

กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพ ของนักออกแบบผลิตภัณฑ์

Learning process for self-development toward career success of Product designers

ศุภพงศ์ สอนสังข์*

(Suppapong Sonsang)*

พีรเทพ รุ่งคุณากร**

(Bheeradhev Rungkunakorn)**

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาองค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ และเพื่อสังเคราะห์กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพ โดยใช้วิธีการเชิงคุณภาพแบบพหุกรณีศึกษา เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึกโดยใช้ประเด็นคำถามหลัก ผู้ให้ข้อมูลสำคัญเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์จำนวน 12 คนที่ทำงานใน 3 ลักษณะงานคือ นักออกแบบที่เป็น 1) พนักงานบริษัท 2) นักออกแบบอิสระ และ 3) นักออกแบบที่เป็นเจ้าของกิจการ

การวิจัยมีข้อค้นพบดังนี้ 1) องค์ประกอบและปัจจัยหลักสู่ความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ความรักและแรงปรารถนาในอาชีพ การสร้างผลงานที่ให้ผลประกอบการและมีคุณค่าต่อการดำเนินชีวิต และสังคม การได้เป็นผู้ส่งต่อองค์ความรู้และสร้างแรงบันดาลใจ การมีคุณลักษณะความเป็นนักสู้ ช่างสังเกต และเป็นนักทดลอง รวมถึงการสร้างรายได้ในระดับที่สามารถใช้ชีวิตได้ตามที่ตนเองพอใจ โดยมีปัจจัยที่สนับสนุนต่อความสำเร็จในอาชีพ ได้แก่ การมีโอกาสดำเนินงานกับคนเก่งๆ การมีทักษะในการสื่อสารในระดับพิเศษ มีสายสัมพันธ์ระหว่างอาชีพ และการอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนรู้ 2) กระบวนการเรียนรู้สู่ความสำเร็จในอาชีพเริ่มต้นตั้งแต่เงื่อนไขของการเรียนรู้และสำรวจปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ ค้นคว้าข้อมูลผ่านการ อ่าน ดู ฟัง และลงมือทำ วิเคราะห์ประมวลผลเพื่อคัดเลือกแนวทาง ทำความเข้าใจ สังเคราะห์เป็นองค์ความรู้ใหม่และทักษะเฉพาะรวมไปถึงเกิดการเปลี่ยนแปลงทัศนคติ

คำสำคัญ : นักออกแบบผลิตภัณฑ์ / การเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง

*นักศึกษานิเทศศาสตร์ สาขาวิชาการศึกษาด้านจิตวิทยาและการพัฒนามนุษย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

**ภาควิชาการศึกษาด้านจิตวิทยาและการพัฒนามนุษย์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

Abstract

This research is aimed at to study 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 interviews using key questions. The key informants are 12 Product designers who work in 3 types of work as 1) Company employees 2) Independent designers and 3) The designer who owns the business.

Research has the following findings: 1) The elements and key factors for success in a career as a product designer are love and desire in a career 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 experimental Including generating income at a level that can live according to your satisfaction with factors that support career success are having the opportunity to work with talented people Having a special level of communication skills there is a bond between careers. and being in an environment that is conducive to learning 2) Learning process for career success, starting from laying conditions for learning and exploring factors that affect learning. Researching data through reading, watching, listening, and doing analysis, processing, to select ways to understand, synthesize into new knowledge and specific skills, including changing attitudes.

Keywords: Product designer / Learning for self-development

บทนำ

หลายประเทศกำหนดโมเดลเศรษฐกิจรูปแบบใหม่เพื่อสร้างความมั่งคั่งในศตวรรษที่ 21 อาทิ สหรัฐอเมริกาพูดถึง A nation of Makers ที่มีเป้าหมายในการสร้างผู้ผลิตรุ่นใหม่ที่สร้างงานและธุรกิจใหม่ๆ เพื่อสนับสนุนกระแส Maker Movementที่กำลังเกิดในปัจจุบันให้มีน้ำหนักมากขึ้นจนเป็นแรงผลักดันให้เกิดการพัฒนาอุตสาหกรรมการผลิตและขับเคลื่อนเศรษฐกิจของสหรัฐอเมริกาให้เติบโตในที่สุด อังกฤษกำลังผลักดันประเทศสู่ Design of Innovation ที่มุ่งเน้นพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์สาขาต่างๆ ให้กลายเป็นกลไกขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศด้วยการเชื่อมโยงอุตสาหกรรมออกแบบและอุตสาหกรรมเทคโนโลยีเข้าด้วยกัน และการสร้างความตระหนักรู้ถึงประโยชน์ของ Design Thinking และ Service Design ซึ่งจะช่วยให้ธุรกิจประสบความสำเร็จ และส่งผลดีต่อเศรษฐกิจโดยรวมของประเทศจีนประกาศโมเดล Made in China 2025 เพื่อยกระดับอุตสาหกรรมการผลิต ด้วยเทคโนโลยีที่ทันสมัย ปรับปรุงการใช้ทรัพยากรและพลังงานให้มีประสิทธิภาพไม่เป็นภัยต่อสิ่งแวดล้อม และแก้ไขปัญหาด้านคุณภาพของสินค้าจีน ในขณะที่อินเดียกำลัง

ขับเคลื่อน Made in India หรือเกาหลีใต้วางโมเดลเศรษฐกิจเป็น Creative Economy และมองมาประเทศ ไกลอย่างลาวยังประกาศโมเดลเศรษฐกิจเป็น Power of ASEAN (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ,2559:15-21)

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 สังคมและก่อให้เกิดเป็นนวัตกรรม อันนำไปสู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ ความก้าวหน้าทางอุตสาหกรรมสร้างสรรค์นั้นปัจจัยสำคัญข้อหนึ่งคือต้องให้ความสำคัญกับการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ (วิสาข์ สอตระกูล,2552) ซึ่งหมายถึงความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับรูปร่างลักษณะภายนอกของผลิตภัณฑ์ ที่แตกต่างไปจากเดิม (กรมทรัพย์สินทางปัญญา,2559) การออกแบบผลิตภัณฑ์คือวิธีการหนึ่งในการปรับปรุงคุณภาพชีวิตมนุษย์ (สวเรศ เกตุสุวรรณ ,2560) เป็นกระบวนการคิด มีการทดลอง ตั้งสมมติฐาน ทดสอบ สรุป วิเคราะห์ พัฒนาต่อยอด ไม่ต่างจากกระบวนการคิดทางวิศวกรรม เพียงแต่ว่ากระบวนการออกแบบเป็นการตั้งสมมติฐานในอนาคตและจินตนาการไปถึงฉาก (Scenario) หรือภาพการใช้สินค้าในอนาคต จินตนาการไปถึงสิ่งที่ไม่เคยมีมาก่อน แล้วดึงมันกลับมาทดลองและพัฒนา การออกแบบไม่ใช่แค่เรื่องประสิทธิภาพ ประสิทธิภาพ ยังมีความสุนทรีย์ของการใช้สอยด้วย (พงศธร ละเอียดอ่อน,2557) ประโยชน์ของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ คือ ก่อให้เกิดผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ และที่สำคัญที่สุดคือ เป็นการสร้างโอกาสใหม่ๆ ทางการตลาด ลดโอกาสผิดพลาดในกระบวนการผลิต ผู้ประกอบการสามารถนำเสนอผลิตภัณฑ์ใหม่เข้าสู่ตลาดได้เร็วขึ้น บางครั้งอาจช่วยลดต้นทุนการผลิตได้อีกด้วย นักออกแบบผลิตภัณฑ์สามารถพัฒนาสินค้าให้แตกต่างและสร้างคุณค่าที่เหนือกว่าคู่แข่งได้ และยังช่วยตัดสินใจหรือให้ความคิดเห็นแก่ผู้ประกอบการ ในกรณีที่โครงการมีทิศทางหรือแนวปฏิบัติที่หลากหลายหรือไม่สามารถหาข้อสรุปได้โดยง่าย นักออกแบบผลิตภัณฑ์จึงนับเป็นต้นทุนที่สำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (วิสาข์ สอตระกูล,2552)

