่ เน้นความโดดเด่น มีความเชื่อมั่นในตัวเอง ผลงานชิ้นนี้ใช้รูปแบบจากคอลเลกชันที่ประกอบด้วยชิ้นส่วนต่างๆที่ได้จากภาพประกอบในนิตยสาร นำมาตัดแต่งประกอบสร้างให้เกิดรูปทรงใหม่ เพื่อสะท้อนความเป็นปัจเจก ตัวตนที่แปลกใหม่ ต้องการให้ลองพิจารณาสิ่งของต่างๆที่ผู้หญิงชื่นชอบหรือคลั่งไคล้เมื่อถูกนำมารวมและแปลค่าเป็นรูปทรงใหม่ ผ่านภาพลักษณ์

ความปรารถนาและการตอบสนองต่อสิ่งเร้าของผู้หญิง มันอาจมาจากประสบการณ์ร่วมที่รับรู้ได้ถึงแรงปรารถนาของพวกเขา
เป็นได้



ภาพ 3 ชื่อภาพ : “ชุดยูนิฟอร์มใหม่ของผู้หญิง” เทคนิค : สีอะคริลิกบนผ้าใบแคนวาส ขนาด : 80 x 100 cm.

วิเคราะห์ผลงาน “ชุดยูนิฟอร์มใหม่ของผู้หญิง” ผู้วิจัยสร้างรูปทรงโดยการตัดชิ้นส่วนต่างๆจากนิตยสารแฟชั่น นำมาประกอบให้ได้ภาพบุคคลครึ่งตัว รูปลักษณะของผลงานชิ้นนี้ใช้ลักษณะของลวดลายจากชิ้นส่วนของเสื้อผ้ามาประกอบรวมกันใหม่ ภายใต้ใบหน้าผู้หญิง ที่มีความมั่นใจในตัวตนภายหลังการแปรรูปเปลี่ยนรูปลักษณะใหม่ โดยใช้ค่าน้ำหนักของโทนีที่ตัดกันของวัตถุต่างๆ ที่ได้มาจากแฟชั่นสมัยใหม่

3. ผลงาน “เสนห์หน้าคันหา” แสดงภาพลักษณะด้วยรูปทรงผลงานแบบสองมิติ รูปแบบการสร้างสรรค์ ใช้กระบวนการทางจิตรกรรม โดยการคอลลาจรูปทรงให้ได้ภาพร่างใหม่ เช่น ตา จมูก ปาก เครื่องประดับ ลวดลายต่างๆ ถูกนำมาจัดวางในตำแหน่งใหม่ เพื่อนำเสนอภาพลักษณะของหญิงสาวเจ้าเสนห์หน้าคันหา ดูโดดเด่นด้วยภาพลักษณะที่ดูชวนดึงดูด สายตา การหยิบสไตร์ของแฟชั่นผสมผสานเอกลักษณ์งานออกแบบของแบรนด์ต่างๆ มาประกอบร่วมกันและสร้างรูปทรงขึ้นมาใหม่ สะท้อนถึงสิทธิของสตรีในการเลือกแต่งกายตามความพอใจของพวกเขาเอง



ภาพ 4 ชื่อ ภาพ : “เสนาหน้าคันทา” เทคนิค : สีอะคริลิก บนผ้าใบแคนวาส ขนาด : 60 x 80 cm.

วิเคราะห์ผลงาน“เสนาหน้าคันทา”ผู้วิจัยยังคงสร้างรูปทรงโดยการตัดชิ้นส่วนต่างๆจากนิตยสารแฟชั่นส์ นำมาประกอบให้ได้ภาพบุคคลครึ่งตัว และนำชิ้นส่วนของแบรนด์เสื้อผ้า เครื่องสำอางค์ และลวดลายจากเสื้อผ้าแฟชั่นสมัยใหม่ที่มีสีสันสะดุดตา มาสร้างรูปทรงให้มีลักษณะโดดเด่น โดยศึกษาการวางท่าทางจากนางแบบโฆษณาสินค้าสำหรับผู้หญิง

4. ผลงาน “ความฝันของผู้หญิง” แสดงภาพลักษณ์ด้วยรูปทรงผลงานแบบสองมิติ รูปแบบการสร้างสรรค์ใช้กระบวนการทางจิตรกรรม จากข้อมูลภาพที่นักออกแบบได้ตีพิมพ์ผลงานให้ใช้ได้จริง ถูกนำมาดัดแปลงและประกอบให้ได้รูปทรงใหม่และสร้างจังหวะของรูปร่างที่ถูกตัดทอนเพื่อให้ลูกเล่นความสนุกสนานที่ถูกซ่อนไว้ในแต่ละระนาบ รวมถึงการใช้สีสันทัน โดยเฉพาะลวดลายสีสดใส่สลับกับลวดลายที่ดูเคร่งขรึมจนกลายเป็นรูปทรงที่ชวนค้นหา แต่พยายามรักษาสมดุลระหว่างพื้นที่ว่างกับรูปทรงเอาไว้ภายในผลงาน และต้องการให้เห็นสิ่งที่ผู้หญิงใฝ่ฝันและต้องการสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้ชม



ภาพ 5 ชื่อภาพ : ความฝันของผู้หญิง เทคนิค : สีอะคริลิกบนผ้าใบแคนวาส ขนาด : 60 x 80 cm.

วิเคราะห์ผลงาน“ความฝันของผู้หญิง”การจัดวางองค์ประกอบภาพ เน้นสร้างภาพพระยะใกล้ ให้ภาพอยู่ในตำแหน่งระดับสายตา เพื่อสร้างความหมายโดยนัยยะให้ผู้หญิงผู้มีเสน่ห์ ในส่วนประกอบต่างทั้งเครื่องประดับ เสื้อผ้า และสีสันทัน ต้องการสร้างสัญลักษณ์ให้ผู้หญิงผู้มีเสน่ห์ ขวนหลงไหล

5. ผลงาน “วัยรุ่นสไตล์” แสดงภาพลักษณ์ด้วยรูปทรงผลงานแบบสองมิติ รูปแบบการสร้างสรรค์ ใช้กระบวนการทางจิตรกรรม ผลงานชิ้นนี้ต้องการผสมผสานแรงบันดาลใจที่เกิดจากการตัดแต่งรูปทรงที่ได้จากหนังสือแนวแฟชั่นส์ ที่หลากหลายสไตล์พลังของแฟชั่น การสร้างสรรค์ใหม่ที่เกิดขึ้นตลอดเวลา การสร้างรูปแบบวัยรุ่นที่สวมใส่แจ็กเก็ตทับเสื้อผ้าที่ร่วมสมัย สะท้อนอิสระเสรีภาพของพวกเขา ให้ดูมีชีวิตชีวาทันสมัย ผลงานชิ้นนี้ประกอบด้วยชิ้นส่วนของรูปทรงที่หลากหลาย ใช้การวางสลับและตัดกันของสีสันทันในบางจังหวะเพื่อสอดแทรกความกลมกลืนผ่านลวดลาย สะท้อนการประดับด้วยแอ็กเซสเซอรี่ต่างๆ เพื่อเพิ่มความหลากหลายให้กับรูปทรง นัยยะแฝงต้องการสะท้อนให้เห็นถึงความโดดเด่นไม่เหมือนใครของกลุ่มวัยรุ่นในปัจจุบัน



ภาพ 6 ชื่อภาพ : วยุ่นสไตล์ : สีอะคริลิกบนผ้าใบแคนวาส ขนาด : 60 x 80 cm

วิเคราะห์ผลงาน “วยุ่นสไตล์” การจัดวางองค์ประกอบภาพ เน้นสร้างภาพระยะใกล้ ให้ภาพอยู่ในตำแหน่งระดับสายตา สวมใส่ชุดเสื้อผ้าที่ดูทันสมัย ใบหน้ามีส่วนสะท้อนจากค่าของน้ำหนักที่เกิดจากวัตถุต่างๆ ที่แตกออกกระจาย ทั่วบริเวณใบหน้า เพื่อนำความรู้สึกเข้าสู่ความหลงใหลในโลกวัตถุนิยมของวยุ่นในปัจจุบัน

อภิปรายผล

ในการสร้างสรรค์ศิลปะครั้งนี้ หลักการทางศิลปกรรมที่นำมาใช้ คือ หลักการในการสร้างสรรค์ให้ปรากฏซึ่งงานจิตรกรรมสองมิติ ซึ่งเป็นผลมาจากปรากฏการณ์ทางรูปแบบที่เกิดจากการประสานสัมพันธ์ระหว่างทัศนธาตุทางศิลปะ และการจัดองค์ประกอบทางศิลปะ รวมถึงการใช้สัญลักษณ์การแสดงออกโดยการตอบโต้กับความรู้สึกของตนเอง ผ่านการตีความแปรค่าความหมายของคำว่า “รูปลักษณ์ใหม่” โดยอาศัยการศึกษาข้อมูลผ่านนิตยสารแนวแพชั่นส์ ศึกษาแนวคิดของนักออกแบบ และศึกษารูปภาพแนวแพชั่นส์ เพื่อนำมาดัดแปลงให้เกิดรูปทรงใหม่ ด้วยเทคนิคการคอลลาจ หลังจากนั้นเปลี่ยนผ่านมาสู่ขั้นตอนการสร้างสรรคด้วยกระบวนการทางด้านจิตรกรรม โดยผสมผสานความรู้ลึกและประสบการณ์ทางด้านการสร้างค่าน้ำหนักของสี การสร้างลวดลาย การสร้างพื้นผิว รูปร่างรูปทรง ในแต่ละขั้นตอนของการสร้างสรรค์ เพื่อมุ่งเข้าหาความเป็นสัญลักษณ์การรับรู้และการแสดงออกทางศิลปะ อีกทั้งเป็นการค้นหารูปแบบและแนวทางที่เป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ศิลปะของผู้วิจัยเอง

สรุปผลการวิจัย

วิจัยการสร้างสรรคศิลปะเรื่อง “รูปลักษณ์ใหม่” เกิดจากความสนใจ ในการปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ของคนในสังคมปัจจุบันที่เกิดจากค่านิยม ในการสร้างตัวตนให้เป็นที่จดจำและถูกติดตามจากสังคม โดยการทำศัลยกรรมใบหน้า หรือปรับรูปลักษณ์การแต่งกายของตัวเองให้มีความโดดเด่น แปลกใหม่ เพื่อให้เกิดเป็นจุดสนใจของผู้คนในสังคม และใช้ประโยชน์จากสถานการณ์นั้นเพื่อให้ตัวเองได้รับผลประโยชน์ทั้งทางตรงและทางอ้อมผ่านการประชาสัมพันธ์บนพื้นที่ส่วนตัวเพื่อให้ผู้คนติดตาม

จากประเด็นดังกล่าวผู้วิจัยได้นำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประเภทจิตรกรรม จำนวน 5 ผลงาน โดยการศึกษาแนวคิดทฤษฎีทางด้านมนุษยวิทยา ทฤษฎีด้านจิตวิทยาและแนวคิดด้านวาทกรรม โดยพบว่าการสร้างรูปลักษณ์ให้น่าสนใจเป็นปัญหาหลักสำหรับมนุษย์ทุกคน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อต้องใช้ชีวิตท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงในสังคมปัจจุบัน ผู้คนต้องการสร้างรูปลักษณ์ของตัวเองให้โดดเด่นและเป็นที่สนใจ เพื่อให้ก้าวทันตามกระแสสังคมหรือแม้กระทั่งเกิดจากการตกอยู่ภายใต้การกำกับควบคุมด้วยชุดวาทกรรมด้านความงามของเดรีอนร่าง (ที่มีโครงสร้างสลับซับซ้อนยากต่อการเข้าใจ ต่อ

การเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน) ผลที่เกิดขึ้นจากการกำกับดังกล่าวทำให้ผู้คนที่ต้องการให้ตัวตนเป็นที่จดจำและถูกอ้างอิงมอง เพื่อให้เกิดผลตามที่ต้องการ มนุษย์จึงหันมาสนใจและปรับเปลี่ยนรูปแบบสัญลักษณ์ของตัวเองให้ดูโดดเด่นมากยิ่งขึ้น ผ่านขั้นตอนและกระบวนการต่างๆที่สามารถตอบสนองความต้องการที่มีอยู่ในกระแสค่านิยมทางด้านความงามในปัจจุบัน

จากการศึกษาวิเคราะห์ปัญหาดังกล่าวเพื่อสร้างแนวคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะ โดยใช้รูปแบบและกลวิธีการสร้างสรรค์ทางด้านจิตรกรรมเป็นเครื่องมือ ในการศึกษาเพื่อพัฒนาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยการศึกษาข้อมูลจากภาคเอกสาร รวมทั้งรูปแบบศิลปะที่ผู้วิจัยได้รับอิทธิพล และการศึกษาทฤษฎีการสร้างสรรคทางด้านจิตรกรรมโดยใช้รูปแบบเทคนิคการคอลลาจในการทำแบบร่าง และใช้วิธีการสร้างสรรค์ทางด้านจิตรกรรมในการสร้างสรรค์

โดยแบ่งขอบเขตออกเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงที่1 ศึกษาข้อมูลและการสร้างเนื้อหาเรื่องราวจากแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งศึกษาข้อมูลรูปภาพจากนิตยสารแฟชั่น ข้อมูลภาพจากอินเทอร์เน็ต ภาพถ่าย นำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อพัฒนารูปแบบ สร้างเป็นภาพร่างและนำไปสู่การสร้างสรรคผลงานจิตรกรรม ช่วงที่ 2 กระบวนการสร้างสรรค์ การพัฒนาภาพร่าง การจัดวางองค์ประกอบ ของรูปทรง และเทคนิคการสร้างสรรค โดยใช้กระบวนการสร้างภาพร่างด้วยเทคนิควิธีการตัดต่อ การคอลลาจโดยนำรูปภาพจากนิตยสารแฟชั่น มาตัดให้ได้ชิ้นส่วนต่างๆเพื่อนำมาประกอบให้ได้รูปทรงใหม่ (รูปทรงใหม่จากภาพบุคคลครึ่งตัว) ช่วงที่ 3 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรม นำผลงานงานภาพร่างจากกระบวนการในช่วงที่2 มาขยายลงบนเฟรมผ้าใบแคนวาส และระบายสีสร้างรูปทรงและรายละเอียดต่างๆด้วยเทคนิคสีอะคริลิก

จากผลการสร้างสรรค์ ทำให้ผู้วิจัยค้นพบรูปทรงใหม่ภายใต้แนวคิดการแปรเปลี่ยนรูปแบบสัญลักษณ์ใหม่ของมนุษย์ในสังคมยุคข้อมูลข่าวสาร ที่มีพื้นที่การประชาสัมพันธ์เป็นของตนเองเพื่อให้ผู้คนเข้ามาสนใจติดตาม รวมทั้งเกิดขึ้นตอนวิธีการทำงานวิจัยสร้างสรรค์ศิลปะอย่างเป็นระบบ ตั้งแต่กระบวนการศึกษาประเด็นปัญหาเพื่อนำมาเป็นแนวคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ จนนำมาสู่การสร้างรูปแบบเนื้อหาภายในผลงานที่มีความหลากหลายในเชิงสัญลักษณ์ดังที่ปรากฏออกมาเป็นผลงานจิตรกรรม ภายใต้ชื่อเรื่องรูปแบบสัญลักษณ์ใหม่ เพื่อสื่อให้เห็นถึงค่านิยมของมนุษย์ในสังคมปัจจุบันที่แปรเปลี่ยนไปตามกระแสค่านิยมใหม่ๆในยุคปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

- จิระพัฒน์ พิตรปรีชา. (2545). **โลกศิลปะศตวรรษที่20**. กรุงเทพฯ: เมืองโบราณ
- จินดารัตน์ โพธิ์นอก. (2558). **วาทกรรม**. สืบค้นเมื่อ 4 กรกฎาคม 2561, จาก <http://www.dailynews.co.th/article/322296>
- จำนง อติพัฒนสิทธิ์ และคณะ. (2540). **สังคมวิทยา**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- จำลอง ดิษยวัน, พร้มเพรา ดิษยวัน (2545). **ความเครียด ความวิตกกังวลและสุขภาพ**. เชียงใหม่: แสงศิลป์
- ชุต นิมเสมอ. (2532). **การเข้าถึงศิลปะในงานจิตรกรรมไทย**. กรุงเทพฯ: อมรินทร์
- ชุต นิมเสมอ. (2539). **องค์ประกอบของศิลปะ**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2548). **การวิจัยทางศิลปะ**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- ทวีรัตน์ พรหมรัตน์. (2559). **สุนทรียศาสตร์**. พิษณุโลก: รัตนสุวรรณ3
- ทวีรัตน์ พรหมรัตน์. (2558). **การพัฒนาแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อบำบัดความเครียดผู้ติดสารเสพติด**. (วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิตวิทยาลัย). พิษณุโลก:มหาวิทยาลัยนเรศวร
- พระมหาสนอง ปังโงปการี, (2553). **มนุษย์กับสังคม**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
- พิชัย ผกาทอง. (2547). **เอกสารประกอบการสอนรายวิชา มนุษย์กับสังคม**. กรุงเทพฯ: มหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย
- มรรยา รุจิวิทย์. (2548). **การจัดการความเครียดเพื่อสร้างเสริมสุขภาพ**. กรุงเทพฯ:
- มุกดา ศรียงค์ และคณะ. (2540). **จิตวิทยาทั่วไป**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- สิริวรรณ สารนาท. (2547). **ทฤษฎีบุคลิกภาพ**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- สุพิศวง ธรรมพันทา. (2543). **มนุษย์กับสังคม**. กรุงเทพฯ: ภูมิไทย
- อิทธิพล ตั้งโฉลก. (2550). **แนวทางการสอนและสร้างสรรค์จิตรกรรมขั้นสูง**. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง

รูปแบบลายผ้าทอเอกลักษณ์มรดกทางวัฒนธรรมของชาวลาวครั่ง บ้านโคกหม้อ
กลุ่มทอผ้าแม่บ้านโคกหม้อ หมู่ 2 ตำบลโคกหม้อ อำเภอดงหลวง จังหวัดอุทัยธานี
ธวัช พะยิม^{1*} และ ยุวดี ทองอ่อน²

The Unique woven fabric patterns cultural heritage of Lao Krang people, Ban Khok Mo
Khok Mo Housewife Weaving Group, Village Khok Mo Subdistrict Thap Than District Uthai
Thani Province

Tawat Payim^{1*} Yuwadee Thong on²

สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก คณะเทคโนโลยีการเกษตรและเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์
Department of design, Faculty of Agricultural and industrial Technology, Nakhon Sawan Rajabhat University
Corresponding author. E-mail address: tawat.p@nsru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยศึกษารูปแบบลายผ้าทอเอกลักษณ์มรดกทางวัฒนธรรมของชาวลาวครั่ง บ้านโคกหม้อ กลุ่มทอผ้าแม่บ้านโคกหม้อ หมู่ 2 ตำบลโคกหม้อ อำเภอดงหลวง จังหวัดอุทัยธานี โดยวิธีการวิจัยโดยศึกษาข้อมูลรวบรวมข้อมูลจากรูปแบบเอกลักษณ์ลายผ้าทอในปัจจุบันของ กลุ่มทอผ้าแม่บ้านโคกหม้อ นำผลมาวิเคราะห์สรุปผล และอภิปรายผล ผลการวิจัยพบว่ารูปแบบลายผ้าทอเอกลักษณ์มรดกทางวัฒนธรรม ลายผ้าทอในปัจจุบันที่ยังคงมีการทอผลิตภายในกลุ่มมีลายผ้ามีแนวคิดการประดิษฐ์ลาย เป็นประเภท ลายดอกไม้ ลายดอกแก้ว ลายดอกกรัก ลายเรขาคณิต ลายโล่สร้าง ลายหมากรุก ลายขอซื้อ ลายขอกำ ลายขอคำเตือน ลายที่สัมพันธ์กับความเชื่อทางศาสนา ลายนาคเกี้ยว ลายนาคพันกัน ลายนาคคู่ ลายที่มีรูปแบบที่ได้จากสัตว์ ลายหมึกาบหอย งานทอผ้าที่มีเอกลักษณ์ผ้าไหมหรือผ้าฝ้ายลายมัดหมี่ ผ้าทอโคกหม้อ ของจังหวัดอุทัยธานี

คำสำคัญ : รูปแบบเอกลักษณ์, ลายผ้าทอ บ้านโคกหม้อ

Abstract

Research on the The Unique woven fabric patterns cultural heritage of Lao Krang people, Ban Khok Mo, Khok Mo housewives' weaving group, Village No. 2, Khok Mo Subdistrict, Thap Than District, Uthai Thani Province, by research methodology. The research methodology is to study data and collect data from the unique patterns of the current woven fabric patterns of Ban Khok Mo, Khok Mo housewives' weaving group. The research results found that the analysis results of the unique cultural heritage patterns, the current woven fabric patterns that are still woven and produced within the group have fabric patterns with the concept of creating patterns, which can be divided into types: flower pattern, glass flower pattern, love-knot pattern, geometric pattern, sarong pattern, checkerboard pattern, rafter pattern, kham pattern, kham pattern, moon pattern, patterns related to religious beliefs, naga entwined pattern, naga wrapped pattern, naga pair pattern, patterns with animal patterns, oyster shell pattern, unique woven fabrics, silk or cotton fabric, tie-dye pattern, Kok Mo woven fabric of Uthai Thani Province.

Keywords: Unique style, woven fabric pattern, Ban Khok Mo

บทนำ

ชุมชนบ้านโคกหม้อเป็นชุมชนที่มีเชื้อสายลาวครั้งซึ่งอพยพมาจากหลวงพระบาง ประเทศสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว ประมาณช่วง พ.ศ.2390 ได้นำความรู้ภูมิปัญญาการทอผ้า ผ้านุ่งมัดหมี่ตีนจก ผ้าลื้อ ผ้าชุดเครื่องนอน หมอนท้าว หมอนอิง หมอนหวาน ย่ามละว้า เครื่องประกอบการทำมาหากิน ของเก่าเช่นภาชนะทองเหลืองเครื่องถม เครื่องเงิน เครื่องรัก ทักษะดังกล่าวได้ติดตัวมาพร้อมด้วยการนำมาต่อยอดเป็นอาชีพจนถึงปัจจุบัน เมื่อตั้งถิ่นฐานเป็นชุมชนแล้วกลุ่มสตรีลาวครั้งจะปลูกฝ้ายทอผ้าเพื่อใช้ในการนุ่งห่มและสวมใส่ในช่วงเทศกาลสำคัญของชุมชนในพื้นที่ เช่นงานบุญ การทอผ้าจึงได้รับการถ่ายทอดสู่ลูกหลานสืบทอดกันมา การเรียนรู้ในลักษณะแม่สอนลูกสอนโดยการแนะนำพร้อมฝึกลงมือปฏิบัติให้เกิดการจดจำขั้นตอนวิธีการให้กับบุตรหลานเครือญาติเพื่อสืบทอดควบคู่กับการทอผ้าเพื่อนำไปใช้ในวิถีประจำวันของแต่ละครัวเรือน (อรัญ วานิชกร, 2559, หน้า 55) องค์ความรู้ทางภูมิปัญญาที่อยู่ในตัวบุคคลหรือความรู้แบบฝังลึก (Tacit Knowledge) การศึกษาภูมิปัญญาต้องมีการลงพื้นที่ศึกษาชุมชน จะเรียนรู้ถึงแนวคิด วัสดุ วิธีชีวิต ซึ่งจะพบว่า การทอผ้าส่วนมากจะเป็นกลุ่มสตรีผู้สูงอายุเป็นผู้ทอผ้าและเป็นผู้มีทักษะองค์ความรู้ต่อยอดรูปแบบลายผ้า พัฒนาสี การตัดเย็บ จัดรวมกลุ่มกันเพื่อเป็นอาชีพเสริมหรือบางครัวเรือนทำเป็นอาชีพหลัก กลุ่มผู้ทอผ้าในชุมชนจะมีอาชีพเกษตรกรรมเป็นอาชีพหลัก หลังจากว่างจากการเกษตรก็จะมาทอผ้าเพื่อนำไปใช้ในครัวเรือนตลอดจนการสร้างรายได้เสริม บางครอบครัวกลับจากต่างจังหวัดเพื่อประกอบอาชีพทอผ้าเป็นอาชีพหลัก เพื่อการได้อยู่ด้วยกันพร้อมหน้าในครอบครัว ซึ่งการทอผ้ามีคุณค่าทั้งผลงานที่สำเร็จแล้วยังมีคุณค่าในด้านความสัมพันธ์ในครัวเรือนชุมชนตลอดจนความเป็นเอกลักษณ์โดดเด่นที่สามารถดึงดูดสร้างความน่าสนใจกับบุคคลภายนอกทั้งในและต่างประเทศให้เข้ามายังพื้นที่นำไปสู่การสร้างรายได้โดยรวมของชุมชนนั้น หน่วยงานทั้งภาครัฐ เอกชน ที่เกี่ยวข้อง ก็ให้การส่งเสริมสนับสนุนจนเกิดเป็นศูนย์การเรียนรู้ในเรื่องการทอผ้าเพื่อสืบทอดขยายผลต่อไปอย่างกว้างขวาง

ประวัติกลุ่มทอผ้าแม่บ้านโคกหม้อ กลุ่มได้ก่อตั้งเมื่อวันที่ 2 กุมภาพันธ์ 2523 โดยรวมผู้ที่มีความสามารถในการทอผ้าในหมู่บ้านเป็นสมาชิกของกลุ่มโดยใช้บริเวณใต้ถุนบ้านเป็นพื้นที่ในการทอผ้าให้กับสมาชิก โดยการรวมกลุ่มกันจากจุดเริ่มต้นมีสมาชิกจำนวน 16 คน มีเงินทุนจากค่าสมัคร 160 บาท เป็นทุนดำเนินการ การทอผ้าของกลุ่มเป็นการทอด้วยมือ โดยใช้กี่มือ และกี่กระตุก ตั้งแต่เริ่มต้นถึงปัจจุบัน ต่อมาได้ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานของรัฐ หน่วยงานของจังหวัด สนับสนุนสร้างโรงเรือนโดยตั้งสถานที่ในส่วนหนึ่งของโรงเรียนชุมชนบ้านโคกหม้อมาจนถึงปัจจุบัน กรณีการทอผ้าของกลุ่มทอผ้าบ้านโคกหม้อจะสร้างความโดดเด่นในเรื่องลวดลายเทคนิควิธีการที่คงความดั้งเดิมของภูมิปัญญาแบบโบราณ แต่จะมีการปรับเปลี่ยนพัฒนาการใช้เส้นใย

วิธีการย้อมสีเส้นใยด้วยการประดิษฐ์การใช้เคมี การใช้สีย้อมแบบธรรมชาติ การใช้เส้นใยไหมแท้ใยสังเคราะห์ การเลือกจับคู่สีลายผ้าเพื่อความหลากหลายน่าสนใจขึ้น เข้ามาประยุกต์รวมกับการทอผ้าแบบวิธีการเดิม เนื่องจากการปรับตัวเพื่อตอบโจทย์กลุ่มตลาดที่หลากหลายขึ้นการขยายกลุ่มตลาดเพิ่มขึ้น แต่ยังคงรักษาความเป็นเอกลักษณ์เดิมของการทอผ้าแบบลาวครั้งที่มีความประณีตวิจิตรบรรจงสืบทอดภูมิปัญญาของการทอผ้าของกลุ่มชาติพันธุ์ให้เป็นอาชีพและการรักษาภูมิปัญญาให้มั่นคงสืบไป

ดังนั้น รูปแบบเอกลักษณ์มรดกทางวัฒนธรรมของชาวลาวครั้ง ที่นำมาใช้ถักทอในลายผ้ามีความเป็นเฉพาะตัวของกลุ่มท้องถิ่นโดยสืบทอดกันมาและยังคงพัฒนารูปแบบเพิ่มเติมควบคู่กับการอนุรักษ์เพื่อการศึกษาพัฒนาต่อยอดการศึกษาในรูปแบบมีวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษารูปแบบลายผ้าทอเอกลักษณ์มรดกทางวัฒนธรรมของชาวลาวครั้ง บ้านโคกหม้อ กลุ่มทอผ้าแม่บ้านโคกหม้อ หมู่ 2 ตำบลโคกหม้อ อำเภอท่าวุ้ง จังหวัดอุทัยธานี

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

กรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัยรูปแบบลายผ้าทอเอกลักษณ์มรดกทางวัฒนธรรมของชาวลาวครั้ง บ้านโคกหม้อกลุ่มทอผ้าแม่บ้านโคกหม้อ หมู่ 2 ตำบลโคกหม้อ อำเภอท่าวุ้ง จังหวัดอุทัยธานี โดยกรอบแนวคิดของ (ชาย โพธิ์สิตา, 2552, หน้า 164) ดังนี้ วิธีศึกษาเฉพาะกรณี (Case Study Approach) การเลือกกรณีตัวอย่างชุมชน โดยมีจุดมุ่งหมายในการศึกษาเป็นเกณฑ์ คือ เลือกศึกษาเพราะเห็นว่ากรณีนั้นเป็นตัวอย่างหรือเป็นตัวแทนกรณีอื่น ๆ

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตด้านการศึกษารูปแบบลายผ้าทอเอกลักษณ์มรดกทางวัฒนธรรมของชาวลาวครั่ง บ้านโคกหม้อกลุ่มทอผ้าแม่บ้านโคกหม้อ หมู่ 2 ตำบลโคกหม้อ อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดอุดรธานี

ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาวิจัยโดยคัดเลือกแบบเจาะจงสมาชิกของกลุ่มที่ยังคงทอผ้าโดยมีสมาชิกทั้งหมด จำนวน 20 คน
กลุ่มตัวอย่างโดยคัดเลือกแบบเจาะจงสมาชิกของกลุ่มที่ยังคงทอผ้าโดยมีสมาชิกทั้งหมด จำนวน 20 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้แบบสำรวจรูปแบบลายผ้าทอเอกลักษณ์มรดกทางวัฒนธรรมของชาวลาวครั่ง บ้านโคกหม้อกลุ่มทอผ้าแม่บ้านโคกหม้อ หมู่ 2 ตำบลโคกหม้อ อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดอุดรธานี

วิธีการดำเนินการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัยโดยศึกษาข้อมูลรวบรวมข้อมูลจากรูปแบบลายผ้าทอเอกลักษณ์มรดกทางวัฒนธรรมของชาวลาวครั่ง บ้านโคกหม้อ กลุ่มทอผ้าแม่บ้านโคกหม้อ หมู่ 2 ตำบลโคกหม้อ อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดอุดรธานี เพื่อศึกษาลายผ้าทอที่แสดงถึงเอกลักษณ์ นารูปแบบที่ได้มา สรุป วิเคราะห์ลายผ้าทอที่ยังคงผลิตในปัจจุบัน ของกลุ่มทอผ้าแม่บ้านโคกหม้อ แสดงถึงแนวคิดในการทอสร้างลายของกลุ่ม เพื่อนำผลที่ได้มาวิเคราะห์สรุปผล และอภิปรายผล

สรุปผลการวิจัย

สรุปผลการวิจัยรูปแบบลายผ้าทอเอกลักษณ์มรดกทางวัฒนธรรมของชาวลาวครั่ง บ้านโคกหม้อกลุ่มทอผ้าแม่บ้านโคกหม้อ หมู่ 2 ตำบลโคกหม้อ อำเภอกันทรวิชัย จังหวัดอุดรธานี ตามวัตถุประสงค์ ปัจจุบันเป็นแหล่งเรียนรู้โรงเรียนชุมชนบ้านโคกหม้อเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้ การทอผ้าของกลุ่มทอผ้าบ้านโคกหม้อ จะสร้างความโดดเด่นในเรื่องลวดลายเทคนิควิธีการที่คงความดั้งเดิมของภูมิปัญญาแบบโบราณ แต่จะมีการปรับเปลี่ยนพัฒนาการใช้เส้นใยเพื่อให้เกิดความร่วมมือ

วิธีการย้อมสีเส้นใยด้วยการประดิษฐ์การใช้เคมี การใช้สีย้อมแบบธรรมชาติ การใช้เส้นใยไหมแท้ ใยสังเคราะห์ การเลือกจับคู่สีลายผ้าเพื่อความหลากหลายน่าสนใจ เข้ามาประยุกต์รวมกับการทอผ้าแบบวิธีการเดิม เนื่องจากการปรับตัวเพื่อตอบโจทย์กลุ่มตลาดที่หลากหลายขึ้น เป็นวิธีการขยายกลุ่มตลาดเพิ่มขึ้น แต่ยังคงรักษาความเป็นเอกลักษณ์เดิมของการทอผ้าแบบลาวครั่งที่มีความประณีตจิตรบรรจงสีทอภูมิปัญญาของการทอผ้าของกลุ่มชาติพันธุ์ให้เป็นอาชีพและการรักษาภูมิปัญญาให้มั่นคงสืบไป

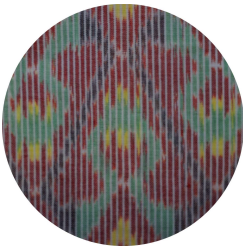
ขั้นตอนการทอผ้ามัดหมี่กรวดลายตลอดใหญ่ไว้เป็นจำนวนมากให้เพียงพอต่อการขึ้นเครื่อง ทำการเดินด้ายใส่เฟืองตามจำนวนที่ต้องการ ทำการทอโดยการแทงหรือพันหวีเข้าพืมแล้วเก็บตะกอสัน เมื่อเก็บตะกอสเสร็จแล้วทดลองทอเบื้องต้นเพื่อทดสอบความตึงความหย่อนของผืนผ้า เตรียมด้ายไหมประดิษฐ์สีตามจำนวนที่ต้องการที่จะทอผ้าเป็นผืน มัดหมี่เป็นปอย ด้วยปอพลาสติกให้แน่นเพื่อไม่ให้สีย้อมเข้าไปในส่วนปอยผ้าในขณะที่ช่วงทำการย้อมสี ใช้ภาชนะกะละมังเคลือบตม้น้ำเปล่า เมื่อน้ำอุ่นจึงใส่สีตามต้องการย้อมลงไปหลังจากนั้นทำการ ต้มจนน้ำเดือด เมื่อน้ำเดือดได้ที่แล้วจึงนำด้ายที่เตรียมไว้จุ่มในน้ำสีโดยสังเกตเม็ดสีเข้ากับเนื้อด้ายทั่วพื้นที่แล้วจึงนำออกแล้วนำมาล้างด้วยน้ำเย็นอุณหภูมิปกติหลาย ครั้ง ล้างน้ำเย็นจนน้ำสีเจือจางแล้วนำไปตากแดดให้แห้ง แกะปอยผ้าที่ได้มัดกันออกดูจะเป็นสีขาว แล้วจึงทำการแต้มสีบริเวณปอย แล้วนำไปตากแดดให้แห้งหลังจากนั้นแกะปอยที่มัดไว้ ออก เมื่อตากแดดจนแห้งสนิทแล้วก็ทำการกรอเป็นตลอดด้าย เพื่อเตรียมไว้ทอเป็นผืนผ้าต่อไป เมื่อกรอตลอดเล็กได้ตามที่ต้องการแล้วช่างทอจะทำการทอเป็นผืนผ้าตามจำนวนที่ต้องการจะได้ผ้ามัดหมี่สายฝนที่สวยงาม

การวิเคราะห์ลายผ้าทอ บ้านโคกหม้อ โดยการศึกษาวิจัยในช่วงปัจจุบันที่ยังคงมีการทอผลิตภายในกลุ่มมีลายผ้า ดังนี้ ไส้รังลายหมากรุก มีแนวคิดรูปแบบจากรูปทรงเรขาคณิต ซึ่งเป็นลายที่พบเห็นในชีวิตประจำวันประดิษฐ์คิดค้นโดยกลุ่มสมาชิกภายในกลุ่มลายที่มีรูปทรงเรขาคณิต ประกอบด้วย ลายขอกำ ลายขอช่อ และลายขอคำเดือน ลายดอกแก้ว เกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นของสมาชิก โดยมีแนวคิดเกี่ยวกับดอกไม้ ได้แก่ ขอดอกแก้ว ลายขอดอกกรัก มีลักษณะเป็นทรงก้านช่อดอก กลีบดอก จัดเรียงบนผืนผ้า ให้เกิดความประณีตสวยงาม ลายที่มีความเชื่อมโยงกับความเชื่อทางศาสนาได้แก่ ลายนาคเกี้ยว ลายนาคพันกัน ลายนาคคู่ เกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นของสมาชิกมีลักษณะการจัดวางองค์ประกอบลายเส้นพันกันของพญานาคคู่ ลายเส้นที่มีความซ้ำกันของการจัดองค์ประกอบ ลายที่มีความเชื่อมโยงกับความสัวได้แก่ลายหมี่กาบหอย เกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นของสมาชิก มีลักษณะลายโค้งประกบกันคล้ายกาบหอย การประดิษฐ์ออกแบบลายผ้าทุกผลงานเกิดจากประสบการณ์ความชำนาญในการทอผ้าที่สืบทอดกันมาหลายชั่วอายุคน เกิดคุณค่าเป็นมรดกทางวัฒนธรรมสำคัญของชุมชน ประเทศชาติ

ตาราง 1 วิเคราะห์ลายผ้าทอปัจจุบัน กลุ่มทอผ้าแม่บ้านโคกหม้อ

ลายผ้าฝ้ายทอบ้านโคกหม้อ	แนวคิดในการสร้างลายผ้า
	โล่รังลายหมากรุก ประดิษฐ์คิดค้นโดยกลุ่มสมาชิกมีลักษณะเป็นตารางกระดานหมากรุก 
	ลายขอกำ เกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นของสมาชิกมีตั้งชื่อลายขอกำ 
	ลายขอซื่อ ประดิษฐ์คิดค้นโดยสมาชิกในกลุ่มความหมายบ้านเมืองมีซื่อมีแปลจะเกิดความสงบสุข 
	ลายขอคำเดือน เกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นของสมาชิกมีตั้งชื่อลายขอคำเดือน 
	ลายดอกแก้ว เกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นของสมาชิกมีแนวคิดมาจากช่อดอกแก้ว 

ตาราง 1 วิเคราะห์ลายผ้าทอปัจจุบัน กลุ่มทอผ้าแม่บ้านโคกหม้อ (ต่อ)

ลายผ้าผ้าทอบ้านโคก	แนวคิดในการสร้างลายผ้า
	ลายขอดอกรัก เกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นของสมาชิกมีแนวคิดมาจากดอกกรัก 
	ลายนาคเกี้ยว เกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นของสมาชิกมีลักษณะลายพญานาคเกี้ยว 
	ลายหมี่กาบหอย เกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นของสมาชิกมีลักษณะลายโค้งประกบกันคล้ายกาบหอย 
	ลายนาคพันกัน เกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นของสมาชิกมีลักษณะลายเส้นเลื้อยพันกันของพญานาค 
	ลายนาคคู่ เกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นของสมาชิกมีลักษณะลายเส้นพันกันของพญานาคคู่ 

การวิเคราะห์ลายผ้าทอ บ้านโคกหม้อ โดยการศึกษาวิจัยในช่วงปัจจุบันที่ยังคงมีการทอผลิตภายในกลุ่มมีลายผ้า ดังนี้ โสร่งลายหมากรุก มีแนวคิดมาจากประดิษฐ์คิดค้นโดยกลุ่มสมาชิกมีลักษณะเป็นตารางกระดานหมากรุก ลายขอกำ เกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นของสมาชิก โดยตั้งชื่อลายขอกำ ลายขอชื่อ ประดิษฐ์คิดค้นโดยสมาชิกในกลุ่ม ความหมายบ้านเมืองมีชื่อมีแปะเกิด ความสงบสุข ลายขอคำเดือน เกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นของสมาชิกในกลุ่ม มีการตั้งชื่อลายขอคำเดือน ลายดอกแก้ว เกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นของสมาชิก มีแนวคิดมาจากช่อดอกแก้ว ลายช่อดอกรัก เกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นของสมาชิกมีแนวคิดมาจากดอก รัก ลายนาคเกี้ยว เกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นของสมาชิกมีลักษณะลายพญานาคเกี้ยว ลายหมี่กาบหอย เกิดจากการประดิษฐ์คิดค้น ของสมาชิกมีลักษณะลายโค้งกระบกกันคล้ายกาบหอย ลายนาคพันกัน เกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นของสมาชิกมีลักษณะลายเส้น เลื้อยพันกันของพญานาค ลายนาคคู่ เกิดจากการประดิษฐ์คิดค้นของสมาชิกมีลักษณะลายเส้นพันกันของพญานาคคู่

อภิปรายผล

อภิปรายผลการวิเคราะห์รูปแบบลายผ้าทอเอกลักษณ์มรดกทางวัฒนธรรมของชาวลาวครั่ง บ้านโคกหม้อกลุ่มทอผ้าแม่บ้าน โคกหม้อ หมู่ 2 ตำบลโคกหม้อ อำเภอทัพทัน จังหวัดอุทัยธานี โดยการศึกษาวิจัยลายผ้าในช่วงปัจจุบันที่ยังคงมีการทอผลิตภายใน กลุ่ม ลายผ้ามีแนวคิดการประดิษฐ์ลายจัดเป็นประเภท ลายดอกไม้ ลายดอกแก้ว ลายช่อดอกรัก ลายเลขาคณิต ลายโสร่งลาย หมากรุก ลายขอชื่อ ลายขอกำ ลายขอคำเดือน ลายที่สัมพันธ์กับความเชื่อทางศาสนา ลายนาคเกี้ยว ลายนาคพันกัน ลายนาคคู่ ลายที่มีรูปแบบที่ได้จากสัตว์ ลายหมี่กาบหอย การประดิษฐ์สร้างสรรค์ลายผ้าสอดคล้องกับ (กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม ,2553,หน้า 120) ผ้าทอมีการพัฒนารูปแบบลายโดยได้รับแรงบันดาลใจจากสิ่งที่พบเห็น ในการออกแบบลายแบ่งเป็นกลุ่ม คือ กลุ่ม ลายที่ได้จากสัตว์ กลุ่มลายที่ได้จากพันธุ์พืช เช่น ดอกไม้ ต้นไม้ ต่างๆ กลุ่มลายประดิษฐ์ ลวดลายที่มาจากรูปทรงเรขาคณิต และ กลุ่มลายที่เกิดจากความเชื่อทางศาสนา การวิเคราะห์ด้วยโครงสร้างเรขาคณิต (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง,2559,หน้า 157) การจัดวางภาพด้วยรูปแบบเรขาคณิตจะช่วยจัดภาพให้เข้าใจง่ายขึ้น ลายผ้าส่วนใหญ่จะมีรูปแบบลวดลายสองมิติ สีสดใสน่าดูตา ปัจจุบันการทอผ้าได้ถูกพัฒนาเป็นสินค้าสำคัญของประเทศ พัฒนาสู่ตลาดโลกในปัจจุบันและอนาคต สอดคล้องกับ (วิมล จิโรพันธ์ และคณะ,2551,หน้า 145) งานทอผ้าที่มีเอกลักษณ์เด่นของจังหวัดอุทัยธานี ที่สืบทอดกันมาและยังมีการทอผ้ามีการจัดตั้งกลุ่ม ทอผ้าในปัจจุบันและอนาคต ได้แก่ ผ้าทอโคกหม้อ บ้านทัพหลวง ทัพคล้าย บ้านผาทั่ง บ้านเจ้าวัด บ้านทองหลาง อำเภอบ้านไร่ บ้านห้วยรอบ อำเภอหนองขาหย่าง แต่ละกลุ่มมีเอกลักษณ์ความโดดเด่นที่แตกต่างกันคือ ผ้าขาวม้าคุณภาพดี ผ้าทอบ้านห้วย รอบ ผ้าฝ้ายทอลายพื้นเมืองที่ อำเภอบ้านไร่ ผ้าไหมหรือผ้าฝ้ายลายมัดหมี่ที่กลุ่มทอผ้าบ้านโคกหม้อ อำเภอทัพทัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะผลการศึกษาวิจัยรูปแบบลายผ้าทอเอกลักษณ์มรดกทางวัฒนธรรมของชาวลาวครั่ง บ้านโคกหม้อกลุ่มทอผ้า แม่บ้านโคกหม้อ หมู่ 2 ตำบลโคกหม้อ อำเภอทัพทัน จังหวัดอุทัยธานี ควรวิจัยขยายผลทางด้านการตลาดเพื่อเสริมการจัดจำหน่าย สร้างรายได้ให้กับชุมชนต่อไป

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

ควรนำผลจากการวิจัยนำไปสู่การส่งเสริมโดยหน่วยงานภาครัฐ เอกชน หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้องเพื่อส่งเสริมให้เกิดการ พัฒนาสู่การเป็นแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญของชุมชน ควบคู่กับการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญของท้องถิ่น ตลอดจนการสร้าง งานสร้างอาชีพอย่างยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม. (2553). งานช่างพื้นถิ่น. สำนักพิมพ์พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ
กรมศิลปากร กระทรวงวัฒนธรรม
- ชาย โพธิ์สิตา. (2552). ศาสตร์และศิลป์แห่งการวิจัยเชิงคุณภาพ. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ :
อัมรินทร์พรินติงแอนด์พับลิชชิง.
- พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. (2550). วิธีวิทยาการวิจัยการออกแบบผลิตภัณฑ์. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ :
สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิมล จิโรจพันธ์ และคณะ. (2551). มรดกทางวัฒนธรรม “ภาคกลางและภาคตะวันออก”.
กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แสงดาวจำกัด.
- อรัญ วานิชกร. (2559). การออกแบบผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.

การออกแบบตุ๊กตาข้อต่อเซรามิกแรงบันดาลใจจากแมวไทย

สุภาพร อรรถโกมล และ ณัชชิมา เต็มทอง

Ceramic ball joint doll design inspired by Thai cats.

Supaporn Attakomol and Chatchima Themthong

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาการออกแบบ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Faculty of Architecture, Division of Design, Khon Kaen University, Khon Kaen
* Corresponding author. E-mail address: asupaporn@kku.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้วัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอการออกแบบตุ๊กตาข้อต่อเซรามิกที่ได้รับแรงบันดาลใจจากแมวไทยมงคลสามสายพันธุ์ ได้แก่ วิเชียรมาศ โคนจา และขาวมณี ซึ่งมีความเชื่อว่าจะเสริมโชคกลางและคุณค่าทางวัฒนธรรมไทย วิธีการศึกษาเริ่มจากการค้นคว้าคุณลักษณะของแมวไทย การพัฒนาสูตรดินและสีที่เหมาะสม รวมถึงการออกแบบข้อต่อให้แข็งแรงและเคลื่อนไหวได้ ผลการศึกษาพบว่าสารที่ให้สีประเภทออกไซด์ของโลหะเมื่อผสมในเนื้อดินจะให้สีเข้มตั้งแต่ระดับ 3% ซึ่งพบว่าเฟอร์ริกออกไซด์และคอปเปอร์ออกไซด์ให้สีที่ชัดเจนเหมาะสมกับลักษณะแมวไทยแต่เมื่อนำไปผลิตเป็นชิ้นงานสีของเนื้อดินจะไม่สม่ำเสมอจึงไม่เหมาะกับการนำมาผลิตเป็นชิ้นงานประเภทตุ๊กตา ในส่วนของสีสแตนเมื่อผสมในเนื้อดินสีจะอ่อนทำให้ต้องเพิ่มปริมาณมากกว่า 5% ขึ้นไปซึ่งหากเลือกใช้สีสแตนจะทำให้มีต้นทุนในการผลิตที่สูงขึ้น ทั้งนี้อาจมีปัจจัยเรื่องของอุณหภูมิที่ใช้ในการเผาหากเผาในอุณหภูมิสูงถึง 1,200 องศาเซลเซียสจะได้สีที่ชัดยิ่งขึ้นตำแหน่งในการวางชิ้นงานในเตา ขึ้นตอนกระบวนการผลิตที่อาจส่งผลกระทบต่อสีของเนื้อดินอันได้แก่การขัดผิว และการผสมสีสแตน ที่มีสัดส่วนไม่เหมาะสมอาจส่งผลทำให้สีของเนื้อดินไม่สม่ำเสมอได้ ในงานวิจัยนี้จึงได้เลือกวิธีในการตกแต่งด้วยสีเคลือบและการเคลือบใส ผลลัพธ์ที่ได้เป็นที่น่าสนใจ อย่างไรก็ตามขั้นตอนกระบวนการผลิตตุ๊กตาข้อต่อเซรามิกมีกระบวนการที่ซับซ้อนและมีปัจจัยที่มีผลต่อชิ้นงานที่ยังต้องเรียนรู้อีกมาก การฝึกฝนจึงเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้ได้ผลงานที่มีคุณค่า ยกระดับคุณภาพของตุ๊กตาข้อต่อเซรามิกต่อไป

คำสำคัญ: ออกแบบเซรามิก ตุ๊กตาข้อต่อ แมวไทย

ABSTRACT

This article aims to present the design of ceramic ball-jointed dolls inspired by three auspicious Thai cat breeds: Wichienmaat, Konja, and Khao Manee, believed to bring good fortune and reflect Thai cultural values. The study involved examining Thai cats' features, developing suitable clay and color formulas, and designing durable, movable joints. Findings revealed that metal oxide pigments, like ferric and copper oxide, yield vibrant colors but result in uneven textures. Therefore, the final product used underglaze and clear glaze for optimal results. Despite production complexity, this approach adds cultural and aesthetic value to the dolls.

Keywords: Design, Ball Joint Doll, Ceramic, Thai cats

บทนำ

ตุ๊กตาข้อต่อ (Ball Joint Doll - BJD) เป็นของเล่นยอดนิยมในหมู่นักสะสมที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ด้วยข้อต่อที่ทำให้ขยับแขนขาและศีรษะได้คล้ายมนุษย์ ตุ๊กตาข้อต่อได้รับการพัฒนาขึ้นในยุโรปช่วงปลายศตวรรษที่ 19 โดยตุ๊กตา “Bisque Dolls” ของฝรั่งเศสและเยอรมนี ซึ่งประกอบขึ้นจากวัสดุต่าง ๆ เช่น เนื้อไม้และซีลื้อย จนกระทั่งเข้าสู่การผลิตในเอเชียผ่านบริษัท “Vols” ของญี่ปุ่น ที่ได้เปิดตัวตุ๊กตา “Super Dollfie” ในปี ค.ศ. 1999 ทำให้เกิดความนิยมอย่างมาก โดยเฉพาะในญี่ปุ่นและเกาหลี ซึ่งผู้เล่นสามารถปรับแต่งลักษณะของตุ๊กตา ทั้งการแต่งหน้า แต่งกาย และสร้างสรรค์ลุคใหม่ ๆ อย่างไม่จำกัด ทำให้ตุ๊กตาประเภทนี้ได้รับการยอมรับว่าเป็นของสะสมที่มีมูลค่าและเอกลักษณ์ งานวิจัยนี้นำเซรามิกมาใช้เป็นวัสดุหลักในการผลิตตุ๊กตาข้อต่อ เนื่องจากเซรามิกสามารถขึ้นรูปและสร้างสรรค์สีสันและลวดลายได้หลากหลาย ในขณะที่ตุ๊กตาเซรามิกในปัจจุบันไม่เป็นที่นิยมมากนักอาจเนื่องจากในปัจจุบันมีความก้าวหน้าด้านวัสดุจำพวกพลาสติกเรซิน ที่เป็นที่ยอมรับแล้วและสามารถหาค่าได้เปลี่ยนสีได้ง่าย ผู้จัดทำจึงมีแนวคิดในการนำเซรามิกมาเป็นทางเลือกใหม่ในการสร้างตุ๊กตาข้อต่อให้กับกลุ่มนักสะสม โดยใช้แรงบันดาลใจจากแมวไทย ซึ่งเป็นสัตว์เลี้ยงใกล้ชิดกับมนุษย์และมีความเชื่อในเรื่องโชคลาง โดยเฉพาะแมวไทยบางสายพันธุ์ที่มีลักษณะพิเศษตามบันทึกในสมุดข่อยโบราณ เชื่อกันว่าแมวเหล่านี้นำโชคมาให้แก่ผู้เลี้ยง แมวไทยที่เป็นมงคลในเรื่องต่าง ๆ เช่น การเรียกทรัพย์ การค้าขาย และเสน่ห์เมตตามหานิยม นอกจากนี้เป็นของเล่นและของสะสมที่มีคุณค่าทางศิลปะแล้ว ยังมีคุณค่าทางวัฒนธรรมและความเชื่อไทยที่ฝังรากลึกในสังคม การนำเรื่องราวของแมวไทยที่เป็นมงคลมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ ช่วยให้ตุ๊กตามีเรื่องราวที่เชื่อมโยงกับความเชื่อและประเพณี อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้คนรุ่นใหม่ได้สนใจและซึมซับวัฒนธรรมผ่านงานออกแบบร่วมสมัย

วัตถุประสงค์ของโครงการ

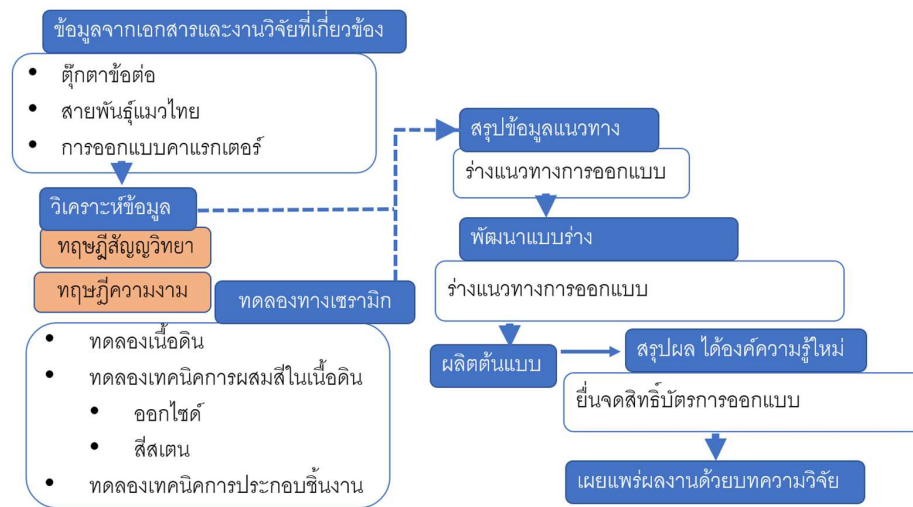
1. เพื่อศึกษาการทำตุ๊กตาข้อต่อ
2. เพื่อศึกษาสายพันธุ์แมวไทยที่ใช้ในการออกแบบคาแร็กเตอร์
3. เพื่อศึกษาเนื้อดินสีที่ใช้ในการทำตุ๊กตาข้อต่อ
4. เพื่อออกแบบตุ๊กตาข้อต่อแรงบันดาลใจจากแมวไทย

กรอบแนวคิด

การวิจัยนี้มุ่งเน้นการออกแบบตุ๊กตาข้อต่อเซรามิกที่ได้แรงบันดาลใจจากแมวไทย เพื่อให้เป็นของสะสมที่มีความหมายทางวัฒนธรรมไทยและตอบสนองความต้องการในตลาดนักสะสมตุ๊กตาข้อต่อ โดยใช้เซรามิกเป็นวัสดุหลักในการผลิต กรอบแนวคิดจึงแบ่งออกเป็น 3 ด้านหลัก ได้แก่

1. การออกแบบที่เชื่อมโยงกับวัฒนธรรม การใช้แมวไทยเป็นแรงบันดาลใจช่วยเสริมสร้างคุณค่าในวัฒนธรรม โดยนำแมวไทยที่มีความเชื่อด้านโชคลาง เช่น วิเชียรมาศ โคนจา และขาวมณี มาออกแบบตุ๊กตาข้อต่อที่มีลักษณะเฉพาะและสามารถปรับท่าทางได้
2. การนำเซรามิกมาใช้ในการออกแบบตุ๊กตาข้อต่อ เซรามิกมีคุณสมบัติที่เหมาะสมสำหรับการสร้างของสะสมเพราะมีความคงทนและมีเอกลักษณ์ด้านพื้นผิว การทดลองในงานวิจัยนี้มุ่งเน้นไปที่การพัฒนาสูตรดินหล่อสีที่ตรงกับลักษณะสีผิวของแมวไทยแต่ละสายพันธุ์
3. การทดลองทำงานของข้อต่อ การออกแบบข้อต่อที่สามารถขยับได้อย่างสมดุลและมีความแข็งแรงเป็นส่วนสำคัญในการออกแบบตุ๊กตาข้อต่อที่สามารถใช้งานได้จริง รวมถึงการทดลองรูปแบบข้อต่อที่ทำให้ตุ๊กตาสามารถขยับแขน ขา ศีรษะได้เหมือนตุ๊กตาที่ผลิตจากเรซิน

ขั้นตอนการดำเนินงาน



ผลการศึกษา

1. ผลการศึกษาการทำตุ๊กตาข้อต่อพบว่า ตุ๊กตาข้อต่อมีการผลิตมาหลายร้อยปีก่อนเริ่มจากการใช้ไม้มาแกะสลัก ในยุคที่มีการสร้างตุ๊กตา BJD เป็นครั้งแรกเกิดขึ้นในยุโรปตะวันตก ปลายปี ค.ศ.1800 ถึงต้นปีค.ศ. 1900 ชาวฝรั่งเศสและเยอรมันได้ผลิตตุ๊กตา 'Bisque dolls' โดยประกอบ ส่วนต่างๆเข้าด้วยกัน เช่น การผลิตในช่วงแรกคาดว่าทำขึ้นเพื่อให้ลูกหลานได้เล่นและได้มีการพัฒนาให้กลายเป็นของสะสมโดยในแต่ละพื้นที่จะมีการสร้างเอกลักษณ์ของตนเองลงในผลงานดังเช่น ตุ๊กตาเยอรมัน Schützmeister & Quendt (ภาพ 1) จากเยอรมนี ผลิตขึ้นในปี ค.ศ.1900 มีความสูง 24" ศรีษะเป็นดินเผาพอร์ซเลน ลำตัวทำจากวัสดุซีลื้อผสมกาว (Composition) วิกผมทำจากขนสัตว์โมแฮร์ ดวงตาเป็นแก้วเป่า อิทธิพลของ Bellmer ได้เผยแพร่ไปยังญี่ปุ่น ศิลปินตุ๊กตาชาวญี่ปุ่นได้เริ่มสร้างตุ๊กตา BJD ซึ่งสร้างคล้ายกับตุ๊กตา Bisque และมีขนาดสูงมาก และราคาที่แพงสำหรับผู้สะสมตุ๊กตาของศิลปินชื่อดัง และปัจจุบันยังคงมีตุ๊กตาศิลปะเหล่านี้อยู่ในญี่ปุ่น (ภาพ 2)



ภาพ 1 ตุ๊กตาเยอรมัน

ที่มา: เพจตุ๊กตาโบราณร้อยปี +

<https://www.facebook.com/photo/?fbid=109843544625574&set=pcb.109843881292207> สืบค้นเมื่อ 29 พย.2567



ภาพ 2 ตุ๊กตาดังญี่ปุ่น

ที่มา: <https://piyadasudshawong.blogspot.com/2014/09/nihon-ningyoo.html> สืบค้นเมื่อ 29 พย.2567

ปัจจุบันการผลิตตุ๊กตาข่อยยังเป็นที่ยอดนิยมในกลุ่มนักท่องเที่ยวในส่วนที่เป็นเซรามิกจะมีราคาสูงเนื่องจากมีกระบวนการที่ซับซ้อนและเมื่อตกอาจเกิดความเสียหายได้ แต่ในด้านของคุณค่าวัสดุเซรามิกก็ยังเป็นสิ่งที่ได้รับการยอมรับในกลุ่มนักท่องเที่ยวเฉพาะบางตัวมีมูลค่าหลักแสนทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสวยงามและการออกแบบที่มีเอกลักษณ์

2. ผลการศึกษาสายพันธุ์แมวไทยที่ใช้ในการออกแบบคาแร็กเตอร์ พบว่าสายพันธุ์แมวไทย ในสมุดข่อยโบราณได้กล่าวถึงแมวไทยไว้ 23 ชนิด ซึ่งเป็นแมวดีให้คุณ 17 ชนิด และแมวร้ายให้โทษ 6 ชนิด โดยได้เลือกแมวที่มีลักษณะเด่นที่สีและเป็นแมวนำโชค 3 ชนิดได้แก่

ตาราง 1 การวิเคราะห์แมวไทย

แมววิเชียรมาศ	แมวโกนจา หรือ ดำปลอด	แมวขาวมณี
		
มีสีน้ำตาล (สีเข้ม) มีนัยน์ตาประกายสีฟ้าสดใส	มีสีดำละเอียดย นัยน์ตาสีดอกบัวแรกแย้ม หางเรียวยาว ทำทางการเดินสง่าเหมือนสิงโต	มีรูปร่างเพรียว ขนสั้นแน่นนุ่มสีขาว มีใบหูขนาดกลางถึงใหญ่ ส่วนจมูกจะเข้ดเล็กน้อย มีตาได้หลายสี ไม่ว่าจะเป็นสีฟ้าหรือเหลืองอำพัน เหลือง หรือเขียว

ที่มา: <https://pethipster.co/content.php?id=13307> สืบค้นเมื่อ 15 พย.2567

ตาราง 2 การวิเคราะห์ข้อมูลจากกรณีศึกษา

ชื่อแบรนด์	ภาพตัวอย่างงาน	วิเคราะห์สิ่งที่จะนำมาศึกษา
HwStudio	 ที่มา: https://www.facebook.com/worawithathawee/?locale=th_TH	แบรนด์เป็นการทำตุ๊กตาแบบแฮนด์เมด มีลักษณะข้อต่อและสัดส่วนที่ผู้เล่นนิยมเล่น นอกจากนี้ยังมีคาร์แรกเตอร์ที่ชื่นชอบการแสดงออกทางสีหน้าที่มีความแตกต่างจากตุ๊กตาทั่วไป วัสดุ เรซิน
Cocoraing	 ที่มา: https://cocoraing.cafe24.com/shop6	ขนาดสัดส่วนที่มีความอ่อนนุ่มดูเป็นเด็ก ทำให้ตุ๊กตาน่ารักมากขึ้น วัสดุ เรซิน
L'atelier de HO LING	 ที่มา: https://www.facebook.com/latelierdeholing/photos_by?locale	แบรนด์แฮนด์เมดที่เน้นความละเอียดของการปั้นและเพ้นท์ มีลักษณะสมจริง มีการใช้วัสดุอื่นเข้ามาตกแต่งตุ๊กตาด้วย เช่น ผ้า ขนสัตว์ ฯลฯ วัสดุ เซรามิก
Ariya Ceramic	 ที่มา: https://www.facebook.com/AriyaCeramic/	แบรนด์เซรามิกแบบแฮนด์เมด คาร์แรกเตอร์มีความสมจริงแต่ทันสมัยมากขึ้น เน้นการใช้เทคนิคการเพ้นท์และเคลือบใส วัสดุ เซรามิก
ตุ๊กตาของที่ระลึก” ดัดตนล้านลา”	 ที่มา: ผลงานของผู้วิจัย	ตุ๊กตาเซรามิกที่ใช้แรงบันดาลใจจากแมวผสมผสานภูมิปัญญาภูมิปัญญาตัดตนท่าทางการยิบบริหารร่างกายมาใช้ในการออกแบบ วัสดุ เซรามิก

สรุปกรณีศึกษา

การออกแบบตุ๊กตาควรมีเอกลักษณ์เฉพาะโดยการนำแรงบันดาลใจจากสิ่งที่เป็นรูปธรรมได้แก่ รูปร่าง รูปทรง ทรงที่อ่อนป้อมจะทำให้ดูมีความเป็นเด็กดูน่ารักน่าทะนุถนอม สิ่งที่เป็นนามธรรมจะสามารถสร้างความเป็นเอกลักษณ์ได้ดีดั่งจะเห็นได้จากการแสดงสีหน้าอารมณ์ต่างๆของตุ๊กตาไอโซ่ แบรินด์ HwStudio ตุ๊กตาของ Ariya Ceramic ที่มีการใช้เทคนิคการตกแต่งที่มีความเป็นแอนดเมด วิเคราะห์ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการผลิตและวัสดุที่เกี่ยวข้องในการผลิต

ตาราง 3 การวิเคราะห์วัตถุดิบทางเซรามิก

ชื่อวัตถุดิบทางเซรามิก	การใช้งาน
ดินพอร์ซเลน 	เนื้อดินมีสีขาวนวล มีความเหนียว เหมาะสำหรับการขึ้นรูปด้วยการหล่อขึ้นงาน มีจุดสุกตัวสูง ทำให้ชิ้นงานมีความแข็งแรงมาก ข้อควรระวังในกระบวนการทำงานควรระมัดระวังไม่ให้มีสิ่งเจือปนใดๆเพราะอาจจะทำให้เนื้อไม้จุดดำหรือดำหนึ่ได้
การทดลองสารให้สี - ออกไซด์ของโลหะ - สีสแตน 	- ออกไซด์ได้จากสนิมของโลหะ ใช้ผสมในเนื้อดินเพื่อให้ชิ้นงานเกิดสีตามชนิดของออกไซด์นั้นๆ - สีสแตนใช้สำหรับเพ้นท์บนชิ้นงานให้มีสีสันหลากหลายและสามารถผสมในเนื้อดินให้เกิดสีต่างๆ
เคลือบใส	ใช้สำหรับเคลือบชิ้นงานให้มีความแวววาวและแข็งแรง หากเป็นเคลือบใสจะไม่ปิดทึบสีที่เพ้นท์หรือสีของเนื้อดิน

ตาราง 4 การวิเคราะห์ข้อมูลอุปกรณ์ในการประกอบตุ๊กตา

ชื่ออุปกรณ์	ภาพประกอบ	การใช้งาน
ยางยืด		ใช้สำหรับยึดข้างในตุ๊กตาเพื่อส่วนต่างๆ ของตุ๊กตาเชื่อมต่อกัน สามารถขยับและจัดทำทางได้โดยไม่เสียรูปทรง
ตะขอตัว S		ใช้สำหรับเกี่ยวส่วนปลายของข้อต่อสุดท้ายของตุ๊กตาเข้ากับยางยืด
ดวงตาตุ๊กตา		ใช้สำหรับติดเข้ากับตุ๊กตา เพื่อให้ตุ๊กตามีความน่าดึงดูดและสวยงามมากขึ้น
กาวดินน้ำมัน		ใช้สำหรับติดดวงตาตุ๊กตาเข้ากับตัวตุ๊กตา สามารถแกะออกได้หากต้องการเปลี่ยน
แม่เหล็ก		ใช้สำหรับติดข้างในตุ๊กตาเข้ากับชิ้นส่วนที่ต้องการให้สามารถเปิด-ปิด หรือถอดออกจากกันได้เช่น หาง หรือฟาดตรงหัวของตุ๊กตา

3.ผลการทดลองการศึกษาเนื้อดินสีที่ใช้ในการทำตุ๊กตาขี้ต่อ

ตาราง 5 การทดลองความหดตัวของเนื้อดิน เเผที่อุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส

สูตรดิน	รูป	ความยาวก่อนเผา	ความยาวหลังเผา	%การหดตัว
PPA ความพาวด์		10 cm	9 cm	10
พอร์ซเลน		10 cm	8.6 cm	14

ตาราง 6 การทดลองเติมออกไซด์ของโลหะและซุบเคลือบใสในเนื้อดิน PPAคอมพาวด์ เเผที่อุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส

	3 %	5%	10%	สรุปผล
เฟอร์ริกออกไซด์				เลือกใช้เฟอร์ริกออกไซด์ 3% สำหรับแมววิเชียรมาศ
แมงกานีสออกไซด์				ไม่ได้เลือกใช้ เนื่องจากแมงกานีสทำให้เนื้อดินบวม
คอปเปอร์ออกไซด์				เลือกใช้คอปเปอร์ออกไซด์ 3% สำหรับแมวโกนจา หรือดำปลอด

ตาราง 7 การทดลองเติมสีสแตนในเนื้อดินพอร์ซเลนและซุบเคลือบใส เเผที่อุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส

สีสแตน	4%	6%	8%
สีชมพู			
สีน้ำตาล			
สีน้ำเงิน			

ตาราง 7 (ต่อ) การทดลองเติมสีสแตนในเนื้อดินพอร์ซเลนและซูปเคลือบใส เเผที่อุณหภูมิ 1,200 องศาเซลเซียส

สีสแตน	4%	6%	8%
สีขาว ซีฟอง			
สีส้ม (เหลือง+ แดง)			

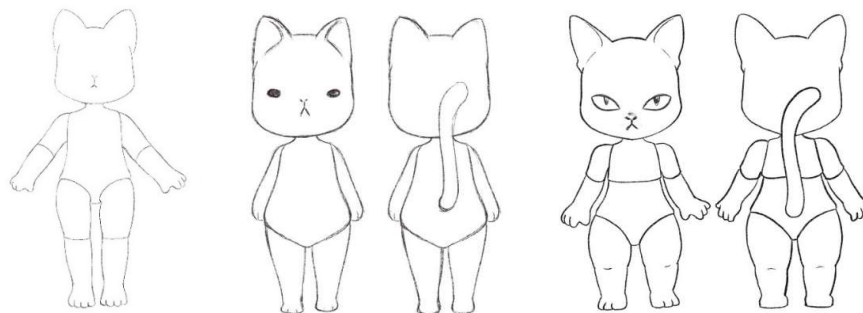
สรุปผล การทดลองการเติมสีสแตนและเคลือบใส พบว่าสีที่ได้มีสีสดใสน่าดูแต่ค่าสีที่ได้จะอ่อนกว่าสีของออกไซด์ ในงานวิจัยนี้จึงได้เลือกใช้สีที่ได้จากออกไซด์ผสมในเนื้อดิน PPAคอมพาวด์ จากตาราง 6 และดินพอร์ซเลนไม่ผสมออกไซด์ จากตาราง 5

4.ผลการออกแบบตุ๊กตาข้อต่อแรงบันดาลใจจากแมวไทยพบว่า แนวทางการออกแบบ

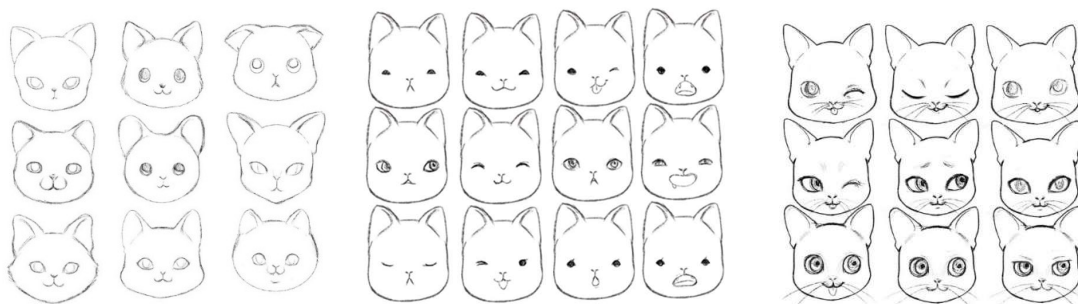
ขนาด: ตุ๊กตาข้อต่อแมวไทยขนาด 1/8 (ประมาณ 16 ซม.)

Concept : แมวไทย 3 สายพันธุ์ที่มีความสง่า มีลักษณะตัวสูง

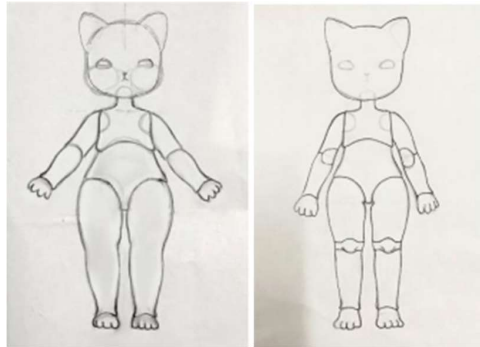
แนวทางการออกแบบ แมวที่มีรูปทรงเลียนแบบมนุษย์ยืน 2 ขามีสัดส่วนที่อ้วนป้อมหัวโตและให้มือเท้ามีขนาดใหญ่ขึ้น เนื่องจากการวิเคราะห์ตุ๊กตาที่มีในท้องตลาดเป็นสัดส่วนที่ได้รับความนิยม ลักษณะเด่นของแมวไทย



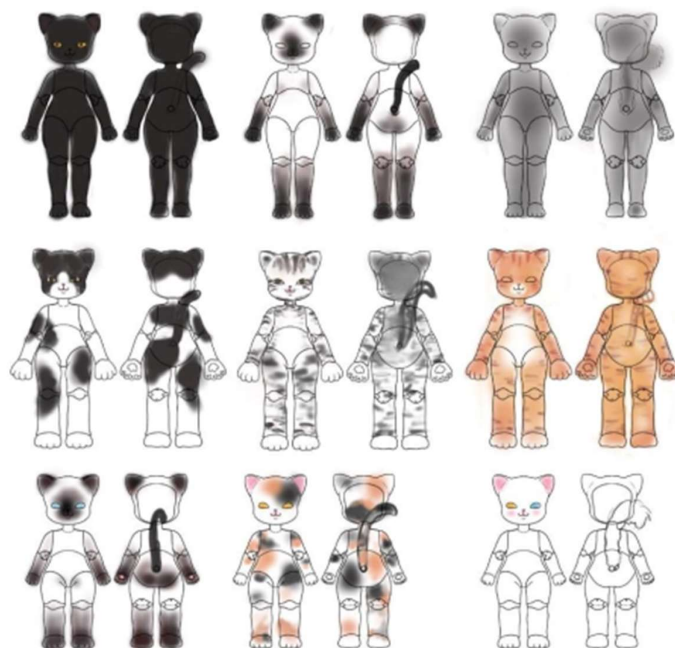
ภาพ 3 แบบร่างลักษณะเป็นคาแรกเตอร์ที่เน้นความน่ารัก ไม่ให้ดูคล้ายงานเหมือนจริงเกินไป



ภาพ 4 ออกแบบหน้าตาให้มีอารมณ์ที่หลากหลาย



ภาพ 5 พัฒนาแบบร่าง



ภาพ 6 ออกแบบลวดลายการลงสี



ภาพ 7 กระบวนการผลิต



ภาพ 8 ต้นแบบที่ใช้เนื้อดินPPAคอมพาวด์ผสมเฟอร์ริกออกไซด์และคอปเปอร์ออกไซด์ 3% และเนื้อดินพอร์ซเลน



ภาพ 9 ผลงานต้นแบบที่ตกแต่งด้วยการเขียนสีได้เคลือบและเคลือบใส



ภาพ 10 ผลงานต้นแบบที่ตกแต่งด้วยการเขียนสีได้เคลือบและเคลือบใส

สรุป

สรุปผลตามวัตถุประสงค์

1. ผลจากการศึกษาการทำตุ๊กตาช่อต่อ
2. ผลการศึกษาสายพันธุ์แมวได้เลือกแมวสามสายพันธุ์ด้วยกันวิเชียรมาศ แมวโกนจา และแมวขาวมณี ซึ่งทั้งสามสายพันธุ์มีความหมายและความเชื่อว่าเป็นแมวให้โชคลาภของคนที่มีความแตกต่างกันได้แก่สีน้ำตาล สีดำและสีขาว
3. ผลการทดลองเนื้อดินที่ใช้ในการทำตุ๊กตาช่อต่อได้ใช้เนื้อดินคอมพิวเตอร์ผสมออกไซด์ที่ให้สีได้สีที่เข้มตั้งแต่ระดับ 3% จึงได้เลือกใช้เฟอร์ริกออกไซด์ ให้สีน้ำตาลสอดคล้องกับไฟจิตร อิงศิริวัฒน์ที่กล่าวไว้ว่าเฟอร์ริกออกไซด์ร้อยละ 4-15 ในบรรยากาศการเผาแบบออกซิเดชันจะให้สีเหลืองจนถึงสีดำ คอปเปอร์ออกไซด์ให้สีเขียวสอดคล้องกับศุภกา ปาลเปรม ที่กล่าวไว้ว่า คอปเปอร์ออกไซด์ร้อยละ 1-6 ในบรรยากาศการเผาแบบออกซิเดชันจะให้สีเขียวจนถึงสีดำ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปริมาณที่ใช้ ส่วนแมงกานีสออกไซด์ให้สีน้ำตาลสอดคล้องกับไฟจิตร อิงศิริวัฒน์ในสัดส่วนร้อยละ 4-6 จะให้สีน้ำตาลแต่เมื่อใส่มากเกินไปจะทำให้ดินบวมจึงไม่เหมาะกับการนำมาใช้ในการผสมในเนื้อดิน ในขณะที่สัสดินเมื่อใส่ลงในเนื้อดินพอร์ซเลนจะมีสีอ่อนกว่าออกไซด์ และเมื่อเคลือบใสจะทำให้สีของเนื้อดินมีสีเข้มขึ้น แต่เมื่อนำคอมพิวเตอร์ผสมสูตรดินผสมออกไซด์ที่เลือกมาใช้ในการกระบวนการผลิตผลที่ออกมาผิวของสีเนื้อดินไม่สม่ำเสมอทั้งที่เข้มและบางที่ต่างตามภาพ 8 จากการวิเคราะห์จึงไม่ได้นำมาใช้ต่อ จึงเปลี่ยนมาใช้เนื้อดินพอร์ซเลนที่ไม่ผสมออกไซด์และตกแต่งโดยการใช้น้ำเคลือบและเคลือบใสแทน ซึ่งทำให้สีสันทของเนื้อดินสวยงามและคมชัด ผลลัพธ์จากภาพ 10

4. ผลด้านการออกแบบใช้แนวทางแมวที่มีรูปทรงเลียนแบบมนุษย์มีสัดส่วนที่อ่อนป้อมหัวโตและให้มือเท้ามีขนาดใหญ่ขึ้น ความท้าทายสำคัญในการผลิตตุ๊กตาช่อต่อเซรามิกคือตุ๊กตานี้มีจำนวนชิ้นส่วนที่ซับซ้อนและข้อต่อมากถึง 20 ข้อ ทำให้ต้องอาศัยทักษะและความชำนาญในการประกอบและตรวจเช็คความเรียบร้อยในทุกขั้นตอน ทั้งในกระบวนการทำพิมพ์ การหล่อ และการเผา ซึ่งปัญหาที่พบบ่อยเกิดจากการบิดเบี้ยวของชิ้นงานระหว่างการเผา นอกจากนี้ ความหนาของเนื้อดินก็เป็นอีกปัจจัยที่สำคัญ เพราะหากมีความหนาเกินไปอาจทำให้การเจาะรูและการประกอบชิ้นส่วนไม่เรียบร้อย ตุ๊กตาที่ออกแบบจึงต้องมีการปรับแต่งขณะเนื้อดินยังหมาด เพื่อให้รับกับลูกตาและข้อต่อได้อย่างสวยงามและสมดุล

ข้อเสนอแนะในการทำงานวิจัยต่อไป การวิจัยสำหรับการผลิตตุ๊กตาช่อต่อเซรามิกต้องการขั้นตอนการทำงานและการประกอบชิ้นส่วนที่ซับซ้อน ซึ่งต้องใช้ระยะเวลาและประสบการณ์ในการผลิตเพื่อให้ชิ้นงานมีความสมบูรณ์และมีคุณภาพสูง อย่างไรก็ตาม เนื่องจากโครงการวิจัยนี้มีระยะเวลาจำกัด จึงอาจมีข้อจำกัดบางประการในเรื่องของการปรับปรุงและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ดังนั้น ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคตคือการศึกษาและวิเคราะห์ปัญหาที่พบในการผลิตตุ๊กตาช่อต่อเซรามิกอย่างละเอียด เพื่อหาวิธีการแก้ไขและปรับปรุงกระบวนการผลิตให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เช่น การศึกษาความทนทานของข้อต่อ เทคนิคการขึ้นรูปที่ลดการบิดเบี้ยว รวมถึงการเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมมากขึ้น การวิจัยเพิ่มเติมในประเด็นเหล่านี้จะช่วยต่อยอดให้ตุ๊กตาช่อต่อเซรามิกมีคุณภาพที่สมบูรณ์และตรงตามความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

เอกสารอ้างอิง

- ทิพย์สุคนธ์ เพชรโอภาส. (2559). การออกแบบตัวละครพื้นฐานสำหรับเด็ก. วารสารวิชาการศรีปทุม ชลบุรี .13(1)
- ประทีป พิษทองกลาง. (2561). ภูมิสังคมและวัฒนธรรมอาเซียน. เชียงใหม่: วนิดาการพิมพ์.
- ไฟจิตร อิงศิริวัฒน์. (2546). สีเซรามิก. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.
- ศุภกา ปาลเปรม. (2552). เคลือบ-ดินเผา. กรุงเทพฯ : บริษัท โอ.เอส.พรินติ้ง เฮาส์ จำกัด.
- สุภาพร อรรถโกมล. (2559). ออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา : เทคนิคการขึ้นรูปสู่การสร้างสรรค์. ศิลปกรรมศาสตร์วิชาการวิจัย และงานสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, 3 (2),49-63.

การศึกษาความหมายเชิงสัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมโบราณบ้านเมะหลวง สู่การออกแบบ
สร้างสรรค์ตัวละครแอนิเมชัน อินเทอร์เน็ต “นิลกายในตำนานแม่เมะ”

ที่เชื่อมโยงแนวคิดมนุษย์กับคอมพิวเตอร์

สิริรัฐยา ณ เชียงใหม่ และ รุจจันนท์ ทูลพันธ์

Study of Symbolic Meanings in Traditional Paintings of Ban Moh Luang Towards
the Creative Design of the Interactive Animation Character 'Nilgai in the Mae
Moh Legend' that Connects Human-Computer Interaction Concepts

Sirirunya Na Chiangmai and Rujjanon Toonpun

สาขาศิลปกรรม คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

Faculty of Arts and Architecture Rajamangala University of Technology Lanna

* Corresponding author. E-mail address: rabbitfreeze@rmutl.ac.th

สาขาการตลาดและการสื่อสารดิจิทัล คณะนวัตกรรม เทคโนโลยีและการสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยฟาร์อีสเทอร์น

Marketing and Digital Communication Program, Faculty of Innovation Technology and Creativity of The Far Eastern University

* Corresponding author. E-mail address: rujjanon@feu.edu

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความหมายเชิงสัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมโบราณบ้านเมะหลวง 2) เพื่อสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน อินเทอร์เน็ต ตัวละครนิลกายในตำนานแม่เมะ ผ่านการศึกษาสัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมโบราณบ้านเมะหลวง 3) เพื่อเชื่อมโยงแนวคิดมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ที่มาจากการสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน อินเทอร์เน็ต ตัวละครนิลกายในตำนานแม่เมะ ผ่านการศึกษาสัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมโบราณบ้านเมะหลวง การวิจัยนี้มีประเด็นปัญหาสำคัญคือหลังการอพยพย้ายถิ่นฐานใหม่ของชุมชนในอำเภอแม่เมะ ภาพเขียนโบราณแผ่นไม้สัก 12 ภาพ ที่เป็นของเก่าดั้งเดิมของชุมชนได้ถูกทำลายทิ้งจึงต้องการฟื้นฟูภาพโบราณเหล่านั้นให้กลับคืนมา ผู้วิจัยได้รับทุนวิจัยจากสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) โครงการวิจัยเพื่อสนับสนุนงานมูลฐาน (Fundamental Fund ; FF) ปีงบประมาณ 2567 (ผ่านหน่วยงาน) ในโครงการวิจัยชื่อเรื่อง “การสร้างสรรค์ดิจิทัลอาร์ตในแนวทางศิลปะอินเทอร์เน็ต วิดีโอ แอนิเมชัน ผ่านการอนุรักษ์และพัฒนาภาพเขียนโบราณแผ่นไม้สัก 12 ภาพ ตำบลแม่เมะ อำเภอแม่เมะ จังหวัดลำปาง” ผู้วิจัยจึงได้ตั้งเนื้อหาความรู้บางส่วนที่ศึกษาจากในโครงการวิจัยนี้มาทำการศึกษาเพิ่มเติม ต่อยอด และพัฒนาองค์ความรู้ที่ได้รับ โดยทำการศึกษาร่วมกันกับวิทยากรในโครงการวิจัย โดยมุ่งประเด็นของการศึกษาความหมายเชิงสัญลักษณ์สัตว์โบราณในงานจิตรกรรมไม้สัก 12 ภาพของบ้านเมะหลวง เพื่อนำมาสร้างสรรค์เป็นงานแอนิเมชัน อินเทอร์เน็ต ตัวละครแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ โดยนำเอาเรื่องราวของตำนานแม่เมะเกี่ยวกับสัตว์ของแม่เมะที่มีอยู่จริงในโบราณกาล ประกอบเข้ากันเป็นตัวละครใหม่คือ “นิลกายในตำนานแม่เมะ” ที่มีการอธิบายความเชื่อมโยงแนวคิดมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ การวิจัยนี้มีระเบียบวิธีวิจัยเป็นแบบผสมวิธี (Mixed-Method Research) ระหว่างการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) พื้นที่วิจัย คือ บ้านเมะหลวง ตำบลแม่เมะ อำเภอแม่เมะ จังหวัดลำปาง โดยผู้วิจัยได้ทำการสุ่มตัวอย่างแบบสอบถาม ที่เป็นเยาวชนอยู่ในช่วงอายุ 14 ถึง 17 ปี จำนวน 20 คน ที่ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลและทำการวิเคราะห์ ส่วนการวิจัยเชิงปริมาณ จะวิเคราะห์ข้อมูลด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์สำเร็จรูป สถิติที่ใช้ ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน นำเสนอด้วยตาราง และอธิบายเพิ่มเติม สำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพ ได้ข้อมูลจากการศึกษาเอกสาร สำนวน ผลการทำแบบสอบถามและนำมาวิเคราะห์ข้อคำถามปลายเปิดด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา ทำการสังเคราะห์ สรุปจากแบบสำรวจ ผลการดำเนินงานในโครงการวิจัยนี้ สามารถสรุปวิเคราะห์ได้ว่า ผลสถิติวัดระดับความพึงพอใจที่มีต่อภาพร่างนิลกายในตำนานแม่เมะ และผลสถิติวัดระดับความพึงพอใจที่มีต่อคุณภาพการใช้สื่อผลงานการสร้างสรรค์ ตัวละครแอนิเมชัน อินเทอร์เน็ต อยู่ในระดับ ดี โดยภาพร่างที่เป็น 2 มิติ ภาพที่ถูกเลือกมากที่สุดคือภาพที่มีลักษณะ ทำยืนที่สง่างาม ใบหน้าที่ดูเข้มแข็ง

มีกลิ่นเนื้อที่ชัดและโดดเด่น ผู้ตอบแบบสอบถามให้ความสนใจมากที่สุด ผู้วิจัยจึงนำมาพัฒนาเป็นภาพตัวละครสามมิติที่แฝงแนวคิดเชิงสัญลักษณ์อธิบายแนวความคิดเชิงศิลปะและถ่ายทอดออกมาเป็นภาพแอนิเมชัน อินเทอร์เน็ต โดยอิงเรื่องราวตำนานเกี่ยวกับแม่เมาะมาประกอบใช้ในการสร้างตัวละครสามมิติด้วย และผลลัพธ์การวิจัยพบว่าสัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมแผ่นไม้สักโบราณเกี่ยวกับสัตว์ของบ้านเมาะหลวงสะท้อนความเชื่อและเอกลักษณ์ชุมชนแม่เมาะอย่างชัดเจนเพราะมีนิลกายอาศัยอยู่จริงในอดีต ทำให้การพัฒนาตัวละคร "นิลกายในตำนานแม่เมาะ" และแอนิเมชันอินเทอร์เน็ตสามารถเชื่อมโยงศิลปะดั้งเดิมกับเทคโนโลยีดิจิทัลได้อย่างเหมาะสม ช่วยสร้างความตระหนักรู้และส่งเสริมการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยอย่างยั่งยืน จากผลการศึกษาจึงสามารถสรุปได้ว่าการวิจัยครั้งนี้ สามารถนำมาปรับใช้อย่างมีส่วนร่วมกับชุมชนส่งผลให้เกิดความรู้สึกรักในเชิงบวก และให้ความรู้ที่เป็นประโยชน์แก่ชุมชน คาดการณ์ได้ว่าผลงานที่สร้างสรรค์นี้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงร่วมกับกิจกรรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมชุมชน สำหรับการพัฒนางานความรู้ในการวิจัยนี้ให้เกิดความยั่งยืนต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ: ดิจิทัลเพ้นท์ติ้ง แอนิเมชัน มนุษย์กับคอมพิวเตอร์ จิตรกรรมแผ่นไม้โบราณ แม่เมาะ

ABSTRACT

This research aims to 1) study the symbolic meanings in the ancient paintings of Ban Mor Luang, 2) create interactive animation featuring the character Nilkai from the Mae Moh legend, inspired by the symbolic study of the ancient paintings of Ban Mor Luang, and 3) connect the concepts of humans and computers through the development of interactive animation featuring Nilkai, using symbolic insights from Ban Mor Luang's ancient paintings. The study addresses the significant issue of the destruction of twelve ancient teakwood paintings, original artifacts of the Mae Moh community, which occurred after the community's relocation. The researcher, supported by a Fundamental Fund (FF) research grant for the fiscal year 2024 from the Office of the Science Promotion Commission and Innovation Policy, initiated a project titled "The Creation of Digital Art in Interactive Art, Video, and Animation through the Conservation and Development of Twelve Ancient Teakwood Paintings in Mae Moh Subdistrict, Mae Moh District, Lampang Province." Building on this foundational research, further studies were conducted in collaboration with experts, focusing on the symbolic meanings of ancient animals depicted in the twelve paintings from Ban Mor Luang to create 2D and 3D animated characters inspired by the legend of Mae Moh. The new character, Nilkai, was developed by integrating the beliefs and mythology of Mae Moh's historical animals, offering a symbolic connection between humans and computers. The research employed a mixed-method approach, combining quantitative and qualitative methods. The study area was Ban Mor Luang, Mae Moh Subdistrict, Mae Moh District, Lampang Province. Quantitative data was collected through a survey of 20 youths aged 14–17 years, analyzed using statistical software to calculate percentages, means, and standard deviations, with results presented in tables and supplemented by explanations. Qualitative data was gathered from document studies, surveys, and open-ended questionnaire responses, which were analyzed using content analysis and synthesis. The findings reveal that respondents were highly satisfied with the 2D sketches of Nilkai, particularly with designs featuring a dignified standing posture, strong facial expressions, and prominent muscular features, which guided the development of the 3D character model. The symbolic analysis of Ban Mor Luang's ancient teakwood paintings highlights the community's beliefs and unique identity, with Nilkai believed to have existed historically. The research successfully integrates traditional art with modern digital technology, fostering awareness and promoting the sustainable preservation of contemporary cultural heritage. This study enhances community engagement by combining artistic restoration with technological innovation, fostering positive attitudes, and contributing valuable knowledge to the community. The creative outputs, such as the Nilkai animation, demonstrate potential for practical application in cultural activities, ensuring continued relevance

and utility. These findings provide a sustainable framework for cultural preservation and community involvement, supporting the enduring development of knowledge in the future.

Keywords: Digital Painting, Animation, Human-Computer Interaction, Ancient Teakwood Panel Paintings, Mae Moh

บทนำ

ด้วยสถานการณ์ปัจจุบันในตำบลแม่เมาะ อำเภอมะนัง จังหวัดลำปาง ได้มีชุมชนหลายหมู่บ้านทำการอพยพย้ายถิ่นฐานเนื่องจากการทำเหมืองแม่เมาะผลิตกระแสไฟฟ้า ปัญหาหลังเกิดการอพยพย้ายถิ่นฐานทำให้เกิดการสูญหาย หรือถูกทำลายทิ้งเช่นภาพวาดจิตรกรรมบนแผ่นไม้โบราณ 12 ภาพของบ้านเมาะหลวง ผู้วิจัยทำงานวิจัยร่วมกับชุมชนแม่เมาะ มาตลอดระยะเวลาหลายปี อีกทั้งผู้วิจัยเคยเป็นผู้อาศัยอยู่ในชุมชนแม่เมาะมาก่อน จึงทำให้ทราบประเด็นปัญหาที่สำคัญนี้ที่ต้องการแก้ไขปัญหาย่างเร่งด่วน ซึ่งผู้วิจัยก็ได้รับทุนวิจัยจากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติและ ทำการศึกษาค้นคว้าหาแนวทางและวิธีการอนุรักษ์และพัฒนา ในบทความวิจัยนี้จะมุ่งประเด็นของการศึกษาภาพวาดจิตรกรรมบนแผ่นไม้โบราณ 12 ภาพบ้านเมาะหลวงในส่วนที่เป็นสัตว์ในตำนานของบ้านเมาะหลวง ซึ่งมีจำนวนค่อนข้างมากเมื่อนับสายพันธุ์ทางวิทยาศาสตร์ที่เป็นสัตว์โบราณของแม่เมาะ และผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกหนึ่งในสัตว์โบราณ ที่ปรากฏอยู่ในภาพวาดจิตรกรรมบนแผ่นไม้โบราณ 12 ภาพนี้ โดยมีภาพหนึ่งที่ได้เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับสัตว์โบราณ ที่มีชื่อทางสายพันธุ์ทางวิทยาศาสตร์ว่า “นิลกาย” หรือสัตว์กบคู่ อย่างไรก็ตาม สายพันธุ์ของสัตว์กบคู่ที่อาศัยอยู่ในแม่เมาะอื่น ๆ เช่น กวาง กระเจิง เป็นต้น ได้สูญพันธุ์ไปแล้ว แต่ยังคงเป็นตำนานที่เป็นเรื่องเล่า ปรากฏอยู่ในภาพจิตรกรรมโบราณของแม่เมาะ ที่มีการวาดเอาไว้ได้อย่างสวยงามและน่าสนใจ เมื่ออ้างอิงจากหนึ่งในภาพวาดจิตรกรรมบนแผ่นไม้โบราณของเมาะหลวง ถึงแม้ว่าเรื่องราวในภาพวาดจะมีผู้สันนิษฐานว่าเป็นภาพวาดที่เล่าเรื่องเกี่ยวกับสุวรรณสามชาดกในทศชาติชาดก แต่การวาดภาพส่วนประกอบอื่น ๆ ที่เป็นองค์ประกอบภาพในผลงานภาพโบราณบนแผ่นไม้ ผู้วิจัยคาดว่าอาจมาจากการเล่าเรื่องผ่านประสบการณ์จริงของผู้วาดที่เป็นสลาของหมู่บ้าน เพราะว่าในภาพจิตรกรรมบนแผ่นไม้โบราณส่วนต่าง ๆ ก็มีการเล่าเรื่องที่เกี่ยวข้อกับความเป็นมาทั้งเป็นเรื่องของตำนานและเป็นการเล่าเรื่อง ที่มาจากเหตุการณ์สำคัญของบ้านเมาะหลวง จึงทำให้ผู้วิจัยเชื่อว่าส่วนประกอบต่าง ๆ ที่มีในภาพเช่น ทิวทัศน์ อาคารบ้านเรือน และรวมไปถึงสัตว์ของแม่เมาะ อาจมาจากการใส่รายละเอียดที่มาจากประสบการณ์จริงของสลาหมู่บ้านในช่วงเวลานั้นด้วย เพื่อให้ภาพที่วาดนั้นสามารถทำให้ผู้ดูรู้สึกถึงความ เป็นแม่เมาะ แบบเฉพาะที่มีเอกลักษณ์และส่งต่อเรื่องราวให้กับลูกหลานได้อย่างภาคภูมิใจ

นอกจากผู้วิจัยจะทำการศึกษาเชิงสัญลักษณ์ที่เกิดขึ้นในภาพวาดจิตรกรรมโบราณแม่เมาะแล้ว ยังทำการทดลองออกแบบสร้างสรรค์ตัวละครเชิงจินตนาการ ที่มาจากการศึกษาสัตว์โบราณ ที่ปรากฏอยู่ในภาพวาดจิตรกรรมโบราณแม่เมาะ โดยใช้เทคนิคกระบวนการสร้างงานแอนิเมชัน อินเทอร์แอคทีฟ แบบวนซ้ำ (interactive animation looping) เพื่อทดลองสร้างสรรค์ผลงานให้สามารถนำไปเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาโครงการวิจัยหลังเสร็จสิ้นโครงการ และการศึกษาแนวคิดมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ที่มาจากการสร้างสกรีนแอนิเมชัน อินเทอร์แอคทีฟ ตัวละครนิลกายในตำนานแม่เมาะ ผ่านการศึกษาสัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมโบราณบ้านเมาะหลวง ให้เกิดประโยชน์ทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติได้อย่างเป็นเหตุเป็นผล และมีประสิทธิภาพในการพัฒนาโครงการวิจัยใหม่ เพราะแนวคิดเกี่ยวกับมนุษย์กับคอมพิวเตอร์เป็นการผสานแนวคิดและเทคโนโลยี เพื่อให้เกิดผลงานศิลปะที่สื่อสารกับผู้ชมในรูปแบบที่สามารถโต้ตอบและมีปฏิสัมพันธ์ได้ ด้วยความเฉพาะในแนวคิดนี้รูปแบบของศิลปะที่สร้างขึ้นจะไม่มุ่งเป้าผลสำเร็จการสื่อสารความหมายภาพของศิลปินเพียงอย่างเดียว แต่จะรวมถึงการมุ่งไปสู่การปฏิสัมพันธ์เชิงโต้ตอบร่วมกับผู้ชมที่สามารถแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และเทคโนโลยีที่มีความเป็นสุนทรียศาสตร์ศิลปะเป็นจุดเชื่อมโยงระหว่างกันได้อย่างกลมกลืน

วัตถุประสงค์โครงการวิจัย (The Objective of Research)

1. เพื่อศึกษาความหมายเชิงสัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมโบราณบ้านเมาะหลวง
2. เพื่อสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน อินเทอร์แอคทีฟ ตัวละครนิลกายในตำนานแม่เมาะ ผ่านการศึกษาสัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมโบราณบ้านเมาะหลวง
3. เพื่อเชื่อมโยงแนวคิดมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ที่มาจากการสร้างสกรีนแอนิเมชัน อินเทอร์แอคทีฟ ตัวละครนิลกายในตำนานแม่เมาะ ผ่านการศึกษาสัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมโบราณบ้านเมาะหลวง

ทบทวนวรรณกรรม (Review of Concepts, Theories, and Related Literature)

ชมพูท ขาววิชา และทีมสำรวจการศึกษาวิจัย (2559: 123) ได้ศึกษาซากดึกดำบรรพ์สัตว์เลื้อยลูกด้วยนมในประเทศไทย มีการสำรวจและศึกษาทั้งหมดหกแห่งเทอร์เชียรี พบว่าซากดึกดำบรรพ์ในประเทศไทยมีช่วงอายุตามตารางธรณีกาลตั้งแต่สมัยอีโอซีนถึงสมัยไพลสโตซีน โดยในส่วนของแอ่งแม่เมาะได้ถูกค้นพบซากดึกดำบรรพ์สัตว์เลื้อยลูกด้วยนมที่มีอายุไมโอซีนตอนกลางที่พบได้ทั่วจากแอ่งเทอร์เชียรีที่อยู่ในภาคเหนือ มีลักษณะเป็นฮาล์ฟ-แกรเบน (Half-graben) คือการเคลื่อนตัวของเปลือกโลกที่มีการยกตัวด้านหนึ่งขึ้นและอีกด้านหนึ่งยุบลง ทำให้เกิดพื้นที่แอ่งที่มีลักษณะลาดเอียง ในหินที่แก่กว่า เกิดในสภาวะแวดล้อมที่เป็นการกระทำของทางน้ำ และแอ่งทะเลสาบน้ำนิ่งเกิดการประทุของภูเขาไฟพบเป็นหินบะซอลต์ในสมัยโตซีนและถูกปิดทับด้วยตะกอนที่เกิดขึ้นในปัจจุบันแอ่งแม่เมาะมีลักษณะคล้ายรูปไข่ วางตัวในแนวประมาณเหนือใต้ค่อนข้างตรงวันออกเฉียงเหนือถึงตะวันตกเฉียงใต้ครอบคลุมพื้นที่ประมาณ 135 ตารางกิโลเมตร ในช่วงปีที่ผ่านมาการสำรวจการศึกษาวิจัยเมื่อปี 2559 จะเห็นได้ว่าทีมวิจัยของชมพูท ขาววิชา จะค้นพบซากดึกดำบรรพ์ของสัตว์เลื้อยลูกด้วยนมที่ยังมีจำนวนไม่มากเมื่อเทียบกับข้อมูลจากแหล่งข้อมูลของกรมทรัพยากรธรณีในปัจจุบัน

ฟอสซิล เวิลด์ (Fossil World) (2020: facebook) ได้อธิบายถึงซากดึกดำบรรพ์ในแอ่งแม่เมาะ (Mae Moh Basin) อยู่ในพื้นที่อำเภอแม่เมาะ จังหวัดลำปาง เป็นแอ่งสะสมตะกอนภาคพื้นทวีปที่เริ่มสะสมตัวเมื่อสมัยไมโอซีนตอนกลาง (ประมาณ 14 – 11 ล้านปีก่อน) และมีชั้นหินตะกอนที่สะสมตัวหนาเกือบ 1 กิโลเมตร พบชั้นถ่านหินจำนวนมากที่สุดในประเทศไทย มีการค้นพบซากดึกดำบรรพ์ที่สะสมตัวอยู่ร่วมกับชั้นถ่านหินจำนวนมาก เช่น หอยน้ำจืดจำนวนมาก ปลา จะเข้ เต่า สัตว์ครึ่งบกครึ่งน้ำ และสัตว์เลื้อยลูกด้วยนมจำนวนมาก ซากดึกดำบรรพ์พืชที่พบทั้งใบไม้และละอองเรณู บ่งบอกว่าแอ่งแม่เมาะในอดีตนั้นเคยเป็นป่าฝนเขตร้อน หรือป่าดิบชื้น ที่อุดมไปด้วยพืชพันธุ์ไม้จำนวนมาก และมีแอ่งน้ำจืดที่เป็นแหล่งสะสมตัวของชั้นพีต (Peat) จำนวนมากซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของถ่านหิน อีกทั้งยังเป็นแหล่งอาหารของสัตว์จำนวนมากที่อาศัยอยู่ในแอ่งนี้ จากการวิเคราะห์เนื้อหาที่ทำการศึกษาค้นคว้าของเพจฟอสซิลเวิลด์นั้น จำนวนของซากสัตว์ที่เลื้อยลูกด้วยนมในดึกดำบรรพ์ มีการค้นพบมากขึ้น โดยปัจจุบันข้อมูลที่ถ่ายทอดออกมาซากสัตว์ดึกดำบรรพ์มีจำนวนถึง 22 สายพันธุ์และอาจจะมีการค้นพบต่อซึ่งซึ่งทำให้เห็นว่าพื้นที่ของแอ่งแม่เมาะนั้นมีความเหมาะสมต่อการใช้ชีวิตของสิ่งมีชีวิตหลายชนิดเพราะมีความอุดมสมบูรณ์เป็นอย่างมาก

วรลักษณ์ วงศ์โดยหวัง ศิริเจริญ. (2559). ได้อธิบายความหมายของทฤษฎีความสัมพันธ์ของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์กับมนุษย์ไว้ว่า การปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ (Human computer interaction: HCI) คือ การศึกษาการปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนซึ่งเป็นผู้ใช้กับคอมพิวเตอร์ ที่เชื่อมโยงเกี่ยวเนื่องกันของหลาย ๆ ศาสตร์ เช่น วิทยาการคอมพิวเตอร์ (computer science) พฤติกรรมศาสตร์ (behavioral science) จิตวิทยา และการออกแบบ เป็นต้น โดยทฤษฎีความสัมพันธ์ของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์กับมนุษย์ ประกอบไปด้วย 3 องค์ประกอบหลักคือ User, Computer และวิธีที่จะทำให้ทั้งสององค์ประกอบทำงานเข้าด้วยกัน คือ อินเทอร์แอคทีฟ (Interactive) ซึ่งเมื่อวิเคราะห์สามองค์ประกอบหลักที่เกี่ยวข้องความสัมพันธ์ของการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์กับมนุษย์ จะทำให้เห็นได้ว่าในฐานะที่เป็นผู้ใช้จะมุ่งประเด็นของการนำเอาการรับรู้ ของผู้ใช้ใส่ต่อประสาทสัมผัสต่าง ๆ มาควบคุมส่งผ่านสื่อสารข่าวสารข้อมูลที่แตกต่างกัน และในส่วนของคอมพิวเตอร์จะกล่าวถึงระบบต่าง ๆ เช่น เครื่องจักรกล หรือระบบอัตโนมัติ เป็นต้น ในขณะที่เมื่อกล่าวถึงอินเทอร์แอคทีฟ หรือการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนและเครื่องจักรก็มีความแตกต่างกันค่อนข้างมาก การสร้างความสัมพันธ์เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ด้วยกระบวนการวิธีและเทคนิคของการสื่อสารเฉพาะเจาะจงแบบหลากหลาย จึงเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการประสาน ทำให้มนุษย์และเครื่องจักรสามารถทำงานด้วยกันอย่างเป็นระบบ ซึ่งการพัฒนาการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์กับมนุษย์ในปัจจุบัน ยังคงถูกพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ทันยุคทันสมัยที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว เช่น จากการที่มนุษย์สั่งการทำงานคอมพิวเตอร์ผ่านคีย์บอร์ดเพียงอย่างเดียว ในปัจจุบันก็มีการสั่งการด้วยระบบของเสียง หรือการสแกนใบหน้า หรือการสแกนนิ้วมือ เป็นต้น ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ ที่นอกจากการพัฒนาการระบบให้เกิดการประสานระหว่างมนุษย์กับเครื่องจักรอย่างมีประสิทธิภาพแล้วยังทำให้เกิดความสะดวกสบายมากขึ้น และการสื่อสารด้วยภาพเคลื่อนไหวก็เป็นส่วนหนึ่ง ที่ทำให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ทางสายตาที่สำคัญอีกทางหนึ่งระหว่างคอมพิวเตอร์กับมนุษย์ เพราะการสื่อสารด้วยภาพทำให้เกิดการสื่อสารในรูปแบบที่จดจำได้ง่ายและเข้าใจง่าย ซึ่งภาพเคลื่อนไหว ก็มีทั้งในรูปแบบของ 2 มิติและ 3 มิติ

วิกเตอร์เรีย ดี อเล็กซ์ซานเดอร์ (Victoria d. alexander, 2003: 71) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่าศิลปะนั้นได้ฝังตัวและเรียกได้ว่าเป็นโลกแห่งศิลปะ ที่ซึ่งทำให้ผู้คนสามารถสร้างเครือข่าย ร่วมมือกันทำกิจกรรม ที่มีการจัดการระหว่างความรู้ตามแบบสมัยผลิตผลต่างๆในงานศิลปะนั้นได้ที่เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย ในมุมมองต่างๆของโลกศิลปะนั้น กลายเป็นการได้รับสิ่งต่างๆจากแหล่งทรัพยากรที่มีแรงกดดันต่อการทำงานศิลปะ หัวใจหลักของผลงานศิลปะได้ถูกสร้างโดยระบบที่สร้างพวกเขาออกมา ที่ไม่ใช่เพียงแค่จากผู้คนธรรมดาแต่ยังหมายถึงศิลปินด้วย ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมใดก็ตาม ต้องการให้มีการสร้างผลงานศิลปะโดยหัวใจ

หลักของการทำงานงานศิลปะนั้นมาจากศิลปินเป็นผู้กำหนด ซึ่งบางทีเมื่อได้ร่วมมือกันก็จะทำให้ง่ายต่อการทำงานมากขึ้น เมื่อทำการวิเคราะห์เนื้อหาของผู้เขียน ที่ได้อธิบายถึงคำจัดความในความหมายของโลกศิลปะร่วมสมัย โดยมุ่งประเด็นในเรื่องของการสร้างเครือข่าย ร่วมมือกันทำกิจกรรมเป็นหัวใจหลักของการสร้างผลงานศิลปะที่สัมพันธ์กับกระบวนการทางสังคม ที่ไม่ใช่เพียงแค่เรื่องของผู้คนธรรมดาแต่ยังหมายถึงศิลปินด้วยไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมใดก็ตามควรจะมาจากศิลปินเป็นผู้กำหนดแนวทางให้ชัดเจนก่อน เพื่อให้การทำงานร่วมกันกับสังคมได้อย่างเหมาะสม

กรอบการวิจัย (Conceptual Framework)

กรอบการวิจัยนี้เกี่ยวกับการศึกษาแนวคิดทฤษฎีตามการศึกษาเชิงประวัติศาสตร์หลักฐาน ความเป็นมาเกี่ยวกับภาพวาดจิตรกรรมบนแผ่นไม้โบราณบ้านแม่หลาง โดยได้ปรับใช้กรอบแนวคิดที่นำเอาตัวแปรต้นคือ ภาพวาดจิตรกรรมบนแผ่นไม้โบราณบ้านแม่หลางที่กำลังจะสูญหายหลังเกิดการอพยพชุมชนแม่หลาง และตัวแปรอิสระ คือ การศึกษาทดลองเพื่อพัฒนาผลงานสร้างสรรค์อินเทอร์แอคทีฟ แอนิเมชัน ด้วยการสร้างตัวละครใหม่แบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ที่สามารถประกอบใช้พัฒนาทักษะให้กับชุมชนได้ในอนาคต ที่อาจส่งผลทำให้ ผู้ใช้งานและผู้เข้าร่วมเกิดความคิดสร้างสรรค์ เกิดสุนทรีย์ทางความงามตระหนักถึงความสำคัญของการอนุรักษ์ฟื้นฟู ศิลปวัฒนธรรมของบ้านแม่หลาง ผู้วิจัยจึงสรุปเป็นกรอบแนวคิดของการวิจัย

กรอบการวิจัยนี้มีเป้าหมายและตัวชี้วัดของโครงการ ที่มุ่งเป้าในเรื่องของการสร้างองค์ความรู้ใหม่ทางด้านการพัฒนาสื่อดิจิทัล ที่สามารถประยุกต์ใช้ในการพัฒนาศิลปวัฒนธรรมชุมชนในท้องถิ่นให้เกิดความยั่งยืนสืบไป มีการชี้วัดเชิงสถิติ วัดค่าความต้องการต่าง ๆ ด้วยการใช้เครื่องมือจากแบบสอบถาม ตามกระบวนการต่าง ๆ ในการวิจัยดังนี้

- 4.1 การวัดผลองค์ความรู้ด้านมรดกวัฒนธรรมแม่หลางยังหลงเหลืออยู่ของชุมชนอพยพ
- 4.2 การวัดผลคุณภาพของการใช้สื่อศิลปะดิจิทัลที่สามารถนำไปสู่การพัฒนาการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์
- 4.3 การวัดผลจำนวนของผู้ตอบแบบสอบถามการวิจัย เช่น เยาวชนและชุมชนอพยพในอำเภอแม่หลาง

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตการวิจัยนี้มุ่งศึกษาภาพจิตรกรรมโบราณของบ้านแม่หลางซึ่งประกอบด้วยสัตว์ในตำนานเรื่องราวของนิลกายเฉพาะสายพันธุ์ที่อาศัยอยู่ที่แม่หลาง โดยให้ความสำคัญกับการค้นหาวิธีการพัฒนาการสร้างสรรค์ออกแบบตัวละครเพื่อให้มีรูปแบบที่สอดคล้องกับความเป็นแม่หลางดั้งเดิมรูปแบบที่ทันสมัยมากขึ้น เพื่อให้เหมาะสมกับความเป็นปัจจุบันในการเปลี่ยนแปลงไปของโลก โดยอาจสามารถระบุขอบเขตการวิจัยตามรายละเอียดดังนี้

1. ภาพจิตรกรรมโบราณบ้านแม่หลาง: ศึกษา และวิเคราะห์ที่มาของการวาดภาพบนแผ่นไม้ 12 ภาพ ที่สื่อถึงการเล่าเรื่อง พุทธประวัติ ทศชาติชาดก ตำนานแม่หลาง และเรื่องเล่าท้องถิ่น ที่มีทั้งแบบเชิงสัญลักษณ์ องค์ประกอบภาพนัยยะแฝงคติธรรม คำสอน และองค์ประกอบอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตชุมชน
2. การพัฒนาตัวละครแอนิเมชัน อินเทอร์แอคทีฟ: นำข้อมูลจากการศึกษาออกมาออกแบบตัวละครอนิเมชัน ทั้งแบบ 2 มิติ และแบบ 3 มิติ โดยการใช้เทคนิค อินเทอร์แอคทีฟ แอนิเมชันแบบวนซ้ำ (Interactive animation looping) เพื่อสร้างสื่อที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมและสื่อสารแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ โดยการใช้หลักแนวคิด การปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์
3. เป้าหมายและประโยชน์ที่มีต่อสังคม ชุมชน: มุ่งเน้นการศึกษาวิเคราะห์ เพื่อทำการทดลองผลงานวิจัยให้สามารถพัฒนาไปสู่การอนุรักษ์วัฒนธรรมของแม่หลางที่ พร้อมกับพัฒนาศิลปะร่วมสมัยให้สามารถขยายผลการวิจัยไปสู่โครงการวิจัยในอนาคต สร้างผลงานวิจัยที่เป็นประโยชน์ทางทฤษฎีและปฏิบัติ

วิธีการดำเนินการวิจัย (Research Methodology)

ประเด็นสำคัญในวิธีการดำเนินการวิจัยนี้ คือการศึกษา และพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะแอนิเมชัน อินเทอร์แอคทีฟ แบบวนซ้ำ (Interactive animation looping) ที่อาจสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการอนุรักษ์และพัฒนาศิลปวัฒนธรรมของชุมชนบ้านแม่หลาง โดยมีความรู้เรื่องภาพเขียนโบราณแผ่นไม้สัก 12 ภาพ ของประวัติศาสตร์แม่หลาง และบริบทแวดล้อมด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อทำการเชื่อมโยง วิเคราะห์สัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในภาพ และแสดงความชัดเจนในความเป็นตัวตน อัตลักษณ์ที่โดดเด่น ของชุมชนบ้านแม่หลาง อำเภอแม่หลาง ในงานวิจัยนี้จะเป็นไปทั้งในลักษณะการดำเนินการวิจัยในภาคทฤษฎี และการดำเนินการวิจัยในภาคปฏิบัติ สามารถอธิบายการดำเนินการวิจัยได้ดังนี้

1. การดำเนินการศึกษาวิจัยทางทฤษฎี

1) การศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลอ้างอิงข้อมูลจากเอกสารอ้างอิง เช่น หนังสือ ตำรา บทความทางวิชาการ บทความวิจัย แหล่งข้อมูลทางวิชาการต่างๆที่มีความน่าเชื่อถืออื่นๆที่เกี่ยวข้อง โดยมีเนื้อหาที่ต้องศึกษาเช่น กระบวนการสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคงานแอนิเมชัน อินเทอร์แอคทีฟแบบวนซ้ำ (Interactive animation looping) หรือ การศึกษาประวัติศาสตร์แม่เมาะ บริบทแวดล้อมเกี่ยวกับนิลกายแม่เมาะ เพื่อให้องค์ความรู้ต่าง ๆ ที่รวบรวมมามีความน่าเชื่อถืออย่างเหมาะสมและทันสมัย

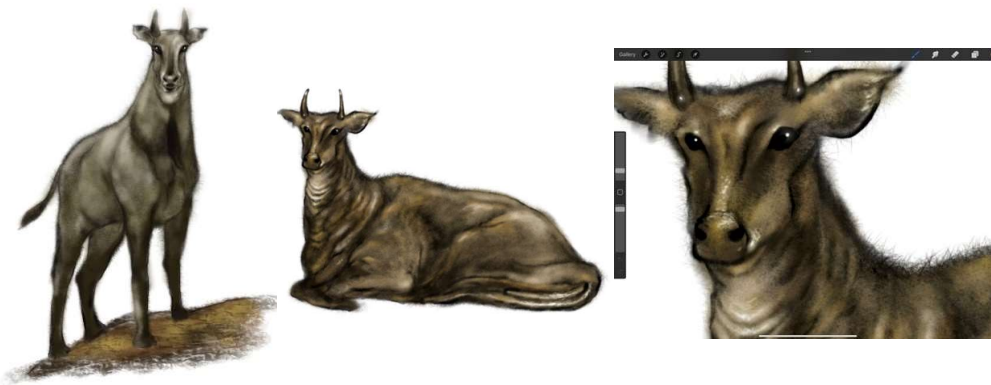
2) การศึกษาสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏอยู่ในภาพวาดจิตรกรรมบนแผ่นไม้โบราณบ้านเมะหลวง โดยทำการอ้างอิงจากข้อมูลที่น่าเชื่อถือ เช่น หนังสือชุมชน ภาพถ่ายเก่าของชุมชน งานเขียนเกี่ยวกับภาพจิตรกรรมบนแผ่นไม้โดยผู้ทรงคุณวุฒิเป็นผู้เขียน

3) การสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากการรวบรวมความรู้เชิงทฤษฎีเกี่ยวกับภาพจิตรกรรมบนแผ่นไม้โบราณบ้านเมะหลวง ตั้งแต่ในอดีตจนถึงปัจจุบัน บริบทแวดล้อมทางศิลปะเกี่ยวกับภาพเขียนโบราณ ที่มีอิทธิพลต่อการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตชุมชน วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิต ความเชื่อตำนานเรื่องเล่านิทานปรัมปรา ฯลฯ

2. การดำเนินการวิจัยทางปฏิบัติ

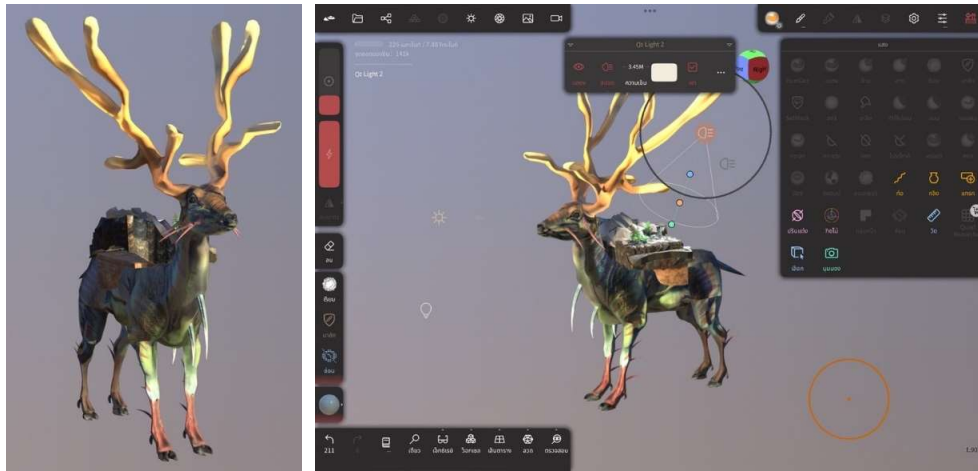
1) ฝึกทดลองเพื่อค้นหาคำตอบวิธีสร้างสรรค์ ผลงานสื่อแอนิเมชัน อินเทอร์แอคทีฟ แบบวนซ้ำ ทั้งในรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ ด้วยการนำเอาผลของการศึกษาวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากการดำเนินการศึกษาวิจัยทางทฤษฎี มาถอดข้อมูลให้เป็นภาพและทำการเปรียบเทียบข้อมูลเชิงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพวาดจิตรกรรมโบราณบ้านเมะหลวงมาประยุกต์ใช้สำหรับการสร้างตัวละครใหม่

2) สร้างสรรค์งานแอนิเมชัน อินเทอร์แอคทีฟ แบบวนซ้ำ (Interactive animation looping) เป็นรูปแบบภาพ 2 มิติ มาจัดทำเป็นข้อมูลแบบสอบถาม เพื่อค้นหาคำตอบสำหรับการพัฒนาภาพนิลกายแม่เมาะ



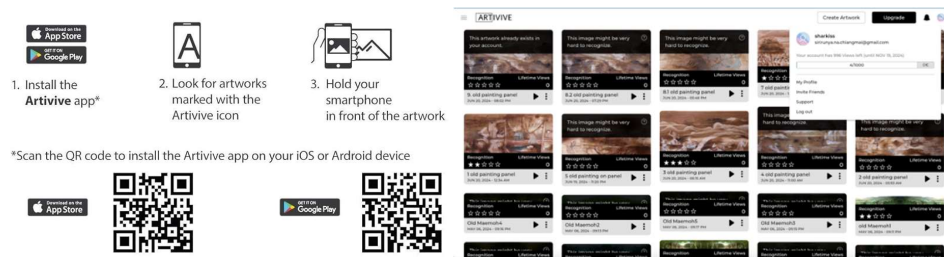
ภาพ 1 นิลกายแม่เมาะ (Eotragus lampangensis) แบบ 2 มิติ เทคนิค 2D Digital Painting , Procreate Application

1) สร้างสรรค์งานแอนิเมชัน อินเทอร์แอคทีฟแบบวนซ้ำ (Interactive animation looping) เป็นรูปแบบภาพ 3 มิติ และให้เป็นภาพเคลื่อนไหว โดยนำเอาผลการทำแบบสอบถาม มาพัฒนาผลงานสร้างสรรค์การวิจัยในครั้งนี้



ภาพ 2 นิลกายแม่เมาะ (Eotragus lampangensis) แบบ 3 มิติ เทคนิค 3d Digital Sculpting, NOMAD Application

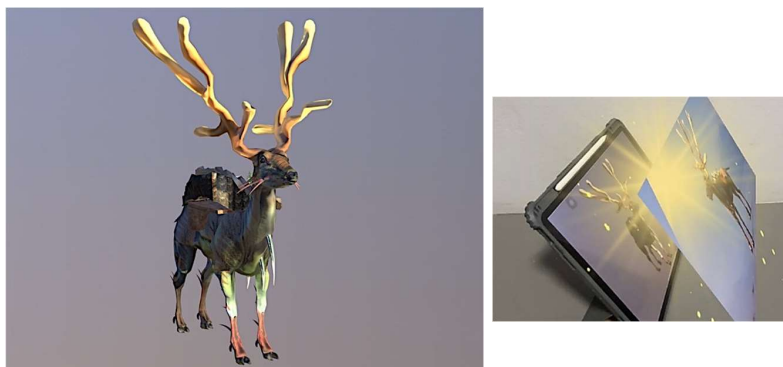
1) นำเข้าสู่ระบบอินเทอร์เน็ตแอกทิฟ ด้วยเว็บไซต์ <https://www.artivive.com> เป็นเว็บไซต์ที่รองรับระบบการทำภาพจำลองวัตถุเสมือนจริง (Augmented Reality) เว็บไซต์นี้เป็นระบบอินเทอร์เน็ตแอกทิฟ หรือเรียกว่ามีระบบที่สามารถสร้างการปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม เป็นแพลตฟอร์มศิลปะที่เสริมเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนที่ทำให้นักสร้างสรรค์หรือศิลปินสามารถผสมผสานงานศิลปะของตนเองให้ถ่ายทอด โดยใช้ประสบการณ์ร่วมกับการปฏิสัมพันธ์ทำให้ภาพนั้นเคลื่อนไหวและแสดงข้อมูลผ่านการใช้เทคโนโลยีเออาร์ (AR) คือการเปิดกล้องในสมาร์ทโฟน หรือแท็บเล็ตที่มีรูกล้องถ่ายภาพ และมีอินเทอร์เน็ตที่เชื่อมต่อข้อมูลโลกออนไลน์ ให้สามารถส่งข้อมูลไปที่ภาพศิลปะนั้น จะทำให้เกิดภาพเคลื่อนไหวสร้างความน่าสนใจให้กับผู้ชม ที่นอกจากจะได้ปฏิสัมพันธ์กับภาพผลงานแล้ว ยังได้ความตื่นตาตื่นใจ และได้เรียนรู้ศิลปะภาพเคลื่อนไหวที่มีทั้งภาพและเสียงประกอบเข้าด้วยกัน โดยขั้นตอนการดาวน์โหลดแอปพลิเคชันหรือการเข้าเว็บไซต์สามารถทำได้ตามขั้นตอนดังภาพนี้



ภาพ 3 คิวอาร์โค้ดสำหรับดาวโหลดแอปพลิเคชัน Artivive เพื่อสแกนภาพผลงานการวิจัย

การปฏิสัมพันธ์กับแอนิเมชัน อินเทอร์เน็ตแอกทิฟเป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงและมีส่วนร่วมกับเนื้อหาผ่านเทคโนโลยีที่ผสมผสานระหว่างโลกจริงและโลกดิจิทัล โดยเฉพาะอย่างยิ่งผ่านการใช้แอปพลิเคชันที่รองรับเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริม (Augmented Reality: AR) เช่น Artivive ซึ่งรายละเอียดขั้นตอนการใช้งานแอป Artivive เพื่อแสดงแอนิเมชันอาจสามารถอธิบายได้ดังนี้ ผู้ใช้งานทำการดาวน์โหลดและติดตั้งแอป Artivive ซึ่งแอป Artivive รองรับทั้งระบบ iOS และ Android สามารถค้นหาแอป "Artivive" ใน App Store หรือ Google Play Store และติดตั้งลงในอุปกรณ์สมาร์ทโฟนหรือแท็บเล็ตของผู้ใช้งานได้ทั้งสองแบบ โดยผู้วิจัยได้ทำการเตรียมภาพผลงานสำหรับการใช้งานเพื่อทำการฝังภาพแอนิเมชัน (เช่น ภาพที่มี QR Code หรือภาพเฉพาะที่รองรับการทำงานร่วมกับ AR) ลงในเว็บไซต์ Artivive เพื่อให้สามารถเผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะได้ซึ่งผู้ชมหรือผู้ใช้งานจะสามารถทำการสแกนภาพ โดยการเปิดแอปพลิเคชันและใช้ฟังก์ชันกล้องของแอปพลิเคชัน Artivive

นำกล้องไปส่องที่ภาพที่มีการฝังแอนิเมชัน เช่น ภาพตัวละครหรือองค์ประกอบในงานวิจัย ตัวผลงานแอนิเมชันจะเริ่มแสดงขึ้นบนหน้าจอทันทีที่แอปพลิเคชัน Artivive ตรวจพบภาพที่เชื่อมโยง ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเห็นตัวละครเคลื่อนไหว พร้อมเอฟเฟกต์พิเศษ เช่น เสียงประกอบ หรือการแสดงข้อความอธิบาย การใช้งานแอนิเมชัน อินเทอร์แอคทีฟช่วยให้ผู้ชมเข้าใจและเพลิดเพลินไปกับเนื้อหาได้ในรูปแบบที่มีส่วนร่วมมากขึ้น เป็นการใชภาพเคลื่อนไหวและเสียงช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในเนื้อหาที่ซับซ้อน ช่วยสร้างความน่าสนใจให้กับผู้ชมได้รู้สึกตื่นตาตื่นใจกับประสบการณ์ที่แตกต่างจากการชมภาพนิ่งทั่วไป เป็นการเชื่อมโยงเทคโนโลยีและศิลปะทำให้ศิลปะมีชีวิตชีวาและสามารถสื่อสารกับผู้ชมในรูปแบบที่ทันสมัย



ภาพ 4 (ซ้าย)ภาพสำหรับการสแกนผ่านแอปพลิเคชัน Artivive และ(ขวา) ตัวอย่างผลการแสดงภาพหลังการสแกน

สรุปผลการวิจัย (Result)

1) สรุปผลการศึกษาความหมายเชิงสัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมโบราณบ้านเมะหลวง

เรื่องราวจิตรกรรมบนแผ่นไม้โบราณบ้านเมะหลวงที่น่าเสนอถูกอ้างอิงมาจากข้อมูลทางประวัติศาสตร์นั้น ได้ถูกตีความโดยผู้ทรงคุณวุฒิได้เขียนเอาไว้ในหนังสือเย็นถิ่นแม่เมะมาแล้ว โดยอยู่ในเรื่อง “ภาพเขียนโบราณแผ่นไม้สัก 12 ภาพ ชุมชนบ้านเมะหลวง” โดย ดร.สุวิภา จำปาวัลย์ ซึ่งภาพในแต่ละภาพ มีทั้งภาพพุทธประวัติ ทศชาติชาดก และมีเรื่องราวในตำนานของแม่เมะรวมไปถึงประวัติศาสตร์การค้าขายของแม่เมะ เป็นการเล่าทีละเรื่องทีละภาพ ไม่ใช่เป็นเรื่องราวแบบต่อเนื่องเดียวกันทั้งหมด มีการแยกส่วนของเนื้อหาเฉพาะช่วงตอนที่สำคัญ ซึ่งการวิจัยครั้งนี้การมุ่งประเด็นของการศึกษาสัตว์โบราณแม่เมะโดยตามภาพก็จะมีสัตว์อยู่สองประเภทที่มีการขุดค้นพบซากดึกดำบรรพ์โบราณจริงซึ่งก็คือช้างส้าง และสัตว์กบคู่ คือ นิลกาย กวาง และกระเจง โดยเนื้อหาภาพที่มีเรื่องของสัตว์โบราณจะเกี่ยวข้องกับตำนานแม่เมะ เช่นตำนานดอยผาช้าง ทั้งนี้ในส่วนของการสร้างตัวละครตำนานดอยผาช้าง ผู้วิจัยได้ทำการสร้างตัวละครช้างขึ้นมาในการวิจัยอื่นแล้ว ดังนั้นการวิจัยในครั้งนี้จึงเลือกการศึกษาสัตว์กบคู่ ในกลุ่มแรกที่ถูกค้นพบในแอ่งแม่เมะซึ่งก็คือนิลกายนั่นเอง โดยเนื้อหาภาพ จิตรกรรมบนแผ่นไม้โบราณบ้านเมะหลวงที่มีกวาง ประกอบรวมฉากของการเล่าเรื่อง หากอ้างอิงจากข้อมูลของ ดร.สุวิภา จะเป็นภาพที่ 5 ที่เล่าเรื่องทศชาติชาดกเรื่องสุวรรณสารโดยมีเนื้อหาดังนี้ ทศชาติชาดก เรื่อง “สุวรรณสาม” ชาดกเป็นภาพที่เขียนขึ้นบนแผ่นไม้แผ่นเดียวกัน ด้านซ้ายของแผ่นภาพทั้งหมดเป็นตอนเท้ากบิลักษ์กำลังจ้าวสอนยิงสุวรรณสาม ซึ่งมาดักน้ำเพื่อไปปรนนิบัติบิดามารดา ซึ่งเป็นดาบสตาบอดด้วยทรงเข้าใจผิด ภาพถัดมาเป็นภาพสุวรรณสามซึ่งโดนลูกศรมีการแสดงท่าทางซึ่งแสดงความเจ็บปวด ส่วนภาพสุดท้ายเป็นฝูงกวางที่ล้อมรอบสุวรรณสาม เพื่อช่วยในการนำน้ำกลับไปยังอาศรมของดาบส มีความตลกขบขันเมื่อกำลังจะถูกทำร้าย เป็นตอนที่เท้ากบิลักษ์นำทางดาบทั้งสองไปยังบ่อน้ำบริเวณที่สุวรรณสามถูกลูกศรยิง และภาพดาบสทั้งสองกำลังทำให้เสียใจกับการตายของสุวรรณสาม ข้อสังเกตอีกอย่างหนึ่งที่ผู้วิจัยมองเห็นในภาพวาดจิตรกรรมบนแผ่นไม้โบราณบ้านเมะหลวง รูปร่างลักษณะของกวางที่อยู่ในภาพวาดนี้มีลักษณะคล้ายคลึงกับโครงสร้างใบหน้าของนิลกาย แม่เมะที่กรมทรัพยากรธรณีได้วาดรูปร่างเอาไว้โดยหน้าตาที่โดดเด่นของนิลกาย ก็คือมีเขาโค้งขึ้นบนหัวสองข้าง มีหูใหญ่ และมีขีดเส้นขนขึ้นหน้าที่เห็นโครงหน้าของสัตว์ค่อนข้างชัด ส่วนหัวจะค่อนข้างเล็กแต่ลำตัวใหญ่ และแข็งแรงกว่ากวางสายพันธุ์อื่น อีกทั้งยังมีขนและหนังสัตว์ที่ค่อนข้างจะสีเข้มออกดำทำให้ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าด้วยรูปร่างที่แข็งแรงของนิลกาย จะสามารถแบกน้ำหนักกลับไปยังอาศรมของดาบสได้มากกว่ากวางตัวเล็ก ดังนั้นจึงเลือกรูปลักษณะของนิลกาย มาเป็นแบบในการสร้างตัวละครสำหรับการวิจัยนี้



ภาพ 5 (ภาพบน) ภาพถ่ายต้นฉบับภาพวาดจิตรกรรมบนแผ่นไม้โบราณบ้านเมะหลวง เรื่อง “สุวรรณสาม” (ภาพล่าง) ภาพคัดลอกลายเส้นของผู้วิจัยเพื่อศึกษาสัญลักษณ์ความหมายภาพเกี่ยวกับสัตว์โบราณแม่เมะ

1. สรุปผลการสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน อินเทอร์แอคทีฟแบบวนซ้ำ (Interactive animation looping)

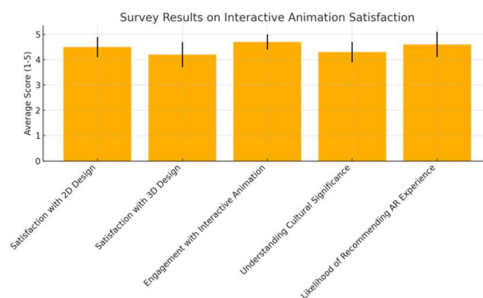
ตัวละครนิลกายในตำนานแม่เมะ ผ่านการศึกษาสัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมโบราณบ้านเมะหลวง เป็นการคัดลอกภาพที่ผู้วิจัยได้เริ่มต้นการถอดแบบด้วยลายเส้นก่อนจากต้นฉบับภาพถ่ายจริง เพื่อให้มองเห็นเนื้อหาเรื่องราวที่ยังคงเหลืออยู่ ดังนั้นการศึกษาภาพที่นอกจากจะดึงข้อมูลเนื้อหาจาก ดร.สุวิภา แล้วยังมีการนำข้อมูลมาวิเคราะห์และเปรียบเทียบกับหลักฐานทางโบราณคดี เพื่อมาถอดแบบภาพนิลกายแม่เมะเชิงจินตนาการ ซึ่งผลการสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน อินเทอร์แอคทีฟแบบวนซ้ำ (Interactive animation looping) อาจสามารถอธิบายผลเชิงวิเคราะห์งานสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นในการวิจัยนี้ได้ว่า นิลกายแม่เมะ เปรียบเสมือนผู้กล้าหาญ ที่พร้อมจะแบกรับปัญหาต่างๆ ได้ แม้ว่าปัญหานั้นจะหนักหนาสาหัสแค่ไหนก็ตาม หรือ แม้ปัญหานั้นจะถึงอันตรายแก่ชีวิตก็จะต้องแสดงความซื่อสัตย์ที่มีต่อเจ้านายของตัวเอง ก็ต้องแก้ปัญหาให้สำเร็จจึงได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสร้างสรรค์ตัวละครนิลกายแม่เมะ ในจินตนาการของผู้วิจัยว่า ต้องมีรูปร่างที่แข็งแรง สามารถแบกรับภูเขาที่เปรียบเสมือนปัญหาขนาดใหญ่ แต่ก็สามารถใช้พลังของตนเองแบกรับและยื่นเจยหน้าสู้อย่างสง่าผ่าเผย เขาของนิลกาย ที่โดยปกติจะมีขนาดเล็ก ผู้วิจัยได้จินตนาการว่านิลกายแม่เมะนี้คือตัวแทนของผู้กล้าหาญ มีเขาสีทองที่ส่องประกายแตกยอดดอกออกไป เพื่อกีดขวางข้าศึกที่เข้ามาทำร้ายให้พ่ายแพ้ไป และลวดลายที่พาดตัวนิลกายผู้วิจัยได้สื่อถึงลายพาดกลอนของเสือ และเส้นหนามแบบเม่น แสดงให้เห็นถึงความเป็นนักสู้ ที่ถึงแม้จะดูมีรูปร่างที่อ่อนแอ แต่มีจิตใจที่เข้มแข็งดั่งเสือ

2. สรุปผลการศึกษาการเชื่อมโยงแนวคิดมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ที่มาจากการสร้างสรรค์งานแอนิเมชัน อินเทอร์แอคทีฟ

ตัวละครนิลกายในตำนานแม่เมะ ผ่านการศึกษาสัญลักษณ์ในงานจิตรกรรมโบราณบ้านเมะหลวง เมื่อทำการเชื่อมโยงหลักแนวคิดมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ร่วมกันกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจึงทำให้เกิดผลงานศิลปะ ที่สามารถสื่อสารกับผู้ชมในรูปแบบการโต้ตอบและมีปฏิสัมพันธ์ได้ ซึ่งเป็นการออกแบบระบบโต้ตอบที่มีการประมวลผลภาพเคลื่อนไหวทำให้ผู้ชมสามารถจดจำผลงานศิลปะในเชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ได้อย่างน่าสนใจ อีกทั้งระบบการปฏิสัมพันธ์นี้ยังสร้างให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนได้เข้าถึงงานศิลปะในรูปแบบของการใช้เทคโนโลยีและศิลปะได้อย่างน่าสนใจมากขึ้น สร้างประสบการณ์ใหม่กับผู้ชมได้อย่างไม่รู้จบ เพราะแม้ว่าระบบการปฏิสัมพันธ์นี้ จะถูกใช้ซ้ำกี่ครั้งก็ตาม แต่ผู้สร้างสรรค์สามารถที่จะพัฒนาแนวคิดในการวาดภาพใหม่ หรือสร้างตัวละครใหม่ และนำเข้าสู่ระบบการปฏิสัมพันธ์นี้เพื่อถ่ายทอดแนวความคิด จินตนาการ ส่วนตนได้ อย่างไรก็ตาม ทั้งนี้ผู้พัฒนาเว็บไซต์ได้มีการอัปเดตระบบการปฏิสัมพันธ์ของเว็บไซต์ ที่ผู้วิจัยศึกษาอยู่อย่างต่อเนื่องมาตลอดหลายปี จึงทำให้ระบบปฏิสัมพันธ์นี้ เป็นที่นิยมแก่ผู้คนทั่วโลกเพราะว่า มีการบริการที่ให้เข้าใช้ฟรีอย่างไม่มีกำหนด ซึ่งทำให้ผู้สร้างสรรค์ศิลปะทั้งเรื่องของการออกแบบหรือการสร้างสรรค์งานศิลปะส่วนตัว มักจะมาใช้ระบบการปฏิสัมพันธ์นี้อย่างต่อเนื่อง ทำให้มองเห็นว่ามนุษย์กับคอมพิวเตอร์สามารถอยู่ร่วมกันได้ด้วยการใช้เทคโนโลยีที่มีปฏิสัมพันธ์ที่สร้างความสัมพันธ์แบบพัฒนาทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีแบบใหม่อยู่เสมอ และ เทคโนโลยียังคงก้าวหน้าต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง

ตารางที่ 1 สรุปผลสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับแอนิเมชัน อินเทอร์แอคทีฟ

หัวข้อการสำรวจ	คะแนนเฉลี่ย (เต็ม 5)	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
Satisfaction with 2D Design	4.5	0.4
Satisfaction with 3D Design	4.2	0.5
Engagement with Interactive Animation	4.7	0.3
Understanding Cultural Significance	4.3	0.4
Likelihood of Recommending AR Experience	4.6	0.5



ภาพ 6 ตารางและแผนภูมิสรุปผลสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับแอนิเมชัน อินเทอร์แอคทีฟ

3. **สรุปผลด้านการประยุกต์ใช้และการขยายผล** สำหรับด้านการศึกษาเทคโนโลยีนี้สามารถส่งเสริมการเรียนรู้ด้วย การใช้เทคโนโลยี AR แอนิเมชัน อินเทอร์แอคทีฟสามารถใช้เป็นสื่อการเรียนรู้เพื่อดึงดูดความสนใจของเยาวชน โดยเฉพาะในวิชา ประวัติศาสตร์ ศิลปะ และภูมิศาสตร์ เช่น การนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับตำนานแม่เมาะและซากดึกดำบรรพ์ของสัตว์โบราณในรูปแบบที่มีชีวิตชีวาและเข้าใจง่าย ส่งเสริมการสอนผ่านการปฏิสัมพันธ์ โดยการสร้างสื่อตัวละครแบบ 3 มิติที่ออกแบบไว้ ที่ สามารถใช้ในการจัดกิจกรรมเชิงโต้ตอบในห้องเรียน เช่น การสำรวจผ่านแอป Artivive เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจการทำงานของ เทคโนโลยีและความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะกับคอมพิวเตอร์ ส่วนด้านการอนุรักษ์วัฒนธรรมนั้นจะสามารถสื่อสารคุณค่าของภาพ จิตรกรรมโบราณได้เพราะผลงานแอนิเมชันจะช่วยถ่ายทอดความสำคัญของภาพจิตรกรรมไม้สัก 12 ภาพในบ้านเมาะหลวง โดย เน้นย้ำถึงสัญลักษณ์และเรื่องราวทางวัฒนธรรมที่อาจสูญหายไป โดยส่วนหนึ่งมาจากการจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์ตัวละครและ เรื่องราวในแอนิเมชันสามารถนำไปจัดแสดงในพิพิธภัณฑ์หรือศูนย์การเรียนรู้ชุมชน ทำให้ผู้ชมสามารถใช้สมาร์ทโฟนสแกนภาพ เพื่อรับชมแอนิเมชันที่เชื่อมโยงกับเนื้อหาทางวัฒนธรรม ส่วนในด้านการพัฒนากิจกรรมชุมชนคือการสร้างกิจกรรมท่องเที่ยวเชิง วัฒนธรรมที่มีการพัฒนากิจกรรม AR Trail หรือการเดินทางสำรวจสถานที่สำคัญในชุมชนแม่เมาะ โดยผู้เข้าชมสามารถสแกน QR Code เพื่อดูแอนิเมชันและเรียนรู้เรื่องราวของสถานที่นั้น ๆ ทำให้เกิดรูปแบบการจัดนิทรรศการศิลปะเชิงอินเทอร์แอคทีฟ รวมถึงการนำเสนอผลงานในงานเทศกาลหรืองานแสดงศิลปะท้องถิ่น เพื่อกระตุ้นความสนใจของคนรุ่นใหม่และเชื่อมโยงระหว่าง ศิลปะดั้งเดิมกับเทคโนโลยี และในด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นนับเป็นการสร้างสินค้าสื่อ AR ซึ่งผลงานแอนิเมชันสามารถ นำไปใช้ในการพัฒนาสื่อส่งเสริมการขาย เช่น โปสเตอร์ โปสการ์ด หรือสินค้าที่มี QR Code สำหรับเข้าถึงแอนิเมชันการออกแบบ เกมเพื่อการเรียนรู้ตัวละคร "นิลกายในตำนานแม่เมาะ" สามารถพัฒนาเป็นตัวละครในเกมที่สอดแทรกเนื้อหาทางวัฒนธรรม เพื่อ ส่งเสริมการเรียนรู้และความสนุกสนานให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี และในส่วนสุดท้ายด้านการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์จะเป็นการ สนับสนุนอุตสาหกรรมครีเอทีฟในการสร้างตัวละครและแอนิเมชันในลักษณะนี้ที่สามารถต่อยอดเป็นทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual Property) เพื่อสนับสนุนอุตสาหกรรมครีเอทีฟ เช่น การสร้างภาพยนตร์ การ์ตูน แอนิเมชัน หรือการโฆษณาที่ สามารถต่อยอดทางอาชีพได้ในอนาคต

อภิปรายผล

การวิจัยในหัวข้อ “การสร้างสรรค์แอนิเมชันอินเทอร์แอคทีฟ นิลกายในตำนานแม่เมาะ” มีผลการศึกษที่น่าสนใจในหลายมิติ ซึ่ง สามารถนำไปอภิปรายผลในเชิงวิเคราะห์และสังเคราะห์ได้ดังนี้:

1. ความสำคัญของการสร้างสรรค์แอนิเมชันจากภาพจิตรกรรมโบราณ ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การนำเรื่องราวจาก ภาพจิตรกรรมโบราณบ้านเมาะหลวงมาพัฒนาสู่แอนิเมชันอินเทอร์แอคทีฟเป็นการเชื่อมโยงศิลปะดั้งเดิมเข้ากับเทคโนโลยี สมัยใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แสดงให้เห็นถึงศักยภาพในการอนุรักษ์วัฒนธรรมผ่านการใช้สื่อดิจิทัลที่มาจากการเลือกใช้ตัว ละคร "นิลกาย" ซึ่งเป็นสัตว์โบราณในตำนานแม่เมาะ แสดงถึงเรื่องราวการเชื่อมโยงประวัติศาสตร์และเรื่องราวในชุมชนเข้ากับ การสร้างสรรค์แบบสมัยใหม่

2. การเชื่อมโยงแนวคิดมนุษย์กับคอมพิวเตอร์แนวคิดเรื่องการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ (Human-Computer Interaction) ถูกนำมาใช้เพื่อสร้างแอนิเมชันที่ผู้ชมสามารถโต้ตอบได้ผ่านเทคโนโลยี Augmented Reality (AR) ผล

การศึกษาแสดงให้เห็นว่าผู้ชมสามารถเข้าถึงและเข้าใจเรื่องราวในแอนิเมชันได้อย่างลึกซึ้งมากขึ้นซึ่งเทคโนโลยี AR ช่วยเพิ่มความน่าสนใจและดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะกลุ่มเด็กเยาวชน ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีความคุ้นเคยกับเทคโนโลยีดิจิทัล

3. ผลตอบรับจากกลุ่มผู้ทดลองผลการสำรวจความพึงพอใจจากกลุ่มเยาวชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย พบว่าผู้ทดลองส่วนใหญ่มีความพึงพอใจในระดับสูงกับคุณภาพของแอนิเมชันทั้งในด้านการออกแบบ 2 มิติและ 3 มิติ

จุดเด่น: ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ชื่นชอบการออกแบบตัวละครที่ดูสมจริงและแสดงถึงเอกลักษณ์ของสัตว์ในตำนานซึ่งในความสมจริงนั้นได้มีการประกอบเสียง และวัตถุเสมือนจริงใน AR ลงไป

ข้อเสนอแนะ: อาจพัฒนาการโต้ตอบในแอนิเมชันให้มีความหลากหลายมากขึ้น เช่น การเพิ่มองค์ประกอบการเล่าเรื่องเชิงโต้ตอบที่ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมในการเลือกเส้นทางหรือผลลัพธ์ในแอนิเมชันที่เข้ามามีช่องทางการเข้าถึงให้มากขึ้น

4. ความเป็นไปได้ในการนำไปใช้ในบริบทต่าง ๆ ผลงานนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หลายด้าน เช่น

ด้านการศึกษา: สื่อการเรียนรู้แบบ AR ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้การสอน เช่น การเรียนรู้ประวัติศาสตร์หรือเรื่องราวศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมของชุมชนผ่านแอนิเมชัน โดยการใช้เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) ทำให้นักเรียนสามารถมีส่วนร่วมและโต้ตอบกับเนื้อหาได้อย่างน่าสนใจและลึกซึ้งยิ่งขึ้น แอนิเมชันอินเทอร์แอคทีฟที่พัฒนาจากภาพจิตรกรรมโบราณบ้านเมะหลอง เช่น ตัวละคร "นิลกายในตำนานแม่เมะ" ช่วยถ่ายทอดเรื่องราวที่เชื่อมโยงกับประวัติศาสตร์และมรดกทางวัฒนธรรมท้องถิ่นในรูปแบบที่เข้าถึงง่ายและทันสมัย นอกจากนี้ สื่อการเรียนรู้ดังกล่าวยังสามารถใช้เป็นเครื่องมือในการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ผ่านกิจกรรมการสำรวจและวิเคราะห์เนื้อหาที่แฝงความหมายเชิงสัญลักษณ์ในภาพจิตรกรรม รวมถึงการออกแบบการเรียนรู้ที่เน้นการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างความเข้าใจในมิติใหม่ของศิลปะและวัฒนธรรม การใช้ AR ในการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ที่มีมิติและสมจริงมากขึ้น เช่น การใช้สมาร์ตโฟนหรือแท็บเล็ตในการสแกนภาพที่ฝังแอนิเมชัน เพื่อแสดงผลตัวละครหรือฉากเรื่องราวที่มีเสียงและภาพเคลื่อนไหว ซึ่งช่วยเสริมสร้างความสนใจและความจดจำในเนื้อหาได้ดียิ่งกว่าเนื้อหาที่นำเสนอแบบดั้งเดิม การใช้เทคโนโลยีนี้นี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ในเชิงโต้ตอบ เช่น การเลือกเส้นทางของเรื่องราวในแอนิเมชัน หรือการค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับความสำคัญทางวัฒนธรรมของเนื้อหา ทั้งนี้ การบูรณาการเทคโนโลยี AR เข้ากับการเรียนการสอนยังสามารถปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับระดับชั้นและวิชาต่างๆ เช่น วิชาประวัติศาสตร์ ศิลปะ และภูมิศาสตร์ ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในยุคปัจจุบันที่คุ้นเคยกับการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในชีวิตประจำวัน

ด้านการอนุรักษ์วัฒนธรรม: ช่วยสร้างความตระหนักรู้ในคุณค่าของศิลปะและวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยการนำเสนอผ่านแอนิเมชันอินเทอร์แอคทีฟ ที่พัฒนาขึ้นจากภาพจิตรกรรมโบราณของบ้านเมะหลอง ซึ่งแสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์ของตำนานแม่เมะและสัตว์ในตำนาน เช่น นิลกาย ที่เป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราวที่มีคุณค่าทางวัฒนธรรม อีกทั้งยังช่วยสร้างความเข้าใจในคุณค่าของการอนุรักษ์และพัฒนาวัฒนธรรมในรูปแบบที่สอดคล้องกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ เช่น การใช้เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) เพื่อเพิ่มมิติการรับชมและการเรียนรู้ที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนที่สามารถสัมผัสประสบการณ์ผ่านเทคโนโลยีได้อย่างใกล้ชิด อันเป็นการผสมผสานศิลปะดั้งเดิมและเทคโนโลยีร่วมสมัยเข้าด้วยกันอย่างลงตัว

ด้านการพัฒนาชุมชน: เป็นการสร้างกิจกรรมที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและสนับสนุนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในชุมชน โดยการนำเรื่องราวจากตำนานแม่เมะและภาพจิตรกรรมโบราณมาพัฒนาเป็นแอนิเมชันอินเทอร์แอคทีฟ ที่สามารถแสดงผลผ่านเทคโนโลยี Augmented Reality (AR) เพื่อสร้างความสนใจและประสบการณ์ใหม่ให้กับนักท่องเที่ยว อีกทั้งยังสามารถนำผลงานไปใช้ในการจัดกิจกรรม เช่น AR Trail สำหรับสำรวจสถานที่สำคัญในชุมชน โดยนักท่องเที่ยวสามารถสแกน QR Code เพื่อชมแอนิเมชันที่บอกเล่าเรื่องราวเชิงวัฒนธรรมของชุมชนแม่เมะได้อย่างมีชีวิตชีวา ซึ่งนอกจากจะช่วยดึงดูดนักท่องเที่ยวให้เข้ามาเยี่ยมชมชุมชนแล้ว ยังส่งเสริมให้เกิดการมีส่วนร่วมของคนในพื้นที่ในการอนุรักษ์และถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ ผลงานยังสามารถพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการขาย เช่น โปสเตอร์ หรือของที่ระลึกที่ผสมผสานกับเทคโนโลยี AR เพื่อสร้างรายได้เพิ่มเติมให้กับชุมชน พร้อมทั้งช่วยเสริมสร้างอัตลักษณ์ของชุมชนแม่เมะในฐานะแหล่งเรียนรู้วัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ที่สำคัญ

5. ข้อจำกัดและข้อเสนอแนะ แม้ว่าผลงานจะมีศักยภาพสูงในการส่งเสริมการเรียนรู้และการอนุรักษ์วัฒนธรรมผ่านเทคโนโลยี AR แต่ยังคงมีข้อจำกัดบางประการที่ควรพิจารณา เช่น ความซับซ้อนของเทคโนโลยี AR อาจเป็นอุปสรรคสำหรับผู้ใช้งานบางกลุ่มที่ไม่คุ้นเคยกับการใช้งานสมาร์ตโฟนหรือแอปพลิเคชัน โดยเฉพาะกลุ่มผู้สูงอายุหรือบุคคลที่ไม่มีความเชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยี การนำเสนอผลงานในลักษณะดังกล่าวอาจทำให้ผู้ใช้งานบางส่วนรู้สึกไม่สะดวกหรือเกิดความสับสนในกระบวนการใช้งาน ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อการใช้งานและประสิทธิภาพในการเผยแพร่เนื้อหา

ดังนั้นข้อเสนอแนะคือการจัดทำคู่มือการใช้งานอย่างง่าย เพื่ออธิบายขั้นตอนการใช้งานแอปพลิเคชันอย่างชัดเจนและเข้าใจง่าย เช่น การดาวน์โหลด การติดตั้ง และวิธีการสแกนภาพเพื่อดูแอนิเมชัน พร้อมทั้งจัดทำวิดีโอสาธิตที่มีภาพและเสียงประกอบเพื่อช่วยเพิ่มความเข้าใจให้กับผู้ใช้งาน นอกจากนี้ การพัฒนาฟีเจอร์เพิ่มเติมในแอปพลิเคชัน เช่น การแนะนำแบบโต้ตอบที่ช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถเรียนรู้การใช้งานได้ทันทีขณะเริ่มต้น เช่น การเพิ่มปุ่ม “เริ่มต้นใช้งาน” ที่แสดงคำแนะนำทีละขั้นตอน หรือการใช้ไอคอนและสัญลักษณ์ที่เข้าใจง่าย เพื่อช่วยลดความซับซ้อนในกระบวนการใช้งาน และในอีกแง่มุมหนึ่ง การปรับปรุงให้เทคโนโลยี AR รองรับการใช้งานบนอุปกรณ์ที่หลากหลายและมีประสิทธิภาพในการทำงานในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน เช่น พื้นที่ที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่จำกัด อาจช่วยขยายการเข้าถึงเนื้อหาได้มากขึ้น ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมคือการทดลองนำเสนอผลงานผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น การใช้ AR ในรูปแบบที่ไม่ต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต หรือการสร้างสื่อ AR ในรูปแบบที่สามารถดาวน์โหลดและใช้งานได้โดยไม่ต้องเชื่อมต่อออนไลน์ ซึ่งอาจช่วยลดอุปสรรคในการใช้งานสำหรับกลุ่มผู้ใช้ที่ไม่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่เสถียร ซึ่งในปัจจุบันยังไม่มี การเชื่อมต่อลักษณะนี้เกิดขึ้นสำหรับผู้ใช้งานทั่วไป

เอกสารอ้างอิง

- วรลักษณ์ วงศ์โดยหวัง ศิริเจริญ. (2016). ปฏิสัมพันธ์ระหว่างคอมพิวเตอร์กับมนุษย์. ศูนย์หนังสือจุฬา.
- ชมพูนุท ขาววิจิตร, และทีมสำรวจการศึกษาวิจัย. (2016). การสำรวจการศึกษาวิจัยจากศึกษาคำบรรพสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมร่วมกับนักวิจัยจากประเทศฝรั่งเศส พื้นที่เหมืองถ่านหินแม่เมาะ อำเภอแม่เมาะ จังหวัดลำปาง. เอกสารประกอบผลการดำเนินงาน ประจำปีงบประมาณ 2559. สำนักงานทรัพยากรธรณีเขต 2, กรมทรัพยากรธรณี.
- ฟอสซิล เวิลด์ (Fossil World). (2020, 6 มิถุนายน). แม่เมาะ [โพสต์เฟซบุ๊ก].
- Facebook. <https://www.facebook.com/share/p/mp6a3jBisGB075ap/>
- Alexander, V. D. (2003). *Sociology of the arts: Exploring fine and popular forms*. Wiley-Blackwell.

