

ปัจจัยแห่งความสำเร็จของวิทยานิพนธ์ นักศึกษาที่ได้รับรางวัลการออกแบบใน ระดับนานาชาติ

เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต*
เฮจิ อั้น**

Key Success Factors of a Student's Thesis Project Which an International Design Competition

บทคัดย่อ

การศึกษาปัจจัยแห่งความสำเร็จของวิทยานิพนธ์นักศึกษาที่ได้รับรางวัลการออกแบบในระดับนานาชาติ HOW International Design Awards 2017 เป็นกรณีศึกษาการออกแบบนิเทศศิลป์ ที่ใช้การสังเกตแบบมีส่วนร่วมในกระบวนการออกแบบของนักศึกษาในฐานะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบของนักศึกษา และศึกษาการพัฒนาผลงานออกแบบนิเทศศิลป์ของนักศึกษาเพื่อไปสู่การประกวดผลงานออกแบบในระดับนานาชาติ รวมถึงวิเคราะห์ปัจจัยแห่งความสำเร็จของผลงานนักศึกษาที่ได้รับรางวัล โดยผลจากการศึกษาพบปัจจัยแห่งความสำเร็จ 3 ด้าน ได้แก่ 1. ปัจจัยด้านการออกแบบ 2. ปัจจัยด้านทักษะและทัศนคติของผู้ออกแบบ และ 3. ปัจจัยด้านทักษะและทัศนคติของผู้ควบคุมการออกแบบ มากไปกว่านั้นในแต่ละปัจจัยยังมีประเด็นย่อยอีกหลายประเด็นที่ต้องคำนึงถึงในการสร้างผลงานออกแบบนิเทศศิลป์เพื่อให้ได้ผลงานที่มีคุณภาพในระดับสากล

คำสำคัญ: ประกวดผลงานออกแบบในระดับนานาชาติ/ ออกแบบนิเทศศิลป์/ ออกแบบเรขศิลป์

Abstract

The study of key success factors of student's thesis project, that won an award from HOW International Design Competition 2017, was a case study of communication design thesis project that I was an advisor who involved in participant observation during student's design process. The objective was to examine student's design process, to study development of student's communication design for international design competition, and to analyze contributing factors of the award-winning design work. The findings suggested three key success factors i.e. 1. Design itself 2. Designer's skill and attitudes and 3. Instructor's skills and attitudes. In addition, other minor factors also were required to put into consideration in order to create communication design work that met quality of international standard.

Keywords: International Design Competition/ Communication Design/ Graphic Design

* อ.ดร., ภาควิชาานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, permsak.s@chula.ac.th

** ศิลปศาสตรบัณฑิต ออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล, haejian.p@gmail.com

บทนำ

บทความวิชาการนี้เป็นการศึกษาปัจจัยแห่งความสำเร็จของวิทยานิพนธ์ระดับอุดมศึกษาในหลักสูตรการออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล ในประเด็นการออกแบบเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยผลงานที่ศึกษาได้รับรางวัลการออกแบบในระดับนานาชาติ

เป็นที่ทราบกันดีว่า ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีภูมิประเทศสวยงาม มีประเพณีและวัฒนธรรมที่มีเอกลักษณ์ จุดเด่นทางด้านศิลปวัฒนธรรมของไทยมีความน่าสนใจดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาศึกษาและเที่ยวชมเป็นจำนวนมาก จากรายงานยุทธศาสตร์กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ฉบับที่ 4 (พ.ศ.2560-2564) ระบุว่าสถานการณ์และแนวโน้มด้านการท่องเที่ยวระดับสากลและระดับชาติมีการเจริญเติบโตไปในทางบวก เทคโนโลยีทางการสื่อสารจะเข้ามามีบทบาทมากขึ้นในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว เนื่องจากพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวที่เป็นวัยหนุ่มสาวนิยมวางแผนการเดินทางท่องเที่ยวและพกพาเครื่องมือสื่อสารเพื่อหาข้อมูลระหว่างการท่องเที่ยวทางช่องทางออนไลน์

การออกแบบนิเทศศิลป์จัดเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งในการโฆษณาและประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว โดยการออกแบบที่ดีนั้น ไม่เพียงแต่ต้องคำนึงถึงเรื่องความสวยงามเท่านั้น แต่ยังต้องทำความเข้าใจในส่วนประกอบหลาย ๆ ด้านของการออกแบบ เช่น กระบวนการออกแบบองค์ประกอบด้านความงาม เนื้อหาของข้อมูลที่ต้องการจะสื่อ กลุ่มเป้าหมายที่เป็นผู้รับสาร และรูปแบบของสื่อชนิดต่าง ๆ ที่เป็นช่องทางเชื่อมต่อไปสู่กลุ่มเป้าหมาย เป็นต้น นอกจากนี้คุณภาพของผลงานออกแบบนิเทศศิลป์ที่ดีมีมาตรฐานในระดับนานาชาติมีส่วนช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวของไทยให้มีภาพลักษณ์ที่ดีในระดับสากล ผู้เขียนมุ่งหวังให้การศึกษาปัจจัยแห่งความสำเร็จของการออกแบบที่ได้รับรางวัลในครั้งนี้เป็นการนำเสนอแนวทางการพัฒนาผลงานออกแบบนิเทศศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวของไทย ให้แก่นิสิต นักศึกษา และผู้ที่สนใจ ได้นำไปศึกษาและประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อไปในอนาคต

วัตถุประสงค์

1. ศึกษากระบวนการออกแบบของนักศึกษาด้วยการสังเกตแบบมีส่วนร่วม
2. ศึกษาการพัฒนาผลงานออกแบบนิเทศศิลป์ของนักศึกษาเพื่อไปสู่การประกวดผลงานออกแบบในระดับนานาชาติ
3. วิเคราะห์ปัจจัยแห่งความสำเร็จของผลงานนักศึกษาที่ได้รับรางวัลการออกแบบในระดับนานาชาติ

ขอบเขตของการศึกษา

ศึกษาเฉพาะกระบวนการออกแบบภายใต้หลักสูตรการออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัยนานาชาติมหาวิทยาลัยมหิดล และผลงานวิทยานิพนธ์ด้านการออกแบบของนักศึกษาหลักสูตรการออกแบบนิเทศศิลป์ ระดับปริญญาตรี ที่ได้รับรางวัลในระดับนานาชาติจาก HOW International Design Awards 2017

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจในการศึกษาปัจจัยแห่งความสำเร็จของผลงานนักศึกษาที่ได้รับรางวัลการออกแบบในระดับนานาชาติจากกรณีศึกษาการออกแบบนิเทศศิลป์เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยผลงานที่ศึกษาได้รับรางวัลการออกแบบในระดับนานาชาติจาก HOW International Design Awards 2017 จึงมีความจำเป็นที่ต้องศึกษาวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องซึ่งมีเนื้อหาพอสังเขปดังต่อไปนี้