ข้อมูลจากโครงการคัดสรรนักออกแบบแห่งปี ที่จัดโดยคณะมัณฑนศิลป์มหาวิทยาลัยศิลปากร(2547-2662) พบว่าจำนวนนักออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ยังทำงานอยู่ในวิชาชีพและในอุตสาหกรรมไทยมีจำนวนไม่มาก หากเทียบกับจำนวนนักออกแบบที่เรียนจบมาจากสถาบันต่างๆ ด้วยรายละเอียดในการประกอบวิชาชีพที่ต้องอาศัยทักษะเฉพาะหลายด้าน ต้องเกี่ยวข้องกับคนจำนวนมากและยังต้องแบกรับผลสัมฤทธิ์ของผลงานตามที่ทุกคนคาดหวัง อีกทั้งค่าตอบแทนที่ไม่ได้สร้างแรงจูงใจในอาชีพ ทำให้เกิดเป็นแรงกดดันและทำให้นักออกแบบผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่ย้ายไปทำงานออกแบบในสาขาอื่นๆ ที่ใกล้เคียงแทน เป็นผลให้เกิดการสูญเสียทรัพยากรที่สำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจจากการผลิตและภาคบริการไปอย่างน่าเสียดาย

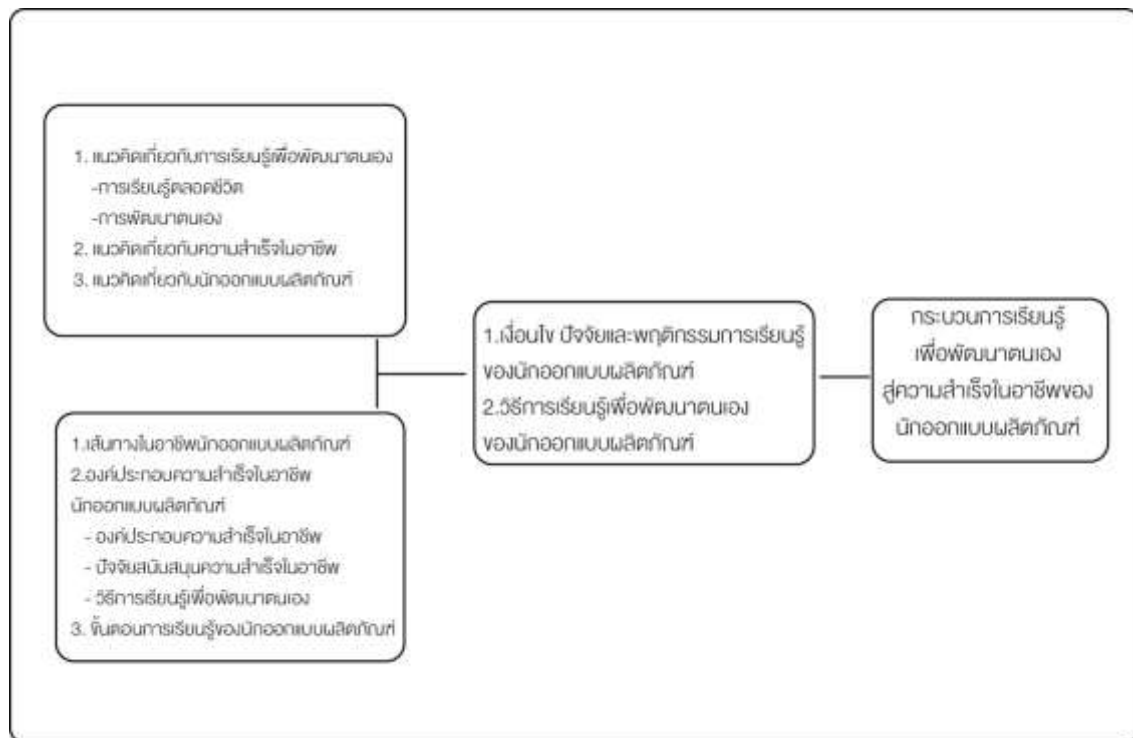
การขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศในทางหนึ่ง จำเป็นต้องอาศัยการพัฒนาคนแบบผลิตภัณฑ์ไปสู่ความสำเร็จในอาชีพ ผ่านกระบวนการเรียนรู้ เพราะเป็นกระบวนการที่บุคคลสามารถสร้างความหมายและความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่รับรู้ในแต่ละช่วงชีวิตโดย อันเป็นการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับชีวิตและปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินชีวิตเพื่อมุ่งมั่นพัฒนาบุคคลอย่างเต็มศักยภาพให้มี ความรู้ ทักษะ และประสบการณ์อย่างเพียงพอต่อการดำเนินชีวิต การประกอบอาชีพ และการปรับตัวเข้ากับสภาพสังคมตลอดจนสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปได้อย่างเหมาะสม (พีรเทพ รุ่ง कुमार, 2554) ซึ่งมีความยั่งยืนกว่าการสนับสนุนทางปัจจัยทางกายภาพ การส่งเสริมให้คนแบบผลิตภัณฑ์ได้เรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองช่วยเปิดโอกาสให้คนแบบแต่ละคนมีโอกาสเติบโตและก้าวหน้าในงานที่ตนถนัด อีกทั้งการพัฒนาในบุคคลหนึ่ง ย่อมส่งผลต่อบุคคลอื่นด้วย การปรับปรุงและพัฒนาตนเองจึงเป็นการเตรียมตนให้เป็นสิ่งแวดล้อมที่ดีของผู้อื่น สามารถเป็นตัวอย่าง หรือเป็นที่อ้างอิงให้เกิดการพัฒนาในคนอื่นต่อไป เป็นประโยชน์กับทั้งชีวิตส่วนตัว การทำงาน และการอยู่ร่วมกันอย่าง เป็นสุขในสังคม (พีรเทพ รุ่ง कुमार, 2555) การมุ่งสู่เป้าหมายในการเป็นนักร้องแบบที่ประสบความสำเร็จ ถือ เป็นการพัฒนากำลังคนตามแนวคิดการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ยุคใหม่ที่เปลี่ยนจากการมองคนเป็นค่าใช้จ่าย (Cost) ไปสู่การมองคนเป็นสินทรัพย์(Asset) (ปิยนันท์ สวัสดิ์ศฤงคาร , 2552) เพื่อสร้างธุรกิจ สร้างงาน สร้าง ตัวคุณทางเศรษฐกิจภายใต้การแข่งขันที่สอดคล้องกับห่วงโซ่ของมูลค่า(Value Chain) และแนวทางพัฒนา เศรษฐกิจสร้างสรรค์

