



กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์



โดย
นายศุภพงศ์ สอนสังข์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาการศึกษาดลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์แบบ 2.1 ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต

ภาควิชาการศึกษาดลอดชีวิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาการศึกษาดูแลชีวิตและการพัฒนามนุษย์แบบ 2.1 ศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต

ภาควิชาการศึกษาดูแลชีวิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

LEARNING PROCESS FOR SELF-DEVELOPMENT TOWARD CAREER SUCCESS OF
PRODUCT DESIGNERS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Doctor of Education LIFELONG EDUCATION AND HUMAN DEVELOPMENT

Department of LIFELONG EDUCATION

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2019

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพของนัก
ออกแบบผลิตภัณฑ์
โดย ศุภพงศ์ สอนสังข์
สาขาวิชา การศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์แบบ 2.1 ศึกษาศาสตร์
ดุสิตบัณฑิต
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ ดร. พีรเทพ รุ่งคุณากร

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.จุไรรัตน์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ
(ศาสตราจารย์เอกชาติ จันอุไรรัตน์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก
(อาจารย์ ดร.พีรเทพ รุ่งคุณากร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัฒนพันธุ์ ทรัพย์แสน)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ล้อย กานต์สมเกียรติ)

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีระฉัตร สุปัญญา)

57251804 : การศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์แบบ 2.1 ศีลธรรมศึกษาศาสตร์คุณวุฒิบัณฑิต

คำสำคัญ : กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง, ความสำเร็จในอาชีพ, นักร้องแบบผลิตภัณฑ์

นาย ศุภพงศ์ สอนสังข์: กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพของนักร้องแบบผลิตภัณฑ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : อาจารย์ ดร. พิรเทพ รุ่งคุณากร

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อระบุงบองค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักร้องแบบผลิตภัณฑ์ และเพื่อสังเคราะห์กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพ โดยใช้วิธีการเชิงคุณภาพแบบพหุกรณีศึกษา เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก โดยใช้ประเด็นสัมภาษณ์เบื้องต้น และประเด็นสัมภาษณ์กรณีศึกษา ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเป็นนักร้องแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 12 คน ที่ทำงานใน 3 ลักษณะงาน คือ นักร้องแบบที่เป็น 1) พนักงานบริษัท 2) นักร้องแบบอิสระ และ 3) นักร้องแบบที่เป็นเจ้าของกิจการ

การวิจัยมีข้อค้นพบดังนี้ 1) องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักร้องแบบผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ความรักและแรงปรารถนาในอาชีพ การสร้างผลงานที่ให้ผลประกอบการและมีคุณค่าต่อการดำเนินชีวิตและสังคม การได้เป็นผู้ส่งต่อองค์ความรู้และสร้างแรงบันดาลใจ การมีคุณลักษณะความเป็นนักสู้ ช่างสังเกต และเป็นนักทดลอง และการสร้างรายได้ในระดับที่สามารถใช้ชีวิตได้ตามที่ตนเองพอใจ โดยมีปัจจัยที่สนับสนุนต่อความสำเร็จในอาชีพ ได้แก่ การมีโอกาสดำเนินงานกับคนเก่ง ๆ การมีทักษะในการสื่อสารในระดับพิเศษ การมีสายสัมพันธ์ระหว่างอาชีพ และการอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ รวมถึงค้นพบวิธีการเรียนรู้ของนักร้องแบบผลิตภัณฑ์ 3 วิธี ได้แก่ วิธีการสั่งสมความรู้ วิธีการแลกเปลี่ยนและซึมซับความรู้ และวิธีการปฏิบัติเพื่อเพิ่มพูนทักษะ 2) กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพเริ่มต้นตั้งแต่ การกำหนดเงื่อนไขของการเรียนรู้ การสำรวจปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ การค้นคว้าข้อมูลแสวงหาความรู้ด้วยวิธี อ่าน ดู ฟัง และลงมือทำ การประมวลสรุปผลการเรียนรู้ จนเกิดการเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมทั้งสามด้าน ได้แก่ ด้านความรู้ ด้านทักษะ และด้านทัศนคติ

57251804 : Major LIFELONG EDUCATION AND HUMAN DEVELOPMENT

Keyword : PRODUCT DESIGNER, LEARNING FOR SELF-DEVELOPMENT

MR. SUPPAPONG SONSANG : LEARNING PROCESS FOR SELF-DEVELOPMENT
TOWARD CAREER SUCCESS OF PRODUCT DESIGNERS THESIS ADVISOR : BHEERADHEV
RUNGKHUNAKORN, Ed.D.

The purpose of this research to identify the success elements of a product design career and to synthesize the learning process in order to develop oneself for career success by using multiple qualitative methods. Data were collected through in-depth interview using basic interview issues. And issues of interviewing case studies the key informants are 12 Product designers who work in 3 types of work as 1) Company employees 2) Independent designers and 3) Business owners.

The research has the following findings 1) The element of success in a product design career is love and passion for the profession. Creating works that are profitable and valuable to life and society. Being a forwarder of knowledge and inspiration having the qualities of a fighter, observant, and an experimenter, and to make money at a level that can lead a life that is pleasurable With factors that support career success are having the opportunity to work with good people having a special level of communication skills having a relationship between a career and being in an environment that is conducive to learning Including discovering the learning methods of product designers in 3 ways, namely, how to accumulate knowledge methods for exchanging and absorbing knowledge and practical methods to increase skills 2) The learning process for self-development to succeed in a career starting from defining learning conditions surveying factors that affect learning researching information, seeking knowledge by reading, watching, listening, and taking action to summarize learning outcomes until changes in behavior in all three areas, namely knowledge, skills and attitudes.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดีจากความกรุณาของอาจารย์ ดร.พีรเทพ รุ่งคุณากร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิวัฒน์พันธุ์ ครุฑะเสน และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ลัษณ กานต์สมเกียรติ ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ให้ความช่วยเหลือ และแนะนำสิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัยนี้ รวมทั้งศาสตราจารย์เอกชาติ จันทร์อุไรรัตน์ ประธานกรรมการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีรฉัตร สุบัญญัติ ผู้ทรงคุณวุฒิที่สนับสนุนและให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ มาโดยตลอด ส่งผลให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ถูกต้องและมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของทุกท่านเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ ตั้งแต่การสนทนากลุ่ม การตรวจสอบเครื่องมือวิจัย รวมถึงพี่น้องนักออกแบบผลิตภัณฑ์ไทย ผู้ให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ตั้งแต่การสำรวจภาคสนามไปจนถึงนักออกแบบที่เป็นผู้ให้ข้อมูลหลัก ทั้ง 12 ท่าน สำหรับการเก็บข้อมูลเชิงลึก ซึ่งมีได้ให้เพียงแค่นำคำแนะนำและข้อมูลอันเป็นประโยชน์เท่านั้น แต่ยั้งรวมถึงกำลังใจที่ส่งมาให้งานวิจัยสำเร็จได้ด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณพ่อแม่ที่เป็นทุกอย่างของชีวิต ขอขอบคุณภรรยาและลูก ๆ ทั้งสาม ที่เป็นกำลังใจและต้นเหตุของการเข้าศึกษาในสาขาวิชานี้ ขอขอบคุณอาจารย์และเพื่อน ๆ ในภาควิชา การศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์ที่คอยช่วยเหลือและให้กำลังใจตลอดมา และขอบคุณเพื่อนตุ้ม ผู้เป็นที่ปรึกษาตลอดกาลของข้าพเจ้า

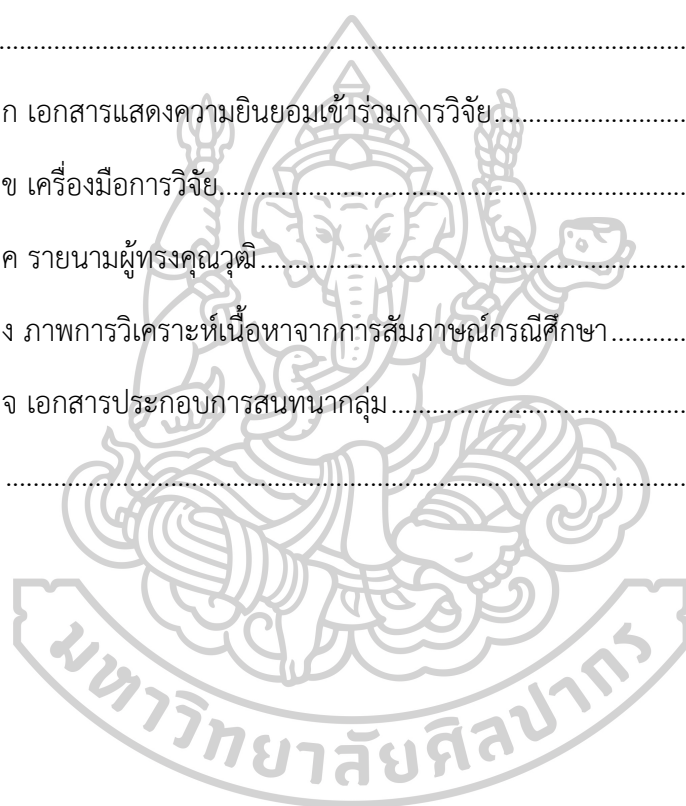
ศุภพงศ์ สอนสังข์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
1. ที่มาและความสำคัญของปัญหาการวิจัย.....	1
2. คำถามการวิจัย.....	6
3. วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	6
4. ขอบเขตการศึกษา.....	6
5. ประโยชน์ที่ได้รับ.....	8
6. นิยามศัพท์เฉพาะงานวิจัย.....	8
7. กรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัย.....	10
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	11
1. แนวคิดเรื่องการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง.....	12
1.1 แนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning).....	12
1.2 แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาตนเอง.....	30
2. แนวคิดเกี่ยวกับความสำเร็จในอาชีพ.....	46
2.1 ความหมายของอาชีพ.....	46
2.2 ความสำเร็จในอาชีพและการวัด.....	47
2.3 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับความสำเร็จในอาชีพ.....	50

2.4 ปัจจัยและองค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพ.....	53
2.5 แนวทางพัฒนาเพื่อความสำเร็จในอาชีพ.....	57
3. แนวคิดเกี่ยวกับน้กออกแบบผลิตภัณฑ์	59
3.1 ความสำคัญของการออกแบบผลิตภัณฑ์.....	59
3.2 คุณลักษณะของน้กออกแบบผลิตภัณฑ์	66
3.3 หลักสูตรการเรียนออกแบบผลิตภัณฑ์.....	68
3.4 กระบวนการการทำงานของน้กออกแบบผลิตภัณฑ์.....	73
3.5 จรรยาบรรณและความรับผิดชอบในวิชาชีพน้กออกแบบผลิตภัณฑ์.....	75
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	76
4.1 งานวิจัยในประเทศ.....	76
4.2 งานวิจัยต่างประเทศ.....	78
บทที่ 3 ระเบียบวิธีการการวิจัย.....	80
1. การออกแบบงานวิจัย.....	80
2. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลและผู้ให้ข้อมูลหลัก	80
3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	81
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	81
5. การวิเคราะห์ข้อมูล.....	82
6. ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย.....	83
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	87
ส่วนที่ 1 เส้นทางในอาชีพน้กออกแบบผลิตภัณฑ์.....	90
ส่วนที่ 2 องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพน้กออกแบบ ผลิตภัณฑ์.....	103
1. องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพ	104
2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในอาชีพ.....	112
3. วิธีการเรียนรู้ของน้กออกแบบผลิตภัณฑ์.....	122

ส่วนที่ 3 กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของนักออกแบบผลิตภัณฑ์.....	129
บทที่ 5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	140
สรุปผลการวิจัย.....	140
อภิปรายผลการวิจัย.....	144
ข้อเสนอแนะ.....	148
รายการอ้างอิง.....	149
ภาคผนวก.....	157
ภาคผนวก ก เอกสารแสดงความยินยอมเข้าร่วมการวิจัย.....	158
ภาคผนวก ข เครื่องมือการวิจัย.....	160
ภาคผนวก ค รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ.....	163
ภาคผนวก ง ภาพการวิเคราะห์เนื้อหาจากการสัมภาษณ์กรณีศึกษา.....	166
ภาคผนวก จ เอกสารประกอบการสนทนากลุ่ม.....	169
ประวัติผู้เขียน.....	173



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 การแบ่งกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักตามลักษณะของงานและประสบการณ์ ในการทำงาน	85
ภาพที่ 2 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จ ในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักออกแบบ 1	91
ภาพที่ 3 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จ ในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักออกแบบ 2	92
ภาพที่ 4 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จ ในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักออกแบบ 3	93
ภาพที่ 5 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จ ในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักออกแบบ 4	94
ภาพที่ 6 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จ ในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักออกแบบ 5	95
ภาพที่ 7 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จ ในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักออกแบบ 6	96
ภาพที่ 8 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จ ในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักออกแบบ 7	97
ภาพที่ 9 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จ ในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักออกแบบ 8	98
ภาพที่ 10 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จ ในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักออกแบบ 9	99
ภาพที่ 11 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จ ในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักออกแบบ 10	100
ภาพที่ 12 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จ ในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักออกแบบ 11	101

ภาพที่ 13	Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์กรประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จ ในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักออกแบบ 12	102
ภาพที่ 14	องค์กรประกอบความสำเร็จในอาชีพ.....	112
ภาพที่ 15	ปัจจัยที่สนับสนุนความสำเร็จในอาชีพ	122
ภาพที่ 16	วิธีการเรียนรู้ของนักออกแบบผลิตภัณฑ์.....	129
ภาพที่ 17	กระบวนการเรียนรู้สู่ความสำเร็จในอาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์	147



บทที่ 1

บทนำ

1. ที่มาและความสำคัญของปัญหาการวิจัย

หลายประเทศกำหนดโมเดลเศรษฐกิจรูปแบบใหม่เพื่อสร้างความมั่งคั่งในศตวรรษที่ 21 อาทิ สหรัฐอเมริกาพูดถึง A nation of Makers ที่มีเป้าหมายในการสร้างผู้ผลิตรุ่นใหม่ที่สร้างงาน และธุรกิจใหม่ ๆ เพื่อสนับสนุนกระแส Maker Movement ที่กำลังเกิดในปัจจุบันให้มี ผู้นำนักมากขึ้นจนเป็นแรงผลักดันให้เกิดการพัฒนาอุตสาหกรรมการผลิตและขับเคลื่อนเศรษฐกิจของสหรัฐอเมริกาให้เติบโตในที่สุด อังกฤษกำลังผลักดันประเทศสู่ Design of Innovation ที่มุ่งเน้นพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาต่าง ๆ ให้กลายเป็นกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ ด้วยการเชื่อมโยงอุตสาหกรรมการออกแบบและอุตสาหกรรมเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน และการสร้างความตระหนักรู้ถึงประโยชน์ของ Design Thinking และ Service Design ซึ่งจะช่วยให้ธุรกิจประสบความสำเร็จ และส่งผลดีต่อเศรษฐกิจโดยรวมของประเทศ จีนประกาศโมเดล Made in China 2025 เพื่อยกระดับอุตสาหกรรมการผลิต ด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย ปรับปรุงการใช้ทรัพยากรและพลังงาน ให้มีประสิทธิภาพไม่แพ้ภัยต่อสิ่งแวมดล้อม และแก้ไขปัญหาด้านคุณภาพของสินค้าจีน ในขณะที่อินเดียกำลังขับเคลื่อน Made in India หรือเกาหลีใต้วางโมเดลเศรษฐกิจเป็น Creative Economy และมองมาประเทศไทยอย่างล่าวังประกาศโมเดลเศรษฐกิจเป็น Power of ASEAN (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ, 2559: 15-21)

ประเทศไทยขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศด้วยนโยบายต่าง ๆ พบว่า มีอัตราการขยายตัวทางเศรษฐกิจสูงสุดเฉลี่ยถึง 7% ต่อปี แต่มาถึงหลังปี 2540 อัตราการขยายตัวทางเศรษฐกิจลดลงมาเป็น 3-4% ต่อปีเหตุผลสำคัญเพราะ 1) ไทยไม่เคยปรับโครงสร้างเศรษฐกิจอย่างจริงจังมาก่อน 2) ไม่เคยมีการพัฒนาเทคโนโลยีของตัวเอง 3) แรงงานยังมีทักษะไม่ดีพอจนกลายเป็นปัญหาความเหลื่อมล้ำของโอกาส ประเทศไทยในอดีตที่ผ่านมามีการพัฒนาด้านเศรษฐกิจเป็นไปอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ ยุคแรก ที่เรียกว่า “ประเทศไทย 1.0” เน้นการเกษตรเป็นหลัก เช่น ผลิตและขายพืชไร่ พืชสวน หมู หมา กา ไข่ เป็นต้น ยุคสองหรือ “ประเทศไทย 2.0” เน้นอุตสาหกรรมแต่เป็นอุตสาหกรรมเบา เช่น การผลิตและขายรองเท้า เครื่องหนัง เครื่องดื่ม เครื่องประดับ เครื่องเขียน กระเป๋า เครื่องนุ่งห่ม เป็นต้น ยุคที่สามหรือ “ประเทศไทย 3.0” เป็นอุตสาหกรรมหนักและการส่งออก เช่น การผลิตและขาย ส่งออกเหล็กกล้า รถยนต์ กลั่นน้ำมัน แยกก๊าซธรรมชาติ ปูนซีเมนต์ เป็นต้น แต่ ไทยในยุค 1.0 2.0 และ 3.0 รายได้ประเทศยังอยู่ในระดับปานกลาง ต้องรีบพัฒนา

เศรษฐกิจสร้างประเทศ จึงเป็นเหตุให้นำไปสู่ยุคที่สี่ ที่เรียกว่า “ประเทศไทย 4.0” ให้เป็นเศรษฐกิจใหม่ (สุคปฐพี เวียงสี, 2559)

ประเทศไทย 4.0 คือการพัฒนาเครื่องยนต์เพื่อขับเคลื่อนการเติบโตทางเศรษฐกิจชุดใหม่ ด้วยการแปลงความได้เปรียบเชิงเปรียบเทียบของประเทศที่มีอยู่ 2 ด้าน คือความหลากหลายเชิงชีวภาพ และความหลากหลายเชิงวัฒนธรรมให้เป็นความได้เปรียบในเชิงแข่งขัน เป็นวิสัยทัศน์เชิงนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทย หรือ โมเดลพัฒนาเศรษฐกิจของรัฐบาลพลเอกประยุทธ์ จันทร์โอชา ที่เข้ามาบริหารประเทศบนวิสัยทัศน์ที่ว่า “มั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน” มีภารกิจสำคัญในการขับเคลื่อนปฏิรูปประเทศด้านต่าง ๆ เพื่อปรับแก้ จัดระบบ ปรับทิศทาง และสร้างหนทางพัฒนาประเทศให้เจริญ สามารถรับมือกับโอกาสและภัยคุกคามแบบใหม่ ๆ ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รุนแรงในศตวรรษที่ 21 ได้ ประเทศไทย 4.0 จะปรับเปลี่ยนโครงสร้างเศรษฐกิจจากที่กล่าวมาข้างต้นไปสู่ ยุคเศรษฐกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมหรือ Value-Based Economy โดยมีฐานคิดหลัก คือ 1) เปลี่ยนจากการผลิตสินค้าโภคภัณฑ์ไปสู่สินค้าเชิงนวัตกรรม 2) เปลี่ยนจากการขับเคลื่อนประเทศด้วยภาคอุตสาหกรรมไปสู่การขับเคลื่อนด้วยเศรษฐกิจสร้างสรรค์ 3) เปลี่ยนจากการเน้นภาคการผลิตสินค้า ไปสู่การเน้นภาคบริการมากขึ้น (สุวิทย์ เมษินทรีย์, 2559)

เศรษฐกิจสร้างสรรค์คือการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ ด้วยการสร้างสรรค์สินค้าและบริการที่เกิดจากฐานความรู้ และความคิดสร้างสรรค์ อันเกิดขึ้นจาก ปัจจัยด้านทุนทางปัญญา อันได้แก่ องค์ความรู้ ทักษะ การคิดวิเคราะห์ ผสานกับแรงบันดาลใจ ความสุขในการทำงาน วัฒนธรรม สิ่งสมและก่อให้เกิดเป็นนวัตกรรม อันนำไปสู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจได้ (วิสาข์ สอดตระกูล, 2552) John Howkins ได้อธิบายแกนหลักของ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ว่าประกอบด้วย กลุ่มกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่สร้างสรรค์สิ่งใหม่ หรือสื่อความหมายใหม่ ๆ โดยไม่จำกัดว่าต้องเป็นเรื่องของวัฒนธรรมเท่านั้น อันก่อให้เกิดอุตสาหกรรมที่เป็นผลมาจากกิจกรรมทางเศรษฐกิจที่สร้างสรรค์สิ่งใหม่ และสนับสนุนให้เกิดเป็น “อุตสาหกรรมสร้างสรรค์” เป็นผลให้เกิดระบบนิเวศของการสร้างสรรค์ที่หลากหลาย อันประกอบด้วย ทรัพยากรในท้องถิ่น และระบบสังคมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (อาคม เต็มพิทยาไพสิฐ, 2554) สำหรับขอบเขตและการแบ่งกลุ่มของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทย สำนักงานคณะกรรมการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (สศช.) กำหนดขอบเขตของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทย ยึดตามรูปแบบขององค์การสหประชาชาติ ว่าด้วยการค้าและการพัฒนา (UNCTAD) และรูปแบบของ UNESCO โดยได้ จำแนกประเภทอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ออกเป็น 4 กลุ่มอุตสาหกรรมหลัก และ 15 กลุ่มอุตสาหกรรมย่อย ได้แก่ 1) มรดกทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) ได้แก่ งานฝีมือและหัตถกรรม, การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและความหลากหลายทางชีวภาพ, การแพทย์แผนไทย และอาหารไทย 2) ศิลปะ (Arts) ได้แก่ ศิลปะการแสดง และ ทัศนศิลป์ 3) สื่อสมัยใหม่ (Media) ได้แก่ ภาพยนตร์และวีดิทัศน์,

พิมพ์, การกระจายเสียงและดนตรี 4) งานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation) ได้แก่ การออกแบบผลิตภัณฑ์, การออกแบบแฟชั่น, สถาปัตยกรรม, การโฆษณา และซอฟต์แวร์ (พิริยะ ผลพิรุฬห์, 2556)

มูลค่าของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย ในปีพ.ศ. 2557 มีมูลค่าสูงถึง 1.61 ล้านล้านบาท หรือคิดเป็นร้อยละ 13.18 ของผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศ (GDP) 24 ซึ่งมีมูลค่า รวม 12.14 ล้านล้านบาท ทั้งนี้อุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขาที่มีมูลค่าสูงเป็น 3 อันดับแรก คือ อุตสาหกรรมแฟชั่นคิดเป็นร้อยละ 4.15 ของ GDP อุตสาหกรรมการออกแบบคิดเป็นร้อยละ 3.03 ของ GDP และ อุตสาหกรรมแพคเกจจิ้งกระจายเสียง คิดเป็นร้อยละ 1.64 ของ GDP ตามลำดับและมีแนวโน้มเพิ่มสูงขึ้นอย่างต่อเนื่อง (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2561) เพื่อเป็นการสนับสนุนการขับเคลื่อนประเทศตามนโยบายดังกล่าว กระทรวงอุตสาหกรรม จึงได้นำมาวางกรอบการพัฒนาอุตสาหกรรม เพื่อให้อุตสาหกรรม 4.0 ซึ่งเป็นการนำเทคโนโลยีสารสนเทศ (ไอที) ระบบการจัดการที่ทันสมัย การเพิ่มประสิทธิภาพการผลิตและคุณภาพสินค้า นำมาปรับใช้ในการส่งเสริมและพัฒนาผู้ประกอบการวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) สร้างศูนย์ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Thailand Industrial Design Center) ขึ้นเพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของอุตสาหกรรมไทยในเวทีโลก และยกระดับไปสู่การเป็นกลไกหลักของระบบเศรษฐกิจของประเทศและพัฒนาไปสู่ SMEs 4.0 ด้วยจะทำให้ประเทศไทยสามารถเปลี่ยนจากโครงสร้างเศรษฐกิจอุตสาหกรรม "เพิ่มมูลค่า" (Value Added) ไปสู่โครงสร้างเศรษฐกิจอุตสาหกรรม "สร้างมูลค่า" (Value Creation) ยกระดับโครงสร้าง "ทำมาก ได้น้อย" เป็นการ "ทำน้อย ได้มาก" ก้าวไปสู่ประเทศที่มีรายได้สูง (กระทรวงอุตสาหกรรม, 2559)

ความก้าวหน้าทางอุตสาหกรรมสร้างสรรค์นั้นปัจจัยสำคัญข้อหนึ่งคือต้องให้ความสำคัญกับการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ซึ่งหมายถึงความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับรูปร่างลักษณะภายนอกของผลิตภัณฑ์ ที่แตกต่างไปจากเดิม (กรมทรัพย์สินทางปัญญา, 2559) การออกแบบผลิตภัณฑ์คือวิธีการหนึ่งในการปรับปรุงคุณภาพชีวิตมนุษย์ (สวเรศ เกตุสุวรรณ, 2560) เป็นกระบวนการคิดที่มีการทดลอง ตั้งสมมติฐาน ทดสอบ สรุปลักษณะ พัฒนา ต่อยอด ไม่ต่างจากกระบวนการคิดทางวิศวกรรม เพียงแต่ว่ากระบวนการออกแบบเป็นการตั้งสมมติฐานในอนาคตและจินตนาการไปถึงฉาก (Scenario) หรือภาพการใช้สินค้าในอนาคต จินตนาการไปถึงสิ่งที่ไม่เคยมีมาก่อน แล้วดึงมันกลับมาทดลองและพัฒนา การออกแบบไม่ใช่แต่เรื่องประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพ ยังมีความสุขของการใช้สอยด้วย (พงศธร ละเอียดอ่อน, 2557) ประโยชน์ของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ คือ ก่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ และที่สำคัญที่สุดคือ เป็นการสร้างโอกาสใหม่ ๆ ทางการตลาด ลดโอกาสผิดพลาดในกระบวนการผลิต ผู้ประกอบการสามารถนำเสนอผลิตภัณฑ์ใหม่เข้าสู่ตลาดได้เร็วขึ้น บางครั้งอาจช่วยลดต้นทุนการผลิตได้อีกด้วย นักออกแบบผลิตภัณฑ์สามารถ

พัฒนาสินค้าให้แตกต่างและสร้างคุณค่าที่เหนือกว่าคู่แข่งได้ และยังช่วยตัดสินใจหรือให้ความคิดเห็นแก่ผู้ประกอบการ ในกรณีที่โครงการมีทิศทางหรือแนวปฏิบัติที่หลากหลายหรือไม่สามารถหาข้อสรุปได้โดยง่าย นักออกแบบผลิตภัณฑ์จึงนับเป็นต้นทุนที่สำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (วิสาข์ สอดตระกูล, 2552)

ประโยชน์ของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ คือ ก่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ และที่สำคัญที่สุดคือ เป็นการสร้างโอกาสใหม่ ๆ ทางการตลาด ลดโอกาสผิดพลาดในกระบวนการผลิต ผู้ประกอบการสามารถนำเสนอผลิตภัณฑ์ใหม่เข้าสู่ตลาดได้เร็วขึ้น บางครั้งอาจช่วยลดต้นทุนการผลิตได้ด้วย นักออกแบบสามารถพัฒนาสินค้าให้แตกต่างและสร้างคุณค่าที่เหนือกว่าคู่แข่งได้ และยังช่วยตัดสินใจหรือให้ความคิดเห็นแก่ผู้ประกอบการ ในกรณีที่โครงการมีทิศทางหรือแนวปฏิบัติที่หลากหลายหรือไม่สามารถหาข้อสรุปได้โดยง่าย นักออกแบบผลิตภัณฑ์จึงนับเป็นต้นทุนที่สำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ในมาตรฐานระดับโลก นักออกแบบยุคใหม่จะต้องเข้าใจวัสดุเป็นอย่างดี ในอนาคตผลิตภัณฑ์จะใช้วัสดุและกระบวนการผลิตที่ซับซ้อน และเกิดวัสดุใหม่ ๆ ขึ้นตลอดเวลา นักออกแบบที่จะมีความต้องการเป็นอย่างมากคือนักออกแบบที่สามารถทำงานกับวัสดุหลายประเภทได้เป็นอย่างดี และใช้งานวัสดุใหม่ ๆ ในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างสอดคล้องและเหมาะสม เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้ใช้ สำหรับประเทศไทย สถานการณ์ในอาชีพนักออกแบบหากจะนับจากวิกฤติเศรษฐกิจครั้งใหญ่เมื่อปี 2540 ปัจจัยจากค่าเงินบาทอ่อนตัวส่งผลให้การส่งออกสินค้าในกลุ่มเฟอร์นิเจอร์และของตกแต่งบ้านเติบโตได้ดีจนเกิดธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อมจำนวนมากมาย เกิดการจ้างงานในสาขาการออกแบบโดยคนไทยด้วยกันมากขึ้น นักศึกษาทางการออกแบบที่เพิ่งเรียนจบสามารถหางานได้มากขึ้นและง่ายขึ้นกว่าการแย่งกันเข้าไปทำงานในบริษัทผู้ผลิตสินค้ากลุ่มเครื่องใช้ไฟฟ้าและยานยนต์ต่างชาติ บริษัทสัญชาติไทยจำนวนไม่น้อยเริ่มออกสู่เวทีการแสดงสินค้านานาชาติตามหัวเมืองชั้นนำแห่งการออกแบบ อย่างเช่น มิลาน ลอนดอน ปารีส ฯลฯ ซึ่งถือเป็นยุคแรก ๆ ที่เศรษฐกิจไทยใช้ธุรกิจสร้างสรรค์โดยผู้ประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อมเป็นตัวขับเคลื่อนเศรษฐกิจของชาติแทนธุรกิจขนาดใหญ่ จึงส่งผลให้ธุรกิจสร้างสรรค์ในประเทศไทยเริ่มแสดงตัวในเวทีโลกและเป็นที่รู้จักกันดีถึงความเป็นเลิศทางหัตถกรรมและงานฝีมือซึ่งผสมผสานงานออกแบบให้ใช้งานได้เหมาะสมตามยุคสมัย ประกอบกับนโยบายสนับสนุนการผลิตสินค้าชุมชน (OTOP) เพื่อการส่งออกของรัฐบาลในช่วงนั้นทำให้สถาบันการศึกษาทั่วประเทศตื่นตัวและสร้างหลักสูตรสาขาการออกแบบเพิ่มขึ้นอย่างแพร่หลาย ทำให้แต่ละปีมีนักศึกษาทางการออกแบบมากมายออกสู่ตลาดแรงงาน และมีการแข่งขันกันด้านทักษะวิชาชีพกันมากขึ้นจนในระยะเวลาต่อมาการขยับตัวของค่าจ้างแรงงานขั้นต่ำในภาคการผลิตที่ปรับสูงขึ้นจนส่งผลกระทบต่อการค้าราคาสินค้าที่เริ่มแข่งขันได้ยากกับประเทศในแถบอาเซียนอย่างเวียดนาม ฟิลิปปินส์ อินโดนีเซีย รวมถึงประเทศที่เติบโตสุดขีดในด้านการผลิตค่าแรงต่ำอย่างจีน ทำให้

ผู้ประกอบการและธุรกิจมากมายเริ่มประสบปัญหา ในเรื่องราคา เพื่อให้สามารถแข่งขันกับประเทศเพื่อนบ้านได้ ผู้ผลิตจึงต้องปรับยุทธศาสตร์มาใช้องค์กรออกแบบเพื่อสร้างทางเลือกและสร้างความแตกต่างของสินค้าและบริการจึงยิ่งทวีความจำเป็นอย่างมากต่อธุรกิจ ในขณะที่ อาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์จึงยิ่งเป็นที่ต้องการและเติบโตขึ้นอย่างมากในประเทศไทย เป็นที่ยอมรับและเป็นที่รู้จัก ในฐานะอาชีพใหม่ที่น่าสนใจและแตกต่างจากนักออกแบบสาขาอื่น ๆ อย่างเช่น นักออกแบบตกแต่งภายใน (มัณฑนากร) นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นักออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์และมัลติมีเดีย ฯลฯ อีกทั้งยังได้รับการยอมรับว่าเป็นผู้นำทางการออกแบบลำดับต้น ๆ ของเอเชีย

ข้อมูลจากโครงการคัดสรรนักออกแบบแห่งปี ที่จัดโดยคณะมัณฑนศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร (2547-2560) พบว่าจำนวนนักออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ยังทำงานอยู่ในวิชาชีพและในอุตสาหกรรมไทยมีจำนวนไม่มาก หากเทียบกับจำนวนนักออกแบบที่เรียนจบมาจากสถาบันต่าง ๆ ด้วยรายละเอียดในการประกอบวิชาชีพที่ต้องอาศัยทักษะเฉพาะหลายด้าน ต้องเกี่ยวข้องกับคนจำนวนมากและยังต้องแบกรับผลสัมฤทธิ์ของผลงานตามที่ทุกคนคาดหวัง อีกทั้งค่าตอบแทนที่ไม่ได้สร้างแรงจูงใจในอาชีพ ทำให้เกิดเป็นแรงกดดันและทำให้นักออกแบบผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่ย้ายไปทำงานออกแบบในสาขาอื่น ๆ ที่ใกล้เคียงแทน เป็นผลให้เกิดการสูญเสียทรัพยากรที่สำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจภาคการผลิตและภาคบริการไปอย่างน่าเสียดาย

การขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศในทางหนึ่ง จำเป็นต้องอาศัยการพัฒนาให้นักออกแบบผลิตภัณฑ์ไปสู่ความสำเร็จในอาชีพ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ เพราะเป็นกระบวนการที่บุคคลสามารถสร้างความหมายและความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่รับรู้ในแต่ละช่วงชีวิตโดย อันเป็นการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตเพื่อมุ่งมั่นพัฒนาบุคคลอย่างเต็มศักยภาพให้มีความรู้ ทักษะ และประสบการณ์อย่างเพียงพอต่อการดำเนินชีวิต การประกอบอาชีพ และการปรับตัวเข้ากับสภาพสังคมตลอดจนสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปได้เหมาะสม (พีรเทพ รุ่งคุณากร, 2554) ซึ่งมีความยั่งยืนกว่าการสนับสนุนทางปัจจัยทางกายภาพ การส่งเสริมให้นักออกแบบผลิตภัณฑ์ได้เรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองช่วยเปิดโอกาสให้นักออกแบบแต่ละคนมีโอกาสเติบโตและก้าวหน้าในงานที่ตนถนัด อีกทั้งการพัฒนาในบุคคลหนึ่ง ย่อมส่งผลต่อบุคคลอื่นด้วย การปรับปรุงและพัฒนาตนเองจึงเป็นการเตรียมตนให้เป็นสิ่งแวดล้อมที่ดีของผู้อื่น สามารถเป็นตัวอย่าง หรือเป็นที่อ้างอิงให้เกิดการพัฒนาในคนอื่น ๆ ต่อไป เป็นประโยชน์กับทั้งชีวิตส่วนตัว การทำงาน และการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ในสังคม (พีรเทพ รุ่งคุณากร, 2555) การมุ่งสู่เป้าหมายในการเป็นนักออกแบบที่ประสบความสำเร็จ ถือเป็นการพัฒนากำลังคนตามแนวคิดการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ยุคใหม่ที่เปลี่ยนจากการมองคนเป็นค่าใช้จ่าย (Cost) ไปสู่การมองคนเป็นสินทรัพย์ (Asset) (ปิยนันท์ สวัสดิ์ศฤงฆาร, 2552) เพื่อสร้างธุรกิจ สร้างงาน สร้างตัวคุณทางเศรษฐกิจภายใต้การแข่งขันที่สอดคล้องกับห่วงโซ่ของมูลค่า (Value Chain) และแนวทางพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์

จากสภาพการณ์ผู้วิจัยเห็นว่าจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องศึกษาอย่างจริงจังถึงการสร้างกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองเพื่อเพิ่มพูนศักยภาพในวิชาชีพให้สามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของโลกและระบบเศรษฐกิจใหม่ ซึ่งการพัฒนาตนเองนั้นต้องอาศัยการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องต้องอาศัยองค์ประกอบ ปัจจัยต่าง ๆ และกระบวนการ ซึ่งหากศึกษาสิ่งเหล่านี้จากบุคคลต้นแบบที่ประสบความสำเร็จในอาชีพแล้วนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นกรอบความคิดที่เป็นรูปธรรมจะสามารถนำไปใช้เป็นหลักในการสร้างกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ สร้างค่าตัวคุณผลผลิต และมูลค่าเพิ่มของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และใช้เป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะรายบุคคลตามวิสัยทัศน์ ภารกิจ และเป้าหมายทางการศึกษา และเศรษฐกิจของชาติตามวิสัยทัศน์ประเทศไทย 4.0

2. คำถามการวิจัย

1. องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์มีอะไรบ้าง
2. กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์เป็นอย่างไร

3. วัตถุประสงค์ของการศึกษา

1. เพื่อระบุงค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์
2. เพื่อสังเคราะห์กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์

4. ขอบเขตการศึกษา

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

การวิจัยเรื่องแนวทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยได้ศึกษาเบื้องต้นจากเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีบทสัมพัทธ์และผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องในการประกอบอาชีพของนักออกแบบดังนี้

- 1.1 แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง
 - การเรียนรู้ตลอดชีวิต
 - การพัฒนาตนเอง
- 1.2 แนวคิดเกี่ยวกับความสำเร็จในอาชีพ
- 1.3 แนวคิดเกี่ยวกับนักออกแบบผลิตภัณฑ์

2. ขอบเขตด้านกลุ่มผู้ให้ข้อมูลและผู้ให้ข้อมูลหลัก

การวิจัยในครั้งนี้มีการกำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูล 2 ลักษณะ 2 ระยะดังต่อไปนี้

กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ นักออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้รับรางวัลจากโครงการรางวัลสินค้าไทยที่มีการออกแบบดี หรือ Design Excellence Award (DEmark) ในปี พ.ศ. 2551-2560 ซึ่งโครงการนี้ได้รับการต่อยอดมาจากรางวัล Prime Minister's Export Award (PM Award) ประเภท Thai-Owned Design

การวิจัยระยะที่ 1 การเก็บข้อมูลเบื้องต้น (Pilot research) เกี่ยวกับองค์ประกอบความสำเร็จในวิชาชีพ สภาพการณ์และสถานการณ์ในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยกลุ่มผู้ให้ข้อมูลได้แก่นักออกแบบผลิตภัณฑ์จำนวน 20 คนที่มีผลงานการออกแบบได้รับรางวัลจากโครงการรางวัลสินค้าไทยที่มีการออกแบบดี หรือ Design Excellence Award (DEmark) ในปี พ.ศ. 2551-2560 ซึ่งโครงการนี้ได้รับการต่อยอดมาจากรางวัล Prime Minister's Export Award (PM Award) ประเภท Thai-Owned Design

การวิจัยระยะที่ 3 การศึกษาเชิงลึกจากพหุกรณีศึกษา ใน 3 ลักษณะการทำงานและ 3 ช่วงประสบการณ์ของผู้ให้ข้อมูลหลัก เกี่ยวกับเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จในอาชีพ วิธีทางการเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้ของตัวแบบความสำเร็จในอาชีพ ผู้ให้ข้อมูลหลักได้แก่นักออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ประสบความสำเร็จในอาชีพ จำนวน 12 คน ซึ่งได้จากการคัดเลือกโดยผู้ทรงคุณวุฒิในการสนทนากลุ่มตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ดังนี้

1. ผลงานเป็นที่ยอมรับและมีชื่อเสียง
2. ผลงานต้องสร้างผลประกอบการและเลี้ยงชีพได้อย่างยั่งยืน
3. มีการสร้างผลงานเชิงพาณิชย์อย่างเป็นที่ประจักษ์และต่อเนื่อง
4. สามารถส่งต่อหรือถ่ายทอดความรู้ สร้างแรงบันดาลใจ
5. สามารถประยุกต์ความรู้สู่ผู้มีปัญญาสนับสนุนส่งเสริมคนรุ่นหลัง สร้างคนรุ่นใหม่

และช่วยเหลือสังคม

6. มีอายุงานและประสบการณ์ในการทำงาน มากกว่า 5 ปี

3. ขอบเขตด้านระยะเวลาการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเริ่มเก็บรวบรวมตั้งแต่ช่วงเดือนสิงหาคม พ.ศ. 2560 - เมษายน

พ.ศ. 2562

5. ประโยชน์ที่ได้รับ

จากงานวิจัยครั้งนี้จะได้ องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพ และแนวทางการเรียนรู้รวมถึงแนวทางการจัดการเรียนรู้เพื่อฝ่ายต่าง ๆ จะได้ใช้ประโยชน์ดังนี้

1. ด้านนโยบาย ผู้บริหารและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในเชิงนโยบายและองค์กรของรัฐ สามารถใช้ผลการวิจัยและข้อเสนอแนะของงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ดังนี้

1.1 การกำหนดแนวทางการพัฒนาอาชีพเพื่อเสริมสร้างความแข็งแกร่งของเศรษฐกิจตามแนวคิด เศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้

1.2 สามารถใช้ผลงานวิจัยเป็นเกณฑ์ในการกำหนดเกณฑ์และตัวชี้วัดความสามารถในวิชาชีพ และสร้างมาตรฐานวิชาชีพเพื่อยกระดับความสามารถในการแข่งขันได้

2. ด้านการปฏิบัติงาน

2.1 นักออกแบบผลิตภัณฑ์ไทย สามารถนำตัวแบบความสำเร็จในอาชีพที่ได้จากการวิจัยไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาตนเองได้

2.2 ในภาคธุรกิจ ผู้ว่าจ้างสามารถใช้ตัวแบบความสำเร็จในอาชีพที่ได้จากการวิจัยสร้างกรอบและเกณฑ์ในการคัดเลือก และพัฒนาบุคลากรในองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงต่อลักษณะของธุรกิจ

3. ด้านการศึกษา

3.1 สถาบันการศึกษาทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ สามารถใช้ตัวแบบความสำเร็จในอาชีพไปเพื่อพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาดอาชีพ หรือสร้างบุคลากรที่มีความพร้อมในการสร้างอาชีพและประกอบกิจการให้ประสบความสำเร็จได้

4. ด้านการวิจัย นักวิจัยและนักวิชาการที่สนใจสามารถนำไปต่อยอดในการวิจัยเรื่องอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องได้

6. นิยามศัพท์เฉพาะงานวิจัย

กระบวนการการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง (Learning Process for Self-development) หมายถึง ขั้นตอนและผลของการพัฒนาความเจริญส่วนบุคคลของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ในการเสริมสร้าง ความสามารถหรือศักยภาพ ความชำนาญ เจตคติ ที่ส่งผลต่อความเปลี่ยนแปลงด้านพฤติกรรมของตนเองไปในทางที่ดี โดยกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตลอดช่วงชีวิตของแต่ละบุคคลนั้นจะเป็นทั้งการเรียนรู้ในระบบ การเรียนรู้นอกระบบ และการเรียนรู้ตามอัธยาศัย ผ่านหลักการเรียนรู้ 4 ประการ ได้แก่

1. การเรียนรู้เพื่อแสวงหาให้ได้มาซึ่งความรู้ที่ต้องการ (Learning to know) รวมถึงการต่อยอดความรู้ที่มีอยู่และการสร้างความรู้ขึ้นใหม่

2. การเรียนรู้เพื่อการปฏิบัติหรือลงมือทำ (Learning to do) ซึ่งอาจนำไปสู่การประกอบอาชีพจากความรู้ที่ได้ศึกษามารวมทั้งการปฏิบัติเพื่อสร้างประโยชน์ให้สังคม

3. การเรียนรู้เพื่อให้รู้จักตัวเองอย่างถ่องแท้ (Learning to be) รู้ถึงศักยภาพ ความถนัด ความสนใจ ของตนเอง สามารถใช้ความรู้ความสามารถของตนเองให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม เลือกลงแนวทางพัฒนาดตนเองตามศักยภาพ วางแผนการเรียนต่อ การประกอบอาชีพที่สอดคล้องกับศักยภาพตนเองได้

4. การเรียนรู้เพื่อการดำเนินชีวิตอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (Learning to live together) ทั้งการดำเนินชีวิต การเรียน การทำงาน ครอบครัว และสังคม

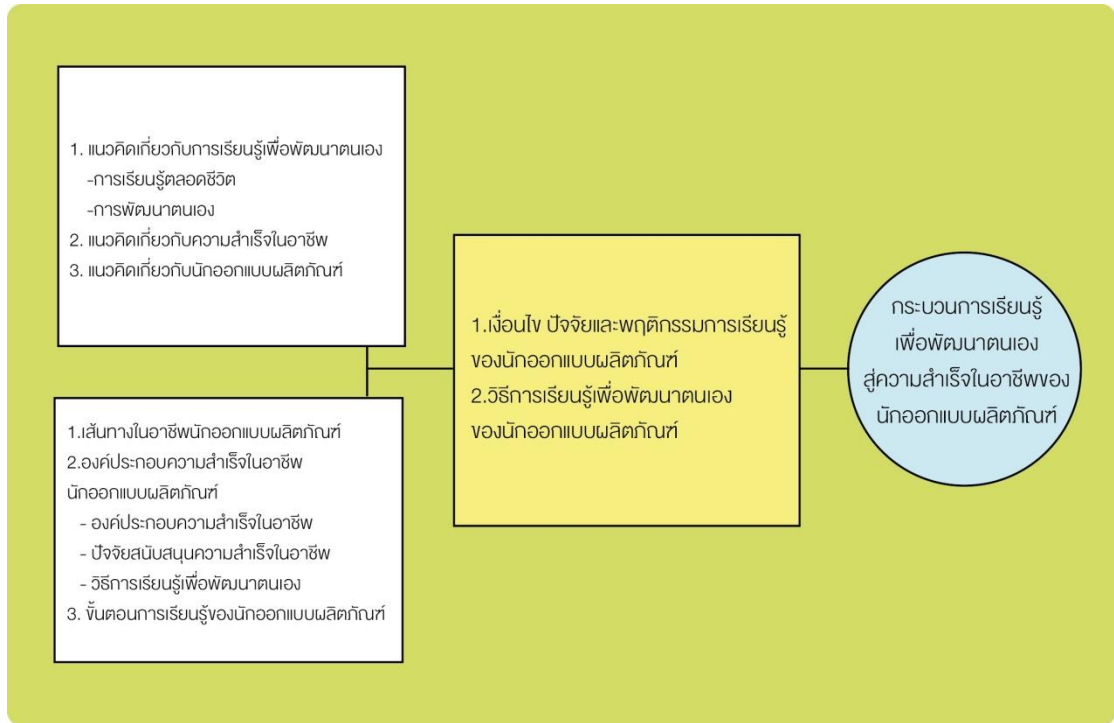
ความสำเร็จในอาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ไทย (Career Success) หมายถึง

1) การบรรลุถึงการสร้างสรรค์ผลงานเชิงประจักษ์ที่มีคุณค่า (ได้รับรางวัล) หรือมีผลสัมฤทธิ์ทางการตลาด 2) สร้างผลงานอย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่องโดย 3) มีรายได้หรือค่าตอบแทนเป็นที่พอใจต่อการดำเนินชีวิต และ 4) เป็นที่ยอมรับจากบุคคลร่วมวิชาชีพหรือผู้เกี่ยวข้องในอาชีพ

เส้นทางในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ (Career path) หมายถึง ประสบการณ์ตั้งแต่วัยเด็กก่อนเข้ารับการศึกษาก่อนการออกแบบ ประสบการณ์ระหว่างการศึกษา รวมไปถึงประสบการณ์หลังจบการศึกษาจนถึงการทำงานในปัจจุบัน

นักออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product designers) หมายถึง บุคคลผู้ใช้ทั้งทักษะ ความรู้ทางวิทยาศาสตร์และสุนทรียศาสตร์ เพื่อสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เชิงพาณิชย์ในกลุ่มสิ่งของเครื่องใช้ที่ตอบสนองการใช้งานและความต้องการที่มองไม่เห็นของมนุษย์เพื่อพัฒนาชีวิตและความเป็นอยู่ให้ดีขึ้น โดยทำงานใน 3 ลักษณะงาน คือ 1) นักออกแบบที่เป็นพนักงานบริษัท (In-house Designer) ซึ่งทำงานตามโจทย์และแนวทางที่กำหนดโดยบริษัทนั้น ๆ 2) นักออกแบบอิสระ (Freelance Designer) ที่สามารถทำงานให้กับทั้งบุคคลหรือองค์กรโดยไม่ได้สังกัดที่ใดที่หนึ่ง สามารถทำงานให้กับผู้จ้างไปพร้อม ๆ กันได้หลายที่ และ 3) นักออกแบบที่เป็นเจ้าของกิจการ (Business Owner) ทั้งที่เป็นธุรกิจบริการออกแบบ และธุรกิจการผลิตสินค้าเชิงพาณิชย์

7. กรอบแนวคิดในการศึกษาวิจัย



บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยได้ศึกษาเบื้องต้นจากเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีบทสัมภาษณ์และผลการวิจัยที่เกี่ยวข้องในการประกอบอาชีพของนักออกแบบดังนี้

1. แนวคิดเรื่องการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง
 - 1.1 แนวคิดเรื่องการเรียนรู้ตลอดชีวิต
 - 1.1.1 ความหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิต
 - 1.1.2 หลักการเรียนรู้ตลอดชีวิต
 - 1.1.3 ความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต
 - 1.1.4 เป้าหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิต
 - 1.1.5 ปัจจัยที่ส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้
 - 1.1.6 ลักษณะของการเรียนรู้
 - 1.2 แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาตนเอง
 - 1.2.1 ความหมายของการพัฒนาตนเอง
 - 1.2.2 ความสำคัญของการพัฒนาตนเอง
 - 1.2.3 องค์ประกอบในการพัฒนาตนเอง
 - 1.2.4 หลักในการพัฒนาตนเอง
 - 1.2.5 เป้าหมายของการพัฒนาตนเอง
 - 1.2.6 กระบวนการพัฒนาตนเอง
2. แนวคิดเกี่ยวกับความสำเร็จในอาชีพ
 - 2.1 ความหมายของอาชีพ
 - 2.2 ความสำเร็จในอาชีพและการวัด
 - 2.3 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับความสำเร็จในอาชีพ
 - 2.4 ปัจจัยและองค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพ
 - 2.5 แนวทางพัฒนาเพื่อความสำเร็จในอาชีพ

3. แนวคิดเกี่ยวกับนักร้องแบบผลิตภัณฑ์
 - 3.1 ความสำคัญของการออกแบบผลิตภัณฑ์
 - 3.2 คุณลักษณะของนักร้องแบบผลิตภัณฑ์
 - 3.3 หลักสูตรการเรียนรู้แบบผลิตภัณฑ์
 - 3.4 กระบวนการการทำงานของนักร้องแบบผลิตภัณฑ์
 - 3.5 จรรยาบรรณและความรับผิดชอบในวิชาชีพนักร้องแบบผลิตภัณฑ์
4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. แนวคิดเรื่องการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง

1.1 แนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

การเรียนรู้ คือ กระบวนการเปลี่ยนแปลงของบุคคล ที่ทำให้คนเปลี่ยนแปลง พฤติกรรม ความคิด ความเชื่อ หรือทำให้บุคคลเผชิญสถานการณ์แตกต่างไปจากเดิมเป็นกระบวนการของประสบการณ์ที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลค่อนข้างถาวร ไม่ใช่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมเพียงชั่วคราว ซึ่งมีผลมาจากการได้รับทั้งประสบการณ์ตรง การฝึกปฏิบัติ การลงมือปฏิบัติจริง และประสบการณ์ทางอ้อม ทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจหรือจากการฝึกฝนเรื่องใดเรื่องหนึ่งจนชำนาญ หรือการมีประสบการณ์ผ่านการใช้ประสาทสัมผัสทางการได้ยิน การเห็น การอ่าน การใช้สื่อประเภทต่าง ๆ ทำให้เกิดการเรียนรู้ที่จะช่วยทำให้บุคคลได้รับความรู้ใหม่ ๆ ช่วยเสริมสร้างทักษะที่ยังไม่เพียงพอ และช่วยเสริมสร้างความสามารถให้เพิ่มมากยิ่งขึ้น (Cronbach, 1974; Bower & Hilgard, 1981; Smith, 1991; ประดิษฐ์ อุประมัย, 2526; อาชญญา รัตนอุบล, 2543; ฆนัท ธาตุทอง, 2559)

UNESCO (1972) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนรู้ของมนุษย์เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง และสม่ำเสมอบุคคลที่ต้องเรียนรู้ต้องทำความเข้าใจว่า เรียนรู้เพื่อหลัก 4 ประการคือ Learning to know การเรียนเพื่อรู้ เป็นการแสวงหาความรู้ เพื่อทำให้เกิดความเข้าใจในสิ่งแวดล้อมรอบตัว เพราะการเรียนรู้เกิดขึ้นตลอดเวลาบุคคลจึงจำเป็นต้องเรียนรู้ เพื่อได้รับความรู้ตลอดเวลา Learning to Do เป็นการเรียนรู้ ที่เน้นการฝึกปฏิบัติ ผ่านการใช้ความสามารถในการเรียนรู้ตามสภาพบริบทต่าง ๆ เป็นการปฏิบัติจริงควบคู่ไปกับการเรียนรู้เพื่อรู้ในการดำรงชีวิต Learning to Live Together เป็นการเรียนรู้ที่จะอยู่ร่วมกันอย่างสันติ เข้าใจผู้อื่นและพึ่งพาอาศัยซึ่งกันและกันอย่างมีความสุขลดความขัดแย้ง ยอมรับซึ่งกันและกัน และ Learning to Be เรียนรู้เพื่อดำรงชีวิต เป็นการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างศักยภาพของแต่ละบุคคล เกิดทักษะต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตและการประกอบอาชีพให้ประสบผลสำเร็จ

Bloom (1976) ได้กล่าวไว้ว่า บุคคลที่มีการเรียนรู้เกิดขึ้นในแต่ละครั้งจำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลง 3 ประการ ที่จะเรียกได้ว่า เกิดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์คือ เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้ ความคิด ความเข้าใจ เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงทางด้านความชำนาญ หรือทักษะ ซึ่งสอดคล้องกับอาชัญญา รัตนอุบล (2544) ที่ได้กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ว่า สามารถจำแนกได้เป็น 3 ด้าน ได้แก่ 1) พฤติกรรมทางความรู้เปลี่ยนจากไม่รู้เป็นรู้ 2) พฤติกรรมทางทักษะเปลี่ยนจากทำไม่ได้เป็นสามารถทำได้ และ 3) พฤติกรรมทางทัศนคติ เปลี่ยนจากไม่ชอบเป็นชอบ และยังคงสอดคล้องกับ เขียวศรี วิวิตศิริ (2534) ที่ได้กล่าวถึงการเรียนรู้ว่า เป็นกระบวนการที่เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ที่เกิดจากการเรียนรู้ได้ 3 ประเภทคือ 1) พฤติกรรมทางด้านความรู้ เช่น เปลี่ยนจากผู้ที่ไม่รู้ ให้เป็นผู้ที่รู้ 2) พฤติกรรมทางทักษะเช่นเปลี่ยนจากผู้ที่ไม่เป็น ให้เป็นผู้ที่ทำได้ และ 3) พฤติกรรมทางทัศนคติ เช่น เปลี่ยนจากผู้ที่มีความรู้สึกไม่เห็นด้วย เป็นเห็นด้วย

เมื่อการเรียนรู้เป็นการตอบสนองพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากการรับรู้จากสภาพแวดล้อมบริบทของตน รวมไปถึงความสามารถในการแปลความหมายของสิ่งที่ได้รับรู้นั้น ๆ การรับรู้ที่มีประสิทธิภาพจึงขึ้นอยู่กับการรับรู้และสิ่งเร้าที่มีประสิทธิภาพ ทั้งการรับรู้ที่มาจากประสาทสัมผัส และการรับรู้ที่มาจากจิตใจจำพวกประสบการณ์เดิม ความต้องการ และเจตคติ การรับรู้จึงมีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ เพราะการเรียนรู้จะไม่เกิดขึ้น ถ้าไม่มีการรับรู้การรับรู้จึงเป็นกระบวนการนำเอาความรู้และข้อมูลที่ได้เข้าสู่สมอง ผ่านการคิดไตร่ตรอง ทบทวน วิเคราะห์ สังเคราะห์ จนเกิดเป็นองค์ความรู้ที่จะนำไปใช้ประโยชน์ ซึ่งสมองจะทำการเก็บรวบรวมและจดจำสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นไว้ในรูปของประสบการณ์ เพื่อเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดมโนภาพ หรือความคิดรวบยอด และทัศนคติในการเปรียบเทียบ หรือถ่ายโยงความหมายกับสิ่งเร้าใหม่ที่จะรับรู้ต่อไป (ชนัท ธาตุทอง, 2559)

อีกทั้งการเรียนรู้ยังเป็นกระบวนการปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวของบุคคลกับสิ่งแวดล้อม ทั้งทางกาย ทางจิต สภาพสังคม และวัฒนธรรมซึ่งผลจากการที่มีปฏิสัมพันธ์อย่างต่อเนื่องนี้ จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงบางสิ่งบางอย่างในตัวบุคคล และมีผลต่อพฤติกรรมของบุคคล (วิกร ตันชวฑฒ, 2536) โดยพฤติกรรมที่แสดงออกนั้น จะแตกต่างกันออกไปตามสถานการณ์หรือสิ่งเร้า หรือตัวกระตุ้น กระบวนการเรียนรู้จะครอบคลุมการแก้ปัญหา และการให้เหตุผล (อุทุมพร จามรมาน, 2540)

การเรียนรู้จึงเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นตลอดชีวิตของมนุษย์ ถือเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาตนเองของบุคคล และหน่วยงาน ให้มีความก้าวหน้า ซึ่งการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 2 ประเภทได้แก่การเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง และการเรียนรู้ขององค์กร โดยการเรียนรู้มีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

Litzinger & Osif (1992, อ้างถึงใน วีรฉัตร สุปัญญา, 2548) กล่าวถึง วิธีการเรียนรู้ของบุคคลมีลักษณะที่หลากหลาย โดยมีรูปแบบการเรียนรู้ซึ่งเป็นวิธีการที่บุคคลใช้ในการเรียนรู้ของตนอย่างต่อเนื่อง ผ่านวิธีการที่ตนพึงพอใจ เพื่อใช้ในการมีปฏิสัมพันธ์ ประมวลสิ่งเร้า หรือข้อมูล ซึ่งพฤติกรรมที่เกิดขึ้นสามารถพิจารณาได้จากกระบวนการเรียนรู้ ได้แก่ 1) กระบวนการรับความรู้ (Cognition) บุคคลรับรู้อย่างไร 2) กระบวนการทำความเข้าใจความรู้ที่ได้รับ (Conceptualization) บุคคลประมวลเชื่อมโยง สร้างความรู้จักข้อมูลอย่างไรและ 3) กระบวนการทางเจตคติ (Affective) การสนใจ การตัดสินใจ ค่านิยม สภาวะอารมณ์ มีผลต่อการเรียนรู้อย่างไร

เพ็ญสุดา จันทร (2541, อ้างถึงใน วีรฉัตร สุปัญญา, 2548) กล่าวว่า การเรียนรู้หรือลักษณะวิธีการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล ประกอบด้วย การรับรู้ยุทธศาสตร์การเรียนรู้ การมีปฏิสัมพันธ์ การตอบสนองสิ่งแวดล้อม

สุมาลี สังข์ศรี (2543) กล่าวว่า การเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองจะประกอบด้วย 3 ระดับ คือระดับที่ 1) เกิดการรับรู้ระดับที่ 2) เกิดการเรียนรู้และระดับที่ 3) เกิดการประยุกต์ใช้

อรศรี นามวิทยาพงศ์ (2549) ได้กล่าวถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ที่เกิดจากการเรียนรู้ว่า เป็นกระบวนการทางความคิดและการกระทำที่ทำให้บุคคลนั้น ๆ เกิดการเรียนรู้ในส่วนของเนื้อหาความรู้ และการลงมือปฏิบัติ ที่จะนำไปสู่การทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งแนวคิดและพฤติกรรม สามารถจำแนกได้เป็น 3 ขั้นตอนได้แก่ 1) ขั้นการรับรู้ เป็นขั้นที่บุคคลรับความรู้ ข้อมูลต่าง ๆ จากแหล่งความรู้ เข้ามาสัมผัสเป็นประสบการณ์ของตน 2) ขั้นการเข้าใจ เป็นขั้นที่บุคคลเกิดการเข้าใจความหมาย และสามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์กันระหว่างความรู้ข้อมูลและประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้รับมา อธิบายในเชิงเหตุและผลได้ และ 3) ขั้นการปรับเปลี่ยน เป็นขั้นที่บุคคลเกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง เพราะส่งผลถึงการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวบุคคล ทั้งความคิด วิธีการ หรือพฤติกรรมที่เกิดจากการตระหนักและรับรู้จากภายนอก

น้ำทิพย์ วิภาวิน (2547) และ สนธยา พลศรี (2550, อ้างถึงใน วชิราภรณ์ สังข์ทอง, 2554) กล่าวถึงวิธีการเรียนรู้ของบุคคล มีลักษณะและขั้นตอนการเรียนรู้ 5 ขั้น ได้แก่ 1) การรับรู้ เป็นขั้นที่รับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ที่เข้ามาสัมผัส ผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ บุคคลจะแสดงอาการรับรู้สิ่งเร้าต่าง ๆ การรับรู้ที่นั้นอาจไม่สามารถรับรู้ได้ทุกอย่าง บุคคลอาจจะรับเพียงบางอย่าง ไม่อาจรับรู้ได้ทั้งหมด มีการจัดหมวดหมู่สิ่งที่รับเข้ามา มีการแปลความหมายออกมาตามสติปัญญาของแต่ละบุคคล ซึ่งการแปลความหมายต่าง ๆ ออกมาจะดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับองค์ประกอบในการเรียนรู้ของแต่ละบุคคล เช่น ความพร้อมด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสติปัญญา และด้านสภาพแวดล้อมที่เข้ามากระทบ 2) การรับความรู้ เป็นขั้นที่บุคคลแปลความหมายของสิ่งที่รับรู้ และเอาไปใช้ในการเชื่อมโยงกับข้อมูลหรือความรู้ต่าง ๆ ที่ตนได้รับรู้มา หรือมีประสบการณ์มา สามารถนำไปอธิบายได้เชิงเหตุผล เป็นการเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมทางความรู้ คือรู้และเข้าใจ 3) การเก็บสะสมความรู้ เพื่อเก็บสิ่งที่ได้รวบรวม

มาเป็นประจำ เรียกออกมาได้ทั้งความจำระยะสั้นและความจำระยะยาว 4) การนำความรู้ออกมาใช้ หลังจากที่มีความรู้ถูกเก็บไว้ในรูปของความจำ เมื่อจำเป็นต้องใช้หรือเมื่อมีเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้อง จะทำให้ความจำที่ถูกเก็บไว้ถูกเรียกออกมาใช้ในลักษณะการระลึกได้ในสิ่งที่ได้ปฏิบัติมา และ 5) การปรับเปลี่ยน คือ เป็นขั้นที่เกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง เพราะการเรียนรู้ที่แท้จริงจะต้องเกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นในตัวบุคคล ได้แก่ การปรับเปลี่ยนวิธีคิด การเปลี่ยนแปลงระบบคุณค่า ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในสิ่งที่รับรู้และเข้าใจสิ่งนั้นนั้นได้อย่างดี เกิดความตระหนักในตนเอง ศักยภาพและความสามารถของบุคคลมีการเพิ่มพูนมากขึ้น ก่อให้เกิดพลังในการคิดและการกระทำได้มากยิ่งขึ้น

ฉันท ชาติทอง (2559) กล่าวว่า การเรียนรู้ประกอบด้วยสามขั้นตอน ได้แก่

1) ขั้นประสบการณ์ 2) ขั้นเข้าใจ และ 3) ขั้นความนึกคิด

จากที่นักวิชาการกล่าวถึงระดับการเรียนรู้ของบุคคล ที่มีความแตกต่างทางลักษณะวิธีการ ขั้นตอน และการเปลี่ยนแปลงไปตามสภาพแวดล้อมและสถานการณ์ที่เกิดขึ้น การเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงมีความสำคัญมากต่อทุกคน เพราะเป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของบุคคลที่เกิดจากการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น และเป็นเครื่องมือที่ใช้ในการแสวงหาความรู้ความสามารถ ทักษะ ความชำนาญ และเจตคติที่ดี นำมาซึ่งการได้รับองค์ความรู้ โดยการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจะมาจาก การเรียนรู้ตามอัธยาศัย ที่เกิดขึ้นทั้งแบบที่เกิดขึ้นโดยบังเอิญและการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นโดยตั้งใจ โดยมีกระบวนการเรียนรู้เกิดขึ้นเป็น 4 ขั้นตอนได้แก่ 1) ขั้นการรับรู้ 2) ขั้นการเข้าใจความรู้ 3) ขั้นการสะสมความรู้ประกอบด้วยการปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมที่เกิดประสบการณ์ และการตอบสนองต่อสิ่งที่ได้เรียนรู้และ 4) ขั้นการประยุกต์ใช้

Mouly (1968, อ้างถึงใน ธนิสร์ เกษมสันต์ ณ อยุธยา, 2557) กล่าวถึงลำดับขั้นในการเกิดกระบวนการเรียนรู้ไว้ 7 ขั้นดังนี้

1) ขั้นเกิดแรงจูงใจ (Motivation) เมื่อมีความต้องการเกิดขึ้น หรืออยู่ในภาวะขาดสมดุล ก็จะเกิดแรงขับหรือแรงจูงใจ ซึ่งเป็นตัวผลักดันให้เกิดพฤติกรรมตอบสนองความต้องการนั้น ๆ แรงขับหรือแรงจูงใจ จึงมีผลทำให้บุคคลรับรู้ต่อการสัมผัสสิ่งเร้าแตกต่างกัน อีกทั้งแรงขับหรือแรงจูงใจ ยังเป็นสิ่งจำเป็นเบื้องต้นที่เป็นตัวกำหนดทิศทาง และความเข้มของพฤติกรรมการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้น

2) ขั้นกำหนดวัตถุประสงค์ (Goal) เมื่อเกิดแรงขับหรือแรงจูงใจเกิดขึ้นแล้ว แต่ละบุคคลจะเริ่มกำหนดเป้าหมายเพื่อให้เกิดความพึงพอใจในการเรียนรู้ บางครั้งเป้าหมายชัดเจน บางครั้งไม่ชัดเจน หรือบางครั้งการตั้งเป้าหมายอาจสร้างขึ้นเพื่อความต้องการด้านร่างกาย และความต้องการทางสังคมเท่านั้น

3) ขั้นเกิดความพร้อม (Readiness) สภาพความพร้อมในการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลแตกต่างกันขึ้นอยู่กับองค์ประกอบที่หลากหลาย เช่น พื้นฐานครอบครัว ช่วงอายุ สภาพความพร้อม

ทางร่างกายและจิตใจ ประสบการณ์เดิมที่มี แรงจูงใจ สภาพความพร้อมที่เกิดขึ้นเป็นสิ่งสำคัญมากที่จะทำให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ที่ดี

4) ชั้นเผชิญอุปสรรคที่เกิดขึ้น (Obstacle) บางครั้งอุปสรรคที่พบจะเป็นตัวที่ก่อให้เกิดภาวะกดดัน และเกิดความเครียด เกิดเป็นความพยายามที่เป็นแรงขับให้บุคคลพยายามที่จะฝ่าฟันให้ข้ามพ้นสภาพปัญหานั้น ๆ นำไปสู่การบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ เพราะถ้าไม่มีอุปสรรคหรือปัญหาที่เกิดขึ้น บุคคลจะบรรลุเป้าหมายได้อย่างง่ายดาย ทำให้ไม่เกิดความท้าทายและความต้องการที่จะแก้ปัญหา และนำไปสู่การเกิดการเรียนรู้

5) ชั้นตอบสนอง (Response) เมื่อบุคคลเกิดแรงขับ หรือแรงจูงใจ เกิดการกำหนดเป้าหมาย เกิดความพร้อม และพบเจอปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ จะเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เรียกว่า การเรียนรู้ ซึ่งคือการตอบสนองการเรียนรู้ผ่านการตัดสินใจ ทดลองปฏิบัติ ปรับเปลี่ยนวิธีการแก้ไขปัญหา ซึ่งแนวทางของการตอบสนองจะมุ่งสู่เป้าหมายทางตรงหรือทางอ้อมอย่างใดอย่างหนึ่ง

6) ชั้นเสริมแรง (Reinforcement) คือ การที่บุคคลได้รับสิ่งเร้าทั้งจากบุคคล สภาพแวดล้อม หรือรางวัลที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ การเสริมแรงนี้จะได้รับหลังจากเกิดพฤติกรรมตอบสนองขึ้น ซึ่งตัวเสริมแรงไม่จำเป็นต้องเป็นวัตถุสิ่งของที่จับต้องได้เสมอไป แต่รวมไปถึงตัวเสริมแรงที่เป็นนามธรรม เช่น การได้รับองค์ความรู้ใหม่ ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน การได้รับคำยกย่องชื่นชม เป็นต้น

7) ชั้นประยุกต์ใช้ประสบการณ์เดิม (Application) คือการเชื่อมโยงสรุปความเหมือน ความแตกต่างของปัญหาเก่าที่เรียนรู้มา บูรณาการเข้ากับปัญหาที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ซึ่งนับว่าเป็นการขยายขอบเขตของพฤติกรรมในการแก้ปัญหาให้เหมาะสม และใช้แก้ปัญหาได้จริง

กระบวนการเรียนรู้ตลอดชีวิต จึงเกิดขึ้นทั้งภายในตนเองของแต่ละบุคคล และเกิดขึ้นจากแรงกระตุ้นจากปัจจัยภายนอกที่เข้ามาส่งเสริม โดยสิ่งสำคัญที่ทำให้เกิดการเรียนรู้คือ ความต้องการและแรงจูงใจภายในของตัวบุคคล โดยความต้องการและแรงจูงใจของแต่ละบุคคลอาจแตกต่างกันไป กระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตามความแตกต่างของแต่ละบุคคลจึงเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมรายบุคคล ส่งผลให้บุคคลนั้นนั้นประสบความสำเร็จได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ในด้านปัจจัยภายนอก ที่เข้ามาส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลนั้น ก็จะช่วยส่งเสริมสนับสนุนให้กระบวนการเรียนรู้แต่ละบุคคลสมบูรณ์มากขึ้น ดังที่ อุทุมพร จามรมาน (2540) กล่าวว่า มีขั้นตอนของกระบวนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอนเริ่มตั้งแต่ การรับรู้ การคิด การประเมิน และการเรียนรู้ และมีองค์ประกอบที่สำคัญคือ การสังเกต การสงสัย การอยากรู้คำตอบ การแสวงหา การคาดคะเน การหาข้อมูล และการตรวจสอบคำตอบ

ตามหลักของการเรียนรู้ มนุษย์ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ ไม่ว่าจะเค้าจะสมบูรณ์มีความพร้อมทุกด้าน หรือมีความบกพร่องทางร่างกาย จิต และปัญญา สัญชาตญาณช่วยให้เขามีชีวิตรอด

มนุษย์เรียนรู้ได้กับทุกคน ทุกสิ่ง ทุกเวลา ทุกสถานที่ เส้นทางของการเรียนรู้ไม่แยกส่วนไม่ตัดเป็นแห่ง เป็นก้อน หากแต่เป็นกระบวนการสัมผัส สัมพันธ์ความรู้สร้างสรรค์ต่อเนื่องยาวนานตลอดชีวิต แต่โลกปัจจุบันเชื่อมโยงด้วยการติดต่อสื่อสาร การเรียนรู้ที่เอาวิชาเป็นตัวตั้งไม่ทำให้มนุษย์เข้าใจ โลกใหม่ที่ซับซ้อน และไม่เกิดทักษะเพียงพอที่จะเผชิญความยาก เมื่อไม่มีความเข้าใจ และมีทักษะที่จะเผชิญความเป็นจริงในชีวิต มนุษย์ก็ขาดความมั่นคงอันแสดงออกมาเป็นความเครียด ความไม่ไว้วางใจ ความกลัวการเปลี่ยนแปลง ความก้าวร้าวและเป็นอุปสรรคต่อการจัดความสัมพันธ์ให้เกื้อกูล มีความทุกข์ และก่อความทุกข์ให้แก่กันและกัน ดังนั้นมนุษย์ควรมีจุดมุ่งหมายในการเรียนรู้ 3 ประการคือ 1) เรียนรู้เพื่อรู้ตัวเอง 2) เรียนรู้เพื่อรู้สิ่งรอบตัวที่สัมพันธ์กับตัวเองทั้งใกล้ไกล และ 3) เรียนรู้เพื่อปฏิสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งรอบตัวและสามารถจัดการความสัมพันธ์ให้เกื้อกูลกัน

การเรียนรู้ของมนุษย์ จะต้องเอาความจริงเป็นตัวตั้งและเอาวิชาเป็นตัวประกอบ ทั้งนี้เพราะการเรียนรู้จากความเป็นจริงของชีวิต และสภาพแวดล้อมจะสนุกกว่า ง่ายกว่า และเป็นประโยชน์กว่า การเรียนรู้ที่เกิดจากการปฏิบัติจริงจากสภาพแวดล้อมช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้และมีทัศนคติที่ดีต่อสภาพแวดล้อม รักถิ่นฐานสามารถสืบทอดความรู้จากบรรพบุรุษเป็นการเรียนรู้จากการปฏิบัติ ที่นำไปสู่วิชาชีพได้เป็นการเรียนรู้ที่เอาความจริงและผู้เรียนเป็นตัวตั้ง เอาหลักวิชาเป็นส่วนประกอบ สิ่งแวดล้อมจึงเป็นตัวกระตุ้นการเรียนรู้ใหม่ ๆ ให้เกิดแก่ผู้เรียนได้อย่างแท้จริง ดังนั้น การเรียนรู้และการสร้างลักษณะนิสัยแห่งการเรียนรู้จึงเป็นหัวใจสำคัญ

การเรียนรู้ เป็นการสร้างเสริมพลังอำนาจของมนุษย์ ผู้เรียนควรจะได้มีโอกาสเลือกเส้นทางการเรียนรู้ของตนเองตามความถนัด ความสามารถ เพื่อให้เป็นผู้รู้เท่าฉลาดทันนำความรู้ที่ได้รับนำพาประเทศชาติไปสู่ความเจริญรุ่งเรือง เป็นประเทศแห่งการเรียนรู้อย่างแท้จริง (สุมน อมรวิวัฒน์, 2530; ลัดดา ภูเกียรติ และคณะ, 2550)

Mc Carthy (1979, อ้างถึงใน ลัดดา ภูเกียรติ และคณะ, 2550) กล่าวว่า การเรียนรู้ที่สามารถทำให้ผู้เรียนซึ่งมีลักษณะการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน สามารถเรียนและพัฒนาศักยภาพของตนเองอย่างมีความสุขโดยมีความเชื่อพื้นฐาน 5 ประการ ดังต่อไปนี้

1. มนุษย์ทุกคนรับรู้ประสบการณ์และข้อมูลข่าวสารในช่องทางที่แตกต่างกัน
2. มนุษย์ทุกคนมีกระบวนการจัดประสบการณ์ และข้อมูลข่าวสารในลักษณะที่แตกต่างกัน
3. วิธีการเรียนรู้ของแต่ละบุคคลมีคุณค่าเท่าเทียมกัน
4. ผู้เรียนแต่ละคนประสงค์ที่จะมีความสุขจากการเรียนรู้ด้วยรูปแบบ หรือลักษณะการเรียนรู้ของตนเอง
5. ในขณะที่วัฏจักรการเรียนรู้เคลื่อนไหวยไปผู้เรียนทั้งหลายจะ “ฉวยแวว” ต่างต่างกันดังนั้นเขาจึงมีโอกาสเรียนรู้จากเพื่อนแต่ละคน

การเรียนการสอนที่มีฐานคิดจากความเชื่อพื้นฐานทั้ง 5 ประการเช่นนี้จะเกิดขึ้นได้เมื่อผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องกับการศึกษาเปลี่ยนทัศนคติเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนใหม่เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ใหม่รวม 6 ประการดังนี้

1. สร้างสิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ ที่ช่วยให้ผู้เรียนทุกคนมีโอกาสเท่ากันที่จะเรียนรู้
2. สร้างสิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ ให้มีลักษณะจูงใจเป็นงานเบื้องต้นของครู
3. สร้างสิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ ที่สอนทักษะผนวกกับความคิดรวบยอดพร้อมพร้อมกับให้เห็นประโยชน์
4. สร้างสิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ ที่ทำให้ผู้เรียนมีความสุขกับการค้นพบตัวเอง
5. สร้างสิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ ที่ปลูกให้ผู้เรียนตื่นตากับเทคนิคการสอนที่ใช้ทั้งสมองซีกซ้ายและซีกขวา

6. สร้างสิ่งแวดล้อมแห่งการเรียนรู้ ที่ไม่เพียงแต่ให้เกียรติผู้เรียนแต่ต้องชื่นชมความรักหลายของผู้เรียนด้วยค่ะ

มนุษย์ทุกคนจึงมีศักยภาพในการเรียนรู้และมีกระบวนการเรียนรู้ที่พัฒนาต่อเนื่องตั้งแต่เกิดจนสิ้นอายุขัย โดยการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ คือ การเรียนรู้ที่มนุษย์และการศึกษาจะส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ได้ด้วย การจัดการเรียนการสอนนำไปใช้ได้ในทางปฏิบัติดังต่อไปนี้ (เกษมา วรวรรณ ณ อยุธยา, 2539, อ้างถึงใน ลัดดา ภูเกียรติ และคณะ, 2550)

1. มนุษย์ทุกคนจึงมีศักยภาพในการเรียนรู้ และการมีกระบวนการเรียนรู้ที่พัฒนาต่อเนื่องตั้งแต่เกิดจนสิ้นอายุขัย

2. การเรียนรู้ที่พึงประสงค์ คือการเรียนรู้ที่มนุษย์มีคุณสมบัติต่อไปนี้

2.1 มีความสนใจใฝ่รู้ใฝ่เรียนมีฉันทะในการเรียนรู้

2.2 มีระบบในการเรียนรู้ตั้งแต่การรู้จักแสวงหาความรู้ ใช้เครื่องมือการเรียนรู้ที่หลากหลาย รู้จักคิดวิเคราะห์ แยกแยะ ประเมินค่า ของข้อมูลที่ได้รับด้วยเหตุผล รู้จักคิดสร้างสรรค์ สร้างความรู้ และแนวทางเลือกใหม่

2.3 มีความสามารถ และความมุ่งมั่นที่จะแก้ปัญหาให้สำเร็จ

2.4 มีองค์ความรู้ที่เกิดการสังสม ความรู้ ความเข้าใจ และความเชื่อมโยงระหว่างศาสตร์ต่าง ๆ และระหว่างภูมิปัญญาท้องถิ่น วิทยาการสากลจนเกิดความรอบรู้ และร่วมฝึกตามลำดับ

2.5 มีศีลธรรมที่จะกำกับการประเมินค่าการตัดสินใจ

2.6 มีความเข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม และระหว่างมนุษย์ด้วยกันจนเกิดอิสรภาพความสงบสุขทั้งภายในสังคม และภายในงาน

3. การศึกษาส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ได้ด้วยการจัดการเรียนการสอน

3.1 สนับสนุนให้ผู้เรียนทุกคนได้รับการพัฒนาตามศักยภาพ มีวิธีการในการสอนที่หลากหลาย

3.2 สนับสนุนผู้เรียนให้เรียนรู้ค้นพบคำตอบและแก้ปัญหาด้วยตนเอง โดยมีครูเป็นกัลยาณมิตรคอยเกื้อหนุนดูแลและแนะนำ

3.3 ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสถานการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลาย สนองความต้องการของผู้เรียน และสานต่อจากพื้นฐานความรู้เดิมและพื้นฐานทางวัฒนธรรมของผู้เรียน

3.4 ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากปัญหาจริงประสบการณ์จริง ซึ่งจะทำให้สามารถเชื่อมโยงศาสตร์ต่าง ๆ ที่เรียนรู้ สู่การมองปัญหาและแก้ปัญหาอย่างเป็นองค์รวมและครบวงจร

3.5 ฝึกหัดให้ผู้เรียนรู้จักคิดใคร่ครวญไตร่ตรองด้วยตนเอง ในขณะเดียวกันเรียนรู้จากการแลกเปลี่ยน และทำงานร่วมกับผู้อื่น

1.1.1 ความหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

นักการศึกษาและนักวิชาการได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิตไว้หลากหลายดังต่อไปนี้

การเรียนรู้ตลอดชีวิต คือ การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลตลอดช่วงชีวิตของบุคคลนั้น ๆ ซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นพร้อมกับชีวิตและดำเนินไปควบคู่กับชีวิตของแต่ละบุคคล อันเป็นผลมาจากกระบวนการพัฒนาสติปัญญา การเรียนรู้ตลอดชีวิตไม่ได้ครอบคลุมเฉพาะการศึกษาของผู้ใหญ่ แต่เป็นการศึกษาสำหรับทุก ๆ ช่วงของชีวิต ตั้งแต่แรกเกิดจนตาย