การออกแบบรูปแบบโกเมนแท่ง สู่ผลงานเครื่องประดับร่วมสมัยอัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรี
วรชัย รวบรวมลเลิศ

The design of garnet bar into contemporary jewelry reflecting the identity of
Chanthaburi Province
Worachai Roubroumlert

สาขาวิชาการออกแบบเครื่องประดับ คณะอัญมณี มหาวิทยาลัยบูรพาวิทยาเขตจันทบุรี
Major of Jewelry Design, Faculty of Gems, Burapha University Chanthaburi Campus
* Corresponding author. E-mail address: worachai.n@gmail.com

บทคัดย่อ

งานวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบโกเมนแท่งสู่เครื่องประดับร่วมสมัยเพื่อสะท้อนอัตลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรี โดยโกเมนแท่งเป็นอัญมณีที่มีความสำคัญทั้งในเชิงวัฒนธรรมและเศรษฐกิจท้องถิ่น ผู้วิจัยจึงต้องการพัฒนางานออกแบบเครื่องประดับโกเมนแท่งที่สะท้อนความเป็นอัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรี วิธีการดำเนินงานวิจัย คือ การรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเอกลักษณ์ของโกเมนแท่งจากแหล่งข้อมูลท้องถิ่นและผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำไปสู่การวิเคราะห์องค์ประกอบ วัตถุประสงค์ (Physical Element) และมโนทัศน์ธาตุ (Conceptual Element) ของอัตลักษณ์โกเมนแท่ง สู่การสรุปแนวทางในการออกแบบ ผลการวิจัยพบว่าโกเมนแท่งมีความโดดเด่นในด้านรูปร่าง การเจียรระนาบเฉพาะ และสีแดงเข้ม โดยผู้วิจัยสามารถสรุปแนวทางการออกแบบภายใต้แนวคิด “ประกายแห่งจันทบุรี” ผลงานออกแบบได้รับการประเมินตามเกณฑ์ด้านการสะท้อนอัตลักษณ์ ความเป็นร่วมสมัย ความน่าสนใจ ความเป็นไปได้ในการผลิต และความเป็นไปได้เชิงพาณิชย์ ผลลัพธ์ที่ได้คือผลงานการออกแบบที่ 4 เครื่องประดับจี้ ที่ออกแบบจากลวดลายจากเหลี่ยมข้าวหลามตัดอัตลักษณ์ของโกเมนแท่ง และสามารถปรับเปลี่ยนอัญมณีตามความเชื่อได้ โดยมีค่าเฉลี่ย $\bar{X}$ อยู่ที่ 4.15 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.59 สามารถแสดงอัตลักษณ์อย่างชัดเจน การออกแบบนี้ช่วยต่อยอดมิติของโกเมนแท่ง ให้ก้าวข้ามเครื่องประดับโกเมนแท่งรูปแบบเดิมในท้องตลาด ไปสู่การนำเสนอที่เหมาะสมกับเครื่องประดับร่วมสมัยในปัจจุบัน

คำสำคัญ: โกเมนแท่ง เครื่องประดับร่วมสมัย อัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรี

ABSTRACT

The research aims to design garnet bars into contemporary jewelry to reflect the identity of Chanthaburi Province. Garnet bars are gemstones of significant cultural and economic value to the local community. Therefore, the researcher aims to develop jewelry designs using garnet bars that reflect the identity of Chanthaburi. The research methodology involves gathering data on the characteristics of garnet bars from local sources and relevant research to analyze the physical elements and conceptual elements of garnet bar identity, leading to design guidelines. The research found that garnet bars stand out due to their shape, unique faceting, and deep red color. The researcher summarized the design approach under the concept "Sparkle of Chanthaburi." The design was evaluated based on criteria such as identity representation, modernity, appeal, production feasibility, and commercial viability. The result is Design 4, a pendant jewelry piece designed with

a pattern based on the faceted cut, reflecting the identity of the garnet bar, which allows for changing the gemstone based on belief. It received an average score $\bar{X}$ of 4.15 with a standard deviation (S.D.) of 0.59, clearly reflecting identity. This design helps advance the concept of garnet bars, moving beyond traditional garnet bar jewelry in the market to a more

Keywords: Garnet Bars, Contemporary Jewelry, Identity of Chanthaburi Province

บทนำ

จังหวัดจันทบุรี ถือเป็นศูนย์กลางการซื้อขายพลอยแหล่งใหญ่ของไทย มีผู้ประกอบการมาจากทั่วโลก ทั้งนี้เพราะพลอยเมืองจันทน์ได้รับการกล่าวขานว่าเป็นพลอยน้ำดี ได้รับการเจียรไนอย่างประณีต และเส้นทางของพลอยในเมืองจันทน์นั้น มีตั้งแต่ต้นน้ำ กลางน้ำ จนถึงปลายน้ำ(สุรินทร์ อินทยศ และธนวัฒน์ พิมลจินดา, 2561). ความสำคัญของจังหวัดจันทบุรีต่ออุตสาหกรรมอัญมณีและเครื่องประดับของไทย ทำให้เกิดการผลักดันจากภาครัฐและเอกชน เกิดการพัฒนาในหลากหลายแนวทาง ไม่ว่าจะเป็นด้านการสร้างมาตรฐานอัญมณีในการซื้อขายภายในจังหวัดจันทบุรี การพัฒนาฝีมือแรงงาน การตลาดสำหรับอัญมณีและเครื่องประดับ และการประชาสัมพันธ์ในรูปแบบต่างๆ เพื่อส่งเสริมให้จังหวัดจันทบุรีเป็นศูนย์กลางการค้าขายอัญมณีและเครื่องประดับของไทย อีกแนวทางหนึ่งที่สามารถพัฒนาและขับเคลื่อนให้จังหวัดจันทบุรีสามารถเป็นศูนย์กลางนครอัญมณีของไทยและของโลก คือการขับเคลื่อนด้วยความคิดเชิงสร้างสรรค์ การนำอัญมณีที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของจังหวัดจันทบุรีผสมผสานกับการออกแบบเครื่องประดับที่สามารถเพิ่มมูลค่าให้อัญมณีและสะท้อนอัตลักษณ์เฉพาะตัวของจังหวัดจันทบุรี ถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งในการขับเคลื่อนจังหวัดจันทบุรีสู่การเป็นนครอัญมณีและเครื่องประดับด้วยรูปแบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์

มีตำนานเล่าขานต่อๆ กันมาเกี่ยวกับการค้นพบพลอยสีในจังหวัดจันทบุรีว่า ในสมัยก่อนกลุ่มไทยใหญ่ที่อาศัยอยู่ในจังหวัดนี้ซึ่งมักเป็นคนที่เคร่งครัดในศีลธรรมได้นิมนต์เห็นแสงกลุ่มใหญ่ลอยลงมาตกที่เขาพลอยแหวนบ่อเวฬุ คลองพลูยาง คลองเก็ง คลองบางกะจะ และเขาวัว ในจังหวัดจันทบุรี และบ่อไร่ จังหวัดตราด จากนั้นจึงได้เดินตามไปยังจุดที่แสงนั้นตกจนได้พบพลอยสีหลากหลายชนิดทั้งไพโรส เฟลสปาร์ มรกต และบุษราคัม ซึ่งมีสีสันสวยสดงดงามมาก ชาวจันทน์เชื่อว่าพลอยสีเป็นของศักดิ์สิทธิ์ ผู้จะขุดพบพลอยสีได้จะต้องเป็นคนดีมีศีลธรรมและจะพบพลอยสีคุณภาพดีได้ก็จะต้องฝันดีก่อน และเชื่อว่าพลอยสีจะช่วยเสริมชีวิตของผู้ครอบครองให้เปลี่ยนไปในทิศทางที่ดีขึ้น(ศูนย์ข้อมูลอัญมณีและเครื่องประดับ, 2019) โดยเฉพาะพลอยโกเมนซึ่งเชื่อว่าเป็นเครื่องประดับที่มีประวัติศาสตร์ยาวนานมากที่สุดในบรรดาเครื่องประดับอัญมณีทั้งหมด โดยยุคสมัยแรกที่ค้นพบการนำโกเมนมาใช้ในเครื่องประดับคือยุคสำริด (Bronze Age) โกเมนจัดเป็นหนึ่งในเครื่องประดับสุดอมตะที่ใครหลายคนอยากครอบครอง(Celi, 2024) เช่นเดียวกับ Galois (2013) ที่กล่าวถึงคุณสมบัติแสงที่โดดเด่นของพลอยโกเมนทำให้เป็นที่นิยมตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบัน โดยเฉพาะในฐานะเครื่องประดับที่มีคุณค่าและถูกใช้ในหลากหลายวัฒนธรรม โดยในประเทศไทย จัดโกเมนเป็นหนึ่งในพรตน์ หรือ 9 อัญมณีมงคล ดังคำกล่าวที่ว่า “แดงแก่ก่าโกเมนเอก” ในจังหวัดจันทบุรีโกเมนมีความนิยมนำมาทำเครื่องประดับ ไม่ว่าจะเป็นโกเมนที่เจียรไนเหลี่ยม หลังเบี้ย หรือแม้กระทั่งการเจียรไนให้โกเมนมีลักษณะเป็นแท่ง ซึ่งโกเมนแท่งนี้เองได้รับความนิยมนำมาทำเครื่องประดับและสวมใส่จนกลายเป็นรูปแบบเครื่องประดับที่สามารถบ่งบอกถึงความเป็นอัตลักษณ์เครื่องประดับของจันทบุรีได้ โดยคนจังหวัดจันทบุรีจะมีความเชื่อเกี่ยวกับการนำโกเมนแท่งมาประดับตกแต่งร่างกายจะสามารถช่วยปกป้องคุ้มครอง ช่วยให้สมปรารถนา แก้ไขปัญหาด้านความรักความสัมพันธ์ นอกจากนี้ยังนำความโชคดีเสริมสิริมงคล มีโชคลาภ มั่งคั่งร่ำรวยมาสู่ผู้สวมใส่ (Teepleased, 2560)



ภาพ 1 โกเมนแท่ง
ภาพโดย : วรชัย รวบรวมเลิศ (2567)

พลอยโกเมนเป็นอัญมณีที่มีความสำคัญต่อจังหวัดจันทบุรีมาอย่างยาวนาน ในอดีตได้รับความนิยมอย่างมากในพื้นที่เนื่องจากพบได้เป็นจำนวนมากและมีราคาไม่แพง จากการศึกษาของ (Ivarsson et al, 2018) พบว่าโกเมนจากจันทบุรีมีลักษณะพิเศษคือมีระบบโพรงเล็ก ๆ ภายในแท่ง ซึ่งเกิดจากดินและตะกอนในแม่น้ำ ลักษณะดังกล่าวส่งผลให้คุณภาพของพลอยด้อยลงและมีราคาถูก แต่ด้วยราคาที่เข้าถึงได้ง่ายนี้เอง ทำให้คนในท้องถิ่นนิยมนำมาทำเป็นเครื่องประดับสวมใส่กันอย่างแพร่หลาย โกเมนดิบที่ขุดพบมักมีลักษณะเป็นก้อนขนาดใหญ่และยาว มีการแตกเป็นเส้น ในการนำมาใช้งาน โกเมนคุณภาพดีจะถูกนำไปเจียระไนเป็นแบบเหลี่ยมผสม (Mixed Cut) หรือแบบโค้งมนที่เรียกว่าหลังเบี้ย (Cabochoon) โดยเลือกรูปแบบตามความเหมาะสมของขนาดและตำหนิภายใน ส่วนโกเมนที่แตกเป็นเศษหรือมีคุณภาพต่ำจะถูกนำมาเจียระไนเป็นรูปทรงแท่งตามลักษณะการแตกตามธรรมชาติ ในปัจจุบัน สถานการณ์ของโกเมนได้เปลี่ยนแปลงไป ราคาของพลอยโกเมนสูงขึ้นมาก ทำให้การเจียระไนแบบแท่งไม่เป็นที่นิยมเหมือนแต่ก่อน ผู้ประกอบการหันไปนำเข้าพลอยราคาถูกจากต่างประเทศมาเจียระไนเป็นรูปทรงแท่งแทน ส่งผลให้คนในท้องถิ่นเข้าถึงเครื่องประดับจากโกเมนแท่งได้ยากขึ้น สำหรับการทำเครื่องประดับจากโกเมนแท่งในปัจจุบันส่วนใหญ่จะไม่มีการออกแบบหรือพัฒนาต่อยอดมากนักยังใช้เทคนิครูปแบบเดิม คือการหุ้มหัวและท้ายของแท่งโกเมน แล้วนำไปร้อยเป็นสร้อยคอ สร้อยข้อมือ หรือประดับเป็นหัวแหวน อย่างไรก็ตาม การออกแบบเครื่องประดับจากโกเมนแท่งยังขาดความร่วมมือและมุมมองการออกแบบที่แปลกใหม่ ทำให้ยังไม่สามารถพัฒนาเป็นเครื่องประดับที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรีที่เหมาะสมกับยุคสมัยปัจจุบันได้อย่างเต็มที่



ภาพ 2 รูปแบบเครื่องประดับโกเมนแท่งในปัจจุบัน
ภาพโดย : วรชัย รวบรวมเลิศ (2567)

การออกแบบสินค้าหรือเครื่องประดับในยุคปัจจุบันไม่สามารถใช้เทคนิคหรือทฤษฎีการออกแบบดั้งเดิมเพียงอย่างเดียว ต้องมีการผสมผสานความคิดสร้างสรรค์ ความร่วมสมัย ผ่านการนำเสนออัตลักษณ์ที่โดดเด่น เข้ามาร่วมในการออกแบบในการออกแบบเครื่องประดับ จากที่กล่าวมาข้างต้นผู้วิจัยต้องการนำรูปแบบของโกเมนแห่งมาออกแบบที่ถือได้ว่าเป็นอัตลักษณ์และเครื่องประดับที่มีความเป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรี มาพัฒนาให้มีความร่วมสมัยเพิ่มมากขึ้น โดยผู้วิจัยมุ่งเน้นการนำเสนออัตลักษณ์เครื่องประดับโกเมนแห่งในรูปแบบใหม่ อัตลักษณ์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะ ผสานกับอัตลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรี สู่การตีความหมายใหม่ในกระบวนการออกแบบเครื่องประดับเพื่อเพิ่มทางเลือกในการพัฒนาเครื่องประดับนำไปสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มด้วยทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่นและการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยความคิดเชิงสร้างสรรค์อย่างยั่งยืน

วัตถุประสงค์

1. ศึกษารูปแบบและอัตลักษณ์ของโกเมนแห่งจังหวัดจันทบุรี
2. พัฒนางานออกแบบเครื่องประดับโกเมนแห่ง สะท้อนความเป็นอัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรี

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

หลักการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัย

หลักการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัย คือการผสมผสานระหว่างความเก่ากับความใหม่ คือการร่วมกันระหว่างยุคสมัยนำมาประยุกต์เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับการใช้งานในสภาพปัจจุบัน จนสามารถสรุปแนวคิดในการออกแบบ โดยมีองค์ประกอบในการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัย (Elizabeth Olver, 2002) ดังนี้

1. แนวคิด : แนวคิดเปรียบเสมือนจุดเริ่มต้นในการออกแบบ ซึ่งมีส่วนสำคัญในการออกแบบผลงานเครื่องประดับร่วมสมัย เนื่องจากเป็นส่วนหลักที่นำไปสู่การออกแบบเพื่อให้คนที่สวมใส่หรือผู้คนที่พบเห็นสามารถรู้สึกถึงแนวคิดที่ชัดเจนได้เป็นอย่างดี ไม่ว่าจะเป็นแนวคิดจากความงามของธรรมชาติ หรือสถาปัตยกรรม แนวคิดจากวัฒนธรรม ประเพณีต่างๆ ซึ่งแนวคิดหรือแรงบันดาลใจที่ใช้ในการออกแบบ จะเป็นการสรุปสิ่งที่ต้องการจะออกแบบ และนำไปขยายสู่ส่วนอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็นรูปร่างรูปทรง สี พื้นผิว เพื่อให้งานออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยที่ทิศทางที่เหมาะสมตรงตามความต้องการ

2. รูปร่าง รูปทรง : รูปร่างรูปทรงในการออกแบบถือได้ว่าเป็นสิ่งสำคัญที่ใช้ในสื่อสารถึงเรื่องราวและเอกลักษณ์ของเครื่องประดับ โดยรูปร่าง รูปทรงเป็นองค์ประกอบสำคัญในการก่อร่างสร้างความสมดุลทางสุนทรียศาสตร์ ต้องใช้ความเหมาะสมในการจัดการรูปทรงต่างๆ ให้มีลักษณะที่เหมาะสม โดยรูปร่างรูปทรงนั้นจะต้องอ้างอิงถึงแนวคิดหรือแรงบันดาลใจในการออกแบบ เช่น สถาปัตยกรรม ธรรมชาติ วัฒนธรรม ฯลฯ รูปร่าง รูปทรงนี้เองนำไปสู่การสร้างสรรค์เครื่องประดับร่วมสมัย ที่สามารถตอบสนองแนวคิดได้เป็นอย่างดี

3. ลวดลาย พื้นผิว : เครื่องประดับถือได้ว่าเป็นผลงานศิลปะที่มีความใกล้ชิดกับมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นสวมใส่ หรือกับสัมผัสในลักษณะต่างๆ ลวดลายและพื้นผิวที่เกิดขึ้นบนผลงานเครื่องประดับจึงเป็นส่วนสำคัญในการสามารถประสบการณ์ให้แก่ผู้สวมใส่หรือผู้พบเห็น นำไปสู่การสร้างเอกลักษณ์ของผลงานเครื่องประดับให้มีความแปลกใหม่ โดยพื้นผิวของเครื่องประดับมีหลากหลายไม่ว่าจะเป็นลวดลายฉลุ พื้นผิวขรุขระ มันวาว บนโลหะ พื้นผิวที่ดูเป็นประกายจากอัญมณี หรือพื้นผิวจากวัสดุธรรมชาติ จะทำให้อารมณ์ ความรู้สึก และทิศทางในการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยมีความแตกต่างไปจากเดิม

4. สี : สีเป็นส่วนสำคัญในการออกแบบ เนื่องจากเป็นสิ่งที่มีความสำคัญมากที่สุดในการดึงดูดความสนใจของงานออกแบบ ซึ่งสีเป็นส่วนกระตุ้นที่สำคัญต่อการรับรู้ของมนุษย์ นอกจากนี้สียังสามารถช่วยในการออกแบบเครื่องประดับให้มีมูลค่าเพิ่มมากขึ้น นอกจากนี้สียังสามารถบอกแนวทางการแต่งกายในแต่ละยุคสมัยตามกระแสแนวโน้มของแฟชั่นในแต่ละยุคสีจึงมีความสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อความสวยงามและความเหมาะสมของการออกแบบผลงานเครื่องประดับร่วมสมัย

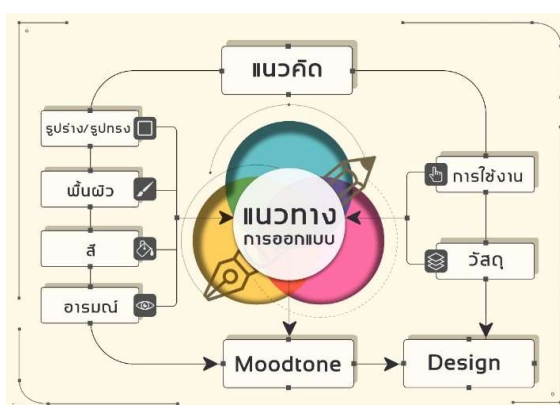
5. อารมณ์ : เครื่องประดับถูกนำมาใช้เพื่อแสดงอารมณ์ ในรูปแบบต่างๆ ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน โดยการออกแบบจากแรงบันดาลใจที่แตกต่างกัน จุดมุ่งหมายของอารมณ์ในแต่ละครั้งที่สะท้อนผ่านชิ้นงานในการสร้างสรรค์เครื่องประดับก็มีความแตกต่างกันออกไปด้วย โดยอารมณ์จะเปรียบเสมือนกรอบของนามธรรมที่ใช้แสดงความรู้สึก จากการรวมตัวขององค์ประกอบต่าง ๆ รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว และสี เพื่อให้เกิดอารมณ์ที่ชัดเจนในการออกแบบผลงานเครื่องประดับร่วมสมัย

6. การใช้งาน : ลักษณะการใช้งานหรือการสวมใส่เครื่องประดับเป็นปัจจัยสำคัญ ในการออกแบบเครื่องประดับ เนื่องจากเครื่องประดับเป็นงานออกแบบสร้างสรรค์ที่ต้องมีส่วนเกี่ยวข้องกับร่างกายมนุษย์ จึงต้องออกแบบให้เหมาะสมกับสรีระในแต่ละส่วนที่ต้องการสวมใส่ นอกเหนือจากการนี้การใช้งานเครื่องประดับยังสามารถสร้างความน่าสนใจให้แก่งานออกแบบ

เครื่องประดับได้ เช่น การออกแบบหมุด ตัวล็อก ข้อต่อต่างๆ หรือแม้กระทั่งการออกแบบให้สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการสวมใส่ได้ ซึ่งจะส่งผลต่อความน่าสนใจของงานออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยที่มีความแปลกใหม่

7. วัสดุ : ในปัจจุบันการเลือกใช้วัสดุสำหรับการออกแบบเครื่องประดับมีความหลากหลายเพิ่มมากขึ้น ไม่ได้ยึดติดกับวัสดุโลหะ หรืออัญมณีในรูปแบบเดิมแต่เพียงอย่างเดียวเหมือนในอดีต ซึ่งการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยจะมีความเปิดกว้างในการเลือกใช้วัสดุตามความเหมาะสมของแนวคิดในการออกแบบเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็น วัสดุจากธรรมชาติ เช่น ไม้ เปลือกหอย วัสดุทางวัฒนธรรม เช่น ผ้าและอัญมณีในท้องถิ่น รวมไปถึงวัสดุทางเลือกต่างๆ เช่น พลาสติก ไนลอน เรซิน กระดาษ เป็นต้น ซึ่งวัสดุเหล่านี้สามารถนำมาสร้างสรรค์ เพื่อเพิ่มมูลค่าให้แก่วัสดุและสื่อสารถึงแนวคิดหรือแรงบันดาลใจในการออกแบบได้เป็นอย่างดี

องค์ประกอบที่กล่าวมาข้างต้นสามารถนำไปสู่การสร้างกระดานอารมณ์ความรู้สึก (Mood & Tone Board) และการสร้างงานออกแบบได้ โดยผู้วิจัยสามารถสรุปเป็นแผนผังของหลักการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยดังภาพที่ 1



ภาพ 3 แผนภาพหลักการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัย

ภาพโดย : วรชัย รวบรวมเลิศ (2567)

วิธีดำเนินงานวิจัย

1. ศึกษารวบรวมข้อมูลภาคเอกสาร งานวิจัย หนังสือ ตำรา บทความวิชาการ และข้อมูลจากสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับเอกลักษณ์ ความเชื่อ ความเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการในการนำโกเมนแห่งมาออกแบบ รวมไปถึงเอกลักษณ์อื่น ๆ ที่สำคัญของจังหวัดจันทบุรี ที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรีได้

2. ลงพื้นที่เพื่อสำรวจและเก็บรวบรวมข้อมูลในพื้นที่ โดยกำหนดให้พื้นที่ภายในจังหวัดจันทบุรีเป็นพื้นที่หลักในการศึกษา และรวบรวมข้อมูลในงานวิจัยครั้งนี้ โดยมุ่งเน้นศึกษาข้อมูลเอกลักษณ์และรูปแบบผลิตภัณฑ์เครื่องประดับที่ผลิตจากโกเมนแห่งในท้องตลาด เพื่อเป็นข้อมูลนำไปสู่การวิเคราะห์ในการสร้างแนวทางการออกแบบผลงานเครื่องประดับร่วมสมัย

3. วิเคราะห์และสรุปผล ด้วยเทคนิคการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยเชิงวัฒนธรรมเพื่อสร้างแนวทางการออกแบบรูปแบบใหม่ให้แก่รูปลักษณ์ของโกเมนแห่ง นำไปสู่การสร้างแนวทางการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัย

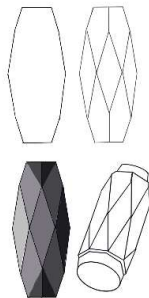
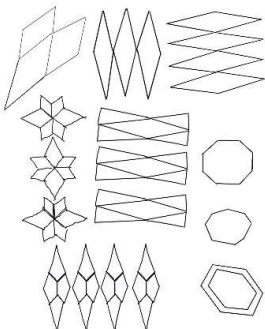
4. การออกแบบร่างและพัฒนาแบบเครื่องประดับที่สะท้อนอัตลักษณ์ของโกเมนแห่ง ประเมินแบบร่างเครื่องประดับที่สามารถถ่ายทอดอัตลักษณ์ของเครื่องประดับโกเมนแห่ง โดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ในด้านต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น เรื่องราวอันเป็นอัตลักษณ์ของโกเมนแห่ง อัตลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรี ความสวยงามร่วมสมัยที่เหมาะสมกับยุคปัจจุบัน และความเป็นไปได้ในการผลิตผลงานสร้างสรรค์

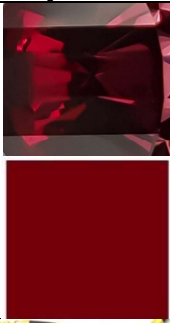
5. สร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับร่วมสมัยจากเอกลักษณ์ของโกเมนแห่ง

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูล ภาคเอกสาร งานวิจัย รวมไปถึงการเก็บข้อมูลในพื้นที่จังหวัดจันทบุรี เพื่อค้นหาอัตลักษณ์ของโกเมนแท้ซึ่งสามารถสรุปผลตามหลักการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัย นำไปสู่การสร้างแนวทางการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยจากโกเมนแท้ โดยสามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 1 วิเคราะห์อัตลักษณ์ดั้งเดิมของโกเมนแท้จากหลักการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัย

องค์ประกอบ	รายละเอียด	รูปอ้างอิง
แนวคิด เรื่องราว	โกเมนแท้จากจันทบุรีมีความสำคัญเชิงวัฒนธรรมและเศรษฐกิจอย่างมากในพื้นที่จังหวัดจันทบุรี การสร้างสรรค์และใช้โกเมนแท้สะท้อนถึงความงามและคุณค่าทางประวัติศาสตร์ การเล่าเรื่องราวของความเป็น “นครอัญมณี” สามารถใช้โกเมนแท้เป็นสื่อการในการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ที่มาจากจังหวัดจันทบุรีได้ หรือการสวมใส่เครื่องประดับโกเมนแท้สามารถสื่อสารถึงความเป็น “คนจันท” โดยเฉพาะในบริบทของเครื่องประดับและสินค้าหัตถกรรมท้องถิ่นภายในจังหวัดจันทบุรี รวมไปถึงการใช้โกเมนแท้ที่สามารถสื่อถึงความเชื่อในเรื่องของการเสริมพลังให้กับผู้สวมใส่ ทั้งในด้านสุขภาพ ความรัก ความสำเร็จ เสริมสิริมงคล มีโชคลาภ มั่งคั่งร่ำรวยมาสู่ผู้สวมใส่	 ที่มา : Pennin jewelry
รูปร่าง รูปทรง	โกเมนแท้มีลักษณะรูปร่างเป็นแท่งเรียวยาว ทำให้มีลักษณะเฉพาะตัว แตกต่างจากโกเมนชนิดอื่น ๆ รูปร่างแท่งยาวนี้สร้างเส้นด้วยควมมีเอกลักษณ์ที่ชัดเจน โดยมีหน้าตัดด้านหัวและท้ายของแท่งโกเมนเป็นรูปทรง 6 เหลี่ยม ด้านข้างเจียรไนเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัดที่เรียงต่อกันทำให้มีความโดดเด่น รูปแบบของเครื่องประดับจากโกเมนแท้จะเป็นการหุ้มหัวและท้าย นำมาร้อยหรือต่อกันเป็นสร้อยคอ สร้อยข้อมือ และแหวน โดยมีรูปแบบน้อยและซ้ำกันจำนวนมาก ไม่มีความแปลกใหม่	
ลวดลาย พื้นผิว	ลวดลายและการเจียรไนของโกเมนแท้สามารถบ่งบอกและแสดงถึงทักษะของช่างเจียรไนท้องถิ่นภายในจังหวัดจันทบุรี ซึ่งมักจะออกแบบเป็นลักษณะของสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัดต่อเนื่องกันจากเหลี่ยมเล็กๆ การเน้นเส้นของเหลี่ยมให้ความคมชัด สะท้อนถึงความประณีต พื้นผิวของโกเมนที่ไม่ได้เจียรไนจะมีพื้นผิวที่ขรุขระตามธรรมชาติ แต่เมื่อนำมาเจียรไนในรูปแบบของโกเมนแท้จะมีความเรียบลื่น สวยงาม เป็นประกายเมื่อมีการเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่น	

องค์ประกอบ	รายละเอียด	รูปอ้างอิง
สี	สีของโกเมนแท้จากจันทบุรีจะมีสีแดงเข้ม ซึ่งเป็นสีที่คล้ายกับทับทิม สีจะเป็นโทนแดงเข้ม หรือแดงอมดำ โดยตามตำราหนพแก้ว โกเมนจะถูกให้นิยามของสีแดงว่า “แดงแก่กำ” โดยสามารถเทียบเฉดสีตามสากล จะมีชื่อของสี โกเมนชื่อ “Gamecock Garnet” สีของโกเมนแท่งมักจะถูกนำไปเชื่อมโยงกับความหมายเชิงสัญลักษณ์ เช่น สีแดงเข้มที่สื่อถึงพลัง ความกล้าหาญ ในเชิงการออกแบบเป็นสีที่สื่อถึงความหรูหรา และความมีเสน่ห์	
อารมณ์	โกเมนแท่งสื่อถึงอารมณ์ที่เน้นไปในทางความเชื่อ ความศักดิ์สิทธิ์ แสดงถึงหนักแน่น มั่นคง และความเชื่อในด้านการเสริมสิริมงคลต่างๆ คนภายในจังหวัดจันทบุรีมักจะสวมใส่ไว้เพื่อเป็นสัญลักษณ์ที่บ่งบอกถึงความเป็นท้องถิ่น และเสริมความเชื่อ	
การใช้งาน	โกเมนแท่งนิยมนำมาทำเป็นสร้อยคอ แหวน และสร้อยข้อมือ โดยยังมีรูปแบบของเครื่องประดับจากโกเมนแท่งไม่หลากหลาย และเป็นรูปแบบดั้งเดิม ยังไม่มีการพัฒนาให้เกิดความแปลกใหม่ การออกแบบมักเน้นที่การหุ้มห่อและท่ายของแท่งโกเมนเพื่อให้เห็นประกายของเหลี่ยมเจียรในรูปทรงข้าวหลามตัด	

การสร้างแนวคิดในการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัยจากโกเมนแท่ง

จากการวิเคราะห์อัตลักษณ์ดั้งเดิมของโกเมนแท่ง ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาสังเคราะห์ ร่วมกับอัตลักษณ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องภายในจังหวัดจันทบุรี โดยสามารถสรุปแนวทางการออกแบบโกเมนแท่งอัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรีสู่เครื่องประดับร่วมสมัยภายใต้แนวทางการออกแบบคือ “ประกายแห่งจันทบูร” (Sparkle of Chanthaboon) โดยการสร้างแนวทางการออกแบบจะมุ่งเน้นการนำเอาอัตลักษณ์ของโกเมนแท่งและบริบทอื่นๆที่เกี่ยวข้อง ทั้งในส่วนของวัตถุธาตุ (Physical Elements) และมโนทัศน์ธาตุ (Conceptual Elements) มาวิเคราะห์เพื่อสรุปแนวทางการออกแบบที่ชัดเจน นำไปสู่การสร้างแบบร่าง โดยสามารถสรุปแนวทางการออกแบบได้ดังนี้ (วรชัย รวบรวมเลิศ และคณะ, 2562)

แนวคิดการออกแบบเครื่องประดับ

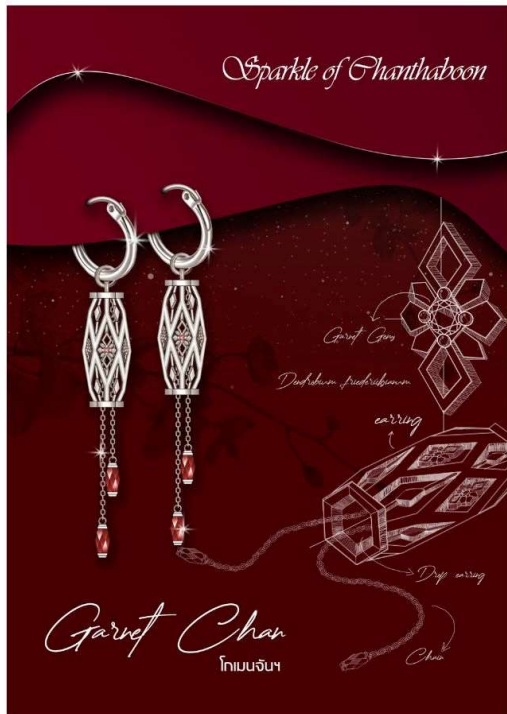
"ประกายแห่งจันทบุรี" เครื่องประดับโกเมนแห่งร่วมสมัย ได้แนวคิดจากพลอยโกเมนแห่งที่เป็นเครื่องประดับที่อยู่คู่กับคนจันทบุรีมาเป็นเวลายาวนาน ในอดีตโกเมนเป็นพลอยที่ราคาไม่สูง คนจันทบุรีจึงนิยมนำโกเมนแห่งมาทำเป็นเครื่องประดับสวมใส่เพื่อความสวยงามและบ่งบอกถึงความเป็นคนจันทบุรี ในปัจจุบันโกเมนมีราคาสูงขึ้นทำให้ผู้คนไม่สามารถซื้อขายได้เหมือนในอดีต ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการพัฒนาอัตลักษณ์ของโกเมนที่มีความเหมาะสมกับบริบทปัจจุบันและร่วมสมัยเพิ่มมากขึ้น โดยยังคงอัตลักษณ์เดิมของโกเมนแห่งเอาไว้ การออกแบบจะมุ่งเน้นการนำเอาอัตลักษณ์ด้านรูปร่าง รูปทรงแห่ง และเหลี่ยมเจียรระโน การร้อยเรียงต่อกันของสีเหลี่ยมข้าวหลามตัดมาออกแบบเพื่อให้เกิดรูปลักษณ์ใหม่ โดยสามารถใช้ร่วมกับพลอยที่มีราคาไม่สูงในท้องตลาด แต่ยังสามารถสื่อสารถึงอัตลักษณ์ของโกเมนแห่ง ทั้งด้านอารมณ์ความความหนักแน่น มั่นคง และเป็นส่วนหนึ่งของเครื่องประดับที่เสริมในด้านความเชื่อได้เป็นอย่างดี ตามอัตลักษณ์ดั้งเดิมของโกเมนแห่งจันทบุรี

ตาราง 2 วิเคราะห์องค์ประกอบสำหรับการออกแบบเครื่องประดับ

หลักการวิเคราะห์		องค์ประกอบสำหรับการออกแบบ
วัตถุธาตุ (Physical Element)	รูปร่าง รูปทรง	รูปทรงแห่งและเหลี่ยมข้าวหลามตัด รูปทรงเหลี่ยมที่แสดงความหนักแน่นและคงทน รูปทรงแบบสามมิติที่เน้นความแข็งแรงและมั่นคง
	ลวดลาย พื้นผิว	เหลี่ยมเจียรระโน สีเหลี่ยมข้าวหลามตัด ลวดลายฉลุ ลวดลายต่อเนื่อง ลวดลายดอกไม้หรือสัญลักษณ์ท้องถิ่น เพื่อเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรม
	สี	สีแดงเข้ม เงิน
	วัสดุ/เทคนิค/การผลิต	โลหะเงิน อัญมณีท้องถิ่น ผสมผสานเทคนิคการขึ้นรูปแบบสามมิติที่ทันสมัย, เทคนิคการฝังอัญมณี
	รูปแบบ/การใช้งาน	จี๋ สร้อยข้อมือ ต่างหู สามารถปรับเปลี่ยนพลอยหรืออัญมณีตามความเชื่อได้
มโนทัศน์ธาตุ (Conceptual Element)	อารมณ์/ความรู้สึก	ความมั่นคง ความเชื่อในความเป็นสิริมงคลของโกเมน
	คุณค่า	คุณค่าทางการอนุรักษ์ คุณค่าความงาม คุณค่าเชิงวัฒนธรรม
Keyword: เหลี่ยมแห่งโกเมนแห่ง จันทบุรี ร่วมสมัย		

ผลงานการออกแบบเครื่องประดับชุด "ประกายแห่งจินตนาการ"

ผลงานที่ 1



ผลงานที่ 2



ผลงานที่ 3



ผลงานที่ 4



ภาพ 4 ผลงานการออกแบบเครื่องประดับชุด ประกายแห่งจินตนาการ ทั้ง 4 ผลงาน

ภาพโดย : วรชัย รวบรวมเลิศ (2567)

ประเมินแบบผลงานเครื่องประดับ

จากผลงานการออกแบบเครื่องประดับชุด ประกายแห่งจันทร์บูร ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์และสรุปผล เพื่อประเมินและคัดเลือกผลงานต้นแบบนำไปสู่การผลิตผลงานสร้างสรรค์ดังกล่าว โดยแบ่งเป็นประเด็นสำคัญคือ 1.การแสดงผลออกถึงอัตลักษณ์ 2.ความสวยงามร่วมสมัย 3.ความน่าสนใจ และแปลกใหม่ 4.ความเป็นไปได้ในการผลิต 5.ความเป็นไปได้ในเชิงพาณิชย์ โดยสามารถสรุปผลการประเมินได้ดังนี้

ตาราง 2 ผลการประเมินผลงานเครื่องประดับ

ผลงาน	เกณฑ์การประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
ผลงานที่ 1 	1.การแสดงผลออกถึงอัตลักษณ์	2.75	0.96
	2.ความสวยงามร่วมสมัย	3.25	0.50
	3.ความน่าสนใจ และแปลกใหม่	3.25	0.50
	4.ความเป็นไปได้ในการผลิต	4.25	0.50
	5.ความเป็นไปได้ในเชิงพาณิชย์	4	0.82
	เฉลี่ยรวม	3.5	0.83
ผลงานที่ 2 	1.การแสดงผลออกถึงอัตลักษณ์	3.5	0.58
	2.ความสวยงามร่วมสมัย	4	0.00
	3.ความน่าสนใจ และแปลกใหม่	3.25	0.50
	4.ความเป็นไปได้ในการผลิต	4	0.82
	5.ความเป็นไปได้ในเชิงพาณิชย์	4.5	0.58
	เฉลี่ยรวม	3.85	0.67
ผลงานที่ 3 	1.การแสดงผลออกถึงอัตลักษณ์	2.75	0.50
	2.ความสวยงามร่วมสมัย	3.75	0.50
	3.ความน่าสนใจ และแปลกใหม่	3	0.00
	4.ความเป็นไปได้ในการผลิต	4	0.00
	5.ความเป็นไปได้ในเชิงพาณิชย์	3.5	1.00
	เฉลี่ยรวม	3.4	0.68
ผลงานที่ 4 	1.การแสดงผลออกถึงอัตลักษณ์	4.5	0.58
	2.ความสวยงามร่วมสมัย	4.5	0.58
	3.ความน่าสนใจ และแปลกใหม่	4	0.82
	4.ความเป็นไปได้ในการผลิต	3.75	0.50
	5.ความเป็นไปได้ในเชิงพาณิชย์	4	0.00
	เฉลี่ยรวม	4.15	0.59

จากผลการประเมินแบบร่างเครื่องประดับชุด ประกายแห่งจันทร์บูร ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์และสรุป โดยผลงานที่ 1 เครื่องประดับประเภทต่างหู มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.5 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. 0.83 และ ผลงานที่ 3 เครื่องประดับประเภทจี้ ได้คะแนนค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 3.4 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. 0.68 แต่ก็ยังคงมีจุดเด่นในบางหัวข้อ เช่น ความสวยงามร่วมสมัย และความน่าสนใจและแปลกใหม่ ซึ่งยังคงเป็นส่วนสำคัญที่สามารถพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นได้ในอนาคต

ผลงานที่ 2 เครื่องประดับสร้อยข้อมือ ได้คะแนนเฉลี่ยสูงเป็นลำดับที่สอง ที่ 3.85 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. 0.67 โดยมีความโดดเด่นในเรื่อง ความน่าสนใจและแปลกใหม่ และ ความเป็นไปได้ในการใช้งานเชิงพาณิชย์ ซึ่งสามารถบ่งบอกได้ว่าแบบร่างนี้มีความน่าสนใจในเชิงการออกแบบและสามารถดึงดูดความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายได้เป็นอย่างดี

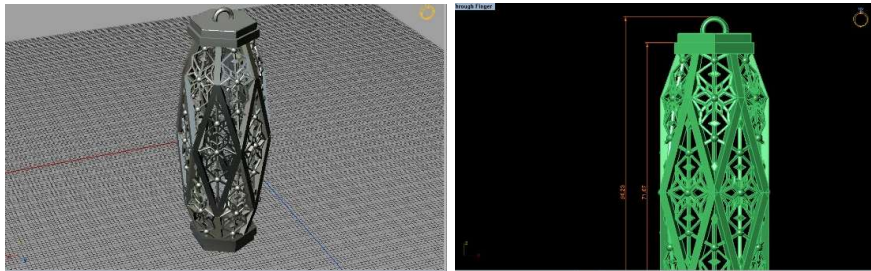
ผลงานที่ 4 เครื่องประดับจี้ ที่ออกแบบจากลวดลายจากเหลี่ยมข้าวหลามตัด และสามารถปรับเปลี่ยนอัญมณีตามความเชื่อได้ ได้คะแนนเฉลี่ยสูงสุดที่ 4.15 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. 0.59 ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการได้รับการประเมินที่ดีที่สุดในทุกหัวข้อ โดยเฉพาะในเรื่อง การแสดงผลออกถึงอัตลักษณ์ และ ความเป็นไปได้ในการผลิต ซึ่งได้รับคะแนนสูงสุดในแบบร่างนี้ แสดงถึง

ความพร้อมและศักยภาพที่จะนำไปต่อยอดในเชิงพาณิชย์และการผลิตจริง โดยสามารถสรุปเลือกแบบที่ 4 เป็นแบบที่เหมาะสมที่สุด เนื่องจากการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ได้อย่างชัดเจนและมีความเป็นไปได้สูงในการผลิต

การผลิตผลงานเครื่องประดับ

กระบวนการผลิตผลงานเครื่องประดับชุด “ประกายแห่งจินตนาการ” มีขั้นตอนดังนี้

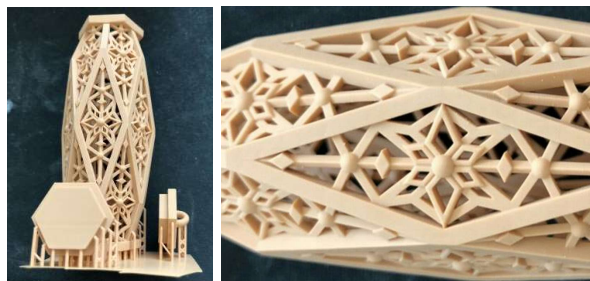
1. กระบวนการผลิตเครื่องประดับเริ่มต้นจากการสร้างต้นแบบชิ้นงานที่มีลักษณะรูปร่างด้วยโปรแกรม Matrix โดยต้องคำนึงถึงการเผื่อเปอร์เซ็นต์การหดตัวของโลหะในส่วนลวดลายฉลุ เนื่องจากรูปแบบของผลงานมีลักษณะเป็น 3 มิติ จึงมีความจำเป็นในการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการผลิต โดยนำแบบที่สมบูรณ์ไปสร้างต้นแบบ 3 มิติด้วยเครื่อง RP Print ซึ่งจะได้ชิ้นงานแว็กซ์ที่มีความละเอียดสูง เหมาะสำหรับงานเครื่องประดับ โดยต้นแบบที่ได้สามารถนำไปทำพิมพ์ เพื่อผลิตในรูปแบบอุตสาหกรรมได้



ภาพ 5 การสร้างต้นแบบชิ้นงานที่มีลักษณะรูปร่างด้วยโปรแกรม Matrix

ภาพโดย : วรชัย รวบรวมเลิศ (2567)

2. ขั้นตอนถัดไปคือการนำแว็กซ์ต้นแบบที่ได้ไปหล่อโดยใช้วัสดุเงิน ซึ่งลักษณะการหล่อในชุดนี้จะเลือกใช้การหล่อแบบสุญญากาศ(vacuum)



ภาพ 6 ต้นแบบแว็กซ์ผลงานสร้างสรรค์

ภาพโดย : วรชัย รวบรวมเลิศ (2567)

3. เมื่อได้ตัวเรือนเงินแล้ว ในส่วนของพลอยที่ใช้ในผลงาน เนื่องจากผลงานสามารถเลือกใส่พลอยชนิดต่างๆได้ จึงมีความจำเป็นต้องทำบานพับ ที่เป็นเหมือนชิ้นส่วนที่เปิด ปิด จึงต้องใช้กระบวนการขึ้นมือเพื่อทำตัวล็อกเสริมจากชิ้นงานโลหะ จากนั้นนำไปขัดแต่งในส่วนที่มีตำหนิ ตามด เพื่อให้งานมีความสวยงามใกล้เคียงกับการออกแบบมากที่สุด หลังจากนั้นนำไปชุบทองคำขาวเพื่อเพิ่มความเงางาม



ภาพ 7 ผลงานสร้างสรรค์เครื่องประดับร่วมสมัยจากอัตลักษณ์โกเมนแห่งในชุด “ประกายแห่งจันทบูร”
ภาพโดย : วรชัย รวบรวมเลิศ (2567)

สรุป

การพัฒนาารูปแบบโกเมนแห่ง สู่ผลงานเครื่องประดับร่วมสมัยอัตลักษณ์จังหวัดจันทบุรี ผู้วิจัยมีวัตถุประสงค์ คือการศึกษาและพัฒนาารูปแบบเครื่องประดับโกเมนแห่งให้สามารถสะท้อนเอกลักษณ์ท้องถิ่นของจังหวัดจันทบุรีได้อย่างร่วมสมัย พร้อมทั้งสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับอัญมณีท้องถิ่น โดยการผสมผสานระหว่างอัตลักษณ์ดั้งเดิมกับการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัย เพื่อสร้างรูปลักษณ์ที่น่าสนใจและแปลกใหม่ ให้กับารูปแบบเครื่องประดับโกเมนแห่งที่มีอยู่เดิมในท้องตลาด ผลการศึกษาพบว่าโกเมนแห่งมีความพิเศษในด้านรูปร่าง เหลี่ยมเจียรไนที่เป็นเอกลักษณ์ สีแดงเข้ม และความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับการเสริมสิริมงคล นำไปสู่การสรุปแนวทางการออกแบบ คือ “ประกายแห่งโกเมน” การออกแบบจะมุ่งเน้นการนำเอาอัตลักษณ์ด้านรูปร่าง รูปทรงแห่ง และเหลี่ยมเจียรไน การร้อยเรียงต่อกันของสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัดมาออกแบบเพื่อให้เกิดรูปลักษณ์ใหม่ มีค่าสำคัญในการออกแบบคือ 1.เหลี่ยมแห่งโกเมนแห่ง 2.จันทบูร 3.ร่วมสมัย โดยผู้วิจัยออกแบบเครื่องประดับ จำนวน 4 ผลงาน พร้อมทั้งทำการประเมินความเหมาะสมในการนำไปผลิตเป็นผลงานเครื่องประดับ โดยมีหลักเกณฑ์คือ 1.การแสดงออกถึงอัตลักษณ์ 2.ความสวยงามร่วมสมัย 3.ความน่าสนใจและแปลกใหม่ 4.ความเป็นไปได้ในการผลิต 5.ความเป็นไปได้ในเชิงพาณิชย์ จากผลจากการศึกษาดังกล่าว ผู้วิจัยสามารถสรุปเลือก ผลงานที่ 4 ซึ่งมี คะแนนเฉลี่ยสูงสุดที่ 4.15 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. 0.59 เนื่องจากมีการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ได้อย่างชัดเจนและมีความเป็นไปได้สูงในการผลิต

อภิปรายผล

งานวิจัยเรื่องการพัฒนาารูปแบบโกเมนแห่งสู่เครื่องประดับร่วมสมัยเน้นการออกแบบที่สะท้อนอัตลักษณ์ของจังหวัดจันทบุรี โดยใช้โกเมนแห่งซึ่งเป็นอัญมณีที่มีความสำคัญทั้งในเชิงวัฒนธรรมและเศรษฐกิจท้องถิ่นของจังหวัดจันทบุรี ผู้วิจัยได้วิเคราะห์เอกลักษณ์ของโกเมนแห่ง ทั้งรูปร่างแบบแห่งเรียวยาว เหลี่ยมข้าวหลามตัด สีแดงเข้มที่เป็นเอกลักษณ์ และความเชื่อเกี่ยวกับความศักดิ์สิทธิ์ นำไปสู่การพัฒนาแนวคิด “ประกายแห่งจันทบูร” ซึ่งมีความแปลกใหม่และร่วมสมัย โดยผู้วิจัยสรุปแนวทางการออกแบบที่มุ่งเน้นการตีความอัตลักษณ์ดั้งเดิม เช่น การเรียงตัวของโกเมนในรูปทรงเหลี่ยมข้าวหลามตัด การใช้สีที่สะท้อนถึงพลังและความมั่นคง และการใช้งานเครื่องประดับในรูปแบบใหม่ ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์แบบร่างจำนวน 4 ผลงาน โดยแบบที่ 4 ได้รับ

การประเมินสูงสุด (คะแนนเฉลี่ย 4.15 ค่าเฉลี่ยเบี่ยงเบนมาตรฐาน S.D. 0.59) สามารถแสดงอัตลักษณ์อย่างชัดเจน เช่น การนำรูปทรงเหลี่ยมข้าวหลามตัดที่เป็นอัตลักษณ์ของโกเมนแห่งมาไซ ในรูปแบบที่หลากหลายและแปลกใหม่ สามารถสร้างความแปลกใหม่ให้กับงานออกแบบเครื่องประดับโกเมนแห่ง การออกแบบวิธีการใช้งานรูปแบบใหม่ที่สามารถปรับเปลี่ยนอัตลักษณ์ตามความเชื่อหรืออณูณที่มีอยู่ในท้องถิ่นที่มีราคาไม่สูงมาก เช่น เศษพลอยหรือพลอยเกรดต่ำตามความเหมาะสม โดยไม่ได้ยึดติดกับการใช้โกเมนในรูปแบบเดิมที่ในปัจจุบันมีราคาสูง ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการออกแบบที่กล่าวไว้ในทฤษฎีการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัย (Elizabeth Olver, 2002) นอกจากนี้ผลงานการออกแบบนี้ยังไม่ได้ช่วยต่อยอดมิติของโกเมนแห่งให้ก้าวข้ามรูปแบบเครื่องประดับโกเมนแห่งเดิมในท้องตลาด การออกแบบดังกล่าวทำให้เกิดกระบวนการผลิตที่ร่วมกันระหว่างเทคโนโลยีสมัยใหม่ ผสานกับงานฝีมือในท้องถิ่น เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ซึ่งกันและกัน ทำให้ผลงานสร้างสรรค์ดังกล่าวไม่เพียงแต่สร้างความแตกต่างในด้านการออกแบบเครื่องประดับของจังหวัดจันทบุรี แต่ยังสามารถส่งเสริมความเป็น "นครอณูณ" และสร้างแรงบันดาลใจให้กับการออกแบบด้วยอัตลักษณ์ของท้องถิ่น ส่งเสริมเครื่องประดับร่วมสมัยแก่ประชากรในท้องถิ่นด้วย

ผลงานสร้างสรรค์ภายใต้โครงการวิจัยมีข้อจำกัดในเรื่องการใช้วัสดุที่ยังไม่หลากหลายโดยเฉพาะในด้านการสร้างความยั่งยืนที่เป็นกระแสหลักในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ในปัจจุบัน ควรมีการพัฒนาเพิ่มเติมในอนาคตโดยใช้วัสดุที่ยั่งยืนสอดคล้องกับการออกแบบด้วยอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ในส่วนของการทำการตลาดจากผลงานสร้างสรรค์ดังกล่าวต้องมุ่งเน้นการเล่าเรื่องราว (Storytelling) ที่เชื่อมโยงประวัติความเป็นมาและคุณค่าของโกเมนแห่งกับอัตลักษณ์ของจันทบุรี เพื่อขยายกลุ่มลูกค้าใหม่ทั้งในและต่างประเทศ อีกทั้งสามารถสร้างความแตกต่างในตลาดอณูณและเครื่องประดับของจังหวัดจันทบุรี ผลงานออกแบบที่พัฒนาขึ้นไม่เพียงแต่สืบสานอัตลักษณ์โกเมนแห่งของจังหวัดจันทบุรี แต่ยังเป็นการทำให้อัตลักษณ์ดังกล่าวเกิดมูลค่าเพิ่มในเชิงเศรษฐกิจ ส่งเสริมขับเคลื่อนเศรษฐกิจเชิงสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรม

ข้อเสนอแนะ

จากการทำงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเล็งเห็นถึงความสำคัญในการถ่ายทอดองค์ความรู้ การสร้างเครือข่าย และการส่งเสริมความร่วมมือระหว่างชุมชนท้องถิ่น ช่างฝีมือ นักออกแบบ หน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนภายในพื้นที่ ในการผลักดันอัตลักษณ์โกเมนแห่งให้กลายเป็นตัวแทนทางวัฒนธรรมของจันทบุรีในระดับประเทศและนานาชาติ ขณะเดียวกัน การพัฒนาแนวทางการออกแบบที่ตอบโจทย์ยุคสมัยด้วยอัตลักษณ์ท้องถิ่นครั้งนี้ จะเป็นแบบอย่างที่สามารถนำไปปรับใช้ในพื้นที่จังหวัดอื่นในประเทศไทย เพื่อสร้างสรรค์เศรษฐกิจสร้างสรรค์ที่ยั่งยืนต่อไปในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- วรชัย รวบรวมเลิศ และคณะ. (2562). การพัฒนารูปแบบเครื่องประดับสร้างสรรค์จากเศษพลอยและพลอยเกรดต่ำเพื่อเพิ่มมูลค่าและการส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์
- ศูนย์ข้อมูลอณูณและเครื่องประดับ. (2019). จันทบุรีศูนย์กลางการค้าอณูณและผลิตพลอยสีเมืองไทย. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2567, จาก <https://infocenter.git.or.th/business-info/business-info-1971>
- สุรินทร์ อินทะยศ และธนวัฒน์ พิมพ์จินดา. (2561). การประเมินศักยภาพในการยกระดับจังหวัดจันทบุรีสู่ศูนย์อณูณของโลก. รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์.
- Celi. (2567). แหวนโกเมนคืออะไร? ดูอย่างไรก่อนซื้อ?. สืบค้นเมื่อ 10 ตุลาคม 2567, จาก <https://celi-jewelry.com/แหวนโกเมน-คืออะไร-ดูอยู่/>
- Elizabeth, O. (2002). *The art of jewelry design from idea to reality*. Hong Kong: Regent Publishing Services.
- Galoisy, L. (2013). *Garnet: From stone to star. Elements*, 9(6), 453-456. <https://doi.org/10.2113/GSELEMENTS.9.6.453>
- Ivarsson, M., Skogby, H., Phichaikamjornwut, B., Bengtson, S., Siljeström, S., Ounchanum, P., Kruachanta, M., Marone, F., Belivanova, V., & Holmström, S. (2018). Intricate tunnels in garnets from soils and river sediments in Thailand – Possible endolithic microborings. *PLoS ONE*, 13(7), e0200351. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0200351>
- Teepleased. (2560). ความหมายของพลอย. สืบค้นเมื่อ 3 ตุลาคม 2567, จาก <https://www.teepleased2.com/webboard/viewtopic/2>

โปรแกรมประยุกต์เพื่อการปฏิบัติตามมาตรฐานการวิจัย กรณีศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง

พัศตราภรณ์ ทิพย์โสธร^{1*} อมรชัย ชัยชนะ² และ เอื้ออัมพร เพชรสินจร³

Application Program for Research Standard Applied: A Case Study of King Mongkut's Institute of technology Ladkrabang

* Pastraporn Thipayasothorn¹ Amonchai Chaichana² and Aueamaumporn Phetsinchom³

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang, Thailand

* Corresponding author. E-mail address: pastraporn.th@kmitl.ac.th

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยหรือการทดลองในมนุษย์และสิ่งมีชีวิตทำให้เกิดความเจริญก้าวหน้าในวิทยาการ และการดูแลสุขภาพที่ทันสมัยและก้าวหน้าขึ้น อันจะส่งผลให้ประชาชนมีคุณภาพชีวิตที่ดี ด้วยการจัดทำมาตรฐานการวิจัย เพื่อใช้เป็นแนวทางและหลักเกณฑ์ในการบริหารจัดการระบบการวิจัยให้มีมาตรฐานเดียวกัน โครงการโปรแกรมประยุกต์เพื่อการปฏิบัติตามมาตรฐานการวิจัย กรณีศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการดำเนินการตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยประจำสถาบันอุดมศึกษา เพื่อออกแบบโปรแกรมประยุกต์บนสมาร์ตโฟนติดตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัย นำไปสู่การประเมินผลโปรแกรมประยุกต์ติดตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยดังกล่าว วิธีดำเนินการศึกษาใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนที่ 1 สืบหาการดำเนินการตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยประจำสถาบันอุดมศึกษา ด้วยเครื่องมือวิจัยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 25 ตัวอย่าง ขั้นตอนที่ 2 ออกแบบโปรแกรมประยุกต์บนสมาร์ตโฟนติดตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัย ด้วยเครื่องมือโปรแกรมต้นแบบและแบบสัมภาษณ์จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 12 ตัวอย่าง และ ขั้นตอนที่ 3 ทดลองใช้และประเมินผลโปรแกรมประยุกต์ติดตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัย ด้วยเครื่องมือวิจัยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 ตัวอย่าง ผลจากการวิจัยโครงการโปรแกรมประยุกต์เพื่อการปฏิบัติตามมาตรฐานการวิจัยพบรูปแบบและการจัดการตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยประจำสถาบันอุดมศึกษา จากสำรวจปัญหาและอุปสรรคการดำเนินการตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัย ที่นำไปสู่การออกแบบโปรแกรมประยุกต์บนสมาร์ตโฟนติดตามมาตรฐานการวิจัยและประเมินผลโปรแกรมประยุกต์เพื่อสื่อสารข้อมูลทางตรงกับผู้รับบริการ เป็นการเผยแพร่ให้ผู้เกี่ยวข้องได้ใช้เป็นแนวทางปฏิบัติด้านจริยธรรมในการทำวิจัยที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และทำหน้าที่ให้ความรู้เกี่ยวกับจริยธรรมการวิจัยซึ่งจำเป็นต้องศึกษาและการเผยแพร่ให้ข้อมูลการดำเนินการตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัย เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพการวิจัย ดังนั้นการสร้างระบบพัฒนาและติดตามมาตรฐานการวิจัยในสถาบันอุดมศึกษา ให้ความปลอดภัยตามที่ต้องการ ในการดำเนินงานวิจัยซึ่งตั้งอยู่บนพื้นฐานของจริยธรรมและหลักวิชาการที่เหมาะสม

คำสำคัญ: โปรแกรมประยุกต์บนสมาร์ตโฟน มาตรฐานการวิจัย จรรยาบรรณการวิจัย สถาบันอุดมศึกษา

ABSTRACT

Conducting research or experiment in human and creature has contributed to advancement in science and modern healthcare and that definitely enables us to have better life quality. Considering research standard as key guidelines and criterion for single standard research system management, the present research that was carried out in King Mongkut's Institute of Technology Ladkrabang, Thailand aims to understand operation in research standard and research ethics of educational institution and to design an application program on smartphone to follow up the aforementioned research standard and research ethics. The study methodology used a qualitative research process, divided into 3 steps: Step 1: Survey the implementation of research standards and ethics at higher education institutions using a questionnaire research tool from a sample group of 25 people; Step 2: Design a smartphone application to track research standards and ethics using a prototype program tool and interview forms from a sample group of 12 people; and Step 3: Test and evaluate the application to track research standards and ethics using a questionnaire research tool from a sample group of 30 people. The results of the research project of the application for compliance with research standards found the format and management according to the research standards and ethics of higher education institutions. From the survey of problems and obstacles in the implementation of research standards and ethics, leading to the design of a smartphone application to track research standards and evaluate the application to communicate information directly to service recipients. It is disseminated for those involved to use as guidelines for ethics in conducting research involving humans and serves to provide knowledge about research ethics, which needs to be studied and disseminated information on the implementation of research standards and ethics. This increases research efficiency. Therefore, the creation of a system for developing and monitoring research standards in higher education institutions to be as safe as desired in conducting research based on ethics and appropriate academic principles.

Keywords Mobile Application Program, Research Standard Operation, Research Ethics, Educational Institution.

บทนำ

ในการจัดทำมาตรฐานการวิจัย เพื่อใช้เป็นแนวทางและหลักเกณฑ์ในการบริหารจัดการระบบการวิจัยให้มีมาตรฐานเดียวกัน ได้แก่ มาตรฐานการวิจัยในคน มาตรฐานการดำเนินการต่อสัตว์เพื่องานทางวิทยาศาสตร์ มาตรฐานความปลอดภัยห้องปฏิบัติการ มาตรฐานความปลอดภัยทางชีวภาพ รวมทั้งจริยธรรมนักวิจัย มีการเผยแพร่ให้ผู้เกี่ยวข้องได้ใช้เป็นแนวทางปฏิบัติด้านจริยธรรมในการทำวิจัยที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และทำหน้าที่ให้ความรู้เกี่ยวกับจริยธรรมการวิจัยซึ่งจำเป็นต้องศึกษาและการเผยแพร่ให้ข้อมูลการดำเนินการตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัย(สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ, 2560) การเลือกใช้โปรแกรมประยุกต์ติดตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัย เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพการวิจัย

แนวทางปฏิบัติด้านจริยธรรมในการทำวิจัยที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์และทำหน้าที่ให้ความรู้เกี่ยวกับจริยธรรมการวิจัยแก่ผู้สนใจมาอย่างยาวนาน ด้วยเหตุที่พันธกิจของสถาบันอุดมศึกษา ที่มีเป้าหมายยุทธศาสตร์ทางการวิจัยทั้งด้านสุขภาพ ด้านวิทยาศาสตร์และด้านสังคมศาสตร์ จำเป็นต้องศึกษาและหาแนวทางการปฏิบัติตามมาตรฐานการวิจัย(ICH Good Clinical Praticte Guideline, 2016) โดยคำถามการวิจัยต่อไปนี้

- การเผยแพร่ให้ข้อมูลการดำเนินการตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยในสถาบันอุดมศึกษา มีทางเลือกแบบใดบ้างเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบใดและอย่างไรบ้าง
- การตัดสินใจเลือกกระบวนการใช้มาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยในสถาบันอุดมศึกษา มีปัจจัยด้านใด เกี่ยวข้องกับข้อมูลประเภทไหน
- รูปแบบการแจ้งข้อมูลและรับข่าวสารด้านมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยในสถาบันอุดมศึกษา มีบทบาทช่วยยกระดับความปลอดภัยในการทำวิจัยอย่างไรบ้าง

- โปรแกรมประยุกต์บนสมาร์ตโฟนติดตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยในสถาบันอุดมศึกษา ส่งเสริมการให้ข้อมูลกับนักวิจัยกลุ่มใด และต้องพัฒนารูปแบบใด

- การประเมินประสิทธิภาพและประสิทธิผลของโปรแกรมประยุกต์ติดตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยในสถาบันอุดมศึกษาจะต้องพัฒนารายละเอียดด้านใดบ้าง

ดังนั้นการสร้างระบบพัฒนาและติดตามมาตรฐานการวิจัยในสถาบันอุดมศึกษา ให้มีความสามารถและสมรรถนะด้านความปลอดภัยตามที่ต้องการ ด้วยแนวคิดการออกแบบโปรแกรมประยุกต์เพื่อติดตามมาตรฐานการวิจัยสำหรับสถาบันอุดมศึกษา กรณีศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง จะช่วยให้เกิดการพัฒนาระบบการศึกษาวิจัย และเป็นประโยชน์ในการพัฒนามาตรฐานการวิจัย โดยมุ่งเน้นการกำหนดมาตรการหลักเกณฑ์ ในการดำเนินงานวิจัยซึ่งตั้งอยู่บนพื้นฐานของจริยธรรมและหลักวิชาการที่เหมาะสม

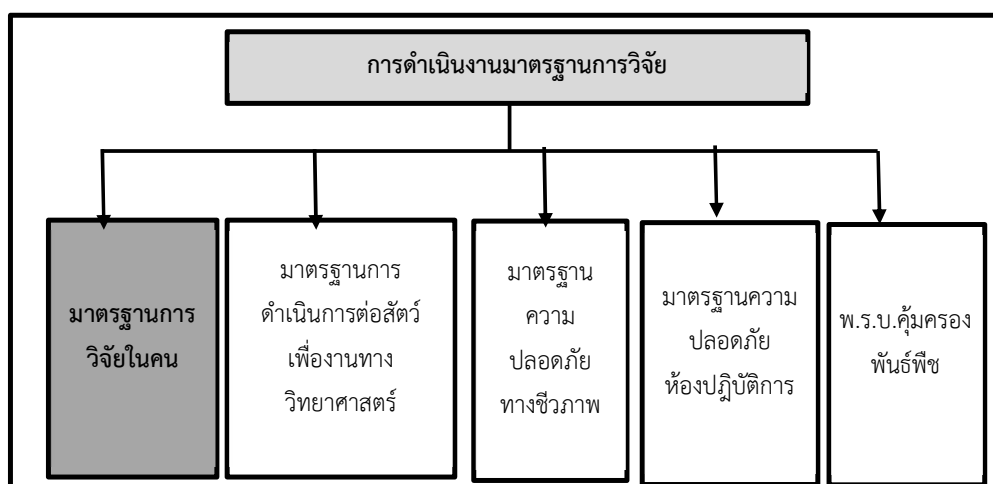
วัตถุประสงค์

การวิจัยโปรแกรมประยุกต์เพื่อการปฏิบัติตามมาตรฐานการวิจัยสำหรับสถาบันอุดมศึกษา กรณีศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง มีวัตถุประสงค์การศึกษาดังนี้

1. เพื่อศึกษาการดำเนินการตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยประจำสถาบันอุดมศึกษา
2. เพื่อออกแบบโปรแกรมประยุกต์บนสมาร์ตโฟนติดตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยประจำสถาบันอุดมศึกษา
3. เพื่อประเมินผลโปรแกรมประยุกต์ติดตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยประจำสถาบันอุดมศึกษา

กรอบแนวคิดมาตรฐานการวิจัย

เพื่อใช้เป็นแนวทางและหลักเกณฑ์ในการบริหารจัดการระบบการวิจัยให้มีมาตรฐานเดียวกัน และจัดทำเกณฑ์มาตรฐานการวิจัย ช่วยยกระดับคุณภาพการวิจัยของประเทศให้ได้ผลงานวิจัยเป็นที่ยอมรับทั้งในระดับประเทศและระดับสากล(Giuseppe Perna, Luisa Varriale and Maria Ferrara, 2020) โดยกำหนดให้มีมาตรฐานการวิจัยที่สำคัญ ใช้เป็นกลไกในการกำกับตรวจสอบและรับรอง การรักษามาตรฐานในกระบวนการดำเนินงานวิจัย(สภาวิจัยแห่งชาติ, 2541) โดยมาตรฐานที่ดำเนินการฯ ดังกล่าว ได้แก่ มาตรฐานการวิจัยในคน มาตรฐานการดำเนินการต่อสัตว์เพื่องานทางวิทยาศาสตร์ มาตรฐานความปลอดภัยทางชีวภาพ มาตรฐานความปลอดภัยห้องปฏิบัติการ มาตรฐานจริยธรรมสำหรับผู้ประเมินโครงการวิจัย ผลงานวิชาการและผลงานวิจัย ดังแสดงในแผนภาพ



ภาพ 1 แสดงโครงสร้างมาตรฐานการวิจัยใน สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง

โดยการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มีส่วนทำให้ชีวิตความเป็นอยู่ของคนในปัจจุบันมีความสะดวกสบายมากขึ้น ทำให้คนในสังคมมีการติดต่อสื่อสารถึงกันได้ง่ายและรวดเร็ว (ฮาตา สิบหลินวงศ์, พรหมแข มไหสวริยะ, สุธี พานิชกุล, 2550) มีการทำกิจกรรมหลายสิ่งหลายอย่างร่วมกันง่ายขึ้น

วิธีดำเนินการวิจัย

พื้นที่การศึกษาวิจัย โครงการวิจัยโปรแกรมประยุกต์เพื่อการปฏิบัติตามมาตรฐานการวิจัยสำหรับสถาบันอุดมศึกษา ภาควิชา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มีพื้นที่ทำการศึกษาวิจัยตามกิจกรรม ณ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (สจล.) เป็นมหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐ ตั้งอยู่ที่เลขที่ 1 ซอยฉลองกรุง 1 แขวงลาดกระบัง เขตลาดกระบัง กรุงเทพมหานคร

ประชากรในพื้นที่ศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง มีประชากรในพื้นที่ศึกษา(ข้อมูล 2563) ตามกิจกรรมการวิจัย ณ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (สจล.) มีบุคลากรทั้งหมด 2,140 คน

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาวิจัย สำหรับการศึกษาครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งทำการเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างทั้งในพื้นที่ศึกษาและผู้เชี่ยวชาญหรือผู้ทรงคุณวุฒิที่อยู่นอกพื้นที่ศึกษาตามแผนการดำเนินการวิจัยวิจัยครั้งนี้แบ่งเป็น 3 กิจกรรมตอบสนองวัตถุประสงค์การวิจัย ดังต่อไปนี้

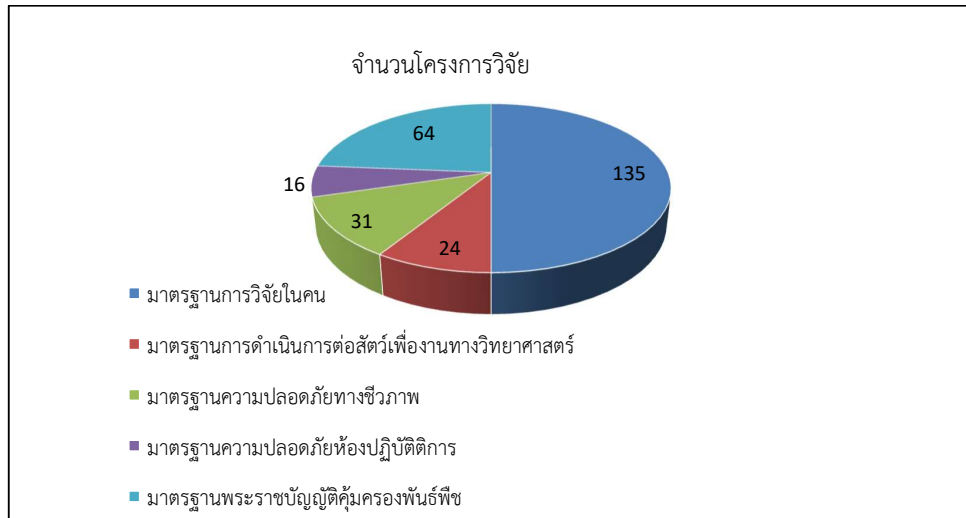
กิจกรรมที่ 1 ศึกษาการดำเนินการตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยประจำสถาบันอุดมศึกษา กลุ่มตัวอย่างคือส่วนหนึ่งของผู้เชี่ยวชาญด้านการดำเนินการตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยประจำสถาบันอุดมศึกษา ทั้งในภาครัฐและองค์กรที่ไม่หวังผลกำไรด้วยเครื่องมือวิจัยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 25 คน จาก 5 กลุ่ม 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการดำเนินการมาตรฐานการวิจัยในคน ประจำสถาบันอุดมศึกษา 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านมาตรฐานการดำเนินการต่อสัตว์เพื่องานทางวิทยาศาสตร์ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านมาตรฐานความปลอดภัยทางชีวภาพ 4) ผู้เชี่ยวชาญด้านมาตรฐานความปลอดภัยห้องปฏิบัติการ 5) ผู้เชี่ยวชาญด้านพระราชบัญญัติคุ้มครองพันธุ์พืช

กิจกรรมที่ 2 ออกแบบโปรแกรมประยุกต์บนสมาร์ตโฟนติดตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยประจำสถาบันอุดมศึกษา โดยใช้ข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและผู้ทรงคุณวุฒิด้านการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนสมาร์ตโฟน ในกิจกรรมนี้แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ด้วยเครื่องมือโปรแกรมต้นแบบและแบบสัมภาษณ์จากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 12 คน ตามคุณสมบัติต่อไปนี้ 1) ส่วนหนึ่งของผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศโปรแกรมประยุกต์ ในภาครัฐ และองค์กรที่ไม่หวังผลกำไร 2) ส่วนหนึ่งของผู้ทรงคุณวุฒิด้านการพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนสมาร์ตโฟน ในภาครัฐ และองค์กรที่ไม่หวังผลกำไร

กิจกรรมที่ 3 ประเมินผลโปรแกรมประยุกต์ติดตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยประจำสถาบันอุดมศึกษา ด้วยเครื่องมือวิจัยแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างในกิจกรรมนี้ จำนวน 30 คน แบ่งเป็น 2 กลุ่มดังนี้ 1) นักวิจัยและบุคลากรผู้ปฏิบัติงานในโครงการวิจัย ณ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง (สจล.) กรุงเทพมหานคร 2) บุคลากรในส่วนงานมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยประจำสถาบันอุดมศึกษา จำนวน 15 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา สำหรับเครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ จากแผนการดำเนินการ 3 กิจกรรม โดยรายละเอียดดังต่อไปนี้

- เครื่องมือวิจัยกิจกรรมที่ 1 คือ แบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่าง โดยเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญด้านการดำเนินการตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยประจำสถาบันอุดมศึกษา โดยมีโครงสร้างแบบสัมภาษณ์ในประเด็นต่อไปนี้



ภาพ 2 แสดงจำนวนโครงการวิจัยที่ขอรับรองมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัย

- เครื่องมือวิจัยกิจกรรมที่ 2 คือ เครื่องมือโปรแกรมต้นแบบและแบบสัมภาษณ์ โดยเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีโครงสร้างแบบสัมภาษณ์ในประเด็นต่อไปนี้

- 1) การใช้โปรแกรมบนสมาร์ตโฟน ที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้ใช้
- 2) การออกแบบหน้าจอที่เป็นมิตรกับกลุ่มผู้ใช้
- 3) ฟังก์ชันการทำงานของโปรแกรมประยุกต์ที่ไม่ซับซ้อน กลุ่มผู้ใช้ส่งการในระบบได้ง่าย
- 4) ทิศทางการพัฒนาโปรแกรมสำหรับกลุ่มผู้ใช้เฉพาะพื้นที่

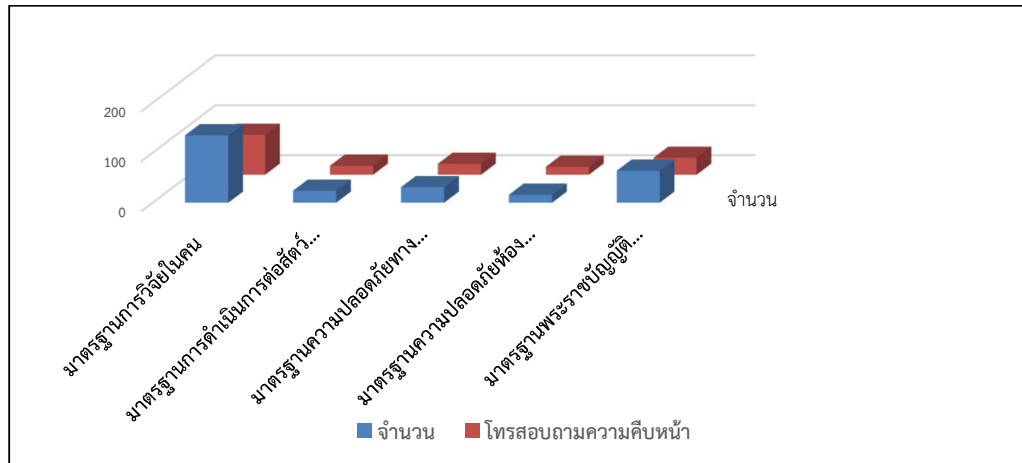
- เครื่องมือวิจัยกิจกรรมที่ 3 คือเครื่องมือต้นแบบโปรแกรมประยุกต์ติดตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยประจำสถาบันอุดมศึกษา และแบบสอบถามจากกลุ่มตัวอย่างผลการทดลองใช้โปรแกรมประยุกต์

โครงการโปรแกรมประยุกต์เพื่อการปฏิบัติตามมาตรฐานการวิจัยสำหรับสถาบันอุดมศึกษา ภาคราชการ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง เป็นการศึกษาวิจัยที่ออกแบบการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ, 2559) ดังนั้นจึงใช้กระบวนการวิเคราะห์ตามรูปแบบสถานการณ์เพื่อสรุปและประเมินผลต่อไป

ผลการวิจัย

ข้อมูลการดำเนินการตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยในสถาบันอุดมศึกษา รวบรวมทั้งการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ วิเคราะห์รูปแบบบริหารจัดการมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยในสถาบันอุดมศึกษา นำมาออกแบบโปรแกรมประยุกต์บนสมาร์ตโฟนติดตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัย ร่วมสนับสนุนข้อมูลเทคโนโลยีโดยประเมินผลโปรแกรมประยุกต์ติดตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัย

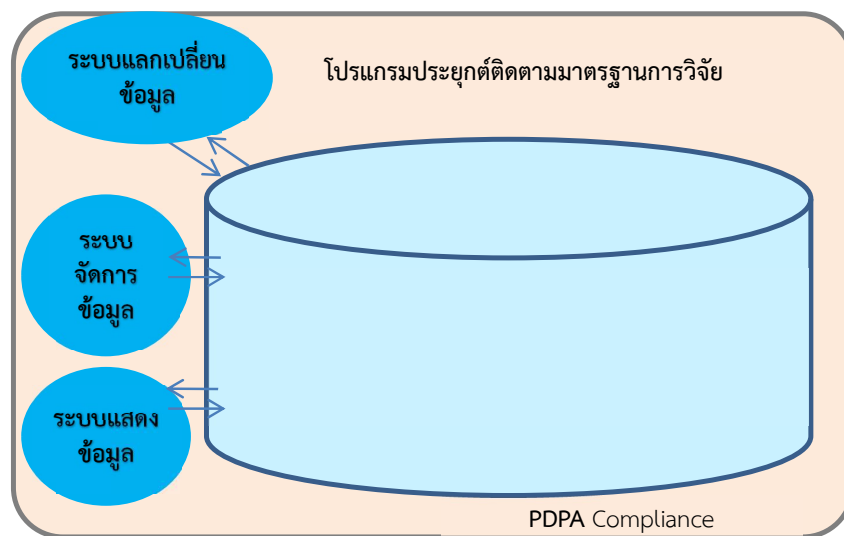
ผลการศึกษาการดำเนินการตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยประจำสถาบันอุดมศึกษา แสดงในภาพที่ 3 แสดงจำนวนโครงการวิจัยและการติดตามสอบถามความก้าวหน้า



ภาพ 3 แสดงจำนวนโครงการวิจัยและการติดตามสอบถามความก้าวหน้า

ผลลัพธ์ที่ได้จากการวิเคราะห์จำนวนโครงการวิจัยขอรับรองมาตรฐานและการติดตามสอบถามความก้าวหน้าระหว่างการพิจารณา ในภาพที่ 3 พบว่ามีการติดตามสอบถามข้อมูลทุกประเภทมาตรฐานด้วยจำนวนมากกว่า 50 % ของการยื่นโครงการพิจารณามาตรฐานการวิจัย ดังนั้นการแจ้งข้อมูลและให้ช่องทางติดตามได้จึงสำคัญในระหว่างการพิจารณา

ผลการออกแบบโปรแกรมประยุกต์บนสมาร์ตโฟนติดตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยประจำสถาบันอุดมศึกษา ในภาพที่ 4 แนวคิดการออกแบบโปรแกรมประยุกต์ติดตามมาตรฐานการวิจัย

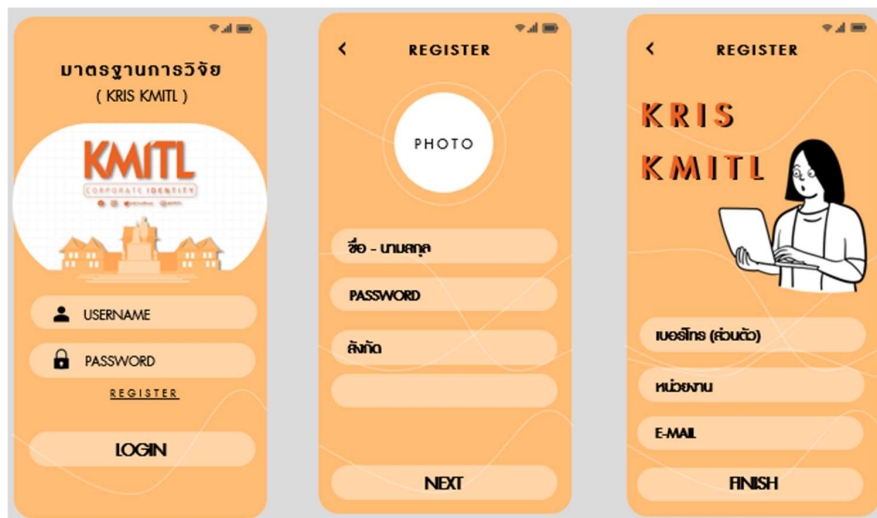


** ระบบจะพัฒนาบนเทคโนโลยี Blockchain เพื่อให้ข้อมูลมีความน่าเชื่อถือมากขึ้น

ภาพ 4 แสดงแนวคิดการออกแบบโปรแกรมประยุกต์ติดตามมาตรฐานการวิจัย

การออกแบบโปรแกรมประยุกต์ติดตามมาตรฐานการวิจัย ตามแนวคิดการออกแบบในภาพที่ 4 จำลองการวางโครงสร้างโปรแกรมประยุกต์ตามวัตถุประสงค์เพื่อติดตามการพิจารณามาตรฐานการวิจัย โดยแผนภาพแบบจำลองแสดงความสัมพันธ์ของข้อมูลและการจัดลำดับ ซึ่งบ่งชี้ความต่อเนื่องข้อมูลอย่างพอเหมาะระหว่างค่าที่แสดงดังกล่าว

ผลการประเมินผลโปรแกรมประยุกต์ติดตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยประจำสถาบันอุดมศึกษา แสดงในภาพที่ 5 แสดงการออกแบบการลงทะเบียน Application ติดตามมาตรฐานการวิจัย



ภาพ 5 แสดงการออกแบบการลงทะเบียน Application ติดตามมาตรฐานการวิจัย

การออกแบบ Application ติดตามมาตรฐานการวิจัย ภาพที่ 5 แสดงการออกแบบการลงทะเบียน เพื่อความปลอดภัยในการใช้โปรแกรมประยุกต์ติดตามมาตรฐานการวิจัยในคน มาตรฐานการดำเนินการต่อสัตว์เพื่องานทางวิทยาศาสตร์ มาตรฐานความปลอดภัยทางชีวภาพ มาตรฐานความปลอดภัยห้องปฏิบัติการ และมาตรฐานพระราชบัญญัติคุ้มครองพันธุ์พืช(สนัน เถาชาธิ และ ไกรสร ยศชัย, 2556) โดยกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 100% พึงพอใจต่อระบบความปลอดภัยในการรักษาความเป็นส่วนตัวส่วนบุคคลดังกล่าว

ทั้งนี้การวิจัยโปรแกรมประยุกต์เพื่อการปฏิบัติตามมาตรฐานการวิจัยสำหรับสถาบันอุดมศึกษา เป็นการวิจัยที่ออกแบบการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ดังนั้นจึงใช้กระบวนการวิเคราะห์ตามรูปแบบสถานการณ์เพื่อสรุปและประเมินผลโดยภาพรวม

บทสรุป

การประเมินประสิทธิภาพโปรแกรมประยุกต์เพื่อการปฏิบัติตามมาตรฐานการวิจัยสำหรับสถาบันอุดมศึกษา กรณีศึกษาสถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบัง จะต้องมีการส่งเสริมผู้ใช้บริการ และการบริหารจัดการเทคโนโลยี (Mittrani, A., Dalziel, M., and Fitt, D. 2007) เพื่อทำให้เกิดการพัฒนาวัฒนธรรม ผู้ใช้บริการและผู้ให้บริการจะมีพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้และมีหลักในการบริหาร(พัสดราภรณ์ ทิพย์โสธร และคณะ, 2563) กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงเทคโนโลยี โดยการนำเสนอข้อมูลการปฏิบัติตามมาตรฐานการวิจัยสำหรับสถาบันอุดมศึกษา ต่อไปนี้

- การเผยแพร่ให้ข้อมูลการดำเนินการตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยในสถาบันอุดมศึกษา มีทางเลือกในการใช้โปรแกรมประยุกต์ได้
- การตัดสินใจเลือกใช้มาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยในสถาบันอุดมศึกษา มีปัจจัยด้านเทคโนโลยีอำนวยความสะดวก
- รูปแบบการแจ้งข้อมูลและรับข่าวสารด้านมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยในสถาบันอุดมศึกษา มีบทบาทช่วยยกระดับความปลอดภัยในการทำวิจัย
- โปรแกรมประยุกต์บนสมาร์ตโฟนติดตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยในสถาบันอุดมศึกษา ส่งเสริมการให้ข้อมูลกับนักวิจัยรูปแบบเทคโนโลยีโปรแกรมประยุกต์
- การประเมินประสิทธิภาพและประสิทธิผลของโปรแกรมประยุกต์ติดตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยในสถาบันอุดมศึกษาจะต้องพัฒนาการรับส่งข้อมูลผ่านโปรแกรมประยุกต์



ภาพ 7 แสดงการติดต่อกับสำนักมาตรฐานการวิจัยใน Application

จากภาพที่ 6 และ 7 แนวทางการติดตามมาตรฐานการวิจัยด้วย Application สำหรับนักวิจัยและนักศึกษาในเครือข่ายสถาบันอุดมศึกษา เป็นรูปแบบการทดลองใช้นวัตกรรม(ภัทรารุช พุสียงค์, 2551) ทั้งนี้การประเมินประสิทธิภาพโปรแกรมประยุกต์ติดตามมาตรฐานการวิจัย ร่วมกับระบบการส่งเสริมจริยธรรมการวิจัยประจำสถาบันอุดมศึกษา เป็นส่วนที่ต้องดำเนินการพร้อมกับการประเมินผลโปรแกรมประยุกต์ติดตามมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัยในขณะเดียวกัน

กิตติกรรมประกาศ

คณะผู้วิจัยขอขอบคุณนักวิจัย นักวิชาการ นักศึกษา ณ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าคุณทหารลาดกระบังทุกท่าน ที่ให้ความร่วมมือตอบแบบสัมภาษณ์ แบบสอบถาม รวมถึงการทดลองใช้โปรแกรมประยุกต์ติดตามมาตรฐานการวิจัย มา ณ ที่นี้ และหวังว่าจะเป็นประโยชน์ต่อผู้สนใจศึกษาต่อไป

เอกสารอ้างอิง

- ธาดา สืบหลินวงศ์ , พรหมแข มไหสวริยะ , สุธี พานิชกุล (บรรณาธิการ). (2550) **แนวทางจริยธรรมการวิจัยในคนในประเทศไทย** กรุงเทพฯ.
- พัสดราภรณ์ ทิพย์โสธร, อมรชัย ชัยชนะ, ทิพย์วัลย์ เรืองฤทธิ์, เอื้ออัมพร เพชรสินจร และประทุม มั่นคง. (2563) **การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนสมาร์ตโฟนส่งเสริมการเดินทางรับบริการสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุในชุมชนเมือง รอบโรงพยาบาลสิรินธร กรุงเทพมหานคร** รายงานการวิจัย, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- ภัทราวุธ พูลสิงห์. (2551) **เทคโนโลยีภูมิสารสนเทศ**, อนิตยสาร สสวท.b36, 156 (ก.ย.-ต.ค. 2551)c72-75.
- สำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ. (2560) **มาตรฐานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ (มคจม.)** โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ ครั้งที่ 3.
- สนั่น เกาชาวี และ ไกรสร ยศชัย. (2556) **การประยุกต์ใช้ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารอย่างมีประสิทธิภาพ**, aIndustrial Technology Reviewb19, 247 (มี.ย. 2556)c115-122.
- สภาวิจัยแห่งชาติ. (2541) **แนวทางปฏิบัติจรรยาบรรณนักวิจัย /พิมพ์ลักษณ์** [กรุงเทพฯ]: สำนักงาน.
- สำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ. (2559) **นโยบายแห่งชาติและแนวทางปฏิบัติการวิจัยในมนุษย์ ฉบับ พ.ศ. 2558** ข้อมูลทางบรรณานุกรมของสำนักหอสมุดแห่งชาติ National Library of Thailand Cataloging in Publication Data โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย [6003-005] ครั้งที่ 1 พ.ศ. 2559
- Giuseppe Perna, Luisa Varriale and Maria Ferrara (2020). “ **Assistive Technology for the Social Inclusion at School: A Portrait of Italy**” Springer International Publishing. Accessed 4 May 2020.
- ICH Good Clinical Practice Guideline 2016 และฉบับปี 1996
- Mitrani, A., Dalziel, M., and Fitt, D. (2007). **Competency based human resource management: Value driven strategies for recruitment, developmen, and reward**. London: McGraw-Hill.

การออกแบบสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อนำเสนอบุคลิกภาพของอินโทรเวิร์ตและเอ็กโทรเวิร์ต

พัชรดล สร้อยมะณี^{1*} และ วรณวดี ครุจรรย์²

Designing Infographic Motion to Present the Personalities of Introverts and Extroverts

Patcharadol Soimane^{1*} and Wanvatee Khrutnoi²

¹⁻² คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา

¹⁻² School of Information and Communication Technology, University of Phayao

* Corresponding author. E-mail address: Patcharadol.soimane@gmail.com

บทคัดย่อ

บุคลิกภาพของมนุษย์นั้นมีความหลากหลายและซับซ้อนไม่ว่าคนไหนต่างก็มีบุคลิกภาพเป็นของตนเอง ซึ่งการที่จะเรียนรู้เข้าใจมีอยู่หลากหลายวิธีและการรับชมสื่อโมชันก็ยังเป็นอีกหนึ่งวิธีที่เรียนรู้ได้เป็นอย่างดี ซึ่งงานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับ โมชันกราฟิก อินโฟกราฟิกและบุคลิกภาพของมนุษย์ เพื่อพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิก เรื่อง ความหลากหลายของบุคลิกภาพของมนุษย์ และเพื่อความพึงพอใจในการออกแบบและสร้างสรรค์โมชันกราฟิกในรูปแบบ อินโฟกราฟิกส่งเสริมความเข้าใจในด้านบุคลิกภาพของมนุษย์ โดยวิธีการดำเนินการวิจัย จะแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนตามขั้นตอนการผลิตสื่อประกอบด้วย ขั้นตอนก่อนการผลิต ขั้นตอนการผลิต และขั้นตอนหลังผลิตสื่อ จากการตรวจสอบความถูกต้องเที่ยงตรงของเครื่องมือวิจัยโดยผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อเครื่องมือในการวิจัยโดยภาพรวมสามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือทางวิจัยต่อได้ (ค่า IOC = 0.74) ส่วนการเก็บรวบรวมข้อมูลผลการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อด้านเนื้อหาโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.72) และผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อด้านเทคนิคและการออกแบบโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.73) ส่วนการเก็บรวบรวมข้อมูลผลการสำรวจความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 300 คน พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจด้านเนื้อหาต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิกโดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.65) และกลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจด้านเทคนิคและการออกแบบต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิกโดยภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.65) สื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อนำเสนอบุคลิกภาพของอินโทรเวิร์ตและเอ็กโทรเวิร์ตทำให้เข้าใจในเรื่อง ความหลากหลายของบุคลิกภาพของมนุษย์ยิ่งขึ้น

คำสำคัญ: โมชัน, อินโฟกราฟิก, บุคลิกภาพ, อินโทรเวิร์ต, เอ็กโทรเวิร์ต

ABSTRACT

Human personality is diverse and complex, with each person having their own unique personality. There are many ways to learn and understand this. And watching motion media is another effective way to gain insight. This research aims to study and explore information about motion graphics, infographics, and human personality to develop motion infographic media on the diversity of human personalities. It also aims to assess satisfaction in the design and creation of motion graphics in infographic format, enhancing understanding of human personality. The research process is divided into three phases following the media production steps: pre-production, production, and post-production. The accuracy and reliability of the research instruments were evaluated by experts, who agreed that the overall instruments could be used for research purposes (IOC = 0.74). Data collection on quality assessments by three experts revealed that the content was rated as good overall ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.72), and the technical and design aspects were also rated as good overall

($\bar{X}$ = 4.36, S.D. = 0.73). Data collected from a satisfaction survey of 300 participants showed that the overall satisfaction with the content of the motion infographic media was rated as very good ($\bar{X}$ = 4.57, S.D. = 0.65), and satisfaction with the technical and design aspects of the motion infographic media was also rated as very good overall ($\bar{X}$ = 4.61, S.D. = 0.65). The motion infographic media, which presents the personalities of introverts and extroverts, enhances the understanding of the diversity of human personalities.

Keyword : Motion, Infographic, Personality, Introvert, Extrovert

บทนำ

บุคลิกภาพของมนุษย์นั้นมีความหลากหลายและซับซ้อนไม่ว่าจะอยู่ในเชื้อชาติไหนก็ตาม ต่างก็มีบุคลิกภาพเป็นของตัวเอง ซึ่งบางคนอาจชอบที่จะกล้าแสดงออก กล้าที่จะออกไปผจญภัยในโลกภายนอก กล้าที่จะเผชิญหน้ากับสิ่งใหม่แต่ก็ยังมีความคน ที่ชอบอยู่กับความสงบในพื้นที่ส่วนตัวของตนเอง เหนือกับการเข้าสังคมพบเจอคนมากมาย ด้วยเหตุนี้ นักจิตวิทยาที่มีนามว่า คาร์ล กุสตาฟ จุง ได้คิดทฤษฎีเกี่ยวกับบุคลิกภาพของตัวเองขึ้น ซึ่งมีชื่อว่า ทฤษฎีบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟ จุง หรือ Cal Gustav Jung's personality theory โดยมีการจำแนกบุคลิกภาพออกเป็น 2 กลุ่มหลักคือ ผู้ที่มีความสนใจในโลกภายนอก หรือ Extrovert และผู้ที่มีความสนใจในโลกภายใน หรือ Introvert (Perapat T, 2022)

นอกจากบุคลิกภาพที่กล่าวมาข้างต้นแล้ว ยังมีผู้ที่มีความสนใจในทั้งโลกภายในและภายนอก หรือ Ambivert อีกด้วย โดยนิยามของคนกลุ่มนี้คือ กลุ่มคนที่สามารถปรับตัวเข้าได้ทุกสถานการณ์ สามารถเป็นผู้นำหรือออกความคิดเห็นกล้าแสดงออก แต่ในบางครั้งก็มักจะชอบที่จะอยู่ตามลำพังคนเดียว หรือในบางครั้งก็ชอบที่จะออกไปท่องเที่ยวพบปะผู้คน (Ananda, 2021) ซึ่งในความเป็นจริงแล้วผู้ที่มีความสนใจในทั้งโลกภายในและภายนอกนั้นไม่ได้ถูกกล่าวในทฤษฎีของ คาร์ล กุสตาฟ จุง ไว้อย่างชัดเจน เพียงแต่ได้กล่าวไว้ว่า ในตัวตนหนึ่งคนมีได้ทั้งผู้ที่มีความสนใจในโลกภายนอก หรือ Extrovert และผู้ที่มีความสนใจในโลกภายใน หรือ Introvert อยู่ในตัวขึ้นอยู่กับตัวเราเองที่จะเอนเอียงไปทางบุคลิกไหนมากกว่ากันเท่านั้น ดังนั้นบางคนอาจไม่รู้สึกละเอียดในบางครั้งที่ชอบเข้าสังคม และก็ยังชอบที่จะอยู่ตัวคนเดียวเพียงลำพัง เป็นได้ทั้งผู้นำและผู้ตามที่ดี (16personalities, 2022) ซึ่งในความแตกต่างนี้เองทำให้เกิดความไม่เข้าใจในบุคลิกภาพที่ไม่เหมือนกับตนเอง จนลำบากในการใช้ชีวิต จึงต้องอาศัยสื่อเพื่อนำเสนอเรื่องราวของบุคลิกเหล่านี้ให้ได้รับรู้และอาศัยอยู่ร่วมกันได้

ซึ่งในปัจจุบันสื่อที่ส่งผลต่อการใช้ชีวิตประจำวันเป็นอย่างมากโดยเฉพาะสื่อภาพเคลื่อนไหวที่อยู่บนแพลตฟอร์มต่าง ๆ และกราฟิกเคลื่อนไหว (motion Graphic) ก็เป็นสื่ออย่างหนึ่งที่มีการนำข้อมูลมาสรุปเป็นสารสนเทศแล้วนำเสนอในรูปแบบของรูปภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหว และมีการพากย์เสียงบรรยายประกอบ นิยมใช้กับเนื้อหาที่มีข้อมูลมากให้ออกมาในรูปแบบที่น่าสนใจและเข้าใจได้ง่าย (ฤกษ์พงษ์ เลิศบำรุงชัย, 2565)

ดังที่กล่าวมาสื่อกราฟิกเคลื่อนไหวนั้นมีอยู่หลายรูปแบบและอินโฟกราฟิก (Infographic) ก็ยังเป็นอีกหนึ่งรูปแบบที่นิยมใช้กัน ซึ่งเป็นการนำข้อมูลหรือความรู้มาสรุปใจความให้เป็นสารสนเทศในลักษณะรูปแบบของข้อมูลเช่น สัญลักษณ์ กราฟ แผนภูมิ ไดอะแกรม แผนที่ ไม่ว่าจะเป็นภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวที่มีรูปแบบสวยงามเพื่อให้เข้าใจได้ง่ายและดึงดูดความสนใจผู้อ่าน (วรวิทย์ จันทร์สุวรรณ, 2563)

โดยจากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำเสนอเนื้อหาเกี่ยวกับกลุ่มบุคลิกภาพของมนุษย์ที่ซับซ้อนผ่านผลงานออกแบบสื่อโมชันกราฟิก ที่สามารถถ่ายทอดเรื่องราวให้ดูน่าสนใจได้ผ่านตัวละครในรูปแบบอินโฟกราฟิกที่ สวยงามและสามารถดึงดูดความสนใจผู้ชม พร้อมทั้งการเล่าเรื่องราวผ่านเสียงบรรยายที่กระชับแล้วมีความเข้าใจได้ง่าย และเข้าถึงได้ทุกเพศทุกวัย

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาและค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับ โมชันกราฟิก อินโฟกราฟิกและบุคลิกภาพของมนุษย์
2. เพื่อพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิก เรื่อง ความหลากหลายของบุคลิกภาพของมนุษย์
3. เพื่อความพึงพอใจในการออกแบบและสร้างสรรค์โมชันกราฟิกในรูปแบบอินโฟกราฟิกส่งเสริมความเข้าใจในด้านบุคลิกภาพของมนุษย์

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของคาร์ล กุสตาฟ จุง

โดยทฤษฎีของคาร์ล กุสตาฟ จุงนี้ จะแบ่งบุคลิกภาพของมนุษย์ออกเป็น 2 แบบใหญ่ ๆ ตามความสนใจของมนุษย์ที่มีต่อโลกคือผู้ที่มีความสนใจโลกภายนอก (Extroversion) และผู้ที่มีความสนใจโลกภายใน (Introversion)

2. ผู้ที่มีความสนใจในโลกภายนอก หรือ Extrovert

คือ บุคคลที่ไม่ชอบอยู่คนเดียว ชอบพบปะผู้คนใหม่ ๆ อยู่เสมอ เป็นคนที่มีความสุข ร่าเริง สนุกสนาน และเข้ากับคนง่าย กลุ่มคนประเภทนี้มักจะไม่ค่อยนั่งจมอยู่กับปัญหาในชีวิตมากแม้ว่าพวกเขาจะประสบกับความยากลำบากและมีปัญหาเป็นคนที่ชอบความเสี่ยง กล้าได้กล้าเสีย และมักเป็นคนที่พูดจาออกไปตรง ๆ

3. ผู้ที่มีความสนใจในโลกภายใน หรือ Introvert

คือ คนที่จะชอบเก็บตัว ไม่ค่อยชอบเข้าสังคมสักเท่าไร จะเป็นคนมีโลกส่วนตัวสูง บุคลิกดูเข้าถึงได้ยาก มักจะชอบอยู่คนเดียวหรืออยู่กับเพื่อนสนิทกลุ่มเดิม ๆ เท่านั้นจะเลือกทำงานด้วยคนเดียวเนื่องจากมีสมาธิในการทำงานที่ดีกว่า

4. โມชันกราฟิก

หมายถึง การนำงานกราฟิกมาทำการเคลื่อนไหวให้เกิดเป็นชิ้นงานที่มีความน่าสนใจ มีการพาดภัยเสียงบรรยายประกอบ นิยมใช้กับเนื้อหาที่มีข้อมูลมากให้ออกมาในรูปแบบที่น่าสนใจและเข้าใจง่ายมากขึ้น

5. อินโฟกราฟิก

เป็นการเล่าเรื่องหรืออธิบายข้อมูลโดยใช้ภาพ (Graphic) ในการสื่อสารซึ่งข้อมูลจะถูกย่อให้เข้าใจได้ง่ายทั้งยังมีการออกแบบในรูปแบบ ลูกเล่น ภาพประกอบให้สวยงาม ดึงดูดผู้อ่าน

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ดวงกลม อังคุนะ (2559) ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเรื่องพระมหาเจดีย์ชัยมงคล ในรูปแบบโมชันกราฟิก ตามขั้นตอนการผลิตสื่อ 3P ผลการศึกษพบว่าความพึงพอใจต่อการพัฒนาโมชันกราฟิก การประทับใจความสวยงามของตัวละคร และฉาก ความเหมาะสมของเสียงที่ใช้ในการบรรยาย และความน่าสนใจของเนื้อหาเมื่อผลต่อความพึงพอใจของนักเรียนเป็นอย่างมาก

สมมาตร ดวงจันท (2561) ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อสร้างจิตสาธารณะในการจัดการขยะมูลฝอยมีกระบวนการจัดทำตามขั้นตอนในการผลิต 3P และนำข้อมูลการจัดการขยะมูลฝอยมาออกแบบในรูปแบบของอินโฟกราฟิก ผลการวิจัยพบว่าการออกแบบสื่อที่จัดทำมีความยาวที่เหมาะสมอยู่ที่ 2.30 นาที ซึ่งระยะเวลาที่เหมาะสมต่อการสื่อสารอยู่ที่ 30 วินาที ถึง 3 นาที และพบว่าสื่อมีความน่าสนใจ สามารถจูงใจให้เกิดความสนใจในการรับรู้เรื่องจิตสาธารณะและจดจำ

นวัณกร โพธิ์สาร (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางสุขภาวะด้านโรคเบาหวานของอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน มีกระบวนการจัดทำตามขั้นตอนการผลิตสื่อ 3P และออกแบบสื่อโมชันกราฟิกในรูปแบบอินโฟกราฟิก ซึ่งผลการวิจัยพบว่ามีความพึงพอใจต่อสื่อโมชันกราฟิกโดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีความพึงพอใจในด้านเนื้อหา เทคนิคการนำเสนอมีความน่าสนใจและเข้าใจได้ง่าย ด้านการออกแบบโมชันกราฟิกมีความสวยงามของภาพและการเคลื่อนไหว และด้านการใช้เสียงมีความเหมาะสม

Domina Petric (2022) ได้สำรวจลักษณะของบุคลิกภาพที่ต่อเนื่องกันของอินโทรเวิร์ต (Introvert) และเอ็กโทรเวิร์ต (Extrovert) โดยให้เขียนเล่าประสบการณ์ส่วนตัวในชีวิตประจำวันเพื่ออธิบายว่าบุคลิกภาพแต่ละแบบมีความสัมพันธ์กับพลังงานที่ใช้ในการดำรงชีวิตโดยรวมในแต่ละวัน ซึ่งผลการสำรวจพบว่าลักษณะเด่นของบุคลิกภาพแต่ละแบบและปัญหาที่อาจเกิดขึ้นกับบุคลิกภาพเหล่านี้มีความแตกต่างกันและยังมีความเชื่อมโยงกันอยู่โดยเฉพาะกลุ่มคนแอมบิเวิร์ตที่มีลักษณะบุคลิกภาพของทั้ง 2 แบบ และยังได้แนวทางพัฒนาและป้องกันปัญหาที่เหมาะสมกับบุคลิกภาพของแต่ละแบบ

Rila Melyana Fitri , Moh Toharudin และ Fia Bahrlinnisa (2022) ได้สำรวจลักษณะบุคลิกภาพของเด็กนักเรียนประถมที่ SDIT Nurul Hidayah Brebes ประเทศอินโดนีเซียที่เป็นอินโทรเวิร์ต, เอ็กโทรเวิร์ต และแอมบิเวิร์ต โดยการสัมภาษณ์และสังเกตพฤติกรรม ทักษะคิด และความเข้าใจลักษณะนิสัยและบุคลิกภาพ ผลการสำรวจพบว่าบุคลิกภาพของเด็กในวัยเริ่มต้นสามารถพัฒนาและเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา การเข้าสังคมของเด็กมีความยืดหยุ่น ซึ่งหมายถึงการปรับตัวให้เข้ากับกฎเกณฑ์ของสิ่งแวดล้อม นอกจากนี้การให้การศึกษาด้านลักษณะนิสัยหรือ "การสร้างลักษณะนิสัย" (Character Education) เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับนักเรียน เพื่อช่วยชี้นำให้มีบุคลิกภาพที่ดีและมีเป้าหมายที่เหมาะสมในอนาคต

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

1. วิธีการออกแบบสื่อโมชันอินโฟกราฟิก เรื่อง ความหลากหลายของบุคลิกภาพมนุษย์
ผู้ศึกษาดำเนินการออกแบบสื่อโมชันตามหลัก 3P ซึ่งประกอบด้วย 3 ขั้นตอนดังนี้

1.1 Pre-Production (ขั้นตอนการเตรียมการผลิต)

- การศึกษาและรวบรวมข้อมูล
- เขียนบท
- บทภาพ (Story Board) และออกแบบตัวละคร
- บทภาพเคลื่อนไหวแบบคร่าว ๆ (Animatic)

1.2 Production (ขั้นตอนการผลิต)

- วาดฉากและลงสี
- นำตัวละครและฉากมาทำการเคลื่อนไหวด้วยโปรแกรม Adobe After Effect และจัดการเคลื่อนไหวให้เข้ากับเสียงบรรยาย
- นำไปตัดต่อใส่เสียงประกอบด้วยโปรแกรม Adobe Premiere Pro เพื่อใส่เสียงเอฟเฟกต์ต่าง ๆ

1.3 Post-Production (ขั้นตอนหลังการผลิต)

- ขอคำแนะนำจากที่ปรึกษา
- แก้ไขและปรับปรุงตามคำแนะนำของที่ปรึกษา
- เก็บรายละเอียดงานทั้งหมด

2. การประเมินสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อนำเสนอบุคลิกภาพของอินโทรเวิร์ตและเอ็กโทรเวิร์ต

- 2.1 ประเมินความเที่ยงตรงของเครื่องมือวิจัยโดยผู้เชี่ยวชาญ
- 2.2 ประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาและเทคนิคการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ
- 2.3 ประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหาและเทคนิคการออกแบบโดยกลุ่มตัวอย่าง

3. กลุ่มเป้าหมาย

ผู้ศึกษาทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากบุคคลทั่วไปและนักศึกษามหาวิทยาลัยพะเยาเป็นจำนวน 300 คน

4. สถิติที่ใช้ในการวิจัย

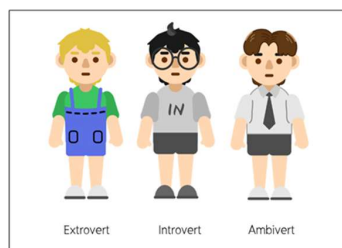
ได้แก่ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยนำผลที่ได้มาเทียบกับเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

- ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.51 – 5.00 หมายความว่า ระดับดีมาก
- ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 3.51 – 4.50 หมายความว่า ระดับดี
- ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 2.51 – 3.50 หมายความว่า ระดับปานกลาง
- ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.51 – 2.50 หมายความว่า ระดับพอใช้
- ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 1.00 – 1.50 หมายความว่า ระดับควรปรับปรุง

ผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์บุคลิกภาพของอินโทรเวิร์ตและเอ็กโทรเวิร์ตสู่การออกแบบสื่อโมชันอินโฟกราฟิก

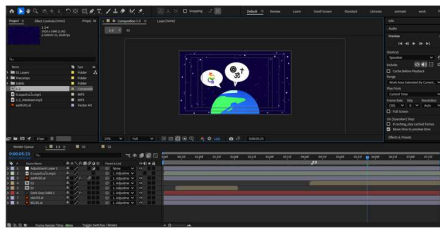
จากการศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับบุคลิกภาพของคาร์ล กุสตาฟ จุง พบว่าแต่ละบุคลิกภาพมีลักษณะการแสดงออกเฉพาะ อุปนิสัย กิจกรรมประจำวันในการใช้ชีวิต และลักษณะการทำงานร่วมกับคนอื่น ซึ่งได้นำมาวิเคราะห์และการออกแบบดังนี้ 1) จากการแสดงออกและอุปนิสัยของคนกลุ่มเอ็กโทรเวิร์ตที่เป็นคนร่าเริงแจ่มใส สนุกสนาน ดูเข้ากับคนอื่นง่าย จึงได้ออกแบบให้ตัวละครมีความสดใส ร่าเริง แต่งกายด้วยชุดเอี๊ยบให้ดูเป็นสนุกสนานตลอดเวลา ส่วนคนกลุ่มอินโทรเวิร์ตซึ่งเป็นคนที่ชอบเก็บตัว ชอบความสงบ เรียบง่าย จึงได้มีการออกแบบตัวละครให้เป็นคนที่ดูสุ่มๆ เรียบร้อย แต่งกายสบาย ๆ เรียบง่าย เป็นคนที่ชอบเก็บตัวอยู่กับสิ่งที่ชื่นชอบ ส่วนกลุ่มคนที่เป็ทั้งอินโทรเวิร์ตและเอ็กโทรเวิร์ต หรือแอมบิเวิร์ต จะเป็นคนที่ชอบเข้าสังคม สนุกสนาน แต่ก็มีความสุขในบางเวลา ชอบความเป็นส่วนตัวสูง จึงได้นำมาออกแบบเป็นตัวละครให้มีความสุขและสนุกสนานในเวลาเดียวกัน ดูเป็นคนเข้าถึงง่าย แต่งกายเรียบร้อยเล็กน้อย สุกภาพ 2) การออกแบบฉากจะเน้นไปที่เรื่องของการใช้ชีวิตประจำวันและการทำงาน การแสดงออกของคนแต่ละกลุ่ม ความสนใจ โดยนำข้อมูลจากการวิเคราะห์มาทำการออกแบบ Storyboard จัดเรียงเนื้อหาของสื่ออินโฟกราฟิกได้ดังนี้ 1) บทนำดึงดูดความสนใจก่อนเข้าเนื้อหา 2) ผู้คิดค้นทฤษฎีเกี่ยวกับบุคลิกภาพ 3) อธิบายลักษณะอุปนิสัยและการทำงานร่วมกับคนกลุ่มเอ็กโทรเวิร์ต 4) อธิบายลักษณะอุปนิสัยและการทำงานร่วมกับคนกลุ่มอินโทรเวิร์ต 5) อธิบายลักษณะอุปนิสัยและการทำงานร่วมกับคนกลุ่มทั้งอินโทรเวิร์ตและเอ็กโทรเวิร์ต หรือแอมบิเวิร์ต 6) บทสรุปและแนวทางการใช้ชีวิตร่วมกัน โดยมีขั้นตอนการออกแบบด้วยเทคนิคการวาดเส้นตัวละครและฉากด้วยภาพเวกเตอร์ (Vector) โดยใช้โปรแกรม Adobe Illustrator ส่วนขั้นตอนการทำแอนิเมชัน นำภาพเวกเตอร์ (Vector) ที่ได้มารวบรวมจัดองค์ประกอบโดยใช้โปรแกรม Adobe After Effect สร้างเป็นภาพเคลื่อนไหวตามบทบรรยายที่วางไว้แล้วและจากนั้นนำไปตัดต่อใส่เสียงเพลงประกอบ เสียงเอฟเฟกต์ ๆ โดยใช้โปรแกรม Adobe Premiere Pro เพื่อให้เกิดความสนุกสนานและเพลิดเพลินระหว่างการรับชม



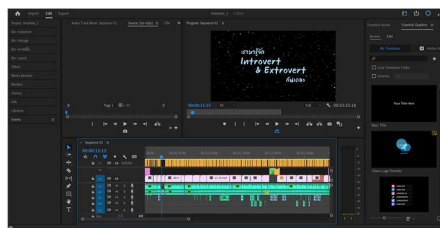
ภาพ 1 ตัวละครหลักทั้ง 3 บุคลิก



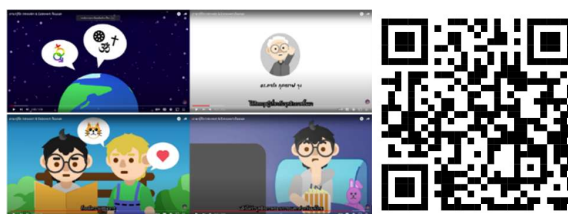
ภาพ 2 ตัวอย่างบทภาพนิ่ง (Story Board)



ภาพ 3 ตัวอย่างขั้นตอนการทำแอนิเมชัน



ภาพ 4 ตัวอย่างขั้นตอนการตัดต่อและใส่เสียงประกอบ



ภาพ 5 วิดีโอนำเสนอข้อมูลบุคลิกภาพของอินโทรเวิร์ตและเอ็กโทรเวิร์ต

จากภาพที่ 5 การพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับบุคลิกภาพของอินโทรเวิร์ตและเอ็กโทรเวิร์ต ใช้ระยะเวลาในการดำเนินเรื่องราว 3.55 นาที โดยเผยแพร่ในรูปแบบวิดีโอผ่านช่องทางออนไลน์บน YouTube

1. ผลสำรวจความพึงพอใจด้านเนื้อหาและด้านเทคนิคการออกแบบที่มีผลต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิกนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับบุคลิกภาพของอินโทรเวิร์ตและเอ็กโทรเวิร์ต

ตารางที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพด้านเนื้อหาที่มีผลต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิกจากผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	n = 3			ระดับความคิดเห็น
	$\bar{X}$	S.D.	อันดับ	
การเรียบเรียงเนื้อหาที่มีความถูกต้อง	4.00	1.00	3	ดี
การอธิบายเนื้อหาที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4.33	0.58	2	ดี
การจัดเรียงลำดับเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.67	0.58	1	ดีมาก
โดยรวม	4.33	0.72		ดี

จากตารางที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญมี ความคิดเห็นต่อคุณภาพด้านเนื้อหาของสื่อโมชันอินโฟกราฟิกโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.72) และมีความคิดเห็นต่อการจัดเรียงลำดับเนื้อหามากที่สุดซึ่งอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58) และรองลงมาเป็นการอธิบายเนื้อหาที่มีความชัดเจนเข้าใจง่ายซึ่งอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) และรองลงมาเป็นการเรียบเรียงเนื้อหาที่มีความถูกต้องมีระดับความคิดเห็นอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 1.00) ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ผลการประเมินคุณภาพด้านเทคนิคและการออกแบบที่มีผลต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิกจากผู้เชี่ยวชาญ

รายการ	n = 3			ระดับความคิดเห็น
	$\bar{X}$	S.D.	อันดับ	
ภาพประกอบมีความเหมาะสม	4.67	0.58	1	ดีมาก
รูปแบบการนำเสนอมีความน่าสนใจ ไม่น่าเบื่อ	4.67	0.58	1	ดีมาก
การออกแบบตัวละครและการใช้สีส่งผลให้มีความโดดเด่นและจดจำได้ดียิ่งขึ้น	4.33	0.58	2	ดี
ภาพเคลื่อนไหวส่งผลให้จดจำได้ดียิ่งขึ้น	4.00	1.00	3	ดี
เสียงบรรยายมีความชัดเจน	4.00	1.00	3	ดี
ภาษาที่ใช้ในการบรรยายมีความเหมาะสม	4.67	0.58	1	ดีมาก
เสียงดนตรีที่ใช้ประกอบมีความเหมาะสม	4.00	1.00	3	ดี
ระยะเวลาที่นำเสนอมีความเหมาะสม	4.67	0.58	1	ดีมาก
โดยรวม	4.36	0.73		ดี

จากตารางที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อคุณภาพด้านเทคนิคและการออกแบบของสื่อโมชันอินโฟกราฟิกโดยภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.73) และมีความคิดเห็นมากที่สุด ได้แก่ ภาพประกอบมีความเหมาะสม รูปแบบการนำเสนอมีความน่าสนใจไม่น่าเบื่อ ภาษาที่ใช้ในการบรรยายมีความเหมาะสม และระยะเวลาที่นำเสนอมีความสนใจ ซึ่งอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58) ตามลำดับ

ตารางที่ 3 ผลการสำรวจลักษณะบุคลิกภาพหลังจากการรับชมสื่อโมชันอินโฟกราฟิกของบุคคลทั่วไปและนิสิตมหาวิทยาลัยพะเยา

รายการ	จำนวน (คน)	ร้อยละ	อันดับ
Extrovert	95	31.67	2
Introvert	89	29.67	3
Ambivert	116	38.67	1
รวม	300	100	

จากตารางที่ 3 บุคคลทั่วไปและนิสิตมหาวิทยาลัยพะเยามีลักษณะบุคลิกภาพหลังจากการรับชมสื่อโมชันอินโฟกราฟิกมากที่สุด คือ คนที่มีลักษณะบุคลิกภาพแบบ Ambivert จำนวน 116 คน คิดเป็นร้อยละ 38.67 รองลงมาเป็นคนที่มีลักษณะบุคลิกภาพแบบ Extrovert จำนวน 95 คน คิดเป็นร้อยละ 31.67 และสุดท้ายเป็นคนที่มีลักษณะบุคลิกภาพแบบ Introvert จำนวน 89 คน คิดเป็นร้อยละ 29.67

ตารางที่ 4 ผลการประเมินความพึงพอใจด้านเนื้อหาที่มีต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิกของบุคคลทั่วไปและนิสิตมหาวิทยาลัยพะเยา

รายการ	n = 300			ระดับความคิดเห็น
	$\bar{X}$	S.D.	อันดับ	
การเรียบเรียงเนื้อหาที่มีความถูกต้อง	4.65	0.57	1	ดีมาก
การอธิบายเนื้อหาที่มีความชัดเจนเข้าใจง่าย	4.43	0.76	3	ดี
การจัดเรียงลำดับเนื้อหาที่มีความเหมาะสม	4.64	0.61	2	ดีมาก
โดยรวม	4.57	0.65		ดีมาก

จากตารางที่ 4 บุคคลทั่วไปและนิสิตมหาวิทยาลัยพะเยามีความพึงพอใจในด้านเนื้อหาโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.65) และมีความพึงพอใจมากที่สุดต่อการเรียบเรียงเนื้อหาที่มีความถูกต้องอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.65$, S.D. = 0.57) และรองลงมาเป็นการจัดเรียงลำดับเนื้อหาที่มีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.61) และมีความพึงพอใจน้อยที่สุดต่อการอธิบายเนื้อหาที่มีความชัดเจนเข้าใจง่ายอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.43$, S.D. = 0.76) ตามลำดับ

ตารางที่ 5 ผลการประเมินความพึงพอใจด้านเทคนิคและการออกแบบที่มีต่อสื่อโมชันอินโฟกราฟิกของบุคคลทั่วไปและนิสิตมหาวิทยาลัยพะเยา

รายการ	n = 300			ระดับความคิดเห็น
	$\bar{X}$	S.D.	อันดับ	
ภาพประกอบมีความเหมาะสม	4.68	0.54	3	ดีมาก
รูปแบบการนำเสนอมีความน่าสนใจ ไม่น่าเบื่อ	4.66	0.70	4	ดีมาก
การออกแบบตัวละครและการใช้สีส่งผลให้มีความโดดเด่นและจดจำได้ดียิ่งขึ้น	4.76	0.53	1	ดีมาก
ภาพเคลื่อนไหวส่งผลให้จดจำได้ดียิ่งขึ้น	4.61	0.74	5	ดีมาก
เสียงบรรยายมีความชัดเจน	4.44	0.67	8	ดี
ภาษาที่ใช้ในการบรรยายมีความเหมาะสม	4.72	0.54	2	ดีมาก
เสียงดนตรีที่ใช้ประกอบมีความเหมาะสม	4.49	0.81	7	ดี
ระยะเวลาที่นำเสนอมีความเหมาะสม	4.54	0.67	6	ดีมาก
โดยรวม	4.61	0.65		ดีมาก

จากตารางที่ 5 บุคคลทั่วไปและนิสิตมหาวิทยาลัยพะเยามีความพึงพอใจในด้านเทคนิคและการออกแบบโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.65) และมีความพึงพอใจมากที่สุดต่อการออกแบบตัวละครและการใช้สีส่งผลให้มีความโดดเด่นและจดจำได้ดียิ่งขึ้นอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.76$, S.D. = 0.53) และรองลงมาเป็นภาษาที่ใช้ในการบรรยายมีความเหมาะสมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.54) และมีความพึงพอใจน้อยที่สุดต่อเสียงบรรยายมีความชัดเจนอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.67) ตามลำดับ

สรุปและอภิปรายผล

การออกแบบสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อนำเสนอบุคลิกภาพของอินโทรเวิร์ตและเอ็กโทรเวิร์ตมีขั้นตอนการผลิตสื่อประกอบด้วย ขั้นตอนก่อนการผลิตสื่อซึ่งมีวิธีการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง วิเคราะห์ตีความเนื้อหา ออกแบบสตอรี่บอร์ดและตัวละคร จากนั้นไปสู่ขั้นตอนการผลิตสื่อให้อยู่ในรูปแบบของวิดีโอ และขั้นตอนหลังผลิตสื่อเป็นขั้นตอนสุดท้ายซึ่งเป็นการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา ผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิคและการออกแบบ และความพึงพอใจจากผู้ชมผลงาน โดยผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อคุณภาพด้านเนื้อหาในภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.72) และผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นต่อคุณภาพด้านเทคนิคและการออกแบบในภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.73) ได้รับความยาวของระยะเวลาที่เหมาะสม คือ 3.55 นาที ซึ่งระยะเวลาที่เหมาะสมต่อการสื่อสารอยู่ที่ 30 วินาที ถึง 3 นาที สามารถรับรู้ จดจำ และเข้าใจในเนื้อหาได้ดี สอดคล้องกับงานวิจัยของ สมมาตร ดวงจันทร์ (2561) ที่ศึกษาการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อสร้างจิตสำนึกในการจัดการขยะมูลฝอย ผลการสำรวจลักษณะบุคลิกภาพของบุคคลทั่วไปและนิสิตมหาวิทยาลัยพะเยา จำนวน 300 คน ส่วนใหญ่จะมีลักษณะของบุคลิกภาพแบบแอมบิเวิร์ต ซึ่งจะเป็นคนที่ได้ทั้งเอ็กโทรเวิร์ตและอินโทรเวิร์ตแล้วแต่ช่วงเวลาและสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ Domina Petric (2022) ได้สำรวจลักษณะของบุคลิกภาพที่ต่อเนื่องกันของอินโทรเวิร์ต (Introvert) และเอ็กโทรเวิร์ต (Extrovert) และผลงานวิจัยของ Rila Melyana Fitri, Moh Toharudin และ Fia Bahrulinnisa (2022) ได้สำรวจลักษณะบุคลิกภาพของเด็กนักเรียนประถมที่ SDIT Nurul Hidayah Brebes ประเทศอินโดนีเซียที่เป็นอินโทรเวิร์ต, เอ็กโทรเวิร์ต และแอมบิเวิร์ต ส่วนการประเมินคุณภาพของบุคคลทั่วไปและนิสิตมหาวิทยาลัยพะเยามีความพึงพอใจในด้านเนื้อหาโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.57$, S.D. = 0.65) มีการเรียบเรียงเนื้อหาถูกต้อง ชัดเจนและเข้าใจง่าย จัดเรียงลำดับของเนื้อหาเหมาะสม ส่วนการประเมินคุณภาพของบุคคลทั่วไปและนิสิตมหาวิทยาลัยพะเยามีความพึงพอใจในด้านเทคนิคและการออกแบบโดยรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.61$, S.D. = 0.65) ได้ภาพประกอบที่สวยงามน่าสนใจ ทำให้จดจำได้ดียิ่งขึ้น เสียงบรรยายและเพลงประกอบมีความเพลิดเพลินไม่น่าเบื่อ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ นวัณกร โพธิ์สาร (2564) ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางสุขภาวะด้านโรคเบาหวานของอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ ดวงกลม อังคุนะ (2559) ได้ศึกษาการพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเรื่องพระมหาเจดีย์ชัยมงคล ฉะนั้นการออกแบบสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อนำเสนอบุคลิกภาพของอินโทรเวิร์ตและเอ็กโทรเวิร์ตที่มีการเรียบเรียงเนื้อหาที่เข้าใจง่าย สามารถเพลิดเพลินกับเสียงเพลงประกอบทำให้ไม่น่าเบื่อ และภาพเคลื่อนไหวประกอบการบรรยายทำให้เพิ่มความน่าสนใจและจดจำได้ดี ทำให้ผู้รับชมสื่อโมชันอินโฟกราฟิกได้เข้าใจและเพลิดเพลินในเรื่อง ความหลากหลายของบุคลิกภาพของมนุษย์ได้เพิ่มมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

สำหรับแนวทางในการนำไปพัฒนาต่อ

1. ควรปรับเนื้อหายกตัวอย่างเรื่องการดำรงชีวิตและการทำงานของกลุ่มคนอินโทรเวิร์ตและกลุ่มคนเอ็กโทรเวิร์ตให้เพิ่มมากขึ้น
2. ควรมีการสร้างภาพเคลื่อนไหวให้มีความราบรื่น และดูเป็นธรรมชาติมากขึ้น
3. อาจเพิ่มเพลงประกอบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะของแต่ละบุคลิกภาพในระหว่างฟังการบรรยาย

เอกสารอ้างอิง

- Ananda. (2021). *มารู้จักกับ Ambivert อีก 1 บุคลิกภาพ ส่วนผสมระหว่าง Introvert และ Extrover*. จาก <https://www.ananda.co.th/blog/thegenc/ambivert-introvert-extrovert/>.
- Fitri, R. M., Toharudin, M., & Bahrulinnisa, F. (2022). Personality Characteristics of Introvert, Extrovert, and Ambivert in Elementary School Students. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, Vol. 5(2), 157–170. from <https://doi.org/10.24256/pjies.v5i2.2917>.
- Perapat T. (2022). *เข้าใจคน Introvert กับ Extrovert ในโบสถ์*. จาก <https://www.choojaiproject.org/2018/09/understanding-extrovert-and-introvert-in-the-church/>.
- Petric, D. (2022) The Introvert-Ambivert-Extrovert Spectrum. *Open Journal of Medical Psychology*, 11, 103–111. from <https://doi.org/10.4236/ojmp.2022.113008>.