การท่องเที่ยว

จากรายงานยุทธศาสตร์ของกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ฉบับที่ 4 (พ.ศ.2560-2564) ได้ระบุว่าสถานการณ์และแนวโน้มด้านการท่องเที่ยวระดับสากลมีทิศทางไปในทางบวก เนื่องมาจากการท่องเที่ยวของโลกมีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง ต้นทุนการท่องเที่ยวต่ำลงเป็นผลจากราคาน้ำมันที่ลดลง การท่องเที่ยวจึงเป็นอุตสาหกรรมที่สำคัญในการผลักดันเศรษฐกิจโลกในระยะยาว ประเทศกำลังพัฒนาจะมีบทบาทมากขึ้นในตลาดการท่องเที่ยวโลก นักท่องเที่ยวเริ่มหันมาให้ความสำคัญกับประสบการณ์ในการท่องเที่ยวมากกว่าวัตถุ ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในพฤติกรรมนักท่องเที่ยวและการใช้จ่ายของนักท่องเที่ยวโลก โดยมีประเด็นที่สำคัญด้านพฤติกรรมเรื่องการใช้จ่ายเทคโนโลยีที่มีบทบาทสูงขึ้นในระหว่างการท่องเที่ยว อีกทั้งสถานการณ์และแนวโน้มด้านการท่องเที่ยวระดับประเทศที่ได้มีการอ้างอิงจากรายงานของสภาการเดินทางและการท่องเที่ยวโลกที่ระบุว่า ประเทศไทยมีรายได้จากการท่องเที่ยว 2.9 ล้านล้านบาทในปี พ.ศ. 2559 ซึ่งมีรายได้เพิ่มขึ้นจากปี พ.ศ. 2558 และ 2557 อย่างต่อเนื่อง และประมาณการว่าในปี 2560 มีรายได้จากการท่องเที่ยวทั้งหมด 3.18 ล้านล้านบาท และคาดการณ์ว่าในปี พ.ศ. 2570 จะ

เพิ่มขึ้นมากถึง 5.98 ล้านล้านบาท ในด้านการจ้างงาน ในปี พ.ศ. 2559 การท่องเที่ยวทำให้เกิดการจ้างงานทั้งทางตรงและทางอ้อมมากถึง 5.73 ล้านตำแหน่ง คิดเป็นร้อยละ 15.1 ของการจ้างงานทั่วทั้งประเทศ ทั้งหมดนี้เนื่องจากจำนวนนักท่องเที่ยวที่เดินทางเข้ามาในประเทศไทยเพิ่มจำนวนมากขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยในปี พ.ศ.2559 มีจำนวนถึง 32.6 ล้านคน โดย 5 อันดับแรก มีนักท่องเที่ยวชาวจีนเดินทางเข้ามาท่องเที่ยวมากเป็นอันดับที่ 1 จำนวน 8.75 ล้านคน อันดับที่ 2 เป็นนักท่องเที่ยวชาวมาเลเซีย จำนวน 3.53 ล้านคน อันดับที่ 3 เป็นนักท่องเที่ยวชาวเกาหลีใต้ จำนวน 1.46 ล้านคน นักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น จำนวน 1.43 ล้านคน และอันดับที่ 5 นักท่องเที่ยวชาวลาว จำนวน 1.4 ล้านคน จากข้อมูลข้างต้นแสดงให้เห็นความสำคัญของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวของประเทศไทยและแนวโน้มด้านพฤติกรรมนักท่องเที่ยวที่เปลี่ยนไป จึงมีความจำเป็นที่ต้องส่งเสริมการท่องเที่ยวที่เน้นการให้ประสบการณ์ที่ดีแก่นักท่องเที่ยวผ่านเทคโนโลยีทางการสื่อสาร¹

การออกแบบนิเทศศิลป์

กระบวนการออกแบบ

กระบวนการออกแบบมีหลายรูปแบบ ในการศึกษาครั้งนี้ กระบวนการออกแบบนิเทศศิลป์ สำหรับใช้ในสถาบันการศึกษาของ Victorian Curriculum and Assessment Authority, 2012 ได้ถูกนำมาใช้ประกอบขั้นตอนการทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษาเพราะมีข้อดีคือ มีการแบ่งขั้นตอนกระบวนการออกแบบที่เป็นระบบและไม่ซับซ้อน มีขั้นตอนหลักอยู่ 6 ขั้นตอน คือ 1. พัฒนาข้อสรุปการออกแบบ (Development of the brief) 2. การวิจัย (Research) 3. การก่อให้เกิดความคิด (Generation of ideas) 4. พัฒนาความคิดรวบยอด (Development of concepts) 5. ปรับแต่งให้ดีขึ้น (Refinement) และ 6. ผลลัพธ์ของการนำเสนอ (Resolution of presentations) ผู้เขียนได้ทำการศึกษาและทดลองเพิ่มเติม มีความเห็นว่าถ้าจะประยุกต์ใช้ กระบวนการออกแบบนี้ ให้เหมาะสมกับการออกแบบในช่วงเวลาที่จำกัด นักออกแบบจะต้องพัฒนาความคิดรวบยอดและการออกแบบไปพร้อมกัน จึงเสนอปรับเพิ่มเป็น ข้อ 4. พัฒนาความคิดรวบยอดและการออกแบบ (Development of concepts and designs) จากเดิมที่พัฒนาความคิดรวบยอดเพียงอย่างเดียว²

หลักการกำกับศิลป์

การกำกับศิลป์มีความสำคัญต่อการออกแบบนิเทศศิลป์เป็นอย่างมากเพราะเป็นวิธีในการนำเสนอภาพที่ต้องใช้ศิลปะหลายแขนงประกอบเข้าด้วยกัน จากการศึกษาแนวคิดทางการออกแบบโฆษณาของ Mahon, 2010 พบว่าการกำกับศิลป์ประกอบด้วย 8 วิธีการ คือ 1. มองมุมต่าง (Seeing things differently) 2. ทำในวิธีที่แตกต่าง (Doing things differently) หรือสร้างความประหลาดใจให้ผู้รับชม (Surprise) 3. เปิดให้ผู้รับชมได้ค้นพบกับความหมายที่แฝงอยู่ (Give the audience something to discover) หรือ สร้างเรื่องความหมายซ้อน (Double meaning) 4. ใช้ภาพที่ต้องตีความหมาย (Using ambiguous imagery) 5. สร้างการเรียงลำดับมุมมองของภาพ (Establishing a visual hierarchy) 6. สร้างสรรค์ภาพที่ส่งผลกระทบต่อทัศนคติ (Creating visual impact) 7. มีความเรียบง่ายและไม่เกินกว่าเหตุ (Simplicity and understatement) 8. ก่อให้เกิดภาพพจน์ที่ติดตราสินค้า (Creating a distinct look for the brand) เมื่อทราบหลักการและทำความเข้าใจหลักการกำกับศิลป์แล้ว ผู้ควบคุมการออกแบบมีหน้าที่แนะนำและให้คำปรึกษานักศึกษาในการเลือกนำวิธีการที่เหมาะสมมาใช้ในการออกแบบ³