จากสภาพการณ์ผู้วิจัยเห็นว่ามีความจำเป็นต้องศึกษาอย่างจริงจังถึงการสร้างกระบวนการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาตนเองเพื่อเพิ่มพูนศักยภาพในวิชาชีพให้สามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงของโลกและระบบ เศรษฐกิจใหม่ ซึ่งการพัฒนาตนเองนั้นต้องอาศัยการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องต้อง อาศัยองค์ประกอบ ปัจจัยต่างๆและกระบวนการซึ่งหากศึกษาสิ่งเหล่านี้จากบุคคลต้นแบบที่ประสบความสำเร็จในอาชีพแล้วนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นกรอบความคิดที่เป็นรูปธรรมจะสามารถนำไปใช้ เป็นหลักในการสร้างกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ สร้างค่าตัวคุณผลผลิต และมูลค่าเพิ่มของ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ และใช้เป็นแนวทางการพัฒนาสมรรถนะรายบุคคลตามวิสัยทัศน์ ภารกิจ และเป้าหมาย ทางการศึกษาและเศรษฐกิจของชาติตามวิสัยทัศน์ประเทศไทย 4.0

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาองค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักร้องแบบผลิตภัณฑ์
2. เพื่อสังเคราะห์กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพนักร้องแบบผลิตภัณฑ์

กรอบแนวคิดของการวิจัย



ภาพที่1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีการวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ(Qualitative Research) แบบพหุกรณีศึกษา (Multi-Case Study) แบ่งออกเป็น9ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยตามกรอบแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องศึกษาบทความที่ปรากฏในวารสารทางวิชาการ สื่อสิ่งพิมพ์และสื่อออนไลน์ที่เชื่อถือได้และเกี่ยวข้องกับกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของนักออกแบบผลิตภัณฑ์

ขั้นที่2 การสำรวจภาคสนาม(Pilot Research) เพื่อศึกษาสภาพการณ์ ประสบการณ์และความคิดเห็น โดยใช้กรอบแนวคิดทฤษฎีจากขั้นที่1 ผู้ให้ข้อมูลคือนักออกแบบจำนวน 20 คน คัดเลือกจากนักออกแบบที่ได้รับรางวัลนักออกแบบแห่งปี จัดโดยคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร หรือมีผลงานได้รางวัล Demark จัดโดยสำนักส่งเสริมวัฒนธรรมและสร้างมูลค่าเพิ่มเพื่อการค้า กระทรวงพาณิชย์ เป็นการสำรวจด้วยการสังเกต และการสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการในประเด็นต่างๆที่เกี่ยวข้องกับวัตถุประสงค์งานวิจัย

ขั้นที่3 การวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากขั้นที่1และขั้นที่2 เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการสร้างเครื่องมือและกำหนดทิศทางการวิจัย

ขั้นที่4 ร่างประเด็นสัมภาษณ์จากผลสังเคราะห์ในขั้นที่3 โดยแบ่งแนวคำถามตามกรอบแนวคิดการวิจัยคือ 1) ข้อมูลส่วนบุคคล 2) เส้นทางในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 3) องค์ประกอบและปัจจัยความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 4) วิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง และกำหนดประเด็นในการสนทนากลุ่มดังนี้ 1) องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 2) กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองไปสู่ความสำเร็จในอาชีพ 3) เกณฑ์วัดความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ 4) ตัวแบบความสำเร็จในอาชีพ (กรณีศึกษา) นักออกแบบผลิตภัณฑ์ 5) วิธีการและประเด็นคำถามสำหรับใช้สัมภาษณ์กรณีศึกษา

ขั้นที่5 อภิปรายผลจากการศึกษาข้อมูลขั้นที่3 ด้วยการสนทนากลุ่ม (Focus Group) ที่ประกอบไปด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ 2) ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิทางการศึกษาตลอดชีวิต 3) นักออกแบบผลิตภัณฑ์ 4) สื่อมวลชนในสายงานออกแบบ 5) ผู้ประกอบการในธุรกิจออกแบบและการผลิต โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ยืนยันข้อมูล 2) กำหนดเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลกรณีศึกษาได้แก่นักออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ประสบความสำเร็จในอาชีพ จำนวน 12 คน พร้อมทั้งตรวจสอบและปรับปรุงแนวคำถามสัมภาษณ์ และเสนอแนวทางในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ

ขั้นที่6 นำประเด็นสัมภาษณ์ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาจำนวน 5 ท่านโดยประเมินคุณภาพเครื่องมือด้วยวิธีเชิงคุณภาพ โดยได้เสนอแนะ ปรับปรุงประเด็นคำถาม และเพิ่มเติมข้อคำถามเพื่อความเที่ยงตรงและสมบูรณ์ของเนื้อหา เพื่อให้สามารถเก็บข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

ขั้นที่7 การคัดเลือกและติดต่อสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลกรณีศึกษา (Case study) เป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ประสบความสำเร็จในอาชีพ ระหว่างเดือนตุลาคม พ.ศ.2561-มีนาคม พ.ศ.2562

ขั้นที่8 การสัมภาษณ์เชิงลึกและการวิเคราะห์ข้อมูลรายบุคคล ในการวิจัยนี้เป็น การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพจากการถอดเทปสัมภาษณ์ และการจัดบันทึกประเด็นสำคัญระหว่างการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content analysis) ถอดรหัสความหมาย (Codification) หรือให้ความหมายกับข้อมูล

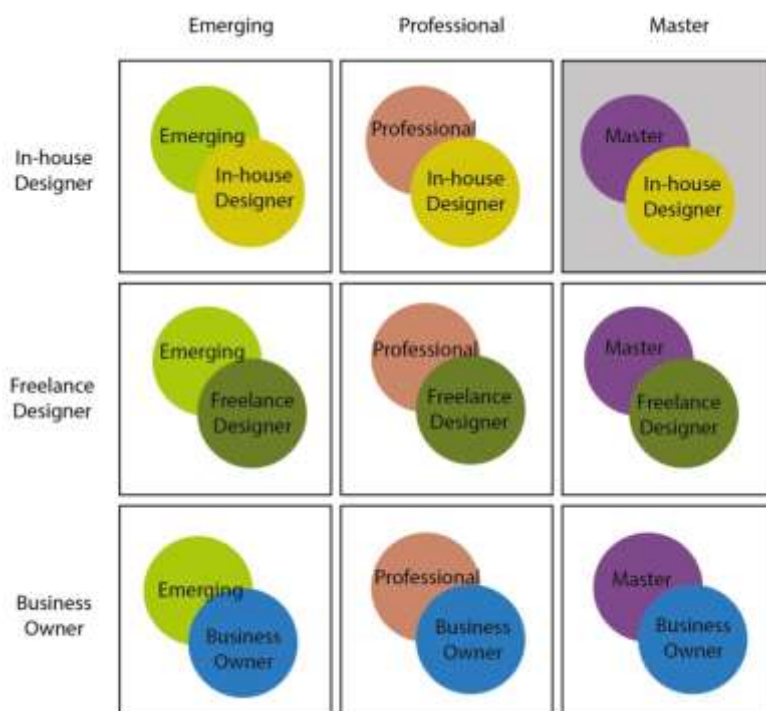
ขั้นที่9 วิเคราะห์ผลการวิจัยในภาพรวม โดยการจัดระบบข้อมูลด้วยการใช้แผนภาพและตาราง เพื่อการเชื่อมโยงหาความสัมพันธ์สอดคล้องของข้อมูลจากผู้ให้ข้อมูลกรณีศึกษาทั้ง 12 ท่าน เพื่อประมวลผลและสรุปข้อมูลตามกรอบแนวคิด คำถามการวิจัย และวัตถุประสงค์ในการวิจัย