-
- Robin Arzón. (2022). *Introvert vs. Extrovert: Meaning of Introvert, Extrovert, Ambivert*. จาก <https://www.masterclass.com/articles/introvert-vs-extrovert>.
- 16personalities. (2022). *On the Topic of Ambiversion*. จาก <https://www.16personalities.com/articles/on-the-topic-of-ambiversion>.
- กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2565). *การสร้างสื่อภาพกราฟิกเคลื่อนไหว (Motion Graphic)*. จาก <https://touchpoint.in.th/motion-graphic/>.
- ดวงกลม อังคุนะ. (2559). *การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเรื่องพระมหาเจดีย์ชัยมงคล* (ปริญญานิพนธ์วิทยาศาตรบัณฑิต). มหาสารคาม. มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- นวัณกร โพธิสาร. (2564). *การพัฒนาสื่อโมชันกราฟิกเพื่อส่งเสริมความฉลาดทางสุขภาวะด้านโรคเบาหวานของอาสาสมัครสาธารณสุขประจำหมู่บ้าน. วารสารวิชาการเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์, 6(1,2)*. สืบค้นจาก <https://ph02.tci-thaijo.org>.
- เพื่อนชุมชนบ้านเราน่าอยู่สังคมยั่งยืน. (2564). *เราเป็นคนแบบไหนกันแน่? Extrovert-Introvert-Ambivert ลองเช็กกันดูว่าเราเป็นคนกลุ่มไหน*. จาก <https://tinyurl.com/56hhmuaj>.
- วรวิทย์ จันทรสุวรรณ. (2563). *อินโฟกราฟิก (แนวคิดเบื้องต้น) : Infographic*. จาก https://web.rmutp.ac.th/woravith/?page_id=1991.
- สมมาตร ด่วงจันท. (2561). *การพัฒนาสื่อโมชันอินโฟกราฟิกเพื่อสร้างจิตสำนึกในการจัดการขยะมูลฝอย* (วิทยานิพนธ์ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต). กรุงเทพมหานคร. มหาวิทยาลัยรามคำแหง. สืบค้นจาก <https://tinyurl.com/4esmh37>.
- สายฝน แสนพระพล. (2566). *ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ คาร์ล จี จุง*. จาก <https://anyflip.com/gpvpi/ucua/basic>.

การออกแบบบรรจุภัณฑ์ชุดเครื่องหอมตามบุคลิกของตัวละครในวรรณคดีไทย เรื่องพระอภัยมณี

อาลิตา ไกรนรา¹ และ สุภาเดช หิมะมาน^{2*}

The Packaging design of Diffuser set based on the personality of characters in Thai literature Phra Aphai Mani

Alita Kainara¹ and Supadach Himamarn^{2*}

ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร

Department of Art and Design Faculty of Architecture Art and Design Naresuan university

* Corresponding author. E-mail address : Momejo60@gmail.com, Supadachhhh@gmail.com

ตอนที่ 1 ภูมิหลังการสร้างสรรคผลงาน

1.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรคผลงาน

ความหอมเป็นมนต์เสน่ห์สำหรับมนุษย์ ผู้ที่ชื่นชอบกลิ่นในรูป รส กลิ่น เสียง ในทุกระดับชั้นต่างหาสิ่งหอมมาประพินผิวกายเพื่อสร้างความพึงพอใจให้แก่ตนเองและผู้ใกล้ชิด ในรูปลักษณะที่แตกต่างกันออกไป อาทิ หาดอกไม้มาแซมผม นำความหอมของไม้มาปรุง อบร่ำในเสื้อผ้า อาหาร ทาผิวกาย เครื่องหอมต่าง ๆ การออกแบบกลิ่นนั้นต้องมีความเหมาะสมกับลักษณะของสินค้าแล้วยังต้องคำนึงถึงสิ่งที่เราจะสื่อสารเรื่องราวอัตลักษณ์กับกลิ่นอีกด้วยแต่ในบางครั้งผู้คนอาจจะจดจำหรือพรรณาลักษณะเฉพาะของกลิ่นได้ไม่ดีเท่ากับการจดจำภาพ ทางผู้วิจัยจึงต้องการเชื่อมโยงการสื่อสารกลิ่นหอมไปสู่ภาพ โดยเพิ่มประสิทธิภาพการรับรู้ที่มากกว่าภาพด้วยการรับรู้ทางอารมณ์ และโทนจากเรื่องราวของวรรณกรรมไทยที่เคยมีประสบการณ์ที่เคยอ่าน และคุ้นเคย โดยผู้วิจัยได้เลือกวรรณกรรมไทย พระอภัยมณี ซึ่งเป็นวรรณกรรมเอกของพระสุนทรโวหาร (สุนทรภู่) ที่คนไทยทุกคนต้องเคยรับรู้เนื้อหาของวรรณกรรมผ่านการเรียนชั้นเรียนภาคบังคับ โดยนำตัวละครหลัก 6 ตัวละครในเรื่องมาวิเคราะห์เพื่อเทียบกลิ่นที่เข้ากับบุคลิก ลักษณะนิสัยของตัวละครนั้น โดยใช้ลายเส้นและใช้สีที่เป็นเอกลักษณ์แบบไทย

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้พบอีกหนึ่งปัญหาในปัจจุบันคือ เมื่อบรรจุภัณฑ์กลายเป็นส่วนหนึ่งสร้างปัญหาด้านขยะ จึงได้มีการออกแบบฉลากและบรรจุภัณฑ์ ภายใต้ประเด็น Zero Waste มีการออกแบบที่ยั่งยืนซึ่งสามารถออกแบบร่วมกันโครงสร้างเพื่อการลดขยะและอำนวยความสะดวกในการใช้ตัวผลิตภัณฑ์ตามหลักการออกแบบที่ดีที่จะต้องคำนึงถึงการปกป้องคุ้มครองเรื่องของการอำนวยความสะดวกในการใช้งาน เรื่องของการสื่อสารและเรื่องของการสร้างจุดเด่นให้กับตัวผลิตภัณฑ์

1.2 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรคผลงาน

1. การศึกษาลักษณะบุคลิกของตัวละครในวรรณคดีไทยในเรื่องพระอภัยมณีเพื่อออกแบบกราฟิกให้สอดคล้องกับกลิ่นเครื่องหอม
2. ศึกษาโครงสร้างการออกแบบบรรจุภัณฑ์ชุดเครื่องหอม
3. ออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับชุดเครื่องหอมโดยนำเอาบุคลิกจากตัวละครในวรรณคดีไทยในเรื่องพระอภัยมณีมาใช้ออกแบบภายใต้แนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืน

1.3 นิยามศัพท์

ชุดเครื่องหอมกระจายกลิ่นของเหลวสังเคราะห์ให้กลิ่นหอมจากการสูดดมโดยตรงหรือการกระจายกลิ่นผ่านตัวกลางเช่น ก้านไม้ กระดาษ เพื่อสร้างบรรยากาศให้กับสถานที่

หลักการออกแบบ BCG หลักการออกแบบโดยคำนึงถึงสิ่งแวดล้อมสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน ที่พัฒนา 3 ด้านหลัก ประกอบด้วย Bio การออกแบบโดยใช้ฐานจากวัสดุชีวภาพ Circular การออกแบบให้เกิดการหมุนเวียนไม่ให้เกิดของเสียจากการผลิตและการใช้งาน และ Green การออกแบบที่คำนึงถึงสิ่งแวดล้อม

1.4 ขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงาน

1.4.1 ด้านเนื้อหา

ออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ชุดเครื่องหอมตามบุคลิกของตัวละครเรื่องพระอภัยมณี 6 ตัวละครออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์เครื่องหอมกระจายกลิ่นโดยหลักการออกแบบ BCG 1 โครงสร้าง

1.4.2 ด้านสถานที่ พื้นที่อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก และห้างสรรพสินค้าที่จำหน่ายสินค้าที่แสดงอัตลักษณ์ความเป็นไทย

1.4.3 ด้านบุคคล กลุ่มประชากร ช่วงอายุ 25 ถึง 45 ปี ที่มีความชื่นชอบกลิ่นหอม นิยมการสร้างบรรยากาศแก่สถานที่ด้วยกลิ่น รักสุขภาพและการตกแต่งบ้าน มีความสนใจในความเป็นไทยทั้งด้านศิลปะและการออกแบบ ด้านวรรณกรรม

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

การดำเนินการเพื่อศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่เหมาะสมสำหรับชุดเครื่องหอมตามบุคลิกของตัวละครหลักในวรรณคดีไทยเรื่อง พระอภัยมณี โดยตัวบรรจุภัณฑ์สามารถสื่อสารกับผู้บริโภคได้ตรงกับจุดประสงค์ที่ผู้ออกแบบที่ต้องการส่งเสริมการใช้หลักการออกแบบที่ยั่งยืน ลดการใช้ทรัพยากร แต่ยังคงอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อของผู้บริโภค และนำเสนอภาพลักษณ์ที่ร่วมสมัยสำหรับศิลปะวัฒนธรรม วรรณกรรมที่ดงามของไทยให้คงอยู่ ทำให้อยอดการจำหน่ายของผลิตภัณฑ์ เครื่องหอมนี้สูงขึ้น โดยใช้ระเบียบวิธีเชิงคุณภาพ มาใช้ในการดำเนินการวิจัยขั้นตอนการวิจัยประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ

ขั้นตอนที่ 1 การศึกษาภาคสนาม

โจทย์ของการทำงานขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยต้องการคำตอบเชิงวิเคราะห์ในระดับลึก เพิ่มเติมจาก การศึกษา ภาคเอกสารในระดับเบื้องต้น ในขั้นตอนการเขียนโครงการวิจัย เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาใช้เป็นฐานในการวางแผนการออกแบบบรรจุภัณฑ์ของผลิตภัณฑ์เครื่องหอม ที่มีรูปแบบใหม่ซึ่งมีกระบวนการ ดังนี้

1. การศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลด้านความเป็นมาของเครื่องหอม ที่มาของกลิ่นหอม คุณลักษณะทางกายภาพ และจิตภาพ ที่มีผลต่อการเลือกใช้บรรจุภัณฑ์ สภาพด้านเศรษฐกิจและสังคม
2. การศึกษาข้อมูลของวรรณกรรม พระอภัยมณีด้านเนื้อหาเพื่อให้ทราบถึง บุคลิก ลักษณะนิสัย จุดเด่นของตัวละครตามเนื้อเรื่อง
3. ศึกษาทฤษฎีการออกแบบ เศรษฐกิจ BCG การลงพื้นที่หาข้อมูลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การจัดทำข้อมูลภายหลังการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนที่ 1 ผู้วิจัยจะจำแนกวิเคราะห์ข้อมูล แล้วนำเสนอผลการศึกษาวิจัยเชิงเปรียบเทียบพรรณนา วิเคราะห์ประกอบภาพถ่ายและภาพวาดลายเส้นภายใต้ประเด็นหัวข้อสำคัญ

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นตอนการออกแบบบรรจุภัณฑ์

พิจารณาถึงการพัฒนารูปแบบองค์รวมของผลิตภัณฑ์โดยเน้นความงามทางด้าน ศิลปกรรม การศึกษาลักษณะบุคลิกของตัวละครในวรรณคดีไทยเพื่อออกแบบกราฟิกให้สอดคล้องกับกลิ่นเครื่องหอม ศึกษาโครงสร้างการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่มีการออกแบบบรรจุภัณฑ์สำหรับชุดเครื่องหอมโดยนำเอาบุคลิกจากตัวละครในวรรณคดีไทยมาใช้ออกแบบภายใต้แนวคิดการออกแบบอย่างยั่งยืน ผู้วิจัยจะร่วมกันวิเคราะห์ถึงศักยภาพบรรจุภัณฑ์เครื่องหอม ถึงลักษณะเฉพาะ ลักษณะเด่นทั้งด้านรูปแบบ กรรมวิธีการออกแบบ เชื่อมโยงกับฐานความรู้ที่ได้จากการวิจัยขั้นที่ 1 แล้ววิเคราะห์ผลจากความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะระหว่างลักษณะรูปแบบและผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ และเป้าหมาย ดังกล่าว สร้างต้นแบบบรรจุภัณฑ์อย่างมีเหตุผลด้านวิชาการรองรับ

ขั้นตอนที่ 3 การสร้างบรรจุภัณฑ์ต้นแบบ

ผู้วิจัยจะทำการทดลองการออกแบบบรรจุภัณฑ์ต้นแบบ จากขั้นตอนวิจัยที่ 2 ตามลักษณะความแตกต่างของบรรจุภัณฑ์ การทดสอบโครงสร้าง การพับขึ้นรูป การวางกราฟิกบนรูปทรงบรรจุภัณฑ์ แล้วนำเสนอแก่ผู้เชี่ยวชาญเพื่อรับฟังความเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบเพื่อให้ได้รับการวิจารณ์และข้อเสนอแนะ ในการที่จะปรับปรุงบรรจุภัณฑ์ต่อไป

ขั้นตอนที่ 4 ปรับปรุงและพัฒนาบรรจุภัณฑ์ต้นแบบ นำผลจากข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขจนรูปแบบบรรจุภัณฑ์เกิดความสมบูรณ์

ขั้นตอนที่ 5 การเขียนรายงานเสนอผลการวิจัย นำเสนอรายการวิจัยภาคเอกสารด้วยพรรณนาวิเคราะห์ข้อมูลภาคสนามตามประเด็นที่ปรึกษา คือการออกแบบบรรจุภัณฑ์ชุดเครื่องหอมตามบุคลิกของตัวละครในวรรณคดีไทย

ตอนที่ 2 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

การนำจุดเด่นและคุณค่าของเครื่องหอมมาผสมผสานกับศาสตร์ของสุนทรียภาพ และภูมิปัญญาของคนไทยผ่านการบอกเล่าเรื่องราวจากตัวละครในวรรณคดีไทย โดยพัฒนาคาแรคเตอร์ ของแบรนด์ให้แตกต่างจากเครื่องหอมทั่วไป ในเรื่องของบรรจุภัณฑ์ สีกลิ่น และวิธีการใช้งาน ยังตอบ โจทย์ในการเก็บกลิ่นก่อนการใช้งานและสามารถเปิดใช้งานได้โดยไม่ต้องทิ้งบรรจุภัณฑ์ ตามหลักการออกแบบเพื่อความยั่งยืน ลดการใช้วัสดุที่ไม่จำเป็น การเพิ่มหน้าที่ใช้สอยให้กับบรรจุภัณฑ์ ทำให้บรรจุภัณฑ์เกิดประโยชน์ได้สูงสุดตั้งแต่อยู่บนชั้นวางสินค้าเพื่อปกป้องผลิตภัณฑ์ภายใน การนำเสนอเพื่อการเชื่อมโยงให้เกิดการซื้อ การเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ อัตถประโยชน์ในการใช้งานที่สามารถประดับตกแต่งสถานที่และนำมาเป็นของฝากของที่ระลึกมอบแก่บุคคลและวาระที่เหมาะสมได้ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างตราสินค้าขึ้นเฉพาะ โดยจัดวางจุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส อุปสรรค ที่อ้างอิงจากสถานะตลาดเครื่องหอมกระจายกลิ่นที่มีจำหน่ายในประเทศไทย ดังนี้

Strength (จุดแข็งของสินค้า) ผลิตภัณฑ์เครื่องหอม ตรา รจิต มีการใช้ความงามของศิลปะเป็นตัวเชื่อมการบอกเล่าเรื่องราวสู่คนรุ่นใหม่ ที่ให้ความสนใจในงานศิลป์ โดยบอกเล่ากลิ่นแต่ละกลิ่นผ่านตัวละครในวรรณคดี มีการใช้กลิ่น เส้นที่ทันสมัยผสมผสานกับศิลปะแบบดั้งเดิมและใช้สีแบบ ไทยโทน อันเป็นเอกลักษณ์สีตาม แบบฉบับของไทย ประกอบกับบรรจุภัณฑ์ที่มีความสวยงามและแตกต่าง ทั้งด้านการใช้งานและสามารถนำมาเป็นของฝากและวางตกแต่งได้อีกด้วย

Weakness (จุดอ่อนของสินค้า)ยังเป็นที่ยอมรับเฉพาะกลุ่มเท่านั้น อย่างที่นิยมในกลุ่ม นักท่องเที่ยวมากกว่ากลุ่มลูกค้าคนไทย บางบุคคลอาจแพ้กลิ่นบางกลิ่นเมื่อสูดดมเข้าไป

Opportunity (โอกาสของสินค้า)ผลิตภัณฑ์ตรา รจิต รุกตลาดด้วยพฤติกรรมของกลุ่มผู้บริโภคที่ปัจจุบันให้ความสนใจเรื่องความงามของศิลปะจากวรรณคดี และการดูแลเอาใจใส่เรื่องสุขภาพและการดูแลสุขภาพใจ จึงนำเอาความคิดนี้มาพัฒนาการออกแบบบรรจุภัณฑ์ชุดเครื่องหอมตามบุคลิกของตัวละครในวรรณคดีไทย เป็นจุดที่ได้รับความสนใจจากกลุ่มนักท่องเที่ยวในการซื้อไปเป็นของฝากอีกด้วย

Threat (อุปสรรคของสินค้า) การออกแบบบรรจุภัณฑ์เรื่องของสารที่สื่อสารเรื่องราวของตัวละครในวรรณคดีและตัวเครื่องหอมให้ไปตัวของกลุ่มเป้าหมายในสายตาผู้บริโภคดูให้เข้าใจได้ง่าย เนื่องจากตัวของบรรจุภัณฑ์ และยังเป็นตลาดเฉพาะขึ้นอยู่กับกลุ่มเป้าหมาย

วัตถุประสงค์ของการพัฒนา ด้านโครงสร้าง เนื่องจากบรรจุภัณฑ์เครื่องหอมกระจายกลิ่นโดยทั่วไปจะเป็นกล่องมาตรฐานสี่เหลี่ยมที่เปิดจากด้านบนและด้านล่างของกล่อง เพื่อการปกป้องคุ้มครองต่อบรรจุภัณฑ์ขวดแก้วที่บรรจุน้ำหอม ฝาเปิดล็อกกับลิ้นข้างกล่องจึงแน่นหนาทำให้การเปิดยาก กระดาษที่ใช้ทำบรรจุภัณฑ์หนาเนื่องจากใช้กระดาษในการปกป้องผลิตภัณฑ์จากการกระแทก และใช้กระดาษในการผลิตบรรจุภัณฑ์จำนวนมากเนื่องจาก โดยปกติบรรจุภัณฑ์เครื่องหอมกระจายกลิ่นจะมีก้านไม้สำหรับเสียบในขวดแก้วเพื่อการกระจายกลิ่นบรรจุมาด้วย เนื่องจากก้านไม้มีความยาว ทำให้กล่องมีขนาดใหญ่เกินความจำเป็น เกิดการเสียพื้นที่ในการจัดเก็บและขนส่ง

ด้านกราฟิก ในปัจจุบันตลาดเครื่องหอมได้ใช้วิทยาศาสตร์เพื่อสกัดกลิ่นที่มีความหลากหลายมากขึ้น กลิ่นสังเคราะห์ต่างๆที่ไม่ใช่กลิ่นหอมโดยตรงตามลักษณะวัตถุดิบที่เป็นต้นกำเนิดกลิ่นนั้นๆ เป็นเรื่องยากที่จะระบุชื่อกลิ่นสามัญได้ จึงมีการตั้งชื่อทางการค้าสำหรับกลิ่นสังเคราะห์ซึ่งก็ไม่สามารถชี้ว่าลักษณะกลิ่นได้อย่างแท้จริง การน่านยยะด้านบุคลิกของตัวละครช่วงเวลา สถานที่ สถานการณ์ หรืออารมณ์ ความรู้สึก ที่เป็นทั้งรูปธรรมและนามธรรม มาเชื่อมโยงกับลักษณะของกลิ่นหอมได้ จึงเป็นอธิบายลักษณะของกลิ่นผ่านการมองเห็นและการใช้ประสบการณ์ในการรับรู้ได้

ขอบเขตของการออกแบบ ในโครงการที่ระบุขอบเขตการออกแบบบรรจุภัณฑ์โดยใช้ตัวละครจากเรื่องพระอภัยมณี ผู้วิจัยได้เลือกตัวละครทั้งสิ้น 6 ตัวละครโดยเลือกจากตัวละครที่มีความโดดเด่นในเรื่องราว มีบุคลิกเฉพาะตัว และมีลักษณะนิสัยในเชิงบวก สามารถชี้ให้เห็นการเลือกใช้ผลิตภัณฑ์น้ำหอมของกลุ่มเป้าหมายได้ ดังนี้ นางผีเสื้อสมุทร พระอภัยมณี นางเงือก สุดสาคร ลินสมุทร และม้านิลมังกร ทั้งนี้กลุ่มเป้าหมายของผู้บริโภคแบ่งเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มเป้าหมายหลัก คนไทย กลุ่มคนทำงาน บุคคลที่มีความชื่นชอบกลิ่นหอม รักสุขภาพและการตกแต่งบ้าน อายุระหว่าง 25-35 ปี รายได้ 25,000 บาทขึ้นไป มีความสนใจและนิยมในศิลปะ วัฒนธรรมไทย และกลุ่มเป้าหมายรอง กลุ่มนักท่องเที่ยวต่างชาติ ที่มีความชื่นชอบในกลิ่นหอมและชื่นชมในงานศิลปะวัฒนธรรมไทย

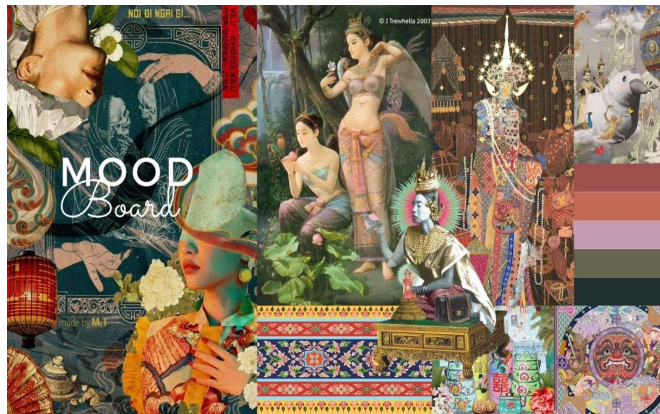
2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

2.2.1 รูปแบบของผลงาน

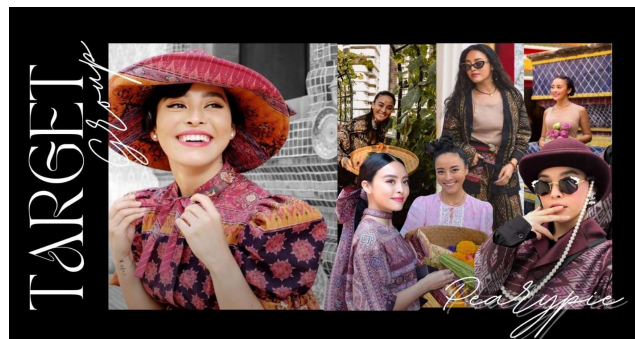
แนวคิดการออกแบบ : สัมผัสเสน่ห์ทิววรรณกรรมไทยผ่านความหอม

แนวคิดสนับสนุน : เครื่องหอมแบรนด์ไทย โดยใช้ความงามของศิลปะเป็นตัวเชื่อมการบอกเล่าเรื่องราวสู่คนรุ่นใหม่ ที่ให้ความสนใจในงานศิลป์ โดยบอกเล่ากลิ่นแต่ละกลิ่นผ่านตัวละครในวรรณคดี มีการใช้ลายเส้นที่ทันสมัยผสมผสานกับศิลปะแบบดั้งเดิมและใช้สีแบบ ไทยโทน อันเป็นเอกลักษณ์สีตาม แบบฉบับของไทย และ

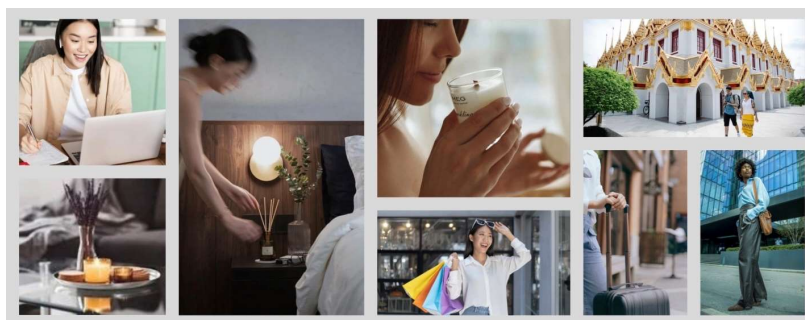
บรรจุภัณฑ์มีอัตถประโยชน์ในการใช้งานที่คำนึงถึงความสะดวก เข้าใจง่าย และเป็นการออกแบบที่ยั่งยืนอารมณ์ และ โทน
ของงาน : Glory Culture ความรุ่งเรืองของวัฒนธรรม , Fantasy+Thai culture ความแฟนตาซี , Charming ความมีเสน่ห์



ภาพ 1 ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย มีการผสมผสานในความเป็นไทยร่วมไทย



ภาพ 2 ลักษณะกลุ่มเป้าหมาย มีการผสมผสานในความเป็นไทยร่วมไทย



ภาพ 3 ลักษณะกลุ่มเป้าหมายด้านพฤติกรรม การใช้ชีวิตประจำวัน

2.2.2 การออกแบบร่าง

เพื่อให้ขั้นตอนต่างๆ ในขอบเขตการออกแบบเป็นไปในทิศทางเดียวกัน ทั้งการออกแบบตราสินค้า รจิต การออกแบบกราฟิก ภาพตัวละคร การออกแบบภาพประกอบ ผู้วิจัยจึงออกแบบตามแนวคิดการออกแบบและ Mood Tone ที่กำหนดไว้ ดังนั้นจึงเริ่มตั้งแต่การนำความรู้ ข้อมูลต่างๆ ที่ได้จากการศึกษา ค้นคว้ามาผสมผสานให้เข้ากับวัตถุประสงค์และแนวคิดของผู้วิจัย โดย โครงสร้างของบรรณารักษ์ด้านนอกได้การออกแบบให้ตัวกล่องมีการเจาะฉลุให้เห็นโครงสร้างกราฟิกด้านในลดการใช้การพิมพ์ที่ซ้ำซ้อนกันและทำให้บรรณารักษ์มีมิติน่าสนใจมากขึ้น โดยโครงสร้างกล่องจะมีการออกแบบให้มีหน้าต่างด้านหน้าที่สามารถเปิดปิดได้ และตัวหน้าต่างนั้นมีการออกแบบหน้าที่ใช้สอยที่สามารถแกะตัวก้านกระดาษกระจายกลิ้ง ที่นำมาทดแทนก้านไม้กระจายกลิ้งออกไป นำกระดาษส่วนนี้มาประกอบเป็นตัวกระจายกลิ้ง โดยโครงสร้างกล่องทั้งด้านนอกและด้านในจะมีการออกแบบให้ไม่ใช้การกาวกล่อง แต่ใช้เป็นการขัดด้วยลึนกระดาษแทนทำให้กล่องขึ้นนี้สามารถรีไซเคิลได้ทั้งชั้น โดยลึนกระดาษจะมีการออกแบบให้เป็นลวดลายที่สอดคล้องกับกราฟิก

กล่องด้านในจะมีการออกแบบโดยคำนึงถึงว่าสามารถที่จะเอาไปตั้งโชว์ได้ในบ้าน ตัวโครงสร้างกล่องด้านบนจึงสามารถที่จะแกะได้เพื่อใส่ก้านกระดาษกระจายกลิ้งเข้าไป จะมีการออกแบบคล้ายๆกับการตั้งดิสเพลย์สินค้า จึงทำให้กราฟิกต้องคำนึงถึงการจัดวางของตัวขวดน้ำหอมให้ดี

ส่วนของกราฟิกโดยรวมจะมีการนำเอา โดยใช้ความงามของศิลปะเป็นตัวเชื่อมการบอกเล่าเรื่องราวสู่คนรุ่นใหม่ ที่ให้ความสนใจในงานศิลป์ โดยบอกเล่ากลิ่นแต่ละกลิ่นผ่านตัวละครในวรรณคดี มีการใช้ใช้ลาย เส้นที่ทันสมัยผสมผสานกับศิลปะแบบดั้งเดิมและใช้สีแบบ ไทยโทน อันเป็นเอกลักษณ์สีตาม แบบฉบับของไทย

การออกแบบตราสินค้า



ภาพ 4 แบบร่างตราสินค้า รจิต แบบที่ 1 และ 2

รูปแบบตราสินค้าแบบที่ 1 นำเสนอลักษณะของตราประจำยามที่ประกอบจากส่วนของวงกลม ให้ความกลมกลืนเยี่ยวน่าเชื่อถือ และสื่อถึงลักษณะของศิลปะไทยประยุกต์ รูปแบบตราสินค้าแบบที่ 2 ใช้ตัว ร ทำให้โดดเด่น โดยส่วนหัวของ ร เสมือนจุดกำเนิดของกลิ่นที่แผ่กระจายสูงขึ้นไปตามลักษณะตัวอักษร

ข้อสรุปการออกแบบ เลือกแบบที่ 2 เนื่องจากมีความซับซ้อนที่น้อย เข้าใจและจดจำตราสินค้าได้ง่าย สามารถย่อและขยายขนาดโดยไม่เกิดความเข้าใจที่คลาดเคลื่อน สีขาวบนพื้นแดงเลือดนกทำให้เห็นได้ชัดแม้จะอยู่บนพื้นหลังที่มีลวดลายก็ตาม และตรงกับคำสำคัญการออกแบบที่ต้องการสื่อสารถึงความแฟนตาซีและมีเสน่ห์

การออกแบบลักษณะตัวละคร



ภาพ 5 กราฟิกตัวละคร นางเงือก และผีเสื้อสมุทร แบบที่ 1



ภาพ 6 กราฟิกตัวละคร แบบที่ 2

รูปแบบตัวละครแบบที่ 1 ออกแบบให้ตัวละครประยุกต์ร่วมกับลักษณะความเป็นการ์ตูนรูปแบบตะวันตก ลดทอน ลวดลายอย่างไทยออก นำสีไทยโทนร่วมในการออกแบบ ใช้ลายเส้นและสีบ่งบอกบุคลิกตัวละคร รูปแบบตัวละครแบบที่ 2 อ้างอิงลักษณะการเขียนภาพตัวละครจากงานศิลปะไทย นำสีไทยโทนมาจับคู่สีในตัวละครให้ไม่ดูโบราณ และสื่อสารลักษณะสีให้ตรงกับจิตวิทยาสีด้านอารมณ์ เพื่อถ่ายทอดลักษณะของกลิ่นหอม

ข้อสรุปการออกแบบ เลือกแบบที่ 2 เนื่องจากสื่อสารความเป็นลักษณะภาพอัตลักษณ์ไทยได้มากกว่า ครอบคลุม ความนิยมในช่วงอายุของกลุ่มเป้าหมายได้กว้าง นำเสนอความเป็นไทยโดยไม่ล้าสมัยเนื่องจากการจับคู่สีที่มีความสดใหม่ต่าง จากภาพจิตรกรรมดั้งเดิม



ภาพ 7 ภาพประกอบบนฉลากบรรจุภัณฑ์ในตัวละครทั้ง 6 จากเรื่องพระอภัยมณี

เมื่อได้ภาพตัวละครและการตีความลักษณะบุคลิกตัวละครที่เชื่อมโยงกับกลิ่นของเครื่องหอมกระจายกลิ่นที่มีในท้องตลาดที่ผู้ประกอบการได้อธิบายคุณลักษณะของกลิ่น ส่วนประกอบของกลิ่นไว้ ผู้วิจัยได้ออกแบบองค์ประกอบของดอกไม้ผลไม้ที่เป็นส่วนประกอบในการสังเคราะห์กลิ่นหอมเข้าไป เพื่อให้ผู้เลือกซื้อสามารถใช้ประสบการณ์การรับรู้กลิ่นพื้นฐานของดอกไม้ ผลไม้ประกอบการตัดสินใจ และใช้สัรุ่มระบุนัยยะบุคลิกของกลิ่นให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ดังนี้

พระอภัยมณี บุคลิกของผู้ชายที่มีความสุขุม เรียบง่าย ใจเย็น ใช้กลิ่น Afternoon Tea กลิ่นโทนโรแมนติคาสติๆ มีกลิ่นชาเขียว และชาขาว กลิ่นหอม โทนละมุน สะอาด สดชื่นด้วยกลิ่น cool minty ใช้สีน้ำตาล และดอกไม้แห้ง เหมาะใช้ในห้องโถงสำหรับต้อนรับแขก

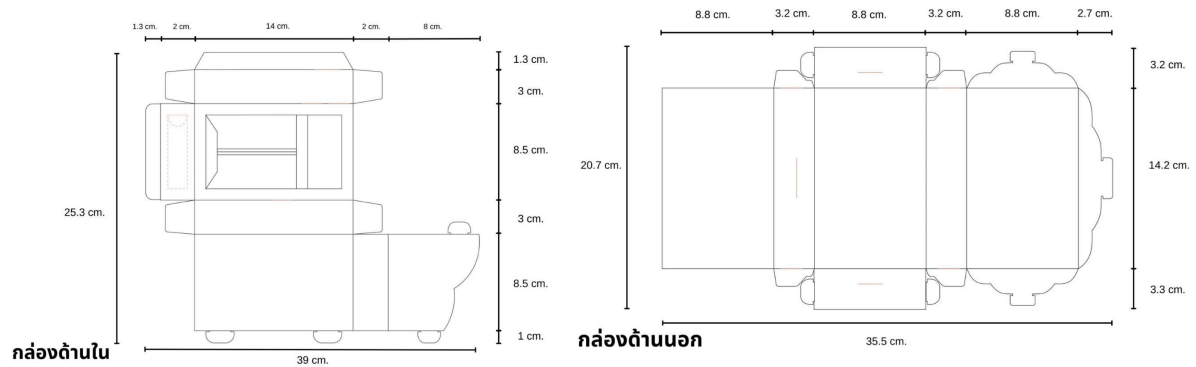
นางเงือก ผู้เรียบร้อย เดียงสา มีความหวาน จึงใช้ Vanilla Bird กลิ่นพิเศษผสานระหว่างกลิ่นวนิลาและกลิ่นโทนหวานแบบ floral ที่โดดเด่นด้วยกลิ่นดอกกลีบลีและกลิ่นชาเป็นกลิ่นรอง ใช้สีชมพูอ่อน หงสบาท ใช้ดอกกลีบลีน้ำเสนอ

ผีเสื้อสมุทร ผู้ใช้ความรักนำทาง ความรักที่รุ่มร่าจกความเสน่หา ใช้กลิ่น Soulmate กลิ่นหอมหวานลึกกลับ เช็กชีน่าค้นหา โดดเด่นด้วยกลิ่นกุหลาบ วนิลาและน้ำผึ้ง ใช้สีแดงชาด และดอกกุหลาบ ใช้สร้างบรรยากาศให้อบอวลด้วยความเสน่หา สันสมุทร บุตรของพระอภัยมณี กับ นางผีเสื้อสมุทร มีรูปร่างหน้าต่งดงาม บุคลิกสดใส มีชีวิตชีวา ใช้กลิ่น Bright sky กลิ่นโดดเด่นด้วย Neroli กลิ่นดอกไม้ที่สดชื่น ผสมกลิ่นสะอาดจาก green tea กลิ่นหอมจากแสงแดดแรกยามเช้า เพิ่มพลังในการใช้ชีวิต ใช้สีเขียวใบตอง ดอก Neroli และดอกชา ผลส้ม

สุดสาคร เด็กที่บริสุทธิ์ มีความสงบมีระเบียบในโอวาท กลิ่นที่ใช้จึงเป็น Night Night กลิ่นหอมเฉพาะลาเวนเดอร์ และเปเปอร์มินท์ กลิ่นหอมติดหวานๆนิด กลิ่นผ่อนคลาย หายใจสะดวก ใช้สีม่วงดอกผักตบ และดอกลาเวนเดอร์ เหมาะแก่การใช้ในห้องนอน เพื่อการพักผ่อนที่ดี

มานิลมังกร ตัวละครที่เปี่ยมด้วยพลังงาน ความสดด้วยกำลังและพร้อมไปข้างหน้า กลิ่นที่ใช้จึงเป็น Blue Ocean โทนสปอร์ต กลิ่นสดชื่นเย็นๆ ใช้สีฟ้าครามฝรั่ง และคลื่นน้ำทะเล

การออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์



ภาพ 8 ความคลี่และขนาดสัดส่วนของโครงสร้างบรรจุภัณฑ์

รูปแบบของโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ประกอบด้วยกล่อง 2 โครงสร้าง กล่องด้านในเป็นส่วนรองรับขวดแก้วบรรจุน้ำหอมกระจายกลิ่น รูปแบบกล่องมาตรฐานฝานล่างประยุกต์ตัดผนังกล่องตามรูปให้โครงสร้างสามารถกระชับขวดแก้วไม่ให้ขยับได้ ฝานบนฉลุรอยปะสำหรับฉีกออกเพื่อเอาก้านกระดาษเสียบลงขวดแก้วให้กลิ่นหอมกระจายออกและออกแบบให้ด้านล่างของกล่องย่นขึ้นปิดผนังกล่องด้านที่ตัดผนังไว้ตกแต่งด้วยตัวละครตามกลิ่นที่ระบุไว้

กล่องด้านนอก เป็นกล่องเพื่อการจัดจำหน่ายที่แสดงรายละเอียดสำคัญทางการค้าและกฎหมาย กระดาษที่ยื่นออกมาด้านซ้ายออกแบบเพื่อใช้เก็บแผ่นกระดาษกระจายกลิ่นที่ฉลุเป็นรูปดอกไม้ โดยทั้งกล่องด้านใน และกล่องด้านนอก จะใช้เส้นลึอกัดกันเองตอนขึ้นรูปเป็นกล่อง เพื่อจัดชั้นตอนการใช้กาบในการยึดติดบรรจุภัณฑ์ออกไป

ส่วนที่วิเคราะห์การเลือกใช้วัสดุและเทคนิคการพิมพ์ เป็นการพิมพ์แบบ offset หมึกพิมพ์จากถั่วเหลืองเพื่อลดการใช้ทรัพยากรที่เกี่ยวข้องกับระบบการพิมพ์ฐานน้ำมัน

บรรจุภัณฑ์กล่องด้านในวัสดุที่ใช้กระดาษอาร์ตการ์ด 350 แกรมเหมาะสำหรับการพิมพ์สิ่งพิมพ์ที่ต้องการความสวยงามเป็นพิเศษ ภาพที่พิมพ์ได้จึงมีสีสันทึมตัวและมีความคมชัดและเนื้อกระดาษเป็นแบบกึ่งเงากึ่งด้านเนื้อเป็นเม็ดทราย ความหนาของกระดาษช่วยเสริมความแข็งแรงในการปกป้องผลิตภัณฑ์ขวดจากการกระแทกและรองรับน้ำหนักได้ บรรจุภัณฑ์กล่องด้านนอกวัสดุที่ใช้กระดาษอาร์ตการ์ด 250 แกรม เหมาะสำหรับการพิมพ์สิ่งพิมพ์ที่ต้องการความสวยงามเป็นพิเศษเนื้อกระดาษเป็นแบบกึ่งเงากึ่งด้านเนื้อเป็นเม็ดทราย ไม่จำเป็นต้องมีความหนาเนื่องจากวัสดุกล่องด้านในมีความแข็งแรงอยู่แล้ว โดยลวดลายกล่อง ตกแต่งร่วมกันในทุกกลิ่นโดยใช้ดอกกลีบบุปผาพราสาท ตกแต่งให้เกิดความหรูหราเพิ่มเติม

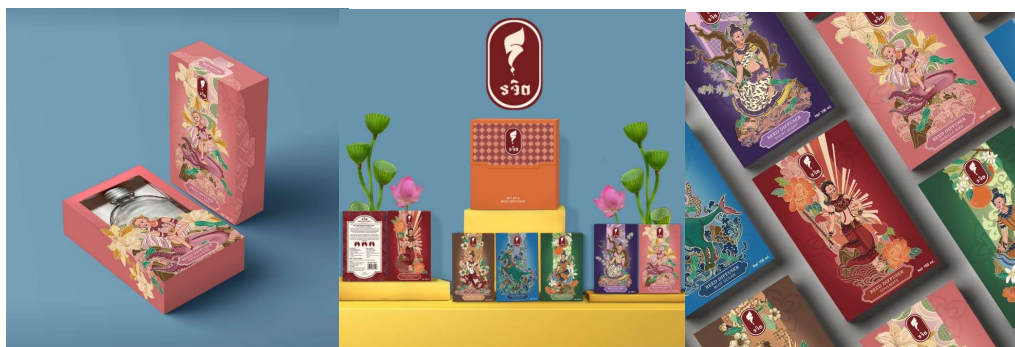
ผลงานออกแบบบรรจุภัณฑ์ชุดเครื่องหอมตามบุคลิกของตัวละครในวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี



ภาพ 9 ภาพ کلیโครงสร้างและกราฟิกฉลากบรรจุภัณฑ์เครื่องหอมตัวละครผีเสื้อสมุทร (กลิ่น Soulmate)



ภาพ 10 แสดงการเปิดบรรจุภัณฑ์เครื่องหอมตัวละครผีเสื้อสมุทร (กลิ่น Soulmate)



ภาพ 11 บรรจุภัณฑ์เครื่องหอมตามบุคลิกของตัวละครในวรรณคดีไทยเรื่องพระอภัยมณี

การประเมินคุณภาพงานออกแบบ ผลงานออกแบบได้ผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ ระดับชาติจากงานประกวดออกแบบบรรจุภัณฑ์ Thai Star 2024 จัดโดยกระทรวงอุตสาหกรรม เข้าร่วมจัดแสดงเผยแพร่ ผลงานในงานแสดงสินค้าและเทคโนโลยีบรรจุภัณฑ์ ProPak Asia 2024

ตอนที่ 3 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานและบทสรุป

3.1 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์

การรับรู้จากประสาทสัมผัสทั้ง 5 ว่าด้วยกรณีประสาทการรับกลิ่นด้วยจมูก สามารถนำเสนอผ่านการมองเห็นด้วยตา และความเข้าใจในเรื่องราวที่เคยรับรู้และเข้าใจมาก่อนได้ โดยใช้ประสบการณ์ในการพิจารณา ดังเช่นในงานวิจัยนี้ ที่ออกแบบบรรจุภัณฑ์โดยนำตัวละครในวรรณกรรมที่คนไทยคุ้นเคย เรื่องพระอภัยมณี ที่ตัวละครมีการวางบุคลิกไว้อย่างชัดเจน ทำให้เมื่อต้องการสื่อสารลักษณะของกลิ่นหอมต่างๆ ผู้ที่รู้เรื่องวรรณกรรมนี้ จะใช้ความเชื่อมโยงจากบุคลิกตัวละครไปสู่ลักษณะของกลิ่นที่แสดงบุคลิกในลักษณะใกล้เคียงกัน ร่วมกับองค์ประกอบของภาพ ลายเส้น สี ที่แสดงลักษณะตามจิตวิทยาสีด้านอารมณ์ และโทน (Mood and Tone)

การออกแบบโดยใช้ภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรมไทย สามารถใช้ร่วมกับแนวทางการออกแบบอย่างยั่งยืนได้ ดังในงานวิจัยที่นำมรดกทางวัฒนธรรมและรูปแบบศิลปะไทยออกแบบลวดลายของบรรจุภัณฑ์โดยโครงสร้างของบรรจุภัณฑ์ใช้แนวทางการออกแบบ BCG ที่ลดการใช้วัสดุที่ไม่ได้เกิดจากธรรมชาติ ใช้การออกแบบโดยให้วัสดุหมุนเวียน และทำลายสิ่งแวดล้อมให้น้อยที่สุดได้

3.2 บทสรุป

ด้านการบริโภคเครื่องหอมกระจายกลิ่น ผลจากการศึกษาพบว่า ผู้บริโภคมีพฤติกรรมเลือกซื้อแตกต่างกันออกไปตามความรสนิยม บรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบให้เหมาะกับรสนิยมของกลุ่มเป้าหมายมีส่วนกระตุ้นการตัดสินใจซื้อสินค้าเป็นอย่างมาก เนื่องจากวัสดุที่ไม่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของกลิ่นหอมเป็นภาชนะบรรจุจากแก้ว การออกแบบโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ควรมีความทนทานมีความกระชับต่อภาชนะบรรจุ จะช่วยลดความเสียหายที่เกิดในกระบวนการขนส่ง ผลักที่มองเห็นได้อย่างชัดเจน และใช้รูปภาพประกอบสามารถสื่อสารสิ่งที่ผลิตภัณฑ์ต้องการนำเสนอได้รวดเร็วกว่าข้อความ

การนำภูมิปัญญา มรดกทางศิลปวัฒนธรรมมาเป็นทุนด้านความรู้การออกแบบที่ปรับให้ร่วมสมัยตามแนวโน้มการออกแบบโดยศึกษาพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายทำให้เกิดประสิทธิภาพในการออกแบบในเชิงพาณิชย์อีกทั้งเป็นการสืบสานและเผยแพร่มรดกทางภูมิปัญญาให้เป็นที่น่าสนใจ ไม่ตกยุคสมัย ทางด้านการออกแบบกราฟิก การใช้สีไทยโทนที่มีมาแต่โบราณมาจับคู่สีใหม่ สร้างความทันสมัยร่วมกับลายเส้นภาพวาดจิตรกรรมแบบไทยได้ ทางด้านโครงสร้างบรรจุภัณฑ์ นำแนวคิด BCG มาใช้ โครงสร้างสามารถจะพับและประกอบกันโดยไม่ใช้กาวเลย ซึ่งเป็นการประหยัดและเป็นไปตามหลักการออกแบบฉลาดและบรรจุภัณฑ์ ภายใต้ประเด็น Zero Waste ไม่เหลือขยะหรือสิ่งเหลือใช้ในกระบวนการผลิตและสามารถในกลับไป Recycle ได้ทั้งหมดเป็นการออกแบบที่ยั่งยืนซึ่งตามนโยบายของ SDGs

เอกสารอ้างอิง

- สุวรรณา เกรียงไกรเพ็ชร. (2549). พระอภัยมณี การศึกษาในเชิงวรรณคดีวิจารณ์, กรุงเทพฯ: สนพ.ศยาม
- นรินทร์ ดิสวัสดิ์, วัฒนพันธุ์ ครุฑเสน. (2565). สุนทรียภาพของกลิ่นไทย : กรณีศึกษาเครื่องหอมไทย. วารสารไทยคดีศึกษา, 19(1), 172-199
- มยุรี ภาคลำเจียก. (2560). บรรจุภัณฑ์มาตรฐานสำหรับผู้ประกอบการเครื่องสำอาง SMEs, กรุงเทพฯ: ไม่ปรากฏสำนักพิมพ์
- วัชรินทร์ จรุงจิตสุนทร. (2548). หลักการและแนวความคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์, กรุงเทพฯ: แอ๊ปป์พรินติง กรุ๊ป.
- กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม.(2562). ข้อเสนอ BCG in Action: The New Sustainable Growth Engine โมเดลเศรษฐกิจสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน, กรุงเทพฯ
- SME SOCIAL PLANET, บรรจุภัณฑ์ปกป้องโลก , สืบค้นเมื่อ 2 พฤศจิกายน 2566 , จาก <https://www.bangkokbanksme.com/en/packaging-box-protects-the-product>

**การศึกษาวิเคราะห์การสอบความรู้เพื่อขอรับใบอนุญาตเป็นผู้ประกอบวิชาชีพ
สถาปัตยกรรมควบคุม ของผู้สำเร็จการศึกษาจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร**

กาญจนา แยมแสทอง

**An analysis of the examination results for obtaining a license to practice
controlled architecture for graduates from the Faculty of Architecture, Arts,
and Design at Naresuan University.**

Kanjana Yamsaonthong

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร

Faculty of Architecture, Art and Design Naresuan university

* Corresponding author. E-mail address: kanjana6497@hotmail.com

บทคัดย่อ

พระราชบัญญัติสถาปนิก พ.ศ. 2543 บัญญัติว่า ผู้ประกอบอาชีพสถาปนิกในประเทศไทย ต้องมีใบอนุญาตประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม ซึ่งเป็นเอกสารรับรองสิทธิในการปฏิบัติวิชาชีพของสถาปนิก คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ผลิตบัณฑิตหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต 23 รุ่น จำนวน 938 คน ที่ผ่านมายังไม่มีการศึกษาวิเคราะห์ผลการสอบเพื่อขอรับใบอนุญาตประกอบวิชาชีพของบัณฑิต ซึ่งเป็นตัวชี้วัดสำคัญที่สะท้อนถึงคุณภาพการผลิตบัณฑิตตามมาตรฐานวิชาชีพ การศึกษาครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์ผลการสอบความรู้เพื่อขอรับใบอนุญาตประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม ของบัณฑิตคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร โดยเปรียบเทียบอัตราการผ่านและไม่ผ่านเกณฑ์ ระหว่างปี พ.ศ. 2562-2566 2) เปรียบเทียบผลการสอบขอใบอนุญาตประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของบัณฑิต 3) นำเสนอข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาระบบสนับสนุนบัณฑิตให้มีความพร้อมเข้าสู่การสอบเพื่อขอใบอนุญาตประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม โดยใช้ข้อมูลของบัณฑิตที่เข้ารับการทดสอบความรู้และได้รับการประกาศผลจากสภาสถาปนิก ข้อมูลประกอบด้วย ผลการทดสอบความรู้เพื่อขอรับใบอนุญาตเป็นผู้ประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม ผลการเรียนเฉลี่ยในหมวดวิชาเฉพาะที่สอดคล้องกับรายวิชาและเนื้อหาในการทดสอบความรู้ และผลการเรียนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตร (GPA) เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้ตารางสำรวจข้อมูลที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สูตรและฟังก์ชันของโปรแกรมสำเร็จรูป Microsoft Excel สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) ร้อยละ (Percentage) และค่าเฉลี่ย (Mean) นำเสนอในรูปแบบตารางแผนภูมิและเชิงพรรณนา ผลการศึกษาพบว่า บัณฑิตที่เข้าทดสอบมีจำนวนทั้งสิ้น 188 คน สอบผ่านครบตามเกณฑ์ จำนวน 138 คน (73.40%) และสอบไม่ผ่านตามเกณฑ์ จำนวน 50 คน (26.60%) โดยส่วนใหญ่บัณฑิตสอบ 2 ครั้งผ่านเกณฑ์มากที่สุด รองลงมาสอบไม่ผ่านเกณฑ์ และสอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไปผ่านเกณฑ์มีสัดส่วนน้อยกว่า เมื่อพิจารณาผลสอบความรู้ครบตามเกณฑ์กับผลการเรียนเฉลี่ยสะสม มีความสัมพันธ์กัน โดยบัณฑิตที่มีผลการเรียนดี (3.00–3.49) มีโอกาสสอบผ่านเกณฑ์ในครั้งแรกหรือไม่เกิน 2 ครั้ง ในขณะที่บัณฑิตที่มีผลการเรียนต่ำจะต้องสอบหลายครั้งจึงจะผ่านเกณฑ์ และผลวิเคราะห์จากรายวิชา พบว่า วิชา 11 ทักษะในการวางแผนและออกแบบ วิชา 12 ความรู้ทางสถาปัตยกรรม และวิชา 13 การปฏิบัติวิชาชีพสถาปัตยกรรม ผลเป็นไปในทิศทางเดียวกัน กล่าวคือ บัณฑิตสามารถสอบผ่านได้มากที่สุดทั้งในการสอบครั้งแรกและครั้งที่สอง ส่วนบัณฑิตที่สอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไปผ่านมีสัดส่วนน้อยกว่า เมื่อพิจารณาผลสอบความรู้กับผลการเรียนเฉลี่ยในหมวดวิชาเฉพาะที่สอดคล้อง พบว่า บัณฑิตที่มีผลการเรียนสูง (3.00-3.49 หรือ 3.50-4.00) มีโอกาสสอบผ่านรายวิชาในครั้งแรกหรือไม่เกิน 2 ครั้ง จากข้อมูลที่ได้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางพัฒนาและปรับปรุงระบบการสนับสนุนบัณฑิต ให้มีความพร้อมมากขึ้นในการเข้าสู่การสอบเพื่อขอใบอนุญาตประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุมต่อไป

คำสำคัญ: การทดสอบความรู้, ใบอนุญาตประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรม, ภาควิชาสถาปัตยกรรมศาสตร์, สาขาสถาปัตยกรรมหลัก

ABSTRACT

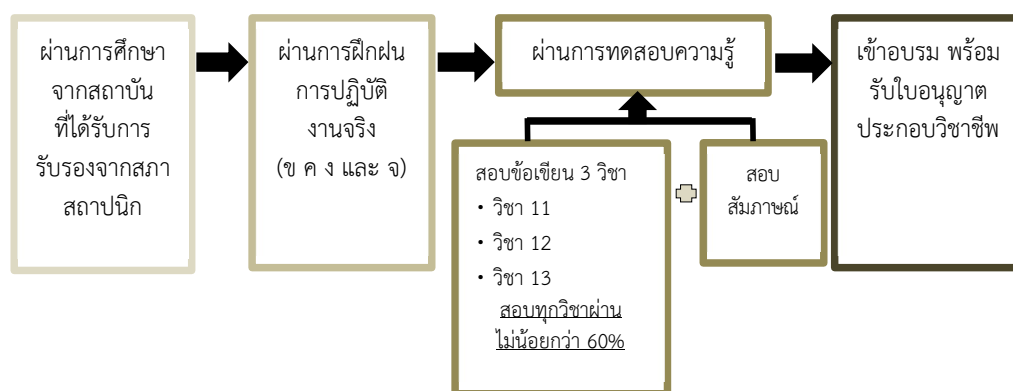
The Architects Act B.E. 2543 (2000) states that individuals practicing as architects in Thailand must possess a professional license in architecture. This license serves as a certification of the right to practice the profession. The Faculty of Architecture, Art, and Design at Naresuan University has produced 23 graduating classes of Bachelor of Architecture students, totaling 938 graduates. However, no studies have been conducted to analyze the results of graduates' examinations for the professional license, which is an important indicator reflecting the quality of graduate education according to professional standards. This study aims to: 1) Analyze the results of the professional knowledge examination for the architects' license application of graduates from the Faculty of Architecture, Art, and Design at Naresuan University by comparing pass and fail rates between 2019 and 2023; 2) Compare the results of the professional license exam with the academic performance of the graduates; and 3) Present useful information for the development of a support system to better prepare graduates for the professional license examination. The data used in the study includes the results of the professional knowledge examination for obtaining the architect's license, the average academic performance in courses related to the exam content, and the cumulative grade point average (GPA) throughout the program. Data was collected using a custom survey table, and analysis was conducted using Microsoft Excel, including statistical measures such as frequency, percentage, and mean, with results presented in tables, charts, and descriptive formats. The study found that of the 188 graduates who took the exam, 138 (73.4%) passed, and 50 (26.6%) did not. Most graduates passed after taking the exam twice, followed by those who failed, and those who passed after more than two attempts were fewer. When considering the relationship between exam performance and GPA, graduates with higher GPAs (3.00–3.49) were more likely to pass the exam on the first or second attempt, while those with lower GPAs had to take the exam multiple times to pass. Analysis of specific subjects showed that subjects related to layout and design, architectural knowledge, and professional practice had the highest pass rates, with most students passing in the first or second attempt. Graduates with higher GPAs (3.00-3.49 or 3.50-4.00) were more likely to pass these subjects on the first or second attempt. The data obtained can be used to guide the improvement of the support system for graduates, ensuring better preparation for the professional licensing examination in the future.

Keywords : Knowledge Test, Architecture License, Associate Architect, Main Architecture Discipline

บทนำ

พระราชบัญญัติสถาปนิก พ.ศ. 2543 บัญญัติว่า “วิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม” หมายถึง วิชาชีพที่ใช้ศาสตร์และศิลป์สร้างสรรค์สถาปัตยกรรมและสิ่งแวดล้อมในสาขาสถาปัตยกรรมหลัก สาขาสถาปัตยกรรมผังเมือง สาขาภูมิสถาปัตยกรรม สาขาสถาปัตยกรรมภายในและมัณฑนศิลป์และสาขาสถาปัตยกรรมอื่น ๆ ที่กำหนดในกฎกระทรวง ผู้ที่ต้องการประกอบอาชีพสถาปนิกในประเทศไทย ต้องมีใบอนุญาตประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม หรือใบ ก.ส. เป็นเอกสารรับรองของสถาปนิกในการออกแบบและเซ็นรับรองแบบ ที่รับรองโดยสภาสถาปนิก เพื่อให้สถาปนิกสามารถทำงานในโครงการก่อสร้างขนาดใหญ่ได้อย่างถูกต้องตามกฎหมาย นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้กับลูกค้าและผู้ร่วมงานในเรื่องความปลอดภัยและควมมีมาตรฐานในการก่อสร้าง เพราะงานทางสถาปัตยกรรมศาสตร์เป็นสายงานที่เกี่ยวข้องกับความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินของสาธารณะ (เอกสารประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม, น. 1-3) การได้มาซึ่งใบอนุญาตประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรม ตามข้อบังคับสภาสถาปนิก ว่าด้วยคุณสมบัติของผู้ประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุมแต่ละระดับ การออกใบอนุญาตการต่อใบอนุญาต อายุใบอนุญาต การออกใบแทนใบอนุญาตและการออกหลักฐานรับรองการได้รับใบอนุญาต พ.ศ. 2552 กำหนดให้สถาปนิกจะต้องเป็นผู้ที่มีความรู้ ทักษะ ความเชี่ยวชาญและความสามารถ ผ่านการศึกษาอบรมจากสถาบันการศึกษาที่มีมาตรฐานวิชาชีพสถาปัตยกรรมระดับปริญญาที่ได้รับการรับรองจากสภาสถาปนิก ผ่านการฝึกฝนการปฏิบัติงานจริง และต้องผ่านการทดสอบคุณสมบัติเพื่อขอรับใบอนุญาตประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมจากสภาสถาปนิก จึงจะมีความเหมาะสมเป็นผู้รับ

ใบอนุญาตประกอบวิชาชีพ และมีสิทธิ์ในการเป็นสถาปนิกอย่างเต็มรูปแบบ จากข้อกำหนดดังกล่าวข้างต้นชี้ให้เห็นว่าบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาจากหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาสถาปัตยกรรมหลัก ต้องเข้าสู่กระบวนการขอรับใบอนุญาตประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม ที่เป็นระบบมาตรฐานที่สำคัญทางวิชาชีพเพื่อคัดกรองผู้ที่มีคุณสมบัติเหมาะสมและมีความพร้อมในการปฏิบัติวิชาชีพสถาปัตยกรรม ตามกระบวนการขั้นตอน ดังนี้



ภาพ 1 แสดงขั้นตอนเพื่อให้ได้มาซึ่งใบอนุญาตประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม สาขาสถาปัตยกรรมหลัก

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร เป็นสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา ที่เปิดสอนในหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาสถาปัตยกรรมหลัก หลักสูตร 5 ปี เริ่มเปิดสอนตั้งแต่ปีการศึกษา 2539 มีผู้สำเร็จการศึกษาตั้งแต่ปีการศึกษา 2544 – 2566 จำนวน 23 รุ่น รวมบัณฑิตทั้งสิ้น 938 คน (ระบบทะเบียนออนไลน์ของมหาวิทยาลัยนเรศวร: Reg.nu.ac.th) ดังนั้น ผู้สำเร็จการศึกษาจึงต้องเข้าทดสอบความรู้เพื่อขอรับใบอนุญาตประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม สาขาสถาปัตยกรรมหลัก จึงมีสิทธิ์ในการประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมอย่างถูกต้องตามกฎหมาย ที่ผ่านมากณะยังไม่มีการศึกษาวิเคราะห์ผลการทดสอบความรู้ ของบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาจากคณะฯ ซึ่งเป็นตัวชี้วัดสำคัญที่จะสะท้อนให้เห็นถึงคุณภาพผลลัพธ์ของหลักสูตรที่ผลิตบัณฑิตได้ตามมาตรฐานวิชาชีพกำหนด

ด้วยเหตุผลที่กล่าวมานี้ ผู้วิเคราะห์เล็งเห็นถึงความสำคัญและความจำเป็นที่ควรดำเนินการศึกษาวิเคราะห์ผลการสอบความรู้เพื่อขอรับใบอนุญาตเป็นผู้ประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม โดยการศึกษาในครั้งนี้จะมุ่งเน้นการวิเคราะห์ผลการทดสอบความรู้ในรายวิชาและผลการทดสอบความรู้ที่ครบตามเกณฑ์ที่สภาวิชาชีพกำหนด เพื่อประเมินอัตราความสำเร็จในการสอบ และผลการสอบที่มีความสัมพันธ์กับจำนวนครั้งในการสอบเพื่อดูแนวโน้มการสอบผ่านเกณฑ์ของบัณฑิต รวมถึงเปรียบเทียบผลการทดสอบความรู้กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของบัณฑิต เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผลการเรียนเฉลี่ยสะสม (GPA) และผลการเรียนเฉลี่ยในหมวดวิชาเฉพาะที่สอดคล้องกับรายวิชาและเนื้อหาในการทดสอบความรู้ว่ามีผลต่อความสำเร็จในการทดสอบความรู้ของบัณฑิตหรือไม่ ทั้งนี้ ผู้วิเคราะห์เลือกใช้ข้อมูลของบัณฑิตคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร ที่เข้าทดสอบความรู้และได้รับการประกาศผลจากสภาสถาปนิก ระหว่างปี พ.ศ. 2562 - 2566 มาใช้เป็นข้อมูลตั้งต้นในการทำการศึกษาวิเคราะห์ ซึ่งสารสนเทศที่ได้จากการศึกษาวิเคราะห์ในครั้งนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อคณะสำหรับประกอบการตัดสินใจในการกำหนดแนวทางเตรียมความพร้อมก่อนสอบให้บัณฑิต รวมถึงพัฒนากลยุทธ์การเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ เพื่อเสริมทักษะการสอบและการปฏิบัติวิชาชีพสถาปัตยกรรมที่เหมาะสมและสอดคล้องกับมาตรฐานวิชาชีพ สามารถเพิ่มอัตราการสอบผ่านของบัณฑิตได้ในอนาคต

วัตถุประสงค์

1. เพื่อวิเคราะห์ผลการสอบความรู้เพื่อขอรับใบอนุญาตประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม ของบัณฑิตคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร โดยเปรียบเทียบอัตราการผ่านและไม่ผ่านเกณฑ์ ระหว่างปี พ.ศ. 2562-2566
2. เพื่อเปรียบเทียบผลการสอบขอใบอนุญาตประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของบัณฑิต
3. เพื่อนำเสนอข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาระบบสนับสนุนบัณฑิตให้มีความพร้อมเข้าสู่การสอบเพื่อขอใบอนุญาตประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทราบถึงแนวโน้มและอัตราการสอบผ่านและไม่ผ่านของบัณฑิตจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร ในช่วงระยะเวลาที่กำหนด
2. ช่วยในการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของบัณฑิตกับความสำเร็จในการสอบรับใบอนุญาต
3. ช่วยให้ผู้บริหารมีข้อมูลที่ชัดเจนและทันสมัยในการตัดสินใจเกี่ยวกับการพัฒนาและปรับปรุงระบบการสนับสนุนบัณฑิต ให้มีความพร้อมมากขึ้นในการเข้าสู่อการสอบเพื่อขอใบอนุญาตประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม

ขอบเขตของการศึกษา

การศึกษานี้ ทำการศึกษาจากเอกสารผลสอบความรู้เพื่อขอรับใบอนุญาตเป็นผู้ประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม สาขาสถาปัตยกรรมหลัก บัณฑิตหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร ที่สำเร็จการศึกษารุ่นที่ 4, 10 และ 14 - 21 และได้รับการประกาศผลสอบความรู้จากสภาสถาปนิก ในปี พ.ศ. 2562 - 2566 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของบัณฑิตที่เข้ารับการทดสอบ

วิธีดำเนินการวิจัย

ประชากร

ผู้วิเคราะห์ได้ศึกษาข้อมูลของบัณฑิตหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร ที่เข้ารับการทดสอบความรู้และได้รับการประกาศผลสอบจากสภาสถาปนิก ในปี พ.ศ. 2562 - 2566 จำนวน 188 คน

แหล่งข้อมูล

1. ประกาศสภาสถาปนิก เรื่อง ผลการทดสอบผู้ขอรับใบอนุญาตเป็นผู้ประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม ระดับภาคสถาปนิก สาขาสถาปัตยกรรมหลัก มหาวิทยาลัยนเรศวร ประจำปี พ.ศ. 2562 - 2566
2. ระบบทะเบียนออนไลน์ของมหาวิทยาลัยนเรศวร (Reg.nu.ac.th) เป็นการเก็บข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของบัณฑิต

เครื่องมือที่ใช้

การวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ ผู้วิเคราะห์ประยุกต์ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Microsoft Excel โดยใช้สูตรและฟังก์ชันของโปรแกรมดังกล่าวเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ข้อมูลและทำการรวบรวมข้อมูลของบัณฑิตจากทั้ง 2 แหล่งข้อมูลมาสังเคราะห์จัดเรียงตามหมวดหมู่ และทำการวิเคราะห์ทางสถิติที่เกี่ยวข้อง

สถิติที่ใช้

ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Analysis) โดยใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่

1. การแจกแจงความถี่ (Frequency) ได้แก่ ค่าความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage)
2. การวัดแนวโน้มเข้าสู่ศูนย์กลาง (Central Tendency) ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean)

ขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน

1. นำข้อมูลประกาศผลการทดสอบความรู้ทั้ง 3 วิชาและผลสอบครบเกณฑ์สภาสถาปนิก กับข้อมูลผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของบัณฑิต มาทำการจัดชุดให้เป็นข้อมูลเดียวกัน โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป Microsoft Excel
2. วิเคราะห์ผลการทดสอบความรู้ทั้ง 3 วิชา และผลสอบครบเกณฑ์สภาสถาปนิก จำแนกเป็น 4 กลุ่ม ประกอบด้วย (1) สอบผ่านครั้งแรก (2) สอบ 2 ครั้งผ่าน (3) สอบมากกว่า 2 ครั้งผ่าน และ (4) สอบไม่ผ่าน ใช้การวิเคราะห์หาความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) นำเสนอข้อมูลในลักษณะตารางและแสดงกราฟแต่ละชุดข้อมูล พร้อมอธิบายความหมายของข้อมูลไว้ท้ายตารางและกราฟเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจมากยิ่งขึ้น
3. วิเคราะห์ผลการเรียนเฉลี่ยในหมวดวิชาเฉพาะที่สอดคล้องกับรายวิชาและเนื้อหาในการทดสอบความรู้ หาค่าเฉลี่ย (Mean) และทำการเปรียบเทียบผลการเรียนเฉลี่ยตามกลุ่มรายวิชา กับผลสอบใบอนุญาตตามรายวิชา จำแนกเป็น 4 กลุ่ม ประกอบด้วย (1) สอบผ่านครั้งแรก (2) สอบ 2 ครั้งผ่าน (3) สอบมากกว่า 2 ครั้งผ่าน และ (4) สอบไม่ผ่าน ใช้การวิเคราะห์หา

ความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) นำเสนอข้อมูลในลักษณะตารางและแสดงกราฟแต่ละชุดข้อมูล พร้อมอธิบายความหมายของข้อมูลไว้ท้ายตารางเพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจมากยิ่งขึ้น

4. วิเคราะห์ผลการเรียนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตรของบัณฑิต (GPA) และทำการเปรียบเทียบผลการสอบใบอนุญาตที่บัณฑิตสอบผ่านเกณฑ์ครบ 3 วิชา จำแนกเป็น 4 กลุ่ม ประกอบด้วย (1) สอบผ่านครั้งแรก (2) สอบ 2 ครั้งผ่าน (3) สอบมากกว่า 2 ครั้งผ่าน และ (4) สอบไม่ผ่าน ใช้การวิเคราะห์หาความถี่ (Frequency) และร้อยละ (Percentage) นำเสนอข้อมูลในลักษณะตารางและแสดงกราฟแต่ละชุดข้อมูล พร้อมอธิบายความหมายของข้อมูลไว้ท้ายตาราง เพื่อให้ผู้อ่านเข้าใจมากยิ่งขึ้น

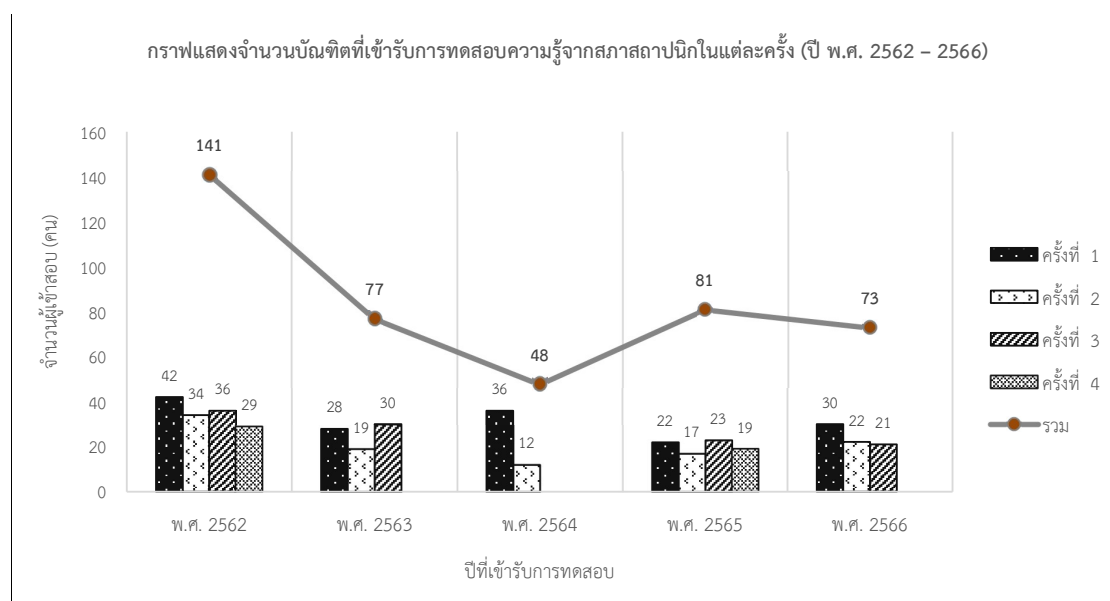
ผลการศึกษา

ผู้วิเคราะห์ได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยแสดงข้อมูลผลการวิเคราะห์ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ดังนี้

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ผลการทดสอบความรู้เพื่อขอรับใบอนุญาตประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม ปี พ.ศ. 2562-2566

ตาราง 1 ข้อมูลแสดงจำนวนบัณฑิตที่เข้ารับการทดสอบความรู้จากสภาสถาปนิกในแต่ละครั้ง (ปี พ.ศ. 2562 – 2566)

ปีที่เข้ารับการทดสอบ	ครั้งที่ 1	ครั้งที่ 2	ครั้งที่ 3	ครั้งที่ 4	รวม (คน)
2562	42	34	36	29	141
2563	28	19	30	-	77
2564	36	12	-	-	48
2565	22	17	23	19	81
2566	30	22	21	-	73
รวมผู้เข้ารับการทดสอบทั้งสิ้น (คน)					420



ภาพ 2 กราฟแสดงจำนวนบัณฑิตที่เข้ารับการทดสอบความรู้จากสภาสถาปนิกในแต่ละครั้ง (ปี พ.ศ. 2562 – 2566)

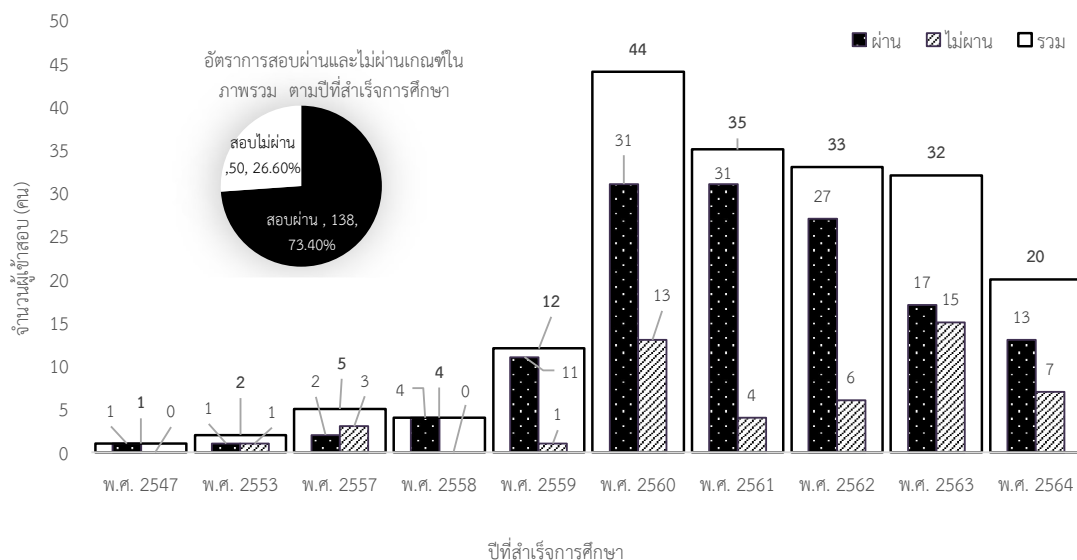
จากตาราง 1 แสดงข้อมูลจำนวนบัณฑิตที่เข้าทดสอบความรู้จากสภาสถาปนิก ระหว่างปี พ.ศ. 2562-2566 พบว่า มีบัณฑิตเข้ารับการทดสอบความรู้กับสภาสถาปนิก จำนวนรวมทั้งสิ้น 420 คน โดยส่วนใหญ่เข้ารับการทดสอบปี พ.ศ. 2562 จำนวน 141 คน รองลงมาปี พ.ศ. 2565 จำนวน 81 คน และปี พ.ศ. 2563 จำนวน 77 คน ตามลำดับ ปรากฏดังกราฟภาพที่ 2

ตาราง 2 ข้อมูลแสดงจำนวนบัณฑิตที่เข้ารับการทดสอบความรู้ (ปีพ.ศ. 2562 – 2566) จำแนกตามปีที่สำเร็จการศึกษา

หลักสูตร		ปีที่สำเร็จการศึกษา (รุ่นที่)	สอบผ่าน (คน)	สอบไม่ผ่าน (คน)	รวม (คน)
สถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต	จำนวน (คน)				
หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2539	1	2547 (4)	1	0	1
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2547	2	2553 (10)	1	1	2
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2551	10	2557 (14)	2	3	5
		2558 (15)	4	0	4
หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2555	175	2559 (16)	11	1	12
		2560 (17)	31	13	44
		2561 (18)	31	4	35
		2562 (19)	27	6	33
		2563 (20)	17	15	32
		2564 (21)	13	7	20
รวมจำนวนบัณฑิตที่เข้ารับการสอบความรู้ทั้งสิ้น (คน)			138	50	188

หมายเหตุ : บัณฑิตหลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2551 จำนวน 1 คน (รหัส 53) เรียนเกินแผนการเรียนของหลักสูตรสำเร็จการศึกษาในปี 2560

กราฟแสดงจำนวนบัณฑิตที่เข้ารับการทดสอบและอัตราการสอบผ่านและไม่ผ่านเกณฑ์ (ปี พ.ศ. 2562-2566) จำแนกตามปีที่สำเร็จการศึกษา



ภาพ 3 กราฟแสดงจำนวนบัณฑิตที่เข้ารับการทดสอบและอัตราการสอบผ่านและไม่ผ่านเกณฑ์ (ปี พ.ศ. 2562-2566) จำแนกตามปีที่สำเร็จการศึกษา

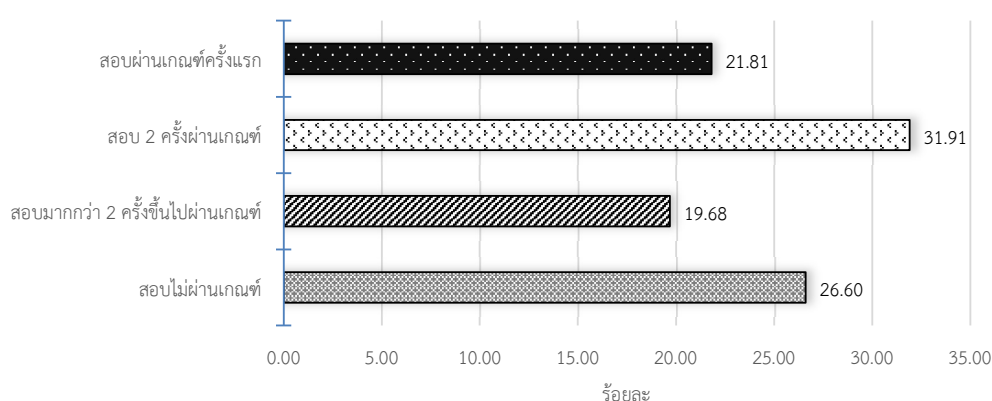
จากตาราง 2 แสดงข้อมูลจำนวนบัณฑิตที่เข้าทดสอบความรู้ ระหว่างปี พ.ศ. 2562 – 2566 เมื่อวิเคราะห์ตามปีที่บัณฑิตสำเร็จการศึกษา พบว่า มีบัณฑิตเข้ารับการทดสอบจำนวนรวมทั้งสิ้น 188 คน ส่วนใหญ่สำเร็จการศึกษาในปี พ.ศ. 2560 เข้ารับการทดสอบมีจำนวนมากที่สุด จำนวน 44 คน รองลงมาสำเร็จการศึกษาในปี พ.ศ. 2561 จำนวน 35 คน และปี พ.ศ. 2562

จำนวน 33 คน ตามลำดับ เมื่อพิจารณาอัตราการสอบผ่านและไม่ผ่านเกณฑ์ตามปีสำเร็จการศึกษาในภาพรวม พบว่า มีบัณฑิตที่สอบผ่านการเกณฑ์ จำนวนรวมทั้งสิ้น 138 คน คิดเป็นร้อยละ 73.40 และสอบไม่ผ่านเกณฑ์จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 26.60 ปรากฏดังกราฟภาพที่ 3

ตาราง 3 ผลการวิเคราะห์อัตราการสอบผ่านและไม่ผ่าน ครบตามเกณฑ์ของสภาสถาบัน (ปีพ.ศ. 2562 – 2566)

ผลการทดสอบครบตามเกณฑ์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
สอบผ่านเกณฑ์ครั้งแรก	41	21.81
สอบ 2 ครั้งผ่านเกณฑ์	60	31.91
สอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไปผ่านเกณฑ์	37	19.68
สอบไม่ผ่านเกณฑ์	50	26.60
รวม	188	100.00

กราฟแสดงร้อยละอัตราการสอบผ่านและไม่ผ่าน ครบตามเกณฑ์ของสภาสถาบัน (ปี พ.ศ. 2562 - 2566)



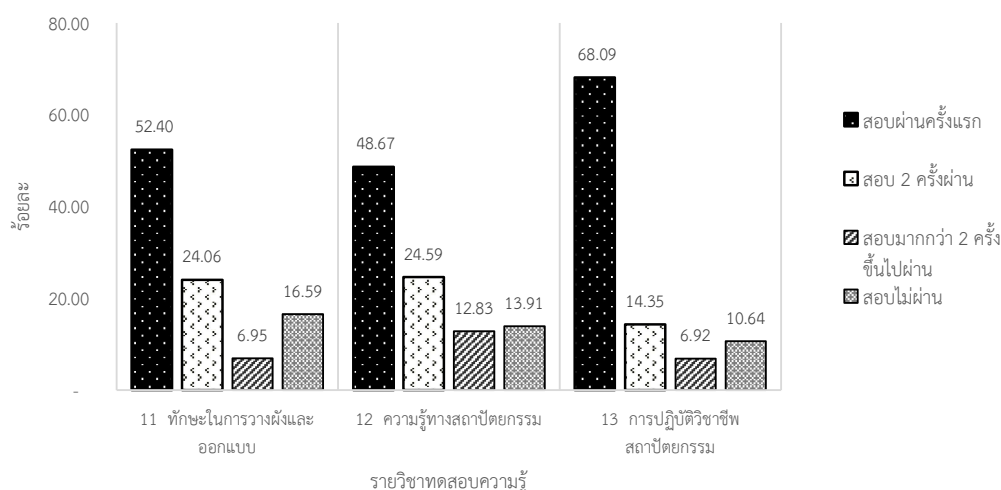
ภาพ 4 กราฟแสดงร้อยละอัตราการสอบผ่านและไม่ผ่าน ครบตามเกณฑ์ของสภาสถาบัน (ปี พ.ศ. 2562-2566)

จากตาราง 3 แสดงให้เห็นว่าบัณฑิตที่เข้าทดสอบความรู้ ระหว่างปี พ.ศ. 2562 – 2566 มีจำนวนทั้งสิ้น 188 คน เมื่อวิเคราะห์อัตราการสอบผ่านและไม่ผ่านครบตามเกณฑ์ของสภาสถาบันกำหนดใน 3 วิชา พบว่า ส่วนใหญ่บัณฑิตที่สอบ 2 ครั้งผ่านเกณฑ์มีจำนวนมากที่สุด จำนวน 60 คน คิดเป็นร้อยละ 31.91 รองลงมาสอบไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 26.60 โดยมีนิสิตที่สอบผ่านเกณฑ์ครั้งแรกจำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 21.81 และสอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไปผ่านเกณฑ์จำนวน 37 คน คิดเป็นร้อยละ 19.68 ตามลำดับ ปรากฏดังกราฟภาพที่ 4

ตาราง 4 ผลการวิเคราะห์อัตราการสอบผ่านและไม่ผ่าน การสอบความรู้ของสภาสถาบันก (ปีพ.ศ. 2562 – 2566) จำแนกตามรายวิชา

วิชาสอบ		สอบผ่าน ครั้งแรก	สอบ 2 ครั้ง ผ่าน	สอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไปผ่าน	สอบ ไม่ผ่าน	รวม
11 ทักษะในการวางแผน และออกแบบ	คน	98	45	13	31	187
	%	(52.40)	(24.06)	(6.95)	(16.59)	(100.00)
12 ความรู้ทาง สถาปัตยกรรม	คน	91	46	24	26	187
	%	(48.67)	(24.59)	(12.83)	(13.91)	(100.00)
13 การปฏิบัติวิชาชีพ สถาปัตยกรรม	คน	128	27	13	20	188
	%	(68.09)	(14.35)	(6.92)	(10.64)	(100.00)

กราฟแสดงร้อยละอัตราการสอบผ่านและไม่ผ่าน การสอบความรู้ของสภาสถาบันก (ปี พ.ศ. 2562 - 2566) จำแนกตามรายวิชา



ภาพ 5 กราฟแสดงร้อยละอัตราการสอบผ่านและไม่ผ่าน การสอบความรู้ของสภาสถาบันก (ปี พ.ศ. 2562-2566) จำแนกตามรายวิชา

จากตาราง 4 แสดงให้เห็นว่าบัณฑิตที่เข้าทดสอบความรู้ ระหว่างปี พ.ศ. 2562-2566 ใน 3 รายวิชาที่มีจำนวนไม่เท่ากัน เนื่องจาก มีบัณฑิต 1 คน เข้าทดสอบเฉพาะวิชา 13 การปฏิบัติวิชาชีพสถาปัตยกรรม ครั้งเดียวเมื่อปี พ.ศ. 2565 และไม่ได้เข้าสอบอีก 2 วิชาในระหว่างปี พ.ศ. 2562 – 2566 จึงส่งผลให้จำนวนผู้เข้าสอบทั้ง 3 รายวิชาไม่เท่ากัน ดังนั้น จึงสามารถวิเคราะห์อัตราการสอบผ่านและไม่ผ่านการทดสอบความรู้จากรายวิชาที่บัณฑิตสอบ ได้ดังนี้

วิชา 11 ทักษะในการวางแผนและออกแบบ ส่วนใหญ่สอบผ่านครั้งแรกมากที่สุด จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 52.40 รองลงมาสอบ 2 ครั้งผ่าน จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 24.06 สอบไม่ผ่าน จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 16.59 และสอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไปผ่าน จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 6.95 ตามลำดับ

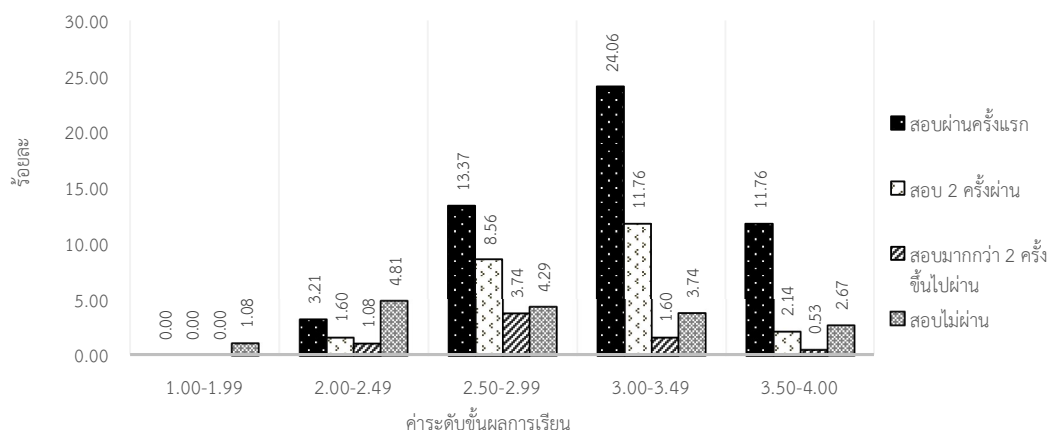
วิชา 12 ความรู้ทางสถาปัตยกรรม ส่วนใหญ่สอบผ่านครั้งแรกมากที่สุด จำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 48.67 รองลงมาสอบ 2 ครั้งผ่าน จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 24.59 สอบไม่ผ่าน จำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 13.91 และสอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไปผ่าน จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 12.83 ตามลำดับ

วิชา 13 การปฏิบัติวิชาชีพสถาปัตยกรรม ส่วนใหญ่สอบผ่านครั้งแรกมากที่สุด จำนวน 128 คน คิดเป็นร้อยละ 68.09 รองลงมา สอบ 2 ครั้งผ่าน จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 14.35 สอบไม่ผ่าน จำนวน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 10.64 และสอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไปผ่าน จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 6.92 ตามลำดับ ปรากฏดังกราฟภาพที่ 5

ส่วนที่ 2 การเปรียบเทียบผลการสอบข้อใบอนุญาตประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของบัณฑิต
 ตาราง 5 เปรียบเทียบผลสอบวิชา 11 ทักษะในการวางผังและออกแบบ กับผลการเรียนเฉลี่ยในหมวดวิชาเฉพาะที่สอดคล้อง
 กับวิชาทดสอบความรู้ จำแนกตามค่าระดับชั้นผลการเรียน

ค่าระดับชั้นผลการเรียน		สอบผ่าน ครั้งแรก	สอบ 2 ครั้ง ผ่าน	สอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไปผ่าน	สอบไม่ผ่าน	รวม
1.00 - 1.99	คน	0	0	0	2	2
	%	(0.00)	(0.00)	(0.00)	(1.08)	(1.08)
2.00 - 2.49	คน	6	3	2	9	20
	%	(3.21)	(1.60)	(1.08)	(4.81)	(10.70)
2.50 - 2.99	คน	25	16	7	8	56
	%	(13.37)	(8.56)	(3.74)	(4.29)	(29.96)
3.00 - 3.49	คน	45	22	3	7	77
	%	(24.06)	(11.76)	(1.60)	(3.74)	(41.16)
3.50 - 4.00	คน	22	4	1	5	32
	%	(11.76)	(2.14)	(0.53)	(2.67)	(17.10)
รวม	คน	98	45	13	31	187
	%	(52.40)	(24.06)	(6.95)	(16.59)	(100.00)

กราฟเปรียบเทียบผลสอบวิชา 11 ทักษะในการวางผังและออกแบบ กับผลการเรียนเฉลี่ยในหมวด
 วิชาเฉพาะที่สอดคล้อง จำแนกตามค่าระดับชั้นผลการเรียน



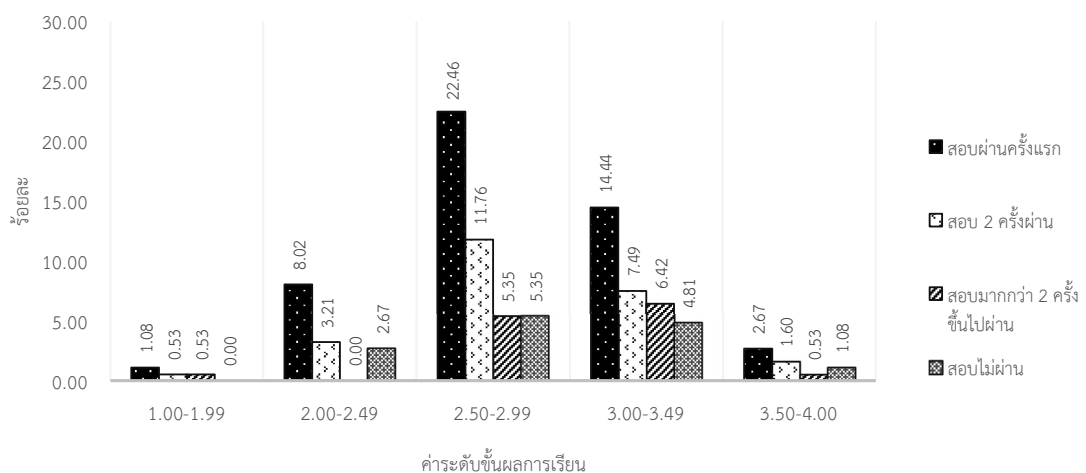
ภาพ 6 กราฟเปรียบเทียบผลสอบรายวิชา 11 ทักษะในการวางผังและออกแบบ กับผลการเรียนเฉลี่ยในหมวดวิชาเฉพาะ
 ที่สอดคล้อง จำแนกตามค่าระดับชั้นผลการเรียน

จากตาราง 5 แสดงการเปรียบเทียบผลสอบความรู้ในรายวิชา 11 ทักษะในการวางผังและออกแบบ กับผลการเรียนเฉลี่ย
 ในหมวดวิชาเฉพาะที่สอดคล้อง พบว่า บัณฑิตที่ผลการเรียน 3.00-3.49 สามารถสอบผ่านรายวิชานี้ได้มากที่สุด ทั้งในการสอบ
 ครั้งแรกและครั้งที่สอง คิดเป็นร้อยละ 24.06 (สอบครั้งแรก) และ 11.76 (สอบครั้งที่สอง) สำหรับบัณฑิตที่มีผลการเรียน 2.50-
 2.99 สอบผ่านมากที่สุดในการสอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 3.74 และบัณฑิตที่มีผลการเรียน 2.00-2.49 สอบไม่
 ผ่านในรายวิชานี้มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 4.81 ปรากฏดังกราฟภาพที่ 6

ตาราง 6 เปรียบเทียบผลสอบวิชา 12 ความรู้ทางสถาปัตยกรรม กับผลการเรียนเฉลี่ยในหมวดวิชาเฉพาะที่สอดคล้องกับวิชา
 ทดสอบความรู้ จำแนกตามค่าระดับชั้นผลการเรียน

ค่าระดับชั้นผลการเรียน		สอบผ่าน ครั้งแรก	สอบ 2 ครั้ง ผ่าน	สอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไปผ่าน	สอบไม่ผ่าน	รวม
1.00 - 1.99	คน	2	1	1	0	4
	%	(1.08)	(0.53)	(0.53)	(0.00)	(2.14)
2.00 - 2.49	คน	15	6	0	5	26
	%	(8.02)	(3.21)	(0.00)	(2.67)	(13.90)
2.50 - 2.99	คน	42	22	10	10	84
	%	(22.46)	(11.76)	(5.35)	(5.35)	(44.92)
3.00 - 3.49	คน	27	14	12	9	62
	%	(14.44)	(7.49)	(6.42)	(4.81)	(33.16)
3.50 - 4.00	คน	5	3	1	2	11
	%	(2.67)	(1.60)	(0.53)	(1.08)	(5.88)
รวม	คน	91	46	24	26	187
	%	(48.67)	(24.59)	(12.83)	(13.91)	(100.00)

กราฟเปรียบเทียบผลสอบวิชา 12 ความรู้ทางสถาปัตยกรรม กับผลการเรียนเฉลี่ย
ในหมวดวิชาเฉพาะที่สอดคล้อง จำแนกตามค่าระดับชั้นผลการเรียน



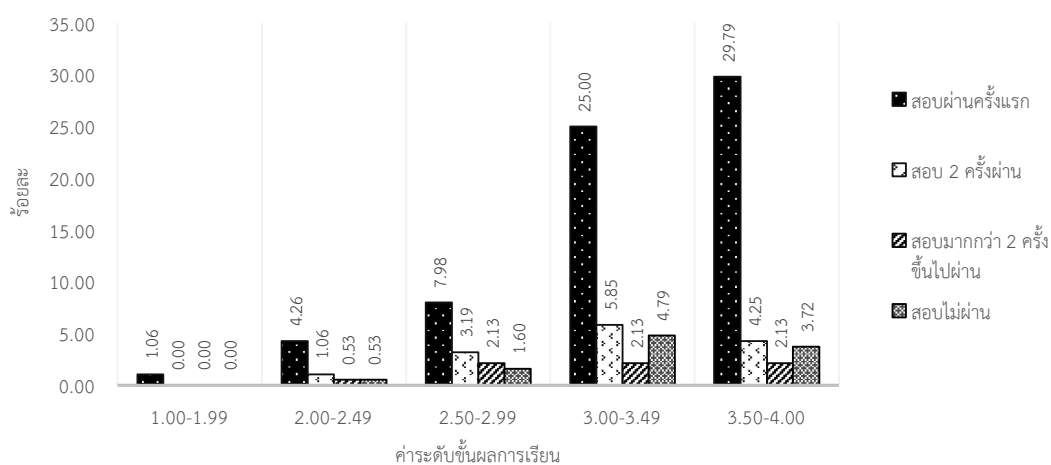
ภาพ 7 กราฟเปรียบเทียบผลสอบรายวิชา 12 ความรู้ทางสถาปัตยกรรม กับผลการเรียนเฉลี่ยในหมวดวิชาเฉพาะที่สอดคล้อง
จำแนกตามค่าระดับชั้นผลการเรียน

จากตาราง 6 แสดงการเปรียบเทียบผลสอบความรู้ในรายวิชา 12 ความรู้ทางสถาปัตยกรรม กับผลการเรียนเฉลี่ย ในหมวดวิชาเฉพาะที่สอดคล้อง พบว่า บัณฑิตที่ผลการเรียน 2.50-2.99 สามารถสอบผ่านรายวิชานี้ได้มากที่สุดทั้งในการสอบครั้งแรกและครั้งที่สอง คิดเป็นร้อยละ 22.46 (สอบครั้งแรก) และ 11.76 (สอบครั้งที่สอง) และในระดับผลการเรียนดังกล่าวก็มีบัณฑิตที่สอบไม่ผ่านมากที่สุดเช่นกัน คิดเป็นร้อยละ 5.35 โดยบัณฑิตที่มีผลการเรียนระดับ 3.00-3.49 สอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไปผ่านมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 6.42 ปรากฏดังกราฟภาพที่ 7

ตาราง 7 เปรียบเทียบผลสอบวิชา 13 การปฏิบัติวิชาชีพสถาปัตยกรรม กับผลการเรียนเฉลี่ยในหมวดวิชาเฉพาะที่สอดคล้องกับ วิชาทดสอบความรู้ จำแนกตามค่าระดับชั้นผลการเรียน

ค่าระดับชั้นผลการเรียน		สอบผ่าน ครั้งแรก	สอบ 2 ครั้งผ่าน	สอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไปผ่าน	สอบไม่ผ่าน	รวม
1.00 - 1.99	คน	2	0	0	0	2
	%	(1.06)	(0.00)	(0.00)	(0.00)	(1.06)
2.00 - 2.49	คน	8	2	1	1	12
	%	(4.26)	(1.06)	(0.53)	(0.53)	(6.38)
2.50 - 2.99	คน	15	6	4	3	28
	%	(7.98)	(3.19)	(2.13)	(1.60)	(14.90)
3.00 - 3.49	คน	47	11	4	9	71
	%	(25.00)	(5.85)	(2.13)	(4.79)	(37.77)
3.50 - 4.00	คน	56	8	4	7	75
	%	(29.79)	(4.25)	(2.13)	(3.72)	(39.89)
รวม	คน	128	27	13	20	188
	%	(68.09)	(14.35)	(6.92)	(10.64)	(100.00)

กราฟเปรียบเทียบผลสอบวิชา 13 การปฏิบัติวิชาชีพสถาปัตยกรรม กับผลการเรียนเฉลี่ย ในหมวดวิชาเฉพาะที่สอดคล้อง จำแนกตามค่าระดับชั้นผลการเรียน



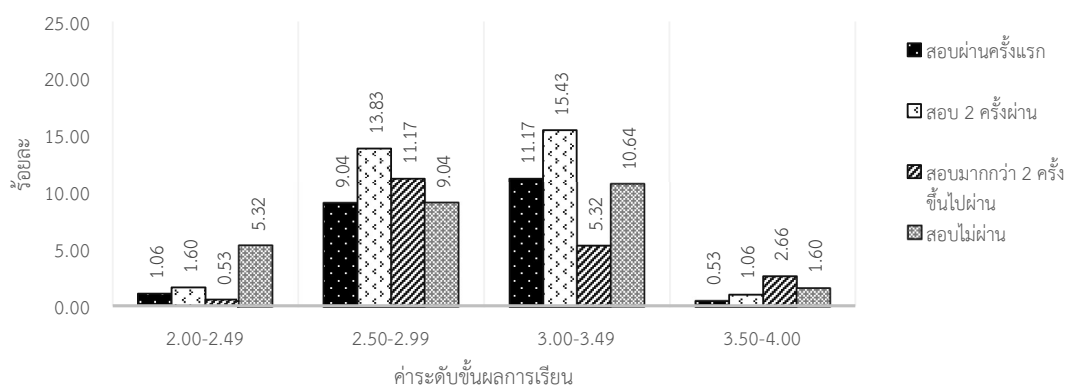
ภาพ 8 กราฟเปรียบเทียบผลสอบรายวิชา 13 การปฏิบัติวิชาชีพสถาปัตยกรรม กับผลการเรียนเฉลี่ยในหมวดวิชาเฉพาะ ที่สอดคล้อง จำแนกตามค่าระดับชั้นผลการเรียน

จากตาราง 7 แสดงการเปรียบเทียบผลสอบความรู้ในรายวิชา 13 การปฏิบัติวิชาชีพสถาปัตยกรรม กับผลการเรียนเฉลี่ยในหมวดวิชาเฉพาะที่สอดคล้อง พบว่า บัณฑิตที่ผลการเรียน 3.50-4.00 สามารถสอบผ่านรายวิชานี้ครั้งแรกได้มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 29.79 ส่วนบัณฑิตที่มีผลการเรียนระดับ 3.00-3.49 สอบ 2 ครั้งผ่านมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 5.85 และสอบไม่ผ่านมากที่สุดเช่นกัน คิดเป็นร้อยละ 4.79 ในส่วนของบัณฑิตที่สอบมากกว่า 2 ครั้งผ่านมีจำนวนเท่ากันที่ผลการเรียนระดับ 2.50-2.99, 3.00-3.49 และ 3.50-4.00 คิดเป็นร้อยละ 2.13 ปรากฏดังกราฟภาพที่ 8

ตาราง 8 เปรียบเทียบผลการสอบขอใบอนุญาตประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุมครบตามเกณฑ์ กับผลการเรียนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตร (GPA) จำแนกตามค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยตลอดหลักสูตร

ค่าระดับชั้นสะสมเฉลี่ยตลอดหลักสูตร		สอบผ่านครั้งแรก	สอบ 2 ครั้งผ่าน	สอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไปผ่าน	สอบไม่ผ่าน	รวม
2.00 - 2.49	คน	2	3	1	10	16
	%	(1.06)	(1.60)	(0.53)	(5.32)	(8.51)
2.50 - 2.99	คน	17	26	21	17	81
	%	(9.04)	(13.83)	(11.17)	(9.04)	(43.08)
3.00 - 3.49	คน	21	29	10	20	80
	%	(11.17)	(15.43)	(5.32)	(10.64)	(42.56)
3.50 - 4.00	คน	1	2	5	3	11
	%	(0.53)	(1.06)	(2.66)	(1.60)	(5.85)
รวม	คน	41	60	37	50	188
	%	(21.81)	(31.91)	(19.68)	(26.60)	(100.00)

กราฟเปรียบเทียบผลสอบครบตามเกณฑ์สถาปนิก กับผลการเรียนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตร (GPA) จำแนกตามค่าระดับชั้นผลการเรียน



ภาพ 9 กราฟเปรียบเทียบผลสอบครบตามเกณฑ์สถาปนิก กับผลการเรียนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตร (GPA) จำแนกตามค่าระดับชั้นผลการเรียน

จากตาราง 8 แสดงการเปรียบเทียบผลการสอบความรู้ครบตามเกณฑ์สถาปนิก กับผลการเรียนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตร (GPA) พบว่า บัณฑิตที่ผลการเรียน 3.00-3.49 สามารถสอบผ่านได้มากที่สุดทั้งในการสอบ 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 15.43 และการสอบผ่านครั้งแรก คิดเป็นร้อยละ 11.17 อีกทั้งยังสอบไม่ผ่านมากที่สุดเช่นกัน คิดเป็นร้อยละ 10.64 โดยนิสิตที่มีผลการเรียน 2.50-2.99 สอบ 2 ครั้งผ่านมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 11.17 ปรากฏดังกราฟภาพที่ 9

สรุปผลการศึกษา

ผลการสอบความรู้เพื่อขอรับใบอนุญาตเป็นผู้ประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม ของผู้สำเร็จการศึกษาจากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร ปี พ.ศ. 2562-2566 พบว่า บัณฑิตที่เข้ารับการทดสอบมีจำนวนทั้งสิ้น 188 คน สอบผ่านครบตามเกณฑ์ จำนวน 138 คน (73.40 %) และสอบไม่ผ่านตามเกณฑ์ จำนวน 50 คน (26.60 %) จากผลการศึกษาแสดงให้เห็นถึงความพร้อมและความสามารถของบัณฑิตส่วนใหญ่ที่สามารถสอบความรู้ผ่านเกณฑ์ในจำนวนที่สูงแต่อย่างไรก็ตาม ก็ยังมีถึงประมาณหนึ่งในสี่ของผู้สอบที่ไม่ผ่านเกณฑ์ ซึ่งอาจบ่งชี้ถึงความท้าทายในการสอบหรือการเตรียมตัว

ของผู้เข้าสอบที่ยังไม่เพียงพอ ก่อนหน้านี้มีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงรูปแบบการเตรียมความพร้อมในการสอบข้อรับใบอนุญาตประกอบวิชาชีพ เช่น จตุพร สุทธิวงษ์ และเวทสินี แก้วขันต (2560) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อผลการสอบใบอนุญาตประกอบวิชาชีพกายภาพบำบัดของผู้สำเร็จการศึกษาประจำปี พ.ศ. 2556-2558 คณะกายภาพบำบัดมหาวิทยาลัยมหิดล พบว่า นักศึกษาที่สอบผ่านประมวลความรู้ของคณะกายภาพบำบัดมีโอกาสสอบความรู้เพื่อขึ้นทะเบียนและรับใบอนุญาตเป็นผู้ประกอบวิชาชีพกายภาพบำบัดผ่านทั้ง 3 รหัสวิชา ซึ่งสอดคล้องกับงณภัทร รุ่งเนย และคณะ (2560) ที่ได้ศึกษาปัจจัยแห่งความสำเร็จในการพัฒนาความรู้ของนักศึกษาพยาบาล เพื่อสอบขึ้นทะเบียนรับใบอนุญาตประกอบวิชาชีพการพยาบาลพบว่า การวางแผนและการบริหารจัดการที่ดี ระยะเวลาในการเตรียมความพร้อมนักศึกษา การจัดกิจกรรมสอนเสริมแบบเข้ม การมีส่วนร่วมของอาจารย์ทุกคน การมีเทคนิคที่ดีในการเตรียมความพร้อม และการเตรียมความพร้อมอย่างต่อเนื่องส่งผลต่อความสำเร็จ เช่นเดียวกับธีรนนท์ กิตติมานะสกุล (2564) ที่ศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการสอบขึ้นทะเบียนเป็นผู้สอบบัญชีรับอนุญาตในประเทศไทย พบว่าปัจจัยด้านการเตรียมความพร้อมทั้งจำนวนชั่วโมงการอ่านหนังสือและทำแบบฝึกหัด และปริมาณการเรียนรู้เสริมกับสถาบันกวดวิชา โดยผู้ที่ใช้เวลาในการอ่านหนังสือและทำแบบฝึกหัดมากกว่าจะมีสัดส่วนในการสอบผ่านสูงกว่าผู้ที่ใช้เวลาในการอ่านหนังสือและทำแบบฝึกหัดน้อย และศมนันท์ ทศนีย์สุวรรณและคณะ (2566) ที่ศึกษาการพัฒนา รูปแบบการเตรียมความพร้อมการสอบขึ้นทะเบียนและรับใบอนุญาตเป็นผู้ประกอบวิชาชีพการพยาบาลและการผดุงครรภ์ รายวิชาการพยาบาลผู้ใหญ่ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ พบว่ารูปแบบการเตรียมความพร้อม ประกอบด้วย 1) ทบทวนบทเรียนผ่านโครงการเพื่อนติวเพื่อน รุ่นพี่ติวรุ่นน้อง 2) ฝึกทำแบบฝึกหัด/ข้อสอบออนไลน์ และร่วมกับทบทวนเอกสารวิชาการ/แนวปฏิบัติการดูแลสำหรับกรพยาบาลผู้ใหญ่ และ 3) ทบทวนความรู้ผ่านโครงการครูติวศิษย์ จากผลการศึกษาค้นคว้านี้เสนอให้มีการพัฒนาและปรับปรุงระบบการสนับสนุนบัณฑิตในการเตรียมความพร้อมเข้ารับการทดสอบและช่วยเหลือผู้ที่มีปัญหาในการสอบ เช่น การทำแบบทดสอบเสมือนจริง การจัดคอร์สอบรมพิเศษ หรือคลินิกให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการเตรียมตัวสอบให้กับบัณฑิต เพื่อประโยชน์ต่อบัณฑิตในการทบทวนความรู้เพื่อเตรียมตัวสอบ ซึ่งจะช่วยให้บัณฑิตได้ทราบแนวทางในการทำข้อสอบและเตรียมอ่านหนังสือได้ตรงตามเนื้อหามากยิ่งขึ้น

เมื่อพิจารณาอัตราการสอบผ่านและไม่ผ่านการสอบความรู้ตามเกณฑ์ที่กำหนดครบทั้ง 3 วิชา พบว่า ส่วนใหญ่บัณฑิตที่สอบ 2 ครั้งผ่านเกณฑ์เป็นกลุ่มที่สอบผ่านมากที่สุด รองลงมาเป็นกลุ่มที่สอบไม่ผ่านเกณฑ์ และสอบผ่านเกณฑ์ครั้งแรก โดยที่บัณฑิตที่สอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไปผ่านเกณฑ์เป็นกลุ่มที่สอบผ่านน้อยที่สุด ซึ่งอาจสะท้อนถึงการเตรียมตัวของบัณฑิตในการสอบครั้งที่ 2 ที่สามารถเตรียมอ่านหนังสือได้ตรงตามเนื้อหาการสอบความรู้ได้มากยิ่งขึ้น สำหรับบัณฑิตกลุ่มที่สอบไม่ผ่าน หรือต้องสอบหลายครั้งจึงจะผ่านอาจต้องการการสนับสนุนหรือการเตรียมตัวที่มากขึ้นเพื่อให้สามารถสอบผ่านในครั้งถัดไป อย่างไรก็ตาม เมื่อเปรียบเทียบผลการสอบความรู้ครบตามเกณฑ์ กับผลการเรียนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตร พบว่า บัณฑิตที่มีผลการเรียน 3.00–3.49 สามารถสอบผ่านได้มากที่สุดทั้งในการสอบครั้งที่สองและการสอบครั้งแรก แต่ก็ยังเป็นกลุ่มที่สอบไม่ผ่านมากที่สุดด้วยเช่นกัน สำหรับบัณฑิตที่มีผลการเรียน 2.50–2.99 เป็นกลุ่มที่สอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไปผ่านมากที่สุด แสดงให้เห็นว่าบัณฑิตที่มีผลการเรียนดีมีโอกาสมานการทดสอบได้ในครั้งแรกหรือไม่เกิน 2 ครั้ง ในขณะที่บัณฑิตที่มีผลการเรียนต่ำจะต้องสอบหลายครั้งกว่าจะผ่านเกณฑ์

เมื่อพิจารณาผลการทดสอบแยกตามรายวิชา พบว่า วิชา 11 ทักษะในการวางแผนและออกแบบ บัณฑิตที่สอบผ่านเกณฑ์ครั้งแรกเป็นกลุ่มที่สอบผ่านวิชานี้มากที่สุด รองลงมาเป็นกลุ่มที่สอบ 2 ครั้งผ่านและสอบไม่ผ่าน ตามลำดับ โดยบัณฑิตที่สอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไปผ่านเป็นกลุ่มที่สอบผ่านวิชานี้มากที่สุด อย่างไรก็ตาม เมื่อเปรียบเทียบระหว่าง ผลสอบความรู้วิชา 11 กับผลการเรียนเฉลี่ยในหมวดวิชาเฉพาะที่สอดคล้อง พบว่า บัณฑิตที่มีผลการเรียน 3.00–3.49 สามารถสอบผ่านวิชานี้ได้มากที่สุดทั้งในการสอบครั้งแรกและการสอบครั้งที่สอง โดยบัณฑิตที่มีผลการเรียน 2.50–2.99 เป็นกลุ่มที่สอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไปผ่านวิชานี้มากที่สุด และบัณฑิตที่มีผลการเรียน 2.00–2.49 สอบไม่ผ่านวิชานี้มากที่สุด ในส่วนของวิชา 12 ความรู้ทางสถาปัตยกรรม พบว่า บัณฑิตที่สอบผ่านเกณฑ์ครั้งแรกเป็นกลุ่มที่สอบผ่านวิชานี้มากที่สุด รองลงมาเป็นกลุ่มที่สอบ 2 ครั้งผ่าน และสอบไม่ผ่าน โดยบัณฑิตที่สอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไปผ่านเป็นกลุ่มที่สอบผ่านวิชานี้มากที่สุด เมื่อเปรียบเทียบระหว่าง ผลสอบความรู้วิชา 12 กับผลการเรียนเฉลี่ยในหมวดวิชาเฉพาะที่สอดคล้อง พบว่า บัณฑิตที่มีผลการเรียน 2.50–2.99 สามารถสอบผ่านวิชานี้ได้มากที่สุดทั้งในการสอบครั้งแรกและสอบครั้งที่สอง รวมถึงสอบไม่ผ่านวิชานี้มากที่สุดด้วยเช่นกัน โดยบัณฑิตที่มีผลการเรียน 3.00–3.49 เป็นกลุ่มบัณฑิตที่สอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไปผ่านมากที่สุด สำหรับในรายวิชา 13 การปฏิบัติวิชาชีพสถาปัตยกรรม พบว่า บัณฑิตที่สอบผ่านเกณฑ์ครั้งแรกเป็นกลุ่มที่สอบผ่านวิชานี้มากที่สุด รองลงมาเป็นกลุ่มที่สอบ 2 ครั้งผ่านและสอบไม่ผ่าน โดยบัณฑิตที่สอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไปผ่านเกณฑ์เป็นกลุ่มที่สอบผ่านวิชานี้มากที่สุด อย่างไรก็ตาม เมื่อเปรียบเทียบระหว่างระหว่างผลสอบความรู้วิชา 13 กับผลการเรียนเฉลี่ยในหมวดวิชาเฉพาะที่สอดคล้อง พบว่า บัณฑิตที่มีผลการเรียน 3.50–4.00 สามารถสอบผ่านครั้งแรกได้มากที่สุด และบัณฑิตที่มีผลการเรียน 3.00–3.49 สามารถสอบผ่านวิชานี้ได้มากที่สุดทั้งในการสอบ

ครั้งที่สองและสอบไม่ผ่าน ในส่วนของบัณฑิตที่สอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไปผ่านมีจำนวนเท่ากันที่ผลการเรียนระดับ 2.50-2.99, 3.00-3.49 และ 3.50-4.00 หากพิจารณาในภาพรวมของทั้ง 3 รายวิชา จะเห็นได้ว่า ผลการสอบความรู้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน กล่าวคือ บัณฑิตสามารถสอบผ่านทั้ง 3 วิชานี้ได้มากที่สุดทั้งในการสอบครั้งแรกและสอบครั้งที่สอง และบัณฑิตที่ต้องสอบมากกว่า 2 ครั้งขึ้นไปผ่านมีจำนวนน้อยที่สุดทั้ง 3 รายวิชา และเมื่อพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างผลการสอบความรู้รายวิชา กับ ผลการเรียนเฉลี่ยในหมวดวิชาเฉพาะที่สอดคล้อง จะพบว่าบัณฑิตที่มีผลการเรียนสูง (3.00-3.49 หรือ 3.50-4.00) มีโอกาสสอบผ่านรายวิชาในครั้งแรกหรือครั้งที่สองได้มากที่สุด ขณะที่บัณฑิตที่ผลการเรียน 2.00-2.49 ลงมากมักสอบไม่ผ่านหรือสอบหลายครั้งจึงจะผ่าน

จากผลการศึกษา แสดงให้เห็นว่าบัณฑิตสามารถสอบผ่านครบตามเกณฑ์ รวมถึงสอบผ่านตามรายวิชาได้มากที่สุดทั้งในการสอบครั้งแรกและสอบครั้งที่สอง ซึ่งอาจเกิดจากเนื้อหาการเรียนการสอนหมวดวิชาเฉพาะของหลักสูตร ครอบคลุมกับรายวิชาและเนื้อหาในการสอบความรู้ที่ทางสถาบันกำหนด จากการตรวจสอบโครงสร้างของหลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต พบว่า หลักสูตรได้ออกแบบเนื้อหาที่เน้นความรู้ทางวิชาชีพเป็นหลัก มีหมวดวิชาเฉพาะมากกว่าร้อยละ 78 ที่ประกอบด้วยกลุ่มวิชาพื้นฐาน ออกแบบสาขา หลักสาขา เทคโนโลยี สนับสนุนสาขา และปฏิบัติวิชาชีพ รวมถึงมีการฝึกงานในองค์การวิชาชีพที่ส่งเสริมให้นิสิตได้ฝึกคิดวิเคราะห์และลงมือปฏิบัติงานจริง เกิดทักษะและความเข้าใจเชิงวิชาชีพ โดยส่วนที่เหลือเป็นหมวดวิชาศึกษาทั่วไป และวิชาเลือกเสรี มีกระบวนการจัดการเรียนการสอนทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ดังนั้น ผลการเรียนเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตร อาจสะท้อนให้เห็นว่าหมวดวิชาเฉพาะมีส่วนสัมพันธ์ต่อการสอบผ่านความรู้เพื่อขอรับใบอนุญาตเป็นผู้ประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม จากผลศึกษาด้านผลการเรียนกับการสอบผ่านนั้นมีความคล้ายคลึงกับการศึกษาของ จตุพร สุทธิวงษ์ และเวทสินี แก้วขันต (2560) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อผลการสอบใบอนุญาตประกอบวิชาชีพกายภาพบำบัดของผู้สำเร็จการศึกษาประจำปี พ.ศ. 2556-2558 คณะกายภาพบำบัด มหาวิทยาลัยมหิดล พบว่า นักศึกษาที่ได้เกรดเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตรมากกว่า 2.80 จะมีโอกาสสอบความรู้เพื่อขึ้นทะเบียนและรับใบอนุญาตเป็นผู้ประกอบวิชาชีพกายภาพบำบัดผ่านในครั้งแรก ซึ่งสอดคล้องกับนันทิยา แสงทรงฤทธิ์ และศรินรัตน์ วัฒนธรรณ์ (2562) ได้ศึกษาปัจจัยทำนายผลการสอบความรู้เพื่อขอรับใบอนุญาตเป็นผู้ประกอบวิชาชีพการพยาบาล และการผดุงครรภ์ของบัณฑิตพยาบาล สถาบันการพยาบาลศรีสวรินทิรา สภากาชาดไทย ปีการศึกษา 2560 พบว่า เกรดเฉลี่ยรายวิชาด้านการพยาบาลที่เกี่ยวข้องสามารถทำนายผลการสอบขอขึ้นทะเบียนรับใบอนุญาตเป็นผู้ประกอบวิชาชีพฯ เช่นเดียวกับ เกศราภรณ์ ชูพันธ์ และคณะ (2563) ได้ทำการศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับผลการสอบความรู้เพื่อรับใบอนุญาตเป็นผู้ประกอบวิชาชีพการพยาบาลและผดุงครรภ์ของผู้สำเร็จการศึกษาจากวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนีนี เชียงใหม่ ปีการศึกษา 2560 พบว่า เกรดเฉลี่ยสะสมตลอดหลักสูตร และผลการสอบประมวลความรู้ของสถาบันพระบรมราชชนกมีความสัมพันธ์กับผลการสอบความรู้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

- 1) คณะอาจพิจารณาจัดทำแบบทดสอบเสมือนจริง การจัดคอร์สอบรมพิเศษ หรือคลินิกให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการเตรียมตัวสอบ เพื่อเป็นประโยชน์ต่อบัณฑิตในการทบทวนความรู้ในการเตรียมตัวสอบ ซึ่งจะช่วยให้บัณฑิตได้ทราบแนวทางในการทำข้อสอบและเตรียมอ่านหนังสือได้ตรงตามเนื้อหามากยิ่งขึ้น
- 2) การเชิญผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกหรือศิษย์เก่าที่ประสบความสำเร็จในวิชาชีพมาบรรยายหรือให้คำแนะนำแก่นิสิต อาจจะสามารถช่วยให้นิสิตมีความเข้าใจในความต้องการของผู้ใช้บัณฑิตและการปฏิบัติวิชาชีพจริงมากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะการศึกษาในอนาคต

- 1) ควรเพิ่มการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ เช่น การสัมภาษณ์หรือการสำรวจความคิดเห็นจากบัณฑิตเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการสอบ เพื่อให้เข้าใจสาเหตุที่ทำให้บางคนต้องสอบหลายครั้งหรือไม่สามารถผ่านเกณฑ์ได้
- 2) ควรติดตามผลการสอบของบัณฑิตที่ไม่ผ่านการทดสอบ เพื่อจะได้ทราบสาเหตุที่ทำให้ไม่สามารถผ่านเกณฑ์และพัฒนาหลักสูตรหรือการฝึกอบรมเพิ่มเติมในด้านที่จำเป็นได้แม่นยำยิ่งขึ้น
- 3) ควรศึกษาเชิงรายละเอียดของรูปแบบการอบรมพัฒนาทักษะความรู้ที่จำเป็นในการประกอบวิชาชีพ เพื่อพัฒนาระบบการจัดอบรมให้เกิดประโยชน์แก่ผู้ที่สนใจ เช่น สถาบันที่สำเร็จการศึกษาจากคณะและกำลังจะเข้าสู่วิชาชีพ รวมถึงนิสิตในระดับปริญญาตรี ซึ่งอาจส่งผลต่อความสำเร็จในการสอบความรู้ในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- กองบริการการศึกษา มหาวิทยาลัยนครสวรรค์. (ม.ป.ป.). **ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิต**. สืบค้น 7-11 ตุลาคม 2567 จาก <https://reg.nu.ac.th/>
- เกศราภรณ์ ชูพันธ์ และคณะ. (2563). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับผลการสอบความรู้เพื่อรับใบอนุญาตเป็นผู้ประกอบวิชาชีพการพยาบาลและผดุงครรภ์ ของผู้สำเร็จการศึกษาจากวิทยาลัยพยาบาลบรมราชชนนี เชียงใหม่ ปีการศึกษา 2560. **วารสารเครือข่ายวิทยาลัยพยาบาลและการสาธารณสุขภาคใต้**. 7(2) พฤษภาคม - สิงหาคม 2563. 74-84
- จตุพร สุทธิวงษ์ และเวทสินี แก้วขันต. (2560). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์ต่อผลการสอบใบอนุญาตประกอบวิชาชีพกายภาพบำบัดของผู้สำเร็จการศึกษาประจำปี พ.ศ. 2556-2558 คณะกายภาพบำบัด มหาวิทยาลัยมหิดล: กรณีศึกษา. **วารสารกายภาพ บำบัด**. 39(3) กันยายน - ธันวาคม 2560.
- ธีรนนท์ กิตติมานะสกุล. (2564). **ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการสอบขึ้นทะเบียนเป็นผู้สอบบัญชีรับอนุญาตในประเทศไทย**. (การค้นคว้าอิสระปริญญามหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- นงนภัทร รุ่งเนย และคณะ. (2560). ปัจจัยแห่งความสำเร็จในการพัฒนาความรู้ของนักศึกษาพยาบาล เพื่อสอบขึ้นทะเบียนรับใบอนุญาตประกอบวิชาชีพการพยาบาล. **วารสารพยาบาลกระทรวงสาธารณสุข**. 26(3) กันยายน - ธันวาคม 2560.
- นันทิยา แสงทรงฤทธิ์ และศรินรัตน์ วัฒนธรรณ. (2562). ปัจจัยทำนายผลการสอบความรู้เพื่อขอรับใบอนุญาตเป็นผู้ประกอบวิชาชีพการพยาบาล และการผดุงครรภ์ของบัณฑิตพยาบาล สถาบันการพยาบาลศรีสวรินทิรา สภากาชาดไทย ปีการศึกษา 2560. **วารสารพยาบาลสภากาชาดไทย**. 12(2) กรกฎาคม - ธันวาคม 2562, 235-251
- บุญชม ศรีสะอาด. (2547). **วิธีการทางสถิติสำหรับการวิจัย**. พิมพ์ครั้งที่ 4 กรุงเทพฯ:สิริวิริยาสาน.
- ศมนันท์ ทศนีย์สุวรรณ และคณะ. (2566). การพัฒนารูปแบบการเตรียมความพร้อมการสอบขึ้นทะเบียนและรับใบอนุญาตเป็นผู้ประกอบวิชาชีพการพยาบาลและการผดุงครรภ์ รายวิชาการพยาบาลผู้ใหญ่ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์. **วารสารวิจัยทางการพยาบาล การผดุงครรภ์และวิทยาศาสตร์สุขภาพ**. 43(1) มกราคม - เมษายน 2566. 40-54.
- สภาสถาปนิก. (2543). **พระราชบัญญัติสถาปนิก พ.ศ. 2543**. กรุงเทพมหานคร: สภาสถาปนิก.
- สภาสถาปนิก. (2552). **ข้อบังคับว่าด้วยคุณสมบัติของผู้ประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุมแต่ละระดับ ทั้งในระดับภาคีสถาปนิก ระดับสามัญสถาปนิก ระดับวุฒิสถาปนิก และระดับภาคีสถาปนิกพิเศษ การออกใบอนุญาต การต่อใบอนุญาตอายุใบอนุญาต การออกใบแทนใบอนุญาตและการออกหลักฐานรับรองการได้รับใบอนุญาต พ.ศ. 2552**. สภาสถาปนิก.
- สภาสถาปนิก. (ม.ป.ป.). **ขั้นตอนในการสอบขอรับใบอนุญาตเป็นผู้ประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม ระดับภาคีสถาปนิกสำหรับสถาปนิกใหม่**. สืบค้นเมื่อวันที่ 29 กันยายน 2567 จาก <https://act.or.th/th/examination/>
- สภาสถาปนิก. (ม.ป.ป.). **ระเบียบคณะกรรมการสภาสถาปนิก ว่าด้วยหลักเกณฑ์รายละเอียดเกี่ยวกับการจัดสอบ และวิธีการทดสอบความรู้ เพื่อขอรับใบอนุญาตเป็นผู้ประกอบวิชาชีพสถาปัตยกรรมควบคุม ระดับภาคีสถาปนิก พ.ศ. 2566**. สืบค้นเมื่อวันที่ 30 กันยายน 2567 จาก https://act.or.th/lex/exam_legal.pdf

บ้านสวน

วัชรินทร์ จินต์วุฒิ¹ และ สุรเชษฐ์ เกษมศิริ²

Baan Suan

Watcharin Jinwuth¹ and Surachet Kasemsiri²

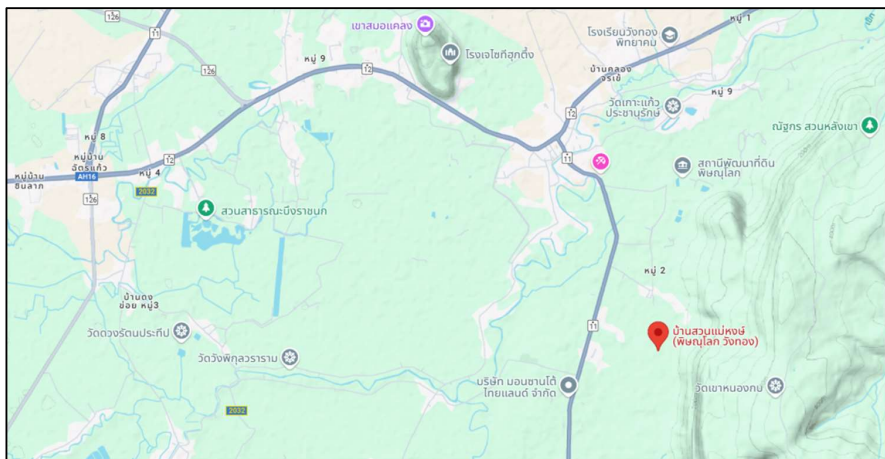
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร

Faculty of Architecture Art and Design, Naresuan University

*Corresponding author. E-mail address: watcharinj@nu.ac.th

ตอนที่ 1 ภูมิหลังการสร้างสรรคผลงาน

จากความต้องการให้บ้านพักอาศัยนี้เป็น “บ้านสวน” เป็นบ้านหลังที่สองสำหรับพักผ่อนช่วงวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ รองรับผู้อยู่อาศัย 4 ครอบครัว ซึ่งส่วนใหญ่พักอาศัยอยู่กรุงเทพมหานคร มีเพียงคุณแม่ของเจ้าของบ้านซึ่งเป็นผู้สูงวัย ที่อยู่อาศัยในเขตเทศบาลเมืองพิษณุโลก และจะมาอยู่ที่บ้านสวนเฉพาะวันหยุดเสาร์-อาทิตย์ ที่ดินโครงการมีจำนวน 25 ไร่ ตั้งอยู่ในเขตตำบลดินทอง อำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก ดิถีภูมิของอำเภอวังทองด้านทิศตะวันออก มีทางสาธารณะเข้า-ออก ความกว้าง 6 เมตร อยู่ด้านทิศเหนือและทิศตะวันออกของที่ดิน โดยเจ้าของโครงการต้องการแบ่งพื้นที่ดินเป็น 2 ส่วน คือ พื้นที่สวนผลไม้ และบ้านพักอาศัยชั้นเดียว ในลักษณะของบ้านสวน ที่มีลักษณะผ่อนคลายเป็นพิเศษ โดยนำหลักการออกแบบอาคารที่ถ่ายเทอากาศและรับแสงจากธรรมชาติ รวมทั้งออกแบบโดยคำนึงถึงการใช้สอยพื้นที่ของผู้สูงอายุเป็นสำคัญ



ภาพ 1 แสดงตำแหน่งที่ตั้งโครงการ อยู่บริเวณตำบลดินทอง อำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก (ที่มา: Google map)

1.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

จากการได้ลงพื้นที่สำรวจที่ดินที่ตั้งโครงการพบว่า ที่ดินอยู่บริเวณใกล้กับภูเขาพื้นที่ป่าอนุรักษ์ ดังภาพที่ 1 จึงต้องการให้ภูเขาเป็นฉากหลังของอาคารบ้านพักอาศัย โดยต้องการให้ตัวบ้านใช้ศักยภาพของบริบทโดยรอบให้มากที่สุด ทั้งทัศนียภาพภายนอก ต้นไม้ กระแสน้ำ และแสงสว่างจากธรรมชาติ ให้สมกับคำว่า “บ้านสวน” ที่ล้อมรอบไปด้วยพืชพรรณและต้นไม้

1.2 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ผลงาน

1.2.1 เพื่อออกแบบจัดวางพื้นที่สวน บ้านพัก และระบบสาธารณูปโภคในพื้นที่ดินโครงการ

1.2.2 เพื่อออกแบบบ้านพักอาศัยชั้นเดียวสำหรับผู้สูงอายุในลักษณะบ้านสวนสไตล์เขตร้อน (Tropical Style)

1.3 นิยามศัพท์

Tropical style หรือ สไตล์เขตร้อน คือการออกแบบที่มุ่งเน้นถึงการนำธรรมชาติในเขตร้อนเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการตกแต่ง โดยเฉพาะการใช้วัสดุธรรมชาติ เช่น ไม้และเส้นใยธรรมชาติ รวมถึงการสร้างพื้นที่ที่ผสมผสานความสดใและความสงบของธรรมชาติ เช่น การใช้สีสดใส และการออกแบบที่เปิดโล่ง เพื่อให้มีการเชื่อมต่อกับธรรมชาติและสร้างบรรยากาศที่เป็นกันเอง และมีเสน่ห์

สภาวะน่าสบาย คือ สภาพจิตใจที่แสดงความพึงพอใจต่อสภาพแวดล้อมทางความร้อน สามารถประเมินจากการใช้ผลโหวตความรู้สึกรู้สึกเชิงความร้อนรายบุคคล (ศิริวรรณ สืบบุญรัตน์, 2566)

BIM หรือ Building Information Modeling เป็นเทคโนโลยีใหม่ที่ถูกพัฒนาขึ้นสำหรับวงการงานสถาปัตยกรรม และการก่อสร้าง ที่เริ่มตั้งแต่การออกแบบอาคารไปจนถึงการก่อสร้าง BIM จะเป็นการใช้ระบบคอมพิวเตอร์มาควบคุมกระบวนการต่าง ๆ ระบบจะสร้างแบบจำลองเสมือนของอาคารที่แม่นยำ แบบจำลองแบบดิจิทัล อย่างการออกแบบ การเขียนแบบ การคำนวณโครงสร้าง การประมาณราคา การจัดซื้อ รวมไปถึงการวางแผนงานต่าง ๆ ของอาคาร

อารยสถาปัตย์ (Universal Design) หมายถึง แนวคิดในการออกแบบที่มุ่งให้ผลิตภัณฑ์ สถานที่ หรือบริการสามารถเข้าถึงและใช้งานได้โดยทั่วถึงสำหรับทุกคน ไม่ว่าจะเป็นคนพิการ ผู้สูงอายุ ตลอดจนบุคคลทั่วไป โดยมีหลักสำคัญ คือ ใช้ได้ง่าย ความยืดหยุ่นในการใช้งาน การเข้าถึงและการเข้าใจง่าย ความปลอดภัย และความสะอาดสบาย (National Disability Authority, 2024)

1.4 ขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงาน

1.4.1 ด้านเนื้อหา

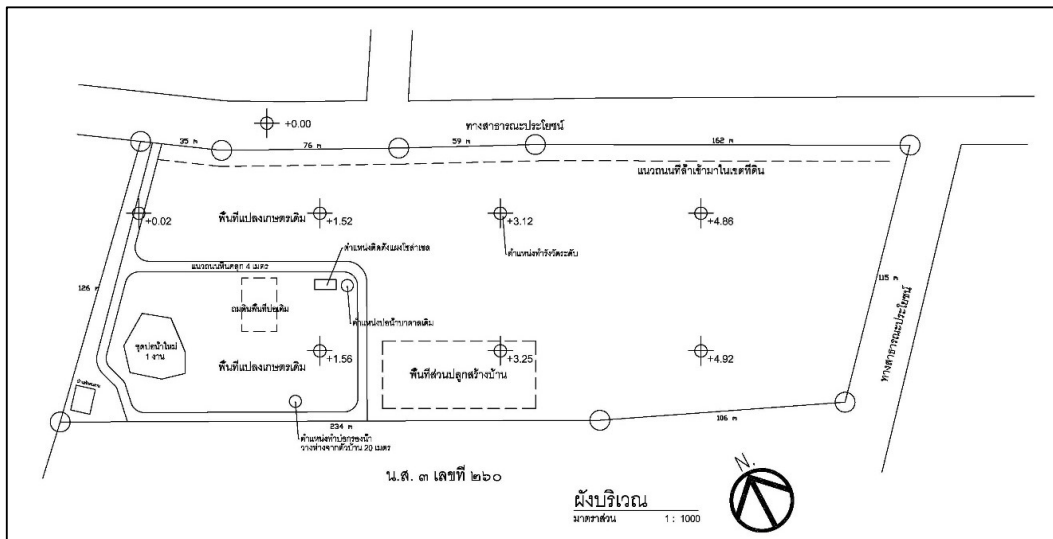
ขอบเขตการออกแบบแบ่งเป็นการจัดวางถนน ระบบสาธารณูปโภค พื้นที่สวน และการออกแบบสถาปัตยกรรมอาคารบ้านพักอาศัย สำหรับรายละเอียดพื้นที่ใช้สอยของบ้านพักแสดงไว้ตามตารางที่ 1

ตาราง 1 แสดงพื้นที่ใช้สอยบ้านพักอาศัยชั้นเดียว

ลำดับ	รายการ	ขนาดพื้นที่	หน่วย	จำนวน	รวมพื้นที่ใช้สอย (ตร.ม.)	หมายเหตุ
1	ห้องนอน	25	ตร.ม.	5	125	รวมห้องน้ำ
2	ห้องพระ	16	ตร.ม.	1	16	
ลำดับ	รายการ	ขนาดพื้นที่	หน่วย	จำนวน	รวมพื้นที่ใช้สอย (ตร.ม.)	หมายเหตุ
3	ห้องโถงต้อนรับ	36	ตร.ม.	1	36	ส่วนนั่งเล่น+ส่วนดูทีวี
4	ห้องน้ำส่วนโถง	4	ตร.ม.	1	4	
5	ส่วนรับประทานอาหาร	36	ตร.ม.	1	36	
6	ห้องครัว	25	ตร.ม.	1	25	แยกส่วนจากตัวบ้านหลัก
7	ห้องซักรีด	16	ตร.ม.	1	16	
8	ห้องเก็บของ	25	ตร.ม.	1	25	
9	ส่วนเคาร์เตอร์บาร์	5	ตร.ม.	1	5	
10	ห้องคนรับใช้	20	ตร.ม.	1	20	รวมห้องน้ำ
10	พื้นที่ศาลาภายนอก	25	ตร.ม.	1	25	
11	ที่จอดรถ	12.5	ตร.ม.	4	50	มีหลังคาคลุม
		พื้นที่ทางสัญจรร้อยละ 30			99.9	เฉพาะรายการที่ 1-10
		รวมคิดพื้นที่ใช้สอยทั้งหมด			482.9	ตร.ม.