กลุ่มเป้าหมายในยุคดิจิทัล

สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึงในการออกแบบคือกลุ่มเป้าหมาย นักออกแบบได้กำหนดกลุ่มเป้าหมายของโครงการเอาไว้ที่กลุ่มหนุ่มสาวอายุระหว่าง 18-24 ปี ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่เกิดและโตมาพร้อมกับการพัฒนาของดิจิทัลเทคโนโลยี เช่น อินเทอร์เน็ต โซเชียลมีเดีย เกมคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือและสมาร์ทโฟน เป็นต้น โดยปัจจัยที่ก่อให้เกิดสังคมดิจิทัลขึ้นในยุคปัจจุบันมีสาเหตุ 3 ประการด้วยกัน คือ

1. อุปกรณ์ดิจิทัลพกพาที่มีประสิทธิภาพสูงขึ้น ด้วยเหตุนี้จึงสอดคล้องกับประสิทธิภาพของเครือข่ายระบบอินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีการสื่อสารไร้สายที่สามารถส่งผ่านข้อมูลได้หลากหลายรูปแบบมากกว่าในอดีต ยิ่งไปกว่านั้นระบบการจัดเก็บและประมวลผลข้อมูลในระบบ

1. “ยุทธศาสตร์กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ฉบับที่ 4 (พ.ศ.2560-2564)”กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, บันทึกข้อมูลเมื่อวันที่ 22 มิถุนายน 2561, http://www.mots.go.th/ewt_dl_Link.php?nid

2. Victorian Curriculum and Assessment Authority, *Visual Communication Design* (Victoria: Victorian Curriculum and Assessment Authority, 2012), 13.

3. Nick Mahon. *Art direction* (Lausanne: AVA Publishing SA, 2010), 40-80.

ปัจจัยแห่งความสำเร็จของวิทยานิพนธ์ นักศึกษาที่ได้รับรางวัลการออกแบบใน ระดับนานาชาติ

เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต
เฮจิ อัน

Key Success Factors of a Student's Thesis Project Which an International Design Competition

คลาวด์ คอมพิวเตอร์ ทำให้พื้นที่จัดเก็บข้อมูลดิจิทัลส่วนบุคคลมีขนาดใหญ่ขึ้นและสามารถเข้าถึงได้ด้วยอุปกรณ์การสื่อสารหลากหลายรูปแบบ

2. กิจกรรมดิจิทัล จากผลสืบเนื่องของปัจจัยในข้อที่ 1 ที่กล่าวถึงข้างต้น ก่อให้เกิดกิจกรรมดิจิทัลในหลากหลายรูปแบบที่ทำให้ผู้บริโภคมีส่วนร่วมกับกิจกรรมได้อย่างทั่วถึง ผู้บริโภคหรือกลุ่มเป้าหมายไม่ได้เป็นเพียงผู้เสพข้อมูลเพียงอย่างเดียวเหมือนในอดีตแต่กลับมีบทบาทมากขึ้นในการเข้าไปมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์สินค้า ผลิตภัณฑ์ หรือ บริการ ที่มีในปัจจุบัน โดยผ่านการแสดงความคิดเห็น การวิจารณ์ การแชร์ข้อมูล เช่น ระบบการจองที่พักโรงแรมในทางออนไลน์ ที่ผู้บริโภคมีการประเมินให้คะแนน และแสดงความคิดเห็น เสนอแนะและแนะนำให้ผู้อื่นในสังคมออนไลน์ได้รับทราบข้อมูลจากอีกด้านหนึ่งที่นอกเหนือจากทางฝั่งผู้ประกอบการเพียงฝ่ายเดียว ระบบการนำทางที่สามารถเชื่อมต่อกับอุปกรณ์สื่อสารไร้สายได้หลากหลายรูปแบบ ระบบการธนาคารทางอินเทอร์เน็ต ที่ส่งเสริมให้การทำธุรกรรมออนไลน์เกิดขึ้นได้ในหลากหลายพื้นที่และช่องทาง ทำให้การดำเนินธุรกิจการค้าเป็นไปได้อย่างรวดเร็วมากขึ้น เป็นต้น

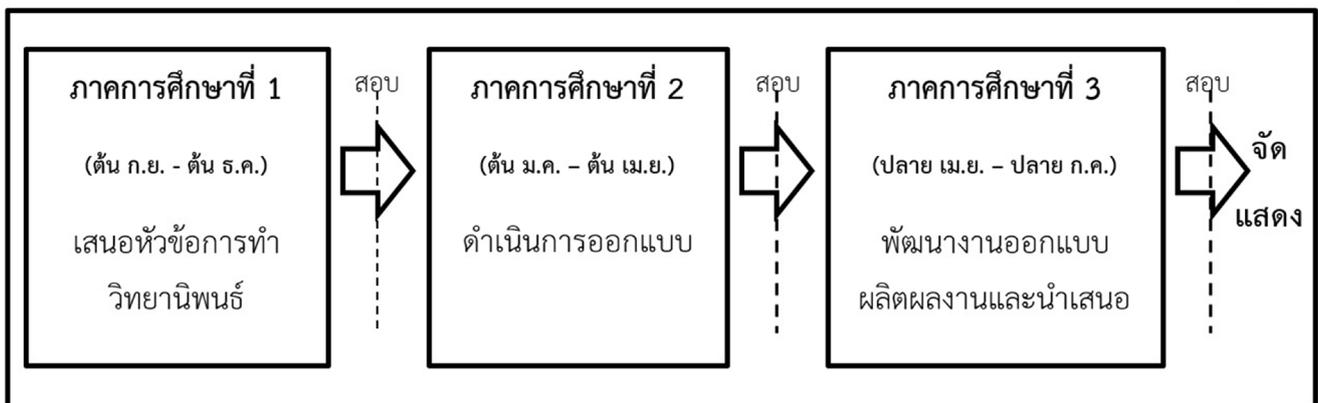
3. ผู้บริโภคสัญชาติดิจิทัล หรือมีอีกชื่อหนึ่งว่ากลุ่ม เจน ซี ซึ่งย่อมาจาก Connected Generation มีความหมายว่ากลุ่มคนที่เชื่อมต่อกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเครือข่ายสังคมออนไลน์ โดยกลุ่มผู้บริโภคกลุ่มนี้ไม่เฉพาะเจาะจงว่าอยู่ในช่วงอายุใดช่วงอายุหนึ่งเท่านั้นแต่มีพฤติกรรมในชีวิตประจำวันที่มีสัมพันธ์กับกิจกรรมออนไลน์อย่างสม่ำเสมอเป็นส่วนใหญ่ในแต่ละวัน ซึ่งกลุ่มผู้บริโภคกลุ่มนี้มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องสอดคล้องไปกับความก้าวหน้าทางดิจิทัลเทคโนโลยี⁴