ผู้ให้ข้อมูลกรณีศึกษา

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้จัดการสนทนากลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อกำหนดเกณฑ์และคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลกรณีศึกษา โดยแบ่งเป็นนักออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ทำงานใน 3 ลักษณะงานคือ 1) นักออกแบบที่เป็นพนักงานบริษัท (In-House Designer) 2) นักออกแบบอิสระ(Freelance Designer) และ 3) นักออกแบบที่เป็นเจ้าของกิจการ (Business Owner) และแต่ละประเภทงานได้แบ่งกลุ่มตามช่วงประสบการณ์ตั้งแต่

1) นักออกแบบหน้าใหม่(Emerging Designer) 2) นักออกแบบมืออาชีพ(Professional Designer) และ3) นักออกแบบผู้มีประสบการณ์สูง (Master Designer) รวมทั้งสิ้น 12 คน มีเกณฑ์ในการคัดเลือกดังนี้

1. ผลงานเป็นที่ยอมรับและมีชื่อเสียง
2. ผลงานต้องสร้างผลประกอบการและเลี้ยงชีพได้อย่างยั่งยืน
3. มีการสร้างผลงานเชิงพาณิชย์อย่างเป็นที่ประจักษ์และต่อเนื่อง
4. สามารถส่งต่อหรือถ่ายทอดความรู้ สร้างแรงบันดาลใจ
5. สามารถประยุกต์ความรู้สู่ภูมิปัญญา สนับสนุนคนรุ่นก่อน ส่งเสริมคนรุ่นใหม่และช่วยเหลือสังคม
6. มีอายุงานและประสบการณ์ในการทำงาน มากกว่า 5 ปี



ภาพที่2 การแบ่งกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก

ผลการวิจัย

1.องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์

จากการวิเคราะห์เส้นทางเข้าสู่อาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ของผู้ให้ข้อมูลหลัก ผู้วิจัยพบว่า มีองค์ประกอบที่สอดคล้องและเหมือนกันซึ่งเป็นปัจจัยสนับสนุนความสำเร็จในอาชีพดังนี้ 1) ประสบการณ์วัยเด็กก่อนเข้ารับการศึกษากายการออกแบบ กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่จะรู้ตัวเองชัดว่าชอบศิลปะ งานประดิษฐ์ ชอบวิชาที่ใช้ความคิด หรือเติบโตมาในสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับงานผลิต 2) สาขาวิชาชีพทางการออกแบบที่เลือกเรียนมักจะอยู่ในสายศิลปะ การออกแบบและสถาปัตยกรรม เช่น คณะมัณฑนศิลป์ การออกแบบตกแต่งภายใน การออกแบบผลิตภัณฑ์ การออกแบบนิเทศศิลป์ การออกแบบประยุกต์ศิลป์ และ

คณะสถาปัตยกรรมการออกแบบอุตสาหกรรม การออกแบบภายใน 3) ประสบการณ์ระหว่างการศึกษา กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักมักจะชอบทำงานส่งประกวด ทำงานเป็นลูกมืออาจารย์ ทำงานหารายได้ระหว่างเรียน เลือกฝึกงานวิชาเรียนที่ตรงกับความชอบความสนใจโดยไม่ได้หวังแค่ให้ฝึกผ่านในรายวิชาเหมือนการเรียนทั่วไป แต่หวังถึงการจบมาแล้วได้ทำงานต่อในความถนัดและสนใจนั้นๆ มีการเข้าอบรมสัมมนา เวิร์คช็อปในกิจกรรมต่างๆ เพื่อเพิ่มพูนความรู้และทักษะ และสร้างโอกาสให้แก่ตนเอง 4) ประสบการณ์หลังจบการศึกษาจนถึงการทำงานในปัจจุบัน กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักมักเริ่มต้นที่การเป็นพนักงานบริษัท ต่อด้วยเป็นนักออกแบบอิสระ (Freelance) เก็บเกี่ยวประสบการณ์จากการทำงานที่หลากหลาย แล้วจึงตัดสินใจเลือกกระหว่างไปศึกษาต่อในระดับที่สูงขึ้น หรือไม่ก็สร้างธุรกิจของตัวเอง จนเมื่อสามารถประเมินความถนัด ความชอบ และศักยภาพของตนเองได้ จึงตัดสินใจเลือกทางเดินสุดท้ายที่เหมาะสมไม่ว่าจะเป็นการกลับไปทำงานเป็นพนักงาน การเป็นนักออกแบบอิสระ หรือการเป็นเจ้าของธุรกิจสุดท้ายที่สุด ทั้งนี้ด้วยประสบการณ์และความสำเร็จในอาชีพทำให้กลุ่มตัวอย่างทุกคนได้รับบทบาทในการเป็นผู้ส่งต่อความรู้และแรงบันดาลใจ ในฐานะ ครู ผู้สอน และวิทยากรในงานฝึกอบรมและการบรรยายในโอกาสต่างๆ กันไป

และจากการศึกษาเชิงลึกโดยการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง 12 คนสามารถสรุปวิเคราะห์ผลเป็นองค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยสามารถแบ่งได้เป็น 6 ด้านได้แก่

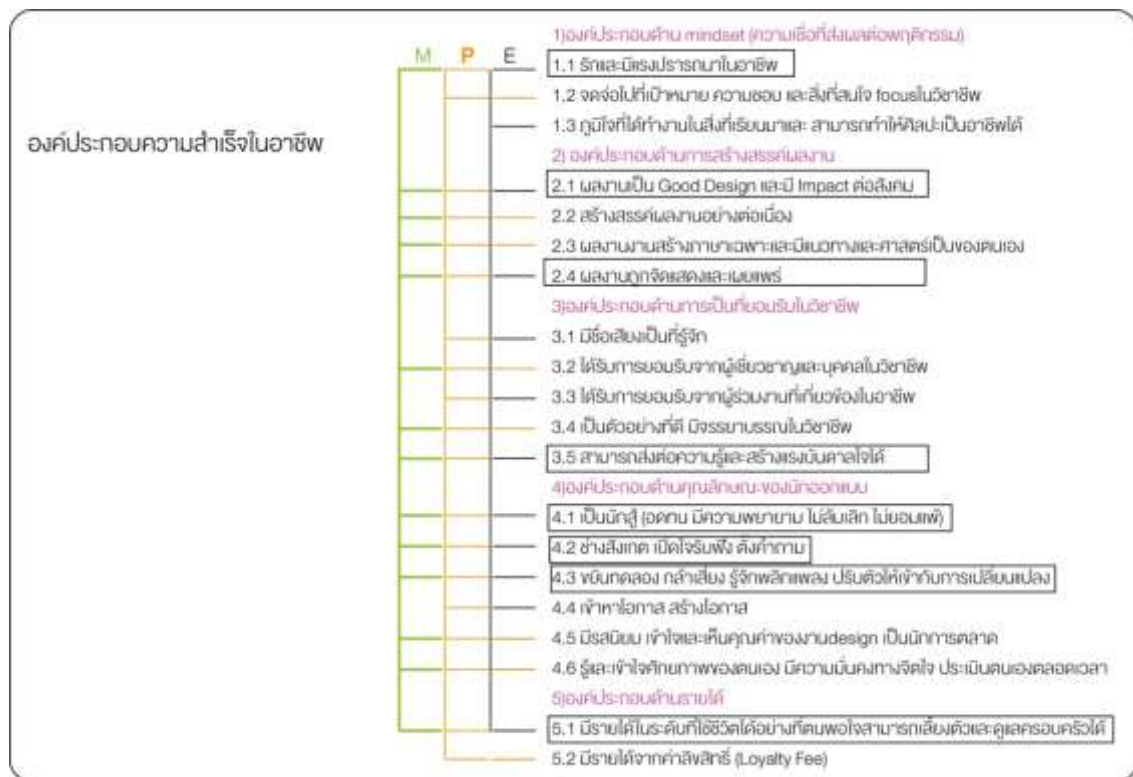
1) องค์ประกอบด้าน Mindset (ความเชื่อที่ส่งผลต่อพฤติกรรม) ประกอบไปด้วย ความรักและมีแรงปรารถนาในอาชีพ การจดจ่อ focus ไปที่เป้าหมาย ความชอบ และสิ่งที่สนใจในวิชาชีพ และภูมิใจที่ได้ทำงานในสิ่งที่เรียนมาและ สามารถทำให้ศิลปะเป็นอาชีพได้