1.4.2 ด้านสถานที่

ด้วยขนาดพื้นที่ดินของโครงการเป็นพื้นที่ดินติดภูเขา มีขนาดใหญ่ จำเป็นต้องแบ่งผังการใช้พื้นที่ออกเป็น 2 ส่วน คือ พื้นที่สวน และ พื้นที่บ้านพักอาศัย โดยผู้ออกแบบเลือกวางผังส่วนของบ้านพักอาศัยไว้บริเวณทิศตะวันออก ซึ่งเป็นพื้นที่ติดภูเขา ซึ่งได้ประโยชน์ในเรื่องมุมมอง และไม่ติดกับพื้นที่ดินบุคคลอื่น ส่วนพื้นที่สวนผู้ออกแบบกำหนดให้อยู่บริเวณทิศตะวันตกของพื้นที่ดิน ซึ่งง่ายต่อการเข้าถึง รวมทั้งจากผลการขุดเจาะดิน พบว่าพื้นที่บริเวณสวนมีสภาพดินเหมาะสำหรับการเพาะปลูก มากกว่าที่ดินบริเวณปลูกบ้าน ซึ่งเป็นดินปนทรายและมีหินภูเขาขนาดใหญ่อยู่ใต้ดิน จากรูปภาพที่ 2 และ 3 แสดงให้เห็นถึงการจัดวางตัวบ้านอยู่ชิดกับเขตที่ดินทางด้านทิศใต้ โดยกำหนดให้พื้นที่ของสวนอยู่ที่ฝั่งทิศเหนือของที่ดิน



ภาพ 2 แสดงการออกแบบผังบริเวณโครงการ



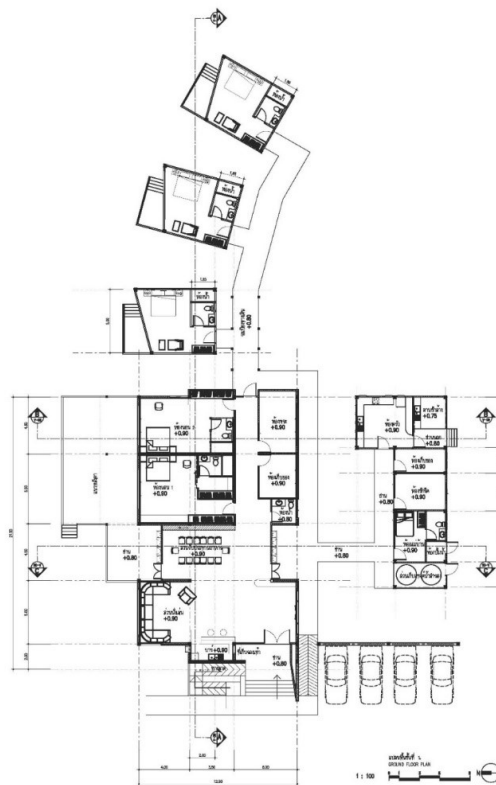
ภาพ 3 แสดงบริบทของพื้นที่ดินโครงการ

1.4.3 ด้านบุคคล

เนื่องจากผู้ใช้สอยโครงการมีผู้สูงอายุอยู่ด้วย จำเป็นต้องคำนึงถึงการออกแบบ Universal Design (UD) หรือ อารยสถาปัตย์ คือ หลักการออกแบบสภาพแวดล้อมให้กับคนทุกๆ กลุ่ม ไม่ว่าจะเป็นผู้สูงอายุ (Older people) คนปกติ ผู้พิการ (people with disabilities) เป็นการทำให้ไม่มีอุปสรรค (Barrier-free) ในการใช้งาน สร้างความเท่าเทียมกันในการเข้าถึงพื้นที่การให้บริการ โดยในตัวบ้านพักอาศัยกำหนดให้มีการออกแบบทางลาดให้ผู้สูงอายุสามารถเข้าใช้งานได้ทุกห้อง รวมทั้งออกแบบให้มีประตูบานเลื่อนขนาดใหญ่ ระบบลิฟต์สำหรับประตูสำหรับเปิดได้จากภายนอกของห้องผู้สูงอายุ และระยะการสัญจรของรถเข็นผู้ป่วย (Wheelchair) ภายในห้องพักและห้องน้ำ

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้ออกแบบเลือกวางตัวอาคารแยกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ ส่วนอาคารหลัก ส่วนครัว และส่วนห้องพัก เพื่อต้องการให้แต่ละอาคารได้รับลมและแสงสว่างอย่างเพียงพอ ตามหลักทฤษฎีการวางผังบริเวณ รวมทั้งเพื่อให้ภาพรวมของบ้านมีลักษณะแผ่ครอบคลุมพื้นที่บริเวณกว้าง สอดคล้องไปกับขนาดของที่ดิน และภูเขา โดยเชื่อมกลุ่มอาคารด้วยทางเดินเปิดโล่ง และออกแบบพื้นที่สวนระหว่างช่วงรอยต่อของอาคาร รูปภาพที่ 4 แสดงให้เห็นถึงแบบแปลนของบ้านพักอาศัยชั้นเดียว โดยมีทางเข้า-ออกบ้านทางทิศตะวันตก ออกแบบส่วนห้องนอนไว้ทางทิศเหนือเพื่อให้ได้รับวิวสวน และกำหนดส่วนครัวไว้ทางทิศใต้ รูปภาพที่ 5 แสดงแบบร่างทัศนียภาพอาคารที่เน้นช่องเปิดทางทิศเหนือเพื่อรับแสงจากธรรมชาติ



ภาพ 4 แสดงผังพื้นที่และการออกแบบพื้นที่ใช้สอยของโครงการ



ภาพ 5 แสดงทัศนียภาพแนวคิดในการแบบอาคาร

1.6 การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

1.6.1 ด้านศึกษาวรรณกรรม

ผู้ออกแบบได้ทำการศึกษาวรรณกรรมในการสร้างเสริมสุขภาวะให้กับผู้อยู่อาศัยผ่านการออกแบบสถาปัตยกรรมที่ให้ความสำคัญกับการวางผังบริเวณ ใน 3 ประเด็นหลัก ดังนี้

1.6.1.1 การออกแบบอาคารควรส่งเสริมให้เกิดสภาวะแวดล้อมที่เป็นผลดีต่อสุขภาพของผู้ใช้งานอาคาร ทั้งในเรื่องคุณภาพของแสง เสียง คุณภาพอากาศ ที่เหมาะสมกับวิถีชีวิตและสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนไปตามบริบทในแต่ละพื้นที่ การสร้างเสริมสุขภาวะที่ดั้นประกอบด้วยสภาวะด้านร่างกาย จิตใจ การพัฒนาภูมิปัญญา ให้รู้จักการใช้ชีวิตอย่างมีความสุข (Mossin et. all, 2018)

1.6.1.2 การวางผังบริเวณมีความสำคัญและมีความจำเป็นอย่างยิ่ง โดยมีปัจจัยที่เกี่ยวข้องสัมพันธ์เชื่อมโยงซึ่งกันและกันอย่างสลับซับซ้อน อันได้แก่ ปัจจัยทางธรรมชาติ (สภาพธรณีวิทยา, สภาพภูมิอากาศ, สภาพดิน, น้ำ พันธุ์ไม้ และสิ่งมีชีวิต) ปัจจัยทางวัฒนธรรม (ประวัติศาสตร์, การใช้ประโยชน์ที่ดินในปัจจุบัน, กฎหมายและระเบียบข้อบังคับ, ความต้องการของเจ้าของโครงการ, ระบบสาธารณสุข และระบบสาธารณูปการ) และปัจจัยทางสุนทรียภาพ (ลักษณะทางธรรมชาติของพื้นที่, มุมมอง, ช่องมอง และลำดับทัศนนาการ) (ชัยสิทธิ์ ด้านกิตติกุล, 2542)

1.6.1.3 ทิศทางการวางผังบ้านมีความสำคัญ ประเทศไทยดวงอาทิตย์จะโคจรอ้อมไปทางทิศใต้ 8 เดือน คือช่วงเดือนกันยายนถึงเมษายน และอ้อมไปทางทิศเหนือเล็กน้อย 4 เดือน ในช่วงเดือนพฤษภาคมถึงสิงหาคม ทำให้ทิศใต้เป็นทิศที่รับแดดมากที่สุด แต่ทิศที่ร้อนที่สุดคือทิศตะวันตก เพราะรับแสงแดดโดยตรงในช่วงบ่าย ส่วนทิศตะวันตกเฉียงใต้จะเป็นทิศที่มีฝนสาดเข้าบ้านมากที่สุด เพราะเป็นฤดูฝนซึ่งได้รับอิทธิพลจากลมมรสุมตะวันตกเฉียงใต้ ห้องนอนควรตั้งอยู่ทางทิศเหนือ เพื่อรับแสงแดดอ่อน ๆ ที่แสนสดใสในยามเช้า ห้องที่อยู่ทางทิศนี้จะไม่สะสมความร้อน ทำให้นอนหลับสบายในยามค่ำคืน หากเป็นช่วงฤดูหนาว จะมีลมเย็น ๆ พัดโชยเข้ามา ห้องทำงานควรตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือ เพื่อรับแสงแดดในช่วงเช้าที่ยังไม่ร้อนจนเกินไป ช่วงบ่ายแสงแดดก็ไม่สาดเข้ามา จึงสามารถนั่งทำงานหรือนั่งเล่นได้อย่างรื่นรมย์ตลอดวัน สำหรับสวนและบริเวณทางเข้าอาคารควรอยู่ทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ พื้นที่สีเขียวหน้าบ้านจะช่วยไล่ลมที่พัดผ่านเข้าไปในบ้านเป็นลมเย็นและสดชื่น ช่วยกรองแสงสะท้อนให้ดูนวลตา ไม่แฉ่งกระด้างเหมือนส่องผ่านพื้นปูนเข้าไป สำหรับห้องน้ำและห้องครัวควรตั้งไว้ทางทิศตะวันตก เพื่อให้แสงแดดช่วยฆ่าเชื้อโรคและลดกลิ่นอับอันไม่พึงประสงค์ ทั้งยังช่วยป้องกันความร้อนและความชื้นเข้าไยยัง

พื้นที่ใช้งานในบ้าน และส่วนชักร้างควรอยู่ทางทิศตะวันตก เพื่อใช้ประโยชน์จากแสงแดดยามบ่ายอย่างเต็มที่ ควรมีชายคายยื่นยาวเพื่อป้องกันแดดแรงฝนสาดด้วย (บ้านและสวน, 2566)

1.6.2 แนวคิดหรือทฤษฎี

สำหรับโครงการออกแบบบ้านสวนนี้ได้นำแนวคิดหรือทฤษฎีใน 3 ประเด็นนำมาใช้ในการกำหนดแนวทางออกแบบโครงการ (มนตรี รื่นรวย, 2557) ได้แก่

1.6.2.1 ทฤษฎีแนวทางออกแบบอาคารเพื่ออนุรักษ์พลังงาน เพื่อการอนุรักษ์พลังงานที่เกี่ยวข้องกับข้อกำหนด ในกฎกระทรวง โดยมีการแนะนำ ค่าปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบอาคารให้ประหยัด พลังงาน ทั้งนี้ มีตัวอย่างอาคารที่ได้รับรางวัลแบบอาคารอนุรักษ์พลังงาน (BEC AWARDS) ซึ่งเป็นอาคารที่ออกแบบให้ดีกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดได้ทุกระบบ และมีผลประหยัดในระดับต่าง ๆ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบอาคารให้ใช้พลังงานน้อยกว่าอาคารทั่วไป

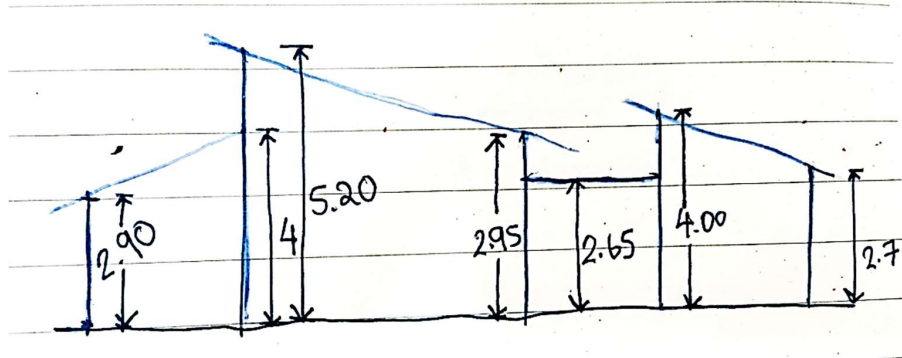
1.6.2.2 ทฤษฎีการออกแบบเพื่อคนทั้งมวล หรือการออกแบบเพื่อการใช้งานของคนทุกกลุ่มในสังคม (universal design) เป็นการออกแบบที่คำนึงถึงการใช้ประโยชน์ที่เป็นสากล และใช้ได้ทั่วไปอย่างเท่าเทียมกันสำหรับมวลมนุษยชนทุกคนในสังคม โดยไม่ต้องมีการออกแบบดัดแปลงพิเศษหรือเฉพาะเจาะจง เพื่อบุคคลกลุ่มหนึ่งกลุ่มใดโดยเฉพาะ รวมถึงผู้สูงอายุ คนพิการ และผู้ด้อยโอกาสต่างๆ ที่มีข้อจำกัดในการใช้ หรือเข้าถึงสิ่งแวดล้อมสถานที่ และสิ่งของเครื่องใช้ทั่วไป ในสังคม หลักสำคัญของ Universal Design มี 7 ประการ 1. Equitable Use: ทุกกลุ่มใช้ประโยชน์ได้อย่างเท่าเทียม 2. Flexibility in Use: มีความยืดหยุ่นในการใช้งานสามารถปรับเปลี่ยนได้ 3. Simple and Intuitive: ไม่ซับซ้อน ง่ายต่อการเข้าใจ 4. Perceptible information: มีการให้ข้อมูลที่เข้าใจได้ง่ายได้ไม่จำเป็นต้องอาศัย การรับรู้ทางร่างกายที่มากเกินไป 5. Tolerance for Error: เพื่อความผิดพลาดในการใช้งานและมีผลก่อให้เกิดอันตราย น้อยที่สุด 6. Low Physical Effort: ใช้แรงงานสบายเบาแรง 7. Size and Space for Approach and use: มีขนาดที่เหมาะสมง่ายและสะดวกในการใช้งาน (Mikiten architecture, 2552)

1.6.2.3 ทฤษฎีการวางผังบริเวณ เพื่อกำหนดรูปแบบและแผนงานการจัดการพื้นที่ให้ตรงต่อความต้องการใช้ประโยชน์ของ ผู้ใช้งานและให้มีความสอดคล้องกับสภาพภูมิประเทศ สภาพภูมิอากาศ และงบประมาณ ตลอดจนวิถีชีวิตของผู้คน อันจะนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์และยังเป็น การถนอมใช้ทรัพยากรต่างๆให้เกิดประโยชน์สูงสุดเพื่อความยั่งยืนต่อไปในอนาคตสำหรับคนรุ่นต่อไป โดยนักออกแบบต้องพิจารณากำหนดตำแหน่งกิจกรรมการใช้พื้นที่ และ รายละเอียดต่างๆ หรือองค์ประกอบที่ควรจัดให้มีขึ้นในพื้นที่นั้น ๆ สามารถสรุปได้ว่า การออกแบบภูมิทัศน์ ประกอบด้วย 2 ส่วนใหญ่ๆ คือ 1. กิจกรรม (Activities) หมายถึง กิจกรรมที่จะให้มีในพื้นที่ และ 2. องค์ประกอบ (Element) หมายถึง สิ่งที่เหมาะสมที่จะจัดให้มีในกิจกรรมแต่ละประเภท ประกอบด้วย พื้นที่อ่อนนุ่ม (Softscape) ได้แก่ ต้นไม้ สนามหญ้า เป็นต้น และ พื้นที่ลาดแข็ง (Hardscape) ได้แก่ ขนระเบียง เป็นต้น

ตอนที่ 2 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้ออกแบบนำแนวความคิดการออกแบบ “บ้านสวน” สไตล์เขตร้อน (Tropical Style) ซึ่งเป็นรูปแบบบ้านที่อยู่สบายเหมาะกับภูมิอากาศในเขตร้อนชื้นของประเทศไทย โดยออกแบบให้ตัวอาคารวางตามแนวทิศตะวันออกและทิศตะวันตก ใช้หลังคาทรงเพิงหมาแหงนเพื่อเปิดรับแสงทางทิศเหนือ และออกแบบโถงห้องนั่งเล่นให้สูง เพื่อให้ห้องโถงมีอากาศเย็นสบาย รวมทั้งใช้ทฤษฎีการออกแบบเพื่อคนทั้งมวล เพื่อให้ผู้สูงอายุสามารถใช้สอยพื้นที่ในอาคารได้อย่างสะดวกสบาย ภาพที่ 6 แสดงให้เห็นถึงภาพร่างแนวความคิดในการออกแบบรูปทรงหลังคาเพื่อรับแสงทางทิศเหนือ และสัดส่วนความสูงของอาคารต่าง ๆ



ภาพ 6 แสดงภาพสเก็ตช์รูปตัดแนวคิดในการแบบอาคาร

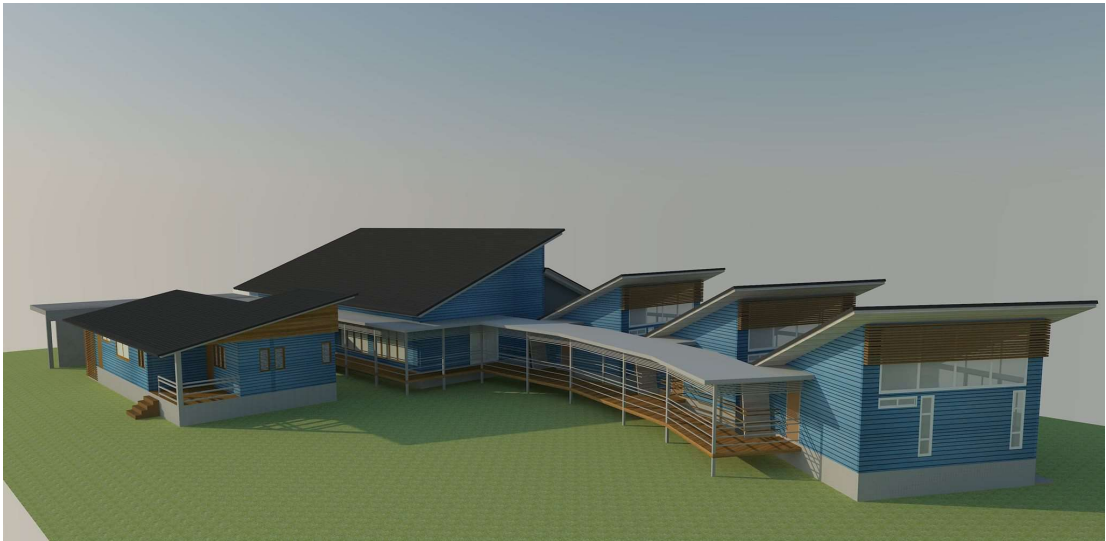
2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

2.2.1 รูปแบบของผลงาน

ตัวอาคารบ้านพักถูกออกแบบโดยคำนึงถึงสภาวะน่าสบายของผู้ใช้สอยเป็นสำคัญ โดยแยกตัวอาคารเป็น 3 หลัง เชื่อมต่อกันด้วยทางเดินมีหลังคาคลุม โดยใช้หลังคาเพิงหมาแหงนเพื่อติดตั้งกระจกให้แสงทางทิศเหนือ ส่องสะท้อนฝ้าเพดาน ที่เอียงตามรูปหลังคา เป็นแสงฟุ้งกระจาย ให้ความสว่างกับโถงนั่งเล่น ห้องนอนและโถงทางเดินของอาคารหลัก โดยโหนดสีของ ตัวบ้านเป็นสีเขียวอมฟ้าและสีขาว ตามความต้องการของเจ้าของบ้าน เพื่อให้ตัวบ้านดูทันสมัย มีความโดดเด่น ส่วนบริเวณ ทางเข้าบ้านออกแบบให้มีหลังคาคลุมรูปตัวแอลเพื่อบังแดดทางทิศใต้ กรุด้วยแผ่นอลูมิเนียมคอมโพสิตเพื่อเน้นทางเข้า-ออก บ้านที่รับรู้ได้ชัดเจน ดังแสดงในภาพที่ 7 และ 8



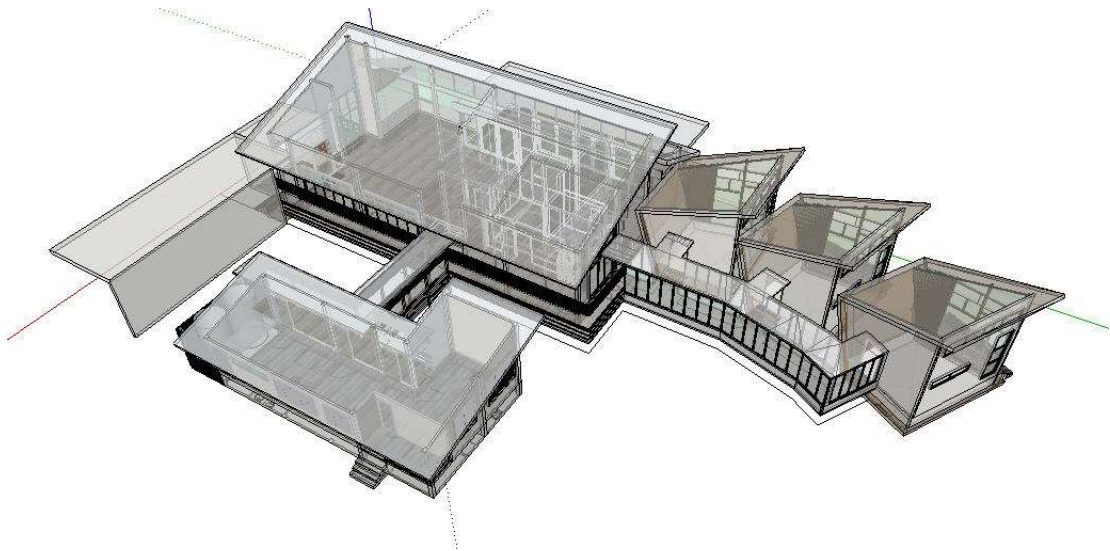
ภาพ 7 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณด้านหน้าทางเข้าบ้านสวน



ภาพ 8 แสดงภาพทัศนียภาพบริเวณหลังกลุ่มอาคารห้องพัก

2.2.2 การออกแบบร่าง

ในขั้นตอนการออกแบบร่างผู้ออกแบบได้ปรับสัดส่วนของอาคารแต่ละหลัง โดยเน้นให้อาคารหลักมีโถงด้านในที่สูง มีความโดดเด่นมากกว่าอาคารอื่น รวมทั้งปรับความสูงของฝ้าเพดานภายในห้องนอน เพื่อลดภาระการทำงานของเครื่องปรับอากาศ รวมทั้งออกแบบให้โถงทางเดินติดหน้าต่างแทนเปิดโล่ง เพื่อป้องกันฝนสาดทำให้พื้นลื่นช่วงฤดูมรสุม ดังแสดงตามภาพที่ 9



ภาพ 9 แสดงภาพแบบร่างการใช้สอยพื้นที่ภายในอาคาร

2.2.3 การพัฒนาแบบ

ในช่วงการพัฒนาแบบ ผู้ออกแบบได้ใช้โปรแกรม Autodesk Forma มาใช้ในการประเมินปัจจัยด้านแสง ร่มเงา ความร้อน และลม ที่ส่งผลต่อตัวอาคาร จากภาพแสดงให้เห็นถึงการวิเคราะห์ความเย็นจากลม และความร้อนที่ส่งผลต่อตัวอาคารในตลอดทั้งปี เพื่อนำมาออกแบบระยะยื่นของหลังคา นอกจากนั้นยังมีการคำนึงถึงระยะทางลาดและขนาดประตูภายในโครงการที่จะอำนวยความสะดวก หากเกิดเหตุฉุกเฉินจำเป็นต้องเคลื่อนย้ายผู้ป่วยที่ป่วยส่งโรงพยาบาลให้เร็วที่สุด ภาพที่ 10 แสดงการวิเคราะห์ระยะเงาของหลังคาช่วงเวลา 16.00 น. และภาพการวิเคราะห์ความร้อนของกรอบอาคาร



ภาพ 10 แสดงการวิเคราะห์อาคารด้วยโปรแกรม Autodesk Forma

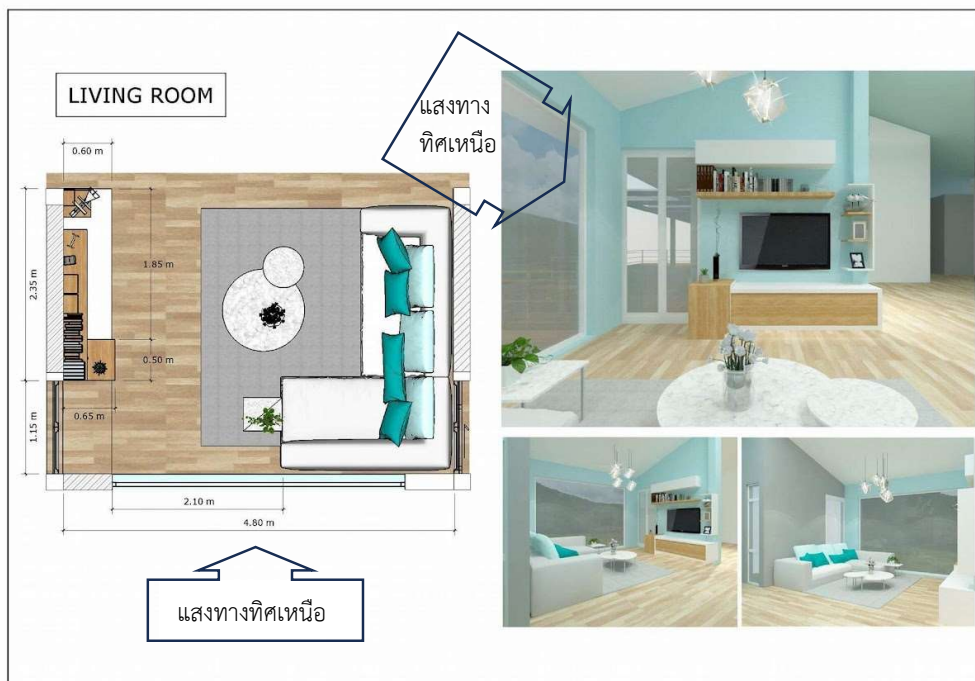
2.2.4 การสร้างสรรค์ออกแบบ (เช่น วัสดุ เทคนิค วิธีการ)

อาคารบ้านพักใช้ระบบโครงสร้างเสาและคานาคอนกรีตเสริมเหล็ก โดยใช้ผนังที่อยู่รอบนอกเป็นผนังก่ออิฐฉาบปูน 2 ชั้นเพื่อป้องกันความร้อน และกรุผนังด้วยฉนวนใยหินในส่วนของอาคารหลัก สำหรับวัสดุประตูหน้าต่างผู้ออกแบบเลือกใช้ UPVC โดยประตูที่ใช้ในห้องนอนหลักถูกออกแบบเป็นประตูบานเลื่อน ขนาดใหญ่เพื่อสะดวกสำหรับรถเข็นผู้ป่วย ส่วนวัสดุพื้นสำหรับอาคารหลัก ทางผู้ออกแบบเลือกใช้พื้นไม้ลามิเนต เพื่อลดแรงกระแทกหากผู้ป่วยอายุหกหลัม รวมถึงออกแบบทางลาดสำหรับการเชื่อมต่อพื้นที่ใช้สอยในบ้าน และไม่ลดพื้นที่ห้องน้ำเพื่อไม่ให้เกิดการสะสมดื้อตามหลักการออกแบบอารยสถาปัตย์ สำหรับวัสดุหลังคา ผู้ออกแบบเลือกใช้หลังคาเมทัลชีตเสริมด้วยฉนวนกันความร้อน 2 นิ้วเพื่อป้องกันเสียงฝน และความร้อนจากแสงอาทิตย์ ภาพที่ 11 แสดงให้เห็นภาพระหว่างการก่อสร้างอาคาร โดยส่วนทางเข้าอาคารหลัก ออกแบบด้วยโครงสร้างเหล็กกรุด้วยอลูมิเนียมคอมโพสิต (Aluminium Composite) เพื่อให้ดูทันสมัย และส่วนโถงห้องนั่งเล่นถูกออกแบบให้เป็นโถงสูง ผนังภายนอกตกแต่งด้วยไม้ฝา ให้ดูเข้ากับธรรมชาติ



ภาพ 11 แสดงช่วงก่อสร้างอาคารแสดงให้เห็นถึงวัสดุที่ใช้ในการออกแบบอาคาร

2.2.5 การนำเสนอชิ้นงานแบบก่อสร้างถูกนำเสนอให้เจ้าของโครงการพิจารณา ผ่านระบบ BIM หรือ Building Information Modeling เป็นการนำเสนองานออกแบบสถาปัตยกรรม งานวิศวกรรมโครงสร้าง และงานวิศวกรรมระบบอาคาร ผ่านแบบจำลองเสมือนของอาคารที่แม่นยำ แสดงให้เห็นรูปแบบสถาปัตยกรรม และการบูรณาการของระบบโครงสร้างและระบบอุปกรณ์ประกอบอาคาร ก่อนการก่อสร้างจริง



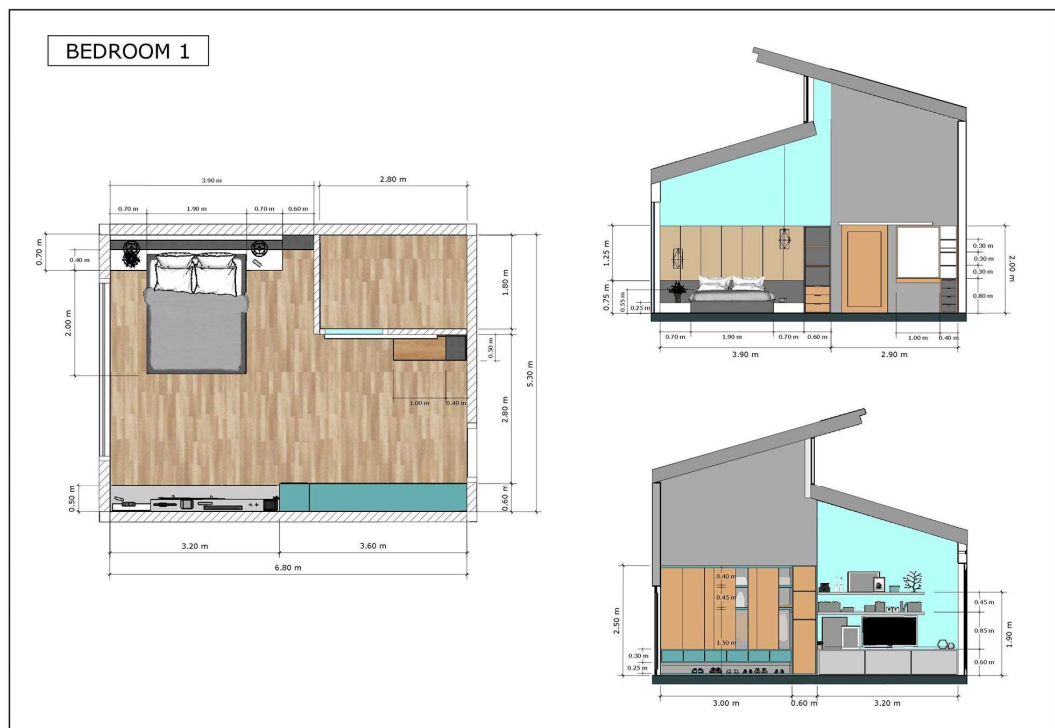
ภาพ 12 แสดงการออกแบบแสงสว่างภายในห้องนั่งเล่น โดยใช้ไฟประดิษฐ์และแสงธรรมชาติ



ภาพ 13 หน้าต่างกระจกปิดตายเปิดรับแสงสว่างจากทิศเหนือ

2.2.6 อัตลักษณ์ของผลงานสร้างสรรค์

อัตลักษณ์ที่โดดเด่นของบ้านสวนหลังนี้ คือ รูปทรงหลังคาที่สอดคล้องไปกับรูปทรงภูเขา มีการออกแบบช่องเปิดจำนวนมาก ทำให้เห็นภูมิทัศน์ของสวนและธรรมชาติโดยรอบ รวมทั้งการนำแสงธรรมชาติมาใช้ภายในอาคาร ทำให้อาคารไม่จำเป็นต้องเปิดไฟประดิษฐ์ในช่วงเวลากลางวัน



ภาพ 14 รูปตัดอาคารส่วนห้องนอนหลักแสดงให้เห็นการนำแสงธรรมชาติเข้ามาใช้ในห้องพัก

2.3 การประเมินคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์

จากการประเมินหลังอาคารก่อสร้างแล้วเสร็จ ผู้ออกแบบพบว่ารูปลักษณ์ การใช้สอยของอาคาร และสภาวะน่าสบายโดยรวมเป็นที่น่าพึงพอใจ รวมทั้งจากการสัมภาษณ์เจ้าของโครงการพบว่ามีความพึงพอใจที่ดีต่อรูปแบบทางสถาปัตยกรรมของอาคาร รวมทั้งการใช้สอยพื้นที่ภายในอาคาร ห้องต่าง ๆ ได้รับลมและแสงสว่างจากธรรมชาติที่เพียงพอ โดยเฉพาะการออกแบบทางสัญจรที่ต่อเนื่องจากภายนอกอาคารโดยทางลาดสู่ภายในอาคาร ทำให้ผู้สูงอายุได้รับความสะดวกในการใช้อาคาร

2.4 การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์

ผลงานออกแบบได้ถูกก่อสร้างแล้วเสร็จในปี พ.ศ. 2561 ตั้งอยู่ ณ ตำบลดินทอง อำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก โดยใช้เวลาก่อสร้างทั้งสิ้น จำนวน 10 เดือน ปัจจุบันอาคารนี้ถูกใช้สอยเต็มพื้นที่ และตอบสนองการอยู่อาศัยของเจ้าของโครงการได้ตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ตอนต้น โดยสามารถก่อสร้างได้ตรงกับรูปแบบอาคารที่กำหนดไว้ในแบบก่อสร้าง



ภาพ 15 รูปทัศนียภาพอาคารเมื่อก่อสร้างแล้วเสร็จ

ตอนที่ 3 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานและบทสรุป

3.1 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ แบ่งได้เป็น 3 ประเด็น

3.1.1 การออกแบบอาคารเพื่ออนุรักษ์พลังงาน และสภาวะน่าสบาย

การออกแบบวางผังบริเวณและการกำหนดทิศทางการวางตัวอาคาร โดยคำนึงถึงปัจจัยของสิ่งแวดล้อมโดยรอบ มีความสำคัญอย่างมากที่ทำให้ผู้อยู่อาศัยมีความสุข และได้รับสภาวะน่าสบายจากรูปแบบสถาปัตยกรรมของอาคาร การเปิดรับแสงธรรมชาติทางทิศเหนือ ทำให้ภายในบ้านได้รับแสงเพียงพอ โดยในช่วงเวลากลางวันไม่จำเป็นต้องเปิดไฟแสงประดิษฐ์ จึงช่วยประหยัดพลังงานให้อาคาร

3.1.2 การออกแบบเพื่อคนทั้งมวล

การออกแบบทางลาดที่สามารถเชื่อมต่อส่วนอาคารต่าง ๆ และห้องน้ำโดยไม่มีสเต็ป ทำให้ผู้สูงอายุที่ใช้สอยในบ้านหลังนี้ไม่ได้รับความยากลำบากในการเข้า-ออก และสามารถใช้อาคารได้ภายในบ้านได้อย่างสะดวกสบาย

3.1.3 การวางผังบริเวณและการออกแบบภูมิทัศน์เพื่อส่งเสริมคุณภาพของอาคาร

การวางตัวอาคารตามตะวัน และการแยกตัวอาคารออกเป็นส่วน ๆ นั้นทำให้ช่องเปิดหน้าต่างเปิดสู่ภายนอกอาคารจำนวนมาก เพิ่มโอกาสการรับแสงจากธรรมชาติ และรับลมเพื่อระบายอากาศ

3.2 บทสรุป

“บ้านสวน” หลังนี้เป็นอาคารที่ถูกออกแบบจัดวางพื้นที่สวน บ้านพัก และระบบสาธารณูปโภคบนที่ดินโครงการซึ่งอยู่ติดภูเขา เป็นบ้านพักอาศัยชั้นเดียวที่ออกแบบรองรับผู้สูงอายุ ในลักษณะบ้านสวนสไตล์ Tropical โดยมีหลังคาทรงเพิงหมาแหงนเป็นเอกลักษณ์ แบบแปลนอาคารมีลักษณะแผ่ราบไปตามพื้นที่ ทำให้อาคารหลังนี้ดูโดดเด่นจากสภาพแวดล้อมโดยรอบ รูปแบบทางสถาปัตยกรรมถูกออกแบบให้ได้รับแสงสว่างจากทางทิศเหนือ ทำให้แสงภายในอาคารได้รับอย่างเพียงพอกับการใช้งานช่วงกลางวัน รวมทั้งการออกแบบช่องเปิดจำนวนมาก ทำให้สามารถรับลมจากธรรมชาติ ทำให้ผู้อยู่อาศัยรู้สึกสบายตัว นอกจากนี้ตัวอาคารถูกการวางผังให้ตอบสนองการใช้สอยของผู้สูงอายุ ซึ่งมีการออกแบบประตูทางเข้าบ้านที่มีขนาดใหญ่ มีราวจับสำหรับห้องน้ำผู้สูงอายุ วัสดุพื้นดูดซับแรงกระแทก และพื้นภายในที่มีระดับเดียวกัน โดยมีทางลาดและระเบียบทางเดินเชื่อมต่อแต่ละส่วนอาคาร ทำให้การใช้งานพื้นที่สอดคล้องไปกับการออกแบบตามหลักอารยสถาปัตย์

เอกสารอ้างอิง

- ชัยสิทธิ์ ด่านกิตติกุล. (2542). **หลักการวางผังบริเวณ และตัวอย่างผังบริเวณ**, เอกสารประกอบโครงการอบรมและสัมมนา งานด้านภูมิทัศน์. สำนักงานปลัดกระทรวงสาธารณสุข. กรุงเทพฯ.
- ศิริวรรณ สืบบุญการณ. (2566). **สภาวะน่าสบายของผู้ใช้อาคาร**, กรุงเทพฯ. สืบค้นเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2567, จาก <https://www.bangkokbiznews.com/tech/innovation/1091210>
- บ้านและสวน. (2566). **รู้ก่อสร้างบ้าน : วางผังบ้าน อย่างไรให้ถูกทิศทางแดด ลมฝน**. สืบค้นเมื่อ 15 พฤศจิกายน 2567, จาก https://www.baanlaesuan.com/150607/ideas/plan_house
- มนตรี รื่นรวย. (2557). **เอกสารประกอบการสอน วิชา การออกแบบภูมิทัศน์เบื้องต้น**, หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ ชั้นสูงพุทธศักราช 2557, วิทยาลัยเกษตรและเทคโนโลยีตาก.
- Mossin et. all. (2018), **An Architecture Guide to the UN17 Sustainable Development Goals**, the Royal Danish Academy, Copenhagen.
- Mikiten architecture. (2009). **Universal Design**, Retrieved November 16, 2024, from <http://www.mikitenarch.com/Ideas/universaldesigna.html>
- National Disability Authority (NDA). (2024). **Definition and Overview of Universal Design (UD)**, Retrieved November 16, 2024, from <https://universaldesign.ie/about-universal-design/definition-and-overview>

การออกแบบเครื่องประดับเงินเชิงวัฒนธรรม จังหวัดเชียงใหม่โดยประยุกต์ ใช้แนวคิดจากลวดลายของเส้นมุก

ภาณุพงศ์ จงขานสิทธอ

The Design of Cultural Silver Jewelry in Chiang Mai Inspired by Mother-of-Pearl Line Patterns

Panupong Jongchamsittho

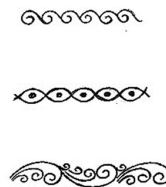
สาขาวิชาออกแบบแฟชั่น สิ่งทอ และเครื่องประดับ คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
Fashion Textile and Jewelry Design Division. Faculty of art and Architecture. Rajamangala University of Technology Lanna .

* Corresponding author. E-mail address: panupong@rmutl.ac.th

ตอนที่ 1 ภูมิหลังการสร้างสรรคผลงาน

1.1 แร้งบันดาลใจในการสร้างสรรคผลงาน

การออกแบบเครื่องประดับเงินเชิงวัฒนธรรมจังหวัดเชียงใหม่ โดยประยุกต์ใช้แนวคิดจากลวดลายของเส้นมุก มีแรงบันดาลใจมาจากการที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับรู้และตระหนักถึงความสำคัญ คุณค่า งานหัตถกรรมท้องถิ่นของจังหวัดเชียงใหม่ คือ ผลิตภัณฑ์ของใช้และของตกแต่งบ้านที่ใช้ลวดลายซึ่งเรียกชื่อเฉพาะว่า “เส้นมุก” เส้นมุก เป็นวัสดุที่มีส่วนผสมของปูนขาว ชัน และสีน้ำมัน นิยมนำมาติดเป็นลวดลายลักษณะของการขีด บนพื้นผิวของงานหัตถกรรมประเภทต่างๆ เช่น ชันโตก ถาด ตู้ ของตกแต่ง ฯลฯ เป็นต้น (ดังภาพที่ 1) การติดลวดลายลักษณะนี้ต้องใช้ทักษะ ความประณีต และความเที่ยงตรงของมือ จึงจะทำให้ตัวลายมีความสวยงามประณีต ลงตัว นอกจากนี้งานหัตถกรรมประเภทนี้ยังเป็นทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นของจังหวัดเชียงใหม่ ที่เน้นสืบสานด้วยสืบทอดที่ตัวลาย และประดับด้วยแก้วสีต่างๆ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงควมมีคุณค่าของงานหัตถกรรมท้องถิ่นได้เป็นอย่างดี



ภาพ 1 งานหัตถกรรมของจังหวัดเชียงใหม่ ที่ใช้ลวดลายเรียกว่า “เส้นมุก” ตกแต่งพื้นผิว

ที่มา : <https://www.baamboozle.com/study/403309> และ

https://information-bantawai.blogspot.com/2013/08/blog-post_4442.html

การนำแนวคิดจากลวดลายของเส้นมุก มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานประเภทเครื่องประดับเงิน จึงเป็นแนวทางหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานเครื่องประดับจากทุนวัฒนธรรม โดยใช้กระบวนการออกแบบและผลิตเป็นชิ้นงานจริง เป็นลักษณะงานเครื่องประดับเชิงวัฒนธรรมจังหวัดเชียงใหม่ที่สะท้อนเนื้อหาเรื่องราวผ่านรูปแบบเครื่องประดับเงิน

1.2 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ผลงาน

- 1.2.1 เพื่อออกแบบเครื่องประดับเงินเชิงวัฒนธรรมจังหวัดเชียงใหม่ โดยประยุกต์ใช้แนวคิดจากลวดลายของเส้นมุก
- 1.2.2 เพื่อผลิตชิ้นงานเครื่องประดับเงินเชิงวัฒนธรรมจังหวัดเชียงใหม่โดยประยุกต์ใช้แนวคิดจากลวดลายของเส้นมุก

1.3 นิยามศัพท์

- 1.3.1 เครื่องประดับเงินเชิงวัฒนธรรม หมายถึงเครื่องประดับเงินที่สะท้อนเนื้อหาเรื่องราวของงาน หัตถกรรมท้องถิ่น จังหวัดเชียงใหม่ ที่ใช้เทคนิคการเดินเส้นมุก
- 1.3.2 ลวดลายของเส้นมุก หมายถึง การนำปูนขาว ชัน และสีน้ำมัน มาผสมกัน คลึงเป็นเส้นขนาดเล็ก ขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 1.5 มิลลิเมตร แล้วนำไปจัดวางบนพื้นผิวของงานหัตถกรรมให้เกิดเป็นลวดลายต่างๆ

1.4 ขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงาน

- 1.4.1 ด้านเนื้อหา ออกแบบเครื่องประดับเงิน จำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย สร้อยคอ ต่างหู และสร้อยข้อมือ โดยมีที่มาจากลักษณะลวดลายเส้นมุก ซึ่งเป็นเทคนิคที่ใช้ตกแต่งพื้นผิวงานหัตถกรรมของจังหวัดเชียงใหม่ เพื่อสร้างคุณค่าให้เครื่องประดับเงิน หรือเป็นการสะท้อนเนื้อหาเรื่องราว ผ่านรูปแบบชิ้นงานเครื่องประดับเงิน
- 1.4.2 ด้านสถานที่ ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบงานหัตถกรรมที่ใช้เทคนิคการเดินเส้นมุกในพื้นที่ของบ้านถาวราย อำเภอดงยาง จำนวน 1 แห่ง ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีการผลิตงานหัตถกรรมและเป็นแหล่งท่องเที่ยวสำคัญของจังหวัดเชียงใหม่ และศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบหัตถกรรมที่ใช้เทคนิคการเดินเส้นมุก จำนวน 2 กลุ่มหลักคือ กลุ่มของใช้ และกลุ่มของตกแต่งบ้าน
- 1.4.3 ด้านบุคคล ศึกษาข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการงานหัตถกรรมของบ้านถาวราย อำเภอดงยาง จังหวัดเชียงใหม่ จำนวน 1 แห่ง ที่เป็นตัวแทนผู้ผลิตงานหัตถกรรม

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

- 1.5.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบหัตถกรรมที่ใช้ลวดลายของเส้นมุกในพื้นที่ของอำเภอดงยาง จังหวัดเชียงใหม่
- 1.5.2 สัมภาษณ์ผู้ประกอบการที่ผลิตงานหัตถกรรมประดับด้วยลวดลายเส้นมุก เพื่อให้ทราบข้อมูลเกี่ยวกับรูปแบบวัสดุ รูปแบบลวดลาย และการผลิตงาน
- 1.5.3 ศึกษาแนวโน้มของรูปแบบเครื่องประดับเงิน และพฤติกรรมผู้บริโภคที่ใช้เครื่องประดับเงินในสังคมปัจจุบัน
- 1.5.4 นำข้อมูลที่ครอบคลุมเรื่องลวดลาย มาวิเคราะห์เพื่อนำสู่การออกแบบเครื่องประดับเงิน โดยที่ลวดลายเส้นมุกที่ใช้ประดับตกแต่งงานหัตถกรรมแต่ละชนิดนั้น มีความคล้ายคลึงกัน คือเป็นลักษณะลวดลายซ้ำกัน (Repetition) ต่อเนื่องเป็นแนว

- 1.5.5 ออกแบบร่างเครื่องประดับเงิน จำนวน 1 ชุด ประกอบด้วย สร้อยคอ ต่างหู และสร้อยข้อมือ
- 1.5.6 วิเคราะห์แบบร่าง และคัดเลือกแบบร่างที่เหมาะสมสำหรับการผลิต
- 1.5.7 ผลิตชิ้นงานเครื่องประดับเงินตามแบบร่างที่ผ่านการวิเคราะห์แล้ว

1.6 การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

1.6.1 ด้านศึกษาวรรณกรรม

- 1) แนวทางการออกแบบเครื่องประดับของ บริษัท ซาลาแมนเดอร์ (salamanderjewelry.2567) ที่จำแนกลักษณะการออกแบบเครื่องประดับ 2 ลักษณะคือ ก) รูปแบบ Jewelry Matching Set คือเน้นรูปแบบหรือลักษณะเข้าชุดสัมพันธ์กันอย่างกลมกลืน และ ข) รูปแบบ Body Piercing คือเน้นประดับตกแต่งร่างกาย
- 2) ทุนวัฒนธรรม ของกรมส่งเสริมวัฒนธรรม.(2563) ที่สามารถนำทุนวัฒนธรรม เช่นเรื่องราว (Story) และเนื้อหา (Content) ของวัฒนธรรม มาสร้างความโดดเด่นให้กับผลิตภัณฑ์ของตนเอง
- 3) โลหะเงินและเครื่องประดับเงิน ของ สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ (2567 : 1) ที่ชี้ให้เห็นความสำคัญของโลหะเงินและเครื่องประดับเงินว่า โลหะเงินเป็นวัตถุดิบที่มีความสำคัญในหลายอุตสาหกรรม และเมื่อนำโลหะเงินมาผลิตเป็นเครื่องประดับเงิน ย่อมเป็นทางเลือกหนึ่งของผู้บริโภคนอกเหนือจากเครื่องประดับทองคำ ซึ่งมีราคาแพง อีกทั้งยังสามารถออกแบบให้มีรูปแบบที่หลากหลายมากกว่า และส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของกระแสแฟชั่นที่สามารถสวมใส่ได้ทุกวัน

1.6.2 แนวคิดหรือทฤษฎี

- 1) แนวคิดเรื่องความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ของศศิมา สุขสว่าง.(2567). ที่กล่าวถึงกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ 5 ขั้นตอนคือ 1) การเตรียมตัว 2) การบ่มเพาะ 3) ข้อมูลเชิงลึก 4) การประเมินไอเดีย และ 5) การปรับใช้

2) แนวทางการออกแบบที่สอดคล้องกับกระแสหรือแนวโน้มการออกแบบเครื่องประดับปี 2024 ของบริษัทแม็กเนโต้ (magnetoitsolutions.2567 :1) ที่เน้นการผสมผสานระหว่างสไตล์ร่วมสมัยและคลาสสิกที่สวยงามเป็นจุดเด่น รูปทรงเรขาคณิต ความไม่สมมาตร และชิ้นงานที่โดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ควบคู่กับรูปแบบที่ละเอียดอ่อน นอกจากนี้ อิทธิพลทางวัฒนธรรมยังมีผลต่อรูปแบบเครื่องประดับอย่างต่อเนื่อง

1.6.3 ผลงานสร้างสรรค์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1) ผลงานสร้างสรรค์

งานสร้างสรรค์ด้านออกแบบเครื่องประดับของ ภาณุพงศ์ จงขานสิทธิ์ (2566 : 493-497) ชื่อ เครื่องประดับชุด “มะค่าโมง” ผลการสร้างสรรค์พบว่า เครื่องประดับชุดนี้เป็นการใช้ทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เกี่ยวข้องกับลวดลายล้านนาและวัสดุธรรมชาติ คือ เม็ดมะค่าโมง มาประยุกต์ออกแบบ เพื่อบอกเล่าเนื้อหา เรื่องราว เกิดเป็นรูปแบบเครื่องประดับเชิงสร้างสรรค์หรืองานออกแบบเครื่องประดับเชิงวัฒนธรรมได้อย่างเด่นชัด

งานสร้างสรรค์ด้านออกแบบเครื่องประดับของ เจษฎา สุขสิริกาญจน์ (2567 : 127) ชื่อ “ถมอรณดี” ผลการสร้างสรรค์พบว่า ชิ้นงานเครื่องประดับเป็นการผสมผสานองค์ความรู้การทำ “เครื่องถมนคร” กับ “หนังตะลุง” ซึ่งเป็นวัฒนธรรมท้องถิ่นของชาวภาคใต้ เพื่อให้เกิดเป็นผลงานการออกแบบเครื่องประดับร่วมสมัย สามารถสวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน ที่สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคงานสร้างสรรค์ด้านออกแบบเครื่องประดับของวรสุตา ขวัญสุวรรณ (2566 : 517-520) ชื่อ “การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับแนวใหม่จากลูกปัดมโนราห์” ผลการสร้างสรรค์พบว่า ผลงานได้รับแนวคิดจากลวดลายการร้อยลูกปัดมโนราห์ มีความสวยงามและประโยชน์ใช้สอยควบคู่กัน มีคุณค่าและคงเอกลักษณ์ของภูมิปัญญาดั้งเดิมของการร้อยลูกปัดมโนราห์

2) งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยของ ภาณุพงศ์ จงขานสิทธิ์ (2567) เรื่อง “การพัฒนาเครื่องประดับเงินของกลุ่มเจียรไนแก้วโป่งขาม บ้านนาบ้านไร่ อำเภอเถิน จังหวัดลำปาง โดยใช้ทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นให้มีอัตลักษณ์สู่สากล” ผลวิจัยพบว่า การออกแบบเครื่องประดับเงินต้องนำทุนวัฒนธรรมมาวิเคราะห์ ประยุกต์ ดัดแปลง คลี่คลาย ให้เหมาะสม และเข้าถึงผู้บริโภคได้มากขึ้น

งานวิจัยของ ธนกฤต ใจสุตา และ วิมลสิน สันตจิต (2563 : 120) การพัฒนาอัตลักษณ์เครื่องประดับเชิงวัฒนธรรมท้องถิ่นจังหวัดตราด” ผลวิจัยพบว่า การออกแบบและพัฒนาเครื่องประดับอัตลักษณ์ตราด ใช้แนวคิดการออกแบบเครื่องประดับเชิงสร้างสรรค์ โดยมีการกำหนดหลักเกณฑ์หรือเงื่อนไข (Design Criteria) เพื่อสร้างสรรค์เครื่องประดับร่วมสมัยในมุมมองและแนวคิดที่หลากหลาย เพื่อตอบสนองกับความต้องการของผู้บริโภคกลุ่มต่าง ๆ

งานวิจัยของ วรชัย รวบรวมเลิศ และคณะ (2567 : 23) เรื่อง “การออกแบบเครื่องประดับจากเศษนิลอัตลักษณ์จังหวัดกาญจนบุรี” ผลวิจัยพบว่า เป็นการนำเสนออัตลักษณ์ทางธรรมชาติในท้องถิ่นคือ ดอกกาญจนิการ ดอกไม้ประจำจังหวัดกาญจนบุรี ผ่านการจัดการรูปร่างรูปทรงให้มีความร่วมสมัย การเลือกใช้วัสดุในท้องถิ่นจากนิลตะโกหรือนิลตัน ในจังหวัดกาญจนบุรีมาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบ ซึ่งสามารถเพิ่มมูลค่าให้แก่วัสดุเศษนิลในท้องถิ่นจากการออกแบบได้เป็นอย่างดี

ตอนที่ 2 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

นำลักษณะเด่นของตัวลวดลายบนพื้นผิวงานหัตถกรรมที่ใช้ลวดลายเส้นมุก ซึ่งมีลักษณะเป็นเส้นโค้ง และการขด มาคลี่คลาย หากพิจารณาในเชิงรูปทรงตามหลักการออกแบบแล้ว ลวดลายเส้นมุกเป็นการขดเส้นให้เป็นรูปทรงอิสระ และออกแบบเป็นตัวเรือนเครื่องประดับเงิน ซึ่งลวดลายของเครื่องประดับนี้ทำหน้าที่เป็นโครงสร้างและลวดลายควบคู่กัน การจัดวางลวดลายเป็นลักษณะของการซ้ำกันต่อเนื่องกัน มองดูมีความกลมกลืนกันอย่างมีเอกภาพ

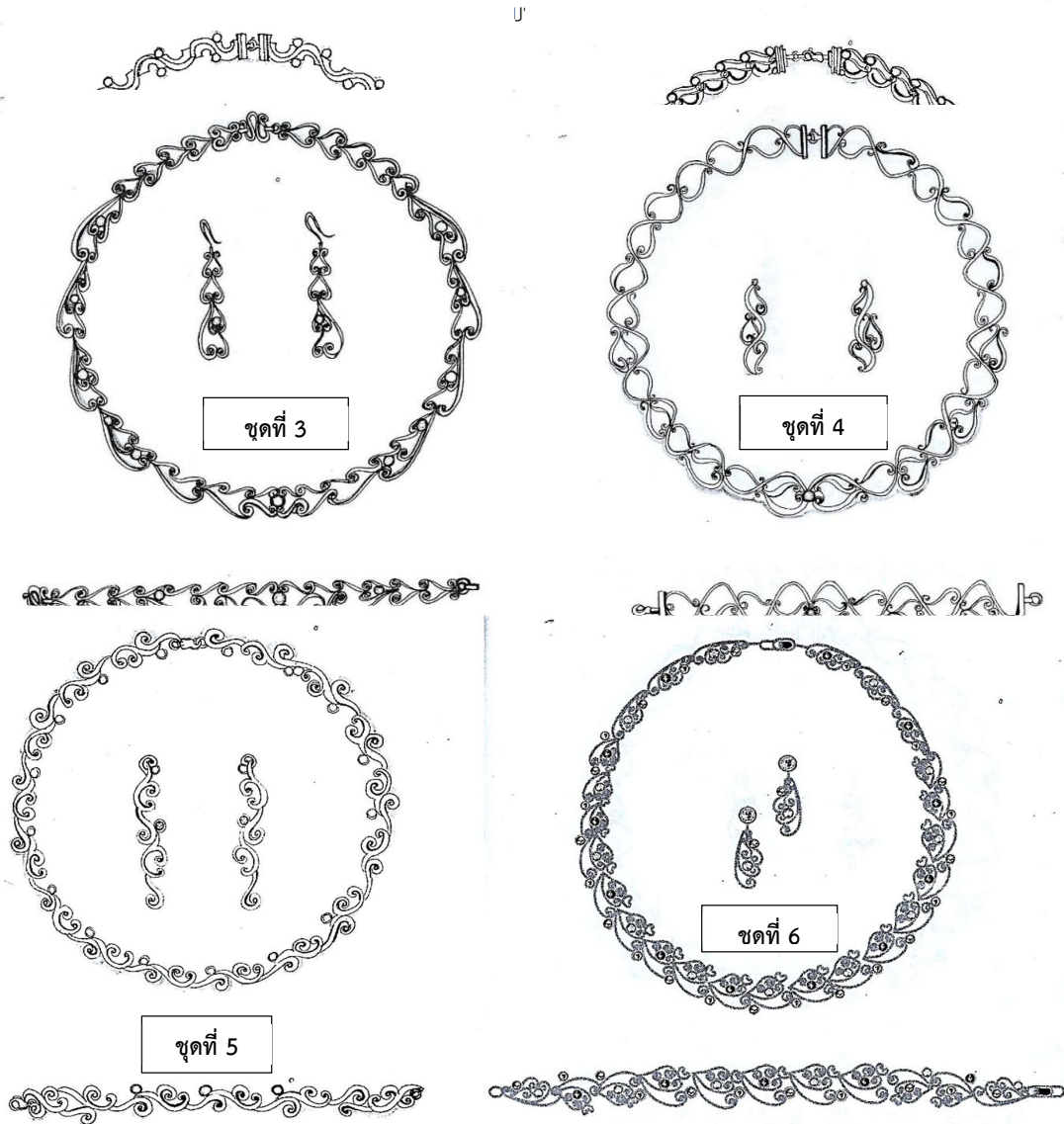
2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

2.2.1 รูปแบบของผลงาน

เป็นงานรูปแบบเครื่องประดับเงินและ ชิ้นงานจริงสามารถใช้สวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน จำนวน 3 ชิ้น คือ สร้อยคอ ต่างหู และสร้อยข้อมือ แต่ละชิ้นมีรูปแบบที่กลมกลืนกัน เนื่องจากใช้เส้นโค้งที่มีลักษณะคล้ายกับลวดลายเส้นมุกบนพื้นผิวงานหัตถกรรม ซึ่งเป็นทุนวัฒนธรรมจากแหล่งเดียวกัน

2.2.2 การออกแบบร่าง

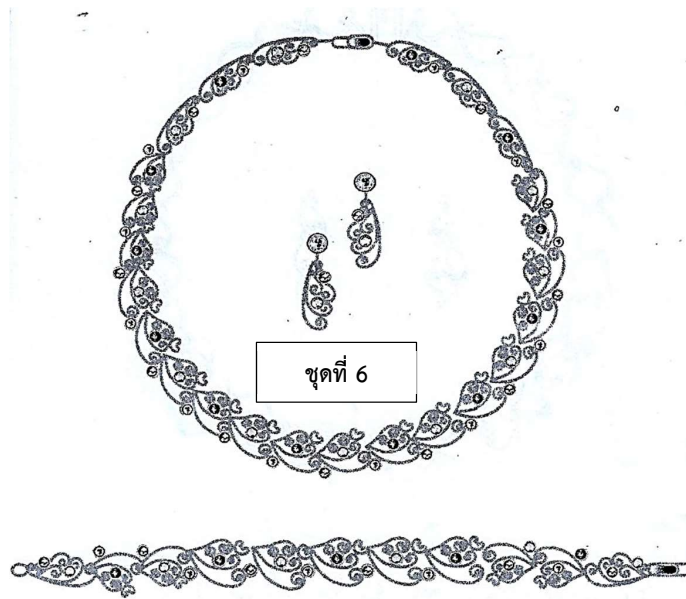
ศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะของลวดลายเส้นมุก ในงานหัตถกรรมประเภทต่าง ๆ แล้วนำมาคลี่คลายหรือประยุกต์ ออกแบบร่างเครื่องประดับเงิน จำนวน 6 ชุด แต่ละชุดประกอบด้วยเครื่องประดับ จำนวน 3 ชิ้น คือ สร้อยคอ ต่างหู และ สร้อยข้อมือ เนื่องจากผู้บริโภคนิยมสวมใส่มากที่สุด อีกทั้งเป็นเครื่องประดับที่อยู่ในตำแหน่งซึ่งมองเห็นได้ชัด ลักษณะการ คลี่คลายแนวจะเน้นความเรียบง่ายโค้ง และการนำของเส้นโลหะเงิน เพื่อให้มีความใกล้เคียงหรือคล้ายคลึงกับลักษณะเส้นมุก



ภาพ 2 การออกแบบร่างเครื่องประดับเงินจำนวน 6 ชุด
ที่มา : ผลงานออกแบบร่างของผู้สร้างสรรค์

2.2.3 การพัฒนาแบบ

จากแบบร่างทั้งหมด 6 ชุด นั้นเห็นได้ว่า เมื่อเริ่มออกแบบร่าง แบบร่างชุดที่ 1 และ 2 อาจมีลักษณะลวดลายที่ยังไม่คล้ายคลึงกับลวดลายเส้นมุกมากนัก และได้มีการพัฒนาไปสู่แบบร่างชุดที่ 3 แต่เมื่อวิเคราะห์ลักษณะลวดลายอาจยังไม่มี ความลงตัวมากนัก จึงได้พัฒนาต่อไป เป็นแบบร่างชุดที่ 4 ซึ่งมีความใกล้เคียงกับลักษณะเส้นมุกมากขึ้น แต่อาจขาดเป็น เอกภาพเนื่องจากมีช่องว่างของลวดลายมากเกินไป ผู้สร้างสรรค์ จึงได้พัฒนาต่อเนื่องไปสู่แบบร่างชุดที่ 5 ซึ่งเป็นแบบที่มี ลักษณะของลวดลายใกล้เคียงเส้นมุกมากขึ้นตามลำดับ แต่ยังขาดจุดเด่น ผู้สร้างสรรค์จึงได้มีแนวคิดว่าจะนำแบบ ร่างชุดที่ 1-5 มาประยุกต์รวมกันให้เกิดเป็นรูปแบบที่มีจังหวะ หรือความรู้สึกเคลื่อนไหวมากขึ้น และมีความหลากหลายของ จังหวะการเคลื่อนไหวของลวดลาย อีกทั้งมีการประดับแก้วสีหรืออัญมณีสีต่างๆ เพื่อเพิ่มจุดเด่นให้ตัวเรือนเครื่องประดับเงิน ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า แบบร่างชุดที่ 6 น่าจะเป็นแบบร่างที่มีความสมบูรณ์ลงตัวมากที่สุด ดังภาพที่ 3



ภาพ 3 แบบร่างชุดที่ 6 ซึ่งเป็นแบบร่างที่มีความสมบูรณ์ และลงตัวมากที่สุด เพื่อนำไปผลิต
ที่มา : แบบร่างของผู้สร้างสรรค์

2.2.4 การสร้างสรรค์ออกแบบ เช่น วัสดุ เทคนิค วิธีการ เป็นการนำแบบร่างชุดที่ 6 ไปคลี่คลายส่วนประกอบหรือ ถอดรายละเอียด เพื่อเข้าสู่กระบวนการผลิตเป็นชิ้นงานจริง โดยที่

- 1) วัสดุ วัสดุหลักในการทำตัวเรือนคือโลหะเงินที่มีความบริสุทธิ์ 92.5 เปอร์เซนต์
- 2) เทคนิค ใช้เทคนิคการทำต้นแบบโดยแกะแว็กซ์เป็นตัวอย่าง โดยให้ความคล้ายคลึงกับลักษณะลวดลายเส้นมุกมากที่สุด

3) วิธีการ นำต้นแบบแว็กที่ได้ เข้าสู่กระบวนการผลิตเครื่องประดับเงินในระบบอุตสาหกรรม คือ การหล่อตัวเรือน การประกอบชิ้นส่วน การขัดแต่ง การประดับแก้วหรืออัญมณีสี และการชุบผิว สำหรับขนาดของ สร้อยคอนั้น มีขนาดเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 14-16 เซนติเมตร ต่างหูมีความยาวประมาณ 3.5 เซนติเมตร สร้อยข้อมือมีความยาวประมาณ 15 เซนติเมตร ดังภาพที่ 3



ภาพ 3 กระบวนการผลิตเครื่องประดับเงิน
ที่มา : ภาพถ่ายของผู้สร้างสรรค์

2.2.5 การนำเสนอชิ้นงาน

การนำเสนอชิ้นงานเครื่องประดับเงินที่ผลิตเสร็จสมบูรณ์ ประกอบด้วยสร้อยคอ ต่างหู และสร้อยข้อมือ เป็นการนำเสนอลักษณะภาพถ่ายชิ้นงานจริง ที่จัดวางบนคอหุ้น และสวมใส่กับร่างกาย เพื่อให้เห็นขนาดสัดส่วนที่เหมาะสมกับสรีระร่างกายของผู้สวมใส่ ดังภาพที่ 4



ภาพ 4 การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ เครื่องประดับเงินลวดลายเส้นมุก ที่สวมใส่กับร่างกาย
ที่มา : ผลงานของผู้สร้างสรรค์

2.2.6 อัตลักษณ์ของผลงานสร้างสรรค์

1) จังหวะการโค้งงอของลวดลายเส้นโลหะเงิน และการจัดองค์ประกอบของลวดลายที่ลงตัว ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวของลวดลาย

2) เป็นรูปแบบเครื่องประดับเงินที่ใช้เทคนิค ทักตะ ฝีมือเชิงช่างในการทำต้นแบบให้มีความอ่อนช้อย พลั้วไหว

การประเมินคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์

การประเมินคุณภาพของเครื่องประดับชุดนี้ เพื่อให้ทราบระดับคุณภาพของผลงาน โดยทำการประเมินคุณภาพโดยผู้บริโภคนิยมใช้เครื่องประดับเงิน ดังผลการประเมินดังนี้คือ

การแปรผลค่าระดับคะแนน

คะแนน 4.50-5.00 หมายถึง มีความพึงพอใจมากที่สุด

คะแนน 3.50-4.49 หมายถึง มีความพึงพอใจมาก

คะแนน 2.50-3.49 หมายถึง มีความพึงพอใจปานกลาง

คะแนน 1.50-2.49 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อย

คะแนน 1.00-1.49 หมายถึง มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ผลการประเมินพบว่า เครื่องประดับเงินชุดนี้มีคุณภาพส่วนรวมในระดับมาก ($\bar{x} = 4.18$ SD = 0.61) และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าเครื่องประดับเงินชุดนี้ได้สื่อหรือสะท้อนถึงความเป็นอัตลักษณ์ลวดลายเส้นมุกอย่างชัดเจน ($\bar{x} = 4.51$ SD = 0.56) รองลงมาคือ มีขนาดสัดส่วนเหมาะสมกับสรีระร่างกายของผู้สวมใส่ ($\bar{x} = 4.37$ SD = 0.60)

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)	ค่าเบี่ยงเบน มาตรฐาน (SD)	การแปลผล
1. เครื่องประดับเงินได้สื่อหรือสะท้อนถึงความเป็นอัตลักษณ์ลวดลายเส้นมุกอย่างชัดเจน	4.51	0.56	มากที่สุด
2. เครื่องประดับเงินมีขนาดสัดส่วนเหมาะสมกับสรีระร่างกายของผู้สวมใส่	4.37	0.60	มาก
3. ออกแบบหรือจัดองค์ประกอบของตัวเรือนได้อย่างลงตัว สวยงาม	4.31	0.58	มาก
4. รูปแบบเครื่องประดับเงินแต่ละชิ้นมีความสัมพันธ์หรือเข้าชุดกันอย่างกลมกลืน	4.03	0.66	มาก
5. ผลิตชิ้นงานได้อย่างประณีต สวยงาม	4.00	0.64	มาก
6. เครื่องประดับเงินสามารถใช้สวมใส่ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม	3.91	0.56	มาก
7. มีความเป็นไปได้ในการจำหน่ายเชิงพาณิชย์	4.14	0.69	มาก
รวม	4.18	0.61	มาก

2.4 การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์

เผยแพร่ผลงานในงานนิทรรศการที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบหรืองานสร้างสรรค์ในระดับชาติ

ตอนที่ 3 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานและบทสรุป

3.1 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์

- 3.1.1 ความรู้เกี่ยวกับการเดินเส้นมุกในงานหัตถกรรม
- 3.1.2 แนวทางการออกแบบเครื่องประดับที่ใช้ทุนวัฒนธรรมท้องถิ่น
- 3.1.3 กระบวนการผลิตเครื่องประดับในระบบอุตสาหกรรม
- 3.1.4 รูปแบบเครื่องประดับเงินเชิงวัฒนธรรมที่ใช้ลวดลายเส้นของเส้นมุก
- 3.1.5 กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ในงานออกแบบเครื่องประดับ
- 3.1.6 คุณค่าของงานหัตถกรรมท้องถิ่น ที่สามารถใช้ประยุกต์ออกแบบเครื่องประดับ

3.2 บทสรุป

เครื่องประดับเงินเชิงวัฒนธรรม เป็นสิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญในวงการออกแบบเครื่องประดับ เนื่องจากเป็นสิ่งบอกเล่าหรือสะท้อนเนื้อหาเรื่องราว เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับชิ้นงานเครื่องประดับได้เป็นอย่างดี การสร้างสรรค์เครื่องประดับชุดนี้เป็นตัวอย่างหนึ่งในการนำทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นที่เป็นงานหัตถกรรมและ เน้นความสวยงามของลวดลายซึ่งมีที่มาจากลวดลายเส้นมุกที่ใช้ประดับตกแต่งงานหัตถกรรมของจังหวัดเชียงใหม่ โดยลวดลายนี้ทำหน้าที่เป็นทั้งโครงสร้างของตัวเรือนและลวดลายตกแต่งควบคู่กัน มาประยุกต์ออกแบบเป็นเครื่องประดับเงิน เครื่องประดับเงินเป็นวัสดุทางเลือกให้กับผู้บริโภค

นอกเหนือจากเครื่องประดับทองคำ ที่มีราคาสูงอย่างต่อเนื่อง จุดเด่นอีกประการหนึ่งของเครื่องประดับเงิน คือสามารถออกแบบให้มีความหลากหลายรูปแบบได้มากกว่าเครื่องประดับทองคำ เครื่องประดับเงินซึ่งเป็นผลผลิตของงานสร้างสรรค์นี้สามารถใช้จำหน่ายได้ในเชิงพาณิชย์ และสวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน สอดคล้องกับวิถีสังคมปัจจุบันของผู้บริโภค และเมื่อนำผลงานเครื่องประดับเงินให้ผู้บริโภคประเมินคุณภาพนั้น พบว่า มีคุณภาพในภาพรวมอยู่ระดับมาก ($\bar{X} = 4.18$ SD = 0.61) และเมื่อพิจารณาระดับคุณภาพเป็นรายด้านพบว่า เครื่องประดับเงินชุดนี้ได้สื่อหรือสะท้อนถึงความเป็นอัตลักษณ์ลวดลายเส้นมุกอย่างชัดเจนมากที่สุด ($\bar{X} = 4.51$ SD = 0.56)

เอกสารอ้างอิง

- กรมส่งเสริมวัฒนธรรม.(2563). วัฒนธรรมคุณค่าสู่มูลค่า.สืบค้น 25 ตุลาคม 2567. จาก https://www.culture.go.th/culture_th/ewt_news.php?nid=3972&filename=index
- เจษฎา สุขสิททิยาญ. (2567). “ถมอารมณดี หมายเลข 1” ในสูจิบัตรโครงการนิทรรศการผลงานสร้างสรรค์ ประจำปี 2566 SILPA 2023. คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. (หน้า : 127). มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ซาลาแมนเดอร์, บริษัท.(2567).การออกแบบเครื่องประดับ.สืบค้น 20 กันยายน 2567.จาก https://www.salamanderjewelry.co.th/?page_id=6607.
- ที่นีน่านวายุ.(2567). สืบค้น 20 ตุลาคม 2567. จาก <https://www.baamboozle.com/study/403309>.
- ธนกฤต ใจสุตาและวิมลสิน สันตจิต. (2564). รายงานการวิจัยเรื่อง การพัฒนาอัตลักษณ์เครื่องประดับเชิงวัฒนธรรมท้องถิ่น จังหวัดตราด. กรุงเทพฯ : สถาบันวิจัยและพัฒนาอัญมณีและเครื่องประดับแห่งชาติ (องค์การมหาชน).
- ภาณุพงศ์ จงขานสิทโท. (2566). เครื่องประดับชุด “มะค่าโมง” ในสูจิบัตรงานนิทรรศการเผยแพร่ผลงานออกแบบและสร้างสรรค์ สถาปัตยกรรม ครั้งที่ 7. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น (หน้า 493-497). มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ภาณุพงศ์ จงขานสิทโท (2567). รายงานการวิจัยเรื่อง การพัฒนาเครื่องประดับเงินของกลุ่มเจียรไนแก้วโป่งขาม บ้านนาบ้านไร่อำเภอเนิน จังหวัดลำปาง โดยใช้ทุนวัฒนธรรมท้องถิ่นให้มีอัตลักษณ์สู่สากล.เชียงใหม่ : มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา .
- ภูมิปัญญาท้องถิ่น การแกะสลักไม้ แต่งเส้น ลงรักปิดทอง บ้านถวายุสองฝั่งคลอง.(2567). สืบค้น 20 ตุลาคม 2567. จาก https://information-bantawai.blogspot.com/2013/08/blog-post_4442.html
- แม็กเนโต้โซลูชั่น,บริษัท.(2567). ธุรกิจจิวเวลรี่ในปี 2024: แนวโน้มและโอกาส. สืบค้น 20 ตุลาคม 2567. จาก <https://magnetoitsolutions.com/uk/blog/jewellery-business-trends-Opportunities>.
- วรชัย รวบรวมเลิศ และคณะ. (2567). “การออกแบบเครื่องประดับจากเศษเงินอัตลักษณ์จังหวัดกาญจนบุรี” วารสาร Asian Creative Architecture, Art and Design: ACAAD, 37(1), 23.
- วรสุตา ขวัญสุวรรณ. (2566). “การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับแนวใหม่จากลูกปัดมโนราห์” ในสูจิบัตรงานนิทรรศการเผยแพร่ผลงานออกแบบและสร้างสรรค์ สถาปัตยกรรม ครั้งที่ 7. คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (หน้า517-520). มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ศศิมา สุขสว่าง. (2567). 5 ขั้นตอนในกระบวนการคิดสร้างสรรค์. สืบค้น 10 กันยายน 2567. จาก <https://www.sasimasuk.com/17260872/5--creative-thinking-process>
- สถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ. (2567). โลหะเงิน สีนทรัพย์ปลอดภัยและโอกาสในตลาดเครื่องประดับ. สืบค้น 25 ตุลาคม 2567. จาก <https://www.thaitextile.org/th/insign/detail.3000.1.0.html>.

แนวทางพัฒนาสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพเพื่อความสะดวกสบาย พื้นที่บริเวณชุมชนตลาดสดวัดตระพังทอง-อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย

สุวิชา เบญจพร^{1*} ช่อเพชร พานระลึก² และ อูมาพร จันธิมา³

Guidelines for Developing the Physical Environment to Enhance Comfort in the Wat Traphang Thong Market Community and Sukhothai Historical Park

Suwicha Benjaporn^{1*} Chorpech Panraluk² and Umaporn Chanthima³

¹⁻³ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร

¹⁻³ Faculty of Architecture, Art and Design, Naresuan University

* Corresponding author. E-mail address: suwichab@nu.ac.th

ตอนที่ 1 ภูมิหลังการสร้างสรรคผลงาน

เมืองสุโขทัยถือเป็นหนึ่งในเมืองสำคัญที่มีคุณค่าในเชิงประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรมของประเทศไทย ด้วยการเป็นศูนย์กลางอารยธรรมที่รุ่งเรืองในยุคสมัยสุโขทัย เมืองสุโขทัยถือเป็นจุดเริ่มต้นของราชอาณาจักรไทยแห่งแรกและเป็นแหล่งกำเนิดของตัวอักษรไทยโดยพ่อขุนรามคำแหงมหาราช ซึ่งส่งผลให้ภาษาและวรรณกรรมไทยมีพัฒนาการอย่างมีนัยสำคัญ นอกจากนี้สุโขทัยยังเป็นต้นแบบของศิลปกรรมทั้งดงาม โดยเฉพาะในงานประติมากรรมและสถาปัตยกรรม เช่น พระพุทธรูปทรงเครื่องที่มีเอกลักษณ์ สะท้อนความเชื่อทางศาสนาและวิถีชีวิตของผู้คนในสมัยนั้นโดยพื้นที่ของอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยและวัดต่าง ๆ ในเขตเมืองเก่า ยังเป็นเครื่องยืนยันถึงความเจริญของอาณาจักรสุโขทัย ทั้งด้านศิลปะ การเมือง การปกครอง และการดำรงชีวิต ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่คณะกรรมการมรดกโลกแห่งอนุสัญญาว่าด้วยการคุ้มครองมรดกโลกทางวัฒนธรรมและทางธรรมชาติ ได้ประกาศให้ให้อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ศรีสัชนาลัย และกำแพงเพชร เป็นมรดกโลก เมื่อวันที่ 12 ธันวาคม พ.ศ.2534 นับเป็นมรดกโลกตามบัญชีในลำดับที่ 574

สุโขทัยจึงไม่เพียงเป็นแหล่งมรดกที่เก็บรักษาเรื่องราวและร่องรอยของอารยธรรมอันเจริญรุ่งเรืองในอดีต แต่ยังเป็นแรงบันดาลใจให้กับงานศิลปะ วัฒนธรรม และการออกแบบที่ส่งเสริมเอกลักษณ์ไทยในยุคปัจจุบัน ทั้งนี้จากหลักฐานที่ปรากฏ ณ เมืองโบราณสุโขทัย และเมืองบริวาร แสดงให้เห็นถึงผลงานอันล้ำเลิศทางสถาปัตยกรรมและศิลปะไทยยุคแรก ความงดงามอลังการของศิลปกรรม และสถาปัตยกรรมแห่งอาณาจักรสุโขทัยเป็นประจักษ์พยานของความรุ่งเรืองในอดีต แสดงให้เห็นถึงภูมิปัญญา และความสำคัญทางประวัติศาสตร์ของการก่อตั้งประเทศของคนไทย โดยในแต่ละปีมีนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทย และชาวต่างประเทศเป็นจำนวนมากเดินทางมาศึกษามรดกศิลปวัฒนธรรมประวัติศาสตร์ของเมืองสุโขทัย



ภาพ 1 ภาพถ่ายมุมสูงชุมชนตลาดสดวัดตระพังทอง-อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยริมทางหลวงหมายเลข12
ตอนสุโขทัย-ตาก ช่วงระหว่าง กม.48+250 ถึง กม.48+800

บริบทชุมชนตลาดสดวัดตระพังทอง-อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยเป็นเขตที่อยู่อาศัยเก่าแก่ตั้งอยู่สองฟากฝั่งถนนทางหลวง หมายเลข 12 ช่วงกม.ที่ 48+250 ถึง 48+800 (ดูภาพ 1) โดยเป็นเขตชุมชนรอยต่อกับพื้นที่อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย และมีโบราณสถานวัดตระพังทองเป็นเสมือนศูนย์กลางของชุมชนส่งผลให้มีผู้คนท้องถิ่นและนักท่องเที่ยวเข้ามาร่วมใช้พื้นที่สาธารณะของชุมชนเป็นจำนวนมาก อย่างไรก็ตามจากการสำรวจพื้นที่ พบว่า สภาพแวดล้อมเชิงกายภาพของบริเวณนี้เป็นพื้นที่ประกอบกิจกรรมการค้าและเป็นแหล่งรวมกิจกรรมบริการสำหรับรองรับการท่องเที่ยว โดยเป็นการพบปัญหาสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพหลายด้าน (ดูภาพ 2) เช่น ปัญหาเรื่องมาตรฐานระบบการระบายน้ำ ปัญหามาตรฐานถนนและคุณภาพทางเท้า ปัญหาการจราจร ปัญหาการขาดพื้นที่รองรับกิจกรรมของชุมชน รวมทั้งปัญหาการเชื่อมต่อกับสถานที่ท่องเที่ยวในพื้นที่ ซึ่งปัญหาดังกล่าวทำให้เทศบาลตำบลเมืองเก่าต้องเข้ามารับผิดชอบดูแลบริหารจัดการพื้นที่เพื่อรองรับความต้องการของคนในชุมชนรวมถึงนักท่องเที่ยว



ภาพ 2 แสดงสภาพปัญหาพื้นที่สาธารณะของชุมชนตลาดสดวัดตระพังทอง-อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย

ดังนั้นหลักการสำคัญในการปรับปรุงพื้นที่บริเวณชุมชนตลาดสดวัดตระพังทอง-อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยจึงมุ่งเน้นการพัฒนาสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพให้มีคุณภาพที่ดีขึ้นสอดคล้องกับมาตรฐานสากลเพื่อเพิ่มความสะดวกสบายในการใช้งานพื้นที่สาธารณะของชุมชน ช่วยยกระดับคุณภาพชีวิตของคนในชุมชน และส่งเสริมกิจกรรมการเที่ยวในพื้นที่ตามวิสัยทัศน์ของเทศบาลตำบลเมืองเก่าที่ว่า “เป็นเมืองน่าอยู่ เชิดชูประเพณีวัฒนธรรม คุณค่าล้ำแหล่งท่องเที่ยวประวัติศาสตร์ ประชาชนภูมิใจ”

1.1 แร่งบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

จากวิสัยทัศน์ของเทศบาลตำบลเมืองเก่าที่เป็นผู้กำกับดูแลพื้นที่นำมาสู่แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์แนวทางการพัฒนาสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพพื้นที่บริเวณชุมชนตลาดสดวัดตระพังทอง-อุทยานประวัติศาสตร์ให้ตอบรับกับกิจกรรมและการใช้ประโยชน์พื้นที่สาธารณะ โดยผู้ออกแบบนำหลักการออกแบบเพื่อคนทั้งมวล (Universal Design) เพื่อให้คนทุกกลุ่มสามารถใช้ประโยชน์ร่วมกันได้จัดสรรพื้นที่ใช้สอยอย่างมีประสิทธิภาพ มีความปลอดภัย มีความสวยงามและสอดคล้องกับบริบทพื้นที่ที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ มีการคิดสรรวัสดุที่เหมาะสม ตอบสนองต่อการใช้งานตามวิสัยทัศน์และยุทธศาสตร์ในการขับเคลื่อนงานบริการประชาชนของเทศบาลฯ

1.2 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ผลงาน

- 1) เพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพเพื่อความสะดวกสบายพื้นที่บริเวณชุมชนตลาดสดวัดตระพังทอง-อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ให้ตอบสนองยุทธศาสตร์ด้านการส่งเสริมและพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน
- 2) เพื่อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพเพื่อความสะดวกสบายพื้นที่บริเวณชุมชนตลาดสดวัดตระพังทอง-อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ที่ส่งเสริมและพัฒนาคุณภาพชีวิตของชุมชนและนักท่องเที่ยว

1.3 นิยามศัพท์

สภาพแวดล้อมเชิงกายภาพ หมายถึง สิ่งแวดล้อมหรือสภาพแวดล้อมที่ประกอบด้วยสิ่งที่สามารถมองเห็นและจับต้องได้ เช่น พื้นที่ อาคาร โครงสร้างพื้นฐาน และสิ่งปลูกสร้างต่าง ๆ ที่มีอยู่ในสถานที่หนึ่ง ๆ ซึ่งมีผลต่อการใช้ชีวิตของผู้คนในบริเวณนั้น

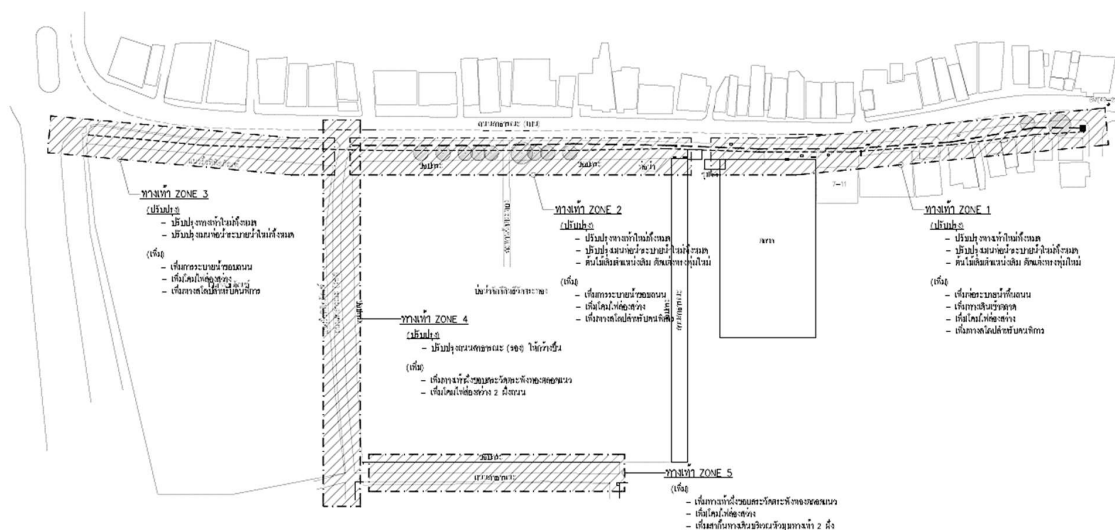
ความสะดวกสบาย หมายถึง ความรู้สึกสบายและปลอดภัยที่เกิดขึ้นจากองค์ประกอบทางกายภาพในพื้นที่หรือสิ่งแวดล้อม เช่น อุณหภูมิ แสงสว่าง การระบายอากาศ เสียง รวมถึงการจัดวางพื้นที่และการออกแบบภูมิสถาปัตยกรรมที่ส่งเสริมการใช้งานให้สะดวกสบายและเหมาะสมกับผู้ใช้งาน

การออกแบบเพื่อคนทั้งมวล หรือ "Universal Design" หรือ อารยสถาปัตย์ หมายถึง การออกแบบและพัฒนาโครงสร้างสถาปัตยกรรม รวมถึงการจัดการสิ่งแวดล้อมที่เอื้อต่อการใช้งานของคนทุกกลุ่มอย่างเท่าเทียมและไม่แบ่งแยก ไม่ว่าจะเป็นคนทั่วไป คนสูงอายุ คนพิการ หรือผู้ที่มีข้อจำกัดทางด้านร่างกาย แนวคิดนี้มุ่งเน้นให้ทุกคนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากสถานที่ สิ่งอำนวยความสะดวก และบริการต่าง ๆ ได้อย่างสะดวก ปลอดภัย และมีศักดิ์ศรี โดยลดอุปสรรคในการเข้าถึงหรือใช้งาน เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่เสมอภาคและยั่งยืน

1.4 ขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงาน

1.4.1 ด้านเนื้อหาการพัฒนาสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพพื้นที่บริเวณชุมชนตลาดสดวัดตระพังทอง-อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยเป็นการนำเสนอแบบรูปงานภูมิสถาปัตยกรรม และงานวิศวกรรมที่เกี่ยวข้องเพื่อส่งเสริมความสะดวกสบายเอื้อต่อการใช้ประโยชน์พื้นที่สาธารณะของทุกคน

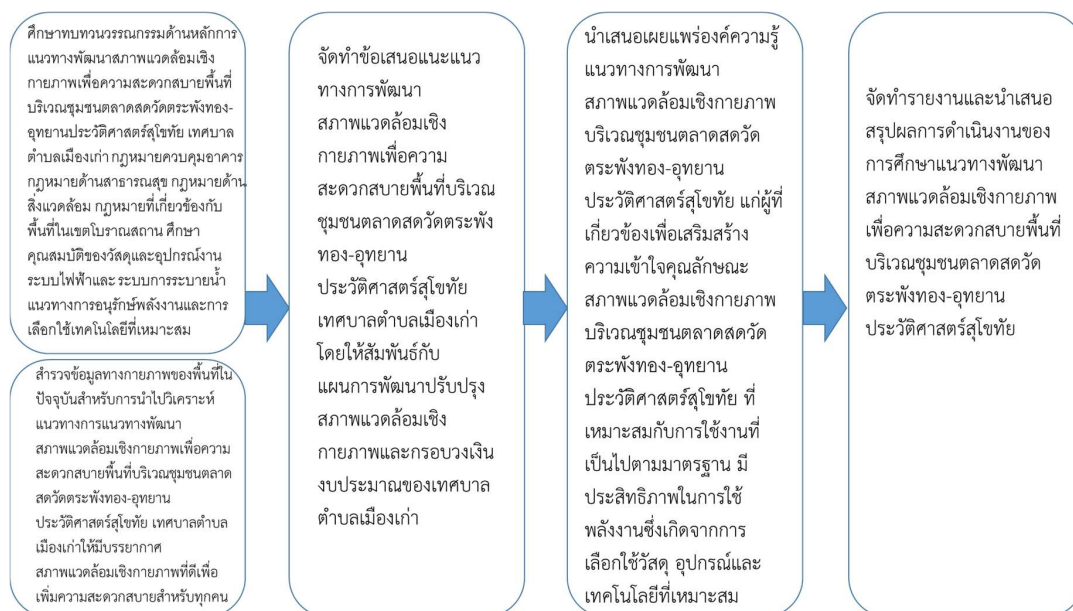
1.4.2 ด้านสถานที่ พื้นที่ในการสร้างสรรค์ผลงานนำเสนอแนวทางทางการพัฒนาสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพเพื่อความสะดวกสบายครั้งนี้ กำหนดขอบเขตเฉพาะบริเวณชุมชนตลาดสดวัดตระพังทองถึงขอบเขตพื้นที่อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ซึ่งเป็นพื้นที่ทางหลวงหมายเลข 12 ตอนสุโขทัย-ตาก ช่วงระหว่าง กม.48+250 ถึง กม.48+800 รวมทั้งบริเวณริมสระน้ำวัดตระพังทองฝั่งทิศเหนือ ทิศตะวันตกและทิศใต้ (ดูภาพ 3 ประกอบ)



ภาพ 3 แสดงขอบเขตพื้นที่บริเวณชุมชนตลาดสดวัดตระพังทอง-อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย

1.4.3 ด้านบุคคลผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลักของโครงการ ประกอบด้วย กลุ่มคณะผู้บริหาร เจ้าหน้าที่ของเทศบาลตำบลเมืองเก่า พระภิกษุวัดตระพังทอง และเจ้าหน้าที่อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ประชาชนในพื้นที่

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงาน



ภาพ 4 แสดงขั้นตอนแนวทางการปรับปรุงพื้นที่บริเวณชุมชนตลาดสดวัดตระพังทอง-อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย

1.6 การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาแนวทางการพัฒนาสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพบริเวณชุมชนตลาดสดวัดตระพังทอง - อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย อ.เมืองสุโขทัย จ.สุโขทัย ที่มุ่งนำความรู้มาพิจารณาแนวทางการพัฒนาสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพสู่การนำไปใช้ประโยชน์แก่พื้นที่และบริเวณ ในเบื้องต้นทางผู้ออกแบบจึงทำการศึกษาทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง โดยพบว่าในการจัดเตรียมพื้นที่เพื่อรองรับการท่องเที่ยวและการใช้งาน สิ่งสำคัญที่เป็นสากล คือ การจัดสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อทุกคน (Universal Design) เพื่อตอบโจทย์การใช้งานของคนทุกคนเป็นสำคัญ

1.6.1 หลักการออกแบบเพื่อทุกคน (ไดรรัตัน จารุทัศน์, 2554) หมายถึง การออกแบบผลิตภัณฑ์และสภาพแวดล้อมที่ปราศจากการออกแบบหรือดัดแปลงเป็นพิเศษ เป็นการออกแบบที่ทุกคนสามารถใช้ประโยชน์ได้อย่างกว้างขวางเท่าที่เป็นได้มากที่สุดโดยไม่มีข้อจำกัด เริ่มต้นจากการออกแบบที่ปราศจากสิ่งกีดขวาง (The Barrier-Free concept) สามารถเข้าถึงได้ (Accessibility Design) ซึ่งเป็นการออกแบบสำหรับคนพิการหรือผู้ที่มีความบกพร่องทางร่างกายเข้าใช้ประโยชน์ได้ ต่อมาขอบเขตการออกแบบเพื่อทุกคนจะรวมถึงการออกแบบสภาพแวดล้อม การบริการ วัฒนธรรม และข้อมูล หรือที่เรียกว่าการออกแบบเพื่อคนทั้งมวล (Design for All) ซึ่งเป็นการออกแบบที่ครอบคลุม (Inclusive Design) และนำไปสู่แนวทางการออกแบบเพื่อให้ทุกคน สามารถใช้ประโยชน์ได้ครอบคลุม (Universal Design) ตามหลักแนวคิดดังกล่าวทั้งหมด

1.6.2 การนำหลักการออกแบบเพื่อทุกคนมาใช้ในการพัฒนาทางเท้าเพื่ออำนวยความสะดวกสำหรับทุกคน ในส่วนนี้กรณีการได้รับการพิจารณาเป็นพิเศษสำหรับรองรับได้ทั้งกลุ่มคนพิการทางการเคลื่อนไหว ครอบคลุมสำหรับผู้ที่ใช้เก้าอี้ล้อ (Wheelchair) และกลุ่มคนพิการทางมองเห็น นอกจากนี้ก็ยังมีหมายรวมถึงคนทุกคนด้วย โดยไม่จำกัดอายุ เพศ วัย

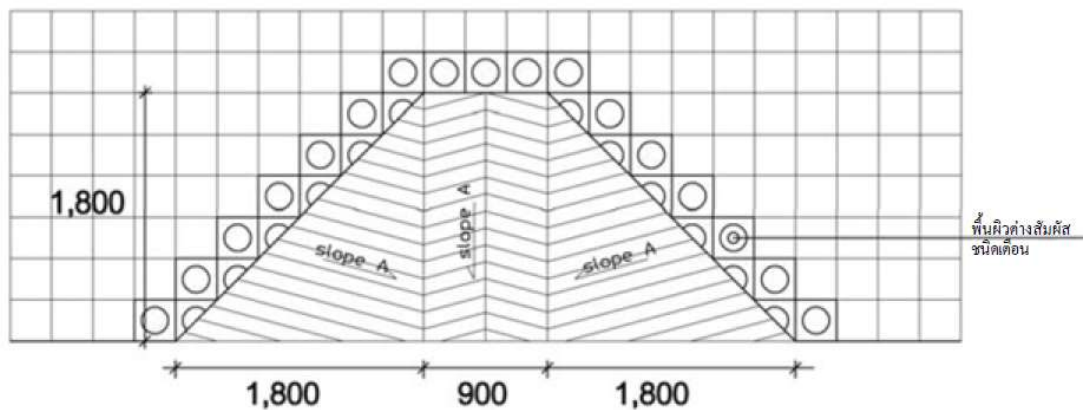
1) การใช้พื้นผิวต่างสัมผัส (Tactile surface) สัญลักษณ์พื้นผิวต่างสัมผัสบนทางเท้าของผู้พิการทางสายตาเป็นการออกแบบเพื่อการใช้งานที่ผิดพลาดได้ (ไดรรัตัน จารุทัศน์, 2561) โดยหลักการจะมี 3 รูปแบบ คือ แบบที่ 1 Warning Block ลักษณะเป็นปุ่มกลมๆ ซึ่งมีความหมายว่า “ให้หยุด” หรือ แจ้งให้ทราบว่าทางข้างหน้าเป็น “ทางม้าลาย” หรือ “บันได” แบบ

ที่ 2 Positional Block เป็นพื้นผิวต่างสัมผัสชนิดบอกตำแหน่งลักษณะคล้ายกับ Warning Block แต่การจัดเรียงปุ่มกลมจะมีลักษณะเหมือนกัน และ แบบที่ 3 Guiding Block ลักษณะเป็นเส้นยาวตรง ซึ่งมีความหมายตรงตามสัญลักษณ์ นั่นคือ “ให้เดินตรงไป” (ดูภาพ 5 ประกอบ)



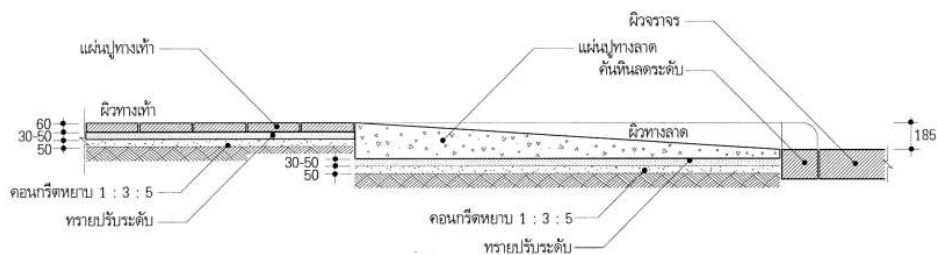
ภาพ 5 แสดงสัญลักษณ์บนทางเท้าของผู้พิการทางสายตา 3 รูปแบบ

2) การปรับทางลาด (Ramp) ช่วงระหว่างทางเท้าและถนน จำเป็นจะต้องมีทางลาดในทุกทิศทางเพื่อให้สามารถข้ามถนนได้อย่างปลอดภัย (ดูภาพ 6 และ 7 ประกอบ)



ภาพ 6 มาตรฐานทางลาดสำหรับเชื่อมทางเท้าและถนน

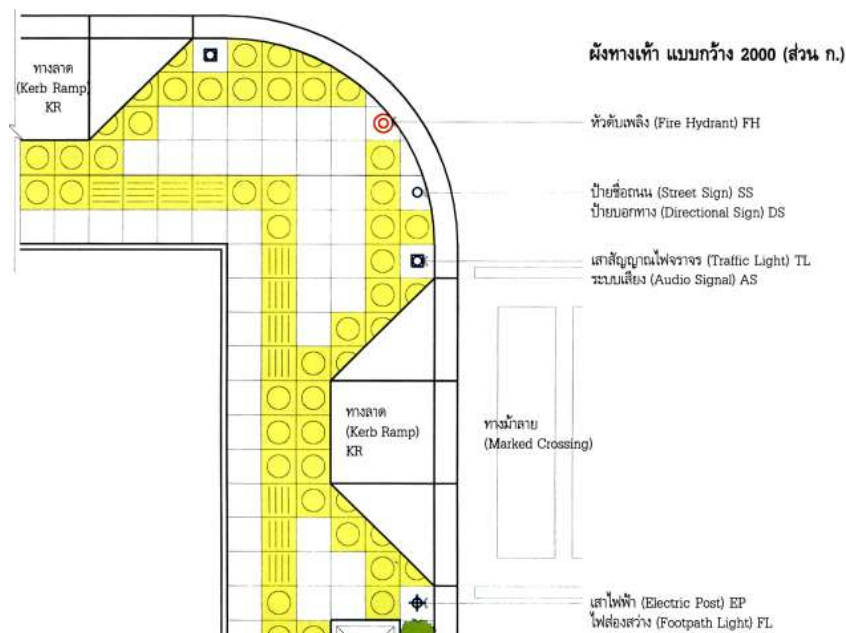
ที่มา: (สำนักงานส่งเสริมคุณภาพชีวิตคนพิการแห่งชาติ กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์, 2567)



ภาพ 7 ตัวอย่างภาพตัดทางลาดคั่นหินทางเท้ามาตรฐาน

ที่มา : (สมาคมสถาปนิกผังเมืองไทย, 2561)

3) การออกแบบบาทวิถีบาทวิถีและสิ่งอำนวยความสะดวกบนบาทวิถี เป็นองค์ประกอบทางภูมิสถาปัตยกรรมที่สามารถสะท้อนให้เห็นความเป็นอยู่ของประชาชนในท้องถิ่น ประวัติความเป็นมาของเมือง ตลอดจนนิสัยรสนิยมของชาวเมือง เมืองที่มีประวัติศาสตร์อันยาวนานย่อมมีรูปแบบตามยุค ตั้งแต่เริ่มสร้างเมือง ส่วนเมืองที่สร้างขึ้นใหม่ก็มีบาทวิถีและสิ่งอำนวยความสะดวกในรูปแบบของสถาปัตยกรรมร่วมสมัย การออกแบบบาทวิถีและสิ่งอำนวยความสะดวกบนบาทวิถีจึงควรออกแบบด้วยเหตุและผล ทั้งประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามที่สร้างเสริมบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมตามยุคสมัยที่สอดคล้องกับสถาปัตยกรรมและสิ่งแวดล้อมที่ไปตั้งอยู่รูปแบบที่ดี (ดูภาพ 8 ผังทางเท้ามาตรฐานประกอบ)



ภาพ 8 ตัวอย่างผังทางเท้ามาตรฐาน
ที่มา : (สมาคมสถาปนิกผังเมืองไทย, 2561)

ตอนที่ 2 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

กรอบแนวคิดในการพัฒนาสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพเพื่อความสะดวกสบายบริเวณชุมชนตลาดสดวัดระพังทอง-อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยเป็นการออกแบบบูรณาการอารยสถาปัตย์ผสมผสานรูปแบบการใช้ประโยชน์ที่วางสาธารณะแบบร่วมสมัย เรียบง่าย ผสมผสานอัตลักษณ์ความเป็นชุมชนเมืองเก่า (ดูภาพ 9) เน้นความปลอดภัยในการใช้งานตามมาตรฐานการออกแบบเพื่อทุกคน มีความสะดวกต่อการบำรุงดูแลรักษา และเสริมสร้างบรรยากาศในเขตพื้นที่อนุรักษ์เพื่อส่งเสริมเอกลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมไทยตามข้อบัญญัติผังเมือง (สำนักงานโยธาธิการและผังเมืองจังหวัดสุโขทัย, 2566)



ภาพ 11 ผังบริเวณโครงการปรับปรุงสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพเพื่อความสะดวกสบายในพื้นที่



ภาพ 12 ทศนียภาพการปรับปรุงสภาพแวดล้อมช่วง กม.48+250 ถึงสะพานบุญสุระวัดตระพังทอง



ภาพ 13 ทศนียภาพการปรับปรุงสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพช่วงแนวกำแพงพิพิธภัณฑสถานและพื้นที่ริมสระด้านทิศใต้

2.3 การเผยแพร่และการประเมินคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์

การเผยแพร่ประเมินผลงานแนวทางการพัฒนาสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพเพื่อความสะดวกสบายครั้งนี้เป็นการนำเสนอผ่านการประชุมประชาพิจารณ์ โดยผลงานได้รับการพิจารณาจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกภาคส่วน ประกอบด้วย นายอำเภอ ธารักษ์พื้นที่สุโขทัย คณะผู้บริหารและเจ้าหน้าที่ของเทศบาลตำบลเมืองเก่า เจ้าอาวาสและตัวแทนกรรมการวัดตระพังทอง ผู้แทนผู้อำนวยการอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ตัวแทนประชาชนในชุมชน กลุ่มผู้ค้าขายในตลาดวัดตระพังทอง ตลอดจนผู้ที่เกี่ยวข้องจากหน่วยงานเข้าร่วมประเมิน โดยผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่มีมติเห็นด้วยกับแนวทางการพัฒนาสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพบริเวณชุมชนตลาดวัดตระพังทอง-อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยว่าสามารถยกระดับคุณภาพพื้นที่สาธารณะของชุมชนให้ทัดเทียมตามมาตรฐานสากล มีความสวยงามและช่วยส่งเสริมเอกลักษณ์ศิลปวัฒนธรรมไทยในเขตพื้นที่การคุ้มครองมรดกโลกทางวัฒนธรรมและทางธรรมชาติ

ตอนที่ 3 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานและบทสรุป

3.1 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์

องค์ความรู้ที่ได้รับจากผลงานแนวทางการพัฒนาสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพบริเวณชุมชนตลาดวัดตระพังทอง – อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยสามารถสรุปได้ดังนี้

1) ขั้นตอนการสำรวจพื้นที่เพื่อการปรับปรุงสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพบริเวณชุมชนตลาดวัดตระพังทอง – อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย มีความสำคัญเนื่องจากเป็นขั้นตอนเริ่มต้นที่ช่วยให้เข้าใจสภาพพื้นที่ในปัจจุบันอย่างครบถ้วน ทั้งในแง่ของโครงสร้างกายภาพ การใช้งานที่มีอยู่ ปัญหาและข้อจำกัด รวมถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่ส่งผลกระทบต่อพื้นที่นั้น การสำรวจนี้ช่วยให้ผู้ออกแบบสามารถวิเคราะห์ข้อมูลและระบุปัญหาที่จำเป็นต้องแก้ไขได้อย่างตรงจุด ทั้งยังสามารถรวบรวมความคิดเห็นและความต้องการของผู้ใช้งานจริง ซึ่งทำให้การปรับปรุงสภาพแวดล้อมเป็นไปอย่างสอดคล้องกับบริบทและความต้องการของผู้คนในพื้นที่ นอกจากนี้ยังช่วยให้การวางแผนและออกแบบการปรับปรุงมีความสมบูรณ์ ลดความเสี่ยงของการเกิดข้อผิดพลาดในขั้นตอนถัดไป

2) การออกแบบเพื่อปรับปรุงสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพในพื้นที่ชุมชนเมืองเก่าสุโขทัยต้องอาศัยกระบวนการการมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียกับโครงการทุกภาคส่วน เพราะกระบวนการนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งในการพัฒนาและดำเนินโครงการหรือการตัดสินใจที่เกี่ยวข้องกับสังคมและชุมชน เนื่องจากกระบวนการนี้เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนได้เสีย เช่น ประชาชน หน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และผู้เชี่ยวชาญ ได้แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนความรู้ และร่วมมือกันในการออกแบบหรือกำหนดนโยบาย ซึ่งส่งผลให้เกิดการยอมรับที่กว้างขวางและสนับสนุนจากคนในพื้นที่ อีกทั้งยังช่วยลดความขัดแย้งที่อาจ

เกิดขึ้น เพิ่มความโปร่งใสในการดำเนินงาน และทำให้ผลลัพธ์ที่ได้มีความครอบคลุมและตอบสนองต่อความต้องการที่แท้จริงของชุมชน

3) การออกแบบอารยสถาปัตย์ของพื้นที่สาธารณะในแหล่งท่องเที่ยวที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์จำเป็นต้องคำนึงถึงการอนุรักษ์ การใช้งานได้จริง และการสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้ใช้พื้นที่ทุกกลุ่ม โดยการออกแบบต้องสร้างสมดุลระหว่างการพัฒนาและการอนุรักษ์ เพื่อสร้างความกลมกลืนกับบริบทดั้งเดิมของชุมชน ทั้งนี้การออกแบบต้องไม่ทำลายหรือบดบังความสำคัญขององค์ประกอบทางประวัติศาสตร์และศิลปวัฒนธรรม รวมถึงต้องรักษาความเป็นเอกลักษณ์และเสน่ห์ดั้งเดิมของพื้นที่ไว้ โดยใช้วัสดุและการตกแต่งที่เหมาะสมและไม่สร้างผลกระทบต่อมรดกทางวัฒนธรรม เพื่อให้แหล่งท่องเที่ยวเหล่านี้สามารถเป็นพื้นที่ที่เข้าถึงได้อย่างแท้จริงและยั่งยืนในอนาคต

3.2 บทสรุป

บทสรุปแนวทางการพัฒนาสภาพแวดล้อมเพื่อความสะดวกสบายพื้นที่บริเวณชุมชนตลาดสดวัดตระพังทอง-อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยมีดังนี้

1) การออกแบบเพื่อผสานการเชื่อมต่อพื้นที่ที่ต้องตอบโจทย์ความต้องการของชุมชนให้ครอบคลุมทุกภาคส่วน และควรพิจารณาความยืดหยุ่นในการปรับเปลี่ยนพื้นที่เพื่อรองรับกิจกรรมของชุมชน และกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวในอนาคต

2) การปรับปรุงสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพของชุมชนเมืองเก่าสุโขทัยควรเคารพและรักษาอัตลักษณ์ชุมชนซึ่งอยู่ในเขตพื้นที่ที่เป็นมรดกโลกทางวัฒนธรรมและทางธรรมชาติ และมีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ของประเทศ

3) การพัฒนาสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพชุมชนตลาดสดวัดตระพังทอง-อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ทั้งในส่วนของการจัดภูมิทัศน์ ถนน ทางเดินเท้า ทางข้ามเพื่อการเข้าถึงสถานที่ต่างๆในชุมชนควรบูรณาการแนวทางการออกแบบเพื่อทุกคนให้สัมพันธ์กับสิ่งอำนวยความสะดวกที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างพื้นฐาน ได้แก่ ระบบไฟฟ้าและสื่อสารทั้งใต้ดินและบนดิน ระบบไฟส่องสว่างถนน ระบบประปา ระบบการระบายน้ำในชุมชน เพื่อช่วยพัฒนาส่งเสริมคุณภาพชีวิตของคนในชุมชนและรองรับกิจกรรมการท่องเที่ยวให้มีความสะดวกสบายมากขึ้น

4) วัสดุก่อสร้างสำหรับการปรับปรุงภูมิทัศน์เพื่อการพัฒนาสภาพแวดล้อมเชิงกายภาพชุมชนตลาดสดวัดตระพังทอง-อุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัยควรพิจารณาเลือกรูปแบบและคุณสมบัติที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ด้านประวัติศาสตร์ของพื้นที่ โดยควรเป็นวัสดุที่มีความแข็งแรง ทนทาน บำรุงดูแลรักษาง่าย มีความปลอดภัยในการใช้งานสำหรับทุกคน และส่วนพืชพันธุ์สำหรับงานภูมิทัศน์ควรเลือกพืชท้องถิ่นที่ดูแลง่าย ทนต่อสภาพแวดล้อม และลดปัญหาจากแมลงศัตรูพืช

เอกสารอ้างอิง

กฎกระทรวงกำหนดสิ่งอำนวยความสะดวกในอาคารสำหรับผู้พิการหรือทุพพลภาพ และคนชรา พ.ศ.๒๕๔๘

ราชกิจจานุเบกษา เล่ม ๑๒๒ ตอนที่ ๕๒ ก

ไตรรัตน์ จารุทัศน์ และคณะ. (2551). **คู่มือปฏิบัติวิชาชีพสถาปัตยกรรมการออกแบบสภาพแวดล้อมและสิ่งอำนวยความสะดวก**

ความสะดวกสำหรับทุกคน (Universal Design Code of Practice). สมาคมสถาปนิกสยามในพระบรมราชูปถัมภ์.

ไตรรัตน์ จารุทัศน์. (2561). **การออกแบบเพื่อทุกคน (Universal Design)**. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมาคมสถาปนิกผังเมืองไทย. (25 กันยายน 2561). **ข้อเสนอแนะการออกแบบทางวิถีและสิ่งแวดล้อมเพื่อทุกคน**

(Design Recommendation on Pathways and Environments for All). สืบค้นเมื่อ 25

ตุลาคม 2567, จาก <https://www.tuda.or.th/>

สมาคมสถาปนิกสยามในพระบรมราชูปถัมภ์. (ม.ป.ป.). **ผังเมืองรวมจังหวัดสุโขทัย**. สืบค้นเมื่อ 25 ตุลาคม 2567,

จาก <https://download.asa.or.th/03media/04law/cpa/mr60-skt.pdf>

สำนักงานส่งเสริมคุณภาพชีวิตคนพิการแห่งชาติ กระทรวงพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. (ม.ป.ป.).

คู่มือการออกแบบสภาพแวดล้อมสำหรับคนพิการและคนทุกวัย สืบค้นเมื่อ 25 ตุลาคม 2567, จาก

http://web1.dep.go.th/sites/default/files/files/services/NEP8_07.pdf

การออกแบบคอนเซปเกมขนม 5 ทอง ตะลุยล่าหาขนมวิเศษ

รัชพล สันใจ^{1*} วรายุ ทองคำ² และ จิรวัดน์ สุขแก้ว³

Game concept design: 5 Golden Thai Desserts Hunting for Magic Desserts

Ratchaphon Sanjai^{1*} Warayu Thongkham² and Jirawat Sookkaew³

¹⁻³ สาขาคอมพิวเตอร์กราฟิกและมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา

¹⁻³ Department of Computer graphic and multimedia, School of Information and Communication Technology
University of Phayao.