ผลการวิเคราะห์

การศึกษาปัจจัยแห่งความสำเร็จของผลงานนักศึกษาที่ได้รับรางวัลการออกแบบในระดับนานาชาติ แบ่งลำดับขั้นตอนการศึกษาตามวัตถุประสงค์ 3 ข้อ ดังต่อไปนี้

ข้อแรก: ศึกษากระบวนการออกแบบของนักศึกษาด้วยการสังเกตแบบมีส่วนร่วม

ก่อนเริ่มต้นการออกแบบผู้ควบคุมการออกแบบต้องเคยมีประสบการณ์ด้านการออกแบบรวมถึงเข้าใจกระบวนการออกแบบเป็นอย่างดี ในกรณีนี้ผู้ควบคุมการออกแบบคืออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และ นักออกแบบคือนักศึกษา ถ้าเปรียบเทียบกับภาคอุตสาหกรรมการออกแบบ เช่น ในบริษัทโฆษณา ผู้ควบคุมการออกแบบคือ ตำแหน่งผู้กำกับศิลป์ (Art Director) และนักออกแบบ คือ ตำแหน่งนักออกแบบ เรขศิลป์ (Graphic Designer) นอกจากนี้ในส่วนของกระบวนการออกแบบถูกกำหนดให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับขั้นตอนการทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษา ซึ่งแต่ละมหาวิทยาลัยก็มีความแตกต่างกันตามแนวทางของแต่ละที่ โดยหลักสูตรการออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล เป็นหลักสูตร 3 ภาคการศึกษา



ภาพที่ 1 ขั้นตอนการทำวิทยานิพนธ์ 3 ภาคการศึกษา หลักสูตรการออกแบบนิเทศศิลป์ ว.นานาชาติ ม.มหิดล
ที่มา: เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต

4. ปิยะชาติ อิสรภักดี, *BRANDING 4.0* (กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์ฮาวทู อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์ พับลิชชิ่ง, 2561), 45-90.

แต่ละภาคการศึกษาใช้เวลา 12 สัปดาห์ โดยในภาคการศึกษาที่ 1 ของปีการศึกษาจะเริ่มต้นประมาณสัปดาห์ที่ 2 ของเดือนกันยายน และจะเสร็จสิ้นการเรียนการสอนในสัปดาห์แรกของเดือนธันวาคม ภาคการศึกษาที่ 2 เริ่มในช่วงต้นสัปดาห์แรกของเดือนมกราคมและสิ้นสุดในช่วงสัปดาห์แรกของเดือนเมษายน และภาคการศึกษาที่ 3 เริ่มประมาณสัปดาห์ที่ 3 ของเดือนเมษายนและสิ้นสุดประมาณสัปดาห์ที่ 3 ของเดือนกรกฎาคม นอกจากนี้เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอนของแต่ละภาคการศึกษาก็จะมีการจัดสอบเพื่อคัดกรองคุณภาพของผลงานนักศึกษา มีการเชิญผู้เชี่ยวชาญที่เป็นนักออกแบบและอาจารย์ที่สอนด้านการออกแบบเรขศิลป์และนิเทศศิลป์จากมหาวิทยาลัยอื่น ๆ ภายนอกมหาวิทยาลัยมหิดล มาร่วมเป็นกรรมการสอบ ในแต่ละภาคการศึกษาก็จะมีการวางเป้าหมายของการปฏิบัติงานเพื่อให้อาจารย์ที่ปรึกษาและนักศึกษาศึกษาปฏิบัติตามดังนี้

ภาคการศึกษาที่ 1 เป้าหมายคือ การเสนอหัวข้อวิทยานิพนธ์

นักศึกษาต้องทำการศึกษา ค้นคว้า และวิจัยในเบื้องต้นเพื่อให้ได้มาซึ่งหัวข้อวิทยานิพนธ์ที่มีประโยชน์ต่อสังคม ซึ่งในขั้นตอนนี้เมื่อถึงกำหนดการสอบในปลายภาคการศึกษา นักศึกษาต้องนำเสนอหัวข้อวิทยานิพนธ์อย่างน้อย 2 หัวข้อต่อกรรมการสอบ พร้อมกับเสนอข้อมูลสนับสนุนความสำคัญของหัวข้อที่แสดงให้เห็นถึงความเหมาะสมที่จะนำมาเป็นหัวข้อวิทยานิพนธ์ รวมไปถึงต้องนำเสนอรูปภาพประกอบเพื่อใช้อ้างอิง (Visual Reference) ถึงความเป็นไปได้ของแนวทางการออกแบบผลงานที่คาดว่าจะสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้น ทั้งนี้กิจกรรมดังกล่าวตลอดขั้นตอนนี้จะอยู่ในความดูแลของอาจารย์ประจำรายวิชาการเสนอหัวข้อวิทยานิพนธ์ และอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ภาคการศึกษาที่ 2 เป้าหมายคือ ดำเนินการออกแบบ