การศึกษาเกิดขึ้นจากการผสมผสานกันในสองมิติ คือ 1) มิติแนวตั้ง คือ บุคคลควรได้รับการศึกษาทุกช่วงเวลาตลอดชีวิตของบุคคลนั้น ด้วยวิธีการที่หลากหลายเพราะการศึกษาในโรงเรียนเป็นเพียงช่วงหนึ่งของชีวิต จึงไม่เพียงพอที่จะครอบคลุมความต้องการและช่วงชีวิตที่ยาวนานที่สุดของบุคคลทั้งหมดได้ เพราะหลังจากจบการศึกษาจากโรงเรียนแล้วการเรียนรู้จากภายนอกโรงเรียนมีความสำคัญแก่บุคคลมาก 2) มิติแนวนอนคือการศึกษากับชีวิตเป็นสิ่งที่เชื่อมโยงกัน เพราะการศึกษาหรือการเรียนรู้จะประสานกันหลายหลายส่วน ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ซึ่งการศึกษานี้อาจเกิดขึ้นในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง หรือเกิดขึ้นผสมผสานกันไปก็ได้ ดังนั้นแหล่งการเรียนรู้ที่นำมาใช้ควรมีลักษณะเป็นเครือข่ายที่สัมพันธ์กับชุมชนพื้นที่ อีกทั้งสิ่งที่เรียนรู้ควรสัมพันธ์กับชีวิตจริง (Cropley & Dave, 1978; Peterson, 1979)

การเรียนรู้ตลอดชีวิตมีความสัมพันธ์กับการศึกษาตลอดชีวิต เพราะการเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นจาก การศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ตั้งแต่เกิดจนตาย เรียนรู้ได้ทั้งชีวิตครอบคลุมถึงคนที่ศึกษา

ด้วยตนเองทั้งหมด การเรียนรู้ตลอดชีวิตนั้นเป็นการมองในแง่ของตัวผู้เรียนโดยมีความเชื่อว่าตัวบุคคลคือผู้ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ การเรียนรู้จึงเป็นกิจกรรมของผู้เรียน ส่วนคำว่าการศึกษาตลอดชีวิตจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับแนวทาง หรือการเป็นผู้จัดการศึกษาว่าจะต้องเตรียมกระบวนการหรือประสบการณ์อย่างไร จึงจะทำให้ผู้เรียน เกิดการเรียนรู้ที่เหมาะสมตลอดชีวิตของผู้นั้น และเมื่อใช้คำว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิตมักจะเป็นเรื่องเกี่ยวกับตัวผู้เรียนในส่วนตัวหลังจากที่มีผู้จัดการศึกษาให้แล้ว ผู้เรียนจะเรียนรู้ตนเองอย่างไร เกิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตอย่างไร ในลักษณะใด

การเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงเป็นเหมือนเป้าหมายของการจัดการศึกษาตลอดชีวิต เพื่อพัฒนาให้มนุษย์มีความสามารถในการที่จะเรียนรู้ได้ตลอดชีวิต และเรียนรู้ที่เหมาะสมเพื่อจะได้พัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเอง และทำให้ได้รับความรู้ ทักษะ และเจตคติที่ดี ส่งผลให้ความรู้ ทักษะ ความสามารถของบุคคลดีขึ้น และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในการดำเนินชีวิตทั้งในสถานที่ที่แตกต่างกันเพื่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมตั้งแต่เกิดจนตาย (รุ่ง แก้วแดง, 2543; สุนทร สุนันท์ชัย, 2543; สนอง โลหิตวิเศษ, 2544; สุมาลี สังข์ศรี, 2544; คมกริช จันทร์ขจร, 2551; ณีฎฐลักษณ์ ศรีมีชัย, 2554)

สมคิด อิศระวัฒน์ (2543) ได้แบ่งกลุ่มคำอธิบายความหมายของการเรียนรู้ว่า การเรียนรู้คือผลที่ได้รับ (Outcome) ซึ่ง ความหมายของคำว่า การเรียนรู้ในกลุ่มนี้ได้แก่ 1) การเติบโต การงอกงาม (Growing) และความต้องการที่จะรู้มากขึ้น 2) ความเข้าใจ (Understanding) 3) การเปลี่ยนแปลง (Changing) 4) ทุกสิ่งทุกอย่าง (Everything) 5) การได้มาซึ่งความรู้ (Acquiring information) 6) การเก็บรวบรวมข้อมูล (Gathering information) 7) การค้นหาข้อมูล (Finding out some information) การเรียนรู้ จึงเป็นเรื่องของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของมนุษย์ให้เป็นไปในทิศทางที่พึงประสงค์ โดยจำแนกออกเป็นพฤติกรรมทางทักษะ และพฤติกรรมทางทัศนคติ เป็นผลจากการที่มนุษย์ได้รับประสบการณ์จากสิ่งแวดล้อม ทั้งโดยทางตรงและทางอ้อม และการเรียนรู้ของผู้ใหญ่เกิดจากสภาพการณ์ 3 ประการ 1) การเรียนรู้จากสภาพการณ์ธรรมชาติ (Natural setting) ผู้ใหญ่สามารถเรียนรู้จากสภาพการณ์ธรรมชาติ เช่น การอยู่ในร่มสบายกว่าอยู่กลางแจ้ง จึงคิดค้นการสร้างบ้านเป็นที่พักอาศัย 2) การเรียนรู้ที่เกิดจากสภาพการณ์ของสังคมที่มีอยู่โดยทั่วไป (Society setting) สภาพการณ์ของสังคมที่มีอยู่โดยทั่วไปในชีวิตประจำวันของผู้ใหญ่ เช่น การเรียนรู้จากการมีส่วนร่วมในสังคมจากสภาพของสังคมประจำวัน การอ่านหนังสือพิมพ์ ฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์ เป็นต้น 3) การเรียนรู้ที่เกิดจากสภาพการณ์ของการจัดการเรียนการสอน (Formal instruction setting) มีการจัดลำดับการเรียนรู้อย่างมีจุดมุ่งหมาย ต่อเนื่อง มีการจัดสภาพการเรียนการสอนเพื่อเกิดการเรียนรู้อย่างตั้งใจ (อาชัญญา รัตนอุบล, 2546)

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นตลอดช่วงชีวิตของแต่ละบุคคล ผ่านรูปแบบการเรียนรู้ทั้งการศึกษาในระบบ

การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย โดยมุ่งเน้นที่การเรียนรู้ตามอัธยาศัยเป็นหลัก ทั้งที่เกิดขึ้นแบบตั้งใจและไม่ตั้งใจ โดยรูปแบบการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านวิธีการแสวงหาความรู้ที่หลากหลาย และเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดเวลาทั้งจากการปฏิบัติงาน การดำเนินชีวิตประจำวันที่ทำให้ได้รับประสบการณ์ตรง และประสบการณ์ทางอ้อม ทำให้ได้รับความรู้ ทักษะ และเจตคติในด้านดีและไม่ดีควบคู่กันไป แต่ทั้งนี้การได้รับการศึกษาจะทำให้ผู้เรียนสามารถแยกแยะ การเรียนรู้ที่เกิดขึ้น ให้สามารถเลือกรับรู้การเรียนรู้ที่ดีไปใช้เป็นแนวทางปฏิบัติของตนได้ เพื่อให้ตนได้รับความก้าวหน้าในหน้าที่การงานและใช้ชีวิตได้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

1.1.2 หลักการเรียนรู้ตลอดชีวิต

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2543) กล่าวถึงหลักการเรียนรู้ตลอดชีวิตไว้ว่าประกอบด้วย 10 หลักการดังต่อไปนี้

1. สร้างสังคมให้เป็นสังคมแห่งการเรียนรู้ตลอดชีวิตและมีวัฒนธรรมการเรียนรู้
2. การเรียนรู้ตลอดชีวิตเกิดขึ้นและมีความต่อเนื่องตลอดเวลาตลอดช่วงอายุของผู้เรียน
3. ทุกคนมีสิทธิ์และความเสมอภาคในการเรียนรู้
4. การเรียนรู้มีความสำคัญและสัมพันธ์กับวิถีชีวิตที่มีความสุข
5. ผู้เรียนมีโอกาสและมีทางเลือกในการเรียนรู้ด้วยรูปแบบและวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลายมีคุณภาพและยืดหยุ่นตามความต้องการของผู้เรียน
6. การเรียนรู้เกิดขึ้นได้ในทุกสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม
7. ทุกแห่งในสังคมคือแหล่งการเรียนรู้ของทุกคน
8. ทุกฝ่ายในสังคมต้องร่วมรับผิดชอบในการจัดการศึกษาและอำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ตลอดชีวิตแก่ทุกคน
9. การเรียนรู้ตลอดชีวิตเป็นการบูรณาการการศึกษาในระบบการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัยเข้าด้วยกัน
10. คุณภาพของการเรียนรู้ขึ้นอยู่กับความพึงพอใจของผู้เรียนและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง

1.1.3 ความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การเรียนรู้ตลอดชีวิตมีความสำคัญต่อการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ทุกด้าน เพราะเป็นการศึกษาที่คู่ขนานไปกับความมีเสรีภาพของผู้เรียน คู่ขนานไปกับโอกาสของผู้เรียน ที่สำคัญที่สุดเป็นการศึกษาที่ทุกสถาบันมีส่วนร่วมในการบริการ และผู้เรียนมีอิสรภาพในการตัดสินใจเลือกใช้บริการต่าง ๆ เหล่านี้ คนทุกคนควรเรียนรู้อยู่เสมอในทุกเวลาทุกสถานที่ตามแนวคิดตะวันตกที่ว่า “ไม่มีใครแก่เกินเรียน” (เพ็ญณี แนนท, 2544)

Hasan (1996, อ้างถึงใน อารักษ์ อินทร์พยุง, 2554) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตไว้ว่า ความเป็นมาและความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตเกิดขึ้นเมื่อเหตุการณ์วิกฤตการณ์น้ำมันในช่วง กลางทศวรรษที่ 70 ที่ส่งผลให้เกิดความเปลี่ยนแปลงโครงสร้างภาคอุตสาหกรรมและต่อเนื่องไปถึงเศรษฐกิจโลก เริ่มมีการเปิดตลาดของประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก ทำให้เกิดการปฏิวัติด้านข้อมูลข่าวสารและนำไปสู่การสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ การให้บริการ และการผลิตสิ่งของใหม่ ๆ เกิดขึ้นอยู่ตลอดเวลาอย่างรวดเร็ว ทักษะต่าง ๆ และผลผลิตเริ่มล้าสมัยเร็วยิ่งขึ้น การมีข้อมูลข่าวสารและความรู้จึงถือเป็นตัวชี้วัดความก้าวหน้าของสังคมและเศรษฐกิจ อีกทั้งการมีสุขภาพที่ดีและการมีอายุยืนยาวขึ้นของผู้คนในประเทศอุตสาหกรรม ก่อให้เกิดการยืดระยะเวลาชีวิตการทำงานออกไป จึงเกิดการขยายเวลาการศึกษาในช่วงต้นของชีวิตส่งผลต่อบุคคลมีความต้องการที่จะเรียนรู้มากขึ้น สภาพการณ์ที่เกิดขึ้นนี้การเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงกลายมาเป็นการเรียนรู้ที่สำคัญที่จะทำให้บุคคลดำรงชีวิตในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปได้ อีกทั้งทำให้เกิดข้อคิดในประเด็นต่าง ๆ ได้แก่

1. ความจำเป็นในการให้ความสำคัญกับความรู้ ทั้งในระดับประเทศและระดับสากล
2. การให้ความสำคัญกับหลักฐานการศึกษา และการเรียนรู้ต่อเนื่องในสังคมแห่งการเรียนรู้ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว
3. ความจำเป็นที่จะต้องส่งเสริมให้สังคมมีศักยภาพยิ่งขึ้น
4. ความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้ตลอดชีวิตกับปรากฏการณ์ความมีอายุยืนของมนุษย์ช่วงชีวิตของมนุษย์ได้ถูกแบ่งออกไปต่างจากที่เคยเป็น

กรมการศึกษานอกโรงเรียน (2543) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตไว้ว่า เพื่อเตรียมประชาชนและสังคมให้มีศักยภาพและมีความพร้อมที่จะก้าวเข้าสู่ยุคแห่งความเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ ดังนี้

1. ความจำเป็นที่ประชาชนไทยทุกคน ทุกกลุ่มอายุ จะต้องได้รับความรู้ข้อมูลข่าวสารอยู่เสมอเพื่อให้รู้เท่าทัน สามารถปรับตัวและดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสมท่ามกลางสภาพความเปลี่ยนแปลงของโลก ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม การเมือง วัฒนธรรม และวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี
2. ความจำเป็นที่ประชาชนที่ประกอบอาชีพการงานจะต้องมีการพัฒนาความรู้และทักษะอยู่เสมอ เพื่อสามารถพัฒนาอาชีพและปรับเปลี่ยนการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์
3. ความจำเป็นที่ประชาชนจะต้องได้รับความรู้อยู่เสมอให้เท่าทันกับสภาพความเปลี่ยนแปลงทางสังคม วัฒนธรรม เพื่อที่จะสามารถวิเคราะห์ปัญหาได้ เผชิญปัญหา และหาทางแก้ไขปัญหาได้อย่างเหมาะสม โดยสามารถอยู่ในสังคมที่มีการแข่งขันได้และสามารถปรับตัวอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ในทุกสถานการณ์

4. ความจำเป็นที่ประชาชนจะต้องมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเท่าเทียมและเสมอภาค รวมทั้งโอกาสในการได้รับความรู้และข้อมูลข่าวสารอยู่เสมอเพื่อสนับสนุนการมีส่วนร่วมของประชาชนในการพัฒนาชุมชนและสังคมตามระบอบประชาธิปไตย

5. ความจำเป็นที่ประชาชนจะต้องเรียนรู้ตลอดเวลาเพื่อให้ทันกับความเจริญก้าวหน้าทางวิชาการและเทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการติดต่อสื่อสารด้วยระบบเทคโนโลยีที่ทันสมัย

6. ความจำเป็นที่ประชาชนวัยผู้ใหญ่จะต้องได้รับการศึกษาเพื่อให้สามารถพัฒนาอาชีพหรือประกอบอาชีพเพื่อมีรายได้ ตลอดจนพัฒนาวิถีชีวิตความเป็นอยู่และพัฒนาคุณภาพชีวิตให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงในแต่ละช่วงชีวิต

7. ความจำเป็นที่ประชาชนโดยเฉพาะผู้ยากจนและผู้ใดโอกาสที่มีอยู่เป็นจำนวนมากในสังคมไทย ต้องได้รับการศึกษาในรูปแบบอื่น ๆ นอกเหนือจากรูปแบบการศึกษาในระบอบโรงเรียน เพื่อสามารถมีอาชีพที่เหมาะสมมีรายได้ที่พอเพียงและคุณภาพชีวิตที่ดีสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างยั่งยืน

8. ความจำเป็นที่ประชาชนจะต้องได้รับบริการทางการศึกษาที่หลากหลายยืดหยุ่นเหมาะสมกับสภาพของผู้ที่ทำงานและผู้ที่มีภาระต่าง ๆ เพื่อให้สามารถรับบริการได้ทุกสถานที่ทุกเวลาเมื่อต้องการ

สุมาลี สังข์ศรี (2545) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตไว้ 7 ประการดังนี้

1. ความเปลี่ยนแปลงของสังคมโลกในภาพรวมทางเศรษฐกิจ สังคมการเมือง การปกครอง และวัฒนธรรม วิทยาการและเทคโนโลยี และโครงสร้างประชากร สิ่งเหล่านี้ต่างมีผลกระทบถึงสังคมไทยทั้งทางตรงและทางอ้อม ความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวไม่หยุดนิ่งและนับวันจะซับซ้อนมากขึ้น การเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงมีความจำเป็นสำหรับประชาชนไทยทุกคนและทุกกลุ่มอายุจะต้องได้รับความรู้ข้อมูลข่าวสารอยู่เสมอ เพื่อที่จะรู้ให้เท่าทันสามารถปรับตัวดำเนินชีวิตได้อย่างเหมาะสมท่ามกลางสภาพความเปลี่ยนแปลง

2. ความเปลี่ยนแปลงด้านเศรษฐกิจอาชีพการงาน ถึงแม้ว่าประเทศไทยจะเป็นประเทศเกษตรกรรมแต่ก็มีแรงงานบางส่วนที่ทำงานในภาคอุตสาหกรรม นอกจากนั้นยังมีการทำธุรกิจการค้ากับประเทศต่าง ๆ เมื่อเศรษฐกิจของโลกเปลี่ยนแปลงก็ย่อมมีผลกระทบมาถึงประเทศไทยในลักษณะต่าง ๆ เช่น การนำเทคโนโลยีมาใช้แทนแรงงานคน ตลาดแรงงานต้องการผู้ที่มีความรู้มีทักษะเฉพาะทางมากขึ้น คนงานบางส่วนต้องออกจากงานเพราะมีการแข่งขันในการประกอบอาชีพสูง สถานประกอบการจำนวนมากต้องปิดลงอย่างกะทันหัน การจำหน่ายผลผลิตทางการเกษตรก็มีการแข่งขันกันสูงมากขึ้น โดยเหตุนี้ประชาชนที่ประกอบอาชีพการงาน จึงต้องพัฒนาความรู้ทักษะอยู่เสมอเพื่อให้สามารถพัฒนาอาชีพและปรับเปลี่ยนการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์

3. ความเปลี่ยนแปลงด้านสังคมและวัฒนธรรม สังคมไทยเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมทั้งข้อมูลข่าวสารสื่อต่าง ๆ ได้เผยแพร่ตัวอย่างของสังคมและวัฒนธรรมจากประเทศอื่นมาสู่ประเทศไทยอย่างรวดเร็ว ความเป็นอยู่เปลี่ยนจากการพึ่งพาอาศัยกันเป็นแบบการพึ่งพาตนเองมีการแข่งขันเอารอดเอาเปรียบกันและทำให้มีผู้ด้อยโอกาสในสังคมมากขึ้น เกิดปัญหาทางสังคมและวัฒนธรรมมากมายอีกทั้งสภาพปัญหาที่เปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลา บุคคลทุกเพศทุกวัยจึงจำเป็นต้องเรียนรู้อยู่เสมอเพื่อให้สามารถวิเคราะห์ปัญหาพร้อมเผชิญปัญหาและหาทางแก้ไขได้อย่างเหมาะสม สามารถอยู่ในสังคมที่มีการแข่งขันได้สามารถปรับตัวอยู่ร่วมกับผู้อื่นในทุกสถานการณ์ได้

4. ความเปลี่ยนแปลงด้านการเมืองการปกครอง ประเทศไทยมีการปกครองในระบอบประชาธิปไตยซึ่งเน้นสิทธิเสรีภาพของประชาชนในด้านต่าง ๆ สำหรับด้านการศึกษาประชาชนมีสิทธิในการได้รับการศึกษาอย่างเท่าเทียมกัน จึงมีความจำเป็นที่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องจะต้องจัดการศึกษาอย่างกว้างขวางต่อเนื่องให้บุคคลได้รับโอกาสอย่างเสมอภาค นอกจากนี้ในระบอบประชาธิปไตยยังเน้นการมีส่วนร่วมของประชาชนในการปกครองการบริหารและการพัฒนาชุมชนและสังคมของตน ประชาชนจะมีส่วนร่วมในเรื่องดังกล่าวได้ก็ต้องมีข้อมูลข่าวสารมีความรู้

5. ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการและเทคโนโลยี วิทยาการและเทคโนโลยีได้รับการพัฒนาให้มีความก้าวหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง การติดต่อสื่อสารการคมนาคมได้รับข้อมูลข่าวสารเป็นไปอย่างรวดเร็วด้วยระบบสื่อเทคโนโลยีที่ทันสมัย ประชาชนในโลกสามารถติดต่อกันได้เสมือนโลกไร้พรมแดนจึงทำให้ประชาชนของประเทศต่าง ๆ ในโลกต้องรับรู้ความเปลี่ยนแปลงดังกล่าวโดยปริยาย และจำเป็นจะต้องเรียนรู้ติดตามให้ทันมิฉะนั้นก็จะไม่สามารถสื่อสารกับประชาคมโลกหรือรับรู้ข้อมูลข่าวสารจากแหล่งต่าง ๆ ได้

6. ความเปลี่ยนแปลงด้านโครงสร้างประชากร ประชากรของประเทศไทยมีอายุยืนยาวขึ้นทำให้มีจำนวนผู้สูงอายุเพิ่มมากขึ้น และเมื่อเทียบกับจำนวนเด็กแรกเกิดกลุ่มประชากรส่วนใหญ่ของประเทศจึงไม่ใช่ประชากรวัยเด็กถึงวัยรุ่นเช่นแต่ก่อน แต่กลับเป็นวัยทำงานเรื่อยมาจนถึงวัยสูงอายุซึ่งมีจำนวนเพิ่มมากขึ้น ประชากรเหล่านี้ยังจำเป็นต้องดำเนินชีวิตต้องประกอบอาชีพหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจึงมีความจำเป็นที่จะต้องจัดการศึกษาให้แก่บุคคลเหล่านี้เพื่อให้สามารถพัฒนาอาชีพประกอบอาชีพมีรายได้ สามารถปรับปรุงความเป็นอยู่พัฒนาคุณภาพชีวิตให้เหมาะสมกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปในแต่ละช่วงชีวิต

7. ข้อจำกัดของระบบการศึกษาเดิม ระบบการศึกษาที่ผ่านมายังมีข้อจำกัดหลายประการทำให้ประชาชนได้รับโอกาสการเรียนรู้ไม่เท่าเทียมกัน โดยเฉพาะผู้ยากจนหรือผู้อยู่ในชนบทยังเป็นผู้ได้โอกาสเพราะการศึกษาเพียงระดับประถมศึกษายังไม่สามารถช่วยให้มีอาชีพที่เหมาะสมมีคุณภาพชีวิตที่ดีหรือมีรายได้ที่เพียงพอจึงยังคงเป็นผู้ด้อยโอกาสต่อไปและยังถูกเอาเปรียบในสังคม ดังนั้นจึงจำเป็นต้องปรับระบบการศึกษาเพื่อที่เพื่อโอกาสให้แก่ผู้ยากจนผู้ใดโอกาส

ซึ่งยังมีอยู่เป็นจำนวนมากในสังคมไทย แม้จะพ้นวัยเรียนแล้วประกอบอาชีพแล้ว สูงอายุแล้ว ให้ได้มีโอกาสเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อจะปรับตัวอยู่ในสังคมได้อย่างมั่นคงขึ้น

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2549) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้ตลอดชีวิตว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิตมีความสำคัญต่อชีวิตมนุษย์ในทุกช่วงวัยเพราะมนุษย์ต้องเผชิญกับความเปลี่ยนแปลงของสังคมและสิ่งแวดล้อมอยู่ตลอดเวลา ซึ่งนับวันก็ยิ่งเกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและซับซ้อนมากขึ้นเกินกว่าที่จะใช้ความรู้ซึ่งสะสมมาตั้งแต่สมัยอยู่ในวัยเรียนมาช่วยได้ เพราะการศึกษาที่บุคคลได้รับเมื่ออยู่ในช่วงวัยเรียน เป็นเพียงส่วนหนึ่งของชีวิตเท่านั้นเราจึงเรียกว่าเป็นการศึกษาขั้นพื้นฐาน ซึ่งเป็นเครื่องมือที่จะช่วยให้คุณแสวงหาความรู้แต่ช่วงชีวิตหลังวัยเรียนเป็นช่วงชีวิตที่ยาวนาน การเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งต่อชีวิตบุคคลเพื่อที่จะสามารถก้าวทันกับความเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจและอาชีพการงาน การเปลี่ยนแปลงทางด้านสังคมและวัฒนธรรม ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการและเทคโนโลยี ความเปลี่ยนแปลงด้านความเป็นอยู่และการดำเนินชีวิต การเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรฉะนั้นการเรียนรู้ตลอดชีวิตจึงเป็นเครื่องมือที่จะช่วยเหลือประชาชนให้มีความพร้อมให้มีภูมิคุ้มกันที่จะเผชิญความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นได้อย่างเท่าทัน และสามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม

จากข้างต้นสรุปได้ว่า การเรียนรู้ตลอดชีวิตนั้นมีความจำเป็นในการพัฒนาบุคคล ชุมชน สังคมประเทศในด้านการเพิ่มโอกาสความเท่าเทียม ในด้านการแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะของตนอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถพัฒนาอาชีพและปรับเปลี่ยนการประกอบอาชีพได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ อีกทั้งยังเพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในสภาพสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในยุคสังคมที่ใช้ความรู้เป็นฐาน โดยคนในสังคมต้องได้รับบริการการศึกษาที่หลากหลายยืดหยุ่นเหมาะสมกับ สภาพของผู้ที่ทำงานและผู้ที่มีภาระต่าง ๆ เพื่อให้สามารถรับบริการได้ตลอดเวลาทุกสถานที่ เมื่อต้องการและมีความพร้อมในทุกช่วงอายุ

1.1.4 เป้าหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิต

Kemp (1998) ได้กล่าวถึงเป้าหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิตว่า เป็นผลของการเรียนรู้เพื่อเพิ่มพูนความรู้และทักษะที่มีประโยชน์แก่ประชากรทุกคน โดยพยายามหาแนวทางที่เป็นไปได้ในการตอบสนองความต้องการทางการศึกษาการฝึกอบรมของแต่ละบุคคลและของชุมชนที่จะทำให้เกิดผลประโยชน์สูงสุดซึ่งเป็นหน้าที่ของสถานศึกษาที่จะตอบสนองความต้องการนั้น

กรมการศึกษานอกโรงเรียน (2543) ได้กล่าวถึงเป้าหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิตดังต่อไปนี้

1. มุ่งให้ประชาชนทุกเพศทุกวัยทุกสาขาอาชีพทุกฐานะทางเศรษฐกิจและสังคมมีสิทธิ์และโอกาสที่เท่าเทียมกันในการได้รับการศึกษาอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต
2. เพื่อให้ประชาชนได้รับโอกาสทางการเรียนรู้ที่หลากหลายและสอดคล้องกับความต้องการสามารถศึกษาได้ทุกสถานที่และทุกเวลา

3. เพื่อให้หน่วยของสังคม มีส่วนร่วมในการจัดและส่งเสริมการศึกษาตลอดชีวิต

4. เพื่อให้ประชาชนได้รับการพัฒนาอย่างเต็มที่ที่เหมาะสมกับสภาพการณ์ และสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ เพื่อให้ประชาชนสามารถมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคม และประเทศชาติได้อย่างมีคุณค่า

สุมาลี สังข์ศรี (2544) ได้กล่าวถึงเป้าหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิตควบคู่ การศึกษาตลอดชีวิตว่า จากการศึกษาวิจัยการดำเนินงานด้านการเรียนรู้ตลอดชีวิตของ 6 ประเทศ พบว่าเป้าหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิตเพื่อให้ประชาชนทุกคนได้รับการศึกษาอย่างต่อเนื่องตลอด ชีวิต โดยการศึกษาที่มีความผสมกลมกลืนไปกับวิถีการดำเนินชีวิตเพื่อพัฒนาบุคคลในทุกช่วงอายุ ทั้ง ทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา ให้เป็นผู้มีคุณธรรมจริยธรรมและวัฒนธรรมในการ ดำรงชีวิต ให้มีความรู้พื้นฐานเพียงพอสำหรับดำเนินชีวิตและประกอบอาชีพ อีกทั้งให้มีความรู้และ ทักษะในการคิดวิเคราะห์การปรับตัวเข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ การแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม สามารถแสวงหาและเพิ่มพูนความรู้ได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สามารถเลือกรับความรู้ข้อมูลข่าวสาร และนำมาประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนได้ในทุกช่วงวัย รวมทั้ง อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุขตลอดจนมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมประเทศชาติ

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่าเป้าหมายของการเรียนรู้ตลอดชีวิตคือ การพัฒนาประชาชนหรือบุคคลทุกคนให้มีเครื่องมือในการแสวงหาความรู้เพื่อนำความรู้ที่ได้ไปใช้ ในการทำงานการดำเนินชีวิตและปรับตัวให้ทันกับความเปลี่ยนแปลงของโลก โดยสิ่งที่ได้คือทักษะ ความรู้ และสมรรถภาพในการเรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่อง ตลอดชีวิต ตลอดเวลา และทุกสถานการณ์

1.1.5 ปัจจัยที่ส่งเสริมและสนับสนุนการเรียนรู้

1. แรงจูงใจหรือการกระตุ้น เป็นกระบวนการที่ตอบสนองความต้องการของ บุคคลและนำไปสู่ความพึงพอใจ โดยมีแรงขับเป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้พฤติกรรมของบุคคลบรรลุ เป้าหมายได้ ดังนั้นการเรียนรู้ที่เกิดจากแรงจูงใจและมีการกระตุ้นย่อมจะมีประสิทธิภาพมากกว่า การเรียนรู้ที่ไม่มีแรงจูงใจ โดยแบ่งออกเป็นแรงจูงใจทั้งภายในและภายนอกของบุคคลซึ่งจะสัมพันธ์ กับระดับความต้องการของแต่ละบุคคลที่แตกต่างกัน เช่น การให้รางวัลเมื่อผู้เรียนสามารถแก้ไข ปัญหาได้ การมอบหมายงานที่มีความสำคัญ

2. ความต้องการของบุคคล เป็นสภาวะของบุคคลที่ยังขาดหรือไม่มีสิ่งหนึ่ง สิ่งใดและมีความต้องการที่จะได้สิ่งนั้นมาเป็นของตน ซึ่งหากความต้องการนั้นไม่ได้รับการตอบสนอง ก็จะทำให้เกิดช่องว่างความขัดแย้งและเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ โดยสามารถแบ่งความต้องการ ออกเป็นความต้องการในสิ่งที่ใช้ในการดำรงชีวิต เช่น อากาศ อาหาร ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรค ความปลอดภัย และความต้องการในสิ่งที่จรรโลงใจในชีวิต เช่น ความรัก การยอมรับจากสังคม ความก้าวหน้าในงานอาชีพ ความสำเร็จในสิ่งที่บุคคลต้องการบรรลุ ซึ่งการที่บุคคลพยายามขวนขวาย

ให้ได้มาอย่างสิ่งที่ต้องการแล้วยังขาดอยู่ จะเป็นแรงผลักดันให้คุณมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมภายในตนเองอย่างไม่หยุดยั้งด้วยการเรียนรู้ศึกษาและแสวงหาประสบการณ์จนกว่าจะได้รับสิ่งที่ตนปรารถนา

3. ความแตกต่างของคุณคือ เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลโดยตรงต่อระดับการเรียนรู้ของคุณซึ่ง อารี พันธุ์ณี (2540) ได้แบ่งความแตกต่างของคุณออกเป็นความแตกต่างด้านร่างกาย ความแตกต่างด้านอารมณ์ ความแตกต่างด้านสังคม ความแตกต่างด้านสติปัญญา ความแตกต่างทางเพศและอายุ

4. ความพร้อมของคุณ เป็นสภาพของร่างกายและอารมณ์ของคุณที่มีอิทธิพลต่อการเรียนรู้เรื่องใดเรื่องหนึ่ง เช่น หากร่างกายมีความสมบูรณ์แข็งแรงจะทำให้การเรียนรู้ได้ผลดีกว่าการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในขณะที่ร่างกายไม่แข็งแรง รวมทั้งอารมณ์ก็เป็นปัจจัยสำคัญต่อการเรียนรู้ด้วยเช่นกัน เพราะคุณที่มีสภาพอารมณ์ที่ไม่หวั่นไหวก็ย่อมสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้มากกว่าผู้ที่มีอารมณ์อ่อนไหวหวาดวิตกไม่มั่นคงเนื่องจากความคิดความทรงจำก็จะเบี่ยงไปในเรื่องอื่นมากกว่าที่จะจดจำเรื่องที่กำลังเรียน

5. วัฒนธรรม ระดับการเรียนรู้ของคุณจะเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับภูมิหลังและค่านิยมของคุณซึ่งเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากพื้นฐานทางวัฒนธรรมและวัฒนธรรมก็จะส่งผลทำให้เกิดพฤติกรรมของคนในสังคมที่ต่างกันไป ซึ่งจะทำให้การเรียนรู้ของคุณแตกต่างกันไปด้วย

1.1.6 ลักษณะของการเรียนรู้

สนธยา พลศรี (2550) กล่าวว่า ลักษณะของการเรียนรู้มีลักษณะดังต่อไปนี้

1. เป็นกระบวนการที่ความรู้เกิดขึ้นได้หลายขั้นตอนที่ต่อเนื่องตามลำดับ
2. ครอบคลุมถึงการรับรู้การเข้าใจและการปรับเปลี่ยน เช่น การปรับเปลี่ยนวิธีคิด
3. เกิดการเปลี่ยนแปลงในด้านความรู้ ทักษะ เจตคติ และพฤติกรรมต่าง ๆ ของคุณ
4. เกิดการเรียนรู้ที่เป็นผลจากประสบการณ์และกระบวนการเรียนรู้ของคุณซึ่งจะเป็นฐานความรู้ในการเรียนรู้ครั้งต่อไป
5. เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทิศทางที่ดีกว่าเดิม หรือถดถอยก็ได้เปลี่ยนแปลงบางส่วนหรือทั้งหมดก็ได้
6. เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เป็นผลมาจากการเรียนรู้ในแบบถาวรหรือค่อนข้างถาวรก็ได้
7. เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เป็นผลมาจากการเรียนรู้ที่ต้องใช้เวลาไม่ได้เกิดขึ้นโดยทันที

8. เกิดประสบการณ์ที่มีผลต่อบุคคลทั้งที่เป็นทางตรง คือบุคคลได้รับด้วยตนเองหรือด้วยการฝึกฝนด้วยตนเอง และทางอ้อมคือการได้รับผ่านจากบุคคลอื่นหรือสิ่งต่าง ๆ เช่น ครูสอน ตำรา เป็นต้น

9. ต้องอาศัยวุฒิภาวะในการเรียนรู้

10. เกิดขึ้นได้โดยไม่เลือกเวลาและสถานที่ทั้งโดยเหตุบังเอิญและจงใจ

11. เกิดขึ้นได้โดยมีผู้สอนหรือไม่ก็ได้

12. การเรียนรู้ของบุคคลในเรื่องเดียวกันอาจใช้เวลาในการเรียนรู้ไม่เท่ากัน

13. เกิดการเรียนรู้ของบุคคลที่มีความแตกต่างกันไปตามลักษณะของบุคคล

14. เกิดขึ้นตลอดชีวิตของบุคคล

15. ผลของการเรียนรู้ขึ้นอยู่กับความสามารถในการเรียนรู้ของบุคคล

16. ไม่สามารถมองเห็นหรือสังเกตการเกิดการเรียนรู้โดยตรง แต่รู้ได้จากพฤติกรรมที่แสดงออกมาให้เห็น

17. ต้องมีความมุ่งหมายความต้องการความสนใจและเรียนรู้ด้วยตัวเอง

18. การเสริมแรงเป็นสิ่งเร้าหรือจูงใจให้บุคคลต้องการที่จะเรียนรู้

19. ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่แท้จริง

20. ผู้เรียนสามารถปรับตัวเปลี่ยนแปลงตนเองให้เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อยู่ร่วมกับผู้อื่นได้

จากลักษณะของการเรียนรู้ที่ได้กล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การเรียนรู้มีลักษณะสำคัญหลายประการในการเสริมสร้างความรู้ให้กับบุคคลและนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างความรู้ให้กับบุคคล เพื่อให้การเรียนรู้ประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ

1.1.7 การจัดการเรียนรู้

พีรเทพ รุ่งคุณากร (2555). กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้หมายถึงเรื่องที่ต้องอาศัยการเรียนรู้ผ่านการกระทำทั้งจากความรู้ที่นำมาใช้ภายใต้บริบทของการจัดการเรียนรู้นั้น ไม่ถือเป็นความรู้อย่างที่เข้าใจกันทั่วไป หากแต่ว่าเป็นทักษะปฏิบัติที่เป็นทัศนคติอารมณ์ความรู้สึกรวมอยู่ในนั้นด้วย ส่วนการเรียนรู้นั้นเป็นกระบวนการที่ไม่หยุดนิ่งเมื่อบุคคลได้รับประสบการณ์ใหม่อยู่ตลอดเวลาทำให้ความรู้ของบุคคลเปลี่ยนแปลงซึ่งเกิดจากกระบวนการที่สำคัญสองอย่างคือ

1. กระบวนการดูดซับซึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อสิ่งคนรับรู้ใหม่มีโครงสร้างสอดคล้องกับความรู้ที่มีอยู่เดิม

2. กระบวนการปรับให้เหมาะสมเกิดขึ้นเมื่อสิ่งที่บุคคลรับรู้ใหม่มีโครงสร้างแตกต่างจากโครงสร้างความรู้เดิมที่มีอยู่ ทำให้มีการปรับเปลี่ยนโครงสร้างความรู้เดิมให้เหมาะสมกับโครงสร้างความรู้ที่รับเข้ามาใหม่

การเรียนรู้จะเป็นกระบวนการที่บุคคลสร้างความหมายและความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่รับรู้ในแต่ละช่วงชีวิตโดยอาจจะได้รับการศึกษารูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง หรือหลายรูปแบบผสมผสานกันอันเป็นการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตเพื่อมุ่งมั่นพัฒนาบุคคลอย่างเต็มศักยภาพให้มี ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์อย่างเพียงพอต่อการดำเนินชีวิต การประกอบอาชีพ และการปรับตัวเข้ากับสภาพสังคมตลอดจนสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปได้ได้อย่างเหมาะสม

หลักการจัดการเรียนรู้

การเรียนรู้เป็นกิจกรรมของบุคคล ซึ่งอาจจะเป็นการเรียนรู้ด้วยความตั้งใจ หรือโดยบังเอิญการเรียนอาจเกี่ยวข้องกับการหาข้อมูล หรือทักษะ ทักษะ ทักษะ ความเข้าใจหรือค่านิยมใหม่ การเรียนรู้เป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางพฤติกรรมและเป็นสิ่งที่อาจเกิดขึ้นตลอดชีวิต การเรียนรู้จึงเป็นทั้งกระบวนการ (Process) และผลลัพธ์ (Outcome)

แนวทางในการจัดการเรียนรู้

กระบวนการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่มีลักษณะที่เป็นปัจเจกบุคคล และการพัฒนากระบวนการจัดการกระบวนการเรียนรู้เกี่ยวข้องกับประเด็นสำคัญคือ สมรรถนะของมนุษย์ มีศักยภาพในการเรียนรู้สูงสุดเรื่องจากธรรมชาติ สมรรถนะมีความพร้อมที่จะเรียนรู้ตั้งแต่แรกเกิดสามารถเรียนรู้อะไรก็ได้ มนุษย์ต้องการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง ธรรมชาติและทุกอย่างรอบตัว โดยที่กระบวนการเรียนรู้เป็นการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมอันเนื่องมาจากการได้รับประสบการณ์ หรือ การที่บุคคลใช้ประสาทสัมผัสปะทะกับสิ่งแวดล้อมซึ่งประกอบด้วยสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ สิ่งแวดล้อมทางสังคม และสิ่งแวดล้อมทางขนบธรรมเนียมประเพณี ที่บุคคลปะทะแล้วทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมขึ้น

กระบวนการจัดการเรียนรู้

แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้จะมีความเกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้ดังนี้

1. การจัดการเรียนการสอนแบบสืบค้น (Inquiry instruction)
2. การเรียนแบบค้นพบ (Discovery learning)
3. การเรียนแบบแก้ปัญหา (Problem solving)
4. การเรียนแบบสร้างแผนผังความคิด (Concept mapping)
5. การตั้งคำถาม (Questionin)
6. การศึกษาเป็นรายบุคคล (Individual study)
7. การจัดตั้งเป็นการสอนแบบเน้นการปฏิสัมพันธ์ (Interactive instruction)
8. การจัดการเรียนการสอนแบบเน้นประสบการณ์ (Experiential instruction)
9. การเรียนแบบร่วมมือ (Cooperative learning)

10. การเรียนรู้โดยใช้กระบวนการกลุ่ม (Learning center)
11. การเรียนรู้โดยการบูรณาการ
12. การเรียนรู้แบบสร้างความรู้ด้วยตนเอง
13. การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
14. การจัดการศึกษาเชิงสร้างสรรค์

1.2 แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาตนเอง

1.2.1 ความหมายของการพัฒนาตนเอง

การพัฒนาหมายถึง ความเจริญ ทำให้เจริญ ทำให้ยั่งยืนถาวร การเปลี่ยนแปลง การเพิ่มการขยายตัว ความก้าวหน้า ก้าวหน้ากว่า และรวมไปถึงพัฒนาการ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2525; อุทัยบุญประเสริฐ, 2532) การพัฒนาจึงมีความหมายทั้งเชิงปริมาณในด้านการสร้างสรรค์ เปลี่ยนแปลงให้ดีขึ้นกว่าเดิมจากระดับหนึ่งไปสู่อีกระดับหนึ่งและเชิงคุณภาพคือลักษณะหนึ่งไปสู่อีกลักษณะหนึ่งเป็นการเสริมการรักษา ปรับปรุงการชะลอ ยับยั้งความเสื่อมโทรมหรือชำรุดสึกหรอ ให้สามารถใช้ประโยชน์ได้นานที่สุดคุ้มค่าที่สุด (ดิเรก ก้อนกลีบ, 2526)

การพัฒนาตนเอง จึงมีความหมายทั้งการเสริมสร้าง ปลุกสร้าง ปรับปรุง การเพิ่มเติมคุณสมบัติ ความสามารถหรือศักยภาพ ความชำนาญ เจตคติ ความรู้ของบุคคลหรือฝึกฝนตนเองให้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีทั้งทางร่างกายและจิตใจเพื่อช่วยให้เป็นบุคคลที่มีความสุข ผ่านกิจกรรมการพัฒนาตนเองทุกประเภทที่ช่วยให้ผู้ที่พัฒนาตนเองเกิดความรู้ความชำนาญ มีกำลังใจ และทัศนคติที่ดีต่อภารกิจที่รับผิดชอบ พร้อมทั้งจะทำงานให้เกิดผลดีทั้งต่อตนเองและหน่วยงาน ทั้งในปัจจุบันและอนาคตโดยสามารถพัฒนาตนเองได้ตามความถนัดความสนใจความสามารถและศักยภาพที่ตนมีผู้เรียนได้ตัดสินใจด้วยตนเองในการเลือกว่าจะเรียนรู้อะไรเมื่อไหร่และอย่างไร เพื่อให้เกิดการพัฒนาความรู้ทักษะและความสามารถในการทำงานซึ่งการเลือกพัฒนาตนเองจะมีผลต่อการปฏิบัติงานในความรับผิดชอบของตน และยังกินความรวมถึงการพัฒนาตนเองเพื่อพัฒนาวิชาชีพ ตลอดจนกระบวนการที่เป็นความพยายามของบุคคลในการแก้ปัญหาทางสังคมและจิตวิทยาของตนเอง อันเป็นผลจากการมีบทบาทในสังคมของบุคคลนั้น ๆ (วีระฉัตร สุปัญญา, 2548)

อีกทั้งการพัฒนาตนเองยังเปรียบเสมือนการที่บุคคลได้แนวทางในการแสวงหาความรู้ทักษะและสมรรถนะในการปฏิบัติงานด้านต่าง ๆ มาใช้ในการปฏิบัติงานที่ตนรับผิดชอบอย่างมีประสิทธิภาพจนส่งผลให้บุคคลเกิดความเจริญในหน้าที่การงานหรือการพัฒนาตนเองอาจอยู่ในรูปแบบการศึกษาหรือการเรียนรู้เนื้อหาสาระเรื่องต่าง ๆ ด้วยวิธีการค้นคว้าแสวงหาความรู้ในหลายแบบหลายแหล่งการเรียนรู้ทั้งวิธีการศึกษาด้วยตนเองและการศึกษาที่หน่วยงานจัดให้ (ประจวบ สงวนทรัพย์, 2539)

วีรฉัตร สุปัญญา (2548) ได้สรุปความหมายของการพัฒนาตนเองเป็นสองประเภทดังต่อไปนี้

1. ความหมายในเชิงกระบวนการ ได้แก่ การแสวงหาความเจริญเติบโต ความก้าวหน้าให้แก่ตนเองของบุคคลด้วยตนเองเพื่อบรรลุเป้าหมายในการดำรงชีวิตอย่างมีความสุข และสร้างสรรค์ประโยชน์การพัฒนาตนเองของบุคคลต้องประกอบด้วยสิ่งต่อไปนี้

- 1.1 ความต้องการแรงจูงใจและเป้าหมายในการพัฒนาตนเอง
- 1.2 ความรับผิดชอบต่อตนเองในการนำตนให้ไปสู่เป้าหมาย
- 1.3 ความรับผิดชอบต่อผู้อื่นในการนำตนให้ไปสู่เป้าหมาย
- 1.4 การลงมือดำเนินการเพื่อบรรลุเป้าหมาย
- 1.5 การปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเพื่อบรรลุเป้าหมาย
- 1.6 การวิเคราะห์และประเมินการพัฒนาตนเอง
- 1.7 การใช้ประโยชน์จากผลการพัฒนาตนเอง

2. ความหมายในเชิงผลสำเร็จ ได้แก่ ความเจริญเติบโตก้าวหน้าอันเป็นผลมาจากการปรับเปลี่ยนตนเองอย่างถาวรของบุคคลซึ่งที่เกิดจากกระบวนการทางการศึกษาการอบรม หรือที่เกิดจากแรงจูงใจภายในตนเองบุคคลจำเป็นต้องพัฒนาตนเองนำเอาความรู้ทักษะเจตคติที่ได้ไปจุดประกายความคิดในตนเอง เห็นคุณค่าตนเองเกิดความตระหนักและสร้างความพยายามที่จะปรับปรุงเปลี่ยนแปลงตนเองไปในทางที่ดีขึ้น (ณรงค์ รอดพันธ์, 2542)

จากที่กล่าวมาข้างต้นสรุปได้ว่าการพัฒนาตนเอง หมายถึง การสร้างสรรค์เปลี่ยนแปลงเพิ่มเติม ปรับปรุงตนเองให้มากขึ้น ดีขึ้น หรือก้าวหน้าขึ้นกว่าสภาพที่เป็นอยู่ในปัจจุบัน ครอบคลุมในด้านความรู้ความสามารถทักษะเจตคติค่านิยมคุณธรรมจริยธรรม ตลอดจนการให้แนวความคิดใหม่ในการปฏิบัติงานโดยมีจุดมุ่งหมายให้บุคคลมีศักยภาพและความสามารถในการปฏิบัติงานที่ตนรับผิดชอบอย่างมีประสิทธิภาพและดำรงตนอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขโดยความก้าวหน้าหรือความเจริญที่เกิดขึ้นต้องมีความยั่งยืน

1.2.2 ความสำคัญของการพัฒนาตนเอง

มนุษย์ทุกคนมีความจำเป็นที่ต้องพัฒนาตนเองเพราะ “ไม่มีใครดีครบถ้วน” ทุกคนสามารถพัฒนาตนเองได้เพื่อทำตนเองให้มีการเรียนรู้ตลอดชีวิต มีความคิดที่กว้างไกลไปรู้ด้วยกันอ่านมาก ฟังมาก การใฝ่รู้และการแสวงหาความรู้ที่จำเป็นให้ตนได้การพัฒนาตนเองจึงมีความสำคัญมากเพราะเป็นสิ่งที่ทำให้บุคคลรู้จักพึ่งตนเองหรือตามสุภาษิตที่ว่า “ตนเป็นที่พึ่งแห่งตน” อีกทั้งเพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมรับมือกับสภาพสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปในยุคฐานความรู้

คนทุกคนจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นเพื่ออาศัยพึ่งพากัน การที่คนเราได้ผ่านการศึกษอบรมตามสถาบันการศึกษาต่าง ๆ มากี่ดีหรือการที่เราไม่มีโอกาสผ่านสถาบันการศึกษา

ในขั้นสูงก็มีใช้ครั้งที่เชื่อว่าชีวิตของเราจะต้องตกต่ำหรือเจริญก้าวหน้า คนจำนวนมากเมื่อสำเร็จการศึกษาได้ปริญญาตรี ปริญญาโทแล้วก็ทิ้งตำราไม่ฝึกฝนค้นคว้าต่อไป ไม่นานนักวิชาที่เรียนมาก็จะค่อย ๆ ค่อย ๆ เลื่อนหายไปจากความทรงจำโอกาสที่จะก้าวหน้าเป็นไปไม่ได้ไม่ถ่วงน้ำหนักแต่ผู้ที่รักการค้นคว้ามีพลังมุ่งมั่นปรับปรุงพัฒนาตนเองอยู่ตลอดเวลาอย่าอมจะก้าวไปไกลกว่าคนอื่น ประเภทแรกการที่เป็นคนรักการอ่าน รักการศึกษาค้นคว้าการพัฒนาตนเอง เขาย่อมจะมีความรู้มีสมรรถภาพอื่น ๆ ที่จะเชิดชูตนเองไปสู่ความเจริญก้าวหน้า ฉะนั้นจะต้องมีการพัฒนาตนเองให้พร้อมที่จะเป็นที่พึ่งของตนเองรวมทั้งการทำคุณประโยชน์ต่อสังคมเพื่อความสำเร็จในชีวิตการทำงานและอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นอย่างมีความสุข อาจกล่าวได้ว่าตนเองเป็นตัวละครที่สำคัญที่สุดที่จะทำให้ทุกสิ่งทุกอย่างประสบความสำเร็จที่สมบูรณ์หรือผิดหวังเกิดขึ้นด้วยเหตุนี้การพัฒนาตนเองอย่างถูกต้องและจริงจังจึงเป็นเรื่องที่มีความสำคัญมาก (พจน์ เพชรบุรณิน, 2528; สมิต อาชวินิกุล, 2534; ประเวศ ะสี, 2538)

พริเทพ รุ่งคุณากร (2554) กล่าวว่า การพัฒนาตนเองเป็นเรื่องการจัดการเกี่ยวกับตนเองที่ต้องผ่านการรู้จักตระหนักรู้ และเข้าใจตนเองเป็นอันดับแรก ซึ่งเป็นผลมาจากกระบวนการเรียนรู้ตั้งแต่วัยเด็กจนถึงปัจจุบัน โดยการพัฒนานั้นจะเกิดขึ้นพร้อมๆ กับการประเมินตนเอง เช่น บุคคลจะรู้สึกถึงตนในสถานการณ์ต่าง ๆ หรือในภาพรวมว่า ตนเป็นใคร เช่น เกิดการประเมินว่าตนมีความสามารถอย่างไร สนใจอะไร ทำอะไรได้มากน้อยแค่ไหน เหมือนหรือแตกต่างจากคนอื่นที่เขารู้จักอย่างไร ในด้านใดบ้าง การตอบคำถามต่าง ๆ เกี่ยวกับตนเองเหล่านี้จะเป็นสิ่งที่กำหนดความนับถือตนเอง (Self esteem) หรือคุณค่าของบุคคล ที่จะมีส่วนเสริมสร้างเอกลักษณ์ของบุคคล

การพัฒนาตนเองยังต้องมีความมุ่งหมายถึงการพัฒนาคุณสมบัติทุกประการที่อยู่ภายในตัวตนของบุคคลนั้นเองให้เปลี่ยนแปลงไปในทิศทางที่เจริญขึ้นด้วยตัวบุคคลเอง ซึ่งการทำความเจริญให้แก่ตนเองนั้นจำเป็นจะต้องกระทำอย่างถูกต้องตามหลักศีลและธรรมเบื้องต้น และเน้นในทางสร้างความสำเร็จทางจิตใจ ในฐานะที่จิตใจเป็นศูนย์กลางของชีวิตมนุษย์ เพื่อให้เกิดความปกติสุขในการดำรงชีวิตร่วมกับผู้อื่นสิ่งอื่นสังคมและโลก

การพัฒนาตนเองมีความสำคัญไม่เพียงแต่ทำให้พฤติกรรมที่มีปัญหาหมดไปเท่านั้น แต่เพื่อประโยชน์ในการจัดการกับปัญหาที่จะเกิดในอนาคตให้มีประสิทธิภาพมากกว่าในอดีตเป็นการเตรียมตัวให้พร้อมเพื่อจะมีอิสระที่จะเลือกทำพฤติกรรมเพื่อสิ่งที่ดีที่สุดของตนตามธรรมชาติที่ติงามแล้ว มนุษย์ทุกคนล้วนต้องการเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ หรืออย่างน้อยก็ต้องการมีชีวิตที่เป็นสุขประสบความสำเร็จตามความต้องการของตนเอง และพัฒนาตนเองได้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมโลกการพัฒนาตนเองจึงมีความสำคัญดังนี้

ความสำคัญต่อตนเอง

1. เพื่อที่จะได้รู้จักตนเองตรงตามความเป็นจริง ทั้งที่เป็นจุดอ่อนและจุดแข็ง อันจะนำไปสู่การจัดการความรู้สึกที่ขัดแย้งภายใน ก้าวสู่การยอมรับตนเองตามสภาพความเป็นจริง
2. เพื่อพร้อมที่จะปรับตัวไปในทางที่ดีขึ้น โดยสร้างคุณลักษณะที่มีประโยชน์ และลดหรือขจัดคุณลักษณะที่เป็นโทษกับชีวิตและสังคม ทั้งนี้เป็นการกระทำด้วยความสมัครใจ
3. เพื่อวางแนวทางในการที่จะพัฒนาชีวิตไปสู่เป้าหมายที่ต้องการได้อย่างเป็นระบบและมีคุณภาพ
4. เป็นการเตรียมคนให้พร้อมในด้านต่าง ๆ เพื่อรับกับสภาพอากาศทั้งหลาย ได้ด้วยความรู้สึกที่ดีต่อตนเอง
5. เป็นการปรับปรุงสิ่งที่บกพร่องและขนาดพฤติกรรมไม่เหมาะสมจากคุณลักษณะที่ไม่ต้องการออกจากตัวเอง และเสริมสร้างคุณลักษณะที่พึงประสงค์
6. ส่งเสริมความรู้สึกในคุณค่าแห่งตนให้สูงขึ้น มีความเข้าใจตนเองสามารถทำหน้าที่ตามบทบาทของตนได้เต็มศักยภาพ

ความสำคัญต่อบุคคลอื่น

เนื่องจากบุคคลย่อมต้องเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน การพัฒนาในบุคคลย่อมส่งผลต่อบุคคลอื่นด้วย การปรับปรุงและพัฒนาตนเองจึงเป็นการเตรียมตนให้เป็นสิ่งแวดล้อมที่ดีของผู้อื่น สามารถเป็นตัวอย่าง หรือเป็นที่อ้างอิงให้เกิดการพัฒนาในคนอื่น ๆ ต่อไป เป็นประโยชน์กับทั้งชีวิตส่วนตัว การทำงาน และการอยู่ร่วมกันอย่างมีความสุขในสังคม

แนวคิดพื้นฐานในการพัฒนา

บุคคลที่จะพัฒนาตนเองได้จะต้องเป็นผู้มุ่งมั่นที่จะเปลี่ยนแปลงหรือปรับปรุงตัวเองโดยมีความเชื่อแนวคิดในการพัฒนาตนซึ่งจะเป็นสิ่งช่วยส่งเสริมการพัฒนาตนเองประสบความสำเร็จแนวคิดที่สำคัญมีดังนี้

ชีวิตที่ไม่มีการเปลี่ยนแปลง ไม่ปรับปรุง ไม่พัฒนา แต่อยู่กับความเคยชินเดิม ๆ ย่อมเสื่อมถอยลงไปเรื่อย ๆ สิ่งแวดล้อมในชีวิตมนุษย์กับความคิดความรู้สึกและการกระทำของมนุษย์มีผลกระทบซึ่งกันและกัน ชีวิตเกิดจากการพัฒนาการของปัจจัยต่าง ๆ ฉะนั้นการปรับปรุงหรือการพัฒนาตนจึงควรเป็นไปอย่างสมดุลแบบองค์รวม เรียกว่าการพัฒนาตนโดยองค์รวม ไม่มีบุคคลใดที่มีความสมบูรณ์พร้อมทุกด้านจนไม่จำเป็นต้องพัฒนาเรื่องใด ๆ ทุกคนมีศักยภาพที่เป็นคุณค่า หรือทรัพยากรอยู่ในตนเอง การเป็นมนุษย์นั้นเราสามารถฝึกหัดพัฒนาตนได้ในเกือบทุกเรื่อง โดยเฉพาะการพัฒนาตนไปสู่ความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ตามการให้คุณค่าส่วนผสมคติทาง ศาสนา หรืออุดมการณ์ต่าง ๆ

แม้บุคคลจะเป็นผู้ที่รู้จักตนเองได้ดีที่สุด แต่ก็ไม่สามารถปรับเปลี่ยนตนเองได้ ในบางเรื่องยังต้องอาศัยความช่วยเหลือจากผู้อื่นในการพัฒนาตน การควบคุมความคิดความรู้สึก และการกระทำของตนเองมีความสำคัญเท่ากับการควบคุมสิ่งแวดล้อมภายนอก อุปสรรคสำคัญของการปรับปรุงและพัฒนาตนเองคือการที่บุคคลมีความยึดติดไม่ยอมปรับเปลี่ยนวิธีคิดและการกระทำ ไม่ยอมสร้างนิสัยใหม่ทักษะใหม่ๆที่จำเป็น การปรับปรุงเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาชีวิตไปสู่ความมีคุณภาพ ย่อมต้องทวนกระแสนิสัยที่เคยชิน อันเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการพัฒนา ดังนั้นการพัฒนาตนเองต้องอาศัยทักษะที่ถูกต้อง กำลังใจที่เข้มแข็ง การพัฒนาตนเองสามารถดำเนินการได้ทุกเมื่อได้อย่างต่อเนื่องเมื่อบุคคลมีความมุ่งมั่นที่จะเอาชนะปัญหาอุปสรรคที่ขัดขวางความนองามของชีวิต

1.2.3 องค์ประกอบในการพัฒนาตนเอง

การพัฒนาตนเอง ถือเป็นการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในตัวบุคคลแต่ละคน เพราะการเรียนรู้ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ถาวร ซึ่งการเรียนรู้ในการพัฒนาตนเองของบุคคลแต่ละคนจะเกิดขึ้นได้จำเป็นต้องมีองค์ประกอบในการพัฒนาตนเอง เพื่อเป็นสิ่งที่ส่งเสริมสนับสนุนให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้โดยมีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการเรียนรู้ไว้ดังนี้

ณรงค์ ช่อนาม (2537) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการพัฒนาตนเองไว้ว่า ประกอบด้วย 7 องค์ประกอบ ได้แก่

1. เป้าหมายชีวิต คือบุคคลที่มีเป้าหมายที่ชัดเจนจะสามารถพัฒนาตนเองได้มากกว่าบุคคลที่มีเป้าหมายไม่ชัดเจน

2. สุขภาพ คือบุคคลที่มีสุขภาพที่สมบูรณ์แข็งแรงย่อมพัฒนาได้ดีกว่าบุคคลที่ไม่มีความสมบูรณ์ทางด้านสุขภาพและร่างกาย

3. เวลา คือสิ่งสำคัญที่บุคคลจะสามารถพัฒนาตนเองได้ประสบความสำเร็จคือการมีเวลาในการพัฒนาตนเองและเรียนรู้ใน สิ่งที่ต้องการเรียนรู้ที่เพียงพอ

4. บทบาท

5. ค่านิยมและอุดมการณ์

6. ความเชื่อมั่นในตนเอง

7. ปัญหาและอุปสรรค

คณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2541) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการพัฒนาตนเองไว้ว่าประกอบด้วยสี่องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การพัฒนาวิชาชีพ 2) การพัฒนากาย 3) การพัฒนาจิต 4) การพัฒนาสังคม

รติยา บรรณสินธุ์ (2541) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการพัฒนาตนเองไว้ว่า ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ได้แก่ 1. การพัฒนาตนเอง 2. การพัฒนาด้านสังคม 3. การพัฒนา ด้านงาน

ปราณี งามสุต และจำรัส ดั่งสุวรรณ (2545) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบที่ส่งเสริม ให้เกิดการเรียนรู้ในการพัฒนาตนเอง โดยแบ่งออกเป็นด้านบุคคลเป็น 6 องค์ประกอบ และด้าน สิ่งแวดล้อม 2 องค์ประกอบไว้ดังต่อไปนี้

ด้านบุคคล

1. วุฒิภาวะและความพร้อมในการเรียนรู้ คือ ถ้าบุคคลมีความพร้อมจะทำให้ เกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งกว่าบุคคลที่ไม่มีความพร้อมและยังไม่มีวุฒิภาวะ

2. ความสามารถ คือ ถ้าบุคคลมีความสามารถสูงมีความสามารถแต่ละบุคคลสูง ซึ่งส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์มากกว่าผู้ที่มีสมรรถนะต่ำ

3. ความสามารถในการเรียนรู้ คือ ความสามารถในการที่จะรับรู้และเรียนรู้ ของแต่ละบุคคลแตกต่างกัน เด็กวัยรุ่นจะมีความสามารถในการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ผู้ใหญ่จะ คงที่และวัยชราจะลดต่ำลง

4. ประสบการณ์เดิม คือ ผลจากการเรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ หรือเรื่องราวในอดีต ที่ผ่านมาและมีอิทธิพลต่อการเรียนรู้ใหม่

5. ความบกพร่องทางกาย คือ บุคคลที่มีความบกพร่องทางกายมากเท่าใด ความสามารถในการรับรู้และเรียนรู้ก็น้อยลงเท่านั้น

6. แรงจูงใจในการเรียนรู้ คือ ความสนใจที่มีต่อสิ่งที่จะเรียนรู้ความต้องการ ความอยากรู้อยากเห็นในส่วนที่จะทำการเรียนรู้นั้น

ด้านสิ่งแวดล้อม

1. สภาพแวดล้อมทางจิตวิทยา คือ บรรยากาศในที่ที่เรียนรู้ความสัมพันธ์ ระหว่างบุคคลการได้รับการยอมรับจากการมีปฏิสัมพันธ์นั้นนั้น

2. สภาพแวดล้อมทางกายภาพ คือ สภาพสถานที่เรียนรู้แสงสว่างความ สะอาดความเป็นระเบียบที่ส่งผลต่อความรู้สึกที่สบายตาสบายใจทำให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีขึ้น

สงวน สุทธิเลิศอรุณ (2545) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการพัฒนาตนเองไว้ว่า ประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่

1. การพัฒนาด้านสติปัญญา เป็นเรื่องการพัฒนาความคิด พัฒนาความเฉลียว ฉลาดทางอารมณ์

2. การพัฒนาด้านร่างกาย เรื่องการบริหารร่างกาย การพัฒนาบุคลิกภาพ

3. การพัฒนาด้านจิตใจ เป็นเรื่องการสร้างพลังจิตการสร้างกำลังใจการพัฒนาคุณธรรม การพัฒนาจริยธรรม การพัฒนาค่านิยม การเจริญสมาธิ

4. การพัฒนาด้านสังคม เป็นเรื่องการพัฒนาการทำงานเป็นทีมและการสร้างมนุษยสัมพันธ์

5. การพัฒนาด้านการศึกษา พัฒนาตนเองสู่ความเป็นศิษย์ ได้สร้างเกณฑ์ในการวัดความเป็นปัญญาชนไว้ 6 ประการได้แก่ความสามารถในการใช้ภาษาได้ดี กิริยามารยาทดี รสนิยมดี วิจารณ์ญาณดี รักความก้าวหน้าและประยุกต์ความรู้สู่การปฏิบัติ

6. การพัฒนาตนเองสู่ความต้องการของตลาด ควรพัฒนาความรู้ความสามารถ มีบุคลิกภาพที่ดี ความเป็นผู้ใฝ่หาความรู้ตลอดชีวิต มีสามัญสำนึก การเคารพในสิทธิ์และหน้าที่ของตนเองและผู้อื่น

สนธยา พลศรี (2550) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบการเรียนรู้ที่สำคัญในการพัฒนาตนเองไว้ว่าประกอบด้วย 6 องค์ประกอบ ได้แก่

1. คุณภาพของสมอง คือ ความพร้อมที่จะเรียนรู้และความสามารถในการเรียนรู้เกี่ยวกับความจำและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์จะทำให้มนุษย์เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายและเกิดตลอดเวลา

2. คุณภาพของอวัยวะ คือ ในการเรียนรู้ของมนุษย์ประสาทสัมผัสทั้งตา หู จมูก ลิ้น กายและจิตใจจะทำให้มนุษย์เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ

3. แรงจูงใจ คือ มนุษย์มีความต้องการเป็นแรงจูงใจที่สำคัญที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ทั้งความต้องการทางกายภาพและจิตภาพเพื่อพัฒนาชีวิตและความเป็นอยู่ของตนเองตลอดเวลา มนุษย์ที่มีแรงจูงใจดีจึงเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่าย

4. ปรัชญาการณทางธรรมชาติ เป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในธรรมชาติหรือที่มนุษย์สร้างขึ้น

5. สิ่งแวดล้อมทางสังคม คือ มนุษย์เป็นสัตว์สังคมที่มีความสัมพันธ์กับผู้อื่นตลอดเวลา การเรียนรู้ของมนุษย์จึงเกิดจากบุคคลกลุ่มบุคคลสื่อสารมวลชนและการติดต่อสื่อสารประเภทต่าง ๆ ทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้และกว้างออกไป

6. การจัดการเรียนการสอน คือ กิจกรรมในการพัฒนาที่จัดขึ้นโดยบุคคลหรือองค์กรที่รับผิดชอบเพื่อให้สมาชิกในสังคมได้เรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ โดยมีรูปแบบวิธีการผู้รับผิดชอบหลักสูตรเนื้อหาสาระการวัดผลและประเมินผลที่แน่นอน

หฤษฎ์ เพชรกล้า (2553) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการพัฒนาตนเองไว้ว่าประกอบด้วย 1) การพัฒนาด้านวิชาชีพ 2) การพัฒนาด้านร่างกาย 3) การพัฒนาด้านจิตใจ 4) การพัฒนาด้านสังคม

จากที่นักวิชาการกล่าวถึงองค์ประกอบในการพัฒนาตนเองของบุคคลที่จะสามารถทำให้บุคคลสามารถพัฒนาตนเองได้อย่างประสบผลสำเร็จ สรุปได้ว่าองค์ประกอบในการพัฒนาตนเองจะต้องประกอบด้วย 1) การพัฒนาตนเอง ได้แก่ ด้านร่างกายความพร้อมในการเรียนรู้และแรงจูงใจ 2) การพัฒนาด้านจิตใจ 3) การพัฒนาด้านสังคมและ 4) การพัฒนาอาชีพ

การพัฒนาตนเอง จึงเป็นการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มุ่งให้มนุษย์สามารถเอาตัวรอดและสามารถดำรงตนอยู่ได้อย่างมีประสิทธิภาพตามสภาพแวดล้อมของสังคมเป็นการพัฒนาตนเองที่เป็นไปตามธรรมชาติ หรือตามปกติวิสัยจากการเลียนแบบ ลองผิดลองถูกและการค้นคว้าด้วยตนเอง จากแหล่งความรู้ที่จะสามารถทำได้ การพัฒนาตนเองจึงเป็นการพัฒนาคุณสมบัติที่อยู่ในบุคคลทั้งด้านร่างกายและจิตใจให้มีความพร้อมในการพัฒนาตนเองซึ่งผู้ที่พัฒนาแล้วย่อมได้รับความสุขและความเจริญ

1.2.4 หลักในการพัฒนาตนเอง

การพัฒนาตนเองของบุคคลแต่ละคน จำเป็นต้องมีแนวทางการประพฤติปฏิบัติเพื่อให้เกิดการพัฒนาตนเองอย่างมีคุณภาพและการพัฒนาตนเองสามารถทำให้เกิดความก้าวหน้าในการปฏิบัติงานและการดำเนินชีวิตของตนมีนักวิชาการหลายท่านกล่าวถึงหลักในการพัฒนาตนเองไว้ว่าบุคคลที่รักความก้าวหน้ามีศักยภาพและมีการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องจะมีพฤติกรรมหรือบุคลิกลักษณะที่แสดงออกให้เห็นเชิงประจักษ์ดังที่ อรุณี ร่มนุ่น (2539, อ้างถึงใน ประมวล พุทธนิรุกติ, 2548) กล่าวว่า บุคคลที่จะประสบผลสำเร็จในการพัฒนาตนเองต้องมีความเข้าใจในหลักพื้นฐานในการพัฒนาตนเอง 20 ประการดังต่อไปนี้

1. การพัฒนาเป็นการก้าวไปสู่การได้รับศักยภาพใหม่ใหม่
2. การพัฒนาเป็นการหยุดหรือเลิกกระทำเรื่องบางอย่างที่ไม่เหมาะสมของตน
3. การพัฒนาจะต้องสามารถก้าวผ่านอุปสรรคทั้งภายในและภายนอกได้
4. การทำทนายที่เหมาะสมจากภายนอกการได้รับการกระตุ้นจากสิ่งแวดล้อมเป็นสิ่งจำเป็นต่อการพัฒนาตนเอง
5. การรับรู้ความดีความถูกต้องจากภายในของตนเองเป็นสิ่งจำเป็นต่อการพัฒนาตนเอง
6. การพัฒนาตนเองเป็นการริเริ่มสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นด้วยตนเองของแต่ละบุคคล
7. การพัฒนาตนเองจะต้องยอมรับการทำทนายเกี่ยวกับตนเองทั้งหมด
8. ผู้ที่พัฒนาตนเองเป็นผู้มีระเบียบวินัยควบคุมตนเองได้
9. การพัฒนาตนเองจะทำให้เกิดการอย่างรู้ที่สร้างสรรค์ของตน
10. การพัฒนาตนเองเป็นการเรียนรู้เรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง

11. แรงจูงใจเบื้องต้นของการพัฒนาตนเองคือความสำเร็จและความสมหวัง ส่วนรางวัลจากภายนอกและการได้รับการลงโทษเป็นแรงจูงใจขั้นที่สอง
 12. ผู้ที่พัฒนาตนเองจะต้องมีความพร้อมที่จะต้องตกอยู่ในสถานการณ์ที่กดดันและเสี่ยง
 13. ผู้ที่พัฒนาตนเองจะต้องตัดสินใจได้ว่าความมุ่งมั่นตั้งใจของตนเพียงพอที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงในทิศทางที่ดีขึ้นหรือไม่
 14. ความสามารถในการพัฒนาตนเองขึ้นอยู่กับระยะเวลาและความอดทนต่ออุปสรรคที่จะเข้ามาขัดขวางการพัฒนาตนเอง
 15. ผู้ที่พัฒนาตนเองสามารถตัดสินใจได้ว่าตนเองมีอิสระมากน้อยแค่ไหนที่จะพัฒนาตนเองหรือต้องขึ้นอยู่กับภายใต้การควบคุมของสิ่งอื่น
 16. ผู้ที่พัฒนาตนเองต้องสำนึกเสมอว่าไม่มีอะไรที่จะได้ผลสำเร็จโดยไม่สูญเสียอะไร
 17. การพัฒนาตนเองต้องการคำแนะนำจากผู้ประสบความสำเร็จในชีวิต
 18. การพัฒนาตนเองสามารถทำได้ดีที่สุดโดยผู้ที่ผ่านการพัฒนาโดยสมบูรณ์
 19. การกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาตนเองต้องการความรู้และเทคนิคพิเศษที่สามารถนำมาใช้ได้อย่างเหมาะสม
 20. การกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาตนเองเกิดจากการทำงานที่ต้องใช้สมาธิของแต่ละบุคคล
- จากหลักการแสดงให้เห็นได้ว่าการพัฒนาตนเองเกิดขึ้นในระดับปัญญาพิจารณาจนถึงระดับที่ทำให้เกิดศักยภาพในตนและการพัฒนาจะแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงจากหน้ามือเป็นหลังมือหรือเปลี่ยนรูปแบบวิถีชีวิตไปในทางที่ดีขึ้นโดยนำเอาหลักการการพัฒนาตนเองมาช่วยจัดการความคิดที่ขัดแย้งสับสนสร้างการเตรียมความพร้อมสร้างความมุ่งมั่นสามารถก้าวสู่การเปลี่ยนแปลงในการพัฒนาตนเองได้ (ประมวล พฤษพิฑล, 2548)

1.2.5 เป้าหมายของการพัฒนาตนเอง

การพัฒนาตนเองนับเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับบุคคลใดที่ต้องการความเจริญก้าวหน้าในชีวิตของตนซึ่งการพัฒนาตนเองนั้นมีเป้าหมายหลักเพื่อพัฒนางานและคุณภาพชีวิตของตนเป็นหลักสำคัญโดยบุคคลแต่ละคนจะมีเป้าหมายในการพัฒนาตนเองที่แตกต่างกันดังต่อไปนี้

พจน์ เพชรบุรณิน (2528) ได้กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการพัฒนาตนเองมีดังนี้

1. การพึ่งตนเองและเลี้ยงตนเองได้ หมายถึง ตนเองจะต้องสร้างตนเองให้สามารถประกอบอาชีพได้อย่างเป็นหลักฐานมั่นคง โดยมีรายได้สามารถเลี้ยงตนเองและครอบครัว

ได้อย่างเหมาะสมและมีเกียรติ ไม่ใช่ต้องคอยรับความช่วยเหลือจากบุคคลอื่นอยู่โดยตลอดหรือไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้

2. การประสบความสำเร็จในชีวิตการทำงาน หมายถึง การประกอบอาชีพการงานนั้นจะต้องมีความเจริญก้าวหน้าในอาชีพอย่างเหมาะสมและพึงพอใจ โดยได้รับการเลื่อนขั้นเลื่อนตำแหน่งหรือความดีความชอบอย่างต่อเนื่อง ทัดเทียมหรือดีกว่าบุคคลอื่นในหน่วยงานเดียวกัน การที่บุคคลจะประสบความสำเร็จในชีวิตการทำงานนั้นจะต้องมีความรู้ความสามารถ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความรับผิดชอบ และมีความตั้งใจจริงในการปฏิบัติหน้าที่ รวมทั้งจะต้องมีความประพฤติและนิสัยที่ดี

3. การทำประโยชน์แก่สังคม บุคคลจะมีชีวิตอยู่ได้อย่างเป็นสุขได้จะต้องไม่เห็นแก่ตัวเกินไป จะต้องมีการเผื่อแผ่และช่วยเหลือบุคคลอื่นด้วย ทั้งนี้เพราะไม่มีใครสามารถอยู่คนเดียวในโลกได้ จำเป็นต้องมีพ่อแม่ญาติพี่น้องเพื่อนฝูงและหมู่คณะ นอกจากนี้คนในสังคมใดก็ควรจะมีควมรับผิดชอบต่อสังคมนั้นโดยหาทางช่วยเหลือสนับสนุนให้สังคมของตนเจริญก้าวหน้าเป็นปึกแผ่นเพื่อให้การอยู่ร่วมกันของคนในสังคมเป็นไป อย่างราบรื่นและมีความสุข ฉะนั้นการช่วยเหลือสังคม เช่น การร่วมบำเพ็ญประโยชน์เพื่อหมู่คณะการสอนหรืออบรมบุคคลอื่นให้มีความรู้ความสามารถในการประกอบอาชีพ เป็นต้น

อัมพิกา ไกรฤทธิ์ (2532, อ้างถึงใน ชาวลา อรุณสวัสดิ์, 2545) กล่าวถึงความมุ่งหมายในการพัฒนาส่วนบุคคลดังนี้

1. เพื่ออำนวยโอกาสแห่งความก้าวหน้าของผู้ปฏิบัติงาน
2. เพื่อพัฒนาฝีมือความสามารถของผู้ปฏิบัติงาน
3. เพื่อฝึกฝนการใช้ดุลยพินิจในการปฏิบัติการแก้ปัญหา
4. เพื่อพัฒนาท่าทีและบุคลิกภาพในการปฏิบัติงาน
5. เพื่อเรียนรู้งานและวิธีการตลอดจนระเบียบการปฏิบัติงานที่มีการนำเอาวิทยาการใหม่ใหม่เข้ามาใช้หรือเปลี่ยนแปลง

6. เพื่อส่งเสริมขวัญในการปฏิบัติงาน
7. เพื่อทบทวนความเข้าใจในนโยบายและความมุ่งมั่นขององค์กรให้ดีขึ้น

สงวน สุทธิเลิศอรุณ (2543) กล่าวถึงเป้าหมายของการพัฒนาตนเองว่ามี 2 ลักษณะ ดังนี้

1. เพื่อเพิ่มพูนความรู้ ความคิด ทักษะ ความชำนาญให้กับตนเองซึ่งเกิดจากการเตรียมพร้อมในหลายหลายด้าน รวมไปถึงการเข้าใจสภาพปัจจุบันของร่างกายตน การเรียนรู้ศาสตร์ที่จำเป็นแก่การประกอบอาชีพ ทั้งเชิงทฤษฎีและเชิงปฏิบัติ

2. เพื่อเปลี่ยนแปลงเจตคติและความฉลาดทางอารมณ์ทำให้สามารถควบคุมอารมณ์ตนเองได้ซึ่งจะทำให้บุคคลเกิดการเปิดใจกว้างเสียสละให้เกียรติผู้อื่นลดความเห็นแก่ตัวซึ่งก่อให้เกิดผลดีทั้งต่อตนเองผู้อื่นและสังคม

ชวาลา อรุณสวัสดิ์ (2545) กล่าวถึงเป้าหมายของการพัฒนาตนเองว่ามี 3 ลักษณะ ดังนี้

1. เพื่อเป็นการเพิ่มพูนตนเองให้มีความรู้ ความสามารถ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในการปฏิบัติงานเพิ่มขึ้น ตลอดจนมีความสามารถในการนำเอาวิทยาการใหม่ ๆ และเทคโนโลยีมาใช้ในการปฏิบัติงาน

2. ความมุ่งหวังประสบความสำเร็จในงานที่รับผิดชอบ โดยสามารถปฏิบัติงานในหน้าที่ของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. เพื่อตนเองสามารถช่วยเหลือบุคคลอื่นและสังคมให้เจริญก้าวหน้า

สุจิตรา ธนานันท์ (2554) กล่าวถึงเป้าหมายของการพัฒนาตนเองว่ามี 3 ลักษณะ ดังนี้

1. การพัฒนาตนเองเพื่อให้เกิดการพึ่งตนเอง

2. พัฒนาตนเองเพื่อให้ประสบความสำเร็จในชีวิตการทำงาน

3. พัฒนาตนเองเพื่อก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม

ดังนั้นเป้าหมายของการพัฒนา จึงมุ่งเน้นไปที่ความรู้ความสามารถที่จะได้รับเพื่อนำมาใช้ในการประกอบอาชีพและการใช้ชีวิตประจำวันเพื่อสะสมความรู้ที่มีอย่างสม่ำเสมอ อีกทั้งยังสามารถนำเอาความรู้ที่ได้ไปใช้ในครอบครัว ชุมชน สังคมหรือก่อให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมนั้นเองและเพื่อให้การอยู่ร่วมกันของคนในสังคมเป็นไปอย่างราบรื่นและมีความสุข

1.2.6 กระบวนการการพัฒนาตนเอง

การพัฒนาตนเองมีพื้นฐานมาจากความต้องการของบุคคลที่จะนำตนไปสู่เป้าหมายที่ตนเห็นว่ามีคุณค่าตามที่ตนกำหนดไว้และกระบวนการที่จะนำตนเองไปสู่เป้าหมายนั้นเป็นกระบวนการที่บุคคลแต่ละคนเห็นว่าเหมาะสมกับศักยภาพและความสามารถตนหรืออาจกล่าวได้ว่าการพัฒนาตนเองเป็นการยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคลในด้านความต้องการแรงจูงใจตลอดจนวิธีการที่บุคคลใช้ในการเรียนรู้อันเป็นแบบฉบับเฉพาะตนของแต่ละบุคคล (วีรฉัตร สุปัญญา, 2548)

กระบวนการพัฒนาตนเอง จึงเป็นกิจกรรมที่บุคคลต้องการมีการเปลี่ยนแปลงตนเองให้ดีขึ้นก้าวหน้าขึ้น มีทิศทางที่ดีขึ้นโดยขั้นตอนในการพัฒนาตนเอง เริ่มจากการศึกษาความต้องการการเรียนรู้ของตน เพราะบุคคลทุกคนถ้ามีความต้องการก็จะเกิดการพัฒนาขึ้น จากนั้นต้องมีการวินิจฉัยตนเองเพื่อหาข้อเด่นข้อด้อยของตนเพื่อนำมาแก้ไขปรับปรุงเริ่มตั้งเป้าหมายในการพัฒนาตนเอง ซึ่งเป้าหมายที่ตั้งนั้นต้องมีความสอดคล้องกับจุดอ่อนจุดแข็งของบุคคลที่ต้องการพัฒนาตนเอง

พร้อมทั้งต้องหาทรัพยากรและผู้สนับสนุนเพื่อช่วยเหลือควบคุมการควบคุมตนเองเพื่อให้เป้าหมายที่ตั้งไว้บรรลุผลแล้วจึงทำการประเมินตนเองเป็นระยะ ๆ ดังที่นักวิชาการหลายท่านกล่าวไว้ดังต่อไปนี้

Boydell (1985) ได้กล่าวถึงกระบวนการในการพัฒนาตนเองไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. สิ่งที่ทำให้วิตกกังวลจากงาน หรืออุปสรรคเป็นการเริ่มจากสิ่งที่ทำให้วิตกกังวลอย่างแท้จริงเช่นปัญหาหรืองาน

2. ใช้ความคิดเกี่ยวกับปัญหา เพื่อเป็นการค้นหาคำตอบคำอธิบายพร้อมหาหนทางที่จะแก้ปัญหาซึ่งบางครั้งอาจต้องเอาปัญหาไปรวมอภิปรายกับผู้อื่น

3. คิดพัฒนาคิดใหม่รับรู้ตนเอง เป็นการคิดใหม่รวมทั้งการรับรู้ตนเองและสิ่งรอบตัวใหม่การใช้ความคิดสามารถนำไปสู่วิธีการใหม่ใหม่เช่นทัศนคติแนวคิดความเชื่อถ้อยคำนิยมมีการพัฒนาความรู้และความสามารถในการแสดงออกทำให้ได้แรงกระตุ้นทักษะนิสัยความมุ่งมั่นหรือความตั้งใจใหม่ที่เกิดขึ้น

4. นำแนวทางการพัฒนามาปฏิบัติ ด้วยการทดลองนำเอาความคิดใหม่ ๆ ไปใช้ในการทำงานด้วยความรู้สึกนึกคิดและมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้การทำงานดำเนินไปได้ด้วยดีและมีการพัฒนาเกิดขึ้น