* Corresponding author. E-mail address: jirawat.so@up.ac.th

ตอนที่ 1 ภูมิหลังการสร้างสรรคผลงาน

1.1 แร้งบันดาลใจในการสร้างสรรคผลงาน

ในอดีต ขนมไทยไม่ได้มีไว้รับประทานเป็นประจำทุกวัน แต่จะถูกทำขึ้นเฉพาะในงานเทศกาล งานพิธีทางศาสนา และพิธีกรรมต่าง ๆ สะท้อนให้เห็นถึงความผูกพันของขนมไทยกับศาสนาและความเชื่อดั้งเดิม การทำขนมจึงไม่ใช่เพียงการประกอบอาหาร แต่แฝงไว้ด้วยความหมายอันลึกซึ้ง ซึ่งแสดงออกผ่านชื่อและรูปลักษณ์ของขนม (วันชัย อิงปัญญา.2537) นอกจากนี้ ขนมหลายชนิดยังสะท้อนถึงความประณีตและศิลปะอันละเอียดละออในวัฒนธรรมไทยที่ทำให้ขนมชาติอื่นส่วนผสมดั้งเดิม ของขนมไทยมีความเรียบง่าย เช่น แป้งข้าวเจ้า แป้งข้าวเหนียว น้ำตาลมะพร้าว และกะทิ โดยใช้เครื่องมือพื้นบ้านอย่างครกและ杵หินในการโม่แป้ง ขนมบางชนิดยังนำพืชผลในท้องถิ่น เช่น เผือก มัน ถั่ว และผักทอง มาเป็นส่วนผสม ขนมเหล่านี้พบได้ทั่วไปในชนบท สะท้อนถึงวิถีชีวิตเรียบง่ายที่ผูกพันกับธรรมชาติ

อย่างไรก็ตาม ปัจจุบันการเห็นคุณค่าในขนมไทยหลากหลายที่มีความหมายในงานประเพณีเริ่มลดลง เนื่องจากกระบวนการเตรียมการที่ซับซ้อนและความเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิต (สมจินตนา วิศิษฎ์พงษ์ และคณะ. 2546) คนรุ่นใหม่ไม่ทราบถึงที่มาขั้นตอนกระบวนการ และความหมายอันลึกซึ้งของขนมไทยและขนมมงคลรวมถึงวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องของขนมไทยที่เกี่ยวข้องกับพิธีกรรมดั้งเดิม ส่งผลให้ความสนใจและความเข้าใจในวัฒนธรรมขนมไทยเริ่มลดน้อยลง

ในปัจจุบันสื่อในรูปแบบเกมได้รับความนิยมและสร้างแรงดึงดูดให้กับกลุ่มคนได้หลากหลายโดยเฉพาะวัยรุ่นโดยเกมยังเป็นอีกหนึ่งสื่อที่ช่วยสร้างความสนใจในเนื้อหาและการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมกับยุคปัจจุบัน งานวิจัยของ สกุล สุขศิริ (2550) พบว่า Game-Based Learning หรือการเรียนรู้ผ่านเกม ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจและจดจำเนื้อหาได้ดีขึ้น สื่อการเรียนรู้ประเภทนี้ยังสร้างแรงจูงใจและความสนุกสนาน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกระบวนการเรียนรู้ และสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายของการออกแบบสื่อการเรียนรู้ในยุคใหม่

จากข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยมีแรงบันดาลใจที่จะ ออกแบบเกมที่เชื่อมโยงเนื้อหาของขนมมงคลไทย ให้เข้ากับประเพณีและวัฒนธรรม ด้วยการประยุกต์ใช้เกมเป็นสื่อกลางในการส่งเสริมการเรียนรู้เรื่องขนมไทย ผู้เล่นเกมได้สัมผัสกับความหมายเชิงสัญลักษณ์ที่แฝงอยู่ในขนม รวมถึงเรียนรู้ขั้นตอนการทำขนมในลักษณะที่สนุกสนาน เพลิดเพลิน ช่วยให้การเล่นเกมเป็นอีกสื่อหนึ่งที่จะช่วยให้เกิดการต่อยอดและเรียนรู้วัฒนธรรมได้อีกช่องทาง

1.2 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรคผลงาน

- (1) เพื่อช่วยให้ผู้คนสนใจในขนมมงคลที่ใช้สำหรับประเพณีและวัฒนธรรมไทยมากขึ้น อีกทั้งยังสร้างความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ผ่อนคลาย เนื่องด้วยอุตสาหกรรมเกมนั้นเป็นสื่อที่ง่ายต่อการเข้าถึง
- (2) เพื่อนำขนมทองมงคลของไทย มาสร้างสรรค์เป็นชิ้นงานด้านเกมและมัลติมีเดียที่จะเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยในการพัฒนาแนวคิด สร้างเสริมพัฒนาการ สร้างสรรค์ประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้เล่นและผู้รับชม

1.3 นิยามศัพท์

- (1) เกมแนวซวล หมายถึง คือวิดีโอเกมที่กำหนดเป้าหมายไปยังผู้ชมในตลาดจำนวนมาก ตรงข้ามกับเกมฮาร์ดคอร์ซึ่งมีเป้าหมายที่ผู้เล่นเกมที่เป็นงานอดิเรก เกมแนวซวลอาจแสดงรูปแบบการเล่นและประเภตใดก็ได้ โดยทั่วไปจะมีกฎที่ง่ายกว่า เซสชั่นสั้นกว่า และต้องการทักษะที่เรียนรู้้น้อยกว่า ผู้เล่นไม่คาดหวังความคืบหน้ากับระบบการควบคุม
- (2) Game platform หมายถึง วิดีโอเกมที่เกี่ยวข้องกับการให้ตัวละครหรืออวตารกระโดดข้ามระหว่างแท่นที่อยู่ข้าม

อุปสรรค หรือ ทั้งสองอย่างเพื่อเดินทางไปตามเกมความท้าทาย

1.4 ขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงาน

1.4.1 ด้านเนื้อหา การศึกษาลักษณะ รูปแบบของขนมไทย 5 อย่างได้แก่ ขนมทองหยิบ ขนมทองหยอด ขนมม้วน ขนมพลุ ขนมโป่ง การออกแบบการเล่นของเกม ออกแบบเป็นเกมแนว Platform 2.5 D แคชวลผจญภัยหลบสิ่งลี้ภัยสิ่งกีดขวางตามแผนที่ไขปริศนา และ ตามหาขนม

1.4.2 ด้านสถานที่ การจัดแสดงผลงานในนิทรรศการที่จัดแสดงด้านการออกแบบและศิลปะ กราฟิกและมัลติมีเดีย เพื่อให้ผู้เข้าชมได้เรียนรู้และเข้าใจถึงความสำคัญของขนมในประเพณีและวัฒนธรรมไทย

1.4.3 ด้านบุคคล ผู้รับชมผลงานในการแสดงผลงาน All in Design ณ ดิโกอุบาสี มหาวิทยาลัยพะเยา

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

(1) ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องศึกษาค้นคว้าจากเว็บไซต์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับข้อมูลเบื้องต้นของ Unreal Engine 5.0 และแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบตัวละคร ไปจนถึงการออกแบบ โมชั่นกราฟิก

(2) การออกแบบโครงสร้างและการดำเนินเรื่องของเกม



ภาพ 1 โครงสร้างการสร้างสรรคเกม

(3) การออกแบบเนื้อเรื่องของเกม โลกของเกมถูกเชื่อมต่อใน สมัยอยุธยาที่มีเวทมนตร์ผสมผสานอยู่ ด้วย เป็นโลกที่เคยถูกผู้กล้ากอบกู้เอาไว้โดยการทำขนมไทยทั้ง5อย่างที่มีพลังวิเศษเพื่อปกป้องเมืองจากปีศาจร้ายและทำให้เมืองกลับมาสงบสุขอีกครั้ง แต่เมื่อเวลาผ่านไปหลังจากที่ผู้กล้าได้จากไปพลังของขนมก็ได้เสื่อมลงเหล่าปีศาจได้นำขนมไทยทั้ง 5 ไปซ่อนไว้ในที่ต่างๆเพื่อหวังคืนอำนาจของเหล่าปีศาจ พอไม่มีขนมวิเศษเมืองอยุธยา ก็ประสบปัญหา

ตัวละครหลักเป็นคนที่อาศัยอยู่ในยุคปัจจุบัน ถูกอัญเชิญไปเพื่อกอบกู้ขนมทั้ง5กลับคืนมายังดินแดนอยุธยาอีกครั้งทำทองหยิบมา ที่เป็นผู้ดูแลและทำขนมไทยที่จะนำมาใช้ในตัวละคร คือ ทองหยิบ ทองหยอด ทองม้วน ทองโป่ง ทองพลุ

(4) การออกแบบตัวละคร โดยออกแบบและลงสีตัวละครเป็นภาพ 2 มิติตามเนื้อเรื่องที่ทางผู้วิจัยได้สร้างไว้ด้วยแอปพลิเคชั่น Procreate เป็นเครื่องมือในการสร้างภาพตัวละครและออกแบบ

(5) การสร้างสซันงานด้วยโปรแกรม 3 มิติที่นำไปประกอบตัวเกมโดยใช้โปรแกรม Blender เพื่อใช้ประกอบในตัวเกม

(6) นำชิ้นงานออกแบบที่ได้มาทั้งหมดเข้ากระบวนการผลิตและสร้างเกมโดยใช้โปรแกรม Unreal Engine ในการสร้างและประมวลผลเพื่อให้เกิดเป็นตัวเกมเบื้องต้น

1.6 การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

1.6.1 ด้านศึกษาวรรณกรรม

(1) เรื่องราวเกี่ยวข้องกับท้าวทองกิบม้า “ท้าวทองกิบม้า” หรือ “มารี กิมาร์” เกิดเมื่อ พ.ศ. 2201 หรือ พ.ศ. 2202 แต่บางแห่งก็ว่า พ.ศ. 2209 โดยยึดหลักจากการแต่งงานของเธอที่มีขึ้นในปี พ.ศ. 2225 และขณะนั้น มารี กิมาร์ มีอายุเพียง 16 ปี บิดาชื่อ “ฟานิก (Phanick)” เป็นลูกครึ่งญี่ปุ่นผสมแขกเบงกอล ผู้เคร่งศาสนา ส่วนมารดาชื่อ “อูร์สุลา ยามาตา (Ursula Yamada)” ซึ่งมีเชื้อสายญี่ปุ่นผสมโปรตุเกส ท้อพยพมาตั้งถิ่นฐานในอยุธยา ภายหลังจากพวกซามูไรชุดแรกจะเดินทางเข้ามาเป็นทหารอาสา ในแผ่นดินพระบาทสมเด็จพระนเรศวรมหาราชไม่นานนัก ชีวิตช่วงหนึ่งของ “ท้าวทองกิบม้า” ได้เข้าไปรับราชการในพระราชวังตำแหน่ง “หัวหน้าห้องเครื่องต้น” ดูแลเครื่องเงินเครื่องทองของหลวง เป็นหัวหน้าเก็บพระภูษาฉลองพระองค์ และเก็บผลไม้ของเสวย ซึ่งเธอก็ทำงานด้วยความซื่อสัตย์สุจริต เป็นที่ชื่นชม ยกย่อง มีเงินคินทองพระคลังปีละมาก ๆ ระหว่างที่รับราชการนี้เอง มารี กิมาร์ ได้สอนการทำขนมหวานจำพวก ทองหยอด ทองหยิบ ฝอยทอง ทองพลุ ทองโป่ง ขนม

ผิงและอื่นๆ ให้แก่ผู้ทำงานอยู่กับเธอและสาว ๆ เหล่านั้น ได้นำมาถ่ายทอดต่อมายังแต่ละครอบครัวกระจายไปในหมู่คนไทยมาจนปัจจุบันนี้

(2) ข้อมูลของชนมมงคล ทั้ง 5 ที่ใช้ในการสร้างสรรค์เกม

ชนมทองหยิบ เป็นชนมไทยโบราณที่มีรูปร่างสวยงาม ลักษณะคล้ายดอกไม้ที่มีการจับจีบเป็นกลีบ ๆ ทำจากไขแดง น้ำตาล และน้ำตาลอ้อยดอกไม้ โดยผ่านการปรุงอย่างประณีต ชนมนี้นักจัดอยู่ในกลุ่ม "ชนมมงคล" ของไทยที่มักถูกนำไปใช้ในงานพิธีต่าง ๆ เช่น งานแต่งงาน งานทำบุญ งานขึ้นบ้านใหม่ หรืองานเฉลิมฉลอง เพื่อสื่อถึงความหมายอันเป็นสิริมงคล เป็นชนมที่มีลักษณะงดงามคล้ายดอกไม้สีทอง ชื่อชนมทองหยิบเป็นชื่อสิริมงคล เชื่อว่าหากนำไปใช้ประกอบพิธีมงคลต่าง ๆ หรือให้เป็นของขวัญแก่ใครแล้ว จะทำให้เกิดความมั่งคั่งร่ำรวย หยิบจับการงานสิ่งใดก็จะร่ำรวยมีเงินมีทอง สมดังชื่อ "ทองหยิบ" ทองหยิบ" มีความหมายลึกซึ้งและเป็นสิริมงคล เนื่องจากคำว่า "ทอง" สื่อถึงความมั่งคั่ง ร่ำรวย และโชคลาภ ส่วนคำว่า "หยิบ" สื่อถึงการหยิบจับสิ่งดี ๆ เข้ามาในชีวิต ดังนั้น ชนมทองหยิบจึงเปรียบเสมือนคำอวยพรให้ผู้ได้รับหรือผู้เจ้าภาพมีความร่ำรวย

ชนมทองหยอด ใช้ประกอบในพิธีมงคลต่าง ๆ หรือมอบเป็นของขวัญในโอกาสสำคัญๆ แทนคำอวยพรให้ร่ำรวยมีเงินมีทองใช้จ่ายอย่างไม่รู้หมดสิ้น ให้ชนมทองหยอดเปรียบเสมือนให้ทองคำแก่กันชนมชนิดนี้มีลักษณะเป็นหยดน้ำสีทอง ทำจากไขแดง มีรสหวาน ถือเป็นของขวัญที่อวยพรให้ผู้รับ มีทรัพย์สินเงินทอง สามารถใช้ชีวิตได้ตลอดรอดฝั่ง ทองหยอดสื่อถึงความมั่งคั่งและความรุ่งเรืองของชนมทองหยอด เป็นชนมไทยโบราณที่มีความหมายมงคล สื่อถึงความร่ำรวยและความเจริญรุ่งเรือง คำว่า "ทอง" สื่อถึงความมั่งคั่งและโชคลาภ ขณะที่คำว่า "หยอด" แสดงถึงการหยิбы่นหรือมอบสิ่งดี ๆ ให้แก่กัน ทำให้ชนมทองหยอดถูกใช้ในงานมงคลต่าง ๆ เช่น งานแต่งงานและพิธีขึ้นบ้านใหม่ เพื่ออวยพรให้เจ้าของงานได้รับความมั่งคั่งและความสำเร็จอย่างต่อเนื่อง

ชนมทองม้วน ทองม้วนเป็นชนมไทยโบราณที่มีความหมายมงคล สื่อถึงความเจริญรุ่งเรืองและความเป็นสิริมงคลในชีวิต คำว่า "ทอง" สื่อถึงความมั่งคั่ง ร่ำรวย และโชคลาภ ส่วนคำว่า "ม้วน" แทนความหมายของการรวมตัวหรือการเก็บสิ่งดี ๆ ไว้ด้วยกัน ในบริบทของพิธีมงคล เช่น งานแต่งงาน ทองม้วนมักถูกใช้เป็นของขวัญหรือของชำร่วย สะท้อนความปรารถนาให้คู่บ่าวสาวมีชีวิตคู่ที่ยั่งยืนและมั่นคง เสมือนการม้วนเก็บความสุขและความดีงามไว้ตลอดไป นอกจากนี้ รูปร่างทรงกลมของทองม้วนยังหมายถึงความต่อเนื่องและความไม่สิ้นสุด เปรียบเสมือนการดำเนินชีวิตที่ราบรื่นและเป็นไปอย่างราบรื่นตามธรรมชาติ ชนมทองม้วนจึงไม่เพียงแต่เป็นของหวานที่มีรสชาดอร่อย แต่ยังเป็นตัวแทนของคุณค่าทางวัฒนธรรมและความเชื่อที่สืบทอดจากรุ่นสู่รุ่นในสังคมไทย

ชนมทองพลุ ชนมไทยที่มีรูปร่างหน้าตาคล้ายคลึงกับชนมเอแคลร์ของประเทศฝรั่งเศส หลายคนอาจเห็นเจ้าชนมก่อนกลมนี้อาจเกิดความคิดว่าเป็นชนมชนิดเดียวกัน ซึ่งจริง ๆ ก็คือชนมเอแคลร์ที่เปลี่ยนจากการออกแบบเบเกอรี่ มาเป็นการทอดด้วยน้ำมันในกระทะร้อน ๆ กลายเป็นหนึ่งในชนมไทยตระกูลทองที่ชื่อของชนมสื่อความหมายมงคลที่แตกต่างกัน โดยคำว่าทอง สื่อถึงของมีค่า ส่วนคำว่าพลุ สื่อถึงความเจริญรุ่งเรือง ชนม ทองพลุ หมายถึง ความเจริญรุ่งเรือง และการมีชื่อเสียงเปรียบเหมือนพลุที่ส่งเสียงดังตามตำนานเล่าสู่กันฟังว่า ชนมทองพลุ ถือกำเนิดขึ้นมาในสมัยพระนารายณ์มหาราช ในอาณาจักรกรุงศรีอยุธยา โดยท้าวทองกิมบ่า หรือมาตาม กิมมาร์ ราชนิพนธ์ไทยที่รังสรรค์ประสูตชนมจากต่างแดนมาเป็นชนมไทยโบราณหลายชนิด โดยชนม ทองพลุถูกดัดแปลงมาจากสูตรชนมปาตาซุส หรือก็คือเอแคลร์ของประเทศฝรั่งเศส แตกต่างกันตรงที่เอแคลร์ใช้วิธีการอบ ส่วนชนมไทยชนิดนี้ใช้กรรมวิธีการทอดด้วยน้ำมันร้อน ๆ เมื่อทอดสุกแล้วจะขึ้นรูปเป็นทรงกลมสีทองอร่ามและวิธีการทำนี้เองที่ทำให้เกิดชื่อชนมขึ้นมา

ชนมทองโปร่งเป็นชนมไทยที่มีความหมายมงคล สื่อถึงความรุ่งเรือง ความโปร่งใส และความเบาสบายในชีวิต คำว่า "ทอง" แสดงถึงความมั่งคั่ง ร่ำรวย และโชคลาภ ขณะที่ "โปร่ง" สื่อถึงความราบรื่น ความไร้อุปสรรค และการดำเนินชีวิตอย่างสงบและเรียบง่าย ด้วยรูปลักษณะที่โปร่งเบา สะท้อนถึงการปล่อยวางและการเปิดรับสิ่งใหม่ ๆ ที่ดีงาม ชนมทองโปร่งมักถูกใช้ในงานมงคล เช่น งานมงคลสมรสและพิธีขึ้นบ้านใหม่ เพื่ออวยพรให้ชีวิตคู่หรือครอบครัวใหม่ดำเนินไปอย่างราบรื่น ปราศจากปัญหา และมีความเจริญรุ่งเรือง ชนมนี้นี้จึงเป็นตัวแทนของความหมายเชิงบวก ทั้งในด้านความสุขและความสำเร็จ สอดคล้องกับค่านิยมและความเชื่อของคนไทยในการสร้างความเป็นสิริมงคลให้กับชีวิตเป็นชนมไทยที่มีมาแต่โบราณ จัดเป็นชนมไทยและมีชื่อมงคลเช่นเดียวกันกับชนมตระกูลทองประเภทอื่น ๆ ความหมายดี นำพาความราบรื่น ความสวยงาม ลักษณะที่ดีของชนมต้องมีสีเหลืองนวล ชนมต้องกรอบนอก ด้านในต้องโปร่งมีฟองอากาศของน้ำตาลสีเหลืองอมส้ม

1.6.2 แนวคิดหรือทฤษฎี

(1) การใช้กราฟิกและศิลปะในเกม (Art and Aesthetics) กราฟิกและศิลปะในเกมมีบทบาทสำคัญในการสร้างเอกลักษณ์ที่ดึงดูดใจและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของผู้เล่น (Rogers, S.2014) ทั้งนี้ สไตล์ศิลปะที่เลือกใช้ เช่น Pixel Art, Low-poly 3D, Cel-shading, หรือภาพวาดแนวแฟนตาซี ไม่เพียงแต่กำหนดอารมณ์และโทนของเกม แต่ยังสะท้อนถึงธีมและเรื่องราวที่เกมต้องการสื่อสาร ตัวอย่างเช่น เกมแนวผจญภัยแฟนตาซีอาจใช้ศิลปะแนวภาพวาด (Illustrative Art) เพื่อสร้าง

ความลึกซึ้งและเวทมนตร์ ขณะที่เกมแนวอินดี้ที่ใช้ Pixel Art จะเน้นความเรียบง่ายและความคิดถึงยุคคลาสสิก การเลือกสี (Color Palette) ก็มีความสำคัญเชิงจิตวิทยาในการสร้างบรรยากาศ ศิลปะยังทำหน้าที่เป็นเครื่องมือช่วยให้ผู้เล่นเข้าใจกลไกการเล่น เช่น การเน้นสีหรือลวดลายบนปุ่มเพื่อบ่งบอกฟังก์ชันสำคัญใน UI (User Interface) รวมถึงการออกแบบตัวละคร (Character Design) ที่มีเอกลักษณ์และจดจำง่าย เพื่อเพิ่มความผูกพันทางอารมณ์กับผู้เล่น จึงกล่าวได้ว่าศิลปะในเกมไม่ใช่แค่ภาพสวยงาม แต่เป็นหัวใจที่ช่วยให้เกมเล่าเรื่อง สร้างประสบการณ์ และดึงดูดผู้เล่นเข้าสู่โลกของเกมอย่างลึกซึ้ง (Novak, J.2012)

(2) ทฤษฎีวัฒนธรรมร่วมสมัย (Contemporary Cultural Theory) ทฤษฎีวัฒนธรรมร่วมสมัยเป็นกรอบความคิดที่สำคัญในการวิเคราะห์และทำความเข้าใจการผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมดั้งเดิมกับวัฒนธรรมสมัยใหม่ในบริบทของสื่อดิจิทัล และการออกแบบสร้างสรรค์ แนวคิดนี้เชื่อว่า การแสดงออกทางวัฒนธรรมไม่ใช่เพียงการคงอยู่ของรูปแบบดั้งเดิม แต่เป็นกระบวนการที่เปลี่ยนแปลงไปตามเวลาและเทคโนโลยี เช่น การนำเรื่องเล่าหรือสัญลักษณ์จากวรรณกรรมท้องถิ่นมาใช้ในเกม และสื่ออินเทอร์เน็ตเพื่อสร้างประสบการณ์ที่มีความหมายและน่าสนใจ โดยการรวมเอาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมเข้ากับเทคโนโลยีสมัยใหม่ทำให้ผู้ใช้สามารถเข้าถึงและมีส่วนร่วมกับวัฒนธรรมได้มากขึ้น นอกจากนี้

1.6.3 ผลงานสร้างสรรค์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชัชพงศ์ เพียรดี, เทียมยศ ปะสวโน, วารสาร คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี (2558) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาเกมสถานการณ์จำลองเพื่อการเรียนเรื่องการทำขนมเค้ก ประเภทซีฟพอนเค้กสำหรับนักศึกษาปริญญาตรี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วยเกมคอมพิวเตอร์สถานการณ์จำลอง เรื่องการทำขนมซีฟพอนเค้กและแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจำนวน 14 ข้อ มีค่าความยากง่าย (p) ตั้งแต่ 0.40 -0.80 และค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.20 -0.80 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.79 เก็บข้อมูลโดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าเฉลี่ย (mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) การทดสอบค่าที่ t-test for Dependent Samples และดัชนีประสิทธิผล ผลที่ได้จากการวิจัย คือ 1) ต้นแบบของเกมคอมพิวเตอร์สถานการณ์จำลอง เรื่องการทำขนมซีฟพอนเค้กสำหรับนักศึกษาปริญญาตรี 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักศึกษามีคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนรู้ผ่านเกมคอมพิวเตอร์สถานการณ์จำลอง เรื่องการทำขนมซีฟพอนเค้กสูงกว่าก่อนเล่นเกมคอมพิวเตอร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 และ 3) เกมคอมพิวเตอร์สถานการณ์จำลองเรื่องการทำขนมซีฟพอนเค้กที่ได้มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.65

งานวิจัยเรื่อง กระบวนทัศน์นวัตกรรมเกมดิจิทัลคอนเทนต์ กระแสวัฒนธรรมสตรีนิยมเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ งานวิจัยนี้ออกแบบกระบวนการสร้างเกมดิจิทัลด้วยแนวคิดสตรีนิยมทางวัฒนธรรม เพื่อเพิ่มคุณค่าเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพรวมถึงการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและวิเคราะห์เนื้อหาที่เน้นบทบาทสตรีในสังคม ตัวเกมเน้นสร้างประสบการณ์เสริมความเข้าใจเรื่องสตรีและวัฒนธรรมท้องถิ่นผ่านการออกแบบภาพและเนื้อหาที่มีประเด็นลึกซึ้ง ด้านผลลัพธ์พบว่าผู้เล่นเข้าใจบทบาทของสตรีและวัฒนธรรมได้ดีขึ้น อีกทั้งยังสร้างแรงดึงดูดในตลาดเกมและเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์สรุปว่าการใช้สตรีนิยมเชิงสร้างสรรค์ในเกมเป็นแนวทางที่ช่วยผลักดันเศรษฐกิจและสร้างความเข้าใจในสังคม

ตอนที่ 2 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

2.2.1 รูปแบบของผลงาน : ตัวอย่างวิดีโอเกม

2.2.2 วัสดุ : สื่อดิจิทัล

2.2.3 เทคนิค : การใช้เทคนิคการสร้างภาพ 2 มิติ การสร้างชิ้นงาน 3 มิติ การสร้างและควบคุมเกมแบบ 3 มิติ

2.2.4 วิธีการ

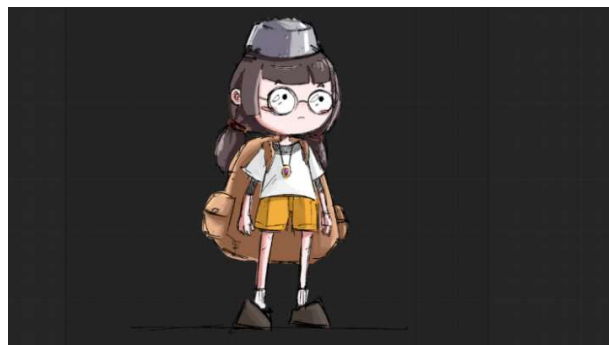
ขั้นตอนที่ 1: การออกแบบคอนเซป (Concept Design) – Procreate

1) กำหนดแนวคิดของเกม: กำหนดธีมและเรื่องราวเบื้องต้นของเกมว่าจะมีสไตล์แบบใด (เช่น ผจญภัย, แฟนตาซี, ประวัติศาสตร์ไทย)

2) ร่างคาแรกเตอร์และองค์ประกอบต่างๆ: ใช้ Procreate เพื่อสร้างคอนเซปอาร์ตของคาแรกเตอร์ ฉาก และไอเท็มต่างๆ ในเกม โดยวาดรายละเอียดของวัตถุและพื้นหลังในรูปแบบ 2 มิติ โดยมีตัวอย่างภาพตัวละครดังนี้



ภาพ 2 การร่างต้นแบบตัวละครในเกม



ภาพ 3 ตัวละครดำเนินเรื่องในเกม “แก้ว”



ภาพ 4 ตัวละครท้าวทองกบม้า

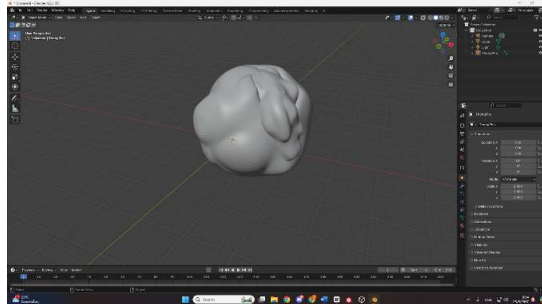
3) การเตรียมภาพพื้นหลังและองค์ประกอบ 2 มิติ: ออกแบบภาพพื้นหลัง ฉาก และไอคอนต่าง ๆ ที่จะใช้ในเกม ซึ่งภาพเหล่านี้สามารถนำไปใช้ในเกมเป็น Texture หรือ UI ได้

4) การ Export ไฟล์: ส่งออกไฟล์จาก Procreate ในรูปแบบ PNG หรือ JPG ที่สามารถนำเข้าใช้ใน Blender และ Unreal Engine ได้

ขั้นตอนที่ 2: การสร้างโมเดล 3 มิติ - Blender

1) นำเข้าคอนเซปอาร์ต: นำคอนเซปอาร์ตจาก Procreate เข้าสู่ Blender เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างโมเดล 3 มิติ โดยสามารถนำภาพเข้ามาเป็นพื้นหลังเพื่อใช้อ้างอิง

2) การปั้นโมเดล 3 มิติ: ใช้เครื่องมือใน Blender เพื่อปั้นโมเดลตามคาแรกเตอร์และวัตถุต่าง ๆ ที่ต้องการในเกม ควรออกแบบโมเดลให้มีขนาดเหมาะสมกับการใช้งานในเกม



ภาพ 5 การขึ้นรูปโมเดลชนมในรูปแบบ 3 มิติ

3) การสร้างพื้นผิวและการเพิ่มรายละเอียด (Texturing): ใช้ Blender ในการทำ Texture หรือ Mapping เพื่อให้โมเดลมีสีสันและความละเอียดตามที่ต้องการ สำหรับองค์ประกอบที่ใช้ 2 มิติ สามารถใช้ Texture ที่สร้างจาก Procreate ได้

4) การ Export ไฟล์ 3 มิติ: ส่งออกโมเดล 3 มิติในรูปแบบ FBX หรือ OBJ เพื่อใช้ใน Unreal Engine

ขั้นตอนที่ 3: การพัฒนาเกม - Unreal Engine 5

1) การตั้งค่าโปรเจกต์: เปิด Unreal Engine 5 และสร้างโปรเจกต์ใหม่โดยเลือกประเภทที่เหมาะสม เช่น Side-scroller สำหรับเกมที่เน้นมุมมองด้านข้าง



ภาพ 6 การสร้างฉากประกอบ 3 มิติในโปรแกรม Unreal Engine

2) นำเข้า Assets 2 มิติและ 3 มิติ: นำเข้าไฟล์ 3 มิติที่สร้างจาก Blender และภาพ 2 มิติที่สร้างจาก Procreate โดยสามารถใช้ Texture 2 มิติเพื่อสร้างฉากและวัตถุประกอบฉากแบบ 2.5D (Pseudo-3D) ได้

3) การวางองค์ประกอบในฉาก: วางโมเดล 3 มิติและภาพ 2 มิติตามตำแหน่งที่ต้องการ โดยสามารถกำหนดการเคลื่อนไหว การชนกัน และฟิสิกส์ของวัตถุต่าง ๆ ได้ใน Unreal Engine

4) การเขียนโค้ดและพัฒนาเกมเพลย์ (Gameplay Development): ใช้ Blueprint ใน Unreal Engine 5 เพื่อพัฒนาเกมเพลย์ ควบคุมการเคลื่อนไหวของตัวละคร เพิ่มฟังก์ชันต่าง ๆ เช่น การเก็บไอเท็ม และการต่อสู้

5) การจัดการแสงและเอฟเฟกต์ (Lighting and Effects): ปรับแต่งแสงในฉากและเพิ่มเอฟเฟกต์ต่าง ๆ เช่น แสงเงา พื้นผิวสะท้อนแสง หรือเอฟเฟกต์อนุภาค (Particles) เพื่อให้ได้บรรยากาศที่เหมาะสม

6) การทดสอบและปรับปรุง (Testing and Optimization): ทดสอบการเล่นในหลาย ๆ รอบเพื่อให้แน่ใจว่าไม่มีปัญหาในการเล่น และปรับปรุงกราฟิกหรือระบบต่าง ๆ เพื่อให้ได้ประสิทธิภาพสูงสุด



ภาพ 7 ตัวละครและฉากประกอบในเกม



ภาพ 8 ขนม ทองหยิบ ทองหยอด ทองม้วน ที่ปรากฏในเกม



ภาพ 9 ขนม ทองโปร่ง ทองพลุ ที่ปรากฏในเกม

2.2.5 อัตลักษณ์ของผลงานสร้างสรรค์

ชิ้นงานสร้างสรรค์นี้นำเสนอฉากประกอบในเกมด้วยสถาปัตยกรรมไทยโบราณ โดยมีลักษณะเด่นคือโครงสร้างยกพื้นสูง และวัสดุไม้ที่เป็นเอกลักษณ์ของบ้านไทยในชนบท การออกแบบฉากในลักษณะ 3 มิตินี้ช่วยสร้างบรรยากาศสมจริงและลึกซึ้งให้แก่ผู้เล่น อีกทั้งยังสอดแทรกองค์ประกอบทางวัฒนธรรมและประเพณีไทย ตัวละครในเกมถูกออกแบบในสไตล์ 2 มิติ ซึ่งมีการใช้เส้นสายและสีที่สดใส ทำให้ตัวละครมีความน่ารักและเป็นมิตร สามารถดึงดูดผู้เล่นทุกเพศทุกวัย การผสมผสานระหว่างฉากหลัง 3 มิติและตัวละคร 2 มิติสร้างประสบการณ์การเล่นที่มีเอกลักษณ์และแตกต่าง โดยให้ความรู้สึกร่วมของการสำรวจวัฒนธรรมไทยผ่านการออกแบบที่ทันสมัย ทั้งยังเสริมสร้างความรู้สึกร่วมและความผูกพันต่อวิถีชีวิตแบบไทยโบราณ ทำให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์ที่ผสมผสานระหว่างความสนุกสนานและการเรียนรู้

2.3 การประเมินคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ชิ้นงานนี้ได้รับการประเมินความพึงพอใจจาก ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบกราฟิกและการออกแบบสื่อมัลติมีเดียโดยสรุปรายละเอียดการประเมินความพึงพอใจดังนี้ การประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญในด้านกราฟิก เนื้อหา เกมเพลย์ และองค์ประกอบโดยรวมของเกม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.30 ซึ่งแสดงถึงระดับ "ดี" โดยในแต่ละด้านพบว่ากราฟิกได้รับคะแนนสูงสุดในด้านความเป็นไทยและความสวยงามของตัวละคร ขณะที่เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจสูง แต่การให้ความรู้มีคะแนนต่ำสุด เกมเพลย์มีการควบคุมที่เข้าใจง่าย แต่ระดับความยากง่ายยังต้องปรับปรุง และองค์ประกอบโดยรวมแสดงถึงการใช้เทคโนโลยีที่ดีมาก แต่ความท้าทายในการออกแบบด้านยังอยู่ในระดับปานกลาง



ภาพ 10 ตัวอย่างเกมเพลย์ภายในเกม

2.4 การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์

งานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ได้รับการเผยแพร่และนำเสนอในงาน นิทรรศการแสดงผลศิลปนิพนธ์ All in Design Thesis Exhibition 2024 วันที่ 4-6 กันยายน พ.ศ. 2567 ณ ลานอนกประสงค์ชั้น 2 อาคาร 99 ปี พระอุบาลีคุณูปมาจารย์ (ปวง รมณฺญ์)



ภาพ 11 การนำเสนอและเผยแพร่ผลงานในงาน All in Design Thesis Exhibition

ตอนที่ 3 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานและบทสรุป

3.1 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์

ในการสร้างสรรค์ชิ้นงานนี้เป็นการผสมผสานเทคนิคการพัฒนาเกม 3D และ 2D เข้าด้วยกันอย่างมีประสิทธิภาพ ตัวละครและองค์ประกอบในเกมมีการออกแบบให้มีมิติที่ผสมระหว่าง 2 มิติและ 3 มิติ ทำให้ได้งานที่มีความลึกและมีการ

เคลื่อนไหวที่สมจริง โดยใช้ Unreal Engine 5 ในการสร้างสภาพแวดล้อมและแสงที่สมจริง ช่วยให้บรรยากาศภายในเกมมีความสวยงามและดึงดูดผู้เล่น การพัฒนาเกมในรูปแบบ 2.5D นี้ทำให้ได้เรียนรู้การใช้กลไกการเคลื่อนไหวของตัวละครและการสร้างฉากที่ต้องเชื่อมโยงกันระหว่างมุมมอง 2D และ 3D นอกจากนี้ยังได้เรียนรู้การใช้ฟีเจอร์ใหม่ ๆ ของ Unreal Engine 5 เช่น Nanite และ Lumen ในการจัดการกับความละเอียดของโมเดลและแสงแบบไดนามิก เพื่อเพิ่มคุณภาพของกราฟิกและประสิทธิภาพของเกมโดยรวม องค์ความรู้เหล่านี้จะช่วยพัฒนาทักษะในการสร้างสรรค์เกมที่มีเอกลักษณ์และมีคุณภาพสูง

3.2 บทสรุป

งานวิจัยเรื่อง "การออกแบบคอนเซปเกมชนม 5 ทองตะลุ่ยล่าหาชนมวิเศษ" โดยใช้ขนมตระกูลทอง 5 ชนิดเป็นองค์ประกอบหลักในการสร้างตัวละครและเนื้อหาในเกม เกมนี้นำเสนอรูปแบบ 2.5D Platform ที่พัฒนาโดยใช้โปรแกรม Unreal Engine ทั้งนี้ การศึกษาและวิเคราะห์ผลการวิจัยจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทำให้การนำขนมตระกูลทองมาสร้างเป็นตัวละครในเกมเป็นแนวคิด การใช้ขนมตระกูลทองที่มีความหมายเชิงสัญลักษณ์ในวัฒนธรรมไทย เช่น ทองหยิบ ทองหยอด สะท้อนถึงความเชื่อในเรื่องโชคลาภและความเจริญรุ่งเรือง เป็นการนำเสนอที่เหมาะสมและมีคุณค่าในการถ่ายทอดความเป็นไทยผ่าน เกมเป็นสื่อที่มีศักยภาพในการสร้างความสนใจและการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่นแก่ผู้เล่น การนำเสนอชนมไทยในเกมนี้จึงเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการเผยแพร่วัฒนธรรมแก่คนรุ่นใหม่ในรูปแบบที่ทันสมัยการใช้โปรแกรม Unreal Engine ในการพัฒนาเกมในรูปแบบ 2.5D Platform ได้สร้างประสบการณ์การเล่นเกมที่น่าสนใจ โดยพบว่า Unreal Engine เป็นเครื่องมือที่ช่วยในการพัฒนาเกมให้มีคุณภาพกราฟิกที่สูง และการใช้งานที่ยืดหยุ่น โดยเฉพาะในการสร้างเกมที่เน้นการออกแบบที่สวยงามและการเคลื่อนไหวที่ลื่นไหล ซึ่งงานวิจัยนี้ก็ได้แสดงให้เห็นถึงผลลัพธ์ที่ดีในแง่ของกราฟิกและการเล่นเกมที่ทั้งการออกแบบเกมในรูปแบบ 2.5D Platform

เอกสารอ้างอิง

- ซังพงศ์ เพียรดี, และ เทียมยศ ปะสาวะโน. (2558). การพัฒนาเกมสถานการณ์จำลองเพื่อการเรียน เรื่องการทำขนมเค้ก ประเภทซีฟฟอนเค้กสำหรับนักศึกษาปริญญาตรี. วารสารครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, 3(1), 31–39.
- เพ็ญประภา เกื้อชาติ. (2561). กระบวนทัศน์นวัตกรรมการเกมดิจิทัลคอนเทนต์ กระแสวัฒนธรรมสตรีนิยมเพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์.
- วิภาวัน จุลยา. (2565). **ขนมมงคลไทย**. กรุงเทพฯ: เพชรประกาย.
- สมจินตนา วิชาญอนุพงษ์, และ วิชาญ ชูช่วย. (2546). **ชีวิตและวัฒนธรรมไทย**. กรุงเทพฯ: ประสานมิตร.
- วันชัย อิงปัญจลาภ. (2537). **ขนมไทย**. กรุงเทพฯ: บริษัทโรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- Kueachart, P., & Jirawatmongkol, S. (2018). Innovative paradigm of digital content game with cultural feminismwave for promoting creative economy. *Journal of Cultural Approach*, 19(35), 49–63.
- Novak, J. (2012). **Game development essentials: An introduction**. Delmar Cengage Learning.
- Rogers, S. (2014). **Level up! The guide to great video game design**. Wiley.
- Storey, J. (2018). **Cultural theory and popular culture: An introduction**. Routledge.

การออกแบบลวดลายผ้าแมวดำ ดอกไม้และใบบัว

เมธวดี พยัคฆะประโคน^{1*} ขนิษฐา ชัยบรรดิษฐ์² และ สมพินิจ เหมืองทอง³

Designing ornaments of black cat, flowers and lotus leaves patterns.

Maywadee Phayakprakhon^{1*} Khannitha Chaibundit² and Somphinit Mungthong³

¹อาจารย์ประจำสาขาการออกแบบอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และศิลปกรรมสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

² อาจารย์ประจำสาขาวิศวกรรมเครื่องจักรกลเกษตร คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

³อาจารย์ประจำสาขาวิศวกรรมโยธา คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

¹Lecturer of Industrial Design Department, Faculty of Architectural and Creative art, Rajamangala University of Technology Isan

²Lecturer of Agricultural Machinery Engineering Department, Faculty of Engineering and Technology, Rajamangala University of Technology Isan

³Lecturer of Civil Engineering Department, Faculty of Engineering and Technology, Rajamangala University of Technology Isan

*Corresponding author. E-mail address: maywadee2522@gmail.com

บทคัดย่อ

การออกแบบในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบลวดลายผ้าแมวดำ ดอกไม้ และใบบัว กระบวนการออกแบบ คือ 1.ศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้อง 2. นำเสนอผู้ประกอบการเพื่อระบุแนวทางที่เหมาะสม 3. การพิมพ์ลวดลายลงบนผ้าทอมือ ผลการศึกษาพบว่า 1.จากแนวคิดปรัชญาแมว แมวมีลักษณะบุคลิกภาพทั้งหมด 5 แบบ คือ 1) แมวขี้ตกใจ 2) แมวฉลาด 3) แมวหุ่นหันหลังเล่น 4) แมวที่เป็นมิตรและชอบแสดงความรัก 5) แมวที่ค่อนข้างก้าวร้าว 2. แนวทางการออกแบบลวดลายผ้าเพื่อสื่อสารถึงแบรนด์อารยะgift แอนด์ คราฟท์ ผลการออกแบบ ด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ (New Product) อย่างเดียว พบว่า ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจระดับมาก (ร้อยละ 4.20)

คำสำคัญ: การออกแบบลวดลายผ้า, แมวดำ, ใบบัว, ผ้าทอมือ

ABSTRACT

This study aims to explore the design approach for creating ornament designs featuring black cats, flowers, and lotus leaves ornaments. The design process consisted of three stages: 1) conducting research and gathering relevant information, 2) printing designs onto handwoven fabric. The findings reveal that 1) based on the philosophy of cats, their personalities can be categorized into five types: timid, intelligent, impulsive, affectionate and friendly, and aggressive; 2) the design of ornament pattern effectively communicates the Aya Gift & Craft brand; and 3) the development of new product based on these designs received a high level of satisfaction with an average score of (mean = 4.20)

Keywords: ornament design, black cat, lotus leaves, handwoven fabric

ตอนที่ 1 ภูมิหลังการสร้างสรรคผลงาน

สถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด 19) ที่ผ่านมามีผลกระทบต่อเศรษฐกิจการค้าทั่วโลก และภายในประเทศชะลอตัว แม้ว่าการค้าส่งจะเริ่มฟื้นตัวดีขึ้น ในปี พ.ศ.2563 โดยในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง มีผู้ประกอบการผ้าทอและผู้ที่เกี่ยวข้องธุรกิจผ้าพื้นเมืองมากกว่า 20,000 ราย สร้างรายได้ให้ชุมชนมากกว่า 5,000 ล้านบาทต่อปี เพื่อส่งเสริมแฟชั่นผ้าทอลุ่มแม่น้ำโขงด้วยวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมอย่างสอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค (กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม, 2567)

จากโครงการบริการวิชาการร่วมกับสถานประกอบการร้านอายะกิฟท์แอนด์คราฟท์ จัดจำหน่ายโบว์ผูกผม ผลิตภัณฑ์จาก ผ้าฝ้ายและผ้าซาติน ณ ตลาดนัดเซฟวัน จังหวัดนครราชสีมา กล่าวว่า “...ดำเนินกิจการมาแล้ว 6 เดือน ต้องการสร้าง จุดเด่นให้สินค้าแตกต่างจากร้านอื่น โดยนำลายแมวโคราชมาพัฒนาเป็นกระเป๋าและโบว์ผูกผม...” (สัมภาษณ์ นางนภสร เจริญพิพัฒน์ เมื่อวันที่ 23 มิถุนายน 2567) สรุปได้ว่า ผู้ประกอบการต้องการนำผ้าพื้นถิ่นมาออกแบบและพัฒนาโบว์ผูกผมที่มีลายอัตลักษณ์แตกต่างจากร้านอื่น

จากการศึกษาแมวในวิถีชีวิตของคนอีสาน พบว่า กลุ่มสงวนรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมฯ (2561) กล่าวถึง ขบวนการนางแมว ประกอบด้วย การนำแมวสีสาวหรือแมวดำตัวเมียใส่กระbungหรือกระโท มีผู้นำพิธีและร้องเพลงขอฝน ไปรอบหมู่บ้านในพิธีกรรมขอฝนหรือพิธีแห่นางแมวในภาคอีสานจัดขึ้นเพื่อขอให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์บันดาลให้ฝนตกในปีที่ฝนแล้ง ผิดปกติ ปัจจุบันพบเห็นประเพณีนี้ลดน้อยลง

นิตยสารบ้านและสวนPETS (2565) กล่าวว่า แมวสีดามีมากกว่า 22 สายพันธุ์ ชาวลัตเวียและชาวอียิปต์เชื่อว่าแมวดำคือเทพเจ้าแห่งการเก็บเกี่ยวช่วยให้พืชผลอุดมสมบูรณ์ ชาวเยอรมันเชื่อว่าถ้าแมวดำวิ่งตัดหน้าจากซ้ายไปขวาจะโชคร้าย แต่ถ้าวิ่งจากขวาไปซ้ายจะโชคดี ชาวสกอตแลนด์เชื่อว่าหากแมวดำเดินเข้าประตูความมั่งคั่งจะมาเยือน ชาวอังกฤษเชื่อว่าแมวดำคือสัญลักษณ์ของการครองคู่อย่างมีความสุข ชาวญี่ปุ่นเชื่อว่าแมวดำจะช่วยปิดเป่าวิญญาณชั่วร้ายป้องกัน ภูติผีและให้โชคด้านความรัก

จอห์น เกรย์ (2565) กล่าวถึง ปรัชญาแมว (Feline philosophy) อธิบายลักษณะแมว 5 แบบ สอดคล้องกับ Carla A. Litchfield และคณะ (2564) นักจิตวิทยาจากมหาวิทยาลัย South Australia (UniSA) ได้ศึกษาลักษณะนิสัยของแมว 2,802 ตัว ณ ประเทศออสเตรเลียทางตอนใต้และประเทศนิวซีแลนด์โดยให้เจ้าของทำแบบสอบถามและให้คะแนนลักษณะ นิสัยของแมว พบว่า สามารถแบ่งลักษณะนิสัยแมวออกเป็น 5 ประเภท โดยเรียกนิสัยทั้ง 5 นี้ว่า Feline5 ซึ่งประกอบด้วย 1. Neuroticism คือ แมวขี้ตกใจ ขี้กังวล หวาดกลัวแมวตัวอื่นและกลัวคน 2. The clever curious outgoing cat คือ แมวฉลาด อยากรู้อยากเห็น ชอบเข้าสังคม 3. The impulsive or spontaneous cat คือ แมวทุนหันพลันแล่น เอาแน่นอนไม่ได้ 4. The friendly people-loving cat คือ แมวที่เป็นมิตรกับมนุษย์และชอบแสดงความรักให้กับมนุษย์ 5. The pushy domineering cat คือ แมวที่ค่อนข้างก้าวร้าว ชอบรังแกแมวตัวอื่น

นอกจากนี้ Robert M. Carini, Jennifer Sinski and Uonetta. D. Weber. (2020) ได้ศึกษาข้อมูลจากสถานพักพิงแมวหรือเชลเตอร์ ในรัฐเคนตักกี สหรัฐอเมริกา ในปี 2010-2011 พบว่า แมวดำมีโอกาสถูกรับเลี้ยงต่ำที่สุดและมีโอกาสถูกรอญยฆาตสูงที่สุด และแพลตฟอร์มการรับเลี้ยงแมวดำก็มีผู้สนใจน้อย จึงสนับสนุนให้วันที่ 17 สิงหาคมของทุกปี คือ วันยกย่องแมวดำสากล (Black cat appreciation day) เพื่อส่งเสริมว่าแมวดำคู่ควรกับความรักเหมือนแมวสีอื่นๆ ซึ่งสอดคล้องกับ นวลพรรณ ภัทรมูล (2558) กล่าวว่า แมวดำหรือแมวโกนจาเป็นแมวไทยโบราณที่หายาก หากแต่คนไม่นิยมเลี้ยงเนื่องจากความเชื่อโบราณว่าเป็นแมวผีและอัปมงคล แต่เมื่อถอดความจากตำราแมวไทย กล่าวถึงแมวดำไว้ว่า “...หนึ่งกายดำปลอดมีศรี เลื่อมแสงรุจี ดังแก้มมาลบลายทา เลี้ยงดีมีสหศา จงเร่งหามา เลี้ยงไว้อย่างแคลงสงสัย...” อธิบายลักษณะแมวดำว่ามีขนทั่วกายเป็นสีดำ ขนเป็นมันเลื่อมเงางาม หากเลี้ยงดีจะให้คุณมหาศาล

การออกแบบลาย ฟินาลิน สาริยา (2550) กล่าวว่า ลวดลายผ้าเป็นการออกแบบขึ้นเพื่อใช้พิมพ์ลงบนผ้า เป็นลวดลายที่ต่อเนื่องสัมพันธ์กัน แบ่งโครงสร้างลายเป็น 1) โครงสร้างทางความคิด ความงดงามที่สอดคล้องกับประโยชน์ใช้สอยและความพึงพอใจ 2) โครงสร้างทางกายภาพ การวาดและระบายลงบนแผ่นรองรับด้วยด้วยอุปกรณ์ต่าง ๆ และ ประเสริฐ พิชยะสุนทร (2557) กล่าวว่า รูปแบบลวดลายมาจากรูปแบบธรรมชาติ, รูปแบบประยุกต์ และรูปแบบเชิงนามธรรม การออกแบบพิจารณาจากความเหมาะสม ตำแหน่งประดับ สัดส่วน และมีชื่อเรียกแตกต่างกัน เช่น รูปแบบArt Nouveau (1880), รูปแบบDe stijl (1917), รูปแบบ Art Deco (1920) รูปแบบ Surrealist (1936), รูปแบบ Post Modern (1960) รูปแบบ Memphis (1980) เป็นต้น สรุปได้ว่า ลายผ้าคือลายที่มีความต่อเนื่องสัมพันธ์กันและประยุกต์ใช้กับการพิมพ์บนผ้าได้ดี

ในงานดอกไม้ไทย วิลาวรรณย์ พิมพ์สิน (2553) กล่าวว่า การจัดดอกไม้มีมาตั้งแต่สมัยสุโขทัยในการพิธีจองเปรียงหรือ พิธีลอยกระทง เป็นศิลปะประยุกต์ที่แสดงออกถึงความเจริญรุ่งเรืองทางวัฒนธรรม อรรถวุฒิ เนตรจินดา (2551) กล่าวว่า ดอกไม้ที่นิยมในการจัด ได้แก่ ดอกกรัก ดอกบานไม่รู้โรย ดอกมะลิ ดอกพุด ดอกกล้วยไม้ ดอกจำปี ดอกจำปา ดอกกุหลาบ ดอกบัว ดอกดาวเรือง ดอกหงอนไก่ ดอกผกากรอง ใบตอง ใบมะยม ใบปริก ใบโป่งฟ้า ใบเงิน ใบทอง ใบนาก ใบสนฉัตร ใบเล็บครุฑ ใบแก้ว ใบกระป้อ

ดังนั้น การออกแบบลวดลายผ้าของร้านอายะกิฟท์ แอนด์ คราฟท์ ในครั้งนี้เพื่อสนับสนุนให้แมวดำได้รับความรักจากมนุษย์เช่นเดียวกับแมวสีอื่น อย่างสอดคล้องกับหลักปรัชญาแมว (Feline5 philosophy) และวิถีชีวิตอย่างไทยด้วยภาพประกอบแมวดำและดอกไม้ที่นิยมใช้ในการจัดงานอย่างไทยประเพณี

1.1 แรบบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

การออกแบบลวดลายผ้าของร้านอายะกิฟท์ แอนด์ คราฟท์ ในครั้งนี้เพื่อสนับสนุนให้แมวดำได้รับความรักจากมนุษย์เช่นเดียวกับแมวสีอื่น อย่างสอดคล้องกับหลักปรัชญาแมว (Feline5 philosophy) และวิถีชีวิตอย่างไทยด้วยภาพประกอบแมวดำและดอกไม้ที่นิยมใช้ในการจัดงานอย่างไทยประเพณี คือ ดอกไม้ และใบบัว

1.2 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ผลงาน

เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบลวดลายผ้าแมวดำ ดอกไม้และใบบัว

1.3 นิยามศัพท์

ลวดลายผ้า หมายถึง ลวดลายที่ต่อเนื่องสัมพันธ์กันเพื่อใช้พิมพ์ลงบนผ้า

แมวดำ หมายถึง แมวที่มีขนทั่วกายเป็นสีดำ ไม่มีลาย

ดอกไม้ หมายถึง ดอกไม้ที่นิยมใช้ในการจัดงานดอกไม้ในงานประเพณีไทย

ใบบัว หมายถึง ใบของพืชน้ำล้มลุก ลำต้นมีเหง้า ไหล ใบเป็นใบเดี่ยวจากลำต้น มีก้านส่งขึ้นมาเจริญใต้น้ำ ผิวหน้า หรือเหนือหน้า รูปร่างกลมใหญ่

1.4 ขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงาน

ศึกษาแนวทางการออกแบบลวดลายผ้าแมวดำ ดอกไม้และใบบัว

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

1.5.1 ศึกษาข้อมูลแนวคิดปรัชญาแมว

1.5.2 ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลกลุ่มเป้าหมาย/ผู้ประกอบการ

1.5.3 ศึกษารวบรวมแนวคิดและทฤษฎีการออกแบบ

1.5.4 สรุปผลแนวทางการออกแบบ และสร้างต้นแบบ

1.6 การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

1.6.1 ด้านศึกษาวรรณกรรม

แมว คือ สัตว์ที่ถูกจัดให้อยู่ในวงศ์ตระกูลเดียวกับเสือ เรียกว่า วงศ์ Felidae เป็นสัตว์กินเนื้อเป็นอาหาร เลี้ยงลูกด้วยนม มีวิวัฒนาการมาจากสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมจำพวกหนึ่ง ซึ่งเรียกว่าพวก miacids อาศัยอยู่ในป่าดิบ ตรงย่านอเมริกาเหนือ และแถวเอเชีย ตั้งแต่เมื่อราว 60 ล้านปีที่ผ่านมา (จิรพล เกตุจอมพล, 2566) แมวเริ่มเข้ามาเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตมนุษย์เมื่อประมาณ 9,500 ปีก่อน จากหลักฐานเก่าแก่ที่สุดคือ การทำหมันแมวที่ค้นพบในสมัยอียิปต์โบราณ แมวในสมัยโบราณมีลักษณะคล้ายคลึงกับแมวพันธุ์เบงกอลในปัจจุบัน (เสาวคนธ์ จิตทัม, 2557) สรุปได้ว่า แมวเป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมและมีชีวิตอยู่มาอย่างยาวนาน จากหลักฐานหมันแมวในสมัยอียิปต์โบราณแมวมีความเกี่ยวข้องกับมนุษย์มากกว่า 9500 ปี

พระนิพนธ์ “มัชชาเรณิดี” คือ ตำราดูลักษณะแมวปรากฏอยู่ในกรุงศรีอยุธยา แบ่งเป็นแมวให้คู่ 26 ชนิด แมวให้โทษ 12 ชนิด รวมทั้งหมด 38 ชนิด (สมเด็จพระมหาสมณเจ้ากรมพระยาปวเรศวริยาลงกรณ์. 2558) ตำราไทยว่าด้วยแมวลักษณะต่าง ๆ ระบุว่า แมว “ดำปลอดตลอดตัว” นั้น “เลี้ยงไว้จะดี เป็นเศรษฐีมีทรัพย์หลาย” จากบันทึกสมุดข่อยในยุคศตวรรษที่ 19 (ค.ศ.1801-1900 หรือ พ.ศ.2344-2343) หรือช่วงต้นรัตนโกสินทร์จึงเป็นไปได้ว่า ทัศนคติต่อแมวดำของคนไทยน่าจะพัฒนาขึ้นในยุคหลังที่ไทยมีปฏิสัมพันธ์กับต่างชาติจึงได้รับอิทธิพลทางความเชื่อมาจากจีน อินเดียและตะวันตก (อดิเทพ พันธุ์ทอง. 2567)

จอห์น เกรย์ อ้างใน ภาพพิมพ์ หล่อตระกูล (2566) ได้วิเคราะห์มุมมองของแมวไว้ว่า ความสุข : แมวไม่ได้สร้างจินตภาพของตัวเองขึ้นมา แมวใช้ชีวิตอยู่กับปัจจุบันไม่เร่งรีบ จริยธรรม: แมวล่าด้วยสัญชาตญาณและความอยุ่รอด ไม่ได้ทำเพราะคิดว่าตนเองสูงส่งเก่งกว่าสิ่งมีชีวิตอื่น, ความรัก : แมวรักด้วยสัญชาตญาณ มันจะอยู่หากมีความสุข และพร้อมจะไปเมื่อไม่มีความสุข, ความตาย : แมวไม่กังวลว่าตนจะหายไปไหน ใช้ชีวิตไปในแต่ละวัน และจะกังวลเมื่อใกล้ถึงวาระสุดท้ายของชีวิต, ความหมายของชีวิต : แมวไม่ใช้ชีวิตตามจินตนาการ ความหมายของชีวิตคือสิ่งที่สัมผัสตรงหน้า แมวเป็นนักล่าที่สันโดษ สะท้อนถึงการพึ่งพาตนเองและเป็นอิสระ

บุคลิกภาพแมวจากทฤษฎี Feline five โดย Carla A. Litchfield กล่าวว่า แมวมีทั้งหมด 5 บุคลิก คือ 1) แมวขี้ตกใจ (Skittishness) หมายถึง แมวที่ตื่นกลัว ประหม่าง่ายเมื่ออยู่กับคน สัตว์ สิ่งแวดล้อมใหม่ ๆ 2) แมวนักกิจกรรม (Outgoingness) หมายถึง แมวอยากรู้อยากเห็น กระตือรือร้น เข้ากับคนง่าย 3) แมวจอมบงการ (Dominance) ชอบแสดง

อำนาจเหนือแมวตัวอื่น ก้าวร้าวและหวงอาณาเขต 4) แมวตามใจฉัน (Spontaneity) เป็นแมวหุนหันพลันแล่นเอาแน่นอนไม่ได้ ชอบทำสิ่งใหม่ในแบบของตัวเองไม่ยึดติดตารางเวลา และ 5) แมวเป็นมิตร (Friendliness) แมวเข้ากับคนง่าย ชอบที่จะถูกลูบและกอด ชอบอยู่ร่วมกับเจ้าของและติดตามไปรอบบ้าน (Litchfield et al., 2017)

องค์ประกอบของแบรนด์ คือส่วนประกอบที่ช่วยสร้างภาพจำ ได้แก่ Brand DNA คือ ตัวตนของแบรนด์, Brand purpose คือ จุดประสงค์ที่มีต่อผู้บริโภค, Brand belief คือ ความเชื่อที่เชื่อมโยงแบรนด์กับสินค้า, Brand personality คือ บุคลิกภาพของแบรนด์ และ Brand Identity คือ สิ่งที่ผู้คนเห็นแล้วเชื่อมโยงกับบริษัท (Klein, 2010)

แนวคิดบุคลิกภาพ อารมณ์ Color combination image scale (Mood & Tone) จากของชิเกโนบุ โคบายาชิ (1981) ที่แบ่งหมวดหมู่ไว้เป็น 15 กลุ่ม ได้แก่ น่ารัก (Pretty), เป็นมิตร (Causal), Dynamic (คล่องแคล่ว), Gorgeous (หรูหรา), ethnic (ชนเผ่า), Romantic (ชวนฝัน), Natural (ธรรมชาติ, สงบ, สะอาด), Elegant (สง่างาม), Chic (เท่, สงบ, ผู้ดี), Classic (ประเพณีนิยม), Dandy (เข้ม, มีรสนิยม), Formal (เป็นทางการ), Clear (เรียบง่าย, ไร้ที่ติ), Cool Casual (ฉลาด, ผึ่งผาย) และ Modern (ทันสมัยอย่างชาวกรุง) (Kobayashi, 1981)

1.6.2 แนวคิดหรือทฤษฎี

หลักองค์ประกอบของศิลปะ (Composition) หมายถึง ศิลปะที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดปัญญาหรือความงาม โครงสร้างของศิลปะประกอบด้วย 2 ส่วนคือ รูปทรง และ เนื้อหา ซึ่งรูปทรงนั้นเป็นส่วนประกอบทางทัศนธาตุ ได้แก่ จุด เส้น สี น้ำหนัก พื้นผิว และที่ว่าง เมื่อนำมารวมกันแล้วก่อให้เกิดความรู้สึกบางอย่างแก่ผู้พบเห็นในเชิงอารมณ์ ความหมาย หรืออย่างใดอย่างหนึ่ง โดยศิลปินเป็นผู้เลือกสรรวัสดุและกรรมวิธีในการนำองค์ประกอบทั้งหมดมาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นงานศิลปะขึ้น (ชัยรัตน์ อัครวงกูร. 2548)

เปรื่อง กิจรัตน์ (2538) อ่างโน นิรัช สุดสังข์ (2548) กล่าวถึง กระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ ทั้งหมด 8 ขั้นตอน คือ 1) การพัฒนาแนวคิดใหม่ (Product concept) จากข้อมูลต่าง ๆ 2) การศึกษาความเป็นไปได้ (Feasibility study) 3) การออกแบบเบื้องต้น (Preliminary design) 4) ขั้นตอนการสร้างต้นแบบ (Prototype build) 5) ขั้นตอนการทดสอบและทดลอง (Test and trails) ในด้านการตลาด และด้านเทคนิค 6) การวิเคราะห์และศึกษาความเป็นไปได้ขั้นสุดท้าย (Analysis and final feasibility study) คือ การประเมินผลด้านการจัดหน่ายเพื่อให้มั่นใจว่าเป็นไปตามความต้องการของตลาดและสมบูรณ์เชิงวิชาการ 7) การออกแบบครั้งสุดท้าย (Final product design) คือการวิเคราะห์ปัญหาที่อาจมีแฝงอยู่ ที่ต้องมีหลายฝ่ายเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบ และ 8) ขั้นตอนการผลิตและจำหน่าย (Product and Supply)

ตอนที่ 2 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.1.1 ปรัชญาแมว คือ บุคลิกภาพและลักษณะนิสัยตามธรรมชาติของแมว

2.1.2 กายภาพของแมว คือ รูปร่างปราดเปรียว 4 ขา ศีรษะกลม หูตั้ง มีขนทั่วร่างกาย

2.1.3 วิถีชีวิตแมว คือ นกที่สันโดษ ใช้ชีวิตเรียบง่าย อยู่เมื่อมีความสุข ไม่กังวลกับความตาย

2.1.4 บุคลิกภาพ 5 แบบของแมว คือ ชี้ตักใจ นักกิจกรรม จอมบงการ ตามใจฉันและเป็นมิตร

2.1.5 งานดอกไม้ไทย คือ ดอกไม้ที่นิยมใช้ในการจัดพาน เช่น บัว ดอกกรัก และดอกกล้วยไม้

2.1.6 องค์ประกอบสี แม้ลายเป็นแบบสีตัดกัน (Contrast) ลายประดับเป็นสีแบบคล้ายคลึงกัน (Similarity) และภาพรวมเป็นแบบกลมกลืนกัน (Harmony)

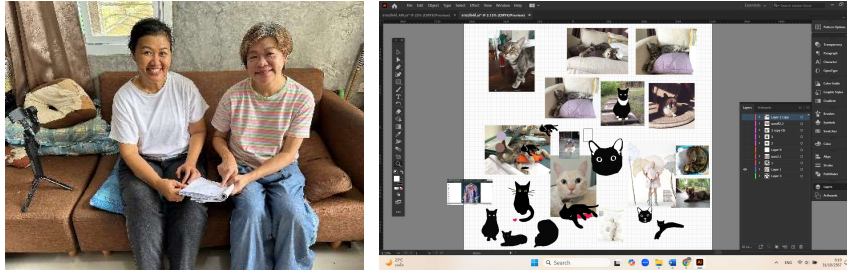
สรุป การจัดองค์ประกอบระหว่างปรัชญาแมว และองค์ประกอบภาพ Brand DNA เพื่อเน้นให้เห็นถึงแมวคำที่ใช้ชีวิตอย่างสันโดษและเรียบง่าย Brand purpose เป้าหมายที่ต้องการสื่อสาร คือ แมวคำพึ่งพาตัวเอง และต้องการความสุข Band belief คือ ร่างกายเป็นเพียงเปลือกนอก แมวคำควรได้รับความรักเช่นเดียวกัน

2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

การออกแบบลวดลาย Wisbrun, L. (2011) กล่าวว่า ลวดลายสามารถสร้างสรรค์ได้จากรูปทรงทางเรขาคณิต เช่น สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม วงกลม หกเหลี่ยม เป็นต้น ซึ่งในการออกแบบลวดลายผ้าไม่จำกัดเฉพาะลวดลายเรขาคณิต (Geometric motifs) เท่านั้น ผู้ออกแบบสามารถนำแรงบันดาลใจดอกไม้ (Floral motifs) ชนเผ่า (Ethnic motifs) ศาสนา ความเชื่อ

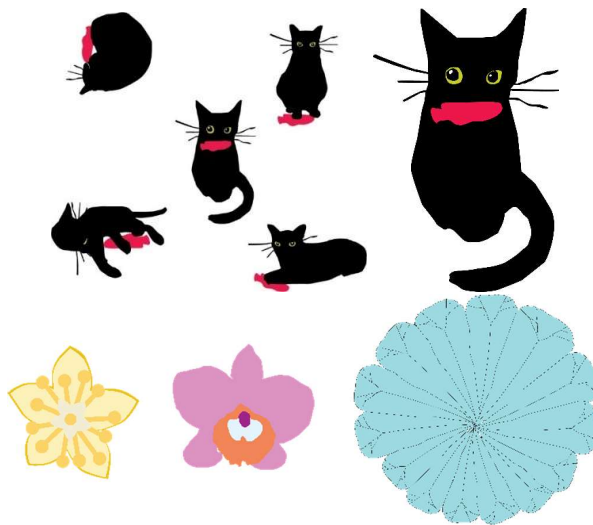
(Conversation motifs) พื้นผิว (Texture) การทำซ้ำ (Repeat type) ทิศทาง (Direction) สัดส่วนและการจัดวาง (Scale and Layout Distiny) มาผสมผสานและร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบแม่ลาย (Motifs) ได้

2.2.1 กระบวนการออกแบบ



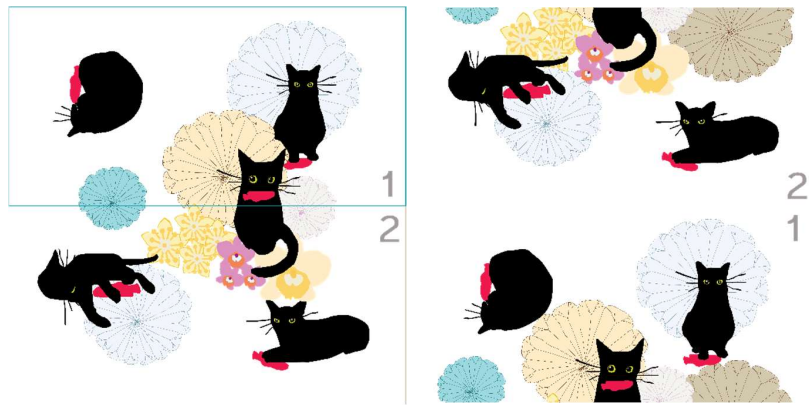
ภาพ 1 การสัมภาษณ์และการร่างภาพด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์
ที่มา: เมธวดี พยัฆประโคน, 2567

การรวบรวมข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกถึงความต้องการของผู้ประกอบการจนข้อมูลไม่มีการเปลี่ยนแปลง จากนั้นจึงคัดเลือกรูปภาพที่ไม่ติดลิขสิทธิ์ซึ่งมีความสำคัญต่อการออกแบบเมื่อนำเสนอผลงานออกไป การเลือกภาพที่ดีนำสู่ผลงานที่แตกต่าง



ภาพ 2 ภาพแมวดำ ดอกไม้และใบบัว
ที่มา: เมธวดี พยัฆประโคน, 2567

แรงบันดาลใจการออกแบบนั้นอาจมาจากเรื่องราวธรรมดาในชีวิต เช่น ภาพวาด สถาปัตยกรรม เสียงเพลง บทความอาหาร การถ่ายภาพเพื่อบันทึกเรื่องราวเพื่อนำมาประกอบ Mood & Tone จะช่วยให้เข้าใจและเรียบเรียงองค์ประกอบที่จำเป็นในการออกแบบสู่ผลงานได้ จากภาพวาดลายแมวดำ ดอกไม้และใบบัว เป็นภาพผลงานกราฟิกสไลด์ร่วมสมัยจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก



ภาพ 3 เทคนิคการสร้างแม่ลาย (Motif) ด้วยการทำซ้ำ ขั้นที่1
ที่มา: เมธวดี พยัฆประโคน, 2567

การออกแบบลวดลายด้วยเทคนิคการทำซ้ำ

- 1) เริ่มต้นวาดภาพตรงจุดกึ่งกลางของกระดาษเปล่า
- 2) แบ่งกระดาษออกเป็น 2 ส่วนเท่า ๆ กัน (หมายเลข1-2) 3) นำส่วนที่1 มาต่อด้านล่างส่วนที่ 2 และวาดภาพเดิมซ้ำเพิ่มตรงกลางกระดาษ



ภาพ 4 เทคนิคการสร้างแม่ลาย (Motif) ด้วยการทำซ้ำ ขั้นที่2
ที่มา: เมธวดี พยัฆประโคน, 2567

- 4) วาดภาพตรงจุดกึ่งกลางกระดาษ แล้วแบ่งกระดาษออกเป็น 2 ส่วนด้านซ้าย-ขวา (เลข3-4)
- 5) นำส่วนที่3 ไปต่อด้านขวาของส่วนที่ 4 และวาดภาพเดิมซ้ำตรงจุดกึ่งกลางกระดาษ



ภาพ 5 เทคนิคการสร้างแม่ลาย (Motif) ด้วยการทำซ้ำ ขั้นที่3
ที่มา: เมธวดี พยัฆประโคน, 2567

6) หลังจากวาดภาพเดิมซ้ำตรงจุดกึ่งกลางกระดาษเรียบร้อยแล้ว ลวดลายภาพจะมีความต่อเนื่อง สามารถเพิ่มเติมรายละเอียด ปรับเปลี่ยนขนาด สีเส้นเพื่อให้พร้อมสำหรับการนำไปพิมพ์ลงบนผ้าต่อไป

7) พื้นฐานการทำซ้ำลวดลายแบบบล็อกด้วยโปรแกรม Adobe Illustrator สามารถสร้างด้วยคำสั่ง pattern as a fill ภายหลังจากที่คุณตรวจสอบหน้ากระดาษการทำงานเรียบร้อยแล้ว

2.2.2 ทฤษฎีสีและการออกแบบลาย



ภาพ 6 กงล้อสีสำหรับการออกแบบลาย
ที่มา: เมธวดี พยัฆประโคน, 2567

สีเส้นเป็นสิ่งที่ช่วยให้การออกแบบลวดลายสามารถสื่อสารความหมายและส่งผลต่อความรู้สึกผู้พบเห็นได้มากขึ้น การเรียนรู้กงล้อสีเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้การออกแบบทำงานได้ง่ายขึ้น

2.2.2 การพิมพ์ภาพลงบนผ้าทอมือ

ตารางที่ 1 แสดงผลการทดสอบการพิมพ์บนผ้าทอมือพื้นถิ่น

รายการผ้าทอมือ	การขับ หมึก	ความ คมชัด สี	รายละเอียด 1mm. ขึ้นไป	พื้นผิว ขรุขระ	ราคา สอดคล้องกับ กลุ่มผู้ซื้อ วัยรุ่น	สรุป
 ผ้าไหม อ.ปรางค์ชัย จ.นครราชสีมา	ดีมาก	ดีมาก	ดีมาก	เรียบ	สูง	มีการดูดซับหมึกดี ให้ ความคมชัด รายละเอียดตั้งแต่ 1 mm. ขึ้นไป ผิวเรียบ ราคาสูง
 ใยกันขง	ดีมาก	ดีมาก	ดี	ขรุขระ	ปานกลาง	ซึมซับหมึกได้ดี ให้ ความคมชัด พื้นผิว ขรุขระ ราคาปานกลาง
 ผ้าไทยวน อ.สีคิ้ว จ.นครราชสีมา (ด้ายประดิษฐ์)	ปาน กลาง	ดี	ปานกลาง	ขรุขระ	ปานกลาง	ซึมซับหมึกปานกลาง พื้นผิวขรุขระ ราคาปาน กลาง
 กลุ่มบารายพันปี อ.ประโคนชัย จ. บุรีรัมย์ (ผ้าฝ้าย)	ดี	ดี	ดี	เรียบ	ปานกลาง	ซึมซับหมึกปานกลาง ให้ความคมชัด รายละเอียด 1 mm- ขึ้นไป ผิวเรียบ ราคา ปานกลาง

จากตารางที่ 1 สรุปได้ว่า การวิเคราะห์ผ้าทอมือพื้นถิ่น ใน 5 ด้าน คือ การซึมซับหมึก ความคมชัดของสีสันทัน พิมพ์
รายละเอียด 1 mm. ขึ้นไป พื้นผิว ราคา พบว่าค่าคะแนนสูงสุด คือ ผ้าไหม เหมาะสมสำหรับการพิมพ์สูงสุด คือ มีการดูดซับ
หมึกดี ให้ความคมชัด รายละเอียดตั้งแต่ 1 mm. ขึ้นไป ผิวเรียบ ราคาสูง

รองลงมาคือ ผ้าฝ้าย คือ ซึมซับหมึกปานกลาง ให้ความคมชัด รายละเอียดตั้งแต่ 1 mm. ขึ้นไป ผิวเรียบ ราคาปาน
กลาง จึงมีการเลือกใช้ผ้าฝ้าย

สรุปได้ว่า เลือกใช้ผ้าฝ้ายเป็นตัวแทนในการทดลองพิมพ์ผ้า เนื่องจากสามารถพิมพ์ผ้าได้ดีและมีราคาปานกลาง สอดคล้องกับกลุ่มผู้ซื้อซึ่งเป็นวัยรุ่นที่มาเดินเลือกซื้อสินค้าที่ตลาดนัดเซฟวัน จ.นครราชสีมา



ภาพ 7 การพิมพ์ลวดลายบนผ้า
ที่มา: เมธวดี พยัฆประโคน, 2567

เมื่อออกแบบลายผ้าเรียบร้อยแล้ว นำเข้าสู่ขั้นตอนการพิมพ์ลวดลายด้วยระบบดิจิทัลซึ่งช่วยให้การออกแบบลวดลายผ้าง่ายขึ้นกว่าเดิม ซึ่งผู้ออกแบบต้องรู้ขนาดหน้ากว้างของผ้า การจัดวางภาพตามแนวผ้าให้เหมาะสมสำหรับการตัดเย็บ

การตั้งค่าความละเอียดของการออกแบบลวดลายผ้าในระบบดิจิทัลควรอยู่ที่ 300 dpi เพื่อให้แน่ใจว่าภาพมีความละเอียดเพียงพอสำหรับการพิมพ์ เนื่องจากเครื่องพิมพ์ต้องการความละเอียดที่ 150 dpi

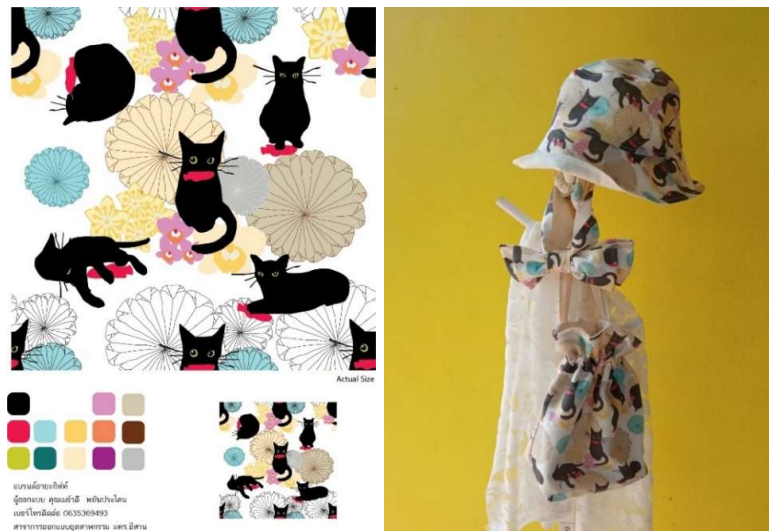
การวาดภาพด้วยคอมพิวเตอร์นั้นผู้ออกแบบสามารถใช้ปากกาดิจิทัลหรือเมาส์ในการวาดภาพขึ้นอยู่กับความถนัดของผู้ออกแบบ

2.2.5 การนำเสนอชิ้นงาน



ภาพ 8 แม่ลายผ้าแมวดำ ดอกไม้และใบบัว
ที่มา: เมธวดี พยัฆประโคน, 2567

การนำเสนอลวดลายผ้าจากแรงบันดาลใจเรียบร้อยแล้ว นักออกแบบสามารถนำแนวคิดสร้างสรรค์นี้ไปประยุกต์ใช้ได้ อย่างหลากหลาย สามารถปรับเปลี่ยนทิศทางการจัดลวดลาย ปรับสีเส้น ขยาย-ลดขนาดของลายให้เหมาะสมสำหรับการใช้งานแต่ละแบบเช่น เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม ของใช้ของตกแต่งบ้าน และผ้าคลุมเฟอร์นิเจอร์ เป็นต้น การสร้างสรรค์ลวดลายมี 3 ส่วนที่สำคัญ คือ การออกแบบองค์ประกอบ ทิศทางของลวดลาย ขนาดของวัตถุ การเว้นช่องว่าง และสีเส้น ทั้งหมดนี้คือ องค์ประกอบของลวดลาย



ภาพ 9 การเขียนแบบลายเพื่อการผลิต
ที่มา: เมธี วัฒนพานิช, 2567

การออกแบบลวดลายผ้าจำเป็นต้องระบุสีสันทัน และสีพิเศษที่ต้องการให้โรงพิมพ์ทราบ เพื่อจัดเตรียมกระบวนการผลิต และการประมาณราคา

2.3 การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์



ภาพ 9 ผลการออกแบบผลิตภัณฑ์ผ้าแมวคำ ดอกไม้และใบบัว
ที่มา: เมธี วัฒนพานิช, 2567



ภาพ 15 การจัดแสดงผลงานนิทรรศการ
ที่มา: เมธวดี พยัมประโคน, 2567

การจัดแสดงผลงานนิทรรศการร้านอายุเกิฟท์ แอนด์ คราฟท์ ในงานกิจกรรมพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอพื้นถิ่นด้วยนวัตกรรมเทคโนโลยีสู่เศรษฐกิจวิถีใหม่ ภายใต้โครงการ 8.1-1 โครงการเสริมสร้างศักยภาพผู้ประกอบการอุตสาหกรรมสู่การแข่งขันเศรษฐกิจวิถีใหม่ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 วันที่ 4 กันยายน 2567 ณ โรงแรมสัสมิโ อ จังหวัดนครราชสีมา

การวัดผลการดำเนินงานโครงการด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ (New Product) อย่างเดียว พบว่า ส่วนใหญ่มีความพึงพอใจระดับมาก ($\bar{x} = 4.20$)

3.2 บทสรุป

ผลการออกแบบสร้างสรรค์ในครั้งนี้ สรุปได้ว่า การออกแบบลวดลายผ้าแมวดำ ดอกไม้และใบบัวได้ผ่านการประเมินจากผู้ประกอบการร้านอายุเกิฟท์ แอนด์ คราฟท์ ที่มีความคิดเห็นตรงกันว่า การออกแบบลวดลายผ้าที่สะท้อนบุคลิกภาพของแมว ตามหลักปรัชญาแมว (Feline5 cats) คือ แมว 5 บุคลิกภาพ คือ คือ 1) แมวขี้ตลกใจ 2) แมวฉลาด 3) แมวหุนหันพลันแล่น 4) แมวที่เป็นมิตรและชอบแสดงความรัก 5) แมวที่ค่อนข้างก้าวร้าว ในโทนสีกลมกลืนกันที่มุ่งเน้นสำหรับการนำผ้าไปตัดเย็บเป็นสินค้าแฟชั่นและเครื่องประดับที่สามารถใช้ได้สำหรับเพศชายและเพศหญิง ด้านวัสดุและกระบวนการผลิต มีการออกแบบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์และพิมพ์ด้วยเครื่องพิมพ์ระบบหมึก ผลสรุปที่ได้ ผ้าสามารถนำไปพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์กระเป๋า โบว์ผูกผม ที่คาดผม สำหรับร้านอายุเกิฟท์ แอนด์ คราฟท์ ได้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย และผู้ประกอบการมีความพึงพอใจต่อการออกแบบลวดลายผ้าระบบอุตสาหกรรม

กิตติกรรมประกาศ

โครงการสร้างสรรค์ครั้งนี้ ได้รับการสนับสนุนทุนบริการวิชาการจากศูนย์ส่งเสริมอุตสาหกรรมภาคที่6 นครราชสีมา กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม โครงการนี้สำเร็จได้ด้วยดีเนื่องจากความอนุเคราะห์จากอาจารย์และผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ได้ให้ความร่วมมือและแสดงข้อคิดเห็นอันเกิดประโยชน์ ตลอดจนชี้แนะแนวทางปรับปรุงผลงานจนกระทั่งประสบความสำเร็จ ผู้สร้างสรรค์หวังเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศาสตร์พัฒนาร่วมสมัยสืบไปในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- กลุ่มสงวนรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม สถาบันวัฒนธรรมศึกษา กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2561). **มรดกภูมิปัญญาอีสาน**. โรงพิมพ์ชุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด : กรุงเทพฯ
- จรรยา โกมรรัตนานนท์. (2547). **สุนทรียศาสตร์: กรีก-ยุคฟื้นฟู**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- จอห์น เกรย์. **ปรัชญาแมว ปัญญาเหมียว แมวและความหมายของชีวิต [Feline Philosophy]** (ภาคิน นิมนานรวงศ์ และ มนภัทร จงดีไพศาล แปล) กรุงเทพฯ: bookscape. พิมพ์ครั้งที่1.
- จีรพล เกตุจุมพล. **ประวัติศาสตร์แมว. วารสารประวัติศาสตร์ มศว. ปีที่48 ฉบับที่1(2566).** กรุงเทพมหานคร : หน้า417-438
- ชัยรัตน์ อัครวาท. (2548). **ออกแบบให้โดนใจ**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพัฒนาอุตสาหกรรม กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม
- นพวรรณ ภัทรมูล. **อ่านตำราแมวไทย ฉบับ หมอเห ณ วัดท่าพุด ตอนที่7 : แมวโกนจา**. สืบค้นจาก:
<https://db.sac.or.th/inscriptions/blog/detail/15617>

- นิรัช สุดสังข์. (2548). **ออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์
- บ้านและสวนPETS. (2565). **ความเชื่อเกี่ยวกับแมวดำและแมวสามสีในแต่ละประเทศ**. สืบค้นจาก:
<https://pets.baanlaesuan.com/242574/did-you-know/beliefs-about-cats>
- พงษ์พิสุทธิ์ ศรีสด. (2559). **การออกแบบสื่ออัตลักษณ์แมวไทยเพื่อการเผยแพร่**. ศิลปะมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการออกแบบ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
- พินาลิน สาริยา. (2550). **เอกสารคำสอน รายวิชาการออกแบบลวดลาย**. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
- ภาพิมล หล่อตระกูล. (2565). **การออกแบบเรขศิลป์จากแนวคิดปรัชญาแมว**. ศิลปกรรมศาสตร์มหาบัณฑิต สาขานฤมิตรศิลป์ ภาควิชา นฤมิตรศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์
- เมธวดี พิชัยประโคน. (2567) (2567). **รายงานฉบับสมบูรณ์ กิจกรรมพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าทอพื้นถิ่นด้วยนวัตกรรมเทคโนโลยีสู่เศรษฐกิจวิถีใหม่ ภายใต้โครงการ 8.1-1 โครงการเสริมสร้างศักยภาพผู้ประกอบการอุตสาหกรรมสู่การแข่งขันเศรษฐกิจวิถีใหม่ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567**. นครราชสีมา: ศูนย์ส่งเสริมอุตสาหกรรมภาคที่ 6 กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม
- วิลาวลัย พิมพ์สิน. (2533). **การจัดดอกไม้**. กรุงเทพฯ: โชคชัยการพิมพ์
- สมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระยาปวเรศวริยาลงกรณ์. (2558). **“มัชฌานีติ” ในตำราคุณลักษณะแมวและนก ฉบับสมเด็จพระมหาสมณเจ้า กรมพระยาปวเรศวริยาลงกรณ์**. วัดบวรนิเวศวิหาร: กรุงเทพมหานคร.
- เสาวคนธ์ จิตท้วม. (2557). **มนต์แมว**. ปริญญาานิพนธ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาออกแบบทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยนเรศวร : พิษณุโลก
- อดิเทพ พันธุ์ทอง. **ความเชื่อเรื่องแมวของคนไทยโบราณ แมวดำ คือ แมวดี แมวอัปรีดี คือแมวขาว ทำไมเป็นเช่นนั้น**. สืบค้นจาก: https://www.silpa-mag.com/history/article_699
- Carla A. Litchfield, Gillian Quinton, Hayley Tindle, Belinda Chiera, K. Heidy Kikillus and Philip Roteman. (August 23, 2017). **The ‘Feline Five’: An exploration of personality in pet cats (Felis catus)**. Retrieved from [http:// The ‘Feline Five’: An exploration of personality in pet cats \(Felis catus\) | PLOS ONE](http://The ‘Feline Five’: An exploration of personality in pet cats (Felis catus) | PLOS ONE)
- Klein, N. (2010). No logo. Vintage Canada.
- Kobayashi, S. (1981). **The aim and method of the color image scale**. Color research & application, 6(2), 93-107.
- Wisbrun, L. (2011). **Fabric printing and design**. San Francisco: Chronicle books
- MGR Online. (2567). **รู้หรือไม่ ความเชื่อไทย “แมวดำ นำโชค” เพิ่มพูนทรัพย์เสริมอำนาจแก่เจ้าของ**. สืบค้นจาก: <https://mgronline.com/travel/detail/9670000108155>
- Robert M. Carini, Jennifer Sinski and Uonetta. D. Weber. (2020). **Coat color and cat outcomes in an urban U.S. shelter**. สืบค้นจาก: <https://www.mdpi.com/2076-2615/10/10/1720>

การพัฒนาอัตลักษณ์องค์กรเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ ผลิตภัณฑ์วิสาหกิจชุมชนสิริสมุนไพรแปรรูป

ศุสึพร คำชมพู^{1*} และ วรณวจี ครุจน้อย²

The Development of Corporate Identity to Enhance the Product Image of Siri Herbal Processing Community Enterprise

Suleeporn Kamchompoo^{1*} and Wanvatee Khrutnoi²

¹⁻²คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยพะเยา

¹⁻²School of Information and Communication Technology, University of Phayao

* Corresponding author. E-mail address: suleeporn.ka@up.ac.th

ตอนที่ 1 ภูมิหลังการสร้างสรรคผลงาน

1.1 แร้งบันดลใจในการสร้างสรรคผลงาน

โมเดลไทยแลนด์ 4.0 ได้ขับเคลื่อนประเทศไทยสู่ความมั่นคงและยั่งยืน โดยเป็นการเปลี่ยนแปลงเชิงโครงสร้างที่สำคัญ ก่อให้เกิดโอกาสที่จะต้องมีการพัฒนาขีดความสามารถในรูปแบบใหม่ ครอบคลุมการเปลี่ยนแปลงด้านวัฒนธรรม การดำรงอยู่ การดำเนินธุรกิจ การทำงาน และการเรียนรู้สู่ “วัฒนธรรมการดำรงอยู่ชุดใหม่” (New Culture of Living) ซึ่งเกิดจากการเปลี่ยนแปลงจาก Traditional Humanity ไปสู่ Digital Humanity (ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์, 2561) ในบริบทนี้ การพัฒนาอัตลักษณ์องค์กรของธุรกิจในยุคไทยแลนด์ 4.0 นับว่าเป็นเรื่องสำคัญที่ต้องปรับเปลี่ยน เพื่อนำพาธุรกิจสู่อนาคต อย่างสอดคล้องกับเป้าหมายองค์กร ทั้งยังสามารถแสดงภาพลักษณ์ที่ชัดเจนถึงจุดเด่นขององค์กร การออกแบบกระบวนการ การคิดเชิงกลยุทธ์ในการพัฒนาอัตลักษณ์ขององค์กรให้สอดคล้องกับยุคเศรษฐกิจและสังคมไทยแลนด์ 4.0 จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการสร้างโอกาสในการรับรู้ของผู้บริโภคอย่างกว้างขวาง พร้อมทั้งปรับเปลี่ยนทัศนคติ และพฤติกรรมของผู้บริโภค เพื่อให้ได้รับข้อมูลและความเข้าใจที่ถูกต้อง กลยุทธ์การพัฒนาอัตลักษณ์นี้เป็นการคิดค้นวิธี ในการสื่อสารภาพลักษณ์ที่ดีขององค์กรให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย และสามารถสร้างความผูกพันให้กับผู้บริโภคและสังคมได้ ซึ่งเป็นวิธีการที่ทรงพลังและมีประสิทธิภาพในการครองใจตลาด

วิสาหกิจชุมชนสิริสมุนไพรแปรรูปในจังหวัดพะเยา เป็นกลุ่มวิสาหกิจชุมชนที่แปรรูปสมุนไพรร้องถิ่น ให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์หลากหลายประเภท เช่น เครื่องสำอาง น้ำมันหอมระเหย และผลิตภัณฑ์สปาโดยมีเป้าหมายหลัก เพื่อทดแทนการใช้ยาแผนปัจจุบันและลดการใช้สารเคมีในชีวิตประจำวัน สมุนไพรร้องถิ่นที่ใช้ในผลิตภัณฑ์ได้รับการเพาะปลูก โดยไม่ใช้สารเคมีจากเครือข่ายเกษตรกรที่ได้รับมาตรฐานเกษตรอินทรีย์ อีกทั้งยังมีสถานที่ผลิตที่ได้มาตรฐานอาหารและยา และผลิตภัณฑ์มีเลขจดแจ้ง ทำให้ผลิตภัณฑ์มีความน่าเชื่อถือและมีศักยภาพทางการตลาดสูงในกลุ่มธุรกิจความงามและสปา อย่างไรก็ตาม เนื่องจากผลิตภัณฑ์มีความหลากหลายและมีการพัฒนาสูตรที่แตกต่างกัน ยังไม่มีการกำหนดทิศทางอัตลักษณ์ ที่ชัดเจน ส่งผลให้การสื่อสารภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์และทิศทางของธุรกิจไม่ชัดเจนเท่าที่ควร ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อขยาย และการเข้าถึงผู้บริโภค

ด้วยเหตุนี้ ผู้สร้างสรรค์จึงเห็นว่าการพัฒนาอัตลักษณ์สำหรับวิสาหกิจชุมชนสิริสมุนไพรแปรรูปเป็นสิ่งจำเป็น โดยมุ่งหวังที่จะสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับองค์กรและผลิตภัณฑ์ สร้างความโดดเด่นและความแตกต่างจากคู่แข่ง อีกทั้งยังช่วยสื่อสารผลิตภัณฑ์ให้ครองใจผู้บริโภค ซึ่งสอดคล้องกับการดำเนินธุรกิจในยุคไทยแลนด์ 4.0 รวมถึง เป็นการเผยแพร่ความรู้ในการนำอัตลักษณ์ไปใช้ในสื่อประชาสัมพันธ์ บรรณานุกรม และกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินธุรกิจ เพื่อให้ผู้บริโภครับรู้และจดจำอัตลักษณ์องค์กรได้ ซึ่งจะช่วยสร้างโอกาสในการเติบโตทางธุรกิจของวิสาหกิจชุมชนในอนาคต

1.2 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรคผลงาน

1.2.1 เพื่อศึกษาข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับวิสาหกิจชุมชนสิริสมุนไพร

1.2.2 เพื่อพัฒนาอัตลักษณ์องค์กรให้กับวิสาหกิจชุมชนสิริสมุนไพรแปรรูป เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์วิสาหกิจชุมชนสิริสมุนไพรแปรรูป

1.3 นิยามศัพท์

อัตลักษณ์องค์กร หมายถึง เอกลักษณ์หรือภาพลักษณ์ที่เป็นตัวแทนขององค์กร ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบทางภาพลักษณ์ สัญลักษณ์ สี โลโก้ การออกแบบ และรูปแบบการสื่อสารที่สะท้อนถึงตัวตน วิสัยทัศน์ พันธกิจ และคุณค่าหลักขององค์กร อัตลักษณ์องค์กรช่วยสร้างการรับรู้และความเชื่อมั่นจากบุคคลภายนอก รวมถึงส่งเสริมให้เกิดความผูกพันภายในองค์กร

วิสาหกิจชุมชน หมายถึง กลุ่มธุรกิจหรือกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่ชุมชนร่วมกันดำเนินการ โดยใช้ทรัพยากรในท้องถิ่นและภูมิปัญญาท้องถิ่นเป็นฐานในการผลิตสินค้าและบริการ เพื่อสร้างรายได้และเพิ่มพูนคุณภาพชีวิตของสมาชิกในชุมชน วิสาหกิจชุมชนเน้นการมีส่วนร่วม การพึ่งพาตนเอง และการพัฒนาอย่างยั่งยืน มุ่งสร้างเศรษฐกิจที่มั่นคงให้กับชุมชน

สมุนไพรแปรรูป หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่ได้จากการนำสมุนไพรธรรมชาติมาผ่านกระบวนการแปรรูป เช่น การสกัด การอบแห้ง การบด หรือการผสมกับส่วนประกอบอื่น ๆ เพื่อเพิ่มมูลค่า ยืดอายุการเก็บรักษา หรือทำให้ใช้งานได้สะดวกยิ่งขึ้น ผลิตภัณฑ์สมุนไพรแปรรูปอาจอยู่ในรูปของยาสมุนไพร เครื่องสำอาง อาหารเสริม น้ำมันหอมระเหย และผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่ยังคงคุณค่าทางสมุนไพรเพื่อใช้ประโยชน์ด้านสุขภาพและความงาม

1.4 ขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงาน

1.4.1 ด้านเนื้อหา

1.4.1.1 ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับวิสาหกิจชุมชนสิริสมุนไพรแปรรูป

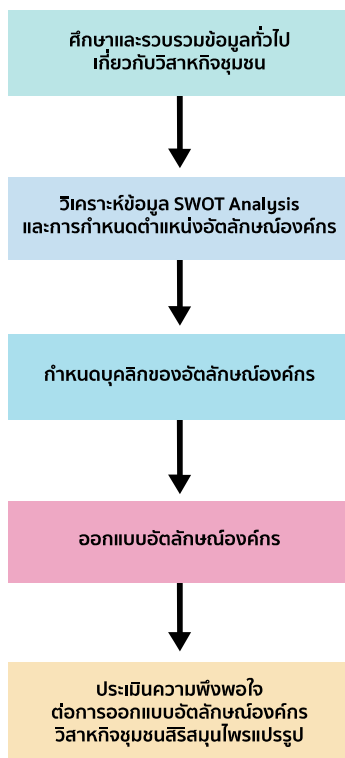
1.4.1.2 พัฒนาอัตลักษณ์องค์กรของวิสาหกิจชุมชนสิริสมุนไพรแปรรูป เพื่อการนำไปใช้ในธุรกิจและสร้างความเข้าใจในทิศทางเดียวกันระหว่างองค์กรและกลุ่มผู้บริโภค

1.4.1.3 สร้างสรรค์ต้นแบบบรรจุภัณฑ์ และต้นแบบในการนำอัตลักษณ์องค์กรไปใช้งานสำหรับการดำเนินธุรกิจ

1.4.2 ด้านสถานที่

วิสาหกิจชุมชนสิริสมุนไพรแปรรูป (ห้วยน้ำขาว) ตำบลท่าวังทอง อำเภอเมือง จังหวัดพะเยา

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพ 1 แผนผังแสดงขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

1.6 การศึกษาข้อมูลและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร (Corporate Identity Design) ถือเป็นการรวบรวมแนวคิดและกรอบทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในการสร้างและสื่อสารอัตลักษณ์ขององค์กรให้มีความชัดเจนและเป็นเอกลักษณ์ ซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญทั้งในด้านของตราสัญลักษณ์ (Logo) สี (Color Scheme) และรูปแบบการจัดวาง (Typography and Layout) ที่สะท้อนภาพลักษณ์และคุณค่า (Brand Values) ขององค์กร

1. การสร้างตราสัญลักษณ์องค์กร

ตราสัญลักษณ์เป็นองค์ประกอบสำคัญที่สร้างความจดจำในแบรนด์และบ่งบอกอัตลักษณ์องค์กรได้อย่างชัดเจน (Olins W., 2008) ซึ่งตราสัญลักษณ์ที่มีประสิทธิภาพต้องมีความเรียบง่ายและเป็นเอกลักษณ์ ทั้งนี้ การออกแบบโลโก้ควรคำนึงถึงการแสดงถึงอุดมคติและวัฒนธรรมขององค์กร (Hatch & Schultz, 2001) โดยให้สื่อสารกับผู้บริโภคได้ว่าบริษัทมีคุณค่าและภาพลักษณ์ในเชิงบวก

2. การใช้สีในการสื่อสารอัตลักษณ์องค์กร

สีมีบทบาทสำคัญในการสร้างอารมณ์และความรู้สึกของผู้บริโภคต่อองค์กร เช่น การใช้สีเขียวหรือโทนธรรมชาติอาจเชื่อมโยงถึงความยั่งยืนและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นที่นิยมในองค์กรที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพหรือสิ่งแวดล้อม (Madden et al., 2000) การเลือกสีที่ตรงกับภาพลักษณ์ช่วยให้องค์กรสามารถสร้างความสัมพันธ์ทางอารมณ์กับผู้บริโภคได้มากขึ้น (Keller, 2013)

3. รูปแบบตัวอักษรและการจัดวางที่สะท้อนถึงความเป็นเอกลักษณ์

การเลือกใช้ตัวอักษรและการจัดวางข้อความเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่จะช่วยในการสร้างและสื่อสารอัตลักษณ์องค์กร เช่น การใช้ตัวอักษร Sans-Serif อาจสะท้อนถึงความทันสมัยและเรียบง่าย ในขณะที่ Serif อาจให้ความรู้สึกดั้งเดิมและคลาสสิก (Henderson et al., 2004) ซึ่งการออกแบบต้องพิจารณาให้สอดคล้องกับคุณค่าและภาพลักษณ์ที่องค์กรต้องการสื่อสาร

4. ภาพลักษณ์รวมของอัตลักษณ์องค์กร

ภาพลักษณ์รวมขององค์กรควรประกอบด้วยองค์ประกอบด้านภาพที่เป็นเอกลักษณ์ทั้งในแง่ของสี ตราสัญลักษณ์ และการจัดวาง โดยสิ่งเหล่านี้ต้องผสมเข้าด้วยกันเพื่อสร้างการรับรู้และจดจำแบรนด์ที่เกิดขึ้น (Balmer & Greyser, 2006) การสร้างอัตลักษณ์องค์กรที่แข็งแกร่งต้องมีความต่อเนื่องในทุกช่องทางทางการสื่อสาร ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ผู้บริโภคสามารถเข้าใจและยอมรับในคุณค่าขององค์กรได้ดีขึ้น

วิเคราะห์การสร้างสรรคผลงาน

ผลิตภัณฑ์ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนสิริสมุนไพรสมุนไพรมีความหลากหลายทั้งในด้านประเภทและคุณลักษณะของผลิตภัณฑ์ อย่างไรก็ตาม กลับขาดรูปแบบการสื่อสารที่ชัดเจนในการสร้างแบรนด์ผ่านบรรจุภัณฑ์ ซึ่งส่งผลให้ภาพลักษณ์ของแบรนด์ไม่สามารถสื่อสารจุดเด่นและคุณค่าของผลิตภัณฑ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สาเหตุหลักเกิดจากการที่ไม่ได้มีการกำหนดรูปแบบหรืออัตลักษณ์ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์อย่างชัดเจน ทำให้ผู้บริโภคไม่สามารถรับรู้และเข้าใจเกี่ยวกับแบรนด์ได้อย่างแท้จริง จึงจำเป็นต้องมีการปรับปรุงและพัฒนากระบวนการออกแบบบรรจุภัณฑ์เพื่อสร้างการรับรู้ที่ชัดเจนและเป็นเอกลักษณ์ของแบรนด์ต่อไป



ภาพ 2 รูปแบบของผลิตภัณฑ์วิสาหกิจชุมชนสิริสมุนไพรแปรรูปก่อนพัฒนาอัตลักษณ์องค์กร

ตาราง 1 การวิเคราะห์รูปแบบองค์ประกอบของวิสาหกิจชุมชนสิริสมุนไพร่แปรรูปก่อนพัฒนาอัตลักษณ์องค์กร

องค์ประกอบารออกแบบ	วิเคราะห์การออกแบบ
ตราสัญลักษณ์	ตราสัญลักษณ์แบบเดิมขาดความทันสมัย และไม่สามารถสื่อถึงจุดแข็งของผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติได้อย่างชัดเจน
การใช้สี	ทิศทางการใช้สีไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ไม่สามารถสื่อถึงผลิตภัณฑ์ และไม่สามารถสื่อถึงอัตลักษณ์องค์กร
บรรจุภัณฑ์และฉลาก	ไม่สามารถสื่อสาร และสร้างความน่าสนใจให้กับผลิตภัณฑ์เท่าที่ควร เนื่องจากไม่ได้กำหนดทิศทางการออกแบบและอัตลักษณ์ขององค์กร
ตัวอักษร	ไม่สามารถสื่อสารบุคลิกของผลิตภัณฑ์ได้อย่างชัดเจน

2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

แนวความคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์ของ กลุ่มวิสาหกิจชุมชนสิริแปรรูปสมุนไพร่ มุ่งเน้นไปที่การสร้างอัตลักษณ์องค์กรที่ชัดเจน โดยมีเป้าหมายหลักในการสื่อถึงจุดเด่นของวัตถุดิบที่ได้จากสมุนไพรธรรมชาติ ผ่านการออกแบบที่สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งประกอบไปด้วยผู้บริโภควัยทำงาน อายุระหว่าง 30-35 ปี

กลุ่มเป้าหมายดังกล่าวมีความต้องการใช้ผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางจากธรรมชาติที่เน้นคุณสมบัติในการผ่อนคลาย ทั้งยังให้ความสำคัญกับรูปลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ที่มีความ เรียบง่าย สะท้อนความทันสมัยและความเชื่อถือได้ นอกจากนี้ การออกแบบยังเน้นการถ่ายทอดอัตลักษณ์องค์กรที่สอดคล้องกับยุคสมัยปัจจุบัน เพื่อสร้างความโดดเด่นและจดจำได้ง่ายในตลาดที่มีการแข่งขันสูง

2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

2.2.1 วิเคราะห์ข้อมูล SWOT ขององค์กร เพื่อกำหนดภาพลักษณ์ขององค์กร



ภาพ 3 การวิเคราะห์ SWOT เพื่อเพื่อกำหนดภาพลักษณ์ขององค์กร

จากการวิเคราะห์ SWOT พบว่า กลุ่มวิสาหกิจชุมชนสิริแปรรูปสมุนไพร่ มีจุดแข็ง (Strength) ที่โดดเด่นในการใช้วัตถุดิบจากพืชสมุนไพรท้องถิ่นซึ่งผ่านการปลูกด้วยกรรมวิธีแบบอินทรีย์ ส่งผลให้ผลิตภัณฑ์มีส่วนผสมจากธรรมชาติอันทรงคุณค่า ตอบโจทย์ความต้องการของตลาดปัจจุบันที่ผู้บริโภคหันมาให้ความสำคัญกับผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติมากยิ่งขึ้น นับเป็นปัจจัย ที่ช่วยเสริมสร้างศักยภาพทางการตลาดให้แก่ผลิตภัณฑ์ของกลุ่มอย่างมีนัยสำคัญ

อย่างไรก็ตาม กลุ่มวิสาหกิจชุมชนสิริแปรรูปสมุนไพรยังคงประสบกับจุดอ่อน (Weakness) ในการกำหนดอัตลักษณ์องค์กรที่ชัดเจน ซึ่งส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพในการทำตลาดและการสื่อสารกับกลุ่มผู้บริโภคโดยตรง ในขณะเดียวกัน ด้านโอกาส (Opportunities) ที่มีอยู่ ได้แก่ กระแสความตระหนักรู้ของผู้บริโภคที่มุ่งเน้นการใช้ผลิตภัณฑ์ธรรมชาติและ การสนับสนุนจากหน่วยงานภาครัฐที่ส่งเสริมการใช้สมุนไพรท้องถิ่นเป็นอย่างดี

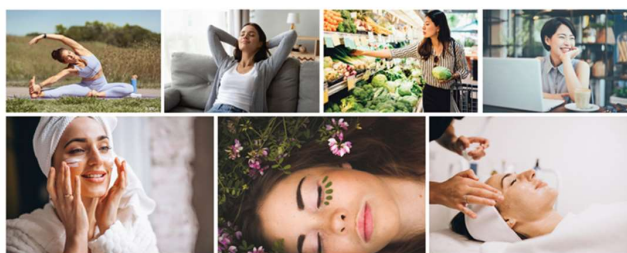
กระนั้นก็ตาม กลุ่มยังคงต้องเผชิญกับอุปสรรค (Threats) ที่สำคัญ กล่าวคือ ผลกระทบของกลุ่มจัดอยู่ในหมวดความเสี่ยงสูง ซึ่งต้องมีการสัมผัสกับร่างกายผู้บริโภคโดยตรง อีกทั้งยังอยู่ในตลาดที่มีการแข่งขันสูง การสร้างอัตลักษณ์ของแบรนด์และการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่มีความโดดเด่นจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความจดจำแก่ผู้บริโภค เนื่องจากผู้บริโภคมักจะจดจำแบรนด์จากภาพลักษณ์ที่เป็นเอกลักษณ์ ไม่ว่าจะเป็นเครื่องหมายการค้า สีของบรรจุภัณฑ์ รูปแบบฉลาก หรือลวดลายกราฟิก เป็นต้น ด้วยเหตุนี้กลุ่มวิสาหกิจชุมชนสิริแปรรูปสมุนไพรจึงควรให้ความสำคัญอย่างยิ่งกับการกำหนดอัตลักษณ์องค์กรที่ชัดเจน เพื่อสร้างการสื่อสารที่ตรงประเด็นและเสริมสร้างการรับรู้ผ่านการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่มีทิศทางสอดคล้องกัน ทั้งนี้เพื่อช่วยให้ผู้บริโภคเกิดความเชื่อมั่นและจดจำอัตลักษณ์ขององค์กรได้อย่างยั่งยืนในระยะยาว

2.2.2 การกำหนดบุคลิกของอัตลักษณ์องค์กร

จากการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นของวิสาหกิจชุมชนสิริแปรรูปสมุนไพร โดยใช้เครื่องมือ SWOT Analysis และการกำหนดตำแหน่งสินค้า (Product Positioning) เพื่อใช้ในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร (Corporate Identity) สามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

กลุ่มเป้าหมายหลัก คือ ผู้หญิงช่วงอายุระหว่าง 30-35 ปี ที่ชื่นชอบผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติ เน้นการผ่อนคลายจากความเครียดในงาน ใส่ใจสุขภาพ และมีวิถีชีวิตที่ทันสมัย เรียบง่าย พร้อมกับมีแนวคิดในการอนุรักษ์ธรรมชาติ

แก่นแท้ของแบรนด์ (Brand Essence) ที่ถูกกำหนดไว้ ได้แก่ Natural (ความเป็นธรรมชาติ) Simple (ความเรียบง่าย) และ Relaxing (ความผ่อนคลาย) โดยได้จัดทำกระดานแห่งความรู้สึก (Mood board) เพื่อใช้ในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนสิริแปรรูปสมุนไพร ซึ่งสามารถสรุปแนวทางการออกแบบองค์ประกอบอัตลักษณ์องค์กร ดังนี้



ภาพ 4 ภาพตัวอย่างกลุ่มเป้าหมายหลักของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนสิริแปรรูปสมุนไพร

Natural (ความเป็นธรรมชาติ)

เพื่อสื่อถึงความเป็นธรรมชาติของผลิตภัณฑ์ องค์ประกอบในการออกแบบเน้นใช้กลุ่มสีโทนธรรมชาติ เช่น สีเขียว และสีน้ำตาล ซึ่งช่วยสร้างอารมณ์ที่สื่อถึงความบริสุทธิ์และธรรมชาติ ใช้ภาพประกอบแนวพฤกษศาสตร์ (Botanical) เพื่อแสดงถึงส่วนประกอบของผลิตภัณฑ์ ทำให้ผู้บริโภครับรู้ถึงแหล่งที่มาจากพืชสมุนไพรธรรมชาติได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

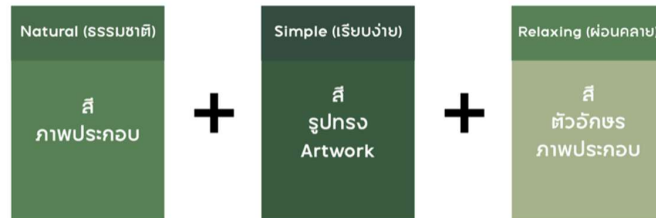
Simple (ความเรียบง่าย)

การออกแบบที่เน้นความเรียบง่ายสื่อถึงตัวตนของแบรนด์ โดยใช้บรรจุภัณฑ์ที่มีรูปทรงเรขาคณิตหรือทรงธรรมชาติที่ไม่ซับซ้อน สีเส้นเรียบง่าย ไม่ฉูดฉาด พร้อมการจัดวางองค์ประกอบที่เป็นระเบียบ สวยตา และไม่ซับซ้อน ทำให้ภาพลักษณ์ดูน่าเชื่อถือ และสื่อสารถึงตัวตนของแบรนด์อย่างชัดเจน

Relaxing (ความผ่อนคลาย)

เนื่องจากผลิตภัณฑ์มีคุณสมบัติช่วยผ่อนคลาย องค์ประกอบที่เลือกใช้จึงเน้นการออกแบบที่ให้ความรู้สึกสบายตา เช่น สีที่อ่อนโยน ตัวอักษรที่มีลักษณะนุ่มนวล การจัดวางองค์ประกอบอย่างสมดุล พร้อมทั้งใช้ภาพประกอบแนวพฤกษศาสตร์ที่สื่อถึงกลิ่นหอมและเนื้อสัมผัสของผลิตภัณฑ์ ทำให้ผู้บริโภคจินตนาการถึงความผ่อนคลายและสุขภาพที่ดี

องค์ประกอบเหล่านี้จะช่วยสร้างอัตลักษณ์องค์กรให้กับวิสาหกิจชุมชนสิริแปรรูปสมุนไพรที่โดดเด่นและชัดเจน
ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการสร้างการรับรู้ให้กับกลุ่มเป้าหมายต่อไป



ภาพ 5 การกำหนดโทนสีให้สอดคล้องกับแก่นแท้ของแบรนด์ (Brand Essence)

Moodboard



ภาพ 6 การออกแบบกระดานความรู้สึก (Mood Board) ของอัตลักษณ์องค์กร

2.2.3 การพัฒนาแบบร่างตราสัญลักษณ์องค์กร

ตราสัญลักษณ์แบบเดิมของวิสาหกิจชุมชนสิริสมุนไพรแปรรูป มุ่งเน้นการนำเสนอภาพลักษณ์ของ ความเป็นสมุนไพรไทย ซึ่งแม้จะสะท้อนถึงจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ในแง่ของความเป็นธรรมชาติ แต่กลับไม่สามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มลูกค้าในยุคปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลให้ภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ดูไม่ทันสมัยและขาดความโดดเด่นในการสื่อสารอัตลักษณ์ของแบรนด์สินค้าได้อย่างชัดเจนและตรงประเด็นตามที่ควรจะเป็น

ดังนั้น การปรับปรุงตราสัญลักษณ์ให้มีความทันสมัยมากขึ้น จึงเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้สามารถถ่ายทอดตัวตนของแบรนด์ตลอดจนสร้างการจดจำและความเชื่อมั่นแก่กลุ่มลูกค้าเป้าหมายได้อย่างเหมาะสมกับบริบทของตลาดในปัจจุบัน



ภาพ 7 ตราสัญลักษณ์แบบเดิม

แนวคิดการออกแบบตราสัญลักษณ์ใหม่นี้ มุ่งเน้นการผสมผสานความทันสมัย และความเป็นธรรมชาติ เข้าด้วยกันอย่างลงตัว โดยมีการเลือกใช้ รูปแบบตัวอักษรประเภทไม่มีเชิง (Sans-Serif) ซึ่งเน้นความ เรียบง่าย ทันสมัย และสะท้อนถึงความโปร่งใส ชัดเจน สอดคล้องกับภาพลักษณ์ของแบรนด์ที่มุ่งเน้นการสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา การออกแบบดังกล่าวยังสอดคล้องกับแนวทางการสร้างอัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ที่เน้นความ สะอาด และ สบายตา เพื่อให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลายแก่ผู้บริโภค อีกทั้ง

องค์ประกอบ ลายเส้นกราฟิกรูปใบไม้ ซึ่งถูกผสมเข้าไว้ในตราสัญลักษณ์ ช่วยสื่อถึง ส่วนผสมจากธรรมชาติและความเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม ซึ่งเป็นจุดเด่นสำคัญของผลิตภัณฑ์ ตราสัญลักษณ์ที่ออกแบบนี้จึงมีความโดดเด่นทั้งในแง่ของความสวยงามและความหมาย ช่วยให้ลูกค้าสามารถจดจำและเข้าใจถึงคุณค่าของแบรนด์ได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังสะท้อน อัตลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้บริโภคในยุคปัจจุบันได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพ 8 การพัฒนาแบบร่างตราสัญลักษณ์วิสาหกิจชุมชนสิริสมุนไพรรูป



ภาพ 9 การพัฒนาตราสัญลักษณ์วิสาหกิจชุมชนสิริสมุนไพรรูปในรูปแบบใหม่

2.2.4 การสร้างสรรค์ออกแบบ

แนวคิดการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรเน้นการใช้ “สีเขียว” เป็นสีหลักขององค์กรเพื่อสื่อสารความรู้สึกที่ผสมเข้ากับธรรมชาติ และสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย สอดคล้องกับแก่นแท้ของแบรนด์ (Brand Essence) ซึ่งประกอบด้วยความเป็นธรรมชาติ (Natural) ความเรียบง่าย (Simple) และความผ่อนคลาย (Relaxing) การออกแบบและการจัดวางองค์ประกอบบนฉลากบรรจุภัณฑ์นั้นมีการใช้ลายเส้นที่เรียบง่าย ส่งเสริมให้ผู้บริโภคสามารถเข้าใจอัตลักษณ์ของแบรนด์ได้ชัดเจน การเลือกใช้สีเขียวยังทำหน้าที่สะท้อนถึงวัตถุดิบที่ใช้ในการผลิต ซึ่งเป็นพืชสมุนไพรจากธรรมชาติ มีความปลอดภัยและน่าเชื่อถือ ซึ่งการออกแบบเช่นนี้จะช่วยสร้างความเชื่อมั่นให้แก่ผู้บริโภคว่าผลิตภัณฑ์นั้นมีส่วนผสมจากธรรมชาติและได้รับการผลิตที่มีคุณภาพ



ภาพ 10 ภาพรวมการออกแบบและพัฒนาอัตลักษณ์องค์กรวิสาหกิจชุมชนสิริสมุนไพรรูป

2.3 การประเมินความพึงพอใจต่อการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรของวิสาหกิจชุมชนสิริแปรรูปสมุนไพร ได้มีการประเมินความพึงพอใจผ่านกลุ่มตัวอย่าง ผู้บริโภคที่สนใจผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติ จำนวน 50 คน ผ่านช่องทางออนไลน์ ข้อมูลที่ได้จากแบบประเมินนี้เป็นประโยชน์ต่อการวางกลยุทธ์ทางการตลาด โดยการประเมินแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

จากการวิเคราะห์พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 80 รองลงมา คือ เพศชาย คิดเป็นร้อยละ 20 โดยผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 25-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 53.3 รองลงมา คือ ช่วงอายุ 31-35 ปี และ 35 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 26.7 และ 20 ตามลำดับ

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร

เมื่อผู้ตอบแบบสอบถามเห็นเครื่องหมายการค้าของวิสาหกิจชุมชนสิริแปรรูปสมุนไพร ทุกคนสามารถระบุได้ว่า ผลิตภัณฑ์นั้นอยู่ในกลุ่มเครื่องสำอาง คิดเป็นร้อยละ 100.00 โดยความพึงพอใจสามารถอธิบายเป็นประเด็นได้ ดังนี้

1. การสื่อสารถึงความเป็นผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติ ผู้ตอบแบบสอบถามพึงพอใจในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 73.33
2. โทนสีที่ให้ความรู้สึกผ่อนคลาย ผู้ตอบแบบสอบถามพึงพอใจในระดับมาก คิดเป็นร้อยละ 75.50
3. การออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ผู้ตอบแบบสอบถามพึงพอใจในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 93.33
4. ความพึงพอใจในภาพรวมของการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร ผู้ตอบแบบสอบถามพึงพอใจในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 80.00

จากผลสรุปข้อมูลการประเมินความพึงพอใจนี้ สะท้อนให้เห็นว่าการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร มีประสิทธิภาพสามารถสื่อสารถึงแก่นแท้ของแบรนด์ (Brand Essence) ได้แก่ ความเป็นธรรมชาติ ความเรียบง่าย และความผ่อนคลาย ได้อย่างมีคุณภาพ

2.4 การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์

หลังจากการออกแบบและพัฒนาอัตลักษณ์องค์กรของ วิสาหกิจชุมชนสิริสมุนไพรแปรรูป เสร็จสมบูรณ์ ผู้ประกอบการ ได้ดำเนินการนำผลงานที่ได้รับการสร้างสรรค์และพัฒนาไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินธุรกิจอย่างเป็นรูปธรรม โดยปัจจุบันสถานประกอบการตั้งอยู่ที่ท่าตึงใจ อำเภอมะนัง จังหวัดเชียงใหม่

นอกจากนี้ ผู้ประกอบการยังมีความเข้าใจที่ชัดเจนและลึกซึ้งยิ่งขึ้นเกี่ยวกับแนวทางการนำอัตลักษณ์องค์กรไปใช้ในการสื่อสารองค์กร เพื่อสร้างความเป็นเอกภาพในการนำเสนอภาพลักษณ์องค์กรให้มีความน่าเชื่อถือ ทันสมัย และสอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย ตลอดจนสามารถสร้างความโดดเด่นให้แก่วิสาหกิจชุมชนในตลาดที่มีการแข่งขันสูงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานและบทสรุป

3.1 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรวิสาหกิจชุมชนสิริแปรรูปสมุนไพร เป็นกระบวนการที่เน้นการสะท้อนเอกลักษณ์ และจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ ทั้งยังช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือและเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่จดจำได้ในสายตาผู้บริโภค กระบวนการนี้ได้ให้ความรู้และแนวคิดที่สำคัญหลายประการ ดังนี้

1. การสร้างภาพลักษณ์ที่มีความหมาย

อัตลักษณ์ที่ออกแบบต้องสะท้อนถึงจุดแข็งและคุณค่าของผลิตภัณฑ์สมุนไพรในชุมชน เช่น การใช้วัตถุดิบท้องถิ่น หรือกรรมวิธีการผลิตแบบดั้งเดิมที่ปลอดภัย เพื่อดึงดูดความสนใจของกลุ่มผู้บริโภคที่ใส่ใจสุขภาพและสิ่งแวดล้อม การออกแบบอัตลักษณ์ที่ดีจึงควรเน้นการใช้โทนสี รูปแบบตัวอักษร และลวดลายที่สื่อถึงความเป็นธรรมชาติ ความปลอดภัย และความบริสุทธิ์ ซึ่งเป็นจุดเด่นของผลิตภัณฑ์สมุนไพร การกำหนดกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน จากการศึกษาผู้บริโภค พบว่ากลุ่มเป้าหมายหลักของผลิตภัณฑ์สมุนไพร คือ ผู้บริโภคที่มีความสนใจในผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติ เช่น ผู้หญิงวัยทำงาน ที่มองหาผลิตภัณฑ์เพื่อการผ่อนคลาย การกำหนดกลุ่มเป้าหมายอย่างชัดเจนทำให้การออกแบบอัตลักษณ์สามารถปรับให้ตรงกับความต้องการของกลุ่มนี้ ทั้งในเรื่องของการใช้สี ตัวอักษร และรูปแบบบรรจุภัณฑ์ที่เรียบง่ายและเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

2. การนำแก่นแท้ของแบรนด์ (Brand Essence) มาปรับใช้

แก่นแท้ของแบรนด์ (Brand Essence) เช่น ความเป็นธรรมชาติ (Natural) ความเรียบง่าย (Simple) และความผ่อนคลาย (Relaxing) ช่วยให้การออกแบบสอดคล้องกับภาพลักษณ์ของวิสาหกิจชุมชนสิริสมุนไพร่แปรรูป การใช้สีที่สะท้อนถึงความเป็นธรรมชาติ เช่น สีเขียวอ่อนหรือน้ำตาล ช่วยให้ผู้บริโภคเชื่อมโยงกับวัตถุดิบจากธรรมชาติได้ดีขึ้น รวมถึงการออกแบบให้เรียบง่ายแต่มีเสน่ห์ เพื่อให้ผู้บริโภคเกิดความรู้สึกผ่อนคลายเมื่อใช้ผลิตภัณฑ์

3. การสร้างความจดจำและบรรจุภัณฑ์

บรรจุภัณฑ์และตราสัญลักษณ์ที่มีลักษณะเด่นและสามารถจดจำได้ง่ายเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างความแตกต่างในตลาด การใช้สัญลักษณ์ที่สื่อถึงสมุนไพร เช่น ใบไม้ หรือลวดลายพฤกษศาสตร์ในตราสัญลักษณ์สามารถเพิ่มการจดจำแบรนด์ และสร้างความเชื่อมั่นให้แก่ผู้บริโภคว่าผลิตภัณฑ์นั้นมีส่วนผสมจากธรรมชาติอย่างแท้จริง

4. ความสำคัญของการประเมินผลอย่างต่อเนื่อง

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรเป็นกระบวนการที่ควรได้รับการประเมินผลอย่างต่อเนื่อง การสำรวจความพึงพอใจของผู้บริโภค เพื่อช่วยให้สามารถประเมินว่าอัตลักษณ์ขององค์กรนั้น ตรงกับความคาดหวังและความต้องการของผู้บริโภคหรือไม่ ข้อมูลนี้ยังช่วยในการปรับปรุงกลยุทธ์ทางการตลาดและการพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างต่อเนื่องอีกด้วย

การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรที่ประสบความสำเร็จจึงควรทำความเข้าใจกลุ่มผู้บริโภค การวิเคราะห์ภาพลักษณ์และแบรนด์อย่างละเอียด รวมถึงการปรับปรุงให้สอดคล้องกับความต้องการที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ องค์ประกอบทั้งหมดนี้ทำให้การออกแบบอัตลักษณ์องค์กรมีความหมายและส่งผลดีต่อธุรกิจของวิสาหกิจชุมชนได้อย่างยั่งยืน

3.2 บทสรุป

จากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการร่วมกับการวิเคราะห์ข้อมูลทางการตลาด สามารถกำหนดบุคลิกของอัตลักษณ์องค์กรกลุ่มวิสาหกิจชุมชนสิริแปรรูปสมุนไพรให้อยู่ในบุคลิกภาพของ “ผู้ห่วงใย (Caregiver)” ซึ่งสะท้อนถึงความใส่ใจในการนำวัตถุดิบจากธรรมชาติมาพัฒนาและแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางที่ปลอดภัยและมีคุณภาพต่อตลาดผู้บริโภค การกำหนดบุคลิกของอัตลักษณ์องค์กรนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ (Aaker, 1997) ที่กล่าวถึงการกำหนดบุคลิกของอัตลักษณ์องค์กร (Brand Personality) โดย “ผู้ห่วงใย” เป็นหนึ่งในบุคลิกภาพหลักที่เน้นการสร้างความเชื่อมั่น ความปลอดภัย และความอบอุ่นให้กับผู้บริโภค ซึ่งเหมาะสมกับผลิตภัณฑ์จากธรรมชาติที่มีคุณสมบัติในการดูแลและผ่อนคลาย นอกจากนี้ การกำหนดแก่นแท้ของแบรนด์ (Brand Essence) ประกอบด้วย ความเป็นธรรมชาติ (Natural), ความเรียบง่าย (Simple), และความผ่อนคลาย (Relaxing) ได้ถูกนำมาเป็นแนวทางหลักในการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร โดยมีการประยุกต์ใช้หลักการออกแบบตาม (Hatch & Schultz, 2001) ซึ่งเน้นการสร้างภาพสอดคล้องและเอกภาพในองค์ประกอบต่าง ๆ ของการสื่อสารอัตลักษณ์องค์กร ไม่ว่าจะเป็นตราสัญลักษณ์ บรรจุภัณฑ์ และรูปแบบการสื่อสารที่สามารถสร้างความรู้สึกผ่อนคลายและความน่าเชื่อถือให้กับกลุ่มเป้าหมาย ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ มีการประยุกต์ทฤษฎีสี (Color Theory) ตามแนวคิดของ (Madden, Hewett & Roth, 2000) ที่กล่าวถึงบทบาทของสีในการสร้างอารมณ์และความรู้สึกในการรับรู้ของผู้บริโภค โดยการเลือกใช้โทนสีเขียวและน้ำตาลเป็นสีหลักสะท้อนถึงความเป็นธรรมชาติ ความบริสุทธิ์ และความยั่งยืน

ผลการประเมินความพึงพอใจต่อการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรในรูปแบบออนไลน์ พบว่าผู้ตอบแบบสอบถามสามารถระบุได้ว่า วิสาหกิจชุมชนสิริแปรรูปสมุนไพร เป็นผู้ผลิตผลิตภัณฑ์เครื่องสำอางจากธรรมชาติ คิดเป็นร้อยละ 100 และแสดงความพึงพอใจในภาพรวมต่อการออกแบบอยู่ในระดับมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 80 ของผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าการออกแบบอัตลักษณ์องค์กรมีประสิทธิภาพในการสื่อสารแก่นแท้ของแบรนด์อย่างชัดเจน และสามารถสร้างความเชื่อมั่นในตัวผลิตภัณฑ์ได้อย่างมีคุณภาพ สอดคล้องกับแนวคิดของ (Keller, 2013) ที่ระบุว่าการสร้างการสื่อสาร อัตลักษณ์องค์กรที่มีเอกภาพและต่อเนื่องจะช่วยเสริมสร้างความจดจำรวมถึงความน่าเชื่อถือในระยะยาว

ผลลัพธ์ดังกล่าวยังส่งเสริมให้เกิดการกำหนดรูปแบบการออกแบบบรรจุภัณฑ์ที่มีทิศทางสอดคล้องเป็นเอกภาพตลอดจนสามารถสร้างพลังแห่งการสื่อสารอัตลักษณ์องค์กรสู่สาธารณชนได้อย่างมีคุณภาพ ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างการจดจำและความเชื่อมั่นให้กับแบรนด์ในระยะยาว

เอกสารอ้างอิง

- ดวงจันทร์ นาชัยสินธุ์. (2561, ธันวาคม). การพัฒนาผลิตภัณฑ์ด้วยทุนทางวัฒนธรรมชุมชนวิถีบวกร
กลุ่มทอเสื่อบ้านท่อนไม้อำเภอเมืองขอนแก่นจังหวัดขอนแก่น. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
สืบค้นเมื่อ 13 กันยายน 2565, จาก <https://so02.tci-thaijo.org/index.php/fakku/article/view/232678>
- Aaker, J. L. (1997). Dimensions of brand personality. *Journal of Marketing Research*, 34(3), 347-356.
- Balmer, J. M. T., & Greyser, S. A. (2006). Corporate marketing: Integrating corporate identity, corporate branding, corporate communications, corporate image, and corporate reputation. *European Journal of Marketing*, 40(7/8), 730-741.
- Hatch, M. J., & Schultz, M. (2001). **Are the strategic stars aligned for your corporate brand?** *Harvard Business Review*, 79(2), 128-134.
- Henderson, P. W., Giese, J. L., & Cote, J. A. (2004). Impression management using typeface design. *Journal of Marketing*, 68(4), 60-72.
- Keller, K. L. (2013). **Strategic brand management: Building, measuring, and managing brand equity (4th ed.)**. Pearson Education.
- Madden, T. J., Hewett, K., & Roth, M. S. (2000). Managing images in different cultures: A cross-national study of color meanings and preferences. *Journal of International Marketing*, 8(4), 90-107.
- Olins, W. (2008). **The brand handbook**. Thames & Hudson.

สิริกานต์ สุภาแสน¹ และ เกษตร แก้วภักดี²

Chiang Mai Province

Sirikan Subhasaen¹ and Kaset Kaewphakdee²

^{1,2}หลักสูตรออกแบบสื่อสาร คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

¹⁻²Communication Design Faculty of Arts and Architecture Rajamangala University of Technology Lanna

* Corresponding author. E-mail address: sirikan.rmutil@gmail.com

1.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

ด้วยธรรมชาติที่สวยงามผสมผสานกับวัฒนธรรมล้านนาและสืสันของความร่วมมืออย่างลงตัว เชียงใหม่เป็นจังหวัดที่มีนักท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติหลั่งไหลเข้ามาจำนวนปีละหลายล้านคน กิจกรรมท่องเที่ยวอดิธินในจังหวัดเชียงใหม่ ได้แก่ การขึ้นไปสักการะพระธาตุดอยสุเทพซึ่งเป็นสถานที่สำคัญคู่บ้านคู่เมืองของชาวเชียงใหม่ สัมผัสวิถีชีวิตพื้นเมืองและเลือกซื้อสินค้าแฮนด์เมดเก๋ ๆ ที่ถนนคนเดินท่าแพ ชมพันธุ์ไม้ล้านนาชนิดที่สวนพฤกษศาสตร์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ หรืออุทยานหลวงราชพฤกษ์ รวมไปถึง การแวะช้อปปิ้ง ชม ชิม ร้านค้า ร้านอาหาร และศิลปวัฒนธรรม บนถนนนิมมานเหมินท์ นอกจากนี้ การเที่ยวชมธรรมชาติและดอยต่าง ๆ ก็ถือเป็นอีกกิจกรรมที่ไม่ควรพลาดเมื่อมาเยือนจังหวัดเชียงใหม่ ไม่ว่าจะเป็นขึ้นไปเหยียบจุดสูงสุดของประเทศไทยบนยอดดอยอินทนนท์ ชิมซบความสวยงามของนาขั้นบันไดม่อนแจ่ม รับลมหนาวพร้อมชมดอกพญาเสือโคร่งที่ดอยอ่างขาง เที่ยวเชิงอนุรักษ์แบบโฮมสเตย์ที่แม่กำปอง เยี่ยมชมหมู่บ้านม้งที่ดอยปุย และอีกมากมาย จังหวัดเชียงใหม่แบ่งเขตการปกครองออกเป็น 25 อำเภอ ได้แก่ อำเภอเมืองเชียงใหม่ อำเภोजอมทอง อำเภอแม่แจ่ม อำเภอเชียงดาว อำเภอดอยสะเก็ด อำเภอแม่แตง อำเภอแมริม อำเภอสะเมิง อำเภอฝาง อำเภอแม่สาย อำเภอพร้าว อำเภอสันป่าตอง อำเภอสันกำแพง อำเภอสันทราย อำเภอหางดง อำเภอฮอด อำเภอดอยเต่า อำเภออมก๋อย อำเภอสารภี อำเภอเวียงแหง อำเภอไชยปราการ อำเภอแม่วาง อำเภอแม่ออน อำเภอดอยหล่อ และอำเภอกัลยาณิวัฒนา (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2566)

จากที่กล่าวมา ดอยสะเก็ดเป็นอำเภอหนึ่งในจังหวัดเชียงใหม่ ตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือของจังหวัดเชียงใหม่ ยังไม่ค่อยมีการโปรโมทการท่องเที่ยวของอำเภอ ดอยสะเก็ด ที่เป็นอำเภอทางผ่านไปจังหวัดเชียงราย ซึ่งอำเภอ ดอยสะเก็ด มีสถานที่ที่สำคัญที่นำเที่ยวในอำเภอ ดอยสะเก็ดดังนี้ วัดพระธาตุดอยสะเก็ด พระอารามหลวง หนองบัวพระเจ้าหลวง ศูนย์ศึกษาการพัฒนาห้วยฮ่องไคร้ เขื่อนแม่กวง สะพานแขวนเชื่อมใจเขื่อนแม่กวง-บ้านป่าสักงาม น้ำพุร้อนดอยสะเก็ด (น้ำพุร้อนโป่งกุ่ม) และดอยสะเก็ด มีประวัติเก่าแก่อนาน และแตกต่างไปกว่าประวัติของอำเภออื่น ๆ เพราะเกี่ยวข้องกับลักษณะภูมิประเทศ พุทธประวัติ และตำนานความเชื่อของคนโบราณ ดังนี้ “ดอยสะเก็ด” เป็นคำหนึ่งที่ว่ามาของชื่ออำเภอ ดอยสะเก็ด ที่คนโบราณเรียกตามลักษณะของภูมิประเทศที่ตั้งของอำเภอตามที่ตามองเห็น เพราะอำเภอ ดอยสะเก็ดมีภูเขา (ดอย) ลูกหนึ่งที่ตั้งอยู่เพียงลูกเดียวไกลกว่าเทือกเขาอื่น ๆ (สะเก็ด) ซึ่งเป็นที่ตั้งของวัดดอยสะเก็ด

ในปัจจุบัน และศูนย์กลางของอำเภอ ดอยสะเก็ดก็ได้ตั้งอยู่เชิงภูเขานี้ (สำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอ ดอยสะเก็ด, 2567)

ผู้วิจัยจึงได้นำเอาสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญในอำเภอตอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่มาเป็นหมุดหมายในแผนที่ เพื่อให้เกิดภาพจำที่จดจำได้ง่ายและเพื่อมุ่งสร้างความความประทับใจผ่านภาพประกอบ แลนด์มาร์คอำเภอตอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่อย่างสร้างสรรค์และมีเอกลักษณ์ที่สามารถต่อยอดได้อย่างยั่งยืน

1.2 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ผลงาน

1.2.1 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบภาพประกอบ แลนด์มาร์คอำเภออดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

1.2.2 เพื่อประเมินความพึงพอใจต่อการออกแบบภาพประกอบ แลนด์มาร์คอำเภออดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

1.3 นิยามศัพท์

ภาพประกอบ (illustration) เป็นภาพที่เขียนขึ้นเพื่อบอกเล่าเรื่องราวหรือถ่ายทอดเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้ผู้อื่นได้รับรู้โดยมีจุดมุ่งหมายให้สอดคล้องกับเรื่องราวนั้น ๆ และให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง อาจเป็นทั้งภาพประกอบเรื่องในหนังสือ พระคัมภีร์หรือภาพเขียนบนฝาผนังอาคาร สถาปัตยกรรมต่าง ๆ และรวมถึง ภาพโฆษณาต่างๆด้วย (พงษ์พรรณ,ม.ป.ป.)