นักศึกษานำหัวข้อวิทยานิพนธ์ที่ผ่านการสอบในภาคการศึกษาที่ 1 มาเป็นโจทย์ในการออกแบบ โดยเริ่มจากการพัฒนาข้อสรุปการออกแบบ (Design Brief) เพื่อให้เห็นถึงทิศทางและขอบเขตการออกแบบ โดยข้อสรุปการออกแบบ ประกอบด้วย ประเด็นที่ต้องคำนึงถึง 10 ข้อ ซึ่งนักออกแบบต้องศึกษาหาข้อมูลและสรุปออกมาเขียนตอบในแต่ละประเด็น ดังนี้ 1) ชื่อโครงการ 2) ขอบเขตของงาน 3) คู่แข่ง 4) ตำแหน่งจุดยืนทางการตลาด 5) ปัญหา 6) กลุ่มเป้าหมาย 7) วัตถุประสงค์ 8) ความคิดรวบยอด 9) เหตุผลสนับสนุนความคิดรวบยอด 10) บุคลิกภาพของงานออกแบบ เมื่อนักศึกษาได้เขียนข้อสรุปการออกแบบ (Design Brief) จะทำให้เห็นทิศทางและภาพรวมของการทำงานออกแบบเพื่อไปสู่วัตถุประสงค์ที่วางไว้ จากนั้นนักศึกษาก็จะเริ่มลงมือ เสนอความคิดสร้างสรรค์ (Creative Idea) แบบร่าง (Sketch) ทิศทางการกำกับศิลป์ (Art Direction) ภายใต้กรอบของข้อสรุปการออกแบบ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษา ในภาคการศึกษาที่ 2 นักศึกษาในฐานะของนักออกแบบจะต้องศึกษาวิจัย (Research) ลึกลงไปภายใต้ข้อสรุปการออกแบบเพื่อพัฒนาแบบร่างและความคิดรวบยอดของผลงานออกแบบออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรมและควรนำเสนอออกมาให้ได้มากกว่า 1 แนวทาง เพื่อให้เห็นทางเลือกในการออกแบบที่หลากหลาย จากนั้นอาจารย์และนักศึกษาก็จะพัฒนาและสรุป เพื่อคัดกรองออกมาเป็นรูปแบบและแนวทางการออกแบบที่เหมาะสมตรงตามข้อสรุปของการออกแบบมากที่สุดเพียง 1 แนวทาง เพื่อพัฒนาเป็นต้นแบบที่ก่อให้เกิดความคิด (Generation of ideas) ที่แสดงทิศทางออกแบบ เช่น ถ้าการออกแบบหนังสือเป็นส่วนหนึ่งของขอบเขตการทำวิทยานิพนธ์ นักศึกษาต้องนำเสนอแนวความคิดและต้นแบบผลงานออกแบบที่เป็นแบบจำลองของหนังสือในขนาดเท่าจริงของหนังสือที่จะทำ และ/หรือ ถ้าผลงานออกแบบเป็นไปในลักษณะงานเรขศิลป์เคลื่อนไหว (Motion Graphics) นักศึกษาต้องนำเสนอแนวความคิดและต้นแบบผลงานในรูปแบบ บอร์ดเล่าเรื่อง (Story Board) เพื่อลำดับภาพและการเล่าเรื่อง เป็นต้น ทั้งนี้กิจกรรมดังกล่าวตลอดขั้นตอนนี้จะอยู่ในความควบคุมของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เมื่อสิ้นสุดภาคการศึกษาที่ 2 นักศึกษาจะได้แนวความคิดการออกแบบและต้นแบบที่เป็นแนวทางในการออกแบบภายใต้หัวข้อวิทยานิพนธ์ และนำเสนอต่อกรรมการสอบ

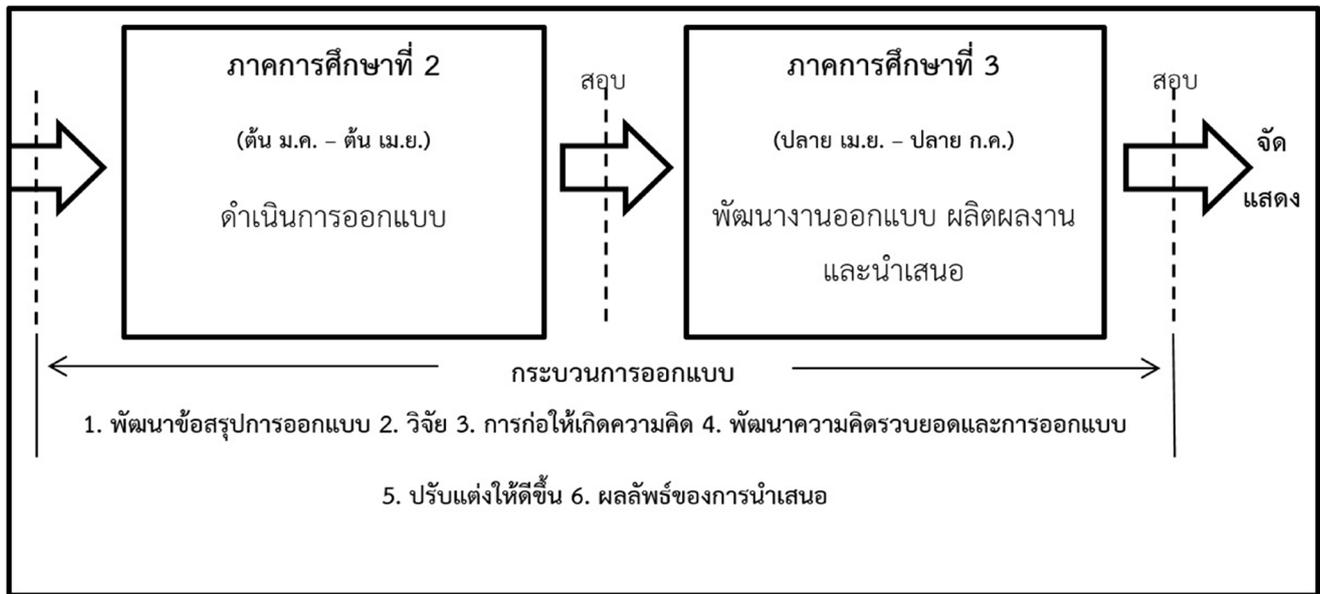
ภาคการศึกษาที่ 3 เป้าหมายคือ พัฒนางานออกแบบ ผลิตผลงานและนำเสนอ

นักศึกษานำคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาและกรรมการสอบมาทำการวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงและต่อยอดให้ดีขึ้น โดยคำนึงถึงขอบเขตและรูปแบบของสื่อเป็นสิ่งสำคัญ นักศึกษาวางแผนการผลิตและดำเนินการผลิตผลงานออกแบบด้วยตนเอง และ/หรือ ร่วมกับฝ่ายผลิต โดยนักศึกษาควบคุมการผลิตให้เป็นไปตามต้นแบบผลงานที่ตนออกแบบ เช่น การผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ต้องทำงานร่วมกับทีมงานโรงพิมพ์ การผลิตเว็บไซต์ต้องทำงานร่วมกับนักเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น ดังนั้นนักศึกษาต้องมีพื้นฐานความเข้าใจในการจัดเตรียมส่วนประกอบของงานออกแบบเพื่อส่งต่อสู่กระบวนการผลิตสื่อในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเตรียมไฟล์ผลงานออกแบบเพื่อส่งโรงพิมพ์ การเตรียมดิจิทัลไฟล์เพื่อส่งต่อให้นักเขียนโปรแกรมคอมพิวเตอร์ทำงานเพื่อสร้างเว็บไซต์ และ การเตรียมไฟล์ภาพเคลื่อนไหวเพื่อส่งให้ผู้ตัดต่อ ลำดับภาพเป็นภาพยนตร์โฆษณา เป็นต้น ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมา อาจารย์ที่ปรึกษาต้องคอยให้คำแนะนำและกำกับแนวทางการพัฒนาและผลิตผลงานออกแบบให้สำเร็จ ลุล่วงทันกำหนดเพื่อนำผลงานการผลิตสื่อในรูปแบบต่าง ๆ มาวางแผนการนำเสนอต่อกรรมการสอบ และเตรียมการจัดการแสดงนิทรรศการเพื่อแสดงผลงานวิทยานิพนธ์ต่อสาธารณชน รวมถึงการเตรียมผลงานออกแบบเพื่อส่งประกวดในระดับนานาชาติ