2) องค์ประกอบด้านการสร้างสรรค์ผลงาน ประกอบไปด้วย การสร้างผลงานเป็น Good Design และมี Impact ต่อสังคม สามารถสร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่อง ผลงานงานสร้างภาษาเฉพาะและมีแนวทางและศาสตร์เป็นของตนเอง และผลงานถูกจัดแสดงและเผยแพร่

3) องค์ประกอบด้านการเป็นที่ยอมรับในวิชาชีพ ประกอบไปด้วยการมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จัก ได้รับการยอมรับจากผู้เชี่ยวชาญและบุคคลในวิชาชีพ ได้รับการยอมรับจากผู้ร่วมงานที่เกี่ยวข้องในอาชีพ เป็นตัวอย่างที่ดี มีจรรยาบรรณในวิชาชีพและสามารถส่งต่อความรู้และสร้างแรงบันดาลใจได้

4) องค์ประกอบด้านคุณลักษณะของนักออกแบบประกอบไปด้วยการเป็นนักสู้ (อดทน มีความพยายาม ไม่ล้มเลิก ไม่ยอมแพ้) ช่างสังเกต เปิดใจรับฟังตั้งคำถาม ขยันทดลอง กล้าเสี่ยง รู้จักพลิกแพลงปรับตัวให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง เข้าหาโอกาส สร้างโอกาส มีรสนิยม เข้าใจและเห็นคุณค่าของงาน Design เป็นนักการตลาด รวมถึงการรู้และเข้าใจศักยภาพของตนเองมีความมั่นคงทางจิตใจ เป็นผู้ที่ประเมินตนเองตลอดเวลา

5) องค์ประกอบด้านรายได้ ประกอบไปด้วยการมีรายได้ในระดับที่ใช้ชีวิตได้อย่างที่ตนพอใจสามารถเลี้ยงตัวและดูแลครอบครัวได้ และมีรายได้จากค่าลิขสิทธิ์ (Loyalty Fee)



ภาพที่ 3 ผลวิเคราะห์องค์ประกอบสู่ความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์

นอกจากองค์ประกอบทั้ง 5 ด้านและในงานวิจัยยังค้นพบปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์อีก 5 ด้าน ได้แก่

1) ปัจจัยด้านการเรียนรู้ ประกอบไปด้วยการหมั่นเรียนรู้ เปิดรับสิ่งใหม่ แสวงหา ค้นคว้า ความรู้จากทุกแหล่งด้วยตนเอง การเข้าหาผู้ใหญ่ ตั้งคำถามกับผู้รู้ การเรียนรู้จากการทำงาน การเข้าหาลูกค้า และการเรียนรู้ที่จะปรับเปลี่ยนวิธีคิด

2) ปัจจัยด้านความสามารถเชิงทักษะ ประกอบไปด้วยการมีทักษะในการสื่อสารในระดับพิเศษ มีทักษะพื้นฐานทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่แน่น การมีทักษะการผลิตและต้นทุนอย่างละเอียดและมีความสามารถทางภาษาต่างประเทศ

3) ปัจจัยด้านความสามารถเชิงจิตวิเคราะห์ประกอบไปด้วยการมีองค์ความรู้รอบและสามารถเชื่อมโยงองค์ความรู้ได้ สามารถคัดกรองข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลได้ เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ มีความเข้าใจเรื่องวัฒนธรรมความเป็นอยู่

4) ปัจจัยด้านสายสัมพันธ์ ประกอบไปด้วยการมีครูดี มีMentor หรือที่ปรึกษาที่มีประสบการณ์สูงคอยสนับสนุนและให้โอกาส รวมไปถึงการมี connection ระหว่างอาชีพและรู้จักผู้คนหลากหลาย

5) ปัจจัยแวดล้อม ประกอบกับการการเงิน กำลังใจจากครอบครัว การมีทีมงานดี ช่างฝีมือเก่ง และอยู่ในสภาพแวดล้อมการทำงานดี รวมไปถึงการได้รับผลกระทบจากประสบการณ์ที่สร้างจุดเปลี่ยน

2. กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของนักร้องแบบผลิตภัณฑ์

จากการศึกษาเชิงลึกโดยการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง12คนสามารถสรุปวิเคราะห์ผลเป็นกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองของนักร้องแบบผลิตภัณฑ์ โดยได้ข้อค้นพบเกี่ยวกับเงื่อนไข และปัจจัยที่ส่งผลให้นักร้องแบบเกิดการเรียนรู้ดังนี้

1. เงื่อนไขการเรียนรู้ของนักร้องแบบผลิตภัณฑ์แบ่งออกเป็น4ด้านได้แก่ 1) ด้านตนเอง ได้แก่การค้นหาค้นหาตนเอง การเพิ่มศักยภาพตนเอง และการพิสูจน์ตนเองเพื่อสร้างการยอมรับ 2) ด้านผลงาน ได้แก่ การได้ทำในสิ่งที่ตนสนใจ (เป้าหมาย) การสร้างเอกลักษณ์ในผลงานที่มีคุณค่า เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น 3) ด้านรายได้ ได้แก่การทำให้ความคิดมีมูลค่า สร้างผลประกอบการ และลูกค้ากลับมาใช้บริการซ้ำ 4) ด้านอื่นๆ ได้แก่ การสร้างโอกาสให้กับตนเอง การรับผิดชอบต่อหน้าที่และองค์กรอย่างเต็มความสามารถ หรือการสร้างทักษะใหม่ๆ ในระบบการผลิต