แลนด์มาร์ค (Landmark) คือ จุดสัญลักษณ์หรือสิ่งที่มีความหมายสำคัญในการทำที่ตั้งหนึ่งๆ ซึ่งมักทำให้ผู้คนสามารถจำหรือระบุสถานที่นั้นได้ง่าย โดยแลนด์มาร์คอาจเป็นอาคารที่มีชื่อเสียง สถานที่ทางประวัติศาสตร์ หรือธรรมชาติที่โดดเด่น เช่น อนุสาวรีย์ สวนสาธารณะ หรือวิวทิวทัศน์ที่สวยงาม แลนด์มาร์คมักทำหน้าที่เป็นที่นัดพบ จุดอ้างอิงในการเดินทาง และแหล่งท่องเที่ยวที่ดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาเยือนเพื่อเรียนรู้และสัมผัสวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของสถานที่นั้น ๆ (Ladybug,2014)

อำเภอต๋อยสะเก็ด เป็นส่วนหนึ่งของอาณาจักรล้านนา นับตั้งแต่พญาเม็งรายสถาปนาเชียงใหม่เป็นศูนย์กลางอาณาจักรต๋อยสะเก็ดจึงตกอยู่ในกระแสการเมืองการปกครอง กระแสเดียวกับเชียงใหม่และชุมชน ช้างเคียง คือ เริ่มต้นด้วยอยู่ในการปกครองของราชวงศ์เม็งราย (พ.ศ.1839 – พ.ศ.2121) ตกอยู่ภายใต้ การปกครองของพม่า (พ.ศ. 2121 – พ.ศ. 2317) และตกเป็นประเทศราชของประเทศสยามทั้งในฐานะมณฑลเทศาภิบาลสืบมาตามลำดับ อำเภอต๋อยสะเก็ดตั้งอยู่ทางทิศตะวันออกเฉียงเหนือของจังหวัดเชียงใหม่ โดยทิศเหนือ ติดต่อกับอำเภอแม่แตงและอำเภอพร้าว ทิศตะวันออก ติดต่อกับอำเภอเวียงป่าเป้า (จังหวัดเชียงราย) และอำเภอเมืองปาน (จังหวัดลำปาง) ทิศใต้ติดต่อกับอำเภอแม่อนและอำเภอสันกำแพง ทิศตะวันตก ติดต่อกับอำเภอสันทรายและอำเภอเมืองเชียงใหม่ อำเภอต๋อยสะเก็ดแบ่งพื้นที่การปกครองออกเป็น 14 ตำบล 112 หมู่บ้าน (เทศบาลตำบลต๋อยสะเก็ด, 2560)

1.4 ขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงาน

1.4.1 ด้านเนื้อหา

ออกแบบโดยมีเนื้อหาเป็นสถานที่ท่องเที่ยวในอำเภอต๋อยสะเก็ด โดยใช้การตัดทอน

1.4.2 ด้านสถานที่

ประกอบไปด้วย วัดพระธาตุต๋อยสะเก็ด พระอารามหลวง หนองบัวพระเจ้าหลวง ศูนย์ศึกษาการพัฒนาห้วยฮ่องไคร้ เขื่อนแม่กวง สะพานแขวนเชื่อมใจเขื่อนแม่กวง-บ้านป่าสักงาม น้ำพุร้อนต๋อยสะเก็ด (น้ำพุร้อนโป่งกุ่ม)

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

1.5.1 การทบทวนวรรณกรรม ศึกษาข้อมูลต่างๆเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวในอำเภอต๋อยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ กำหนดแนวคิดในการออกแบบ โดยใช้การลดทอนหรือการตัดทอนให้สถานที่ท่องเที่ยวดูน่ารักและน่าจดจำ

1.5.2 ออกแบบและสร้างสรรค์งานผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์

1.6 การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

1.6.1 แนวคิดหรือทฤษฎี

1.6.1.1 การส่งเสริมการท่องเที่ยว

การส่งเสริมและพัฒนากการท่องเที่ยวควรมีการวางแผนอย่างชัดเจนโดยต้องพัฒนาปัจจัยการตลาด โดยเฉพาะกลยุทธ์ในเชิงรุก เช่น การโฆษณา ประชาสัมพันธ์ผ่านเว็บไซต์และหน่วยงานต่าง ๆ ของจังหวัด การจัดเส้นทางนำเที่ยวและการผลิตผลิตภัณฑ์และเสริมสร้างกิจกรรมที่น่าสนใจเพื่อพัฒนาศักยภาพการท่องเที่ยวรวมถึงการพัฒนาศักยภาพคนในท้องถิ่นให้มีขีดความสามารถในการรองรับนักท่องเที่ยวและตระหนักถึงความสำคัญของวัฒนธรรมท้องถิ่น ในปัจจุบันพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวเปลี่ยนไป นักท่องเที่ยวให้ความสำคัญกับการสร้างประสบการณ์ความสัมพันธ์และความผูกพันกับแหล่งท่องเที่ยวและชุมชนมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่ให้ความสำคัญกับการสร้างประสบการณ์ในท้องถิ่นอันดีงาม ให้นักท่องเที่ยวได้ไปเยือนเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับแหล่งท่องเที่ยวนั้น ๆ ซึ่งเป็นการท่องเที่ยวรูปแบบที่กำลังได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยวทั้งภายในและภายนอกประเทศ (ชิดชน กอนันตมงคลกุล, 2562)

1.6.1.2 แนวคิดในการออกแบบ

การออกแบบเป็นกิจกรรมของมนุษย์ ที่ควบคู่กับการดำรงชีวิต เพราะในการดำรงชีวิตของมนุษย์นั้น จะต้องมีการกำหนด มีการวางแผนเป็นขั้นตอนต่าง ๆ เพื่อให้งานเกิดความเหมาะสมต่อสภาพแวดล้อมที่มี การเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอในการออกแบบสัญลักษณ์ จะต้องใช้ความรู้ความสามารถอย่างสูงในการวิเคราะห์เนื้อหาของสาร ที่ต้องการสื่อ ความหมาย และสังเคราะห์ให้เป็นรูปสัญลักษณ์ที่ใช้เป็นตัวแทนอันสามารถบอกได้ถึงความหมาย ทั้งยังต้องใช้ความสามารถในการเขียนภาพ หรือผลิตภาพสัญลักษณ์ให้ประณีตคมชัด เพื่อสื่อความหมายได้ถูกต้องชัดเจนในการออกแบบสัญลักษณ์ แนวคิดในการออกแบบแบ่งได้ 4 แนวทางสำหรับงานวิจัยนี้คือ

- 1) แนวคิดเกี่ยวกับความงาม
- 2) แนวคิดเกี่ยวกับ ความหมาย
- 3) แนวคิดในการสร้างความเด่นและน่าสนใจ
- 4) ความเหมาะสมในการออกแบบและการใช้งาน (อนุชา กลมเกลี้ยง, 2565 : 4)

1.6.1.3 ภาพประกอบ (Illustration)

มีผู้ให้คำนิยามของคำว่าภาพประกอบ ไว้หลายความหมายด้วยกัน ดังนี้ Illustration หมายถึง ภาพประกอบหนังสือหรือสิ่งพิมพ์โฆษณาเพื่อช่วยเสริมให้ข้อเขียนในหนังสือมีผลในการสื่อความหมายได้ดียิ่งขึ้น ผลงานศิลปะที่เดิมที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อวัตถุประสงค์อื่น อาจนำมาใช้ประกอบได้เช่นกัน ถ้าผลงานนั้นเหมาะสมกับเนื้อหาในหนังสือหรือภาพที่ใช้กับสิ่งพิมพ์หรือหนังสือในกรณีอื่นจัดเป็นการประดับตกแต่งมิใช่สิ่งพิมพ์นั้นภาพประกอบหนังสือ (ไมเยอร์ ราล์ฟ, 2540 : 432)

ภาพประกอบ หมายถึง รูปที่ลงคู่กับเรื่องราวเพื่อให้เห็นเรื่องราวนั้นชัดเจนขึ้น (มานิต มานิตเจริญ 2520 : 994)

ภาพประกอบ หมายถึง ภาพที่วาดขึ้นมา หรือนำมาแสดงเพื่อใช้ประกอบเรื่อง (ราชบัณฑิตสถาน 2538 : 619)

Illustration หมายถึง การแสดงให้เห็นการอธิบายประกอบตัวอย่างด้วยรูปภาพของภาพประกอบ (สอ เสถบุตร ม.ป.ป. : 360)

Illustration หมายถึงรูปภาพในหนังสือ ฯลฯ การแสดงให้เห็นบางสิ่งบางอย่างด้วยรูปภาพ การยกตัวอย่างด้วยภาพ (Hawkins1990 : 191)

Illustration หมายถึงภาพที่ใช้เพิ่มเติมในหนังสือเพื่ออธิบายเรื่องราวให้ชัดเจนและเพื่อตกแต่งให้สวยงาม มีทั้งชนิดขาวดำและภาพสี (Landau, ed. 1966 : 213)

ภาพประกอบ เป็นผลงานที่สร้างขึ้นเพื่อการค้าหรือเพื่อเงื่อนไขทางด้านสังคมหรือเศรษฐกิจให้เกิดเป็นภาพประกอบของเนื้อหาจิตรศิลป์ (Fine Art) เมื่อถูกเจาะใช้เป็นสื่อตามข้อมูลที่กำหนดจะเรียกว่า “ภาพประกอบ” (จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง 2543 : 3)

1.6.1.4 การตัดทอน หมายถึง การสร้างสรรค์งานศิลปะในลักษณะบิดเบือนไปจากของจริง โดยจะให้ความสำคัญกับรูปแบบที่เหมือนจริงน้อยลง แต่ให้ความสำคัญกับรูปแบบจากความคิดของศิลปินมากขึ้น เพื่อสื่อความงามในการรับรู้ให้เข้าใจง่ายและรวดเร็วการสร้างสรรคงานทัศนศิลป์รูปแบบตัดทอน เป็นการนำทัศนธาตุมาจัดองค์ประกอบศิลป์ของผลงาน โดยการบิดเบือนไปจากของจริงตามความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน เพื่อสื่อความงามในการรับรู้ให้เข้าใจง่ายและรวดเร็ว เช่น สัญลักษณ์ต่าง ๆ โลโก้ในปัจจุบัน เป็นต้น

ศิลปะที่ว่าด้วย "ความน้อย" เกิดจากการลดตัดทอนมีมานานแล้ว และเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งของ ศิลปะสมัยใหม่เสียด้วย เช่น ในจิตรกรรมของฝรั่งเศสตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 19 จิตรกรหัวก้าวหน้าทำการลดทอนรายละเอียดต่าง ๆ ของแบบที่เขียนลง โดยศิลปินดังต่อไปนี้

พอล เซซานด์ (Paul Cezanne) บิดาแห่งศิลปะสมัยใหม่ ได้วางแนวทางในการตัดทอน เขากล่าวว่า ภาพเขียนมิใช่ความจริง แต่เป็นผลกระทบจากการรับรู้ความจริง ถ้าศิลปินเปลี่ยนมุมมอง ภาพเขียนก็จะเปลี่ยนไปทันที เขาค้นหา (ความเป็นหนึ่งเดียว) โดย นำเสนอธรรมชาติด้วยรูปทรง กระบอก ทรงกลม ทรงกรวย

ปาโบล พิกัสโซ (Pabot Picasso) ได้คิดค้นรูปแบบการตัดทอน ในรูปแบบ บาศกนิยม หรือ Cubism ขึ้น

พีท มอนเดรียน (Piet Mondrain) กับแนวทาง เดอ สไตล์ ซึ่งมีอิทธิพลต่อการออกแบบ

เรมอนด์ โลวี (Raymond loewy) กับงานออกแบบอุตสาหกรรมและรูปแบบศิลปินมินิมอลลิซึม (Minimalism) คือการทำให้เหลือน้อยที่สุด ซึ่งเป็นรูปแบบสมัยใหม่ที่เป็นจุดขีดสุด

กล่าวสรุปได้ว่า จนกระทั่งต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 จิตรกรลดทอนรายละเอียดต่าง ๆ ของรูปทรงลงจนกลายเป็นเหลี่ยมเรขาคณิต แล้วก็ลดทอนลงเรื่อย ๆ จนกลายเป็นศิลปะนามธรรม

สุนทรียศาสตร์แห่งการตัดทอนนั้น เป็นส่วนที่สำคัญในทฤษฎีทัศนียภาพรูปทรง เป็นการแสดงความคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยเน้นการนำมูลฐานของศิลปะ (Element of Visual Art) เช่น สี น้ำหนัก เส้น รูปร่าง พื้นผิว มาใช้โดยตรง (มปป.,2556)

ตอนที่ 2 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

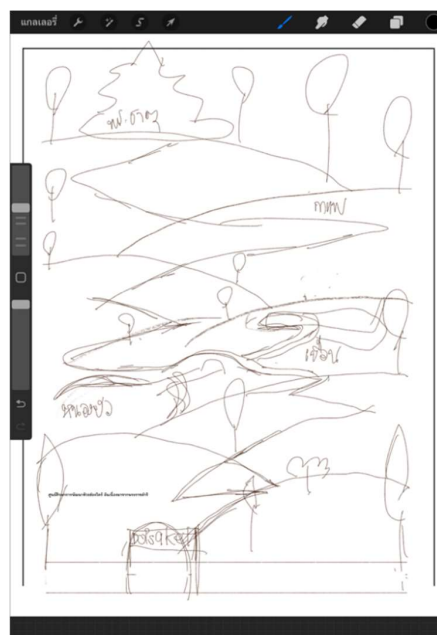
ผู้สร้างสรรค์มีแนวคิดในการออกแบบผลงานในลักษณะภาพประกอบแนะนำแลนด์มาร์คสำคัญภายในอำเภอต๋อยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ ประกอบด้วย วัดพระธาตุดอยสะเก็ด พระอารามหลวง หนองบัวพระเจ้าหลวง ศูนย์ศึกษาการพัฒนาห้วยฮ่องไคร้ เชื้อนแม่กวง สะพานแขวนเชื่อมใจเชื้อนแม่กวง-บ้านป่าสักงาม น้ำพุร้อนต๋อยสะเก็ด (น้ำพุร้อนโป่งกุ่ม) โดยการนำเสนอสถานที่ท่องเที่ยวที่โดดเด่นมาลดทอน เพื่อให้สื่อถึงความงามในการรับรู้ให้เข้าใจง่ายมากยิ่งขึ้น

2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

2.2.1 รูปแบบของผลงาน

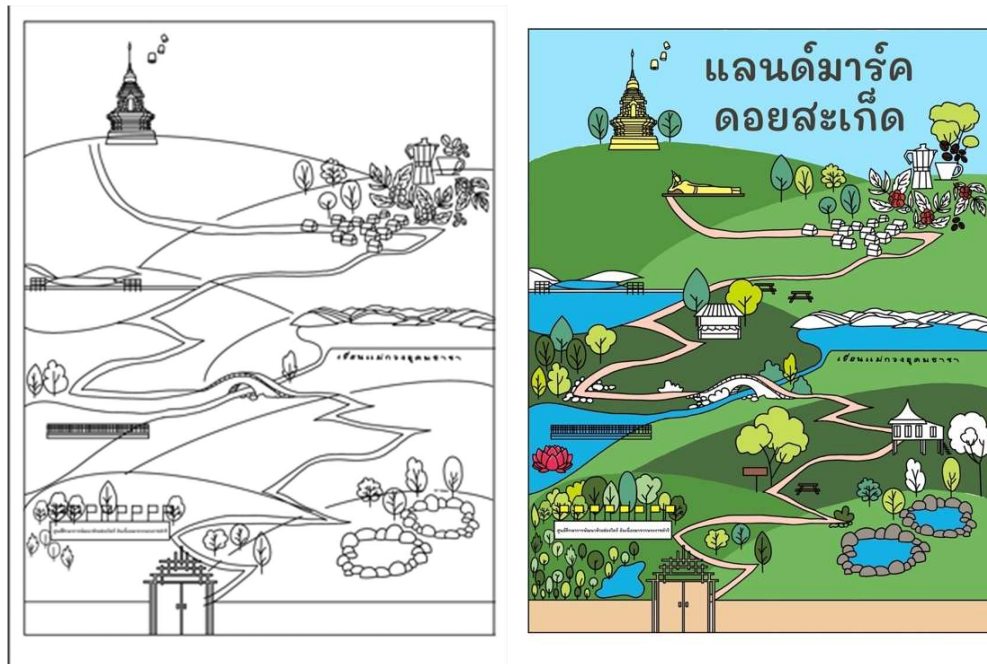
โปสเตอร์ขนาด A2 (16.54 x 23.39 นิ้ว)

2.2.2 การออกแบบร่าง



ภาพ 1 ภาพการออกแบบร่างในโปรแกรม Procreate

2.2.3 การพัฒนาแบบ



ภาพ 2 ภาพการพัฒนาแบบในโปรแกรม Procreate

2.2.4 การสร้างสรรค์ออกแบบ เช่น วัสดุ เทคนิค วิธีการสร้างสรรค์ผลงานผ่านโปรแกรม Procreate

2.2.5 การนำเสนอชิ้นงาน



ภาพ 3 ภาพผลงานสมบูรณ์การออกแบบภาพประกอบ แลนด์มาร์คอำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่

2.3 การประเมินคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์

ตารางที่ 1 ตารางการประเมินผล

ลำดับ	รายการ	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
1	การออกแบบสื่อมีความน่าสนใจ	4.4	0.55
2	การจัดวางสื่อมีความเหมาะสม	4.4	0.55
3	สีของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอมีความเหมาะสม	4.6	0.55
4	ขนาดของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอมีความเหมาะสม	4.2	0.45
5	สีตัวอักษรกับสีพื้นหลังมีความเหมาะสม	4.6	0.55
6	การจัดวางตัวอักษรเหมาะสม	4.2	0.89
7	ภาพกราฟิกใช้ประกอบสื่อความหมายได้ชัดเจน	4.2	0.84
8	ขนาดของภาพกราฟิกมีความเหมาะสม	4.4	0.89
9	สีของภาพกราฟิกมีความเหมาะสม	4	0.84
10	ขนาดของสื่อมีความเหมาะสม	4.2	0.84
	รวม	4.36	0.18

สรุปผลการประเมินสื่อการออกแบบภาพประกอบ แลนด์มาร์คอำเภอทยสะแก จังหวัดเชียงใหม่ โดยผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน มีความพึงพอใจตามลำดับคือ สีของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอมีความเหมาะสม การออกแบบสื่อมีความน่าสนใจ การจัดวางสื่อมีความเหมาะสม สีของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ มีความเหมาะสมขนาดของตัว อักษรที่ใช้ในการนำเสนอมีความเหมาะสม สีตัวอักษรกับสีพื้นหลังมีความเหมาะสม การจัดวางตัวอักษรเหมาะสม ภาพกราฟิกใช้ประกอบสื่อความหมายได้ชัดเจน ขนาดของภาพ กราฟิกมีความเหมาะสม สีของภาพกราฟิก มีความเหมาะสมและขนาดของสื่อมีความเหมาะสม โดยภาพรวมสื่อทั้งชุดผู้เชี่ยวชาญพึงพอใจในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.36 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.18

โดยผู้เชี่ยวชาญมีข้อเสนอแนะดังนี้

- ควรขยายภาพสถานที่ท่องเที่ยวให้เด่นกว่านี้
- การทำภาพประกอบควรทำเป็นภาพ 2 มิติทั้งหมด
- เพิ่มในเรื่องของอาหารดีในดอยสะแก

2.4 การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์

เผยแพร่ในสถานที่ราชการอำเภอทยสะแก

ตอนที่ 3 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานและบทสรุป

3.1 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์

ได้องค์ความรู้ด้านการออกแบบภาพประกอบและการจัดองค์ประกอบของภาพ ขนาด น้ำหนัก ความสมดุล การใช้สีในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้เรียนรู้การรวบรวมข้อมูลเพื่อนำมาเรียบเรียงทำเป็นภาพประกอบ รวมถึงทักษะการเลือกใช้สีและฟอนต์ในงาน

3.2 บทสรุป

การออกแบบภาพประกอบ แลนด์มาร์คอำเภอต๋อยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ มีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบภาพประกอบ แลนด์มาร์คอำเภอต๋อยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ และเพื่อประเมินความพึงพอใจต่อการออกแบบภาพประกอบ แลนด์มาร์คอำเภอต๋อยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ ผลงานมีขนาด 16.54 x 23.39 นิ้ว ผู้จัดทำได้รวบรวมข้อมูลแลนด์มาร์คสำคัญภายในอำเภอต๋อยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ ประกอบด้วย วัดพระธาตุดอยสะเก็ด พระอารามหลวง หนองบัวพระเจ้าหลวง ศูนย์ศึกษาการพัฒนาห้วยฮ่องไคร้ เชื้อนแม่แก้ว สะพานแขวนเชื่อมใจเชื้อนแม่แก้ว-บ้านป่าสักงาม น้ำพุร้อนดอยสะเก็ด (น้ำพุร้อนโป่งกุ่ม) มีการศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การวางแผนคิดในการออกแบบสื่อ ทำแบบร่างและพัฒนาแบบร่าง ทำแบบร่างสมบูรณ์ สร้างสรรค์โดยการนำเอาสถานที่ท่องเที่ยวที่โดดเด่นมาออกแบบตัดทอนหรือลดทอนในรูปแบบของลายเส้นการ์ตูน สร้างสรรค์ผลงานโดยโปรแกรม Procreate

เอกสารอ้างอิง

- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2565). **เชียงใหม่**. การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย (ททท.) สืบค้นได้จาก <https://thai.tourismthailand.org>
- จิรายุทธ สندا. (2557). **ภาพลักษณ์ของการท่องเที่ยวและการรับรู้การประชาสัมพันธ์ทางการตลาดที่ส่งผลการกลับมาเที่ยวซ้ำของนักท่องเที่ยวในจังหวัดจันทบุรี**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- จารุพรรณ ทรัพย์ปรง. (2543). **การเขียนภาพประกอบ**. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์, 2543.
- ชิดชนกอนันตมงคลกุล. (2562). พฤติกรรมนักท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของนักท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม จังหวัดภูเก็ต . **วารสารวิชาการการท่องเที่ยวไทยนานาชาติ**.สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์. 15(2) กรกฎาคม- ธันวาคม.สืบค้นได้จาก <https://so02.tcithaijo.org/index.php/jitt/article/view/177702>
- พงษ์พรรณ บุญเลิศ.(ม.ป.ป). **ภาพประกอบ เล่าเรื่อง ส่องสไตล์ศิลปะยุคดิจิทัล**. เดลินิวส์.สืบค้นได้จาก <https://www.dailynews.co.th/articles/1918307/>
- ไมเยอร์ ราล์ฟ.**พจนานุกรมศัพท์และเทคนิคทางศิลปะ**. แปลโดย มลิฉัตร เอื้ออนันท์. กรุงเทพมหานคร:กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ
- สำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอต๋อยสะเก็ด.(2567). **ประวัติความเป็นมาอำเภอต๋อยสะเก็ด**. สืบค้นได้จาก <https://district.cdd.go.th>
- อนุชา กลมเกลี้ยง และคณะ .(2565). การออกแบบกราฟิกและภาพประกอบเพื่อการสื่อสารทางวัฒนธรรมท่องเที่ยวจังหวัดอ่างทอง. **วารสารศิลปศาสตร์ มทร.กรุงเทพ**. 4(1) ,สืบค้นเมื่อ 4 กรกฎาคม 2562 สืบค้นได้ file:///Users/piboolwaijitrangum/Downloads/7-85-96%20(1).pdf
- Hawkins, Joyce M. (1990). **The New Oxford School Dictionary**. Oxford : Oxford University Press.
- Ladybug. (2014). รู้จักกับคำว่า แลนด์มาร์ก (Landmark) หรือ สัญลักษณ์ ประเทศต่างๆ .MThai. สืบค้นได้จาก https://travel.mthai.com/travel_tips/62724.html

แนวความคิดบ้านอยู่ร่วมน้ำท่วมในสภาพอากาศเปลี่ยนแปลง กรณีศึกษาเมืองเชียงใหม่

มานิตา ชิวเกรียงไกร¹ และ ปัตย์ ศรีอรุณ²

Design Concept for a Flood-Resilient House in a Changing Climate : A Case Study of Chiang Mai

Manita Cheewakriangkrai¹ and Pat Sriaroon²

^{1,2}คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

^{1,2}Faculty of Arts and Architecture Rajamangala University of Technology Lanna

* Corresponding author. E-mail address: Manitayoon@gmail.com, maewgino@gmail.com

ตอนที่ 1 ภูมิหลังการสร้างสรรคผลงาน

1.1 แร้งบันดลใจในการสร้างสรรคผลงาน

เชียงใหม่เกิดน้ำท่วมใหญ่อย่างไม่เคยเป็นมาก่อนระหว่างวันที่ 3 ถึง 9 เดือนตุลาคม พ.ศ. 2567 โดยได้รับการขนานนามว่าเป็นการท่วมใหญ่ในรอบ 50 ปี (Thaipbs, 2567) ในบางพื้นที่ระดับน้ำมีความสูงเกิน 2 เมตร ต้องใช้เรือในการเป็นพาหนะในการสัญจรและกักขัง น้ำท่วมกินระยะเวลาทั้งสิ้นเจ็ดวัน ระดับน้ำที่จุดวัดน้ำ P1 สะพานนารัฐสูงขึ้นอย่างรวดเร็วเกินจากระดับน้ำสูงสุดที่รับได้ 3.80 เมตร สูงระดับสูงสุดที่ประมาณ 5.29 เมตร ทางจังหวัดได้มีการเตือนภัยใน 7 โซน (ภาพ 1) รวมถึงได้พยายามนำกระสอบทรายมาทำการเพิ่มระดับน้ำสูงสุดที่รับได้ขนานตลอดแนวแม่น้ำปิง แต่กระแสน้ำได้เข้าท่วมทั้งใน 7 พื้นที่เตือนภัย (CM108, 2567) และเข้าสู่บางพื้นที่ซึ่งไม่เคยท่วมมาก่อน



ภาพ 1 การเตือนภัย 7 โซนน้ำท่วม ที่มา CM108.com

น้ำท่วมใหญ่นี้สร้างความเสียหายร้ายแรง มีผู้เสียชีวิตอย่างน้อยสี่ราย มีผู้บาดเจ็บทั้งร่างกายและจิตใจอีกจำนวนมาก สัตว์เลี้ยงหนีน้ำไม่ทันและเสียชีวิตอย่างน่าสะเทือนใจ บ้านเรือนได้รับความเสียหาย บางหลังถูกพัดพังไปกับกระแสน้ำ บางหลังมีน้ำท่วมขังร่วมสัปดาห์ เกิดความเน่าเหม็น เป็นภัยต่อสุขอนามัย ย่านร้านค้าเสียหายจากการขนย้ายสินค้าหนีน้ำไม่ทัน มีการคาดการณ์ว่าน้ำท่วมใหญ่ปี 2567 มีมูลค่าเสียหายทางเศรษฐกิจอยู่ที่ไม่ต่ำกว่าสองพันล้านบาท (The Matter, 2567) และมีผู้ได้รับผลกระทบอย่างน้อยหนึ่งแสนห้าหมื่นราย ทั้งภาครัฐเรือนและธุรกิจ

ถึงแม้ว่าหลังจากน้ำท่วม รัฐได้ทำการจ่ายเงินเยียวยาผู้ประสบภัย บ้านละเก้าพันบาท แต่ก็เพียงพอแลกความทุกข์ยากลำบากที่ผู้คนในเชียงใหม่ไม่ได้เพียงประหนึ่ง ผู้คนในเชียงใหม่ยังต้องพบกับความลำบากในการทำมาหากินจากน้ำท่วม การซ่อมแซมยานพาหนะ และเครื่องใช้ไฟฟ้า และในบางย่านของเมืองผู้คนยังต้องอยู่กับฝุ่นละอองที่ฟุ้งกระจายอันเกิดมา

จากเศษโคลนที่ถูกน้ำท่วมพัดพามาบนถนนแห้งกลายเป็นฝุ่น ส่งผลต่อคุณภาพอากาศและซ้ำเติมสถานการณ์ปัญหาฝุ่น PM 2.5 ที่เกิดขึ้นทุกปีในเมืองเชียงใหม่

น้ำท่วมใหญ่ปี พ.ศ. 2567 ที่เชียงใหม่ เป็นภาพสะท้อนตัวหนึ่งของปรากฏการณ์สภาพอากาศสุดขั้ว ที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ ในขณะที่เชียงใหม่เกิดน้ำท่วมใหญ่ เมืองต่าง ๆ ของโลกก็เกิดน้ำท่วมใหญ่ในระดับรุนแรง เช่น ปีพ.ศ. 2566 อิตาลีน้ำท่วมใหญ่รอบ 100 ปี เกาหลีใต้เกิดฝนถล่ม เสียชีวิตกว่า 37 ราย จีนเผชิญปริมาณน้ำฝนสูงสุดในรอบ 140 ปี ลิเบียถูกฝนถล่มมากเป็นประวัติการณ์ อินเดียเกิดน้ำท่วมฉับพลัน และในปี พ.ศ. 2567 เกาหลีใต้ อินโดนีเซีย เกิดน้ำท่วมและดินถล่ม โอมานและสหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ ถูกฝนถล่มหนักในรอบ 75 ปี ในขณะที่เวียดนามเผชิญกับพายุไต้ฝุ่นที่รุนแรงที่สุดเท่าที่เคยเจอมา (Thaipbs, 2567) ซึ่งเหตุการณ์น้ำท่วมใหญ่เหล่านี้มีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นซ้ำได้อีกในเร็ววัน เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงจากสภาพอากาศในระดับโลก ดังที่ อันโตนิโอ กูเตร์เรส เลขาธิการสหประชาชาติ อธิบายว่า “ยุคโลกร้อนสิ้นสุดลงแล้ว และยุคโลกเดือดเริ่มขึ้นแล้ว การเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศเกิดขึ้นแล้ว นรกแล้วมาก และนี่เป็นเพียงจุดเริ่มต้นเท่านั้น” (มูลนิธิสืบนาคะเสถียร, 2566) และประเทศไทยเป็นหนึ่งในสิบประเทศที่ได้รับผลกระทบหนักที่สุดจากวิกฤตสภาพอากาศ (กรุงเทพธุรกิจ, 2567)

ผู้เขียนจึงได้จัดทำ แนวคิดบ้านอยู่ร่วมน้ำท่วมในสภาพอากาศเปลี่ยนแปลง เพื่อเป็นเครื่องมือในการสำรวจหาเกณฑ์เบื้องต้นในการออกแบบ โดยได้นำสถานการณ์น้ำท่วมใหญ่เชียงใหม่ ปี พ.ศ. 2567 เป็นกรณีศึกษาในการสร้างเงื่อนไขสำหรับการออกแบบ

1.2 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ผลงาน

ผลงานชิ้นนี้เกิดขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือในการช่วยผู้เขียนค้นหาเกณฑ์เบื้องต้นในการออกแบบ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาจัดทำบ้านต้นแบบที่สามารถอยู่ร่วมน้ำท่วมในสภาพอากาศเปลี่ยนแปลงในท้ายที่สุด เป็นการประกอบขึ้นระหว่างข้อมูลสถานการณ์น้ำท่วมเชียงใหม่ ปีพ.ศ. 2567 ผสานเข้ากับการทบทวนแนวคิดและผลงานการออกแบบบ้านอยู่ร่วมกับน้ำท่วมที่ได้มีการเสนอไว้ในปัจจุบัน เพื่อนำมาสรุปเป็นเกณฑ์เบื้องต้นในการออกแบบ หลังจากนั้นได้ทำการออกแบบแนวคิด และทำการวิพากษ์ เพื่อทำการพัฒนาต่อไป

1.3 นิยามศัพท์

บ้านอยู่ร่วมน้ำท่วม หมายถึง บ้านที่ถูกออกแบบให้ผู้ใช้สามารถอาศัยในบ้านได้อย่างสะดวกสบายทั้งในแง่ร่างกายและจิตใจ ทั้งในช่วงเวลาปกติและน้ำท่วม

1.4 ขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงาน

1.4.1 ด้านเนื้อหา – ผู้เขียนได้กำหนดให้ผลงานเป็นแนวคิดเบื้องต้น เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการค้นหาเกณฑ์ข้อพิจารณาในการออกแบบเพื่อนำไปพัฒนาสู่บ้านต้นแบบต่อไป จึงมิได้ลงรายละเอียดในเชิงเทคนิคและงบประมาณเนื่องจากเกรงว่าจะเป็นข้อจำกัด แต่ในขณะเดียวกันระหว่างการออกแบบ ผู้เขียนได้คำนึงถึงการใช้เทคโนโลยีและความเป็นไปได้ในเชิงงบประมาณที่สัมพันธ์กับการใช้งานในท้องถิ่น เพื่อสามารถนำไปใช้ได้ในวงกว้าง เป็นประโยชน์ต่อคนหมู่มาก

1.4.2 ด้านสถานที่ – ผู้เขียนใช้โซนน้ำท่วมที่ 1 ของเชียงใหม่ เป็นย่านของที่ตั้งสมมุติในการออกแบบ เนื่องจากเป็นย่านที่มีระดับน้ำสูงที่สุด และได้เผชิญเงื่อนไข ความยากลำบากต่างๆ เพื่อที่จะได้เห็นปัญหาที่ชัดเจนว่าเมื่อเกิดน้ำท่วมขึ้นมาแล้ว ต้องเตรียมรับมือกับความต้องการใดของผู้ใช้บ้าง

1.4.3 ด้านบุคคล – ผู้เขียนสมมุติให้ผู้ใช้เป็นครอบครัวเดี่ยว ซึ่งประกอบไป พ่อ แม่ ลูก และ คุณย่า ซึ่งเป็นผู้ป่วยติดเตียง รวมไปถึงสัตว์เลี้ยงเพื่อสร้างความต้องการเชิงพื้นที่ และทำการสำรวจว่าผู้ใช้เหล่านี้เมื่อต้องเผชิญสภาวะน้ำท่วมจะมีความต้องการใดที่ต้องพิจารณา

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

1.5.1 รวบรวมข้อมูลปัญหาจากน้ำท่วมใหญ่ เชียงใหม่ ปี พ.ศ. 2567 ทฤษฎีการออกแบบ และผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง หลังจากนั้นทำการวิเคราะห์เพื่อแยกประเด็นปัญหา และสร้างเป็นเกณฑ์ในการออกแบบสถาปัตยกรรม

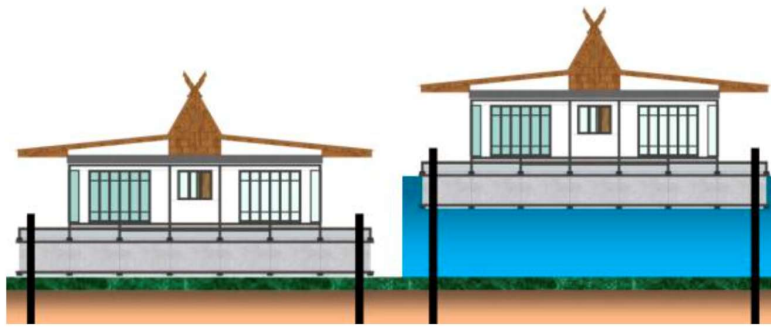
1.5.2 ทำการสมมุติที่ตั้ง ผู้ใช้ และ ความต้องการพื้นฐาน

1.5.3 ออกแบบแนวคิด

1.5.4 วิพากษ์ผลงานเพื่อพัฒนาต่อไป

1.6 การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

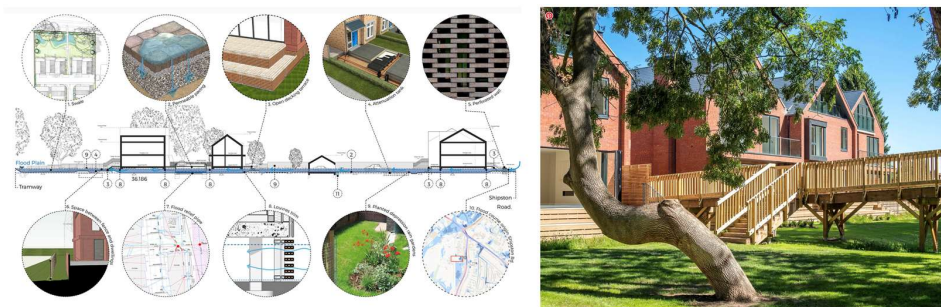
1.6.1 บ้านลอย ในบทความ Thailand's Floating House Project: Safe and Sustainable Living with Flooding (P. Saengpanya & A. Kintarak, 2019) ได้เสนอ แนวคิดบ้านลอย ซึ่งประกอบไปด้วย 1) บ้านเรือ (Boat House) – บ้านที่อยู่บนเรือ มีหลายขนาด เคลื่อนที่ได้เหมือนเรือ และ 2) บ้านลอยน้ำ (Floating House) – บ้านที่ลอยอยู่บนน้ำ โดยมีโครงสร้างรองรับบ้านอีกชั้นหนึ่ง ในลักษณะแพหรือทุ่นลอยน้ำ เช่น ชุมชนเรือนแพ อุทัยธานี บ้านลอยน้ำโตรอนโต แคนาดา และโครงการ The Ban Sang Village (ภาพ 2) เป็นบ้านลอยน้ำที่ถูกออกแบบเมื่อปีพ.ศ. 2556 โดย Site-Specific Company Limited มีลักษณะเป็นบ้านถูกสร้างอยู่บนแพที่มีทุ่นรองรับคล้ายเรือโป๊ะ เมื่อระดับน้ำเพิ่มขึ้น ตัวบ้านก็จะถูกยกขึ้นตาม โดยข้อดีของบ้านลอยน้ำแบบนี้คือ ราคาไม่แพง ปรับเปลี่ยนได้ง่ายในพื้นที่ที่เสี่ยงน้ำท่วม ทนต่อแรงดันของกระแสน้ำเพราะโครงสร้างถูกยึดโยงกับเสา ทำให้การลอยขึ้นในแนวตั้งมีความปลอดภัย ลักษณะของบ้านลอยน้ำยังสามารถสร้างได้จากวัสดุที่ทำได้ง่ายและหลากหลายรูปแบบ เช่น จากเกลลอนน้ำ ไปจนถึงใช้แผ่นโฟม EPS



ภาพ 2 ลักษณะบ้านถูกสร้างบนแพที่มีทุ่นรองรับคล้ายเรือโป๊ะ ที่มา International Journal of Engineering and Technology, Vol.11, No. 5, October 2019

1.6.2 บ้านยกพื้นสูง P. Saengpanya and A. Kintarak (2019) ยังได้เสนอ ลักษณะบ้านสะเทินน้ำสะเทินบกที่อยู่ร่วมกับน้ำอีกประเภทคือ บ้านไถ่หรือบ้านยกพื้น (Stilt House) ซึ่งเป็นลักษณะเรือนในประเทศไทยในอดีตที่มีวิธีชีวิตผูกติดกับน้ำ ในขณะที่ต่างประเทศได้มีการเสนอโครงการต้นแบบสำหรับที่อยู่อาศัยใหม่ที่ลดผลกระทบจากน้ำท่วมและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ (ภาพ 3) ออกแบบโดยบริษัท Baca Architects ในลอนดอน สถาปนิกใช้กลยุทธ์ หลายด้านในการจัดการกับปัญหาน้ำท่วม ได้แก่

- การยกระดับพื้นที่อยู่อาศัยให้สูงขึ้น
- ทางเดินเท้าและเส้นทางจักรยานถูกยกสูงขึ้นเพื่อเชื่อมต่อกับตัวบ้าน
- ไถ่บ้านหรือไถ่ถนน ถูกออกแบบมาให้สามารถไหลผ่านได้ เพื่อการระบายน้ำที่ไหลท่วม แต่เพื่อป้องกันโครงสร้างของตัวบ้านจากเศษซากที่ไหลมาตามน้ำ บริเวณโดยรอบของไถ่ถนนนี้จึงถูกตีปิดด้วยระแนงเป็น “ขอบกั้นน้ำท่วม”
- ปรับระดับพื้นถนนให้มีความลาดเอียงเพื่อง่ายต่อการเข้าถึงบ้านที่ถูกยกระดับ และปรับระดับสนามหญ้าให้มีความลาดเอียงหลายระดับเพื่อทำหน้าที่เสมือนแอ่งรับน้ำฝน ช่วยกักเก็บน้ำท่วมในพื้นที่ ลดแรงปะทะของน้ำที่ไหลบ่า และลดแรงดันน้ำท่วมในพื้นที่ข้างเคียง
- หลีกเลี่ยงการวางห้องนอนไว้ชั้นล่างของบ้าน
- ความสูงของการยกระดับบ้านเกิดจากการคาดการณ์จากระดับน้ำท่วม 100 ปีที่ผ่านมาของหน่วยงานสิ่งแวดล้อม ประกอบการพิจารณาการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศอีก 20% (STIRworld, 2020)



ภาพ 3 แนวคิดโครงการต้นแบบสำหรับที่อยู่อาศัยใหม่เพื่อลดผลกระทบจากน้ำท่วมและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ
ที่มา : stirworld.com

ตอนที่ 2 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน : เกณฑ์และแนวทางการออกแบบเบื้องต้น

หลังจากได้ทำการศึกษาปัญหาที่ผู้คนที่ต้องเผชิญในช่วงน้ำท่วมใหญ่ พ.ศ. 2567 ที่เชียงใหม่ และบททวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องผู้เขียนได้ทำการสร้างเกณฑ์เพื่อเป็นข้อพิจารณาเบื้องต้นในการออกแบบ แนวคิดบ้านอยู่ร่วมน้ำท่วมในสภาพอากาศเปลี่ยนแปลง (ตาราง 1) ดังนี้

ตาราง 1 เกณฑ์พิจารณาเบื้องต้นในการออกแบบ เงื่อนไข และ แนวทางการออกแบบเบื้องต้น สำหรับบ้านอยู่ร่วมน้ำท่วมในสภาพอากาศเปลี่ยนแปลง

เกณฑ์ในการออกแบบ	เงื่อนไข และ แนวทางการออกแบบเบื้องต้น
ผู้ใช้และความต้องการพื้นฐานเมื่อเกิดน้ำท่วม	พ่อ แม่ ลูก และ คุณย่า ซึ่งเป็นผู้ป่วยติดเตียง รวมไปถึงสัตว์เลี้ยงเป็นสุนัข
การเลือกที่ตั้งที่สัมพันธ์กับการเกิดน้ำท่วม	ที่ตั้งอยู่ในโซนที่ 1 ซึ่งมีรายงานข่าวว่าระดับน้ำได้ขึ้นสูงสุดไปที่ ระดับประมาณ 2.00 เมตร
ความสูงอาคารที่เพียงพอต่อการใช้งาน	ได้สูงจากพื้นถนน 3.00 เมตร
ระดับความสูงของที่ตั้งบรรเทาน้ำท่วม	ยกพื้นอาคารขึ้นได้สูงขึ้นจากระดับถนน 0.45 เมตร
รั้วและประตูบ้านที่สามารถอยู่ร่วมกับน้ำท่วม	รั้วและประตูบ้านมีลักษณะเป็นรูปทรงแปดเหลี่ยมสามารถผ่านได้
โครงสร้างของอาคารที่อยู่ร่วมกับน้ำท่วม	โครงสร้างอาคารค.ส.ล.และฐานรากแบบเข็มสั้น
ระบบไฟฟ้า ประปา การสื่อสาร ชยะ ของเสีย ที่อยู่ร่วมกับน้ำท่วม	ยกระบบไฟฟ้า ประปา น้ำดี น้ำเสีย พื้นที่ทิ้งขยะ อยู่พ้นระดับน้ำท่วม ที่ 3.00 เมตร และ ใช้โซล่าเซลล์ แบบออฟกริด (Off-Grid) หรือ ไฮบริด (Hybrid)
พื้นที่เก็บอาหาร ยารักษาโรค และสิ่งของจำเป็นยามน้ำท่วม	พื้นที่เก็บของฉุกเฉินสำหรับการดำรงชีวิตได้หนึ่งเดือน
ความสามารถในการยกยานพาหนะเพื่อหนีน้ำ	การยกยานพาหนะไว้สองแบบคือ แบบ Active ที่ใช้ลิฟท์ยกรถ หรือ แบบ Passive ที่ใช้ Ramp
ความสามารถในการป้องกันสัตว์ร้าย ขโมย ในช่วงน้ำท่วม	หน้าต่างที่ยกจากพื้นเพื่อป้องกันสัตว์ การเชื่อมต่อพื้นที่ในบ้านเพื่อให้สามารถมองเห็นได้ทั่วทั้งพื้นที่ทำให้ง่ายต่อการเฝ้าระวังภัย
วัสดุที่สามารถอยู่ร่วมกับน้ำท่วม	การใช้สีที่ทำความสะอาดง่ายและกำหนดให้มีสีเข้ม
พฤติกรรม กิจกรรม และ สภาพอารมณ์ในสามช่วงเวลาในการอยู่ร่วมกับน้ำท่วมของผู้ประสบภัย	บ้านถูกออกแบบเพื่อรองรับการอยู่ร่วมกับ ช่วง ก่อน ระหว่าง หลัง น้ำท่วมได้อย่างสะดวกสบาย
งบประมาณบ้านอยู่ร่วมกับน้ำท่วม	การออกแบบและเทคโนโลยีที่เป็นไปได้สำหรับคนหมู่มาก และ ไม่ได้ทำการจำกัดงบประมาณของบ้าน

2.1.1 พฤติกรรมผู้ใช้และความต้องการพื้นฐานเมื่อเกิดน้ำท่วม – การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ใช้ทั้งในการใช้ชีวิตประจำวัน และ ช่วงน้ำท่วม ทั้งในแง่ความแข็งแรงตามช่วงวัย โรคประจำตัว รวมไปถึงความสามารถในการเคลื่อนย้ายเมื่อเกิดน้ำท่วม ทั้งในแง่ร่างกายและจิตใจ ส่งผลต่อลักษณะของบ้าน ในผลงานชิ้นนี้ ผู้เขียนได้กำหนดให้ ประกอบไปด้วย พ่อ แม่ ลูก และ คุณย่า ซึ่งเป็นผู้ป่วยติดเตียง รวมไปถึงสัตว์เลี้ยงเป็นสุนัข เพื่อจำลองสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้น

2.1.2 การเลือกที่ตั้งที่สัมพันธ์กับการเกิดน้ำท่วม – หลังจากเหตุการณ์น้ำท่วมใหญ่ปี พ.ศ. 2567 การเลือกทำเลที่ตั้งในอนาคตต้องพิจารณาถึงความเป็นไปได้ในการเกิดน้ำท่วม ระดับน้ำสูงสุดที่เกิดขึ้น รวมไปถึง ระยะเวลาการท่วมขังของน้ำ ดังเช่นแผนที่เตือนภัยน้ำท่วมของทางเทศบาลนครเชียงใหม่ได้จัดทำ ในปัจจุบันมีทั้งสิ้น 8 โซน ซึ่งหากที่ตั้งของบ้านไม่ได้อยู่ในโซนทั้ง 8 อาจไม่จำเป็นต้องพิจารณาการออกแบบเพื่อรองรับน้ำท่วมหรือหากอยู่โซนติดกับโซนใดโซนหนึ่ง อาจพิจารณาการแก้ปัญหาขั้นต่ำ เช่น การยกพื้นตัวอาคารจากระดับถนนขึ้นเพื่อป้องกันที่อาจจะท่วมได้ เป็นต้น ในผลงานชิ้นนี้ ผู้เขียนได้สมมติให้ ที่ตั้งอยู่ในโซนที่ 1 ซึ่งมีรายงานข่าวว่าระดับน้ำได้ขึ้นสูงสุดไปที่ ระดับประมาณ 2.00 เมตร

2.1.3 ความสูงอาคารที่เพียงพอต่อการใช้งาน – เนื่องมาจากวิธีการออกแบบพื้นฐานในการป้องกันปัญหาน้ำท่วมคือการยกพื้นอาคารขึ้นในลักษณะของใต้ถุน หากที่ตั้งของบ้านมีเทศบัญญัติกำหนดความสูงของอาคารเช่น สูงได้ไม่เกิน 12 เมตร จะส่งผลโดยตรงต่อพื้นที่ใช้สอยของอาคาร ทำให้ไม่เพียงพอต่อการใช้งานในที่ตั้งซึ่งมีขนาดจำกัด ซึ่งอาจพิจารณาเลือกที่ตั้งที่อนุญาตให้สร้างบ้านที่สูงมากเพียงพอต่อความต้องการเชิงพื้นที่ หรือหากในอนาคต น้ำท่วม กลายมาเป็นเหตุการณ์ซ้ำซาก อาจต้องมีการพิจารณา ปรับแก้ข้อกำหนดเรื่องการควบคุมความสูงอาคาร ให้สัมพันธ์กับการรับมือสภาวะสภาพอากาศเปลี่ยนแปลง ในผลงานชิ้นนี้ ผู้เขียนได้ทำการออกแบบให้เป็นบ้านสี่ชั้น ทรงจั่ว ใต้ถุนสูงยกจากพื้นถนน 3.00 เมตร ความสูงระดับอะเส 11.50 เมตร ความสูงยอดหลังคาที่ระดับ 14.50 เมตร ตามเทศบัญญัติกำหนดความสูงของเมืองเก่าเชียงใหม่ และ

2.1.4 ระดับความสูงของที่ตั้งบรรเทาน้ำท่วม – หากที่ตั้งมีการยกสูงจากระดับถนน จะช่วยป้องกันน้ำท่วมขังในเบื้องต้นได้ การพิจารณาถมที่ดินให้สูงจากถนน การสำรวจความสูงของที่ตั้ง เป็นข้อพิจารณาเพื่อช่วยบรรเทาเมื่อเกิดน้ำท่วมใหญ่ แต่ในขณะเดียวกัน ความสูงของที่ตั้งสร้างความลำบากในการสัญจรในชีวิตประจำวัน ในผลงานชิ้นนี้ ผู้เขียนได้กำหนดให้ การ ยกพื้นอาคารขึ้นใต้ถุนสูงขึ้นจากระดับถนนมา 0.45 เมตร

2.1.5 รั้วและประตูบ้านที่สามารถอยู่ร่วมกับน้ำท่วม – ลักษณะความทึบ-โปร่งยอมให้น้ำไหลผ่าน และความแข็งแรงเชิงโครงสร้างของรั้ว รวมไปถึงวัสดุที่ทำความสะอาดง่ายหลังน้ำลดเป็นข้อพิจารณา เนื่องจากในเหตุการณ์น้ำท่วมใหญ่เชียงใหม่ปี พ.ศ. 2567 มีรั้วของบ้านเรือนหลายหลังโดนน้ำซัดพังทลาย สร้างความอันตราย แก่ทั้งชีวิตและทรัพย์สิน ในผลงานชิ้นนี้ผู้เขียนจึงได้กำหนดให้ รั้วและประตูบ้านมีลักษณะเป็นรูปทรงแบบสามารถผ่านได้

2.1.6 โครงสร้างของอาคารที่อยู่ร่วมกับน้ำท่วม – เนื่องจากในเหตุการณ์น้ำท่วมใหญ่เชียงใหม่ปี พ.ศ. 2567 มีบ้านหลายหลังพังถล่มจากการถูกน้ำกัดเซาะ ในผลงานชิ้นนี้ ผู้เขียนจึงได้พิจารณาใช้ โครงสร้างอาคารค.ส.ล.และฐานรากแบบเข็มนันเพื่อป้องกันปัญหาน้ำดินอ่อนที่อาจเกิดจากน้ำท่วมเป็นประจำ

2.1.7 ระบบไฟฟ้า ประปา การสื่อสาร ขยะ ของเสีย ที่อยู่ร่วมกับน้ำท่วม – 1) การพิจารณาถึงระบบไฟฟ้า ประปา ที่สามารถพึ่งพาตนเองได้ โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งรัฐ เป็นหนึ่งในข้อพิจารณา เนื่องจากในเหตุการณ์น้ำท่วมใหญ่เชียงใหม่ปี พ.ศ. 2567 ในโซนที่มีน้ำท่วมมีการหยุดจ่ายกระแสไฟฟ้าเป็นระยะเวลาหลายวัน หรือหลายชั่วโมง ทำให้อาหารเน่าเสีย ผู้ป่วยติดเตียงไม่สามารถใช้งานเครื่องอำนวยความสะดวกต่างๆ รวมไปถึงไม่สามารถใช้น้ำได้ มีการหยุดจ่ายน้ำประปาเป็นเวลาหลายวันทำให้ไม่มีน้ำใช้ในการอุปโภค บริโภค ไม่สามารถประกอบอาหาร รวมไปถึงระบบน้ำดีและน้ำเสีย ไม่สามารถขับถ่ายหรืออาบน้ำได้ และ 2) การพิจารณาถึงการวางตำแหน่งของงานระบบทั้งน้ำดีและน้ำเสียรวมถึงอุปกรณ์ไฟฟ้าแสงสว่างให้พ้นระดับน้ำท่วม ช่วยให้เกิดความสะดวกสบายในการใช้งาน สามารถใช้เครื่องใช้ไฟฟ้าต่างๆ รวมไปถึงอินเทอร์เน็ตเพื่อการสื่อสารและรับข่าวสาร ไม่สร้างอันตรายต่อทั้งผู้อยู่อาศัยและอาสาสมัครผู้มาช่วยเหลือจนเสียชีวิต ในผลงานชิ้นนี้ ผู้เขียนจึงได้พิจารณาให้ ยกรบบไฟฟ้า ประปา น้ำดี น้ำเสีย พื้นที่ตั้งขยะ อยู่พ้นระดับน้ำท่วม ที่ 3.00 เมตร และได้เสนอให้มีการใช้โซลาร์เซลล์ แบบออฟกริด (Off-Grid) หรือ ระบบไฮบริด (Hybrid) เพื่อให้บ้านยังคงสามารถใช้งานได้ปกติแม้ยามน้ำท่วม

2.1.8 พื้นที่เก็บอาหาร ยารักษาโรค และสิ่งของจำเป็นยามน้ำท่วม – การมีพื้นที่เก็บอาหารแห้ง น้ำดื่ม ยารักษาโรค และสิ่งของช่วยเหลือยามเกิดภัยพิบัติเป็นอีกหนึ่งข้อพิจารณา เนื่องจากในเหตุการณ์น้ำท่วมใหญ่เชียงใหม่ปี พ.ศ. 2567 มีหลายครัวเรือนที่ไม่มีอาหาร น้ำดื่ม เนื่องมาจากน้ำท่วมกินระยะเวลายาวนานกว่าที่คาดการณ์ไว้ อาจรวมหนึ่งถึงสองสัปดาห์หรือมากกว่า รวมไปถึงการขาดยารักษาโรคที่อาจเกิดขึ้นจากน้ำท่วม การเกิดผลจากของมีคมบาด แผลติดเชื้อ การโดนแมลงสัตว์กัดต่อย หรือแม้แต่การขาดยารักษาโรคประจำตัวที่ใช้เป็นประจำ ในผลงานชิ้นนี้ ผู้เขียนจึงได้กำหนดให้มี พื้นที่เก็บของฉุกเฉินสำหรับการดำรงชีวิตได้หนึ่งเดือน สำหรับสมาชิกในครอบครัวและสัตว์เลี้ยง

2.1.9 ความสามารถในการยกยานพาหนะเพื่อหนีน้ำ – เนื่องจากในเหตุการณ์น้ำท่วมใหญ่เชียงใหม่ปี พ.ศ. 2567 มีหลายครอบครัวต้องสูญเสียยานพาหนะเนื่องจากไม่สามารถย้ายเพื่อหนีน้ำได้ทัน ในผลงานชิ้นนี้ ผู้เขียนจึงเสนอทางเลือกในการยกยานพาหนะไว้สองแบบคือ แบบ Active ที่ใช้ลิฟท์ยกรถ หรือ แบบ Passive ที่ใช้ทางลาด ซึ่งการใช้งานแตกต่างกันไปตามเงื่อนไขของผู้ใช้

2.1.10 ความสามารถในการป้องกันสัตว์ร้าย ขโมย ในช่วงน้ำท่วม – เนื่องจากในเหตุการณ์น้ำท่วมใหญ่เชียงใหม่ปี พ.ศ. 2567 มีทั้งข่าวการลักขโมย สัตว์ร้ายและแมลงที่หนีน้ำ ในผลงานชิ้นนี้ ผู้เขียนจึงได้เสนอให้ หน้าต่างที่ยกจากพื้นเพื่อป้องกันสัตว์ และการเชื่อมต่อพื้นที่ในบ้านเพื่อให้ง่ายต่อการมองเห็นได้ทั่วทั้งพื้นที่ทำให้ง่ายต่อการเฝ้าระวังภัย

2.1.11 วัสดุที่สามารถอยู่ร่วมกับน้ำท่วม – ระยะเวลาในการท่วมแตกต่างกันไปตามพื้นที่ ในบางพื้นที่น้ำท่วมขังร่วมสัปดาห์ ทำให้ทั้งคราบสกปรก คราบโคลน วัชพืชบ้าน การทำความสะอาดหลังน้ำลด ทำลายขวัญและกำลังใจแก่ผู้อยู่อาศัย ในผลงานชิ้นนี้ ผู้เขียนจึงได้เสนอให้บ้านมี การใช้สีที่ทำความสะอาดง่ายและกำหนดให้มีสีเข้ม เพื่อพรางรอยเปื้อนจากน้ำท่วม

2.1.12 พฤติกรรม กิจกรรม และ สภาพแวดล้อมในสามช่วงระยะเวลาในการอยู่ร่วมกับน้ำท่วมของผู้ประสบภัย – จากเหตุการณ์น้ำท่วมใหญ่เชียงใหม่ปี พ.ศ. 2567 สามารถแบ่งช่วงระยะเวลาในการเกิดปรากฏการณ์น้ำท่วมได้เป็นสามช่วงคือ 1) ก่อนน้ำท่วม การรวบรวมข่าวสาร การเตรียมความพร้อม การวางแผน ความเครียดที่เกิดขึ้นจากความกังวลและการพักผ่อนไม่เพียงพอ 2) ระหว่างน้ำท่วม เฝ้าระวัง ความเครียด ความกลัว ความยากลำบากจากการประสบเหตุร้ายในชีวิต และ 3) หลังน้ำท่วม การฟื้นฟูจิตใจจากอุทกภัย การทำความสะอาด การตรวจสอบระบบไฟฟ้า อุปกรณ์ในบ้านเพื่อความปลอดภัย เพื่อกลับไปใช้ชีวิตปกติ รวมถึงการป้องกันละอองฝุ่นที่เกิดจากโคลนที่ถูกพัดมาเกาะถนนและแห้งกลายเป็นฝุ่น และกลิ่นขยะโดยรอบ ในผลงานชิ้นนี้ ผู้เขียนจึงได้เสนอให้ บ้านถูกออกแบบเพื่อรองรับการอยู่ร่วมกับทั้งสามช่วงเวลาอย่างสะดวกสบาย

2.1.13 งบประมาณบ้านอยู่ร่วมกับน้ำท่วม ความคุ้มค่าในการลงทุนเพื่อให้บ้านสามารถอยู่ร่วมกับน้ำท่วมได้ ขึ้นอยู่กับความถี่ของน้ำท่วม โดยที่ผ่านมาน้ำท่วมใหญ่จะเฉลี่ยอยู่ที่ประมาณสิบปี หรือหมายความว่าในช่วงชีวิตของผู้อยู่อาศัยอยู่ในโซนน้ำท่วมอาจประสบการณน้ำท่วมใหญ่ประมาณ 7-8 ครั้งตลอดช่วงชีวิตที่อายุเฉลี่ย 80 ปี หากพิจารณาแล้วไม่คุ้มค่าการลงทุนอาจยอมปล่อยให้ท่วมทุก 10 ปี ก็เป็นอีกทางเลือกหนึ่ง หรือการพิจารณาเกณฑ์เบื้องต้นในการออกแบบบางข้อที่ใช้งบประมาณไม่สูง เช่นการพิจารณาการยกระดับพื้นบ้าน และ ความสูงในการวางงานระบบไฟฟ้า ประปา ให้สูงเกินระดับค่าเฉลี่ยน้ำท่วมในโซนที่ผู้อยู่อาศัย การพิจารณาเรื่องสีที่ทำความสะอาดง่าย และการพิจารณาลักษณะของรั้วและประตูบ้านที่โปร่งยอมให้น้ำผ่านได้ ก็จะช่วยบรรเทา แต่หากมีการคาดการณ์ว่าในอนาคตอันใกล้ น้ำท่วมใหญ่เกิดซ้ำทุกปี บ้านที่สามารถอยู่ร่วมกับน้ำท่วมได้เต็มรูปแบบจะเป็นที่ต้องการ ในผลงานชิ้นนี้ เนื่องจากเป็นแนวคิดเบื้องต้น ผู้เขียนจึงยังไม่ได้ทำการจำกัดงบประมาณของบ้าน แต่ทดลองออกแบบเพื่อแก้ปัญหาให้อยู่ร่วมกับน้ำท่วมอย่างสะดวกสบาย และทำการนำเสนอเงื่อนไขเรื่องงบประมาณมาพิจารณาในการพัฒนาต่อไป แต่ในขณะเดียวกันในการออกแบบนี้ได้พิจารณาถึงการประยุกต์ใช้ แนวทางการออกแบบและเทคโนโลยีที่เป็นไปได้สำหรับคนหมู่มาก

2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

เมื่อได้เกณฑ์และแนวทางการออกแบบเบื้องต้น ผู้เขียนได้เริ่มทำการออกแบบโดยนำความสูงที่เป็นเงื่อนไขของการออกแบบที่สำคัญของบ้านน้ำท่วมในโซนที่ 1 มาเป็นจุดเริ่มต้นในการออกแบบนั่นคือ การที่บ้านต้องถูกยกระดับได้สูง 3.00 เมตร ทำให้เกิดทางลาดสำหรับรถยนต์มาตรฐาน 1:8 อย่างน้อย ยาว 24 เมตร หรือ การใช้ลิฟท์ยกเพื่อยกรถขึ้นเมื่อน้ำท่วม หลังจากนั้นจึงผสานพื้นที่ซึ่งเกิดจากความต้องการของผู้ใช้และเงื่อนไขในการเกิดน้ำท่วมนำมาซึ่งการออกแบบบ้านสองแบบ

2.2.1 รูปแบบของผลงาน : บ้านอยู่ร่วมน้ำท่วมแบบมีทางลาดและไม่มีทางลาด

1) บ้านอยู่ร่วมน้ำท่วมแบบมีทางลาด ถูกออกแบบเพื่อความสะดวกสบาย สำหรับสมาชิกในครอบครัวรวมถึงผู้สูงอายุที่เป็นผู้ป่วยให้สามารถสัญจรได้สะดวก ทั้งในช่วงเวลาปกติและเวลาน้ำท่วม โดยมีลักษณะดังนี้

- กำหนดให้บ้านชั้นที่สองยกสูงจากระดับถนนที่ 3.00 เมตร ในลักษณะของใต้ถุน มีเพียงโถงบันไดเพื่อเชื่อมต่อไปที่ชั้นสอง

- พื้นที่ใต้ถุนนี้สามารถใช้เป็นพื้นที่เอนกประสงค์เช่นนั่งพักผ่อนหรือรับแขกโดยใช้เครื่องเรือนที่สามารถจมน้ำได้เช่นมานั่งปูน หรือเป็นพื้นที่สำหรับสัตว์เลี้ยง และเคลื่อนย้ายได้ง่ายเมื่อเกิดน้ำท่วม (ภาพ 4)

ปกติ



ปกติ



น้ำท่วม



น้ำท่วม



- ทางลาดเชื่อมสู่ชั้นที่สองเพื่อให้ยานพาหนะสามารถสัญจรได้ มีพื้นที่จอดรถสองคัน พื้นที่กับลรถ สามารถใช้เป็นพื้นที่พักผ่อนในช่วงเวลาปกติ และใช้เป็นส่วนเทียบเรือช่วยเหลือในยามฉุกเฉิน

- พื้นที่ชั้นสอง ที่ระดับ + 3.00 เมตร มีพื้นที่นอกระบบสำหรับวางปั้มน้ำสำหรับน้ำดี ถึงบำบัดน้ำเสียชีวภาพสำหรับของเสียจากการขับถ่ายและการประกอบอาหาร ทั้งในช่วงเวลาปกติและน้ำท่วม ที่พักขยะหากเกิดน้ำท่วม และพื้นที่สำหรับสัตว์เลี้ยง

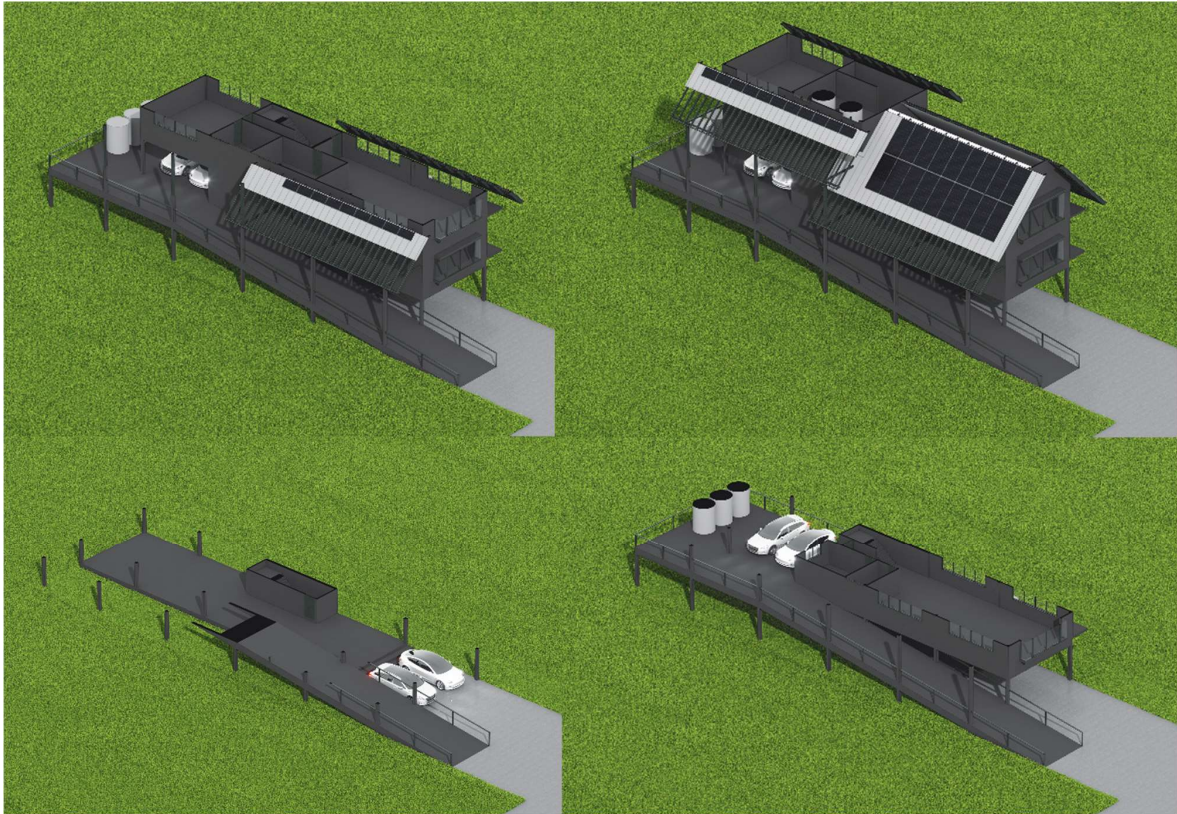
- ถึงบำบัดน้ำเสียชีวภาพ ต่อท่อไว้สองระดับ ในเวลาปกติท่อน้ำเสียจะถูกจ่ายลงท่อที่อยู่ใต้ดิน และ ในเวลาน้ำท่วมจะทำการเปิดวาล์วที่ระดับ 2.40 เพื่อทำการระบายน้ำเสียลงสู่ระดับน้ำที่ท่วมขัง เพื่อให้ยังสามารถใช้ชักโครก อาบน้ำ รวมไปถึงทำอาหารได้ปกติแม้ในยามน้ำท่วม (ภาพ 5)

- กำหนดโคมไฟแสงสว่างและระดับปลั๊กไฟต่ำสุดที่ระดับ 2.40 เมตร

- พื้นที่ชั้นสองกำหนดให้มีลักษณะเป็นพื้นที่ต่อเนื่องมีทางเข้าออกเพียงทางเดียวเพื่อง่ายต่อการเผาระวังภัย ที่ประตูเสนอให้มีการติดตั้งมุ้งลวดและคิ้วกันแมลง

- กำหนดให้มีเครื่องฟอกในส่วนชั้นสองและสาม เพื่อป้องกันฝุ่นและกลิ่นขยะโดยรอบหลังน้ำลด ซึ่งอาจกินระยะเวลา รวมเดือน

- กำหนดให้ช่องเปิดส่วนใหญ่ยกสูงจากพื้นเพื่อป้องกันสัตว์ร้าย

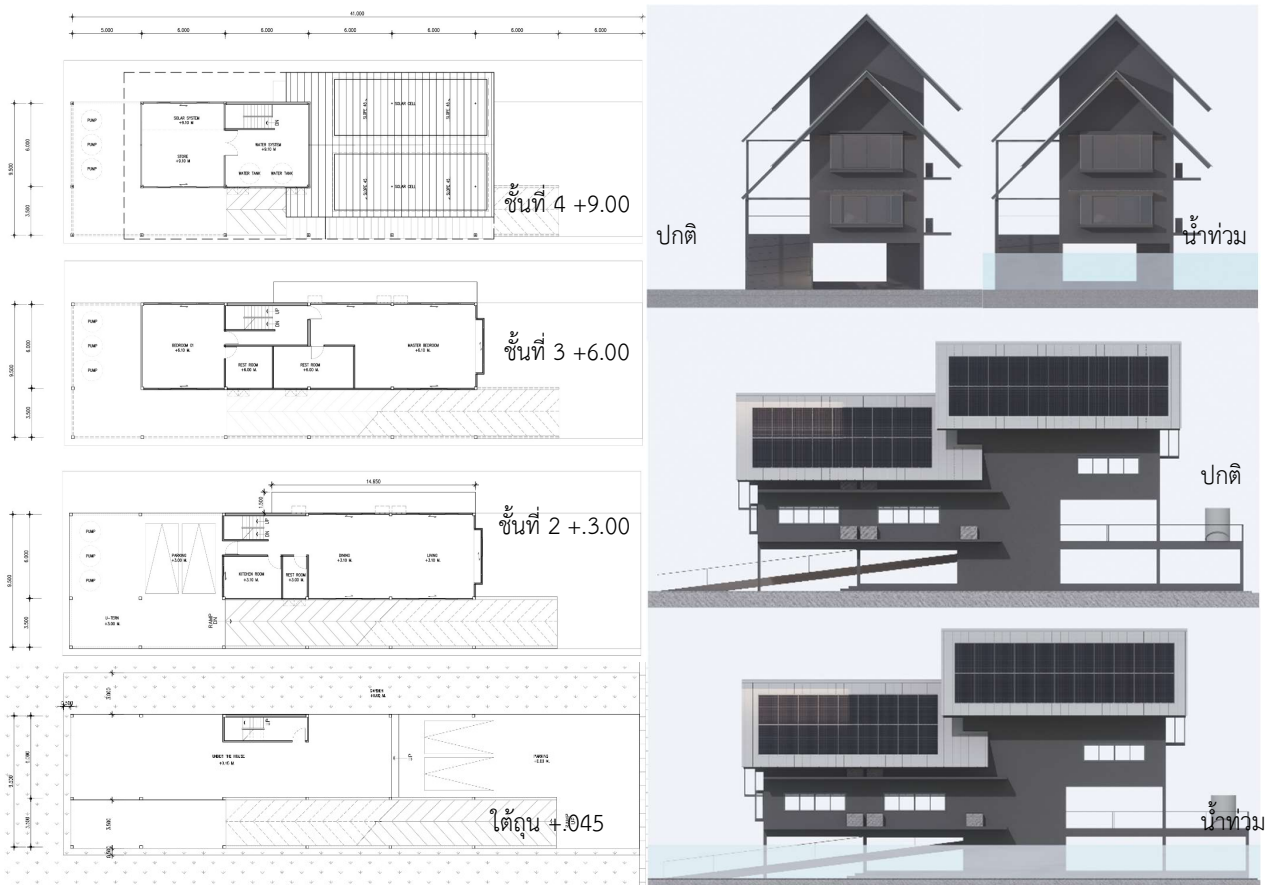


ใต้ถุน +.045

ชั้นที่ 2 +.3.00

ภาพ 5 พื้นที่สำหรับการอยู่ร่วมกันน้ำท่วม ประกอบไปด้วย ใต้ถุนพื้นที่เอนกประสงค์ สัตว์เลี้ยง ชั้นที่สองที่จอดรถ พื้นเอนกประสงค์สำหรับวางปั้มน้ำดี ถังบำบัดน้ำเสียชีวภาพ ชั้นที่สี่ พื้นที่เก็บของฉุกเฉินสำหรับการดำรงชีวิต และพื้นที่สำหรับระบบไฟฟ้าพลังงานแสงอาทิตย์แบบไฮบริด

- หน้าตงหน้าบ้าน สามารถใช้เป็นที่นั่งเล่นพักผ่อน และเฝ้ามองเหตุการณ์หรือขอความช่วยเหลือเมื่อน้ำท่วม ในชั้นที่สองและสาม
- พื้นที่เก็บของฉุกเฉินสำหรับการดำรงชีวิตได้หนึ่งเดือน ประกอบไปด้วยอาหาร น้ำ ยารักษาโรค อุปกรณ์เครื่องมือรับมือสถานการณ์ภัยพิบัติ และ พื้นที่วางถังเก็บน้ำเสริมสำหรับยามฉุกเฉินในชั้นที่ 4
- หลังคาจั่วเพื่อติดตั้งแผงพลังงานแสงอาทิตย์ทั้งสองฝั่ง และพื้นที่สำหรับระบบไฟฟ้าพลังงานแสงอาทิตย์แบบไฮบริดเพื่อใช้ไฟฟ้าได้ตลอดแม้ในยามไฟดับเพื่อความสะดวกสบายและผู้ป่วยในชั้นที่ 4 (ภาพ 6)



ภาพ 6 แพลนและรูปด้านบ้านอยู่ร่วมน้ำท่วมแบบมีทางลาด แสดงระดับ และพื้นที่ต่างๆ ในบ้านที่ถูกเพิ่มเข้ามาเพื่ออยู่ร่วมกับน้ำท่วม การใช้สีเทาเข้มที่ง่ายต่อการปลวกความสกปรกและทำความสะอาดง่ายหลังน้ำลด การใช้ช่องเปิดที่ป้องกันสัตว์ร้ายและขโมย การใช้ระนาบหลังคาเพื่อวางแผ่นโซลาร์เซลล์

- โครงสร้าง ค.ส.ล. ในระดับน้ำท่วม และโครงสร้างหลัก มีการใช้เสาเหล็กเพื่อการตกแต่งบางส่วนในระดับเกิน 3.00 เมตร

- สีของบ้านเป็นสีเทาเข้มเพื่อพรางรอยเปื้อนได้ง่ายและใช้สีทำความสะอาดง่าย

- ขนาดที่ดินที่ต้องการอย่างน้อยต้องมีพื้นที่ด้านกว้างอย่างน้อย 12.50 เมตร และหากใช้จอดรถเป็นประจำ ต้องมีที่กลับรถ ทำให้ด้านกว้างของที่ตั้งอย่างน้อย 15.50 เมตร และด้านยาวที่ 41 เมตร

- บ้านมีความสูงชั้นใต้ดิน อยู่ที่ +0.45 เมตร ชั้นที่สองอยู่ที่ +3.00 เมตร ชั้นที่สามอยู่ที่ +6.00 เมตร และชั้นที่สี่อยู่ที่ +9.10 เมตร และมีระดับอะเส 11.50 เมตร และ ความสูงยอดหลังคาที่ระดับ 14.50 เมตร ตามเทศบัญญัติความสูงไม่เกิน 12 เมตรในบางย่านของเมืองเชียงใหม่

2) บ้านอยู่ร่วมน้ำท่วมแบบมีไม่มีทางลาด ถูกออกแบบเพื่อจำกัดงบประมาณ สมาชิกในครอบครัวรวมไปถึงผู้สูงอายุที่เป็นผู้ป่วยยังสามารถอาศัยอยู่ในบ้านอย่างสะดวกสบาย ทั้งในช่วงเวลาปกติและเวลาน้ำท่วม แต่ต้องทำการเดินขึ้นบันไดจากใต้ดินในทุกวัน โดยพื้นฐานแล้วมีลักษณะเหมือนบ้านอยู่ร่วมน้ำท่วมแบบมีไม่มีทางลาด ทุกประการแต่มีข้อแตกต่างดังนี้

- จอดรถที่ระดับใต้ดิน โดยมีลิฟท์ยกรถทำหน้าที่เป็นหลังคาโรงรถ เพื่อน้ำท่วมจึงทำการยกรถขึ้นให้พ้นระดับน้ำท่วม (ภาพ 7)

- ใช้บันไดที่ได้ถุนจากระดับ + 0.45 เพื่อขึ้นไปชั้นที่ 1 ที่ระดับ +3.00 เมตร เป็นทางสัญจรหลักในการเข้าบ้านในทุกวัน



ภาพ 7 บ้านอยู่ร่วมน้ำท่วมแบบไม่มีทางลาด ติดตั้งลิฟท์ยกรถยนต์แทนทางลาด และใช้เป็นหลังคาโรงรถในช่วงเวลาน้ำไม่ท่วม แต่ผู้ใช้ต้องทำการเดินขึ้นบันไดจากชั้นใต้ถุนเพื่อเข้าบ้านในทุกวัน

2.3 การประเมินคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์

หลังจากจัดทำผลงานเสร็จสิ้นผู้เขียนได้นำผลงานมาวิพากษ์และพบข้อเสนอเพื่อพัฒนาต่อไปดังนี้

- ต้องการลักษณะของที่ตั้งที่มีขนาดยาว ซึ่งไม่ค่อยสัมพันธ์กับรูปร่างของที่ดินในเมือง การพิจารณารูปร่างของอาคารในแบบอื่น เช่นการใช้ทางลาดในแบบ U-Shape ที่ต้องการระยะหักเลี้ยวที่เพิ่มขึ้นแต่อาจเข้ากับรูปร่างของที่ดินทั่วไปมากขึ้น
- การพิจารณาเรื่องหลายระดับในชั้นเดียว เช่น ที่จอดรถสูง + 2.40 เมตร ในขณะที่ตัวบ้านชั้นสองสูง + 3.00 เมตร อาจลดความยาวของทางลาดและตัวบ้านในภาพรวมได้
- พิจารณาทิศทางการวางตัวบ้านจากด้านแคบติดถนนเปลี่ยนเป็นด้านยาวติดถนน และทางลาดไว้หลังบ้าน เพื่อให้สัมพันธ์กับลักษณะของที่ดินที่กว้างแต่แคบ
- เพิ่มความสูงของแต่ละชั้นเพื่อความสบายในการใช้งาน หากอยู่ในที่ตั้งซึ่งไม่มีการกำหนดความสูงอาคารแบบเข้มข้น
- พิจารณาปรับการวางแผนให้กระชับ ทำให้พื้นที่เหลือ 3 ชั้น โดยนำพื้นที่เก็บของฉุกเฉิน พื้นที่ระบบไฟฟ้าพลังแสงอาทิตย์และถังเก็บน้ำอยู่เหนือที่จอดรถและระเบียงเอนกประสงค์ที่ชั้นสอง
- พิจารณาออกแบบ Type ของบ้านตามงบประมาณ โดยการเพิ่ม-ลดสิ่งอำนวยความสะดวกเพื่อการอยู่ร่วมกับน้ำท่วม เช่น 1) แบบประหยัดที่สุด ไม่มีทางลาด ไม่มีลิฟท์จอดรถ ยกพื้นชั้นหนึ่งที่ระดับ 2.20 เมตร ไม่มีระบบพลังงานแสงอาทิตย์ ไม่มีพื้นที่เก็บของยามฉุกเฉิน 2) แบบยกใต้ถุนสูง มีลิฟท์จอดรถ ยกพื้นชั้นหนึ่งที่ระดับ 2.20 เมตร ไม่มีระบบพลังงานแสงอาทิตย์ ไม่มีพื้นที่เก็บของยามฉุกเฉิน 3) แบบยกใต้ถุนสูงมีทางลาด ยกพื้นชั้นหนึ่งที่ระดับ 2.20 เมตร ไม่มีระบบพลังงานแสงอาทิตย์ ไม่มีพื้นที่เก็บของยามฉุกเฉิน และแบบที่ได้เสนอในบทความนี้คือ 4) บ้านอยู่ร่วมน้ำท่วมแบบมีทางลาด และ 5) บ้านอยู่ร่วมน้ำท่วมแบบไม่มีมีทางลาด

3. องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานและบทสรุป

3.1 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์

จากการรวบรวมและสรุปข้อมูล น้ำท่วมใหญ่ เชียงใหม่ ปีพ.ศ. 2567 และ ทฤษฎีการออกแบบและผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้อง ทำให้ผู้เขียนสามารถสร้าง เกณฑ์เพื่อใช้ เป็นแนวทางในการออกแบบแนวคิดบ้านอยู่ร่วมน้ำท่วม และยังได้ผลงานการออกแบบเบื้องต้น เพื่อทำการวิพากษ์ และพัฒนาเพื่อทำการออกแบบบ้านต้นแบบอยู่ร่วมน้ำท่วมต่อไป

3.2 บทสรุป

สืบเนื่องมาจากสภาพอากาศเปลี่ยนแปลงทั่วโลก ทำให้น้ำท่วมกลายมาเป็นเงื่อนไขและอาจกลายเป็นข้อพิจารณาหลักในการออกแบบบ้านในอนาคตอันใกล้ เป็นแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ การเริ่มพัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับบ้านต้นแบบอยู่ร่วมน้ำท่วมเพื่อตอบสนองผู้คนในหลากหลายเทคนิควิธี ความต้องการ และงบประมาณ จะสร้างประโยชน์ทั้งในแง่เศรษฐกิจ สุขภาพ และสังคม แก่ผู้คนในประเทศไทยในระยะยาวต่อไป

บรรณานุกรม

- กรุงเทพมหานคร. 2567. วิฤตติสภาพอากาศ 'ไทย' ติดอันดับ 10 ประเทศที่โดนผลกระทบหนักสุด. เก็บข้อมูลจาก เว็บไซต์
เมื่อ 24 ตุลาคม 2567. <https://youtu.be/xpJGhCUDDo0?si=LiSMAqYxrqLUg-bB>
- มูลนิธิสืบนาคะเสถียร. 2566. Global Boiling สิ้นยุคโลกร้อน เดินทางสู่ยุคโลกเดือด. เก็บข้อมูลจากเว็บไซต์
เมื่อ 1 สิงหาคม 2566. <https://www.seub.or.th/blogging/news/2023-207/>
- CM108. 2567. พื้นที่ 7 โซน เขตเทศบาลนครเชียงใหม่ ขนย้ายสิ่งของขึ้นที่สูงด่วน. เก็บข้อมูลจากเว็บไซต์
เมื่อ 3 ตุลาคม 2567. <https://www.facebook.com/share/p/KmdeNASWw1qSGB8z/>
- Thai PBS. 2567. "เชียงใหม่" เร่งฟื้นฟูเศรษฐกิจหลังน้ำท่วมหนักในรอบ 50 ปี. เก็บข้อมูลจากเว็บไซต์
เมื่อ 21 ตุลาคม 2567. <https://www.thaipbs.or.th/news/content/345511>
- Thai PBS. 2567. รวม “อุบัติภัย” ครั้งใหญ่ จากสถานการณ์โลกrawn. เก็บข้อมูลจากเว็บไซต์ เมื่อ 19 ตุลาคม 2567.
<https://www.thaipbs.or.th/now/content/1061>
- The Matter. 2567. วิฤตติน้ำท่วมภาคเหนือ ทำไมเกิดซ้ำซาก? มองปัจจัยน้ำท่วมภาคเหนือกับ ธารา บัวคำศรี
แห่ง Greenpeace Thailand. เก็บข้อมูลจากเว็บไซต์ เมื่อ 11 ตุลาคม 2567.
<https://thematter.co/social/northern-thailand-floods/232852>
- P. Saengpanya and A. Kintarak. 2019. Thailand's Floating House Project: Safe and Sustainable Living with Flooding. International Journal of Engineering and Technology, Vol. 11, No. 5, October 2019. <https://www.ijetch.org/vol11/1165-W5005.pdf>
- STIRworld. 2020. Baca Architects elevate residences above flood-risk site in Stratford, UK. เก็บข้อมูลจากเว็บไซต์ เมื่อ 24 ตุลาคม 2567. <https://www.stirworld.com/see-features-baca-architects-elevate-residences-above-flood-risk-site-in-stratford-uk>

การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ด้วยสีธรรมชาติ
จากแรงบันดาลใจในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ จังหวัดพิษณุโลก
จตุพร เกิดพิบูลย์

Creation Visual art with Natural colors from Inspiration in Creativity art
Tourism, Phitsanulok province
Jatuporn Kerdpi boon

*ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร

*Department of Art and Design, Faculty of Architecture, Art and Design, Naresuan University

*Corresponding author. E-mail address: jatupornk@nu.ac.th

ตอนที่ 1 ภูมิหลังการสร้างสรรค์ผลงาน

1.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ด้วยสีธรรมชาติ จากแรงบันดาลใจในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ จังหวัดพิษณุโลก ในครั้งนี้เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย “การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ด้วยสีธรรมชาติ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ อย่างยั่งยืน จังหวัดพิษณุโลก” โดยมีแรงบันดาลใจมาจากประสบการณ์ที่ส่วนตัวที่ได้เดินทางไปแหล่งท่องเที่ยว จังหวัดพิษณุโลก ทำให้ได้สัมผัสและซึมซับกับบรรยากาศแห่งความงดงามของทิวทัศน์ธรรมชาติ แหล่งท่องเที่ยวที่เป็นทุนทางธรรมชาติ ได้แก่ อุทยานแห่งชาติภูหินร่องกล้า และภูมิลเ บ้านร่องกล้า อำเภอนครไทย, อุทยานแห่งชาติน้ำตกชาติตระการ ครอบคลุมอำเภอนครไทยและอำเภอชาติตระการ, ชุมชนบ้านน้ำจวง อำเภอชาติตระการ รวมถึงชุมชนบ้านมุง อำเภอเนินมะปราง

อุทยานแห่งชาติภูหินร่องกล้า มีเส้นทางเดินศึกษาธรรมชาติลานหินปุ่ม-ผาชูธง เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียง เพราะมีลักษณะเฉพาะตนของภูมิประเทศที่สวยงาม เนื่องจากอยู่ริมหน้าผาและพื้นที่โดยรอบมีลักษณะเป็นลานหินผุดขึ้นมาเป็นปุ่ม ขนาดไล่เลี่ยกัน เป็นทิวทัศน์ที่มีความงดงามแปลกตาและนับเป็นมรดกทางธรรมชาติของจังหวัดพิษณุโลก

อุทยานแห่งชาติน้ำตกชาติตระการ มีบรรยากาศของป่าเขาที่โอบล้อมรอบด้าน มีอากาศสดชื่น เป็นที่ตั้งของน้ำตกชาติตระการหรือน้ำตกปากรอง มีทั้งหมด 7 ชั้น โดยชั้นที่ 1 มีชื่อน้ำตกว่า มะลิวัลย์ หากเป็นฤดูฝนจะมีปริมาณน้ำมาก มองเห็นเป็นลักษณะน้ำตกสองสายที่ไหลตกออกมาจากหน้าผาสูง ด้านล่างเป็นแอ่งน้ำขนาดใหญ่ ริมแอ่งน้ำมีหาดทรายเล็ก ๆ เป็นบริเวณที่เล่นน้ำได้ การซึมซับกับบรรยากาศที่เย็นสงบของป่าเขาโดยรอบ และความสดชื่นของสายน้ำตก รู้สึกผ่อนคลาย สบายใจ

ภูมิลเ บ้านร่องกล้า อำเภอนครไทย เป็นหมู่บ้านชาวไทยภูเขาเผ่าม้ง ตั้งอยู่ภายในเขตอุทยานแห่งชาติภูหินร่องกล้า มีอากาศเย็นสบายตลอดทั้งปี และอากาศหนาวเย็นจัดในช่วงฤดูหนาวเป็นหมู่บ้านชุมชนเล็ก ๆ ช่วงต้นเดือนมกราคมดอกนางพญาเสือโคร่งจะบานเป็นสีชมพูไปทั่วหมู่บ้าน และบนภูเขาสูงชื่อ ภูมิลเ ครอบคลุมอำเภอด่านซ้าย จังหวัดเลย และอำเภอนครไทย จังหวัดพิษณุโลก ภูมิลเเป็นแหล่งปลูกต้นดอกนางพญาเสือโคร่งที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทย มีภูมิอากาศที่เย็นสบาย ภูมิประเทศที่มีทิวทัศน์ตลอดไปรงสบายตา ทำให้เกิดความผ่อนคลาย สบายใจ

บ้านน้ำจวง เป็นที่ตั้งของชุมชนชาวไทยภูเขาเผ่าม้ง อยู่ท่ามกลางเทือกเขาสูง ทำอาชีพการเกษตรเป็นหลัก มีการทำนาขั้นบันได และมีอากาศเย็นสบายตลอดทั้งปี มีทิวทัศน์สวยงาม อีกทั้งมีวัฒนธรรมวิถีชีวิตของชาวม้งที่สงบ เรียบง่าย และยังมีพิพิธธรณ ดอกไม้นานาชนิดหลากหลายสี

การได้รับประสบการณ์ทั้งหรือประสบการณ์ตรงจากการท่องเที่ยวทุนทางธรรมชาติเหล่านี้ ก่อให้เกิดแรงบันดาลใจขึ้น นอกจากนั้นระหว่างการเดินทางได้ศึกษาพบว่าพิษตามแหล่งธรรมชาติต่างๆ ด้านรูปลักษณะภายนอกมีสีสันสวยงาม ภายในยังมีเนื้อสีธรรมชาติที่น่าสนใจ สามารถนำมาสร้างผลงานทัศนศิลป์ให้เชื่อมโยงกับแนวคิดได้ดีด้วย แหล่งท่องเที่ยวตามธรรมชาติและสีธรรมชาติ นับได้ว่าเป็นทุนทางธรรมชาติที่สำคัญและยั่งยืนควบคู่กัน ดังนั้นระหว่างกิจกรรมการท่องเที่ยวจึงมีการศึกษาและเก็บตัวอย่างพืช ดอกไม้ และใบไม้ที่ให้สีธรรมชาติ รวมถึงพบดินแดง ตามเส้นทางเดินศึกษาที่ให้สีธรรมชาติด้วยเช่นกัน การสังเคราะห์ข้อมูลเหล่านี้จึงนำมากำหนดกรอบแนวทางการสร้างสรรค์และแนวความคิดเป็นการนำเสนอทั้งด้านเนื้อหาและสื่อวัสดุสีธรรมชาติเป็นความยั่งยืน ที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ด้วยสีธรรมชาติ ถ่ายทอดความงดงามผสมผสาน

กับจินตนาการ ผ่านผลงานศิลปะในรูปแบบเฉพาะตน รวมถึงยังสามารถใช้เป็นแนวทางการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ศิลปะอย่างยั่งยืน จังหวัดพิษณุโลก ได้อีกแนวทางหนึ่งด้วย

1.2 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ผลงาน

1. สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ด้วยสีธรรมชาติ จากแรงบันดาลใจในการท่องเที่ยว เชิงสร้างสรรค์ศิลปะ จังหวัดพิษณุโลก
2. วิเคราะห์ประเมินผลงานสร้างสรรค์
3. เผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์

1.3 นิยามศัพท์

การสร้างสรรค์ หมายถึง การสร้างผลงานศิลปะขึ้นมาใหม่
ทัศนศิลป์ หมายถึง งานศิลปะที่รับรู้ได้ด้วยการมองเห็น
สีธรรมชาติ หมายถึง สีที่ได้จากพืช และดิน

1.4 ขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงาน

1.4.1 ด้านเนื้อหา

มีขอบเขตเนื้อหา เป็นการเดินทางไปท่องเที่ยวสัมผัสกับทุนทางธรรมชาติที่สวยงาม จังหวัดพิษณุโลก และเกิดความรู้สึกประทับใจนำมาแสดงออกเป็นเนื้อหาหลักในผลงาน เป็นความงดงามของธรรมชาติที่ได้รับจากประสบการณ์แท้ แสดงเนื้อหา คืออารมณ์ความรู้สึกของตนผ่านแหล่งท่องเที่ยวทุนธรรมชาติ จังหวัดพิษณุโลก

1.4.2 ด้านสถานที่

มีขอบเขตด้านสถานที่ คือแหล่งท่องเที่ยว จังหวัดพิษณุโลก ได้แก่ อุทยานแห่งชาติภูหินร่องกล้า, อุทยานแห่งชาติน้ำตกชาติตระการ, ภูมโนโล, และชุมชนบ้านน้ำจวง

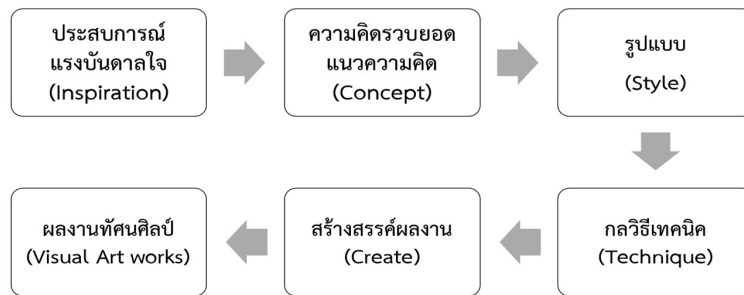
1.4.3 ด้านบุคคล

ผู้สร้างสรรค์เป็นบุคคลที่ 1 ที่ได้รับประสบการณ์แท้จากการเดินทางไปท่องเที่ยวตามแหล่งทุนทางธรรมชาติ และนำประสบการณ์ตรงเฉพาะบุคคลมาถ่ายทอด แสดงออกผ่านผลงานสร้างสรรค์ สื่อสารไปยังผู้ชม ซึ่งเป็นบุคคลที่ 2 เพื่อให้รับรู้ความงดงาม และส่งเสริมการท่องเที่ยว

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ด้วยสีธรรมชาติ จากแรงบันดาลใจในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ จังหวัดพิษณุโลก เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย “การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ด้วยสีธรรมชาติ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ศิลปะอย่างยั่งยืน จังหวัดพิษณุโลก” มีขั้นตอนการสร้างสรรค์ คือ การวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีวิธีดำเนินงานสร้างสรรค์ ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาและสังเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสารที่เกี่ยวข้อง
2. ทำการลงพื้นที่แหล่งท่องเที่ยว จังหวัดพิษณุโลก เพื่อเก็บข้อมูลภาคสนาม การเก็บตัวอย่างสีธรรมชาติ การทดลองสีธรรมชาติ ได้รับประสบการณ์แท้
3. เกิดแรงบันดาลใจ กำหนดกรอบแนวทางการสร้างสรรค์ แนวความคิด เนื้อหา รูปแบบ เทคนิค
4. สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ด้วยสีธรรมชาติ จากแรงบันดาลใจในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ จังหวัดพิษณุโลก
5. วิเคราะห์ผลงานการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ด้วยสีธรรมชาติ
6. ประเมินผลงานสร้างสรรค์
7. สรุปผลและอภิปรายผล โดยวิธีการพรรณนาอธิบาย
8. เผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์



ภาพ 1 แสดงกรอบแนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน
ที่มา: จตุพร เกิดพิบูลย์

1.6 การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

1.6.1 ด้านศึกษาวรรณกรรม

ศิลปะคือประสบการณ์ (Art as Experience) จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) นักปรัชญา ชาวอเมริกัน มีความเห็นว่า ศิลปะคือประสบการณ์ ประสบการณ์คือการมีชีวิตสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม การมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทำให้เรามีความคิดและอารมณ์ซึ่งเป็นประสบการณ์เรามีประสบการณ์มากมายในชีวิตประจำวัน แต่เป็นประสบการณ์ธรรมดา ไม่เป็นแก่นสาร เราลืมมันง่าย แต่บางครั้งเรามีประสบการณ์ที่สำคัญพอใจเป็นพิเศษ เราจะจำประสบการณ์นั้นได้อย่างฝังใจ แบบนี้เรียกว่า ประสบการณ์แท้ ประสบการณ์แท่นั้นมีระเบียบ มีเอกภาพ ทุกส่วนทุกตอนมีความหมาย มีความสำคัญ มีอารมณ์ที่เด่นชัด มีโครงสร้างตลอดทั่วประสบการณ์นั้น เช่น ความกดดัน ความอ่อนหวานนุ่มนวล และความกลัว เป็นต้น

เอกภาพของประสบการณ์ก็เหมือนเอกภาพของศิลปะ มีความกลมกลืน และมีระเบียบ ประสบการณ์ที่ได้จากศิลปะเป็น ประสบการณ์แท้ เป็นประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ ซึ่งมีรูปทรง มีความหมาย มีอารมณ์ เรารู้สึกในรูปทรงในองค์ประกอบที่ ชัดเจนกว่าประสบการณ์ในชีวิตจริง ศิลปะแสดงแก่นของประสบการณ์ได้ดีที่สุด และฝังตัวอยู่นาน มีความสุขเมื่อระลึกถึง เสริมกำลังใจให้แก่ประสบการณ์อื่น ๆ ที่จะประสบต่อไปในชีวิต (ชุลด์, 2553, น. 20)

มนุษย์กับการท่องเที่ยว การท่องเที่ยวมีความเกี่ยวพันกับความต้องการพักผ่อนหย่อนใจ (Leisure) การหาประสบการณ์ (Experience) และการตากอากาศ (Vacation) การท่องเที่ยวหมายถึงยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศ อย่างหนึ่งและยังมีความ เกี่ยวพันกับการใช้ทุนทางการท่องเที่ยว เนลสัน เอช. เอช. กราเบิร์น (Nelson H.H. Graburn) (Graburn, 1989, น. 31-32 อ้างถึงใน บุญยสฤงฆ์, 2559, น.13) กล่าวไว้ถึงทุนทางการท่องเที่ยวไว้ว่า ทุนทางธรรมชาติ ประกอบด้วยสิ่งแวดล้อมและ ระบบนิเวศ ซึ่งทำให้นักท่องเที่ยวได้พักผ่อนหย่อนใจ ได้รับประสบการณ์ และตากอากาศจากกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การท่องเที่ยวชมทะเล เพื่อรับอากาศบริสุทธิ์ สุดแดน (2558, น. 43) ได้กล่าวไว้ว่า การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) เป็นรูปแบบการท่องเที่ยวซึ่งเปลี่ยนแปลงไปจากการท่องเที่ยววัฒนธรรมอย่างมีนัยสำคัญ อันเป็นผลมาจากการ เปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งตอบสนองกับความเปลี่ยนแปลงของวิถีชีวิตของคนกลุ่มใหม่ การท่องเที่ยวเชิง สร้างสรรค์เป็นการท่องเที่ยวที่ให้ความสำคัญกับความผูกพัน (Engaged) ของนักท่องเที่ยว (Gest) กับผู้ถูกท่องเที่ยว (Host) ส่งเสริมการเข้าไปมีส่วนร่วมอย่างจริงจัง ผ่านประสบการณ์ที่มาจากการเรียนรู้ในพื้นที่ท่องเที่ยวและเจ้าบ้านได้แลกเปลี่ยน เรียนรู้ พัฒนาศักยภาพการสร้างสรรค์ของตนไปร่วมกัน ซึ่งจะก่อให้เกิดความจดจำ ประทับใจอย่างลึกซึ้งในพื้นที่ของการ ท่องเที่ยว (Understanding Specific Cultural of the Place/Spirit of Place)

การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ด้วยสีธรรมชาติ จากแรงบันดาลใจในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ จังหวัดพิษณุโลก ครั้งนี้ได้นำประสบการณ์แท้ หรือประสบการณ์ตรงมาเป็นเนื้อหาในการสร้างสรรค์และทดลองใช้สีธรรมชาติที่พบได้ในระหว่าง การเดินทางท่องเที่ยว นำมาสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เกิดเป็นกิจกรรมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ และเป็นความยั่งยืน ของการใช้สีธรรมชาติในท้องถิ่นด้วย

ในวงการศิลปะหรือทฤษฎี คำว่า สี ตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า Hue ซึ่งหมายถึงเนื้อสีแท้ ๆ ที่สามารถนำมาผสมกัน ตามวิธีระบายสีหรือตามแบบต่าง ๆ ในวงการเคมี คำว่า สี หมายถึง Pigment หรือสารประกอบที่เป็นเม็ดสีหรือรงควัตถุในทาง ชีววิทยา หมายถึง Pigment ซึ่งมีอยู่ในมนุษย์ สัตว์ และพืช ในวงการฟิสิกส์ คำว่า สี หมายถึง แสง คลื่นแสงหรือแถบแสงสีที่ มองเห็น (Visual Spectrum) (สมภพ, 2556, น. 24) สีจึงมี 2 ลักษณะคือ เนื้อสีและแสงสี กำจร (2559, น. 234) ได้กล่าวไว้ ว่า เนื้อสี (Color pigment) หรือสารที่เป็นสี เกิดจากหลายแหล่ง หลายสาเหตุ และวิธีการสร้างต่าง ๆ ดังนี้ 1) สารอนินทรีย์

วัตถุ (inorganic pigments) หรือสารตามธรรมชาติที่ไม่มีชีวิต เช่น ดิน หิน และแร่ธาตุ 2) สารอินทรีย์วัตถุ (organic pigments) เนื้อสีอินทรีย์สารจากพืชและสัตว์หรือจากสิ่งมีชีวิต ส่วนใหญ่ใช้ทำสารละลายสีด้วย 3) สารวัตถุสังเคราะห์ (synthetic pigments) ได้แก่ การสร้างสีด้วยวิธีสังเคราะห์ โดยเฉพาะจากน้ำมันดิน หรือวัสดุประเภทอื่น ๆ หรือการทำปฏิกิริยาทางเคมี

ชูลูด (2553, น. 82) ได้กล่าวไว้ว่า ศิลปินมีสีเป็นเพียงวัสดุอย่างเดียวก็นำมาสร้างงานจิตรกรรมที่สมบูรณ์ได้ เพราะในสีมีเส้น (เส้นรอบนอกบริเวณสี หรือสีที่เขียนเป็นเส้น) มีน้ำหนักอ่อนแก่ของสี มีความเป็นสี มีความจัด มีลักษณะผิว มีที่ว่างของแผ่นสีอยู่ครบถ้วน ชูลูด (2553, น. 433) ยังได้กล่าวไว้ว่า กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะมีจุดเริ่มต้น มีการพัฒนา และมีที่สิ้นสุด เป็นขั้นตอนที่สอดคล้องต่อเนื่องกัน ซึ่งอาจกล่าวโดยย่อได้ดังนี้ รูปความคิด หรือโนคติ (Idea) ก่อตัวขึ้นจากการปฏิกิริยาของศิลปินต่อสภาพแวดล้อมจากปรัชญา หรือจากประสบการณ์ที่เราเรียกว่า จุดบันดาลใจ, รูปความคิดหลายๆ ความคิดของสิ่งหนึ่งที่รวมตัวเข้าด้วยกันแล้วพัฒนาขึ้นจนถึงระดับหนึ่งที่พอจะเรียกว่าเป็นจุดหมาย หรือแนวความคิด (Concept), โครงสร้างของรูปทรง หรือจะเรียกว่าสัญลักษณ์ก็ได้ ที่สอดคล้องกับอารมณ์ส่วนตัว และจุดหมายหรือแนวความคิด จะปรากฏขึ้นร่าง ๆ เป็นรูปที่สัมผัสได้ด้วยการเห็น, รูปในธรรมารมณ์ อาจเป็นผลไม้ ทิวทัศน์ หรือการประกอบกันของระนาบของมวล หรือทัศนธาตุอื่นๆ, การเห็นแจ้งของศิลปินผสมกับสัญลักษณ์ จะสร้างจินตภาพขึ้น, ศิลปินจะหาวัสดุและวิธีการที่เหมาะสมแปลจินตภาพภายในออกมาเป็นรูปภายนอก และโดยกระบวนการนี้จะทำให้จินตภาพที่ปรากฏตัวขึ้นร่างๆ นั้นมีการเปลี่ยนแปลงคลี่คลายไปสู่ความเด่นชัดและสมบูรณ์ในขั้นสุดท้าย ซึ่งกระบวนการทั้งหมดนี้ จะดำเนินสอดคล้องเป็นอันหนึ่งเดียวกันไม่มีการแยกจากกันและอาจเริ่มต้นที่ใดก่อนก็ได้ อาจเริ่มจากแนวความคิด สัญลักษณ์ วัสดุ หรือวิธีการ แล้วจึงคลี่คลายต่อไปตามกระบวนการ

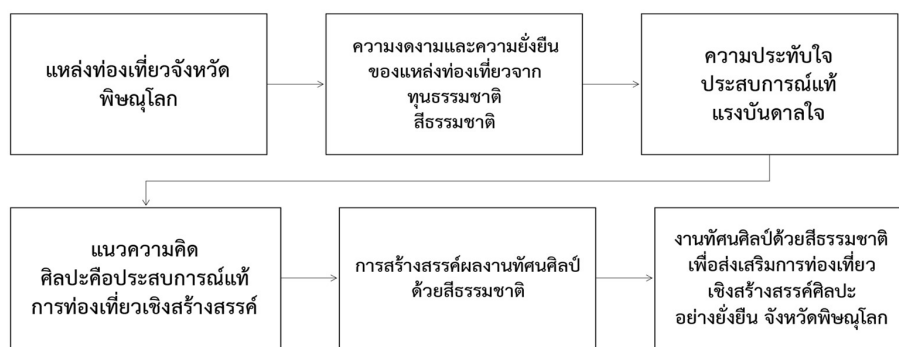
จิตรศิลป์ หรือทัศนศิลป์ เป็นงานแสดงคุณค่าทางสุนทรียภาพและอารมณ์สะท้อนใจ (สงวน, 2533, น. 27) ทัศนศิลป์ (Visual Art) ศิลปะที่รับรู้ได้ด้วยการเห็น ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ และงานสร้างสรรค์อื่น ๆ ที่รับรู้ได้ด้วยการเห็น (ชูลูด, 2553, น. 372)

ภาพพิมพ์ขึ้นเดียว หรือภาพพิมพ์ครั้งเดียว เรียกในภาษาอังกฤษว่า โมโนพริ้นท์ (Monoprint) หรือ โมโนไทป์ (Monotype) เป็นภาพพิมพ์ที่มีอยู่ขึ้นเดียวในโลก การทำภาพพิมพ์วิธีนี้ ศิลปินจะระบายสีต่าง ๆ ลงไปบนผิวพื้นของวัสดุต่างๆ อย่างเช่น โลหะ พลาสติก กระดาษ เป็นต้น แล้วกดรูปภาพที่สียังเปียกๆ อยู่นี้ให้ติดบนแผ่นกระดาษ ซึ่งอาจทำได้ด้วยวิธีการถูหรือการนำเข้าไปในแรงกดของเครื่องพิมพ์แม่พิมพ์กั๊กกด เหตุผลเบื้องต้นที่มีการทำภาพพิมพ์ขึ้นเดียว ก็คือเมื่อกดภาพจากแผ่นแม่พิมพ์ไปติดบนแผ่นกระดาษแล้ว ภาพที่พิมพ์บนกระดาษนั้นจะมีคุณภาพความสวยงามโดยส่วนรวมแตกต่างไปจากภาพที่ระบายสีลงบนแผ่นกระดาษนั้นโดยตรง (อัศนีย์, 2543, น. 84-85)

การทำภาพพิมพ์ครั้งเดียวเป็นรูปแบบของการทำงานภาพพิมพ์ที่ง่ายและธรรมดาที่สุด ร่องรอยของหมึกพิมพ์ หรือสีไม่ว่าจะเป็นเส้นตัว ลากเป็นเส้นตรง หรือการประสานของสีที่เกิดขึ้นเองโดยอัตโนมัติบนแม่พิมพ์ก็ตาม จะคงอยู่ให้เราเห็นเป็นภาพบนกระดาษ โดยมีคุณภาพอย่างที่เราเขียนไว้บนแม่พิมพ์แทบทุกประการทีเดียว คุณลักษณะเฉพาะของภาพพิมพ์ครั้งเดียวก็คือ คุณภาพทางผิวพื้นของภาพที่มีได้ไม่ซ้ำกันเลย จนเรารู้สึกคล้ายกับว่า เป็นการใช้น้ำมันหรือสีน้ำระบายลงบนกระดาษโดยตรงเลยทีเดียว เป็นความรู้สึกของภาพที่แสดงถึงความงามทางสีสัมผัสมากกว่าที่จะเป็นลายเส้น แต่ก็เป็นธรรมชาติดีจริงๆ (อัศนีย์, 2527, น. 58-60) วิธีการทำภาพพิมพ์ครั้งเดียว สามารถทำได้ง่าย รวดเร็ว และคล่องตัวมาก โดยจะมีคุณภาพทางพื้นผิวแบบต่างๆ เป็นไปตามรอยวาดหรือระบายสีที่อยู่บนแม่พิมพ์ แต่จะพิมพ์ออกมาได้เพียงครั้งเดียว เป็นภาพที่พิมพ์ออกมาจากแม่พิมพ์ไม่ถาวร ภาพบนแม่พิมพ์ก็เสียหายหมด จะทำการพิมพ์ให้ได้ภาพอย่างนั้นอีกครั้งหนึ่งก็ทำไม่ได้แล้ว จึงเรียกว่า ภาพพิมพ์ครั้งเดียว

1.6.2 แนวคิดหรือทฤษฎี

ใช้ทฤษฎีศิลปะคือประสบการณ์ ของ จอห์น ดิวอี้ แนวคิดมาจากประสบการณ์ความรู้สึกกับพื้นที่แหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ โดยใช้การสร้างสรรคงานทัศนศิลป์เป็นตัวเชื่อมโยงองค์ความรู้และอารมณ์ความรู้สึกไปยังผู้ชมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ เริ่มจากแหล่งท่องเที่ยว จังหวัดพิษณุโลก เป็นกรอบหัวข้อใหญ่ แล้วคัดเลือกสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ ในจังหวัดมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน จากนั้นอาจแตกความคิดออกไปได้ ในเรื่องมุมมองที่น่าสนใจหรือประทับใจ ที่สวยงาม แปลกตา ฯลฯ หรืออาจแตกความคิดออกไปในเรื่องของอารมณ์ ความรู้สึก บรรยากาศ ฯลฯ โดยเริ่มต้นจากความคิด (Thinking) ประกายความคิด (Inspiration) แล้วนำไปสู่ความคิดรวบยอด (Concept) ผ่านกระบวนการค้นคว้า รวบรวมข้อมูล (Research) วิเคราะห์ข้อมูล และสังเคราะห์ เป็นกระบวนการสร้างสรรค์สิ่งใหม่โดยร่วมกับประสบการณ์แท้ (Experience) สรุปลงมาเป็นผลงานสร้างสรรค์และสื่อสารไปยังผู้ชมได้ และต่อยอดเป็นรูปแบบกิจกรรมการสร้างสรรคงานทัศนศิลป์ด้วยสื่อธรรมชาติ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ศิลปะอย่างยั่งยืน จังหวัดพิษณุโลก



ภาพ 2 แสดงกรอบแนวคิดการวิจัยสร้างสรรค์
ที่มา: จตุพร เกิดพิบูลย์

1.6.3 ผลงานสร้างสรรค์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ไพโรจน์ พิชยเมธี (2559) ได้ทำวิจัยปริญญาปรัชญาดุษฎีบัณฑิต หัวข้อเรื่อง การสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะจากสีไทย พบว่าประสบการณ์เดินทางตามหาสีไทยในที่ต่าง ๆ แล้วแสดงให้เห็นถึงกระบวนการเสาะแสวงหา แล้วนำมาจัดแสดงประกอบอยู่ในนิทรรศการ เหมือนการนำเสนอในรูปแบบศิลปะ ที่เรียกว่า Process art หรือศิลปะที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการมากกว่าผลลัพธ์ สุนทรียะในวัสดุสีไทยเป็นวัสดุที่สืบมาจากธรรมชาติทั้งสิ้น เช่น จาก พืช สัตว์ ดิน แร่ธาตุต่าง ๆ สุนทรียะในค่าสีไทยโทน เนื่องจากวัสดุสีไทยเป็นวัสดุที่มาจากธรรมชาติ ทำให้ค่าสีจึงมีความหม่นคล้ำอยู่ในตัวเอง ค่าสีจึงเป็นเอกลักษณ์ของสุนทรียะความงาม การเลือกใช้เฉพาะบางสีบางวัสดุก็ถือว่าเป็นสุนทรียะความงามเฉพาะถิ่น การสร้างสรรค์ผลงานได้หาประสบการณ์กับสีไทยโดยตรง ในวัสดุสี การปรุงสีไทยแบบโบราณ เพื่อนำภูมิปัญญาเรื่องสีไทยมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในแบบร่วมสมัย เพื่อเป็นเอกลักษณ์ผ่านการมีประสบการณ์จากผลงานศิลปะ เป็นประสบการณ์ตรงของการเรียนรู้ที่สำคัญ เพื่อให้ผู้ชมได้เห็นได้สัมผัสความงามของคติความเชื่อของการนำสีไปใช้ที่เป็นเอกลักษณ์ของไทย

ตอนที่ 2 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

ในการเดินทางไปท่องเที่ยวได้พบและสัมผัสทุนธรรมชาติ จังหวัดพิษณุโลก นับเป็นประสบการณ์ที่ก่อให้เกิดเป็นความประทับใจที่ทำให้เกิดจุดบันดาลใจผสมผสานกับการใช้จินตนาการ สิ่งเหล่านี้เป็นนามธรรมที่นำไปสู่การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ให้เกิดเป็นรูปธรรม ด้วยการใช้สัทธิธรรมชาติในท้องถิ่น ผ่านกลวิธีเทคนิคภาพพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) เนื่องจากลักษณะของเทคนิคเป็นเหมือนพุกกลวิธี คือจิตรกรรมผสมผสานกับภาพพิมพ์ เพราะต้องระบายสีธรรมชาติลงบนแผ่นแม่พิมพ์ ให้เสร็จสมบูรณ์เรียบร้อยก่อน จึงจะทำการพิมพ์ลงบนกระดาษรองรับ ได้ออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์ ที่มีลักษณะผลงานเฉพาะตัว มีเสน่ห์ด้วยสัทธิธรรมชาติที่มีเอกลักษณ์ความนุ่มนวล อ่อนหวาน มองดูแล้วเย็นสบายตา เกิดความรู้สึกลึกซึ้งผ่อนคลาย ในรูปแบบศิลปะกึ่งนามธรรม (Semi-Abstract) ที่ไม่ซับซ้อน มีสุนทรียะง่าย ๆ สัมพันธ์กับคุณลักษณะของสัทธิธรรมชาติที่ใช้และความงดงามของแหล่งท่องเที่ยวธรรมชาติที่ได้รับ เหล่านี้ปรากฏในผลงาน การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ด้วยสัทธิธรรมชาติ จากแรงบันดาลใจในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ จังหวัดพิษณุโลก

2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

2.2.1 รูปแบบของผลงาน

เป็นงานทัศนศิลป์ 2 มิติ ประเภทที่มีได้มีจุดมุ่งหมายในการแสดงออกแบบเหมือนจริง หรือการรับรู้ตามการมองเห็นจริง แต่มีจุดมุ่งหมายเชิงอารมณ์ในการแสดงออกเป็นจุดสำคัญ จึงเป็นลักษณะรูปแบบผลงานกึ่งนามธรรม (Semi-abstract) โดยได้นำเอาโทนของสัทธิธรรมชาติ, น้ำหนักอ่อน-แก่ ของสี, ลักษณะเส้น รูปร่าง รูปทรง, ลักษณะพื้นผิว และที่ว่าง มาผสมผสานจัดวางองค์ประกอบให้เกิดความเป็นเอกภาพและความสมดุล เพื่อแสดงเนื้อหาความสวยงาม อารมณ์ความรู้สึก ที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับ ได้สัมผัสจากธรรมชาติในแหล่งท่องเที่ยว ซึ่งเป็นประสบการณ์ที่ ความเป็นเอกภาพของงานทัศนศิลป์ จึงเกิดจากการนำรูปแบบทัศนธาตุมาสร้างสรรค์ โดยเฉพาะสัทธิธรรมชาติซึ่งใช้เป็นทัศนธาตุหลัก ที่มีความเฉพาะตัวและมีเอกลักษณ์ที่โดดเด่น

นุ่มนวล อ่อนหวาน เย็นสบายตา สร้างให้เกิดทิศทางในการเคลื่อนไหวที่มีความกลมกลืนกันอันเกิดจากแนวคิดและจินตนาการของผู้สร้างสรรค์ มีจุดมุ่งหมายให้ผลงานบ่งบอกคุณค่าทางอารมณ์ ความรู้สึก และการแสดงออกมากกว่าความเหมือนจริงตามการมองเห็น

2.2.2 วัสดุ

เป็นผลงานภาพพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) โดยใช้การสร้างสรรค์ด้วยสีธรรมชาติ ผ่านกลวิธีภาพพิมพ์ ใช้วัสดุในการสร้างงาน ดังต่อไปนี้

- สีธรรมชาติจากวัสดุธรรมชาติที่ให้สี และหาได้ง่ายในท้องถิ่น
- น้ำกาวกระถิน เป็นตัวประสานเพื่อให้สียึดติดกับวัสดุกระดาษแน่นขึ้น
- โกร่งบดยา ใช้ตำบดวัสดุธรรมชาติ เพื่อให้มีน้ำสีออกมา
- แผ่นอะครายลิก หรือแผ่นอลูมิเนียม ใช้เป็นแม่พิมพ์สำหรับระบายสี
- พู่กัน ใช้ระบายสีธรรมชาติ
- กระดาษฟาเบียโน สำหรับพิมพ์ผลงาน
- บาเร็ง หรือช้อนแกง สำหรับการพิมพ์ด้วยมือ

2.2.3 เทคนิค

ใช้กลวิธีการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ คือ เทคนิคภาพพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) โดยแม่พิมพ์ที่สร้างขึ้นหรือระบายสีขึ้นมานั้น จะสามารถพิมพ์ผลงานได้จำนวน 1 ผลงานเท่านั้น ผลงานมีลักษณะคล้ายกับงานจิตรกรรม แต่กระบวนการของภาพพิมพ์จะทำให้ผลงานมีเสน่ห์ที่แตกต่างกัน

2.2.4 วิธีการ

ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบ ภาพพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) เป็นการใช่วัตถุดิบที่ได้มาจากการสกัดด้วยการใช้โกร่งบดยา บดตำ ร่วมกับการชง (brewing) ด้วยการใช้น้ำร้อนผสมกับวัสดุที่ให้สีธรรมชาติแล้วบดคั้นให้ได้น้ำสีธรรมชาติออกมา โดยน้ำสีที่ได้จะมีลักษณะโปร่งใสและโปร่งแสง คล้ายสีน้ำหากต้องการให้สีเข้มข้นขึ้น จะต้องเพิ่มวัสดุธรรมชาติขึ้นอีก น้ำสีธรรมชาติที่ได้จึงนำมาสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ด้วยกลวิธีภาพพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) ในรูปแบบศิลปะกึ่งนามธรรม (Semi-abstract) เป็นการตัดทอนรูปทรงจากธรรมชาติร่วมกับการใช้จินตนาการสร้างสรรค์ในลักษณะเฉพาะตนให้ความหมายอย่างมีสุนทรีย์ โดยใช้สีธรรมชาติผสมกับน้ำกาวกระถิน สัดส่วนประมาณ 5:1 นำมาระบายสีลงบนแผ่นอะครายลิกหรือแผ่นอลูมิเนียม แล้วพิมพ์ผลงานลงบนกระดาษฟาเบียโน ในกระบวนการของภาพพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) เพื่อนำเสนอเนื้อหาที่ผู้สร้างสรรค์ได้รับจากประสบการณ์ที่ได้สัมผัสกับธรรมชาติทั้งดงาม ผ่านการใช้รูปทรง สี ทัศนธาตุศิลปะต่าง ๆ ที่มาพร้อมกับความประทับใจและความบริสุทธิ์ใจในการสร้างสรรค์จนเป็นผลงานที่สมบูรณ์ ที่มีความเป็นต้นแบบ มีลักษณะเฉพาะตน

2.2.5 อัตลักษณ์ของผลงานสร้างสรรค์

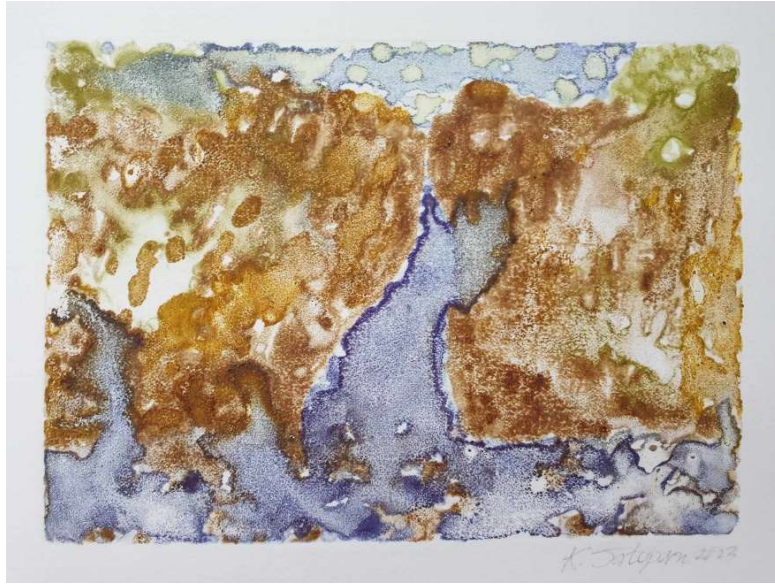
ผลงานสร้างสรรค์ด้วยสีธรรมชาติ ในด้านสี เป็นผลงานที่มีลักษณะสีเฉพาะตัว มีเสน่ห์ มีความนุ่มนวล มองแล้วรู้สึกเย็นสบายตา เนื่องด้วยความเป็นสีธรรมชาติที่นำมาใช้จะให้โทนสีที่เป็นลักษณะสีผสมกับสีขาว คล้ายสีพาสเทล (Pastel) ที่ลักษณะบางเบา อ่อนหวาน สีธรรมชาติจัดเป็นสีวรรณะเย็น (Cool Tone) ที่ให้ความรู้สึกสงบ สดชื่น เบาสบายใจ สบายตา ในด้านเทคนิค เป็นภาพพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) ให้ลักษณะคล้ายงานจิตรกรรมสีน้ำ การเลือนไหลของน้ำสีธรรมชาติที่มีลักษณะเคลื่อนไหว ไม่นิ่ง ช่วยทำให้ภาพผลงานดูมีชีวิตชีวา และมีความเป็นต้นแบบเฉพาะมากยิ่งขึ้น ในด้านรูปแบบศิลปะกึ่งนามธรรม (Semi-abstract) ที่สัจจะอารมณ์ความรู้สึก ดังนั้น อัตลักษณ์ของผลงานสร้างสรรค์จึงปรากฏผ่านเนื้อสีหรือองค์วัตถุธรรมชาติผสมผสานสัมพันธ์กับกลวิธีเทคนิคภาพพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) รวมถึงวิธีการระบายสีธรรมชาติ รวมเป็นสุนทรีย์ภาพที่เรียบง่าย มีพลังและมีเสน่ห์

2.3 การประเมินคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์



ภาพ 3 ชื่อผลงาน: ลานหินปุม No.2
เทคนิค: ภาพพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) สีธรรมชาติ
ขนาด: 60X40 เซนติเมตร

ภาพ 3 ชื่อผลงาน ลานหินปุม No.2 เทคนิคภาพพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) สีธรรมชาติ ขนาด 60X40 เซนติเมตร ใช้สีธรรมชาติผสมกับกาวกระถิน สัดส่วน 5:1 สีธรรมชาติที่ใช้ ได้แก่ ทองฟ้าใช้สีฟ้าและน้ำเงินจากเอื้องอัญชัน สีเขียวจากใบเอื้องอัญชัน สีเหลืองจากดอกคำฝอยและผักคราดหัวแหวน สีชมพูอ่อนจากดอกเทียน ส่วนบริเวณลานหินปุม รูปทรงกลุ่มก้อนหินใช้สีน้ำตาลจากดินแดง และผงกาแฟ โดยมีเนื้อหาภายในเป็นรูปทรงที่ได้มาจากประสบการณ์จริงที่ได้ไปเที่ยวลานหินปุม บรรยากาศสนุกสนาน เคลื่อนไหว ไม่นิ่งในภาพจะวางองค์ประกอบให้พื้นที่ว่างของท้องฟ้า มีสัดส่วนปริมาณพื้นที่มากกว่าพื้นดินลานหินปุม เพื่อเปิดที่ว่างและเพื่อสื่อเนื้อหาภายนอก คือทิวทัศน์ธรรมชาติที่เน้นท้องฟ้าให้รู้สึกกว้างไกลแว้งว่าง และใช้สีฟ้าสร้างกลุ่มก้อนเมฆและอากาศ บรรยากาศในภาพ มีแผ่นดินคือลานหินปุมที่มีสัดส่วนปริมาณพื้นที่น้อยกว่า เพื่อให้ความรู้สึกว่าแผ่นฟ้ากว้างใหญ่ โอบล้อมตัวเราอยู่ รูปแบบการสร้างสรรคเป็นการใช้จินตนาการสื่อสารให้ปรากฏมากกว่าการวาดแบบเหมือนจริงตามการมองเห็น พื้นผิว (Texture) ในภาพที่เกิดจากรูปทรงอิสระของเทคนิคการไหลของสีธรรมชาติในบริเวณท้องฟ้า และมีจังหวะของรูปทรงอิสระที่การไหลเลื่อน สร้างอารมณ์ความตื่นเต้น ความสนุกสนานและความเคลื่อนไหว ภาพลานหินปุมเทคนิคภาพพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) ที่พัฒนาการสร้างสรรคเพื่อให้ได้เนื้อสีธรรมชาติที่สดฉ่ำมากขึ้น เนื่องจากสามารถระบายสีธรรมชาติซ้ำๆ ลงไป เพื่อเพิ่มเนื้อสีหรือรศควัตถุธรรมชาติได้ร่วมกับการปรุงผสมกับกาวกระถิน และเมื่อพิมพ์ผลงานออกมาแล้วจะได้สีธรรมชาติที่สดใสขึ้น



ภาพ 4 ชื่อผลงาน: น้ำตกชาติตระการ ชั้นที่ 1 (มะลิวัลย์ 1)
เทคนิค: ภาพพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) สีธรรมชาติ
ขนาด: 25 x 35 เซนติเมตร

ภาพ 4 ชื่อผลงาน น้ำตกชาติตระการ ชั้นที่ 1 (มะลิวัลย์) เทคนิค ภาพพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) สีธรรมชาติ ขนาด 25 x 35 เซนติเมตร มีเรื่องราวเป็นกระแสน้ำตกคู่ที่ไหลออกจากช่องผาสูงตกลงมาสู่เบื้องล่างเป็นแอ่งน้ำใหญ่ เป็นลักษณะ น้ำตกที่ถูกแยกออกเป็นสองสายด้วยลักษณะภูมิประเทศ โอบล้อมด้วยหน้าผาที่กว้างใหญ่ ด้านเนื้อหาเป็นความงดงามผา ความสดชื่น เย็นฉ่ำของการตกชานกระเซ็นของสายน้ำตกตามธรรมชาติ ด้านรูปทรง ใช้เทคนิคภาพพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) ด้วยสีธรรมชาติ สร้างความงามเชิงเส้น และสร้างรูปทรงอิสระ ใช้สีน้ำเงินจากดอกเอื้องอัญชัน สร้างเส้นโค้ง น้อยๆ ลักษณะเป็นคลื่นน้อยๆ ที่ให้ความรู้สึกสบาย ผ่อนคลาย โดยใช้เส้นเป็นลักษณะเส้นโค้งตั้งคู่ที่ประสานกัน สร้างเส้นมี ทิศทางเลื่อนไหลต่อเนื่องจากที่สูงลงสู่ที่ต่ำ ให้ความรู้สึกพุ่งตกลงจากที่สูง ก่อเกิดเป็นแอ่งน้ำที่มีกระแสน้ำเป็นรูปทรงอิสระ ไม่นิ่ง เลื่อนไหลไปตามอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม บริเวณพื้นหลังเป็นหน้าผาใช้สีน้ำตาลจากดินที่อยู่บริเวณน้ำตก สีเขียวจาก ใบเฟิร์นและมอสที่ขึ้นอยู่บริเวณน้ำตก สร้างพื้นผิวให้มีลักษณะไม่เรียบ ขรุขระ สีน้ำตาลมีความจัดให้น้ำหนักที่เข้ม และ ความรู้สึกหนักแน่น ตัดกับสีน้ำเงินของน้ำตกที่ให้ความเบาโปร่งใส จัดวางดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry) ให้จุดกำเนิด ของน้ำตกทั้งสองสายอยู่ในระดับต่างกันเล็กน้อยในแนวเฉียง (Transition) ซึ่งจะมีความรู้สึกเคลื่อนไหวอยู่ในตัว และสร้าง ขนาดน้ำตกให้ใหญ่เล็กต่างกัน เพื่อสร้างจุดเด่นและกำหนดการปะทะในภาพ การเปิดพื้นที่ว่างและใช้สีที่เบาบางบริเวณท้องฟ้า ด้านบนภาพให้ความรู้สึกโปร่ง ไม่ตัน และมีอากาศ การสร้างเอกภาพในภาพเพื่อให้เกิดอารมณ์ผ่อนคลาย สบายใจและ ความรู้สึกเย็น สดชื่นจากสายน้ำตก



ภาพ 5 ชื่อผลงาน: นาชั้นบันได บ้านน้ำจวง
เทคนิค: ภาพพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) สีธรรมชาติ
ขนาด: 25 x 35 เซนติเมตร

ภาพ 5 ชื่อผลงาน นาชั้นบันได บ้านน้ำจวง เทคนิค ภาพพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) สีธรรมชาติ ขนาด 25 x 35 เซนติเมตร มีเรื่องราวเป็นความสวยงามของภูมิประเทศบนภูเขาสูงที่มีการทำนาขั้นบันไดตามไหล่เนินเขาในช่วงฤดูฝน เป็นวิถีชาวบ้านท้องถิ่นของชาวบ้านน้ำจวง ด้านเนื้อหาแสดงความเป็นระเบียบเรียบร้อยและความสวยงามสีเขียวข่มของนาขั้นบันไดที่มีการจัดวางแบ่งพื้นที่การปลูกไล่ระดับไปตามภูมิประเทศเนินเขาสูง ที่มีความสดชื่นของฤดูฝน ด้านรูปทรง ใช้เทคนิคภาพพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) ด้วยสีธรรมชาติสร้างความงามเชิงเส้นเป็นรูปทรงนาขั้นบันได โดยใช้สีวรรณะเย็นเป็นเด่น สีเขียวจากต้นลิ้นมังกรซึ่งเป็นผักสวนครัวพื้นบ้านที่นิยมปลูกในบ้านน้ำจวง นำสีเขียวมาใช้ทำรูปทรงนาขั้นบันได สลับกับใช้สีเหลืองจากดอกดาวเรืองและขมิ้นชัน ทำช่องว่างระหว่างนาขั้นบันได โดยสร้างจุดศูนย์กลางของนาขั้นบันไดไว้บริเวณด้านบนที่ตำแหน่งเกือบกึ่งกลางภาพ ใช้จังหวะของการซ้ำสร้างการประสานของระนาบนานาขั้นบันได ไปพร้อมกับลักษณะเส้นโค้งกันหอยให้กระจายตัวออกจากจุดศูนย์กลาง เพื่อให้เกิดพลังความเคลื่อนไหวของที่ว่างในทางราบและลึก ทั้งยังให้ความรู้สึกของการแบ่งที่ว่างนั้นออกเป็นส่วนๆ ด้วย และสร้างดุลยภาพของสีด้านซ้ายและขวาให้เท่า ๆ กัน เพื่อให้สมดุล ใช้สีน้ำเงินจากดอกอัญชันผสมกับดอกคอสมอส สร้างลักษณะเส้นโค้งน้อยๆ ไปตามแนวนอนพร้อมกับสร้างที่ว่างเป็นบริเวณท้องฟ้าด้านบนให้ความรู้สึกผ่อนคลาย และใช้สีชมพูจากแก่นฝางสร้างบรรยากาศของแสงดวงอาทิตย์ยามเช้า ภาพบ้านน้ำจวงนี้จะเป็นการจินตนาการที่มีมุมมองในแบบภาพที่มองเห็นจากมุมสูง (Bird eye view)



ภาพ 6 ชื่อผลงาน: แร่งบันดาลใจจากกลุมโล 1
เทคนิค: ภาพพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) สีธรรมชาติ
ขนาด: 10 x 10 เซนติเมตร

ภาพ 6 ชื่อผลงาน กลุมโล 1 เทคนิค ภาพพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) สีธรรมชาติ ขนาด 10 x10 เซนติเมตร ใช้สีธรรมชาติจากการเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop Organic Print) ที่พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติหอศิลป์ กรุงเทพฯ ใช้รูปทรงอิสระของการไหลเลื่อนของน้ำสีธรรมชาติสร้างความเคลื่อนไหว ความสนุกในผลงาน ใช้การซ้อนทับของสีแต่ละชั้นให้ดูมีระยะและมีมิติไม่แบน และให้ความรู้สึกมีอากาศ เนื่องจากมีการเว้นพื้นที่สีขาวของกระดาษไว้ที่บริเวณพื้นหลังของภาพ ใช้ลักษณะสีตัดกันของสีน้ำเงินจากอัญชัน สีเหลืองจากขมิ้นชัน และสีแดงอมชมพูจากบีทรูท เพื่อให้เกิดความมีชีวิตชีวา สดใส และเจือสีเขียวของฟ้าทะลายโจร ใบหญ้านางและใบบัวบก เพื่อลดความตัดกัน ให้กลมกลืนมากขึ้น สร้างภาพให้มีความสดชื่น ใช้สีน้ำตาลของดินเป็ดฝรั่งเศสทำจุด เพิ่มน้ำหนัก ความน่าสนใจ และเสน่ห์ในภาพ อารมณ์การแสดงออกในภาพจะเป็นความสดชื่นและเบิกบานใจ เมื่อได้ชมความงามของดอกนางพญาเสือโคร่ง ที่กลุมโล

2.4 การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์

การสร้างสรรคงานทัศนศิลป์ด้วยสีธรรมชาติ จากแรงบันดาลใจในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ จังหวัดพิษณุโลก เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัย “การสร้างสรรคงานทัศนศิลป์ด้วยสีธรรมชาติ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ศิลปะอย่างยั่งยืน จังหวัดพิษณุโลก” ได้ตอบรับการตีพิมพ์และได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมแสดงนิทรรศการศิลปกรรมผลงานสร้างสรรค์ จากงานวิจัย เพื่อเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ ดังต่อไปนี้

2.4.1 “การสร้างสรรคงานทัศนศิลป์ด้วยสีธรรมชาติ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ศิลปะอย่างยั่งยืน จังหวัดพิษณุโลก ระยะเวลา: อุทยานแห่งชาติภูหินร่องกล้า” ได้ตีพิมพ์เผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ ในวารสารอารธรรมศึกษา โขง-สาละวิน (อยู่ในฐานข้อมูลTCI กลุ่ม 1) ปีที่ 14 ฉบับที่ 2 หน้า 180-208 ประจำเดือนกรกฎาคม-ธันวาคม 2566 กองส่งเสริมศิลปวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร

2.4.2 การสร้างสรรคงานทัศนศิลป์ด้วยสีธรรมชาติ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ศิลปะอย่างยั่งยืน จังหวัดพิษณุโลก ได้รับคัดเลือกจากกองการวิจัยและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยนเรศวร ให้นำผลงานสร้างสรรค์จากงานวิจัย เข้าร่วมจัดแสดงนิทรรศการ “The Art of NU Research Exhibition” จัดแสดงระหว่างวันที่ 10 พฤษภาคม ถึง 30 มิถุนายน 2567 ณ อาคารวิสุทธิกษัตริย์ ชั้น 1 หอศิลป์มหาวิทยาลัยนเรศวร

ตอนที่ 3 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานและบทสรุป

3.1 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์

กระบวนการสร้างสรรค์ต้องมีการแก้ปัญหาและตัดสินใจอยู่ตลอดเวลา ต้องคำนึงถึงคุณค่าทางศิลปะและความมีสุนทรียภาพของผลงานด้วย เป็นการรับรู้ความรู้ที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันขณะที่ปฏิบัติงานสร้างสรรค์ รูปแบบผลงานแสดงออกเป็นความงามความจริงแบบที่ผู้สร้างสรรค์รู้สึก มีใช้ความงามความจริงแบบที่มองเห็น จึงมีการเพิ่มเติมจินตนาการ และอารมณ์ผสานกับลักษณะเฉพาะของธรรมชาติ เพื่อสร้างงานให้มีสุนทรียะเฉพาะตนมากขึ้น รวมถึงได้รับความรู้จากการศึกษาทดลองวัสดุธรรมชาติต่าง ๆ ที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์

3.2 บทสรุป

การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ด้วยสีธรรมชาติ จากแรงบันดาลใจในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ จังหวัดพิษณุโลก การเดินทางไปในแหล่งท่องเที่ยวของจังหวัดพิษณุโลก พบว่ามีธรรมชาติที่สวยงาม และพบพืชพรรณไม้ ดอกไม้ ผัก และผลไม้ต่าง ๆ ที่สามารถให้สีธรรมชาติได้หลายชนิด ทั้งที่เป็นไม้ป่าและไม้ที่คนปลูก เมื่อนำวัสดุที่ให้สีธรรมชาติมาสกัดสีอย่างง่ายด้วยวิธีการถู ตำ คั้น และชงกับน้ำร้อน จะได้สีธรรมชาติ มาสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ เทคนิคภาพพิมพ์ครั้งเดียว (Monoprint) ด้วยการนำผสมกับน้ำกาละสุรา สัดส่วนประมาณ 5:1 พบว่าสีธรรมชาติสามารถนำมาสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีลักษณะเฉพาะตัว มีเสน่ห์ มีความนุ่มนวล มองดูแล้วรู้สึกเย็นสบายตา ด้วยความที่เป็นสีธรรมชาติจะให้สีโทนสีที่เป็นลักษณะสีอ่อน ลักษณะแบบสีพาสเทล (Pastel) ที่บางเบา เป็นสีวรรณะเย็น ที่ให้ความรู้สึกสงบ สดชื่น เบาสบายใจ

การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ด้วยสีธรรมชาติ จากแรงบันดาลใจในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ศิลปะ จังหวัดพิษณุโลก จึงเป็นการเก็บรักษาความทรงจำ ความประทับใจ และเพิ่มเติมคุณค่าผ่านผลงานทัศนศิลป์ ด้วยทัศนธาตุศิลปะ คือ สีธรรมชาติผ่านเส้น รูปทรง ที่ว่าง พื้นผิว และบรรยากาศที่มีสีสันทันนวล อ่อนหวาน เป็นความงามเชิงสี โดยเป็นการถ่ายทอดเนื้อหาสุนทรียะด้วยสีธรรมชาติและแหล่งท่องเที่ยว พร้อมกับถ่ายทอดความงาม และเพิ่มเติมอารมณ์ความรู้สึกของตนเองใส่ลงไปในผลงานให้ได้ตามจินตนาการของตน เพื่อที่จะสื่อสารบอกเล่าเนื้อหาเรื่องราวให้ออกมาเป็นภาษาภาพ ให้ผู้ชมได้รับความงดงาม ดังนั้นผลงานจึงเป็นความงามความจริงของธรรมชาติในแบบที่ผู้สร้างสรรค์รู้สึก มีใช้ความงามความจริงตามที่มองเห็น

บรรณานุกรม

- กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2559). *สุนทรียศาสตร์*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชลูด นิ่มเสมอ. (2553). *องค์ประกอบของศิลปะ*. (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: อมรินทร์.
- บุญยสฤษฎ์ อเนกสุข. (2559). *ยล เยี่ยม เยือน หย้า แนวคิดและทฤษฎีว่าด้วยการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร
- ไพโรจน์ พิทยเมธี. (2559). *การสร้างประสบการณ์ทางสุนทรียะจากสีไทย* (วิทยานิพนธ์ปริญญา ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต). สืบค้น 10 กันยายน 2566 จาก http://www.thapra.lib.su.ac.th/objects/thesis/fulltext/thapra/Pairoj_Pittayamatee_2/fulltext.pdf
- สมภาพ จงจิตต์โพธา. (2556). *ทฤษฎีสี*. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- สงวน รอดบุญ. (2533). *ศิลปะกับมนุษย์*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์
- สุดแดน วิสุทธิลักษณ์. (2558). *องค์ความรู้ว่าด้วยเรื่องการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์: คู่มือและ แนวทางปฏิบัติ*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- อัศนีย์ ชูอรุณ. (2527). *ภาพพิมพ์เบื้องต้น*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อัศนีย์ ชูอรุณ. (2543). *ความรู้เกี่ยวกับศิลปะภาพพิมพ์*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

ศิลปะภาพพิมพ์โมโนปรินต์เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ และศึกษาเทคนิคของกระบวนการศิลปะภาพพิมพ์

สุภาวิตา สูดอ่อน

Monoprints to develop creative and educational skills Techniques of the Graphic Arts Process

Supawita Sud-on

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

Rajamangala University of Technology Lanna

*Corresponding author. E-mail address: supawitasudon911@gmail.com

ตอนที่ 1 ภูมิหลังการสร้างสรรค์ผลงาน

1.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

ภายในบริเวณชุมชนเจ็ดยอด มีสถานที่ที่มีความสำคัญ เช่น วัดเจ็ดยอด ที่มีความสวยงามและประวัติอันยาวนาน มีสถาปัตยกรรมอันเก่าแก่ สถาปัตยกรรมที่ต่าง ๆ มีความงดงาม วัดเจ็ดยอดเป็นวัดที่เก่าแก่และมีความสำคัญทางพระพุทธศาสนาของประเทศไทย มีความสวยงามทางสถาปัตยกรรม มีประวัติศาสตร์อันยาวนาน ทำให้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ รายละเอียดของสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ภายในวัด ยังมีความสวยงามอยู่มาก บริเวณภายในวัด มีสถานที่จำลองสำคัญในพุทธศาสนายู่มากมาย จึงนำเสนอผลงานสร้างสรรค์โดยนำเสนอบริเวณภายในวัดเจ็ดยอด ที่มีความสวยงามด้วยวิธีการสร้างสรรค์ทางกระบวนการภาพพิมพ์ ซึ่งเป็นกระบวนการภาพพิมพ์โมโนปรินต์สีน้ำ ศิลปะภาพพิมพ์เป็นศิลปะแขนงหนึ่ง ที่มีความพิเศษเฉพาะตัว มีความหลากหลายทางกระบวนการและเทคนิคซึ่งสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ได้อย่างหลากหลายและสวยงาม

1.2 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ผลงาน

- 1) เพื่อศึกษาและสร้างสรรค์กระบวนการศิลปะภาพพิมพ์ เทคนิคภาพพิมพ์โมโนปรินต์
- 2) เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ การเรียนรู้ของศิลปะภาพพิมพ์เบื้องต้นแก่นักเรียน นักศึกษา คนในชุมชนและผู้สนใจนำไปศึกษา ต่อยอดและพัฒนาทักษะฝีมือให้เกิดประโยชน์ในการศึกษาหรือสร้างอาชีพ หรืองานสร้างสรรค์ในระดับต่อไป
- 3) เพื่อนำเสนอ ถ่ายทอดศิลปะ วัฒนธรรม อัตลักษณ์ สัญลักษณ์ของเมืองเชียงใหม่โดยใช้ต้นแบบจากสถาปัตยกรรมและสถานที่ต่าง ๆ ภายในวัดเจ็ดยอดผ่านกระบวนการ ภาพพิมพ์เทคนิคโมโนปรินต์

1.3 นิยามศัพท์

การพิมพ์แบบโมโนปรินต์

การพิมพ์แบบโมโนปรินต์ เป็นการพิมพ์ประเภทหนึ่งที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างงานพิมพ์ที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวโดยอาจใช้ภาพเป็นลำดับวิธีการพิมพ์แบบอื่นๆ คือการสร้างภาพพิมพ์หลาย ๆ ชุดที่พิมพ์ออกมาพร้อมกัน โดยโมโนปรินต์จะพิมพ์ออกมาเป็นหนึ่งในหนึ่งเทคนิคการพิมพ์แบบโมโนปรินต์มีหลายวิธี โดยเฉพาะอย่างยิ่งโมโนไทป์ เทคนิคการพิมพ์ที่ใช้ในการสร้างโมโนปรินต์ได้ ได้แก่ ลิโทกราฟ แกะไม้และแกะสลัก

เทคนิค

การพิมพ์แบบโมโนปรินต์และการพิมพ์แบบโมโนไทป์มีความคล้ายคลึงกันแต่ไม่เหมือนกันทั้งสองแบบเกี่ยวข้องกับ การถ่ายโอนหมึกจากแผ่นไปยังกระดาษ ผ้าใบหรือพื้นผิวอื่นๆ ที่จะรองรับงานศิลปะในที่สุด ในการพิมพ์แบบโมโนปรินต์ ศิลปินจะสร้างแม่แบบที่สามารถนำมาใช้ซ้ำได้ของภาพที่ต้องการ แม่แบบอาจรวมถึงสแตมป์ แผ่นโลหะ และหินแบน การพิมพ์รูปแบบนี้จะสร้างภาพพิมพ์หลายภาพจากแม่แบบเดียวกัน ในทางตรงกันข้าม การพิมพ์แบบโมโนไทป์เกี่ยวข้องกับการใช้ภาพชั่วคราวที่เสื่อมสภาพหลังจากพิมพ์เพียงครั้งเดียว ตัวอย่างเช่น การพิมพ์แบบโมโนไทป์รูปแบบหนึ่งจะถ่ายโอนภาพที่วาดจากแผ่นเจลาคินไปยังแผ่นกระดาษ เมื่อเสร็จสิ้น ภาพจะไม่คงอยู่บนแผ่นเจลาคินอีกต่อไป (Wikipedia, 2022)

1.4 ขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงาน

1.4.1 ด้านเนื้อหา

มุ่งเน้นการดำเนินงานบนฐานคุณค่าด้านวัฒนธรรมโดยมีวัดเจ็ดยอดเป็นต้นแบบในการดำเนินงาน โดยมีสถาปัตยกรรมต่าง ๆ ภายในวัดเจ็ดยอดเป็นต้นแบบในการดำเนินงาน

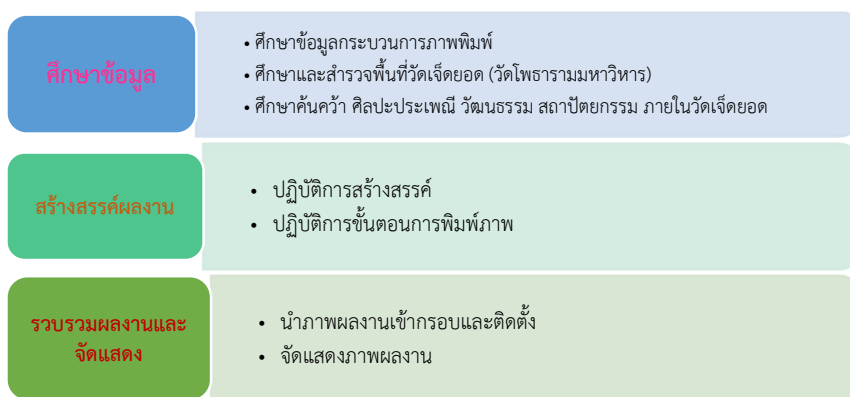
1.4.2 ด้านสถานที่

ภายในบริเวณชุมชนเจ็ดยอด มีสถานที่ที่มีความสำคัญเช่น วัดเจ็ดยอด ที่มีความสวยงามและประวัติอันยาวนาน มีสถาปัตยกรรมอันเก่าแก่ และมีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา (เจ็ดยอด) ซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยที่มีคณะศิลปกรรมอยู่ภายในชุมชนเจ็ดยอด เป็นสถานศึกษาที่มีศักยภาพในการเรียนการสอนในด้านศิลปะที่มีคุณภาพ ซึ่งสามารถผลิตบุคลากร นักศึกษาที่มีทักษะฝีมือในด้านการสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี อีกทั้งมีวัสดุอุปกรณ์ที่มีความพร้อมในด้านการฝึกฝนสร้างทักษะในด้านศิลปะอย่างครบถ้วน เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ซึ่งเป็นกระบวนการหลักของการเรียนรู้ศิลปะที่ครบถ้วนสมบูรณ์

1.4.3 ด้านบุคคล ฯลฯ

นักเรียนนักศึกษา ครูอาจารย์ บุคคลทั่วไป ชาวบ้านในชุมชนเจ็ดยอดและบริเวณใกล้เคียง ผู้สร้างสรรค์ เพื่อนำไปศึกษา ค้นคว้า ต่อยอดพื้นฐานทางทักษะการสร้างสรรค์ หรืออาจจะนำไปสู่พื้นฐานการสร้างรายได้จากกระบวนการสร้างสรรค์เทคนิคภาพพิมพ์

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพ 1 สรุปภาพรวมวิธีดำเนินการสร้างสรรค์

1.6 การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

1.6.1 ด้านศึกษาวรรณกรรม

วัดเจ็ดยอด ได้ชื่อว่ามีเจดีย์รูปทรงแปลกที่สุด คือ มียอดตั้งอยู่บนเรือนธาตุสี่เหลี่ยม ถึงเจ็ดยอด เหมือนมหาโพธิเจดีย์พุทธคยาที่ประเทศอินเดีย จัดเป็นปูชนียสถานที่สำคัญแห่งหนึ่งของประเทศไทยประวัติความเป็นมาของวัดเจ็ดยอด (พระอารามหลวง) เป็นวัดโบราณและมีความสำคัญทางด้านประวัติศาสตร์วัดหนึ่งของอาณาจักรล้านนาไทย กล่าวคือ เป็นวัดที่สมเด็จพระเจ้าติโลกราช รัชกาลที่ 10 แห่งราชวงศ์มังราย ทรงโปรดเกล้าให้สร้างขึ้น เมื่อ พ.ศ. 1998 โปรดให้หมื่นด้ามพร้าต หรือ สีหโคตรเสนาบดี เป็นนายช่างทำการก่อสร้าง ศาสนสถานและเสนาสนะขึ้นเป็นพระอาราม โปรดฯ ให้หมื่นด้ามพร้าตเถระชื่อพระอุตตมปัญญา มาสถิตเป็นอธิบดีสงฆ์องค์แรกในพระอารามนี้ ที่ได้เทศนาแก่พระเจ้าสมเด็จติโลกราชจนเกิดให้ศรัทธา และเชื่อในเรื่องอานิสสปลุกตัมโพธิ์ ในเวลาต่อมาโบราณสถานที่สำคัญของวัด

1. ชุมประดูโขงทางเข้าวัด ศิลปกรรมของชุมประดูโขงที่น่าสนใจและดูชม คือ ลวดลายปั้น ประดับตกแต่งกรอบวงโค้ง และทางชุมที่เป็นส่วนประกอบชุมประดูสองข้าง

2. มหาวิหารเป็นโบราณสถานที่มีความสำคัญยิ่งในวัดนี้ สมเด็จพระเจ้าติโลกราชโปรดให้ใช้เป็นสถานที่ประชุมพระมหาเถระทั่วราชอาณาจักรล้านนาไทย ในการทำสังคายนาพระไตรปิฎกนับเป็นอัฐมะสังคายนา ครั้งที่ 8 ของโลก มหาวิหารแห่งนี้ได้รับการสถาปนาขึ้นเมื่อ ปี พ.ศ. 2020

3. พระอุโบสถ หลังแรกของวัดเจ็ดยอดพระเมืองแก้วพระราชพิธีลำดับที่ 12 แห่งราชวงศ์มังรายทรงเป็นพระราชนัดดาในสมเด็จพระเจ้าติโลกราช โปรดให้สร้างขึ้นตรงบริเวณที่ถวายพระเพลิงพระศพพระเจ้ายอชียงราย พระราชบิดาของพระองค์ในวัดนี้ เมื่อ ปี พ.ศ. 2045 เป็นปีที่ 7 ในรัชกาลพระอุโบสถหลังนี้ทรงอุสภลักษณะ กว้าง 32 ศอก กับ 1 คืบ ส่วนยาว 78 ศอก กับ 1 คืบ ที่ตั้งปาสาณนิมิตของพระอุโบสถ กว้าง 41 ศอก ยาว 116 ศอก

4. พระสถูปเจดีย์อนุสาวรีย์สมเด็จพระเจ้าติโลกราช พระยอชียง พระราชพิธีลำดับที่ 11 แห่งราชวงศ์มังรายเป็นพระนัดดาในสมเด็จพระเจ้าติโลกราช โปรดให้สถาปนาขึ้นเป็นพระราชอนุสาวรีย์ที่ประดิษฐานพระอัฐิพระราชอัยการ คือ พระเจ้าสิริธรรมจักรพรรดิติลก หรือสมเด็จพระเจ้าติโลกราช เมื่อพุทธศักราช 2031

5. สัตตมหาสถาน คือ สถานที่สำคัญเนื่องในพระพุทธประวัติ 7 แห่ง คือ ปฐมโพธิบัลลังก์ คือ สถานที่พระพุทธเจ้าทรงประทับนั่งขัดสมาธิ ณ ฌวมไม้ศรีมหาโพธิ์ด้านทิศตะวันออก ทรงตั้งวิริยธิฐานปฏิญาณพระองค์ว่า “ตราบใดที่ยังไม่บรรลุพระอนุตตรธรรมสัมมโพธิญาณเพียงใด ก็จะไม่ลุกขึ้นเพียงนั้น แม้มีงูและโลหิตจะเหือดแห้งสูญสิ้นไป จะคงเหลืออยู่แต่หนึ่งเส้นเอ็นก็ตามที่เกิดขึ้น”

- อนิมิสเจดีย์ คือ สถานที่พระพุทธเจ้าเสด็จประทับยืนทอดพระเนตรปฐมโพธิบัลลังก์ที่พระองค์ได้ตรัสรู้ ณ ที่นั้น เป็นเวลา 7 วัน
- รัตนฆรเจดีย์ คือ สถานที่พระพุทธเจ้าเสด็จประทับนั่งทรงพิจารณาพระอภิธรรมปิฎก เป็นเวลา 7 วัน ภายหลังที่ตรัสรู้ภายในเรือนแก้วที่เทวดานิรมิตถวาย
- มุจจลินทเจดีย์ คือ สถานที่พระพุทธเจ้าเสด็จประทับเสวยวิมุตติสุขผลสมาบัติได้ต้นจิกสระมุจจลินท์ ภายหลังตรัสรู้แล้ว เป็นเวลา 7 วัน
- รัตนจกกลมเจดีย์ คือ สถานที่พระพุทธเจ้าเสด็จพุทธดำเนินจกกลมเป็นเวลา 7 วัน
- อชปาลนิโครธเจดีย์ คือ สถานที่พระพุทธเจ้าเสด็จประทับนั่งขัดสมาธิ ณ บัลลังก์ภายใต้ร่มอชปาลนิโครธ (ไม้ไทร) อันเป็นที่อาศัยของคนเลี้ยงแพะ และเป็นสถานที่พระพุทธเจ้าทรงชนะมาร
- ราชดาณเจดีย์ คือ สถานที่พระพุทธเจ้าเสด็จประทับนั่งเสวยวิมุตติสุขสมาบัติ ณ ภายใต้ร่มไม้ราชดาณพฤกษ์ ทรงยื่นพระหัตถ์ขวารับผลสมจากพระอินทร์ เป็นเวลา 7 วัน

6. หอไตร คือ สถานที่เก็บรักษาพระคัมภีร์พระไตรปิฎกในวัดเจ็ดยอด เมื่อครั้งสมเด็จพระเจ้าติโลกราช ทรงคัดเลือกพระมหาเถระ ผู้เจนจัดในพระบาลีชำระอักษรไตรปิฎก ซึ่งเรียกว่า อัฐมสังคายนา ครั้งที่ 8 ของโลก ทรงอบรมสมโภช หอไตรแห่งนี้เป็นการใหญ่เพื่อใช้เป็นที่พักพระไตรปิฎกฉบับที่ชำระแล้ว (ประวัติวัดเจ็ดยอด, 2015)

1.6.2 แนวคิดหรือทฤษฎี

ศิลปะคืออะไร ความเข้าใจเกี่ยวกับศิลปะ การทำความเข้าใจและให้ความหมายเรื่องศิลปะนั้นเป็นสิ่งที่ยาก เนื่องจากว่าศิลปะเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ของมนุษย์และอารมณ์ความรู้สึกภายในที่เป็นตัวแปรในการกำหนดรูปแบบหรือรูปทรงของผลงานศิลปะเอง ซึ่งลักษณะเหตุผลดังกล่าวข้างต้นจะเป็นปัจจัยทำให้เกิดความแตกต่างทางแนวความคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะ และการแสดงออกทางศิลปะอย่างมากมาย ปัญหาต่อมาก็คือเรื่องของศิลปะเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับความสวยและความงาม (ความงามในทางศิลปะไม่ได้หมายถึง ความงามแบบผู้หญิงงามหรือดอกไม้งาม แต่เป็นความงามของโครงสร้างองค์ประกอบและสัดส่วน เป็นต้น) ซึ่งขึ้นอยู่กับความชอบ ความพอใจของแต่ละบุคคลเป็นเกณฑ์ ดังนั้น จึงเป็นเหตุให้เกิดทัศนคติและการรับรู้เกี่ยวกับศิลปะในแง่ที่แตกต่างกัน เช่น บางคนอาจชอบรูปแบบของงานศิลปะในลักษณะเหมือนจริง (Realistic) เพราะดูแล้วสามารถเข้าใจได้ง่าย หรือบางคนอาจจะชอบรูปแบบศิลปะในลักษณะนามธรรม (Abstract) เพราะผลงานนั้นให้ความรู้สึกทางด้านความคิด การแสดงออก และการสื่อความหมายบางอย่างของศิลปิน เป็นต้น (สุชาติ ฤทธิทอง, 2532, น. 8)

ศิลปะภาพพิมพ์คืออะไร ภาพพิมพ์เป็นผลงานศิลปะที่อยู่ในสาขาทัศนศิลป์ (Visual Arts) เช่นเดียวกับผลงานทางด้านจิตรกรรม ประติมากรรมและสถาปัตยกรรม ซึ่งอยู่ในประเภทวิจิตรศิลป์ (fine arts) บางท่านเรียกงานภาพพิมพ์ว่า Graphic Arts บางท่านเรียกว่า Printmaking แล้วแต่ความนิยมในการใช้ แต่ทั้งสองคำมีความหมายเดียวกันคือ “ศิลปะภาพพิมพ์” คำนี้เป็นคำใหม่ที่ใช้กันมาเมื่อประมาณเกือบ 50 ปี แต่เป็นที่แพร่หลายเป็นที่รู้จักกันโดยทั่วไปเมื่อประมาณ 30 ปีที่ผ่านมา ความหมายโดยรวมของ “ศิลปะภาพพิมพ์” ก็คือผลงานที่ศิลปินสร้างขึ้นด้วยการใช้แม่พิมพ์กดทับลงบนวัตถุที่สามารถรับภาพได้ซึ่งอาจเป็นกระดาษหรือวัสดุอื่น แต่ในอดีตนิยมพิมพ์ลงบนกระดาษ ผลงานมีลักษณะเป็น 2 มิติ ลักษณะการสร้างแม่พิมพ์เพื่อเป็นต้นแบบของการพิมพ์ผลงานนี้เองถือเป็นลักษณะพิเศษสำคัญของการสร้างสรรค์ผลงานภาพพิมพ์ (สุรพงษ์ สมสุข, 2561, น. 63).