ปัจจัยแห่งความสำเร็จของวิทยานิพนธ์ นักศึกษาที่ได้รับรางวัลการออกแบบใน ระดับนานาชาติ

เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต
เฮจิ อัน

Key Success Factors of a Student's Thesis Project Which an International Design Competition



ภาพที่ 2 ขั้นตอนการทำวิทยานิพนธ์ฯ และกระบวนการออกแบบในภาคการศึกษาที่ 2 และ 3
ที่มา: เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต

ข้อที่สอง: ศึกษาการพัฒนาผลงานออกแบบนิเทศศิลป์ของนักศึกษาเพื่อไปสู่การประกวดผลงานออกแบบในระดับนานาชาติ

อาจารย์ที่ปรึกษาศึกษากฎระเบียบของการประกวดผลงานออกแบบในระดับนานาชาติ ต้องคำนึงถึงคุณภาพและความสำเร็จของการจัดการประกวด โดยสังเกตได้จาก การดำเนินการประกวดที่มีการจัดต่อเนื่องติดต่อกันเป็นเวลานาน มีการคัดเลือกกรรมการตัดสินที่เป็นบุคคลมีประสบการณ์และมีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับในวงการออกแบบระดับนานาชาติ และมีการเผยแพร่ผลงานและรายชื่อนักออกแบบที่ได้รับรางวัลออกสู่สาธารณะ ในกรณีนี้อาจารย์ที่ปรึกษาค้นคว้าศึกษาและเลือกการประกวดในโครงการ HOW International Design Awards 2017 ซึ่งจัดขึ้นโดยสำนักพิมพ์ HOW ที่มีชื่อเสียงด้านการผลิตหนังสือและนิตยสารด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ ตั้งอยู่ ณ ประเทศสหรัฐอเมริกา โดยการประกวดได้ถูกจัดขึ้นอย่างต่อเนื่องมาเป็นเวลามากกว่า 20 ปี เป็นที่เชื่อถือของนักออกแบบในระดับนานาชาติ

อาจารย์ที่ปรึกษาศึกษาผลงานออกแบบของนักศึกษานานาชาติที่เคยได้รับรางวัลจากการประกวด HOW International Design Awards ย้อนไปในอดีต 2 ปี คือผลงานในปี 2015 และ 2016 ขั้นตอนนี้มีความจำเป็นอย่างยิ่งเพราะจะทำให้อาจารย์ผู้ควบคุมการออกแบบของนักศึกษาที่ต้องการจะส่งผลงานการออกแบบของนักศึกษาเข้าประกวด เห็นถึงคุณภาพและมาตรฐานของผลงานออกแบบที่ได้รับรางวัลจากการศึกษาและวิเคราะห์ผลงานออกแบบของนักศึกษาที่ได้รับรางวัล ทำให้พบว่าสิ่งสำคัญคือผลงานออกแบบต้องมีความเป็นสากล เช่น การใช้ภาษาอังกฤษในการสื่อสาร การใช้ภาพถ่าย ภาพประกอบ และ/ หรือ สัญลักษณ์ต่างๆ ในงานออกแบบต้องสื่อความหมายที่เข้าใจได้ง่ายไม่ซับซ้อน ต้องมีการออกแบบที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชม เช่น สีที่โดดเด่น สีสันที่โดดเด่น สีสันที่โดดเด่นที่มีเอกลักษณ์มีแนวคิดในการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์สอดคล้องกับเนื้อหาและหัวข้อของงาน และข้อความที่สื่อสารในงานออกแบบควรมีเนื้อหาที่กระชับเข้าใจง่ายและตรงประเด็น ข้อมูลที่สำคัญจากการวิเคราะห์ผลงานออกแบบของนักศึกษาที่ได้รับรางวัล ย้อนไปในอดีต 2 ปี ถูกนำมาใช้ประกอบในการควบคุมการออกแบบของนักศึกษา

ข้อที่สาม: วิเคราะห์ปัจจัยแห่งความสำเร็จของผลงานนักศึกษาที่ได้รับรางวัลการออกแบบในระดับนานาชาติ

ข้อมูลจากเว็บไซต์การประกวด HOW International Design Awards 2017 รายงานว่า มีผู้สมัครส่งผลงานเข้าประกวดมากกว่า 1,000 ราย แต่มีเพียง 292 รายเท่านั้นที่ได้รับการคัดเลือกให้ได้รับรางวัลภายใต้การประกวดผลงานทั้งหมด 20 ประเภท เช่น ประเภทงานออกแบบ 3 มิติ งานออกแบบโฆษณา งานออกแบบเว็บไซต์ งานออกแบบโปสเตอร์ และประเภทผลงานของนักศึกษา เป็นต้น โดยในการประกวดประเภทผลงานนักศึกษา มีนักศึกษาที่ได้รับรางวัล Outstanding Achievement Winner จำนวน 1 รางวัลซึ่งผู้ที่ได้รับรางวัลเป็นนักศึกษาของประเทศสหรัฐอเมริกา และมีผู้ที่ได้รับรางวัล Merit Winners ทั้งหมด 23 ราย โดยผลงานของนักศึกษาจากประเทศสหรัฐอเมริกา ได้รับรางวัล

ปัจจัยแห่งความสำเร็จของวิทยานิพนธ์ นักศึกษาที่ได้รับรางวัลการออกแบบใน ระดับนานาชาติ

เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต
เฮจิ อัน

Key Success Factors of a Student's Thesis Project Which an International Design Competition

มากที่สุดจำนวน 17 ราย รองลงมาคือผลงานของนักศึกษาจากประเทศเกาหลีที่ได้รับรางวัลทั้งสิ้นรวม 2 ราย ส่วนที่เหลือคือผลงานของนักศึกษาจากประเทศไทย เม็กซิโก อิสราเอล และ ประเทศสวีเดน ได้รับรางวัลประเทศละ 1 ราย

ผลงานการออกแบบเรขาคณิตเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวโดยในภาคเหนือของประเทศไทย ชื่อโครงการ “อัฟ ออน อะ ดอย (UP ON A DOI)” ของนางสาว เฮจิ อัน เป็นผลงานนักศึกษาจากประเทศไทยที่เป็น 1 ใน 23 รายที่ได้รับรางวัล Merit Winners ซึ่งจากการวิเคราะห์ปัจจัยแห่งความสำเร็จของผลงานนักศึกษาที่ได้รับรางวัลในครั้งนี้พบว่ามียปัจจัย 3 ด้าน คือ