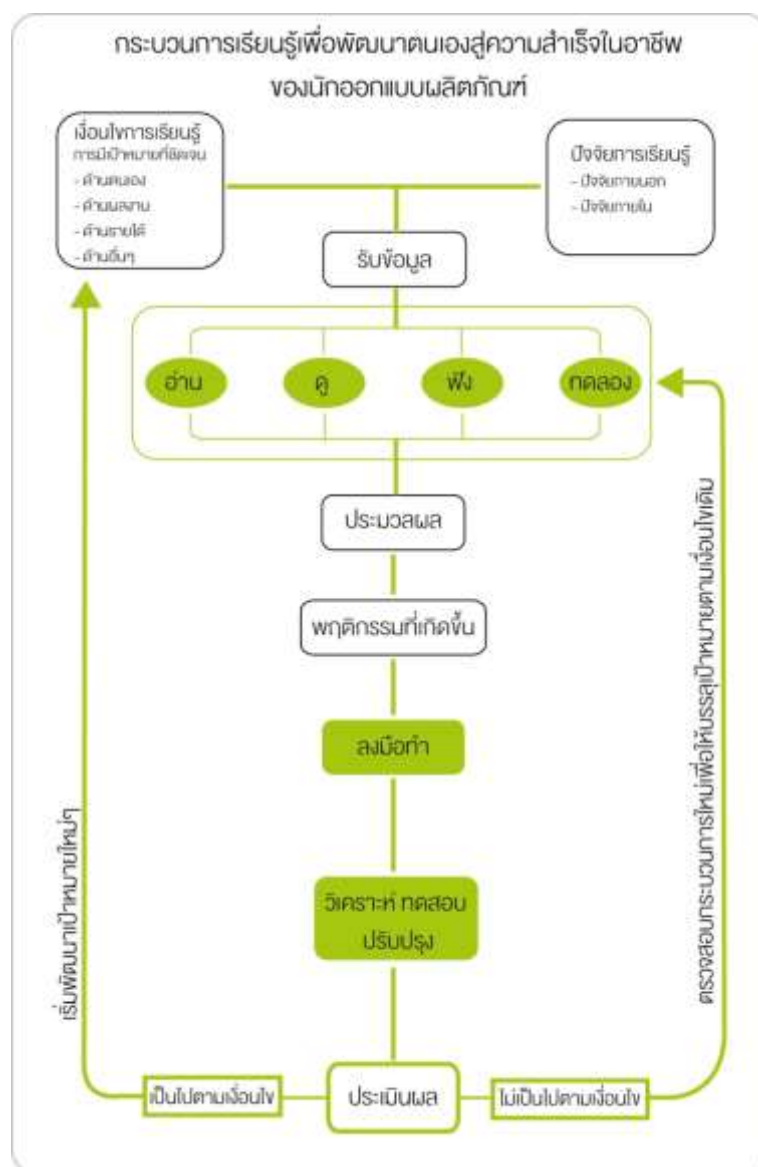
2. ปัจจัยที่มีผลต่อการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง แบ่งเป็น 1) ปัจจัยภายใน ได้แก่การเข้าใจตนเอง ความรักในอาชีพ การจดจ่อกับเป้าหมาย ความขยันมุ่งมั่น ความอดทนไม่ยอมแพ้ ช่างสังเกต และมีรสนิยม 2) ปัจจัยภายนอก ได้แก่ การมีครูดี มีที่ปรึกษา มีสายสัมพันธ์ที่ดีทั้งในอาชีพและระหว่างอาชีพ การมีโอกาสร่วมงานร่วมกับคนเก่งๆ และการอยู่ในองค์กรที่ดี

3. การรับข้อมูลจาก3แหล่งสำคัญคือ การ อ่าน ดู และฟังได้แก่ 1) การค้นคว้า อ่านหนังสือ เช่น การศึกษาประวัติของนักร้องแบบเก่งๆ การศึกษาผลงานชิ้นสำคัญ การศึกษาภูมิปัญญา การศึกษาเทคโนโลยี 2) การดูงาน เช่นการดูพิพิธภัณฑ์เกี่ยวกับศิลปะ การออกแบบ การเข้าชมนิทรรศการทางการออกแบบ การเข้าร่วมงานแสดงสินค้านานาชาติ รวมถึงการเดินทางเรียนรู้โลก ผู้คน วัฒนธรรมและความเป็นอยู่ 3) การเข้าหาผู้รู้ เช่นลงเรียนในคอร์สที่สนใจมีอาจารย์เก่งๆ การworkshop การพูดคุยแลกเปลี่ยนกับคนในวิชาชีพและผู้เกี่ยวข้องในอาชีพ

4. การประมวลผลข้อมูลที่ได้มาจาก 3 แหล่งได้แก่ 1) จากการอ่านนักร้องแบบจะสามารถเลือกบุคคลต้นแบบที่ชื่นชอบ เลือกแนวทางการออกแบบที่ชอบและเหมาะสมกับตนเอง รวมไปถึงการเลือกเทคนิคการผลิตผลงานภายใต้ต้นทุนและทรัพยากรที่มีได้ 2) จากการดูงาน นักร้องแบบจะเข้าใจขอบเขตของความเป็นไปได้ในวิชาชีพ เข้าใจเงื่อนไขและข้อจำกัดเชิงธุรกิจ และเข้าใจการใช้ชีวิตและแนวคิดทางมานุษยวิทยา

หรือแนวคิดทางสังคม 3) จากการเข้าหาผู้รู้ นักออกแบบจะสามารถเชื่อมโยงความรู้และทักษะที่กว้างขึ้น ได้ทดลองความคิดใหม่ๆที่ตนสนใจ ได้มุมมองที่กว้างและลึกที่เกี่ยวกับการทำงานอย่างรอบด้าน

5 .พฤติกรรมที่เกิดขึ้นจากกระบวนการรับข้อมูลและประมวลผลแบ่งได้เป็น3ด้านคือ 1) ด้านความรู้ ได้แก่ การมีความรู้เพียงพอต่อการสร้างระบบความคิด มีแนวทางที่ชัดเจนในการทำงาน สามารถสร้างเอกลักษณ์ให้กับผลงานได้ และใช้ต้นทุนและทรัพยากรที่มีให้เกิดประโยชน์สูงสุด 2) ด้านทักษะ ได้แก่การเป็นนักทดลอง ชอบสร้างสรรค์และไม่หยุดนิ่ง มีทักษะทางการออกแบบที่หลากหลายมีความชำนาญทางเครื่องมือวัสดุและการผลิต สามารถบูรณาการองค์ความรู้ทั้งการออกแบบการผลิต การตลาด และศาสตร์อื่นๆได้ 3)ด้านทัศนคติ ได้แก่การตระหนักรู้ถึงศักยภาพตนเองในวิชาชีพ มีรสนิยมและแนวคิดในการสร้างผลงานที่เป็นประโยชน์ รวมถึงการมองเห็นความต้องการที่ซ่อนเร้นในชีวิตประจำวันของมนุษย์