Meggison & Peddler (1992) กล่าวถึงกระบวนการพัฒนาตนเองว่ามี 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. ความต้องการในการเรียนรู้ เนื่องจากบุคคลมีความต้องการที่จะเรียนรู้เพราะการพัฒนาตนเองเริ่มจากการที่บุคคลมีความต้องการที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับงานและต้องการเข้าใจองค์กร ดังนั้นความก้าวหน้าในการทำงานจะเกิดขึ้นไม่ได้หากบุคคลไม่มีความต้องการในการพัฒนาตนเองเพราะหากบุคคลขาดความต้องการหรือความมุ่งมั่นการพัฒนาก็จะไม่สามารถเกิดขึ้นได้บุคคลจึงต้องการการเรียนรู้ว่าอะไรเป็นสิ่งที่ตนเองต้องการเรียนรู้

2. การวินิจฉัยตนเอง การเดินสำรวจวิเคราะห์ตนเองเพื่อทราบจุดเด่นและจุดบกพร่องของตนเอง และนำจุดบกพร่องมาปรับปรุงแก้ไขตนเอง

3. การกำหนดเป้าหมายเป็นขั้น การกำหนดเป้าหมายให้กับตนเองหลังจากการวินิจฉัยตนเองแล้ว โดยเป้าหมายที่กำหนดต้องกำหนดให้สอดคล้องกับจุดแข็งและจุดอ่อนที่ต้องการ

4. การแสวงหาทรัพยากรที่เหมาะสม เป็นขั้นกำหนดวิธีการที่จะทำให้บรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ โดยผ่านการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ค้นหาแหล่งเรียนรู้แหล่งข้อมูลที่เป็นประโยชน์และมีการฝึกปฏิบัติโดยทรัพยากรนั้นๆต้องเหมาะสมกับตนเอง

5. การสรรหาผู้สนับสนุนช่วยเหลือ เพื่อให้ความพยายามของตนเองประสบความสำเร็จ ตัวอย่างเช่นเพื่อนร่วมงาน เพื่อนหรือคนที่มีทักษะความชำนาญ หรือผู้เชี่ยวชาญในเรื่องใด ๆ จึงนับว่าเป็นการเรียนรู้โดยการได้รับข้อมูลย้อนกลับจากเพื่อน

6. ความอดทนและความพยายามมุ่งมั่น เป็นความพยายามในระหว่างการเรียนรู้ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคในการพัฒนาตนเองนั้น ผู้พัฒนาตนเองต้องมีความมุ่งมั่นอดทนต่อผู้ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคและต้องใช้เวลาให้คุ้มค่า มีการควบคุมตนเองเพื่อให้การพัฒนาบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้

7. การประเมินตนเอง เป็นการประเมินว่าสามารถดำเนินการไปได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้หรือว่าบรรลุเป้าหมายหรือไม่และมีการเปลี่ยนแปลงใดเกิดขึ้นบ้าง

มัญญู วงศ์นารี (2516) กล่าวถึงกระบวนการพัฒนาตนเองว่าประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. สำรวจวิเคราะห์ตนเองเพื่อรู้จักตนเอง
2. กำหนดความคาดหวังใหม่และวางแผนในการเปลี่ยนแปลง
3. เริ่มเปลี่ยนแปลงโดยการนำตนเอง
4. สร้างความเข้มแข็งโดยการมีโลกทัศน์กว้างขึ้น

คณะกรรมการพัฒนาบุคลากรด้านการบริหารจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (2528) ได้เสนอกระบวนการในการพัฒนาตนเองไว้ 6 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. การยอมรับและประเมินตนเอง
2. การกำหนดเป้าหมายในการพัฒนาตนเองที่เป็นไปได้เปลี่ยนแปลงได้และท้าทายให้พัฒนา

3. การปรับปรุงแก้ไขตนเองให้ดีขึ้นโดยไม่หวังผลเลิศ
4. การยกย่องตนเอง
5. การยกย่องผู้อื่น
6. การช่วยผู้อื่นยกย่องตัวเขาเอง

ทองจันทร์ หงส์สดารมภ์ (2531) กล่าวถึงกระบวนการในการพัฒนาตนเองไว้ 5 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. หาความจำเป็นของการเรียนรู้
2. การตั้งเป้าหมายการเรียนรู้
3. การแสวงหาความรู้ทั้งที่เป็นวัสดุและบุคคล
4. การเลือกวิธีการที่เหมาะสมกับคน
5. การประเมินการเรียนรู้ตน

เรียม ศรีทอง และคณะ (2542) กล่าวถึงกระบวนการในการพัฒนาตนเองไว้ 7 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. สำรวจพิจารณาตนเอง ซึ่งหมายถึง การรับรู้สภาพการดำรงชีวิตในปัจจุบัน ว่าอยู่ในสภาวะที่กำลังเผชิญปัญหาอยู่หรือไม่ มีการประเมินตนเองในด้านสุขภาพกาย สุขภาพ อารมณ์และจิตใจ พัฒนาการทางสังคมสติปัญญา ความสามารถการประกอบอาชีพการงาน

2. วิเคราะห์จุดเด่น จุดบกพร่องของตน เป็นการทำความเข้าใจผลของการประเมินสภาพทางร่างกายอารมณ์และจิตใจ สังคม สติปัญญาและความสามารถของตนเอง เพื่อจำแนกลักษณะที่ดีลักษณะที่เป็นปัญหาหรืออุปสรรคโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อกำหนดทิศทางการปรับปรุงและพัฒนาตนเอง

3. กำหนดปัญหาและพฤติกรรมเป้าหมาย เป็นการพิจารณาให้ชัดเจนว่า พฤติกรรมที่จะเลือกปรับปรุงนั้น มีความสำคัญต่อตนเองมากที่สุดโดยพิจารณาลำดับคุณค่าของ พฤติกรรมที่ขัดขวางการพัฒนาชีวิตของตนและผู้อื่น

4. รวบรวมข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวกับปัญหา จะช่วยให้เข้าใจในพฤติกรรม เป้าหมายที่ถูกต้องและเป็นแนวทางในการเลือกเทคนิควิธีการปรับปรุงตนเองที่เหมาะสม ข้อมูลนั้น ได้มาจากการสังเกตบันทึกและวิเคราะห์พฤติกรรม

5. เลือกเทคนิควิธีและวางแผนปรับปรุงตนเอง ควรเลือกใช้วิธีที่ง่ายและ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะปรับปรุงจะใช้วิธีเดียวหรือหลายวิธีก็ได้

6. ทดลองปรับปรุงและพัฒนาตนเอง เป็นการดำเนินการตามแผนที่กำหนดไว้ ตามระยะเวลาที่ระบุไว้ความมุ่งมั่นเป็นสิ่งสำคัญให้บรรลุความสำเร็จ

7. ประเมินและขยายผลการพัฒนาตนเอง เป็นการติดตามดูว่าการทดลอง ปรับปรุงและพัฒนาตนเองบรรลุผลสำเร็จเพียงใด กรณีที่มีข้อบกพร่องให้ทบทวนดูว่ามีปัจจัยอะไร นอกเหนือจากที่วางแผนไว้ ย้อนกลับไปประเมินและวิเคราะห์ตนเองใหม่ถ้าการประเมินสำเร็จ ก็ให้พิจารณาต่อไปว่าจยุดิแผนงานและทำพฤติกรรมคงอยู่ได้อย่างไร รวมถึงอาจมีแรงจูงใจที่จะขยาย ผลการพัฒนาไปยังพฤติกรรมอื่น ๆ ต่อไป

ธงชัย สันติวงษ์ (2543) ได้กล่าวถึงการพัฒนาความก้าวหน้าของแต่ละคน มี 4 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. การประเมินตนเอง ก่อนอื่นทุกคนควรจะได้มีโอกาสรู้จักตนเองให้ดี เสียก่อน อาจทำได้โดยการขอคำปรึกษาแนะนำและการแนะนำ หรืออาจจะกระทำด้วยการทดสอบ เพื่อที่แต่ละคนได้รู้จักและประเมินถึงความสามารถ ตลอดจนจุดอ่อนจุดแข็งของตนเองซึ่งจะช่วยให้ บุคคลนั้นได้มีการตระหนักถึงตนเองในแง่ที่เป็นจริงมากขึ้นก่อนที่จะกำหนดแผนงานพัฒนา ความก้าวหน้าในอาชีพของตนต่อไป

2. ด้านเสาะแสวงหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอาชีพ ในขั้นนี้คือการต้องการรู้จัก ค้นคว้าและเสาะแสวงหาข้อมูลต่าง ๆ ที่มีอยู่และที่เป็นโอกาสปัจจุบันซึ่งสามารถช่วยให้เรามองเห็น จากจุดของตนว่ามีทิศทางเติบโตไปในทิศทางใดบ้าง

3. การกำหนดเป้าหมาย ภายหลังจากที่ได้เก็บข้อมูลและได้ประเมินถึงโอกาส ต่าง ๆ ในความก้าวหน้าก็ควรได้มีการกำหนดเป้าหมายที่พึงประสงค์ในอาชีพของตนเองไว้

4. การวางแผนความก้าวหน้าของอาชีพและการดำเนินการตามหลังแผน หลังจากที่ได้มีการกำหนดเป้าหมายแล้วขั้นต่อไปเป็นขั้นการวางแผนที่จะให้มีทางสำเร็จตามเป้าหมาย โดยการดำเนินการตามแผนและมีการตรวจสอบความสำเร็จเป็นขั้น ๆ จนถึงเป้าหมายที่ต้องการ

ปราณี รามสูต และจำรัส ดั่งสุวรรณ (2545) กล่าวถึงกระบวนการในการ พัฒนาตนเองว่ามีกระบวนการ 3 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. บุคคลที่จะพัฒนาตนเองต้องตระหนักรู้ถึงความจำเป็นในการปรับปรุงตนเอง ซึ่งเป็นความต้องการที่จะพัฒนาตนเองเพื่อให้ประสบความสำเร็จในชีวิตคือการพัฒนาในแง่ความรู้ และในทุกด้านให้ดีขึ้นมากที่สุดเท่าที่จะทำได้

2. ขั้นการวิเคราะห์ตนเองโดยการสังเกตตนเองประเมินตนเองและสังเกต พฤติกรรมของผู้อื่นรวมทั้งเปรียบเทียบบุคลิกภาพที่สังคมต้องการ

3. ขั้นตอนการวางแผนและพัฒนาตนเองและการตั้งเป้าหมายในการพัฒนา ตนเอง

สงวน สุทธิเลิศอรุณ (2545) กล่าวถึงกระบวนการในการพัฒนาตนเองว่ามี 10 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. สำรวจและศึกษาปัญหาหรือแนวทางการพัฒนาตนเอง บุคคลจะเริ่ม ไม่พึงพอใจในสภาพของตนเองทำให้เกิดวงจรวิตกกังวลไม่พบกับความสำเร็จและความสุข

2. ศึกษาปัจจัยและอุปสรรคในการพัฒนาตนเอง พิจารณาไตร่ตรองถึงสภาพ ของตนเอง ค้นหาสาเหตุที่มาของปัญหา

3. กำหนดเป้าหมายและวัตถุประสงค์ที่พึงประสงค์

4. ตัดสินใจเลือกปัญหาหรือแนวทางการพัฒนา

5. สร้างหรือนำนวัตกรรมมาใช้

6. ทดสอบนวัตกรรม

7. ปฏิบัติจริง

8. วัดและประเมินผล

9. วางแผนปฏิบัติ

10. เขียนรายงานผลการพัฒนา

วีรฉัตร สุปัญโญ (2548) กล่าวถึงกระบวนการในการพัฒนาตนเองมี 5 ส่วนสำคัญ ดังนี้

1. การทำความเข้าใจตนเอง ซึ่งได้แก่ การวิเคราะห์ความต้องการความสามารถ คุณลักษณะประจำตัวของตนเอง
2. การทำความเข้าใจสภาพแวดล้อม ซึ่งได้แก่ การวิเคราะห์สภาพสังคมและการทำงานที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตของตนเองเพื่อมองให้เห็นความต้องการจำเป็นในการเสริมเติมเต็มความรู้ ทักษะและเจตคติ เพื่อการดำรงชีวิตได้อย่างมีความสุขในสภาพแวดล้อมที่ตนเองต้องเข้าไปเกี่ยวข้องสัมพันธ์ด้วย
3. กำหนดเป้าหมายและวางแผนการพัฒนาตนเอง ซึ่งได้แก่ การกำหนดลำดับความต้องการกำหนดเป็นเป้าหมายในการพัฒนาตนเอง ทั้งการเลือกวิธีการหรือช่องทางที่จะนำตนไปสู่เป้าหมายนั้น
4. การปฏิบัติและพัฒนาตนเอง ซึ่งได้แก่ การดำเนินการพัฒนาตนเอง ด้วยวิธีการหรือช่องทางที่กำหนดไว้เพื่อบรรลุเป้าหมายที่ต้องการ
5. การประเมินพัฒนาตนเอง ซึ่งได้แก่ การพิจารณากระบวนการพัฒนาตนเอง ว่าสามารถนำไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้ได้หรือไม่ เพราะเหตุใด อันจะนำไปสู่การวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงเป้าหมาย หรือวิธีการที่จะให้การพัฒนาตนเองบรรลุผลสำเร็จยิ่งขึ้น

จากการสังเคราะห์สรุปกระบวนการในการพัฒนาตนเองพบว่ามี 7 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาความต้องการในการเรียนรู้ หมายถึง การตรวจสอบสิ่งที่ตนต้องการที่จะศึกษาและเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง โดยความต้องการในการเรียนรู้ที่เกิดจากการตระหนักในปัญหาในงาน ซึ่งหมายถึงสิ่งที่เป็นปัญหาความวิตกกังวลหรืออุปสรรคที่เกิดขึ้นในชีวิต
2. วินิจฉัยและประเมินตนเองในสภาพปัจจุบัน หมายถึง การประเมินสำรวจสังเกตวิเคราะห์จุดเด่น จุดด้อยของตนเอง ทำความเข้าใจตนเอง เข้าใจสภาพแวดล้อมที่มี
3. การกำหนดเป้าหมาย หมายถึง การกำหนดสิ่งที่ต้องการพัฒนาซึ่งเป็นเป้าหมายที่สามารถบรรลุเป้าหมายได้จริงและมีความเกี่ยวข้องกับงาน
4. ออกแบบวางแผนในการพัฒนาตนเอง หมายถึง การวางแผนในการพัฒนาตนเอง ตัดสินใจเลือกปัญหา รวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานกับปัญหา หาแนวทางวิธีการในการพัฒนาตนเอง
5. เลือกแนวทางแสวงหาข้อมูล หมายถึง การหาแนวทางในการพัฒนาตนเอง และทรัพยากรในการพัฒนาตนเองเป็นการเลือกทรัพยากรต่าง ๆ ทั้งทรัพยากรบุคคลและทรัพยากรสื่อต่าง ๆ

6. ปฏิบัติการพัฒนาตนเอง หมายถึง การพัฒนาตนเองเป็นขั้นตอนในการเริ่มดำเนินการตามแบบแผนการพัฒนาตนเองที่ตั้งไว้

7. ประเมินผลการพัฒนาและขยายผลการพัฒนา หมายถึง การประเมินตนเองเป็นการประเมินหลังจากที่ได้ดำเนินการตามแผนแล้วและนำผลที่ได้ไปใช้ขยายผลเพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง

2. แนวคิดเกี่ยวกับความสำเร็จในอาชีพ

2.1 ความหมายของอาชีพ

สำหรับความหมายของคำว่า อาชีพที่ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมไว้ ส่วนใหญ่จะให้ความหมายไว้ในลักษณะของลำดับขั้นของการทำงานในอาชีพ ได้แก่ แองส์ และคณะ (Hanks et al., 1991: 104) ให้ความหมายว่า เป็นลำดับของงานที่บุคคลทำมาในชีวิตของตน ซึ่งมักจะอยู่ในอาชีพ (Occupation) เดียวกัน ดังนั้น คำว่าอาชีพ (Career) กับอาชีพ (Occupation) จึงมักจะใช้ในความหมายเดียวกัน (Wallace, 1997: 736) ในทำนองเดียวกันอาชีพยังหมายถึงลำดับขั้นของทัศนคติและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับการทำงานเป็นประสบการณ์ที่ได้รับจากการทำงาน (Baron & Greenberg, 1990: 323) ตลอดจนเป็นลำดับขั้นของตำแหน่งที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน รวมทั้งงานที่ทำในปัจจุบันด้วย (Judge et al., 1995: 487)

ส่วนความหมายของอาชีพที่แตกต่างออกไปจากความหมายข้างต้น เช่น ฮอล (Baron & Greenberg, 1990: 312, citing Hall, 1987) เสนอว่า อาชีพ สามารถพิจารณาได้ทั้งจุลภาค (Micro) และมหภาค (Macro) ในเชิงจุลภาคจะมีสาระเกี่ยวกับการตัดสินใจด้านอาชีพของบุคคล การสร้างสมดุลระหว่างงาน (อาชีพ) และกิจกรรมที่ไม่ใช่การทำงาน (Nonwork) ของบุคคล เป็นต้น ส่วนในเชิงมหภาคจะมุ่งพิจารณาที่ปัจจัยด้านองค์การ ได้แก่ การจัดการด้านทรัพยากรมนุษย์ขององค์การ ทั้งการคัดเลือก การฝึกอบรม และการดำรงรักษาพนักงาน เป็นต้น ในขณะที่สตีร์ (Steers, 1991: 593) ให้ความหมายอาชีพว่าเป็นการรับรู้ของบุคคลในเรื่องของลำดับการเกิดของทัศนคติและพฤติกรรมที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ หรือกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการทำงานที่เกิดขึ้นตลอดช่วงชีวิตของบุคคล จากคำจำกัดความนี้ สตีร์ได้กล่าวถึงข้อตกลง (Assumptions) ที่สำคัญ 4 ประการ เกี่ยวกับอาชีพ ได้แก่

1. อาชีพจะถูกพิจารณาว่าเป็นลำดับของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตลอดชีวิตมากกว่าที่จะเป็นการประเมินว่าบุคคลนั้นประสบผลสำเร็จอย่างไรในชีวิต
2. ความสำเร็จหรือความล้มเหลวในอาชีพจะถูกตัดสินได้ดีที่สุด โดยบุคคลซึ่งทำอาชีพนั้นอยู่ มิใช่ตัดสินโดยใช้บรรทัดฐานของผู้อื่น

3. อาชีพประกอบด้วยเหตุการณ์ซึ่งเกิดขึ้นกับบุคคลในช่วงเวลาที่ผ่านมาจึงเป็นสิ่งที่บุคคลทำและบุคคลรู้สึกต่องานของตน

4. ข้อพิจารณาที่ดีที่สุดของอาชีพ ก็คือ กระบวนการที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทำงานซึ่งประสบการณ์เหล่านี้อาจรวมลำดับการเลื่อนตำแหน่งภายในองค์กรใด ๆ หรืออาจหมายถึงลักษณะงานที่แตกต่างกันไปในองค์กรต่าง ๆ

เมื่อประมวลความหมายของคำว่าอาชีพดังกล่าวข้างต้น จึงพอสรุปได้ว่าอาชีพหมายถึงทัศนคติและพฤติกรรมที่เกี่ยวกับการทำงานที่เกิดขึ้นเป็นลำดับ ตลอดชีวิตการทำงานของบุคคล

2.2 ความสำเร็จในอาชีพและการวัด

สำหรับความหมายของความสำเร็จในอาชีพและการวัดนั้น เมลามัด (Melamed, 1995: 35) เสนอนิยามปฏิบัติการของความสำเร็จในอาชีพจะผันแปรไปตามช่วงระยะเวลาที่ทำการศึกษา และธรรมชาติของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษา หากเป็นการศึกษาระยะยาวจะทำให้จำกัดความความสำเร็จในอาชีพว่า เป็นจำนวนครั้งของการเลื่อนตำแหน่ง (Number of promotion) หรือปริมาณของเงินเดือนที่เพิ่มขึ้นในช่วงเวลาที่ทำการศึกษา ในขณะที่หากทำการศึกษาภาคตัดขวางมักจะวัดจากตำแหน่งปัจจุบัน เงินเดือน และกลุ่มอาชีพหรือทำการวัดเชิงอัตนัย (Subjective measure) ซึ่งอาจทำการวัดในเรื่องของความเชื่อเกี่ยวกับความสำเร็จในอาชีพและความพึงพอใจในงาน (Job satisfaction) หากทำการศึกษาภายในองค์กรเดียวกันก็มักจะใช้ลำดับชั้นของตำแหน่ง (Hierarchical position) วัดความสำเร็จในอาชีพ แต่ถ้าศึกษาโดยใช้กลุ่มตัวอย่างจากหลาย ๆ องค์กร จะไม่สามารถใช้ลำดับชั้นของตำแหน่งได้ เนื่องจากจะมีความแตกต่างกันในองค์กรที่แตกต่างกันในกรณีนี้มักจะใช้เงินเดือนและกลุ่มทางอาชีพในการวัดความสำเร็จในอาชีพ กล่าวได้ว่า เมลามัดให้ความหมายความสำเร็จในอาชีพไว้อย่างครอบคลุม ในขณะที่จัจด์และคณะ (Judge et al., 1995: 486) เสนอว่าเป็นผลทางบวกด้านจิตใจ และด้านสัมฤทธิ์ผลในการทำงาน แต่ดูบริน (DuBrin, 1990: 389) เสนอไว้เพียงความสำเร็จภายใน (Internal success) คือความพึงพอใจในอาชีพเท่านั้น

กล่าวโดยสรุป ความสำเร็จในอาชีพ หมายถึง ผลบวกในด้านจิตใจ ตลอดจนสัมฤทธิ์ผลซึ่ง บุคคลได้รับมาจากประสบการณ์การทำงานของตน ซึ่งเกณฑ์ที่จะนำมาใช้ประเมินความสำเร็จในอาชีพจะมีด้วยกัน 2 ลักษณะ คือ เกณฑ์เชิงปรนัยหรือเกณฑ์ภายนอก ซึ่งวัดจากเกณฑ์ที่มองเห็นได้ เช่น เงินเดือน และการเลื่อนตำแหน่ง เป็นต้น และเกณฑ์เชิงอัตนัยหรือเกณฑ์ภายใน ซึ่งวัดจากการให้บุคคลซึ่งประกอบอาชีพเป็นผู้ประเมินตนเองในเรื่องของการรับรู้ หรือความรู้สึกว่าตนเองประสบความสำเร็จในอาชีพเพียงใด

สำหรับวิธีการวัดความสำเร็จในอาชีพ จากการรวบรวมผลการวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับความสำเร็จในอาชีพ พบว่า มีอยู่ด้วยกัน 2 วิธี ได้แก่ การวัดความสำเร็จในอาชีพเชิงปรนัย (Objective career success) และการวัดความสำเร็จในอาชีพเชิงอัตนัย (Subjective career success) ดังมีรายละเอียดดังนี้คือ

จัตจ์ และคณะ (Judge et al., 1995: 487) ได้เสนอเกณฑ์ของความสำเร็จในอาชีพไว้ว่าประกอบไปด้วย

1. ความสำเร็จในอาชีพเชิงปรนัย (Objective career success) เป็นความสำเร็จในอาชีพ ซึ่งสามารถวัดได้อย่างเป็นปรนัย (Objective) และมีเกณฑ์ที่มองเห็นได้ (Visible criteria) ซึ่งนักวิจัยส่วนใหญ่มักชอบที่จะใช้เกณฑ์นี้เนื่องจากสามารถวัดจากสิ่งที่สังเกตได้ เช่น เงินเดือน และการเลื่อนตำแหน่ง เป็นต้น

2. ความสำเร็จในอาชีพเชิงอัตนัย (Subjective career success) หมายถึง การรับรู้ของบุคคลว่าประสบความสำเร็จในอาชีพและความพึงพอใจในอาชีพของบุคคล ประกอบไปด้วย ความพึงพอใจในงาน หมายถึงความสุข หรือภาวะอารมณ์ทางบวกอันเป็นผลมาจากการประเมินผลงาน หรือประสบการณ์การทำงานของบุคคล และความพึงพอใจในอาชีพ (Career satisfaction) หมายถึงความพึงพอใจที่บุคคลได้รับจากลักษณะทั้งภายในและภายนอกของอาชีพของตน ซึ่งรวมทั้งค่าจ้าง ความก้าวหน้า เป็นต้น

ในขณะที่ แกตติเคอร์ และลาร์วูด (Gattiker & Larwood, 1986: 80) เสนอถึงความสำเร็จในอาชีพเชิงอัตนัย (Subjective career success) ไว้ว่า เป็นการรับรู้ของบุคคลเกี่ยวกับความเจริญก้าวหน้าในอาชีพที่ตนได้รับจากประสบการณ์ในการทำงานอาชีพ

ส่วน ดูบริน (DuBrin, 1990: 389) ได้แบ่งเกณฑ์การพิจารณาความสำเร็จในอาชีพออกเป็น 2 ลักษณะ คือ เกณฑ์ภายใน (Internal measures) เช่น ความพึงพอใจ และเกณฑ์ภายนอก (External measures) เช่น รายได้ ดังแสดงไว้ในตาราง 1 ซึ่งเป็นเกณฑ์ความสำเร็จในอาชีพที่แสดงไว้ทั้งการวัดภายในและการวัดภายนอก ตามที่ไชลส์ และคลิมอสกี (Childs & Klimoski, 1986: 5) ได้ทำการรวบรวมไว้จากผลการวิจัยที่ทำการศึกษาเกี่ยวกับความสำเร็จในอาชีพ

ความสำเร็จในอาชีพมีลักษณะเป็นหลายมิติ (Multidimensional) (Pfeffer, 1977) แต่แม้ว่านักวิจัยจะมีการวัดความสำเร็จในอาชีพ โดยใช้เกณฑ์การวัดที่แตกต่างกันออกไป อย่างไรก็ตาม เกณฑ์การวัดความสำเร็จในอาชีพเหล่านี้ก็ยังคงจัดประเภทได้เป็น 2 ประเภทเท่านั้น คือ ความสำเร็จในอาชีพเชิงปรนัยและความสำเร็จในอาชีพเชิงอัตนัย และดูเหมือนว่าเกณฑ์ที่นักวิจัยมีความเห็นสอดคล้องกันว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของความสำเร็จในอาชีพก็คือ การเลื่อนตำแหน่งและเงินเดือนที่ได้รับ (Forbes and Piercy, 1991)

งานวิจัยจำนวนมากวัดความสำเร็จในอาชีพเชิงปรนัย เช่น เฟฟเฟอร์ (Pfefer, 1977) วัดความสำเร็จในอาชีพจากเงินเดือน เมลามัด (Melamed, 1995) วัดความสำเร็จในอาชีพจากเงินเดือนและตำแหน่งทางการจัดการ ส่วนไมเนอร์ (Miner, 1992: 131) เสนอว่า ผู้บริหารที่ประสบความสำเร็จจะมีลักษณะ คือ ได้รับเงินเดือนที่สูงกว่า และได้เลื่อนตำแหน่งสูงขึ้นอย่างรวดเร็ว เช่นเดียวกับฟอร์บส์ และเพียซี (Forbes & Piercy, 1991) และบอมการ์ดเนอร์ (Baumgardner, 1993) ซึ่งใช้ในการเลื่อนตำแหน่งและอัตราเงินเดือน โดยบอมการ์ดเนอร์ใช้ระยะเวลาที่อยู่ในตำแหน่งเพิ่มเข้ามาด้วย ส่วนงานวิจัยของ คอกซ์ และฮาร์ควาล (Cox & Harquail, 1991) จะใช้ทั้งเกณฑ์เชิงปรนัยและเกณฑ์เชิงอัตนัย ได้แก่ ระดับทางการจัดการ และความพึงพอใจในงาน เช่นเดียวกับเทอร์แบน และดัพเฟอร์ตี (Turban & Dougherty, 1994: 691) ที่วัดความสำเร็จในอาชีพโดยใช้ทั้งความสำเร็จในอาชีพเชิงปรนัย ได้แก่ เงินเดือน และการเลื่อนตำแหน่ง และความสำเร็จในอาชีพเชิงอัตนัย ได้แก่ การรับรู้ความสำเร็จในอาชีพ

อย่างไรก็ตามแม้ว่าความสำเร็จในอาชีพ จะทดสอบได้จากเกณฑ์เชิงปรนัย หรือเกณฑ์เชิงอัตนัยหรือใช้ทั้งเกณฑ์เชิงปรนัยและเกณฑ์เชิงอัตนัย แต่ก็มีการใช้เกณฑ์เชิงอัตนัยเพิ่มมากขึ้นในการวิจัย (Aryee, Chay & Tan, 1994; Gattiker & Larwood, 1986; Peluchette, 1993; Poole, Langan-Fox & Omodei, 1993) ในขณะที่องค์การส่วนใหญ่จะให้ความสนใจกับองค์ประกอบที่มีผลต่อความสำเร็จในอาชีพเชิงปรนัยแต่ความสำเร็จในอาชีพเชิงอัตนัยจะมีความสำคัญต่อคุณภาพชีวิตและจิตใจที่ดีของบุคคล ซึ่งองค์การก็ควรใส่ใจต่อสิ่งเหล่านี้ด้วยเช่นกัน (Peluchette, 1993: 198) ดังเช่น ผลการวิจัยของ เทท และแพดเจ็ต (Tait & Padgett, 1989) ที่ทำการสังเคราะห์งานวิจัยเพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจในงานและความพึงพอใจในชีวิต พบว่าตัวแปรดังกล่าวมีความสัมพันธ์กันทั้งในกลุ่มตัวอย่างชายและหญิง นอกจากนี้ยังพบว่าในกลุ่มตัวอย่างหญิงความสัมพันธ์จะเพิ่มมากขึ้นจากอดีตจนถึงปัจจุบัน เมื่อเปรียบเทียบกับช่วงเวลาการศึกษาทำนองเดียวกับผลการศึกษาของ อัดัมส์ คิง และคิง (Adams, King & King, 1996) ที่พบความพึงพอใจในงานส่งผลทางบวก ต่อความพึงพอใจในชีวิต เป็นต้น

สำหรับการวัดความสำเร็จในอาชีพ โดยใช้เกณฑ์การวัดเชิงอัตนัยหรือเกณฑ์ภายในนั้น สอดคล้องกับ ข้อตกลงเบื้องต้นของ สเตียร์ (Steers, 1991: 593) ในประเด็นที่ว่า การจะตัดสินในเรื่องความสำเร็จหรือความล้มเหลวในอาชีพนั้น วิธีที่ดีที่สุดคือ ให้บุคคลที่ทำอาชีพนั้นอยู่เป็นผู้ตัดสินด้วยตนเองว่าเขาประสบความสำเร็จในอาชีพหรือไม่ มิใช่เป็นการตัดสินโดยใช้บรรทัดฐานของผู้อื่น และเนื่องจากการวิจัยครั้งนี้ทำการศึกษาเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นผู้บริหารระดับกลางจากหลายองค์การ ซึ่งแต่ละองค์การจะมีการแบ่งลำดับขั้นของตำแหน่งและมีช่วงของอัตราเงินเดือนที่แตกต่างกันไป ดังนั้นจึงไม่สามารถนำเกณฑ์เชิงปรนัยมาเป็นเกณฑ์การวัดความสำเร็จในอาชีพได้ ผู้วิจัยจึงวัดความสำเร็จในอาชีพโดยใช้เกณฑ์เชิงอัตนัยหรือเกณฑ์ภายในเพียงเกณฑ์เดียว โดยวัดจากการรับรู้ตนเองด้านความสำเร็จในอาชีพ (Self-perceived career success) ซึ่งในที่นี้หมายถึง

การรับรู้ของผู้บริหารสตรีเกี่ยวกับ ความสำเร็จ ความเจริญก้าวหน้าในอาชีพที่ตนได้รับจาก ประสบการณ์ในการทำงานอาชีพ โดยความสำเร็จในอาชีพจะพิจารณาในด้านของบทบาทการทำงาน (Work role) ด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Interpersonal) ด้านการเงิน (Financial) และด้าน ความก้าวหน้าในการเลื่อนตำแหน่ง (Hierarchical) ตามองค์ประกอบของความสำเร็จในอาชีพของ แกตติเคอร์ และลาร์วูด (Gattiker & Larwood, 1986)

2.3 ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับความสำเร็จในอาชีพ

การนำเสนอเกี่ยวกับทฤษฎีอาชีพนี้ ก็เพื่อที่จะอธิบายถึงตัวแปรด้านอาชีพเช่น ประเภทของงานและรายได้ เป็นต้น ตลอดจนตัวแปรด้านจิตวิทยา (Psychological variables) เช่น ความพึงพอใจในงานและความเครียดเกี่ยวกับงาน เป็นต้น โดยมีวัตถุประสงค์เอาไว้ให้เกิดความเข้าใจถึง ตัวแปรที่น่าจะมีอิทธิพลต่อความสำเร็จในอาชีพของบุคคล ซอนเนนเฟลด์และคอตเตอร์ (Sonnenfeld & Kotter, 1982: 19-46) ได้รวบรวมทฤษฎีอาชีพและผลการวิจัยเกี่ยวกับพัฒนาการทางอาชีพ โดยเริ่มจากทฤษฎีที่เก่าแก่ที่สุด ตั้งแต่ประมาณปี ค.ศ. 1890 เป็นต้นมา และได้จำแนกทฤษฎีอาชีพไว้ 4 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มที่มุ่งอธิบายโดยใช้โครงสร้างทางสังคม กลุ่มที่มุ่งที่ความสัมพันธ์ของลักษณะบุคคล กับการเลือกอาชีพ กลุ่มที่มุ่งอธิบายถึงขั้นของอาชีพและแสดงให้เห็นถึงการได้มาซึ่งอาชีพและความพึงพอใจ และกลุ่มที่ให้ความสำคัญกับประสบการณ์ในวัยผู้ใหญ่และผลจากพัฒนาการที่เกิดขึ้น ในช่วงชีวิตที่ผ่านมาต่อการทำงานในอาชีพ และได้สังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับทฤษฎีอาชีพต่าง ๆ และสรุปถึงตัวแปรที่น่าจะมีผลต่อความสำเร็จในอาชีพของบุคคลได้เป็นได้เป็น 4 ประเภท ดังนี้

1. ปัจจัยส่วนบุคคล เช่น คุณลักษณะส่วนตัว การศึกษา ความทะเยอทะยาน แรงจูงใจ เป็นต้น
2. ปัจจัยด้านการทำงาน/อาชีพ เช่น ประสบการณ์การทำงาน ลักษณะงาน ชั่วโมงการทำงาน เป็นต้น
3. ปัจจัยด้านองค์การ เช่น นายจ้าง เป็นต้น
4. ปัจจัยครอบครัว / ไม่ใช่การทำงาน เช่น สถานภาพสมรส จำนวนบุตร สภาพแวดล้อมทางครอบครัว การดำเนินชีวิต (Life style) เป็นต้น

Hellriegel et al. (2001, อ้างในเปรมฤดี ปองมงคล, 2546) กล่าวว่า บุคคลที่จะ ความสำเร็จในวิชาชีพนั้น ไม่ได้ขึ้นกับประสบการณ์ในงานเพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นกับโอกาสของทางเลือก วิชาชีพ การเลือกวิชาชีพ การเลือกวิชาชีพและประสบการณ์ของบุคคล ให้มุมมองเกี่ยวกับวิชาชีพไว้ 5 มุมมอง ดังนี้

1. งานวิชาชีพไม่ได้เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความสำเร็จหรือล้มเหลว ความก้าวหน้า ช้าหรือเร็วแต่สิ่งที่บ่งบอกถึงความสำเร็จ หรือความล้มเหลวในวิชาชีพที่ดีที่สุด คือตัวบุคคลนั่นเอง

2. ความสำเร็จหรือความล้มเหลวในวิชาชีพนั้นมีความเกี่ยวข้องกับมโนคติเป้าหมายและความสามารถของบุคคล

3. บุคคลควรจะศึกษาวิชาชีพทั้งเชิงปรนัย (objective) และเชิงอัตนัย (subjective) เชิงปรนัย ได้แก่ ค่านิยม ทศนคติ คุณลักษณะ และการจูงใจ ส่วนเชิงอัตนัย ได้แก่ การเลือกงาน การดำรงตำแหน่ง และการพัฒนาทักษะในงาน

4. การพัฒนาวิชาชีพมีผลต่อการตัดสินใจกิจกรรมสู่เป้าหมายของวิชาชีพ ที่มีปัจจัยที่เกี่ยวข้องหลายอย่าง เช่น สภาวะทางการเงิน ครอบครัว บุคลิกลักษณะของบุคคล ตลอดจนลักษณะงาน

5. วัฒนธรรมองค์กรเป็นปัจจัยที่มีผลต่อวิชาชีพ สถานภาพทางสังคม และการศึกษา ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของเส้นทางวิชาชีพ (career path)

ทฤษฎีความสำเร็จ (Achievement Needs (nAch)) ของแมคเคลแลนด์ (McClelland, 1953) มีความเชื่อว่า มนุษย์เรามุ่ง จะกระทำ สิ่งใดสิ่งหนึ่ง ให้สำเร็จลุล่วงไป แมคเคลแลนด์ ได้สร้างแบบทดสอบ เพื่อแยกประเภทของมนุษย์ ออกเป็น พวกที่มีความต้องการความสำเร็จสูงต่ำ เรียกว่า Thematic Appreciation Test (TAT) TAT จะประกอบด้วย ภาพต่าง ๆ ภาพเหล่านี้ จะไม่มีคำบรรยายกำกับไว้ ผู้ทดสอบ จะเป็นผู้บรรยายว่า ภาพเหล่านั้น เกี่ยวกับ สิ่งใด หรือคนในภาพนั้น มีความรู้สึกอย่างไร เช่น ภาพวาดหนึ่ง มีเด็กหนุ่ม กำลังพรวนดินกลางทุ่งนา ที่ปลายนา มีพระอาทิตย์กำลัง จะลับขอบฟ้า แสดงถึง เวลาเย็น ผู้ทดสอบ จะต้องบรรยายว่า เด็กหนุ่มคนนั้น มีความรู้สึกอย่างไร คำบอกเล่า ของผู้ทดสอบ จะได้รับ การตีความจากผู้ตัดสินว่า เขามีแรงจูงใจ ในความสำเร็จสูงหรือต่ำ โดยได้รับ การเปรียบเทียบ คำตอบของผู้ทดสอบต่าง ๆ เช่น ถ้าผู้ทดสอบเล่าว่า หนุ่มผู้นั้น กำลังเสียใจว่า พระอาทิตย์ กำลังตกดิน ซึ่งหมายความว่า เขาไม่สามารถปลูกต้นไม้ ให้เสร็จสิ้นในวันนี้ ได้ ในขณะเดียวกัน มีผู้ทดสอบอีกผู้หนึ่ง บรรยายว่า หนุ่มคนนั้น ดีใจว่า พระอาทิตย์ตก และเขาจะได้พักผ่อนเสียที จะได้ดื่มเหล้า สรวลเสเฮฮาบ้าง จากข้อมูลดังกล่าว ผู้ทดสอบคนที่หนึ่ง จะได้รับการตีความว่า เขามีแรงจูงใจ ในความสำเร็จสูง และผู้ทดสอบคนที่สอง จะได้รับการตีความว่า เขามีแรงจูงใจในความสำเร็จต่ำ ลักษณะของบุคคลที่มีแรงจูงใจ ในความสำเร็จสูง (McClelland, 1947) ได้เก็บรวบรวมลักษณะต่าง ๆ ดังนี้ บุคคลผู้มีแรงจูงใจในความสำเร็จสูง จะต้องเป็นคนที่

1. ชอบทำงาน ที่มีระดับยากปานกลาง เป็นงานที่ไม่ยาก หรือง่ายเกินไป ความสามารถของเขา ในการทดลองชิ้นหนึ่ง ให้ผู้รับการทดลอง โยนก้อนไม้ใส่ห่วงที่ปักกับดิน ผลปรากฏว่า บุคคลมีแรงจูงใจสองลักษณะ คือ แรงจูงใจในความสำเร็จสูงและต่ำ มีการปฏิบัติ ที่แตกต่างกัน พวกที่มีแรงจูงใจสูง จะเลือกระยะห่าง จากหลักพอสมควรที่เขาสามารถ จะโยนก้อนไม้ เข้าหลักได้ เขาจะไม่ ยืน ใกล้หรือไกล เกินไป แต่จะยืนให้ห่างมาก เท่าที่เขาจะพยายามโยน ให้เข้าได้ ส่วนพวกแรงจูงใจ ด้านนี้ต่ำ มักเลือกยืนใกล้ ๆ ให้ใส่ก้อนไม้ได้ง่าย ๆ หรือยืนไกล ๆ จนไม่สามารถโยนเข้าได้

2. ชอบได้รับการตอบสนอง ต่อผลงานทันที ที่ผลสำเร็จ เพื่อจะได้วัดประเมิน ผลงาน ความก้าวหน้า ของเขา และจะวัดตาม กฎเกณฑ์ที่บังเอิญ

3. ชอบที่จะทำสิ่งใดแล้ว ทำให้สำเร็จไป และเขามักมีความสนใจ ในงานนั้น ๆ มีการตอบสนอง ความต้องการภายใน (Intrinsic Reward) งานนั้น ควรน่าสนใจและท้าทาย

4. เมื่อเลือก และมีจุดมุ่งหมายแล้ว จะต้องทำจนสำเร็จลุล่วงไป เขาอาจ จะมีลักษณะเจียบ ไม่ยุ่งเกี่ยวกับ คนอื่นมากนัก เขาารู้ถึงว่า ความสามารถของเขานั้นจริง ๆ มีแค่ไหน ไม่ใช่ คิดเองว่า เขามีความสามารถ มีแค่นั้นแค่นี้

เนื่องด้วย ลักษณะของผู้มีแรงจูงใจสูง ในความสำเร็จ มักจะเป็น ประโยชน์ต่อองค์กร และเอกบุคคัล McClelland ได้สร้างกลุ่มฝึกบุคคัล เพื่อเป็นพวกที่มีแรงจูงใจสูง ขึ้นในหมู่ นักบริหาร ซึ่งเขามีจุดมุ่งหมายดังนี้

1. สอนให้ผู้ร่วมงาน รู้วิธีการคิด พุด และกระทำ คล้ายกับพวกที่มีแรงจูงใจสูง ด้านความสำเร็จ

2. ให้ผู้ร่วมงานรู้จัก ตัวเองมากขึ้น ตามความเป็นจริง รู้จักความสามารถที่แท้จริง ของตน

3. สร้างสรรค์ให้ผู้ร่วมงานได้เรียนรู้ เกี่ยวกับความหวังของผู้อื่น ความสามารถ ความกลัว ความผิดพลาด ล้มเหลว และความสำเร็จของผู้อื่นและตนเอง โดยให้บุคคลเหล่านี้ มีประสบการณ์ทางอารมณ์ร่วมกัน

แมคเคลแลนด ได้รับความสำเร็จในการสร้าง กลุ่มฝึกฝนความสำเร็จ ให้ผู้จัดการ แต่ผลของการฝึกนี้ ยังสามารถยืนยันได้ว่า ผู้จัดการเหล่านี้ มีแรงจูงใจ ในความสำเร็จจริงหรือไม่ หรืออาจเพราะ ตำแหน่งในงานของเขา เป็นตัวกำหนด ข้อผิดพลาดของทฤษฎี นี้คือ การตีความข้อมูล จากการเล่าบรรยายภาพของผู้ทดสอบ การตีความข้อมูลเหล่านี้ ขึ้นอยู่กับ ความเชื่อของผู้ตีความ ฉะนั้นผู้ทดสอบ จะมีแรงจูงใจสูงหรือต่ำ ขึ้นอยู่กับ คำบรรยายของตนสอดคล้องกับ ความคิดความเชื่อ ของผู้ตีความทางใด

ทฤษฎีความต้องการประสบความสำเร็จ The need to achieve theory ของ แมคเคลแลนด (McClelland, 1961) ประกอบด้วย 3 อย่าง คือ ความสำเร็จ (Achievement) อำนาจ (Power) และความผูกพัน (Affiliation) ตามทฤษฎีเชื่อว่า โดยปกติแล้วความต้องการที่มีอยู่ในตัวคน มีอยู่สองชนิด คือ ความต้องการความสุขและความต้องการปราศจากความเจ็บปวด แต่สำหรับความต้องการอื่น ๆ นั้นต่างก็เกิดขึ้นภายหลัง ด้วยวิธีการเรียนรู้ แต่อย่างไรก็ตามโดยที่มนุษย์ทุกคนต่างก็ ใช้ชีวิตหาหาหาสิ่งต่าง ๆ มากคล้ายคลึงกัน จึงต่างมีประสบการณ์เรียนรู้ต่าง ๆ มาเหมือนกัน แต่จะ ต่างกันแต่เฉพาะขนาดของความต้องการมากน้อยแตกต่างกันไป ด้วยเหตุนี้จึงสรุปได้ว่า มนุษย์ทุกคน ต่างก็จะมีความต้องการเหมือนกัน แต่จะมีขนาดมากน้อยแตกต่างกัน ได้แก่

1. ความต้องการความสำเร็จ (Need for Achievement) หมายถึง ความต้องการทำสิ่งต่าง ๆ ให้ดีขึ้นหรือมีประสิทธิภาพมากขึ้นเพื่อความสำเร็จ บุคคลที่ต้องการความสำเร็จจะมีลักษณะชอบการแข่งขัน ชอบงานที่ท้าทาย ต้องการได้รับข้อมูลป้อนกลับเพื่อประเมินผลงาน มีความชำนาญในการวางแผน มีความรับผิดชอบสูง เช่น ในเรื่องของการแก้ปัญหาหรือการทำงานที่มีความซับซ้อนขึ้น

2. ความต้องการอำนาจ (Need for Power) หมายถึง บุคคล ต้องการอำนาจเพื่อมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น ต้องการเป็นผู้นำในการตัดสินใจ บุคคลซึ่งต้องการอำนาจสูงจะมีความพยายามเพื่อที่จะมีอิทธิพลเหนือผู้อื่น มีความพอใจที่จะอยู่ในสถานการณ์แข่งขันหรือสถานการณ์ซึ่งมุ่งที่สถานภาพ และมีความต้องการความภาคภูมิใจ รวมทั้งการมีอิทธิพลเหนือบุคคลอื่นด้วยการทำงานที่มีประสิทธิผล

3. ความต้องการความผูกพัน (Need for Affiliation) หมายถึง บุคคล ต้องการการยอมรับ ต้องการเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม ต้องการมีความสัมพันธ์และผูกพันกับสมาชิกในกลุ่ม มีความเป็นมิตรไมตรี และมีสัมพันธภาพที่ดีต่อบุคคลอื่น ซึ่งเป็นความต้องการสร้างและรักษาความสัมพันธ์อันดีมิตรกับคนอื่น ๆ

2.4 ปัจจัยและองค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพ

ปัจจัยแห่งความสำเร็จเป็นเครื่องมืออันหนึ่งของผู้บริหารในการจัดลำดับความสำคัญของการจัดการและการดำเนินธุรกิจ ซึ่งนอกเหนือจากการเรียงลำดับความสำคัญแล้ว ยังเป็นเครื่องมือตรวจสอบความแข็งแกร่งขององค์กรในการบรรลุเป้าประสงค์ที่สำคัญ คือ ด้านการตลาดจากการวิเคราะห์ธุรกิจได้ชี้ว่า การมีข่าวสารข้อมูลมากเกินไปโดยปราศจากการเน้นปัจจัยสำคัญ จะทำให้ฝ่ายจัดการเสียเวลาในการวิเคราะห์และผลที่ได้ยังนำไปสู่ข้อสรุปทางการตลาดที่ผิดพลาดอีกด้วย และในที่สุดก็จะนำไปสู่การลดขีดความสามารถในการแข่งขันขององค์กร

ปัจจัยแห่งความสำเร็จ (Critical Success Factor: CSF) คือ ปัจจัยที่สำคัญยิ่งที่ต้องทำให้มีหรือให้เกิดขึ้น เพื่อให้บรรลุความสำเร็จตามวิสัยทัศน์ หรือก็คือเป็นการให้หลักการ แนวทางหรือวิธีการที่องค์กรจะสามารถบรรลุวิสัยทัศน์ได้ แต่ละองค์กรจะมีปัจจัยแห่งความสำเร็จเป็นหลักหมายที่เป็นรูปธรรมในการเชื่อมโยงการปฏิบัติงานทุกระดับให้มุ่งไปในทิศทางเดียวกัน ทำให้เจ้าหน้าที่และผู้บริหารขององค์กรรู้ว่าต้องทำอะไรบ้างเพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ขององค์กรตอบสนององวิสัยทัศน์ หากปราศจากปัจจัยแห่งความสำเร็จแล้ว วิสัยทัศน์ขององค์กรจะไม่ได้รับการตอบสนองอย่างมีประสิทธิภาพและมีประสิทธิผล

การวิเคราะห์ปัจจัยแห่งความสำเร็จ (CSF Analysis) เป็นสิ่งที่องค์กรต้องให้ความสำคัญ เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการยกระดับผลประกอบการให้สูงขึ้น (Higher Performance) ซึ่งประเด็นนี้จัดเป็นสิ่งที่ใช้วัดประสิทธิภาพในการติดตามผลการดำเนินการ (Monitoring System) สำหรับปัจจัยแห่งความสำเร็จนั้น มีอยู่ด้วยกัน 7 ประการ ได้แก่

1. ความมุ่งมั่น (Drive) ในชีวิตจริงแล้วการมุ่งมั่นสู่ความเป็นเลิศ (Personal Mastery) เป็นหัวใจสำคัญประการแรก que ทุกคนต้องประพฤติปฏิบัติ เมื่อมีความเพียรอยู่ที่ไหน ความสำเร็จย่อมอยู่ที่นั่น ผู้ประกอบธุรกิจทุกคนควรพึงจดจำไว้เสมอว่า "ไม่มีความสำเร็จอันยิ่งใหญ่ใด ๆ ที่จะได้มาจากความเพียรพยายามเพียงน้อยนิด"

2. ภูมิปัญญา (Knowledge/Wisdom) ไม่ว่าจะเป็นความรู้ ความสามารถ ทักษะ ทั้งทางด้านเทคนิคและด้านการบริหารที่ต้องมีอย่างครบถ้วน

3. การเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) เพื่อเพิ่มพูนภูมิพลังแห่งปัญญา อยู่ตลอดเวลา อันจะนำมาซึ่งโอกาสทางธุรกิจอย่างมากมายมหาศาล

4. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Personal Creativity) อันเนื่องมาจากรูปแบบวิถีคิด (Mental Ability) ที่จะก่อให้เกิดมุมมองแปลก ๆ ใหม่ ๆ (New Paradigm) ที่แตกต่างไปจากผู้อื่น ไม่ยึดติดกับรูปแบบเดิม ๆ สามารถที่จะแสวงหาโอกาส (Opportunity Seeking) เพื่อนำมาบริหาร และพัฒนาให้เกิดเป็นคุณค่าแก่ธุรกิจของตน ทั้งในด้านของการปรับปรุงระบบงานทั่วไป ระบบการผลิต ระบบการตลาด และระบบการบริการลูกค้า ตลอดจนระบบการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

5. มนุษย์สัมพันธ์และทักษะการสื่อสาร (Human Relations & Communications Ability) ซึ่งเป็นส่วนที่สำคัญสำหรับการติดต่อสื่อสาร ให้บริการแก่ลูกค้าและบริหารทีมงานขนาดเล็ก ให้มีความมุ่งมั่นเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน มีความเข้าใจในทิศทาง กลยุทธ์ และ วัตถุประสงค์ ที่เป็นไปในทิศทางเดียวกันอย่างสอดคล้องกัน โดยพื้นฐานที่สำคัญสำหรับการที่จะเป็นทั้งเจ้าของกิจการ และผู้จัดการ ในเวลาเดียวกันนั้น ก็คือ เซาว์อารมณ์ หรือ ความฉลาดรู้ทางอารมณ์ (Emotional Quotient - EQ)

6. ทักษะการแก้ปัญหาและตัดสินใจ (Problem Solving & Decision Making Skill) ในการประกอบธุรกิจส่วนตัวนั้น บ่อยครั้งที่จะต้องเผชิญกับปัญหาเชิงระบบของตัวธุรกิจ รวมถึงปัญหารายวันที่เกิดแก่ลูกค้าและสินค้า บริการ ความเข้าใจในตัวปัญหา เทคนิคการวิเคราะห์ปัญหา การกำหนดทางเลือกในการตัดสินใจ ตลอดจนการวิเคราะห์ความคุ้มค่าเพื่อตัดสินใจจะเป็นทักษะ ที่จะช่วยให้ประสบความสำเร็จทางธุรกิจได้เป็นอย่างดี

7. การบริหารเวลา (Time Management) ความยุติธรรมเพียงประการเดียวที่ปรากฏอยู่บนโลกนี้ ก็คือ เวลาทุกคนมี 24 ชั่วโมงเท่า ๆ กัน ขึ้นอยู่กับว่าใครจะใช้ให้หมดไปในลักษณะใด เวลาสำหรับเจ้าของธุรกิจมีคุณค่ายิ่ง ทำอย่างไรจึงจะ เกิดคุณประโยชน์ แก่ลูกค้า แก่ครอบครัว และแก่สุขภาพส่วนตัว

องค์ประกอบที่ส่งเสริมให้เกิดความสำเร็จในงานอาชีพ

1. ความต้องการมุ่งความสำเร็จ (Need for Achievement) ในการทำงานเมื่อพิจารณาอย่างถี่ถ้วนแล้วและมองเห็นโอกาสแห่งความเป็นไปได้ ผู้ประกอบการจะต้องมุ่งมั่นใช้กำลังกาย กำลังความคิด สติปัญญาและความสามารถทั้งหมด พร้อมทั้งทุ่มเทเวลาให้กับงาน โดยไม่คำนึงถึงความยากลำบาก เพื่อให้งานบรรลุความสำเร็จที่มุ่งหวังไว้ ผู้ประกอบการจะต้องเรียนรู้ถึงความผิดพลาดที่ผ่านมาเพื่อแก้ไขให้เกิดความสำเร็จ พอใจ ภูมิใจที่งานออกมาดี แต่สิ่งที่สำคัญคือ จุดมุ่งหมายทางธุรกิจ มีได้อยู่ที่กำไร แต่จะต้องทำเพื่อขยายความเจริญเติบโตของกิจการ กำไรเป็นเครื่องสะท้อนว่าทำได้ และไม่เพียงสนใจต่อการบรรลุเป้าหมายเท่านั้น แต่จะต้องให้ความสำคัญต่อวิธีการหรือกระบวนการที่ทำให้บรรลุเป้าหมายด้วย



2. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creativity Thinking) การจะเป็นผู้สำเร็จในงานอาชีพได้นั้น จะต้องเป็นผู้ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ไม่พอใจในการทำสิ่งซ้ำ ๆ เหมือนเดิมตลอดเวลา แต่เป็นผู้ที่ชอบนำประสบการณ์ที่ผ่านมาประยุกต์ สร้างสรรค์ หาวิธีใหม่ที่ดีกว่าเดิม สามารถหาแนวทางพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือบริการ ปรับปรุงกระบวนการดำเนินการอยู่ตลอดเวลา กล้าที่จะผลิตสินค้าที่แตกต่างจากเดิม กล้าใช้วิธีขายที่ไม่เหมือนใคร กล้าประดิษฐ์ กล้าคิดค้นสิ่งแปลกใหม่เข้าสู่ตลาด สามารถคิดค้นประดิษฐ์เครื่องจักรเครื่องมืออุปกรณ์ใหม่ ๆ มาใช้ในการผลิต สามารถนำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้ รวมทั้งแสวงหาวัตถุดิบใหม่ ๆ มาทดแทนของเดิม รู้จักปรับปรุงกระบวนการดำเนินงาน นำระบบการจัดการสมัยใหม่ที่มีประสิทธิภาพมาใช้เพื่อลดต้นทุน ความคิดสร้างสรรค์เหล่านี้ อาจเกิดขึ้นด้วยตัวเอง หรือเอาแนวคิดมาจากนักประดิษฐ์ นักวิจัยหรือผู้เชี่ยวชาญก็ได้

3. รู้จักผูกพันต่อเป้าหมาย (Addicted to Goals) เมื่อตั้งเป้าหมาย ผู้ประกอบการจะต้องทุ่มเททุกอย่างเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย เป้าหมายทุกเป้าหมายล้วนจะต้องเอาชนะทั้งสิ้น มีความคิดผูกพันที่จะเอาชนะ จนสามารถวางแผนกลยุทธ์ไว้ล่วงหน้า มีการวิเคราะห์ปัญหา อุปสรรค ขัดขวางในการไปสู่เป้าหมาย เตรียมป้องกันที่จะเอาชนะอุปสรรค ที่คาดว่าจะทำให้เกิดความล้มเหลว และหาหนทางแก้ไขเมื่อประสบความเหลว และในขณะเดียวกันการมองโลกในแง่ดีมีความหวัง มุ่งมั่นต่อไปเป้าหมายของความสำเร็จจะมองเห็นในอนาคต

4. มีความสามารถในการบริหารงานและมีความเป็นผู้นำที่ดี (Management and Leadership Capability) มีลักษณะการเป็นผู้นำ รู้จักหลักการบริหารจัดการที่ดี ภาวะการเป็นผู้นำจะแตกต่างกันไปตามระยะการเจริญเติบโตของธุรกิจ ในระยะเริ่มทำธุรกิจ จะต้องรับบทบาทการเป็นผู้นำจะแตกต่างกันไปตามระยะการเติบโตของธุรกิจ ในระยะเริ่มทำธุรกิจ จะต้องรับบทบาทเป็นผู้นำที่ลงมือทำทุกอย่างด้วยตนเอง ต้องทำงานหนักเพื่อบรรลุความสำเร็จ เอาใจใส่ผู้ร่วมงาน วางแผนทางการทำงาน ให้คำแนะนำและให้ผู้ร่วมงานรับคำสั่งด้วยความเต็มใจในการปฏิบัติงาน เป็นผู้กำกับดูแลอย่างใกล้ชิดและเป็นกันเองจะทำให้การดำเนินงานเป็นไปด้วยดี ต่อมาเมื่อกิจการเติบโตขึ้น

การบริหารงานก็จะเปลี่ยนแปลงไป ลูกน้องก็จะมีลักษณะเปลี่ยนแปลงและเชื่อมั่นได้มากขึ้น ไวใจได้ สามารถที่จะแบ่งความรับผิดชอบให้ลูกน้องได้มากขึ้น จนสามารถปล่อยให้ดำเนินการเองได้ ส่วนตนเองจะได้มีเวลาใช้ความคิดพัฒนาผลิตภัณฑ์ ขยายกิจการหรือลงทุนใหม่ ดำเนินกิจการให้ลักษณะมีอาชีพมากกว่าเป็นธุรกิจเครือญาติ กล้าลงทุนจ้างผู้บริหารมืออาชีพ รู้จักปรับเปลี่ยนการบริหาร เพื่อให้ธุรกิจประสบความสำเร็จ

5. มีความเชื่อมั่นในตนเอง (Be Self Confident) ผู้ประกอบการที่จะประสบความสำเร็จมักจะเป็นผู้ที่มีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง มีความเป็นอิสระและรู้จักพึ่งตนเอง มีความมั่นใจ มีความเข้มแข็ง เด็ดเดี่ยว มีลักษณะเป็นผู้นำ มีความเชื่อมั่นที่จะเอาชนะสิ่งแวดลอมที่น่ากลัว มีความทะเยอทะยาน และไม่ประเมินความสามารถของตนเองสูงเกินไปหรือเชื่อมั่นตนเองมากเกินไป

6. มีวิสัยทัศน์กว้างไกล (Visionary) เป็นผู้ที่สามารถวิเคราะห์เหตุการณ์ในอนาคตได้อย่างแม่นยำ และรู้จักเตรียมพร้อมรับเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น

7. มีความรับผิดชอบ (Responsibility) มีความรับผิดชอบต่องานที่ทำเป็นอย่างดี เป็นผู้นำในการทำสิ่งต่าง ๆ มักจะมีความริเริ่มแล้วลงมือทำด้วยตนเอง หรือมอบหมายให้ผู้อื่นทำและจะดูแลจนงานสำเร็จตามเป้าหมาย โดยจะรับผิดชอบผลการตัดสินใจ ไม่ว่าจะผลจะออกมาดีหรือไม่ มีความเชื่อว่าความสำเร็จเกิดจากความเอาใจใส่ ความพยายาม ความรับผิดชอบ มิใช่เกิดจากโชคช่วย

8. มีความกระตือรือร้นและไม่หยุดนิ่ง (Enthusiastic) มีการทำงานที่เต็มไปด้วยพลัง มีชีวิตชีวา มีความกระตือรือร้น ทำงานทุกอย่างโดยไม่หลีกเลี่ยง ทำงานหนักมากกว่าคนทั่วไป

9. ใฝ่หาความรู้เพิ่มเติม (Take New Knowledge) ถึงแม้ว่าจะมีความเชี่ยวชาญในการทำงาน แต่ความรู้และประสบการณ์ที่มีอยู่ยังไม่เพียงพอ ควรที่จะหาความรู้เพิ่มเติม โดยเฉพาะความรู้เกี่ยวกับข้อมูลทางการตลาด เศรษฐศาสตร์ การเมือง กฎหมายทั้งในและต่างประเทศ ข้อมูลเหล่านี้จะช่วยให้สามารถวิเคราะห์สถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงได้ การหาความรู้เพิ่มเติมสามารถหาได้จากการสัมมนา ฝึกอบรม อ่านหนังสือ หรือปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ

10. กล้าตัดสินใจและมีความมานะพยายาม (Can Make Decision and Be Attempt) มีความกล้าตัดสินใจมีความหนักแน่นไม่หวั่นไหว เชื่อมั่นในตนเองกับงานที่ทำ มีจิตใจของนักสู้ ถึงแม้งานจะหนักก็ทุ่มเทสุดความสามารถ ไม่กลัวงานหนัก เห็นงานหนักเป็นงานท้าทายในการใช้ความรู้ สติปัญญา และความสามารถในการทำงาน ความมานะและความพยายามเป็นการทุ่มเทชีวิตจิตใจในการทำงาน แข่งขันกับตนเองและแข่งขันกับเวลา ขวนขวายหาหนทางแก้ปัญหาและอุปสรรคจนประสบความสำเร็จ

11. สามารถปรับตัวเข้ากับสิ่งแวดล้อม (Adaptable) ต้องรู้จักการปรับตัวตามสภาพแวดล้อม มากกว่าปล่อยให้ทุกอย่างเป็นไปตามยถากรรม หรือขึ้นอยู่กับโชคหรือดวง

12. รู้จักประมาณตนเอง (Self Assessment) การรู้จักประมาณตนเองไม่ทำสิ่งเกินตัว ในการทำธุรกิจควรจะเริ่มจากธุรกิจเล็ก ๆ ก่อน และเมื่อกิจการเจริญค่อยเพิ่มทุนและขยายธุรกิจออกไป จึงจะประสบความสำเร็จ

13. ประหยัด (Safe for Future) การดำเนินงานในระยะสั้นจะยังไม่ทันเห็นผล ผู้ประกอบการต้องรู้จักประหยัดและอดออม ต้องรู้จักห้ามใจที่จะหาความสุข ความสบายในช่วงที่ธุรกิจอยู่ในช่วงตั้งตัว และต้องดำเนินธุรกิจต่อไปในระยะเวลายาวนานจนกว่าจะบรรลุเป้าหมาย

14. มีความซื่อสัตย์ (Loyalty) ต้องมีความซื่อสัตย์ต่อลูกค้าและหุ้นส่วน ต้องสร้างความเชื่อมั่นให้กับธนาคารด้วยการเป็นลูกหนี้ที่ดี เป็นนายที่ดีของลูกค้า และต้องมีความซื่อสัตย์ต่อตนเองและครอบครัว

2.5 แนวทางพัฒนาเพื่อความสำเร็จในอาชีพ

ชีวิตคนวัยทำงานล้วนมุ่งหวังความก้าวหน้าทางอาชีพเพื่อเป็นแนวทางในการก้าวสู่ความสำเร็จในชีวิตต่อไป การกำหนดเป้าหมายที่ดีคือเป้าหมายนั้นมีความชัดเจนและไม่ไกลเกินเอื้อม จนขาดกำลัง ควรเริ่มจากเป้าหมายที่ง่าย ๆ และสามารถปฏิบัติได้ในชีวิตประจำวัน บันได 10 ขั้น เป็นแนวทางการเพิ่มทักษะเพื่อ ความสำเร็จในอาชีพ และชีวิต มีวิธีการปฏิบัติดังต่อไปนี้

1. รักงานที่ทำ

ข้อแรกคือมีใจรักในการทำงาน ตั้งใจทำงานในหน้าที่ของตนได้ดี สู้งาน และผูกพันกับงานที่ตนรับผิดชอบอยู่ สมัยนี้การแข่งขันค่อนข้างสูง โอกาสเลือกงานที่รักอาจจะยากอยู่บ้าง ต้องมองโลกในแง่ดีและสนุกกับงานที่ทำ ในเมื่องานมาพร้อมกับความเครียดเสมอ ทุกงานต้องเจอกับปัญหา คนทำงานควรมีทัศนคติเชิงบวก มีความกระตือรือร้นที่จะแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ รับฟังข้อมูลข่าวสาร มีความมุ่งมั่นที่จะแก้ไขปัญหาและอุปสรรคให้ทำงานได้สำเร็จตามที่ตนเองและเจ้านายคาดหวัง

2. กระตือรือร้น

ความกระตือรือร้นเป็นคุณสมบัติที่นายจ้างให้ความสำคัญอย่างมาก ความสำเร็จเกิดขึ้นได้จากความสนใจใฝ่เรียนรู้ ขยันค้นคว้าข้อมูลหาความรู้เพิ่มเติม ชอบลองผิดลองถูก ความมุ่งมั่นในการทำงานช่วยส่งเสริมให้ทำงานเสร็จตรงตามเวลาที่กำหนด ได้ผลงานตามเป้าหมายที่วางไว้ พร้อมทั้งพัฒนาผลงานให้ได้ดีไปกว่าเดิมด้วย ควรสนใจในงานของผู้อื่นบ้างพอสมควร โดยเฉพาะงานที่มีอิทธิพลต่อผลการดำเนินงานของเรา ทำให้ได้รับประโยชน์และป้องกันความผิดพลาดไปพร้อมกัน จะเห็นได้ว่าผู้มีความกระตือรือร้นมักจะประสบความสำเร็จและก้าวหน้าในหน้าที่การงานของตน

3. เชื่อมั่นตนเอง

บุคคลที่มีความเชื่อมั่นในตนเองมักจะกล้าคิด กล้าพูด และกล้าทำ มีความมุ่งมั่น และกล้าตัดสินใจด้วยตนเอง แม้แต่ปัญหาหรืออุปสรรคต่าง ๆ ที่เข้ามาก็ไม่ทำให้ความมุ่งมั่นนั้นลดลง

ไปได้ ยิ่งชวนขยายหาโอกาสเรียนรู้พัฒนาจุดแข็งและปรับปรุงจุดบกพร่องของตนเอง พัฒนาวิธีการหรือขั้นตอนการทำงานให้ดีขึ้น เร็วขึ้น และมีประสิทธิภาพมากขึ้นอยู่เสมอ การพยายามทำทุกสิ่งทุกอย่างด้วยตัวเองยิ่งช่วยสร้างสร้างความเชื่อมั่นให้กับตนเองมากขึ้น คนลักษณะนี้จะทำงานได้หลายอย่างในเวลาเดียวกัน ไม่ปฏิเสธหรือหลีกเลี่ยงงานที่ได้รับมอบหมายพิเศษ จึงเป็นคนกลุ่มแรกที่จะได้รับความก้าวหน้าและความสำเร็จในชีวิตการทำงานได้

4. มีความคิดสร้างสรรค์

ในการทำงานต้องมีการพัฒนาความคิดไม่หยุดนิ่ง คิดค้นหรือบุกเบิกสิ่งใหม่ เพื่อให้เกิดความเจริญและพัฒนาไปอย่างไม่หยุดยั้ง ความคิดสร้างสรรค์นำไปสู่การงานที่ก้าวหน้า นำไปประยุกต์ใช้แก้ไขปัญหา ตลอดจนพัฒนาตนเองและงานที่ทำอยู่ แทบทุกอาชีพทุกองค์กรต้องพึ่งพาคนที่มีความคิดสร้างสรรค์เพื่อผลิตสิ่งใหม่และแก้ไขปัญหาต่าง ๆ บุคคลที่จะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ต้องมีทัศนคติเชิงบวก มีความสนใจใคร่รู้ กล้าคิดกล้าทำ ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค ความล้มเหลวคือบทเรียนและมีโอกาสแก้ตัวเสมอ ไม่มีใครทำให้ทุกสิ่งทุกอย่างสัมฤทธิ์ผลไปทั้งหมด

5. มนุษย์สัมพันธ์ดี

มนุษย์สัมพันธ์เป็นสิ่งสำคัญที่ขาดไม่ได้ในการทำงานทุกสาขาอาชีพ เพื่อให้ความรักใคร่นับถือ ความไว้วางใจ สามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมได้ ซึ่งเป็นก้าวแรกที่มั่นคงส่งผลต่อความสำเร็จ ควรแสดงความเป็นมิตร คิดก่อนพูด มีน้ำใจ เอาใจเขามาใส่ใจเรา อุดหนุน และให้ความร่วมมืออย่างเต็มที่ นอกจากนั้นพื้นฐานบุคลิกภาพที่ดี เช่น แต่งกายเหมาะสม ยิ้มแย้มแจ่มใส ใจกว้าง พูดถุกกาลเทศะและเข้าถึงจิตใจคน ทำให้คนทั่วไปชื่นชมและให้ความสนิทสนมไว้วางใจ ซึ่งเป็นประตูสู่โอกาสก้าวหน้าในการอนาคตในองค์กร แต่มักจะได้รับการสนับสนุนการงานให้ก้าวหน้า

6. วางแผนล่วงหน้า

มีเป้าหมายในการทำงาน “คิดล่วงหน้า ทำล่วงหน้า” ว่าต้องการทำงานอะไร มีปริมาณงานมากน้อยเพียงใด ควรทำอะไรก่อนและหลัง ระยะเวลาที่ใช้ในการทำงาน จากนั้นลงมือปฏิบัติตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ และประเมินผลการปฏิบัติงานเพื่อนำไปปรับปรุงในการทำงานครั้งต่อไป นอกจากนี้ยังสามารถบริหารทรัพยากรต่าง ๆ ที่มีให้เกิดประสิทธิผลอีกด้วย การวางแผนล่วงหน้าเพื่อให้เห็นวิธีการทำงานที่ชัดเจน เมื่อฝึกฝนเป็นเวลานาน จะทำงานอย่างคล่องแคล่วและชำนาญเป็นนิสัย กลายเป็นคนที่มีผลงานดีมีคุณภาพตลอดเวลา

7. วินัยในตนเอง

นอกจากวิชาความรู้แล้ว ระเบียบวินัยเป็นปัจจัยสำคัญในการทำงานให้สำเร็จ เรียบร้อย เริ่มจากการตั้งใจมั่นที่จะทำงานอย่างจริงจัง ศึกษาขอบเขตความมุ่งหมายของงานเพื่อให้วางแผนขั้นตอนได้อย่างถูกต้อง การควบคุมตนเองให้มีวินัยอยู่เสมอ ทำงานตรงเวลา คิดเป็นระเบียบ

ทำงานก็เป็นระเบียบ และปฏิบัติตามกฎขององค์กรอย่างเคร่งครัด ย่อมสามารถใช้ความรู้ให้เกิดประโยชน์อย่างคล่องแคล่วและเกิดผลสำเร็จอย่างสมบูรณ์

8. มีคุณธรรม

ไม่มีงานใดที่จะราบรื่นไปเสียทุกงาน กว่าที่จะก้าวถึงจุดการเป็นผู้นำหรือผู้ประสบความสำเร็จในการทำงาน ต้องมีคุณธรรมในใจ มีน้ำใจดีงามต่อเพื่อนร่วมงานและลูกน้อง เพื่อให้สามารถใช้ชีวิตทำงานได้อย่างมีความสุข โดยยึดอิทธิบาท 4 เป็นหลักธรรมที่นำไปสู่ความสำเร็จ อันได้แก่ ความพอใจ ความเพียร ความตั้งใจ และความไตร่ตรอง หากรู้จักใช้สติปัญญาพิจารณาใคร่ครวญรอบคอบรอบด้าน เมื่อพบข้อบกพร่องหรือปัญหาที่จะทบทวนแก้ไขได้ทันที่และก้าวข้ามพ้นอุปสรรคต่าง ๆ ไปได้

9. มีความอดทน

คนที่ประสบความสำเร็จได้นั้นต้องเป็นคนอดทนอดกลั้น มองทุกสิ่งอย่างรอบคอบไม่ใจร้อน อดทนต่อความเครียดในการทำงาน อดทนต่อคำพูดและพฤติกรรม เปิดใจกว้างยอมรับความคิดใหม่ ๆ สามารถเผชิญกับปัญหาและฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ ได้ ความอดทนสร้างความน่าเชื่อถือในตัวเราได้เป็นอย่างดี เป็นแรงขับและพลังในการทำงานเพื่อผลักดันตนเองไปสู่ความสำเร็จที่มุ่งหวัง ทุกครั้งที่ลุกขึ้นมาใหม่ก็จะแข็งแกร่งกว่าเดิม

10. สื่อสารให้ประสบผลสำเร็จ

บันไดขั้นสุดท้ายคือการสื่อความระหว่างกัน ความสำเร็จของลูกจ้างไม่ได้มีเพียงแค่ว่าที่การทำงานเท่านั้น การสื่อสารเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้การร่วมมือทำงานไม่เกิดความผิดพลาดหรือผิดพลาดน้อยที่สุด ควรวางแผนก่อนพูดเพื่อที่จะถ่ายทอดความคิดได้ชัดเจน อธิบายให้เห็นภาพเพื่อให้เข้าใจสิ่งที่พูดได้ง่ายขึ้น การพูดให้สั้นกระชับก็จะช่วยให้เกิดความเข้าใจในการสื่อสารได้ง่ายขึ้น และมีประสิทธิภาพมากขึ้น สิ่งสำคัญไม่แพ้กันคือการเป็นผู้ฟังที่ดี ใจกว้างรับฟังความเห็นต่างและตัดสินใจอย่างเป็นธรรม

หากรักที่จะประสบความสำเร็จ ควรกำหนดเป้าหมายในชีวิตที่ชัดเจนและวางแผนปูเส้นทางไปสู่จุดหมายนั้นตามลำดับขั้น แต่เป้าหมายที่แค่นั้นก็เป็นจริงไม่ได้หากไม่ได้ลงมือทำ ลงมือทำทันที ทั้งหมดที่กล่าวมานี้ ทำความเข้าใจได้ไม่ยากและลงมือฝึกฝนปฏิบัติได้ทันที ถือเป็นจุดเริ่มต้นความก้าวหน้าในอาชีพไปควบคู่ไปกับการปรับปรุงคุณภาพชีวิตส่วนบุคคลให้ดียิ่งขึ้น

3. แนวคิดเกี่ยวกับนักร้องแบบผลิตภัณฑ์

3.1 ความสำคัญของการออกแบบผลิตภัณฑ์

การออกแบบผลิตภัณฑ์หมายถึงความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับรูปร่างลักษณะภายนอกของผลิตภัณฑ์ ที่แตกต่างไปจากเดิม (กรมทรัพย์สินทางปัญญา, 2559) การออกแบบผลิตภัณฑ์

คือวิธีการหนึ่งในการปรับปรุงคุณภาพชีวิตมนุษย์ (สวเรศ เกตุสุวรรณ, 2560) เป็นกระบวนการคิด มีการทดลอง ตั้งสมมติฐาน ทดสอบ สรุป วิเคราะห์ พัฒนา ต่อยอด ไม่ต่างจากกระบวนการคิดทางวิศวกรรม เพียงแต่ว่ากระบวนการออกแบบเป็นการตั้งสมมติฐานในอนาคตและจินตนาการไปถึงฉาก (Scenario) หรือภาพการใช้สินค้าในอนาคต จินตนาการไปถึงสิ่งที่ไม่เคยมีมาก่อน แล้วดึงมันกลับมาทดลองและพัฒนา การออกแบบไม่ใช่แต่เรื่องประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพ ยังมีความสุนทรีย์ของการใช้สอยด้วย (พงศธร ละเอียดอ่อน, 2557) ประโยชน์ของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ คือ ก่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ และที่สำคัญที่สุดคือ เป็นการสร้างโอกาสใหม่ ๆ ทางการตลาด ลดโอกาสผิดพลาดในกระบวนการผลิต ผู้ประกอบการสามารถนำเสนอผลิตภัณฑ์ใหม่เข้าสู่ตลาดได้เร็วขึ้น บางครั้งอาจช่วยลดต้นทุนการผลิตได้อีกด้วย นักออกแบบผลิตภัณฑ์สามารถพัฒนาสินค้าให้แตกต่างและสร้างคุณค่าที่เหนือกว่าคู่แข่งได้ และยังช่วยตัดสินใจหรือให้ความคิดเห็นแก่ผู้ประกอบการ ในกรณีที่โครงการมีทิศทางหรือแนวปฏิบัติที่หลากหลายหรือไม่สามารถหาข้อสรุปได้โดยง่าย นักออกแบบผลิตภัณฑ์จึงนับเป็นต้นทุนที่สำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (วิสาข์ สอดตระกูล, 2552)

การออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น มีประวัติความเป็นมาและพัฒนาการมายาวนานตั้งแต่สมัยยุคหิน เครื่องมือที่ใช้ในการดำรงชีวิตที่สกัดจากหินก็คือสิ่งที่มนุษย์ในยุคนั้นคิดทำขึ้นในแบบเรียบง่ายเพื่อใช้งานต่าง ๆ เช่นเป็นอาวุธใช้ในการล่าสัตว์ ในสมัยที่มีการปฏิวัติทางอุตสาหกรรมผลิตภัณฑ์ได้ถูกปรับปรุงพัฒนาขึ้นมากมายเพื่อให้เหมาะสมกับลักษณะการผลิตเป็นจำนวนมากซึ่งเป็นการผลิตแบบอุตสาหกรรม หรือ Mass production ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ประเทศเยอรมันนี่เป็นผู้นำในการผลิตงานด้านออกแบบอุตสาหกรรม (Industrial design) ซึ่งเน้นถึงองค์ประกอบสำคัญในด้านประโยชน์ใช้สอยให้เป็นไปอย่างเหมาะสมมีความงามตลอดจนมีคุณสมบัติอื่น ที่มีความจำเป็นของผลิตภัณฑ์นั้น ๆ การออกแบบอุตสาหกรรมหรือการออกแบบผลิตภัณฑ์เราอาจกล่าวได้ว่าเกิดจากการที่นักออกแบบพยายามปรับปรุงแก้ไขปัญหาเดิมและสร้างสรรค์ผลงานที่แปลกใหม่ออกมา

ในยุคที่มีการออกแบบสมัยใหม่ (Modern design) ช่วงศตวรรษที่ 20 นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่มีชื่อเสียงหลายประเทศในโลก ได้แสดงศักยภาพในการสร้างสรรค์ผลงานด้านนี้โดยตรงรวมถึงในสาขาที่เกี่ยวข้องอีกหลายแขนง เช่น งานออกแบบตกแต่งภายในเรือโดยสาร งานออกแบบตราสัญลักษณ์ทางกราฟิก เป็นต้น การออกแบบผลิตภัณฑ์ จึงนับเป็นวิธีการหนึ่งในการปรับปรุงคุณภาพชีวิตของมนุษย์ ทั้งนี้ผลิตภัณฑ์จะสามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ได้อย่างดีเยี่ยมก็ต่อเมื่อนักออกแบบใช้วิชาความรู้ในด้านวิทยาศาสตร์และศิลปะในปริมาณที่ สมดุลกัน นอกเหนือจากวิชาการทางด้านวิทยาศาสตร์และศิลปะที่ผสมผสานสมานประโยชน์กันอย่างพอเหมาะแล้ว ยังต้องใช้จินตนาการตลอดจนความรู้ในสาขาอื่น ๆ รวมไว้ใน การออกแบบด้วย นักออกแบบ

จึงต้องค้นคว้าเสาะหาความต้องการที่แท้จริง (Need) ที่ผู้บริโภคมีต่อตัวผลิตภัณฑ์นั้น ๆ โดยการทำการวิจัยตามกระบวนการที่เหมาะสม

ลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่จะทำการผลิตใหม่นั้น อาจเป็นลักษณะของการปรับตรงแก้ไขเลียนแบบบางประการที่เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เดิม หรือสร้างสรรค์คิดค้นขึ้นใหม่ก็ได้ทั้งนี้ผู้ออกแบบจำเป็นต้องเข้าใจชัดเจนถึงเงื่อนไข (Criteria) ในการออกแบบงานชิ้นนั้น ๆ ด้วย เช่น การออกแบบรีโมทคอนโทรลแบบพวงกุญแจของรถยนต์ ซึ่งอุปกรณ์นี้จะถูกพกไว้ในกระเป๋าและอาจใช้งานในเวลากลางคืนดังนั้นเงื่อนไขของการออกแบบก็คือต้องทำให้หยิบจับใช้งานได้อย่างสะดวกคล่องตัวทั้งในลักษณะที่ตามองเห็นและตามองไม่เห็น หมายถึงต้องใช้ในที่มืดได้ด้วย

ในเมื่อกิจกรรมของมนุษย์นั้นมีอยู่หลากหลายดังนั้นผลิตภัณฑ์จึงถูกแบ่งเป็นกลุ่มหรือประเภทต่าง ๆ ด้วยกันเช่น ผลิตภัณฑ์สำหรับผู้บริโภคทั่วไป ผลิตภัณฑ์เพื่อใช้ในสำนักงาน เพื่อการค้าหรือการบริการ ผลิตภัณฑ์เครื่องจักรกลความทนทานสูง ผลิตภัณฑ์ยานยนต์เพื่อการเดินทางขนส่ง นอกจากนี้ยังมีกลุ่มผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่ได้รับการออกแบบขึ้นมาเพื่อสนองประโยชน์ใช้สอยเฉพาะด้าน เช่น ผลิตภัณฑ์เพื่อการก่อสร้าง ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกหรือของตกแต่งบ้าน เป็นต้น

ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ นักออกแบบจะต้องใช้ความพยายามอย่างยิ่งที่จะทำให้มนุษย์ได้ใช้สอยผลิตภัณฑ์นั้น ๆ อย่างปลอดภัย มีประสิทธิภาพ ตลอดจนมีความสบายทั้งกายและใจไม่ว่าผลิตภัณฑ์นั้นจะอยู่ในกลุ่มประเภทใดดังที่กล่าวมาแล้วก็ตามทั้งนี้ก็เพื่อการยกระดับคุณค่าของความเป็นมนุษย์นั่นเอง (สวเรศ เกตุสุวรรณ, 2560: 8-11)

การออกแบบ คือ กิจกรรมการแก้ปัญหาเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายหรือจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ (Design is a goal-directed problem-solving) เป็นการกระทำของมนุษย์ ด้วยจุดประสงค์ที่ต้องการแจ้งผลเป็นสิ่งใหม่ ๆ มีทั้งที่ออกแบบเพื่อสร้างขึ้นมาให้แตกต่างจากของเดิมหรือปรับปรุงตกแต่งของเดิม ความสำคัญของการออกแบบเป็นขั้นตอนเบื้องต้นที่จะทำให้กระบวนการในการผลิตสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ประสบผลสำเร็จในตลาดและตรงตามเป้าหมายสำคัญของการออกแบบผลิตภัณฑ์คือการได้งานออกแบบที่ดี งานออกแบบที่ดี เมื่อนำเข้าสู่ กระบวนการผลิตอย่างมีประสิทธิภาพ จะทำให้เกิดผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพ การออกแบบผลิตภัณฑ์จึงมีความสำคัญดังนี้

1. ความสำคัญ ในด้านคุณค่าทาง ศิลปะ งานออกแบบที่ดีทำให้ผลิตภัณฑ์มีความงามดึงดูดใจ สามารถตอบสนอง รสนิยมของผู้บริโภคได้
2. มีประสิทธิภาพทางอุตสาหกรรม มีการเลือกวัสดุที่ดีเพื่อนำเข้าสู่ กระบวนการผลิตที่มีประสิทธิภาพลงทุนน้อย แต่มีปริมาณผลผลิตที่เพิ่มขึ้น
3. มีคุณภาพทางการบริโภค ผลิตภัณฑ์ที่มีการออกแบบที่ดี มีการใช้วัสดุที่ดีมีกระบวนการผลิตอย่างมีประสิทธิภาพจะทำให้ผลิตภัณฑ์มีความคงทนและ มีความปลอดภัยในการใช้สอย

4. มีศักยภาพในการแข่งขันทางพาณิชย์ ผลิตภัณฑ์ที่มีความงาม ความ คงทนและความปลอดภัยจะเป็นที่ต้องการของตลาดทำให้มียอดขายสูงสามารถแข่งขัน ทางการค้ากับผลิตภัณฑ์ชนิดเดียวกันของบริษัทอื่น

5. มีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ เมื่อบริษัทมีกำไรจากการขายผลิตภัณฑ์ ที่มีการออกแบบที่ดี บริษัทจะนำผลกำไรมาลงทุนเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ โดยการ ปรับปรุงผลิตภัณฑ์เดิมหรือสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ที่คล้ายคลึงกับผลิตภัณฑ์เดิม

6. มีศักยภาพในการรักษาลูกค้าเดิม การปรับปรุงผลิตภัณฑ์เดิมหรือการสร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ที่เกี่ยวข้องกันขึ้นด้วยการออกแบบที่ดีจะช่วยให้บริษัทสามารถรักษาลูกค้าเดิมไว้ได้ ในขณะที่เดียวกันบริษัทยังสามารถดึงดูดลูกค้าใหม่ที่มีรสนิยมอย่างเดียวกันได้ด้วย

7. มีการพยากรณ์ที่ดี เป็นที่คาดหมายกันว่าสินค้าที่มีการออกแบบไม่ดี จะไม่ค่อยได้รับการยอมรับของประชาชนในทางตรงกันข้ามสินค้าที่มีการออกแบบ ที่ดีจะได้รับการยอมรับ ทำให้การพยากรณ์เป็นไปในทางที่พึงประสงค์

8. มีการรับรองคุณภาพผลิตภัณฑ์ของบริษัทที่ได้รับประกันคุณภาพ มีการควบคุมการออกแบบกระบวนการผลิตการตรวจและการทดสอบลักษณะและคุณลักษณะโดยรวมของผลิตภัณฑ์ และแสดงให้เห็นได้ ทำให้ผู้บริโภคเกิดความพึงพอใจ

9. มีการคิดค้นสิ่งใหม่ เมื่อมีความต้องการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ หรือ ต้องการผลิตภัณฑ์ที่มีความแปลกและแตกต่างไปจากเดิมตั้งแต่ระดับเล็กน้อยจนถึงระดับมาก เป็นต้นว่าบริษัทผลิตรถยนต์จะมีการเปลี่ยนแปลงเล็กน้อยกับรถยนต์รุ่นเดิมอยู่เสมอ เพื่อให้กลายเป็นรถยนต์รุ่นใหม่พร้อมกับราคาที่สูงขึ้น

10. มีการพัฒนาทีมงานในการออกแบบ เป็นการทำงานร่วมกันระหว่าง นักออกแบบด้วยกัน และทำงานร่วมกับบุคลากรฝ่ายการตลาด วิศวกร ฝ่ายผลิต คนงานรวมทั้งผู้บริหารองค์การ ซึ่งทำให้มีการระดมความคิดนำไปสู่การคิดค้น สิ่งใหม่

11. ผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพและมีการออกแบบที่ดี เป็นการสร้างภาพพจน์ ที่ดีให้กับบริษัท ๆ จะได้รับการยกย่อง ได้รับความไว้วางใจและเป็นที่ต้องการของ ลูกค้าอยู่เสมอ

12. การผลิตอย่างมีประสิทธิภาพ จะทำให้ได้สินค้าที่มีทั้งปริมาณและ คุณภาพและมียอดขายสูง เนื่องมาจากการออกแบบที่ดี มีส่วนช่วยให้องค์การบรรลุ เป้าหมายทั้งทางด้านอุตสาหกรรมและธุรกิจ

การออกแบบผลิตภัณฑ์มีปัจจัย (Design factors) มากมายที่นักออกแบบที่ต้องคำนึงถึง แต่ในงานวิจัยนี้จะขอกกล่าวเพียงปัจจัยพื้นฐาน 10 ประการ ที่นิยมใช้เป็นเกณฑ์ในการพิจารณาสร้างสรรค์ผลงานเชิงอุตสาหกรรม ซึ่งปัจจัยดังกล่าวเป็นปัจจัยที่สามารถควบคุมได้ และเป็นตัวกำหนดองค์ประกอบของงานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สำคัญ ได้แก่

1. หน้าที่ใช้สอย (Function)

ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดจะต้องมีหน้าที่ใช้สอยถูกต้องตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ คือ สามารถตอบสนองประโยชน์ใช้สอยตามที่ผู้บริโภคต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในหนึ่งผลิตภัณฑ์นั้นอาจมีหน้าที่ใช้สอยอย่างเดียวหรือหลายหน้าที่ก็ได้ แต่หน้าที่ใช้สอยจะดีหรือไม่ดีนั้น ต้องใช้งานไประยะหนึ่งถึงจะทราบข้อบกพร่อง ตัวอย่างเช่น การออกแบบโต๊ะอาหารกับโต๊ะทำงาน โต๊ะทำงานมีหน้าที่ใช้สอยยุ่งยากกว่า มีลิ้นชักสำหรับเก็บเอกสาร เครื่องเขียน ส่วนโต๊ะอาหารไม่จำเป็นต้องมีลิ้นชักเก็บของ ระยะเวลาของการใช้งานสั้นกว่า แต่ต้องสะดวกในการทำความสะดวก การออกแบบเก้าอี้ หน้าที่ใช้สอยเบื้องต้นของเก้าอี้คือใช้นั่ง ด้วยกิจกรรมต่างกัน เช่น เก้าอี้รับประทานอาหารลักษณะและขนาดต้องเหมาะสมกับโต๊ะอาหาร เก้าอี้เขียนแบบลักษณะและขนาดต้องเหมาะสมกับโต๊ะเขียนแบบ ถ้าจะเอาเก้าอี้รับแขกมาใช้นั่งเขียนก็คงจะเกิดการเมื่อยล้า ปวดหลัง ปวดคอ และนั่งทำงานได้ไม่นาน การออกแบบมิดที่ในครัวนั้นมีอยู่มากมายหลายชนิดตามการใช้งานเฉพาะเช่น มิดปอกผลไม้ มิดแลเนื้อสัตว์ มิดสับกระดูก มิดหั่นผัก เป็นต้น ถ้าหากมีการใช้มิดอยู่ชนิดเดียวตั้งแต่แลเนื้อ สับกระดูก หั่นผัก ก็อาจจะใช้ได้แต่จะไม่ได้ความสะดวกเท่าที่ควร หรืออาจจะได้รับอุบัติเหตุขณะใช้ได้ เพราะไม่ได้รับการออกแบบมาให้ใช้งานเป็นการเฉพาะอย่าง

2. ความสวยงามน่าใช้ (Aesthetics or sales appeal)

ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบมานั้นจะต้องมีรูปร่าง ขนาด สี สีสันสวยงาม น่าใช้ ตรงตามรสนิยมของกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมาย เป็นวิธีการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความนิยมและได้ผลดี เพราะความสวยงามเป็นความพึงพอใจแรกที่เราสัมผัสได้ก่อนมักเกิดมาจากรูปร่างและสีเป็นหลัก การกำหนดรูปร่างและสีในงานออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น ไม่เหมือนกับการกำหนดรูปร่างและสีในงานจิตรกรรม ซึ่งสามารถที่จะแสดงหรือกำหนดรูปร่างและสีได้ตามความนึกคิดของจิตรกร แต่ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น จำเป็นต้องยึดข้อมูลและกฎเกณฑ์ผสมผสานของรูปร่างและสี สัน ระหว่างทฤษฎีทางศิลปะและความพึงพอใจของผู้บริโภคเข้าด้วยกัน ถึงแม้ว่ามนุษย์แต่ละคนมีการรับรู้และพึงพอใจในเรื่องของความงามได้ไม่เท่ากัน และไม่มีการกำหนดการตัดสินใจใด ๆ ที่เป็นตัวชี้ขาดความถูกต้อง ความผิด แต่คนเราส่วนใหญ่ก็มีแนวโน้มที่จะมองเห็นความงามไปในทิศทางเดียวกันตามธรรมชาติ ตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ ของที่ระลึก และของตกแต่งบ้านต่าง ๆ ความสวยงามก็คือหน้าที่ใช้สอยนั่นเอง และความสวยงามจะสร้างความประทับใจแก่ผู้บริโภคให้เกิดการตัดสินใจซื้อได้

3. ความสะดวกสบายในการใช้ (Ergonomics)

การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ดีนั้นต้องเข้าใจกายวิภาคเชิงกลเกี่ยวกับขนาด สัดส่วน ความสามารถและขีดจำกัดที่เหมาะสมสำหรับอวัยวะต่าง ๆ ของผู้ใช้ การเกิดความรู้สึกที่ดีและสะดวกสบายในการใช้ผลิตภัณฑ์ ทั้งทางด้านจิตวิทยา (Psychology) และสรีระวิทยา (Physiology) ซึ่งแตกต่างกันไปตามลักษณะเพศ เผ่าพันธุ์ ภูมิภาค และสังคมแวดล้อมที่ใช้ผลิตภัณฑ์นั้นเป็น

ข้อบังคับในการออกแบบ การวัดคุณภาพทางด้าน กายวิภาคเชิงกล (ergonomics) พิจารณาได้จากการใช้งานได้อย่างกลมกลืนต่อการสัมผัส ตัวอย่างเช่น การออกแบบเก้าอี้ต้องมีความนุ่มนวล มีขนาดสัดส่วนที่ นั่งแล้วสบาย โดยอิงกับมาตรฐานผู้ใช้ของชาวตะวันตกมาออกแบบเก้าอี้สำหรับชาวเอเชีย เพราะอาจเกิดความไม่พอดีหรือไม่สะดวกในการใช้งาน ออกแบบปุ่มบังคับ ค้ำจับของเครื่องมือและอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ผู้ใช้ต้องใช้ร่างกายไปสัมผัสเป็นเวลานาน จะต้องกำหนดขนาด (dimensions) ส่วนโค้ง ส่วนเว้า ส่วนตรง ส่วนแคบของผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ได้อย่างพอเหมาะกะกับร่างกายหรืออวัยวะของผู้ใช้ผลิตภัณฑ์นั้น ๆ เพื่อทำให้เกิดความถนัดและความสะดวกสบายในการใช้ รวมทั้งลดอาการเมื่อยล้าเมื่อใช้ไป นาน ๆ

4. ความปลอดภัย (Safety)

ผลิตภัณฑ์ที่เกิดขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกในการดำรงชีพของมนุษย์ มีทั้งประโยชน์และโทษในตัว การออกแบบจึงต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของชีวิตและทรัพย์สินของผู้บริโภคเป็นสำคัญ ไม่เลือกใช้วัสดุ สี กรรมวิธีการผลิต ฯลฯ ที่เป็นอันตรายต่อผู้ใช้หรือทำลายสิ่งแวดล้อม ถ้าหลีกเลี่ยงไม่ได้ต้องแสดงเครื่องหมายเตือนไว้ให้ชัดเจนและมีคำอธิบายการใช้แนบมา กับผลิตภัณฑ์ด้วย ตัวอย่างเช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องใช้ไฟฟ้า ควรมีสวนป้องกันอุบัติเหตุที่อาจเกิดขึ้นได้จากความเมื่อยล้าหรือพลั้งเผลอ เช่น จากการสัมผัสกับส่วนกลไกทำงาน จากความร้อนจากไฟฟ้าดูด ฯลฯ จากการสัมผัสกับส่วนกลไกทำงาน จากความร้อน จากไฟฟ้าดูด ฯลฯ หลีกเลี่ยงการใช้วัสดุที่ง่ายต่อการเกิดอัคคีภัยหรือเป็นอันตรายต่อสุขภาพ และควรมีสัญลักษณ์หรือคำอธิบายติดเตือนบนผลิตภัณฑ์ไว้ การออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับเด็ก ต้องเลือกใช้วัสดุที่ไม่มีสารพิษเจือปน เพื่อป้องกันเวลาเด็กเอาเข้าปากกัดหรือออม ชิ้นส่วนต้องไม่มีส่วนแหลมคมให้เกิดการบาดเจ็บ มีข้อความหรือสัญลักษณ์บอกเตือน เป็นต้น

5. ความแข็งแรง (Construction)

ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบมานั้นจะต้องมีความแข็งแรงในตัว ทนทานต่อการใช้งานตามหน้าที่ และวัตถุประสงค์ที่กำหนดโครงสร้างมีความเหมาะสมตามคุณสมบัติของวัสดุ ขนาดแรงกระทำในรูปแบบต่าง ๆ จากการใช้งาน ตัวอย่างเช่น การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ที่ดีต้องมีความมั่นคงแข็งแรง ต้องเข้าใจหลักโครงสร้างและการรับน้ำหนัก ต้องสามารถควบคุมพฤติกรรมการใช้งานให้กับผู้ใช้ด้วย เช่น การจัดท่าทางในการใช้งานให้กับผู้ใช้ด้วย เช่น การจัดท่าทางในการใช้งานให้เหมาะสม สะดวกสบาย ถูกสุขลักษณะ และต้องรู้จักผสมความงามเข้ากับชิ้นงานได้อย่างกลมกลืน เพราะโครงสร้างบางรูปแบบมีความแข็งแรงดีมากแต่ขาดความสวยงาม จึงเป็นหน้าที่ของนักออกแบบที่จะต้องเป็นผู้ผสมผสานสิ่งเข้ามามีอยู่ในความพอดีให้ได้ นอกจากการเลือกใช้ประเภทของวัสดุ โครงสร้างที่เหมาะสมแล้ว ยังต้องคำนึงถึงความประหยัดควบคู่กันไปด้วย

6. ราคา (Cost)

ก่อนการออกแบบผลิตภัณฑ์ควรมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่จะใช้ว่าเป็นกลุ่มใด อาชีพอะไร ฐานะเป็นอย่างไร ซึ่งจะช่วยให้นักออกแบบสามารถกำหนดแบบผลิตภัณฑ์และประมาณราคาขายให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายได้ใกล้เคียงมากขึ้น การจะได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์ที่มีราคาเหมาะสมนั้น ส่วนหนึ่งอยู่ที่การเลือกใช้ชนิด หรือเกรดของวัสดุ และวิธีการผลิตที่เหมาะสม ผลิตได้ง่ายและรวดเร็ว แต่ในกรณีที่ประมาณราคาจากแบบสูงกว่าที่กำหนดก็อาจต้องมีการเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาองค์ประกอบด้านต่าง ๆ กันใหม่เพื่อลดต้นทุน แต่ทั้งนี้ต้องคงไว้ซึ่งคุณค่าของผลิตภัณฑ์นั้น

7. วัสดุ (Materials)

การออกแบบควรเลือกวัสดุที่มีคุณสมบัติด้านต่าง ๆ ได้แก่ ความใส ผิวมันวาว ทนความร้อน ทนกรดต่างไม่สิ้น ฯลฯ ให้เหมาะสมกับหน้าที่ใช้สอยของผลิตภัณฑ์นั้น ๆ นอกจากนั้น ยังต้องพิจารณาถึงความง่ายในการดูแลรักษา ความสะดวกรวดเร็วในการผลิต สั่งซื้อและคงคลัง รวมถึงจิตสำนึกในการรณรงค์ช่วยกันพิทักษ์สิ่งแวดล้อมด้วยการเลือกใช้วัสดุที่หมุนเวียนกลับมาใช้ใหม่ได้ (recycle) ก็เป็นสิ่งที่นักออกแบบต้องตระหนักถึงในการออกแบบร่วมด้วย เพื่อช่วยกันลดปริมาณขยะของโลก

8. กรรมวิธีการผลิต (Production)

ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดควรออกแบบให้สามารถผลิตได้ง่าย รวดเร็ว ประหยัดวัสดุ ค่าแรงและค่าใช้จ่ายอื่น ๆ แต่ในบางกรณีอาจต้องออกแบบให้สอดคล้องกับกรรมวิธีของเครื่องจักร และอุปกรณ์ที่มีอยู่เดิม และควรตระหนักอยู่เสมอว่าไม่มีอะไรที่จะลดต้นทุนได้รวดเร็วอย่างมีประสิทธิภาพ มากกว่าการประหยัดเพราะการผลิตที่ละมาก ๆ

9. การบำรุงรักษาและซ่อมแซม (Maintenance)

ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดควรออกแบบให้สามารถบำรุงรักษา และแก้ไขซ่อมแซมได้ง่าย ไม่ยุ่งยากเมื่อมีการชำรุดเสียหายเกิดขึ้น ง่ายและสะดวกต่อการทำความสะอาดเพื่อช่วยยืดอายุการใช้งานของผลิตภัณฑ์ รวมทั้งควรมีค่าบำรุงรักษาและการสึกหรอต่ำ ตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์ประเภทเครื่องมือ เครื่องจักรกล เครื่องยนต์ และเครื่องใช้ไฟฟ้าต่าง ๆ ที่มีกลไกภายในซับซ้อน อะไหล่บางชิ้นย่อมมีการเสื่อมสภาพไปตามอายุการใช้งานหรือจากการใช้งานที่ผิดวิธี การออกแบบที่ดีนั้นจะต้องศึกษาถึงตำแหน่งในการจัดวางกลไกแต่ละชิ้น เพื่อที่จะได้ออกแบบส่วนของฝาครอบบริเวณต่าง ๆ ให้สะดวกในการถอดซ่อมแซมหรือเปลี่ยนอะไหล่ได้โดยง่าย นอกจากนั้นการออกแบบยังต้องคำนึงถึงองค์ประกอบอื่น ๆ ร่วมด้วย เช่น การใช้ชิ้นส่วนร่วมกันให้มากที่สุด โดยเฉพาะอุปกรณ์ยึดต่อการเลือกใช้ชิ้นส่วนขนาดมาตรฐานที่หาได้ง่าย การถอดเปลี่ยนได้เป็นชุด ๆ การออกแบบให้บางส่วนสามารถใช้เก็บอะไหล่ หรือใช้เป็นอุปกรณ์สำหรับการซ่อมบำรุงรักษาได้ในตัว เป็นต้น

10. การขนส่ง (Transportation)

ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบควรคำนึงถึงการประหยัดค่าขนส่ง ความสะดวกในการขนส่ง ระยะทาง เส้นทางขนส่ง (ทางบก ทางน้ำหรือทางอากาศ) การกินเนื้อที่ในการขนส่ง (มิติความจุ กว้าง ยาว สูง ของรถยนต์ส่วนบุคคล รถบรรทุกทั่วไป ตู้บรรทุกสินค้า ฯลฯ) ส่วนการบรรจุหีบห่อต้องสามารถป้องกันไม่ให้เกิดการชำรุดเสียหายของผลิตภัณฑ์ได้ง่าย กรณีที่ผลิตภัณฑ์ที่ทำการออกแบบนั้นมีขนาดใหญ่ อาจต้องออกแบบให้ชิ้นส่วนสามารถถอดประกอบได้ง่าย เพื่อให้หีบห่อมีขนาดเล็กลง ตัวอย่างเช่น การออกแบบเครื่องเรือนชนิดถอดประกอบได้ ต้องสามารถบรรจุผลิตภัณฑ์ลงในตู้สินค้าที่เป็นขนาดมาตรฐานเพื่อประหยัดค่าขนส่งรวมทั้งผู้ซื้อสามารถทำการขนส่งและประกอบชิ้นส่วนให้เข้ารูปเป็นผลิตภัณฑ์ได้โดยสะดวกด้วยตัวเอง

งานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ดีจะต้องผสมผสานปัจจัยต่าง ๆ ทั้งรูปแบบ (form) ประโยชน์ใช้สอย (function) กายวิภาคเชิงกล (ergonomics) และอื่น ๆ ให้เข้ากับวิถีการดำเนินชีวิต แพชั่น หรือแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นกับผู้บริโภคเป้าหมายได้อย่างกลมกลืนลงตัวมีความสวยงามโดดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ตั้งอยู่บนพื้นฐานทางการตลาด และความเป็นไปได้ในการผลิตจำนวนมาก ส่วนการให้ลำดับความสำคัญของปัจจัยต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์และความซับซ้อนของผลิตภัณฑ์นั้น ๆ เช่น การออกแบบเสื้อผ้า กระเป๋า รองเท้าตามแพชั่น อาจพิจารณาที่ประโยชน์ใช้สอย ความสะดวกสบายในการใช้ และความสวยงาม เป็นหลัก แต่สำหรับการออกแบบยานพาหนะ เช่น จักรยาน รถยนต์ หรือเครื่องบิน อาจต้องคำนึงถึงปัจจัยดังกล่าวครบทุกข้อหรือมากกว่านั้น

3.2 คุณลักษณะของนักออกแบบผลิตภัณฑ์

การที่จะเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ดีและประสบความสำเร็จนั้นขึ้นอยู่กับคุณสมบัติพื้นฐานของนักออกแบบที่ดีด้วย เพื่อช่วยในการเริ่มต้นและปฏิบัติให้ถูกต้องตามที่สังคมยอมรับได้ คุณสมบัติของนักออกแบบ ในการเป็นนักออกแบบที่ดี จะต้องมีความสามารถ และมีลักษณะนิสัยที่ช่วยให้การออกแบบมีคุณภาพ และประสบความสำเร็จตามจุดมุ่งหมาย คุณสมบัติของนักออกแบบมีหลายประการ ซึ่งพอจะจำแนกออกได้ดังนี้

1. เป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ และมีความเชื่อมั่นในตนเอง นี่คือสิ่งที่สำคัญที่สุดของนักออกแบบ ถ้านักออกแบบ นั้นขาดสมองและความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่เคยสร้างไม่เคยคิด หรือเอาแต่ลอกและดัดแปลงของคนอื่นโดยไม่ใช้เวลาในการคิดสิ่งใหม่ ๆ ก็ไม่สามารถเรียกว่านักออกแบบได้ เพราะว่านักออกแบบต้องเป็นผู้สร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ เสมอ

2. เป็นผู้ที่มีทักษะในการออกแบบ ทักษะ หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นจากการทดลองปฏิบัติ ทำซ้ำ ๆ จนเกิดความชำนาญ และเข้าใจอย่างถ่องแท้ในแขนงนั้น ๆ ซึ่งข้อนี้ก็จะหมายความว่า ถ้านักออกแบบคิดไอเดียอะไรใหม่ ๆ ออกมาได้แต่ไม่ลงมือทำ หรือปฏิบัติสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานจริง นักออกแบบก็จะได้ไม่ทักษะหรือความเข้าใจในกระบวนการทำงานนั้น ๆ เลย

3. เป็นผู้ที่รู้จักสังเกตและทำความเข้าใจกับสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ซึ่งมีทั้งสภาพทางธรรมชาติ และสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อให้เป็นแหล่งความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

4. เป็นผู้ที่ติดตามการเปลี่ยนแปลงและความเคลื่อนไหวของงานออกแบบสร้างสรรค์ทุกสาขาอยู่เสมอ ทำให้ไม่ต้องรอบรู้ในทุก ๆ เรื่อง ทุกสาขาด้วย เพราะว่ามันออกแบบที่ได้นั้นควรจะรอบรู้ในทุกแขนงวิชาเพื่อนำความรู้ที่นำมาช่วยในการพัฒนาและออกแบบ ไม่ว่าจะเป็ในศาสตร์ใด ๆ ก็ตาม เช่น เมื่อเราต้องการจะออกแบบ แก้วสำหรับคนพิการทางเท้า เราก็ต้องศึกษาหาความรู้ว่าทำอย่างไรถึงจะออกแบบให้คนพิการทางเท้า นั้นได้สามารถใช้ สิ่งที่เราคิดออกแบบมานั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด เราต้องเริ่มศึกษาตั้งแต่ เรื่องของกายวิภาคศาสตร์ เรื่องของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เรื่องของวัสดุที่จะนำมาใช้ แม้กระทั่งเรื่องของจิตใจของผู้พิการนั้นเอง เพื่อที่เราจะได้นำข้อมูลทั้งหมดนั้นมาประมวลหาความพอดี ความเหมาะสม และลงมือปฏิบัติให้เกิดผลที่น่าพอใจ ทั้งต่อเรา และผู้ใช้ให้มากที่สุดนั่นเอง

5. เป็นผู้ที่มีความสนใจศึกษาความเชื่อ และผลงานที่ออกแบบตามความเชื่อในยุคต่าง ๆ ที่ผ่านมา เพื่อนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบสร้างสรรค์ให้ก้าวหน้าต่อไปในปัจจุบันและอนาคต เรื่องราวในอดีตนั้นไม่ใช่เป็นเรื่องของล้าสมัย ทุกอย่างล้วนมีความลงตัวและดีที่สุดในยุคสมัยนั้น ๆ เพียงแต่เทคโนโลยีทางวัตตุนั้นอาจจะยังเทียบเท่ากับสมัยนี้ไม่ได้ เน้นว่าเฉพาะวัตตุนั้น แต่ไอเดียและความคิดนั้นเรียกได้ว่าจรร้อยปี หรือพันปีที่แล้ว มนุษย์ก็มีความคิดใหม่ ๆ มาเสมอ ฉะนั้นการที่เราจะศึกษาแนวความคิดของการออกแบบในยุคสมัยต่าง ๆ นั้นมีประโยชน์เป็นอย่างมาก ในการทำความเข้าใจในจุดประสงค์และสามารถนำความคิดนั้นมาพัฒนาต่อยอดไปได้เรื่อย ๆ เช่น ในยุคที่มนุษย์เริ่มคิดค้นเครื่องทุ่นแรง ในการล่าสัตว์หรืออาวุธนั่นเอง จากไม้แหลมที่ไว้แทงล่าสัตว์ ก็กลายมาเป็นหิน และหินนั้นก็ยังมีหลายชนิดจนกระทั่งค้นพบหินที่มีความเหมาะสมแข็งและวิธีทำให้ได้รูปทรงตามต้องการ จนมาถึงยุคของเหล็กและทองแดงและจนปัจจุบัน ตามข้อความนี้ก็จะเห็นได้ว่า มนุษย์ทุกยุคทุกนั้นก็คิดอาวุธได้ดีเสมอ เมื่อมีการค้นพบวัสดุใหม่ ๆ และนำมาใช้การสร้างและปรับปรุงพัฒนาไปเรื่อย ๆ ฉะนั้นจึงไม่แปลกเลยถ้าเราจะศึกษาจากสิ่งของยุคเก่าและอย่าดูถูกของที่ล้าสมัยไปแล้วเพราะว่าช่วงหนึ่ง มันคือสิ่งที่ทันสมัยเหมือนกัน

6. เป็นผู้ที่เข้าใจสภาพแวดล้อมของสังคม และความต้องการของประชาชน เพื่อให้การออกแบบสอดคล้องกับความต้องการ สังคม เป็นสิ่งที่อยู่กับนักออกแบบเสมอ ๆ สังคมคือกลุ่มที่มนุษย์นั้นรวมตัวกันอยู่และใช้วิถีชีวิตร่วมกัน เราก็เป็นส่วนหนึ่งในสังคมที่เราอยู่ เมื่อเราต้องการสร้างสรรค์ ออกแบบสิ่งหนึ่งสิ่งใดนั้นเราก็ต้องมองสังคมควบคู่ไปพร้อมกันด้วย เพราะว่าสิ่งที่เราคิดนั้นเมื่อมันออกมาเป็นผลงานแล้วสังคมไม่ให้การยอมรับหรือว่าไม่ใช้งานมันแล้วละก็ มันก็คง จะไม่มีประโยชน์อะไรเลย ฉะนั้นนักออกแบบที่ดีต้องใช้ชีวิตและอยู่ในสังคมนั้น ๆ เข้าใจในวิถีชีวิต วัฒนธรรม

ประเพณีของสังคมนั้น ๆ แล้วนำสิ่งที่ต้องการพัฒนามาปรับปรุง สร้างสรรค์ให้เกิดสิ่งใหม่ที่สังคมนั้น ๆ ต้องการ จึงจะทำให้ผลงานนั้น ๆ มีคุณค่าและได้รับการยอมรับ จึงจะเรียกว่าน้ากออกแบบ

7. เป็นผู้ที่มีความเข้าใจงานออกแบบแต่ละชนิด เพื่อให้การออกแบบตอบสนองได้ตรงตามจุดประสงค์ของงานออกแบบนั้น ๆ เช่น การออกแบบโฆษณาที่มีจุดประสงค์ในการจูงใจ เป็นต้น ในศาสตร์ของการออกแบบนั้น เราจะออกแบบสิ่ง ๆ ใด เราต้องเข้าใจในกระบวนการของสิ่งที่เราต้องการจะให้เกิดผลตามที่เราคาดหวังไว้ ฉะนั้นเราต้องคิดให้เป็นกระบวนการตั้งแต่ทำเพื่ออะไร ทำแล้วได้อะไร ทำแล้วเกิดประโยชน์อย่างไร ทำแล้วจะใช้ได้จริงไหม ทำแล้วจะประสบผลสำเร็จไหมแบบนี้ เป็นต้น จุดเล็ก ๆ เหตุผลเล็ก ๆ ของความต้องการของผู้อื่นอาจจะ เป็นสิ่งที่ยิ่งใหญ่ของเราถ้าเราสามารถทำออกมาได้ตามความต้องการของคนคนนั้น

3.3 หลักสูตรการเรียนออกแบบผลิตภัณฑ์

ศาสตร์การออกแบบผลิตภัณฑ์เป็นองค์ประกอบสำคัญส่วนหนึ่งของการขยายตัวทางเศรษฐกิจของประเทศไทย ศาสตร์การออกแบบผลิตภัณฑ์ในปัจจุบัน ถูกใช้เป็นตัวจักรสำคัญต่อกระบวนการพัฒนา และผลิตสินค้า เพื่อให้ นำมาใช้ และใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลในการยกระดับคุณภาพชีวิต ผู้ใช้งานผลิตภัณฑ์เพื่อการอุปโภคในประเทศ และเพื่อการส่งออก หลักสูตรการออกแบบผลิตภัณฑ์ ของคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ. 2555 มุ่งผลิตบัณฑิตที่มีความรู้และทักษะในการออกแบบผลิตภัณฑ์ หลากหลายประเภท มีความรอบรู้ในกระบวนการ วิธีการศาสตร์การออกแบบเทคโนโลยีและการดำเนินธุรกิจ สามารถค้นคว้าเพื่อสร้างสรรค์ และพัฒนางานออกแบบร่วมสมัย ปลูกฝังให้บัณฑิตมีจรรยาบรรณ คุณธรรมและจริยธรรม เพื่อเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้และทักษะในการออกแบบผลิตภัณฑ์
2. เพื่อผลิตบัณฑิตที่สามารถประยุกต์นำศาสตร์แขนงต่าง ๆ อาทิ ศิลปะ เทคโนโลยี เศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม วัสดุ กรรมวิธีการผลิต ธุรกิจและการตลาด มาใช้ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์
3. เพื่อผลิตบัณฑิตให้เป็นผู้สร้างสรรค์ เชี่ยวชาญการค้นคว้า และนักวิชาการทางการออกแบบผลิตภัณฑ์
4. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรับผิดชอบ จรรยาบรรณ และสำนึกต่อสังคม

อาชีพที่สามารถประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

1. นักออกแบบผลิตภัณฑ์ในหน่วยงานที่ให้บริการด้านการออกแบบในส่วนราชการและเอกชน
2. ประกอบธุรกิจส่วนตัวด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และการออกแบบลักษณะอื่น ๆ
3. ผู้บริหารด้านงานออกแบบผลิตภัณฑ์ในส่วนราชการและเอกชน
4. นักวิชาการทางการออกแบบผลิตภัณฑ์

ที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตร

ศิลปบัณฑิต (ออกแบบผลิตภัณฑ์) หลักสูตรปรับปรุง พ.ศ. 2555

รวมหน่วยกิตตลอดหลักสูตร	จำนวนไม่น้อยกว่า	140	หน่วยกิต
หมวดวิชาศึกษาทั่วไป	ไม่น้อยกว่า	30	หน่วยกิต
- วิชาบังคับ	จำนวน	9	หน่วยกิต
- วิชาบังคับเลือก	ไม่น้อยกว่า	12	หน่วยกิต
- วิชาที่กำหนดโดยคณะวิชา	จำนวน	9	หน่วยกิต
หมวดวิชาเฉพาะ	จำนวน	98	หน่วยกิต
- วิชาแกน	จำนวน	21	หน่วยกิต
- วิชาบังคับ	จำนวน	62	หน่วยกิต
- วิชาบังคับเลือก*	ไม่น้อยกว่า	15	หน่วยกิต
หมวดวิชาเลือกเสรี	ไม่น้อยกว่า	12	หน่วยกิต

ชั้นปีที่ 1

ภาคการศึกษาต้น

รหัสวิชา	วิชา	หน่วยกิต
081 102	ภาษาอังกฤษในชีวิตประจำวัน	3(2-2-5)
360 111	ภูมิปัญญาไทยกับการสร้างสรรค์	3(3-0-6)
	- วิชาบังคับเลือก	6
360 101	การออกแบบ 1	2(1-3-2)
360 103	วาดเส้น 1	2(1-3-2)
360 105	ศิลปะปฏิบัติ 1	2(1-3-2)
360 107	การเขียนแบบเบื้องต้น	3(1-4-4)
รวม		21

ภาคการศึกษาปลาย

รหัสวิชา	วิชา	หน่วยกิต
081 103	การพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษ	3(2-2-5)
360 102	การออกแบบ 2	3(1-4-4)
360 104	วาดเส้น 2	3(1-4-4)
360 106	ศิลปะปฏิบัติ 2	3(1-4-4)
360 108	ศิลปะไทยปริทัศน์	3(1-4-4)
361 101	การเขียนแบบภายใน	3(1-4-4)
361 102	การออกแบบภายใน 1	3(1-4-4)
รวม		21

ชั้นปีที่ 2

ภาคการศึกษาต้น

รหัสวิชา	วิชา	หน่วยกิต
360 112	สุนทรียศาสตร์เบื้องต้น	3(3-0-6)
363 106	ศิลปะการขึ้นรูปด้วยคอมพิวเตอร์	2(1-2-3)
363 107	การออกแบบผลิตภัณฑ์ 2	3(2-2-5)
363 108	การนำเสนอผลงาน	2(1-2-3)
363 109	การออกแบบสามมิติ	2(1-2-3)
363 110	วัสดุและวิธีการผลิต 1	2(1-2-3)
363 111	มนุษย์ปัจจัยสำหรับการออกแบบ	2(1-2-3)
รวม		22

ภาคการศึกษาปลาย

รหัสวิชา	วิชา	หน่วยกิต
081 101	ภาษาไทยเพื่อการสื่อสาร	3(3-0-6)
360 113	การออกแบบและสร้างสรรค์ในศิลปะตะวันออก	3(3-0-6)
	- วิชาบังคับเลือก	3
363 112	การออกแบบผลิตภัณฑ์ 3	3(2-2-5)
363 113	วัสดุและวิธีการผลิต 2	2(1-2-3)
363 114	การออกแบบเลขศิลป์ 1	2(1-2-3)
363 115	พื้นฐานการออกแบบสภาพแวดล้อมประดิษฐ์	2(1-2-3)
63 116	การออกแบบผลิตภัณฑ์ด้านกลไก	2(1-2-3)
รวม		20

ชั้นปีที่ 3

ภาคการศึกษาต้น

รหัสวิชา	วิชา	หน่วยกิต
363 201	การออกแบบผลิตภัณฑ์ 4	4(2-4-6)
363 202	การตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภค	2(2-0-4)
363 203	วิธีวิจัยเพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์	2(2-0-4)
363 204	การออกแบบโครงสร้าง	2(1-2-3)
	- วิชาโท/บังคับเลือก	6
รวม		16

ภาคการศึกษาปลาย

รหัสวิชา	วิชา	หน่วยกิต
363 205	การออกแบบผลิตภัณฑ์ 5	4(2-4-6)
363 206	การสร้างสรรค์แนวคิดในงานออกแบบผลิตภัณฑ์	2(1-2-3)
363 207	ธุรกิจออกแบบเบื้องต้น	2(2-0-4)
	วิชาโท/บังคับเลือก	6
	วิชาเลือกเสรี	2
รวม		16

ภาคการศึกษาฤดูร้อน

รหัสวิชา	วิชา	หน่วยกิต
363 208	การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ 2* (ไม่น้อยกว่า 180 ชม.)	

หมายเหตุ * หมายถึงลงทะเบียนเรียนโดยไม่นับหน่วยกิตในหลักสูตร

ชั้นปีที่ 4

ภาคการศึกษาต้น

รหัสวิชา	วิชา	หน่วยกิต
363 209	การออกแบบผลิตภัณฑ์ 6	4(2-4-6)
363 210	การบริหารงานอุตสาหกรรม	2(2-0-4)
363 211	สัมมนาการออกแบบ	2(1-2-3)
	วิชาโท/บังคับเลือก	3
	วิชาเลือกเสรี	4
รวม		15

ภาคการศึกษาปลาย

รหัสวิชา	วิชา	หน่วยกิต
363 212	ศิลปนิพนธ์	10(0-20-10)
รวม		10

สวเรศ เกตุสุวรรณ (2560) ได้กล่าวไว้ว่า การทำศิลปะนิพนธ์ (Art Thesis) เป็นการประมวลเนื้อหา ความรู้ และทักษะประสบการณ์ในงานออกแบบ โดยที่นักศึกษาผู้ออกแบบจะทำการค้นคว้าวิจัยค้นหาข้อเท็จจริงอย่างมีจุดมุ่งหมาย และมีวิธีการดำเนินงานอย่างมีระเบียบถูกต้องตามหลักวิชาการ ตลอดจนมีขั้นตอนในการทำงานที่ได้รับการแนะนำดูแลของอาจารย์ผู้ควบคุมศิลปนิพนธ์ การสรุปผลการค้นคว้าจะถูกถ่ายทอดออกมาในรูปแบบที่สมบูรณ์ซึ่งสามารถจะดำเนินการให้สร้างขึ้นจริงได้ หรือเป็นผลสรุปที่มีคุณค่าต่อสาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะของแต่ละโครงการ

จากการที่ศิลปะนิพนธ์เป็นการค้นคว้าวิจัยและออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความแปลกใหม่ในส่วนที่สำคัญ และเห็นได้โดยเด่นชัด หรือออกแบบปรับปรุงผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่แล้วให้มีคุณสมบัติเหมาะสมยิ่งขึ้น ลักษณะขั้นตอนการทำงานตั้งแต่เริ่มจนจบจึงพอจะแบ่งออกได้ดังนี้

1. การหาข้อมูลเกี่ยวกับตัวผลิตภัณฑ์และสิ่งที่เกี่ยวข้อง นักออกแบบจะต้องรู้ความหมาย หรือคำจำกัดความของหัวข้อโครงการที่แน่นอน วิเคราะห์ ตีความปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์นั้นเพื่อให้ทราบถึงความต้องการ และรู้เกณฑ์ เงื่อนไขสำคัญ ของผลิตภัณฑ์นั้น ๆ การหาข้อมูลจะทำให้ทราบถึงปัญหาของตัวผลิตภัณฑ์ทั้งปัญหาหลักและปัญหารอง ในขั้นตอนนี้จะต้องใช้ความรู้และประสบการณ์จากวิชาวิธีวิจัย เช่น การหาข้อมูลแบบปฐมภูมิและทุติยภูมิ ซึ่งมีความแตกต่างกันแล้วนำมาวิเคราะห์ให้ชัดเจน เพื่อสรุปผลตีความข้อมูลเหล่านั้นและหาแนวคิดหลักที่เหมาะสมในการออกแบบต่อไป

2. การหาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และจัดทำแบบร่าง มีการทบทวนการตีความความหมายของผลิตภัณฑ์อีกครั้งให้สอดคล้องกับแนวความคิดที่ต้องการ เงื่อนไขของผลิตภัณฑ์ที่ชัดเจน แก้ปัญหาองค์ประกอบทางการออกแบบ เช่น ประโยชน์ใช้สอย ความงามการบำรุงรักษาความสะดวกสบายในการใช้กับร่างกาย และราคาต้นทุนการผลิต เป็นต้น ในขั้นตอนนี้ควรทำทั้งในลักษณะสองมิติและสามมิติ ใช้สื่อ ทั้งการสังเกตภาพผลิตภัณฑ์บนแผ่นกระดาษ ในจอคอมพิวเตอร์ และการทำหุ่นจำลอง

3. การปรับปรุงพัฒนาแบบ เป็นขั้นตอนต่อมาที่มีความสำคัญต่อรูปแบบผลิตภัณฑ์ เป็นการทบทวนแก้ปัญหาหลัก ปัญหารอง ตลอดจนปัญหาทั่วไป อาจหาข้อมูลเพิ่มเติมในบางส่วนหรือรายละเอียดบางประการ รวมทั้งอาจมีการตัดทดลองค้นคว้า เช่น เรื่องความแข็งแรงของวัสดุโครงสร้าง

เพื่อยืนยันความเป็นไปได้จริง แบบร่างที่มีการพัฒนาแล้วควรจะมี ความลงตัวทั้งในเชิงสองมิติและสามมิติ การทำหุ่นจำลองอาจมีได้หลายลักษณะ เช่น ในลักษณะการเข้าสเกล หรือในลักษณะศึกษาเรื่องกลไกของผลิตภัณฑ์ เป็นต้น

4. จัดทำผลงานจริง อันเป็นขั้นตอนสุดท้ายที่ต้องแสดงด้วยสิ่งที่มีสมบูรณ์แบบมีการสรุปการแก้ปัญหาทางการออกแบบตรงตาม Concept ที่วางไว้ตั้งแต่แรกเริ่ม รวมทั้งสรุปผลที่ได้รับว่าเป็นไปตามจุดประสงค์หรือไม่ สามารถประเมินแบบด้วยหลักวิศวกรรมคุณค่าได้สำหรับงานที่นำเสนอ ในขั้นสุดท้ายนี้จะมีทั้งการเขียนแบบภาพแสดงแบบ หุ่นจำลอง เอกสารการสรุปหาข้อมูล และภาพสไลด์ผลงาน นอกจากนี้อาจนำเสนอต่อประชาชนโดยจัดแสดงนิทรรศการด้วย

3.4 กระบวนการการทำงานของนักออกแบบผลิตภัณฑ์

การหาวิธีคิดข้างจินตนาการสังเกตค้นหาแนวทางในการออกแบบของนักออกแบบนั้น เป็นเรื่องสำคัญแนวความคิดเพื่อนำมาใช้ในการออกแบบสามารถหาได้จากการทำงานการค้นคว้าด้วยวิธีต่าง ๆ เช่นสังเกตหาข้อมูลจากสถานการณ์ทั่วไปในชีวิตประจำวัน หรือในการเดินทางไปในที่ต่าง ๆ เป็นต้น อย่างไรก็ตามขั้นตอนการทำงานของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ สวเรศ เกตุสุวรรณ (2560) ได้แบ่งออกเป็นช่วง ๆ ดังนี้

1. การกำหนดและทำความเข้าใจในปัญหาหรือโจทย์ในการออกแบบ (Problem identification) ควรทำความเข้าใจชัดเจนให้เกิดขึ้นในเรื่องของวัตถุประสงค์และประโยชน์ใช้สอย ซึ่งทั้งสองประเด็นนี้เราสามารถจะหาความกระจ่างชัดได้จากที่มาต่าง ๆ ก็คือ

1.1 ข้อมูลสนาม ได้แก่ การออกไปสำรวจตลาดดูรูปแบบ ลักษณะ ประเภทของผลิตภัณฑ์ที่เรากำลังทำการออกแบบและบันทึกข้อมูลที่ได้เพื่อนำมาทำการวิเคราะห์กำหนดปัญหาหรือโจทย์ของผลิตภัณฑ์ เช่น การสำรวจรูปแบบปากกาในร้านเพื่อทราบรูปแบบในท้องตลาด เป็นต้น

1.2 การสำรวจความคิดเห็น ได้แก่ การสอบถามกลุ่มบุคคลที่แสดงความคิดเห็นประเด็นต่าง ๆ เพื่อการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น ๆ ซึ่งเป็นการหาข้อมูลโดยตรงจากผู้ให้ข้อมูล อาจใช้วิธีการได้หลากหลายแบบ เช่น การให้กรอกแบบสอบถามหรือการสัมภาษณ์ เป็นต้น

1.3 เอกสารบันทึกข้อมูลเดิม ได้แก่ การค้นคว้าจากหนังสือ หรือสื่ออื่น ๆ เช่น อินเทอร์เน็ต เพื่อให้ทราบถึงงานออกแบบที่มีผู้ทำมาก่อนแล้วจากนั้นนำมาวิเคราะห์พิจารณาร่วมกับการตั้งโจทย์การออกแบบผลิตภัณฑ์ของเรา

1.4 การสังเกตการณ์ด้วยตนเอง ได้แก่ การหาข้อมูลด้วยตนเองหรือที่เรียกว่า ข้อมูลปฐมภูมิ จากการสังเกตผลิตภัณฑ์หรือเข้าร่วมในเหตุการณ์เพื่อยืนยันการกำหนดเพราะถูกประสงค์ของผลิตภัณฑ์ เช่น การนั่งโดยสารรถเมล์เพื่อรู้ความต้องการและปัญหาที่แท้จริงในการออกแบบเก้าอี้ในรถเมล์ เป็นต้น

1.5 การลองวางแผนตามแนวคิดที่มีอยู่ ได้แก่ การลองตั้งสมมุติฐานเพื่อประเมินว่าเข้ากันกับแนวคิดหรือวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ เช่น ตั้งแนวคิดว่าปากกาที่ออกแบบนี้ควรมีปลอกปากกาด้วย เป็นต้น

2. การหาแนวความคิดแรกเริ่ม (Preliminary idea) แนวคิดแรกเริ่มสามารถทำให้เกิดได้ตามกระบวนการดังนี้ 1) การใช้ความคิดสร้างสรรค์ 2) การเริ่มสังเกตภาพตามความคิดนักออกแบบควรสังเกตภาพแสดงแนวคิดที่สร้างสรรค์ออกมาให้ได้มาก ๆ ให้ตรงตามปรัชญาแนวคิดหรือ Concept ของการออกแบบผลิตภัณฑ์นั้นๆ

3. การพัฒนาปรับแต่งปัญหา (Problem refinement) เป็นประเด็นที่มุ่งแก้ปัญหาต่าง ๆ โดยละเอียดเพื่อปรับปรุงให้ได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์ที่สมบูรณ์แบบที่สุดจะเห็นได้ว่างานออกแบบผลิตภัณฑ์นั้นเป็นการทำงานทั้งในลักษณะสองมิติและสามมิติร่วมกัน การทำแบบร่างครั้งแรกจนถึงขั้นพัฒนาควรต้องใช้ทั้งสองลักษณะนี้ร่วมกัน เช่น ในลักษณะของสองมิติโดยการสเก็ตในกระดาษและลักษณะสามมิติในการสร้างโมเดล รวมทั้งการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสนับสนุนการออกแบบเป็นต้น

4. การวิเคราะห์ (Analysis) เป็นการพิจารณาความเหมาะสมแห่งคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์เพื่อนำไปตรวจสอบปรับปรุงเพื่อการตัดสินใจในขั้นตอนต่อไป โดยประเมินในหลากหลายประเด็นด้วยกัน อาทิ ความเหมาะสมกับมนุษย์ความเหมาะสมในแง่การตลาดประโยชน์ใช้สอยลักษณะทางกายภาพตลอดจนความเหมาะสมด้านราคา รวมทั้งเงื่อนไขเฉพาะพิเศษของผลิตภัณฑ์นั้นๆนั้นอาจต้องทำการทดลองในห้องทดลองเพื่อสรุปวิเคราะห์อย่างมีเหตุผลด้วย

5. การตัดสินใจ (Decision making) เป็นการตกลงใจยอมรับแบบหรือความคิดต่าง ๆ ที่ผ่านการดำเนินการมาแล้วทุกประการหรือเป็นบางส่วนตามความเหมาะสมโดยประเมินผลพิสูจน์ทราบผลและสรุปจากทางเลือกที่มี

6. การแสดงผลงานออกด้วยสื่อต่าง ๆ (Implementation) การแสดงผลงานออกแบบนั้นสามารถแสดงได้ด้วยวิธีการต่าง ๆ คือ

6.1 งานเขียนแบบ (Working drawing) ซึ่งจะแสดงถึงรายละเอียดของโครงการส่วนประกอบต่าง ๆ ของผลิตภัณฑ์รายการวัสดุทั้งหมดวิธีการประกอบผลิตภัณฑ์เพื่อการผลิตรวมทั้งมีรายละเอียดของลักษณะเฉพาะบางประการตลอดจนกลไกต่าง ๆ

6.2 หุ่นจำลองหรือต้นแบบ (Model / Prototype) เป็นสิ่งซึ่งจะช่วยให้มีความกระจ่างชัดในรูปทรงโครงสร้างกลไกหรือความเป็นสามมิติทั้งหมดที่มีความใกล้เคียงกับตัวผลิตภัณฑ์จริงเพื่อให้มองเห็นและสัมผัสได้

6.3 การแสดงแบบ (Presentation) เป็นการแสดงภาพที่ใช้เทคนิคของสื่อต่าง ๆ เช่นปากกาสีหรือคอมพิวเตอร์เพื่อให้คนเข้าใจภาพผลิตภัณฑ์อันเกิดมาจากจินตนาการแนวคิดของการออกแบบนั้นๆ

อย่างไรก็ตามกระบวนการในการออกแบบ (Design process) นั้นยังมีอีกหลายวิธีอาทิในวิธีทางวิศวกรรมซึ่งสามารถปรับให้มาใช้งานกับการออกแบบได้ทั้งนี้ทั้งนอกแบบผลิตภัณฑ์ควรพิจารณาถึงข้อดีและความเหมาะสมในแต่ละกระบวนการด้วย (สวเรศ เกตุสุวรรณ, 2560: 25-28)

3.5 จรรยาบรรณและความรับผิดชอบในวิชาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์

สวเรศ เกตุสุวรรณ (2560) ได้กล่าวไว้ว่า นักออกแบบผลิตภัณฑ์จัดเป็นบุคคลประเภทหนึ่งที่มีความสำคัญต่อระบบวิธีดำเนินชีวิตของผู้คน เนื่องจากนักออกแบบผลิตภัณฑ์นั้นเป็นผู้ที่ได้รับการฝึกฝนมาให้ใช้ศาสตร์และศิลป์ ของการออกแบบผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ สำหรับมนุษย์ให้เหมาะสมกับพฤติกรรมในการดำเนินชีวิตเพื่อให้มนุษย์มีความเป็นอยู่อย่างสุขสบายที่สุด ดังนั้นความมีระบบระเบียบแบบแผนจะต้องอยู่ควบคู่ให้คุณค่าแก่ความเป็นมนุษย์ด้วย ไม่ว่าจะออกแบบผลิตภัณฑ์ประเภทใด

ในเมื่อนักออกแบบผลิตภัณฑ์ทำงานออกแบบในลักษณะคิดวิเคราะห์แบบสร้างสรรค์ตลอดจนตัดแปลงปรับปรุงพัฒนาผลิตภัณฑ์เดิมเขาจึงต้องทำงานด้วยความมีจรรยาบรรณตลอดจนความรับผิดชอบต่อทั้งในแง่กฎหมายและมนุษยธรรม

ในวงการออกแบบผลิตภัณฑ์มีคำว่า Product liability ซึ่งเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับกฎหมายเพื่อคุ้มครองผู้บริโภคในกรณีที่เกิดอุบัติเหตุความเสียหายและอาการบาดเจ็บซึ่งเป็นผลมาจากตัวผลิตภัณฑ์ เพราะฉะนั้นผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องรับผิดชอบเมื่อเกิดความเสียหายขึ้นจึงอาจมีได้ตั้งแต่ผู้ออกแบบ ผู้ผลิต ผู้ขาย หรือทั้งหมด ไม่ว่าจะตัวผลิตภัณฑ์นั้นจะใช้ในระบบอุตสาหกรรม เช่นเครื่องจักรกล เครื่องมือ ฯลฯ หรือระบบการใช้งานของผู้บริโภคทั่วไป เช่น เครื่องใช้ในครัวเรือน อุปกรณ์ต่าง ๆ ภายในบ้าน ฯลฯ

ในทางกฎหมายที่ต้องมีการพิสูจน์ทราบข้อเท็จจริงและเหตุผลจนถึงการตัดสินลงโทษเมื่อเกิดเหตุการณ์ที่มีผู้เสียหายฟ้องร้องขึ้นจะพบว่า ประเด็นเรื่องความรับผิดชอบต่อผลิตภัณฑ์นั้นสามารถใช้ความรู้จากวิชา Human factors engineering ให้เป็นประโยชน์ได้มากที่สุด

ความรับผิดชอบต่อผลิตภัณฑ์นั้นส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับข้อบกพร่องสามลักษณะคือ 1) ข้อบกพร่องแต่การผลิต (Manufacturing defects) 2) ข้อบกพร่องจากการออกแบบ (Design defects) 3) ข้อบกพร่องจากคำเตือน (Warning defects) ดังนั้นในด้านของนักออกแบบผลิตภัณฑ์จึงเป็นที่แน่ชัดว่า จะต้องตระหนักและปฏิบัติการในเรื่องของความปลอดภัยในการออกแบบผลิตภัณฑ์เป็นอย่างมาก โดยใช้วิธีการที่เหมาะสม อาทิเช่น การเข้าใจลักษณะของบุคคลที่จะใช้ผลิตภัณฑ์นั้น แจกแจงขอบเขตวิธีการใช้สอยให้ชัดเจน และหาวิธีป้องกันในกรณีที่มีแนวโน้มจะเกิดอันตรายในลักษณะต่าง ๆ

จากข้อมูลข้างต้น จะเห็นได้ว่าบทบาทของนักออกแบบผลิตภัณฑ์มีความสำคัญต่อวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนอย่างมาก สำหรับกฎเกณฑ์และจรรยาบรรณของผู้ประกอบวิชาชีพนี้ก็เป็นสิ่งที่ต้องปฏิบัติอย่างเคร่งครัด รวมทั้งในสาขาที่เกี่ยวข้องกัน เช่น สถาปัตยกรรม วิศวกรรม ฯลฯ นักออกแบบผลิตภัณฑ์ก็ควรสนใจหาความรู้ด้วย ดังนั้นการมีจรรยาบรรณและคุณธรรมในการประกอบวิชาชีพก็จะเป็นเครื่องช่วยให้โลกนี้อยู่กันอย่างสงบสุขขึ้น

4. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.1 งานวิจัยในประเทศ

แก้วทวง สอนสังข์ ได้ทำการศึกษาปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาแนวความคิดที่ใช้ในการออกแบบเก้าอี้ และรูปแบบผลงานเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัยและเพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย พบว่าแนวคิดที่นักออกแบบใช้ในงานออกแบบเก้าอี้เป็นการออกแบบที่ต้องมีความงามและประโยชน์ใช้สอย มีสัดส่วน โครงสร้างที่แข็งแรง มีการผสมผสานเทคนิค วัสดุ พื้นผิว มีเอกลักษณ์และมีความร่วมสมัย รูปแบบในงานออกแบบเก้าอี้ประกอบด้วย รูปแบบที่มีความเรียบง่าย ทันสมัย โทนสีดูอบอุ่น โข้วพื้นผิววัสดุและเทคนิค รูปทรงอิสระ นิยมลักษณะเก้าอี้แบบมีพนักพิง ไม่มีพนักพิง มีพนักพิงมีที่เท้าแขน และเก้าอี้พักผ่อน และความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ อาศัยปัจจัยที่ส่งผลต่อกระบวนการทำงานและอิทธิพลต่อนักออกแบบ ได้แก่ ปัจจัยภายใน นั่นคือคุณสมบัติในตัวของนักออกแบบ พื้นฐานความรู้ทางด้านศิลปะ การศึกษา การทันต่อกระแสโลกและติดตามความเคลื่อนไหวของวงการออกแบบ ความต้องการเป็นที่ยอมรับและประสบความสำเร็จในแง่ของรางวัล ชื่อเสียง และรายได้ การสั่งสมประสบการณ์เอกลักษณ์หรือลักษณะเฉพาะในตัวผลงาน ปัจจัยภายนอก ได้แก่ บริบทแวดล้อมทางสังคม วัฒนธรรม เครือข่ายความร่วมมือระหว่างนักออกแบบด้วยกันและฐานการผลิต ช่องทางในการนำเสนอผลงาน และแผนการตลาด การสนับสนุนจากภาครัฐ เวทีประกวด (แก้วทวง สอนสังข์, 2559)

ฐาศุภร์ จันประเสริฐ และณัฐพงษ์ ธรรมรักษาสีทธิ์ ได้ทำการศึกษาการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ: กระบวนการพัฒนาสู่ความเป็นมืออาชีพ ในชีวิตการทำงาน พบว่าการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ เป็นกระบวนการที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการหล่อหลอมและพัฒนาบุคคลตั้งแต่ก่อนก้าวเข้าสู่ชีวิตการทำงาน เมื่อเข้าสู่ชีวิตการทำงาน และกระทั่งมีความมั่นคงในการทำงาน งานวิจัยนำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ ตลอดจนสังเคราะห์งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและศึกษกรณีตัวอย่างของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนากระบวนการถ่ายทอดทางสังคมไปสู่ความเป็นมืออาชีพในบริบทของไทย โดยใช้วิธีการศึกษกรณีตัวอย่าง เพื่อนำมาสังเคราะห์เชื่อมโยงกับมุมมองในเชิงทฤษฎีและข้อมูลเชิงประจักษ์ที่ได้จาก

การศึกษาวิจัยด้วยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งพบว่ากระบวนการถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ แบ่งได้เป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะก่อนเข้าสู่วิชาชีพ ระยะระหว่างการทำงานในสายวิชาชีพ และระยะมั่นคงเชิงวิชาชีพ โดยในแต่ละระยะประกอบด้วยตัวแทน เนื้อหา และกลวิธีในการถ่ายทอดแตกต่างกันไป นอกจากนี้ยังพบว่า เอกลักษณ์เชิงวิชาชีพประกอบด้วยคุณลักษณะหลัก 3 ประการคือ 1) คุณลักษณะเด่นด้านบุคลิกภาพ อาทิ ช่างสังเกตช่างสงสัย ความรอบรู้ มีจินตนาการสูง 2) คุณลักษณะเด่นด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล อาทิ ความสามารถในการปรับตัว ความสามารถในการประนีประนอม และ 3) คุณลักษณะเด่นด้านการทำงาน อาทิ มีความสามารถในการแก้ปัญหา มีความสามารถในการบริหารงาน (ฐาศุภร์ จันประเสริฐ และณัฐพงษ์ ธรรมรักษาสีทธิ์, 2558)

ปัญญา เทพสิงห์ ได้ทำการศึกษาสถานะภาพผลิตภัณฑ์ในวิถีสังคมใหม่ และแนวการสอนการออกแบบผลิตภัณฑ์พบว่า ลักษณะการออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างปรากฏการณ์ ที่เด่นชัดหลายประการ เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ไม่จำเป็นต้องถือประโยชน์หน้าที่ตามรูปแบบ ที่ปรากฏเสมอไป เช่น มีดีพ้อาจออกแบบขึ้นเพื่อทำเป็นพวงกุญแจเท่านั้น พื้นที่ในการปรากฏตัวของผลิตภัณฑ์ ต่างไปจากเดิม ตำแหน่งของผลิตภัณฑ์ไม่อยู่ในที่สมควร เช่น ไม้พายเรืออาจกลายเป็น เครื่องประดับบนผนังบ้าน ดังนั้น ควรปรับแนวการสอนด้านผลิตภัณฑ์ การสอนที่ใช้พื้นฐานจากการ วาดเส้น ไม่จำเป็นต้องเสมอไป คนที่อยากเรียนรู้ไม่จำเป็นต้องมีความถนัดทางศิลปะ สิ่งเหล่านี้ผู้สอนต้อง เพิ่มพูนความรู้ ความเข้าใจ พัฒนาตนเองโดยเปิดใจกว้างกับการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมยุคโลกาภิวัตน์ มีแนวการสอนโดยวางตนเป็นที่ปรึกษามากกว่าผู้บรรยาย ใช้วิธีสอนแบบเอาปัญหาเป็นตัวตั้ง ใส่ใจกับกระบวนการทำงานและสร้างสรรค์มากกว่าผลสำเร็จ สร้างจิตสำนึกตามสภาพท้องถิ่นให้กับ ตนเอง ด้วยทุนวัฒนธรรม ในการพัฒนาผู้เรียนผู้สอนควรกระตุ้นให้สมองทั้งสองซีกทำงาน ซึมซับทั้งศาสตร์ และศิลป์ ให้รับรู้มิติโลกแห่งการเรียนรู้ใหม่ ๆ ปลุกจิตสำนึกด้านการออกแบบที่ดีแก่ผู้เรียน บนความหลากหลายทางวัฒนธรรม ให้ผู้เรียนเข้าใจเข้าถึงคนอื่นในฐานะนักบริโภคร่วมกัน ปลุกฝังผู้เรียน ให้รู้จักใช้ชีวิตและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์อย่างเรียบง่าย ประหยัดและมีกาลละ เทศะ โดยไม่ให้ทุนวัฒนธรรมที่มีอยู่ดั้งเดิมสูญเสีย (ปัญญา เทพสิงห์, 2557)

เรวัต สุขสิกาญจน์ ทำการศึกษากลวิธีทางทัศนศิลป์กับการนำไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์พบว่า สิ่งสำคัญสำหรับนักออกแบบในการนำเสนอผลงานให้ประสบผลสำเร็จนั้น นักออกแบบจำเป็นต้องมีเครื่องมือที่ดี และมีทักษะความชำนาญในการสื่อสาร มีความรู้ความเข้าใจ เป็นอย่างดีเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบ และควรมีความสามารถในการปรับระดับข้อมูลและเทคนิควิธีการนำเสนอ ให้เหมาะสมและง่ายต่อระดับความรู้ของผู้รับสารด้วย เพื่อแสดงภาพลักษณ์และจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ให้สามารถขายได้ การเลือกใช้กลวิธีทางทัศนศิลป์กับการออกแบบผลิตภัณฑ์ จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งประกอบไปด้วย กลวิธีการวาดเส้น ซึ่งเป็นพื้นฐานของการร่างภาพ โครงสร้าง ปริมาตร เพื่อสื่อสารกับตัวเองและผู้อื่นเกี่ยวกับแนวความคิดในการออกแบบที่เป็นรูปธรรม

กลวิธีจิตรกรรม ทำให้เกิดการเข้าใจถึงน้ำหนัก แสงเงา สี สัน และความชัดเจนเหมือนจริงของผลิตภัณฑ์ ในส่วนของกลวิธีประติมากรรม จะสื่อสารทางด้านรูปทรง ขนาด สัดส่วน ตลอดจนพื้นผิวที่ดูเหมือนจริงตามที่ตาเห็น และมีสัมผัสได้ ในรูปแบบของหุ่นจำลอง และกลวิธีทางศิลปะสื่อผสมสามารถสร้างความแตกต่าง และน่าสนใจในการนำเสนอได้ เพราะมีความหลากหลายของสื่อในปัจจุบัน แต่ปัจจัยหลักที่จะทำให้ผลงานและการนำเสนอออกแบบผลิตภัณฑ์ สามารถเข้าถึงได้ ทุกกลุ่มเป้าหมาย และประสบผลสำเร็จได้ อยู่ที่ทักษะฝีมือและประสบการณ์ทางสุนทรียภาพของนักออกแบบ ที่แต่ละคนสั่งสมมามากน้อยไม่เท่ากัน (เรวัต สุขสิลาภรณ์, 2555)

4.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Ian de Vere, Gavin Melles และ Ajay Kapoor ได้ทำการศึกษาแนวโน้มการศึกษาทั่วโลกในการฝึกอบรม สาขาวิชาชีพรอบการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สร้างสรรค์ พบว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์เป็นจุดบรรจบสำหรับความคิดด้านวิศวกรรมและการออกแบบและการปฏิบัติ จนกระทั่งเมื่อไม่นานมานี้ การออกแบบผลิตภัณฑ์ได้รับการสอนไม่ว่าจะเป็นส่วนประกอบของวิศวกรรมเครื่องกล หรือเป็นวิชาในโรงเรียนออกแบบ ได้รับการยอมรับทั่วโลกถึงความจำเป็นในการทำงานร่วมกันมากขึ้นระหว่างการออกแบบอุตสาหกรรม วิศวกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์ (PDE) เป็นโปรแกรมสหวิทยาการใหม่ที่รวมจุดแข็งของการออกแบบอุตสาหกรรมและวิศวกรรม PDE ในสภาพแวดล้อมของการศึกษาวิศวกรรมทั่วไปและเป็นตัวอย่างการขยายโปรแกรมในปัจจุบัน เพื่อรับรองโปรแกรมลูกผสมของการออกแบบและทักษะทางวิศวกรรม การศึกษาดังกล่าวเป็นตัวอย่างของ PDE ที่นำเสนอที่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี Swinburne (ออสเตรเลีย) แสดงให้เห็นว่าการสอนความคิดเชิงออกแบบให้กับวิศวกร ก่อให้เกิดบัณฑิตใหม่ที่เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมในปัจจุบันและอนาคตของวิชาชีพการออกแบบ การศึกษาสรุปด้วยการสะท้อนความสำคัญของรูปแบบหลักสูตรนวัตกรรมนี้สำหรับสาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์และการออกแบบทางวิศวกรรมโดยทั่วไป (Ian de Vere; Melles & Kapoor, 2010)

Ellemieke van Doorn, Niels Moes และ Nuša Fain ได้ศึกษาถึงการพัฒนาทัศนคติด้านการเรียนรู้ของนักออกแบบพบว่า การออกแบบเชิงวิศวกรรมสมัยใหม่ นำการศึกษาและพัฒนาระบบองค์รวมมาใช้เพื่อเพิ่มความสามารถในการออกแบบ ความสามารถในการออกแบบองค์รวมคือการรวมกันของความสามารถทั่วไป ตั้งแต่ความรู้ด้านทักษะ ด้านประสบการณ์ และทัศนคติ ทั้งหมดควรได้รับการแก้ไขในเชิงวิชาการ แต่การพัฒนาทัศนคติไม่ได้เน้นย้ำอย่างเพียงพอ ทัศนคติของนักออกแบบอาจเป็นได้ถูกมองว่าเป็นความสัมพันธ์ระหว่างนักออกแบบและอาชีพการออกแบบ ด้วยทัศนคติของนักออกแบบที่ดีปัญหาการออกแบบประเภทต่าง ๆ สามารถแก้ไขได้ และความสามารถทั้งหมดรวมถึงทัศนคติสามารถพัฒนาได้ การศึกษานี้เสนอว่าการพัฒนาทัศนคติของนักออกแบบที่ดีสามารถนำไปปฏิบัติได้ การศึกษานำเสนอ 5 องค์ประกอบที่แตกต่างกัน

ซึ่งประกอบด้วย 1) ทักษะคิด 2) การสื่อสาร 3) ความน่าเชื่อถือและความไว้วางใจ 4) แรงจูงใจและเปิดใจ 5) ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของทัศนคติของนักออกแบบและความสามารถอื่น ๆ ของการออกแบบ การศึกษาพบว่า การแสดงออกของทัศนคติและการพัฒนาของพวกเขาในโครงการที่เรียกว่า Global Product Realization (GPR) หลักสูตร หลักสูตร GPR ประกอบด้วยนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยในยุโรปหลายแห่งที่ขอให้แก้ปัญหาคำถามออกแบบให้กับบริษัทในกลุ่มอุตสาหกรรมสรุปได้ว่าโครงการนี้มีสนับสนุนการพัฒนาทัศนคติทั้ง 5 องค์ประกอบนี้ เนื่องจากโครงการ GPR มีสาขาวิชาวัฒนธรรมและการสื่อสารที่หลากหลาย จำเป็นต้องทำการวิจัยเพิ่มเติมสนับสนุนวิสัยทัศน์ที่การพัฒนาทัศนคติของนักออกแบบและต้องได้รับการแก้ไขในระบบการศึกษาโดยเฉพาะอย่างยิ่งจากหลักสูตรแรก (Ellemieke van Doorn, Moes & Fain, 2008)

Imre Horvath ได้ศึกษาการพัฒนาความสามารถในการออกแบบในองค์กรเสมือนเชิงวิชาการ พบว่าการพัฒนาความสามารถเป็นหนึ่งในประเด็นสำคัญและเป้าหมายของการออกแบบเชิงวิชาการและการศึกษาทางวิศวกรรมสมัยใหม่ อย่างไรก็ตามการศึกษาวรรณกรรมค้นพบว่างานวิจัยยังห่างไกลจากการตีความความสามารถในการออกแบบทั่วไป มีมุมมองที่แตกต่างกันซึ่งเราเรียกว่า reductionist และ holistic ในมุมมองที่ลดลง ความสามารถในการออกแบบนั้นไม่ถือว่าเป็นความสามารถระดับต่ำ เช่น ทักษะการวาดภาพ ความตระหนักรู้เฉพาะตนและความคิดสร้างสรรค์ การสื่อสารด้วยวาจา และการเขียนเชิงเทคนิค ซึ่งโดยทั่วไปแล้ว ในมุมมองแบบองค์รวม ความสามารถในการออกแบบเป็นโครงสร้างที่สร้างขึ้นจากความสามารถทั่วไปบางอย่าง งานวิจัยติดตามมุมมองหลังนี้ในงาน ศึกษาโอกาสในการนำไปใช้และการแสดงให้เห็นถึงความสามารถในการออกแบบแบบองค์รวมในการพัฒนาและการดำเนินการของหลักสูตร การสร้างความเข้าใจผลิตภัณฑ์ระดับโลกของยุโรป จากประสบการณ์ที่ผ่านมาและข้อมูลจากการสำรวจเอกสาร ผู้วิจัยสันนิษฐานว่าความสามารถในการออกแบบแบบองค์รวมเป็นโครงสร้างของความสามารถทั่วไป 5 ประการ ได้แก่ ความสามารถทัศนคติ ความรู้ ทักษะและประสบการณ์ และสามารถพัฒนาได้อย่างมีประสิทธิภาพโดยมุ่งเน้นที่แต่ละสิ่งเหล่านี้ ตามลำดับ เนื้อหาระดับมืออาชีพและวิธีการสอนของหลักสูตรได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับองค์กรเสมือนเชิงวิชาการ ซึ่งก่อตั้งขึ้นด้วยการมีส่วนร่วมของ บริษัท อุตสาหกรรมและมหาวิทยาลัยใน 5 ประเทศ หลักสูตรนี้ประกอบด้วยการเรียนการสอน 2 สายซึ่งเรียกว่าการแนะนำแนวทางแบบมืออาชีพ การศึกษานี้ได้ข้อสรุปว่า แนวทางการสนับสนุนการพัฒนาความสามารถในการออกแบบแบบองค์รวม และความสามารถในการออกแบบเบื้องต้นที่นักออกแบบผลิตภัณฑ์จำเป็นต้องมี เพื่อให้สามารถทำงานในองค์กรได้อย่างประสบความสำเร็จ จำเป็นต้องสร้างตามแนวทางที่ได้จากความคิดเห็นของนักออกแบบผลิตภัณฑ์และเจ้าขององค์กรเป็นสำคัญ (Imre Horvath, 2008)

บทที่ 3 ระเบียบวิธีการการวิจัย

การวิจัยเรื่องแนวทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อระบอบุคคลประกอบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 2) เพื่อเสนอแนวทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ ดังมีระเบียบวิธีการวิจัยดังนี้

1. การออกแบบงานวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพแบบพหุกรณีศึกษา โดยทำการศึกษารอบคลุมตั้งแต่ การศึกษาภาคเอกสาร งานวิจัยและบทความจากสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อออนไลน์ รวมถึงการเก็บข้อมูลภาคสนามเบื้องต้น (Pilot research) ด้วยวิธีสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลเป็นรายบุคคล จำนวน 20 คน จากนั้นจัดการสนทนากลุ่ม (focus group) ผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อระบุงรณศึกษาจำนวน 12 ราย แล้วเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์วิเคราะห์เพื่อหาข้อสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยโดยมีรายละเอียดในการดำเนินงานวิจัยดังนี้

2. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลและผู้ให้ข้อมูลหลัก

การวิจัยในครั้งนี้มีการกำหนดกลุ่มผู้ให้ข้อมูลและผู้ให้ข้อมูลหลักดังต่อไปนี้

กลุ่มผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ นักออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้รับรางวัลจากโครงการรางวัลสินค้าไทยที่มีการออกแบบดี หรือ Design Excellence Award (DEmark) ในปี พ.ศ. 2551-2560 ซึ่งโครงการนี้ได้รับการต่อยอดมาจากรางวัล Prime Minister's Export Award (PM Award) ประเภท Thai-Owned Design และผู้ได้รับรางวัลนักออกแบบแห่งปี (Designer of The Year) จากโครงการนักออกแบบยอดเยี่ยมแห่งปี ซึ่งจัดโดยคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2547-2560

ระยะที่ 1 การเก็บข้อมูลเบื้องต้น (Pilot research) เกี่ยวกับองค์ประกอบความสำเร็จในวิชาชีพ สภาพการณ์และสถานการณ์ในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยกลุ่มผู้ให้ข้อมูล ได้แก่ นักออกแบบผลิตภัณฑ์จำนวน 20 คน ที่มีผลงานการออกแบบได้รับรางวัลจากโครงการรางวัลสินค้าไทยที่มีการออกแบบดี หรือ Design Excellence Award (DEmark) ในปี พ.ศ. 2551-2560

ระยะที่ 2 การศึกษาเบื้องต้นโดยการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เกี่ยวกับเกณฑ์การวัดความสำเร็จในอาชีพ ตัวแบบที่ประสบความสำเร็จในวิชาชีพ และแนวทางการสร้างเครื่องมือวิจัย โดยผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เกี่ยวข้องในอาชีพนักร้องแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 8 คน ซึ่งมาจากการคัดเลือกตามเกณฑ์ดังนี้

ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิทางการออกแบบผลิตภัณฑ์	จำนวน 3 คน
ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิทางการศึกษาตลอดชีวิต	จำนวน 2 คน
นักร้องแบบผลิตภัณฑ์	จำนวน 1 คน
สื่อมวลชนในสายงานออกแบบ	จำนวน 1 คน
ผู้ประกอบการในธุรกิจออกแบบและการผลิต	จำนวน 1 คน

ระยะที่ 3 การศึกษาเชิงลึก เกี่ยวกับเส้นทางเข้าสู่อาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จในอาชีพ แนวทางการเรียนรู้และกระบวนการเรียนรู้ของตัวแบบความสำเร็จในอาชีพ ผู้ให้ข้อมูลหลักได้แก่นักร้องแบบผลิตภัณฑ์ที่ประสบความสำเร็จในอาชีพ จำนวน 12 คน ซึ่งได้จากการคัดเลือกโดยผู้ทรงคุณวุฒิในการสนทนากลุ่มตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ดังนี้

1. ผลงานเป็นที่ยอมรับและมีชื่อเสียง
2. ผลงานต้องสร้างผลประกอบการและเลี้ยงชีพได้อย่างยั่งยืน
3. มีการสร้างผลงานเชิงพาณิชย์อย่างเป็นที่ประจักษ์และต่อเนื่อง
4. สามารถส่งต่อหรือถ่ายทอดความรู้ สร้างแรงบันดาลใจ
5. สามารถประยุกต์ความรู้สู่ภูมิปัญญาสนับสนุนส่งเสริมคนรุ่นหลัง สร้างคนรุ่นใหม่และช่วยเหลือสังคม
6. มีอายุงานและประสบการณ์ในการทำงาน มากกว่า 5 ปี

3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลใช้วิธี

1. การศึกษาเอกสาร(แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัย บทความจากสื่อสิ่งพิมพ์และออนไลน์)
2. การสัมภาษณ์เบื้องต้นนักร้องแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 20 คน
3. การสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ
4. การสัมภาษณ์เชิงลึกนักร้องแบบผลิตภัณฑ์ที่ประสบความสำเร็จในอาชีพจำนวน 12คน

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย ประเด็นสัมภาษณ์เบื้องต้นและประเด็นสัมภาษณ์กรณีศึกษา ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยใช้เครื่องมือดังนี้

เครื่องมือที่ 1 ประเด็นสัมภาษณ์เบื้องต้น

ลักษณะของเครื่องมือเป็นข้อคำถามประกอบการสัมภาษณ์และแบบบันทึกข้อมูลจากผู้ให้สัมภาษณ์ โดยผู้วิจัยสร้างขึ้นตามกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ 1) แนวคิดเกี่ยวกับคุณลักษณะความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 2) แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 3) แนวทางความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 4) แนวคิดเรื่องการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของผู้ประสบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ไทย

เครื่องมือที่ 2 ประเด็นสัมภาษณ์กรณีศึกษา

ลักษณะของเครื่องมือเป็นข้อคำถามประกอบการสัมภาษณ์และแบบบันทึกข้อมูลจากผู้ให้สัมภาษณ์ โดยผู้วิจัยสร้างขึ้นจากผลการวิเคราะห์ข้อมูลภาคเอกสาร การสัมภาษณ์เบื้องต้น และการวิเคราะห์และอภิปรายผลจากการสนทนากลุ่ม โดยมีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือดังนี้

1. ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ 1) ภูมิหลังและเส้นทางในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 2) แนวคิดเกี่ยวกับคุณลักษณะความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 3) แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 4) แนวทางความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 5) แนวคิดเรื่องกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของผู้ประสบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ไทยและสร้างแนวคำถามสัมภาษณ์ และแบบบันทึกการสัมภาษณ์

2. กำหนดวัตถุประสงค์และขอบเขต ประเด็นที่ต้องการศึกษาและสร้างเครื่องมือให้ครอบคลุมเนื้อหาและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์

3. นำไปปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อรับฟังข้อเสนอแนะ และนำมาปรับปรุงให้สามารถเก็บข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยนี้ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) ถอดรหัสความหมาย (codification) หรือให้ความหมายกับข้อมูล จำแนกและจัดระบบข้อมูล และประมวลสรุปข้อมูลเป็น

1) เส้นทางสู่อาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 2) องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ ได้แก่ องค์ประกอบความสำเร็จ ปัจจัยที่สนับสนุนความสำเร็จในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้ของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 3) กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของนักออกแบบผลิตภัณฑ์

6. ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

ระยะที่ 1 ศึกษาเบื้องต้น

ขั้นที่ 1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยตามกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับศึกษาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ในประเด็นต่าง ๆ ตั้งแต่ปี พ.ศ.2550-2561 ในประเด็น ได้แก่ 1) เส้นทางในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 2) แนวคิดเกี่ยวกับคุณลักษณะความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 3) แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 4) แนวทางความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 5) แนวคิดเรื่องการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของสู่ความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์

ขั้นที่ 2 ศึกษาสำรวจภาคสนาม (Pilot research) เพื่อศึกษาประสบการณ์และความคิดเห็นโดยใช้กรอบแนวคิดทฤษฎีจากขั้นที่ 1 ผู้ให้ข้อมูลคือนักออกแบบจำนวน 20 คน ที่มีผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้รับรางวัลจากโครงการรางวัลสินค้าไทยที่มีการออกแบบดี หรือ Design Excellence Award (DEmark) ในปี พ.ศ. 2551-2560 ซึ่งโครงการนี้ได้รับการต่อยอดมาจากรางวัล Prime Minister's Export Award (PM Award) ประเภท Thai-Owned Design โดยใช้เกณฑ์การคัดเลือกจากรางวัลนักออกแบบแห่งปี สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยใช้เกณฑ์ 1) มีประสบการณ์ทำงานต่อเนื่องมากกว่า 5 ปี 2) มีผลงานการออกแบบชิ้นสำคัญอันโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ 3) ผลงานถูกผลิตในเชิงพาณิชย์ โดยเป็นการสำรวจด้วยการสังเกตและการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการในประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์งานวิจัย ได้แก่ 1) เส้นทางในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 2) แนวคิดเกี่ยวกับคุณลักษณะความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 3) แนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 4) แนวทางความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 5) แนวคิดเรื่องการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของสู่ความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์