1) ปัจจัยด้านการออกแบบ

- มีกระบวนการออกแบบที่ดีสอดคล้องกับขั้นตอนการทำวิทยานิพนธ์ของทางมหาวิทยาลัย
- ผลงานออกแบบมีความเป็นสากลด้วยการใช้ภาษาอังกฤษเป็นหลักในการสื่อสาร
- มีแนวคิดในการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์สอดคล้องกับเนื้อหาและหัวข้อของงาน
- การใช้ภาพถ่าย ภาพประกอบ และ สัญลักษณ์ต่าง ๆ ในงานออกแบบที่มีการตัดทอนรายละเอียดที่ไม่จำเป็นออก ทำให้เกิดความเรียบง่าย สื่อความหมายที่เข้าใจได้ง่ายและไม่ซับซ้อน
- มีการออกแบบที่ดึงดูดความสนใจของผู้ชมด้วยสีสันที่โดดเด่น และสไตล์การออกแบบที่มีเอกลักษณ์
- เนื้อหาข้อมูลที่กระชับใช้ภาษาที่เข้าใจง่ายและตรงประเด็น
- มีการแสดงผลงานออกแบบผ่านสื่อที่หลากหลาย ทั้งในรูปแบบสิ่งพิมพ์และภาพเคลื่อนไหว

2) ปัจจัยด้านทักษะและทัศนคติของผู้ออกแบบ (นักศึกษา)

- มีพื้นฐานความเข้าใจภาษาอังกฤษในเกณฑ์ดีในระดับที่สื่อสารได้
- มีความรู้พื้นฐานการออกแบบนิเทศศิลป์ 4 ปี ในระดับอุดมศึกษาเข้าใจหลักการกำกับศิลป์
- มีความร่วมมือที่ดีกับอาจารย์ที่ปรึกษาในการพัฒนาผลงานออกแบบ
- นักศึกษามุ่งมั่นในการส่งผลงานเข้าประกวดในระดับนานาชาติ

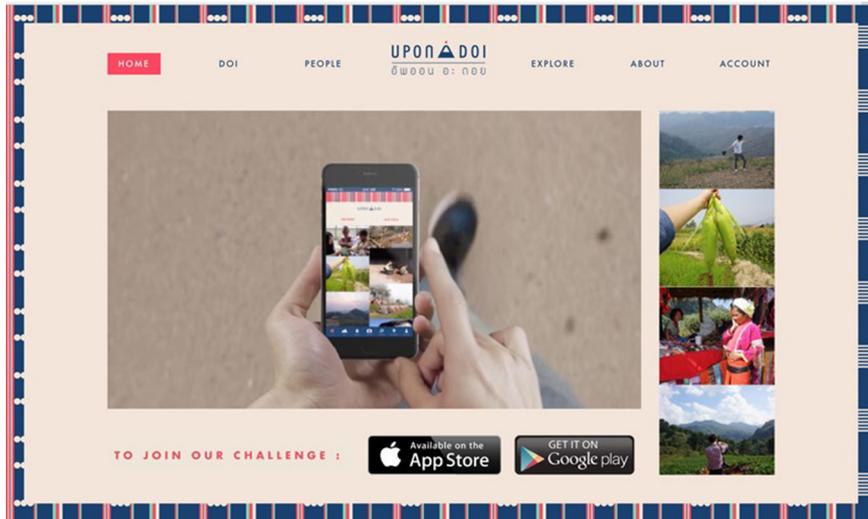
3) ปัจจัยด้านทักษะและทัศนคติของผู้ควบคุมการออกแบบ (อาจารย์ที่ปรึกษา)

- มีความเข้าใจกระบวนการออกแบบนิเทศศิลป์และขั้นตอนการทำวิทยานิพนธ์ของนักศึกษา
- มีประสบการณ์ในการร่วมประกวดผลงานออกแบบระดับนานาชาติและเข้าใจกฎเกณฑ์การประกวด
- มีความเข้าใจภาษาอังกฤษในเกณฑ์ดีในระดับที่สื่อสารได้
- เคยมีประสบการณ์ในการเป็นนักออกแบบอาชีพ รวมถึงเป็นอาจารย์สอนและเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ด้านการออกแบบ ในระดับอุดมศึกษามาก่อน

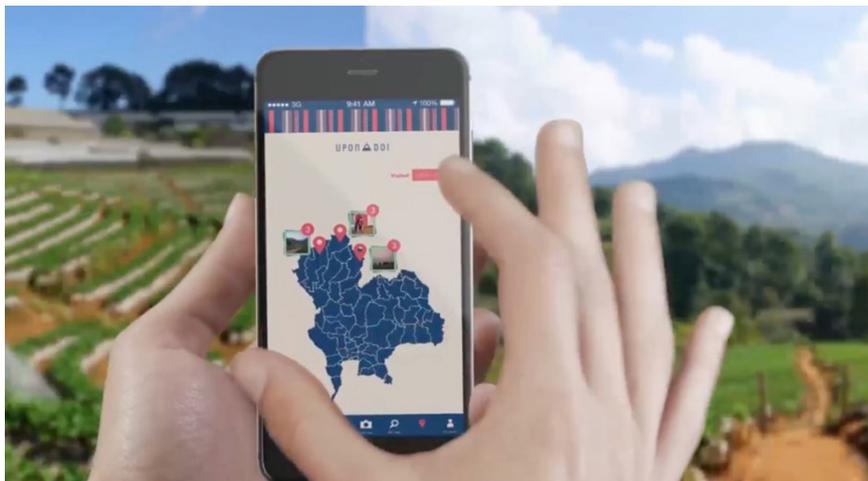
ปัจจัยแห่งความสำเร็จของวิทยานิพนธ์ นักศึกษาที่ได้รับรางวัลการออกแบบใน ระดับนานาชาติ

เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต
เฮจิ อัน

Key Success Factors of a Student's Thesis Project Which an International Design Competition



ภาพที่ 3 ผลงานออกแบบหน้าเว็บไซต์ “อัฟ ออน อะ ดอย” ผลงาน นางสาว เฮจิ อัน นักศึกษาชั้นปีที่ 4
หลักสูตรออกแบบนิเทศศิลป์ ว. นานาชาติ ม. มหิดล
ที่มา: www.howdesign.com



ภาพที่ 4 การออกแบบภาพแสดงการสาธิตการใช้แอปพลิเคชัน “อัฟ ออน อะ ดอย” เพื่อหาข้อมูล
ผลงาน นางสาว เฮจิ อัน นักศึกษาชั้นปีที่ 4 หลักสูตรออกแบบนิเทศศิลป์ ว. นานาชาติ ม. มหิดล
ที่มา: www.howdesign.com