ภาพที่ 4 กระบวนการเรียนรู้ของนักออกแบบผลิตภัณฑ์

อภิปรายผลการวิจัย

1. องค์ประกอบความสำเร็จหลักที่มีร่วมกันในผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง 3 กลุ่มประสบการณ์ซึ่งได้แก่ คือ 1) ความรักและแรงปรารถนาในอาชีพ 2) การมีผลงานที่เป็น Good Design สร้างคุณค่าให้กับการดำเนินชีวิต สร้างผลกระทบด้านที่ต่อสังคม 3) ผลงานถูกนำไปใช้หรือถูกจัดแสดงเผยแพร่ 4) การได้เป็นผู้ส่งต่อองค์ความรู้ และสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้อื่นได้ 5) มีคุณลักษณะของนักออกแบบได้แก่ความเป็นนักสู้ การช่างสังเกตและชอบทดลอง 6) การมีรายได้ในระดับที่สามารถใช้ชีวิตได้ตามที่ตัวเองพอใจเลี้ยงดูครอบครัวได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ จัดจ์ และคณะ (Judge et al. 1995 : 487) ซึ่งได้เสนอเกณฑ์ของความสำเร็จในอาชีพไว้ว่า ผลบวกทางด้านจิตใจและด้านสัมฤทธิ์ผลในการทำงาน และมีความสอดคล้องในกลุ่มนักออกแบบที่ทำงานเป็นพนักงานบริษัท ในประเด็นที่ประกอบไปด้วย ความสำเร็จในอาชีพเชิงปรนัย (Objective Career Success) เป็นความสำเร็จในอาชีพ ซึ่งสามารถวัดได้อย่างเป็นปรนัย (Objective) และมีเกณฑ์ที่มองเห็นได้ (Visible Criteria) เช่น เงินเดือนหรือการเลื่อนตำแหน่ง เป็นต้น และความสำเร็จในอาชีพเชิงอัตนัย (Subjective Career Success) ซึ่งหมายถึง การรับรู้ของบุคคลว่าประสบความสำเร็จในอาชีพและความพึงพอใจในอาชีพของบุคคล ประกอบไปด้วย ความพึงพอใจในงาน หมายถึงความสุข หรือภาวะอารมณ์ทางบวกอันเป็นผลมาจากการประเมินผลงานหรือประสบการณ์การทำงานของบุคคล และความพึงพอใจในอาชีพ (Career Satisfaction) การวิจัยยังค้นพบองค์ประกอบเสริมที่เป็นองค์ประกอบสำคัญตามระดับประสบการณ์อีกหลายองค์ประกอบ เช่นองค์ประกอบด้านการยอมรับจากผู้เชี่ยวชาญในวิชาชีพ ซึ่งสอดคล้องกับ เกณฑ์การวัดความสำเร็จในอาชีพของ สเตียร์ (Steers. 1991 :593) ในประเด็นที่ว่า การจะตัดสินในเรื่องความสำเร็จหรือความล้มเหลวในอาชีพนั้นวิธีที่ดีที่สุดคือให้บุคคลในอาชีพนั้นเป็นผู้ตัดสินด้วยตนเองว่าเขาประสบความสำเร็จในอาชีพหรือไม่ มิใช่เป็นการตัดสินโดยใช้บรรทัดฐานของผู้อื่น ซึ่งในการสรุปผลงานวิจัยครั้งนี้ทำให้นิยามเพิ่มเติมได้ว่า องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพนักออกแบบผลิตภัณฑ์ หมายถึง สิ่งที่จะต้องเป็นและต้องเป็น หากนักออกแบบผลิตภัณฑ์ต้องการไปถึงความสำเร็จในอาชีพ ส่วนปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในอาชีพนั้นคือสิ่งเกื้อหนุนให้นักออกแบบไปสู่ความสำเร็จในอาชีพได้ง่ายขึ้น โดยปัจจัยจะเป็นตัวแปรที่มีผลต่อประสบการณ์ และลักษณะของงานโดยสามารถแบ่งออกเป็น 1) ปัจจัยภายใน ซึ่งสามารถใช้การเรียนรู้สร้างขึ้นมาได้ เช่นปัจจัยด้านการเรียนรู้ ปัจจัยด้านความสามารถเชิงทักษะและความสามารถเชิงจิตวิเคราะห์ 2) ปัจจัยภายนอก ซึ่งสามารถนำเอาประสบการณ์ทำงานสร้างขึ้นได้หากมีความตั้งใจจริง เช่น ปัจจัยด้านสายสัมพันธ์ และปัจจัยแวดล้อม โดยปัจจัยภายในด้านการเรียนรู้ในประเด็น 1) หมั่นเรียนรู้ เปิดรับสิ่งใหม่ แสวงหา ค้นคว้า ความรู้จากทุกแหล่งด้วยตนเอง 2) เข้าหาผู้ใหญ่ ตั้งคำถามกับผู้รู้ 3) เรียนรู้จากการทำงานกับคนเก่งๆ 4) เข้าหาลูกค้า และ 5) เรียนรู้ที่จะปรับเปลี่ยนวิธีคิด สอดคล้องกับปัจจัยเชิงจิตวิทยาในเรื่องแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์ (Achievement motive) ซึ่งเป็นความปรารถนาที่จะกระทำให้สิ่งหนึ่งสิ่งใดให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี. พยายามแข่งขันกับมาตรฐานความเป็นเลิศหรือพยายามทำดีกว่าบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้อง. แรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์เป็นองค์ประกอบที่ผลักดันให้บุคคลต้องการสถานภาพสูงขึ้น. มีความรับผิดชอบมากขึ้น. และมีความต้องการความสำเร็จสูง (McClelland. 1953 : 110-111) ซึ่งนอกจากนี้ ในงานวิจัยยังพบว่าปัจจัยภายใน ซึ่ง

สามารถใช้การเรียนรู้ด้วยวิธีการต่างๆสร้างขึ้นมาได้นั้น มีความเชื่อมโยงอย่างมีนัยสำคัญกับปัจจัยภายนอกด้านสัมพันธ์ เช่นการมี ผู้รู้ ครู เป็นที่ปรึกษาในอาชีพนอกจากจะสามารถใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ และแหล่งความรู้เฉพาะทางในอาชีพได้แล้ว การมีสายสัมพันธ์ระหว่างอาชีพ จะช่วยเพิ่มเติมความรู้ในด้านอื่นๆ และเพิ่มโอกาสเพิ่มปัจจัยสนับสนุน เช่น การเงิน หรือทีมงานช่างฝีมือที่ช่วยสร้างข้อได้เปรียบไปสู่ความสำเร็จในอาชีพ

2. กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพที่ค้นพบในงานวิจัย เกิดจาก 1) การสร้างเงื่อนไขการเรียนรู้ เช่นเรียนรู้เพื่อสานต่อธุรกิจครอบครัว เรียนรู้เพื่ออยากสร้างผลงานชิ้นสำคัญ เรียนรู้เพื่อเพิ่มศักยภาพตนเองเพื่อให้นายจ้างหรือลูกค้าพอใจกลับมาใช้บริการซ้ำ เรียนรู้พัฒนาตนเองเพื่อสร้างการยอมรับในวิชาชีพ ฯลฯ 2) มีปัจจัยแวดล้อมที่สนับสนุนทั้งภายในและภายนอกเช่น การเป็นคนกระตือรือร้นและมีทีมงานฝีมือดีคอยสนับสนุน หรือการเป็นคนจดจ่อกับสิ่งที่จะทำ และสิ่งที่เราสนใจนั้นตรงกับลักษณะธุรกิจและความต้องการของลูกค้าพอดี เป็นต้น ซึ่งปัจจัยสนับสนุนนี้จะเป็นตัวกระตุ้นให้เกินกระบวนการเรียนรู้จากตัวนักออกแบบเอง 3) เกิดวิธีการเรียนรู้ตั้งแต่การรับข้อมูลไม่ว่าจะด้วยการอ่าน การค้นคว้า หรือการเดินทาง ต่อด้วยการประมวลผลวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูล ทั้งจากภูมิความรู้ความคิดและประสบการณ์รวมถึงการแลกเปลี่ยนและซึมซับความรู้จากผู้อื่น จนนำไปสู่เป้าหมายของการเรียนรู้และพฤติกรรมที่พึงประสงค์ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของบลูมส์ (Blooms ,1956) กล่าวคือ เมื่อเกิดการเรียนรู้ในแต่ละครั้งจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้น 3 ประการ จึงจะเป็นการเรียนรู้ที่สมบูรณ์ ซึ่งหมายถึงพฤติกรรมทั้งด้านสมอง(ความรู้ ความคิด ความเข้าใจ) จิตใจ(ความเชื่อ เจตคติ) และทางร่างกาย(ความชำนาญหรือทักษะ) ซึ่งวิธีการเรียนรู้อันหลากหลายของกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักยังสอดคล้องกับหลักสำคัญ 4 ประการในการศึกษาตลอดชีวิต 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 (UNESCO,1972)