ประวัติความเป็นมาของสีน้ำ สีน้ำ ก็คือ สีชนิดหนึ่งที่มีการใช้น้ำเป็นตัวทำละลายนั่นเอง โดยจะมีเนื้อสีผสมกับ gum arabic ที่เป็นตัวยึดเนื้อสีเข้าด้วยกัน สีน้ำจะให้เอฟเฟกต์ที่ใส และโดยปกติจะไม่นิยมผสมสีขาว ต่างจากสีน้ำมันที่สามารถระบายทับหลาย ๆ ชั้นได้เรื่อย ๆ และมีการผสมสีขาวเพื่อให้สีอ่อนลง สีน้ำจะใช้เวลาแห้งช้ากว่าการผสมขาว และสีน้ำถ้าระบายจาง ๆ อาจกลายเป็นสีอื่นได้ เช่น สี vermilion หรือแดงอุณระบายจาง ๆ จะกลายเป็นสีชมพู ยิ่งระบายจางมาก ยิ่งเห็นพื้นผิวของกระดาษมาก โดยปกติแล้วสีน้ำ จะลงบนกระดาษ แต่สามารถลงบนวัสดุอื่น ๆ อย่างผ้าใบ หรือ ผ้า ได้ด้วย แม้จะไม่ค่อยมีคนนิยมทำกัน ด้วยความเป็นสีที่คาดเดาผลที่ออกมาได้ยาก การลงสีน้ำจึงเป็นเรื่องท้าทาย ผู้ที่วาดสีน้ำจะต้องเรียนรู้การ improvise หรือการวาดโดยไม่ได้เตรียมผลที่เกิดขึ้นล่วงหน้า ให้สิ่งที่เกิดขึ้นจากการวาดเป็นผลของมันเอง

ก๊อชซันเป็นสีน้ำชนิดหนึ่งที่ผสมกับสีขาว Zinc จะให้เอฟเฟกต์ที่บดแสงเวลาลงสี ทางเลือกอื่นก็คือ Tempera (เป็นการนำสีมาผสม Casein ซึ่งเป็นองค์ประกอบของนม หรือ ผสมกับไข่แดง) สีน้ำมีมาแต่สมัยโบราณตั้งแต่มนุษย์ยังเป็นมนุษย์ถ้ำกันอยู่ และใช้ในการจารึกมาตั้งแต่ยุคสมัยของอียิปต์โบราณ โดยการจารึกจะมีการผสมสีด้วยน้ำแล้ววาดลงบนผนังถ้ำด้วยนิ้วมือหรือกระดูกสัตว์ ชาวอียิปต์โบราณใช้สีน้ำในการตกแต่งหลุมศพและวัดชาวญี่ปุ่นและชาวจีน มีการใช้สีน้ำในการวาดภาพพุทธกันและวาดภาพวิวต่างๆ โดยได้รับการผสมผสานแนวทางนี้จากศิลปะตะวันตกในยุคกลาง นักบวชมีการใช้ tempera ในการจารึกคัมภีร์ พระคัมภีร์เหล่านี้ถือเป็นศิลปะชนิดหนึ่งเทียบเท่ากับงานศิลปะที่วาดบนขาค้างภาพ ใช้เวลาหลายปีจึงจะเสร็จ จากนั้นมีการลอกภาพเหล่านี้ลงบนหนังแกะ และมีการตกแต่งด้วยภาพสัญลักษณ์ต่าง ๆ หนังสือที่มีชื่อเสียงในยุคนั้น ได้แก่ของพี่น้อง Limbourg, Paul, Herman, และ Jean (Flemish, c.1385-c.1416).

กระดาษก็เป็นสิ่งสำคัญในการวาดสีน้ำ โดยยุคแรกๆกระดาษผลิตที่จีน อาหรับเรียนรู้เทคนิคการทำกระดาษตั้งแต่ศตวรรษที่ 8 กระดาษถูกนำเข้ามาในยุโรป จนกระทั่งในปี 1276 โรงงานกระดาษแห่งแรก ในยุโรปได้มีการตั้งขึ้นที่ประเทศอิตาลี ในขณะที่อังกฤษมีการก่อตั้งโรงงานแห่งแรกในปี 1495 แต่กระดาษคุณภาพสูงมีการสร้างขึ้นในช่วงศตวรรษที่ 18

ประวัติการใช้สีน้ำในฐานะของอุปกรณ์การวาดภาพนั้น เริ่มมีมาในสมัยเรเนสซองส์ โดยมีศิลปินชาวเยอรมัน Albrecht Dürer (1471- 1528) ที่เพนที่รูปทฤษศาสตร์ สัตว์ป่า และรูปวิว เป็นคนแรก ๆ ที่เริ่มนำสีน้ำมาใช้ แต่ช่วงแรก ๆ กระดาษเป็นสิ่งหายาก ทำให้สีน้ำยังไม่ใช้แพร่หลายนัก ถึงแม้จุดเริ่มต้นจะเป็นระยะเวลายาวนาน แต่สีน้ำช่วงแรก ใช้ในงานเสกซ์ งานการ์ตูน และงานขนาดเล็กเท่านั้น งานที่นิยมใช้สีน้ำเป็นเครื่องมือ ที่มีประวัติมายาวนานก็คือ งานวาดภาพพฤกษศาสตร์ ผู้วาดภาพสีน้ำที่มีชื่อเสียงยุคแรก ๆ ก็ได้แก่ Sir anthony Van dyck, Claude Lorrain, Giovanni Benedetto Castiglione และยังมีกรนำมาใช้วาดภาพสัตว์ ซึ่งงานด้านนี้ขึ้นสู่จุดสูงสุดในช่วงศตวรรษที่ 19 มีอาร์ติสต์ อย่าง John James Audubon เป็นหัวหอกในอังกฤษ เมืองที่ประกอบหลายอย่างที่ทำให้สีน้ำเป็นที่นิยมขึ้นมาในศตวรรษที่ 18 การวาดภาพสีน้ำเป็นสิ่งแสดงฐานะอย่างหนึ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในหมู่ผู้หญิง รวมไปถึงนักทำแผนที่ นักสำรวจ และเจ้าหน้าที่ทหาร ในการบันทึกสภาพภูมิประเทศ, ป้อมปราการ, และสิ่งก่อสร้างอื่น ๆ รวมไปถึงนิยมใช้ในงานวาดภาพประกอบและรับจ้างต่าง ๆ นักวาดสีน้ำไปกับคณะเดินทางที่มีชื่อ นักภูมิศาสตร์และนักโบราณคดี ในการสำรวจเมดิเตอร์เรเนียน, เอเชีย และทวีปใหม่ เพราะอย่างนี้จึงทำให้เกิดความต้องการนักเพนท์ภาพภูมิประเทศ ซึ่งผลิตภาพอนุสรณ์ของสถานที่สำคัญ ในช่วงปลายศตวรรษที่ 18 นักบวชชาวอังกฤษ William Gilpin เขียนหนังสือที่มีชื่อ บรรยายถึงภูมิประเทศที่งดงามดังภาพวาดของชนบทอังกฤษ และมีการวาดภาพประกอบในหนังสือโดยใช้โครสสีเอกรงค์ โดยมีภาพแม่น้ำในหุบเขา, โบสถ์ร้าง, ปราสาทเก่า การไหลบ่าของวัฒนธรรมเหล่านี้ รวมไปถึงวิศวกรรม วิทยาศาสตร์ และนักท่องเที่ยวนำมาสู่ให้เกิดการเลื่อนงานสีน้ำขึ้นเป็น "ศิลปะแห่งชาติ" ศิลปินที่มีชื่อในยุคนั้นได้แก่ Thomas Gainsborough (ต้นกำเนิดสีน้ำ (ม.ม.ป.)

ตอนที่ 2 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

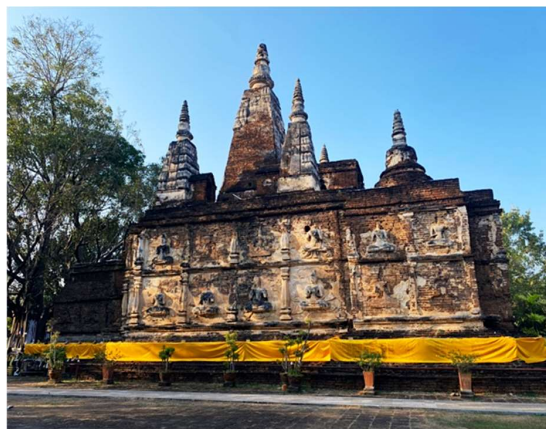
วัดเจ็ดยอด หรือ วัดเจดีย์เจ็ดยอด นับเป็นโบราณสถานที่มีความสำคัญ และน่าสนใจแห่งหนึ่งในจังหวัดเชียงใหม่ เดิมชื่อว่า วัดมหาโพธาราม หรือ วัดโพธารามมหาวิหาร เป็นวัดโบราณที่พระเจ้าติโลกราช พระราชาธิบดี องค์ที่ 22 แห่งพระราชวงศ์มังราย โปรดให้สร้างขึ้นตั้งแต่ปีพุทธศักราช 1999 และจัดได้ว่าเป็นอารามที่มีความสำคัญยิ่งทางพระพุทธศาสนาในอาณาจักรล้านนา กล่าวคือ ในปีพุทธศักราช 2020 พระเจ้าติโลกราช โปรดให้มีการสังคายนาพระไตรปิฎกขึ้นเป็นครั้งแรกในประเทศไทย ณ วัดมหาโพธารามแห่งนี้เอง ซึ่งวงการพระพุทธศาสนาได้ยอมรับว่าเป็นการสังคายนาพระไตรปิฎกครั้งใหญ่เป็นลำดับที่ 8 นับจากที่ได้ทำมาแล้ว ๗ ครั้ง ในประเทศอินเดียและศรีลังกา นอกจากนั้น วัดเจ็ดยอดยังมีปูชนียวัตถุ และโบราณสถานที่มีความสำคัญเกี่ยวเนื่องด้วยพระพุทธศาสนา ประวัติศาสตร์ของเมืองเชียงใหม่ และคุณค่าในทางศิลปกรรมประเภทพุทธศิลป์ในสมัยอาณาจักรล้านนา ที่น่าสนใจหลายแห่ง ที่สำคัญคือ มหาวิหารเจ็ดยอด (โพธิบัลลังก์) เจดีย์บรรจุอัฐิพระเจ้าติโลกราช และสถูปมหาสถานที่ยังเหลืออยู่โดยรอบวัดเจ็ดยอดวัดเจดีย์เจ็ดยอด ตั้งอยู่ทางทิศเหนือของเมืองเชียงใหม่ ถือเป็นทางราชการชื่อ วัดโพธาราม แต่ชาวบ้านเรียกว่า วัดเจ็ดยอด หรือวัดเจดีย์เจ็ดยอด เป็นชื่อวัดที่คนทั่วไปเรียกตาม

ลักษณะเครื่องยอดส่วนบนของหลังคาวิหารที่ปรากฏมาแต่เดิมในวัดนี้ ซึ่งก่อสร้างเป็นพระสถูปเจดีย์ มีจำนวนเจ็ดองค์เจ็ดยอดด้วยกัน แต่ชื่อของวัดที่มีมาแต่เดิมเมื่อคราวแรกสร้างวัดนี้ ชื่อว่า "วัดมหาโพธาราม" หรือ "วัดโพธารามมหาวิหาร"



ภาพ 1 ชุมประตูโขง

ชุมประตูโขง สร้างขึ้นในรัชสมัยของพระเจ้าติโลกราช เมื่อคราวที่ปลุกปั้นมหาโพธิ์และสร้างสัตตมหาสถานในปี พ.ศ.1998 มีลักษณะเป็นประตูกำแพงขนาดใหญ่ ส่วนบนทำเป็นชุมโค้ง ด้านข้างเป็นผนังหนาทั้ง 2 ด้านย่อมุม เพื่อใช้เป็นโครงสร้างรองรับส่วนบนซึ่งเป็นยอดมณฑป ปัจจุบันส่วนบนพังทลายลงมาแล้ว เหลือเพียงโครงสร้างด้านข้างซึ่งเป็นผนังหนาทั้ง 2 ข้าง มีรูปทรงที่สมบูรณ์ อาจเทียบได้กับชุมประตูโขงที่วัดพระธาตุลำปางหลวง จังหวัดลำปาง ซึ่งจะเห็นได้จากโครงสร้างที่เหลืออยู่ของชุมประตูวัดเจ็ดยอด อาทิ ยอดบัวที่ฐานจันทวยการย่อมุม หรือแม้แต่ชุมด้านข้างที่ติดต่อกับส่วนแนวกำแพง และโครงสร้างหรือเส้นรอบนอก การวางตำแหน่งของลวดลายบางชนิดที่นำมาประดับตกแต่ง ทั้งนี้อาจเป็นเพราะสถาปัตยกรรมที่สร้างขึ้นในระยะเวลาใกล้เคียงกัน



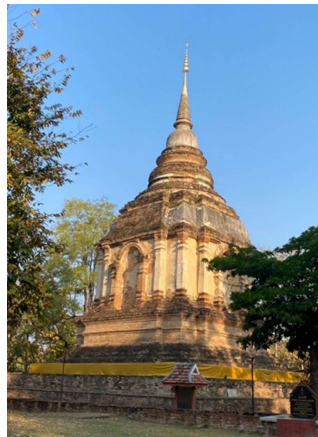
ภาพ 2 โพธิบัลลังก์

โพธิบัลลังก์ คือสถานที่พระพุทธเจ้าทรงประทับนั่งขัดสมาธิ ณ คุ้งไม้ศรีมหาโพธิ์ด้านทิศตะวันออก ทรงตั้งวิริยธิฐาน ปฏิญาณพระองค์ว่า "ตราบใดที่ยังไม่บรรลุพระอนุตรสัมมาสัมโพธิญาณ แล้วไซ้ร้ ก็จะไม่ยอมลุกจากที่ประทับนั้น แม้มีสวะและโลหิตจะเหือดแห้งสูญสิ้นไปเหลือแต่หนัง และกระดูกก็ตามที่" ปัจจุบันคือมหาวิหารเจ็ดยอด



ภาพ 3 อุโบสถ

อุโบสถ วัดเจ็ดยอด ในสมัยพญาเมืองแก้ว โปรดให้สร้างอุโบสถขึ้นในปี พ.ศ. 2054 ต่อมา พ.ศ. 2068 โปรดให้อัญเชิญพระพุทธรูปปฏิมากรแก่นจันทร์จากเมืองพะเยามาประดิษฐานอุโบสถหลังนี้ ปัจจุบันขนาดกว้าง 6 เมตร ยาว 10.55 เมตร ศิลปะล้านนา สร้างขึ้นบนฐานเดิมของอุโบสถเก่า ซึ่งมีลานประทักษิณขนาดกว้าง 16.20 เมตร ยาว 46.65 เมตร ยกพื้นสูงล้อมรอบด้วยกำแพงเตี้ยโดยรอบ มีทางขึ้นอยู่ทางด้านข้างด้านทิศใต้และทางขึ้นหลักที่บันไดด้านหน้าทิศตะวันออก สันนิษฐานว่าอุโบสถหลังใหม่นี้ น่าจะสร้างขึ้นเมื่อครั้งพระเจ้ากาวิละมาบูรณปฏิสังขรณ์ในช่วงต้นรัตนโกสินทร์ ด้านหลังอุโบสถเป็นมณฑปพระแก่นจันทร์สร้างขึ้นภายหลัง



ภาพ 4 พระสถูปเจดีย์อนุสาวรีย์สมเด็จพระเจ้าติโลกราช

มหาสถูปบรรจุพระอัฐิและอังคารธาตุพระญาติโลกราช มีลักษณะเจดีย์ทรงปราสาท มีขนาดค่อนข้างใหญ่เป็นแบบอย่างสถาปัตยกรรมรูปทรงเจดีย์ ซึ่งนิยมสร้างกันมากในสมัยราชวงศ์มังราย ลักษณะโดยทั่วไปขององค์สถูปประกอบด้วยฐานสี่เหลี่ยมย่อเก็จประกอบด้วยลวดบัวและคั่นด้วยลูกแก้วแบบฐานทรงบัลลังก์รองรับส่วนเรือนธาตุ ซึ่งทำเป็นซุ้มจระนำประกอบอยู่ทั้ง 4 ด้าน ส่วนเหนือเรือนธาตุขึ้นไป เป็นฐานบัวคว่ำหรือบัวถลารองรับส่วนบนซึ่งทำเป็นเจดีย์ทรงกลมแบบล้านนา ประกอบด้วยฐานเขียงและลวดบัวซ้อนกันขึ้น



ภาพ 5 อนิมิสเจดีย์อนิมิสเจดีย์

เป็นสถานที่ที่พระพุทธองค์ทรงเกิดทิพยจักขญาณ หลังจากออกจากสมาบัติไปประทับยืน ณ ทิศตะวันออกเฉียงเหนือของโพธิบัลลังก์ ทรงพิจารณาทศปารมีธรรมที่พระพุทธองค์ตรัสรู้มา เพื่อสำนึกในกตัญญูธรรมทรงลืมนพระเนตรเพ่งต้นโพธิ์โดยไม่กระพริบพระเนตรเป็นเวลา 7 วัน เป็นสถูปรูปทรงมณฑปตั้งอยู่บนฐานทักษิณ ขนาดกว้าง 10.40 เมตร ยาว 10.60 เมตร ตั้งอยู่นอกกำแพงแก้ว มีระเบียงล้อมรอบ เหนือขึ้นไปเป็นเรือนธาตุทรงแปดเหลี่ยมประกอบด้วยซุ้มจรณะขนาดใหญ่ 4 ซุ้ม ทำเป็นคูหาลึกเข้าไปสลัก กับซุ้มต้น ๆ ส่วนเหนือเรือนธาตุขึ้นไปชั้นหนึ่งทำเป็นซุ้มโค้งเล็ก ๆ จำนวน 8 ซุ้ม ซ้อนอยู่เหนือซุ้มที่อยู่รอบ ๆ เรือนธาตุ สำหรับอนิมิสเจดีย์นี้เป็นส่วนหนึ่งในสัตตมหาสถานที่ได้สร้างขึ้นในสมัยพระเจ้าติโลกราชเมื่อ พ.ศ. 998



ภาพ 6 รัตนจกมล

รัตนจกมล คือสถานที่ที่พระพุทธองค์ทรงเสด็จมาจกมล หลังจากได้แสดงกตัญญูธรรมโดยการเพ่งต้นโพธิ์เป็นเวลา 7 วัน จากนั้นก็เสด็จเดินจงกลมระหว่างที่ประทับอยู่ ณ โพธิบัลลังก์ รวม 7 วัน จากการขุดแต่งทางโบราณคดีปี พ.ศ. 2545 พบแนวก่ออิฐมีลักษณะเป็นทางเดินอยู่ 2 แห่ง ทางด้านทิศเหนือของโพธิบัลลังก์ แห่งแรกเป็นทางเดินปูอิฐสี่เหลี่ยมผืนผ้า กว้าง 10.50 เมตร ยาว 4.20 เมตร แห่งที่สองเป็นทางเดินรูปหกเหลี่ยม กว้าง 7.50 เมตร ยาว 25.50 เมตร ยกขอบผนังทางเดินสูง 1.20 เมตร จากพื้นก่ออิฐติดกำแพงแก้วออกมาทั้งสองข้าง หันด้านหน้าซึ่งเป็นระเบียบมีบันไดนาคไปที่โพธิบัลลังก์

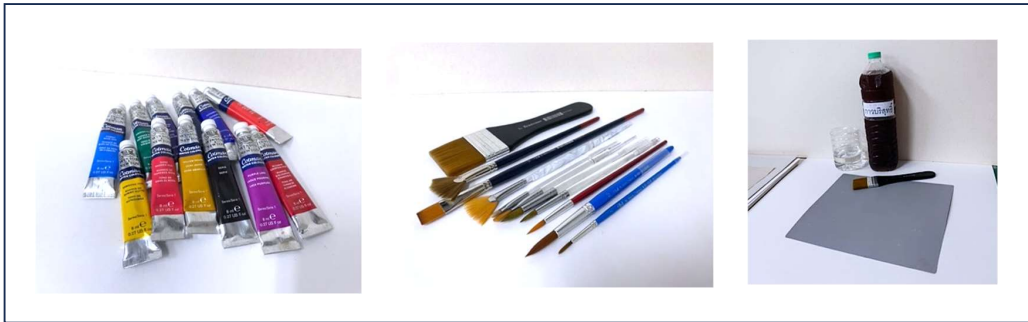
2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

2.2.1 รูปแบบของผลงาน

รูปแบบของผลงาน เป็นงานภาพพิมพ์สองมิติ เทคนิคภาพพิมพ์โนโนปรินท์สีน้ำบนกระดาษ

2.2.2 วัสดุ

วัสดุ อุปกรณ์เกี่ยวกับกระบวนการภาพพิมพ์ แท่นพิมพ์ สี แม่พิมพ์ กระดาษสำหรับพิมพ์ เป็นต้น เข้ากรอบรูปภาพผลงานเพื่อติดตั้งและจัดแสดง



ภาพ 7 สีน้ำ, พู่กันสีน้ำ, กาวกระถินบริสุทธิ์, เฟลทอลูมินัม

2.2.3 เทคนิค

เทคนิคภาพพิมพ์สีน้ำ เป็นการสร้างแม่พิมพ์ด้วยเทคนิคสีน้ำบนแม่พิมพ์อลูมินัม

2.2.4 วิธีการ

ศึกษาเทคนิควิธีการกระบวนการภาพพิมพ์และสร้างสรรค์กระบวนการศิลปะภาพพิมพ์เทคนิคภาพพิมพ์โมโนปรินต์

- ปฏิบัติการสร้างสรรค์การเรียนรู้ของศิลปะภาพพิมพ์เบื้องต้นอย่างถูกต้องตามกระบวนการ

และมีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์

- ถ่ายทอดศิลปะของตนเองอย่างมีความคิดสร้างสรรค์และสามารถสร้างสรรค์ภาพผลงานภาพพิมพ์ของตนเองผ่านต้นแบบโดยใช้วัดเจ็ดยอดเป็นสถานที่ศึกษาแรงบันดาลใจในการปฏิบัติการสร้างสรรค์

- จัดแสดงผลงานเพื่อเป็นการเผยแพร่ให้กับชุมชนและผู้สนใจทั่วไปหรือส่งมอบผลงานให้กับสถานที่ต่างๆและชุมชนกระบวนการภาพพิมพ์โมโนปรินต์สีน้ำ

- ผสมกาวบริสุทธิ์กับน้ำเปล่าบริสุทธิ์ให้เจือจางในอัตราส่วน 1 ต่อ 20 ใช้แปรงจุ่มกาวเจือจางเคลือบแม่พิมพ์อลูมินัมให้ทั่วทั้งแผ่น 1 รอบ ทิ้งไว้ให้แห้ง



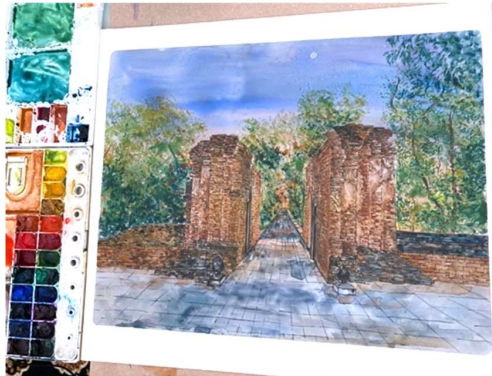
ภาพ 8 เคลือบแม่พิมพ์ด้วยกาวบริสุทธิ์เจือจาง



ภาพ 9 ภาพต้นแบบและการร่างภาพชุ่มประตูป้องทางเข้าวัด

วิธีการร่างภาพและการลงสีภาพ

- ร่างภาพต้นแบบลงบนแม่พิมพ์อลูมิเนียมด้วยดินสอ เพื่อลงสีในลำดับต่อไป



ภาพ 11 การลงสีภาพ

2.2.5 อัตลักษณ์ของผลงานสร้างสรรค์

ลักษณะของภาพพิมพ์โมโนปรินต์สีน้ำจะมีลักษณะเด่นคือ การพิมพ์ภาพจะไม่มีเหมือนภาพอย่าง 100% เนื่องด้วยสีน้ำที่เขียนลงบนแม่พิมพ์ จะติดบนแม่พิมพ์ประมาณ 30-40% ของภาพที่เขียนลงบนแม่พิมพ์ ทั้งนี้องค์ประกอบต่าง ๆ ของกระบวนการพิมพ์ทำให้เกิดความแปลกใหม่ในการพิมพ์ เช่น การทำขึ้นบนกระดาษ น้ำหนักของสีที่เขียนลงบนแม่พิมพ์ ความชื้นของบรรยากาศขณะพิมพ์ น้ำหนักของแท่นพิมพ์ เป็นต้น ภาพที่พิมพ์ลงบนกระดาษจะเป็นภาพสลับด้านซ้ายเป็นขวา ซึ่งเป็นลักษณะเด่นของกระบวนการภาพพิมพ์ การสร้างบรรยากาศของภาพจะสามารถคูนน้ำหนักของภาพด้วยน้ำหนักสีของพื้นหลังภาพ (Background)



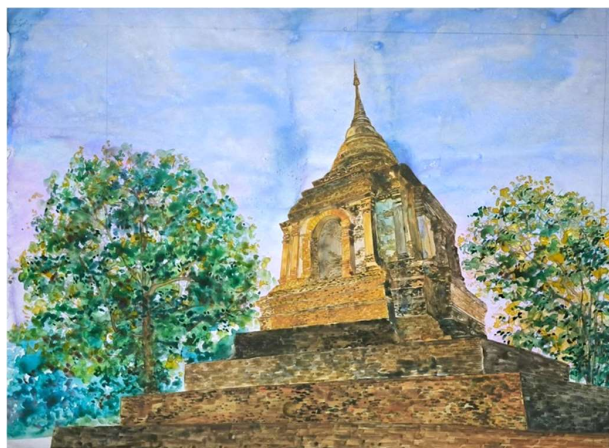
ภาพ 12 แม่พิมพ์โมโนปรินต์สีน้ำ ชุมประตู่โขง



ภาพ 13 แม่พิมพ์โมโนปริ้นท์สีน้ำ มหาวิทยาลัย



ภาพ 14 แม่พิมพ์โมโนปริ้นท์สีน้ำ มหาวิทยาลัยเจ็ดยอด (โพธิ์ปลั่ง)



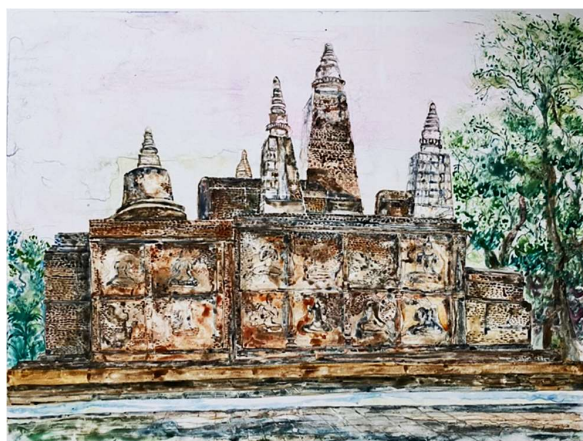
ภาพ 15 แม่พิมพ์โมโนปริ้นท์สีน้ำ พระสถูปเจดีย์สมเด็จพระเจ้าติโลกราช



ภาพ 16 ภาพผลงานภาพพิมพ์ไมโนปรีนท์สีน้ำบนกระดาษ



ภาพ 17 ภาพผลงานภาพพิมพ์ไมโนปรีนท์สีน้ำบนกระดาษ



ภาพ 18 ภาพผลงานภาพพิมพ์ไมโนปรีนท์สีน้ำบนกระดาษ



ภาพ 19 ภาพผลงานภาพพิมพ์โมนโพรินท์สีน้ำบนกระดาษ

2.3 การประเมินคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์

ผลงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้สัมฤทธิ์ผลด้วยกระบวนการทางภาพพิมพ์ ซึ่งสามารถคำนวณได้จากความพึงพอใจจากผู้สร้างสรรค์และคุณภาพของงาน เช่น ความสมบูรณ์ของภาพ รายละเอียดของภาพ และอ้างอิงจากภาพต้นแบบในการสร้างสรรค์ คือมีความเหมือนจริงอยู่ในผลงาน

2.4 การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์

จัดแสดงผลงานเพื่อเป็นการเผยแพร่ให้กับชุมชนและผู้สนใจทั่วไปหรือส่งมอบผลงานให้กับสถานที่ต่าง ๆ และชุมชน

ตอนที่ 3 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานและบทสรุป

3.1 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์

เห็นความสำคัญ คุณค่าในศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่ อัตลักษณ์ในศิลปะทางสถาปัตยกรรมของ ของวัดเจ็ดยอด ให้ความสำคัญกับศิลปวัฒนธรรมในท้องถิ่นเพื่อช่วยกันอนุรักษ์และรักษาวัฒนธรรมด้วยการจัดแสดงนิทรรศการภาพเผยแพร่ผลงานสู่ชุมชนและถ่ายทอดการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะภาพพิมพ์เพื่อนำไปสู่การศึกษาหรือเสริมสร้างทักษะอาชีพทางด้านศิลปะ

3.2 บทสรุป

การสร้างสรรค์ชุดนี้เป็นการสร้างสรรค์ทางกระบวนการภาพพิมพ์ โดยใช้การปฏิบัติการสร้างสรรค์เทคนิคภาพพิมพ์โมนโพรินท์สีน้ำ เพื่อสร้างสรรค์และศึกษาเทคนิคภาพพิมพ์ โดยมีวัดเจ็ดยอดเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ ซึ่งมีความงดงามทางสถาปัตยกรรม สถานที่สำคัญต่างๆภายในวัด มีความงดงามทางศิลปะ มีประวัติศาสตร์อันยาวนานและเป็นสถานที่คู่บ้านเมืองเชียงใหม่ เป็นสถานที่อันทรงคุณค่าในการศึกษาเรียนรู้ถ่ายทอดผลงานสร้างสรรค์ออกมาได้เป็นอย่างดี เพื่อเป็นประโยชน์ในการศึกษาและการสร้างสรรค์แก่ประชาชนทั่วไป นักเรียนนักศึกษา ผู้สร้างสรรค์ ชุมชนเจ็ดยอด ฯลฯ

เอกสารอ้างอิง

การพิมพ์แบบโมนโพรินท์. (2022). Retrieved from <https://en.wikipedia.org/wiki/Monoprinting>.

(สืบค้นเมื่อ 10 ธันวาคม 2567)

ต้นกำเนิดสีน้ำ. (ม.ป.ป). เข้าถึงได้จาก

<https://std40131.wordpress.com/%E0%B8%95%E0%B9%89%E0%B8%99%E0%B8%81%E0%B8%B3%E0%B9%80%E0%B8%99%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B8%AA%E0%B8%B5%E0%B8%99%E0%B8%89%E0%B8%B3/>. (สืบค้นเมื่อ 7 พฤษภาคม 2567)

Top Chiangmai สุดยอดที่เชียงใหม่ วัดเจ็ดยอด (วัดโพธารามมหาวิหาร) เจดีย์รูปทรงแปลก ประจำปีมะเส็ง.

(2015, ธันวาคม 1). เข้าถึงได้จาก

<https://www.topchiangmai.com/trip/%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%94%E0%B9%80%E0%B8%88%E0%B9%87%E0%B8%94%E0%B8%A2%E0%B8%AD%E0%B8%94->

%E0%B8%A7%E0%B8%B1%E0%B8%94%E0%B9%82%E0%B8%9E%E0%B8%98%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%B2%E0%B8%A1/#google_vignette. (สืบค้นเมื่อ 7 พฤศจิกายน 2567)

วัดเจติยเจ็ดยอด. (20 ธันวาคม 2553) เข้าถึงได้จาก <http://www.danniparn.com/forum-viewthread-action-printable-tid-269.html>. (สืบค้นเมื่อ 7 พฤศจิกายน 2567)

สุชาติ เถาทอง. (2532). **ศิลปะกับมนุษย์**. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพมหานคร: โอ.เอส.พริ้นติ้ง เฮาส์.

แดนนิพพาน. (2009, ตุลาคม 10).

สุรพงษ์ สมสุข. (2561). **พัฒนาการและการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์โลหะในประเทศไทย**. (พิมพ์ครั้งที่ 1) กรุงเทพฯ: บริษัท อมรินทร์แอนดพับลิชชิง จำกัด (มหาชน).

มาสคอต : น้องส้มโอ บนคลิปวิดีโอสั้น ส่งเสริมการท่องเที่ยว
อำเภอแม่เมาะ จังหวัดเชียงใหม่
จันทร์จิรา นที

Mascot : Nong Som-O on a short video clip promoting tourism
Mae Ai District, Chiang Mai Province
Janjira Natee

หลักสูตรออกแบบสื่อสาร สาขาการออกแบบ คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
Communication Design Program, Design Department, Faculty of Fine Arts and Architecture
* Corresponding author. E-mail address: janjiranatee5@gmail.com

ตอนที่ 1 ภูมิหลังการสร้างสรรคผลงาน

1.1 แรงแบบตาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

ในปัจจุบันการสร้างภาพลักษณ์องค์กรให้เป็นที่จดจำ มีความสำคัญต่อการประชาสัมพันธ์ โดยที่ประเทศญี่ปุ่น ได้มีการนำมาสคอตมาสคอตไปใช้กับองค์กรต่าง ๆ อย่างแพร่หลาย ไม่ว่าจะเป็น มาสคอตจังหวัด มาสคอตผลิตภัณฑ์ มาสคอตองค์กร มาสคอตการแข่งขันกีฬา หรือมาสคอตงานต่างๆ เพื่อสร้างการจดจำ และ สร้างความสนุกสนาน รวมถึงนำไปต่อยอดเป็นของที่ระลึกเพื่อสร้างรายได้ มาสคอตเป็นรูปแบบสัญลักษณ์หรือเครื่องมือสำคัญประการหนึ่งในการสร้างการจดจำอัตลักษณ์ของสิ่งต่าง ๆ โดยเฉพาะแหล่งท่องเที่ยวในพื้นที่หรืออำเภอต่าง ๆ ของประเทศไทย มักมีการนำมาสคอตมาใช้ในการสื่อสารเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยวอยู่เสมอ มาสคอตมีทั้งรูปแบบเหมือนคน สัตว์ วัตถุสิ่งของ พืชผัก อาหาร รูปร่างเป็นนามธรรม และรูปร่างเป็นมนุษย์ ประไพพรรณ เปรี๊ยะพงษ์. (2557) การใช้มาสคอตคุมะมง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวและการสร้างการจดจำให้กับสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ พบว่ามาสคอตทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการสร้างตราสินค้าให้กับเมือง ให้เป็นที่รู้จักและสร้างการจดจำอัตลักษณ์ของเมืองนั้น ๆ ได้ (กระวีเพชร์ บุญชูวิทย์, 2561 และ ประไพพรรณ เปรี๊ยะพงษ์, 2557) นอกจากนี้องค์กรหรือหน่วยงานทั้งภาครัฐและเอกชน ยังนิยมใช้มาสคอตมาสร้างจุดเด่นเพื่อการรับรู้ให้กับนักท่องเที่ยว และ ยังเป็นการสร้างการจดจำให้กับองค์กรหรือหน่วยงานนั้น ๆ

ปัจจุบันนักท่องเที่ยวนิยมการท่องเที่ยวรูปแบบของการท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติและวัฒนธรรมเพิ่มมากขึ้น ดังที่ พชรพจน์ นันทรามาศและคณะ (2567) ได้กล่าวไว้ว่า การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม (Cultural Tourism) สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับภาคการท่องเที่ยวไทย ไม่ต่ำกว่า 1.35 ล้านบาท โดยผู้ประกอบการควร 1) ปรับรูปแบบผลิตภัณฑ์/บริการให้สอดคล้องกับเทรนด์ท่องเที่ยวยุคใหม่ที่มีความหลากหลาย และ2)นำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการดำเนินธุรกิจ ในอำเภอแม่เมาะของจังหวัดเชียงใหม่ ยังมีแหล่งท่องเที่ยวเชิงธรรมชาติและวัฒนธรรมอยู่ เป็นอำเภอชายแดนติดกับประเทศพม่า มีแม่น้ำกกเป็นแนวพรมแดนในอดีตบริเวณนี้ถือได้ว่าเป็นจุดสิ้นสุดทางหลวงแผ่นดิน ห่างจากตัวเมืองเชียงใหม่ไปประมาณ 173 กิโลเมตร ใช้เวลาเดินทางประมาณ 3 ชั่วโมง มีความเป็นเอกลักษณ์ของแหล่งวัฒนธรรมและแหล่งท่องเที่ยวธรรมชาติที่สมบูรณ์อีกด้วยและน่าค้นหาเป็นอย่างยิ่ง

การออกแบบมาสคอตเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวให้กับอำเภอแม่เมาะนั้น นับเป็นงานสร้างสรรค์ที่มีความน่าสนใจ ในการใช้เป็นสื่อเชิงสัญลักษณ์ เนื่องจากอำเภอแม่เมาะมีผลไม้ที่ขึ้นชื่อคือ ส้มโอหวาน ซึ่งเป็นพืชเศรษฐกิจของอำเภอ อีกทั้งเป็นพื้นที่หรือทางผ่านในเส้นทางการท่องเที่ยวไปยังจังหวัดเชียงรายได้ ผู้สร้างสรรค์จึงได้ออกแบบมาสคอตชื่อ “น้องส้มโอ” มีลักษณะของการเคลื่อนไหว บนคลิปวิดีโอสั้น ที่มีเนื้อหาล้าน กระชับ เข้าใจง่าย

1.2 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ผลงาน

1.2.1 เพื่อออกแบบมาสคอต สัญลักษณ์ประจำอำเภอแม่เมาะ จังหวัดเชียงใหม่

1.2.2 เพื่อสร้างคลิปวิดีโอสั้นที่มีมาสคอตประกอบการส่งเสริมการท่องเที่ยวของอำเภอแม่เมาะ จังหวัดเชียงใหม่

1.3 นิยามศัพท์

1.3.1 มาสคอต หมายถึง การออกแบบภาพการ์ตูน 2 มิติ ที่ใช้เป็นสัญลักษณ์แสดงถึงเอกลักษณ์ของชุมชนอำเภอแม่เมาะ ให้กลุ่มเป้าหมายและบุคคลทั่วไปรู้จักและมีความจดจำ

1.3.2 คลิปวิดีโอสั้น หมายถึง สื่อมัลติมีเดียที่แสดงภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียง เนื้อหาที่สั้นกระชับเข้าใจง่ายไม่ซับซ้อน แต่ดึงดูดผู้ชม มีความยาวอยู่ที่ 30 วินาที บนแพลตฟอร์ม ดิจิตอล (Tik Tok)

1.3.3 การท่องเที่ยวอำเภอแม่เมาะ หมายถึง การแนะนำสถานที่ท่องเที่ยวที่สำคัญ ในอำเภอแม่เมาะ ได้แก่ ดอยผ้าห่มปก วัดท่าตอน หาดทรายน้ำผึ้ง วัดพระธาตุสบฝาง ดอยปู่หมื่น น้ำตกปู่หมื่น

1.4 ขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงาน

1.4.1 ด้านเนื้อหา

- 1) ออกแบบมาสคอต สัญลักษณ์ประจำอำเภอแม่เมาะ 1 ตัว โดยมีที่มาจากผลไม้ที่เป็นพืชเศรษฐกิจของพื้นที่ คือส้มโอ
- 2) ออกแบบคลิปวิดีโอสั้น ที่เข้าใจง่ายไม่ซับซ้อนแสดงแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญของอำเภอแม่เมาะ จังหวัดเชียงใหม่

1.4.2 ด้านสถานที่ ศึกษาข้อมูลการออกแบบมาสคอตจากชุมชนต่างๆ ในอำเภอแม่เมาะ และในองค์กรต่างๆ ที่มีมาสคอตทั้งในสถานที่จริงและในเว็บไซต์

1.4.3 ด้านบุคคล ศึกษาข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ประกอบการในพื้นที่ ผู้ที่อยู่ในชุมชนและนักท่องเที่ยวที่มาเที่ยวอำเภอแม่เมาะ

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

1.5.1 กำหนดแนวคิดเบื้องต้น โดยการศึกษามาสคอตขององค์กรต่างๆที่เกี่ยวข้อง

1.5.2 ร่างภาพลายเส้นมาสคอตจำนวน 3 แบบ เลือกแบบร่างจำนวน 1 แบบ

1.5.3 นำแบบร่างไปสร้างสรรค์ผลงานในแอปพลิเคชัน Procreate ตามคาแรคเตอร์ และกำหนดลักษณะการเคลื่อนไหว

1.5.4 นำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ ในรูปแบบคลิปวิดีโอสั้น ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

(1) จัดทำและร่างสตอรี่บอร์ด (2) ถ่ายคลิปวิดีโอสั้น (3) ตัดต่อคลิปวิดีโอด้วย แอปพลิเคชัน Capcut

1.5.5 นำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ เผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ บนแพลตฟอร์มดิจิทัลจำนวน 1 คลิป ความยาว 30 วินาที

1.6 การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

1.6.1 ด้านศึกษาวรรณกรรม

จิรัช เจริญชนม์, (2564) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การออกแบบการ์ตูนสัญลักษณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวทะเลบัวแดง บึงหนองหาน อำเภอกุมภวาปี จังหวัดอุดรธานี ผลการวิจัยพบว่า ดอกบัวสาย และนกกระยาง มีความเหมาะสมในการเป็นการ์ตูนสัญลักษณ์ให้กับแหล่งท่องเที่ยวทะเลบัวแดง บึงหนองหาน อำเภอกุมภวาปี จังหวัดอุดรธานี เนื่องจากเป็นสายพันธุ์พืช และสัตว์ที่มีมากในบึงหนองหาน และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

ประไพพรรณ เป็รื่องพงษ์ และเอื้อเอ็นดู ดิษฐกุล ณ อยู่ธยา, (2566) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การออกแบบมาสคอตสำหรับงานอีเว้นท์ทางวัฒนธรรมของจังหวัดเชียงใหม่ ผลการวิจัยพบว่า องค์ประกอบของมาสคอตที่เหมาะสมกับวัฒนธรรมเชียงใหม่สามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้ 1. ส่วนที่แตกต่างกัน คือ ประเภทของมาสคอต อารมณ์ของสี กลุ่มสี และเทคนิคในการออกแบบ 2. ส่วนที่คล้ายคลึงกัน คือ เพศ และสัดส่วนของมาสคอต ซึ่งการวิจัยนี้จะช่วยกำหนดแนวทางการออกแบบมาสคอตได้อย่างเป็นระบบ มีความเหมาะสมกับวัฒนธรรมเชียงใหม่ทั้ง 4 กลุ่มคือ กลุ่มประเพณี กลุ่มอาหารการกิน กลุ่มศิลปหัตถกรรม และกลุ่มธรรมชาติกับสิ่งแวดล้อม ช่วยให้ทำงานได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น และยังช่วยให้งานออกแบบเข้าถึงความชื่นชอบของกลุ่มเป้าหมายยิ่งขึ้น

เอกลักษณ์ โภคทรัพย์ไพบุลย์ และ อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, (2563) การศึกษาแนวทางการออกแบบตัวละครและมาสคอตท้องถิ่นที่แสดงออกถึงความควาใจ ผลการวิจัยพบว่าแนวทางการออกแบบตัวละครและมาสคอตท้องถิ่นให้แสดงออกถึงความควาใจทั้ง 5 ประการนั้น สามารถระบุเป็นรายละเอียดเพื่อประยุกต์ใช้ในการออกแบบได้ดังนี้ 1) ความน่ารักเอ็นดูเหมือนเด็ก (Childishness) ออกแบบโดยเน้นรายละเอียดของโครงสร้างทางใบหน้า เช่น ปากเล็ก จมูกเล็ก ดวงตาโต 2) ความเปราะบางหรือว่าทะนุถนอม (Vulnerability) ออกแบบโดยเน้นส่วนของรูปทรงหรือรายละเอียดของลายเส้น เช่น การใช้เส้นโค้งมนหรือทรงกลมเป็นหลักรวมไปถึงการลดทอนรายละเอียดให้ไม่ซับซ้อน 3) ความมีขนาดเล็ก (Smallness) ออกแบบโดย

เน้นโครงสร้างตัวละครที่ดูเป็นเด็ก เช่น การใช้สัดส่วนแบบ S.D. หรือใช้องค์ประกอบเสริมตกแต่งที่มีขนาดใหญ่กว่าปกติ 4) ความไร้เดียงสา (Innocence) ออกแบบโดยเน้นการแสดงออกทางท่าทางหรือพฤติกรรม เช่น การขมื่อ ยกแขน ยกขา ทำในสิ่งที่ผู้ใหญ่มักไม่ทำหรือคาดเดาไม่ได้ 5) ความหวาน (Sweetness) ออกแบบโดยเน้นรายละเอียดที่ให้ความสดใสหรือละมุนละไม เช่น การใช้สีสดใสหรือสีพาสเทลเป็นหลัก

1.6.2 แนวคิดหรือทฤษฎี

1) จิตรศักดิ์ จงศรีรัตนกุล, 2560 สรุปว่า เหตุผลที่องค์กรเลือกใช้ตัวการ์ตูน คือ (1) ในตัวการ์ตูนมีความน่ารักและให้ความรู้สึกที่เป็นมิตร (2) ช่วยลดความเคร่งเครียดและความเป็นทางการของเนื้อหา (3) ตัวการ์ตูนไม่มีข้อจำกัดเรื่องอายุวัย (4) ลดความเสี่ยงการให้บุคคลเข้าใจกับแบรนด์อื่นที่ทำให้ผู้บริโภคสับสน (5) ไม่มีความเสี่ยงเรื่องพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ (6) องค์กรสามารถใส่ใจความสำคัญของแบรนด์ลงไปได้ (7) ตัวการ์ตูนสามารถเข้าถึงกลุ่มลูกค้าได้ทุกเพศทุกวัย (8) ช่วยเพิ่มคุณค่าให้ตราสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ (9) นำไปใช้สื่อสารได้หลายช่องทางมากกว่าบุคคลจริง และ (10) ตัวการ์ตูนทำให้ตราสินค้าจับต้องได้

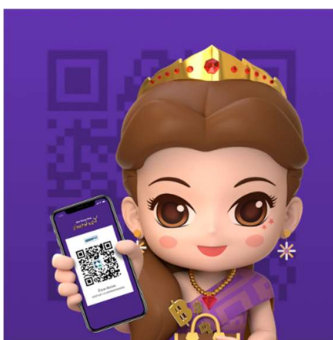
2) นันทพร วงษ์ประยูร. (2553 : 105-110) กล่าวว่า มาสคอตถือเป็นตัวแทนของสินค้าที่ถูกนำมาใช้นำเสนอ หรือเพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้ผู้บริโภคหันมามอง และเป็นส่วนหนึ่งในการ สร้างเอกลักษณ์องค์กร

3) บริษัท ไทยมาสคอต จำกัด. (2550 : ออนไลน์) กล่าวว่า มาสคอต คือสัญลักษณ์ที่สามารถบรรยาย ถึงตัว สินค้า นั้นๆ ได้โดยเฉพาะ ในสินค้าที่อยากจะทำให้ความเข้าใจ แต่เมื่อมีตัวกลาง อย่างตุ๊กตามาสคอตเข้ามาช่วย ก็ทำให้ผู้บริโภคเข้าถึง และทำความเข้าใจในตัวสินค้าได้ง่ายขึ้น มาสคอตเริ่มเข้ามามีบทบาทสำคัญกับแบรนด์ ธุรกิจ หน่วยงานหรือสถาบันต่าง ๆ มากขึ้นในประเทศไทยปัจจุบัน มาสคอต ถูกออกแบบสร้างสรรค์มาจากทั้งสิ่งมีชีวิตและไม่มีชีวิต ไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ หรือ สิ่งของ ซึ่งมาสคอตเหล่านี้จะถูกนำมาใช้นำเสนอ หรือเป็นตัวแทนของแบรนด์ ธุรกิจ สตาร์ทอัพ หน่วยงานหรือสถาบันต่าง ๆ

4) หลักการออกแบบคาแรคเตอร์ ความคิดสร้างสรรค์ มาใช้จัดองค์ประกอบของมาสคอตเกี่ยวข้องกับเรื่องเส้น สี สัดส่วน เอกภาพ ความสมดุล ฯลฯ และมีบุคลิกของมาสคอตให้น่ารักและเป็นมิตรกับนักท่องเที่ยว ตามแนวคิดของ ไพโรจน์ ธีระประภา (2546, น.5) ซึ่งมีอยู่ 4 องค์ประกอบหลัก ดังนี้ 1. รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form) 2. วัสดุและพื้นผิว (Material and Texture) 3. สีและความรู้สึก (Color and Mood) 4. ขนาดและสัดส่วน (Size and Proportion)

1.6.3 ผลงานสร้างสรรค์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (ถ้ามี)

มาสคอตในประเทศไทย คือ แม่มณี (ธนาคารไทยพาณิชย์. 2566 : ออนไลน์) เป็นมาสคอตแอปพลิเคชันแม่มณี ออกแบบโดยธนาคารไทยพาณิชย์ เริ่มต้นด้วยการออกแบบคาแรคเตอร์มาสคอต สู่การทำให้เป็นที่ระลึก ตักตวงตั้งหน้าร้าน เกี่ยวกับความเชื่อของนางกวัก ที่เชื่อว่า สามารถกวักเงินกวักทองให้แก่ร้านค้าได้ เกี่ยวโยงกับการเป็นเทคโนโลยีแอปพลิเคชัน แม่มณี ที่ใช้สำหรับโอนเงินชำระค่าสินค้าได้ อย่างง่าย ก่อนนำไปขยายเป็นตุ๊กตาดังหน้าร้านหลากหลายรูปแบบให้สะสม สติ๊กเกอร์ไลน์ และของที่ระลึกอีกมากมาย รวมถึง เป็นสื่อที่เผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ แม่มณีได้รับความนิยมอย่างมาก และเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางในประเทศไทย



ภาพ 1 แม่มณี มาสคอตแอปพลิเคชันแม่มณี ธนาคารไทยพาณิชย์
ที่มา : <https://www.scb.co.th>. (2567 : ออนไลน์)

น้องบัวตองดอยแม่อูคอ (สวท.แม่สะเรียง 2567 : ออนไลน์) พบว่าผลงานการสร้างสรรค์ได้สะท้อนให้เห็นถึงรูปแบบของมาสคอตที่ส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่ดอยแม่อูคอ จังหวัดแม่ฮ่องสอน ซึ่งผู้คนมีการรับรู้เป็นอย่างดี เป็นมาสคอตที่ออกแบบโดย นายนพดล อนันต์ถาวร อาชีพนักออกแบบอิสระ ชื่อผลงาน "น้องบัวตอง" ใช้เป็นมาสคอตในงานทุ่งบัวตองดอยแม่อูคอ อีกทั้งเพื่อสร้างสรรค์และสื่อสารภาพลักษณ์เอกลักษณ์ที่โดดเด่นของทุ่งบัวตองดอยแม่อูคอให้เป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางต่อไป



ภาพ 2 น้องบัวตองดอยแม่อูคอ

ที่มา : <https://www.facebook.com/RadioTHMaesariang90.5MHz> (2567 : ออนไลน์)

นอกจากนี้ยังมีงานสร้างสรรค์เกี่ยวกับมาสคอตต่างประเทศคือมาสคอตโอลิมปิกเกมส์ 2024 (กรุงเทพฯ 2567 : ออนไลน์) เป็นเอกลักษณ์ของการจัดแข่งขัน "โอลิมปิกปารีส 2024" ซึ่งถือเป็นสัญลักษณ์นำโชคในการแข่งขัน และเป็นสื่อที่ประเทศผู้จัดงานจะได้นำเสนอเอกลักษณ์ของชาติ หรือเรียกว่าเป็นตัวนำเสนอซอฟต์แวร์ของชาติก็ได้และมีชื่อเสียงระดับโลกที่แสดงถึงการแข่งขันเพื่อชัยชนะ (ดังภาพที่ 3)



ภาพ 3 ฟรีเจส มาสคอต โอลิมปิกเกมส์ 2024

ที่มา : <https://www.mgrronline.com/sport/detail/> (2567 : ออนไลน์)

ตอนที่ 2 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

แนวความคิดในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบมาสคอตโดยวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบจากคำขวัญประจำอำเภอของอำเภอแม่เมาะ จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อหาอัตลักษณ์เฉพาะที่ปรากฏบนคำขวัญและผลิตผลทางการเกษตรที่มีชื่อเสียง ใช้หลักการออกแบบบุคลิกท่าทาง ผสมผสานกับรูปทรงของส้มโอ ซึ่งเป็นผลิตผลทางการเกษตรที่ขึ้นชื่อของอำเภอแม่เมาะ รูปร่างคล้ายเพชฌัญญ์ในวัยเด็กสวมชุดส้มโอ การออกแบบมาสคอตให้มีความหมายและบุคลิกภาพในเชิงบวก มีความน่ารัก และเป็นมิตรกับนักท่องเที่ยว สื่อถึงอัตลักษณ์ท้องถิ่นและสามารถสร้างการจดจำต่อผู้พบเห็นและนักท่องเที่ยว

2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

2.2.1 รูปแบบของผลงาน

- 1) การออกแบบมาสคอต เป็นภาพการ์ตูน 2 มิติ ที่มีการเคลื่อนไหว ออกแบบโดยใช้แอปพลิเคชัน Procreate
- 2) คลิปวิดีโอสั้น นำเสนอสถานที่ท่องเที่ยว ตัดต่อด้วยแอปพลิเคชัน Capcut มีความยาว 30 วินาที บนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก (Tik Tok)

2.2.2 การออกแบบร่าง

จากแนวความคิดการออกแบบมาสคอตเป็นสัญลักษณ์ที่มีรูปร่างเหมือนคน เพศหญิงในวัยเด็ก รูปแบบของมาสคอตเป็นรูปพืชผักและผลไม้ แต่งกายด้วยชุดส้มโอ ที่เป็นผลผลิตทางการเกษตรที่ขึ้นชื่อของอำเภอแม่เมาะ ที่มีบุคลิกของมาสคอตให้น่ารักและเป็นมิตรกับนักท่องเที่ยว ออกแบบร่างภาพลายเส้นมาสคอตจำนวน 3 แบบ จากนั้นจึงคัดเลือกให้เหลือ 1 แบบ



แบบที่ 1

แบบที่ 2

แบบที่ 3

ภาพ 4 ภาพร่างลายเส้นมาสคอตของอำเภอแม่เมาะจำนวน 3 แบบ

ที่มา: จันทร์จิรา นที (ผู้ออกแบบ), 2567

2.2.3 การพัฒนาแบบ

การพัฒนาแบบร่างจากแนวความคิดที่ได้ โดยการถ่ายทอดออกมาในรูปแบบให้เหมาะสมกับการออกแบบมาสคอตของตลชัย บุญยะรัตเวช (2552) สอดแทรกบุคลิกภาพเรื่องสี (Color) และความหมาย (Meaning) ผ่านกระบวนการพัฒนาแบบและปรับปรุงแบบร่าง ดังนั้นจะได้ ชุดสี: ผ่อนคลายและมีความสุข (Relaxed&Happy) ความหมาย : เอกลักษณ์ (Unique)



ภาพ 5 ภาพวาดมาสคอตน้องส้มโอ ของอำเภอแม่เมาะด้วยแอปพลิเคชัน Procreate

ที่มา : จันทร์จิรา นที (ผู้ออกแบบ), 2567

2.2.4 การสร้างสรรค์ออกแบบ เช่น วัสดุ เทคนิค วิธีการ



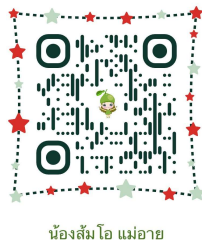
ภาพ 6 ภาพวาดมาสคอตน้องส้มโอ แสดงเอनिเมชั่นในแต่ละเฟรม
ที่มา : จันทร์จิรา นที (ผู้ออกแบบ), 2567



ภาพ 7 ภาพมาสคอตอำเภอแม่เมาะที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว นำมาประกอบในคลิปวิดีโอสั้น
ที่มา : จันทร์จิรา นที (ผู้ออกแบบ), 2567

2.2.5 การนำเสนอชิ้นงาน

นำเสนอผลงานการออกแบบมาสคอตในรูปแบบคลิปวิดีโอสั้น รับชมผ่าน<https://vt.tiktok.com/ZSj2EgYH/>



น้องส้มโอ แม่อาย

ภาพ 8 QR code สำหรับสแกนไปยังคลิปวิดีโอสั้น บนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก
ที่มา : จันทรีจิรา นที (ผู้ออกแบบ), 2567

2.2.6 อัตลักษณ์ของผลงานสร้างสรรค์

การออกแบบมาสคอตสามารถสื่อสารอัตลักษณ์ประจำอำเภอได้ เนื่องจากการนำอัตลักษณ์จากผลผลิตทางการเกษตรคือส้มโอ มาเป็นแนวคิดในการออกแบบ สามารถสร้างความรู้สึกผูกพันกับคนในท้องถิ่นและยังก่อให้เกิดความรู้สึกรักและทัศนคติในเชิงบวกกับมาสคอต ในด้านการออกแบบคาแร็กเตอร์ การใช้ทฤษฎีรูปแบบของสีและรูปแบบการให้ความหมาย ซึ่งช่วยให้งานออกแบบมีทิศทางที่ถูกต้องในการสื่อความหมายในเชิงบวกและสร้างความแตกต่างให้ง่ายต่อการจดจำ ด้วยรูปแบบของสีที่เป็นเอกลักษณ์ และในด้านการออกแบบคลิปวิดีโอสั้น กระชับ เข้าใจง่าย บนแพลตฟอร์มที่ทันสมัย สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักท่องเที่ยว

2.3 การประเมินคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์

ประเมินโดยการเก็บข้อมูลเชิงสำรวจความพึงพอใจที่มีต่อคลิปวิดีโอสั้น โดยการสุ่มแบบบังเอิญ จากนักท่องเที่ยวในอำเภอแม่สายจำนวน 200 คนและประชาชนในชุมชนอำเภอแม่สายจำนวน 50 คน ในช่วงเวลาเดือนพฤษภาคม 2567 รวม 10 วัน ผลการสำรวจพบว่า นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อมาสคอตในระดับพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.02$ โดยมีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านการสื่อความหมาย และประชาชนในชุมชนอำเภอแม่สายมีความพึงพอใจต่อมาสคอตในระดับพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.10$ โดยมีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านความน่ารัก

2.4 การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์

ได้เผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ บนแพลตฟอร์มติ๊กต็อก(TikTok)

ตอนที่ 3 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานและบทสรุป

3.1 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์

องค์ความรู้ที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์ทำให้พบว่า การนำอัตลักษณ์จากคำขวัญประจำอำเภอมามีเป็นแนวคิดในการออกแบบ สามารถสร้างความรู้สึกผูกพันกับคนในท้องถิ่นและยังก่อให้เกิดความรู้สึกรักและทัศนคติในเชิงบวกกับมาสคอต ในด้านการออกแบบ การใช้ทฤษฎีรูปแบบของสีและรูปแบบการให้ความหมาย ซึ่งช่วยให้งานออกแบบมีทิศทางที่ถูกต้องในการสื่อความหมายในเชิงบวก และสร้างความแตกต่างให้ง่ายต่อการจดจำ ด้วยรูปแบบของสีที่เป็นเอกลักษณ์และมีความแตกต่างกันไป จากการออกแบบมาสคอตส่งเสริมการท่องเที่ยวบนคลิปวิดีโอสั้นในครั้งนี้ ก่อให้เกิดการนำองค์ความรู้ แนวคิด และทฤษฎีในการออกแบบมาประยุกต์ใช้ สร้างเป็นกระบวนการในการออกแบบที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับสร้างภาพจำ และการส่งเสริมการท่องเที่ยวทางธรรมชาติและวัฒนธรรมให้กับอำเภอแม่สาย จังหวัดเชียงใหม่

3.2 บทสรุป

การออกแบบมาสคอตสัญลักษณ์ประจำอำเภอแม่สาย จังหวัดเชียงใหม่เพื่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวบนคลิปวิดีโอสั้น ผู้สร้างสรรค์ได้พัฒนากระบวนการออกแบบมาสคอตจากแนวคิดและทฤษฎีต่าง ๆ พบว่าแนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้สามารถสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบที่ตอบวัตถุประสงค์ของงานสร้างสรรค์ได้ มาสคอตที่ออกแบบสามารถสื่อสารอัตลักษณ์ประจำอำเภอได้ เนื่องจากการนำอัตลักษณ์จากผลผลิตทางการเกษตรคือส้มโอ มาเป็นแนวคิดในการออกแบบ สามารถสร้าง

ความรู้สึกผูกพันกับคนในท้องถิ่นและยังก่อให้เกิดความรู้สึก และทัศนคติ ในเชิงบวกกับมาสคอต ในด้านการออกแบบ คาเร็กเตอร์ การใช้ทฤษฎีรูปแบบของสีและรูปแบบการให้ความหมาย ซึ่งช่วยให้งานออกแบบมีทิศทางที่ถูกต้องในการสื่อ ความหมายในเชิงบวกและสร้างความแตกต่างให้ง่ายต่อการจดจำ ด้วยรูปแบบของสีที่เป็นเอกลักษณ์ และในการออกแบบ คลิปวิดีโอสั้นบนแพลตฟอร์มที่ทันสมัย สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักท่องเที่ยว จากการออกแบบมาสคอตบนคลิปวิดีโอ สั้นในครั้งนี้ ได้เก็บข้อมูลเชิงสำรวจความพึงพอใจที่มีต่อคลิปวิดีโอสั้นจากนักท่องเที่ยวในอำเภอแม่เมาะ ผลการสำรวจพบว่า นักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อมาสคอตในระดับพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.02$ โดยมีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านการ สื่อความหมาย และประชาชนในชุมชนอำเภอแม่เมาะมีความพึงพอใจต่อมาสคอต ในระดับพึงพอใจมาก มีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.10$ โดยมีความพึงพอใจมากที่สุดในด้านความน่ารัก สรุปได้ว่าการออกแบบมาสคอตบนคลิปวิดีโอสั้น เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว อำเภอแม่เมาะ สามารถสร้างภาพจำและการส่งเสริมการท่องเที่ยวให้กับอำเภอแม่เมาะ จังหวัดเชียงใหม่ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถนำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้กับอำเภออื่น ๆ ได้ในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

- กะรัตเพชร บุญชูวิทย์และวรัญญู ครุจิต. (2561). การศึกษาการสื่อสาร แบนด์ของคุมะมงผ่านสื่อออนไลน์. วารสารการ สื่อสารและ การจัดการ นิต้า, 4(1), 43-61.จาก <http://gscm.nida.ac.th/uploads/files/1538453665.pdf>.
- จิรศักดิ์ จงศรีรัตนกุล. (2560). การเลือกใช้ตัวการ์ตูนเพื่อการสื่อสาร แบนด์ในธุรกิจบริการ. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- จิรเดช เจริญชนม์, (2565). การออกแบบการ์ตูนสัญลักษณ์เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์การท่องเที่ยวทะเลบัว แดง บึงหนองหาน อำเภอกุมภวาปี จังหวัดอุดรธานี. วารสารวิชาการวิทยาลัยสันติพล, ปีที่ 8 (1). 121-130.
- ประไพพรรณ เป็รื่องพงษ์ และเอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา, (2566). การออกแบบมาสคอตสำหรับงานอีเว้นท์ ทางวัฒนธรรมของจังหวัดเชียงใหม่. วารสารศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2(2), 59-68
- พชรพจน์ นันทรามาศและคณะ (2567). เจาะ 6 เทรนด์ท่องเที่ยวยุคใหม่สู่โอกาสภาคการท่องเที่ยวไทย. จาก https://krungthai.com/EconomyResourcesDownload_4956_trends.pdf
- ไพโรจน์ ชีระประภา. (2546). การออกแบบสัญลักษณ์ตัวแทนประจำจังหวัด ภาคเหนือของประเทศไทย. (วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- รู้จักกับอำเภอแม่เมาะ (2567). จาก <https://www.Mae-ai.com/>
- เอกลักษณ์ โภคทรัพย์ไพบุลย์ และ อารยะ ศรีกัลยาณบุตร, (2563). การออกแบบตัวละครและมาสคอตท้องถิ่นที่แสดงออกถึงความคาวาวี. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, ปีที่ 22 (1). 153-165.

แนวทางการออกแบบศูนย์ไตเทียม
กรณีศึกษาการออกแบบศูนย์ไตเทียมจังหวัดพิษณุโลก
สิทธิพงษ์ เพิ่มพิทักษ์^{1*} วิตยา ปิตตังนาโพธิ์² กิรติ สัทธานนท์³ และ ศิโรดม เสือคล้าย⁴

Hemodialysis center Design guidelines
(Case study of the dialysis center in Phitsanulok Province design)

Sittipong Permpituck^{1*} Witiya Pittunnapoo² Kirati Sattanont³ and Sirodom Sueaklai⁴

¹⁻⁴ภาควิชาสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร

¹⁻⁴Department of Architecture Faculty of Architecture, Art and Design Naresuan University

* Corresponding author E-mail address:sittipong107@gmail.com

ตอนที่ 1 ภูมิหลังการสร้างสรรค์ผลงาน

1.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

การเพิ่มขึ้นของโรคเบาหวาน โรคความดันโลหิตสูง โรคอ้วน และการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุทำให้โรคไตเรื้อรังมีความสำคัญเพิ่มมากขึ้นตามลำดับ ทั่วโลกพบว่าการเสียชีวิตจากโรคไตมากถึง 1.4 ล้านคน ใน ค.ศ. 2019 เพิ่มขึ้น 20% จาก ค.ศ. 2010 และเป็นสาเหตุการเสียชีวิตสำคัญ 1 ใน 10 ของโลก (Nipun Shrestha et al, 2019) โรคไตเรื้อรังเป็นปัญหาสาธารณสุขที่พบการป่วยและการเสียชีวิตในกลุ่มประเทศที่มีระดับรายได้ต่ำ-ปานกลาง สำหรับประเทศกำลังพัฒนาจะทวีความรุนแรงมากกว่ากลุ่มประเทศพัฒนา จากการศึกษาภาระโรค 204 ประเทศ ระหว่าง ค.ศ. 1990-2019 ขององค์การอนามัยโลก ในทุกกลุ่มอายุพบโรคไตเรื้อรัง (Chronic kidney disease) เป็นภาระโรค (DALYs) อันดับที่ 29 มีสัดส่วน 0.8 ของภาระโรคใน ค.ศ.1990 และเป็นอันดับที่ 18 คิดเป็นสัดส่วน 1.6 ของภาระโรคในค.ศ. 2019 แนวโน้มการเพิ่มขึ้นเกือบหนึ่งเท่าตัวหรือเพิ่มขึ้น 93% เมื่อพิจารณาการเพิ่มขึ้นภาระโรคของโรคไตพบในกลุ่มอายุ 25 ปีขึ้นไป ดังนั้นกลุ่มอายุ 25-49 ปีเพิ่มขึ้น 67.3%, กลุ่มอายุ 50-74 ปีเพิ่มขึ้น 130% และกลุ่มอายุ 75 ปีขึ้นไป เพิ่มขึ้น 196% เมื่อเปรียบเทียบระหว่าง ค.ศ. 1990 กับ ค.ศ. 2019 (WHO GBD 2019 Diseases and injuries Collaborators, 2019)

โรคไตเป็นภาวะการสูญเสียความสามารถในการทำหน้าที่กรองของเสียของหน่วยไต หากมีอาการเกิดขึ้นอย่างทันทีทันใดที่นำไปสู่ความรุนแรงหรือทำให้เกิดไตวายเรียกว่าโรคไตวายเฉียบพลัน (Acute Kidney disease) เช่นการติดเชื้อรุนแรงเฉียบพลัน, ภาวะร่างกายขาดน้ำรุนแรง, ภาวะไตได้รับการบาดเจ็บเฉียบพลัน หรือ AKI (Acute Kidney Injury) เป็นต้น แต่หากมีอาการแบบค่อยเป็นค่อยไปพบอัตราการกรองของไตค่อยๆลดหน้าที่ลงจนแสดงอาการไตวายออกมา อาการผิดปกติจะไม่ได้เกิดขึ้นพร้อมกันในคราวเดียวแต่จะค่อย ๆ เพิ่มความรุนแรงมากขึ้น ระยะเวลาป่วยมากกว่า 3 เดือน การทำหน้าที่ของไตสูญเสียอย่างถาวรเรียกว่าโรคไตวายเรื้อรัง (Chronic Kidney Disease)

ในระยะเริ่มต้นของโรคไต ไม่มีอาการแสดงทำให้ไม่ทราบว่าตนเองมีความเจ็บป่วย ความสามารถการทำงานของไตหรืออัตราการกรองของไตจะเริ่มลดลง เมื่ออัตราการกรองของไตลดลงมากขึ้นถึงระยะหนึ่งร่างกายจะเริ่มแสดงอาการผิดปกติเช่น มีปัสสาวะน้อยลงหรือไม่ปัสสาวะเลย มีอาการบวมที่ขาและเท้า เบื่ออาหาร คลื่นไส้ อาเจียน รู้สึกมึนงง อ่อนเพลียจนเกิดภาวะไตวายที่ต้องได้รับการบำบัดทดแทนไต ระยะของโรคไตสามารถแบ่งออกทั้งหมด 5 ระยะตามอัตราการกรองของเสียของไตดังนี้

ตารางที่ 1 ระยะของโรคไต

ระยะของโรคไต	อัตราการกรองของไตใน 1 นาที eGFR (mL/min/1.73m ²)	คำนิยาม
ระยะที่ 1	น้อยกว่า 90	ภาวะไตผิดปกติมีการรั่วของโปรตีนในปัสสาวะ แต่อัตราการกรองยังปกติ
ระยะที่ 2	60-90	มีภาวะไตผิดปกติมีการรั่วของโปรตีนในปัสสาวะ แต่อัตราการกรองลดลงเล็กน้อย
ระยะที่ 3a	45-59	อัตราการกรองลดลงเล็กน้อยถึงปานกลาง
ระยะที่ 3b	30-44	อัตราการกรองลดลงปานกลางถึงรุนแรง
ระยะที่ 4	15-29	อัตราการกรองลดลงมากหรืออย่างรุนแรง
ระยะที่ 5	น้อยกว่า 15	ไตระยะสุดท้ายหรือระยะไตวาย

ที่มา : กมลทิพย์ วิจิตรสุนทรกุล. 2565. ระบาดวิทยาและการทบทวนมาตรการป้องกันโรคไตเรื้อรัง. กองโรคไม่ติดต่อ กรมควบคุมโรค

ในปี 2012 KDIGO (Kidney Disease: Improving Global Outcome) (International Society of Nephrology, 2019) ได้กำหนดให้โรคไตเรื้อรัง (Chronic Kidney Disease) หมายถึง มีความผิดปกติการทำงานของไตจากอัตราการกรองของไตน้อยกว่า 60 mL/min/1.73 m² และ/หรือ มีการบวมของไตเฉียบพลันมานานมากกว่า 3 เดือน ระยะของโรคไตแบ่งออกเป็น 5 ระยะตามอัตราการกรองของไต และโรคไตระยะสุดท้าย (end stage renal disease) หรือภาวะไตวายจะเกิดขึ้นเมื่อมีอัตราการกรองของไตน้อยกว่า 15 mL/min/1.73 m² ซึ่งต้องการการบำบัดทดแทนไต (Kidney Replacement Therapy) ซึ่งการบำบัดทดแทนไต คือ กระบวนการรักษาที่ทำหน้าที่ขจัดของเสียและน้ำแทนไตที่ไม่ทำงานสามารถแบ่งได้กว้างๆ เป็น 2 แนวทาง คือ การฟอกเลือดด้วยเครื่องไตเทียม และการล้างไตทางช่องท้องนอกจากนั้นการรักษาดังกล่าววิธีปลูกถ่ายไตซึ่งเป็นวิธีที่ดีที่สุดสำหรับผู้ป่วยไตวายเรื้อรังก็เป็นวิธีการบำบัดทดแทนไตด้วยเช่นกัน

ในการออกแบบศูนย์ไตเทียมนี้จะเป็นการออกแบบศูนย์ที่ทำการบำบัดรักษาผู้ป่วยโรคไตโดยการฟอกเลือดด้วยเครื่องไตเทียม (Hemodialysis Treatment) ซึ่งการฟอกเลือดด้วยเครื่องไตเทียม (Hemodialysis Treatment) เป็นการบำบัดทดแทนไตวิธีหนึ่ง โดยการนำเลือดออกจากร่างกายผ่านเข้ามาในตัวกรองเลือด เพื่อทำการกำจัดของเสียส่วนเกิน เช่น สารในกลุ่มครีเอตินินและยูเรียและน้ำออกจากเลือดของผู้ป่วยโรคไตวายซึ่งไตไม่สามารถทำงานได้เป็นปกติ โดยเลือดที่ถูกกรองแล้วจะไหลกลับเข้าร่างกายทางหลอดเลือดอีกด้านหนึ่ง วิธีการนำเลือดเข้า-ออกทางหลอดเลือดนี้คล้ายกับการให้เลือดหรือการให้น้ำเกลือทางหลอดเลือด เนื่องจากโรคไตเป็นโรคที่มีความจำเป็นต้องใช้ระยะเวลาในการรักษาที่ต่อเนื่องยาวนานโดยการเข้ารับการฟอกเลือดแต่ละครั้งนั้นใช้เวลาประมาณ 4-5 ชั่วโมง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายอย่าง เช่น สภาพร่างกายของผู้ป่วย ประสิทธิภาพของเครื่องมือ เป็นต้น ดังนั้นในการออกแบบพื้นที่สำหรับการฟอกเลือดนั้นจึงควรให้ความสำคัญกับผู้ป่วยโดยออกแบบให้พื้นที่มีความโปร่งสบายพร้อมจัดสิ่งอำนวยความสะดวกระหว่างการฟอกเลือด เช่น พื้นที่วางสัมภาระที่ติดตัวมา เช่น โทรศัพท์ ตลอดจนการจัดกิจกรรมเพื่อการผ่อนคลายระหว่างการฟอกเลือด เช่น การจัดให้มีทีวี หรือเครื่องเสียง เป็นต้น

1.2 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานออกแบบศูนย์ไตเทียมมีวัตถุประสงค์เพื่อ

1.2.1 ใช้เป็นสถานที่เพื่อการบำบัดรักษาผู้ป่วยโรคไตโดยการฟอกไตด้วยเครื่องไตเทียม (Hemodialysis Treatment)

1.2.2 เพื่อการพัฒนาและออกแบบสถานที่ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการบำบัดรักษาผู้ป่วยโรคไตโดยการฟอกไตด้วยเครื่องไตเทียม (Hemodialysis Treatment) ที่มีได้อยู่ภายในโรงพยาบาล

1.3 นิยามศัพท์

ภาวะไตวาย คือ ภาวะที่ไตสูญเสียความสามารถในการทำงานลง ซึ่งสาเหตุหลัก ๆ ได้แก่ โรคเบาหวาน โรคความดันโลหิตสูง โรคอ้วน รวมถึงสภาวะอื่น ๆ เช่น ไตอักเสบ โรคถุงน้ำในไต ซึ่งภาวะนี้อาจกินเวลานานนับปีโดยไม่มีอาการ ผู้ป่วยส่วนใหญ่จึงมักตรวจพบโรคเมื่อประสิทธิภาพการทำงานของไตลดลงไปมากและนำไปสู่ภาวะไตวาย ที่ไม่สามารถรักษาให้กลับมาทำงานเป็นปกติได้อีกต่อไป

การฟอกเลือดด้วยเครื่องไตเทียม (Hemodialysis Treatment) เป็นการบำบัดทดแทนไตวิธีหนึ่ง โดยการนำเลือดจากหลอดเลือดที่เตรียมไว้แล้วออกจากร่างกายผ่านเข้ามาในตัวกรองเลือด เลือดที่ถูกกรองแล้วจะไหลกลับเข้าร่างกายทางหลอดเลือดอีกด้านหนึ่ง วิธีการนำเลือดเข้า-ออกทางหลอดเลือดนี้คล้ายกับการให้เลือดหรือการให้น้ำเกลือทางหลอดเลือด

ศูนย์ไตเทียม คือ สถานที่ซึ่งทำการบำบัดผู้ป่วยโรคไตโดยการฟอกเลือดด้วยเครื่องไตเทียม ซึ่งภายในศูนย์ดังกล่าวจะต้องมีการจัดเตรียมระบบต่างๆเพื่อรองรับการบำบัดผู้ป่วยด้วยเครื่องไตเทียม เช่น ระบบน้ำสะอาด ระบบบำบัดน้ำ ระบบไฟฟ้า เป็นต้น

1.4 ขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงาน

1.4.1 ด้านเนื้อหา

ศูนย์ไตเทียมเป็นสถานพยาบาลที่อยู่ภายใต้การควบคุมของกลุ่มส่งเสริมและพัฒนาสถานพยาบาล กองสถานพยาบาล และการประกอบโรคศิลปะ กระทรวงสาธารณสุข โดยการออกแบบศูนย์ไตเทียมที่เน้นต้องคำนึงถึงข้อกำหนดต่าง ๆ ของหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ทั้งกระทรวงสาธารณสุข สมาคมโรคไตแห่งประเทศไทย กระทรวงมหาดไทยและมาตรฐานในการออกแบบ โดยหน่วยงานต่าง ๆ จะมีข้อกำหนด มาตรฐาน ตลอดจนแนวปฏิบัติในการจัดเตรียมพื้นที่และงานระบบต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นส่วนการรักษาพยาบาล ส่วนสนับสนุนการรักษาพยาบาล และพื้นที่ส่วนอื่นที่เกี่ยวข้อง นอกจากนั้นผู้ออกแบบยังมีความจำเป็นต้องศึกษาถึงแนวทางการจัดความสัมพันธ์ของพื้นที่ใช้สอยส่วนต่างๆเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพและความปลอดภัยสูงสุดภายในโครงการ ขณะที่ยังคงต้องให้ความสำคัญกับความพึงพอใจของผู้ป่วย บุคลากรทางการแพทย์และผู้ที่เข้ามาใช้พื้นที่ภายในบริเวณโครงการ

1.4.2 ด้านสถานที่

ในการออกแบบอาคารสถานพยาบาลนั้นมุ่งเน้นการใช้ประโยชน์เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ของการใช้พื้นที่อย่างมีประสิทธิภาพโดยการแบ่งพื้นที่ใช้สอยส่วนต่าง ๆ ให้มีความชัดเจนและมีความสัมพันธ์กัน โดยมีการกำหนดเส้นทางการสัญจรที่ไม่ซับซ้อน ซึ่งการแบ่งส่วนพื้นที่ใช้สอยภายในโครงการนั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ส่วน คือ

1. ส่วนบริการผู้ป่วยประกอบด้วย บริเวณรับส่งผู้ป่วย โถงต้อนรับ เวชระเบียน พื้นที่พักคอยสำหรับผู้ป่วยและญาติ ห้องน้ำและอ่างล้างมือในส่วนต่าง ๆ พื้นที่สำหรับการฟอกเลือดด้วยเครื่องไตเทียมพื้นที่สำหรับสังเกตอาการ และพื้นที่สำหรับการช่วยชีวิต

2. พื้นที่สำหรับเจ้าหน้าที่ประกอบด้วย พื้นที่ทำงานส่วนต้อนรับ ห้องตรวจสำหรับแพทย์โรคไต พื้นที่ทำงานสำหรับพยาบาลโรคไต พื้นที่เตรียมยา ห้องพักเจ้าหน้าที่พร้อมห้องน้ำและห้องล็อกเกอร์ ห้องพักแม่บ้าน

3. ส่วนสนับสนุนโครงการประกอบด้วย ห้องเก็บเวชภัณฑ์ พื้นที่สำรองน้ำดิบ พื้นที่บำบัดน้ำเสีย พื้นที่สำหรับผลิตน้ำบริสุทธิ์ ห้องล้างตัวกรอง ห้องเก็บตัวกรอง ห้องอบฆ่าเชื้อ ห้องเตรียมน้ำยา ห้องเก็บของ ห้องซักล้าง ห้องพักขยะ (แยกขยะติดเชื้อ) ห้องเครื่องระบบไฟฟ้า ห้องเครื่องปั่น

1.4.3 ด้านบุคคล

ศูนย์ไตเทียมเป็นสถานที่ซึ่งมีบุคคลต่างๆเข้ามาใช้สอยเป็นจำนวนมากซึ่งสามารถจำแนกออกได้เป็น 3 กลุ่ม คือ

- ก. ผู้ป่วยและญาติผู้ป่วย
- ข. บุคลากรทางการแพทย์
- ค. บุคลากรฝ่ายสนับสนุน

ซึ่งบุคคลแต่ละกลุ่มมีกิจกรรมที่เกิดขึ้นภายในโครงการแตกต่างกันและมีความต้องการที่แตกต่างกันมีพื้นที่ใช้สอยที่แตกต่างกันโดยบางพื้นที่ซึ่งอาจมีการใช้งานในพื้นที่ร่วมกัน เช่น บริเวณฟอกไต ซึ่งผู้ป่วยและบุคลากรทางการแพทย์มีการใช้งานในพื้นที่ร่วมกัน เป็นต้น ดังนั้นในการออกแบบจึงมีความจำเป็นที่จะต้องทำการออกแบบโดยคำนึงถึงความต้องการด้านบุคคลของแต่ละกลุ่มซึ่งเข้ามาใช้สอยพื้นที่ภายในโครงการ

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

1.6 การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

1.6.1 ด้านศึกษาวรรณกรรม

วศิน วิเศษศักดิ์ ได้ศึกษากระบวนการคิดเชิงออกแบบที่นำมาสู่แนวการออกแบบภายใน เพื่อปรับปรุงพื้นที่ภายในแผนกคลินิกสุขภาพ โรงพยาบาลมหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ผลการศึกษาพบว่า กระบวนการคิดเชิงออกแบบเป็น กระบวนการสร้างเครื่องมือที่นำไปสู่การออกแบบอย่างสร้างสรรค์ โดยสามารถแบ่งขั้นตอนออกเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การทำความเข้าใจ 2) การสร้างสรรค์ และ 3) การส่งมอบสู่ผู้ใช้ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบกับกระบวนการออกแบบภายในพื้นที่แล้วนั้น กระบวนการคิดเชิงออกแบบมีความสอดคล้องกัน ผลของสรุปของการศึกษานี้จึงเป็นการแสดงให้เห็นถึงกระบวนการสร้างสรรค์งานออกแบบภายใน ที่ประยุกต์กระบวนการคิดเชิงออกแบบนำมาสู่ขั้นตอนการคิดวิเคราะห์จากชุดข้อมูลสู่รูปธรรม จนนำมาสู่การสร้างสรรค์ต้นแบบเพื่อร่วมพิจารณาอย่างเหมาะสมสอดคล้องกับผู้ใช้และพื้นที่อย่างแท้จริง นอกจากนี้ อภิเชษฐ์ อัครบุญญาเดช ได้ทำการศึกษาแนวทางในการออกแบบโรงพยาบาลที่เอื้อต่อการเยียวยาสุขภาพแบบองค์รวม กรณีศึกษาโรงพยาบาลราชพฤกษ์ ขอนแก่นโดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ซึ่งเป็นกระบวนการที่ผู้วิจัยมีส่วนร่วมเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงกับผู้ถูกวิจัย ซึ่งผู้วิจัยพยายามหาความรู้เพื่อแก้ ปัญหาที่เผชิญอยู่ ด้วยการนำความรู้ที่มีอยู่ไปใช้ปฏิบัติจริงในบริบทของการทำงานจริงโดยผู้วิจัยต้องลงมือปฏิบัติงานและสังเกตการณ์ไปด้วย เพื่อให้เกิดการแก้ปัญหา การร่วมคิด จนกระทั่งเกิดผลลัพธ์ ที่สอดคล้องกับความต้องการของทั้งผู้วิจัยและผู้ถูกวิจัย โดยการวิจัยเชิงปฏิบัติการจะประกอบไปด้วยกระบวนการการวางแผน (Plan) การปฏิบัติการ (Act) สังเกต (Observe) จากนั้นจึงทำการ สะท้อนผล (Reflect) ซึ่งนำมาสู่การออกแบบให้ผู้ป่วยมีคุณภาพชีวิตที่ดี โดยการนำแนวคิด เรื่องการเยียวยา “สุขภาพแบบองค์รวม” ซึ่งกล่าวถึงความเชื่อมโยงของมิติทางด้านกาย จิตใจ สังคม และสิ่งแวดล้อมที่เป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในการรักษามาใช้เป็นโจทย์ในการศึกษาวิจัย โดยการใช้อยู่แบบวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) ในการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมกับเจ้าของโครงการและผู้ใช้โครงการในการศึกษาแนวทางการออกแบบโรงพยาบาลที่เอื้อต่อการเยียวยา สุขภาพแบบองค์รวม

1.6.2 แนวคิดหรือทฤษฎี

การมอง “สุขภาพ” ในฐานะที่เป็นทั้งหมด (Totality) ของการมีชีวิตอยู่ของบุคคลเป็นทรงคนแบบองค์รวมของเรื่องสุขภาพ (Holistic View of Health) ซึ่งมาจากการมีปฏิสัมพันธ์กันของปัจจัยทางกายภาพ ทางจิตใจอารมณ์ สังคม จิตวิญญาณและสิ่งแวดล้อมที่ทำให้บุคคลมีคุณภาพชีวิตโดยไม่สามารถแยกแยะจิตใจ ร่างกาย หรือสิ่งแวดล้อมออกจากกันอย่างอิสระแต่ต้องมองอย่างเชื่อมโยงมีอิทธิพลซึ่งกันและกัน ซึ่งผลลัพธ์ขององค์รวมต้องมาจากแนวคิดที่หลากหลาย (Mcevor and Duffy, 2008)

งานสถาปัตยกรรมสามารถสื่อสารกับผู้ใช้งานผ่านตัวงานสถาปัตยกรรมเอง โดยกระบวนการออกแบบสถาปัตยกรรมที่มีความจำเป็นต้องใช้จินตนาการ การคาดเดา และการจำลองพื้นที่ที่ยังไม่เกิดขึ้นจริง รวมถึงยังต้องนำเสนอต่อผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับอาคารนั้น ให้เห็นภาพและคล้อยตามในสิ่งที่สถาปนิกออกแบบ ทุกองค์ประกอบของอาคารที่มีผลต่อความรู้สึกของผู้เข้าใช้งาน ซึ่งถูกคิดมาตั้งแต่เริ่มต้นกระบวนการออกแบบแล้วความรู้สึกต่าง ๆ เช่น ความรู้สึกสงบ หรรษา สนุก อบอุ่น ปลอดภัย ผ่อนคลาย เป็นความรู้สึกนามธรรมที่ต้องกระบวนการออกแบบแปลงออกมาให้เป็นรูปธรรมที่สามารถจับต้องได้ผ่านรูปแบบทางสถาปัตยกรรมซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับวัสดุ ที่ว่าง ระยะ ขนาด แสงและเงา ซึ่งในการออกแบบสถานพยาบาลนั้นงานออกแบบสามารถสร้างความรู้สึกในเชิงบวกให้กับผู้ป่วย ซึ่งเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งที่ช่วยเยียวยาผู้ป่วยให้มีสุขภาพร่างกายและจิตใจที่ดีขึ้น องค์ประกอบในงานสถาปัตยกรรมไม่ว่าจะเป็น รูปร่าง รูปทรง สี วัสดุตลอดจนแสงเงา สิ่งต่าง ๆ เหล่านี้สามารถสื่อสารกับผู้ใช้งานได้

สีเป็นสิ่งที่เร้าภายนอกที่มนุษย์สามารถรับรู้ได้ทางตาและก่อให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ กัน การศึกษาเรื่องสีในแง่จิตวิทยานี้มีนักจิตวิทยาหลายคนได้ศึกษาและทดลอง ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้ (Graves, 1951) สีร้อน เช่น สีเหลือง สีส้ม สีแดง มีคุณสมบัติเป็นบวก สามารถทำให้เกิดความรู้สึกที่ก้าวร้าว กระสับกระส่าย ตื่นเต้นเร้าใจ เมื่อเปรียบเทียบกับสีเย็น เช่น สีม่วง สีน้ำเงิน สีเขียว ซึ่งมีคุณสมบัติเป็นลบ สามารถเร้าให้เกิดความรู้สึกเยือกเย็น สันโดษ และเงียบสงบ สีที่คนส่วนใหญ่ชื่นชอบได้แก่ สีแดง สีน้ำเงิน สีม่วง สีเขียว สีส้ม และสีเหลือง ตามลำดับ สีแดงเป็นสีที่ผู้หญิงส่วนใหญ่ชื่นชอบ และสีน้ำเงินเป็นสีที่ผู้ชายส่วนใหญ่ชอบ โดยทั่วไป ผู้หญิงจะมีความรู้สึกต่อสีไวกว่าผู้ชาย และลักษณะการบอดสีจะพบในผู้ชายมากกว่าผู้หญิง สีบริสุทธิ์ (pure color) มักได้รับการเลือกมากกว่าพวกสีค่าแก่ (shades) และสีค่าอ่อน (tints) ในพื้นที่แคบ ๆ ขณะที่ในพื้นที่กว้าง ๆ พวกสีค่าแก่และสีค่าอ่อนจะได้รับการเลือกมากกว่า การใช้สีร่วมกันนิยมใช้ในแง่ต่อไปนี้ คือ ใช้สีที่ตัดกัน (contrasted or complementary) ใช้สีที่กลมกลืนกัน (harmonic or analogous) และใช้สีเดียว (monochromatic)

พื้นผิว (Texture) เป็นการแสดงลักษณะพื้นผิวของรูปร่าง หรือรูปทรงต่าง ๆ ทั้งที่มีอยู่ในธรรมชาติ และที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งผิวของของสิ่งต่าง ๆ ที่มีลักษณะต่าง ๆ กัน ทั้งที่มีลักษณะผิวหยาบ ผิวขรุขระ ผิวด้าน ผิวละเอียด และผิวมัน พื้นผิวสามารถสร้างให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างกัน โดยผิวเรียบเกลี้ยงเงาให้ความรู้สึกนุ่มนวล น่าจับ อยากลูบคลำ ผิวเรียบมัน ให้ความรู้สึกใหญ่กว่า สว่าง หรุหร่า ลื่นคล่องตัว ผิวละเอียด ให้ความรู้สึกใหญ่ เบาบาง เป็นระเบียบ ผิวหยาบด้าน ให้ความรู้สึกแคบ อึดอัด ทึบตัน หนัก แข็งแรง ผิวขรุขระให้ความรู้สึกน่าขยะแขยง ไม่น่าจับต้องผิวหนามแหลม ให้ความรู้สึกไม่ปลอดภัย น่ากลัว ไม่น่าจับต้อง ผิวหยาบย่น ให้ความรู้สึกเสื่อมถอย ชรา ไม่เต่งตึง ไม่สด

แสงเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการมองเห็นของมนุษย์ เราสามารถกำหนดคุณสมบัติของแสงจาก 2 ตัวแปรหลัก คือ อุณหภูมิสีของแสง (Color Temperature) และค่าความเข้มของแสง (Light Intensity) โดยอุณหภูมิสีของแสงเกิดจากการให้ความร้อนผ่านวัตถุสีดำ (black body radiation) สีจะเปลี่ยนแปลงไปตามอุณหภูมิความร้อนที่ได้รับ ณ อุณหภูมิต่าง ๆ ออกมาเป็นสีของหลอดไฟ โดยจะมีหน่วยเป็น เคลวิน (Kelvin) ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 3 โทนสี คือ Warmwhite, Coolwhite, Daylight โดยแต่ละโทนสีให้ความรู้สึก อารมณ์ สร้างบรรยากาศให้ผู้อยู่อาศัยที่แตกต่างกันออกไป

แสงที่มีอุณหภูมิสีต่ำกว่า 3000 เคลวิน จะมีโทนแสงออกไปทางวอร์มไวท์ Warmwhite เป็นแสงโทนส้มเหลือง ให้ความรู้สึกอบอุ่น ผ่อนคลาย โรแมนติก หากติดตั้งภายในนิมิตต์ในห้องนอนและห้องนั่งเล่น เหมาะกับวัสดุที่ตกแต่งโทนเข้ม เช่น ไม้ หรือ อิฐ เป็นต้น และหากติดตั้งภายนอกขึ้นอยู่กับสถานที่และความเหมาะสม

แสงที่มีอุณหภูมิสีตั้งแต่ 3000 - 5000 เคลวิน เรียกกันว่า แสงสีขาว หรือ คูลไวท์ Coolwhite เป็นแสงสีขาวอมฟ้า อยู่ในช่วงกึ่งกลางระหว่าง Warm White และ Daylight ให้ความรู้สึกสบายตา นิยมใช้ในห้องน้ำและห้องครัว และหากติดตั้งภายนอกขึ้นอยู่กับสถานที่และความเหมาะสม

แสงที่มีอุณหภูมิสีตั้งแต่ 5000 เคลวินขึ้นไป เป็นแสงที่มีอุณหภูมิสีที่สูง จะรู้สึกได้ถึงสีฟ้า แสงสีนี้มีจุดเด่นที่ให้ความสว่างดี ลักษณะเหมือนกับแสงในช่วงเที่ยงวัน Daylight เป็นแสงขาวที่สว่างที่สุด ช่วยกระตุ้นร่างกายให้กระปรี้กระเปร่า เหมาะกับการอ่านหนังสือหรือกิจกรรมต่าง ๆ เนื่องจากเป็นแสงที่สบายตา และหากติดตั้งภายนอกขึ้นอยู่กับสถานที่และความเหมาะสม

รูปร่างและรูปทรง เป็นสิ่งที่แสดงออกในงานสถาปัตยกรรมซึ่งส่งผลต่อความรู้สึก โดย รูปร่าง (shape) หมายถึงภาพที่เกิดจากเส้นและทิศทางที่มีปลายทั้งสองมาบรรจบกัน รูปร่างพื้นฐานมี 3 ลักษณะ คือ วงกลม สามเหลี่ยม และสี่เหลี่ยม ซึ่งเรียกว่า รูปร่างเรขาคณิต นอกจากนั้นก็มีรูปร่างอิสระหรือรูปร่างธรรมชาติ รูปทรง (form) หมายถึง การบรรจบกันของเส้นตามปรากฏการณ์เดียวกับ การเกิดรูปร่าง แต่มีลักษณะแตกต่างกันคือรูปร่างมีลักษณะเป็น 2 มิติ แต่รูปทรงมีลักษณะเป็น 3 มิติ ซึ่งรูปร่างและรูปทรงที่แตกต่างกันล้วนให้ความรู้สึกรับรู้ที่ต่างกัน รูปทรงสี่เหลี่ยมเป็นรูปแบบที่พบมากที่สุดด้วยความเรียบของเส้นตรงและมุมที่สมบูรณ์แบบทำให้รูปทรงสี่เหลี่ยมได้ความรู้สึกของความมีเสถียรภาพ และเป็นทางการ ให้ความรู้สึกที่เชื่อถือได้และปลอดภัย รูปวงกลม วงกลมไม่มีจุดเริ่มต้นหรือสิ้นสุด ทำให้รู้สึกถึงความสมบูรณ์แบบและครบวงจร มีความโค้งมน และความอ่อนโยน ให้ความรู้สึกชวนหลงใหล รูปทรงสามเหลี่ยม ให้รู้สึกถึงความเสถียรภาพที่มั่นคง และมีความสมดุล สามเหลี่ยมยังสร้างการเคลื่อนไหวและการนำสายตาของเรา ขณะที่รูปทรงธรรมชาติทำให้รู้สึกถึงความเคลื่อนไหวและอิสระ

ผู้ออกแบบจะทฤษฎีพื้นฐานต่าง ๆ เหล่านี้มาประกอบกันเพื่อการออกแบบให้ผู้เข้าใช้อาคารสามารถรับรู้ได้ถึงความรู้สึกที่งานสถาปัตยกรรมนั้นสื่อออกมา อันเป็นผลต่อสภาวะจิตใจของผู้ใช้งานอาคาร เช่น บางอาคารออกแบบมาเพื่อให้ผู้ใช้อาคารเกิดความรู้สึกผ่อนคลายอบอุ่น ขณะที่บางอาคารอาจออกแบบให้ผู้ใช้อาคารเกิดความรู้สึกตื่นตันทื่นเต้นเร้าใจ เป็นต้น

ตอนที่ 2 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างบรรยากาศหรือสิ่งแวดล้อมที่ดีสามารถช่วยในการดูแลสุขภาพได้เป็นอย่างดี ซึ่งในการออกแบบศูนย์ไตเทียมนี้ นอกจากคำนึงถึงปัจจัยด้านมาตรฐานในการออกแบบสถานพยาบาล ข้อกำหนดและกฎระเบียบอื่นๆเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดทั้งในด้านการรักษาพยาบาล การบริหารจัดการแล้วยังมุ่งเน้นเพื่อลดความเครียดหรือความกังวลด้วยสภาพแวดล้อมโดยการนำเสนอสิ่งจุใจเชิงบวก ออกแบบพื้นที่เพื่อรองรับกลุ่มคนที่เกี่ยวข้อง ให้ความรู้สึกปลอดภัยและเป็นส่วนตัวเนื่องจากผู้ป่วยโรคไตเป็นผู้ป่วยเรื้อรังที่มีความจำเป็นต้องเข้ารับการรักษาอย่างต่อเนื่องและใช้เวลาในการรักษาแต่ละครั้งเป็นเวลานานดังนั้นในการออกแบบจึงมุ่งเน้นให้ผู้เข้ารับการรักษาได้รับความสะดวกสบายสูงสุดและสร้างบรรยากาศให้ผู้เข้ารับการรักษาที่มีความรู้สึกผ่อนคลายทั้งบริเวณภายนอกและภายในอาคาร

2.2.1 รูปแบบของผลงาน

ศูนย์ไต่เตี้ยมจังหวัดพิษ

2.2.2 การออกแบบร่าง

- วิเคราะห์พื้นที่ตั้งโครงการ

- ประชุมวางแผนการเพื่อกำหนดความต้องการพื้นที่ใช้สอย ตลอดจนสรุปแนวทางการออกแบบพร้อม

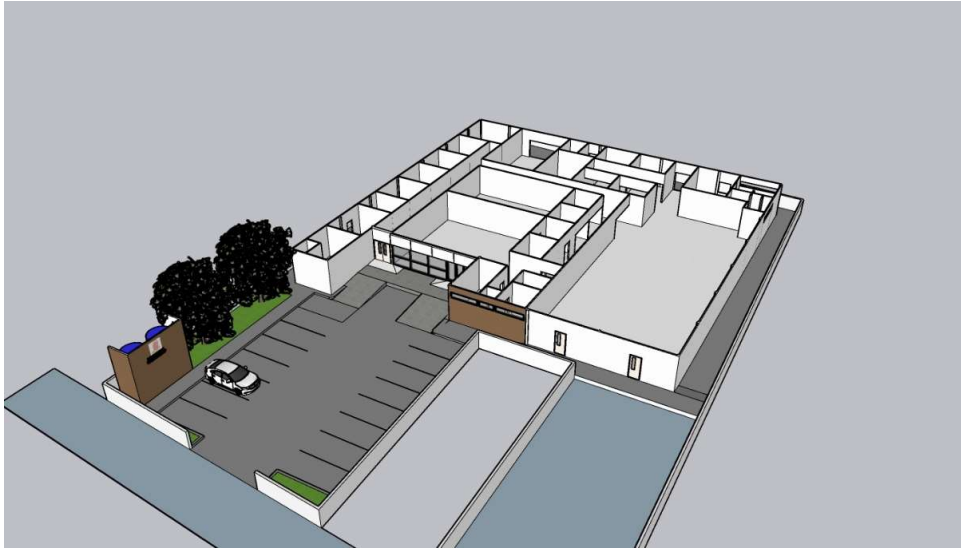
- รวบรวมรายละเอียดของโครงการเพื่อดำเนินการออกแบบ

- สำรวจพื้นที่โครงการ

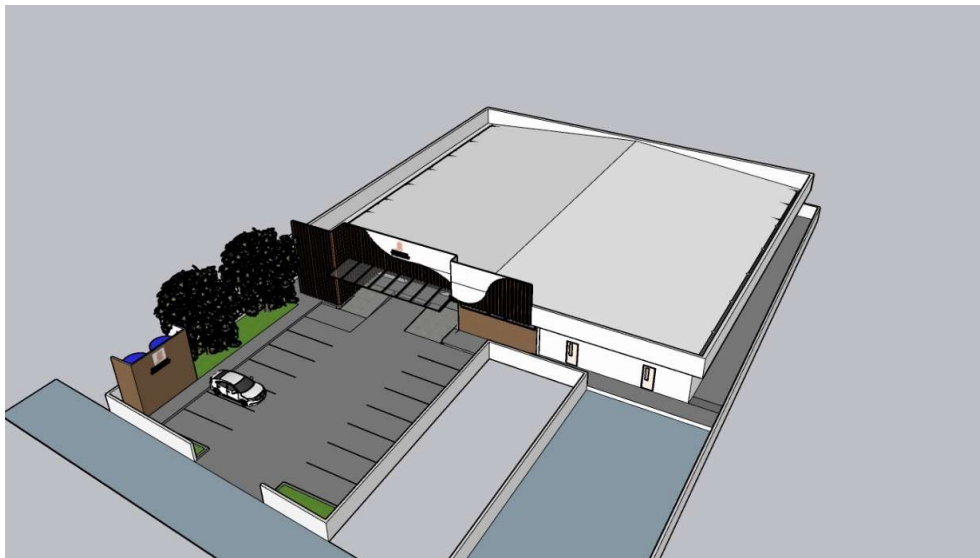
- ดำเนินการออกแบบและเสนอแบบร่างทางสถาปัตยกรรม



2.2.5 การนำเสนอชิ้นงาน



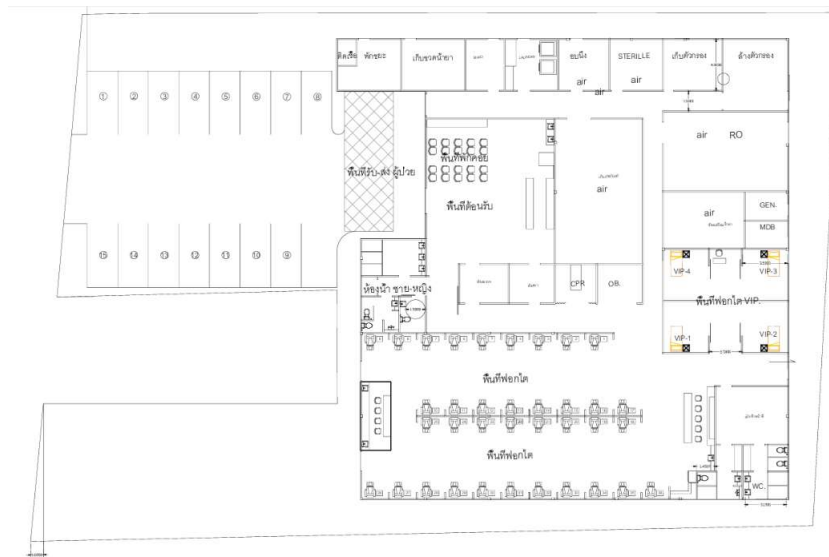
ภาพ 2 การแบ่งพื้นที่ใช้สอยภายในอาคาร



ภาพ 3 ทศนียภาพของโครงการ



ภาพ 4 ทักษะภาพด้านหน้าโครงการ



ภาพ 6 ผังพื้นที่โครงการ

ตอนที่ 3 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานและบทสรุป

3.1 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์

ในการพัฒนาโครงการศูนย์ไตเทียมนี้ทำให้มีโอกาสได้เรียนรู้วิธีแก้ไขปัญหายุ่งยากได้ข้อจำกัดของพื้นที่และข้อกำหนดจากหน่วยงานต่างๆที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกิจกรรมของโครงการตลอดจนระบบสนับสนุนโครงการที่มีความละเอียดและซับซ้อน ด้วยกระบวนการออกแบบทางสถาปัตยกรรมและการเลือกใช้ระบบโครงสร้างเสา-คาน ในส่วนพื้นที่ของอาคารและโครงสร้างช่วงพาดกว้างในส่วนหลังคา เพื่อไม่ให้เกิดความซับซ้อนในการก่อสร้าง ประหยัดงบประมาณในการก่อสร้างและการบำรุงรักษาตลอดจนมีอายุการใช้งานที่ยาวนาน โดยโครงการออกแบบศูนย์ไตเทียม (กรณีศึกษาการออกแบบศูนย์ไตเทียม จังหวัดพิษณุโลก) นั้นเป็นโครงการที่ได้รับการออกแบบเพื่อให้เกิดมาตรฐานสูงสุดในการรักษาโดยการเลือกใช้วัสดุที่มีมาตรฐานสูง เช่น การเลือกใช้ท่อสเตนเลสสำหรับระบบน้ำ RO และการจัดห้องพักรักษาให้อยู่ใกล้กับส่วนฟอกไตซึ่งจะทำ

ให้สามารถเข้ามาช่วยเหลือผู้ป่วยไตเทียมได้อย่างสะดวกและรวดเร็ว เป็นต้น

3.2 บทสรุป

การออกแบบศูนย์ไตเทียมนั้น ต้องคำนึงถึงความต้องการของผู้เข้าใช้อาคารกลุ่มต่าง ๆ ซึ่งมีพฤติกรรม กิจกรรมต่างๆและความต้องการที่แตกต่างกัน เพื่อนำไปสู่การจัดการพื้นที่ใช้สอย ที่สามารถตอบโจทย์ แต่อย่างไรก็ดีในการออกแบบพื้นที่ใช้สอยให้เหมาะสม ต้องวิเคราะห์พร้อมกับที่ตั้งและความสัมพันธ์ของพื้นที่ใช้สอยส่วนต่าง ๆ ด้วย เพื่อให้สอดคล้องกับที่บริบทของที่ตั้งโครงการของพื้นที่นั้น ซึ่งในกระบวนการออกแบบต้องทบทวนและวิเคราะห์ตามหลักการออกแบบทางสถาปัตยกรรม เพื่อแก้ไขและลดปัญหาที่จะส่งผลต่อผู้ใช้อาคาร ร่วมกับการออกแบบภูมิทัศน์โดยรอบ เพื่อสร้างความน่าสบาย ในการออกแบบศูนย์ไตเทียมดังกล่าวผู้ออกแบบได้กำหนดความสูงภายในของอาคารไว้ที่ 3.50 เมตร เพื่อสร้างให้เกิดความรู้สึกโปร่งสบายกับผู้เข้ารับการรักษา แต่เนื่องจากพื้นที่มีความจำกัดจึงมีอาจจัดสวนบริเวณภายนอกด้านข้างพื้นที่พอกได้หากโครงการอื่นที่มีพื้นที่เพียงพอการจัดสวนภายนอกดังกล่าวจะมีส่วนช่วยในการผ่อนคลายความรู้สึกของผู้เข้ารับการรักษาได้เป็นอย่างมาก

บรรณานุกรม

- กมลทิพย์ วิจิตรสุนทรกุล.(2565). **ระบาดวิทยาและการทบทวนมาตรการป้องกันโรคไตเรื้อรัง**. กองโรคไม่ติดต่อ กรมควบคุมโรค.
- พงศธร คชเสนี. (2020). **การบำบัดทดแทนไตในปัจจุบัน**. สมาคมโรคไตแห่งประเทศไทย (ออนไลน์) สืบค้นจาก : <https://www.nephrothai.org/wp-content/uploads/2020/08/การบำบัดทดแทนไตในปัจจุบัน.pdf> เมื่อ 24 ตุลาคม 2567.
- วศิน วิเศษศักดิ์ดี. (2021). **กระบวนการคิดเชิงออกแบบสู่แนวทางการออกแบบภายในโรงพยาบาล กรณีศึกษา การออกแบบ ปรับปรุงพื้นที่ภายในแผนกคลินิกตรวจสุขภาพโรงพยาบาลมหาราชหลวงพระบางนครพนธ์บุรี**. ภาควิชาสถาปัตยกรรม คณะสถาปัตยกรรมและการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ (ออนไลน์) สืบค้นจาก : <http://archd.kmutnb.ac.th/upload/media/2021/11/75356183a2e008683.pdf> เมื่อ 20 ตุลาคม 2567
- อภิเชษฐ์ อัครบุญญาเดช. (2556). **แนวทางในการออกแบบโรงพยาบาลที่เอื้อต่อการเยียวยาสุขภาพแบบองค์รวม กรณีศึกษา โรงพยาบาลราชพฤกษ์ ขอนแก่น**.วารสารวิชาการคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.12
- Graves Maitland. (1951). **The Art Of Color and Design**. Mcgraw Hill Book Co, New York.
- McEvoy, L. and Duffy, A. (2008). **Holistic practice A concept analysis**. Nurse Education in Practice, 8, 412-419. available website: <http://dx.doi.org/10.1016/j.nepr.2008.02.002>
- Nipun Shrestha, Sanju Gautam, Shiva Raj Mishra, Salim S. Virani, Raja Ram Dhungana; **Bunden of chronic kidney disease in the general population and high-risk groups in South Asia: A Sytematic review and meta-anlysis** available from PLOS ONE <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0258494> October 14,2021
- WHO GBD .(2019). **Diseases and injuries Collaborators; Global burden of 369 diseases and injuries in 204 countries and territories, 1990-2019: a systematic analysis for the Global Burden of Disease Study 2019**.
- International Society of Nephrology: **ISN Global Kidney Health Atlas 2019** available website: www.theisn.org/global-atlas

สภาวะจิตใจของมนุษย์ในสังคมเมือง

อาคม ทองโปร่ง

The condition of human mind in society.