ขั้นที่ 3 วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากขั้นที่ 1 และขั้นที่ 2 เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการสร้างเครื่องมือและกำหนดทิศทางการวิจัย ทำให้ได้ผลสังเคราะห์องค์ประกอบความสำเร็จเชิงปรนัย 6 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านตัวชี้วัดความสำเร็จในอาชีพ 2) ด้านความสามารถบุคคล 3) ด้านสังคม 4) ด้านผลสัมฤทธิ์ในงาน 5) ด้านคุณลักษณะทางวิชาชีพ 6) ด้านปัจจัยสนับสนุนในอาชีพ และองค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพเชิงอัตนัย 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านตัวชี้วัดความสำเร็จในอาชีพ 2) ด้านความสามารถบุคคล 3) ด้านผลสัมฤทธิ์ในชีวิต 4) ด้านคุณลักษณะที่สัมพันธ์กับอาชีพ รวมถึงได้ผลสรุปแนวทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพ 9 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการเพิ่มพูนทักษะ 2) ด้านการเก็บเกี่ยวประสบการณ์ 3) ด้านการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ 4) ด้านการสร้างพฤติกรรมการเรียนรู้ 5) ด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 6) ด้านการสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตน 7) ด้านการเปิดโอกาสให้ตนเอง 8) ด้านการพลิกแพลงภูมิปัญญา 9) ด้านการประเมินตนเอง

ขั้นที่ 4 ร่างประเด็นสัมภาษณ์จากผลสังเคราะห์ในขั้นที่ 3 โดยแบ่งแนวคำถามตามกรอบแนวคิดการวิจัยคือ 1) ข้อมูลส่วนบุคคล 2) เส้นทางในอาชีพนักร้องแบบผลิตภัณฑ์ 3) องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักร้องแบบผลิตภัณฑ์ 4) กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง

ขั้นที่ 5 สรุปผลผลจากการศึกษาข้อมูลระยะที่ 1 ด้วยการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ที่ประกอบไปด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ 2) ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิทางการศึกษาตลอดชีวิต 3) นักร้องแบบผลิตภัณฑ์ 4) สื่อมวลชนในสายงานออกแบบ 5) ผู้ประกอบการในธุรกิจออกแบบและการผลิต โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ยืนยันข้อมูล 2) กำหนดเกณฑ์ในการคัดเลือกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักได้แก่นักร้องแบบผลิตภัณฑ์ที่ประสบความสำเร็จในอาชีพ จำนวน 12 คน ซึ่งได้จากการคัดเลือกโดยผู้ทรงคุณวุฒิในการสนทนากลุ่มตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ดังนี้

1. ผลงานเป็นที่ยอมรับและมีชื่อเสียง
2. ผลงานต้องสร้างผลประกอบการและเลี้ยงชีพได้อย่างยั่งยืน
3. มีการสร้างผลงานเชิงพาณิชย์อย่างเป็นที่ประจักษ์และต่อเนื่อง
4. สามารถส่งต่อหรือถ่ายทอดความรู้ สร้างแรงบันดาลใจ
5. สามารถประยุกต์ความรู้สู่ภูมิปัญญาสนับสนุนส่งเสริมคนรุ่นหลัง สร้างคนรุ่นใหม่และ

ช่วยเหลือสังคม

6. มีอายุงานและประสบการณ์ในการทำงาน มากกว่า 5 ปี พร้อมทั้งตรวจสอบและปรับปรุงเครื่องมือและเสนอแนวทางในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ

ขั้นที่ 6 นำประเด็นสัมภาษณ์ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจำนวน 5 ท่าน ได้แก่

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชิตชงค์ ส. นันทนาเนตร
2. รองศาสตราจารย์ ดร.ชูเกียรติ ลีสุวรรณ
3. รองศาสตราจารย์ ดร.รัฐไทย พรเจริญ
4. อาจารย์ ดร.สุนันทยา ไหวหาร
5. อาจารย์ ดร.จิณัฐตา สอนสังข์

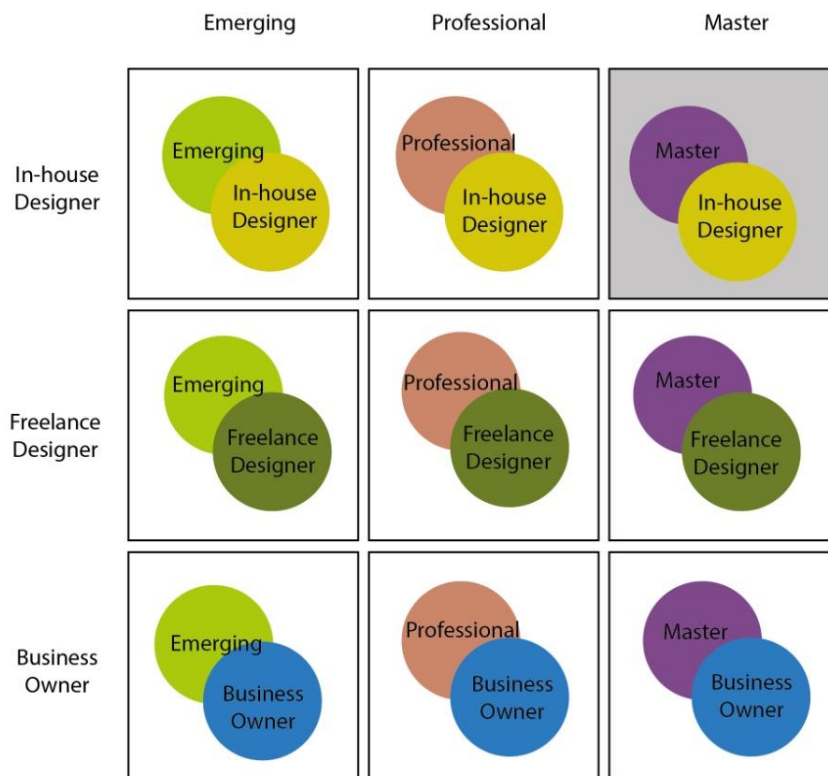
โดยประเมินคุณภาพเครื่องมือด้วยวิธีเชิงคุณภาพ โดยได้เสนอแนะ ปรับปรุงประเด็นคำถาม และเพิ่มเติมข้อคำถามเพื่อความเที่ยงตรงและสมบูรณ์ของเนื้อหา เพื่อให้สามารถเก็บข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ระยะที่ 2 การเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลจากพหุกรณีศึกษา

ขั้นที่ 7 คัดเลือกและติดต่อสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Performance) เป็นนักร้องแบบผลิตภัณฑ์ที่ประสบความสำเร็จในอาชีพตามกรอบแนวคิด คำถามการวิจัย และวัตถุประสงค์ในการวิจัย ได้แก่ 1) ข้อมูลภูมิหลัง ประวัติโดยย่อ การเข้าสู่อาชีพและเส้นทางในอาชีพ

นักออกแบบผลิตภัณฑ์ 2) องค์กรประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์
 3) แนวทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของสู่ความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน
 12 กรณีศึกษา ระหว่างเดือนตุลาคม พ.ศ.2561 - มีนาคม พ.ศ.2562

ขั้นที่ 8 สัมภาษณ์เชิงลึกและการวิเคราะห์ข้อมูลรายบุคคล ในการวิจัยนี้เป็น การวิเคราะห์
 ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการถอดเทปสัมภาษณ์ และการจัดบันทึกประเด็นสำคัญระหว่างการสัมภาษณ์
 ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) ถอดรหัสความหมาย (codification) หรือให้ความ
 ความหมายกับข้อมูล การจำแนกแบ่งกลุ่มนักออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ทำงานใน 3 ลักษณะงาน คือ
 1) นักออกแบบที่เป็นพนักงานบริษัท (In-house Designer) ซึ่งทำงานตามโจทย์และแนวทางที่
 กำหนดโดยบริษัทนั้น ๆ 2) นักออกแบบอิสระ (Freelance Designer) ที่สามารถทำงานให้กับทั้ง
 บุคคลหรือองค์กรโดยไม่ได้สังกัดที่ใดที่หนึ่ง สามารถทำงานให้กับผู้จ้างไปพร้อม ๆ กันได้หลายที่ และ
 3) นักออกแบบที่เป็นเจ้าของกิจการ (Business Owner) ทั้งที่เป็นธุรกิจบริการออกแบบ และ
 ธุรกิจการผลิตสินค้าเชิงพาณิชย์ โดยแต่ละประเภทงานได้แบ่งกลุ่มตามช่วงประสบการณ์ตั้งแต่
 1) นักออกแบบหน้าใหม่ที่มีผลงานโดดเด่นประสบการณ์ตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป (Emerging Designer)
 2) นักออกแบบผู้มีประสบการณ์มากกว่า 10 ปี (Professional Designer) และ 3) นักออกแบบผู้มี
 ประสบการณ์สูงมากกว่า 20 ปี (Master Designer)



ภาพที่ 1 การแบ่งกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักตามลักษณะของงานและประสบการณ์ในการทำงาน

ขั้นที่ 9 วิเคราะห์ผลการวิจัยในภาพรวม โดยการจัดระบบข้อมูลด้วยการใช้แผนภาพและตาราง เพื่อการเชื่อมโยงหาความสัมพันธ์สอดคล้องของข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง 12 ท่าน เพื่อประมวลผลและสรุปข้อมูลตามกรอบแนวคิด คำถามการวิจัย และวัตถุประสงค์ในการวิจัย

ระยะที่ 3 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล ให้ข้อเสนอแนะและจัดทำรายงานนำเสนอต่อกรรมการผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของกรรมการผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์และจัดทำรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์



บทที่ 4 ผลการวิจัย

การวิจัย เรื่องกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ระบุองค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 2) เสนอกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพผ่านการศึกษาข้อมูลภาคเอกสาร การสัมภาษณ์เบื้องต้น การประชุมผู้เชี่ยวชาญและการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก คือนักออกแบบที่ประสบความสำเร็จในอาชีพใน 3 ลักษณะงาน คือ 1) นักออกแบบที่เป็นพนักงานบริษัท (In-house Designer) ซึ่งทำงานตามโจทย์และแนวทางที่กำหนดโดยบริษัทนั้น ๆ 2) นักออกแบบอิสระ (Freelance Designer) ที่สามารถทำงานให้กับทั้งบุคคลหรือองค์กรโดยไม่ได้สังกัดที่ใดที่หนึ่ง สามารถทำงานให้กับผู้จ้างไปพร้อม ๆ กันได้หลายที่ และ 3) นักออกแบบที่เป็นเจ้าของกิจการ (Business Owner) ทั้งที่เป็นธุรกิจบริการออกแบบ และธุรกิจการผลิตสินค้าเชิงพาณิชย์ โดยแต่ละประเภทงานได้แบ่งกลุ่มตามช่วงประสบการณ์ตั้งแต่ 1) นักออกแบบหน้าใหม่ที่มีผลงานโดดเด่นประสบการณ์ตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป (Emerging Designer) 2) นักออกแบบผู้มีประสบการณ์มากกว่า 10 ปี (Professional Designer) และ 3) นักออกแบบผู้มีประสบการณ์สูงมากกว่า 20 ปี (Master Designer) จำนวน 12 คน ระหว่างเดือนตุลาคม พ.ศ. 2561 ถึงเดือนมีนาคม พ.ศ. 2562 จากการวิเคราะห์ข้อมูลได้ผลการวิจัยแบ่งเป็น 4 ส่วน คือ 1) เส้นทางในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 2) ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 3) แนวทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 4) กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของนักออกแบบผลิตภัณฑ์โดยมีข้อค้นพบการวิจัยดังนี้

ส่วนที่ 1 เส้นทางในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์

- 1.1 ประสบการณ์วัยเด็กก่อนเข้ารับการศึกษาทางการออกแบบ
- 1.2 ประสบการณ์ระหว่างการศึกษา
- 1.3 ประสบการณ์หลังจบการศึกษาจนถึงการทำงานในปัจจุบัน

ส่วนที่ 2 องค์ประกอบสู่ความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบ ผลิตภัณฑ์ แบ่งเป็นทั้งหมด 3 เรื่อง ดังนี้

1. องค์ประกอบประกอบความสำเร็จในอาชีพ แบ่งเป็น 5 ด้าน ได้แก่
 - 1.1 องค์ประกอบด้าน mindset (ความเชื่อที่ส่งผลต่อพฤติกรรม)

- 1.1.1 รักและมีแรงปรารถนาในอาชีพ
- 1.1.2 จดจ่อไปที่เป้าหมาย ความชอบ และสิ่งที่สนใจ focus ในวิชาชีพ
- 1.1.3 ภูมิใจที่ได้ทำงานในสิ่งที่เรียนมาและ สามารถทำให้ศิลปะเป็นอาชีพได้
- 1.2 องค์ประกอบด้านการสร้างสรรค์ผลงาน
 - 1.2.1 ผลงานเป็น Good Design และมี Impact ต่อสังคม
 - 1.2.2 สร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่อง
 - 1.2.3 ผลงานงานสร้างภาษาเฉพาะและมีแนวทางและศาสตร์เป็นของตนเอง
 - 1.2.4 ผลงานถูกจัดแสดงและเผยแพร่
- 1.3 องค์ประกอบด้านการเป็นที่ยอมรับในวิชาชีพ
 - 1.3.1 มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จัก
 - 1.3.2 ได้รับการยอมรับจากผู้เชี่ยวชาญและบุคคลในวิชาชีพ
 - 1.3.3 ได้รับการยอมรับจากผู้ร่วมงานที่เกี่ยวข้องในอาชีพ
 - 1.3.4 เป็นตัวอย่างที่ดี มีจรรยาบรรณในวิชาชีพ
 - 1.3.5 สามารถส่งต่อความรู้และสร้างแรงบันดาลใจได้
- 1.4 องค์ประกอบด้านคุณลักษณะของนักออกแบบ
 - 1.4.1 เป็นนักสู้ (อดทน มีความพยายาม ไม่ล้มเลิก ไม่ยอมแพ้)
 - 1.4.2 ช่างสังเกต เปิดใจรับฟัง ตั้งคำถาม
 - 1.4.3 ขยันทดลอง กล้าเสี่ยง รู้จักพลิกแพลง ปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง
 - 1.4.4 เข้าหาโอกาส สร้างโอกาส
 - 1.4.5 มีรสนิยม เข้าใจและเห็นคุณค่าของงาน design เป็นนักการตลาด
 - 1.4.6 รู้และเข้าใจศักยภาพของตนเองมีความมั่นคงทางจิตใจ ประเมินตนเองตลอดเวลา
- 1.5 องค์ประกอบด้านรายได้
 - 1.5.1 มีรายได้ในระดับที่ใช้ชีวิตได้อย่างที่ตนพอใจสามารถเลี้ยงตัวและดูแลครอบครัวได้
 - 1.5.2 มีรายได้จากค่าลิขสิทธิ์ (Loyalty Fee)
2. ปัจจัยที่สนับสนุนความสำเร็จในอาชีพ แบ่งเป็น 5 ด้าน ได้แก่
 - 2.1 ปัจจัยด้านการเรียนรู้
 - 2.1.1 หมั่นเรียนรู้ เปิดรับสิ่งใหม่ แสวงหา ค้นคว้า ความรู้จากทุกแหล่งด้วยตนเอง
 - 2.1.2 เข้าหาผู้ใหญ่ ตั้งคำถามกับผู้รู้
 - 2.1.3 เรียนรู้จากการทำงานกับคนเก่ง ๆ

- 2.1.4 เข้าหาลูกค้า
- 2.1.5 เรียนรู้ที่จะปรับเปลี่ยนวิธีคิด
- 2.2 ปัจจัยด้านความสามารถเชิงทักษะ
 - 2.2.1 มีทักษะในการสื่อสารในระดับพิเศษ
 - 2.2.2 มีทักษะพื้นฐานที่แน่น
 - 2.2.3 มีทักษะการผลิตและต้นทุนอย่างละเอียด
 - 2.2.4 มีความสามารถทางภาษาต่างประเทศ
- 2.3 ปัจจัยด้านความสามารถเชิงคิดวิเคราะห์
 - 2.3.1 มีองค์ความรู้รอบและสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ได้
 - 2.3.2 คัดกรองข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลได้
 - 2.3.2 มีความคิดสร้างสรรค์
 - 2.3.4 มีความเข้าใจเรื่องวัฒนธรรมความเป็นอยู่
- 2.4 ปัจจัยด้านสายสัมพันธ์
 - 2.4.1 มีครูดี มี Mentor หรือที่ปรึกษาที่มีประสบการณ์สูงคอยสนับสนุน และให้โอกาส
 - 2.4.2 มี connection ระหว่างอาชีพและรู้จักผู้คนหลากหลาย
- 2.5 ปัจจัยแวดล้อม
 - 2.5.1 การเงิน
 - 2.5.2 กำลังใจจากครอบครัว
 - 2.5.3 ทีมงานดี ช่างฝีมือเก่ง
 - 2.5.4 อยู่สภาพแวดล้อมการทำงานดี
 - 2.5.5 ผลกระทบจากประสบการณ์ที่สร้างจุดเปลี่ยน
- 3. วิธีการเรียนรู้ของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ แบ่งเป็น 3 ด้าน ได้แก่
 - 3.1 ด้านการสั่งสมความรู้
 - 3.1.1 การค้นคว้าอ่านหนังสือให้มากและหลากหลาย
 - 3.1.2 ศึกษาประวัติของนักออกแบบเก่ง ๆ และผลงานชิ้นสำคัญ
 - 3.1.3 ศึกษาภูมิปัญญา และเทคโนโลยีอนาคต
 - 3.1.4 ศึกษาดูงาน, Exhibition, Trade Fair
 - 3.1.5 เดินทาง เรียนรู้โลกและวัฒนธรรมความเป็นอยู่
 - 3.1.6 ลงเรียนในวิชาหรือ Course ที่สนใจ

3.2 ด้านการแลกเปลี่ยนและซึมซับความรู้

3.2.1 สนทนาและตั้งคำถามกับคนเก่งในวิชาชีพ เปิดใจรับฟังอย่างลึกซึ้ง

3.2.2 เข้าหา ครู Mentor ที่ปรึกษา

3.2.3 เรียนรู้การผสมผสานความร่วมมือกับผู้อื่น

3.3 ด้านการปฏิบัติเพิ่มพูนทักษะ

3.3.1 เน้นการลงมือทำ ทดลองซ้ำ ๆ และปรับปรุงแก้ไข

3.3.2 ทำงานประกวด

3.3.3 ฝึกงานกับมืออาชีพ

3.3.4 ลงสนามจริง ทำงานจริงกับผู้ผลิตและลูกค้า

3.3.5 สังสมระบบความคิด

ส่วนที่ 3 กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของนักออกแบบผลิตภัณฑ์

3.1 เงื่อนไขการเรียนรู้

3.2 ปัจจัยการเรียนรู้

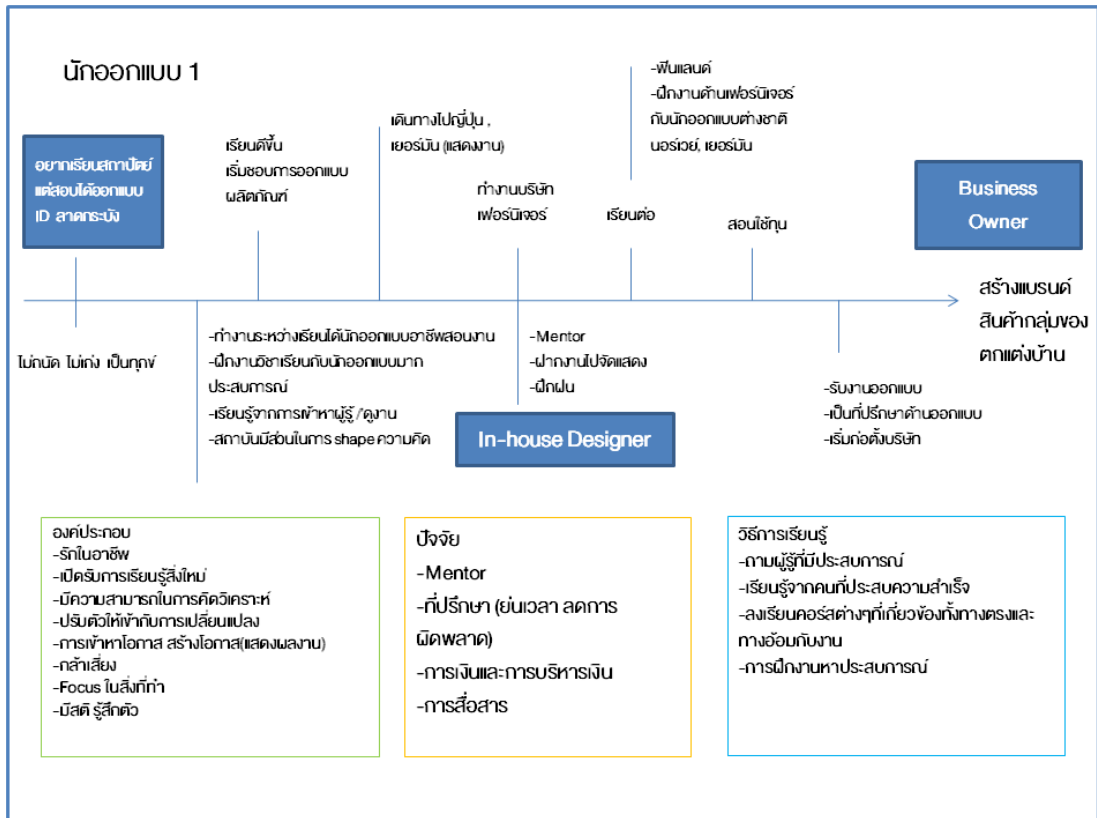
3.3 การรับข้อมูล

3.4 การประมวลผลข้อมูล

3.5 พฤติกรรมที่เกิดขึ้นหลังการเรียนรู้

ส่วนที่ 1 เส้นทางในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์

เป็นการสรุปประสบการณ์การมีส่วนร่วมในชีวิตตั้งแต่ก่อนเข้าสู่อาชีพ นับตั้งแต่ก่อนเข้ารับการศึกษาระดับมัธยมศึกษา ระหว่างการศึกษาระดับปริญญาตรี การศึกษาระดับปริญญาโท การทำงานในปัจจุบัน โดยสรุปเป็นแผนภาพตามช่วงเวลา (Time Line) ดังนี้

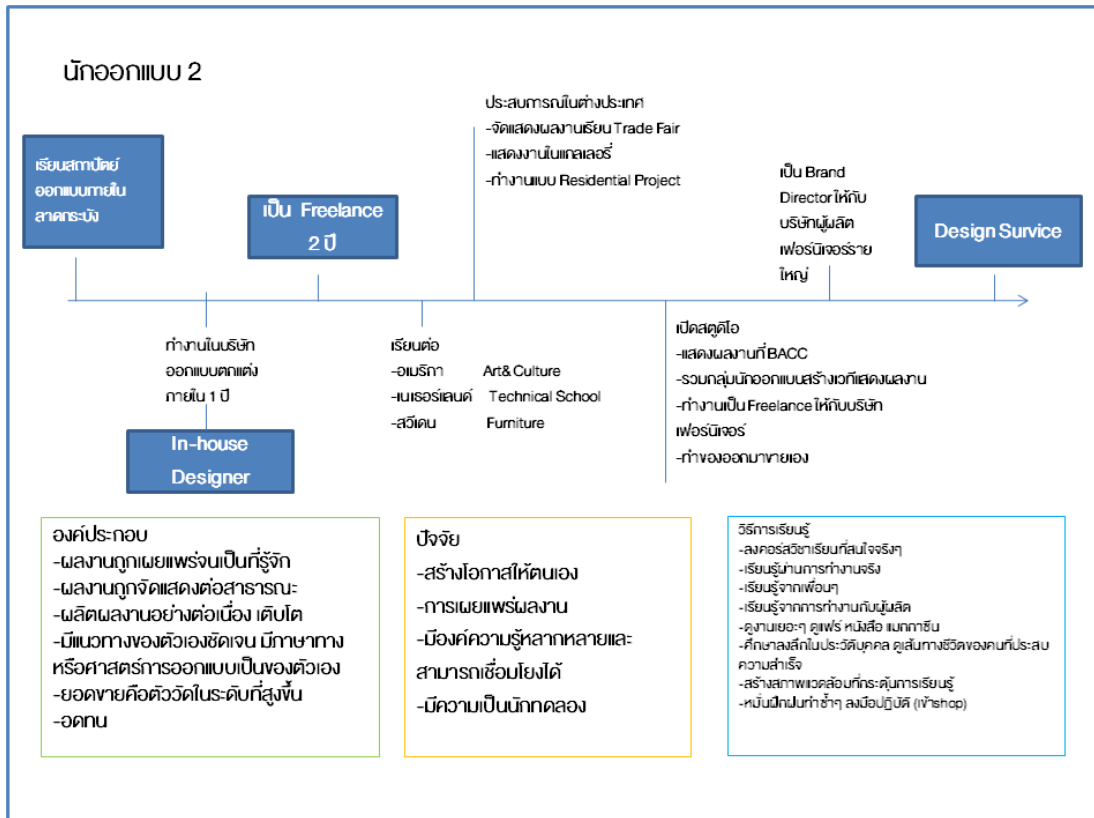


ภาพที่ 2 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักร้องแบบ 1

การจะประสบความสำเร็จในอาชีพได้นั้น นักร้องแบบ1มองว่าต้องมีความรักในอาชีพเป็น สิ่งแรกต้อง Focus ในสิ่งที่ทำ เปิดรับการเรียนรู้สิ่งใหม่ ต้องปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง กล้าเสี่ยง เข้าหาโอกาส สร้างโอกาส (จำเป็นมากคือในเรื่องการแสดงผลงาน) การมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ มีสติ รู้ลึกตัว

การมี Mentor หรือที่ปรึกษาคอยชี้แนะ จะช่วยย่นเวลา ลดการผิดพลาดได้มาก ความสามารถในการสื่อสาร การเงินและการบริหารเงินถือเป็นปัจจัยสนับสนุนที่สำคัญไม่แพ้ ความสามารถทางการออกแบบ

แนวทางการเรียนรู้ของนักร้องแบบ 1 เน้นไปที่การเข้าหาและถามผู้รู้ที่มีประสบการณ์ คนที่ประสบความสำเร็จ การลงเรียนคอร์สต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องทั้งทางตรงและทางอ้อมกับงาน เป็นการเพิ่มเติมทักษะในสิ่งที่อ่อน หรือขาด นักร้องแบบ 1 มองว่าการฝึกงานหาประสบการณ์ ทำงานกับคนเก่ง ๆ ถือเป็น การสร้างโอกาสให้ตนเองที่เหมาะสมสำหรับนักร้องแบบรุ่นใหม่ ๆ

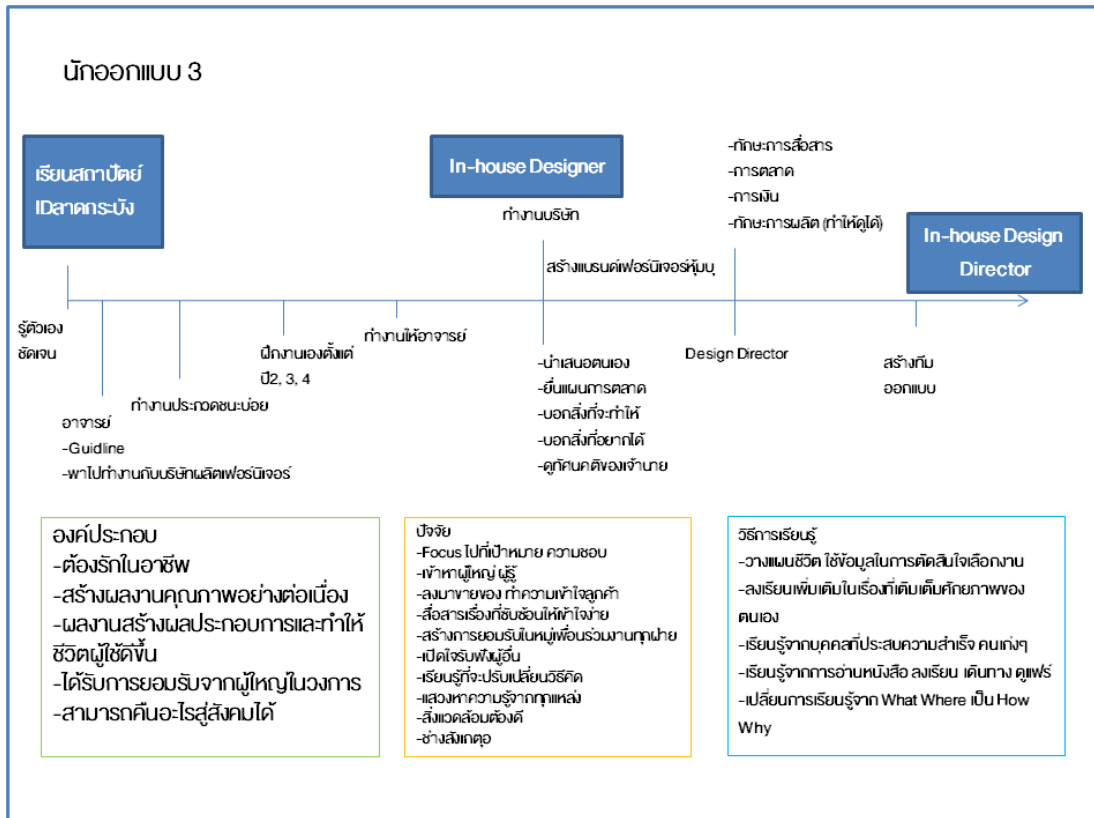


ภาพที่ 3 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักออกแบบ 2

นักออกแบบ 2 ลำดับขั้นของความสำเร็จในอาชีพของตนเอง จากผลงานถูกเผยแพร่จนเป็นที่รู้จัก ผลงานถูกจัดแสดงต่อสาธารณชน ขึ้นต่อมาคือการผลิตผลงานอย่างต่อเนื่อง เติบโต และงานต้องมีแนวทาง มีภาษาหรือศาสตร์การออกแบบเป็นของตัวเอง เมื่อผ่านสองขั้นแรกได้ ยอดขายคือตัววัดในระดับที่สูงขึ้น

ปัจจัยสู่ความสำเร็จคือความอดทน การสร้างโอกาสให้ตนเอง (ด้วยการเผยแพร่ผลงาน) ต้องมีความเป็นนักทดลอง มีองค์ความรู้หลากหลายและสามารถเชื่อมโยงได้

แนวทางการเรียนรู้ที่ใช้คือการหมั่นฝึกฝนทำซ้ำ ๆ ลงมือปฏิบัติ (เข้า shop) ลงคอร์สวิชาที่สนใจ เรียนรู้ผ่านการงานจริง กับผู้ผลิต กับเพื่อน ๆ รวมถึงการดูงานเยอะ ๆ ดูฟรี หนังสือ แมกกาซีน เพื่อศึกษาลงลึกในประวัติบุคคล ดูเส้นทางชีวิตของคนประสบความสำเร็จ ที่สำคัญต้องพยายามสร้างสภาพแวดล้อมที่กระตุ้นการเรียนรู้

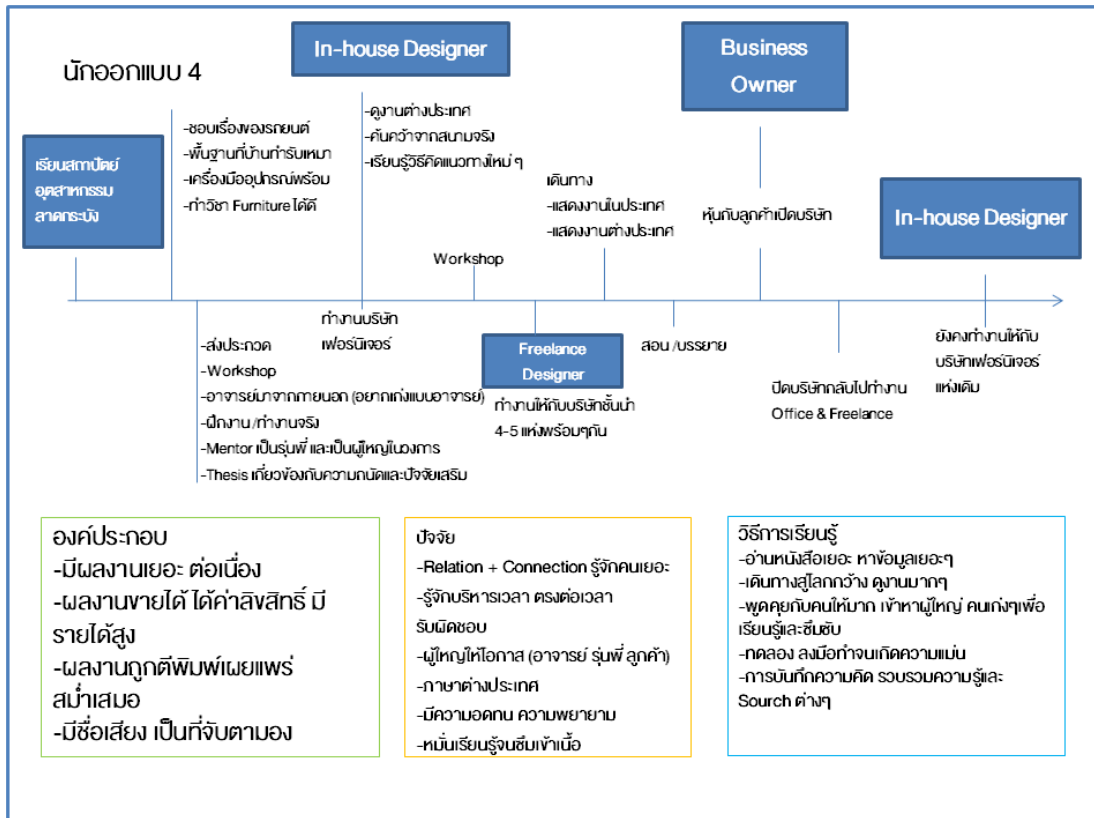


ภาพที่ 4 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักร้องแบบ 3

นักร้องแบบ 3 มองว่าจะประสบความสำเร็จในอาชีพได้ ต้องรักในอาชีพ ต้องสร้างผลงานคุณภาพอย่างต่อเนื่องและผลงานสามารถสร้างผลประกอบการและทำให้ชีวิตผู้ใช้ดีขึ้น รวมไปถึงการได้รับการยอมรับจากผู้ใหญ่ในวงการและสามารถคืนอะไรสู่สังคมได้ด้วย

ปัจจัยสู่ความสำเร็จคือต้องช่างสังเกต Focus ไปที่เป้าหมายหรือความชอบ ต้องสื่อสารเรื่องที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่าย เปิดใจรับฟังผู้อื่นเพื่อสร้างการยอมรับในหมู่เพื่อนร่วมงานทุก ๆ ฝ่าย ต้องเรียนรู้ที่จะปรับเปลี่ยนวิธีคิด และต้องอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดี

แนวทางการเรียนรู้ของนักร้องแบบ 3 คือ การวางแผนชีวิต ใช้ข้อมูลในการตัดสินใจเลือกงาน เข้าหาผู้ใหญ่ ผู้รู้ เรียนรู้จากบุคคลที่ประสบความสำเร็จ คนเก่ง ๆ เรียนรู้จากการอ่านหนังสือ แสวงหาความรู้จากทุกแหล่ง เดินทาง ดูแฟร์ หรือลงเรียนเพิ่มเติมในเรื่องที่เต็มเต็มศักยภาพของตนเอง เปลี่ยนการเรียนรู้จาก What Where เป็น How Why อยากรู้ให้ผลงานขายได้ก็ต้องลงมาขายของ ทำความเข้าใจลูกค้า

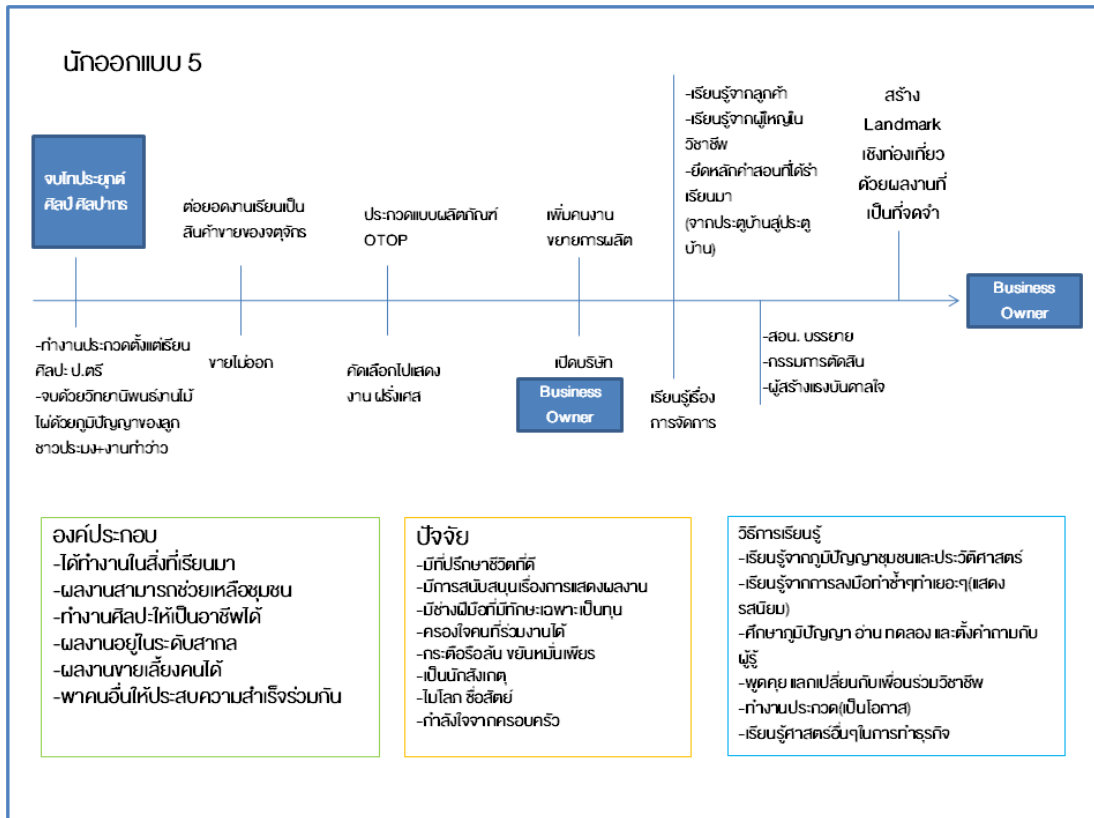


ภาพที่ 5 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักออกแบบ 4

นักออกแบบ 4 ให้ความสำคัญกับปริมาณและการสร้างผลงานอย่างต่อเนื่อง เพราะถือว่าเป็นตัววัดความแม่นยำและทักษะทางการออกแบบจากต้นจนจบกระบวนการ (จากความคิดถึงการขาย) ผลงานที่ดีต้องขายได้ และนักออกแบบได้ค่าลิขสิทธิ์ การที่นักออกแบบมีรายได้สูง มีผลงานถูกตีพิมพ์เผยแพร่สม่ำเสมอ มีชื่อเสียง เป็นที่จับตามอง ถือเป็นองค์ประกอบสำคัญในการตรวจสอบความสำเร็จในอาชีพของตนเอง

Relation + Connection การรู้จักคนเยอะ ผู้ใหญ่ให้โอกาส (อาจารย์ รุ่นพี่ ลูกค้า) การมีความอดทน ความพยายาม ถือเป็นปัจจัยสำคัญต่อการเติบโตในหน้าที่การงาน ความรับผิดชอบ การรู้จักบริหารเวลา ตรงต่อเวลา และความสามารถทางภาษาต่างประเทศ เป็นข้อได้เปรียบที่ช่วยให้โอกาสดี ๆ ไม่หลุดมือไป

นักออกแบบ 4 เรียนรู้และพัฒนาตนเองด้วยการ อ่านหนังสือเยอะ หาข้อมูลเยอะ และออกเดินทางสู่โลกกว้าง ดูงานมาาก ๆ พุดคุยกับคนให้มาก เข้าหาผู้ใหญ่ คนเก่ง ๆ เพื่อเรียนรู้และชิมชั้บ คิดอะไรได้ก็ทดลอง ลงมือทำงานเกิดความแม่นยำ การบันทึกความคิด รวบรวมความรู้และ Source ต่าง ๆ ถือเป็นเทคนิคเฉพาะตัวที่ช่วยสนับสนุนการสร้างผลงานใหม่ ๆ

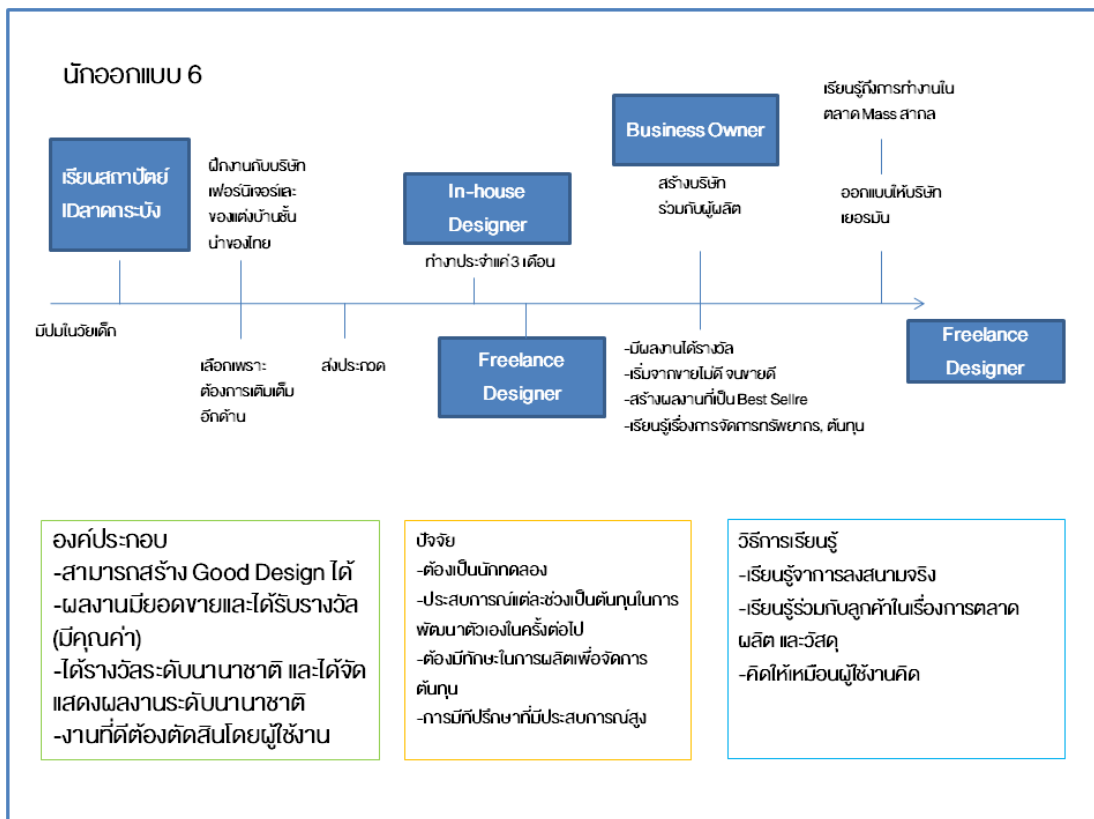


ภาพที่ 6 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักร้องแบบ 5

ความสำเร็จในอาชีพของนักร้องแบบ 5 ดูได้จาก ได้ทำงานในสิ่งที่เรียนมาสามารถทำงานศิลปะให้เป็นอาชีพได้ สามารถสร้างสรรค์ผลงานอยู่ในระดับสากล ขายเลี้ยงคนและสามารถสร้างงานช่วยเหลือคนในชุมชนได้ซึ่งหมายถึงการพาคอนอื่นให้ประสบความสำเร็จร่วมกัน

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในอาชีพของนักร้องแบบ 5 คือการมีที่ปรึกษาชีวิตที่ดี อย่างเช่นครู อาจารย์ รุ่นพี่ และลูกค้า มีช่างฝีมือที่มีทักษะเฉพาะเป็นทุน มีการสนับสนุนเรื่องการแสดงผลงาน สามารถครองใจคนที่ร่วมงานได้ ต้องมีคุณลักษณะของการเป็นนักสังเกต มีความกระตือรือร้น ขยันหมั่นเพียร ไม่โลภ ซื่อสัตย์ และที่สำคัญคือกำลังใจจากครอบครัว

แนวทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของนักร้องแบบ 5 เป็นการเรียนรู้จากการลงมือทำซ้ำ ๆ ทำเยอะ ๆ (เพื่อสร้างแนวทางของตนเองที่ชัดเจนและแสดงถึงรสนิยม) ศึกษาภูมิปัญญา อ่าน ทดลอง และตั้งคำถามกับผู้รู้ พูดคุย แลกเปลี่ยนกับเพื่อนร่วมวิชาชีพเรียนรู้จากภูมิปัญญาชุมชนและประวัติศาสตร์ รวมถึงเรียนรู้ศาสตร์อื่น ๆ ในการทำธุรกิจ และหมั่นทำงานประกวดเพื่อสร้างโอกาสให้กับตนเอง

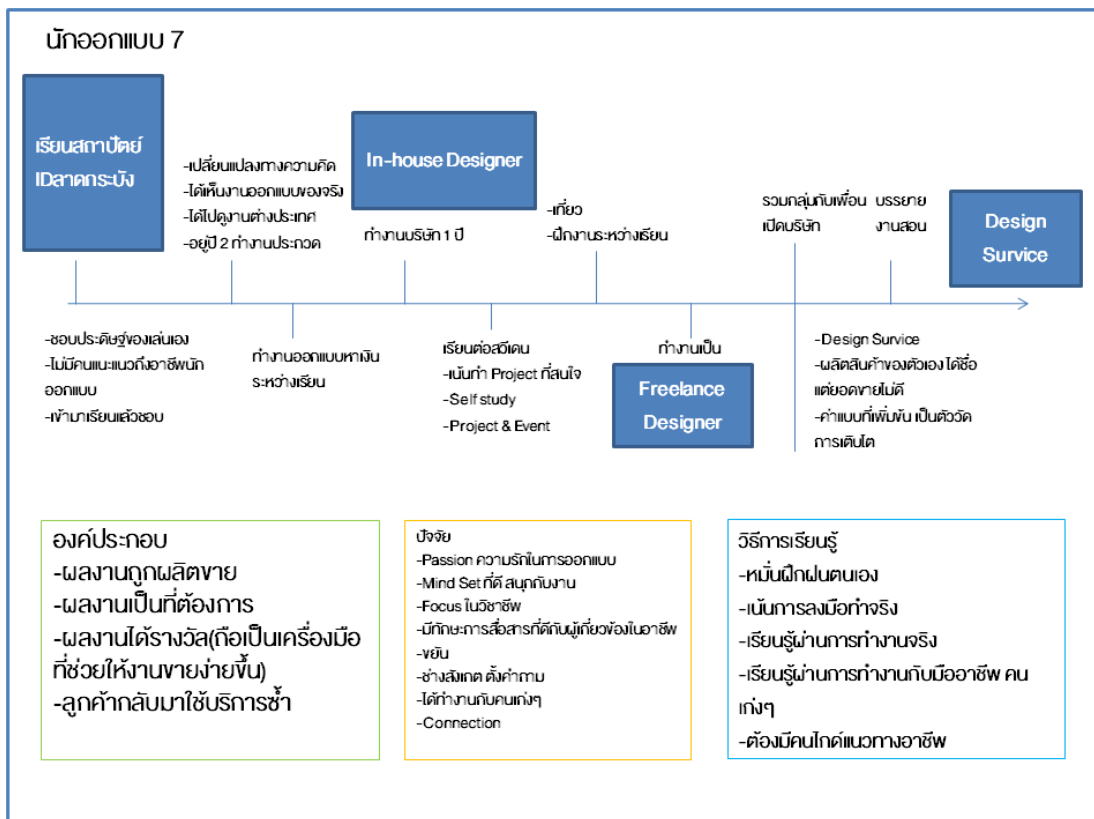


ภาพที่ 7 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักออกแบบ 6

นิยามความสำเร็จในอาชีพของนักออกแบบ 6 คือ ความสามารถในการสร้างผลงานที่เป็น Good Design ได้ หมายถึงผลงานสร้างยอดขาย (เพราะถูกตัดสินใจโดยผู้ใช้งาน) หรือได้รับรางวัล (มีคุณค่า) การได้รางวัลระดับนานาชาติ และได้จัดแสดงผลงานระดับนานาชาตินับเป็นโอกาสในการไปสู่ความสำเร็จขั้นต่อไป

ปัจจัยสำคัญสู่ความสำเร็จคือการมีที่ปรึกษาที่มีประสบการณ์สูง การเป็นนักทดลอง และมีทักษะในการผลิตเพื่อจัดการต้นทุนช่วยให้งานรางวัลกลายเป็นงานที่ขายได้จริง นักออกแบบ 6 มองว่าประสบการณ์แต่ละช่วงถือเป็นทุนในการพัฒนาตัวเองในครั้งต่อไป

แนวทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองเน้นไปที่การคิดให้เหมือนผู้ใช้งานคิด เรียนรู้ร่วมกับลูกค้าในเรื่องการตลาด วัสดุ และการผลิต ซึ่งก็คือการเรียนรู้จากการลงสนามจริง

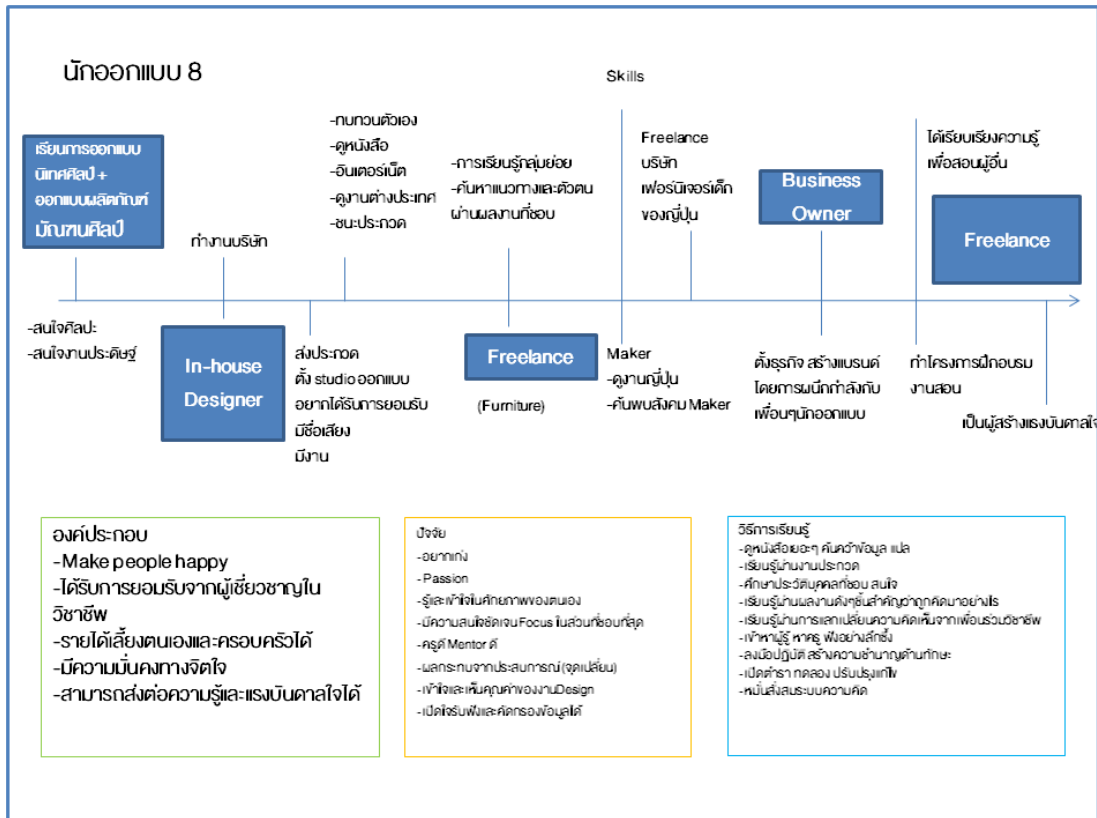


ภาพที่ 8 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักออกแบบ 7

นักออกแบบ 7 บอกว่าสำหรับงานรับจ้างออกแบบ (Design Service) ความสำเร็จของนักออกแบบคือผลงานถูกผลิตขายจริง ผลงานนั้นเป็นที่ต้องการ หากผลงานได้รางวัลก็เป็นเรื่องน่ายินดี เพราะรางวัลถือเป็นเครื่องมือที่ช่วยให้งานขายง่ายขึ้น แต่ตัวชี้วัดความสำเร็จในอาชีพที่ดีคือ ลูกค้ากลับมาใช้บริการซ้ำ

จะไปสู่ความสำเร็จได้ นักออกแบบ 7 มองว่า Passion หรือความรักความหลงใหลในการออกแบบเป็น Mind Set ที่ดี การสนุกกับงานและการ Focus ในวิชาชีพ เป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุด ความขยัน การช่างสังเกตและ ตั้งคำถาม เป็นคุณลักษณะที่เอื้อให้เติบโตได้ง่าย และ Connection การได้ทำงานกับคนเก่ง ๆ ถือเป็นลัดไปสู่เป้าหมายได้เร็วขึ้น ทั้งนี้ต้องมีทักษะการสื่อสารที่ดีกับผู้เกี่ยวข้องในอาชีพทุก ๆ สายงาน

แนวทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง นักออกแบบ 7 ใช้วิธี หมั่นฝึกฝนตนเอง เน้นการลงมือทำจริง เรียนรู้ผ่านการทำงานจริง เรียนรู้ผ่านการทำงานกับมืออาชีพ คนเก่ง ๆ ถ้าอยู่ในช่วงเลือกเรียนเพื่อประกอบอาชีพต้องมีคนไต่ถามแนวทางอาชีพ

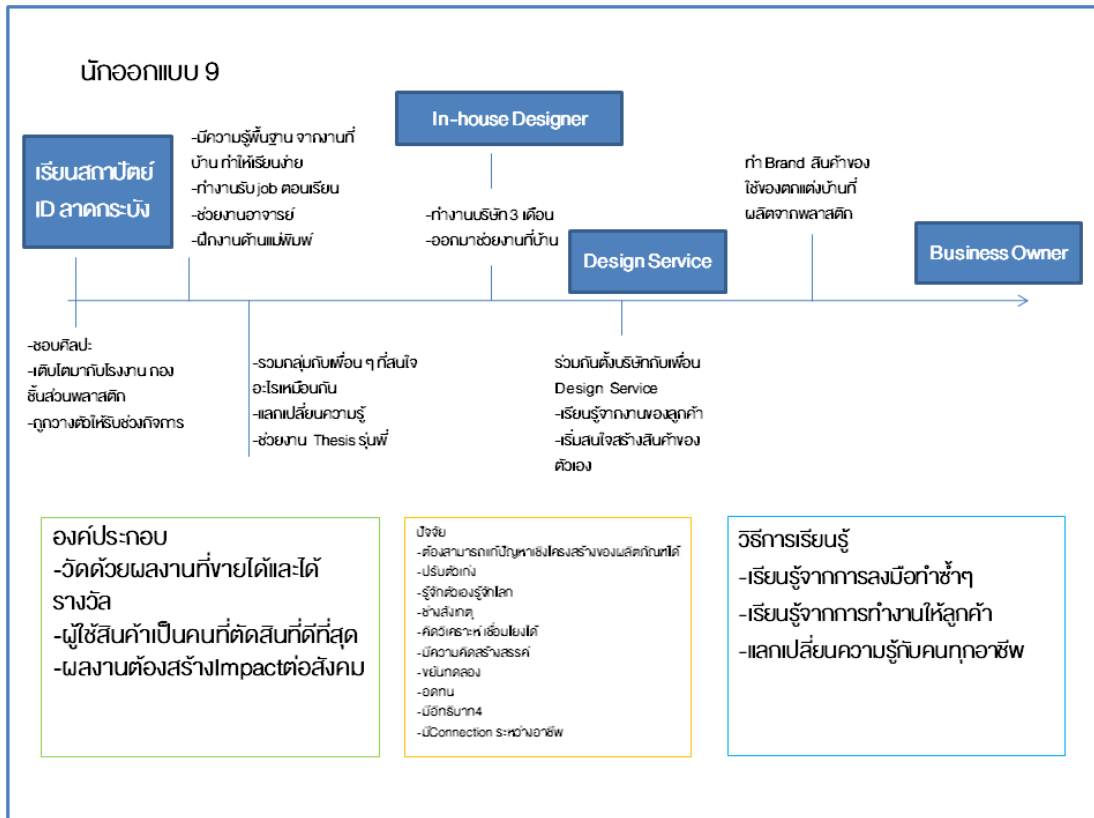


ภาพที่ 9 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนานตนเอง ของนักออกแบบ 8

นักออกแบบ 8 เชื่อว่าความสำเร็จสูงสุดของนักออกแบบคือ Make people happy การมีความมั่นคงทางจิตใจ การได้รับการยอมรับจากผู้เชี่ยวชาญในวิชาชีพ มีรายได้เลี้ยงตนเองและครอบครัว และสามารถส่งต่อความรู้และแรงบันดาลใจได้ถือเป็นนิยามความสำเร็จในอาชีพ

Passion หรือความปรารถนาอันแรงกล้าที่อยากเก่ง การรู้และเข้าใจในศักยภาพของตนเอง การมีความสนใจชัดเจน Focus ในส่วนที่ชอบที่สุด คือเข็มทิศที่สำคัญในวิชาชีพ การมีครูดี Mentor ดี หรือมีผลกระทบ (จุดเปลี่ยน) จากประสบการณ์ ช่วยกำหนดทิศทางอาชีพได้แม่นยำขึ้น ปัจจัยสุดท้ายคือการเปิดใจรับฟังและคัดกรองข้อมูล เพื่อนำไปใช้ทำความเข้าใจและสร้างคุณค่าใหม่ในงานออกแบบ

แนวทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนานตนเองของนักออกแบบ 8 คือการหมั่นสัง่สมระบบความคิด เรียนรู้ผ่านงานประกวด ลงมือปฏิบัติ (เปิดตำรา ทดลอง ปรับปรุงแก้ไข) สร้างความชำนาญด้านทักษะ ดูหนังสือ ค้นคว้าข้อมูล ศึกษาประวัติบุคคลที่ชอบ สนใจเรียนรู้ผ่านผลงานดัง ๆ ขึ้นสำคัญว่าถูกคิดมาอย่างไร เข้าหาผู้รู้ หาครู ฟังอย่างลึกซึ้ง รวมไปถึงการเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นจากเพื่อนร่วมวิชาชีพ

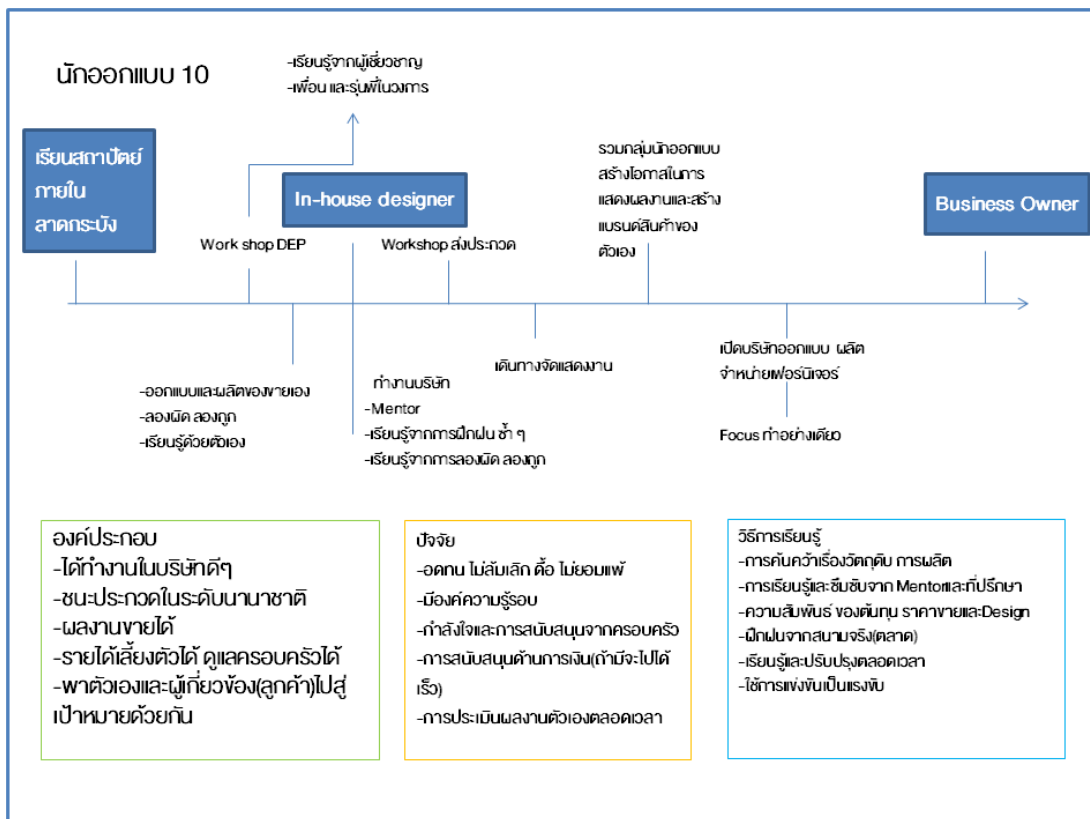


ภาพที่ 10 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักออกแบบ 9

นักออกแบบ 9 มองว่าความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ วัดด้วยผลงานที่ขายได้และได้รางวัล เพราะผู้ใช้สินค้าเป็นคนที่ตัดสินใจที่ดีที่สุดและผลงานที่ดีต้องสร้าง Impact ต่อสังคม

ปัจจัยที่จะพาไปสู่ความสำเร็จต้องนั้นควรต้องมีอิทธิบาท 4 ช่างสังเกตมีความคิดสร้างสรรค์ รู้จักตัวเองรู้จักโลก คิดวิเคราะห์ เชื่อมโยงได้ ขยันทดลอง อดทน ปรับตัวเก่ง ต้องสามารถแก้ปัญหาเชิงโครงสร้างของผลิตภัณฑ์ได้ ที่สำคัญ ควรมี Connection ระหว่างอาชีพ

แนวทางการเรียนรู้ของนักออกแบบ 9 เป็นการเรียนรู้จากการลงมือทำซ้ำ ๆ เรียนรู้จากการทำงานให้ลูกค้าและแลกเปลี่ยนความรู้กับคนทุกอาชีพ

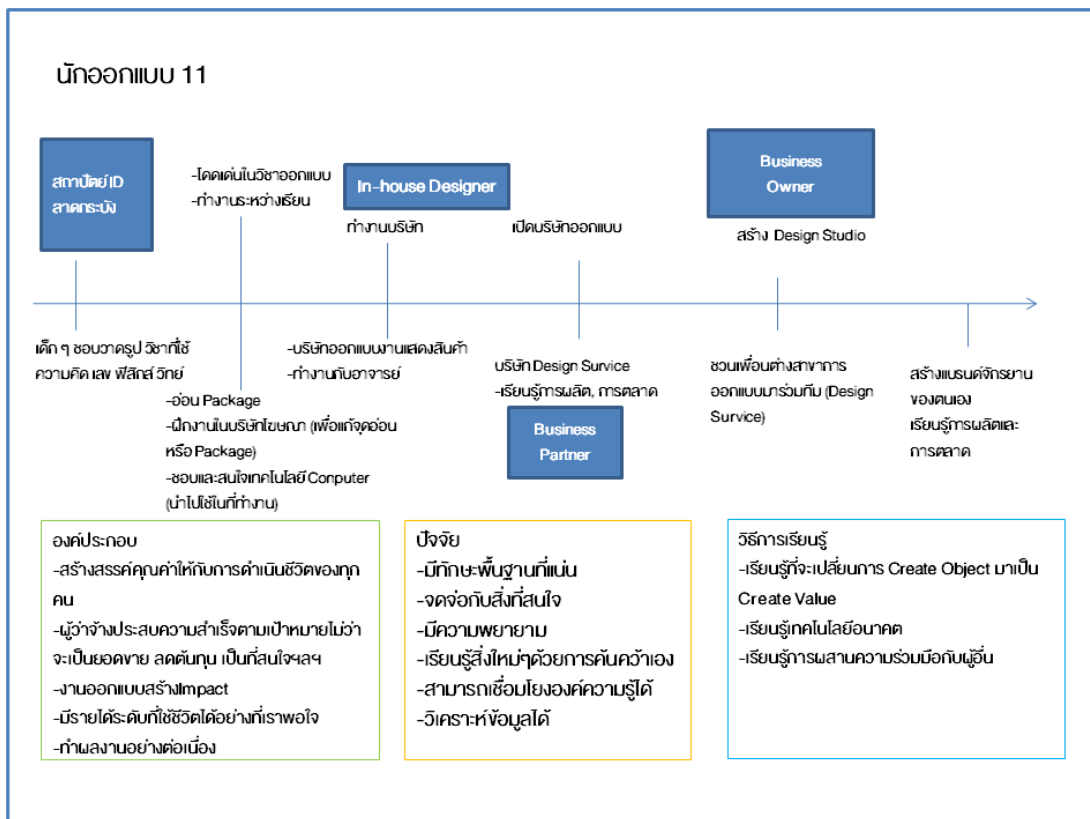


ภาพที่ 11 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักออกแบบ 10

การได้ทำงานในบริษัทที่ ๆ การชนะประกวดในระดับนานาชาติ ผลงานถูกผลิตแล้วขายได้ มีรายได้เลี้ยงตัวดูแลครอบครัวได้รวมไปถึงพาตัวเองและผู้เกี่ยวข้อง (ลูกค้า) ไปสู่เป้าหมายด้วยกัน คือ นิยามความสำเร็จในอาชีพสำหรับนักออกแบบ 10

ปัจจัยสำคัญที่ทำให้นักออกแบบ 10 มีวันนี้คือความอดทน ไม่ล้มเลิก คือ และไม่ยอมแพ้ การมีองค์ความรู้รอบ และกำลังใจจากครอบครัวทำให้สามารถฝ่าฟันอุปสรรคมาได้ตลอดทาง นักออกแบบ 10 มักประเมินผลงานตัวเองตลอดเวลาและให้ความเห็นว่าถ้าได้รับการสนับสนุนด้านการเงินด้วยจะทำให้ นักออกแบบเติบโตได้เร็วขึ้น

การเรียนรู้และชิม ชับจาก Mentor หรือที่ปรึกษา การปรับปรุงตนเองตลอดเวลา ใช้การแข่งขันเป็นแรงขับ ฝึกฝนจากสนามจริง (ตลาด) และค้นคว้าเรื่องวัตถุดิบ การผลิต ความสัมพันธ์ ของต้นทุน ราคาขายและ Design ถือเป็นแนวทางการพัฒนาตนเองเพื่อความก้าวหน้าในอาชีพ

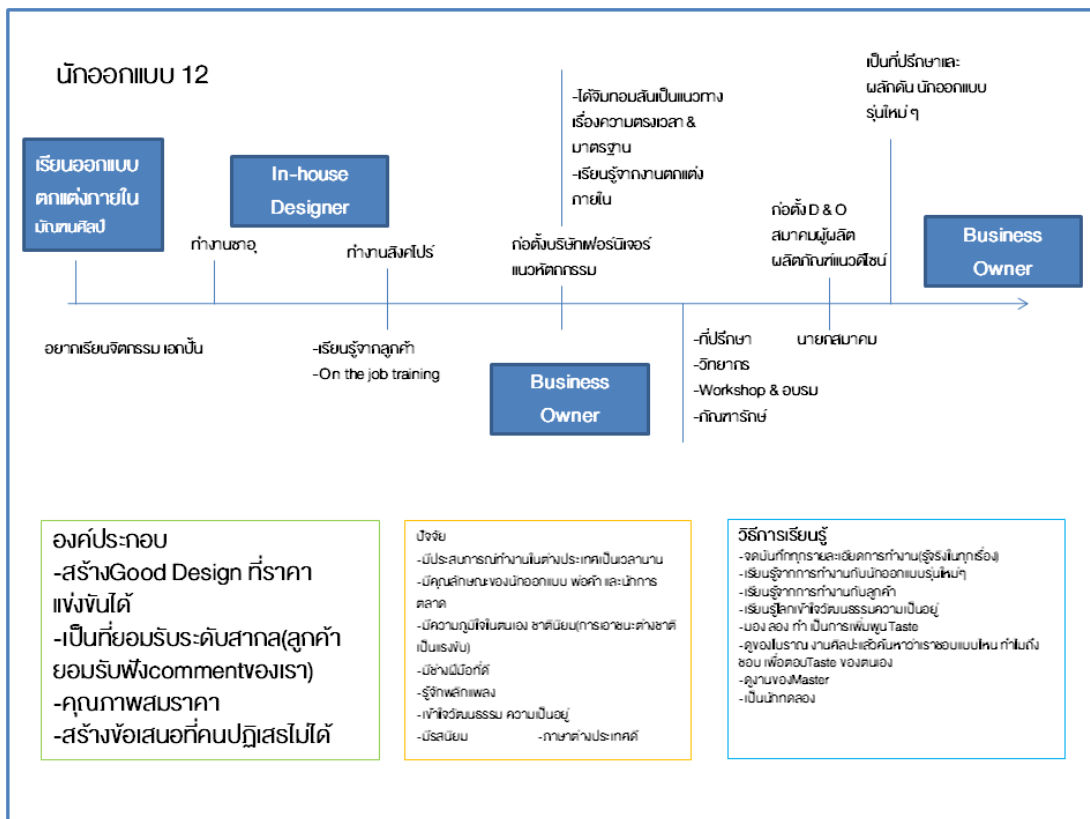


ภาพที่ 12 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักออกแบบ 11

นักออกแบบ 11 มองว่าความสำเร็จในอาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ คือการสร้างสรรคคุณค่าให้กับการค้าเป็นชีวิตของทุกคน ซึ่งหมายรวมถึงผู้ว่าจ้างต้องประสบความสำเร็จตามเป้าหมาย ไม่ว่าจะเป็นยอดขาย การลดต้นทุนหรือการเป็นที่สนใจของตลาด งานออกแบบที่ดีต้องสามารถสร้าง Impact ให้กับสังคม ชี้นำสังคมและสร้างรายได้ให้กับนักออกแบบในระดับที่สามารถใช้ชีวิตอย่างที่ตนพอใจ และการเป็นนักออกแบบที่ประสบความสำเร็จชีวิตได้จากการสร้างผลงานอย่างต่อเนื่อง

ปัจจัยที่ส่งผลต่อการประสบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบ คือต้องมีทักษะพื้นฐานทางการออกแบบที่แน่นมีการจดจ่อกับสิ่งที่ตนสนใจ มีความพยายามในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ จากการค้นคว้าด้วยตนเอง ต้องมีความสามารถในการวิเคราะห์ข้อมูลอันแตกต่างและหลากหลาย และสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้เพื่อสร้างความรู้ใหม่เป็นของตนเองได้

นักออกแบบ 11 ให้ความเห็นว่าแนวทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพ ควรมีการปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้จากการ Create Object มาเป็นการ Create Value ทั้งนี้ นักออกแบบจำเป็นต้องเรียนรู้เทคโนโลยีในอนาคตและเรียนรู้ในการประสานความร่วมมือกับผู้อื่น



ภาพที่ 13 Timeline แสดงเส้นทางในอาชีพ องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จในอาชีพ และวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง ของนักร้องแบบ 12

การสร้าง Good Design ที่ราคาแข่งขันได้ คุณภาพสมราคา จนเป็นที่ยอมรับระดับสากล และสร้างข้อเสนอหรือนำเสนอสินค้าที่คนปฏิเสธไม่ได้ ถือเป็นตัวชี้วัดความสำเร็จ และองค์ประกอบความสำเร็จของนักร้องแบบไทย ตามความเห็นของนักร้องแบบ 12

ปัจจัยสำคัญที่ทำให้สุวรรณสร้างธุรกิจยืนหยัดมาจนวันนี้คือประสบการณ์ทำงานในต่างประเทศเป็นเวลานาน (ภาษาต่างประเทศดี) การมีคุณลักษณะของนักร้องแบบ พ่อค้า และนักการตลาด ทำให้สามารถทำงานที่ทั้งขายได้และได้รางวัล การมีรสนิยม เข้าใจวัฒนธรรม ความเป็นอยู่ และมีความภูมิใจในตนเอง (ซาตินิยม) ช่วยให้ความเป็นไทยปรากฏอยู่ในเวทีระดับนานาชาติอย่างสง่างาม การมีช่างฝีมือที่ดีที่รู้จักพลิกแพลงถือเป็นแรงสนับสนุนให้ทุกความคิดถูกผลิตขึ้นได้จริง ๆ

เรื่องการเรียนรู้นักร้องแบบ 12 เรียนรู้โลกเพื่อเข้าใจวัฒนธรรมความเป็นอยู่ ดูของโบราณ งานศิลปะดูงานของ Master แล้วค้นหาว่าเราชอบแบบไหน ทำไมถึงชอบ เพื่อตอบรสนิยมของตนเอง (มอง ลอง ทำ เป็นการเพิ่มพูน Taste) การเรียนรู้จากการทำงานกับลูกค้า เรียนรู้จากการทำงานกับ

นักออกแบบรุ่นใหม่ ๆ เป็นวิธีการตามให้ทันโลก การเป็นนักทดลอง และจดบันทึกทุกรายละเอียด การทำงาน (รู้จริงในทุกเรื่อง) ทำให้ความคิดสร้างสรรค์ทุกอย่างแข่งขันได้ทางธุรกิจ

การวิเคราะห์ Timeline ของกรณีศึกษาพบว่า ในเส้นทางชีวิตมีองค์ประกอบที่สอดคล้อง และเหมือนกันของกลุ่มตัวอย่างซึ่งเป็นปัจจัยสนับสนุนความสำเร็จในอาชีพดังนี้

1. ประสบการณ์วัยเด็กก่อนเข้ารับการศึกษาทางการออกแบบ

กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะรู้ตัวเองชัดว่าชอบศิลปะ งานประดิษฐ์ ชอบวิชาที่ใช้ความคิด หรือเติบโตมาในสภาพแวดล้อมของงานผลิต (ที่บ้านมีกิจการส่วนตัว)

2. สาขาวิชาชีพทางการออกแบบที่เลือกเรียน

มักจะอยู่ในสายศิลปะ การออกแบบและสถาปัตยกรรม เช่น คณะมัณฑนศิลป์ การออกแบบตกแต่งภายใน การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบประยุกต์ศิลป์ และคณะสถาปัตยกรรมการออกแบบอุตสาหกรรม การออกแบบภายใน

3. ประสบการณ์ระหว่างการศึกษา

กลุ่มตัวอย่างมักจะชอบทำงานส่งประกวด ทำงานเป็นลูกมืออาจารย์ ทำงานหารายได้ระหว่างเรียน เลือกฝึกงานวิชาเรียนที่ตรงกับความชอบความสนใจโดยไม่ได้หวังแค่ให้ฝึกผ่าน ในรายวิชาเหมือนการเรียนทั่วไป แต่หวังถึงการจบมาแล้วได้ทำงานต่อในความถนัดและสนใจนั้น ๆ มีการเข้าอบรมสัมมนา เวิร์คช็อปในกิจกรรมต่าง ๆ เพื่อเพิ่มพูนความรู้และทักษะ และสร้างโอกาสให้แก่ตนเอง

4. ประสบการณ์หลังจบการศึกษาจนถึงการทำงานในปัจจุบัน

กลุ่มตัวอย่างมักเริ่มต้นที่การเป็นพนักงานบริษัท ต่อด้วยเป็นนักออกแบบอิสระ (Free lance) เก็บเกี่ยวประสบการณ์จากการทำงานที่หลากหลาย แล้วจึงตัดสินใจเลือกกระหว่างไปศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น หรือไม่ก็สร้างธุรกิจของตัวเอง จนเมื่อสามารถประเมินความถนัด ความชอบ และศักยภาพของตนเองได้ จึงตัดสินใจเลือกทางเดินสุดท้ายที่เหมาะสมไม่ว่าจะเป็นการกลับไปทำงานเป็นพนักงาน การเป็นนักออกแบบอิสระ หรือการเป็นเจ้าของธุรกิจในท้ายที่สุด ทั้งนี้ด้วยประสบการณ์ และความสำเร็จในอาชีพทำให้กลุ่มตัวอย่างทุกคนได้รับบทบาทในการเป็นผู้ส่งต่อความรู้และแรงบันดาลใจ ในฐานะ ครู ผู้สอน และวิทยากรในงานฝึกอบรมและการบรรยายในโอกาสต่าง ๆ กันไป

ส่วนที่ 2 องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบ ผลิตภัณฑ์

จากการศึกษาเชิงลึกโดยการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง 12 คน สามารถสรุปเป็น องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ สามารถแบ่งได้เป็น 1) องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพ 2) ปัจจัยที่สนับสนุนความสำเร็จในอาชีพ 3) วิธีการเรียนรู้ของนักออกแบบ ผลิตภัณฑ์โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพ

1.1 องค์ประกอบด้าน mindset (ความเชื่อที่ส่งผลต่อพฤติกรรม)

1.1.1 รักและมีแรงปรารถนาในอาชีพ

ความรักในอาชีพ (นี่คือแบบผลิตภัณฑ์) Passion หรือความปรารถนาอันแรงกล้า คือสิ่งที่กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักให้ความเห็นว่าเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ยังคงทำงานอยู่จนวันนี้ หลายคนค้นพบตนเองว่ารักและชอบงานด้านนี้เป็นทุนเดิมจึงตัดสินใจเลือกเรียน เมื่อเรียนจบมาก็หาหนทางประกอบอาชีพ อย่างนักออกแบบ 5 มีความสนใจในสาขาอื่นทางศิลปะแต่เมื่อต้องประกอบเป็นอาชีพการปรับมาทำงานออกแบบก็เห็นชัดว่าสามารถสร้างรายได้ที่เป็นรูปธรรมกว่า หรืออย่างนักออกแบบ 7 ก็ได้ค้นพบภายหลังเมื่อทำงานมาสักระยะว่า “พอสามารถทำงานด้านนี้ได้ดีอย่างโดดเด่น ได้รับรางวัลและโอกาสอื่น ๆ ตามมาจนทำให้หลงรักในอาชีพนี้ในที่สุด”

1.1.2 จดจ่อไปที่เป้าหมาย ความชอบ และสิ่งที่สนใจ focus ในวิชาชีพ

การจดจ่อไปที่เป้าหมายหรือที่กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักมักเรียกว่าการ Focus ในสิ่งที่สนใจ คืออีกองค์ประกอบหนึ่งที่สำคัญ ที่มีผลทำให้นักออกแบบเลือกที่จะทำอะไร และไม่ทำอะไร ในความเห็น นักออกแบบ 6 บอกว่า “เงินทุกบาทที่สร้างตัวมาจนวันนี้ มาจากงานออกแบบผลิตภัณฑ์ทั้งนั้น จริง ๆ ไปรับงานอื่น ๆ มาทำก็ได้อย่างงานกราฟิก หรือตกแต่งภายใน ง่ายกว่า แต่ถ้าเลือกไปทางนั้น ก็คงไม่มีวันนี้” ซึ่งหมายถึงการทุ่มสุดตัวกับงานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ทำ ทำเพื่อฝึกฝนตนเองจนเก่ง และยืนหยัดในอาชีพที่ตนรักได้ อีกนัยหนึ่ง การ Focus ในสิ่งที่สนใจหมายถึงรวมถึงการเลือกทำในสิ่งที่เราสนใจจริง ๆ ในอาชีพเช่น การสนใจแบบเจาะลึกในงานเฟอร์นิเจอร์ไม้ การสนใจในเรื่องการแก้ปัญหาการใช้งานของผลิตภัณฑ์ การสนใจในเทคนิคทางหัตถกรรม ฯลฯ ซึ่งสอดคล้องกับนักออกแบบ 3 ที่บอกว่า “ผมมองดูในตลาดแล้วนักออกแบบส่วนใหญ่มักชอบทำแต่เฟอร์นิเจอร์ไม้ซึ่งแข่งขันสูง ผมจึงมองหาเฟอร์นิเจอร์จากวัสดุอื่นที่คนทำกันน้อยเลยมาลงตัวที่เฟอร์นิเจอร์หุ้มบุ” ซึ่งการ Focus หรือจดจ่อในสิ่งที่ทำ เป็นข้อดีในการพัฒนาตนเองได้ในเชิงลึกตัดสิ่งที่ไม่ใช่ออกไป เก็บสิ่งที่จะใช้ไว้ให้มากที่สุด

1.1.3 ภูมิใจที่ได้ทำงานในสิ่งที่เรียนมาและสามารถทำให้ศิลปะเป็นอาชีพได้

องค์ประกอบข้อนี้สะท้อนถึงความเชื่อในอำนาจตนและแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ของบุคคลเพราะโดยสภาพของสังคมไทยที่ไม่ค่อยจะให้ความสำคัญต่อการเรียนทางด้านศิลปะเพื่อการประกอบอาชีพ ผู้เรียนทางด้านนี้ส่วนใหญ่จึงต้องเรียนรู้ท่ามกลางแรงกดดันหรืออาจเป็นการเรียนเพื่อให้จบการศึกษาไปโดยที่มีเป้าหมายด้านการทำงานอื่น ๆ รอไว้อยู่แล้ว กว่าที่จะเรียนจบจนสามารถประกอบอาชีพเลี้ยงตัวได้ศิลปะหรือการออกแบบ นักออกแบบจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเชื่อมั่นในพลังอำนาจในตนเอง เชื่อมั่นในศาสตร์วิชาที่ร่ำเรียนมาและสามารถประยุกต์ความรู้เข้าสู่การทำงานที่ทำให้ได้ อย่างกรณีนักออกแบบ 5 ที่เติบโตในครอบครัวลูกชาวนาประมง ให้ความเห็นเพิ่มเติมว่า

“จริง ๆ แม่ เตี้ย กัง ก็ไม่รู้หรือว่าเรียนศิลปะแล้วจะทำอะไร แต่เขาก็เป็นกำลังใจให้แบบไม่มีเงื่อนไข พอวันหนึ่งทำของสวย ๆ ออกมาขายเป็นอาชีพเลี้ยงคนเลี้ยงครอบครัว ก็ภูมิใจตรงนี้มาก”