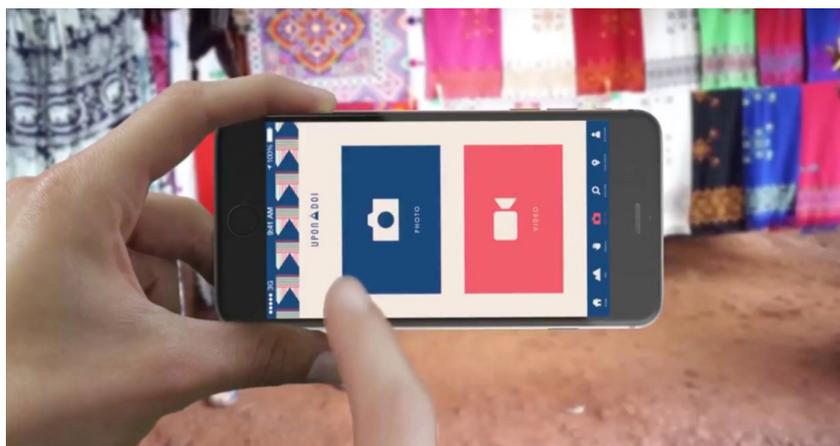
ปัจจัยแห่งความสำเร็จของวิทยานิพนธ์ นักศึกษาที่ได้รับรางวัลการออกแบบใน ระดับนานาชาติ

เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต
เฮจิ อัน

Key Success Factors of a Student's Thesis Project Which an International Design Competition



ภาพที่ 5 ภาพแสดงการออกแบบหน้าจอแอปพลิเคชันเพื่อแสดงข้อมูลเกี่ยวกับชาวคอย
ผลงาน นางสาว เฮจิ อัน นักศึกษาชั้นปีที่ 4 หลักสูตรออกแบบนิเทศศิลป์ ว. นานาชาติ ม. มหิดล
ที่มา: www.howdesign.com



ภาพที่ 6 การออกแบบภาพแสดงการสารถิการใช้ออปพลิเคชัน “อัฟ ออน อะ ดอย” เพื่อการถ่ายรูป
ผลงาน นางสาว เฮจิ อัน นักศึกษาชั้นปีที่ 4 หลักสูตรออกแบบนิเทศศิลป์ ว. นานาชาติ ม. มหิดล
ที่มา: www.howdesign.com

ปัจจัยแห่งความสำเร็จของวิทยานิพนธ์ นักศึกษาที่ได้รับรางวัลการออกแบบใน ระดับนานาชาติ

เพิ่มศักดิ์ สุวรรณทัต
เฮจิ อัน

Key Success Factors of a Student's Thesis Project Which an International Design Competition



ภาพที่ 7 ภาพแสดงการออกแบบสิ่งพิมพ์เพื่อใช้ประชาสัมพันธ์ โครงการฯ ผลงาน นางสาว เฮจิ อัน
นักศึกษาชั้นปีที่ 4 หลักสูตรออกแบบนิเทศศิลป์ ว. นานาชาติ ม. มหิดล
ที่มา: www.howdesign.com



ภาพที่ 8 ภาพแสดงการออกแบบสิ่งพิมพ์เพื่อใช้ประชาสัมพันธ์ โครงการฯ ผลงาน นางสาว เฮจิ อัน
นักศึกษาชั้นปีที่ 4 หลักสูตรออกแบบนิเทศศิลป์ ว. นานาชาติ ม. มหิดล
ที่มา: www.howdesign.com

สรุปและอภิปรายผล

ปัจจัยแห่งความสำเร็จของผลงานนักศึกษานักศึกษาที่ได้รับรางวัลการออกแบบในระดับนานาชาติ ซึ่งเป็นผลจากการทดลองที่ประสบความสำเร็จ เป็นกรณีศึกษาให้ อาจารย์ นักศึกษา และผู้ที่สนใจ เห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาปัจจัยทั้ง 3 ด้าน เพื่อให้ได้ผลงานการออกแบบที่มีประสิทธิภาพในระดับสากล คือ 1. ปัจจัยด้านการออกแบบ 2. ปัจจัยด้านทักษะและทัศนคติของผู้ออกแบบ และ 3. ปัจจัยด้านทักษะและ

ทัศนคติของผู้ควบคุมการออกแบบ การสนับสนุนให้นักศึกษาส่งผลงานวิทยานิพนธ์ด้านการออกแบบเข้าประกวดในระดับนานาชาติ ทำให้เกิดการพัฒนาศักยภาพของอาจารย์ที่ปรึกษาและนักศึกษาที่ร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ ก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งในด้านการออกแบบและด้านวิชาการ อีกทั้งผลงานการออกแบบที่ได้รับรางวัลส่งผลตีในหลายประเด็น เช่น นักศึกษาภูมิใจในตนเองและได้ผลงานออกแบบที่เป็นพอร์ตโฟลิโอ (Portfolio) ที่ดีทำให้มีโอกาสประสบความสำเร็จมากกว่านักศึกษารายอื่นในการสมัครงาน หรือ สมัครเรียนต่อในระดับที่สูงขึ้น การที่นักศึกษาได้รับรางวัลในระดับนานาชาติชื่อเสียงมาให้กับสถาบันการศึกษา รวมไปถึงการเป็นตัวอย่างที่ดีให้แก่ศึกษารุ่นน้อง ทำให้เกิดความภาคภูมิใจในสถาบัน สิ่งสำคัญอาจารย์ที่ปรึกษาผู้ควบคุมการออกแบบต้องไม่บังคับหรือกดดันนักศึกษาให้ส่งผลงานเข้าประกวด แต่ต้องวางแผนให้การทำงานร่วมกันระหว่างอาจารย์และนักศึกษาเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยนักศึกษามีความเต็มใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่ดี

บรรณานุกรม

- กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. *ยุทธศาสตร์กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา ฉบับที่ 4 (พ.ศ.2560-2564)*
ยุทธศาสตร์กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา พ.ศ.2560-2564. http://www.mots.go.th/ewt_dl_Link.php?nid=9690.
ปิยะชาติ อิศรภักดี. *BRANDING 4.0* พิมพ์ครั้งที่ 9. กรุงเทพมหานคร: อมรินทร์ฮาวทู อมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2561.
AN, HAEJI. *UP ON A DOI*. BA. Thesis., Communication Design Program, International College, Mahidol University, 2016.
HOW. "International Design Awards: 2017 Winner Galleries." Access June 29, 2018. <https://www.howdesign.com/international-design-awards-2017-winners-galleries/>.
Mahon, Nick. *Art direction*. Lausanne: AVA Publishing SA, 2010.
Victorian Curriculum and Assessment Authority, *Visual Communication Design*. Victoria: Victorian Curriculum and Assessment Authority, 2012.