Arkorn Thongprong

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร

Faculty of Architecture Art and Design, Naresuan university

*Corresponding author E-mail address:arkomt@nu.ac.th

บทคัดย่อ

ในปัจจุบันผู้คนให้ความสำคัญกับวัตถุนิยมมากขึ้น จากการพัฒนาทางเศรษฐกิจและสังคมที่ก้าวหน้าอย่างรวดเร็วส่งผลให้มองข้ามคุณค่าทางด้านจิตใจและหันไปสนใจวัตถุมากขึ้น เพื่อสนองความต้องการทางการบริโภค การเกิดปัญหาทางจิตใจและผลกระทบต่อพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมจึงเกิดขึ้นอย่างแพร่หลาย งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. ศึกษาทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของซิกมันด์ ฟรอยด์ และทฤษฎีสัญญาวิทยาของ โรลันด์ บาร์ส เพื่อใช้สื่อความหมายเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ในสังคมที่ส่งผลกระทบต่อจิตใจผ่านรูปแบบทางสัญลักษณ์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ 2. ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมประติมากรรมที่สอดคล้องกับเนื้อหาผลกระทบทางจิตใจในสังคมเมือง 3. เผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ประติมากรรมโดยอ้างอิงจากกระบวนการเรื่องของการแรงจูงใจ (Motivation) ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของมนุษย์และความพึงพอใจในชีวิต ซึ่งมีหลายแนวคิด เช่น 1) ทฤษฎีความสุขส่วนตัว 2) ทฤษฎีสันชาตญาณ 3) ทฤษฎีเหตุผล 4) ทฤษฎีแรงขับ 5) ทฤษฎีการลำดับขั้นความต้องการ โดยงานวิจัยนี้จะมุ่งเน้นการสร้างสรรค์ศิลปะที่สะท้อนสภาพความเป็นจริงในชีวิตปัจจุบันผ่านการแสดงออกของพฤติกรรมที่มาจากจิตใจสำนึกด้วยการบอกเล่าผ่านรูปทรง 3มิติ ในลักษณะกึ่งนามธรรมที่สะท้อนถึงผลที่เข้ามากระทบต่อทางร่างกายและจิตใจของมนุษย์ จากการที่ต้องต่อสู้ดิ้นรนด้วยความยากลำบากจากการดำรงชีวิตในการที่จะพัฒนาสภาพชีวิต โดยผลของการวิจัยนี้มีเป้าหมายเพื่อจะกระตุ้นให้ผู้ชมได้ตระหนักเห็นและช่วยให้รับรู้ถึงผลของการใช้ชีวิตที่แท้จริงในสังคมเมืองใหญ่ที่มีการแข่งขันสูง

คำสำคัญ: สภาวะจิตใจมนุษย์, สังคมเมือง

ที่มาของการสร้างสรรค์ผลงาน

ได้แรงบันดาลใจมาจากสภาพความเป็นจริงในปัจจุบัน ผู้คนต่างให้ความสำคัญทางด้านวัตถุนิยมเป็นอย่างมากสำหรับการใช้ชีวิต จากผลของการพัฒนาประเทศจนเกิดความเจริญก้าวหน้าทั้งด้านเศรษฐกิจและสังคมตามอย่างรวดเร็วจนเป็นสาเหตุทำให้คนส่วนใหญ่มองข้ามคุณค่าทางด้านจิตใจไป แต่กลับไปหลงติดอยู่กับวัตถุมากขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการทางด้านบริโภค ซึ่งเป็นปัจจัยของการเกิดปัญหาและส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตในสังคมเมืองของผู้คนในปัจจุบันจนส่งผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมของแรงจูงใจจากความรู้สึภายในจิตใจออกมาภายใต้จิตใจสำนึกของความเป็นมนุษย์ที่ต้องต่อสู้ดิ้นรนเพื่อการอยู่รอดและการพัฒนาชีวิตให้ดีขึ้น จนนำไปสู่ปัญหาตามมาในสังคมจากสภาวะความเป็นจริงที่ได้ปรากฏให้เห็นจากสภาพของสังคมโดยรวมอยู่ในขณะนี้

สำหรับการวิจัยผลงานสร้างสรรค์ครั้งนี้ ได้ศึกษาจากข้อมูลข่าวสารและสภาพของสังคมปัจจุบันที่ได้แรงบันดาลใจมาจากทฤษฎีแรงจูงใจ (Motivation) ซึ่งเป็นกระบวนการที่ใช้พลังงานและใช้เหตุผลในการตัดสินใจเข้าไปมีส่วนร่วมในพฤติกรรมที่จำเพาะเจาะจงที่มีเป้าหมายเกิดจากการกระตุ้นเร้า โดยเป็นสภาวะที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมแรงจูงใจซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ โดยมีหลายแนวคิดด้วยกัน เช่น 1) ทฤษฎีต้องการความสุขส่วนตัว (hedonistic) ต้องการมีความสุข หนีความเจ็บปวด 2) ทฤษฎีสันชาตญาณ (instinctual theory) ซึ่งติดตัวมาแต่เกิด ทำให้มีปฏิกิริยาตอบสนองสิ่งเร้า โดยไม่จำเป็นต้องเรียนรู้ 3) ทฤษฎีเหตุผล (cognitive theory) เชื่อว่าบุคคลมีอิสระเสรีในการคิดและการกระทำ 4) ทฤษฎีแรงขับ (drive theory) แรงขับภายในและภายนอก เกิดจากประสบการณ์กับความรู้ของบุคคล 5) ทฤษฎีการลำดับขั้นความต้องการ(theory of need gratification) (ก่าจร สุนพงษ์ศรี 2555, น.142-143)

โดยการวิจัยมีลักษณะที่เด่นชัดอยู่สามอย่าง คือ

- (1) สภาวะบางอย่างที่กำลังจูงใจอยู่ในคน ๆ นั้น ได้ผลักดันให้เขาไปสู่เป้าประสงค์
- (2) พฤติกรรมที่แสดงออกมาเป็นความพยายามเพื่อบรรลุเป้าประสงค์นั้น

(3) การบรรลุผลสำเร็จของเป้าหมาย ประสงค์ ดังกล่าว

ซึ่ง น่าจะไปสอดคล้องกับ คำจาร สุนพงษ์ศรี (2558, หน้า 73) ได้กล่าวไว้จากบทความ : ประกวัตน์สำคัญโน่น ใน สุจิตต์นิทรรศการจิตรกรรมร่วมสมัยพนาโชติ ครั้งที่ 17 ว่า “แรงจูงใจ แรงกระตุ้น (Motivation) คือภาวะแรงชักนำให้เกิด การกระทำอย่างใดอย่างหนึ่ง นับเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญให้มนุษย์มีการวางแผนและปฏิบัติการเพื่อให้มาถึงยอดปรารถนาแห่ง ความไฝ่ฝันของตน เช่น ต้องการความปลอดภัยในชีวิต มีคุณภาพชีวิตที่ดี ความมีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับนับถือ หรือต้องการ ความเป็นเลิศในผลงานของตน โดยธรรมชาติ ความทะเยอทะยานเป็นแรงกระตุ้นและจูงใจที่สร้างให้คนเป็นมนุษย์ได้สมบูรณ์ แต่ผลสำเร็จนั้นไม่ได้ง่ายตาย หากแต่มีความขยันหมั่นเพียร เนื่องจากการแข่งขันและชิงดี ชิงเด่นอยู่มาก” ด้วยเหตุนี้ ใน สภาพระบบทุนนิยมแบบบริโภคนิยม จึงมีการนำเอาทฤษฎีแรงจูงใจมาใช้เป็นกลยุทธ์วิธีเพื่อให้มหาชนนิยมและเชื่อมั่นใน บริษัทหรือองค์กรต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน มีการทำทุกท่วงการไม่ยั้งเว้น

กลยุทธ์วิธีที่นิยมมาใช้กันอย่างแพร่หลายคงเป็นเรื่องการจัดการประกวด ซึ่งมีหลายแบบหลายวิธีตั้งแต่ระดับท้องถิ่น ชาติ ภูมิภาค จนถึงระดับโลก ส่วนในวงการศิลปกรรมของไทยเองก็มีการนำมาใช้ด้วยเช่นกัน ที่ประจักษ์ชัดได้แก่การประกวด ศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่1 เมื่อ พ.ศ.2492 มีนโยบายเพื่อสร้างแรงจูงใจกระตุ้นเร้าให้ผู้ปฏิบัติงานศิลปะมีความหวังในการเป็น ศิลปินชั้นเยี่ยม ตลอดจนให้มหาชนเกิดความสำนึกและสำเหนียกในการเห็นการรู้คุณค่าของงานศิลปะที่มีความสำคัญต่อชีวิต ซึ่งในเวลานั้นประชาชนทั่วไปยังอยู่ในระดับที่ไม่น่าพึงพอใจ

ซึ่งอาจได้กล่าวสรุปรวมและสามารถที่จะสรุปปัจจัยที่เกี่ยวข้องทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับในเรื่องของแรงจูงใจไว้ได้เกือบ ทั้งหมดในทุกประเด็นที่ว่าได้แล้วในบทความดังกล่าวข้างบนนี้ได้เป็นอย่างดียิ่งเป็นอย่างมาก ที่น่าจะนำมาใช้เกี่ยวกับ พฤติกรรมของคนคนหนึ่งที่ต้องการที่จะดำรงชีวิตอยู่ให้ได้ในสภาวะการณ์ของโลกสมัยใหม่นี้ที่ล้วนมีการแข่งขันเอาเรียดเอา เปรียบกันเป็นอย่างมากจนทำให้เกิดการแบ่งชนชั้น ไม่มีการเอื้ออาทรช่วยเหลือกัน ผู้คนต่างไม่มีความเคารพซึ่งกันและกันอย่าง บริสุทธิใจดังเช่นอดีตกาลแต่ก่อนมาจนเป็นเหตุให้ผู้ตนได้หันไปพึ่งพิงเกี่ยวกับเรื่องของความศักดิ์สิทธิ์จากรูปแบบที่ออกมา อย่างหลากหลายในปัจจุบันนี้

อีกทั้งยังไปสอดคล้องกับ ปวีณา สุธีราษฎร์ (2562, น.165) ได้กล่าวไว้ว่า “ความปรารถนา คือ ความมุ่งหมาย ความ คาดหวังในสิ่งที่ต้องการ อับราฮัม ฮาโรลด์ มาสโลว์ (Abraham Harold Maslow) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันเชื่อว่ามนุษย์เป็น สัตว์ที่มีความต้องการ (wanting animal) และเป็นความต้องการในแบบที่ไม่รู้จักจบสิ้น เมื่อใดที่ความพึงพอใจหนึ่งได้รับการ ตอบสนอง เมื่อนั้นจะเกิดการเรียกร้องหาความพึงพอใจในสิ่งอื่น ๆ ต่อไป นักจิตวิทยาหลายท่านต่างสรุปว่าพฤติกรรมมนุษย์ ขับเคลื่อนที่ไปตามเหตุแห่งแรงจูงใจ (Motivation) ที่มาจากภายในและภายนอก (Intrinsic and Extrinsic Motivation) เพื่อให้ความต้องการนั้น ๆ บรรลุผล แต่หากไม่เป็นไปตามที่คาดหวัง การพึงพาสิ่งศักดิ์สิทธิ์ดูน่าจะเป็นทางเลือกหนึ่งที่สามารถ ช่วยเยียวยาและเติมเต็มพลังแห่งความหวังขึ้นมาได้ “ ดังที่ได้ปรากฏการณ์สิ่งที่เกี่ยวข้องกับความหวังที่ได้นำไปเชื่อมโยงกับวิถี วัฒนธรรมของชาวไทยไปทั่วให้เห็นถึงการกราบไหว้เคารพบูชาขอพรต่อสิ่งที่เป็นความเชื่อเหล่านั้น

จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ผลงาน

1. เพื่อศึกษาแนวคิดทฤษฎีทางศิลปะ คือทฤษฎีสัญญาวิทยา ของโรลันด์ บาร์ส เพื่อใช้สื่อความหมายโดยผ่านรูปแบบ ทางสัญลักษณ์เพื่อแทนค่าพฤติกรรมการแสดงออกของมนุษย์ ที่เกี่ยวข้องกับสภาพสังคมในปัจจุบันอันเป็นสิ่งสำคัญในการ ส่งผลกระทบต่อจิตใจของมนุษย์และการกำหนดเนื้อหาในการสร้างสรรค์งานศิลปะ
2. เพื่อศึกษาขบวนการทดลองค้นคว้าทางรูปแบบการสร้างสรรคผลงานศิลปกรรมทางด้านเทคนิคประติมากรรม ให้มี ความสอดคล้องต่อเนื้อหาที่มีผลต่อสภาวะจิตใจของมนุษย์ในสังคมเมือง
3. เพื่อเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์รูปแบบทางประติมากรรม ต่อสาธารณชน

นิยามศัพท์

สภาวะจิตใจของมนุษย์ คือ ช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งที่มีเหตุของผลที่กำลังส่งผลกระทบต่อจิตใจของมนุษย์ขึ้นมา ไม่ว่าจะเป็นในทาง แง่ลบหรือแง่บวกก็ตามจนส่งผลถึงการแสดงออกทางพฤติกรรมที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงสภาพทางอารมณ์ไปตามปัจจัยที่ เข้านั้น ๆ ต่ออารมณ์ของคนเราได้

ขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงาน

-ด้านเนื้อหาได้ศึกษาจากข้อมูลที่เป็นเรื่องของพฤติกรรมบุคคลและความรู้สึกของประสบการณ์จากภายใต้จิตใจของมนุษย์ ทั่วไปโดยผ่านจากประสบการณ์โดยตรงจากการใช้ชีวิตในเมืองของตัวผู้สร้างสรรค์เองที่ต้องการที่จะแสดงออกมาจากความ ต้องการที่มีต่อทางด้านวัตถุนิยมที่เกิดจากการถูกรอบบงทางความคิดของภาวะการครองชีพในโลกปัจจุบันนี้ โดยมีขอบเขต

ทางการสร้างสรรค์ที่จะมุ่งเน้นและนำเสนอเกี่ยวกับพฤติกรรมของผู้คนจากทุกสารทิศที่ต่างมุ่งเข้ามารวมตัวกันในเมือง เพื่อต้องการพัฒนาชีวิตให้ดีขึ้นจนเกิดการเบียดเสียดแออัดแอ่งแอ่งกันไปในทุกที่ด้วยจากการเข้าร่วมกิจกรรมที่หลากหลายต่างกันไปออกป็นสังคมเมืองใหญ่ ตามที่ทุกคนคาดหวังไว้ว่าคงมีความพร้อมต่อการรองรับตามความต้องการของวัตถุประสงค์ในแต่ละคนได้

- ด้านสถานที่ ได้ศึกษาจากสภาพทั่วไปที่ได้พบเห็นตามสถานที่ต่าง ๆ เช่น โรงงานและแหล่งชุมชน หรือแม้แต่แหล่งผู้คนที่ต้องมีการการแข่งขันการใช้สาธารณูปโภคด้านการขนส่งสัญจรไปมาระหว่างการไปทำกิจกรรมในแต่ละวันของผู้คนในเมืองหลวง เช่น จากสื่อสารข้อมูลต่าง ๆ ที่พบเห็นอย่างมากมาย ตลอดจนรวมทั้งจากประสบการณ์โดยตรงของผู้สร้างสรรค์เอง
- ด้านบุคคล ได้ศึกษาจากข้อมูลข่าวสารและสภาพความเป็นจริงของผู้คนทั่วไปตามสถานที่ต่าง ๆ ตลอดจนการแหล่งที่ได้พบเห็นทั้งจากสถานที่จริงและจากสื่อ รวมทั้งจากประสบการณ์โดยตรงของผู้สร้างสรรค์เอง

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

1. กำหนดกรอบแนวคิดด้านการวิจัยและรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงานและขั้นตอนและวิธีการดำเนินงาน
2. สืบหาข้อมูลและวิเคราะห์ผลงานทางประติมากรรม 3 มิติ และข้อมูลที่เป็นเรื่องของพฤติกรรมบุคคลและผลกระทบต่อความรู้สึกเกี่ยวกับด้านภายในจิตใจจากสื่อที่แสดงออกมาจากความต้องการทางด้านวัฒนธรรมทางด้านวัตถุนิยมที่เข้ามาครอบงำความคิดของคนในโลกปัจจุบันนี้
3. วิเคราะห์ข้อมูลพร้อมทั้งสร้างภาพร่างและกระบวนการสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับการแสดงออกต่อการรับรู้ทางศิลปะให้มีเนื้อหาสอดคล้องกับแนวคิดและสามารถที่จะสะท้อนภาพความคิดของผู้สร้างสรรค์ได้
4. สังเคราะห์ข้อมูลเพื่อสร้างสรรค์กระบวนการทางประติมากรรม
 - 1) ศึกษาข้อมูลสนับสนุนแนวคิดในการสร้างสรรค์
 - 2) กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะ
 - 3) พัฒนาผลงานสร้างสรรค์
 - 4) วิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์
 - 5) สรุปเขียนรายงานผลการดำเนินงานวิจัยแบบสร้างสรรค์ฉบับสมบูรณ์

การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

ด้านศึกษาวรรณกรรม

ความหมายของงานประติมากรรม คือ เป็นผลงานศิลปะที่มีการแสดงออกในรูปแบบสามมิติ ซึ่งประกอบไปด้วยปริมาตร น้ำหนัก และการกินเนื้อที่ในอากาศ ศิลปินจะใช้วัสดุ เช่น ดิน หิน โลหะ หรือวัสดุอื่น ในการสร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เกิดรูปทรงที่สามารถรับรู้ได้ด้วยการมองเห็นและสัมผัสความงามของงานประติมากรรมส่วนใหญ่จะเกิดจากการเล่นกับแสงและเงาที่สะท้อนบนพื้นผิวของรูปทรงที่สร้างขึ้น

กระบวนการสร้างสรรค์งานประติมากรรมสามารถแบ่งออกได้เป็นหลายรูปแบบดังนี้ :

- รูปธรรม (Realistic) : สร้างสรรค์ผลงานที่มีความเหมือนจริงที่สุดตามที่เห็นในธรรมชาติ
- กึ่งนามธรรม (Semi Abstract) : เป็นการผสมผสานระหว่างความเหมือนจริงและความเป็นนามธรรมบางส่วนของงานอาจจะมีการบิดเบือนหรือดัดแปลงจากความเป็นจริง

- นามธรรม (Abstract) : การสร้างสรรค์ที่ไม่ยึดติดกับรูปทรงที่เห็นในธรรมชาติ แต่เน้นการแสดงออกของความคิดและความรู้สึกผ่านรูปทรงที่ไม่คุ้นเคย (อดุลย์ บุญฉ่ำ, 2559)

ธรรมชาติของแรงงูใจ หมายถึง สภาวะที่อินทรีย์ถูกกระตุ้นหรือผลักดันโดยแรงงูใจ ทำให้แสดงพฤติกรรมเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ คำที่เกี่ยวข้องกับแรงงูใจได้แก่ ความต้องการ, ความพยายาม, ความปรารถนา, แรงขับ และความทะเยอทะยาน คำเหล่านี้มีความหมายที่คล้ายคลึงกันแต่มีความแตกต่างเล็กน้อย ลักษณะเด่นของแรงงูใจมี 3 ประการ: 1. สภาวะภายในที่ผลักดันให้บุคคลมุ่งสู่เป้าหมาย 2. พฤติกรรมที่แสดงออกมาเพื่อบรรลุเป้าหมาย 3. การบรรลุผลสำเร็จของเป้าหมาย ซึ่งมีหลายทฤษฎีที่อธิบายแรงงูใจได้อีก เช่น 1) สมดุลภาพและแรงขับ 2) ความต้องการและแรงขับ 3) เหตุกระตุ้นใจ 4) สัญชาตญาณ 5) จิตไร้สำนึก 6) จิตวิญญาน 7) การรู้ (Chiang Mai. บทที่ 2 ทฤษฎีแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง. หน้า 12-15) (https://archive.lib.cmu.ac.th/full/T/2555/poleco20955nj_ch2.pdf)

กิเลสและการทำงานของจิต

กิเลส คือ สิ่งที่ทำให้เกิดความทุกข์และเป็นอุปสรรคในการพัฒนาด้านตนเอง ในพระพุทธศาสนา กิเลสถูกจัดแบ่งออกเป็น 3 ประเภทใหญ่ ได้แก่

- 1) โภคะ (ความโลภ) : ความอยากได้ไม่สิ้นสุด
- 2) โทสะ (ความโกรธ) : ความไม่พอใจหรือเกลียดชัง
- 3) โมหะ (ความหลง) : ความไม่รู้หรือความเข้าใจผิด

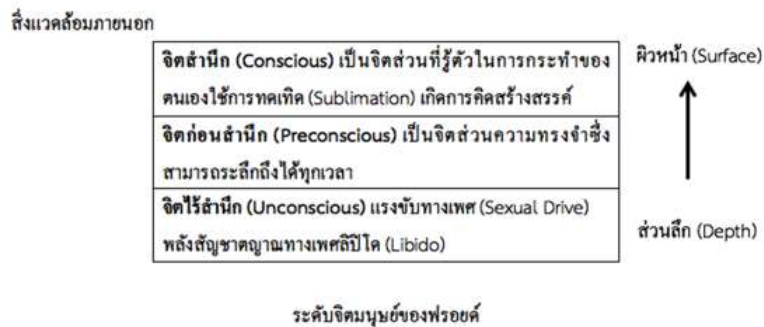
กิเลสทั้งสามประเภทยี้มีผลกระทบต่อจิตใจมนุษย์ ทำให้คนเรามีแนวโน้มที่จะทำสิ่งที่ไม่ดีจนกลายเป็นนิสัยที่ฝังลึก ทำให้จมอยู่ในห้วงทุกข์อย่างต่อเนื่อง ไม่ต่างจากโรคภัยที่แฝงอยู่ในร่างกายที่ยากจะรักษาได้ (ท่านพุทธ-ทาสภิกขุ, 2550)

เกณฑ์การประเมินคุณภาพและคุณค่าทางศิลปกรรม

ในงานประติมากรรมหรือผลงานศิลปกรรมประเภทอื่นที่สามารถทำได้โดยผู้ประเมินหลากหลายกลุ่ม เช่น เจ้าของผลงาน ผู้เชี่ยวชาญ นักวิชาการ หรือบุคคลทั่วไป โดยใช้หลักเกณฑ์ที่แตกต่างกันไปตามแนวคิดทางสุนทรียศาสตร์ เช่น 1) ความสวยงาม คือ ความงามที่สามารถสัมผัสได้จากผลงาน 2) ความติดตราตรึงใจ คือ ความสามารถของผลงานในการดึงดูดและทำให้ประทับใจ 3) ความละเอียด คือ ความรู้สึกที่เกินกว่าความงามธรรมดา และ 4) ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถในการสร้างสิ่งใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2555. หน้า 274-276)

แนวคิดหรือทฤษฎี

การวิจัยนี้ใช้ทฤษฎีด้านมนุษยวิทยาการศึกษาเพื่อประกอบด้านเนื้อหา ที่เกี่ยวกับทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของ ซิกด์ มันทพรอยด์ ในเรื่องของจิตใต้สำนึกมาใช้ที่จะส่งผลทำให้เกิดแรงจูงใจขึ้นมาต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมเข้ามาใช้ ซึ่ง ปัญญาภรณ์วรรณชัย (2559-2560: ออนไลน์) นักจิตวิทยา ได้กล่าวถึง ฟรอยด์ว่า ด้วยเรื่องของจิตใต้สำนึก โดยนักจิตวิทยาได้มีการนำเอาแนวคิดของเขามาอธิบายการเกิดความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์ด้วยกระบวนการทางจิตเกี่ยวกับการทำงานของจิตไร้สำนึก (Unconscious Mind) ซึ่งอยู่ภายใต้สัญชาตญาณแห่งการมีชีวิต (Life Instincts) และสัญชาตญาณแห่งความตาย (Death Instincts) จะปลดปล่อยพลังออกมาโดยเฉพาะพลังลิบิโด (Libido) ที่เกิดจากแรงขับทางเพศ (Sex Drive) จากสัญชาตญาณแห่งการมีชีวิตซึ่งไม่เป็นที่ปรารถนาของสังคม จึงต้องปรับตัวด้วยการทดแทน (Sublimation) เพื่อขัดเซยความรู้สึกที่เก็บกดในจิตไร้สำนึกให้สังคมยอมรับได้ จึงเกิดเป็นความคิดสร้างสรรค์ และได้กล่าวสรุปสาระสำคัญเกี่ยวกับการเกิดความคิดสร้างสรรค์ตามแนวเชิงจิตวิเคราะห์ ไว้ว่า ฟรอยด์ กล่าวว่า “มนุษย์มีสัญชาตญาณพื้นฐานที่สำคัญ คือ สัญชาตญาณแห่งการมีชีวิต (Life Instincts) เป็นแรงขับทางเพศ (Sexual Drive) หรือความรัก (Eros) เป็นพลังชีวิตซึ่งมีคำที่เรียกพลังการแสดงออกนี้ว่า ลิบิโด (Libido) และสัญชาตญาณแห่งความตาย (Death Instincts) เป็นแรงขับทางก้าวร้าว (Aggression) ความพินาศหรือความตาย (Thanatos) สำหรับแรงขับของความก้าวร้าวไม่มีคำเฉพาะเรียกในส่วนของลิบิโด (Libido) ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และมีภาวะของการเพิ่มขึ้นของความตึงเครียดและในส่วนแรงขับความก้าวร้าว (Thanatos) มีการเคลื่อนไหวสู่สภาวะสมดุล มีการกำจัดของความตึงเครียดทั้งหมด ด้วยเหตุนี้มนุษย์ทุกคนจะถูกกระตุ้นให้ขับเคลื่อนเพื่อเกิดความสมดุลของพลังทั้งสองแรง ขับพื้นฐานทั้งสองมีจุดเริ่มต้นจากโครงสร้างบุคลิกภาพส่วนที่เรียกว่า อิด ซึ่งอยู่ในจิตไร้สำนึก แต่ถูกควบคุมด้วย อีโก้ (Ego) ทำงานภายใต้จิตสำนึก (Conscious) ด้วยการใช้กลวิธีป้องกันตนเองที่เรียกว่า การทดแทน (Sublimation) เพื่อแสดงออกให้สังคมยอมรับได้” ผู้เขียนจึงได้สรุปด้วยการแสดงให้เห็นภาพ ระดับจิตมนุษย์ของฟรอยด์ไว้ ตามรูปข้างล่างนี้

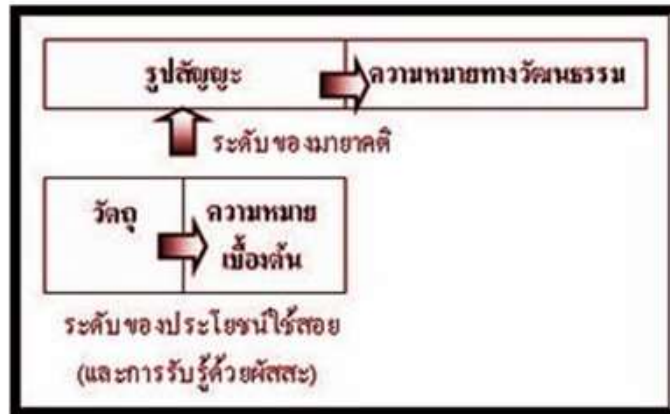


ภาพ 1 ระดับจิตมนุษย์ของฟรอยด์

ที่มา: <http://identity.bsru.ac.th/archives/3885> สืบค้นเมื่อ 10/8/67

สำหรับในส่วนของการค้นหารูปแบบและเนื้อหาทางศิลปกรรมนั้น ได้พิจารณาและเห็นควรแล้วว่าน่าจะนำเอาทฤษฎี
สัญวิทยาของ โรลันด์ บาร์ต (Roland Barth) มาใช้ในการสนับสนุนความคิดสำหรับในการวิจัยเพื่อพัฒนาขบวนการสร้าง
รูปทรงเพื่อสื่อเน้นยะทางความหมาย โดยผ่านผลงานประติมากรรมสามมิติด้วยการใช้รูปแบบเชิงแนวความคิดทางการสื่อสาร
ด้วยรูปทรงที่มาจากเนื้อหาจากสภาพความเป็นจริงของสังคมออกไป เพื่อเป้าหมายให้ได้ตรงตามแนวความคิดทางเรื่องของ
มายาคติที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากทฤษฎี ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าน่าจะมีความเหมาะสมที่สุด สำหรับในการที่จะนำมาใช้ประกอบกับ
การทดลองและพัฒนาแบบทางความคิดที่จะหยิบจับเอาพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์ที่มีทั้งเรื่องราวมากมายที่ทุกคน
สามารถรับรู้ได้เป็นอย่างดีถ้านำมาพิจารณาตัวตนที่จะรับรู้ทางด้านสัญวิทยาจากรูปทรงทางมายาคติที่ถ่ายทอดออกไปก็ตาม
ล้วนแล้วแต่ยังคงน่าจะไปกระตุ้นเร้าและทำให้เกิดคุณค่าและประโยชน์ได้ ถ้าเพียงทุกคนได้ตระหนักคิดไว้เสมอว่า ในยามที่เรา
พบเห็นสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มีมนุษย์ได้สร้างสรรค์มันจนเกิดสร้างความคิดและรับรู้ถึงนัยยะที่แฝงมากับรูปทรงเหล่านั้น ผู้สร้างสรรค์ก็
คงเชื่อได้ว่าสิ่งที่เราเห็นอยู่ตรงหน้านั้นมันน่าที่จะไปส่งผลกระทบต่อประสิทธิภาพของแต่ละคนได้นึกถึงภาพแห่งความจริงนั้นของ
ตัวเองขึ้นมาได้เสมอจากการได้ตีความเบื้องต้น จนน่าที่จะนำไปสู่การยกระดับทางเรื่องมายาคติจากรูปสัญลักษณ์ที่ได้พบเห็นจน
กลายเป็นความหมายทางวัฒนธรรมของคนหมู่มาก ในแบบที่เราๆ ท่านๆ ต่างก็ตีความหมายกันอยู่โดยไม่รู้ตัว ซึ่งอันแท้จริง
แล้วพวกเราต่างก็กำลังตีความกันตามแบบทฤษฎีของโรลันด์ บาร์ตส์ โดยไม่รู้ตัวนั่นเอง ซึ่งนั่นก็ถือว่ายังไม่ใช่ “ความเจริญ
จนถึงขั้นสูงสุดของวัฒนธรรมมนุษย์” ความเจริญขั้นสูงสุดของเผ่าพันธุ์มนุษย์ก็คือ การมีสติปัญญาสูงเกินกว่าการมีหรือใช้แค่
สัญชาตญาณเป็นเครื่องนำทางชีวิตแต่เพียงเท่านั้น ซึ่งมนุษย์เรารู้จักใช้สิ่งที่เป็นความหมายแฝงของสิ่งต่าง ๆ นั้นมานานแล้ว ก็
เนื่องจากความชาญฉลาดของมนุษย์ แต่บัดนี้ มวลมนุษย์เองกลับตกเป็นเครื่องมือหรือ “เหยื่อ” ของการสร้างความหมายแฝง
เหล่านั้น เช่น แปรเปลี่ยนเป็นการสร้างความนิยมในเรื่องตรายี่ห้อ เรื่องการสร้างหรือตั้งราคาของๆ สิ่งนั้น และ “คลัง” ชื่อขาย
มันอย่างเอาเป็นเอาตาย จนลืมสาระสำคัญของ ๆ สิ่งนั้น หรือตกเป็นเหยื่อจากการแสวงหาผลประโยชน์ด้วยวิธีการโฆษณา
ชวนเชื่อว่ามันมีคุณค่าคู่ควรต่อตนเองไป

ฉะนั้น ตัวมายาคติจึงเป็นระบบสัญลักษณ์ในระดับที่สอง ที่ทำงานด้วยการเข้าไปครอบงำ “ความหมายเบื้องต้น” ของสรรพ
สิ่ง ซึ่งเป็นความหมายเชิงผัสสะหรือประโยชน์ใช้สอย แล้วทำให้มันสื่อความหมายใหม่ในระดับหนึ่ง ซึ่งเป็นความหมายเชิง
ค่านิยมอุดมการณ์



ภาพ 2 มายาคติที่เป็นรูปสัญลักษณ์จนกลายเป็นความหมายทางวัฒนธรรมของคนหมู่มาก
ที่มา: <http://www.oknation.net/blog/nn1234/2010/12/19/entry-1>

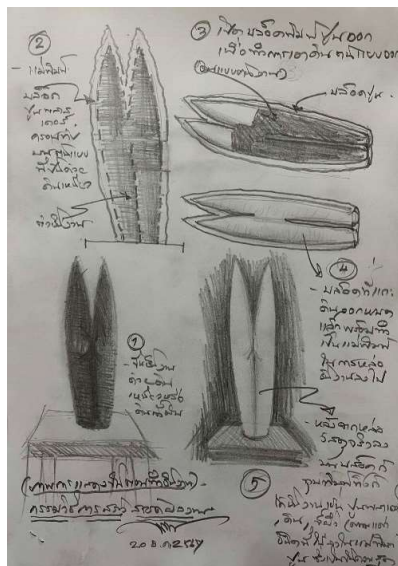
เมื่อผลเป็นเช่นนั้นผลทางมายาคติจึงกลายเป็นการสื่อความหมายในทางวัฒนธรรมของมนุษย์ ท่ามกลางการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว “มายาคติ” ก็ยังเปลี่ยนแปลงอย่างเชื่องช้า จนยากที่มนุษย์จะตามทันมายาคติของมนุษย์ด้วยกันเองได้

วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานได้แรงบันดาลใจมาจากผลของสภาวะการณ์ของสังคมในปัจจุบัน จากความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่ทุกคนต่างมีความต้องการพัฒนาชีวิตทั้งหน้าที่การงานและความเป็นอยู่ของครอบครัวให้ดีขึ้น จนเกิดการแข่งขันกันทั้งเรื่องการศึกษา การงาน ที่อยู่อาศัยและความต้องการทางวัตถุเพื่อแสดงให้เห็นถึงสถานะที่มั่นคงจากที่สังคมได้กำหนดขึ้นมา จากสิ่งเหล่านี้จึงมีอิทธิพลต่อกระแสความเปลี่ยนแปลงและเป็นปัจจัยความคิดของคนในสังคมต่อการดำรงชีวิตในทุกวันนี้ตามมา จนเป็นสาเหตุให้ต้องต่อสู้ดิ้นรนแก่งแย่งแข่งขันกัน เพื่อจะได้สมหวังตามเป้าหมายที่แต่ละคนได้กำหนดไว้ แต่จากพฤติกรรมเหล่านี้ก็กลับย้อนมาส่งผลกระทบต่อสภาวะจิตใจของมนุษย์เราจนเกิดความเครียดจนดูเหมือนว่าชีวิตคนเราในแต่ละวันคล้ายกำลังถูกบังคับกักขังไว้ซึ่งความอิสระเสรีจากข้อกำหนดทางสังคมที่ได้ถูกสร้างขึ้นมากจนเกิดปัญหาตามมามากมายและนำไปสู่การแสดงออกทางพฤติกรรมที่หลากหลาย ทั้งที่ดีและไม่ดีต่อสังคมโดยรวมอยู่ในขณะนี้

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

1. รูปแบบของผลงาน เป็นลักษณะงานประติมากรรม 3 มิติ
2. วัสดุ คือ ไฟเบอร์กลาส, โลหะ, ดิน, ไม้ (ส่วนฐานงาน)
3. เทคนิค ที่ใช้ คือ การปั้น, หล่อ และการเผา
4. วิธีการ คือ 1) การขึ้นต้นแบบด้วยการปั้นดิน 2) การทำแม่พิมพ์ 3) การหล่อด้วยวัสดุตามที่ต้องการลงในบล็อกแม่พิมพ์ที่ทำจากปูนปลาสเตอร์
5. อัตลักษณ์ของผลงานสร้างสรรค์ เป็นลักษณะงานแบบไม่เหมือนจริงแต่ยังคงรู้ว่านี่รูปทรงมาจากอะไร หรือที่เรียกว่า กึ่งนามธรรม (semi abstract) ที่มีลักษณะผสมผสานระหว่างความจริงกับความไม่จริงนั่นเอง



ภาพ 3 : ภาพแสดงวิธีการสร้างบล็อกแม่พิมพ์พลาสติกและการหล่อขึ้นงานตามวัสดุที่ต้องการ
ที่มา: อาคม ทองโปร่ง

การประเมินผลงานสร้างสรรค์ (ด้วยวิธีการประเมินเชิงปริมาณ)

ผลประเมินด้านรูปแบบการพัฒนาการสร้างสรรค์ จากผู้ประเมิน 5 ท่าน โดยเก็บข้อมูลจากแบบสอบถาม ด้วยวิธีการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงจากมากไปหาน้อย พบว่า รูปแบบมีคุณภาพและเป็นต้นแบบตัวต้นของศิลปินมาเป็นอันดับ 1 มีค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{X}=4.80$, $S.D.=0.44$) อยู่ในระดับ “ดีมาก” อันดับ 2 คือรูปแบบเทคนิควิธีการมีความสอดคล้องมีเอกภาพ, มีเนื้อหาเหมาะสมต่อการใช้วัสดุในการสื่อความหมาย, มีการแสดงออกทางการสร้างสรรค์และจินตนาการและมีคุณค่าทางสุนทรียะในงานศิลปะ มีค่าเฉลี่ยเท่ากันรวม ($\bar{X}=4.60$, $S.D.=0.54$) อยู่ในระดับ “ดีมาก” อันดับ 3 ผลงานมีความสมบูรณ์ มีค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{X}=4.20$, $S.D.=0.83$) อยู่ในระดับ “มาก”

ผลประเมินด้านรูปแบบความคิดในการสื่อความหมายและคุณค่าจากตัววัสดุ พบว่า ผลการรับรู้ความหมายจากการใช้วัสดุเป็นตัวสื่อสาร, ผลงานสามารถสะท้อนภาพสังคมและช่วยส่งเสริมด้านสังคมหรือไม่ ได้รับการประเมินเป็นอันดับ 1 มีค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{X}=4.80$, $S.D.=0.44$) อยู่ในระดับ “ดีมาก” อันดับ 2 คือด้านความพึงพอใจในการสื่อความหมายแนวคิดและคุณค่าความสำเร็จของชิ้นงาน มีค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{X}=4.60$, $S.D.=0.54$) อยู่ในระดับ “ดีมาก” อันดับ 3 ด้านการสื่อสารเนื้อหา, วิธีการใช้ตัววัสดุในการสื่อความหมายมีความเหมาะสมอย่างไร, รูปแบบผลงานแสดงถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตนและคุณค่าความงาม ผลค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{X}=4.40$, $S.D.=0.54$) อยู่ในระดับ “ดี” และอันดับ 4 คือ ผลงานมีความสมบูรณ์ มีค่าเฉลี่ยรวม ($\bar{X}=4.20$, $S.D.=0.83$) อยู่ในระดับ “มาก”

การวิเคราะห์เนื้อหา

ด้านเนื้อหาเรื่องราวผู้สร้างสรรค์นำเสนอเรื่องของสภาพการณ์ของคนที่ติดอยู่กับข้อแม้ทางสังคมจนเกิดผลกระทบต่อสภาพจิตใจจนนำไปสู่การแสดงออกทางพฤติกรรมในปัจจุบัน

1. เนื้อหาภายนอก คือ ผลงานศิลปะที่มีเรื่องราวเกี่ยวข้องกับคนมาใช้เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย

2. เนื้อหาภายใน คือ การใช้ทัศนธาตุลงในชิ้นผลงานอันได้แก่ การสร้างพื้นผิวจากการปั้น การใช้สีของวัสดุที่ใช้หรือสร้างสืบทอดชิ้นงานใหม่ เช่น สีเหมือนโลหะที่เกิดสนิมเพื่อจะบอกถึงเทคโนโลยีที่กำลังเกาะกินเราอยู่จนทำให้เกิดความน่าสนใจขึ้นมาได้ ซึ่งทัศนธาตุเหล่านี้ เป็นส่วนประกอบที่ทำให้ผลงานเกิดเอกภาพและความประสานกลมกลืนเข้าด้วยกันกับเนื้อหาได้เป็นอย่างดี หรือด้วยวิธีการลงไฟซึ่งต้องการจะบอกความหมายถึงชีวิตที่กำลังถูกเผาไหม้ด้วยการกระทำด้วยตัวของเราเองจากการหลงในกิเลสความอยากจากการดำรงชีวิต

ผลงานวิจัยสร้างสรรค์



ภาพ 4,5 ผลงานชิ้นที่1 (รูปทรงที่ได้แรงบันดาลใจมาจากท่าทางที่คนกำลังเอื้อมมือไขว่คว้าความหวัง แต่ในขณะเดียวกันอาจแสดงนัยยะถึงการยอมแพ้ต่อสิ่งที่กำลังย้อนกลับเข้ามาสู่ชีวิตของมนุษย์เองได้เช่นกัน) : ผลงานชื่อ “ความอยากได้อะไรก็มี”
เทคนิค ดินเผา ขนาดความสูง 75 ซม.



ภาพ 6,7 ผลงานชิ้นที่2 (รูปทรงที่ได้แรงบันดาลใจมาจากการที่มนุษย์ติดอยู่กับวัตถุนิยมไม่มีวันหลุดพ้นจนเสมือนเป็นวัฏจักรของชีวิต) : ผลงานชิ้นนี้ต้องการใช้พื้นที่ว่างของอากาศโดยรอบที่สามารถสร้างความโดดเด่นให้กับรูปทรงจนรู้สึกถึงความเคลื่อนไหวได้ ผลงานชื่อ “กงล้อชีวิต” เทคนิค ไฟเบอร์กลาสทำสีบรอนด์ ขนาด ความสูง 45 ซม.



ภาพ 8,9 ผลงานชิ้นที่3 (รูปทรงที่ได้แรงบันดาลใจมาจากการทับถมและแออัดของผู้คนที่มีการดิ้นรนต่อสู้ในสังคมเมืองใหญ่ที่ผูกติดอยู่กับกิเลสความอยากของมนุษย์อยู่ตลอดเวลา) : รูปทรงที่เกิดจากการซ้ำกันทั้งเรื่องขนาดและการประกอบกันขึ้นใน

ลักษณะที่บิดเบี้ยวจนรู้สึกถึงความแออัดยัดเยียดจนทำให้เกิดความรู้สึกถึงชีวิตที่กำลังเคลื่อนไหวไหลไปกับกระแสนิยมของสังคม ผลงานชื่อ “คลีนิกเลสมนุษย์” เทคนิค ไฟเบอร์กลาสทำสีโลหะสนิม ขนาดความสูง 80 ซม.



ภาพ 10 ผลงานชิ้นที่4 (รูปทรงที่ได้แรงบันดาลใจมาจากกิเลสของมนุษย์ในใจที่กำลังถูกสร้างขึ้นจนเกิดการก่อตัวเสมือนว่ากำลังเจริญเติบโตตั้งต้นไม้ที่กำลังงอกงามถึงขีดสุดก่อนที่จะถึงวันที่ร่วงโรยตามสัจจะความจริงของชีวิตสุดท้ายของมนุษย์เรา) : ผลงานชิ้นนี้ใช้แนวตั้งตรงขึ้นไปสู่ด้านบนที่สื่อถึงความเจริญ แต่ขณะเดียวกันใช้รูปทรงกลมเปรียบเสมือนกำลังขับเคลื่อนหมุนวนไม่จบสิ้นแปรเปลี่ยนไปตามเวลาของความเป็นไปตามความจริงของโลกใบนี้ ผลงานชื่อ “ต้นกิเลสตัณหา” เทคนิค ไฟเบอร์กลาสทำสีโลหะสนิม ขนาด ความสูง 95 ซม.

การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์

ได้มีการจัดทำบทความวิจัยเข้าร่วมนำเสนอผลงานในงานประชุมวิชาการ วิจัย และงานสร้างสรรค์ศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มนเรศวร ในครั้งนี้

องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์

1. ได้รับรู้ถึงสภาพความเป็นจริงของสังคมปัจจุบันที่กำลังเกิดขึ้นและผลกระทบจากการเข้าไปติดกับดักทางสังคมที่คนเป็นผู้สร้างกำหนดมันขึ้นมาจากกิเลสความอยากในการดำรงชีวิตที่เกินความจำเป็น จนต้องรับผลกระทบทางด้านจิตใจต่อตนเอง ครอบครัวและสังคมจากสิ่งที่ตัวเองได้สร้างขึ้นมานำไปสู่ปัญหาทุกวันนี้
2. ก่อให้เกิดการกระตุ้นเตือนแก่ผู้คนในการใช้ชีวิตว่าควรอยู่อย่างไรให้มีความสุขและมีคุณค่าในยุคของความเจริญที่มีวัตถุเป็นตัววัดชีวิตกับความเสื่อมทางด้านจิตใจที่มาพร้อมกัน
3. ก่อให้เกิดการส่งเสริมคุณค่าทางด้านสุนทรียศาสตร์แก่สังคมโดยรวม เพราะผลงานจะเป็นสัญลักษณ์ทางความคิดและรูปแบบสื่อสารอีกวิธีการหนึ่งได้ที่ก่อให้เกิดการพัฒนาการสร้างสรรค์ศิลปะร่วมสมัยในรูปแบบใหม่ที่จะสามารถสร้างรูปแบบเฉพาะตัวขึ้นได้

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ สรุปได้เกี่ยวกับทิศทางในที่ใช้รูปแบบการใช้สัญลักษณ์มาใช้สื่อความหมาย ด้วยการใช้วัสดุและกรรมวิธีในการสร้างสรรค์ทางประติมากรรม โดยผ่านรูปทรงของคนจากการแสดงออกทางพฤติกรรมที่มีผลมาจากการได้รับผลกระทบจากการใช้ชีวิตในสังคมเมือง โดยการนำมาใช้ในการสื่อสารความหมายตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ นั่นคือสามารถนำผลการสร้างสรรค์ผลงานทางประติมากรรมนี้ไปใช้เป็นตัวกระตุ้นเตือนจิตสำนึกของผู้ชมที่ได้รับสารผ่านทางรูปแบบทางศิลปะสามารถทำให้รับรู้ได้และเป็นประโยชน์ต่อสังคมได้ตามวัตถุประสงค์ ได้ดังนี้

1. จากการศึกษาทฤษฎีจิตวิเคราะห์ ของ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (Sigmund Freud) และทฤษฎีแรงจูงใจ ซึ่งมีอิทธิพลและบทบาทมากทางด้านจิตวิทยาของมนุษย์ ที่มีผลต่อการแสดงออกทางพฤติกรรมส่วนใหญ่ของมนุษย์ที่มีแรงจูงใจมาจากจิตไร้สำนึก โดยมีโครงสร้างมาจากของบุคลิกภาพภายใต้การทำงานของจิตมนุษย์ที่มีด้วยกันอยู่ ๓ ส่วน คือ อิด (Id) อีโก้ (Ego) ซุปเปอร์อีโก้ (Superego) นั้นมาเพื่อใช้กำหนดเนื้อหา ว่าด้วยสิ่งเหล่านี้จะมีผลต่อการกระตุ้นความคิดที่อยู่ภายใต้สัญชาตญาณ

แห่งการจะมีชีวิตอยู่เสมอๆ และการศึกษาทฤษฎีสัญญาวิทยา ของโรลิ่ง บาร์ต ในเรื่องการใช้สัญลักษณ์เพื่อจะใช้สื่อถึงตัวแทน บางสิ่งบางอย่างสำหรับที่จะสื่อสารความหมายออกไปนั้น เพื่อใช้กำหนดด้านรูปทรง ได้พบว่า สามารถใช้เป็นเครื่องมือที่จะสื่อสารข้อความที่แสดงให้เห็นถึงสภาพความเป็นจริงของสังคมที่กำลังเกิดขึ้นต่อสภาพจิตใจจนนำไปสู่การแสดงออกทางพฤติกรรมต่าง ๆ ของมนุษย์เราได้เป็นอย่างดี

2. ผลจากการสร้างสรรค์ศิลปะภายใต้กรอบแนวคิดจากพฤติกรรมการแสดงออกที่นำไปสู่ผลกระทบต่อจิตใจของมนุษย์นั้น ได้ค้นพบรูปแบบการสร้างสรรค์ทางด้านเทคนิคประติมากรรมได้อย่างเป็นระบบตามระเบียบวิธีทางทฤษฎีได้เป็นอย่างดี

3. สามารถได้นำผลการวิจัยสร้างสรรค์สู่การเผยแพร่ต่อสาธารณะชน เพื่อชี้ให้เห็นถึงสภาพปัญหาที่มีผลกระทบต่อชีวิตของผู้นั้นในสังคมที่กำลังเกิดขึ้นในปัจจุบันได้

การอภิปรายผล

จากการวิจัยสร้างสรรค์ภายใต้กรอบแนวคิดจากพฤติกรรมการแสดงออกที่นำไปสู่ผลกระทบต่อจิตใจของมนุษย์นั้น ได้ค้นพบรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรมทางด้านเทคนิคประติมากรรมให้มีความสอดคล้องต่อเนื้อหาและการใช้รูปทรงเข้ามาเป็นสัญลักษณ์ทางการสื่อสารความหมายที่กำหนดไว้ได้เป็นอย่างดีมาก จากการที่ได้เผยแพร่ผลงานสู่สาธารณะชนจนสามารถทำให้เกิดผลต่อสังคมในด้านการสร้างสรรค์แก่วงการศิลปะช่วยให้เกิดการรับรู้ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมได้ และนำไปสู่ผลงานที่แสดงถึงคุณค่าความงามและสร้างความเป็นอัตลักษณ์เฉพาะตนได้เป็นอย่างดียิ่ง

บรรณานุกรม

กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2555). **สุนทรียศาสตร์ หลักการปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปะวิจารณ์**. กรุงเทพฯ:

สำนักพิมพ์ แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ท่านพุทธทาสภิกขุ. (2550). **รู้ทันเล่ห์กล**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ อมรินทร์ พรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด

(มหาชน).

บริษัท พานาโซนิค ชิว เซลส์ (ประเทศไทย) จำกัด. (2558). **นิทรรศการจิตรกรรมร่วมสมัย พานาโซนิค ครั้งที่**

17. กรุงเทพฯ: บริษัทธรรมชาติการพิมพ์ จำกัด.

อดุลย์ บุญฉ่ำ (2559). **เอกสารประกอบการสอน รายวิชา0605 205 : ประติมากรรม1**. มหาสารคาม:

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม คณะศิลปกรรมศาสตร์ หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลป์

ภาคการศึกษาที่1.

ปวีณา สุธีรางกูร. (2562). ปรากฏการณ์แห่งอำนาจ:บทวิเคราะห์ผลงานร่วมสมัยของสาครินทร์ เครืออ่อน. **วารสาร ศิลป์ พีระ**

ศรี .7 (1). สืบค้นเมื่อ 26 ตุลาคม 2564, จาก

<https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jfa/article/view/197441/155557>

ปัญจนาว วรวัฒน์ชัย (ตุลาคม 2559-2560). **นักจิตวิทยา**. สืบค้นเมื่อ 11 ตุลาคม 2560, จาก

<http://identity.bsru.ac.th/archives/3885>

Chiang Mai. (กันยายน 2565). บทที่ 2 ทฤษฎีแนวคิดและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง. (น.12-15) สืบค้นเมื่อ 10

ตุลาคม 2567, จาก https://archive.lib-cmu.ac.th/full/T/2555/poleco20955nj_ch2.pdf

เอกสารออนไลน์. (ตุลาคม 2566). บทความ: ออนไลน์. สืบค้นเมื่อ 22 กันยายน 2566, จาก

<http://www.oknation.net/blog/nn1234/2010/12/19/entry-1>

การออกแบบตัวอักษรฟอนต์ฮิมน้ำดิสเพลย์

อนันตญา วรณโพธิมุข

The Designing of Him Nam Display Typeface

Anantaya Wonaphotimuke

คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา

Faculty of Arts and Architecture, Rajamangala University of Technology Lanna

* Corresponding author. E-mail address: anantaya.rmutil@gmail.com

ตอนที่ 1 ภูมิหลังการสร้างสรรคผลงาน

1.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรคผลงาน

ในช่วงเดือนกันยายนและตุลาคมที่ผ่านมา ได้เกิดสถานการณ์ภัยพิบัติน้ำท่วมครั้งใหญ่ภายในหลายจังหวัดในเขตภาคเหนือ ทำให้มีพื้นที่ที่ได้รับความเสียหายเป็นจำนวนหลายหมื่นครัวเรือน ซึ่งจังหวัดเชียงใหม่ ก็เป็นหนึ่งในจังหวัดที่ได้รับผลกระทบจากน้ำท่วมที่รุนแรงที่สุดภายในรอบ 50 ปี โดยระดับน้ำที่สะพานนวรัฐวัดได้สูงถึง 5.28 เมตร เป็นระดับน้ำสูงที่สุดในประวัติศาสตร์ ถือได้ว่าเป็นเหตุการณ์ที่สร้างความเสียหายทางเศรษฐกิจอย่างมาก เนื่องจากมีพื้นที่ที่ได้รับผลกระทบมากที่สุดถึง 10 อำเภอในจังหวัดเชียงใหม่ และมีย่านเศรษฐกิจที่มีความสำคัญของเชียงใหม่หลายแห่งที่อยู่บริเวณริมแม่น้ำปิงที่ถูกน้ำท่วมหนักอย่างไม่เคยเกิดมาก่อน (เสาวลักษณ์ เขตสูงเนิน, 2567) ซึ่งถ้าหากติดตามข่าวสารจะพบว่าภัยพิบัติน้ำท่วมนี้ยังปรากฏและมีความรุนแรงในอีกหลายพื้นที่ทั่วโลกไม่ได้แค่เกิดขึ้นเฉพาะในประเทศไทย โดยที่เหตุการณ์ภัยพิบัติน้ำท่วมนี้ที่สะท้อนถึงปัญหาการเปลี่ยนแปลงของสภาพภูมิอากาศของภาวะโลกร้อน (Climate Change) ที่รุนแรงขึ้นทั่วโลก แต่สาเหตุหลักที่ทำให้ภาคเหนือได้รับผลกระทบจากภัยพิบัติน้ำท่วมนี้เกิดจากหลายปัจจัย ประกอบไปด้วยปรากฏการณ์ Rain bomb ที่ทำให้ฝนตกลงมาซ้ำ ๆ ในพื้นที่หนึ่งติดต่อกันจากภาวะลานีญา ที่เป็นผลกระทบของภาวะโลกร้อน การขยายตัวเมืองอย่างรวดเร็วเพื่อรองรับการท่องเที่ยวกีดขวางทางรับน้ำ การขยายตัวของพื้นที่เกษตรกรรมที่ทำให้พื้นที่ป่าลดลง ไม่สามารถรองรับน้ำได้มากเท่าเดิม การสร้างฝายกักเก็บน้ำขนาดเล็กของชุมชนที่มีจำนวนมากไม่สามารถรองรับน้ำได้ (เปิดสาเหตุ น้ำท่วมภาคเหนือ 2567 เกิดจากปัจจัยใด? โลกร้อนมีเอี่ยว, 2567) ซึ่งปัจจัยทั้งหมดนี้สะท้อนให้เห็นถึงการจัดการหลายด้านที่ควรมีการปรับปรุงแก้ไข เป็นบทเรียนที่หลายหน่วยงานและชุมชนควรร่วมมือกัน เพื่อจัดการรับมือกับความเสี่ยงในอนาคต ซึ่งนักวิชาการได้ออกมาเตือนว่าเหตุการณ์ภัยพิบัติมีโอกาสที่จะรุนแรงขึ้นอีกในอนาคต ด้วยสภาพภูมิอากาศที่เปลี่ยนแปลงจะทำให้ประเทศไทยได้รับผลกระทบอย่างหนัก ทั้งทางด้านอุณหภูมิที่เพิ่มขึ้น ภัยแล้งและภัยน้ำท่วมที่รุนแรงขึ้น ด้วยเหตุนี้จึงได้แรงบันดาลใจในการสร้างสรรคผลงานที่ต้องการสื่อถึงภัยพิบัติน้ำท่วม และการรับมือต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศในเขตพื้นที่ภาคเหนือ โดยมีแนวความคิด เพื่อกระตุ้นความสนใจให้ทุกฝ่ายร่วมมือกันวางแผนและเตรียมรับมือกับภาวะโลกร้อนที่จะนำมาซึ่งภัยพิบัติ ที่รุนแรงขึ้นในภายหน้า

1.2 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรคผลงาน

1.2.1 เพื่อพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ที่สะท้อนถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่ และภาคเหนือ โดยใช้การออกแบบตัวอักษรในการเล่าเรื่องราว สะท้อนถึงผลกระทบกับวิถีชีวิต เพื่อกระตุ้นความสนใจในการร่วมมือกันแก้ไขปัญหาและเตรียมพร้อมรับมือ

1.2.2 เพื่อจัดทำเป็นแบบตัวอย่างสื่อการเรียนการสอนในด้านการออกแบบกราฟิก ประเภทการออกแบบตัวอักษร (Type Design) โดยมุ่งเน้นให้เห็นถึงการใช้สื่อประเภทตัวอักษรในนำเสนอเรื่องราวและแนวคิด เพื่อให้นักศึกษาเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบสื่อ

1.3 นิยามศัพท์

1.3.1 ตัวอักษรดิสเพลย์ หรือดิสเพลย์ฟอนต์ (Display Typeface) เป็นชุดตัวอักษรสำหรับแสดงผลซึ่งมีวัตถุประสงค์หลักในการออกแบบมาสำหรับการใช้งานในรูปแบบขนาดใหญ่กว่า มักใช้สำหรับหัวข้อหัวเรื่อง ป้ายใหญ่ ๆ หรือองค์ประกอบอื่น ๆ ที่ใช้ดึงดูดความสนใจ โดยมักจะมีตัวอักษรประเภทประดับตกแต่ง (Decorative Typeface) เป็นส่วนหนึ่งภายใต้หมวดหมู่ตัวอักษรประเภทดิสเพลย์นี้ ซึ่งตัวอักษรประดับตกแต่งมักมีลักษณะที่โดดเด่นและดึงดูดสายตา โดยที่มีคุณสมบัติต่าง ๆ เช่น เส้นหนาที่ทำให้แบบตัวอักษรโดดเด่น รูปแบบตัวอักษรที่ไม่เหมือนใครและคาดไม่ถึง สร้างความประทับใจที่น่าจดจำ หรือองค์ประกอบตกแต่ง ที่มีรายละเอียดตกแต่ง เช่น Flourishes หรือ Swashes ที่พบมากในตัวอักษรละติน ประเภทดิสเพลย์ (Crisp, Temple, & Davis, 2012)

1.3.2 บุคลิกและประสิทธิภาพทางการอ่าน (Legibility) เป็นคุณลักษณะของตัวอักษรที่ส่งผลต่อการอ่านเข้าใจ (Readability) โดยที่มีความเกี่ยวข้องกับการออกแบบ (Design) ของรูปอักษร (Glyph) ที่เป็นลักษณะเฉพาะของตัวอักษรนั้น ซึ่งคุณลักษณะที่มีผลกับบุคลิกและประสิทธิภาพทางการอ่านประกอบไปด้วยลักษณะของพื้นที่ว่างภายในตัวอักษร (Counter) ความสูงของตัวอักษร (X-height) รูปร่าง (Shape) ความหนาบางของเส้น (Stroke Contrast) น้ำหนักของตัวอักษร (Weight) และเซอริฟหรือเชิงฐาน (Serif) (รัชภูมิ ปัญสงเสริม, 2555)

1.4 ขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงาน

การออกแบบตัวอักษร ฟอนต์ “อิมน้ำ” ได้นำแนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายทอด และสะท้อนเรื่องราวเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเพื่อกระตุ้นความสนใจในปัญหาที่ควรได้รับการเร่งแก้ไข และผลักดันให้มีการเตรียมความพร้อมเพื่อรับมือกับความเสี่ยงที่จะเกิดตามมาในอนาคตจากภาวะโลกร้อน โดยมีแนวคิดออกแบบชุดตัวอักษร ที่มีลักษณะเป็นดิสเพลย์ฟอนต์ (Display Font) ที่มักใช้เป็นหัวข้อ หรือป้ายใหญ่ ๆ ที่ดึงดูดความสนใจ แนวคิดในการออกแบบฟอนต์ “อิมน้ำ” จึงได้มีการผสมผสานระหว่างแนวคิดที่สะท้อนถึงเหตุการณ์อุทกภัยที่เกิดขึ้น พร้อมผสมผสานเอกลักษณ์ของพื้นที่ภาคเหนือในยุคปัจจุบัน โดยที่ขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงานประกอบไปด้วยตัวอักษรภาษาไทย (Thai Glyphs) สระและวรรณยุกต์ (Thai Marks) และตัวเลขไทยและสัญลักษณ์วรรคตอนพื้นฐาน (Thai Numbers & Punctuations)

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

1.5.1 ศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการออกแบบ ได้แก่ การศึกษาประวัติความเป็นมาของพื้นที่บริเวณแม่น้ำปิงที่เป็นย่านเศรษฐกิจของเชียงใหม่ และการศึกษาสาเหตุปัจจัยของเหตุการณ์ภัยพิบัติที่เกิดขึ้น การศึกษาพฤติกรรมของชุมชนที่อาศัยอยู่ในเขตพื้นที่ ด้านการจัดการกับปัญหาภัยพิบัติและความเสี่ยง และการศึกษาประวัติความเป็นมาและเอกลักษณ์ของตัวอักษรล้านนาเพื่อหาแนวทางการออกแบบ

1.5.2 วิเคราะห์ข้อมูล นำมาสรุปขอบเขตในการออกแบบชุดตัวอักษร โดยผลที่ได้จากการสืบค้นและการวิเคราะห์เอกลักษณ์ของตัวอักษรล้านนา พบว่าตัวอักษรล้านนามีลักษณะกลมเป็นส่วนมาก และมีการใช้เส้นหวัดปลาย ทั้งนี้เส้นตัวอักษรล้านนามีความหนาบางไม่เท่ากัน ทำให้ตัวอักษรมีลักษณะที่เป็นแนวย้อนยุคที่ใช้ลักษณะเป็นการเขียนด้วยมือ และดูเป็นทางการ แต่ทว่าเพื่อต้องการแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตของผู้คนในพื้นที่ หรือ คนเมือง ในพื้นที่ปัจจุบัน ดังนั้น การออกแบบฟอนต์จึงเน้นแนวคิดการผสมผสานความทันสมัยของการใช้ตัวอักษรแบบไม่มีหัว (Loopless) มากขึ้น นอกจากนี้เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นมา หรือแรงบันดาลใจในการออกแบบ จึงนำลักษณะความโค้งเป็นธรรมชาติของแม่น้ำปิงมาผสมผสานในการออกแบบ

3. พัฒนางานออกแบบฟอนต์ โดยกำหนดแนวคิดหลักในการออกแบบ ที่ต้องสะท้อนถึงวิถีชีวิตริมแม่น้ำ ที่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม โดยเน้นใช้การออกแบบตัวอักษรประเภทประดับตกแต่ง (Decorative Type) ในการสร้างรูปแบบฟอนต์ขึ้นมา เพื่อแสดงให้เห็นถึงเรื่องราวพื้นที่ พร้อมกับผสมผสานเอกลักษณ์ของล้านนาลงไปเพื่อให้เหมาะกับลักษณะของชุมชน ซึ่งขั้นตอนการพัฒนางานออกแบบฟอนต์นี้เริ่มจากการพัฒนาแบบร่างในโปรแกรม Adobe Illustrator จากภาพแบบร่างที่วาดออกแบบ แล้วจึงนำแบบร่างที่สำเร็จจากโปรแกรม Adobe Illustrator มาเข้าสู่โปรแกรม Glyphs 3 เพื่อสร้างตัวอักษร และกำหนดขนาดช่องว่างของสระ วรรณยุกต์ และเครื่องหมายพิเศษต่าง ๆ ให้เหมาะสำหรับการใช้งานจริง

1.6 การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

Willen and Strals (2009) กล่าวว่า ตัวอักษรและคำที่ประกอบขึ้นนั้นเป็นส่วนหนึ่งของระบบภาษา ที่ใช้สื่อถึงความคิด และช่วยให้ผู้คนสามารถติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนความคิดได้ ซึ่งรูปแบบตัวอักษร (Letterforms) สามารถสะท้อนให้เห็นถึงวัฒนธรรมที่ถูกหล่อหลอมขึ้นมาในแต่ละพื้นที่ แม้ว่าตัวอักษรจะมีหน้าที่การใช้งานในการสื่อสารอ่านและเขียนเป็นหลัก โดยมีหน้าที่ในการสื่อความหมาย (Semantics) แต่รูปลักษณ์ของตัวอักษรแต่ละแบบสามารถกระตุ้นอารมณ์ได้อย่างหลากหลาย เช่น ตัวอักษรละติน ประเภที่มีเชิงฐาน (Serif) และตัวอักษรไทย ประเภที่มีหัว (Looped) สามารถสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นทางการ และความเป็นมืออาชีพในการสื่อสารข้อมูล ไปจนถึงตัวอักษรที่แสดงให้เห็นถึงความทันสมัย เช่น ตัวอักษรประเภที่ไม่มีเชิงฐานในอักษรละติน (Sans Serif) และตัวอักษรไทยแบบไม่มีหัว (Loopless) นอกจากนี้ยังสามารถแสดงถึงความสนุกสนาน ความอ่อนช้อยประณีต เอกลักษณ์ลายมือของนักออกแบบ และอื่น ๆ อีกมากมาย ขึ้นอยู่กับลักษณะการออกแบบตัวอักษร ทำให้การออกแบบตัวอักษร (Type Design) จึงต้องสร้างสมดุลระหว่างการสื่อความหมายอันเป็นหน้าที่หลักของตัวอักษร และลักษณะหน้าที่ที่สื่ออารมณ์ โดยต้องมีการคำนึงด้านบุคลิกและประสิทธิภาพทางการอ่าน (Legibility) ที่ต้องทำให้ผู้อ่านจำแนกตัวอักษรออกจากกันได้ง่ายและน้ำเสียงที่เป็นเอกลักษณ์จากการออกแบบสร้างสรรค์

ในปัจจุบันการออกแบบตัวอักษร (Type Design) มีตัวอักษรหลายแบบให้เลือกใช้งานมากขึ้น เนื่องมาจากเทคโนโลยีที่สามารถทำให้การออกแบบตัวอักษรทำได้โดยง่ายและมีข้อจำกัดน้อยลง ทำให้นักออกแบบสามารถออกแบบตัวอักษรที่มีลักษณะที่แตกต่างเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้รองรับปัจจัยในการสื่อสารที่แตกต่างกันไป ทำให้ในปัจจุบันมีแบบตัวอักษรที่แปลกใหม่มากขึ้น เพื่อเป็นทางเลือกในการใช้งานให้เหมาะสมกับบริบทการสื่อสารต่าง ๆ ซึ่งการเลือกใช้ตัวอักษร (Typography) เป็นศิลปะการออกแบบที่อยู่คู่กับมนุษย์มาอย่างยาวนาน และต้องรองรับการใช้งานในบริบทที่แตกต่างกันไป บางตัวอักษรถูกเลือกใช้เพราะสามารถอ่านเข้าใจได้ง่าย (Readability) เช่น ฟอนต์ TH Sarabun ที่นิยมใช้ในเอกสารราชการ แต่บางตัวอักษรก็ถูกเลือกใช้เพราะให้บุคลิกหรือเอกลักษณ์ (Characteristic) ที่สื่อถึงสาร (Message) ที่ตรงกับความต้องการและเข้าใจได้รวดเร็วกว่า ดังเช่นในปัจจุบันจึงนิยมการออกแบบตัวอักษรประเภทประดับตกแต่ง (Decorative) มากขึ้น เป็นตัวอักษรที่ออกแบบให้มีลักษณะที่ถูกแต่งเติมเสริมองค์ประกอบมากขึ้นเพื่อสร้างเอกลักษณ์ มักใช้กับการแสดงผลขนาดใหญ่ จัดอยู่ในประเภทเดียวกันกับตัวอักษรประเภทดิสเพลย์ฟอนต์ (Display Font) โดยที่มักจะมีรายละเอียดหรือคุณลักษณะพิเศษบางอย่างที่แตกต่างไม่ธรรมดา ซึ่งการวาดตัวอักษร (Lettering) สมัยใหม่มักจะเป็นการออกแบบประเภนี้ (Willen & Strals, 2009)

Tidwell (2024) ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการมีบทบาทของตัวอักษรที่มีต่อสังคม โดยในทางประวัติศาสตร์จะเห็นถึงการใช้ตัวอักษรในการกำหนดเรื่องราวทางสังคม เช่น การเรียกร้องการเปลี่ยนแปลง หรือสะท้อนถึงความยุติธรรมที่เกิดขึ้น การออกแบบตัวอักษร และการเลือกใช้ตัวอักษรในการกำหนดเรื่องราวทางสังคม โดยที่การออกแบบตัวอักษรมีพลังในการเพิ่มลักษณะ บุคลิก และอารมณ์ให้กับการสื่อสารได้มากขึ้น ขึ้นอยู่กับวิธีการนำไปใช้ ในปัจจุบัน ผู้คนสามารถเข้าถึงข้อมูลข่าวสารด้วยเวลาที่น้อยลง ทำให้มีระยะเวลาความสนใจที่สั้นลง การออกแบบจึงต้องสามารถสื่อถึงข้อความหรือสารที่มีความซับซ้อนให้ผู้พบเห็นสามารถเข้าใจได้รวดเร็ว และยังสามารถเน้นจุดสำคัญของเนื้อหาหรือเรื่องนั้น ๆ ไว้ด้วย ดังนั้น การเลือกใช้ตัวอักษรจึงมีบทบาทในการนำเสนอข้อมูลที่สำคัญและซับซ้อน ให้ผู้อ่านสามารถเข้าใจและเห็นภาพได้รวดเร็วขึ้น จึงทำให้ปัจจุบันมีแนวทางการออกแบบตัวอักษรที่นำมาใช้ในการผลักดันประเด็นทางสังคมมากขึ้น

ตอนที่ 2 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

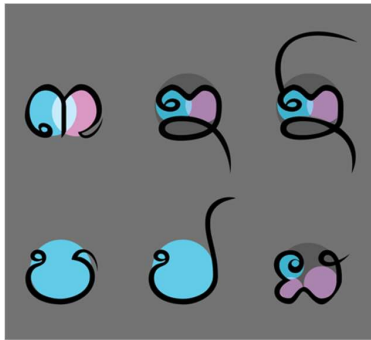
1.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

ตัวอักษรเป็นระบบการสื่อสารที่อยู่คู่กับมนุษย์มาอย่างยาวนาน แม้ว่าจะเป็นระบบที่เน้นในการสื่อสารเรื่องราวผ่านทาง การอ่านและเขียน แต่ตัวอักษรยังสามารถถ่ายทอดอารมณ์ น้ำเสียงและความรู้สึกได้จากลักษณะการออกแบบ การถ่ายทอดเรื่องราวผ่านทางตัวอักษรมักพบมากในลักษณะของการเขียน โดยมีเนื้อหาที่สื่อความหมายเป็นตัวหลักในการนำเสนอข้อมูล ซึ่งในปัจจุบันต้องยอมรับว่ามีสื่อประเภทอื่นที่สามารถดึงดูดความสนใจในการรับสารมากกว่า เช่น การถ่ายทอดนำเสนอข้อมูลเนื้อหาและสารผ่านทางภาพ จำพวกภาพถ่าย ภาพวาด หรือภาพเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นช่องทางที่ผู้รับสารสามารถรับข้อมูลที่รวดเร็วและง่ายขึ้น เนื่องจากการเข้ามามีบทบาทของเทคโนโลยีในยุคดิจิทัลที่ทำให้ผู้รับสารใช้เวลาในการประมวลผลข้อมูลลดลง แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าการสื่อสารทางตัวอักษรยังคงเป็นช่องทางหลักในการสื่อสารตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

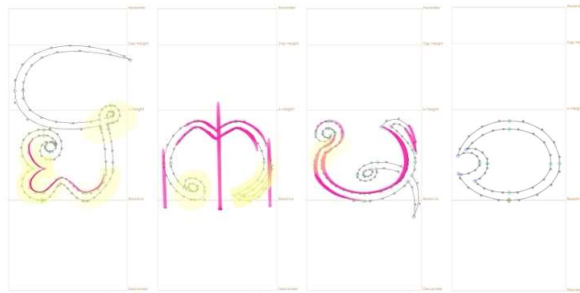
ดังนั้น ผู้ออกแบบจึงสังเกตเห็นข้อได้เปรียบของการออกแบบตัวอักษร (Type Design) ในลักษณะประเภทดิสเพลย์หรือประดับตกแต่ง (Display & Decorative Type) ที่มีลักษณะและรูปร่างแปลกตา และใช้งานในรูปแบบตัวอักษรขนาดใหญ่ที่สามารถใส่รายละเอียด และสร้างสรรค์การออกแบบลงไปได้มากกว่าตัวอักษรสำหรับเนื้อความที่มุ่งเน้นการใช้งานเป็นหลัก ซึ่งตัวอักษรประเภทดิสเพลย์นี้สามารถดึงดูดความสนใจของผู้รับชม และยังสามารถสื่อถึงน้ำเสียงและอารมณ์ความรู้สึกให้ผู้ที่พบเห็นหันมาสนใจเนื้อหา (Content) เพิ่มมากขึ้นได้ โดยมีแนวคิดการออกแบบตัวอักษรหรือฟอนต์ที่เน้นการถ่ายทอดเรื่องราว ดึงดูดความสนใจ ให้ผู้รับชมหันมาสนใจในเรื่องภัยพิบัติทางธรรมชาติ โดยเฉพาะทางอุทกภัยที่เกิดขึ้นและมีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นและรุนแรงขึ้นอีกในอนาคตโดยเฉพาะในพื้นที่ภาคเหนือ ซึ่งปัญหานี้เป็นปัญหาที่หลายหน่วยงานสามารถร่วมมือกันเตรียมตัวและเตรียมพร้อมรับมือได้ ดังนั้น จึงมีแนวคิดทางการออกแบบที่นำลักษณะทางธรรมชาติของเส้นทางเดินน้ำที่ไหลผ่านหลายจังหวัดภาคเหนือ มาถ่ายทอดผ่านรูปแบบตัวอักษรที่มีความเป็นธรรมชาติ (Organic Shape) ผสมผสานกับการออกแบบตัวอักษรธรรมของภาษาล้านนาที่มีความอ่อนช้อย ที่มีลักษณะกลม มีหยัก ขมวดที่เป็นเอกลักษณ์ เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงเอกลักษณ์เชิงพื้นที่ภาคเหนือ โดยผสมผสานการออกแบบตัวอักษรแบบไม่มีหัว (Loopless) และลักษณะการตัดเหลี่ยมของปลายเส้นตัวอักษรที่นิยมใช้มากขึ้นในปัจจุบัน เพื่อแสดงถึงความทันสมัย และสะท้อนถึงเหตุการณ์ที่เป็นปัจจุบันมากขึ้น

2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

การสร้างสรรค์ผลงานออกแบบฟอนต์ “อิมน้ำ” เริ่มต้นจากการรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งในเชิงเนื้อหา และทั้งข้อมูลเชิงภาพ เช่น แผนที่ทางน้ำ และตัวอักษรธรรมที่ใช้ในการเขียนภาษาล้านนา โดยที่มีการนำลักษณะความคดเคี้ยวโค้งมนเป็นธรรมชาติของเส้นทางน้ำของแม่น้ำปิงมาเป็นลักษณะหลักในการออกแบบ ซึ่งลักษณะที่มีความเป็นธรรมชาตินี้มักจะเป็นการสร้างรูปร่างในแบบเป็นธรรมชาติ (Organic Shape) ทำให้การวางแผนรูปแบบของผลงานการออกแบบตัวอักษรจะออกแบบมาในลักษณะที่ไม่เป็นเรขาคณิตมากเกินไป



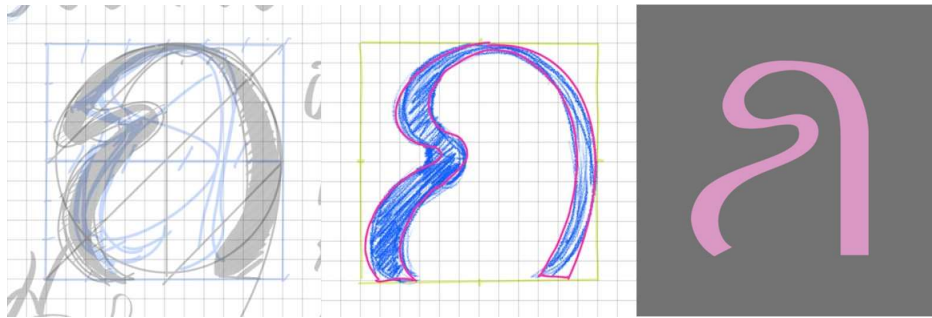
ภาพ 1 การวิเคราะห์ช่องว่างภายในตัวอักษร (Counter) ของตัวอักษรธรรม



ภาพ 2 การวิเคราะห์ลักษณะเด่นของตัวอักษรธรรม

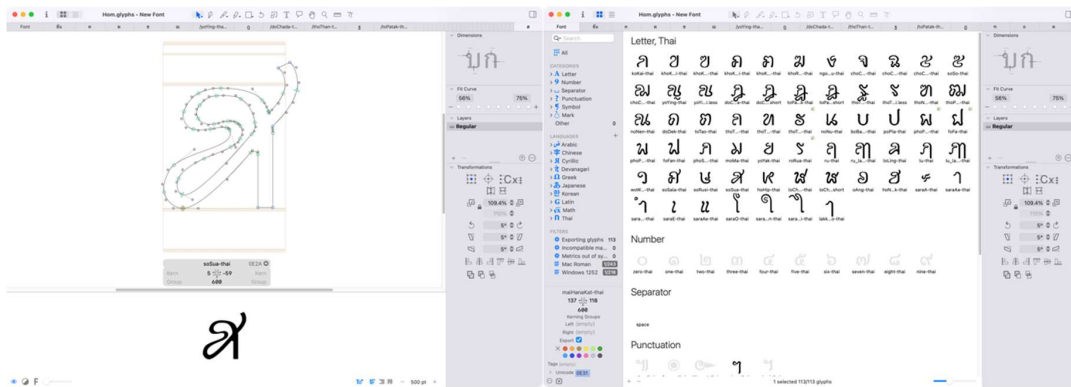
ประกอบกับลักษณะตัวอักษรธรรมที่มีลักษณะกลมเป็นส่วนใหญ่ (ภาพที่ 1) ทำให้เส้นตัวอักษรมีความโค้งมนและมีการต่อเชื่อมของเส้นโค้งในการเขียน พร้อมกับมีเอว หยัก ไล่ และมีลักษณะปิดของเส้นตัวอักษร (ในภาพที่ 2 ตามลำดับ) ทำให้คิดที่จะนำลักษณะเด่นเหล่านี้มาสร้างสรรค์การออกแบบตัวอักษร

ในขั้นตอนการออกแบบร่างจึงมีการสกัดลักษณะตัวอักษรคร่าว ๆ ด้วยโปรแกรม Procreate ลงบนกระดาษตารางกริด โดยเริ่มจากกลุ่มตัวอักษร ก ได้แก่ ตัวอักษร ก ฅ ฎ ฏ แล้วจึงร่างแบบตัวอักษรกลุ่มถัดไป โดยนำลักษณะเด่นของตัวอักษรธรรมมาเสริมเพิ่มเติมเข้าไปในการออกแบบ หลังจากที่ทำออกแบบร่างด้วยการวาดเสร็จ จึงนำไปเข้าโปรแกรม Adobe Illustrator เพื่อสร้างแบบร่างตัวอักษรในแบบเวกเตอร์ขึ้นมา (ภาพที่ 3) ซึ่งมีการปรับแก้เพิ่มเติมในขั้นตอนนี้ เพื่อให้ทุกตัวอักษรมีลักษณะไปในทิศทางเดียวกัน นอกจากนี้ในขั้นตอนนี้ยังมีการลองนำตัวอักษรมาผสมเป็นคำ และเป็นประโยคเพื่อตรวจทานว่าตัวอักษรแต่ละตัวสามารถจำแนกออกจากกันได้ภายในรูปคำและประโยค และเพื่อตรวจทานว่าตัวอักษรแต่ละตัวเมื่อนำมาผสมกันแล้วมีจังหวะในการมองเห็นที่สมดุล เพื่อให้ตัวอักษรมีความสวยงามเมื่ออยู่รวมกัน ในระหว่างขั้นตอนนี้ได้มีการปรับแก้ตัวอักษรให้มีเส้นตรงแนวตั้ง ลดความโค้งมนของตัวอักษรลง เพื่อให้สามารถอ่านออกได้ง่ายขึ้นเมื่อรวมเป็นประโยค



ภาพ 3 การออกแบบร่างจากการวาดร่างไปจนการสร้างแบบร่างเวกเตอร์

การพัฒนาแบบเริ่มจากการนำแบบร่างตัวอักษรที่อยู่ในรูปแบบเวกเตอร์ไปเข้าโปรแกรม Glyphs 3 เพื่อพัฒนาเป็นชุดตัวอักษรที่สามารถใช้งานได้จริง และมีการปรับแก้เพิ่มเติม และกำหนดขนาดช่องว่างของสระ วรรณยุกต์ และเครื่องหมายพิเศษต่าง ๆ ให้เหมาะสำหรับการใช้งานจริง (ภาพที่ 4)



ภาพ 4 การพัฒนาแบบในโปรแกรม Glyphs 3

หลังจากพัฒนาแบบเสร็จแล้วจึงมีการ Export ตัวอักษรแล้วนำมา Install ในคอมพิวเตอร์เพื่อทดลองใช้งาน
จึงได้ผลงานสร้างสรรค์ ดังนี้



✦ **Organic Shape**
to represent Ping river that has run through
the middle of Chiang Mai province

ริมน้ำปิงแสนโค้ง

ที่มีความสำคัญ
สำหรับวิถีชีวิตคนเมือง

✦ **Modern Twist Based On
Thai Loopless Typeface**
To reflect the modern lifestyle and
reflecting people's resiliency after
natural disaster

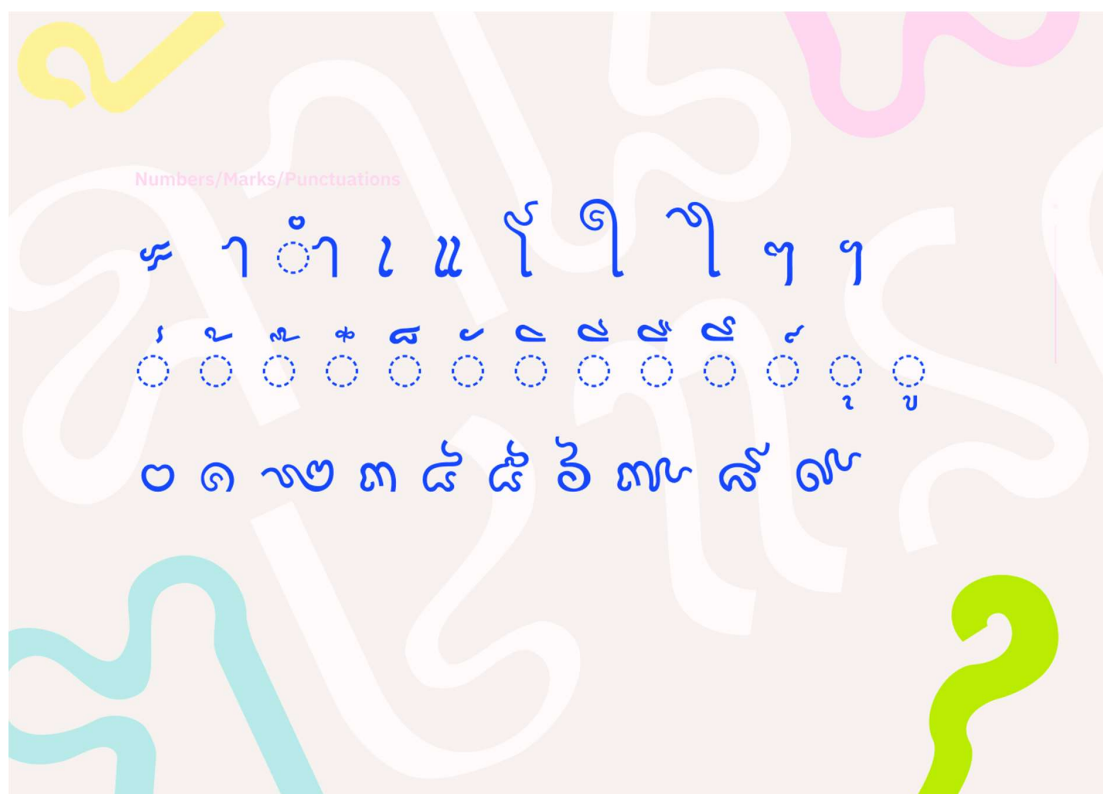
✦ **Lanna (Native Language) Characteristic**
To incorporate unique circular shaped characteristic of native
language local to Northern region of Thailand and to signify
the importance of the native language on modern living

Basic Thai Glyphs

ก	ข	ฃ	ค	ฅ	ฉ	ง	จ	ฉ
ช	ซ	ฌ	ฎ	ฏ	ฐ	ฑ	ฒ	ณ
ด	ต	ถ	ด	ท	ธ	ฒ	บ	ป
ผ	ฝ	พ	ฟ	ภ	ม	ย	ร	
ล	ฬ	ฬ	ว	ศ	ษ	ห	ฬ	
อ	ฮ	ฤ	฼					

TH





1.3 การประเมินคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์

การประเมินผลคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์ได้จากการวิเคราะห์ผลการสำรวจความพึงพอใจจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน โดย โดยใช้สถิติพรรณนา (Descriptive Statistic) ประกอบการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Statistic) โดย วิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย (Mean) และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ซึ่งจากผลสำรวจพบข้อมูล ดังนี้

รายละเอียด	ความพึงพอใจ		
	$\bar{X}$	S.D.	การแปลผล
แนวคิดในการออกแบบฟอนต์มีความเหมาะสม	4.20	0.45	เหมาะสมมาก
แนวคิดในการออกแบบฟอนต์มีความน่าสนใจ	4.60	0.55	เหมาะสมมาก
การออกแบบฟอนต์มีความสวยงามและสามารถสื่อสารแนวคิดได้	4.40	0.55	เหมาะสมมาก
การออกแบบลักษณะของตัวอักษรภาษาไทย (Thai Glyphs) และ ความเหมาะสม	3.80	0.45	เหมาะสม
การออกแบบลักษณะของตัววรรณยุกต์และสระของภาษาไทย (Thai Marks) และความเหมาะสม	4.00	0.71	เหมาะสม
การออกแบบลักษณะของตัวเลขและสัญลักษณ์วรรคตอนพื้นฐานของภาษาไทย (Thai Numbers & Punctuations) และความเหมาะสม	4.20	0.84	เหมาะสมมาก
การออกแบบลักษณะของตัวอักษร ตัวเลข วรรณยุกต์ สระ สัญลักษณ์วรรคตอน ของภาษาไทย สามารถจำแนกออกจากกันได้ง่าย (Legibility) และเหมาะสม	3.80	0.45	เหมาะสม
การออกแบบลักษณะของตัวอักษร ตัวเลข วรรณยุกต์ สระ สัญลักษณ์วรรคตอน ของภาษาไทย สามารถอ่านออกเข้าใจได้ง่าย (Readability) และเหมาะสม	3.60	0.55	เหมาะสม
รวมทั้งหมด	4.08	0.57	เหมาะสม

จากแบบสำรวจด้านความพึงพอใจต่อการออกแบบฟอนต์ “อิมน้ำ” พบว่าผู้เชี่ยวชาญมีความคิดเห็นว่าการออกแบบมีความเหมาะสม ($\bar{X}$ =4.08 และ S.D.=0.57) ด้านที่ได้น้อยคือด้านการออกแบบลักษณะของตัวอักษร ตัวเลข วรรณยุกต์ สระ สัญลักษณ์วรรคตอน ของภาษาไทย สามารถอ่านออกเข้าใจได้ง่าย (Readability) และเหมาะสม เนื่องจากบางตัวอักษรมีลักษณะที่แตกต่างจากการวิธีการเขียนโดยปกติ แม้ว่าจะมีเอกลักษณ์โดดเด่นให้สามารถจำแนกความแตกต่างออกจากได้ แต่การออกตัวอักษรที่ไม่เป็นไปตามวิธีการเขียนปกติทำให้สามารถอ่านออกได้ยากขึ้น โดยมีข้อเสนอแนะว่าควรที่จะต้องคำนึงถึงวิธีการเขียนตัวอักษรภาษาไทยที่เน้นเอกลักษณ์ของตัวอักษรเหล่านั้นให้มีความชัดเจนมากขึ้น ส่วนด้านที่ได้มากที่สุดคือด้านแนวคิดการออกแบบมีความน่าสนใจ และรองลงมาคือด้านการออกแบบฟอนต์มีความสวยงามและสามารถสื่อสารแนวคิดได้

1.4 การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์

การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ เน้นการเผยแพร่ผ่านช่องทางออนไลน์ ผ่านทางเว็บไซต์ที่ใช้สำหรับเผยแพร่พอนต์ โดยเฉพาะ เพื่อให้ผู้ใช้สามารถเลือกดาวน์โหลดชุดตัวอักษรนี้เพื่อนำไปใช้งานได้จริง

ตอนที่ 3 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานและบทสรุป

3.1 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์

เนื่องจากตัวอักษรประเภทดิสเพลย์มีจุดประสงค์เพื่อดึงดูดความสนใจ มักมีการใช้ในขนาดใหญ่ สามารถใช้บนการออกแบบโปสเตอร์ ป้าย หรืออื่น ๆ ได้ ดังนั้น นักออกแบบสามารถสร้างสรรค์ตัวอักษรประเภทดิสเพลย์ (Display Typeface) สามารถแต่เดิมลวดลายประดับตกแต่งหรือรูปแบบลักษณะใหม่ ๆ ที่แหวกแนวได้ และมีลักษณะที่ไม่เป็นไปตามกฎเกณฑ์ (Unconventional Features) ได้ แต่ว่าการออกแบบตัวอักษรประเภทนี้ จำเป็นจะต้องคำนึงถึงการอ่านเข้าใจ (Readability) และประสิทธิภาพทางการอ่าน (Legibility) ด้วย ซึ่งสามารถทำได้โดยคำนึงถึงวิธีการเขียนตัวอักษร การเริ่มเขียนหัว เขียนเส้น นอกจากนี้ ยังสามารถทำได้โดยการคำนึงถึงรูปลักษณะตัวอักษร ที่ให้ความสำคัญกับพื้นที่ว่างภายในตัวอักษร ซึ่งการวางแผนโครงสร้างตัวอักษรที่ดี โดยเริ่มจากกลุ่มตัวอักษรที่มีลักษณะรูปตัวอักษรคล้ายกัน สามารถช่วยให้ การออกแบบในภาพรวมมีความสอดคล้องกันมากขึ้น เพราะสามารถเปรียบเทียบกันได้ระหว่างตัวอักษร ที่คล้ายกัน เช่น ตัว ก และ ฏ หรือ ค และ ศ ตัวอักษรไทยนั้นมีจำนวนตัวอักษร (Glyphs) มากกว่าตัวเลขในภาษาอังกฤษ ดังนั้น ต้องมีการออกแบบส่วนที่เป็นลักษณะร่วมกัน เช่น ก ที่มีปาก และ ฏ ฎ ฏ ที่มีปากเช่นเดียวกัน เพื่อให้ทุกตัวมีความสอดคล้อง จากนั้นจึงต้องออกแบบแต่ละตัวให้มีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกัน เพื่อให้สามารถจำแนกตัวอักษรแต่ละตัวได้ง่ายขึ้น หลังจากนั้นจำเป็นต้องมาดูภาพรวมของทุกตัวอักษรด้วยการลองสร้างประโยคและคำ เพื่อปรับแก้กำหนดของของแต่ละตัวอักษรให้มีความสม่ำเสมอมากขึ้น ซึ่งผู้เชี่ยวชาญเห็นว่ากรออกแบบพอนต์ “อิมน้ำ” นั้นสามารถสื่อถึงความสำคัญของปัญหาที่เกิดขึ้นได้ และยังมีความสวยงาม แต่ควรต้องระมัดระวังเรื่องการออกแบบตัวอักษรที่ไม่เป็นไปตามกฎเกณฑ์ เนื่องจากมีการทำให้ตัวอักษรมีการปรับเปลี่ยนหน้าตา (Stylized) มากเกินไป จึงทำให้ตัวอักษรบางตัวจำแนกได้ยาก นอกจากนี้ควรนำเอกลักษณ์ของตัวอักษรเหล่านั้นมาเสริมมากขึ้น เพื่อให้ชัดเจนยิ่งขึ้น แต่โดยภาพรวมการออกแบบครั้งนี้สามารถนำไปใช้ได้จริง และคุณาดึงดูดให้ผู้ชมหันมาสนใจได้ตามวัตถุประสงค์ของการออกแบบตัวอักษรประเภทดิสเพลย์พอนต์

3.2 บทสรุป

การออกแบบพอนต์ “อิมน้ำ” นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างสรรค์ตัวอักษรที่สะท้อนถึงเหตุการณ์อุทกภัยที่เกิดขึ้นภายในเขตพื้นที่จังหวัดเชียงใหม่และภาคเหนือ เพื่อกระตุ้นความสนใจในการร่วมมือกันแก้ไขปัญหาและเตรียมพร้อมรับมือปัญหาที่เกิดจากสถานการณ์โลกร้อนที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นและรุนแรงขึ้น นอกจากนี้ ยังมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวทางการออกแบบพอนต์ประเภทดิสเพลย์ที่มีการปรับเปลี่ยนหน้าตา ให้มีความแปลกแหวกแนว ไม่เป็นไปตามลักษณะปกติของการเขียนตัวอักษร และมีเอกลักษณ์มากขึ้น เพื่อจัดทำเป็นแบบตัวอย่างสื่อการเรียนการสอนในด้านการออกแบบกราฟิก โดยการออกแบบครั้งนี้มุ่งเน้นให้เห็นถึงการใช้สื่อประเภทตัวอักษรในนำเสนอเรื่องราวและแนวคิด เพื่อให้นักศึกษาตระหนักและเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบสื่อ โดยเฉพาะทางด้านการออกแบบตัวอักษรที่มีหน้าที่ซับซ้อน เนื่องจากการตัวอักษรนั้น ไม่ได้มีหน้าที่เพียงแค่การสื่อสารถึงข้อมูลหรือสาร (Message) แต่ยังมีหน้าที่ในการสื่อถึงบุคลิกและน้ำเสียงของสารที่ผู้ใช้อยู่ต้องการจะสื่อ เพื่อให้ผู้ที่พบเห็นสามารถเข้าถึงสารนั้นได้รวดเร็วขึ้น

ผลการออกแบบจึงได้ชุดตัวอักษรที่มีชื่อว่า “อิมน้ำ” ที่ได้เผยแพร่กับสาธารณะ สามารถใช้งานได้จริง โดยมีทั้งตัวอักษรภาษาไทย สระ วรรณยุกต์ ตัวเลขไทย และสัญลักษณ์วรรคตอนพื้นฐาน จากการประเมินความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน มีผลความพึงพอใจ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.08 อยู่ในระดับเหมาะสม ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานอยู่ที่ 0.57 แสดงให้เห็นว่าผู้เชี่ยวชาญค่อนข้างมีความเห็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยผู้เชี่ยวชาญได้ระบุว่ากรออกแบบพอนต์ที่มีลักษณะพิเศษนี้ น่าดึงดูด สามารถนำไปใช้งานในการออกแบบได้จริง และมีเอกลักษณ์ที่แสดงถึงเรื่องราวที่มาของเหตุการณ์ แต่ทว่าควรให้ความสำคัญกับการจำแนกตัวอักษรมากกว่านี้ เนื่องจากตัวอักษรบางตัวยังค่อนข้างจำแนกจากกันได้ยาก เพราะมีการปรับแต่งลักษณะของตัวอักษรมาก และมีลักษณะพิเศษที่ไม่เป็นไปตามรูปร่างมาตรฐานของรูปตัวอักษร เช่น ตัวอักษร ล ที่มีลักษณะปิด อาจจะต้องลดหรือเพิ่มจุดเด่นของตัวนั้น ๆ ให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น เพื่อให้ยังสามารถจำแนกตัวอักษรได้ชัดเจนขึ้น นอกจากนี้ ผู้เชี่ยวชาญยังเสนอแนะให้มีการศึกษาตัวอักษรธรรมของล้านนาให้เข้าใจเอกลักษณ์ตัวอักษรนี้มากขึ้น เพื่อปรับแก้ให้มีการเพิ่ม

ดึงเอกลักษณ์ล้านนามาใช้ในการออกแบบที่ชัดเจนขึ้น เพื่อช่วยให้ชุดตัวอักษรทั้งหมดมีความโดดเด่น และสะท้อนถึงพื้นที่ได้มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ผู้เชี่ยวชาญยังเสนอให้มีการพัฒนาตัวอักษรละตินสำหรับภาษาอังกฤษเพิ่มขึ้น เพื่อให้สามารถนำไปใช้งานและสร้างมูลค่าได้ดีขึ้น

ซึ่งการออกแบบชุดตัวอักษรครั้งนี้ ทำให้เห็นว่าตัวอักษรนั้น สามารถสื่อถึงเรื่องราวและแนวคิดได้จากการออกแบบ เป็นการทำให้ผู้พบเห็นหันมาสนใจถึงประเด็นที่ผู้ออกแบบต้องการจะสื่อ และการปรับแต่งตัวอักษรภาษาไทยนั้น เป็นทางเลือกหนึ่งในการเพิ่มเอกลักษณ์ให้กับชุดตัวอักษรได้ แต่ทว่าการปรับแต่งตัวอักษรนั้นอาจสร้างความสับสนให้กับผู้พบเห็น เนื่องจากความไม่คุ้นชินที่เกิดจากการปรับแต่งตัวอักษร การออกแบบตัวอักษรนั้นจึงจำเป็นต้องคงเอกลักษณ์ของตัวอักษรแต่ละตัวให้ชัดเจน เพื่อให้ตัวอักษรคงบุคลิกและประสิทธิภาพทางการอ่าน (Legibility) ที่มีผลต่อการอ่านเข้าใจ (Readability) เพื่อไม่ให้ลักษณะการออกแบบเป็นตัวขัดขวางการทำความเข้าใจของสารที่นักออกแบบต้องการจะสื่อ

บรรณานุกรม

- Bruce Willen, และ Nolen Strals. (2009). **Lettering & Type: Creating Letters and Designing Typefaces**. Princeton Architectural Press.
- Denise Gonzales Crisp, William F. Temple, และ Meredith J. Davis. (2012). **Typography (Graphic Design in Context)**. Thames & Hudson.
- Kim Tidwell. (2024). **Vocal Type & Civilization Expand the Story of Type and Social Justice at MODA**. เข้าถึงได้จาก PRINT: <https://www.printmag.com/type-tuesday/vocal-type-and-civilization-characters-type-in-action-at-moda/>
- เปิดสาเหตุ น้ำท่วมภาคเหนือ 2567 เกิดจากปัจจัยใด? โลกร้อนมีเอี่ยว. (27 สิงหาคม 2567). เข้าถึงได้จาก Spring News: <https://www.springnews.co.th/keep-the-world/climate-change/852370>
- รัชภูมิ ปัญสงเสริม. (2555). ข้อสังเกตในการใช้แบบตัวพิมพ์ไทยเสมือนโรมัน: เอกลักษณ์และความชัดเจนที่หายไป. **วารสารมนุษยศาสตร์**, 113-145.
- เสาวลักษณ์ เขตสูงเนิน. (9 ตุลาคม 2567). ‘เชียงใหม่’ น้ำท่วมหนักสุดในรอบ 50 ปี ปัญหายู่อตรงไหน บทเรียนครั้งนี้สะท้อนอะไร. เข้าถึงได้จาก The Standard: <https://thestandard.co/lessons-from-chiang-mai-historic-flooding/>

การออกแบบแอนิเมชันสามมิติเรื่อง การผจญภัยงานวัด

ภูวดรย์ แสงสิน¹ นิภัศรา บุรีเพีย² และ ลินดา อินทราลักษณ์^{3*}

3D ANIMATION DESIGN A TEMPLE ADVENTURE

Phuwatrai Saengsin¹ Nipatsara Bureepia² and Linda Intralak^{3*}

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร

Faculty of Architecture Art and Design, Naresuan University

* Corresponding author.E-mail address: lindai@nu.ac.th

ตอนที่ 1 ภูมิหลังการสร้างสรรคผลงาน

งานวัดในประเทศไทยถือเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมที่สำคัญและเป็นมรดกทางจิตวิญญาณที่สืบทอดกันมายาวนาน ตั้งแต่เดิมาแล้ว งานวัดเป็นการรวมตัวของชุมชนในการทำบุญ และเฉลิมฉลองในโอกาสต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ ศาสนสถาน และ ปุชนียวัตถุ ซึ่งเป็นสิ่งที่ชาวบ้านให้ความเคารพและศรัทธาอย่างสูง การจัดงานวัดจึงมีความหมายมากกว่าการเป็นเพียงสถานที่สำหรับทำบุญ แต่ยังเป็นสถานที่สำหรับการสร้างความสัมพันธ์ในชุมชน และการอนุรักษ์ประเพณีอันงดงามของไทย

ในช่วงที่ผ่านมา งานวัดได้พัฒนามาเป็นมากกว่าการนมัสการ โดยได้รวมเอากิจกรรมทางวัฒนธรรมและความบันเทิงเข้าด้วยกัน ทำให้งานวัดกลายเป็นสถานที่ที่ผู้คนจากทุกวัยสามารถหาความสุข ความบันเทิง และการเรียนรู้อย่างไม่สิ้นสุด จากการรับชมการแสดงพื้นบ้านที่หลากหลาย เช่น ลิเก ลำตัด และจ๊ว ไปจนถึงการเล่นเกมส์และการชิมอาหารพื้นเมืองที่ไม่เหมือนใคร งานวัดจึงไม่เพียงแต่เป็นการรักษาวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างประสบการณ์ทางสังคมที่มีความหมาย

แม้ในปัจจุบันจะมีปัจจัยหลายอย่างที่ทำให้ความนิยมในการจัดงานวัดลดลง ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ หรือสภาพแวดล้อม แต่งานวัดยังคงเป็นกิจกรรมที่สะท้อนถึงความเป็นไทย และยังคงเป็นสถานที่ที่ผู้คนสามารถรวมตัวกันเพื่อฉลองวัฒนธรรมและประเพณีอย่างมีความสุข ดังนั้น การสนับสนุนและการร่วมมือกันรักษางานวัดให้คงอยู่เป็นสิ่งสำคัญ ที่จะช่วยให้วัฒนธรรมไทยอยู่คู่กับสังคมไทยไปอีกยาวนาน

1.1 แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

เพื่อให้นักยุคใหม่ได้รับรู้เกี่ยวกับเครื่องเล่นในงานวัดไทย โดยถ่ายทอดเรื่องราวผ่านแอนิเมชันสามมิติ

1.2 จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์ผลงาน

1. เพื่อศึกษาเครื่องเล่นในงานวัดไทย
2. เพื่อศึกษากระบวนการสร้างแอนิเมชันสามมิติ เรื่อง การผจญภัยงานวัด
3. เพื่อออกแบบแอนิเมชันสามมิติเรื่อง การผจญภัยงานวัด

1.3 นิยามศัพท์

งานวัด (temple fair) หมายถึง งานทำบุญที่อาจจะเป็นงานใหญ่ เนื่องในโอกาสพิเศษ มีผู้คนมา เยอะมากมาย วัดก็จะจัดให้มีการออกร้านเพื่ออำนวยความสะดวกแก่คนที่มาทำบุญในวัด ได้มีอาหาร การกิน มีการละเล่นให้บุตรหลาน มีความบันเทิงบ้างให้กับคนหนุ่มสาวตามความเหมาะสม เป็น กิจกรรมที่มีหลักฐานปรากฏมาตั้งแต่ครั้งอดีต ในสมัยโบราณการจัดงานวัดส่วนใหญ่มีวัตถุประสงค์เพื่อฉลองศาสนสถานและถวายเป็นกุศลต่าง ๆ ภายในวัด รวมถึงการนมัสการปูชนียสถาน และ ปุชนียวัตถุสำคัญของวัด

เครื่องเล่น (plaything) หมายถึง เครื่องเล่นที่สร้างความสนุกสนานบันเทิงในงานวัด ที่เลือกตาม ความเหมาะสมของแต่ละงานและงบประมาณ อาทิ ชิงช้าสวรรค์ ม้าหมุนใหญ่ มอเตอร์ไซด์ไต่ถัง บ้าน ลม เรือปั่น สไลเดอร์ รถไฟเด็ก ม้าหมุนเด็ก วัวกระทิงไฟฟ้า บ้านผีสิง รถบั๊มชิง

แอนิเมชัน (Animation) หมายถึง กระบวนการสร้างภาพลวงตาของการเคลื่อนไหวและการ เปลี่ยนแปลงโดยการแสดงภาพนิ่งหรือเฟรมต่อเนื่องกันอย่างรวดเร็ว เทคนิคนี้มักใช้ในสื่อรูปแบบ ต่างๆ เช่น ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ วิดีโอเกม และ เนื้อหาออนไลน์ ด้วยการปรับแต่งอย่าง ละเอียดของเฟรมเหล่านี้ซึ่งมักจะทำโดยใช้เครื่องมือดิจิทัลหรือวิธีการวาดด้วยมือแบบดั้งเดิม แอนิเมเตอร์สามารถทำให้ตัวละคร วัตถุ และ ฉากมีชีวิตขึ้นมาได้ ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้การเคลื่อนไหว และการกระทำได้ แอนิเมชันสามารถมีสไตล์ได้หลากหลายตั้งแต่สมจริงไปจนถึงนามธรรม และทำหน้าที่ เป็นวิธีการเล่าเรื่อง ความบันเทิง และการสื่อสารที่ทรงพลัง

แอนิเมชันสามมิติ (3D Animation) หมายถึง กระบวนการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยภาพลวงตาของ ความลึกและพื้นที่สามมิติ แอนิเมชัน 3 มิติแตกต่างจากแอนิเมชัน 2 มิติแบบดั้งเดิมตรงที่ภาพจะแบนราบ และ ไม่มีความลึก แอนิเมชัน 3 มิติ เกี่ยวข้องกับการใช้ซอฟต์แวร์พิเศษเพื่อสร้างวัตถุเสมือน ตัวละคร และ สภาพแวดล้อมในพื้นที่สามมิติดิจิทัล

1.4 ขอบเขตของการสร้างสรรค์ผลงาน

1.4.1. ขอบเขตทางด้านเนื้อหา

- 1 ศึกษาความน่าจะเป็นเกี่ยวกับโลกอนาคต
- 2 ศึกษาเกี่ยวกับเครื่องเล่นในงานวัดไทย และ นำมาใช้ในการออกแบบแอนิเมชันสามมิติ
- 3 ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการสร้างแอนิเมชันสามมิติ เรื่องการผจญภัยในงานวัด

1.4.2. ขอบเขตด้านการออกแบบ

- 1 แอนิเมชันสามมิติความยาว 3-5 นาที
- 2 โปรแกรมสำหรับโปรโมท ขนาด A2 จำนวน 2 แผ่น 2.3 ตัวอย่างแอนิเมชัน ความยาว 30 วินาที
- 4 ออกแบบตัวละคร 3 ตัวละคร

1.4.3. ด้านสถานที่

- 1 ศึกษาข้อมูลด้านงานวัดในภาคเหนือตอนล่างของประเทศไทย โดยลงพื้นที่ที่มีการนำเครื่องเล่นมาจัดแสดงในงาน
- 2 จัดแสดงผลงานแอนิเมชัน ผ่านงาน exhibition เพื่อให้คนรุ่นใหม่ได้พบเห็น และ จัดแสดงผลงานผ่านสื่อออนไลน์ เช่น YouTube เป็นต้น

1.5 ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

1. การสร้างแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับเครื่องเล่นงานวัด
2. การออกแบบแอนิเมชันสามมิติ เรื่องการผจญภัยในงานวัด มีกระบวนการออกแบบโดยใช้หลักการ 3P นั่นคือ Pre-production, Production, และ Post- Production คือหลักการในการออกแบบแอนิเมชันสามมิติให้สำเร็จผล

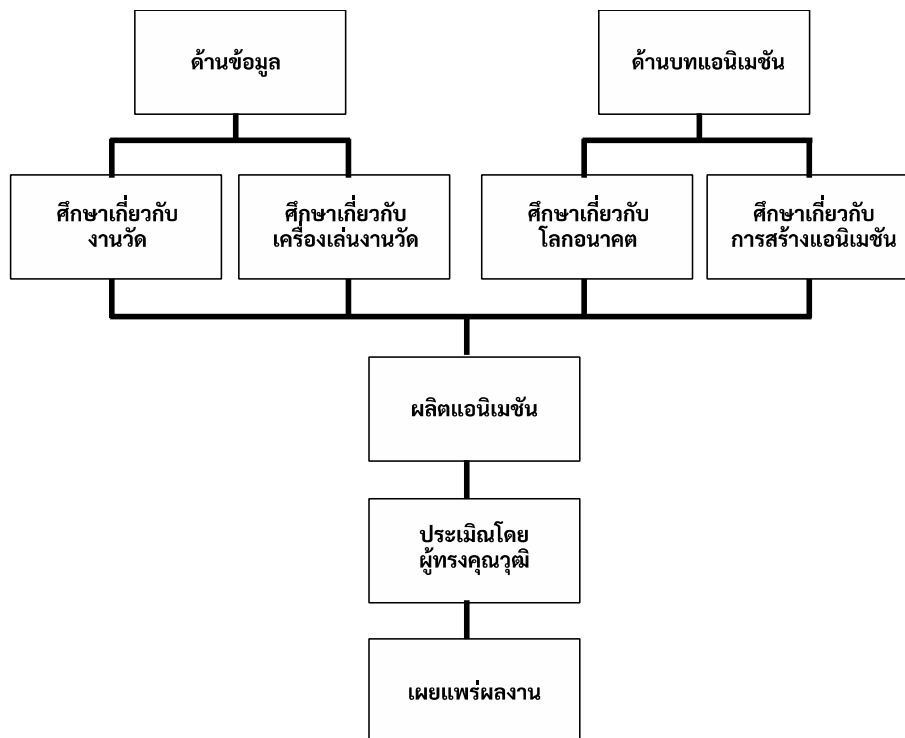
1.6 การศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้อง

1.6.1 ด้านศึกษาวรรณกรรม

ในการทำงานวิจัยแอนิเมชันสามมิติ การผจญภัยงานวัด จำเป็นต้องศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่สามารถเชื่อมโยงแนะนำใช้เป็นแนวทางการดำเนินงาน เพื่อทำให้งานวิจัย มีความสมบูรณ์ และได้ ผลตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ ผู้วิจัยได้แบ่งงานวิจัย และเอกสารที่เกี่ยวข้องตามจุดประสงค์

1. ข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องเล่นในงานวัด
2. ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องเล่นงานวัดไทย
3. ศึกษาเกี่ยวกับการออกแบบแอนิเมชัน 3 มิติ

1.6.2 แนวคิดหรือทฤษฎี



ตารางที่ 1 กรอบแนวคิดและทฤษฎี

ตอนที่ 2 วิเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงาน

2.1 แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

การออกแบบแอนิเมชันสามมิติ เรื่อง การผจญภัยในงานวัด มีแนวคิดดังนี้

1. กำหนดฉากเมืองและโลกของการออกแบบแอนิเมชัน (World Setting) โดยกำหนดว่า อีก 100 ปีข้างหน้า บ้านที่อาศัยอยู่จะเป็นอย่างไร และ งานวัดจะเป็นอย่างไร ยังมีวัฒนธรรมหลงเหลืออยู่หรือไม่
2. ผู้วิจัยได้คาดการณ์เกี่ยวกับอนาคตในอีก 100 ปีข้างหน้า จากการทบทวนวรรณกรรม ความนิยมของคนไทย ที่มีต่องานวัดเริ่มลดน้อยลง เครื่องเล่นต่างๆ ไม่มีใครสืบสานต่อ หรือ เก่า และ ไม่มีใครซ่อมแซมกลับมาได้ รวมถึงอาจจะเกิดการพังเสียหายและเกิดอันตรายได้ในอนาคต ดังนั้น ทิศทางของการกำหนดเรื่องราวจึงไปในทิศทางลบ
3. เมื่อกำหนดทิศทางด้านลบได้แล้วจึงดำเนินการกำหนดภูมิหลังของตัวละคร คือ อยู่ในสภาพอากาศอย่างไร แต่งตัวอย่างไร และเทคโนโลยีที่ใช้เป็นอย่างไร

2.2 กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

2.2.1 รูปแบบของผลงาน

เป็นการสร้างสรรค์ผลงานแอนิเมชันในรูปแบบ 3 มิติ โดยออกแบบเรื่องราวก่อน ในขั้นตอน Preproduction

เนื้อเรื่อง

แอนิเมชัน 3 มิติ การผจญภัยงานวัด เรื่องราวของแอนิเมชันที่เล่าถึงประเพณีไทยที่สนุกสนาน จึงวางบทให้ตัวละครเป็นครอบครัว มีเด็ก ปู่ และ หุ่นยนต์ เนื้อเรื่องจะเล่าถึงการผจญภัยของเด็กกำพร้าที่อาศัยกับคุณปู่ อีกทั้งยังมีเพื่อนใหม่ที่เป็นหุ่นยนต์ ยังสอดแทรกจุดเปลี่ยนของเรื่องคือ การมีตัดสินใจช่วยเหลือและแก้ปัญหาเฉพาะหน้า

2.2.2 การออกแบบร่าง

เนื่องจากในช่วงเวลาที่ถูกนำมาอ้างอิงในการสร้างแอนิเมชันสามมิติ และ คอนเซ็ปต์อาร์ตอยู่ในโลกอนาคต โดยตัวละครหลักคือ แม็ก อายุ 10 ขวบ มินิสาย ชีส์สยัย ชอบประดิษฐ์ สนุกสนาน อาชีพ เด็กกำพร้าที่อาศัยอยู่กับคุณปู่ในบ้านคอนเทนเนอร์ และเก็บขยะไปวันๆหวังจะสร้างสิ่งของที่มีคุณค่า ในการออกแบบตัวละครหลักจึงเป็นตัวละคร ที่มอมแมมและเสื้อผ้าขาดรุ่งริ่ง และ แม็กมีพาหนะคู่ใจคือ รถเก็บขยะของเขาที่บ่งบอกถึงโลกอนาคตที่ใช้ยานพาหนะในการเคลื่อนที่



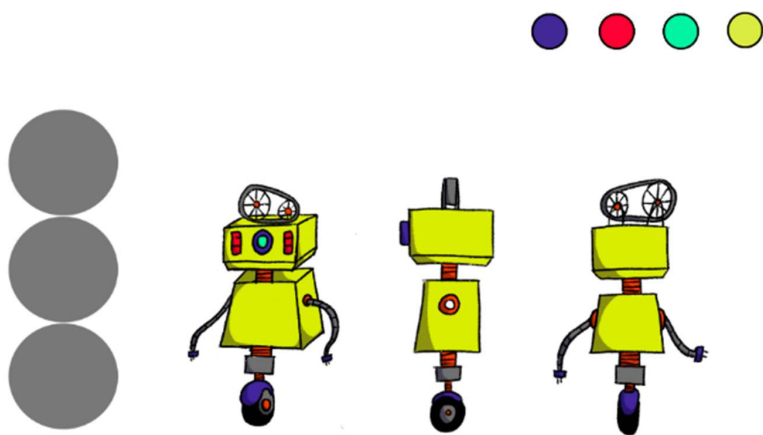
ภาพ 1 ภาพตัวละคร แม็ก ตัวละครหลักและพาหนะของตัวละคร

ตัวละครรอง ปู่ อายุ 80 ปี มินิสาย เจ็บๆ ใจดี ชอบช่วยเหลือ อาชีพ ภารโรง ในการออกแบบตัวละครปู่ ที่สวมเสื้อคนไข้ มอมแมมและเสื้อผ้าขาดรุ่งริ่ง ปู่เป็นผู้ป่วยติดเตียงเป็นโรคที่ไม่สามารถรักษาได้ และอาการลมพิษภายนอก จึงใส่หน้ากากที่แม็กนั้นเป็นคนประดิษฐ์ให้



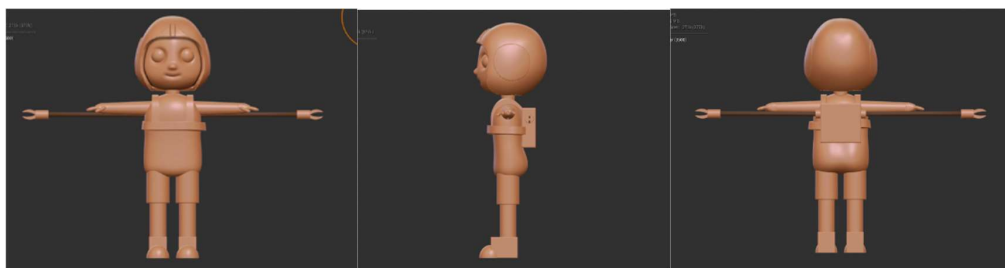
ภาพ 2 ภาพสเก็ช ปู่ ตัวละครรอง

ตัวละครหลัก ขมิน อายุ - มินิสาย ดื้อเงียบ รักเพื่อน ชอบท้าทาย ในการออกแบบตัวละครขมิน ส่วนหัวของตัวละครจะเป็นเครื่องฉายหนังกางแปลงเก่า ๆ ส่วนที่แขนจะเป็นสายไฟที่ จะเป็นหุ่นยนต์ที่แม็กไปพบเข้าในกองขยะในวัด ชิ้นส่วนของขมินนั้นประกอบมาจากสิ่งของเหลือใช้ที่ได้แม็กช่วยซ่อมแซมอีกที



ภาพ 3 ภาพสเก็ทซ์ ขมิ้น ตัวละครหลัก

2.2.3 การพัฒนาแบบ



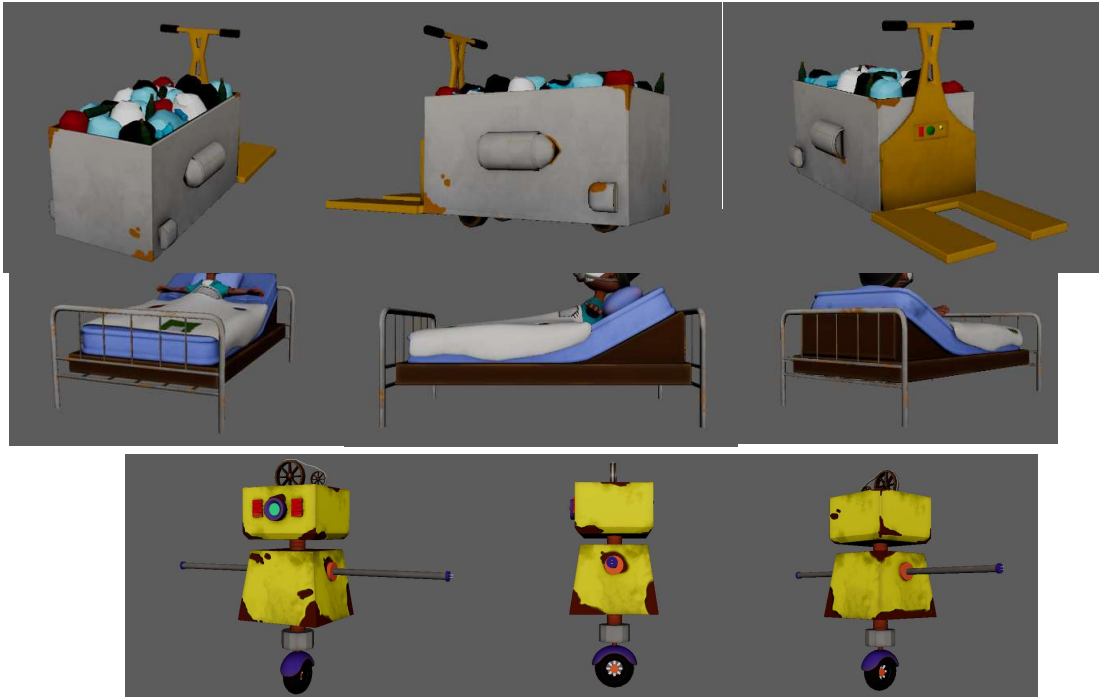
ภาพ 4 การพัฒนาตัวละคร ครั้งที่ 1



ภาพ 5 การพัฒนาตัวละคร ครั้งที่ 2



ภาพ 6 การพัฒนาตัวละคร ครั้งที่ 3



ภาพ 9 การพัฒนาตัวละคร

2.2.4 การสร้างสรรค์ออกแบบ

ในช่วงเวลาที่ถูกนำมาอ้างอิงในการสร้างฉากแอนิเมชันสามมิติ และคอนเซ็ปต์อาร์ตอยู่ในโลกอนาคตฝุ่นเยอะและขนส่งโดยใช้พาหนะ โดยตัวเมืองจะเป็นเมืองที่เต็มไปด้วยตึคอนเทนเนอร์ที่เรียงกันหลายๆชั้นที่สูงมาก จนทำให้มองไม่เห็นงานวัดที่ตีความว่าวัดนั้นถูกกลืนเลือนในเวลาที่ผ่านมา



ภาพ 10 การพัฒนาฉาก ครั้งที่ 1



ภาพ 11 การพัฒนาฉาก ครั้งที่ 2



ภาพ 12 การพัฒนาฉาก ครั้งที่ 3

2.2.5 การนำเสนอชิ้นงาน

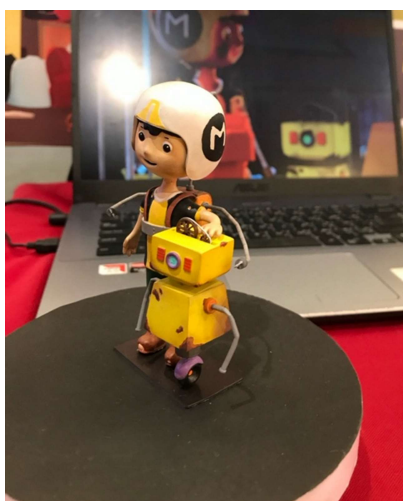
ผลงานที่ปั้นโมเดลทั้งหมดถูกนำมาจัดวางในฉากและสร้างการเคลื่อนไหวขึ้น โดยผู้วิจัยได้นำมารวบรวมเป็นภาพผลงานดังต่อไปนี้



ภาพ 13 ผลงานแอนิเมชัน 3 มิติ

2.2.6 อรรถลักษณะของผลงานสร้างสรรค์ ฯลฯ

การนำโมเดลตัวละครไปต่อยอดเป็นผลงาน อาร์ตทอย โดยใช้การพิมพ์สามมิติ ทำให้มีผู้คนสนใจตัวละครเป็นอย่างมาก และ เกิดคุณค่าด้านศิลปะการสร้างโมเดลอาร์ตทอย ผ่านเรื่องราวของแอนิเมชัน



ภาพ 14 ผลงานอาร์ตทอย

2.3 การประเมินคุณภาพของผลงานสร้างสรรค์

การประเมินผลงานแอนิเมชันสามมิติ ได้ผ่านการประเมินจากอาจารย์ประจำหลักสูตรการออกแบบสื่ออนิเมชัน จำนวน 10 ท่าน และ วิทยากรจากภายนอกที่มีความรู้และประสบการณ์ด้านแอนิเมชัน จำนวน 1 ท่าน ซึ่งได้รับข้อเสนอแนะ และนำไปปรับปรุงแก้ไขก่อนนำเสนอผลงานผ่านสื่อออนไลน์ต่าง ๆ โดยแบ่งการประเมินเป็นคะแนน จำนวน 3 ครั้ง ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 2 ค่าเฉลี่ยคะแนน การประเมินคุณภาพผลงาน

	การประเมินครั้งที่ 1 10 คะแนน	การประเมินครั้งที่ 2 20 คะแนน	การประเมินครั้งที่ 3 20 คะแนน
คะแนนที่ได้รับ	6.75	15	15

2.4 การเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์

ผลงานแอนิเมชันสามมิติเรื่อง การผจญภัยในงานวัด ได้เผยแพร่ผ่านการจัดแสดงผลงาน exhibition และการเผยแพร่ผ่านช่องทาง YouTube



ภาพ 15 การเผยแพร่ผลงาน

ตอนที่ 3 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการสร้างสรรค์ผลงานและบทสรุป

3.1 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการศึกษาเครื่องเล่นในงานวัดไทย ผู้วิจัยได้ค้นคว้าเครื่องเล่นต่าง ๆ ในงานวัด อันเป็นหัวใจหลักของงานวิจัยในครั้งนี้ ซึ่งประกอบไปด้วย เครื่องยอตนิยมคือ ชิงช้าสวรรค์ ชิงช้าสวรรค์เป็นล้อหมุนแนวตั้งขนาดใหญ่ ที่มีห้องโดยสารติดกับขอบ ให้ผู้เล่นได้ชมวิวจากที่สูงและเป็นแหล่งท่องเที่ยวสุดคลาสสิกในสวนสนุก ม้าหมุนขนาดใหญ่ หรือที่รู้จักในชื่อ ม้าหมุน เป็นแท่นหมุนได้ ซึ่งมีที่นั่งเป็นรูปม้าหรือสัตว์อื่นๆ ผู้ซึ่งสามารถเพลิดเพลินกับการขี่ที่นุ่มนวลในขณะที่ม้าหมุน หมุนไปรอบๆ ปาลูกโป่ง ผู้เล่นขว้างปาเป้าหรือกระสุนขนาดเล็กอื่น ๆ ใส่ลูกโป่งเพื่อทำให้ลูกโป่งแตก เครื่องเล่นเหล่านี้มีลักษณะเด่น และ ได้รับความนิยมนมากในการตอบแบบสอบถามความคิดเห็น และผู้วิจัยได้นำลักษณะเด่นมาสร้างแอนิเมชันในลำดับต่อไป

3.2 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการศึกษากระบวนการสร้างแอนิเมชันสามมิติ เรื่อง “การผจญภัยงานวัด” ได้แก่ การสร้างแอนิเมชันอันเกิดจากกระบวนการ 3P ได้แก่ Pre production, Production และ Post production ซึ่งได้ทำการเคลื่อนไหวของตัวละครตามหลักการดังกล่าว ทำให้ผลงานสำเร็จและบรรลุในวัตถุประสงค์

3.3 องค์ความรู้ที่ได้รับจากการออกแบบแอนิเมชันสามมิติเรื่อง “การผจญภัยงานวัด” ในการศึกษาผู้วิจัยได้ค้นคว้าความหมายของประเพณีงานวัดไทยเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับเครื่องเล่นในงานวัดและการสร้างแอนิเมชันสามมิติอย่างถ่องแท้ เพื่อสื่อแอนิเมชันสามมิติที่ตอบโจทย์ต่อผู้ชมให้ได้มากที่สุด อันประกอบด้วย การสร้างตัวละครให้มีความน่าสนใจ การวางโครงเรื่องและสร้างแก่นของเรื่อง การออกแบบสไตล์ภาพให้เหมาะกับเนื้อเรื่อง และ สุดท้ายคือการวางแผนความยาวในหนึ่งตอนให้มีความเหมาะสมไม่หรือยาวจนเกินไปเพื่อไม่ให้ผู้ชมไม่รู้สึกรำคาญ

3.2 บทสรุป

การออกแบบแอนิเมชันสามมิติ การผจญภัยงานวัด ได้ผ่านการตรวจสอบของกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิจึงจัดทำ และเผยแพร่โดยสรุปได้ดังนี้

เป็นการออกแบบแอนิเมชันสามมิติ ส่งเสริมความรู้และอนุรักษ์งานวัดไทย แอนิเมชันความยาว 3 นาที เพื่อผลักดันให้กลุ่มเป้าหมายคือคนรุ่นใหม่ ได้รู้จักมากยิ่งขึ้น และ เรื่องราวของการผจญภัยของสองตัวละคร ได้พาผู้ชมให้รู้จักเครื่องเล่นต่าง ๆ ในงานวัด ผู้วิจัยจึงคิดที่จะนำประเพณีงานวัดไทย มาตีแผ่ให้รู้จักมากยิ่งขึ้น

การออกแบบแอนิเมชันสามมิติ การผจญภัยงานวัด สำหรับเนื้อเรื่องก็จะมุ่งไปที่ตัวละครหลักที่เป็นเด็กกำพร้าการผจญภัยของตัวละคร เพื่อที่กลุ่มเป้าหมายจะได้ทำความรู้จักประเพณีงานวัดไทย พร้อมกับตัวละครในเรื่อง โดยเส้นเรื่องจะดำเนินที่การเก็บของเก่าตามทางของตัวละคร โดยมีตัวหลักเป็นตัวดำเนินเรื่อง และไปแก้ปัญหาที่ได้พบเจอ

กลุ่มเป้าหมายได้ชมแอนิเมชันสามมิติ แล้วมีความรู้สึกสนใจในเทคนิคที่ถูกนำมาใช้นำเสนอ อีกทั้งยังชื่นชอบผ่านตัวละคร การถ่ายทอด โดยลงความเห็นว่าเป็นภาพที่สวยงามและตัวละครน่ารัก และเสียงพากย์กับเสียงเอฟเฟกต์ที่ปรากฏในเนื้อเรื่องก็สร้างความเพลิดเพลินให้ผู้ดูได้เข้าใจมากยิ่งขึ้น ในส่วนของความเข้าใจในประเพณีงานวัดไทย ผู้ชมมีความรู้สึกสนใจ และ พร้อมเรียนรู้เรื่องงานวัดไทยพร้อมกับการเล่นเครื่องเล่นต่างๆในงานวัดด้วย

3.3. ข้อเสนอแนะ

1. ควรคำนึงถึงสถานที่ และองค์ประกอบต่างๆ ของเครื่องเล่นงานวัด เพื่อจะได้นำมาออกแบบ ให้ใกล้เคียงกับของจริงกว่านี้

2. ในการทำแอนิเมชัน สิ่งที่สำคัญที่สุดคือ บท ควรทำให้บทดูน่าสนใจ ผสมกับมุกตลก ซึ่งจะทำให้แอนิเมชันดีขึ้น

3. ควรคำนึงถึง เสียงประกอบ และเพลง ในการสร้างแอนิเมชัน เลือกเสียงประกอบให้เหมาะสม กับ เนื้อเรื่อง

บรรณานุกรม

- มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน. (2538). วัดไทย, พระราชประสงค์ใน พระบาทสมเด็จพระบรมชนกาธิเบศร มหาภูมิพลอดุลยเดชมหาราช โดย นายจุลทัศน์ พยาฆรานนท์. สืบค้นจาก https://www.saranukromthai.or.th/sub/other_sub.php?file=encyclopedia/book28.html/มูลนิธิโครงการสารานุกรมไทยสำหรับเยาวชน
- วิสิฐ จันมา, จิรวัดน์ พิระสันต์, รัฐพล ไชยรัตน์, และศุภกร สุวรรณวัจน์. (2561). การพัฒนากระบวนการออกแบบภาพยนตร์การ์ตูนแอนิเมชันที่มีอัตลักษณ์ศิลปกรรมไทยร่วมสมัย. วารสารวิชาการ ศิลปะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร, 9(1).
- นิภัสรา บุรีเพี้ย และ วิสิฐ จันมา. (2563). การออกแบบและพัฒนาหุ่นโครงสร้างเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ตัวละครสตอปโมชันแอนิเมชัน. การประชุมวิชาการ วิจัย และงานสร้างสรรค์ศิลปกรรมสถาปัตยกรรม ครั้งที่ 5 การสร้างสรรค์ในยุคอุบัติใหม่, พิษณุโลก, คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- ตินาร์ บุญธรรม. (2557, กรกฎาคม 13). ไทยศึกษา/งานวัดในสังคมไทย. สืบค้นจาก <http://www.thaistudies.chula.ac.th/2018/09/29/>
- Wynnsoft-studio. (2562). 3D ANIMATION เป็นมากกว่าภาพเคลื่อนไหว. สืบค้นจาก https://www.wynnsoft-studio.com/3D_Animation_เป็นมากกว่าภาพเคลื่อนไหว
- Jaiboonlue, P. (2566). ประเภทของงานแอนิเมชัน. สืบค้นจาก <https://medium.com/@panadda.ja/ประเภทของงานแอนิเมชัน-5314c2241610>
- Torsakuln, D. (2020). ANIMATION คืออะไรมีทั้งหมดกี่ประเภท?. DYNAMICWORK.CO.,LTD. สืบค้นจาก <https://dynamicwork.net/wp/animation/>
- Mrmeestudio. (2560). 2D Animation และ 3D Animation ต่างกันอย่างไร. สืบค้นจาก <https://mrmeestudio.com/1514-2/>
- Vithita Animation. (2562, เมษายน 15). การ์ตูน แอนิเมชัน มีกี่ประเภท EP.2. สืบค้นจาก <https://vithita.com/animationtypesep-2/>



คำสั่งคณะกรรมการศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ
ที่ 226/2567

เรื่อง แต่งตั้งผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความในการประชุมวิชาการวิจัย และงานสร้างสรรค์
ศิลปกรรมและสถาปัตยกรรม ครั้งที่ 7

.....
ตามที่ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ ได้กำหนดให้มีแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินการประชุมวิชาการ
วิจัย และงานสร้างสรรค์ ศิลปกรรม สถาปัตยกรรม ครั้งที่ 7 ในวันที่ 24 มกราคม 2568 ให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและ
มีประสิทธิภาพ ฉะนั้น อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 26 แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยนครหลวง พ.ศ.2533 จึงขอแต่งตั้ง
แต่งตั้งผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความในการประชุมวิชาการวิจัย และงานสร้างสรรค์ ศิลปกรรมและสถาปัตยกรรม ครั้งที่ 7
ดังรายชื่อต่อไปนี้

- | | |
|---|--|
| 1. ศาสตราจารย์ ดร.พิชัย สดพิบาล | มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี |
| 2. ศาสตราจารย์อริยะ กิตติเจริญวิวัฒน์ | สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง |
| 3. รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงไกร เกิดศิริ | มหาวิทยาลัยศิลปากร |
| 4. รองศาสตราจารย์ ดร.จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง | สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง |
| 5. รองศาสตราจารย์ ดร.ฉลองเดช คุณานูมาต | มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ |
| 6. รองศาสตราจารย์ ดร.เจนยุทธ ศรีศิริ | มหาวิทยาลัยนครหลวง |
| 7. รองศาสตราจารย์ ดร.ชูพงษ์ ทองคำสมุทร | มหาวิทยาลัยขอนแก่น |
| 8. รองศาสตราจารย์ ดร.ธวัช พะยม | มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ |
| 9. รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์ | มหาวิทยาลัยนครหลวง |
| 10. รองศาสตราจารย์ ดร.นवलวรรณ ทวยเจริญ | มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ |
| 11. รองศาสตราจารย์ ดร.พัสดราภรณ์ ทิพย์โสธร | สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง |
| 12. รองศาสตราจารย์ ดร.พงษ์พัฒน์ สายทอง | มหาวิทยาลัยมหาสารคาม |
| 13. รองศาสตราจารย์ ดร.รัตนโชติ เทียนมงคล | มหาวิทยาลัยมหาสารคาม |
| 14. รองศาสตราจารย์ ดร.ทิพวรรณ ทังมั่งมี | มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ |
| 15. รองศาสตราจารย์ ดร.นิวัตร พัฒนะ | มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม |
| 16. รองศาสตราจารย์ ดร.วิติยา ปิตตังนาโพธิ์ | มหาวิทยาลัยนครหลวง |
| 17. รองศาสตราจารย์ ดร.วิสิฐ จันมา | มหาวิทยาลัยนครหลวง |
| 18. รองศาสตราจารย์ ดร.สนธิ ปันสกุล | มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม |
| 19. รองศาสตราจารย์ สุรศักดิ์ กังขาว | สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง |
| 20. รองศาสตราจารย์ ดร.สืบศิริ แซ่ลี้ | มหาวิทยาลัยมหาสารคาม |
| 21. รองศาสตราจารย์ ดร.สิริมาส เสงี่ยม | มหาวิทยาลัยนครหลวง |
| 22. รองศาสตราจารย์ เรวัตติ์ สุขสิกาญจน์ | มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ |
| 23. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติพงษ์ ประชาชาติ | มหาวิทยาลัยราชภัฏศรีสะเกษ |
| 24. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โกเมศ กาญจนพ่าย | มหาวิทยาลัยศิลปากร |
| 25. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชาม จาตุรงค์กุล | มหาวิทยาลัยขอนแก่น |

/2/ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์

26. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ มามี	มหาวิทยาลัยนเรศวร
27. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อุษา อินทรประสิทธิ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร
28. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐธินันท์ ปันจุไร	มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
29. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประทุมทอง ไตรรัตน์	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
30. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรชัย ปานทุ่ง	มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
31. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนศ กริมย์การ	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
32. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.บุรินทร์ เปล่งดีสกุล	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
33. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทินวงศ์ รักอิสสระกุล	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
34. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาคินี เปล่งดีสกุล	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
35. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิชา สุขกาย	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
36. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไสยเพ็ญ เฉิดเจิม	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
37. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรนาถ สินอุไรพันธ์	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
38. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิทธิพงษ์ เพิ่มพิทักษ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร
39. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อติเทพ แจ็ดนาลาว	มหาวิทยาลัยศิลปากร
40. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิศักดิ์ สินธุภาค	สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
41. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังกาบ บุญสูง	มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
42. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พชรวัฒน์ สุริยงค์	มหาวิทยาลัยนเรศวร
43. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ลินดา อินทรลักษณ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร
44. ดร.จอมจรรย์ มะโนปัน	มหาวิทยาลัยนเรศวร
45. ดร.ณัฐ จันทสิงห์	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
46. ดร.ภาคินี เปล่งดีสกุล	มหาวิทยาลัยขอนแก่น
47. ดร.ธนกิจ โคกทอง	มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร
48. ดร.ธนิก หมั่นคำวัง	มหาวิทยาลัยพะเยา
49. ดร.นฤพนธ์ คมสัน	มหาวิทยาลัยนเรศวร
50. ดร.ปัทม วงศ์ประดิษฐ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร
51. ดร.รัตติพร ลีพานวงศ์	มหาวิทยาลัยนเรศวร
52. ดร.ศิโรตม์ เสือคล้าย	มหาวิทยาลัยนเรศวร
53. ดร.ศุภพร คำชมพู	มหาวิทยาลัยพะเยา
54. ดร.เสกสรรค์ ญาณปัญญาานนท์	มหาวิทยาลัยนเรศวร

หน้าที่ พิจารณาบทความ พิจารณาตรวจสอบและตัดสินว่า บทความดังกล่าวเป็นที่ยอมรับ (accepted) หรือ ปฏิเสธ (rejected) หรือปรับปรุงแก้ไข (revised) ก่อนรับรองการตีพิมพ์ลงใน Proceedings การประชุมวิชาการวิจัยและงานสร้างสรรค์ ศิลปกรรม และสถาปัตยกรรม ครั้งที่ 7

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไป

สั่ง ณ วันที่ 20 ธันวาคม 2567



(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ

NATIONAL RESEARCH
CONFERENCE ON ART,
ARCHITECTURE AND
CREATIVE WORKS **7**





ด่วนที่สุด บันทึกข้อความ

งานประชุม กองกลาง
รับที่ 494
วันที่ - 2 ต.ค. 2568
เวลา 15.00 น.

15,32 น. (2/10/68)

ส่วนงาน สำนักบริหารและพัฒนาวิชาการ ฝ่ายพัฒนาการศึกษาและหลักสูตร โทร. ๓๔๕๓-๔

ที่ อว ๖๙.๒๐.๒/๑๔๖๓

วันที่ ๑ ตุลาคม ๒๕๖๘

เรื่อง ขอบรรจุวาระการประชุม

เรียน เลขาธิการคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัย

ด้วยสำนักบริหารและพัฒนาวิชาการ มีความประสงค์จะขอบรรจุวาระการประชุมต่อที่ประชุมคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัย ครั้งที่ ๑๗/๒๕๖๘ ในวันที่ ๘ ตุลาคม ๒๕๖๘ จำนวน ๑ วาระ คือ พิจารณาการเสนอหลักสูตรใหม่ จำนวน ๑ หลักสูตร คือ (ร่าง) หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. ๒๕๖๙) คณะสารสนเทศและการสื่อสาร

ทั้งนี้ การเสนอหลักสูตรใหม่ ดังกล่าว ได้ผ่านความเห็นชอบจากที่ประชุมคณะกรรมการด้านวิชาการ ในการประชุมครั้งที่ ๙/๒๕๖๘ เมื่อวันที่ ๑๗ กันยายน ๒๕๖๘ เสร็จสิ้นแล้ว และให้นำเสนอต่อที่ประชุมคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัย คณะกรรมการสภาวิชาการ และสภามหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณาให้ความเห็นชอบตามลำดับ โดยมีรายละเอียดที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา นานเทเวศน์)

ผู้อำนวยการสำนักบริหารและพัฒนาวิชาการ

เรียน เลขาธิการคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัย
เห็นควรเสนออธิการบดีเพื่อบรรจุวาระการประชุม
คณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัยในวาระ.....พิจารณา

ในทำนอง

E 2 ต.ค. 2568

(นางลัดดาวรรณ บำรุงกาญจน์)

หัวหน้างานประชุม

- 2 ต.ค. 2568

(รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยยศ สัมฤทธิ์สกุล)

ดำเนินการดังเสนอ

(รองศาสตราจารย์ ดร.เกรียงศักดิ์ ศรีเงินยวง)

รองอธิการบดี

- 2 ต.ค. 2568



ด่วนที่สุด

บันทึกข้อความ

ส่วนงาน สำนักบริหารและพัฒนาวิชาการ ฝ่ายพัฒนาการศึกษาและหลักสูตร โทร. 3453-4

ที่ อว 69.20.2/1392

วันที่ 19 กันยายน 2568

เรื่อง แจ้งมติที่ประชุมคณะกรรมการด้านวิชาการ ครั้งที่ 9/2568

เรียน คณบดีคณะสารสนเทศและการสื่อสาร ผู้อำนวยการสำนักบริหารและพัฒนาวิชาการ

ตามหนังสือคณะสารสนเทศและการสื่อสาร ที่ อว 69.10.1.5/1621 ลงวันที่ 2 กันยายน 2568 เรื่อง ขอนำส่ง OBE 2 หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2569) คณะสารสนเทศและการสื่อสาร โดยแบบเสนอเชิงหลักการ (Concept paper) ได้ผ่านความเห็นชอบจากคณะกรรมการสภาวิชาการมหาวิทยาลัยแม่โจ้ เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ดังนั้น คณะสารสนเทศและการสื่อสาร จึงขอเสนอ OBE 2 ของหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2569) คณะสารสนเทศและการสื่อสาร ต่อที่ประชุมคณะกรรมการด้านวิชาการ เพื่อพิจารณาดำเนินการในขั้นตอนต่อไป

คณะกรรมการด้านวิชาการ ในการประชุมครั้งที่ 9/2568 เมื่อวันที่ 17 กันยายน 2568 ได้พิจารณาและมีมติเห็นชอบ (ร่าง) หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาภาพยนตร์ดิจิทัลและการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2569) คณะสารสนเทศและการสื่อสาร และให้แก้ไขตามข้อเสนอแนะ ดังนี้

1. ให้แก้ไขชื่อหลักสูตรจาก “ศิลปศาสตรบัณฑิต” เป็น “ศิลปศาสตรบัณฑิต” เพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางการจัดทำหลักสูตรและการใช้ชื่อหลักสูตรที่ถูกต้อง พร้อมทั้งให้แก้ไขชื่อหลักสูตรภาษาอังกฤษจาก “Bachelor of in Arts Digital Film & Creative Media Design” เป็น “Bachelor of Arts in Digital Film and Creative Media Design” เพื่อความถูกต้องตามหลักภาษาอังกฤษ และให้ดำเนินการตรวจสอบรวมทั้งแก้ไขคำผิดตลอดทั้งเอกสาร

2. ให้แก้ไขรูปแบบเอกสาร โดยกำหนดรูปแบบย่อหน้า ลำดับเลข และหัวข้อย่อยให้อยู่ในระบบและรูปแบบเดียวกันเพื่อความเป็นระเบียบและสอดคล้องกับเนื้อหา รวมทั้งให้จัดทำสารบัญให้สัมพันธ์กับหัวข้อ พร้อมตรวจสอบเลขหน้าให้ถูกต้องครบถ้วน

3. ให้แก้ไของค์ประกอบที่ 1 ข้อ 5.2 และ 5.3 โดยข้อ 5.2 หลักสูตรจัดการศึกษาเป็นภาษาไทย และข้อ 5.3 การรับเข้าศึกษา นักศึกษาไทย และนักศึกษาชาวต่างประเทศ โดยให้เพิ่มรายละเอียดสำหรับนักศึกษาชาวต่างประเทศที่สามารถเข้าใจและสื่อสารภาษาไทยได้

4. ให้แก้ไของค์ประกอบที่ 3 ข้อ 5 ผลลัพธ์การเรียนรู้ของหลักสูตร (หน้า 12) โดยให้ปรับแก้การใช้อักษรย่อให้เป็นระบบเดียวกัน พร้อมทั้งปรับแก้ PLO 1 ตามแบบฟอร์มใหม่ของมหาวิทยาลัย และพิจารณาปรับแก้คำกริยาของผลลัพธ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับด้านและระดับของผลลัพธ์การเรียนรู้ที่กำหนดในส่วนข้อ 5.2 ให้ปรับแก้ให้สอดคล้องกับข้อ 5.1 และปรับแก้การกำหนดทักษะในตาราง 5.2 ให้สอดคล้องกับแบบฟอร์ม OBE 2-MJU รวมทั้งปรับแก้ตาราง 5.3 (หน้า 18-30) เกี่ยวกับการเลือกเรียนรายวิชาในหมวดศึกษาทั่วไป การเขียนอักษรย่อ และการระบุระดับผลลัพธ์การเรียนรู้ให้ถูกต้องและเป็นระบบเดียวกัน

ตลอดจนปรับแก้การอ้างอิงระดับผลลัพธ์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับ PLO 1 โดยอ้างอิงทฤษฎี Anderson and Krathwohl (2001), Simpson (1972) และ Krathwohl (1964) ตามลำดับ พร้อมทั้งปรับผลลัพธ์การเรียนรู้แต่ละชั้นปีให้สอดคล้องกับแผนการศึกษา แสดงถึงพัฒนาการด้านความรู้และทักษะของนักศึกษาอย่างเป็นขั้นตอน ครบถ้วน และสอดคล้องกับแนวทางการจัดการศึกษาเชิงผลลัพธ์ (Outcome-Based Education) ของมหาวิทยาลัย

5. ให้แก้ไขรายวิชาในกลุ่มวิชาแกน หน้า 39 โดยให้ตรวจสอบความถูกต้องของชื่อรายวิชา 10802102 เทคโนโลยีมัลติมีเดีย, รายวิชา 10802105 หลักการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ให้ตัดวงเล็บภาษาอังกฤษออก, รายวิชา 10802106 ปัญญาประดิษฐ์เพื่อการออกแบบภาพยนตร์และสื่อสร้างสรรค์ ให้ตัดคำว่า “AI” ออกจากชื่อวิชาภาษาไทย, รายวิชา 10802107 กฎหมายสื่อและทรัพย์สินทางปัญญา ให้ตรวจสอบและปรับชื่อภาษาอังกฤษให้ตรงกับชื่อภาษาไทย รวมทั้งตรวจสอบรหัสวิชาซ้ำ หน้า 40 ได้แก่ 10802233 และ 10802234 และปรับรายวิชา 10802211 การแสดงสำหรับภาพยนตร์ และ 10802212 Acting for Film 1 ให้สอดคล้องกับชื่อที่ถูกต้อง พร้อมทั้งปรับรูปแบบการขึ้นต้นคำและตัวพิมพ์ใหญ่-พิมพ์เล็กในชื่อวิชาภาษาอังกฤษในหน้า 40-42 เช่น 10802211 Acting for Film 1, 10802314 Acting for Film 2, 10802241 Digital Platform Content Design, 10802242 Startup and Entrepreneur และ 10802363 Comic and Manga Creations ตลอดจนให้ปรับหัวข้อหมวดวิชาฝึกประสบการณ์วิชาชีพโดยระบุจำนวนหน่วยกิตที่กำหนดให้เรียนสอดคล้องกับโครงสร้างหลักสูตร ซึ่งกำหนดไว้ 6 หน่วยกิต

6. ให้แก้ไขการกำหนดหน่วยกิตรายวิชาในหมวดศึกษาทั่วไปให้ถูกต้อง แก้ไขการลำดับตัวเลขที่ซ้ำซ้อน ให้เพิ่มคำอธิบายรายวิชาในข้อ 5 หน้า 49 และลบส่วนภาคผนวกออก รวมทั้งตรวจสอบคำอธิบายรายวิชาตั้งแต่หน้า 92-149 ให้การกระจายหน่วยกิตระหว่างทฤษฎี ปฏิบัติ และการศึกษด้วยตนเองอย่างถูกต้อง พร้อมตรวจสอบการเขียนคำอธิบายรายวิชาไม่ให้มีการสลับภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และแก้ไขการระบุเวลาให้เป็นรูปแบบมาตรฐานเดียวกัน เช่น “Lecture 2 hours, Practice 2 hours, Self Study 5 hours/week” รวมทั้งปรับคำอธิบายรายวิชาให้อยู่ในรูปแบบวลีไม่ใช่ประโยคสมบูรณ์ โดยเฉพาะในหมวดศึกษาทั่วไป กลุ่มคุณค่าความเป็นมนุษย์และการใช้ชีวิต ให้คงไว้เฉพาะรายวิชา “เกษตรเพื่อชีวิต” และลบคำอธิบายรายวิชาอื่นออกเพื่อป้องกันความสับสน เช่นเดียวกันกับรายวิชาในหมวดอื่น ๆ ให้แสดงเฉพาะรายวิชาที่หลักสูตรกำหนดให้เลือกเท่านั้น

7. ให้แก้ไขหน้า 50 โดยปรับปรุงข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาของนักศึกษาแรกเข้าให้สอดคล้องกับข้อ 6 เรื่องกลยุทธ์ในการดำเนินการเพื่อแก้ไขปัญหา/ข้อจำกัดของนักศึกษา ของเอกสาร พร้อมทั้งระบุข้อมูลหน้า 51-52 ให้ครบถ้วนในข้อ 7 เกี่ยวกับองค์ประกอบของประสบการณ์ภาคสนาม และข้อ 8 เกี่ยวข้องข้อกำหนดในการทำโครงการหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาสหกิจศึกษา เพื่อให้ข้อมูลครบถ้วนและสอดคล้องกันทั้งเล่ม

8. ให้ดำเนินการแยกแผนการรับนักศึกษาตามรูปแบบการรับเข้าเรียน ระหว่างหลักสูตร 4 ปี และหลักสูตร 4 ปี เทียบเรียน ในองค์ประกอบที่ 5 หน้า 53 ข้อ 1 และข้อ 2 เกี่ยวกับงบประมาณตามแผน เพื่อให้สอดคล้องกับรูปแบบการรับนักศึกษาแต่ละประเภทและสามารถวางแผนงบประมาณได้อย่างชัดเจน

9. ให้แก้ไขข้อมูลอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร อาจารย์ประจำหลักสูตร และอาจารย์ผู้สอน ในหน้า 57-60 ให้ถูกต้องและเป็นปัจจุบัน โดยระบุชื่อ-นามสกุล ตำแหน่งทางวิชาการ คุณวุฒิการศึกษา และปี ที่สำเร็จการศึกษา ให้ตรงกับระบบสารสนเทศด้านบุคลากรของมหาวิทยาลัยแม่โจ้ และสอดคล้องกันทั้งเล่ม เอกสาร เพื่อความถูกต้องและเป็นมาตรฐานเดียวกัน

10. ให้แก้ไขข้อมูลในองค์ประกอบที่ 6 คุณสมบัติผู้เข้าศึกษา ให้คงไว้เฉพาะหลักสูตร 4 ปี

11. ให้แก้ไขการอ้างอิงข้อบังคับจาก “ข้อบังคับมหาวิทยาลัยแม่โจ้ว่าด้วยการศึกษาระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2562” เป็นข้อบังคับมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ที่ประกาศใช้ในขณะนั้น เพื่อให้การจัดทำหลักสูตร และเอกสารที่เกี่ยวข้องมีความถูกต้องเป็นปัจจุบันและสอดคล้องกับกฎหมายและระเบียบของมหาวิทยาลัย และปรับแก้ข้อ 3 เรื่องกระบวนการทวนสอบมาตรฐานผลสัมฤทธิ์ของนักศึกษา (หน้า 63) ให้ครอบคลุมการ ทวนสอบสำหรับทุกรายวิชาที่เปิดสอนในแต่ละภาคการศึกษา เพื่อให้การประเมินผลเป็นไปอย่างครบถ้วนและ สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนการสอน และปรับแก้รูปแบบตารางองค์ประกอบที่ 9 เรื่องระบบและกลไกใน การพัฒนาหลักสูตร (หน้า 68-69) ให้เหมาะสมและชัดเจนยิ่งขึ้น

12. ให้ตรวจสอบและปรับปรุงผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตร และ อาจารย์ประจำหลักสูตร สำหรับหลักสูตรใหม่ปี พ.ศ. 2569 โดยใช้ผลงานทางวิชาการตั้งแต่ปี พ.ศ. 2565-2569 (ค.ศ. 2022-2026) โดยต้องมีผลงานทางวิชาการอย่างน้อย 1 รายการที่สอดคล้องกับเกณฑ์การเสนอขอ กำหนดตำแหน่งทางวิชาการตามประกาศคณะกรรมการการอุดมศึกษา (กพอ.) ปี พ.ศ. 2564 และสำหรับ ผลงานจากการประชุมวิชาการ ให้แนบหลักฐานที่แสดงความเป็นไปตามมาตรฐานหลักสูตร พ.ศ. 2565 เช่น หนังสือรับรองจากสมาคมหรือหน่วยงานที่ร่วมจัดประชุมหรือได้รับการรับรองตามเกณฑ์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้การ พิจารณาผลงานเป็นไปตามมาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 อย่างครบถ้วนและถูกต้องตาม ข้อกำหนด

13. ให้ตรวจสอบและจัดทำผลงานทางวิชาการของอาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรในรูปแบบ ของบรรณานุกรม (Bibliography) โดยให้ใช้รูปแบบการเขียนอ้างอิงตามมาตรฐานของ American Psychological Association (APA) Version 7

14. ให้ตรวจสอบรูปแบบของเอกสารหลักสูตร ให้ถูกต้องตามมาตรฐานที่กำหนด ทั้งในด้าน โครงสร้าง เนื้อหา และรูปแบบการนำเสนอ โดยให้ดำเนินการแก้ไขข้อผิดพลาดที่อาจพบเพิ่มเติมจาก ข้อเสนอแนะที่ระบุไว้ในมติที่ประชุม

15. หากหลักสูตรได้ดำเนินการแก้ไขตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการด้านวิชาการ ในการ ประชุมครั้งที่ 9/2568 เมื่อวันที่ 17 กันยายน 2568 ให้จัดส่งเอกสารประกอบการพิจารณาดังนี้

1) เอกสารแนบ 1 แบบฟอร์มสรุปผลการแก้ไขตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการ ด้านวิชาการ

2) เล่มรายละเอียดหลักสูตร (OBE2-MJU) ฉบับที่แก้ไขเรียบร้อยแล้ว

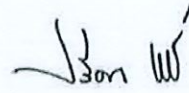
3) บทสรุปภาพรวมของหลักสูตรระดับปริญญาตรีหรือระดับบัณฑิตศึกษา

4) เอกสารประกอบการพิจารณาอื่น ๆ ที่ได้รับการแก้ไขเรียบร้อยแล้ว

ให้ผู้รับผิดชอบดำเนินการปรับปรุงแก้ไขเอกสารหลักสูตรตามข้อเสนอแนะที่ระบุไว้ในเอกสารนี้
ให้แล้วเสร็จภายในวันที่ 30 กันยายน 2568 และจัดส่งเอกสารหลักสูตรที่ได้ปรับปรุงเรียบร้อยแล้ว พร้อม
เอกสารประกอบทั้งหมด จำนวน 1 ชุด ผ่านระบบ ERP ของมหาวิทยาลัยแม่โจ้ ถึงฝ่ายพัฒนาการศึกษาและ
หลักสูตร สำนักบริหารและพัฒนาวิชาการ โดยจัดบันทึกไฟล์ในรูปแบบ WORD และ PDF

ทั้งนี้ ฝ่ายเลขานุการจะต้องตรวจสอบความถูกต้องของเอกสารให้ครบถ้วนเรียบร้อย
ก่อนนำเสนอเอกสารต่อที่ประชุมคณะกรรมการบริหารมหาวิทยาลัย คณะกรรมการสภาวิชาการ และสภา
มหาวิทยาลัยเพื่อพิจารณาให้ความเห็นชอบต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาดำเนินการต่อไป



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรีดา นาเทเวศน์)

ผู้อำนวยการสำนักบริหารและพัฒนาวิชาการ

กรรมการและเลขานุการ คณะกรรมการด้านวิชาการ