1.2 องค์ประกอบด้านการสร้างสรรค์ผลงาน

1.2.1 สร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่อง

ความต่อเนื่องในการสร้างผลงานของนักออกแบบคือตัวชี้วัดความคงที่ของฝีมือ เป็นการสะท้อนข้อเท็จจริงในการทำงานว่า ยังทำงานอยู่ ยังมีคนจ้างออกแบบอยู่ หรือฝีมือไม่ตก ความต่อเนื่องในการทำงานถือเป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักส่วนใหญ่ให้ความเห็นตรงกันและสอดคล้องกับที่นักออกแบบ 12 กล่าวว่า “การออกแบบคือการแก้ปัญหาในทุก ๆ ด้านที่เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และมนุษย์ คนที่ผ่านปัญหามาได้มากกว่า ย่อมเก่งกว่าคนที่ไม่เจออะไรเลย” นักออกแบบ 11 ยังให้ความเห็นเพิ่มเติมในข้อนี้ว่า “การทำงานต่อเนื่องไม่จำเป็นว่าจะต้องมีปริมาณงานเยอะ หรือมีผลงานออกมาสม่ำเสมอ เพราะงานออกแบบหลายประเภท มีระยะเวลาในการพัฒนาแบบยาวนานอย่างเช่นรถยนต์ งานอุตสาหกรรม ขอแค่ให้ไม่หยุดสร้างผลงานหรือทำงานดี ๆ ออกมาชิ้นหนึ่งแล้วหายไปเลย”

1.2.2 มีผลงานเป็น Good Design และมี Impact ต่อสังคม

นิยามของ Good Design ของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักหมายถึงรวมถึง 1) ผลงานที่ผลิตออกมาอย่างมีคุณภาพ มีเสน่ห์ดึงดูดใจ เป็นที่ต้องการของตลาด ทำต้นทุนและราคาขายที่สร้างผลกำไร แข่งขันในระดับสากลได้ 2) ผลงานตอบโจทย์การใช้งาน ทำให้ผู้ใช้งานมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น 3) ผลงานได้รับรางวัลทางการออกแบบ ทั้งจากการตักผลึกทางภูมิปัญญาหรือจากแนวคิดใหม่ ที่เป็นนวัตกรรม และ 4) ผลงานสร้างคุณค่า สร้างประโยชน์ ส่งผลกระทบต่อสังคม ซึ่งนักออกแบบ 9 ให้ความเห็นว่า “งานที่ดีมันต้องได้ทั้งรางวัลและขายดีด้วย เพราะหมายความว่างานมันได้แก้ปัญหาและเป็นนวัตกรรม ดีที่สุดคืองานมันควรจะส่งผลกระทบต่อสังคมในระดับแก้พฤติกรรมคนได้” ในขณะที่นักออกแบบ 5 บอกว่า “งานออกแบบที่ดีต้องสามารถนำเอาต้นทุนทางศิลปะและภูมิปัญญา กลับไปสร้างงานให้กับชุมชนได้ ทำให้ชีวิตของคนเหล่านั้นดีขึ้นได้” แม้ในข้อเท็จจริงในอาชีพจะหางานที่ออกแบบได้อย่างครบเครื่องทั้ง 3 ด้านนี้ได้ยากเต็มที่ แต่ก็ถือเป็นเป้าหมายสูงสุดของนักออกแบบที่ประสบความสำเร็จหลาย ๆ คน

1.2.3 มีผลงานงานสร้างภาษาเฉพาะและมีแนวทางและศาสตร์เป็นของตนเอง

ภาษาของงานออกแบบเปรียบเสมือนเอกลักษณ์หรือสไตล์เฉพาะของผู้ออกแบบที่ถ่ายทอดลงไปในผลงานอย่างแยกกาย แต่สามารถชวนให้จดจำได้ว่างานชิ้นนั้น ๆ น่าจะเป็นงานของนักออกแบบคนใดและสามารถสร้างคุณค่าใหม่ ๆ ให้กับชีวิตประจำวันของมนุษย์ นักออกแบบ 2 ให้ความเห็นว่า “คนที่เขาทำงานมาอย่างต่อเนื่องทำมานาน ๆ ด้วยความอดทน งานจะมันจะสร้างภาษาหรือสร้างศาสตร์ของตัวเอง” ภาษาของงานออกแบบครอบคลุมไปตั้งแต่

เส้น สี รูปทรง สัดส่วน (อย่างผลงานของนักออกแบบ 12) วัสดุ (นักออกแบบ 3) เทคนิคการผลิต (นักออกแบบ 5) รวมไปถึงวิธีใช้งาน และชนิดจำเพาะของประเภทสินค้า ฯลฯ ซึ่งนักออกแบบมักจะเลือก Focus ในเรื่องใดเรื่องหนึ่งหรือหลาย ๆ เรื่องรวมกันก็ได้ และสร้างความชำนาญ องค์กรความรู้ในเรื่องนั้น ๆ จนแตกฉาน

1.2.4 มีผลงานถูกจัดแสดงและเผยแพร่

การจัดแสดงและเผยแพร่ผลงานถือเป็นกระบวนการปลายทางที่สำคัญในการทำงานของนักออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นการเผยแพร่ลงในสื่อสิ่งพิมพ์และออนไลน์ การจัดแสดงผลงานผ่านงานแสดงสินค้าต่าง ๆ ทั้งในประเทศและระดับนานาชาติเพื่อเป้าหมายเชิงพาณิชย์ การทำให้ผลงานรู้จักไปในวงกว้างส่งผลให้งานเป็นที่ยอมรับและถูกจดจำ ผู้ให้ข้อมูลหลักหลายคนกล่าวตรงกัน และนักออกแบบ 10 บอกว่า “เป็นเรื่องปกติมากที่คนจะจำผลงานเราได้ก่อนจะรู้ว่าเราเป็นคนออกแบบ บางทีแนะนำตัวกันบอกชื่อไปไม่รู้จักแต่พอบอกว่าเป็นคนทำงานขึ้นไหนนี่ถึงบางอ้อเลย” โดยเฉพาะการแสดงผลงาน การจัด Exhibition ถือเป็นทั้งโอกาสในการแสดงผลมือและพบปะผู้คนที่หลากหลาย สร้างโอกาสในการทำงาน ได้เรียนรู้ แลกเปลี่ยนความรู้ และประเมินตนเองในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งต่อไป การได้จัดแสดงผลงานในระดับนานาชาติ ถือเป็นโอกาสและเป้าหมายใหญ่ที่นักออกแบบทุกคนต้องไปให้ถึง

1.3 องค์กรประกอบการเป็นที่ยอมรับในวิชาชีพ

1.3.1 มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จัก

การเป็นที่รู้จักถือเป็นก้าวแรกที่สำคัญในอาชีพนักออกแบบ ยิ่งโดยเฉพาะงานด้านบริการออกแบบด้วยแล้ว การทำให้ใครสักคนหรือใครหลาย ๆ คนรู้จักตนเอง เห็นถึงความสามารถได้ก่อนคนอื่น ถือเป็นโอกาสและเป็นข้อได้เปรียบทางวิชาชีพ นักออกแบบที่เข้าสู่วิชาชีพใหม่ ๆ มักใช้งานประกวดเป็นเวทีในการสร้างผลงานและสร้างชื่อให้เป็นที่รู้จัก เพราะนอกจากจะมีโอกาสได้เงินรางวัลแล้ว ยังถือเป็นโอกาสในการสะสมประสบการณ์ และสร้างผลงานไปในคราวเดียวกัน นักออกแบบ 8 บอกว่า “เมื่อไทยการที่บริษัทจะจ้างนักออกแบบมันไม่ง่าย จะให้หางานง่ายมันต้องมีชื่อเสียง สิ่งที่ทำง่ายสุดคืองานประกวด ได้เงินด้วยได้ลงสื่อด้วย จะช่วยให้เราได้งานได้ Connection” นักออกแบบ 2 เล่าว่า “ตอนใกล้เรียนจบจากสตูดิโอโฮล์มพอนำผลงานไปจัดแสดงก็ได้ลงสื่อเยอะมาก เยอะขนาดทำให้สื่อจากเมืองไทยเขียนอีเมลมาคุยเลย พอกลับมาเมืองไทยจึงได้รับการชักชวนและได้โอกาสทำงานที่น่าสนใจหลายโครงการ” การเป็นที่รู้จักหรือมีชื่อเสียงจึงเป็นได้ทั้งองค์ประกอบ ปัจจัยและตัวชี้วัดความสำเร็จของนักออกแบบในระยะเริ่มต้นการเข้าสู่อาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์

1.3.2 ได้รับการยอมรับจากผู้เชี่ยวชาญและบุคคลในวิชาชีพ

การเป็นนักร้องแบบที่มีผลงานขายดีหรือได้รางวัลถือเป็นตัวชี้วัดและองค์ประกอบสำคัญในความสำเร็จในอาชีพ แต่การได้รับการยอมรับจาก เพื่อน รุ่นพี่ ครูอาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญหรือคนเก่ง ๆ ทั้งหลายในวิชาชีพ ถือเป็นระดับที่สูงขึ้นกว่านั้น เนื่องจากการทำให้ขายได้ขายดี อาจมีปัจจัยสนับสนุนหลายด้านในการพาผลงานให้บรรลุเป้าหมาย ตั้งแต่ขนาดธุรกิจ ความเชี่ยวชาญการตลาด โครงสร้างต้นทุนราคา การประชาสัมพันธ์ ฯลฯ ผลงานดี ๆ ที่ไม่มีปัจจัยดังกล่าวก็เหมือนอาจให้ผลที่ไม่เหมือนกัน หรือแม้แต่ผลงานที่ได้รางวัล อาจตอบโจทย์เชิงคุณค่าในหลาย ๆ ด้าน แต่ก็ก็เป็นไปตามศักยภาพของงานชิ้นนั้น ๆ ตามบริบทแวดล้อม และช่วงเวลาใดเวลาหนึ่งเท่านั้น ไม่ได้หมายความว่ารวมถึงงานชิ้นต่อ ๆ ไปในอนาคต เป็นเพียงผลสัมฤทธิ์ของงาน แต่ยังไม่พอที่จะใช้ประเมินตัวบุคคล การได้รับการยอมรับจากบุคคลที่มีประสบการณ์ และผู้เชี่ยวชาญในวิชาชีพ จึงเป็นเหมือนการรับรองฝีมือของบุคคล จากประสบการณ์ในภาพรวม จากผลงานหลาย ๆ ชิ้น ในช่วงระยะเวลาที่นานพอจะประเมินกันได้ว่า ผลงานชิ้นต่อไปต้องมีคุณภาพไม่น้อยไปกว่าที่เคยทำมา นักร้องแบบ 8 บอกว่า “งานบางงานทำออกมาขายไม่ดี แต่มีรุ่นพี่เก่ง ๆ หรือนักร้องแบบที่เราเห็นว่าเก่งขึ้นชม มันทำให้รู้สึกดีกว่างานขายดีหรือได้รางวัลอีก” ในขณะที่นักร้องแบบ 3 บอกว่า “การที่ผู้ใหญ่เห็นว่าเรามีฝีมือ มันคือการเพิ่มโอกาสที่จะได้ทำงานใหม่ ๆ ที่น่าสนใจ” ทั้งนี้อาจหมายถึงรวมถึงการยอมรับในคุณลักษณะส่วนบุคคลในเรื่องอื่น ๆ ด้วย เช่นลักษณะนิสัย วินัย ความรับผิดชอบ ความซื่อสัตย์ จรรยาบรรณในวิชาชีพ ฯลฯ

1.3.3 ได้รับการยอมรับจากผู้ร่วมงานที่เกี่ยวข้องในอาชีพ

อาชีพนักร้องแบบต้องทำงานเกี่ยวข้องกับผู้คนจำนวนมาก สร้างผลงานหนึ่งชิ้นต้องอาจต้องเริ่มต้นตั้งแต่ทีมออกแบบ ทีมผลิต ทีมการตลาด ฝ่ายขายไปจนถึงลูกค้าและผู้ใช้งาน นักร้องแบบ 3 เล่าว่า “กว่าจะทำทีมได้ต้องใช้เวลามากถึง 3 ปี เพื่อให้คนในโรงงานเขายอมรับในตัวผม และยอมรับในงานออกแบบของผม งานถึงจะเดินหน้าได้อย่างที่ต้องการ” การจะทำงานให้ลุล่วงแต่ละขั้นตอนต้องสามารถครองใจผู้ที่ทำงานด้วยกันได้ โดยเฉพาะนักร้องแบบกลุ่มที่เป็นเจ้าของกิจการที่ต้องสร้างสินค้าสู่ตลาด การมีช่างฝีมือหรือทีมการผลิตที่ดีถือเป็นปัจจัยสนับสนุนการทำงาน นักร้องแบบ 5 บอกว่า “ถ้าเรื่องหลังบ้านแน่น การผลิตแม่นยำ มันทำให้เราไปใช้มันสมองกับการคิดอะไรได้ดี การสร้างแรงจูงใจให้ทีมงานจึงเป็นเรื่องสำคัญ” การไปสู่ความสำเร็จต้องสร้างการยอมรับและเชื่อมั่นในกันและกัน

1.3.4 เป็นตัวอย่างที่ดี มีจรรยาบรรณในวิชาชีพ

หน้าที่ของนักร้องแบบผลิตภัณฑ์คือการสร้างสรรค์คุณค่าให้กับการดำเนินชีวิตของทุกคน เพราะในท้ายที่สุดแล้วไม่ว่าผลงานที่ออกมาจะเป็นอะไร ย่อมต้องสามารถตอบโจทย์สร้างคุณค่าให้กับชีวิตมนุษย์ไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง เช่นดูสวยงามน่าใช้ขึ้น การใช้งานง่ายขึ้น ใช้งานได้

ปลอดภัยขึ้น ผลิตง่ายขึ้น ต้นทุนถูกลง ลดวัสดุการลดลง ลดขยะและของเสียจากกระบวนการผลิตได้มากขึ้น เป็นต้น ที่กล่าวมาเบื้องต้นนี้ถือเป็นการพาตัวเอง (นักร้องแบบ) ลูกค้า และผู้เกี่ยวข้องไปสู่เป้าหมายร่วมกัน นอกจากความสามารถแล้ว การดำรงตนเป็นตัวอย่างที่ดีประกอบอาชีพด้วยความซื่อสัตย์ และมีความรับผิดชอบ ถือเป็นการปฏิบัติตามจรรยาบรรณวิชาชีพ นักร้องแบบ 7 ให้ความเห็นว่า “การที่ลูกค้ากลับมาใช้บริการซ้ำ ถือเป็นตัววัดความสำเร็จอย่างหนึ่ง เพราะถือว่าเขาไว้วางใจเรา เชื่อมั่นในตัวเรา ทั้ง ๆ ที่ยอดขายงานที่เราทำให้มันก็ยังไม่ได้ดีมาก”

1.3.5 สามารถส่งต่อความรู้และสร้างแรงบันดาลใจได้

การส่งต่อความรู้ได้คือคำอธิบายถึงประสบการณ์ที่มีคุณค่า อาจไม่ได้วัดที่ชื่อเสียง ปริมาณผลงาน หรือชั่วโมงทำงานแต่หมายถึงการตกผลึกทางความคิดในการทำงานจนสามารถสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่ เป็นภาษาทางการออกแบบใหม่ของตัวเอง และได้นำความรู้ไปสู่ผู้อื่นไม่ว่าจะเป็นวิธีคิด กระบวนการ วิธีการ หรือการสร้างแรงบันดาลใจ การส่งต่อความรู้เกิดขึ้นได้ในนักร้องแบบทุกลักษณะการทำงาน และเกิดได้ในทุกช่วงประสบการณ์ ไม่ว่าจะเป็นนักร้องแบบหน้าใหม่ ที่ได้ค้นพบนวัตกรรมที่น่าสนใจ นักร้องแบบมืออาชีพที่สร้างผลประกอบการจากผลงานที่แม่นยำ หรือนักร้องแบบมากประสบการณ์ที่มีผลงานชิ้นครู งานส่งต่อความรู้และสร้างแรงบันดาลใจ นับเป็นตัวชี้วัดและองค์ประกอบสำคัญด้านการเป็นที่ยอมรับในวิชาชีพ และการประสบความสำเร็จในอาชีพ นักร้องแบบ 8 บอกว่า “การได้คิด Keyword บางอย่างส่งต่อออกไปแล้วใช้ได้จริง จะช่วยให้ผู้อื่นไม่ต้องเสียเวลา ถ้าเอาไปใช้แล้วมันเวิร์คก็ยินดีด้วย ถ้าไม่เวิร์คก็ทิ้งไปแค่นั้นเอง” ในงานวิจัยพบว่ากลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักทุกคนมีบทบาทในการทำงานมากกว่าการเป็นนักร้องแบบ งานสอน งานบรรยาย งานกิจกรรมเวิร์คช็อป เป็นที่นำไปพร้อม ๆ กับงานออกแบบ

1.4 องค์ประกอบด้านคุณลักษณะของนักร้องแบบ

องค์ประกอบด้านคุณลักษณะหมายถึงสิ่งพิเศษที่บ่งบอกและส่งผลต่อ ความคิด ความเชื่อ และการกระทำของตัวบุคคลอันมีส่วนในการสร้างลักษณะนิสัยด้านดี ที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงตัวเองเพื่อความสำเร็จในอาชีพได้แก่

1.4.1 เป็นนักสู้ (อดทน มีความพยายาม ไม่ล้มเลิก ไม่ยอมแพ้)

ความอดทนเป็นคุณลักษณะสำคัญในตัวเองผู้ให้ข้อมูลหลักพูดตรงกันว่า ทำให้สามารถข้ามผ่านทุกอุปสรรคปัญหาได้ อาชีพนักร้องแบบคือนักแก้ปัญหา ที่โยงโยไปพร้อมกันหลาย ๆ เรื่อง เช่นต้องทำงานให้สวยดึงดูด ในวัสดุและการผลิตง่าย ๆ ต้องทำให้สินค้าดูมีราคา ในขณะที่ต้องทำต้นทุนให้ถูกที่สุด ต้องทำความซับซ้อนในการใช้งานให้ง่ายและต้องใส่ความปลอดภัยเข้าไปด้วย ฯลฯ ความอดทนยังครอบคลุมไปถึงบริบทแวดล้อมในวิชาชีพ ไม่ว่าจะด้านรายได้ที่ไม่สอดคล้องกับความยากง่ายของงานและความเป็นอยู่ การอดทนต่อการวิพากษ์วิจารณ์ผลงาน ในยามที่พบข้อผิดพลาด บ่อยครั้งในการทำงานนักร้องแบบต้องใช้ความพยายามซ้ำแล้วซ้ำอีก

ในการปรับปรุงแก้ไขให้ออกมาดีตามที่ตั้งใจ งานบางชิ้นพัฒนากันข้ามปี ผลิตรอกขายแล้วพบปัญหา ยังต้องนำกลับมาแก้ไขกันใหม่ ถือเป็นเรื่องปกติในการทำงานในอาชีพนี้ การไม่ยอมแพ้ ไม่ล้มเลิก ในระหว่างทางยอมทำให้ผลงานบรรลุเป้าหมายนักร้องแบบหลายคนหันไปทำงานด้านอื่นโดยไม่ทันรู้ ว่าความสำเร็จกำลังจะมาถึง นักร้องแบบ 10 บอกว่า “ผมไม่ได้เก่งอะไรเหมือนคนอื่นเลย ที่อยู่มาได้ เพราะความอดทนล้วน ๆ เสียตายคนเก่ง ๆ ที่เลิกไปก่อน เขาเดินมาเจอผมในแฟร์วันนี่ผมเห็นเขา อึ้งไปแป๊บหนึ่ง ที่เห็นผมรอดอยู่ได้และมีบุพเพกุศล” นักร้องแบบ 2 ได้ให้มุมมองที่แตกต่างอย่างน่าสนใจ ว่า “การอดทนทำงานอย่างต่อเนื่อง จะช่วยให้เราทำงานดี ๆ ที่มีภาษาเป็นของตัวเอง แล้วในที่สุด จะมีคนมาเห็น เป็นการสร้างโอกาส”

1.4.2 ช่างสังเกต เปิดใจรับฟัง ตั้งคำถาม

การเป็นคนช่างสังเกต เป็นคุณลักษณะเด่นที่เอื้อให้ทำงานด้านนี้ได้ดี นักร้องแบบ 7 ให้ความเห็นว่า “อยากเก่งต้องฝึกสังเกต ต้องมีคำถามกับสิ่งที่เราสนใจ ต้องวิเคราะห์ และพิจารณาตลอดว่าสิ่ง ๆ นั้นมันสร้างขึ้นยังไง ใช้วิธีคิดแบบไหน” งานออกแบบคืองานแก้ปัญหา จึงไม่สามารถใช้ข้อมูลที่ได้รับมาจากทั้งผู้ว่าจ้าง ข้อมูลทางการตลาด หรือข้อมูลจากผู้ใช้งานไปใช้ทันที การจะหาข้อสรุปในการแก้ปัญหาข้าวของเครื่องใช้สักชิ้น ถ้าไปถามผู้ใช้งานอาจไม่ได้คำตอบจริง ๆ ว่าของชิ้นนั้นมีปัญหาอะไร เพราะผู้ใช้มีความเคยชินและคุ้นเคยกับของชิ้นนั้นดีอยู่แล้ว ปัญหาใหญ่ของการพัฒนาผลิตภัณฑ์คือการไม่รู้ว่าจะจริง ๆ แล้วปัญหาของผลิตภัณฑ์นั้นคืออะไร IDEO บริษัทที่ปรึกษาทางด้านกรออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ระดับโลก ใช้วิธีการสังเกตเป็นกระบวนการหลัก ในการวิเคราะห์ปัญหา IDEO มองว่าปัญหาการใช้งานครึ่งส่วนใหญ่จะแสดงออกมาทางพฤติกรรมไม่ใช่ คำบอกเล่า เพราะบางครั้งตัวผู้ใช้งานเองก็มองไม่เห็นปัญหาที่ตัวเองกำลังประสบอยู่ ดังนั้นการสังเกต จึงเป็นทั้งเทคนิค และกระบวนการสำคัญในการนำไปสู่กระบวนการออกแบบ

1.4.3 ขยับทดลอง กล้าเสี่ยง รู้จักพลิกแพลง ปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง

การออกแบบผลิตภัณฑ์มีกระบวนการ และขั้นตอนที่ใช้เวลานาน เป็นกระบวนการ R&D ที่ต้องมีการทดลอง ทดสอบกลับไปกลับมา ตั้งแต่กระบวนการ Sketch หรือ การทำแบบร่างความคิดลงในกระดาษ ปรับปรุงแก้ไข วาดใหม่จนได้แบบที่พอใจจึงนำไปสู่การเขียนแบบเบื้องต้นเพื่อทำ Mock up (หุ่นจำลองที่ทำจากวัสดุง่าย ๆ ใช้ตรวจสอบขนาด สัดส่วน รูปทรง สามมิติ) หรือ Prototype (ต้นแบบสินค้าที่มีความเหมือนจริง แต่ไม่ได้ผลิตจากกระบวนการจริงหรือ ใช้วัสดุจริง ๆ อาจมีการใช้งานด้าน Function ได้ในบางส่วน) หากทำออกมาไม่ดีก็ต้องกลับไปแก้ที่แบบร่าง เริ่มกันใหม่อีกที วนเวียนอยู่ในกระบวนการนี้จนกว่าจะได้ผลิตภัณฑ์ที่ดีที่สุดตามเป้าหมาย นักร้องแบบ 9 บอกว่า “การทดลองช่วยลดความเสี่ยง ทดลองเป็นส่วน ๆ ก็ได้ ย่อการทดลองให้เป็น จะช่วยย่นทั้งเวลาและงบประมาณ เพื่ออย่างน้อยจะได้พิสูจน์สมมติฐานว่างานชิ้นนั้นมันเวิร์คได้จริง ๆ” ในขั้นตอนต่าง ๆ ของการพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Design Development) จำเป็นต้องอาศัยการทดลองซ้ำ ๆ

และการพลิกแพลงความคิด (แค่ปรับแก้ พลิกแพลง ไม่ต้องรื้อทำใหม่) โดยต้องคำนึงถึงความเปลี่ยนแปลงของบริบทแวดล้อมไม่ว่าจะเป็นเรื่องวัสดุ เทคนิคและเทคโนโลยีการผลิต ความตื่นตัวเรื่องแนวคิดเชิงวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม

1.4.4 เข้าหาโอกาส สร้างโอกาส

วิธีการที่นักออกแบบผลิตภัณฑ์ใช้ในการเข้าหาโอกาสคือการสร้างผลงานดี ๆ และเผยแพร่ สร้างชื่อให้เป็นที่รู้จัก ในวัยเรียนการตั้งใจเรียนเป็นการสร้างโอกาสในการแสดงฝีมือให้เพื่อนเห็น ให้ครูอาจารย์ยอมรับ อาจได้งานทำ อาจนำไปสู่การฝึกงานในบริษัทหรือองค์กรดี ๆ เรียนจบมางานประกวดถือเป็นเวทีที่ดีและเป็นวิธีที่นิยมในกลุ่มนักออกแบบหน้าใหม่ อาจได้เงินรางวัล อาจได้ร่วมงานกับผู้ที่สนใจ บางงานอาจได้เดินทางไปเรียนรู้ประสบการณ์ใหม่ ๆ ในต่างประเทศ เมื่อทำงานนาน ๆ เขาโอกาสอาจจะมาโดยประสบการณ์ การเป็นคนเก่ง เป็นยอดฝีมือ มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จัก ได้รับการยอมรับในวงกว้าง ได้งาน ได้ค่าตอบแทนคุ้มค่างับแรงที่ลงไป ในทุกช่วงวัยและประสบการณ์วิธีการเข้าหาโอกาสอาจแตกต่างกัน นักออกแบบ 1 บอกว่า “โอกาสมันไม่ใช่เรื่องโชคดี มันคือการเตรียมตัวมา และเตรียมพร้อมสำหรับทุก ๆ เรื่องที่นอกเหนือจากเรื่องการออกแบบที่เราถนัด” แต่สิ่งที่เหมือนกันคือการสร้างโอกาส ซึ่งหมายถึงการฝึกฝนตนให้พร้อมและคู่ควรที่จะรับโอกาสนั้น ๆ

1.4.5 มีรสนิยม เข้าใจและเห็นคุณค่าของงาน Design เป็นนักการตลาด

การมีรสนิยม การเข้าใจและเห็นคุณค่าของงาน Design และการเป็นนักการตลาด เป็นคุณลักษณะที่เกื้อหนุนและเป็นข้อได้เปรียบในการประกอบอาชีพ การจะเข้าใจและเห็นคุณค่าในงาน Design ได้นั้น ต้องอาศัยการสั่งสมประสบการณ์ ข้อมูล และองค์ความรู้จำนวนมาก เพื่อใช้ในการประเมิน เปรียบเทียบ และให้คุณค่าต่อผลงานสักชิ้นต่าง ๆ ซึ่งมีผลต่อการกำหนดรสนิยมของตัวเอง ที่ผ่านการคัดกรอง เอาสิ่งที่ไม่ชอบไม่สนใจออกไปแล้วว่าคุณเป็นคนแนวไหน ชอบแบบไหน มีรสนิยมแบบไหน ซึ่งรสนิยมนี้จะส่งผลถึงผลงานออกแบบทั้งในระดับรายละเอียด เช่น เส้น สี รูปทรง วัสดุ ขนาด สัดส่วน ฯลฯ และในภาพรวมของการทำงาน ซึ่งหมายถึง การกำหนดประเภทสินค้า หน้าที่ใช้สอย ขอบเขตการใช้งาน การสื่อสารประชาสัมพันธ์ วิธีการตลาด ฯลฯ ซึ่งหมายถึง ในท้ายที่สุดแล้วนักออกแบบที่มีรสนิยม และเข้าใจคุณค่าของงาน Design จะมีความเป็นนักการตลาดไปในตัว สามารถทำงานได้ตรงความต้องการของตลาดอย่างแม่นยำ นักออกแบบ 12 ให้ความเห็นว่า “ดีไซน์เนี่ย มันเป็นเรื่องประสบการณ์แท้ ๆ และรสนิยมมันก็มีชั้นของมันซึ่งสำคัญอย่างมากในงานออกแบบ มันสร้างได้ เพิ่มพูนได้นะ”

1.4.6 รู้และเข้าใจศักยภาพของตนเอง มีความมั่นคงทางจิตใจ ประเมินตนเอง

ตลอดเวลา

การเข้าใจบริบทแวดล้อม การศึกษาเข้าใจในองค์ความรู้ต่าง ๆ มีผลอย่างมากในการนำข้อมูลเหล่านั้นมาใช้ในการประกอบอาชีพ แต่สิ่งที่สำคัญไม่น้อยไปกว่านั้น คือการรู้

และเข้าใจตนเอง ตระหนักรู้ชัดเจนในศักยภาพที่มีอยู่ ว่าชอบหรือไม่ชอบสิ่งใด มีสามารถหรือไม่มีความสามารถในเรื่องใด เมื่อเข้าใจในจุดนี้ จึงจะสามารถนำทั้งสองสิ่งมาหลอมรวม เลือกเส้นทางเดินในอาชีพ และสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเต็มศักยภาพ สามารถทำงานบรรลุวัตถุประสงค์ได้โดยไม่ติดขัด และเสียเวลาไปกับเรื่องใด ๆ เพราะทั้งหมดถูกประเมินมาแล้วว่าอยู่ในภาวะและขอบเขตที่จะกระทำได้ เช่นหากเราชอบ เข้าใจและถนัดในเรื่องเทคโนโลยี เราเลือกหรือมีโอกาสทำงานแนวนี้ เราจะมีต้นทุน และรู้วิธีเข้าถึงข้อมูลและองค์ความรู้ในเรื่องนั้น ๆ โดยไม่จำเป็นต้องไปเริ่มต้นใหม่ ถ้าเราสนใจศิลปะ และวัฒนธรรมภูมิปัญญา เราก็สามารถพุ่งเป้าไปที่งานออกแบบสาย Craft เป็นต้น อย่างนักออกแบบ 8 พบว่า การจะค้นพบตัวเอง บางครั้งอาจต้องให้ผู้อื่นช่วยสังเกตและประเมินให้ ซึ่งต่างกับนักออกแบบ 3 ซึ่งเล่าว่า สามารถค้นพบตัวเองได้ตั้งแต่วัยเด็ก และประเมินตนเองได้ว่าจะสามารถสร้างความแตกต่าง และโดดเด่นในวิชาชีพได้ด้วยการ Focus ในประเภทงานที่คนอื่น ๆ ไม่ค่อยสนใจ

1.5 องค์ประกอบด้านรายได้

1.5.1 มีรายได้ในระดับที่ใช้ชีวิตได้อย่างที่ตนพอใจสามารถเลี้ยงตัวและดูแล

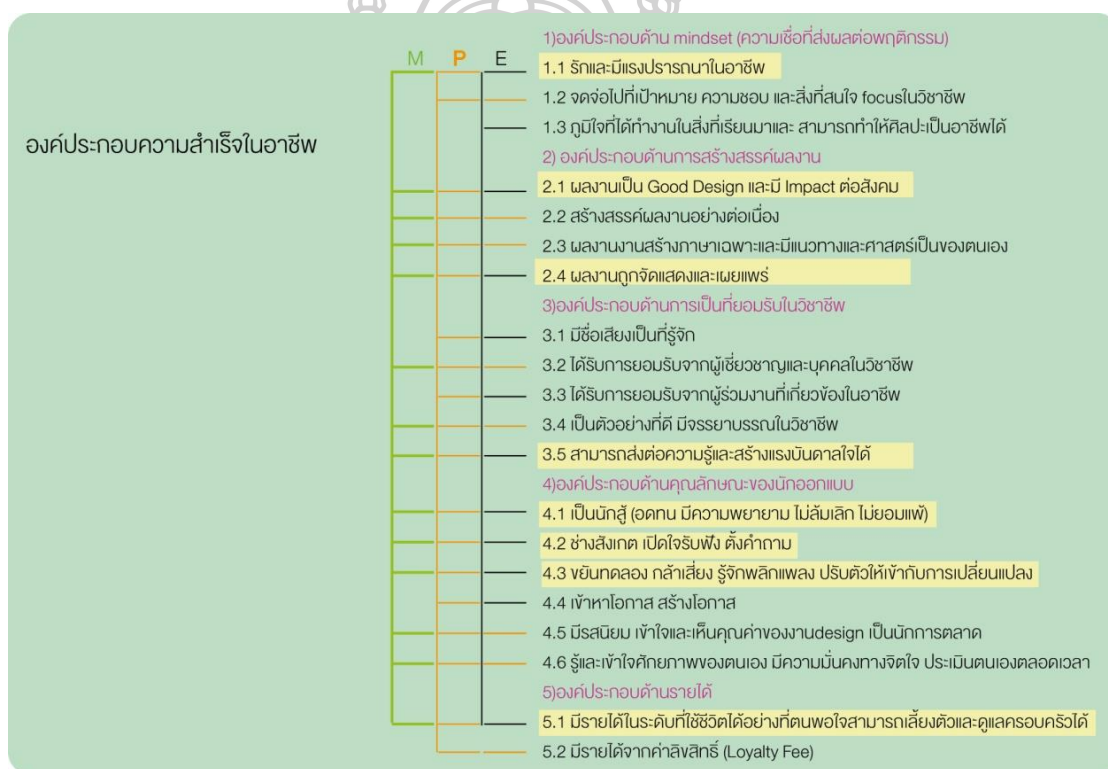
ครอบครัวได้

คำตอบแทนในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์มาจากวิธีการทำงานในเงื่อนไขต่าง ๆ กัน เช่นนักออกแบบที่ทำงานประจำ (In-house designer) จะได้รับเป็นเงินเดือน บางบริษัทจะมีค่าลิขสิทธิ์แบ่งจ่ายเป็นรายปีเพิ่มให้จากยอดขายผลงานที่ได้ออกแบบไป นักออกแบบอิสระ (Freelance designer) ที่ทำงานบริการออกแบบจะได้คำตอบตามชิ้นงานที่ออกแบบไป รายได้จะมากจะน้อยขึ้นอยู่กับความสามารถในการสร้างผลประกอบการให้กับลูกค้า ในบางกรณีจะมีค่าลิขสิทธิ์แบ่งจ่ายรายปีให้เช่นกัน ส่วนนักออกแบบที่เป็นเจ้าของกิจการ (Business owner) รายได้จะเกิดจากผลประกอบการ จากการขายตัวสินค้าที่ออกแบบและผลิตขาย โดยระดับของรายได้ต้องอยู่ในระดับที่ทุกคนต้องสามารถใช้ชีวิตได้อย่างที่ตนพอใจ สามารถเลี้ยงตัวเองและครอบครัวได้อย่างมีความสุข นักออกแบบ 10 บอกว่า “รายได้ที่ดีพอจะเลี้ยงตัวเองและมีเงินบางส่วนไปจุนเจือพ่อแม่เลี้ยงดูพ่อแม่ให้มีความสุขและอยู่ดีขึ้นได้ นั่นก็เป็นตัววัดความสำเร็จในช่วงนั้นของการทำงาน” ซึ่งสอดคล้องกับนักออกแบบ 8 ที่ให้ความเห็นว่า “ส่วนตัวผมมีก้น้อยเหมือนกันนะ ผมมองว่าแค่พออยู่ได้ เลี้ยงตัวเองเลี้ยงครอบครัวดูแลตัวเองได้สบาย ๆ เนี่ยพอแล้ว”

1.5.2 มีรายได้จากค่าลิขสิทธิ์ (Loyalty Fee)

โดยหลักการทั่วไป ค่าสิทธิ นี้ผู้วิจัยมองว่ามันเป็นเงินได้ลูกผสม (Hybrid Income) ระหว่าง Active Income (เงินได้จากการทำงาน เช่นเงินเดือน ค่าบริการ หรือเงินได้จากการขายของแบบซื้อมาขายไป) และ Passive Income (เงินได้จากการลงทุน เช่น ดอกเบี้ย เงินปันผล ค่าเช่า เป็นต้น) เพราะในการสร้างสรรค์งานทรัพย์สินทางปัญญา 1 ชิ้น จุดเริ่มต้นนั้น เจ้าของจะต้องมีการลงทุน ลงแรง พอสมควร เช่น คั้นคว่ำในการเขียนนิยาย เขียนซอฟต์แวร์ หรือ Application

คิดค้นทดสอบสิ่งประดิษฐ์ คิดค้นสูตรกระบวนการอุตสาหกรรม ที่จะต้องมีการลงมือทำเพื่อให้เกิดผลงานนั้นออกมา เมื่อได้ผลงานนั้นออกมาแล้ว ก็ถึงเวลาเก็บเกี่ยวผลของมัน โดยการอนุญาตให้ผู้อื่นใช้ หรือโอนขายสิทธิให้ผู้อื่น ซึ่งการอนุญาตให้ผู้อื่นใช้นั้น ผู้อื่นก็จะตกลงจ่ายค่าตอบแทนในรูปของ Loyalty Fee นั้นเอง ซึ่งในวงการออกแบบในประเทศไทยนักออกแบบยังไม่ได้ค่าตอบแทนในส่วนนี้เหมือนกันทุกคน นักออกแบบ 7 ให้ความเห็นว่า “การได้รับค่า Loyalty fee ถือเป็นตัวชี้วัดความสำเร็จในอาชีพนี้ได้ เพราะหมายถึงเขายอมจ่ายเพิ่มเพื่อซื้อใจเราไว้ ถ้าเราทำผลงานได้ดีทุกคนก็จะประสบความสำเร็จร่วมกัน” ในบางกรณี นักออกแบบหลายคนเลือกที่จะทำข้อตกลงในส่วนของค่าตอบแทนตรงนี้มากกว่าค่าจ้างออกแบบ ด้วยเหตุผลว่าจะช่วยให้การเริ่มงานเป็นไปได้อย่างง่ายดายเพราะผู้จ้างไม่ต้องกุมความเสี่ยงอยู่เพียงผู้เดียว ไม่ต้องกังวลว่าซื้อแบบไปผลิตแล้วจะขายไม่ได้หรือขายไม่ดี แต่หากสินค้าชิ้นนั้น ๆ สร้างผลประกอบการดี นักออกแบบก็รับผลตอบแทนที่ดีตามไปด้วย



ภาพที่ 14 องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพ

2. ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในอาชีพ

หมายถึงสิ่งที่นักออกแบบผลิตภัณฑ์ต้องมีหรือควรมีเพื่อให้ทำให้เกิดความก้าวหน้าในหน้าที่การงานนำไปสู่ความสำเร็จในอาชีพ จากการศึกษาเชิงลึกโดยการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ทั้ง 12 คนสามารถสรุปเป็นปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ สามารถแบ่งได้เป็น 5 ด้าน ได้แก่

2.1 ปัจจัยด้านการเรียนรู้

หมายถึงสิ่งที่เป็นเหตุซึ่งเอื้อให้เกิดการเรียนรู้เกิดขึ้น ประกอบด้วยปัจจัยด้านผู้เรียน และปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมการที่จะทำให้การเรียนรู้เกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ การศึกษาและทำความเข้าใจในปัจจัยต่าง ๆ เหล่านี้ ผู้วิจัยพบว่าในกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก มีความแตกต่างกันทั้งด้านคุณลักษณะ ความถนัด ความสนใจ รวมทั้งเจตคติ อันจะส่งผลต่อพฤติกรรมและวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างกันไปด้วยซึ่งสามารถรวบรวม จำแนก และสรุปเป็นประเด็นต่าง ๆ ได้ดังนี้

2.1.1 หมั่นเรียนรู้ เปิดรับสิ่งใหม่ แสวงหา ค้นคว้า ความรู้จากทุกแหล่งด้วยตนเอง

จากการศึกษาพบว่ากรณี Self-directed learning หรือการเรียนรู้ด้วยการชี้นำตนเอง มีความกระหายใคร่รู้ และลงมือแสวงหาค้นคว้าความรู้จากทุกแหล่ง ไม่ว่าจะเป็นจากหนังสือ นิตยสาร งานวิจัย การดูงาน การดู Trade Fair เข้าชมพิพิธภัณฑ์ ฯลฯ เพื่อเป็นการศึกษาในเชิงข้อมูลสำหรับนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่ของตนเอง นักออกแบบ 4 บอกว่า “การที่เราได้ไปเก็บเกี่ยวประสบการณ์ ได้ไปเห็นงานมาก ๆ ไปลองนั่งดูไปลองจับดู ไปลองถามมันดูจะช่วยให้พัฒนาความสามารถตัวเองไปเยอะมาก แต่มันก็ต้องดี้นรน ภาษาเองก็เหมือนกันถึงแม้ทุกวันนี้ยังไม่ดีแต่ก็ต้องฝึกฝนเพื่อจะได้พูดคุยกับคนเก่ง ๆ ให้มาก ๆ เก็บเกี่ยวความรู้จากของจริงให้มาก” ในขณะที่นักออกแบบ 8 บอกว่า “เราอ่านหนังสือ ดูหนังสือต่างประเทศ ดูอินเทอร์เน็ตเยอะเพราะเป็นแหล่งศึกษาเดียว ต้องแปลเองด้วย ู ๆ ปลา ๆ ดูรูปเอา ซึ่งทำให้เราค้นพบว่าการเป็นนักออกแบบนี้มันก็สามารถสร้างสตูดิโอทำงานของตัวเองก็ได้ด้วย แล้วมันต้องมีฝีมือถึงจะมีคนมาจ้าง”

2.1.2 เข้าหาผู้ใหญ่ ตั้งคำถามกับผู้รู้

จากการศึกษาพบว่ากรณี เป็นวิธีเรียนรู้ด้วยการขอคำแนะนำ คำวินิจฉัย ในปัญหาใด ๆ ที่สงสัย ที่ได้ผ่านการศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเองมาแล้ว แต่ยังไม่กระจ่างหรือยังไม่แน่ใจ การเข้าหาผู้ใหญ่หรือการตั้งคำถามกับผู้รู้ที่มีประสบการณ์สามารถช่วยย่นระยะเวลา ลดความผิดพลาด เป็นทางลัด ทางด่วนไปสู่เป้าหมายในการทำงาน นอกจากจะได้ความรู้หรือวิธีแก้ปัญหมาแล้ว อาจยังได้เทคนิควิธีการเรียนรู้ขั้นสูง หรือแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ ที่เกิดประโยชน์ด้วย นักออกแบบ 5 เล่าว่า “Consult หรือที่ปรึกษาชีวิตนี้สำคัญ ต้องมี ควรต้องหาให้เจอ ในสายงานของเราจริง ๆ นะ เพราะมันลดขั้นตอนได้ อาจารย์ก็เป็นเหมือนจิปิเอส แกจะบอกว่าอะไรน่าสนใจ ให้ไปทำ ทำเยอะ ๆ แล้วมันจะแสดงถึงรสนิยมของเรา อาจารย์เขาก็หาหนังสือมาให้ดู แนะนำให้ถ่ายรูปสภาพแวดล้อมที่เราอยู่ไปให้ดูเพื่อสำรวจตัวเองว่ารอบ ๆ บ้านมีต้นทุนอะไรมาหยิบใช้ในการทำงานได้บ้าง” ซึ่งสอดคล้องกับนักออกแบบ 1 ที่ให้ความเห็นว่า “Mentor นี่สำคัญมาก เพราะฉะนั้นถ้าเรามีโอกาสเจอ Mentor ที่หลากหลายและเราเลือกใครคนหนึ่งที่เราชอบ ถูกจริตกับเราอะไรอย่างเนี่ย มันจะทำให้เราเจอทางที่พัฒนาตัวเองได้เร็วมาก หรือถ้าเราไม่ได้พัฒนาเราก็จะมีความสุขกับทางนี้ ชีวิตจะแฮปปี้ ที่ปรึกษาชีวิตเนี่ยเป็นเหมือน

ไฟฉาย บางเรื่องถ้าต้องเจอกับตัวเนี่ยกว่าจะผ่านได้ใช้เวลาสองปี แต่พอยกหูโทรไปหาพี่รัช หนึ่งวันเคลียร์เลย” ในขณะที่นักออกแบบ 6 บอกว่า “เวลาไปเดินดูงานแล้วไม่รู้ว่าอะไรสวยอะไรดีนี่ ต้องมีใครสักคนช่วยไกด์ไลน์ครับ เหมือนถ้าเรียนหนังสือแบบอ่านเอาเองต้องใช้เวลา มีอาจารย์ที่มีที่ปรึกษาจะเร็วขึ้นเหมือนมี Shortcut”

2.1.3 เรียนรู้จากการทำงานกับคนเก่ง ๆ

จากการศึกษาพบว่า เป็นการเรียนรู้ชั้นประสบการณ์ จากการลงมือทำงานจริง ๆ กับผู้รู้หรือคนเก่ง ๆ ในอาชีพ เป็นกระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดของ John Dewey (Learning by doing) ซึ่งมีจุดเด่นในงานด้านทักษะ การเรียนรู้จากคนเก่งนอกจากจะได้เรียนรู้ทักษะหรือเทคนิคการทำงานใหม่ ๆ ที่เป็นประสบการณ์ตรงของคน ๆ หนึ่ง การได้ลงมือทำจริงและทำซ้ำ ๆ จะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่จะคิดวิเคราะห์และแก้ปัญหาไปในตัวจนเกิดการค้นพบวิธีการหรือวิธีทำใหม่ ๆ เกิดการต่อยอดประสบการณ์จากความชำนาญเดิม ๆ จนสามารถสร้างเป็นองค์ความรู้เฉพาะตนได้ นักออกแบบ 4 บอกว่า “การที่เราเรียนรู้เข้าหาคนเก่ง ๆ ในที่สุดเราจะได้ความรู้มากขึ้น ต่อให้เราไม่เก่งเท่าเขา เราก็จะได้ความรู้อะไรบ้างอย่างกลับมาเป็นเรื่องที่ดี” เช่นเดียวกับนักออกแบบ 1 ที่เชื่อเสมอว่าการได้มีโอกาสทำงานกับตนเองจะเป็นการพัฒนาฝีมือในระดับที่สูงขึ้นได้อย่างรวดเร็ว “ผมอยากทำงานกับนักออกแบบระดับโลกครับ เลยโยนใบสมัครไปที่ ได้มาสองที่คือที่นอร์เวย์กับเยอรมัน ไปนอร์เวย์ก่อนทำงานแบบสบาย ๆ แบบคนสแกนฯ พอไปที่เยอรมันนี่คนละเรื่องเลย วิถีเยอรมันนี่บีบคั้นมาก เหนื่อยมาก อยากกลับบ้าน แต่ก็ได้เรียนรู้มิติของชีวิตที่เกี่ยวข้องกับงาน ได้ร่วมงานกับคนเก่ง ๆ เฉพาะเด็กฝึกงานด้วยกันก็เก่งกันมาก ไม่ต้องพูดถึงเจ้าสำนักเลย”

2.1.4 เข้าหาลูกค้า

จากการศึกษาพบว่า การเข้าหาลูกค้าเป็นการเรียนรู้ข้อมูลเฉพาะที่เป็นประโยชน์โดยตรงต่อการทำงาน เป็นการ Focus ไปสู่ความต้องการจริง เฉพาะเรื่องเฉพาะทาง เป็นการลดขั้นตอนการสื่อสารโดยไม่ผ่านผู้อื่น ช่วยให้นักออกแบบได้เห็นภาพรวมของงานที่กำลังทำ เพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการ เป็นวิธีการเรียนรู้ที่จะ “คิดให้เหมือนลูกค้า” เพราะเมื่อคิดเหมือนกันแล้ว ย่อมจะเห็นสิ่งที่ต้องการเหมือนกัน นักออกแบบ 5 ให้ข้อมูลว่า “อย่างพี่วิสุทธิ์ (ลูกค้า) เนี่ย แทบจะเป็นครูเลย สอนหมดว่าต้องทำยังไง ห้อยยังไง ตีลังไม้ยังไงให้ผลิตภัณฑ์ไม่เสียหายระหว่างขนส่ง พี่วิสุทธิ์บอกว่างานแพ็คเอาให้มันใช้ได้แต่ไม่ต้องตีเกิน ลดต้นทุนเอาให้มันมีกำไร เงินทุนไม่มีทำงานที่เขาก็โอนมาให้ก่อนเพื่อให้งานเดินได้ สอนแม้กระทั่งต้องทำต้นทุนยังไงถึงจะแข่งขันกะเขาได้” ในขณะที่นักออกแบบ 10 บอกว่า “ออกแบบเองแล้วก็ไปยื่นขายเอง คอยสังเกตลูกค้า พูดคุยดูเราเป็นนักออกแบบเขาอยากจะปรับเปลี่ยนอะไรเราทำได้ก็ทำให้นาน ๆ ไปก็จะเริ่มรู้ว่าจุดไหนเป็นสิ่งที่ลูกค้าส่วนใหญ่ต้องการ พอออกงานรอบหน้าก็ทำงานแบบนี้มาดักทางไว้เลย ช่วยลดการเดาทางได้เยอะครับ”

2.1.5 เรียนรู้ที่จะปรับเปลี่ยนวิธีคิด

จากการศึกษาพบว่า การเรียนรู้ที่จะปรับเปลี่ยนวิธีคิดเป็นการทบทวนสิ่งที่ตนเองเป็นอยู่และตั้งคำถามต่อตัวเองว่า สิ่งไหนที่ควรหยุดทำ สิ่งไหนที่ควรที่จะทิ้งไว้ข้างหลัง หากต้องการจะเติบโตและก้าวหน้าในหน้าที่การงานด้วยการ ลองทำอะไรใหม่ ๆ เพื่อนำไปสู่สิ่งที่ดีกว่า เพราะการยึดติดอยู่กับความสำเร็จในอดีต เวลาที่เจอกับความล้มเหลวก็จะท้อ มองปัญหาเป็นเรื่องใหญ่โต โดยไม่เชื่อว่าความพยายามหรือการปรับตัวจะช่วยให้สถานการณ์ดีขึ้น วิธีเรียนรู้ที่จะปรับเปลี่ยนวิธีคิด คือการสร้าง Mindset ใหม่ที่เชื่อมั่นว่าเราสามารถเปลี่ยนแปลงและพัฒนาได้ หากได้ทุ่มเทและพยายามอย่างเต็มที่ ไม่กลัวที่จะล้มหรือพลาดเพราะว่าทุกสิ่งคือการเรียนรู้ขึ้น นักออกแบบ 3 ให้ข้อมูลว่า “ตอนผมเรียนจบใหม่ ๆ ผมนี้ดาวรุ่งมาก เพื่อน ๆ มักคิดว่าผมต้องเข้าทำงานกับแบรนด์ดัง ๆ แต่ผมกลับเลือกที่จะเข้าไปทำงานในโรงงานโนเนม และพยายามสร้างแบรนด์ให้เขา ผมมองว่านี่เป็นโอกาสที่ดีกว่าในการทำงาน จะได้เรียนรู้อะไรต่าง ๆ อีกมาก ดีกว่าการไปเป็นนักออกแบบตัวเล็ก ๆ ในแบรนด์ดัง ๆ ”

2.2 ปัจจัยด้านความสามารถเชิงทักษะ

2.2.1 มีทักษะในการสื่อสารในระดับพิเศษ

จากการศึกษาพบว่าทักษะการสื่อสารในระดับพิเศษคือความสามารถในการสื่อสารความคิดได้ตรงกับความต้องการ มีความกระชับชัดเจน มีศิลปะในการอธิบายเรื่องซับซ้อนให้เข้าใจง่ายด้วยวิธีต่าง ๆ ไม่ว่าจะด้วยการพูด ภาพ วัสดุอุปกรณ์ หรือสื่ออื่น ๆ ที่จะช่วยให้ผู้ฟังคล้อยตามและเห็นด้วยกับความคิดที่น่าเสนอ รวมถึงการมีทักษะการใช้ภาษา ไหวพริบปฏิภาณในการตอบข้อซักถาม หรือแสดงความคิดเห็นโต้แย้งโดยไม่ทำลายบรรยากาศในการสื่อสาร ทักษะด้านนี้ถือว่าจำเป็นและมีความสำคัญอย่างยิ่งในการทำงานร่วมกับผู้เกี่ยวข้องส่วนต่าง ๆ ในกระบวนการออกแบบ นักออกแบบ 1 ให้ความเห็นว่า “ในบางมิติ การสื่อสาร สำคัญกว่าการออกแบบผลิตภัณฑ์ด้วยซ้ำ และก็เป็นสิ่งที่ต้องเรียนรู้ใหม่ เพราะถ้าเราสื่อสารไปถึงคนจำนวนมากได้เราก็จะขายของได้มาก มันโคตรสำคัญเลยเพราะตัวสินค้ามันเป็นสิ่งที่คนต้องการ เขาไม่สนหรอกว่าเราจะเก่งแค่ไหนจนจบจากไหนจบอะไรมา มันอยู่ที่ว่าเราพูดในสิ่งที่เขาอยากได้ยินหรือเปล่า ของที่เราทำมีสิ่งที่เขาต้องการหรือเปล่า” สอดคล้องกับนักออกแบบ 7 ที่ให้ความเห็นว่า “ตอนเราเรียนเราสื่อสารกันเองในกลุ่ม นักออกแบบมันก็ไม่มีอะไรเพราะเข้าใจฟิลด์การทำงานกัน พอสื่อสารกับช่างกับโรงงานที่ไม่ได้เรียนออกแบบมานี้ ต้องทำให้มันง่ายขึ้นนะ เขาไม่มีหัวเรื่องความงามแต่เรากำลังทำของที่ความงามเป็นจุดขายใจ แม้กระทั่งกับลูกค้าก็ด้วย งานของเราเป็นเรื่องที่ต้องยุ่งกับคนเยอะ การสื่อสารจึงสำคัญมาก”

2.2.2 มีทักษะพื้นฐานที่แน่น

จากการศึกษาพบว่าการมีทักษะพื้นฐานที่แน่น จำเป็นต้องมีทักษะและเข้าใจศาสตร์พื้นฐานที่ใช้ในกระบวนการออกแบบตั้งแต่ต้นจนจบ ตั้งแต่ กระบวนการคิดวิเคราะห์และ

แก้ปัญหา ความเข้าใจเรื่องสุนทรียศาสตร์ การทำแบบร่าง การทำหุ่นจำลอง การเขียนแบบเพื่อการผลิต การกำหนดวัสดุเทคนิคการผลิตและประเมินต้นทุน รวมถึงการสร้างต้นแบบสินค้าในขั้นสุดท้าย ในด้านทักษะนี้นักออกแบบไม่จำเป็นต้องทำเองจนชำนาญในทุกกระบวนการ แต่ต้องทำให้ดูเป็นตัวอย่างได้ เพื่อที่จะแบ่งส่วนงานกับผู้ที่ชำนาญการในแต่ละขั้นตอนทำแทน ทั้งนี้ผู้ออกแบบต้องสามารถกำหนดความต้องการและเป้าหมายของแต่ละขั้นตอน เพื่อประเมินและวินิจฉัยประสิทธิผลของงานให้ตรงกับความต้องการได้ นักออกแบบ 11 ให้ความเห็นว่า “ถ้าเป็นสมัยก่อน เบสิกสกีล ต้องแน่น สกีลต้นแบบ สกีลการวาด การเขียนแบบแล้วมันจะมีสกีลด้านการเก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล ด้วย พอมาสมัยนี้หลายอย่างทดแทนได้ด้วยเทคโนโลยี ก็ต้องมาเรียนรู้กันใหม่ ค้นคว้าใช้ Google เขียนแบบใช้ CAD ขึ้นต้นแบบใช้ Rapid Model ใช้ Print 3D อะไรอย่างนี้ ยุคสมัยเปลี่ยนนักออกแบบมีเรื่องต้องเรียนรู้อยู่ตลอดเวลา”

2.2.3 มีทักษะการผลิตและต้นทุนอย่างละเอียด

จากการศึกษาพบว่าทักษะในด้านนี้นักออกแบบต้องมีความรู้ความเข้าใจ เรื่องวัสดุและเทคนิคการผลิต สามารถแก้ปัญหาเชิงโครงสร้างผลิตภัณฑ์ได้ สามารถกำหนดวัสดุและเลือกวิธีการผลิตเพื่อทำต้นทุนสินค้าให้อยู่ในระดับที่ทำการแข่งขันได้และมีผลกำไรตามที่ต้องการ มีความสามารถปรับเปลี่ยนรายละเอียดของรูปแบบผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับต้นทุนโดยที่ไม่มีผลกระทบต่อความสวยงามดึงดูดใจและการใช้งาน นั้นหมายถึงต้องประยุกต์ความสามารถในทักษะพื้นฐานการออกแบบให้เข้ากับการบริหารต้นทุนในการผลิต ในกรณีนักออกแบบ 6 ที่ทำงานกับบริษัทต่างชาติซึ่งให้ความเห็นว่า “ที่เขาเลือกผมเพราะ เรามีทักษะพื้นฐานที่เกี่ยวกับการผลิตและวัสดุของไทยที่แน่น มีความเชี่ยวชาญในสิ่งที่เขาไม่คุ้นเคย ทักษะการผลิตต้องแม่นยำเพื่อให้ต้นทุนมันถูก เขาบอกว่าถ้าคุณทำให้ต้นทุนมันถูกลง 20% โดยที่ตีไซ้ไม่ได้เสียไป มันหมายความว่าคุณมีโอกาสขายมากขึ้นใช่ไหม”

2.2.4 มีความสามารถทางภาษาต่างประเทศ

จากการศึกษาพบว่าด้านความสามารถทางภาษานักออกแบบต้องสามารถสื่อสารภาษาต่างประเทศได้อย่างน้อยหนึ่งภาษา ซึ่งส่วนมากคือภาษาอังกฤษ ซึ่งจะเป็นข้อได้เปรียบ ตั้งแต่เรื่องการเรียนรู้ ค้นคว้าข้อมูลเพื่อเพิ่มพูนความรู้ในการพัฒนาตนเอง การสื่อสารกับผู้ร่วมงาน และการสื่อสารกับลูกค้า ความสามารถด้านภาษามีส่วนสำคัญที่สุดในกระบวนการเรียนรู้ เพราะแหล่งข้อมูลทางการออกแบบส่วนมากมาจากต่างประเทศไม่ว่าจะเป็นนิตยสาร หนังสือ สื่อออนไลน์ รวมไปถึงการมีส่วนร่วมในการสร้างโอกาสในการสื่อสารแนวคิดคิดการออกแบบในการประกวดระดับนานาชาติ หรือการประชาสัมพันธ์ตนเองและผลงานในระดับสากล นักออกแบบ 12 ให้ความเห็นว่า “นอกจากต้องหัดตัดจริตแบบฝรั่ง ต้องกินอยู่แบบฝรั่ง ก็ควรจะมีทักษะทางด้านภาษาอย่างน้อย 60% ที่ผมให้ 60 นี้ก็เพราะไม่จำเป็นต้องเก่งมาก แต่ต้องมากพอที่จะสื่อสารกับเขาได้ ค้นคว้า

หาความรู้จากชาติอื่น ๆ ได้” ซึ่งสอดคล้องกับนักออกแบบ 4 ที่ให้ความเห็นว่า “การที่เราได้ไปเก็บเกี่ยวประสบการณ์ ได้ไปเห็นงานมาก ๆ ไปลองนั่งดูไปลองจับดู ไปลองถามมันดูจะช่วยให้พัฒนาความสามารถตัวเองไปเยอะมาก แต่มันก็ต้องดิ้นรน ภาษาเองก็เหมือนกันถึงแม้ทุกวันนี้ยังไม่ดี แต่ก็ต้องฝึกฝนเพื่อจะได้พูดคุยกับคนเก่ง ๆ ให้มาก ๆ เก็บเกี่ยวความรู้จากของจริงให้มาก”

2.3 ปัจจัยด้านความสามารถเชิงคิดวิเคราะห์

2.3.1 มืองค์ความรู้รอบและสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ได้

จากการศึกษาพบว่านักออกแบบที่มีองค์ความรู้รอบจะสามารถดึงข้อมูลเข้ามาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาแนวคิดในการออกแบบ สร้างทางเลือกที่น่าสนใจได้หลากหลายแนวทาง ทั้งยังใช้ข้อมูลและองค์ความรู้เป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอผลงานอธิบายเหตุและผลต่อผู้ว่าจ้าง เพื่อนร่วมงานและลูกค้าได้อย่างน่าเชื่อถือ และเมื่อเชื่อมโยงองค์ความรู้เข้าด้วยกัน จะทำให้เข้าใจความสัมพันธ์เชิงโครงสร้าง สามารถมองภาพรวมเพื่อเลือกเอาจุดดีจุดเด่นในส่วนต่าง ๆ ของความรู้ทั้งหมด มาสร้างเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่เป็นแนวทางของตัวเอง นักออกแบบ 2 ให้ความเห็นว่า “การอ่านหนังสือ ดูสารคดีที่เกี่ยวกับ Design คือแนวทางการเรียนรู้ส่วนตัวที่เหมือนกับการโดยวัตถุดิบเข้าตู้เย็น เป็นต้นทุนสำหรับนำไปใช้ในการออกแบบ พอสะสมข้อมูลมาก ๆ เข้าแล้วไปสะดุดกับอะไรที่น่าสนใจ มันจะเกิดการเชื่อมโยงหาจุดลงตัวกันเองระหว่างความคิด วัสดุ การผลิต ผมว่านอกจากการเรียนรู้อะไรมา ๆ ต้องเชื่อมโยงให้เป็นด้วย” สอดคล้องกับนักออกแบบ 8 ที่บอกว่า “ถ้าสามารถปรุงกระบวนทัศน์ใหม่แล้วแสดงออกมาให้โลกเห็นมันถึงจะประสบความสำเร็จ คือต้องเป็นเปิดอะ ผมว่าเปิดสำคัญ รู้กว้าง ๆ เพราะยิ่งกว้างยิ่งได้เปรียบเพราะเชื่อมโยงง่ายแล้วเดี๋ยวค่อยเลือกกลั่นอย่างเดี๋ยว ยิ่งเดี๋ยวนี้ข้อมูลหาง่าย คุณก็แค่เชื่อมโยงข้อมูลทั้งหมดแล้วปรุงมันออกมา มันเป็นทักษะที่สำคัญมากในยุคนี้”

2.3.2 คัดกรองข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลได้

จากการศึกษาพบว่า ความสามารถคัดกรองและวิเคราะห์ข้อมูล เป็นทักษะขั้นตอนต่อเนื่องจากทักษะการเชื่อมโยงองค์ความรู้ หมายถึง การมองภาพรวมใหญ่แล้วค่อย ๆ ตัดสิ่งที่ไม่ใช่ ไม่จำเป็นออกทีละน้อยด้วยการวิเคราะห์และพิจารณาอย่างมีเหตุมีผล จนเหลือเพียงสิ่งที่ต้องการ ทักษะด้านนี้มีความจำเป็นอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากการสื่อสารในสังคมออนไลน์ ทำให้เกิดการไหลบ่าของข้อมูลในปริมาณมาก และด้วยความเร็วสูง นักออกแบบจึงไม่สามารถใช้ข้อมูลทั้งหมดพร้อม ๆ กันได้ในทีเดียว การคัดแยก แบ่งประเภทข้อมูลออกเป็นส่วนต่าง ๆ แล้วกรองเอาเท่าที่จำเป็นต้องใช้มาวิเคราะห์ จะเป็นวิธีทำงานที่มีประสิทธิภาพ และรวดเร็วกว่าข้อมูลบางประเภทที่มาจากกรบอกเล่า ของผู้ใช้ ผู้รู้ ผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งนับเป็นข้อมูลปฐมภูมิที่มีคุณค่า ก็ต้องผ่านการการคัดกรองและวิเคราะห์ข้อมูลด้วยเช่นเดียวกัน นักออกแบบ 8 ให้ความเห็นว่า “นอกจากการเปิดรับข้อมูลใหม่ ตั้งใจฟังอย่างลึกซึ้งซึ่งจะทำให้เราคนพบความหมายระหว่างบรรทัด

ความยืดหยุ่นของเราคือเรารับมาก่อนหมดแหละแล้วค่อย ๆ มากรองเอาสิ่งที่ไม่ใช้ตัวเองออกไป ภายหลัง ผมว่าคุณสมบัตินี้สำคัญ ถ้าไม่มีมันเราจะลำบาก เพราะข้อมูลมาก ๆ นี้วิเคราะห์ยาก ต้องร่อนออกก่อนหลายรอบ”

2.3.3 มีความคิดสร้างสรรค์

จากการศึกษาพบว่าทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ถือเป็นเรื่องปกติของคนในอาชีพนี้เงินแทบจะเรียกเป็นคุณลักษณะเฉพาะ เป็นการใช้ชีวิต แต่การจะนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่ออาชีพการงานได้ จำเป็นต้องนำความคิดสร้างสรรค์นั้นไปสร้างขึ้นอย่างเป็นรูปธรรมได้โดยผ่านทักษะพื้นฐานด้านการออกแบบ ทักษะการเชื่อมโยงองค์ความรู้ คัดกรองและสังเคราะห์จนออกมาเป็นผลงานที่สามารถใช้งานได้จริงและเป็นที่ต้องการของตลาด ความคิดสร้างสรรค์ในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์จะอยู่ในกรอบเชิงวิศวกรรมด้วยเห็นผลที่ผลงานต้องถูกสร้างขึ้นเพื่อให้ผู้คนส่วนมากเป็นผู้ใช้งานซึ่งมีความแตกต่างกับความคิดสร้างสรรค์เชิงศิลปะมากพอสมควร นักออกแบบ 9 ให้ข้อมูลว่า “ไอเดียที่แยกออกมาเป็นเรื่องต่าง ๆ แล้วจับมาสังเคราะห์เป็นของใหม่ได้ใหม่ ถ้าเป็นนักแก้ปัญหาต้องดูด้วยว่าปัญหานั้นได้ถูกแก้ไขให้หมดสิ้นไปและต้องได้ของที่มีความแปลกใหม่ ถ้าไม่ได้มีอะไรใหม่ ก็หมายถึงไม่สร้างสรรค์ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ต้องเรียนรู้ตลอด ต้องวิเคราะห์ได้ และต้องสังเคราะห์ความรู้เป็นของใหม่ได้ด้วย”

2.3.4 มีความเข้าใจเรื่องวัฒนธรรมความเป็นอยู่

จากการศึกษาพบว่า การเข้าใจเรื่องวัฒนธรรมความเป็นอยู่ เป็นทักษะด้านสังคมและมนุษยวิทยา นักออกแบบผลิตภัณฑ์ทำงานที่ส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาคุณภาพและความเป็นอยู่ของมนุษย์ การเข้าใจว่ามนุษย์ในแต่ละวัฒนธรรมของโลกมีวัฒนธรรมอย่างไร กินอยู่หลับนอนอย่างไร คิด เชื่อ และปฏิบัติอย่างไร ถือเป็นองค์ความรู้เฉพาะด้านที่ส่งผลต่อการทำงานโดยตรง เป็นทักษะที่เน้นการเข้าใจโลก เข้าใจมนุษย์ นักออกแบบ 9 อธิบายว่า “การเข้าใจวัฒนธรรมความเป็นอยู่เนี่ยสำคัญ คุณทำดีไซน์ แล้วคุณไม่รู้ว่าเขากินอยู่หลับนอนยังไง คุณก็ทำของไปไม่ตรงกับความต้องการของเขาใช่ไหม การใช้ชีวิตหรือไลฟ์สไตล์เป็นตัวกำหนดดีไซน์ของแต่ละยุคแต่ละสมัยนะ อย่างวันนี้คนไม่ใส่กระโปรงสุ่มกันแล้ว มันรุ่มร่าม ถ้าคุณยังทำขายใครจะมาซื้อ การเรียนรู้วัฒนธรรมการกินการนอนเดี่ยวนี่ง่าย เห็นผ่านโซเชียลฯ เขากินกาแฟด้วยถ้วยแบบไหน นั่งกินยังไง ใช้แก้วอะไรเดี่ยวนี่ไม่ต้องเดินทางไปดูก็เห็นได้ ต้องใช้ให้เป็นประโยชน์”

2.4 ปัจจัยด้านสายสัมพันธ์

2.4.1 มีครูดี มี Mentor หรือที่ปรึกษาที่มีประสบการณ์สูงคอยสนับสนุน และให้โอกาส

จากการศึกษาพบว่า การมีครูดี มี Mentor หรือที่ปรึกษาที่มีประสบการณ์สูงคอยสนับสนุน และให้โอกาส ถือเป็นทางลัดที่ช่วยให้ นักออกแบบค้นพบตัวเอง และเติบโตก้าวหน้า

ในอาชีพได้อย่างรวดเร็ว เพราะไม่ต้องเสียเวลาลองผิดลองถูกในงาน ได้ประสบการณ์จากผู้ให้คำปรึกษา การได้มาซึ่งสายสัมพันธ์นั้นจำเป็นต้องแสดงความสามารถออกมาได้อย่างโดดเด่นจนเป็นที่ เข้าตาครูอาจารย์หรือคนเก่ง ๆ กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักส่วนใหญ่บอกว่าจะเริ่มตั้งแต่ช่วงการเรียนออกแบบ ในมหาวิทยาลัย ใครที่มีฝีมือโดดเด่นครูจะเรียกใช้ ให้งาน สอนงานไปจนถึงแนะนำที่ฝึกงานดี ๆ ให้ จนได้สายสัมพันธ์ต่อเนื่องไปจนเรียนจบและเข้าทำงานจริง ถ้าผลงานดีได้อยู่บริษัทที่ดีก็จะมีพี่เลี้ยง และเจ้านายเพิ่มเติมวิชาให้อีก บางคนก็ปรึกษาสำคัญกลายเป็นลูกค้าไม่ก็รุ่นพี่หรือเพื่อนร่วมวิชาชีพ ที่ต่างดึงดูดมาหากันเองด้วยและผลงาน ฝีมือ หรือไม่กี่ชื่อเสียง นักออกแบบ1ที่ให้ความเห็นว่า “Mentor นี้สำคัญมาก เพราะฉะนั้นถ้าเรามีโอกาสเจอ Mentor ที่หลากหลายและเราเลือกได้เรดชั่นที่เราชอบ ถูกจริตกับเราอะไรอย่างเนี่ย มันจะทำให้เราเจอทางที่พัฒนาตัวเองได้เร็วมาก หรือถ้าเราไม่ได้พัฒนา เราก็จะมีความสุขกับทางนี้ ชีวิตจะแฮปปี้ ที่ปรึกษาชีวิตเนี่ยเป็นเหมือนไฟฉาย บางเรื่องถ้าต้องเจอกับ ตัวเนี่ยกว่าจะผ่านได้ใช้เวลาสองปี แต่พอยกหูโทรไปหาพี่รักษ์ ครึ่งวันเคลียร์เลย การได้ Mentor ก็เหมือนเราได้ประสบการณ์ของผู้รู้มาใช้ ไม่ต้องเสียเวลา ลดความผิดพลาด ถ้าถามผม Secret source ของผมคืออะไร ผมโชคดีที่มีที่ปรึกษาเก่ง ๆ ครับ”

2.4.2 มี connection ระหว่างอาชีพและรู้จักผู้คนหลากหลาย

จากการศึกษาพบว่า Connection หรือสายสัมพันธ์ระหว่างอาชีพ มีส่วน สำคัญในการเข้าสู่แหล่งความรู้ การผลิต และทรัพยากร เพราะงานออกแบบผลิตภัณฑ์หนึ่งชิ้น เกี่ยวข้องกับผู้คนจำนวนมากยิ่งผลิตภัณฑ์ชิ้นนั้นใช้วัสดุในการผลิตที่หลากหลาย ยิ่งต้องการ การจัดการทั้งงานแยกส่วนผลิต และงานรวมชิ้นส่วนเข้ามาประกอบ โดยแต่ละส่วนก็มีองค์ความรู้และ ผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้าน การมีสายสัมพันธ์ระหว่างอาชีพเปรียบเหมือนแขนขาที่มาประกอบเป็นร่างกาย ที่สามารถเดินไปข้างหน้าอย่างสอดคล้องประสานกันได้ Connection ระหว่างอาชีพยังรวมถึงโอกาสในการ เรียนรู้ข้ามศาสตร์ และโอกาสในการทำตลาดใหม่ ๆ ที่ยังไม่เคยปรากฏให้เห็นอีกด้วย นักออกแบบ 9 ให้ความเห็นว่า “บางครั้งคำตอบของปัญหายาก ๆ มันจะมาจากทางอื่น การเรียนรู้ข้ามศาสตร์ มันจึงเป็นเรื่องสำคัญ ลองไปคุยกับสายงานทางวัสดุ ฝั่งวิทยาศาสตร์ ข้ามไปฝั่งอาหาร คืออยากของเรา อาจง่ายของเขา และมันไม่มีใครเก่งที่สุดในทุก ๆ ทางแต่ถ้าเราร่วมมือกันได้ ดึงข้อดีของแต่ละ ศาสตร์มาได้ คำตอบอาจจะมาง่ายเลย”

2.5 ปัจจัยแวดล้อม

2.5.1 การเงิน

จากการศึกษาพบว่าปัจจัยด้านการเงินส่งผลต่อความสำเร็จในอาชีพของ นักออกแบบผลิตภัณฑ์ในหลาย ๆ ด้านเช่นการสร้างสรรคผลงานส่วนบุคคล นักออกแบบจำเป็นต้องมี ต้นทุนค่าใช้จ่ายในการทดลอง และผลิตต้นแบบผลงาน ด้านการเผยแพร่ผลงานเพื่อสร้างโอกาส ในอาชีพ ต้องมีต้นทุนในการจัดแสดงผลงานทั้งในระดับชาติและระดับนานาชาติ ด้านการเรียนรู้พัฒนา

ตนเอง นักออกแบบต้องมีค่าใช้จ่ายในการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ ค่าเดินทาง เป็นต้น แม้ว่าผู้ให้ข้อมูลหลักหลายคนจะใช้กำลังความสามารถทางการเงินของตัวเองตลอดเส้นทางอาชีพ แต่ก็ยังคงให้ความเห็นว่าหาได้รับการสนับสนุนปัจจัยด้านนี้ จะส่งผลให้ประสบความสำเร็จได้ไกลกว่านี้หรือไม่ก็ใช้เวลาน้อยกว่าที่เป็นอยู่ นักออกแบบ 10 ให้ความเห็นว่า “เงินทุนก็เป็นเรื่องสำคัญ ถ้าพ่อแม่คุณมีเงินหรือคุณสามารถหาใครมาสนับสนุนคุณจะไปได้ไกลและไปได้เร็วกว่านี้ มันเป็นส่วนของการขยายตัว การพัฒนาองค์กรให้ใหญ่ขึ้นแต่ผมไม่มีอะไรพวกนี้ ผมก็ต้องใช้เวลา” ในขณะที่นักออกแบบ 1 ให้ความเห็นสอดคล้องกันว่า “การเงินเป็นปัจจัยสำคัญเลย ต้องเรียนรู้วิธีการบริหาร ผมใช้เวลาเกือบ 3 ปี เพื่อจะเข้าใจว่าการหมุนเงินคืออะไร เงินที่เรามี (ขายงานได้) มันเป็นแค่เงินที่ผ่านเข้ามาและออกไป เป็นจุดของวงกลมที่ใหญ่ครอบคลุมเรื่องที่เกี่ยวข้องกับดีไซน์ ตั้งแต่ต้นทุนไปจนถึงราคาขาย เป็นเรื่องที่ต้องได้และสำคัญมาก”

2.5.2 กำลังใจจากครอบครัว

จากการศึกษาพบว่าความรัก ความเข้าใจและกำลังใจจากครอบครัวเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยผลักดันให้นักออกแบบฝ่าฟันอุปสรรคไปจนถึงเป้าหมาย อาชีพนักออกแบบเป็นอาชีพที่มีระบบการทำงานที่แตกต่างจากอาชีพอื่น ตั้งแต่เรื่องพฤติกรรมมารีทิมอยู่ เวลาทำงาน วัสดุอุปกรณ์ การทดลอง รวมไปถึงพื้นที่ส่วนตัวสำหรับการทำงาน ฯลฯ ในระหว่างเส้นทางอาชีพที่ไม่สามารถวัดการเติบโตได้ด้วยการเลื่อนขั้นเลื่อนตำแหน่งหรือการเพิ่มขึ้นของรายได้ ต้องใช้เวลาในการค้นหาตัวเอง และทดลองแนวทางการทำงานครั้งแล้วครั้งเล่า ต้องประสบกับความล้มเหลวและล้มเหลวครั้งไม่ถ้วน อาจมีช่วงที่ต้องอยู่ว่าง ๆ โดยไม่มีงาน หรือช่วงหมกมุ่นอยู่กับความคิดที่ยาวนาน การมีครอบครัวที่เข้าใจและเชื่อใจ จะช่วยให้สามารถข้ามผ่านช่วงเวลาเหล่านั้นและก้าวไปข้างหน้าจนพบเส้นทางของตัวเองได้ในที่สุด นักออกแบบ 5 เล่าว่า “ผมมีกำลังใจจาก กัง เตี้ย แม่ เมื่อก่อนเตี้ยกับแม่ไม่รู้ว้าไอนี้ทำศิลปะสวย ๆ นี่จะเอาไปทำอะไรแต่กั้งเป็นแบ็คไอง เขาเชื่อใจเรา ก็ให้เรียนไปจบมาทำงานขายเตี้ยก็ชอบมาก เป็นกำลังใจแบบไม่มีเงื่อนไข เมื่อก็งสนับสนุนเพราะเรียนศิลปะด้วยกัน” ในขณะที่นักออกแบบ 10 ให้ความเห็นที่น่าสนใจอีกมุมหนึ่งว่า “นักออกแบบบางคนทีล้มเลิกไปเพราะว่ามีครอบครัวที่เป็นห่วงมากไปจนกลายเป็นจุดเสีย อย่างครอบครัวผมก็เป็นห่วงทำงานสามปีแรกไม่ได้ตั้งก็บอกให้เลิก แต่ผมไม่สนใจผมรู้สึกว่ายั้งใจผมก็จะทำเพราะคิดว่ามันต้องดีขึ้นได้ในวันใดวันหนึ่ง”

2.5.3 ทีมงานดี ข่างฝีมือเก่ง

จากการศึกษาพบว่า การมีทีมสนับสนุนที่ดีมีทักษะขั้นเยี่ยมในงานที่ทำเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้นักออกแบบสร้างสรรค์ผลงานได้ตรงตามความมุ่งหวัง นักออกแบบที่ถูกฝึกมาให้เน้นใช้ความคิดมักมีจุดบกพร่องในงานด้านทักษะ เพราะสามารถทำได้ในระดับเบื้องต้น การมีช่างเทคนิคที่รู้จักจริงหรือการมีช่างฝีมืออยู่เคียงข้างก็เปรียบเสมือนมีผู้รู้คอยชี้แนะวิธีการ และร่วมกันสร้างวิธีการผลิต คิดเทคนิคการผลิตใหม่ ๆ ที่สร้างจุดแข็งและสร้างความแตกต่างให้กับงานสร้างสรรค์นั้น ๆ

นักออกแบบ 3 บอกว่า “ทำงานในโรงงานนี้มันมีคนที่มีประโยชน์ต่ออาชีพเยอะ ตั้งแต่คนผลิตไปจนถึงคนขับรถส่งของ ผมให้ความเคารพทุกคน ผมใช้วิธีหมกตัวในโรงงานค่อย ๆ สื่อสารให้ทุกคนเข้าใจ เป้าหมายของงาน คนส่งของคนขับรถต้องรู้วิธียกสินค้าไม่ให้เสียหาย คนผลิตเขาอุตสาหะทำมาดี ๆ จะยอมให้ไปเสียหน้างานไม่ได้ ผมต้องทำให้ทั้งทีมมีเป้าหมายเดียวกัน” นักออกแบบ 5 เล่าว่า “ต้องพยายามสร้างคนมาทำงานแทนเรา อย่างเข้านี้ต้นมาลูกน้องมาล้างรถรถจักรยานกัน ไม่ต้องบอกเลยนะน้ำใจล้วน ๆ เขาทำให้ด้วยใจ ที่นี้เราฝึกให้เขาเป็นช่างไม่ใช่กรรมกร ต้องพัฒนาให้เขามีศักยภาพ ต้องสร้างคน มีงานจัดแฟร์เมืองนอกผมส่งไปเลย ผลดี ๆ กันไปจะได้เรียนรู้และพัฒนาตนเอง”

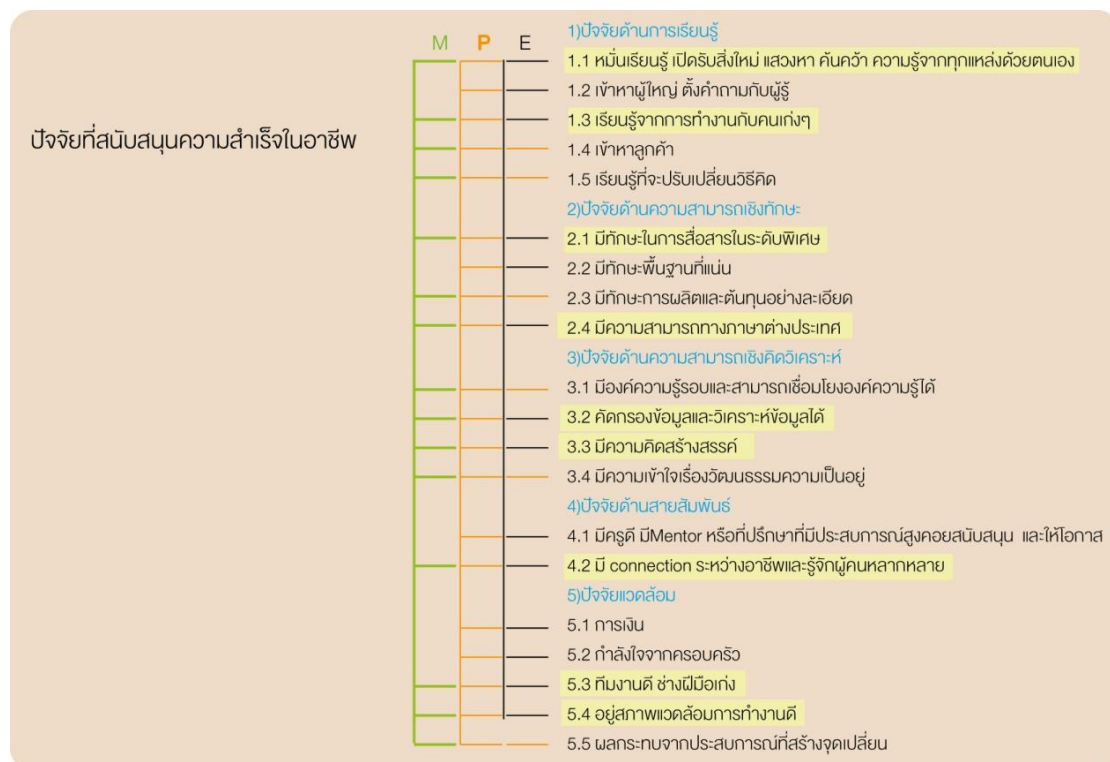
2.5.4 อยู่สภาพแวดล้อมการทำงานดี

จากการศึกษาพบว่า การพาตัวเองไปอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดี สังคมที่ดี มีส่วนสร้างความสำเร็จในอาชีพได้ อย่างเช่น การเลือกเรียนในสถาบันที่อยู่ในชั้นแนวหน้าของประเทศของโลก การเลือกฝึกงานในองค์กรดี ๆ การเข้าทำงานในบริษัทชั้นนำ หรือการทำงานร่วมกับคนเก่ง ๆ ปัจจัยเหล่านี้ล้วนส่งผลต่อการพัฒนาตนเอง ด้วยการซึมซับเอาทั้งความรู้ วิธีคิด และวิถีชีวิตเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของตนเอง เป็นการยกระดับความสามารถและศักยภาพในหลาย ๆ ด้าน นักออกแบบ 3 ให้ความเห็นว่า “สถานะผมเป็น Director ที่คุมทุกอย่าง เวลาที่ไปเจอแบรนดท์ไหนผมได้ชนกับคนที่ เป็นเจ้าของแบรนดท์ทุกคน ตำแหน่งหน้าที่เราเอื้อให้เราสามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลและความรู้สำคัญ ๆ ได้ง่าย การได้อยู่ในวงในของคนเก่ง ๆ ดัง ๆ การเข้าไปอยู่ตรงนั้นได้มีส่วนทำให้เราประสบความสำเร็จ” ในขณะที่นักออกแบบ 4 เล่าว่า “เริ่มจากอาจารย์ที่ปรึกษา แนะนำให้ส่งประกวดแล้วชนะ จากนั้นอาจารย์ ก็พาไปทำกิจกรรมพวกเวิร์คช็อปต่าง ๆ ได้เจอคนเก่ง ๆ พวกเจ้าของแบรนดท์เยอะมาก เจอดีไซเนอร์ จากที่อื่นที่ทำงานคนละแบบมีฝีมือคนละด้าน พอมาเจอกันก็ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ แข่งขันกันไป”

2.5.5 ผลกระทบจากประสบการณ์ที่สร้างจุดเปลี่ยน

จากการศึกษาพบว่า ผลกระทบจากประสบการณ์ สามารถสร้างจุดเปลี่ยน ที่นำไปสู่ความสำเร็จได้ เพราะการสั่งสมประสบการณ์ในการทำงานในระยะเวลาช่วงหนึ่ง นักออกแบบ สามารถสร้างองค์ความรู้จากประสบการณ์ตรงได้ในหลาย ๆ เรื่องเช่น องค์ความรู้ด้านทักษะ องค์ความรู้เรื่องวัสดุ องค์ความรู้เรื่องการผลิต องค์ความรู้ด้านการตลาด ฯลฯ และเมื่อได้นำองค์ความรู้ ในหลาย ๆ เรื่องมาเชื่อมโยงวิเคราะห์ผล นักออกแบบจะพบจุดที่เหมาะสมที่สุดกับตนเอง และจะพบ ทิศทางการทำงานในอาชีพที่ชัดเจนขึ้น อาจเปลี่ยนจากการทำงานเป็นพนักงานมาทำงานเป็น นักออกแบบอิสระ หรือนักออกแบบอิสระอาจเปลี่ยนมาเป็นเจ้าของกิจการไม่ก็อาจเปลี่ยนไปทำงาน ประจำ ปัจจัยข้อนี้ช่วยให้นักออกแบบที่ยังไม่สามารถ Focus เส้นทางของตัวเองได้ในที่แรกก่อนเข้าสู่ อาชีพ สามารถค้นพบทางที่ตนเองจะเดินได้อย่างเต็มศักยภาพหลังจากลองผิดลองถูกกับการทำงาน มาในระยะใหญ่ ๆ นักออกแบบ 8 ซึ่งมีประสบการณ์ไปเรียนรู้แลกเปลี่ยนกับนักออกแบบและช่างฝีมือ จากหลากหลายที่ญี่ปุ่น อธิบายว่า “พอไปเจอคนพวกนั้นอะ โอ๊ย มันเก่งแพรวพราวมาก มันรู้จัก

Joinery (วิธีการเข้าไม้ ในงานเฟอร์นิเจอร์) บางอย่างแล้วมันนำมาออกแบบใหม่ดูมีมิติกว่าเราเยอะเลย ปกติเห็นงานพวกนี้ในหนังสืออยู่แล้วนะแต่ยังไม่เห็นตัวจริง ก็เลยรู้สึกเป็นจุดเปลี่ยนที่อยากพัฒนาฝีมือตัวเองให้มีมากกว่าแค่ออกแบบได้ ทำเป็น คือมันต้องคิดรูปแบบวิธีผลิตแบบใหม่ ๆ ได้ด้วย”



ภาพที่ 15 ปัจจัยที่สนับสนุนความสำเร็จในอาชีพ

3. วิธีการเรียนรู้ของนักออกแบบผลิตภัณฑ์

การศึกษาแนวทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของนักออกแบบผลิตภัณฑ์จากกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง 12 คน พบว่า สามารถแบ่งแนวทางออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่

3.1 ด้านการสั่งสมความรู้

3.1.1 ค้นคว้าอ่านหนังสือให้มากและหลากหลาย

การค้นคว้าอ่านหนังสือให้มากและหลากหลายเป็นวิธีการการเรียนรู้ข้อมูลกว้าง ๆ ที่เป็นประโยชน์ และมีความสัมพันธ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมกับงานที่ทำ โดยใช้ความขยันหมั่นเพียร โดยเริ่มต้นจากเรื่องที่เราสนใจและคาดว่าจะนำไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบได้ การอ่านหนังสือเป็นวิธีพื้นฐานที่ผู้ให้ข้อมูลหลักส่วนใหญ่พูดตรงกัน อย่างนักออกแบบ 2 บอกว่า “ผมชอบอ่านหนังสือคู่มือกาศาซิน มีหนังสือเยอะมากเลยครับที่บ้าน หลัง ๆ นี้ก็อ่านจากอินเทอร์เน็ต การอ่านหนังสือผมไม่ได้อ่านเฉพาะเรื่องดีไซน์อย่างเดียว ผมอ่านหมดที่เกี่ยวข้อง อ่านแล้วมันจะช่วย

เชื่อมโยงความรู้ บางครั้งก็เกิดไอเดีย” นักร้องแบบ 1 บอกว่า “หนังสือดี ๆ บางทีหนังสือเล่มหนึ่งสามร้อยบาท เจอประโยคเดียวก็คุ้มแล้ว” ในขณะที่นักร้องแบบ 8 เล่าว่า “เราดูหนังสือเยอะ เพราะเป็นแหล่งศึกษาเดี่ยว แล้วหนังสือสายนี้ดี ๆ ก็เป็นของต่างประเทศล้วน ๆ ก็ต้องแปลเอง แปลง ๆ ปลา ๆ ไปส่วนใหญ่ก็ดูรูปเอา”

3.1.2 ศึกษาประวัติของนักร้องแบบเก่ง ๆ และผลงานชิ้นสำคัญ

การศึกษาประวัติของนักร้องแบบเก่ง ๆ และผลงานชิ้นสำคัญเป็นการเรียนรู้แบบเจาะจงลงไปในสนามของวิชาชีพโดยตรงผ่านเส้นทางชีวิตและผลงานของบุคคลสำคัญเพื่อเรียนรู้แนวคิด วิธีปฏิบัติ และขั้นตอนการทำงาน เพื่อใช้เป็นแนวทาง ข้อมูลอ้างอิง ในการพัฒนาให้มีมาตรฐานเป็นที่ยอมรับในระดับสากล นักร้องแบบ 8 บอกว่า “เราชอบเรื่องการเรียนรู้ประวัตินักร้องแบบเก่ง ๆ ที่ออกแบบงานดัง ๆ เพราะจะช่วยให้เราสามารถเข้าใจได้ว่า อ้อ มันทำไปเพราะอะไร ถูกคิดมาอย่างไร มันทำให้เรามุ่งมั่นมากขึ้น เข้มขันไปที่กระบวนการคิดมากกว่าจะไปมองว่ามันจะทำเงินเท่าไร” นักร้องแบบ 2 ให้ความเห็นว่า “บางทีผมดูงานของคน ๆ หนึ่ง ดูชิ้นเดียวมันไม่ค่อยเกิดผมต้องไปไล่หาดูงานชิ้นอื่น ๆ แล้วก็ศึกษาว่าเขาทำอะไรมาก่อน เขาพัฒนางานมาอย่างไร เรียกว่าไปถอดประวัติการทำงานเขามาดูเลย” ในขณะที่นักร้องแบบ 12 บอกว่า “การจะปรับรับนิยมในตัวเรา คุณต้องไปดูงานของปรมาจารย์ ต้องไปศึกษาประสบการณ์ของเขา นักร้องแบบรุ่นใหม่ ๆ ชอบคิดว่าเก่ง แต่ความเจ๋งมันยังไม่เพียงพอ เรื่องดีไซน์นี่เป็นเรื่องของประสบการณ์ล้วน ๆ งานเจ๋งเนี่ยมันวูบไปวูบมา แต่ตัวจริงมันจะอยู่นาน คุณต้องไปศึกษาดูว่าคนที่อยู่ได้นาน ๆ เขาทำอย่างไร”

3.1.3 ศึกษาภูมิปัญญา และเทคโนโลยีอนาคต

การศึกษาภูมิปัญญา และเทคโนโลยีอนาคตเป็นการเรียนรู้อดีตเพื่อใช้คาดเดาอนาคต ด้วยการศึกษาย้อนไปถึงภูมิปัญญาและการศึกษาถึงแนวคิดที่จะเกิดขึ้นในอนาคต จะช่วยให้นักออกแบบสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์และคนพบจุดที่เหมาะสมกับตัวเองที่สุดในปัจจุบัน นักร้องแบบ 12 บอกว่า “ถ้าคุณไม่มีความภูมิใจในชาติกำเนิดของคุณ คุณจะหาตัวตนได้ยาก ส่วนตัวผมเป็นคนชอบในศิลปหัตถกรรมของไทย แต่ผมก็ใจกว้างพอที่จะยอมรับของชาติอื่นด้วยว่าเขาก็มีดี เทคนิคหลายอย่างในงานผมก็หยิบยืมมาใช้จากภูมิปัญญาเหล่านี้ ไม่ใช่แค่ของไทยนะ ผมเอามาจากทั่วโลก” ในขณะที่นักร้องแบบ 11 ให้ความเห็นเรื่องการเรียนรู้เทคโนโลยีไว้อย่างน่าสนใจว่า “ในวันนี้เทคนิคการผลิตมันไปไกลกว่าที่ผมจะออกแบบได้แล้ว การเขียนแบบสมัยนี้ผมแทบเขียนไม่ได้เพราะรายละเอียดมันเปลี่ยนไปหมด ผลจากการพัฒนาเทคโนโลยี ถ้าไม่ไปเรียนการใช้โปรแกรมก็เขียนไม่ได้ การเขียนแบบขึ้นส่วนสำหรับใช้คนประกอบมันเขียนแบบหนึ่ง การเขียนเพื่อให้หุ่นยนต์ประกอบก็เขียนอีกแบบหนึ่ง เป็นการผลิตสมัยใหม่ ผมตามไม่ทันแล้ว แต่ก็ต้องเรียนรู้ไว้อย่างน้อยเวลาไปจ้างเขาทำจะได้คุยกันรู้เรื่อง”

3.1.4 ศึกษาดูงาน, Exhibition, Trade Fair

การศึกษาดูงาน, Exhibition, Trade Fair เป็นการเรียนรู้จากของจริง เห็นทุกมิติของผลงานนอกเหนือจากมิติทางกายภาพของผลงานการออกแบบ การเรียนรู้วิธีนี้ จะได้เห็นในมุมมองของการพัฒนาผลิตภัณฑ์ จากการศึกษาเยี่ยมชมโรงงาน เห็นการนำเสนอผลงานผ่าน Exhibition เห็นการทำตลาดและการใช้งานจริง ๆ Trade Fair ที่ผู้เรียนสามารถสัมผัสได้ด้วยตัวเอง สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้โดยตรงได้ทั้งจากผู้ออกแบบและผู้ผลิตผลงานนั้น ๆ นักออกแบบ 4 เล่าว่า “เดินทางครั้งแรกได้ไปญี่ปุ่น เจ้านายพาไปดูงานเพื่อค้นคว้าข้อมูลมาออกแบบเฟอร์นิเจอร์ รู้สึกอึ้งว่า โอ้โฮ ต้องทำกันขนาดนี้เลยเหรอ จากนั้นก็ได้ไปที่ฝรั่งเศส ไปยุโรปได้ดูงานเมืองนอก ก็รู้สึกเปิดโลกมาก อะไรที่เราคิดว่าทำไม่ได้แต่กลับมีอยู่จริง ทำให้ยิ่งชื่นชอบการออกแบบเข้าไปอีก” นักออกแบบ 6 บอกว่า “ผมเดินที่มิลาน 2 วัน ตามผมเปลี่ยนเลย การได้ไปเดินดูของที่เขาทำดี ๆ มันจำเป็นอย่างมาก อันนี้ก็ดี อันนั้นก็ดี คือแค่ว่าการทำงานให้ออกมาดีมันมีตั้งหลายทาง แค่การแยกแยะได้ว่าแต่ละอันมันดีต่างกันอย่างไรก็เป็นประสบการณ์ที่เอามาใช้ทำงานได้เยอะแล้ว”

3.1.5 เดินทาง เรียนรู้โลกและวัฒนธรรมความเป็นอยู่

การเดินทางเรียนรู้โลกและวัฒนธรรมความเป็นอยู่ เป็นการเรียนรู้ชั้นประสบการณ์ผ่านการเดินทางไปสู่พื้นที่ต่างวัฒนธรรมโดยมีทั้งเป้าหมายของการศึกษาดูงาน เฉพาะทางออกแบบ อย่าง Design Exhibition, Museum หรือ International Trade Fair เป็นต้น และเรียนรู้จากโลกกว้างอาศัยการสังเกตและเข้าไปมีส่วนร่วมในการใช้ชีวิตช่วงระยะเวลาหนึ่ง เพื่อซึมซับ และทำความเข้าใจในบริบทแวดล้อมในสถานที่ต่าง ๆ กัน นักออกแบบ 4 ให้ความเห็นว่า “นักออกแบบควรจะต้องหาทางออกไปเดินทางให้ได้ ถ้ามีโอกาส ยิ่งถ้าคุณทำงานออกแบบนะ ถ้าถามผมอ่านหนังสือกับเดินทาง การเดินทางให้ผมได้เยอะกว่า ไม่ใช่แค่เดินแฟร์นะ หมายถึงต้องเดินดูเมือง ดูตลาดดูวิถีชีวิตผู้คนด้วย ยิ่งถ้าเป็นคนชอบสังเกต เราจะได้อะไรดี ๆ กลับมาเยอะมาก” ในขณะที่นักออกแบบ 12 เล่าว่า “ผมทำงานในต่างประเทศตั้งแต่เรียนจบ ได้เดินทางมากมาย นอกจากความอึดแล้วผมยังได้เรียนรู้วิถีคิดของคนชาติต่าง ๆ ที่มาทำงานร่วมกัน มาตรฐานในการทำงานของผมก็ได้มาจากบริษัทชั้นนำเหล่านี้ ซึ่งตอนที่กลับมาเปิดบริษัทที่เมืองไทยก็ต้องปรับตัวพอสมควรให้เข้ากับวัฒนธรรมความเป็นอยู่ ประเทศไทยใช้วัฒนธรรมนำธุรกิจ อย่างนี้ฟัง คืองานจะต้องส่งแต่ยังลาไปลงแขกเกี่ยวข้าวกันอยู่เลย คุณภาพ เรื่องความตรงต่อเวลาก็ไม่มี กว่าจะมาถึงวันนี้ต้องใช้เวลาปรับแก้อยู่นาน”

3.1.6 ลงเรียนในวิชาหรือ Course ที่สนใจ

การลงเรียนในวิชาหรือ Course ที่สนใจ เป็นการศึกษาคู่ต่อทั้งในระบบนอกระบบและตามอัธยาศัยในระดับที่สูงขึ้น เฉพาะทางขึ้นตามความสนใจ ทั้งในประเทศและต่างประเทศ โดยไม่ได้จำกัดแค่เพียงการเรียนทางด้านออกแบบเท่านั้น อาจเป็นสาขาวิชาที่เื้ออ

ประโยชน์หรือเสริมศักยภาพในการทำงานด้านการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องภาษา เทคนิคการผลิต เฉพาะทาง การตลาด การจัดการหรือการบริหารงานออกแบบ เป็นต้น นักออกแบบ 3 บอกว่า “การทำงานเป็นไดเรคเตอร์ ไม่ได้หมายความว่าแค่คนออกแบบ ผมดูไปถึงการตลาดซึ่งผมเองก็ไม่ได้เรียนมา ผมไปลงคอร์สเรียนเพิ่มเติมที่ธรรมศาสตร์อยู่หกเดือน ใช้เวลาช่วงหลังเลิกงานครับ ได้ใบประกาศนียบัตรที่สำคัญได้ความรู้มาใช้ในการทำงานเต็ม ๆ” ในขณะที่นักออกแบบ 2 ให้ข้อมูลว่า “คือตอนจบมายังไม่รู้ว่าตัวเองเก่งอะไรไหนต่ออะไรแต่รู้ว่าชอบศิลปะชอบออกแบบ ก็เลยเริ่มจากไปเรียนภาษาที่อเมริกาไปลงวิชาทางสถาปัตยกรรม ไม่ถูกใจก็ย้ายไปเรียนที่เนเธอร์แลนด์ ยังไม่ใช่อีกก็ย้ายไปสวีเดน และสุดท้ายก็ไปจบที่นั่นสาขาเฟอร์นิเจอร์ครับ ความสนใจเฟอร์นิเจอร์มันมาเกิดระหว่างที่ทดลองเรียนอะไรหลาย ๆ อย่าง แล้วตรงนี้คือมันตอบโจทย์ตัวเองที่ไม่ต้องทำอะไรใหญ่ ๆ ที่ซับซ้อนและจบงานได้ด้วยตัวเอง”

3.2 ด้านการแลกเปลี่ยนและซึมซับความรู้

3.2.1 สนทนาและตั้งคำถามกับคนเก่งในวิชาชีพ เปิดใจรับฟังอย่างลึกซึ้ง

การสนทนาและตั้งคำถามกับคนเก่งในวิชาชีพ เปิดใจรับฟังอย่างลึกซึ้ง คือการพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้กับคนเก่งในอาชีพ ซึ่งหมายถึงเพื่อน รุ่นพี่ หรือผู้รู้ ผู้มีประสบการณ์ เป็นวิธีการเรียนรู้ที่นอกจากจะได้ข้อมูลและความรู้แล้ว อาจยังได้แนวคิด วิธีทำ รวมไปถึงแหล่งเรียนรู้ และแหล่งทรัพยากรอันเป็นประโยชน์ได้อีก การสนทนาภายใต้บรรยากาศแบบไม่เป็นทางการทำให้เกิดการแสดงความคิดเห็นอย่างเป็นกันเอง การเปิดใจรับฟังอย่างลึกซึ้งจะช่วยให้ผู้พูดสามารถถ่ายทอดความคิด สามารถวิพากษ์ วิจารณ์ ได้อย่างสร้างสรรค์ มีคุณภาพและสร้างข้อสรุปที่จะนำไปใช้ประโยชน์ได้ต่อไป นักออกแบบ 4 บอกเล่าประสบการณ์สมัยก่อนจบการศึกษาและกำลังก้าวเข้าสู่อาชีพว่า “ตอนนั้นอยู่ปีห้าทำวิทยานิพนธ์ไปด้วยและทำงานไปด้วย ตอนนั้นไม่อยากจะเข้าห้องเรียนแล้ว ไปขลุกอยู่กับพี่ ๆ รุ่นใหญ่ในวงการ งานจบก็ได้พี่ ๆ เหล่านี้ช่วยแนะนำในเรื่องต่าง ๆ ต้นแบบก็ได้โรงงานจริง ๆ ผลิตให้ คุณสุวรรณให้คำปรึกษาเรื่องวัสดุ เรื่องเทคนิค พี่เดียให้คำปรึกษาเรื่องโครงสร้าง พี่แปงช่วยเรื่องงานประกอบ พี่เป้ก็ช่วยเรื่องความสวยงาม แต่ละคนนี่สุดยอดฝีมือทั้งนั้น สุดท้ายงานจบถูกซื้อแบบไปผลิตขายจริงด้วย”

3.2.2 เข้าหา ครู ผู้รู้ หรือที่ปรึกษา

การหมั่นเข้าหาครู Mentor หรือที่ปรึกษา ถือเป็นวิธีแสวงหาความรู้ขั้นแตกฉานจากต่อจากกระบวนการเรียนรู้ และทดลองด้วยตัวเองมาส์กระยะแล้วพบว่าติดขัด มีข้อสงสัยที่ทำไมได้ ทำด้วยตัวเองไม่สำเร็จ การได้คำชี้แนะหรือการบอกวิธีที่ถูกต้องจากผู้ที่มีประสบการณ์มากกว่าจะช่วยกำหนดทิศทาง ลดความผิดพลาดและย่นระยะเวลา ลดการสูญเสียทรัพยากรระหว่างการทำงาน นอกจากการแก้ปัญหา การเข้าหาครูยังส่งผลด้านความเชื่อมั่นและกำลังใจ เป็นจุดเชื่อมต่อด้านสายสัมพันธ์กับแหล่งความรู้อื่นได้อีกมากมาย นักออกแบบ 8

ให้ความเห็นว่า “เราได้เจอกัลยาณมิตรที่ดี ครูที่ดี เพื่อนที่ดี ใครผ่านมาก็ถือว่าเป็นครูเราได้หมด เราว่าการมีครูดี Mentor ที่ดีมีส่วนช่วยจริง ๆ ผมว่าโคตรสำคัญแค่ประโยคคม ๆ บางอย่างผมว่าไปต่อได้ไม่เลิก อีกอันหนึ่งเรารู้สึกว่าเราอาจจะเป็นผู้ฟังที่ดี เวลาเราไปเจอใครที่มีอะไรน่าสนใจ เราก็ตั้งใจรับสัญญาณเขาเลยนะ พยายามคิดตามเรื่องเล่าของเขาแล้วเอามาปรับใช้กับตัวเอง”

3.2.3 เรียนรู้การประสานความร่วมมือกับผู้อื่น

การประสานความร่วมมือกับผู้อื่นเป็นแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับภาวะปัจจุบันที่มีการเชื่อมต่อข้อมูลความรู้ได้อย่างกว้างขวางและรวดเร็ว การมุ่งมั่นทำทุกเรื่องให้สำเร็จด้วยตัวเองอาจต้องใช้เวลามากกว่าการเรียนรู้ที่จะประสานความร่วมมือกันระหว่างคนเก่ง ๆ จากทุกทักษะที่นักออกแบบต้องการในการสร้างสรรค์ผลงานหนึ่งชิ้น ทั้งนี้ยังรวมไปถึงบุคคลที่เกี่ยวข้องในอาชีพด้านอื่น ๆ ตั้งแต่กระบวนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ไปจนถึงบ้านของผู้ใช้งาน นักออกแบบ 11 ให้ความเห็นว่า “ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์สมัยนี้ กลายเป็นนักออกแบบไม่ต้องทำอะไรได้เองทุกอย่างแล้ว ส่วนใหญ่เขาเรียกผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านเข้ามาคอนซัลท์ ไม่ว่าจะผ้า ไม้ โลหะ พลาสติก วิธีผลิต วิธีประกอบ แคระบุคุณสมบัติที่อยากได้งานไป เดี๋ยวผู้เชี่ยวชาญเฉพาะเขาจะบอกเราเองว่าควรใช้ตัวไหนในเงื่อนไขอะไร กลายเป็นว่าต้องเชื่อมองค์ความรู้ให้ได้ ต้องมีทักษะในการประสานความร่วมมือกับผู้อื่น”

3.3 ด้านการปฏิบัติเพิ่มพูนทักษะ

3.3.1 เน้นการลงมือทำ ทดลองซ้ำ ๆ และปรับปรุงแก้ไข

การลงมือทำ ทดลองซ้ำ ๆ และปรับปรุงแก้ไขเป็นแนวทางการเรียนรู้ขั้นต้นที่สามารถทำได้ทันที ด้วยการลงทำในเรื่องที่สนใจ เพราะความคิดดี ๆ ในกระดาษไม่สามารถพิสูจน์ได้ว่าเมื่อผลิตออกมาแล้วจะสามารถใช้งานได้ตามวัตถุประสงค์หรือไม่ งานออกแบบผลิตภัณฑ์ท้ายที่สุดแล้วต้องวัดคุณภาพจากการใช้จริง การหมั่นทดลองและแก้ไขงานจนได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุดเป็นกระบวนการเรียนรู้และฝึกฝนให้เกิดความแม่นยำ ใช้ความล้มเหลวและผิดพลาดเป็นบทเรียนในการเรียนรู้ขั้นนี้จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีส่วนร่วมและสถานที่ที่มีความพร้อม โดยอย่างน้อยที่สุดต้องจัดหามาให้ครอบคลุมประเภทงานที่ผู้เรียนสนใจ นักออกแบบ 5 ให้ความคิดเห็นว่า “จะประสบความสำเร็จได้ ต้องเรียนรู้ด้วยการปฏิบัติ ต้องอ่านแล้วทำ ทำแล้วไม่เข้าใจให้ไปถามไปหาครูอาจารย์ และนำกลับมาแก้ไข ทำซ้ำ ๆ เยอะ ๆ จนชำนาญ” ซึ่งสอดคล้องกับนักออกแบบ 10 ที่บอกว่า “งานจะดีได้ต้องลงมือทำเอง ใหม่นได้ตั้งใจ ต้องเรียนรู้และปรับปรุงไปเรื่อย ๆ ข้อดีของการทำเองคือเราจะรู้ว่าจุดไหนไม่ดีก็พัฒนามันใหม่ ไม่ต้องไปเสียดายครับ คือถ้างานไม่ดีไม่พยายามปรับปรุงแล้วไปโทษเรื่องอื่นผมว่ามันไม่ใช่ ผมทำงานบางชิ้นคิดว่าทำมาดีแล้ว สวยแล้ว คุณต้นทุนได้แล้วแต่ขายไม่ได้ ถือเป็นเรื่องปกติ ก็แค่ทำมันใหม่”

3.3.2 ทำงานประกวด

การทำงานประกวดเป็นวิธีการเรียนรู้การทำงานให้ตอบโจทย์ที่ถูกกำหนดมา เป็นการจำลองชีวิตนักออกแบบก่อนไปสู่สนามจริงที่นอกจากจะต้องใช้ความรู้ความสามารถทำงานให้เสร็จทันเวลาที่กำหนดแล้ว ยังต้องผ่านการนำเสนอผลงาน การประเมินผลคะแนนเพื่อชิงความเป็นหนึ่งในงานนั้น ๆ ตามกรอบและกติกาเดียวกัน การประกวดเป็นได้ทั้งการเรียนรู้เพื่อสร้างประสบการณ์และเป็นโอกาสในการเผยแพร่ผลงานและสร้างชื่อเสียง งานประกวดเหมาะสำหรับนักออกแบบที่ฝึกฝนตนเองด้วยการทดลองและลงมือทำงานอย่างสม่ำเสมอ เพราะงานประกวดมีรูปแบบการจัดที่หลากหลาย เช่น การกำหนดโจทย์เพื่อให้สร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ หรือแบบที่ให้เอาผลงานที่มีอยู่ได้ทดลองทำแล้วแล้วส่งเข้าไปคัดเลือกได้เลย ซึ่งไม่ว่าจะเป็นงานรูปแบบไหน ก็เป็นวิธีที่เอื้อให้นักออกแบบสามารถฝึกฝนตนเองหรือสร้างโอกาสให้กับตัวเองไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง นักออกแบบ 8 ให้ข้อมูลว่า “เราเริ่มต้นเข้าสู่อาชีพด้วยงานประกวดเป็นหลัก เพราะเราไม่ใช่คนประเภทเดินไปยื่นพอร์ตสมัครงานในบริษัทชั้นนำ เราไม่รู้จักใคร ไม่มีเส้นสาย เราคิดว่าถ้าสร้างผลงานให้เป็นที่รู้จัก ก็จะมีคนสนใจเรามากขึ้น โอกาสการทำงานจะมากขึ้น ตอนนั้นงานประกวดดูจะเป็นทางที่ไฉ่มากที่สุด เพราะเราอยากพิสูจน์ตัวเอง เราอยากเห็นจุดยืนตัวเองว่าเราเป็นยังไงในระดับโลก” ในขณะที่นักออกแบบ 4 ให้ความเห็นว่า “การชนะประกวด ทำให้เรามีความมั่นใจในอาชีพนี้มากขึ้น จากเฉย ๆ ก็เริ่มรู้สึกชอบและมั่นใจในตนเองมากขึ้น ที่สำคัญพอชนะประกวด รางวัลมันจะดังโอกาสดี ๆ เข้ามาอีกมากมาย”

3.3.3 ฝึกงานกับมืออาชีพ

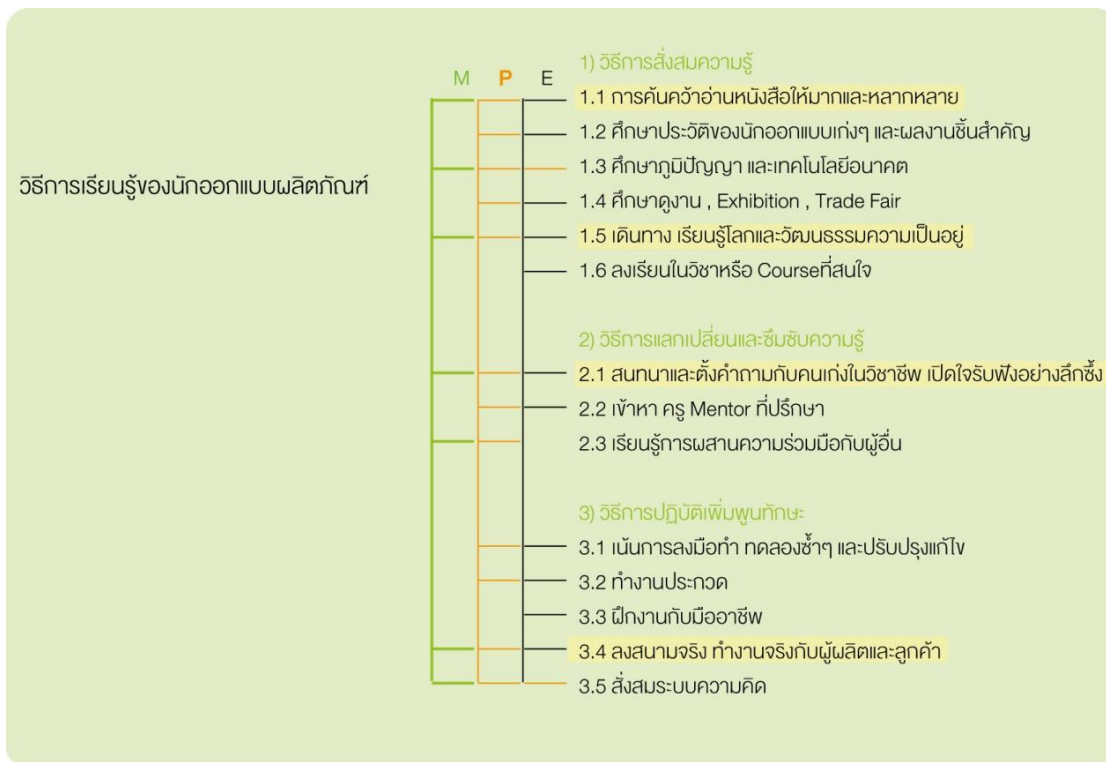
การฝึกงานเป็นแนวทางการเรียนรู้จากการทำงานจริงที่บรรจุอยู่ในหลักสูตรการออกแบบปกติทุกมหาวิทยาลัย หากผู้เรียนสามารถเลือกฝึกงานกับบริษัทชั้นนำหรือฝึกงานกับนักออกแบบมืออาชีพที่มีประสบการณ์สูงได้จะเป็นข้อได้เปรียบในการเรียนรู้และพัฒนาตนเองอย่างก้าวกระโดด การฝึกงานในช่วงเรียน มีระยะเวลาที่จำกัด และเป็นเพียงหนึ่งรายวิชาที่ต้องปฏิบัติให้ผ่านภายใต้ข้อกำหนดทางการศึกษา แต่การฝึกงานเพียงที่เดียวไม่อาจให้ผลดีกว่าการที่ผู้เรียนได้มีโอกาสเลือกลองหลาย ๆ ที่เพื่อค้นหาความแนวทางที่ตนชอบและเหมาะสมกับความถนัดของตนเอง การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนด้านการออกแบบสามารถเลือกฝึกงานได้ตลอดระยะเวลาเรียนทดแทนบางรายวิชาที่เนื้อหาคำความรู้ไปทับซ้อนกับการฝึกงาน ถือเป็นแนวทางที่จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการเรียนรู้ได้ดีกว่าวิธีเดิม นักออกแบบ 3 ให้ข้อมูลว่า “สมัยเรียน อาจารย์ช่วยให้มีโอกาสไปฝึกงานกับมืออาชีพตั้งแต่ปี 3 เพราะอาจารย์เห็นว่ามิแวน ชนะประกวดมา ได้ไปทำงานอยู่ในโรงงานระยะหนึ่งเป็นการทำงานจริงไม่ใช่วิชาเรียนครับ พอติดใจก็ขอไปฝึกงานทุกปี เพราะอยากทำงานและได้รับคำวิจารณ์จากคนที่ไม่ใช่อาจารย์ อยากได้มุมมองอื่น ๆ บ้าง”

3.3.4 ลงสนามจริง ทำงานจริงกับผู้ผลิตและลูกค้า

การเรียนรู้จากสนามจริงด้วยการทำงานกับผู้ผลิตและลูกค้า ถือเป็นวิธีการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพสูงสุด เพราะเป็นการทำสินค้าออกมาขายจริง ๆ ในตลาด สามารถวัดผลได้อย่างเป็นรูปธรรมทั้งจากคำวิจารณ์ของผู้เกี่ยวข้องและผลประกอบการ การเรียนรู้ด้วยวิธีนี้บ่อยครั้งที่นักเรียนแบบจะพบว่าปัจจัยที่ทำให้ผลงานชิ้นหนึ่ง ๆ จะประสบความสำเร็จทางการตลาด อาจไม่ได้มาจากหลักการ แนวคิด ที่ได้ร่ำเรียนมา การลงสู่สนามจริงจะทำให้เห็นเงื่อนงำและข้อจำกัดหลายประการที่ต้องฝ่าฟันข้ามผ่านให้สำเร็จ ด้วยต้นทุนและทรัพยากรเท่าที่มี ในวิธีนี้ ประสบการณ์ถือเป็นผลลัพธ์ในการเรียนรู้ที่นักเรียนแบบต้องสะสมไว้ให้มากที่สุด เมื่อประสบการณ์มากก็จะผิดพลาดน้อย เมื่อผิดพลาดน้อยความสำเร็จก็จะชัดเจนขึ้น นักเรียนแบบ 6 เล่าถึงประสบการณ์ตอนเข้าสู่อาชีพว่า “ผมเรียนจบทำงานประจำอยู่สามเดือนก็ลาออกเลย เพราะทำงานในบริษัทเราไม่ได้เจอกับลูกค้าโดยตรง บางโปรเจกต์เห็นโจทย์ก็รู้เลยว่าไม่น่าจะมีเป้าหมายเรื่องยอดขาย พอออกมาทำฟรีแลนซ์ก็ไม่เวิร์ค ไม่น่าเชื่อถือเลยต้องไปจดทะเบียนเป็นคณะบุคคลเพื่อรับงาน ชีวิตนักเรียนแบบจริง ๆ มันเริ่มตรงนั้น ได้ทดลองงานหลายแบบ ต่อมาขยับตัวเองไปเป็นหุ้นส่วนกับลูกค้าที่เคยจ้างเป็นโรงงานที่ผลประกอบการไม่ค่อยดี อยากรหาวิธีเพิ่มมูลค่า เลยช่วยกันสร้างแบรนด์ขึ้นมาได้เรียนรู้อะไรหลายอย่าง”

3.3.5 สัมผัสระบบความคิด

การสัมผัสระบบความคิด เป็นเสมือนการบันทึกสิ่งที่ได้เรียนรู้เพื่อการเรียกกลับมาใช้ให้เหมาะสมต่อการทำงานประเภทใดประเภทหนึ่ง การจดบันทึกความคิด การ Sketch รูปแบบ หรือไอเดียที่ผุดขึ้นมาในหัวถือเป็นวิธีปกติที่นักเรียนแบบมักใช้ในการสะสมความคิดเก็บไว้ใช้งาน แต่การสัมผัสระบบความคิดนั้นครอบคลุมตั้งแต่ขั้นต้นของความคิดไปจนถึงผลลัพธ์ปลายทางของประสบการณ์เป็นองค์รวมของการเรียนรู้เรื่องหนึ่ง ๆ การสัมผัสระบบความคิดอย่างง่ายทำได้ด้วยการสร้าง Mind Map ไว้ตามประสบการณ์ทำงานที่ได้เรียนรู้มา วิธีที่ดีกว่าคือการจดบันทึกทุกรายละเอียดและกระบวนการทำงานที่ผ่านมาในชุดความคิดนั้น ๆ เข้าไปคล้ายกับการรายงานผล ประโยชน์อย่างหนึ่งก็เพื่อเป็นการทบทวนประสบการณ์ ประโยชน์อีกอย่างคือการเรียกข้อมูลกลับมาประยุกต์ใช้ได้ในการทำงานโครงการอื่น ๆ ที่มีความสอดคล้องกัน นักเรียนแบบ 8 อธิบายว่า “โลกทุกวันนี้หรือยุคต่อไปมันจะกว้างมาก ฉะนั้นสิ่งที่ต้องสั่งสมมันจะกว้างโคตร ๆ แบบแทบจะไร้ขีดจำกัด คุณต้องสนใจมันทุกเรื่องแล้วผสมมันให้เกิดสิ่งใหม่ ต้องรู้จักแหล่งความรู้ ต้องเชื่อมโยงความรู้ ต้องสร้างกระบวนการใหม่ให้เป็น ระบบคิดหมายถึงปัญญา คือประมวลผลความรู้มาแล้วเป็นชุด ๆ เจอโจทย์แบบนี้ก็เลือกเลยว่าจะใช้กระบวนการไหนแก้ปัญหานี้”



ภาพที่ 16 วิธีการเรียนรู้ของนักออกแบบผลิตภัณฑ์

ส่วนที่ 3 กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของนักออกแบบผลิตภัณฑ์

ในการวิจัยสามารถสรุปกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของกรณีศึกษาเป็นรายบุคคลดังนี้

นักออกแบบ 1

นักออกแบบ 1 ผันตัวจากการทำงานเป็นพนักงานบริษัทและนักออกแบบอิสระสู่การเป็นเจ้าของแบรนด์สินค้าในช่วงเวลาไม่ถึง 10 ปี หลังจบการศึกษา การไปเรียนต่อในต่างประเทศส่งผลให้นักออกแบบ 1 ค้นพบหุ้นส่วนที่ร่วมกันสร้างธุรกิจ เมื่อพบว่าสิ่งที่ตนเองสนใจหรืองานออกแบบที่อยากทำนั้นไม่สามารถทำได้ในบริษัททั่วไปหากไม่เปิดกิจการขึ้นมารองรับด้วยตัวเอง

นักออกแบบ 1 มีความมุ่งมั่นอย่างมากที่จะเป็นนักออกแบบอาชีพจึงตัดสินใจลาออกจากการเป็นอาจารย์หลังจากสอนการออกแบบทันทีที่ใช้ทุนครบระยะเวลาตามเงื่อนไข นักออกแบบ 1 ค้นพบว่าการผลิตพื้นฐานในประเทศไทยบางอย่างมีความน่าสนใจและสามารถใช้งานออกแบบเข้าไปแก้ปัญหาและสร้างมูลค่าเพิ่มได้ ประกอบกับมีหุ้นส่วน รุ่นพี่ในวิชาชีพและครูอาจารย์คอยให้คำปรึกษา ทำให้สิ่งที่นักออกแบบ 1 สนใจอย่างจดจ่อ ถูกนำไปพัฒนาจนสามารถสร้างเป็นผลิตภัณฑ์และธุรกิจที่มีแนวทางการออกแบบเฉพาะตัวออกมาได้

นักร้องแบบ 1 ลงเรียนคอร์สต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการทำธุรกิจ รวมถึงเข้าหาผู้รู้ในเรื่องต่าง ๆ และหมั่นแลกเปลี่ยนข้อมูลและความรู้กับทุก ๆ คนในวิชาชีพเพื่อช่วยให้ตนเองสามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ภาพรวมของงานที่ทำ สร้างแนวโน้มทางการออกแบบและอ่านเกมทางตลาดได้อย่างแม่นยำขึ้น ในระหว่างการทำงานนักร้องแบบ 1 มีความกล้าที่จะทดลองทำอะไรใหม่ ๆ มานำเสนอสู่ตลาด โดยอาศัยเทคนิคการผลิตที่ตนเองมี และควบคุมต้นทุนการทำต้นแบบสินค้าใหม่ให้ไม่สูงมาก ผ่านการลองผิดลองถูกซ้ำ ๆ จนได้เป็นองค์ความรู้และมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง นอกจากนี้ นักร้องแบบ 1 ยังหาโอกาสร่วมงานกับนักร้องแบบเก่ง ๆ ในสาขาการออกแบบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อเรียนรู้และปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องบริบททางการออกแบบหรือแนวโน้มทางการตลาด ผ่านการทำงานร่วมกันในช่วงระยะเวลาหนึ่งซึ่งเพียงพอที่จะซึมซับวิชาจากคนเหล่านั้น และในขณะเดียวกันก็ถือเป็นการแลกเปลี่ยน คืบความรู้ของตนเองกลับไปเช่นกัน

นักร้องแบบ 2

นักร้องแบบ 2 ทำงานหลากหลายเช่นงานออกแบบตกแต่งภายใน งานจัดแสดงผลงาน การออกแบบเชิงคุณค่า และการเป็นนักร้องแบบอิสระสร้างแบรนด์สินค้าเฟอร์นิเจอร์ร่วมกับผู้ผลิต นักร้องแบบ 2 ผ่านการศึกษามาจากหลายสถาบันชั้นนำในต่างประเทศ และเรียนรู้ผ่านการทำงานกับผู้จ้างในโครงการที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบต่าง ๆ ทั้งของรัฐและเอกชน เพื่อค้นหาตัวตน และสร้างสรรค์ผลงานที่มีศาสตร์และภาษาเป็นของตนเอง

นักร้องแบบ 2 ค้นพบว่า ในที่สุดศาสตร์ทางการออกแบบที่เรียนมา การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ถือเป็นจุดร่วมของศาสตร์ทางศิลปะ สถาปัตยกรรม และการออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่ลงตัวและจับต้องได้ เป็นอาชีพที่เริ่มต้นและจบงานได้ง่ายที่สุดสำหรับการเป็นนักร้องแบบในประเทศไทย คือมีผู้จ้าง มีผู้สร้าง และมีผู้ซื้อ และด้วยความอดทนและมุ่งมั่นส่วนตัว ที่อยากสร้างผลงานที่เป็นรูปธรรม นักร้องแบบ 2 จึงคว้าทุกโอกาสที่ผ่านเข้ามาเพื่อเป็นเวทีในการสร้างผลงานใหม่ ๆ ให้ถูกเผยแพร่ออกไป

กระบวนการเรียนรู้ของนักร้องแบบ 2 เริ่มจากการศึกษาลงลึกในประวัติและเส้นทางชีวิตของบุคคลหรือนักร้องแบบที่เก่ง ๆ การศึกษาผลงานเด่น ๆ ผ่านหนังสือ นิตยสารทางการออกแบบ การดูงานดูแฟร์รวมถึงการลงเรียนเพิ่มเติมในคอร์สที่สนใจ การพูดคุยกับเพื่อน ๆ ในวิชาชีพ การค้นคว้ามากจะช่วยสร้างชุดความรู้ต่าง ๆ ไว้เป็นต้นทุน และเมื่อเชื่อมโยงชุดความรู้เหล่านั้นเข้าด้วยกันจะสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ได้ สร้างศาสตร์หรือภาษาทางการออกแบบเป็นของตนเองได้ และจะเป็นข้อได้เปรียบในการประกอบอาชีพ นักร้องแบบ 2 มองว่าการฝึกฝนและการลงมือทำซ้ำ ๆ จนชำนาญในทักษะและเทคนิคการผลิตที่ตนเองสนใจเพื่อให้เกิดความกระจ่างในทุกรายละเอียด เป็นกระบวนการเรียนรู้ไปสู่ภาษาเฉพาะทางการออกแบบที่สำคัญ เพราะเมื่อเกิดข้อบกพร่องขึ้นเราจะได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ปัญหาใหม่ ๆ จะนำมาซึ่งความรู้ใหม่ที่ใช้แก้ปัญหานั้นโดยเฉพาะ

การลงมือทำมาก ๆ ทำงานและเรียนรู้จากการทำงานจริงให้มากจะช่วยให้พนักงานออกแบบพัฒนาตนเองได้อย่างรวดเร็ว

นักออกแบบ 3

นักออกแบบ 3 ทำงานเป็นนักออกแบบและหัวหน้าทีมออกแบบในบริษัท หน้าที่หลักคือการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ออกสู่ตลาดไปพร้อม ๆ กับการฝึกฝนนักออกแบบรุ่นน้องในทีมให้เก่งขึ้นรอบด้าน เป้าหมายของนักออกแบบ 3 คือ การสร้างแบรนด์สินค้าให้กับโรงงานที่เคยรับจ้างผลิตสู่การเป็นแบรนด์ชั้นนำและเป็นที่รู้จักไปพร้อม ๆ กับการสร้างการยอมรับในฝีมือของตนเอง

นักออกแบบ 3 เป็นนักออกแบบที่เข้าใจตนเองอย่างชัดเจนมาตั้งแต่เด็ก รู้ว่างานออกแบบคือสิ่งที่รัก และค้นพบว่าสามารถทำงานด้านนี้ได้อย่างโดดเด่นตั้งแต่สมัยเรียน มีเป้าหมายชัดเจนในการประกอบอาชีพ Focus ไปยังประเภทของงานที่คู่แข่งน้อยมีโอกาสเติบโตและได้แสดงผลงานสูง อีกทั้งยังสามารถเข้าทำงานในบริษัทที่เจ้านายซึ่งมาจากสายงานรับจ้างผลิตเข้าใจและเห็นคุณค่าของการออกแบบ นักออกแบบ 3 ได้รับโอกาสมากมายและได้รับความไว้วางใจให้ทำงานในโครงการสำคัญ ๆ

นักออกแบบ 3 พัฒนาตนเองอย่างสม่ำเสมอด้วยการแสวงหาความรู้จากทุกแหล่ง อ่านหนังสือ ดูงาน เดินทางลงเรียนเพิ่มเติมในเรื่องที่เป็นประโยชน์ต่อการทำงาน รวมไปถึงการพบปะพูดคุยกับคนเก่ง ๆ ที่ประสบความสำเร็จในวิชาชีพ นอกเหนือจากนั้นนักออกแบบ 3 ยังหมั่นเข้าไปทำงานร่วมกับฝ่ายผลิตเพื่อให้เข้าใจถึงปัญหาและข้อจำกัด และลงไปยืนขายของเองในงานแสดงสินค้าเพื่อทำความเข้าใจและศึกษาความต้องการของลูกค้า นักออกแบบ 3 มีความเชื่อว่าการจะทำงานออกแบบให้ตรงตามที่ผู้ใช้งานต้องการคือ “การเปลี่ยนการเรียนรู้จาก What และ Where เป็น Why และ How” ซึ่งต้องอาศัยการลงมือปฏิบัติด้วยตัวเองและเอาตัวไปขลุกอยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ

นักออกแบบ 4

นักออกแบบ 4 เป็นหัวหน้าทีมออกแบบประจำบริษัทเฟอร์นิเจอร์ และทำงานเป็นนักออกแบบอิสระให้กับบริษัทเฟอร์นิเจอร์อีกหลายแห่งควบคู่กันไปด้วย การเรียนรู้เพื่อพัฒนาฝีมือให้สามารถสร้างผลิตภัณฑ์ที่สวยงามดึงดูด มีคุณค่าและสามารถสร้างผลประกอบการคืนสู่ผู้ว่าจ้างถือเป็นเป้าหมายสำคัญใช้ชีวิตการเป็นนักออกแบบที่ต้องทำงานให้ตอบโจทย์ของผู้ว่าจ้าง เพื่อหวังให้นายจ้างพอใจและลูกค้ารายอื่น ๆ กลับมาใช้บริการซ้ำ

ความขยันและอดทนเป็นคุณลักษณะสำคัญต่อการพัฒนาตนเอง การเป็นคนมีฝีมือตั้งแต่สมัยเรียน การรู้จักใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ ทางคอมพิวเตอร์มาช่วยลดขั้นตอนในกระบวนการออกแบบส่งผลให้นักออกแบบ 4 สามารถสร้างผลงานได้รวดเร็ว มีประสิทธิภาพ มีคุณภาพ จนเป็นที่รู้จัก ทำให้มีโอกาสพบปะผู้คนเก่ง ๆ จำนวนมาก และการมีลูกค้ามากเป็นการเพิ่มโอกาสการเรียนรู้ผ่านการทำงานจริง นักออกแบบ 4 มักเลือกลูกค้าไม่ให้ความทับซ้อนกันในเรื่องวัสดุและเทคนิคการผลิตซึ่งอาจ

ส่งผลต่อการแข่งขันกันเอง ซึ่งในความแตกต่างนี้จะช่วยส่งผลดีในเรื่องการเรียนรู้ที่หลากหลาย และสามารถเชื่อมโยงสร้างองค์ความรู้ใหม่ ๆ ได้ นำมาผสมผสานความร่วมมือกันได้

กระบวนการเรียนรู้ของนักออกแบบ 4 เริ่มต้นด้วยการอ่าน และศึกษาข้อมูลจากหนังสือ สื่อออนไลน์ รวมถึงการออกไปศึกษาดูของจริง พบปะพูดคุยกับผู้รู้และคนเก่ง ๆ ในวิชาชีพแล้วนำข้อมูลกลับมาวิเคราะห์ผลและบันทึกความคิด สดสมแหล่งทรัพยากรทางความคิด วัสดุและเทคนิคการผลิตไว้เพื่อเป็นต้นทุนสำหรับการออกแบบ การศึกษามาก ค้นคว้ามากทำให้จิตกรีนเชื่อว่าการสร้างผลงานคุณภาพและการทำงานอย่างต่อเนื่อง จะช่วยพัฒนาตนเองในระดับที่สูงขึ้นได้ การนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการออกแบบจะช่วยลดความผิดพลาดในกระบวนการออกแบบและการผลิต ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อโอกาสในการสร้างผลงาน นายจ้างและผู้ว่าจ้างจึงต้องการนักออกแบบที่มีความแม่นยำสูงสุด นักออกแบบ 4 จึงเรียนรู้และฝึกฝนทักษะการใช้เครื่องมือจนชำนาญในการใช้โปรแกรมสร้างภาพจำลองสินค้าที่ดูสมจริงเพื่อช่วยสร้างทางเลือกให้กับลูกค้าก่อนการตัดสินใจเลือกแบบมาพัฒนาในขั้นต่อไป ซึ่งต้องใช้วัสดุและการผลิตจริง ๆ ซึ่งช่วยลดความเสี่ยงและต้นทุนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้จำนวนมาก จากความคิดสู่แบบสามมิติที่สวยงามสมจริงในกระดาษ ความสามารถในส่วนนี้เป็นจุดเด่นสำคัญที่ทำให้จิตกรีนได้รับการยอมรับเรื่องมาตรฐานการทำงาน และสร้างคุณค่าให้กับตนเอง

นักออกแบบ 5

งานของนักออกแบบ 5 เป็นงานออกแบบผลิตภัณฑ์เชิงหัตถกรรม เนื้อหาของการเรียนรู้ส่วนใหญ่จะเกี่ยวข้องกับศิลปะและทักษะเชิงช่าง การเรียนรู้ของนักออกแบบ 5 เกิดจากความต้องการที่จะเพิ่มศักยภาพในการทำงานไม่ว่าจะเพื่อการสร้างรายได้กลับมาเลี้ยงดูธุรกิจเลี้ยงดูพนักงานที่มาจากลูกหลานของคนในชุมชนหรือการสร้างโอกาสไปสู่งานใหม่ ๆ ที่ท้าทายเพื่อสร้างประโยชน์ต่อชุมชนและสังคม

โดยอาศัยความเป็นคนกระตือรือร้น ขยันหมั่นเพียร ช่างสังเกต นอบน้อมและมีบุคลิกที่ครองใจคนได้ประกอบกับการมีครุติ มีที่ปรึกษาเก่ง มีช่างฝีมือที่มีทักษะ

นักออกแบบ 5 เรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองโดยเริ่มต้นจากการอ่าน ศึกษาทั้งศาสตร์ของศิลปะและการออกแบบรวมถึงศาสตร์อื่น ๆ ในการทำธุรกิจทำความเข้าใจด้วยตัวเองและลงมือทดลองทำสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ ด้วยแนวคิดใหม่ ๆ หรือต่อยอดผลิตภัณฑ์เดิมด้วยเทคนิค วัสดุและวิธีผลิตใหม่ ๆ เมื่อไม่เข้าใจหรือติดขัดในเรื่องใดก็จะไปขอคำแนะนำจากผู้รู้ผู้เชี่ยวชาญ หรือพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้กับเพื่อน ๆ ในวิชาชีพในเรื่องนั้น ๆ แล้วนำกลับมาปรับปรุงแก้ไข ลงมือทำและฝึกซ้ำ ๆ จนเกิดความชำนาญ ในผลงานใหม่ ๆ ในระดับที่สอนงานและส่งต่อความรู้ให้กับช่างฝีมือได้ “การศึกษาหาความรู้ ทดลอง และตั้งคำถามกับผู้รู้” คือเทคนิคการเรียนรู้เฉพาะตัว เป็น mindset ทางการเรียนรู้ที่นักออกแบบ 5 ใช้มาตลอดตั้งแต่สมัยที่ยังเป็นนักศึกษาทางศิลปะและการออกแบบ เพราะเชื่อมั่นและได้พิสูจน์แล้วว่าสามารถช่วยพัฒนาตนเองไปสู่ความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ได้

นักออกแบบ 6

นักออกแบบ 6 ทำงานเป็นนักออกแบบอิสระให้กับผู้ประกอบการไทยก่อนไปทำให้กับบริษัทต่างประเทศ ความแตกต่างของข้อจำกัดและบริบทแวดล้อมในวิชาชีพทำให้นักออกแบบ 6 พบว่า ตนเองจะเติบโตในอาชีพได้ดีกว่าด้วยการทำงานในระดับสากล เพราะตลาดคือโลก จึงต้องการสร้างผลงานที่จะถูกผลิตออกมาในปริมาณที่มาก ๆ เพื่อกับคนทั้งโลกได้ใช้กัน

นักออกแบบ 6 เป็นนักออกแบบที่เริ่มต้นจากจุดเล็ก ๆ ในวิชาชีพ ผ่านการทำงานมามากมายกับผู้ประกอบการหลายรายในประเทศเพื่อพัฒนาตนเองไปทีละขั้นด้วยความขยันและอดทน เพื่อสร้างการยอมรับในวิชาชีพแต่ละขั้นของการเติบโต นักออกแบบ 6 มีรุ่นพี่ในวิชาชีพและลูกค้าเป็นที่ปรึกษาและช่วยขัดเกลาฝีมือให้เพราะชื่นชมในความตั้งใจ และความมุ่งมั่นในการพัฒนาตนเองให้เก่งขึ้นเรื่อย ๆ

นักออกแบบ 6 เติบโตมากับการทำงานที่เกี่ยวข้องกับงานผลิต ทำงานใกล้ชิด กับผู้ว่าจ้าง และลูกค้าของบริษัท อาศัยการเก็บเกี่ยวความรู้ที่เกิดขึ้นระหว่างการสนทนาของนายจ้างและลูกค้า จากการทำงานร่วมกับลูกค้าและผู้ผลิตสินค้า และการพูดคุยแลกเปลี่ยนความรู้ในหมู่เพื่อนร่วมวิชาชีพ นักออกแบบ 6 เชื่อว่า การคิดให้เหมือนกับที่ผู้ใช้ผลิตภัณฑ์คิด ไม่ใช่คิดเพื่อให้ผู้ว่าจ้างชอบ คือกฎแจสู่การสร้างผลงานที่เป็น Good design การเป็นนักทดลอง เข้าไปขลุกอยู่กับสายงานผลิต เพื่อสร้างทักษะในการจัดการต้นทุนผลิตซึ่งส่งผลต่อการทำให้งานที่ออกแบบดี มีความสวยงามดึงดูดและใช้งานได้ตอบโจทย์ที่มีความเป็นไปได้ทางการตลาดมากยิ่งขึ้น

นักออกแบบ 7

นักออกแบบ 7 เป็นนักออกแบบที่ทำงานบริการออกแบบให้กับแบรนด์สินค้าที่หลากหลาย เติบโตในอาชีพจากการเป็นนักออกแบบอิสระ ได้รางวัลทางการออกแบบมากมายแต่กลับให้ความสำคัญกับการกลับมาใช้บริการซ้ำของลูกค้า ว่าเป็นตัวชี้วัดความสำเร็จในอาชีพที่สำคัญกว่า การทำงานได้ดี และงานนั้นสร้างผลประกอบการ หรือสร้างคุณค่าให้กับลูกค้าคือเป้าหมายในการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนไปสู่ความสำเร็จในอาชีพ

นักออกแบบ 7 ค้นพบว่าตนเองรักและหลงใหลในอาชีพนี้ตั้งแต่สมัยเรียน Mindset ของนักออกแบบ 7 คือ การสนุกกับงานที่ทำ และ Focus ในสิ่งที่ตนเองสนใจในสมัยเรียนมีโอกาสได้ไปดูงานต่างประเทศจากการชนะเลิศงานประกวด และโอกาสนั้นได้นำนักออกแบบ 7 ไปพบกับผู้คนมากมายที่สามารถให้คำปรึกษา และสนับสนุนให้ทุนในการจัดแสดงผลงานระดับนานาชาติ เป็นสายสัมพันธ์ในการทำงานในเวลาต่อมา

นักออกแบบ 7 มีวิธีการเรียนรู้ด้วยการทำงานให้มาก ฝึกฝนตนเองจากการทำงานจริงกับลูกค้า ร่วมงานกับนักออกแบบมืออาชีพ ระหว่างการทำงานร่วมกันการฝึกตั้งคำถามและการช่างสังเกต เป็นวิธีเก็บเกี่ยวความรู้ในสิ่งที่เราสนใจจริง ๆ นักออกแบบ 7 เชื่อว่านอกจากทักษะพื้นฐาน

ในการทำงานออกแบบแล้ว การฝึกฝนทักษะในการสื่อสารเพื่อทำงานกับผู้เกี่ยวข้องทั้งหมดในอาชีพ จึงถือเป็นทักษะสำคัญที่จะเสริมให้การทำงานมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เพราะการสื่อสารความคิดออกไปได้อย่างกระฉ่างจะช่วยลดความผิดพลาดและความเข้าใจสับสนในการทำงาน เช่นเดียวกับการตั้งคำถามให้ถูก จะช่วยให้ได้คำตอบชัดเจนตรงตามความต้องการ ทักษะในการสื่อสารในระดับที่พิเศษ จะยิ่งเป็นประโยชน์มากหากนักออกแบบอยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีคนเก่ง ๆ และมีความสามารถมาทำงานร่วม

นักออกแบบ 8

นักออกแบบ 8 เป็นคู่คตินักออกแบบที่ทำงานในหลายลักษณะ ตั้งแต่การมีแบรนด์สินค้า เป็นของตนเอง การให้บริการออกแบบ และการทำงานในลักษณะของการให้ความรู้ (workshop) ทางการออกแบบ แก่ผู้สนใจรวมถึงการทำโครงการฝึกอบรมให้กับหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งของรัฐและเอกชน นักออกแบบ 8 มีมุมมองต่อโลกและสิ่งรอบตัวผ่านการอธิบายด้วยการออกแบบ ซึ่งหมายถึง กระบวนการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบมีระเบียบวิธีที่ลุ่มลึก เพื่อให้ทุกกิจกรรมในชีวิตเป็นไปอย่างราบรื่น โดยเป้าหมายในการทำงานมุ่งไปที่สร้างความสุขให้กับการดำเนินชีวิตของผู้คน “Make people happy”

นักออกแบบ 8 เป็นนักออกแบบที่มีความรักและแรงปรารถนาในอาชีพที่ชัดเจน ตระหนักรู้และเข้าใจในศักยภาพของตนเอง รู้ว่าชอบและไม่ชอบอะไร รู้ว่าสามารถและไม่สามารถทำอะไรได้ จึงสามารถ Focus ในสิ่งที่ทำ และสามารถทำออกมาได้อย่างโดดเด่น ตลอดเส้นทางการทำงาน นักออกแบบ 8 ได้พบผู้คนมากมาย และด้วยคุณลักษณะของการเป็นนักฟังที่ดีทำให้นักออกแบบ 8 เชื่อมต่อกับคนเก่ง ๆ มากมายที่เป็นทั้งครูและผู้ให้คำปรึกษาทั้งในเรื่องชีวิตและการทำงาน รวมไปถึงจุดเปลี่ยนทางความคิดหลาย ๆ อย่างจากประสบการณ์และการเดินทาง

วิธีการเรียนรู้ของนักออกแบบ 8 เริ่มจากการค้นคว้า อ่านหนังสือ ศึกษาผลงาน ประวัติ และแนวคิดบุคคลที่น่าสนใจ รวมถึงเรียนรู้ผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดกับเพื่อร่วมวิชาชีพ ผ่านการฟังอย่างลึกซึ้ง ซึ่งต้องอาศัยการเปิดใจรับข้อมูลและพิจารณาให้ถี่ถ้วนในทุกความคิดเห็นที่มีความแตกต่าง นักออกแบบ 8 สร้างความชำนาญทางทักษะผ่านการลงมือทำ วิถีเฉพาะตัวของนักออกแบบ 8 คือ “เปิดตำรา ทดลอง ปรับปรุงแก้ไข” จนเกิดความชำนาญ แล้วนำความรู้ที่สั่งสอนต่อผ่านโครงการฝึกอบรมต่าง ๆ เป็นวิธีการเรียนรู้ด้วยการสอนผู้อื่น ซึ่งเป็นเสมือนการทบทวนและสั่งสมระบบความคิดในตนเอง สร้างภาษาและศาสตร์เฉพาะทางเป็นของตนเอง

นักออกแบบ 9

นักออกแบบ 9 เป็นทายาทรุ่นที่สองของธุรกิจผลิตชิ้นส่วนพลาสติก ประกอบกับความสนใจในเรื่องศิลปะและการประดิษฐ์ทำให้นักออกแบบ 9 เลือกเรียนทางออกแบบผลิตภัณฑ์เพราะเป็นจุดลงตัวที่จะได้ทำในสิ่งที่รักและสานต่อธุรกิจของครอบครัว ในฐานะลูกคนโต หน้าที่ความรับผิดชอบกิจการของพ่อแม่เป็นเป้าหมายสำคัญทั้งต่อชีวิตและหน้าที่การงาน

นักร้องแบบ 9 เด็บโตมาท่ามกลางกองชิ้นส่วนพลาสติก แม่พิมพ์โลหะ เครื่องจักรและ แวดล้อมไปด้วยคนทำงานความรู้ทางช่างและวิศวกรรมหลายอย่างซึมซับเข้าไปอย่างไม่รู้ตัว เมื่อมี โอกาสได้เห็นการแสดงผลงานวิทยานิพนธ์ทางการออกแบบในศูนย์การค้าแห่งหนึ่งนักร้องแบบ 9 รู้ทันทีว่างานแบบนี้คือสิ่งที่ตนเองชอบและสนใจ อีกทั้งรอยต่อของเทคโนโลยีการผลิตใหม่ ๆ ส่งผลให้ กิจการครอบครัวต้องปรับตัวครั้งสำคัญ เป็นจังหวะที่เหมาะสมของคนรุ่นใหม่ในการเรียนรู้เพื่อรับมือ การเปลี่ยนแปลง

วิธีการเรียนรู้ของนักร้องแบบ 9 เน้นไปที่การสังเกต คิดวิเคราะห์ เชื่อมโยงข้อมูล แลกเปลี่ยนความรู้กับคนทุกอาชีพ กระบวนการขั้นต่อมาซึ่งนักร้องแบบ 9 มองว่าสำคัญยิ่งกว่าคือ การลงมือทำ ทดลองซ้ำ ๆ การเรียนรู้จากการลงนามจริงทำงานกับลูกค้า ช่วยให้นักร้องแบบ 9 พัฒนาตนเองได้เร็วกว่าการค้าคว้า และศึกษาจากตำราวิชาการ สำหรับนักร้องแบบ 9 การออกแบบ หมายถึงการแก้ปัญหาเชิงโครงสร้างซึ่งจะทำให้ดีนั้นต้องอาศัยประสบการณ์ผ่านการลองผิดลองถูก จนความรู้ซึมเข้าตัว ยิ่งเจอปัญหามากก็ยิ่งแก้ปัญหาได้เร็ว ง่ายและแม่นยำขึ้น นักร้องแบบ 9 เชื่อว่านวัตกรรมใหม่ ๆ เกิดขึ้นเมื่อเราเรียนรู้ที่จะแก้ปัญหาอะไรสักอย่างให้สำเร็จ

นักร้องแบบ 10

นักร้องแบบ 10 เป็นเจ้าของแบรนด์เฟอร์นิเจอร์ซึ่งตนเองเป็นคนออกแบบทั้งหมด ตลอดระยะเวลา 9 ปี หลังจากลาออกจากการทำงานบริษัท เพื่อต้องการพิสูจน์ตัวเองว่าในหลาย ความคิดที่ถูกคัดทิ้ง ไม่ถูกนำไปผลิตสมัยทำงานเป็นลูกจ้าง สามารถขายได้และมีคุณค่าทาง การออกแบบ นักร้องแบบ 10 จึงจำเป็นที่จะต้องลงทุนสร้างแบรนด์สินค้าขึ้นมาเอง และสร้างเวที เพื่อจะให้ผู้ใช้สินค้าตัวจริงเป็นผู้ตัดสินทุก ๆ ความคิดที่จะผลิตออกสู่ตลาด

นักร้องแบบ 10 ยอมรับว่าตนเองไม่ได้โดดเด่นกว่าใครเลยตั้งแต่เริ่มต้นเข้าสู่อาชีพ ที่อยู่ มาจนวันนี้ได้ก็ด้วยความอดทน ไม่ยอมแพ้ ไม่ล้มเลิกก็เท่านั้น อีกทั้งความคลาดแคลนในทุนทรัพย์ ยังเป็นอีกอุปสรรคสำคัญในช่วงเริ่มต้น แต่ด้วยกำลังใจจากครอบครัวและลักษณะนิสัยที่ไม่ยอมแพ้ จึงทำให้นักร้องแบบ 10 ถูกชักชวนจากเพื่อนและรุ่นพี่ร่วมอาชีพที่มีเป้าหมายเดียวกันซึ่งก็คือ การอยู่ในอาชีพนี้ได้ด้วยการพึ่งตนเอง ชักนำเข้าร่วมกลุ่มเรียนรู้เพื่อสร้างแบรนด์สินค้าที่มีนักร้องแบบ รุ่นใหม่เป็นเจ้าของกิจการ

วิธีการเรียนรู้ของนักร้องแบบ 10 เน้นไปที่การทำงานจริงในทุกรายละเอียด ตั้งแต่ ออกแบบ เขียนแบบ ลงไปควบคุมการผลิต เจรจาทดคุยกับลูกค้า ทดคุยกับเพื่อน ๆ และผู้เกี่ยวข้อง ในอาชีพรวมไปถึงนำส่งสินค้าเองถึงบ้านลูกค้าในช่วงเริ่มต้นธุรกิจ นอกจากการทำงานเอง ทุกกระบวนการนักร้องแบบ 10 ยังใช้การทำงานให้มีปริมาณมาก แล้วนำออกสู่ตลาดเพื่อ ตรวจสอบ และสะสมข้อมูลจริงจากลูกค้าถึงข้อดีข้อด้อยทั้งในเรื่อง ความสวยงาม การใช้งาน ราคา ความแข็งแรง ฯลฯ แล้วประมวลผลเพื่อตัดทิ้งบางรายการหรือต่อยอดในบางรายการที่ได้รับผลตอบแทนที่ดี เป็นวิธีที่

คล้ายการโยนหินถามทาง ทางไหนดีก็ไปทางนั้น ในที่สุดนักออกแบบ 10 ก็ค้นพบว่า งานออกแบบที่ดีสำหรับตนเองคืองานที่ลูกค้าเข้าบ้านแม้ว่าจะไม่สวยงามที่สุด ใช้ดีที่สุด หรือราคาดีที่สุด แต่หมายถึงจุดสมดุลที่ทุก ๆ อย่างมารวมตัวกันในระดับที่พอเหมาะและสามารถแข่งขันกับสินค้าของผู้อื่นได้

นักออกแบบ 11

งานของนักออกแบบ 11 คือ งานบริการออกแบบ (Design service) ซึ่งหมายถึงการทำงานที่ต้องตอบโจทย์ที่คนอื่นกำหนดมาให้ มีขอบเขต ข้อกำหนด เงื่อนไขและการวัดผลชัดเจนในแต่ละงานซึ่งมีความแตกต่างกันมากในศาสตร์ของการออกแบบผลิตภัณฑ์ แม้จะเป็นแค่การสร้างรูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ให้กับตลาด แต่ความรับผิดชอบของนักออกแบบยังโยงไปถึงกระบวนการผลิตซึ่งทำให้นักออกแบบต้องมีความรู้ที่ทั้งกว้างและลึกในการทำงานให้สมบูรณ์ “ในการสร้างคุณค่าให้กับการดำเนินชีวิตของทุกคน”

นักออกแบบ 11 เป็นคนที่จดจ่อกับสิ่งที่สนใจในระดับที่มุ่งมั่นศึกษา ค้นคว้าสิ่งใหม่ ๆ ด้วยตนเอง โดยเฉพาะเรื่องเทคโนโลยีที่สนับสนุนการทำงานออกแบบเช่นการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยในการขึ้นรูปจำลองและการเขียนแบบ ซึ่งในสมัยเป็นนักเรียนถือว่าเป็นเรื่องใหม่ที่ยังไม่มีการสอนในมหาวิทยาลัย นักออกแบบ 11 ใช้การฝึกงานในบริษัทที่นำเทคโนโลยีใหม่ ๆ มาใช้เพื่อให้ได้ทำงานและเรียนรู้ในเรื่องที่ต้องการ

นักออกแบบ 11 ศึกษาและแปลตำราการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่าง ๆ ระหว่างเรียนและการทำงานเพื่อเข้าถึงความรู้ที่นักออกแบบทั่ว ๆ ไปยังหาอ่านไม่ได้ จนเป็นผู้เชี่ยวชาญและได้รับความไว้วางใจในบริษัท รับผิดชอบการฝึกฝนนักออกแบบคนอื่น ๆ ประกอบกับการมีทักษะพื้นฐานการออกแบบที่แน่นตั้งแต่สมัยเรียนและฝึกงาน ทำให้ผลงานการออกแบบของนักออกแบบ 11 มีความแม่นยำตอบโจทย์ที่ได้รับมาและทำงานได้รวดเร็วกว่านักออกแบบทั่ว ๆ ไปที่ไม่มีเทคโนโลยีเข้ามาช่วยนักออกแบบ 11 มองโลกปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลัน ชุดความคิดและกระบวนการออกแบบดั้งเดิมที่เน้นไปในการสร้างสรรค์ตัววัตถุ (Create Object) จะถูกแทนที่ด้วยวิธีใหม่ที่เน้นการสร้างสรรค์คุณค่าให้กับชีวิต (Create Value) โดยมีเทคโนโลยีเข้ามาเกี่ยวข้องมากขึ้นในการวิเคราะห์องค์ความรู้ที่หลากหลายเพื่อสังเคราะห์เป็นผลิตภัณฑ์และบริการที่ตอบโจทย์เฉพาะทางตามยุคสมัย ดังนั้นการเรียนรู้ที่จำเป็นต่อสภาพการเช่นนี้จึงเป็นเรื่องการเรียนรู้เพื่อประสานความร่วมมือกับผู้อื่น เรียนรู้ที่จะแบ่งงานกันทำตามความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านและรวมผลลัพธ์กลับมาสร้างคุณค่าใหม่ (ผลิตภัณฑ์ใหม่) ให้กับการดำเนินชีวิตของผู้คน

นักออกแบบ 12

นักออกแบบ 12 เป็นนักออกแบบเจ้าของกิจการเฟอร์นิเจอร์ซึ่งดำเนินกิจการมาอย่างยาวนาน ผ่านช่วงเศรษฐกิจทั้งดีและร้ายมาจนถึงปัจจุบัน การเป็นผู้บุกเบิกธุรกิจทางดีไซน์ในกลุ่มงานหัตถกรรมทำให้นักออกแบบ 12 ต้องเรียนรู้หลายสิ่งหลายอย่างด้วยตนเอง นักออกแบบ 12

เคยตั้งความฝันไว้ว่าอยากสร้างสกุลช่างที่มีทักษะเฉพาะทางเป็นของตนเอง ในวันนี้้นักออกแบบ 12 มองว่าการปรับตัว การเพิ่มพูนทักษะเชิงหัตถกรรมที่หลากหลายช่วยให้ธุรกิจอยู่รอดได้อย่างยั่งยืนกว่า และต้องนำคุณค่าของงานหัตถกรรมไทยไปสร้างการยอมรับในระดับสากล

นักออกแบบ 12 เริ่มต้นทำงานออกแบบตกแต่งภายในให้กับบริษัทต่างชาติหลังจากเรียนจบ ประสบการณ์ของนักตกแต่งภายในที่ไปทำงานต่างประเทศทำให้นักออกแบบ 12 มีความภูมิใจในประเทศตนเอง มีความสามารถทางภาษา เข้าใจวัฒนธรรมความเป็นอยู่ของผู้คนบนโลก ได้สั่งสมรสนิยม และมีวิธีคิดแบบนักออกแบบ พ่อค้าและนักการตลาดในคราวเดียวกัน

นักออกแบบ 12 เรียนรู้ผ่านการเดินทางเรียนรู้โลก ดูของโบราณ ดูงานศิลปะ ศึกษาผลงานของศิลปินระดับบรมครู แล้วตั้งคำถามกับตนเองว่าทำไมถึงชอบ เพื่อตอบรสนิยมของตนเอง และยังเรียนรู้ผ่านการทำงานกับลูกค้า และนักออกแบบรุ่นใหม่ ๆ ที่มีฝีมือเป็นที่จับตามองเพื่อให้ทันต่อยุคสมัย นอกจากนี้้นักออกแบบ 12 ยังชอบทดลองเทคนิคการผลิตใหม่ ๆ จากไอเดียใหม่และจดบันทึกการทดลองอย่างสม่ำเสมอการรู้และจดบันทึกในทุกรายละเอียดของงานตั้งแต่วิธีคิดจนผลิตเป็นสินค้า เป็นทักษะและเทคนิคสำคัญของนักออกแบบที่นักออกแบบ 12 เชื่อว่าจะเป็ข้อได้เปรียบที่ช่วยให้ทำงานตรงตามความต้องการของลูกค้าและสามารถแข่งขันได้ในตลาดระดับสากล

การสังเคราะห์กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของกรณีศึกษาสามารถสรุปเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. เงื่อนไขการเรียนรู้

1.1 ด้านตนเอง ได้แก่

- การค้นหาตนเอง
- การเพิ่มศักยภาพตนเอง
- การพิสูจน์ตนเองเพื่อสร้างการยอมรับ

1.2 ด้านผลงาน ได้แก่

- อยากทำในสิ่งที่ตนสนใจ
- สร้างอัตลักษณ์หรือเอกลักษณ์ในผลงาน
- เกิดคุณค่าและเป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น

1.3 ด้านรายได้ ได้แก่

- สร้างผลประกอบการ
- ลูกค้ากลับมาใช้บริการซ้ำ
- ทำให้ความคิดมีมูลค่า

1.4 ด้านอื่น ๆ ได้แก่

- สร้างโอกาส

- เป็นหน้าที่รับผิดชอบ
- ฝึกฝนลูกทีมให้เก่งขึ้น
- สร้างสกุลช่างของตนเอง

2. ปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง

2.1 ปัจจัยภายใน ได้แก่

- การเข้าใจตนเอง
- ความรักในอาชีพ
- การจดจ่อต่อเป้าหมาย
- ความขยันความมุ่งมั่น
- ความอดทนไม่ยอมแพ้
- ช่างสังเกต
- มีรสนิยมเข้าใจโลก

2.2 ปัจจัยภายนอก ได้แก่

- มีครูดี มี Mentor มีที่ปรึกษา
- มีสายสัมพันธ์ทั้งในอาชีพและระหว่างอาชีพ
- มีโอกาสทำงานกับคนเก่ง
- ทำงานในองค์กรดี อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดี

3. การรับข้อมูลของนักออกแบบ

3.1 การค้นคว้าอ่านหนังสือ ได้แก่

- ศึกษาประวัตินักออกแบบเก่ง ๆ
- ศึกษาผลงานชิ้นสำคัญ ๆ
- ศึกษาภูมิปัญญา
- ศึกษาเทคโนโลยี

3.2 การดูงาน ได้แก่

- พิพิธภัณฑสถานศิลปะและการออกแบบ
- นิทรรศการการออกแบบ
- งานแสดงสินค้านานาชาติ
- งานแสดงสินค้านานาชาติ
- เดินทางเรียนรู้โลกและวัฒนธรรมความเป็นอยู่

3.3 การเข้าหาผู้รู้ ได้แก่

- หาครูอาจารย์ ลงเรียนในหลักสูตร (Course) ที่สนใจ

- Workshop
- พูดคุยแลกเปลี่ยนกับเพื่อนร่วมอาชีพและผู้เกี่ยวข้องในอาชีพ

4. การประมวลผลข้อมูลของนักออกแบบ

4.1 ผลจากการค้นคว้าอ่านหนังสือ ได้แก่

- ค้นพบบุคคลต้นแบบที่ตนชื่นชอบ
- ค้นพบแนวทางการออกแบบที่เหมาะสมกับตนเอง
- ค้นพบเทคนิคการผลิตผลงานภายใต้ต้นทุนและทรัพยากรที่ตนมี

4.2 ผลจากการศึกษาดูงาน ได้แก่

- เข้าใจถึงขอบเขตความเป็นไปได้ในวิชาชีพ
- เข้าใจเงื่อนไขและข้อจำกัดเชิงธุรกิจ
- เข้าใจพฤติกรรมการใช้ชีวิตและแนวคิดทางวัฒนธรรม

4.3 ผลจากการเข้าหาผู้รู้ ได้แก่

- เกิดการเชื่อมโยงความรู้และทักษะที่สูงขึ้น
- ได้ทดลองแนวคิดใหม่ ๆ ที่ตนสนใจ
- ได้มุมมองที่แตกต่างทั้งกว้างและลึกที่เกี่ยวกับการทำงานอย่างรอบด้าน

5. พฤติกรรมที่เกิดขึ้นหลังการเรียนรู้

5.1 ด้านความรู้ ได้แก่

- มีความรู้เพียงพอต่อการสร้างระบบความคิด
- มีแนวทางที่ชัดเจนในการทำงาน
- สร้างเอกลักษณ์ให้กับผลงานได้
- ใช้ต้นทุนและทรัพยากรที่มีให้เกิดประโยชน์สูงสุดภายใต้ข้อจำกัดต่าง ๆ

5.2 ด้านทักษะ ได้แก่

- เป็นนักทดลองชอบสร้างสรรค์ ไม่หยุดนิ่ง
- มีทักษะการออกแบบที่หลากหลายทั้งการใช้เครื่องมือ การเลือกวัสดุและการผลิต
- สามารถบูรณาการองค์ความรู้ทั้งการออกแบบ การผลิต การตลาดรวมถึงศาสตร์อื่น ๆ

5.3 ด้านทัศนคติ ได้แก่

- ตระหนักถึงศักยภาพและความสำคัญของตนเองในวิชาชีพ
- มีรสนิยมที่ดี และมีแนวคิดในการสร้างผลงานที่เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น
- เข้าใจผู้อื่นและมองเห็นความต้องการที่ซ่อนเร้นในชีวิตประจำวันของมนุษย์

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการวิจัย

การวิจัยเรื่องแนวทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์นี้เป็นมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ระบุองค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 2) เสนอแนวทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบ โดยสรุปจากผลการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก คือนักออกแบบที่ประสบความสำเร็จในอาชีพใน 3 ลักษณะงาน คือ 1) นักออกแบบที่เป็นพนักงานบริษัท (In-house Designer) ซึ่ง 2) นักออกแบบอิสระ (Freelance Designer) และ 3) นักออกแบบที่เป็นเจ้าของกิจการ (Business Owner) โดยแต่ละประเภทงานได้แบ่งกลุ่มตามช่วงประสบการณ์ตั้งแต่ 1) นักออกแบบหน้าใหม่ที่มีผลงานโดดเด่น ประสบการณ์ตั้งแต่ 5 ปีขึ้นไป (Emerging Designer) 2) นักออกแบบผู้มีประสบการณ์มากกว่า 10 ปี (Professional Designer) และ 3) นักออกแบบผู้มีประสบการณ์สูงมากกว่า 20 ปี (Master Designer) จำนวน 12 คน ระหว่างเดือนตุลาคม พ.ศ. 2561 ถึงเดือนมีนาคม พ.ศ. 2562

จากการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถแบ่งการวิเคราะห์เชื่อมโยงความสัมพันธ์ได้เป็นสองส่วน คือ 1) องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จในอาชีพ และแนวทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองตามระดับประสบการณ์ (Emerging, Professional และ master) และ 2) กระบวนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพตามลักษณะการทำงาน โดยได้ข้อค้นพบตามวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

ข้อค้นพบที่ 1 องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์

องค์ประกอบหลักสู่ความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เป็นตัวร่วมในทุกกลุ่มประสบการณ์ (Emerging, Professional และ master) คือ 1) ด้าน Mindset ได้แก่ ความรักและแรงปรารถนาในอาชีพ 2) ด้านผลงาน ได้แก่ การมีผลงานที่เป็น Good design สร้างคุณค่าให้กับ การดำเนินชีวิตสร้างผลกระทบต่อสังคม และผลงานถูกกระจายออกไปไม่ว่าจะเป็นการนำไปใช้ หรือถูกจัดแสดงเผยแพร่ 3) ด้านการเป็นที่ยอมรับ ได้แก่ การได้เป็นผู้ส่งต่อองค์ความรู้และสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้อื่นได้ 4) ด้านคุณลักษณะของนักออกแบบ ได้แก่ ความเป็นนักสู้ (อดทน มีความพยายาม ไม่ล้มเลิก ไม่ยอมแพ้) การช่างสังเกต (เปิดใจรับฟัง ตั้งคำถาม) และความเป็นนักทดลอง (ขยัน กล้าเสี่ยง สามารถพลิกแพลงและปรับตัวได้) 5) ด้านรายได้ ได้แก่ การมีรายได้ในระดับที่สามารถใช้ชีวิตได้ตามที่ตัวเองพอใจเลี้ยงดูครอบครัวได้

องค์ประกอบเสริมที่กลุ่มนักร้องแบบหน้าใหม่ (Emerging) จำเป็นต้องมี คือการภูมิใจที่ได้ทำงานในสิ่งที่เรียนมาและ สามารถทำให้ศิลปะเป็นอาชีพได้ การมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จัก การได้รับการยอมรับจากผู้ร่วมงานที่เกี่ยวข้องในอาชีพและการเข้าหาโอกาส สร้างโอกาสให้กับตนเอง

นักร้องแบบมืออาชีพที่มีประสบการณ์ (Professional) ต้องมีองค์ประกอบขั้นสูงขึ้นไป ได้แก่ การจดจ่อไปที่เป้าหมาย ความชอบ และสิ่งที่สนใจ focus ในวิชาชีพ การสร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่อง ผลงานสร้างภาษาเฉพาะและมีแนวทางและศาสตร์เป็นของตนเองได้รับการยอมรับจากผู้เชี่ยวชาญและบุคคลในวิชาชีพ ได้รับการยอมรับจากผู้ร่วมงานที่เกี่ยวข้องในอาชีพ เป็นตัวอย่างที่ดี มีจรรยาบรรณในวิชาชีพ มีรสนิยม เข้าใจและเห็นคุณค่าของงาน design รู้และเข้าใจศักยภาพของตนเอง และมีรายได้จากค่าลิขสิทธิ์ (Loyalty Fee)

สำหรับนักร้องแบบผู้มีประสบการณ์ยาวนาน (Master) ต้องการคือการสร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่อง ผลงานสร้างภาษาเฉพาะมีแนวทางและศาสตร์เป็นของตนเอง ได้รับการยอมรับจากผู้เชี่ยวชาญและบุคคลในวิชาชีพ เป็นตัวอย่างที่ดี มีจรรยาบรรณในวิชาชีพ มีรสนิยม เข้าใจและเห็นคุณค่าของงาน design รู้และเข้าใจศักยภาพของตนเอง ซึ่งจากการสรุปผลกลุ่มนักร้องแบบมืออาชีพที่มีประสบการณ์ (Professional) ต้องการองค์ประกอบความสำเร็จในด้านต่าง ๆ มากที่สุด

ปัจจัยที่สนับสนุนความสำเร็จในอาชีพของนักร้องแบบผลิตภัณฑ์ที่เป็นตัวร่วมในทุกกลุ่มประสบการณ์ (Emerging, Professional และ master) คือ 1) ด้านการเรียนรู้ ได้แก่ หมั่นเรียนรู้ เปิดรับสิ่งใหม่ แสวงหา ค้นคว้า ความรู้จากทุกแหล่งด้วยตนเอง และการเรียนรู้จากการทำงานกับคนเก่ง ๆ 2) ด้านความสามารถเชิงทักษะ ได้แก่ การมีทักษะในการสื่อสารในระดับพิเศษและความสามารถในการใช้ภาษาต่างประเทศ 3) ด้านความสามารถเชิงคิดวิเคราะห์ ได้แก่ ความสามารถในการคัดกรองและวิเคราะห์ข้อมูลได้ และมีความคิดสร้างสรรค์ 4) ด้านสายสัมพันธ์ ได้แก่ การมี Connection ระหว่างอาชีพ 5) ด้านปัจจัยแวดล้อม ได้แก่ การอยู่ในสภาพแวดล้อมที่ดีเอื้อต่อการเรียนรู้ มีทีมงานดี ช่างฝีมือดี

ปัจจัยที่สนับสนุนความสำเร็จในอาชีพที่กลุ่มนักร้องแบบหน้าใหม่ (Emerging) ต้องมี ได้แก่ การเข้าหาผู้ใหญ่การตั้งคำถามผู้รู้ การมีครูดี มี Mentor หรือที่ปรึกษาที่มีประสบการณ์สูงคอยสนับสนุนและให้โอกาส การมีทักษะพื้นฐานทางการออกแบบที่แน่น การสนับสนุนทางการเงินและกำลังใจจากครอบครัว

ในกลุ่มนักร้องแบบมืออาชีพที่มีประสบการณ์ (Professional) ต้องมีปัจจัยเสริมด้านการเรียนรู้ด้วยเข้าหาผู้ใหญ่ ลูกค้ำ การเรียนรู้ที่จะปรับเปลี่ยนวิธีคิด และมีทักษะพื้นฐานทางการออกแบบรวมถึงการผลิตและต้นทุนที่แน่น มีองค์ความรู้รอบและสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจเรื่องวัฒนธรรมความเป็นอยู่ มีครูดี มี Mentor หรือที่ปรึกษาที่มีประสบการณ์สูงคอยสนับสนุนและให้โอกาส มีการสนับสนุนทางการเงิน และกำลังใจจากครอบครัว รวมถึงการมีประสบการณ์ที่สร้างจุดเปลี่ยนสำคัญในอาชีพ

สำหรับนักร้องแบบผู้มีประสบการณ์ยาวนาน (Master) ต้องมีปัจจัยเสริมด้านการเรียนรู้ ด้วยเข้าลูกค้า การเรียนรู้ที่จะปรับเปลี่ยนวิธีคิด และมีทักษะการผลิตและต้นทุนที่แน่น มั่นองค์ความรู้ รอบและสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ได้ มีความเข้าใจเรื่องวัฒนธรรมความเป็นอยู่ รวมถึงผลกระทบ หรือการตกผลึกทางประสบการณ์ที่สร้างจุดเปลี่ยนสำคัญในอาชีพ

วิธีการเรียนรู้ของนักร้องแบบผลิตภัณฑ์ที่เป็นตัวร่วมในทุกกลุ่มประสบการณ์ (Emerging, Professional และ master) คือ 1) ด้านการสั่งสมความรู้ การค้นคว้า อ่านหนังสือให้ มากให้หลากหลายตามความสนใจเฉพาะตน เพื่อเป็นการเพิ่มต้นทุนทางความรู้ พัฒนาความคิด โดยไม่จำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับเรื่องของการงานโดยตรงเท่านั้น การอ่านให้กว้างและการอ่านให้ลึกซึ้ง ในเรื่องอื่น ๆ ถือเป็น การเพิ่มจุดเชื่อมโยงความรู้และสร้างองค์ความรู้ใหม่ ส่วนการเดินทางเพื่อเรียนรู้ โลกและวัฒนธรรมความเป็นอยู่นั้นจัดเป็นการสั่งสมความรู้มือหนึ่ง คือการไปเห็นกับตาสัมผัสกับตัว ถือเป็นความรู้ที่มีคุณค่าสูงในทุกมิติ ช่วยกระตุ้นการเรียนรู้ต่อไปไม่รู้จบ เป็นวิธีเรียนรู้ที่นิยมของ นักร้องแบบที่ประสบความสำเร็จในอาชีพทุกช่วงประสบการณ์ 2) ด้านการแลกเปลี่ยนและซึมซับ ความรู้ ได้แก่ การสนทนา เปิดใจรับฟังอย่างลึกซึ้ง พร้อมตั้งคำถามกับคนเก่งในวิชาชีพ การเรียนรู้วิธีนี้ ถือเป็น การถ่ายเทความรู้จากคนสู่คน นอกจากจะได้ความรู้อันมีค่าที่เป็นประสบการณ์ลองผิดลองถูก จนตกผลึกเป็นองค์รู้ใหม่ การแลกเปลี่ยนข้อมูลและความรู้กันยังช่วยให้เกิดการประเมินตนเอง ไปพร้อม ๆ กับการพัฒนาตนเองให้ดีขึ้นด้วยเทคนิควิธีที่ได้เรียนรู้มาจากผู้อื่น ไม่ว่าจะเป็นจากเพื่อน สู่เพื่อน จากอาจารย์สู่ศิษย์ และจากศิษย์สู่อาจารย์ การถ่ายเทแลกเปลี่ยนความรู้นี้ถือได้ว่าทุกคน ได้เป็นทั้งผู้ให้และผู้รับความรู้นั้น ๆ ในคราวเดียวกัน 3) ด้านการปฏิบัติเพิ่มพูนทักษะได้แก่ การลง สนามทำงานจริงกับผู้ผลิตและลูกค้า ถือเป็น การเรียนรู้ที่มีการวัดผลและประเมินผลในตัวเอง การลงมือทำงานจริง ผลิตจริงและขายจริงจะช่วยให้ นักร้องแบบได้เรียนรู้จากประสบการณ์ทั้งสำเร็จ และล้มเหลว และสามารถเรียนรู้ที่จะรักษาความสำเร็จนั้นไว้ หรือไม่ก็เรียนรู้หาทางแก้ไขความผิดพลาด ไปจนพบกับความสำเร็จในที่สุด

วิธีการเรียนรู้เพิ่มเติมสำหรับกลุ่มนักร้องแบบหน้าใหม่ (Emerging) ได้แก่ การศึกษา ประวัติของนักร้องแบบเก่ง ๆ และผลงานชิ้นสำคัญ การศึกษาดูงาน, Exhibition, Trade Fair การลงเรียนในวิชาหรือ Course ที่สนใจ เข้าหา ครู Mentor ที่ปรึกษาการลงมือทำ ทดลองซ้ำ ๆ และ ปรับปรุงแก้ไข การทำงานประกวด ฝึกงานกับมืออาชีพ ลงสนามจริง ทำงานจริงกับผู้ผลิตและลูกค้า

กลุ่มนักร้องแบบมืออาชีพที่มีประสบการณ์ (Professional) ได้แก่ การศึกษาประวัติของ นักร้องแบบเก่ง ๆ และผลงานชิ้นสำคัญ ศึกษาภูมิปัญญา และเทคโนโลยีอนาคต ศึกษาดูงาน, Exhibition, Trade Fair การเข้าหาครู Mentor ที่ปรึกษา เรียนรู้การผสมผสานความร่วมมือกับผู้อื่น การลงมือทำ ทดลองซ้ำ ๆ และปรับปรุงแก้ไข การทำงานประกวด และการสั่งสมระบบความคิด

สำหรับนักออกแบบผู้มีประสบการณ์ยาวนาน (Master) แนวทางการเรียนรู้เสริม ได้แก่ การศึกษาภูมิปัญญา และเทคโนโลยีอนาคต เรียนรู้การผสมความร่วมมือกับผู้อื่น และการสังเคราะห์ประสบการณ์เพื่อสร้างระบบความคิด

ข้อค้นพบที่ 2 กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของนักออกแบบผลิตภัณฑ์

จากการศึกษาเชิงลึกโดยการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง 12 คน สามารถสรุปวิเคราะห์ผลเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยได้ข้อค้นพบสรุปเป็นขั้นตอนได้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 กำหนดเงื่อนไขการเรียนรู้ของนักออกแบบผลิตภัณฑ์แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่

1) ด้านตนเอง ได้แก่ การค้นหาตนเอง การเพิ่มศักยภาพตนเอง และการพิสูจน์ตนเองเพื่อสร้างการยอมรับ 2) ด้านผลงาน ได้แก่ การได้ทำในสิ่งที่ตนสนใจ (เป้าหมาย) การสร้างเอกลักษณ์ในผลงานที่มีคุณค่า เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น 3) ด้านรายได้ ได้แก่ การทำให้ความคิดมีมูลค่า สร้างผลประกอบการ และลูกค้ากลับมาใช้บริการซ้ำ 4) ด้านอื่น ๆ ได้แก่ การสร้างโอกาสให้กับตนเอง การรับผิดชอบต่อหน้าที่และองค์กรอย่างเต็มความสามารถ หรือการสร้างทักษะใหม่ ๆ ในระบบการผลิต

ขั้นที่ 2 สรรวจปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง แบ่งเป็น 1) ปัจจัยภายใน ได้แก่ การเข้าใจตนเอง ความรักในอาชีพ การจดจ่อกับเป้าหมาย ความขยันมุ่งมั่น ความอดทนไม่ยอมแพ้ ช่างสังเกต และมีรสนิยม 2) ปัจจัยภายนอก ได้แก่ การมีครูดี มีที่ปรึกษา มีสายสัมพันธ์ที่ดีทั้งในอาชีพ และระหว่างอาชีพ การมีโอกาสทำงานร่วมกับคนเก่งๆ และการอยู่ในองค์กรที่ดี

ขั้นที่ 3 การรับข้อมูลจาก 3 แหล่งสำคัญ คือ การ อ่าน ดู และฟัง ได้แก่ 1) การค้นคว้าอ่านหนังสือ เช่น การศึกษาประวัตินักออกแบบเก่ง ๆ การศึกษาผลงานชิ้นสำคัญ ๆ การศึกษาภูมิปัญญา การศึกษาเทคโนโลยี 2) การดูงาน เช่น การดูพิพิธภัณฑ์เกี่ยวกับศิลปะ การออกแบบ การเข้าชมนิทรรศการทางการออกแบบ การเข้าร่วมงานแสดงสินค้านานาชาติ รวมถึงการเดินทางเรียนรู้โลก ผู้คน วัฒนธรรมและความเป็นอยู่ 3) การเข้าหาผู้รู้ เช่น ลงเรียนในคอร์สที่สนใจมีอาจารย์เก่ง ๆ การ workshop การพูดคุยแลกเปลี่ยนกับคนในวิชาชีพและผู้เกี่ยวข้องในอาชีพ

ขั้นที่ 4 การประมวลผลข้อมูลที่ได้มาจาก 3 แหล่ง ได้แก่ 1) จากการอ่าน นักออกแบบจะสามารถเลือกบุคคลต้นแบบที่ชื่นชอบ เลือกแนวทางการออกแบบที่ชอบและเหมาะสมกับตนเอง รวมไปถึงการเลือกเทคนิคการผลิตผลงานภายใต้ต้นทุนและทรัพยากรที่มีได้ 2) จากการดูงาน นักออกแบบจะเข้าใจขอบเขตของความเป็นไปได้ในวิชาชีพ เข้าใจเงื่อนไขและข้อจำกัดเชิงธุรกิจ และเข้าใจการใช้ชีวิตและแนวคิดทางมานุษยวิทยาหรือแนวคิดทางสังคม 3) จากการเข้าหาผู้รู้ นักออกแบบจะสามารถเชื่อมโยงความรู้และทักษะที่กว้างขึ้น ได้ทดลองความคิดใหม่ ๆ ที่ตนสนใจ ได้มุมมองทั้งกว้างและลึกที่เกี่ยวกับการทำงานอย่างรอบด้าน

ขั้นที่ 5 การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากกระบวนการรับข้อมูลและประมวลผล
 แปลงได้เป็น 3 ด้าน คือ 1) ด้านความรู้ ได้แก่ การมีความรู้เพียงพอต่อการสร้างระบบความคิด มีแนวทาง
 ที่ชัดเจนในการทำงาน สามารถสร้างเอกลักษณ์ให้กับผลงานได้ และใช้ต้นทุนและทรัพยากรที่มี
 ให้เกิดประโยชน์สูงสุด 2) ด้านทักษะ ได้แก่การเป็นนักทดลอง ชอบสร้างสรรค์และไม่หยุดนิ่ง มีทักษะ
 ทางการออกแบบที่หลากหลายมีความชำนาญทางเครื่องมือ วัสดุและการผลิต สามารถบูรณาการ
 องค์ความรู้ทั้งการออกแบบการผลิต การตลาด และศาสตร์อื่น ๆ ได้ 3) ด้านทัศนคติ ได้แก่
 การตระหนักรู้ถึงศักยภาพตนเองในวิชาชีพ มีรสนิยมและแนวคิดในการสร้างผลงานที่เป็นประโยชน์
 รวมถึงการมองเห็นความต้องการที่ซ่อนเร้นในชีวิตประจำวันของมนุษย์

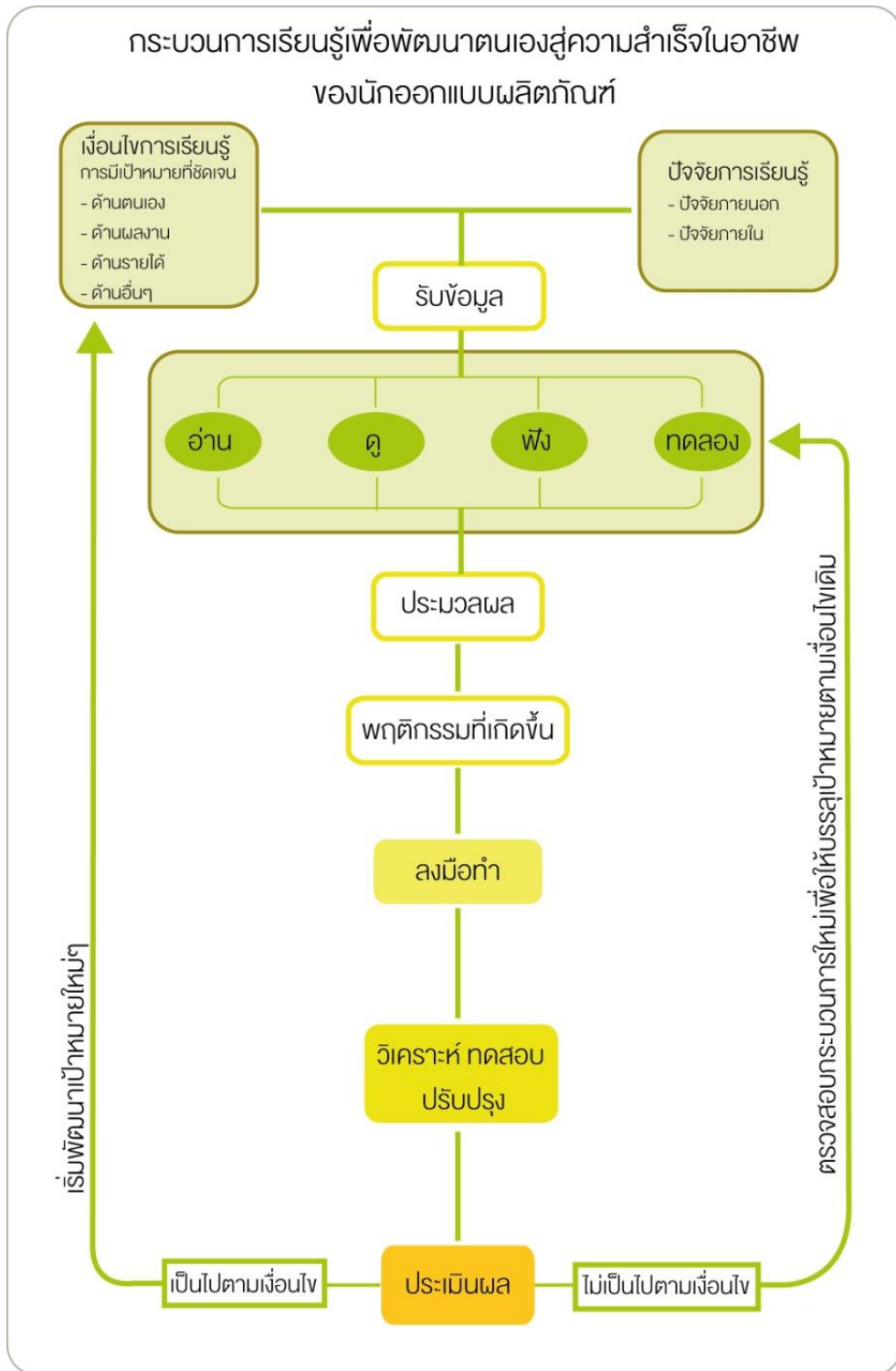
อภิปรายผลการวิจัย

1. องค์ประกอบความสำเร็จหลักที่มีร่วมกันในผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง 3 กลุ่มประสบการณ์
 ซึ่งได้แก่ คือ 1) ความรักและแรงปรารถนาในอาชีพ 2) การมีผลงานที่เป็น Good design สร้างคุณค่า
 ให้กับการดำเนินชีวิตสร้างผลกระทบต่อสังคม 3) ผลงานถูกนำไปใช้หรือถูกจัดแสดงเผยแพร่
 4) การได้เป็นผู้ส่งต่อองค์ความรู้และสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้อื่นได้ 5) มีคุณลักษณะของนักออกแบบ
 ได้แก่ ความเป็นนักสู้ การช่างสังเกตและชอบทดลอง 6) การมีรายได้ในระดับที่สามารถใช้ชีวิต
 ได้ตามที่ตัวเองพอใจเลี้ยงดูครอบครัวได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ จัดจ์ และคณะ (Judge et al.,
 1995: 487) ซึ่งได้เสนอเกณฑ์ของความสำเร็จในอาชีพไว้ว่าผลบวกทางด้านจิตใจและด้านสัมฤทธิ์ผล
 ในการทำงาน และมีความสอดคล้องในกลุ่มนักออกแบบที่ทำงานเป็นพนักงานบริษัท ในประเด็นที่
 ประกอบไปด้วย ความสำเร็จในอาชีพเชิงปรนัย (Objective career success) เป็นความสำเร็จ
 ในอาชีพ ซึ่งสามารถวัดได้อย่างเป็นปรนัย (Objective) และมีเกณฑ์ที่มองเห็นได้ (Visible criteria)
 เช่น เงินเดือนหรือการเลื่อนตำแหน่ง เป็นต้น และความสำเร็จในอาชีพเชิงอัตนัย (Subjective career
 success) ซึ่งหมายถึง การรับรู้ของบุคคลว่าประสบความสำเร็จในอาชีพและความพึงพอใจในอาชีพ
 ของบุคคล ประกอบไปด้วย ความพึงพอใจในงาน หมายถึงความสุข หรือภาวะอารมณ์ทางบวกอันเป็น
 ผลมาจากการประเมินผลงานหรือประสบการณ์การทำงานของบุคคล และความพึงพอใจในอาชีพ
 (Career satisfaction) การวิจัยยังค้นพบองค์ประกอบเสริมที่เป็นองค์ประกอบสำคัญตามระดับ
 ประสบการณ์อีกหลายองค์ประกอบ เช่นองค์ประกอบด้านการยอมรับจากผู้เชี่ยวชาญในวิชาชีพ
 ซึ่งสอดคล้องกับ เกณฑ์การวัดความสำเร็จในอาชีพของ สเตียร์ (Steers, 1991: 593) ในประเด็นที่ว่า
 การจะตัดสินในเรื่องความสำเร็จหรือความล้มเหลวในอาชีพนั้นวิธีที่ดีที่สุดคือให้บุคคลในอาชีพนั้น
 เป็นผู้ตัดสินด้วยตนเองว่าเขาประสบความสำเร็จในอาชีพหรือไม่ มิใช่เป็นการตัดสินโดยใช้บรรทัดฐาน
 ของผู้อื่น ซึ่งในการสรุปผลงานวิจัยครั้งนี้ทำให้นิยามเพิ่มเติมได้ว่า องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพ
 นักออกแบบผลิตภัณฑ์ หมายถึง สิ่งที่เป็นต้องมีและต้องเป็น หากนักออกแบบผลิตภัณฑ์ต้องการ

ไปให้ถึงความสำเร็จในอาชีพ ส่วนปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในอาชีพนั้น คือสิ่งเกื้อหนุนให้นักออกแบบไปสู่ความสำเร็จในอาชีพได้ง่ายขึ้น โดยปัจจัยจะเป็นตัวแปรที่มีผลต่อประสบการณ์ และลักษณะของงานโดยสามารถแบ่งออกเป็น 1) ปัจจัยภายใน ซึ่งสามารถใช้ในการเรียนรู้สร้างขึ้นมาได้ เช่น ปัจจัยด้านการเรียนรู้ ปัจจัยด้านความสามารถเชิงทักษะและความสามารถเชิงจิตวิเคราะห์ 2) ปัจจัยภายนอก ซึ่งสามารถนำเอาประสบการณ์ทำงานสร้างขึ้นมาได้หากมีความตั้งใจจริง เช่น ปัจจัยด้านสายสัมพันธ์ และปัจจัยแวดล้อม โดยปัจจัยภายในด้านการเรียนรู้ในประเด็น 1) หมั่นเรียนรู้ เปิดรับสิ่งใหม่ แสวงหา ค้นคว้า ความรู้จากทุกแหล่งด้วยตนเอง 2) เข้าหาผู้ใหญ่ ตั้งคำถามกับผู้รู้ 3) เรียนรู้จากการทำงานกับคนเก่ง ๆ 4) เข้าหาลูกค้า และ 5) เรียนรู้ที่จะปรับเปลี่ยนวิธีคิด สอดคล้องกับปัจจัยเชิงจิตวิทยาในเรื่อง แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement motive) ซึ่งเป็นความปรารถนาที่จะกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี พยายามแข่งขันกับมาตรฐานความเป็นเลิศหรือพยายามทำดีกว่าบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้อง แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เป็นองค์ประกอบที่ผลักดันให้บุคคลต้องการสถานภาพสูงขึ้นมา มีความรับผิดชอบมากขึ้น และมีความต้องการความสำเร็จสูง (McClelland, 1953: 110-111) ซึ่งนอกจากนี้ ในงานวิจัยยังพบว่าปัจจัยภายใน ซึ่งสามารถใช้ในการเรียนรู้ด้วยวิธีการต่าง ๆ สร้างขึ้นมาได้นั้น มีความเชื่อมโยงอย่างมีนัยสำคัญกับปัจจัยภายนอกด้านสัมพันธ์ เช่นการมี ผู้รู้ ครู เป็นที่ปรึกษาในอาชีพนอกจากจะสามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ และแหล่งความรู้เฉพาะทางในอาชีพได้แล้ว การมีสายสัมพันธ์ (Connection) ระหว่างอาชีพ จะช่วยเพิ่มเติมความรู้ในด้านอื่น ๆ และเพิ่มโอกาสเพิ่มปัจจัยสนับสนุน เช่น การเงิน หรือทีมงานช่างฝีมือที่ช่วยสร้างข้อได้เปรียบไปสู่ความสำเร็จในอาชีพ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของ ฐาศุภร์ จันประเสริฐ และณัฐพงษ์ ธรรมรักษาสิทธิ์ (2558) ที่พบว่ากรณีตัวอย่างของนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมในการพัฒนากระบวนการถ่ายทอดทางสังคมไปสู่ความเป็นมืออาชีพในบริบทของไทย ในเรื่องเอกลักษณ์เชิงวิชาชีพ คุณลักษณะเด่นด้านความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล อาทิ ความสามารถในการปรับตัว ความสามารถในการประนีประนอม มีความสำคัญอย่างยิ่งในการหล่อหลอมและพัฒนาบุคคลตั้งแต่อ่อนก้าวเข้าสู่ชีวิตการทำงาน เมื่อเข้าสู่ชีวิตการทำงาน และกระทั่งมีความมั่นคงในการทำงาน

2. กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพที่ค้นพบในงานวิจัย เกิดจาก 1)การกำหนดเงื่อนไขการเรียนรู้หรือการมีเป้าหมายที่ชัดเจน เช่นเรียนรู้เพื่อสานต่อธุรกิจครอบครัว เรียนรู้เพื่ออยากสร้างผลงานชิ้นสำคัญ เรียนรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพตนเองเพื่อให้นายจ้างหรือลูกค้าพอใจกลับมาใช้บริการซ้ำ เรียนรู้พัฒนาตนเองเพื่อสร้างการยอมรับในวิชาชีพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ วีรฉัตร สุปัญญาญ (2548) ที่กล่าวว่า การแสวงหาความเจริญเติบโตความก้าวหน้าให้แก่ตนเองของบุคคลด้วยตนเอง จำเป็นต้องมีแรงจูงใจและเป้าหมายในการพัฒนาตนเอง อีกทั้งยังสอดคล้องกับแนวคิดของสนธยา พลศรี (2550) ที่กล่าวว่า องค์ประกอบการเรียนรู้ที่สำคัญในการพัฒนาตนเอง คือแรงจูงใจที่สำคัญที่จะทำให้เกิดการเรียนรู้ทั้งความต้องการทางกายภาพและจิตภาพเพื่อพัฒนาชีวิต

และความเป็นอยู่ของตนตลอดเวลา มนุษย์ที่มีแรงจูงใจดีจึงเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่าย โดยเฉพาะเงื่อนไขเรื่องการยอมรับในวิชาชีพ เป็นเป็นบุคคลต้นแบบผู้สร้างแรงบันดาลใจ มีความสอดคล้องกับพีรเทพ รุ่งคุณากร (2554) ที่กล่าวว่า การพัฒนาในบุคคลย่อมส่งผลต่อบุคคลอื่นด้วยการปรับปรุงและพัฒนาตนเองจึงเป็นการเตรียมตนให้เป็นสิ่งแวดล้อมที่ดีของผู้อื่น สามารถเป็นตัวอย่าง หรือเป็นที่อ้างอิงให้เกิดการพัฒนาในคนอื่น ๆ ต่อไป เป็นประโยชน์กับทั้งชีวิตส่วนตัว การทำงาน และการอยู่ร่วมกันอย่างเป็นสุขในสังคม 2) มีปัจจัยแวดล้อมที่สนับสนุนทั้งภายในและภายนอกเช่น การเป็นคนกระตือรือร้น และมีที่ปรึกษา ผู้รู้ พี่เลี้ยง มีทีมงานฝีมือดีคอยสนับสนุน หรือการเป็นคนจดจ่อกับสิ่งที่จะทำ และสิ่งที่เราสนใจนั้นตรงกับลักษณะธุรกิจและความต้องการของลูกค้าพอดี เป็นต้น ซึ่งปัจจัยสนับสนุนนี้จะเป็นตัวกระตุ้นให้เกินกระบวนการเรียนรู้จากตัวนักออกแบบเอง 3) เกิดวิธีการเรียนรู้ตั้งแต่การรับข้อมูลไม่ว่าจะด้วยการอ่าน การค้นคว้า หรือการเดินทาง ต่อด้วยการประมวลผลวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูล ทั้งจากภูมิความรู้ ความคิดและประสบการณ์รวมถึงการแลกเปลี่ยนและซึมซับความรู้จากผู้อื่น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ กษมา วรวรรณ ณ อยุธยา (2539) ที่กล่าวว่า การส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่พึงประสงค์ ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากปัญหาจริงประสบการณ์จริง ซึ่งจะทำให้สามารถเชื่อมโยงศาสตร์ต่าง ๆ ที่เรียนรู้ สู่อารมณ์ปัญหา และแก้ปัญหาอย่างเป็นองค์รวมและครบวงจร และฝึกหัดให้ผู้เรียนรู้จักคิดใคร่ครวญไตร่ตรองด้วยตนเอง ในขณะที่เดียวกันก็เรียนรู้จากการแลกเปลี่ยน และทำงานร่วมกับผู้อื่นซึ่งจะนำไปสู่เป้าหมายของการเรียนรู้และพฤติกรรมที่พึงประสงค์ สอดคล้องกับแนวคิดของบลูมส์ กล่าวคือ เมื่อเกิดการเรียนรู้ในแต่ละครั้งจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น 3 ประการ จึงจะเป็นการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ ซึ่งหมายถึงพฤติกรรมทั้ง 1) ด้านสมอง คือความรู้ ความคิด ความเข้าใจ 2) ด้านจิตใจ คือความเชื่อ เจตคติ และ 3) ทางร่างกาย คือ ความชำนาญหรือทักษะ (Bloom, 1976; เขียรศรี วิจิตศิริ, 2534; อาชญญา รัตนอุบล, 2544) ซึ่งวิธีการเรียนรู้อันหลากหลายของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักยังสอดคล้องกับหลักสำคัญ 4 ประการในการศึกษาตลอดชีวิตของ UNESCO (1972) ได้แก่ 1) การเรียนเพื่อรู้ (Learning to Know) สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ด้านการสั่งสมความรู้ 2) การเรียนรู้เพื่อปฏิบัติได้จริง (Learning to Do) สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ด้านการปฏิบัติเพื่อเพิ่มพูนทักษะ 3) การเรียนรู้เพื่อการอยู่ร่วมกัน (Learning to Live Together) สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้ด้านการแลกเปลี่ยนและซึมซับความรู้ 4) การเรียนรู้เพื่อชีวิต (Learning to Be) สอดคล้องกับกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองเพื่อการเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ประสบความสำเร็จในอาชีพ



ภาพที่ 17 กระบวนการเรียนรู้สู่ความสำเร็จในอาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์

ข้อเสนอแนะ

1. ด้านนโยบาย ผู้บริหารและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในเชิงนโยบายและองค์กรของรัฐ สามารถใช้องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพจากผลการวิจัยไปเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างเป็นมาตรฐานวิชาชีพ การออกแบบผลิตภัณฑ์ ด้วยการส่งเสริมการเรียนรู้และสนับสนุนปัจจัยในการพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพ เพื่อยกระดับความสามารถในการแข่งขันและพัฒนาเศรษฐกิจตามแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้

2. ด้านการปฏิบัติงาน นักออกแบบผลิตภัณฑ์สามารถใช้ผลการวิจัยในการตรวจสอบและประเมินตนเอง เพื่อสร้างแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสมสู่ความก้าวหน้าในงานและความสำเร็จในอาชีพ ผู้ที่สนใจ หรืออยากเปลี่ยนอาชีพมาทำงานด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ สามารถใช้ผลการวิจัย สำรวจความพร้อมของตนเองในองค์ประกอบและปัจจัยในด้านต่าง ๆ เพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้ กำหนดวิธีการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นในระบบ นอกระบบ หรือตามอัธยาศัย เพื่อพัฒนาตนเองให้มีคุณสมบัติคุณลักษณะ และมีความสามารถที่จะเข้ามาแข่งขันได้ในอาชีพนี้ได้ ในภาคธุรกิจ ผู้ว่าจ้าง ผู้เกี่ยวข้องในอาชีพ สามารถใช้องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จที่ได้จากการวิจัยสร้างกรอบและเกณฑ์ในการจ้างงาน หรือคัดเลือกและพัฒนาบุคลากรในองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงต่อลักษณะของธุรกิจ

3. ด้านการศึกษา สถาบันการศึกษาทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ สามารถใช้ผลการวิจัย เพื่อพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการและเป้าหมายของผู้เรียนตามที่สังคมคาดหวัง เช่น เพิ่มเติมรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการแลกเปลี่ยนความรู้ และประสานความร่วมมือในวิชาชีพและระหว่างอาชีพ เน้นการดูงาน การฝึกงาน การเดินทางเพื่อหาประสบการณ์ให้มากขึ้น

4. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการวิจัยในส่วนของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่ออกจากอาชีพไปทำอย่างอื่น ทั้งในศาสตร์ที่ใกล้เคียงหรืออาชีพอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกันเลย เพื่อตรวจสอบถึงองค์ประกอบและปัจจัยที่ขาดหายไปอันเป็นเหตุให้ไม่สามารถอยู่ในอาชีพนี้ได้ หรือไม่ประสบความสำเร็จอย่างที่ตนคาดหวัง เนื่องจากการสัมภาษณ์เชิงลึกในกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ล้วนเป็นผู้ที่ได้รับการยอมรับแล้วว่าประสบความสำเร็จ มีความสามารถ ทั้งพรสวรรค์ และความมุ่งมั่นพยายาม องค์ประกอบและปัจจัยหลายประการไม่ได้มีการให้น้ำหนักที่สูงหรือไม่ได้พูดถึงเลย ซึ่งอาจเป็นองค์ประกอบและปัจจัยสำคัญขั้นพื้นฐานที่ต้องการแนวทางการเรียนรู้ เพื่อพาคนกลุ่มนี้ กลับเข้าสู่อาชีพต่อไปได้

รายการอ้างอิง

- Adams, G. A., King, L. A., & King, D. W. (1996). "Relationships of Job and Family Involvement, Family Social Support, and Work-Family Conflict with Job and Life Satisfaction." **Journal of Applied Psychology**, 81(4), 411-420.
- Aryee, S., Chay, Y. W., & Tan, H. H. (1994). "An Examination of the Antecedents of Subjective Career Success Among a Managerial Sample in Singapore." **Human Relations**, 47, 487-509.
- Baron, R. A., & Greenberg, J. (1990). **Behavior in Organizations: Understanding and Managing the Human Side of Work** (3rd ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Baumgardner, T. L. (1993, July). "Gender Differences in Objective Career Success: A Field Investigation on the Mediating Role of Upward Influence Behavior, Personal Success Criteria, and Early Career Mobility Patterns." **Dissertation Abstracts International-B. (CD-ROM)**, 54(1), 533. Available: UMI; 1997.
- Boydell, T. (1985). **Management self-development: A guide for managers, organizations and institutions**. Switzerland: International Labour Organization.
- Childs, A., & Klimoski, R. J. (1986). "Successfully Predicting Career Success: An Application of the Biographical Inventory." **Journal of Applied Psychology**, 71(1), 3-8.
- Cox, T. H., & Harquail, C. V. (1991). "Career Paths and Career Success in the Early Career Stages of Male and Female MBAs." **Journal of Vocational Behavior**, 39, 54-75.
- Cropley, A. J., & Dave R. H. (1978). **Lifelong Education and Training of Teacher: Developing a Curriculum for Teacher Education on the Basis of Principles of Lifelong Education**. Oxford: Pergamon Press.
- DuBrin, A. J. (1996). **Effective Business Psychology** (3rd ed.). Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.
- Ellemieke Van Doorn, Moes, N., & Fain, N. (2008) "Attitude development in designers' education,." Proceedings of the TMCE.

- Forbes, J. B., & Piercy, J. E. (1991). **Corporate Mobility and Paths to the Top**. New York: Quorum.
- Gattiker, U. E., & Larwood, L. (1986). "Subjective Career Success: A Study of Managers and Support Personnel." **Journal of Business and Psychology**, 1, 78-94.
- Hanks, P. et al. (1991). **Collins School Dictionary**. London: Harper Collins.
- Horvath, I. (2008). "The development of design ability in an academic virtual organization," **Journal of Design Research**, 7(1).
- Ian de Vere, Melles, G., & Kapoor, A. (2010). "Product design engineering - a global education trend in multidisciplinary training for creative product design." **European Journal of Engineering Education**, 35(1):33-43
- Judge, T. A. et al. (1995, Autumn). "An Empirical Investigation of the Predictors of Executive Career Success." **Personnel Psychology**, 58(3), 485-519.
- Kemp. (1998). **Pathways and Priorities for Lifelong Learning**. Retrieved from <http://www.detya.gov.au/archive/ministers/Kemp/ks300398.html>.
- McClelland, D. C. (1953). **Achievement Motive**. New York: Appoton Teaching Croft.
- Megginson, D., & Pedler, M. (1992). **Self – development: A facilitator’s guide**. London: McGraw – Hill.
- Melamed, T. (1995). "Career Success: The Moderating Effect of Gender." **Journal of Vocational Behavior**, 47, 35-60.
- Miner, J. B. (1992). **Industrial-Organizational Psychology**. Singapore: McGraw-Hill.
- Peluchette, J. V. E. (1993). "Subjective Career Success: The Influence of Individual Difference, Family, and Organizational Variables." **Journal of Vocational Behavior**, 43, 198-208.
- Peterson, R. W. K. (1979). **Values, Education and the Adult**. New York: Routledge.
- Pfeffer, J. (1977). "Effects of an MBA and Socioeconomic Origins on Business School Graduates' Salaries" **Journal of Applied Psychology**, 62, 698-705.
- Poole, M., Langan-Fox, J., & Omodei, M. (1993). "Contrasting Subjective and Objective Criteria as Determinants of Perceived Career Success: A Longitudinal Study." **Journal of Occupational and Organizational Psychology**, 66, 39-54.
- Sonnenfeld, J., & Kotter, J. P. (1982). "The Maturation of Career Theory." **Human Relations**, 35(1), 19-46.

- Steers, R. M. (1991). **Introduction to Organizational Behavior** (4th ed.). New York: Harper Collins Publishers.
- Tail, M., Padgett, M. Y., & Baldwin, T. T. (1989). "Job and Life Satisfaction: Reevaluation of the Strength of the Relationship and Gender Effects as a Function of the Date of the Study." **Journal of Applied Psychology**, 74(3), 502-507.
- Turban, D. B., & Dougherty, T. W. (1994). "Role of Protégé Personality in Receipt of Mentoring and Career Success." **Academy of Management Journal**, 37(3), 688-702.
- UNESCO. (1972). **Learning to be: The world of education today and tomorrow**. Paris: UNESCO.
- Wallace, J. E. (1997). "Becker's Side-Bet Theory of Commitment Revisited: Is It Time for a Moratorium or a Resurrection?." **Human Relations**, 50 (6), 727-749.
- กรมการศึกษานอกโรงเรียน. (2543). "การศึกษาตามอัธยาศัย: จากแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตสู่แนวปฏิบัติ." ศูนย์ส่งเสริมการศึกษาตามอัธยาศัยกรมการศึกษานอกโรงเรียนกระทรวงศึกษาธิการ.
- กรมทรัพย์สินทางปัญญา. (2559). **การออกแบบผลิตภัณฑ์**. เข้าถึงได้จาก <http://ipthailand.go.th/th/infographic/item/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%81%E0%B9%81%E0%B8%9A%E0%B8%9A%E0%B8%9C%E0%B8%A5%E0%B8%B4%E0%B8%95%E0%B8%A0%E0%B8%B1%E0%B8%93%E0%B8%91%E0%B9%8C-product-design.html>.
- กระทรวงอุตสาหกรรม. (2559). **กระทรวงอุตสาหกรรมยุค 4.0 เปิดศูนย์ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ หนุนเปลี่ยนโมเดลธุรกิจจาก "เพิ่มมูลค่า" (Value Added) เป็น "สร้างมูลค่า" (High Value) ตั้งแต่ต้นน้ำถึงปลายน้ำ**. เข้าถึงได้จาก http://www.industry.go.th/center_mng/index.php/2016-04-24-18-06-24/2016-04-24-18-06-46/item/8822-4-0-value-added-high-value.
- กษมา วรวรรณ ฌ อยู่ธยา. (2539, มกราคม – มีนาคม). "นวัตกรรมด้านกระบวนการเรียนรู้ สारพัฒนาหลักสูตร," 5(124), 2 - 22.
- แก้วทง สอนสังข์. (2559). "ปัจจัยสู่ความสำเร็จในงานออกแบบเก้าอี้ของนักออกแบบไทยร่วมสมัย." **วิทยานิพนธ์ปริญญาโท** รัชบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2545). **แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2545 - 2559.**

กรุงเทพฯ: สกศ.

คณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, ก.ส. (2543). **ปฏิรูปการเรียนรู้ผู้เรียนสำคัญที่สุด.** กรุงเทพฯ: **คุรุสภาลาดพร้าว.**

คณะกรรมการพัฒนาบุคลากรด้านการบริหารจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2528). “เอกสารประกอบ **โครงการพัฒนาบุคลากรจุฬาฯ พ.ศ. 2528.**”

คมกริช จันทน์ขจร. (2551). “การพัฒนาแนวทางการจัดการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อส่งเสริม **การเรียนรู้ตลอดชีวิต.**” **ปริญญาณิพนธ์ กศ.ด. (การศึกษาผู้ใหญ่) มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.**

ฉันท ชาติทอง. (2559). **หลักการจัดการเรียนรู้.** นครปฐม: เพชรเกษมการพิมพ์.

ชวาลา อรุณสวัสดิ์. (2545). “ศึกษาเปรียบเทียบความต้องการการพัฒนาตนเองของครูเกี่ยวกับ **กิจกรรมการเรียนการสอนหลักสูตรวิชาชีพพระยะสันวิทยาลัยสารพัดช่างกรุงเทพมหานคร.**” **วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.**

เชียรศรี วิวิธศิริ. (2534). **จิตวิทยาการเรียนรู้ของผู้ใหญ่.** กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ **ประสานมิตร.**

ฐาศุภร์ จันประเสริฐ และณัฐพงษ์ ธรรมรักษาสิทธิ์. (2558). “การถ่ายทอดทางสังคมเชิงวิชาชีพ: **กระบวนการพัฒนาสู่ความเป็นมืออาชีพ ในชีวิตการทำงาน.**” **วารสารพฤติกรรมศาสตร์, 21(1).**

ณรงค์ ช่อนาม. (2543). **ศาสตร์ในการพัฒนาตนเอง.** กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.

ณรงค์ รอดพันธ์. (2542). “ครูกับการพัฒนาตนเองข้าราชการครู,” 19(3), 37-39.

ณัฐลักษณ์ ศรีมีชัย. (2554). “การพัฒนารูปแบบการส่งเสริมการปฏิบัติงานของอาสาสมัคร **การศึกษานอกระบบโรงเรียนและการศึกษาตามอัธยาศัยเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตของ ประชาชน.**” **วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.**

ดิเรก ก้อนกลีบ. (2526). **คู่มือสอบบรรจุเข้ารับราชการนักพัฒนาชุมชนระดับ 3.** กรุงเทพฯ: **ศิริกุล การพิมพ์.**

ทองจันทร์ หงส์ลดาธรรม. (2531). “การเรียนรู้โดยพึ่งตนเอง สารพัฒนาคนจารย์.” 1, 12-13.

ธงชัย สันติวงษ์. (2543). **องค์การและการบริหาร: การจัดการศึกษาแผนใหม่ (พิมพ์ครั้งที่ 9).** กรุงเทพฯ: **ไทยวัฒนาพานิช.**

ธนีสร์ เกษมสันต์ ณ อยู่ธยา. (2557). “การนำเสนอแนวทางการพัฒนาครุการศึกษานอกระบบและ **การศึกษาตามอัธยาศัยด้านจัดกระบวนการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกระบบ.**” **วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพฯ.**

- ประจวบ สวงนทรัพย์. (2539). “ความต้องการและแนวทางการพัฒนาของผู้บริหารสถานีดำรงจมน้ำ.”
วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยบูรพา.
- ประดิษฐ์ อูประมัย. (2526). **ครูกับการพัฒนาสังคม เอกสารการสอนชุดวิชาประสบการณ์วิชาชีพ
ศึกษาศาสตร์ หน่วยที่ 2.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ประมวล พงศพิศกุล. (2548). “ความสัมพันธ์ระหว่างการพัฒนาตนเองตามแนวจรรยาบรรณครู
กับการปฏิบัติงานของพนักงานครู เทศบาล จังหวัดราชบุรี.” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์
มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ประเวศ วะสี. (2538). **ยุทธศาสตร์ปัญญาแห่งชาติ** (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุน
สนับสนุนการวิจัย.
- ปราณี รามาสูต และจำรัส ดั่งสุวรรณ. (2545). **พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน.** กรุงเทพฯ:
สำนักพิมพ์ธนาคารพิมพ์.
- ปัญญา เทพสิงห์. (2557). “สถานภาพผลิตภัณฑ์ในวิถีสังคมใหม่ และแนวการสอนการออกแบบ
ผลิตภัณฑ์.” คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ปิยนันท์ สวัสดิ์ศฤงคาร. (2552). **ทุนมนุษย์กับการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์แนวคิดใหม่.** เข้าถึงได้จาก
<http://oknation.nationtv.tv/blog/piyanan/2009/06/30/entry-1>.
- พงศธร ละเอียดอ่อน. (2559). **Designer 4.0s, Smart Designer for Smart Industry.** เข้าถึงได้จาก
https://web.facebook.com/fifdesignstudio/posts/10154614454969884?_rdc=1&_rdr.
- พจน์ เพชรบุรณิน. (2528). **การพัฒนาตนเอง.** กรุงเทพฯ: คณะกรรมการส่งเสริมงานวิจัยสถาบัน
บัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- พิริยะ ผลพิรุฬห์. (2556). “เศรษฐกิจสร้างสรรค์กับการพัฒนาประเทศไทย.” **วารสารเศรษฐศาสตร์
ปริทรรศน์ สถาบันพัฒนาศาสตร์**, 7(1), 9-10.
- พีรเทพ รุ่งคุณากร. (2554). **พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตน.** นครปฐม : มหาวิทยาลัยราชภัฏ
นครปฐม.
- พีรเทพ รุ่งคุณากร. (2555). **การประยุกต์จิตวิทยาเพื่อการเรียนรู้.** นครปฐม : มหาวิทยาลัยราชภัฏ
นครปฐม.
- เพ็ญณี แรอรท. (2544). “การศึกษาตลอดชีวิต การเรียน (รู้) ตลอดชีวิต.” **วารสารศูนย์บริการ
วิชาการ**, 9(1), 6-11.
- มณูญ วงศ์นารี. (2516). **การพัฒนาบุคคล.** กรุงเทพฯ: ม.ป.ท.
- รติยา บรรณสินธุ์. (2541). **การศึกษาความคิดเห็นของข้าราชการมหาวิทยาลัยรามคำแหงที่มีต่อ
การเป็นมหาวิทยาลัยในกำกับรัฐบาล.** กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.

- ราชบัณฑิตยสถาน. (2525). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525**. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์.
- รุ่ง แก้วแดง. (2543). **ปฏิวัติการศึกษาไทย** (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: มติชน.
- เรวัต สุขสิกาญจน์. (2555). “กลวิธีทางทัศนศิลป์กับการนำไปใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์.” **วารสารวิชาการ Veridian E-Journal**, 5(1).
- เรียม สีทอง และคณะ. (2542). **พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาตนเอง**. กรุงเทพฯ: เจริญเติบโตคุณ.
- วชิราภรณ์ สังข์ทอง. (2554). “การพัฒนารูปแบบการเรียนรู้สำหรับเครือข่ายทางสังคมเพื่อเสริมสร้างภูมิคุ้มกันทางสังคมสำหรับเด็กและเยาวชน.” **วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย**.
- วิกร ตัณฑวุฒโฒ. (2536). **หลักการเรียนรู้ของผู้ใหญ่**. กรุงเทพฯ: สำนักส่งเสริมและฝึกอบรม มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- วิสาข์ สอดระกุล. (2552). **คู่มือฉบับย่อสำหรับผู้ประกอบการธุรกิจ เมื่อคุณต้องการใช้นักออกแบบผลิตภัณฑ์**. เข้าถึงได้จาก <https://www.tcdcconnect.com/content/4134/>.
- วีระฉัตร สุปัญญา. (2548). “การพัฒนาตนเองกับการศึกษาตามอัธยาศัย.” **วารสารศึกษาศาสตร์**, 5(1).
- ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ. (2560). **เศรษฐกิจสร้างสรรค์ อนาคตเศรษฐกิจโลก...เศรษฐกิจไทย**. กรุงเทพฯ: บริษัทชั้นดีการพิมพ์จำกัด.
- สงวน สุทธิเลิศอรุณ. (2543). **พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาคน**. กรุงเทพฯ: บริษัทอักษรภาพพิมพ์ จำกัด.
- สงวน สุทธิเลิศอรุณ. (2545). **พฤติกรรมมนุษย์กับการพัฒนาคน**. กรุงเทพฯ: บริษัทอักษรภาพพิมพ์ จำกัด.
- สนธยา พลศรี. (2550). **เครือข่ายการเรียนรู้ในงานพัฒนาชุมชน**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สนอง โลหิตวิเศษ. (2544). “ปรัชญาการศึกษาผู้ใหญ่และการศึกษานอกระบบ.” **คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรจน์ประสานมิตร**.
- สมคิด อิศระวัฒน์. (2543). **การสอนผู้ใหญ่**. กรุงเทพฯ: จรัสสินทวงศ์การพิมพ์.
- สมิต อาชวนิจกุล. (2534). **การพัฒนาตนเอง**. กรุงเทพฯ: ดอกหญ้า.
- สวเรศ เกตุสุวรรณ. (2560). **นี่ไง! การออกแบบผลิตภัณฑ์ (เวอร์ชัน 2)**. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, ก. (2549). **แนวปฏิบัติงานการจัดการศึกษาของสถานศึกษานิตบุคคลในสังกัดเขตพื้นที่การศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์สำนักงานพระพุทธศาสนาแห่งชาติ.

- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2561). **มูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย**. เข้าถึงได้จาก <https://9togethers.com/sample/cea-unicode/%E0%B8%A1%E0%B8%B9%E0%B8%A5%E0%B8%84%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%82%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%AD%E0%B8%B8%E0%B8%95%E0%B8%AA%E0%B8%B2%E0%B8%AB%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%A1/>.
- สุจิตรา ธนานันท์. (2554). **การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์** (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ทีพีเอ็น เพรส.
- สุดปฐพี เวียงสี. (2559). **ประเทศไทย 4.0 โมเดลพัฒนาเศรษฐกิจใหม่**. เข้าถึงได้จาก <http://www.sudpatapee.com/index.php/2014-08-15-15-18-27/item/176-4-0>.
- สุนทร สุนันท์ชัย. (2542). **เอกสารการศึกษานอกโรงเรียน**. ม.ป.ท.
- สุมาลี สังข์ศรี. (2543). “ยุทธศาสตร์การศึกษาตลอดชีวิตเพื่อสังคมไทยในศตวรรษที่ 21 สถาบันเทคโนโลยีเพื่อการศึกษาแห่งชาติ.”
- สุมาลี สังข์ศรี. (2544). “บทบาทหน้าที่ของสตรีชนบทในการส่งเสริมการศึกษาตลอดชีวิต.” **วารสารการศึกษานอกโรงเรียน**, 4(9), 16-22.
- สุวิทย์ เมษินทรีย์. (2559). **Thailand 4.0: สร้างความเข้มแข็งจากภายใน เชื่อมโยงเศรษฐกิจไทยสู่โลก**. เข้าถึงได้จาก https://web.facebook.com/drsuvitpage/posts/1396306724009387/?_rdc=1&_rdr.
- หฤษฎ์ เพ็ชรกล้า. (2553). “สถานภาพการปฏิบัติงานและแนวทางการพัฒนาตนเองของบุคลากรเทศบาลตำบลพนมทวน อำเภอพนมทวน จังหวัดกาญจนบุรี.” **วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น**, ขอนแก่น.
- อรศรี งามวิทยาพงศ์. (2549). **กระบวนการเรียนรู้ในสังคมไทยและการเปลี่ยนแปลง: จากยุคชุมชนถึงยุคพัฒนาความทันสมัย**. กรุงเทพฯ: วิทยาลัยการจัดการทางสังคม.
- อาคม เต็มพิทยาไพสิฐ. (2554). **เศรษฐกิจสร้างสรรค์**. เข้าถึงได้จาก <http://www.chulapedia.chula.ac.th/index.php/%E0%B9%80%E0%B8%A8%E0%B8%A3%E0%B8%A9%E0%B8%90%E0%B8%81%E0%B8%B4%E0%B8%88%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B8%A3%E0%B8%84%E0%B9%8C>.
- อาชัญญา รัตนอุบล. (2544). **การเรียนรู้และพัฒนาการของผู้ใหญ่**. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการศึกษา นอกรโรงเรียน คณะครุศาสตร์ จุฬาฯ.
- อาชัญญา รัตนอุบล. (2546). “การสอนแบบเน้นวิจัยโดยใช้สัญญาแห่งการเรียนรู้ (Learning contract) การเรียนการสอนที่มีการวิจัยเป็นฐาน.”

- อารักษ์ อินทร์พยุง. (2554). “การพัฒนาตัวบ่งชี้การจัดการศึกษานอกระบบเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตตามหลักสูตรการศึกษานอกระบบระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551.”
ปริญญาการศึกษาดุซฎีบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อารี พันธุ์มณี. (2540). **จิตวิทยาการสร้างสรรค์การเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ: ไยไหม.
- อุทัย บุญประเสริฐ. (2532). **การวางแผนการศึกษา**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.





ภาคผนวก



เอกสารแสดงความยินยอมเข้าร่วมการวิจัย

ข้าพเจ้า.....

ยินยอมเป็น ผู้ให้ข้อมูลหลักของการวิจัยเรื่อง “กระบวนการเรียนรู้สู่ความสำเร็จในอาชีพของนักออกแบบผลิตภัณฑ์” ของนายศุภพงศ์ สอนสังข์ นักศึกษา ปริญญาเอก สาขาการศึกษาตลอดชีวิต และการพัฒนามนุษย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยข้าพเจ้ายอมรับว่า

1. ข้าพเจ้าได้รับคำชี้แจงอธิบายเกี่ยวกับงานวิจัยนี้ ทั้งที่มา วัตถุประสงค์ ขั้นตอนดำเนินการ ระยะเวลา และ ลักษณะการมีส่วนร่วมของข้าพเจ้าในงานวิจัยนี้โดยละเอียดชัดเจน
2. ข้าพเจ้าได้รับคำตอบที่ชัดเจนในทุกสิ่งที่ข้าพเจ้าถาม
3. ข้าพเจ้าเข้าใจและได้รับการยืนยันว่า ข้าพเจ้าสามารถถอนตัวจากการวิจัยได้ทุกเมื่อโดยไม่ต้องอธิบายหรือชี้แจงใด ๆ และข้อมูลทุกอย่างจะถูกเก็บไม่นำไปเข้าร่วมในการวิจัย
4. การถอนตัวจากการวิจัยจะไม่มีผลกระทบใดใดกับข้าพเจ้า
5. การมีส่วนร่วมของข้าพเจ้าครั้งนี้ จะปกปิดเป็นความลับอย่างเคร่งครัด และข้อมูลที่ได้รับจากข้าพเจ้าจะไม่ถูกนำไปใช้ในการเปิดเผยหรือชี้สถานะและตัวตนของข้าพเจ้า
6. ข้าพเจ้าสมัครใจด้วยตนเอง และเข้าร่วมการวิจัยนี้โดยไม่อยู่ภายใต้ข้อผูกมัดใด ๆ ทั้งสิ้น

ข้าพเจ้าจึงได้ลงนามไว้ในเอกสารนี้เพื่อยืนยันการเข้าร่วมงานวิจัยนี้ตามเงื่อนไขดังกล่าวทุกประการ

ลงนาม

.....
()

ผู้เข้าร่วมวิจัย

วันที่.....



ประเด็นการสัมภาษณ์เชิงลึกเพื่อการวิจัย
เรื่อง กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพนักร้องแบบผลิตภัณฑ์

ชื่อผู้วิจัย นายศุภพงศ์ สอนสังข์ นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต
ภาควิชาการศึกษาตลอดชีวิตและการพัฒนามนุษย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
ศิลปากร

อาจารย์ที่ปรึกษา ดร.พีรเทพ รุ่งคุณากร

ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์

สถานที่ทำงาน

วันเดือนปี ที่สัมภาษณ์

เริ่มการสัมภาษณ์เวลา.....น. จบการสัมภาษณ์เวลา.....น.

1. ภูมิหลังของผู้ให้ข้อมูลหลัก

1. กรุณาเล่าประวัติโดยย่อเกี่ยวกับสถานภาพส่วนตัวในด้านต่อไปนี้
ประวัติการศึกษา
ประสบการณ์ทางการทำงาน.....ปี
ประสบการณ์ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์
ประสบการณ์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องในวิชาชีพ
รางวัลทางการออกแบบที่เคยได้รับ

2. การเข้าสู่อาชีพนักร้องแบบผลิตภัณฑ์

2. เส้นทางสู่อาชีพนักร้องแบบผลิตภัณฑ์ของท่านเป็นอย่างไร
3. ท่านคิดว่าสถานะและสภาพแวดล้อมของนักร้องแบบไทยเป็นอย่างไร
เมื่อเปรียบเทียบกับกับนักร้องแบบนานาชาติ

3. องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักร้องแบบผลิตภัณฑ์ไทย

4. ความสำเร็จในตัวท่าน ประเมิน วัด และพิจารณา ได้จากอะไรบ้าง
5. ท่านคิดว่าท่านประสบความสำเร็จได้เพราะอะไร
6. ท่านคิดว่าการจะประสบความสำเร็จในอาชีพนี้ นักร้องแบบต้องมีองค์ประกอบ
อะไรบ้าง (สิ่งที่มีต้องมี ต้องทำเป็น ต้องได้มา เพื่อนำไปสู่ความสำเร็จในอาชีพ)
7. ท่านคิดว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของท่านประกอบไปด้วยอะไรบ้าง

4. กระบวนการเรียนรู้และพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพนักร้องแบบผลิตภัณฑ์

8. ท่านคิดว่าลำดับขั้นความก้าวหน้าและการเติบโตในอาชีพของท่านเป็นอย่างไร
9. ท่านประเมินตนเองในแต่ละขั้นอย่างไรและ
10. ท่านจัดการความล้มเหลวอย่างไร
11. ท่านเรียนรู้อะไรในแต่ละขั้นอย่างไร
12. กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของท่านเป็นอย่างไร
13. ท่านมีแผนอย่างไรในอนาคต มีเป้าหมายในอาชีพนี้อย่างไร
14. ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดจากเทคโนโลยีซึ่งส่งผลกระทบต่อสภาพสังคมมีผลต่อการเรียนรู้และพัฒนาตนเองของนักร้องแบบอย่างไร
15. ข้อเสนอแนะต่อนักร้องแบบรุ่นต่อไป





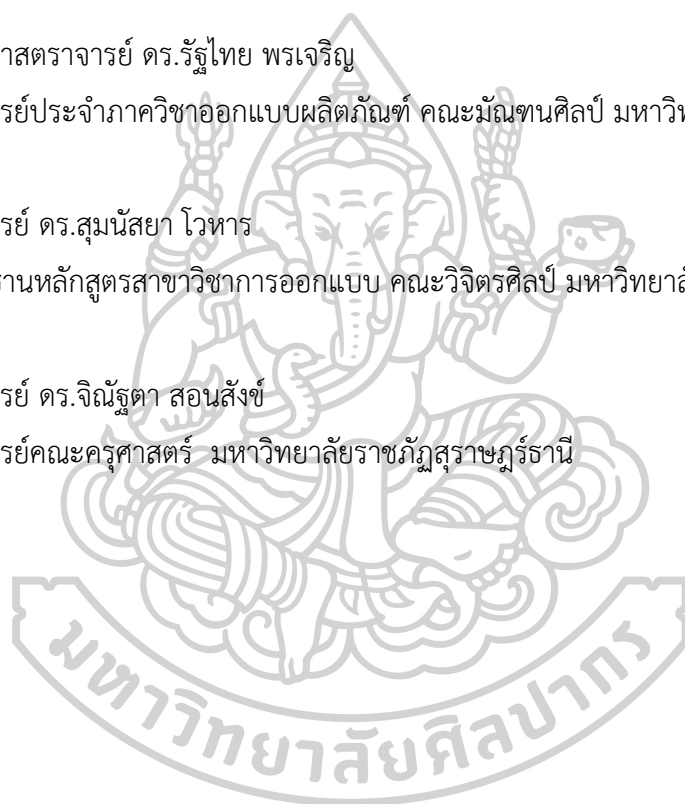
ภาคผนวก ค
รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิสำหรับการสนทนากลุ่ม

1. มล.ภาสกร อากาศ
นักวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ชำนาญการพิเศษ
สำนักส่งเสริมนวัตกรรมและสร้างมูลค่าเพิ่มเพื่อการค้า กระทรวงพาณิชย์
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โชคอนันต์ บุษราคัมภากร
นายกสมาคมนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
3. รองศาสตราจารย์ ดร.ชูเกียรติ ลีสวรรณ์
นักวิชาการด้านการศึกษาดูชีวิต ชำราชากรบ้านาญ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
4. อาจารย์ ดร.นิรุทธ์ วิฒโนภาส
หัวหน้าภาควิชาการศึกษาดูชีวิตและการพัฒนามนุษย์
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
5. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปฐวี อารยภานนท์
ประธานหลักสูตรปริญญาโทสาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์
คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
6. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อินทรนุ ฟ้าร่มขาว
นักออกแบบผลิตภัณฑ์/กรรมการผู้จัดการ/อาจารย์
แบรนด์ Thxful บริษัทแมทเธอร์ออฟมายด์ จำกัด
7. นางสาวนันทมน ตั้งตรงมิตร
ผู้ช่วยบรรณาธิการบริหาร นิตยสาร room บมจ.อัมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชซิ่ง
8. นางสาววิภาสิริ วงศ์อภิวฒนกุล
ผู้จัดการฝ่ายการตลาด แบรนด์ Hoog บริษัท ฮูเกะ จำกัด

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิสำหรับการตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

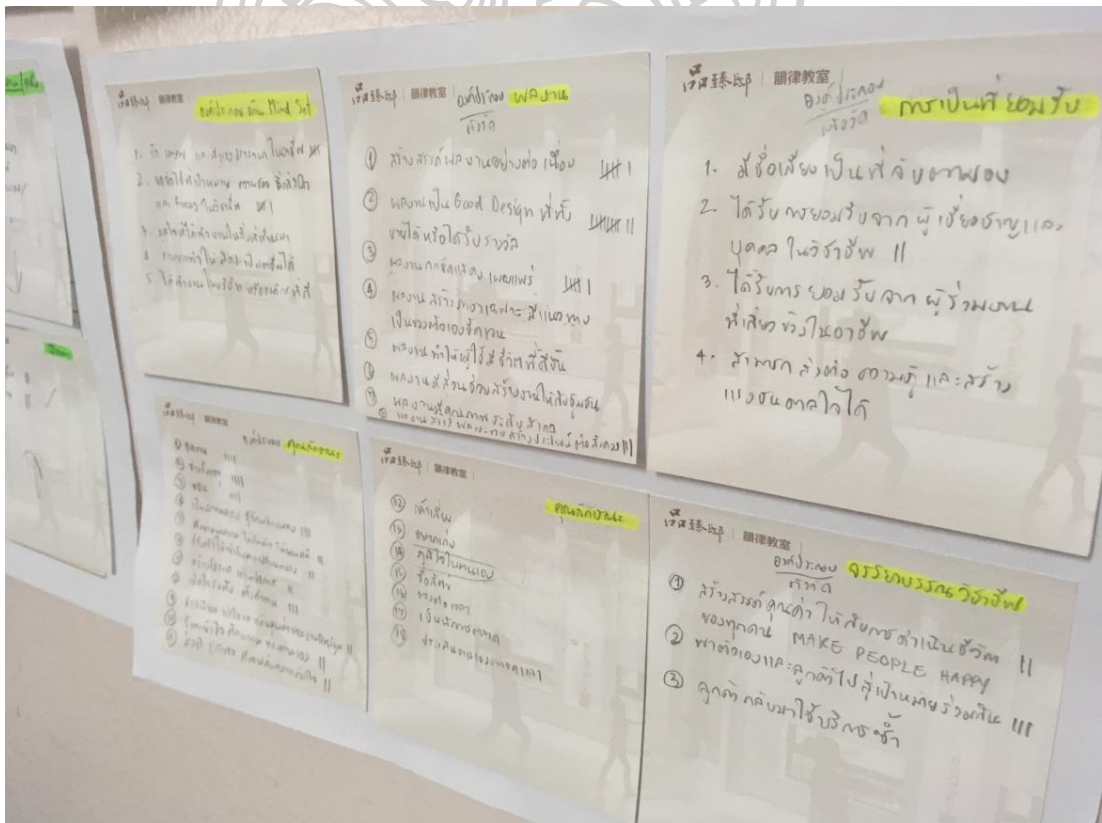
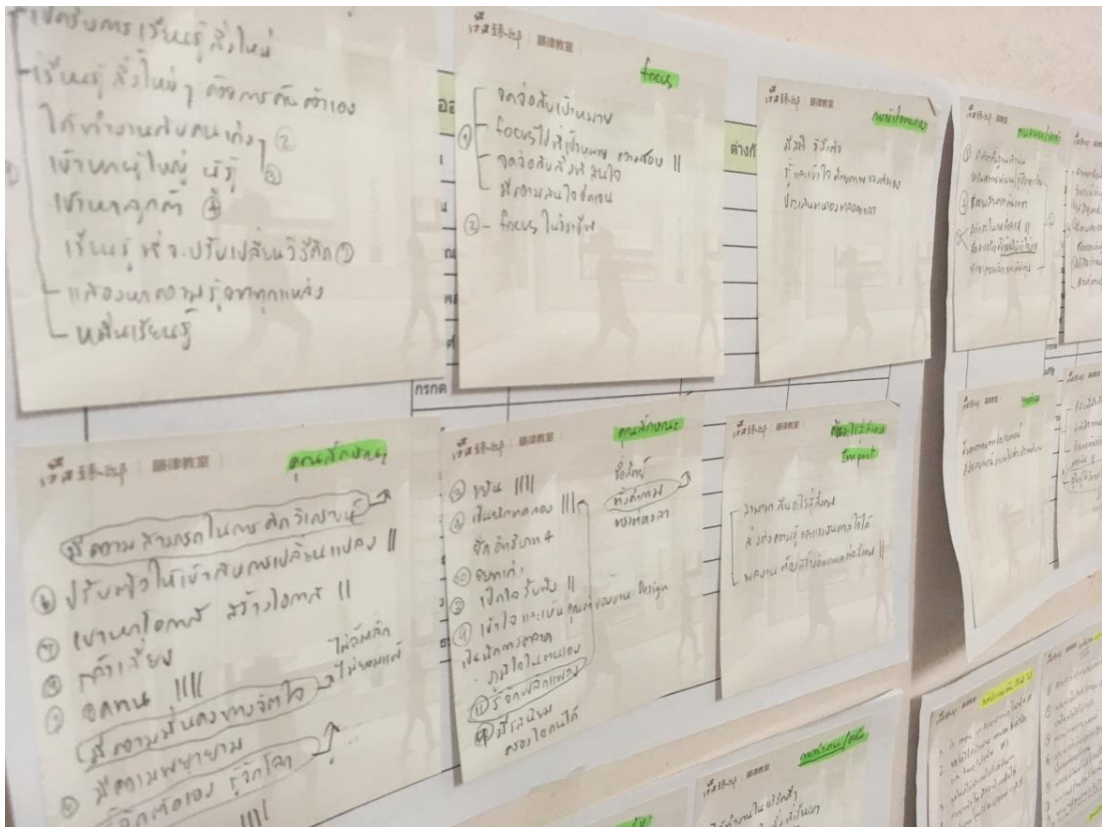
1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชิตชงค์ ส.นันทนาเนตร
นักวิชาการด้านการศึกษาด้านชีวิต ชำราชการบ้านาญ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. รองศาสตราจารย์ ดร.ชูเกียรติ ลีสุวรรณ
นักวิชาการด้านการศึกษาด้านชีวิต ชำราชการบ้านาญ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
3. รองศาสตราจารย์ ดร.รัฐไทย พรเจริญ
อาจารย์ประจำภาควิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
4. อาจารย์ ดร.สุนันทยา ไหวหาร
ประธานหลักสูตรสาขาวิชาการออกแบบ คณะวิจิตรศิลป์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
5. อาจารย์ ดร.จิณัฐตา สอนสังข์
อาจารย์คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี





ภาคผนวก ง

ภาพการวิเคราะห์เนื้อหาจากการสัมภาษณ์กรณีศึกษา





ผลสังเคราะห์องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพ

จากการศึกษาภาคเอกสาร แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการสัมภาษณ์นักออกแบบเบื้องต้น จำนวน 20 คน ผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ทั้งในเชิงปรนัยและอัตนัยโดยจัดกลุ่มเป็นด้านต่างๆได้ดังนี้

ความสำเร็จในอาชีพเชิงปรนัย

- ด้านตัวชี้วัดความสำเร็จ
 - การเลื่อนตำแหน่ง
 - รายได้ที่เพิ่มขึ้น เงินเดือนที่เพิ่มขึ้น
 - จำนวนผู้ได้บังคับบัญชา
 - มีบทบาทที่ดีในการทำงาน
 - มีชีวิตความเป็นอยู่ดี มีคุณภาพ
 - มีชื่อเสียง
 - เป็นที่ยอมรับในวิชาชีพแบบสากล
- ด้านความสามารถบุคคล
 - มีความสามารถทางสติปัญญา
 - มีประสิทธิภาพในการแก้ปัญหา
 - มีประสบการณ์ ชำนาญงานสูง
 - มีความเชี่ยวชาญความถนัดลึกซึ้ง
 - มีความเข้าใจเชื่อมโยงได้หลายศาสตร์
 - มีทักษะชีวิต(การเรียนรู้, ปรับตัว, ผู้นำผู้ตาม, หาเงิน, จัดการเวลา)
 - มีทักษะด้านบริหาร
- ด้านสังคม
 - มีพฤติกรรมของบุคคลดี
 - มีความสัมพันธ์ดีระหว่างบุคคล
 - มีการยอมรับจากหัวหน้า ลูกน้อง เพื่อนร่วมงาน
 - ทำงานร่วมกับบุคคลอื่นได้
 - เป็นคนดี ใจกว้าง
 - ทำงานภายใต้จรรยาบรรณ
- ด้านผลสัมฤทธิ์ในงาน
 - สร้างของที่คนต้องการได้
 - สร้างผลงานที่เป็น Original
 - ผลงานขายได้
 - ผลงานได้รางวัล
 - ผลงานเป็นที่ชื่นชม
 - ผลงานสร้าง Impact (ต่อวิชาชีพหรืออุตสาหกรรม)
 - สร้างความสำเร็จและผลประโยชน์ร่วมกันกับผู้เกี่ยวข้อง
 - มีปริมาณงานคุณภาพ
- ด้านคุณลักษณะทางวิชาชีพ
 - เป็นนักคิดสร้างสรรค์
 - เป็นนักสังเกต
 - เป็นนักสมดุลงบประมาณ
 - มีระเบียบ
 - มีบุคลิกภาพ
 - เป็นผู้สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้อื่นพัฒนาตนเอง
- ด้านปัจจัยสนับสนุนในอาชีพ
 - มีการศึกษา
 - มีทุน
 - มีเวลา
 - มีสิ่งแวดล้อมบุคคลดี
 - มีสุขภาพร่างกายพร้อม
 - มีที่ปรึกษาชีวิต

ความสำเร็จในอาชีพเชิงอัตนัย

- ด้านตัวชี้วัดความสำเร็จ
 - มีความพอใจในอาชีพ
 - เกิดการรับรู้ถึงความก้าวหน้าในอาชีพ
 - มีความผูกพันในอาชีพ
- ด้านความสามารถบุคคล
 - สร้างสมดุลชีวิตได้
 - รู้จักเรียนรู้การเปลี่ยนแปลง
 - ยอมรับความรู้และประสบการณ์ใหม่ๆ
- ด้านผลสัมฤทธิ์ในชีวิต
 - มีผลบวกทางจิตใจ
 - มีความพอใจในชีวิต
 - มีความสุขในชีวิต
 - ได้บรรลุในสิ่งที่ปรารถนาแล้วมีความสุข
- ด้านคุณลักษณะที่สัมพันธ์กับอาชีพ
 - ปรารถนาที่จะพัฒนาความสามารถให้สูงขึ้น
 - ปรารถนาที่จะนำความรู้ความสามารถไปสร้างประโยชน์
 - มีแรงจูงใจ ทะเยอทะยาน
 - มีความตั้งใจ
 - มีเป้าหมายชีวิต
 - มีความภาคภูมิใจในตัวเอง

ผลสังเคราะห์วิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง

จากการศึกษาภาคเอกสาร บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการสัมภาษณ์นักออกแบบเบื้องต้นจำนวน 20 คน ผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์วิธีการเรียนรู้แบบต่างๆเพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพได้เป็น 8 ด้านดังนี้

1. การเพิ่มพูนทักษะ

มีทักษะในการนำเสนองานและเจรจาต่อรอง
รู้จักบริหารและจัดการตนเองในด้านวินัย บทบาท หน้าที่ ค่าตอบแทน
มีความเข้าใจทางมนุษยศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และวิศวกรรม
มีความพร้อมและทักษะพื้นฐานเรื่ององค์ประกอบศิลป์ รูปทรง เส้น สี
สามารถรับมือความเปลี่ยนแปลงได้
ทำงานเป็นทีม เน้นการระดมสมอง
จินตนาการและสามารถจำลองแบบขึ้นด้วยเทคนิคต่างๆได้
พัฒนาทักษะและเรียนรู้การผลิตใหม่ๆ
เรียนรู้เรื่องการเป็นผู้มีองค์กร
หาแหล่งข้อมูลที่ต้องการ

2. เก็บเกี่ยวประสบการณ์

sketch ทุกวันอย่างมีวินัย
ขยันออกแบบ ทำผลงานใหม่ตลอดเวลา
ทำงานให้มาก ทำเยอะๆ ทำซ้ำๆ
ลงมือทำจากใจจริง ทำของจริง ทดลองทำด้วยตัวเอง
ฝึกฝน ลงมือทำ นำไปใช้ปฏิบัติ
สร้างความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน

3. เข้าถึงแหล่งการเรียนรู้

เรียนรู้ด้วยตัวเองจากการอยู่กับธรรมชาติ
เรียนรู้จากงานที่ทำ
เรียนเพิ่มเติม(take course) เรียนต่อ
แสวงหาความรู้ ลงเรียนในเรื่องและวิชาที่สนใจ
เรียนรู้จากผู้ที่ทำสำเร็จ
ศึกษาจากผลงานของคนที่ประสบความสำเร็จ
ศึกษาแนวคิดผ่านประสบการณ์ของเจ้าของแบรนด์สินค้า

4. สร้างพฤติกรรมการเรียนรู้

อ่านหนังสือ ศึกษาเอกสารตำรา ท่องโลกออนไลน์
การไม่อยู่กับที่ เดินทาง ท่องเที่ยว
สังเกตจากสถานที่จริง สังเกตสิ่งเล็กๆน้อยๆรอบตัว
ลงสนามจริงเพื่อสังเกตและเปรียบเทียบ
ดูงาน ดูเยอะๆ
เปิดใจรับฟัง ฟังเยอะๆ
ฟังเพลง ดนตรี ดูหนัง

5. พัฒนาความคิดสร้างสรรค์

บันทึกความคิด(นึกอะไรได้จดไว้)
ทำmind map
ฝึกคิดนอกกรอบ
ค้นหาแนวคิดที่แปลกใหม่
เข้าใจหลักกาลมสูตร(ไม่เชื่อใครพูด เชื่อการกระทำที่ลงมือเอง)
ทำความเข้าใจเทคโนโลยี ข้อจำกัด และสถานการณ์
คลุกคลีกับกระบวนการผลิต และวัสดุใหม่ๆ
ศึกษาแนวคิดและความเคลื่อนไหวทางการตลาด

6. มีเอกลักษณ์

เข้าใจเรื่องสเนียม
แสดงตัวตนในผลงานให้เด่นชัด
ทำให้งานละลายสู่พฤติกรรมของมนุษย์

7. เปิดโอกาสให้กับตัวเอง

ต้องใจรัก พรสวรรค์มาทีหลัง
สนุกกับงานที่ทำ
ทำในสิ่งที่ตนเองชอบ
ไม่ดูถูกตนเอง ดีไม่ต้องลองทำออกมา
พยายามหาโอกาสทำอะไรที่ทำขาย (ฝึกงาน,งานประกวด)
หมั่นส่งงานเข้าประกวด
ส่งงานประกวดระดับนานาชาติ
จัดแสดงผลงานในต่างประเทศ
เข้าหาผู้รู้ รุ่นพี่ เป็นทางลัดสู่ความรู้
สนทนาพูดคุยกับเพื่อนร่วมวิชาชีพและผู้เกี่ยวข้องในอาชีพ
เข้าหาบุคคลที่เป็นแรงบันดาลใจ

8. พลิกแพลงภูมิปัญญา

ศึกษาศาสตร์ท้องถิ่น
ศึกษาวิถีคิดทางศาสตร์ตะวันออก
ศึกษาวิถีชีวิต วัฒนธรรมประเพณีมาสร้างทักษะเฉพาะตัว
ดึงชุมชนเข้ามามีส่วนร่วมในการผลิต
ศึกษาแก่นแท้ของความเป็นไทยที่ไม่ใช่แค่เรื่องของรูปทรง

9. หมั่นประเมินผลและขีดเวลา

เขียนทบทวนและเรียบเรียงความคิด
ทดสอบตัวเอง

ชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ.....

ประเด็นสำหรับการสนทนากลุ่ม

1. องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ไทยมีอะไรบ้าง

2. แนวทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองไปสู่ความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ไทยเป็นอย่างไร

3. เกณฑ์การวัดความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ไทยเป็นอย่างไร

4. ตัวแบบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ไทย เป็นใครบ้าง

5. ประเด็นคำถามสำหรับใช้สร้างเครื่องมือเพื่อใช้ในการทำแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถาม มีอะไรบ้าง

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ศุภพงศ์ สอนสังข์
วัน เดือน ปี เกิด	7 สิงหาคม 2520
สถานที่เกิด	จังหวัดสุราษฎร์ธานี
วุฒิการศึกษา	พ.ศ. 2541 ปริญญาศิลปบัณฑิต (ศล.บ.) สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร พ.ศ. 2547 ปริญญาศิลปมหาบัณฑิต (ศล.ม.) สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	187 หมู่ 9 ต.หนองโพ อ.โพธาราม จ.ราชบุรี 70120