ข้อเสนอแนะ

1. ด้านนโยบาย ผู้บริหารและผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในเชิงนโยบายและองค์กรของรัฐ สามารถใช้องค์ประกอบความสำเร็จในอาชีพจากผลการวิจัยไปเป็นส่วนหนึ่งในการสร้างเป็นมาตรฐานวิชาชีพการออกแบบผลิตภัณฑ์ ด้วยการส่งเสริมการเรียนรู้และสนับสนุนปัจจัยในการพัฒนาตนเองสู่ความสำเร็จในอาชีพ เพื่อยกระดับความสามารถในการแข่งขันและพัฒนาเศรษฐกิจตามแนวคิด เศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้

2. ด้านการปฏิบัติงาน นักออกแบบผลิตภัณฑ์สามารถใช้ผลการวิจัยในการตรวจสอบและประเมินตนเอง เพื่อสร้างแนวทางการเรียนรู้ที่เหมาะสมสู่ความก้าวหน้าในงานและความสำเร็จในอาชีพ ผู้ที่สนใจ หรืออยากเปลี่ยนอาชีพมาทำงานด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ สามารถใช้ผลการวิจัย สำรวจความพร้อมของตนเอง

ในองค์ประกอบและปัจจัยในด้านต่างๆ เพื่อเตรียมความพร้อมในการเรียนรู้ กำหนดวิธีการเรียนรู้ ไม่ว่าจะเป็นในระบบ นอกระบบ หรือตามอัธยาศัย เพื่อพัฒนาตนเองให้มีคุณสมบัติ คุณลักษณะ และมีความสามารถที่จะเข้ามาแข่งขันได้ในอาชีพนี้ได้ ในภาคธุรกิจ ผู้ว่าจ้าง ผู้เกี่ยวข้องในอาชีพ สามารถใช้องค์ประกอบและปัจจัยสู่ความสำเร็จที่ได้จากการวิจัยสร้างกรอบและเกณฑ์ในการจ้างงาน หรือคัดเลือกและพัฒนาบุคลากรในองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพและตรงต่อลักษณะของธุรกิจ

3.ด้านการศึกษา สถาบันการศึกษาทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ สามารถใช้ผลการวิจัยเพื่อพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับความต้องการและเป้าหมายของผู้เรียนตามที่สังคมคาดหวัง เช่น เพิ่มเติมรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการแลกเปลี่ยนความรู้ และผสานความร่วมมือในวิชาชีพและระหว่างอาชีพ เน้นการดูงาน การฝึกงาน การเดินทางเพื่อหาประสบการณ์ให้มากขึ้น

4. ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ควรมีการวิจัยในส่วนของนักออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ออกจากอาชีพไปทำอย่างอื่น ทั้งในศาสตร์ที่ใกล้เคียงหรืออาชีพอื่นๆที่ไม่เกี่ยวข้องกันเลย เพื่อตรวจสอบถึงองค์ประกอบและปัจจัยที่ขาดหายไปอันเป็นเหตุให้ไม่สามารถอยู่ในอาชีพนี้ได้ หรือไม่ประสบความสำเร็จอย่างที่ตนคาดหวัง เนื่องจากการสัมภาษณ์เชิงลึกในกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักล้วนเป็นผู้ที่ได้รับการยอมรับแล้วว่าประสบความสำเร็จ มีความสามารถ ทั้งพรสวรรค์ และความมุ่งมั่นพยายาม องค์ประกอบและปัจจัยหลายประการไม่ได้มีการให้น้ำหนักที่สูงหรือไม่ได้พูดถึงเลย ซึ่งอาจเป็นองค์ประกอบและปัจจัยสำคัญขึ้นพื้นฐานที่ต้องการแนวทางการเรียนรู้ เพื่อพาคนกลุ่มนี้กลับเข้าสู่อาชีพต่อไปได้

References

- Bloom B S. (1956). Taxonomy of Educational Objectives, the classification of educational goals – Handbook I: Cognitive Domain. New York: McKay.
- DIP. (2016). Product design. [Online]. Retrieved on 3 January 2017. From <http://ipthailand.go.th/th/infographic/item-product-design.html> [in Thai]
- Judge, Timothy A, et al. (1995,Autumm). An Empirical Investigation of the Predictors of Executive Career Success. Personnel Psychology. 48 (3) : 485-519.
- Ketsuwan, S. (2017). Here it is! Product design (Version 2). Bangkok: Chulalongkorn University Book Center. [in Thai]
- Laiadon, P. (2016). Designer, Smart Designer for Smart Industry. [Online]. Retrieved on 25 September 2016. From https://web.facebook.com/fifdesignstudio/posts/10154614454969884?_rdc=1&_rdr.
- Manawarinthakun, K.(2016). Creative Economy and the 21st Century: Links to Intellectual Capital. [Online]. Retrieved on 11 February 2017. From <https://www.gotoknow.org/posts/612944>. [in Thai]

McClelland, David C. (1953). Achievement Motive. New York : Apponton Teaching Croft.

Mesinsy, S. (2016). Thailand 4.0 : Build strength from within Connecting the Thai economy to the world. [Online]. Retrieved on 23 April 2016. From https://web.facebook.com/drsuvitpage/posts/1396306724009387/?_rdc=1&_rdr. [in Thai]

Rung khunākōṇ, B. (2554). Human behavior and personal development. Nakhon Pathom : Nakhon Pathom Rajabhat University. [in Thai]

Rung khunākōṇ, B. (2555). Application of psychology for learning. Nakhon Pathom : Nakhon Pathom Rajabhat University. [in Thai]

Sawat-sarangkha, P. (2009). Human capital and human resource development, a new concept. [Online]. Retrieved on 17 January 2017. From <http://oknation.nationtv.tv/blog/piyanan/2009/06/30/entry-1>. [in Thai]

Sor-Trakul, W. (2009). A quick guide to entrepreneurs When you want to work with a product designer. [Online]. Retrieved on 19 February 2017. From <https://www.tcdcconnect.com/content/4134/>. [in Thai]

Steers, Richard M. (1991). Introduction to Organizational Behavior. 4th ed. New York : Harper Collins Publishers.

TCDC (2017). Creative economy The future of the world economy, Thai economy. Bangkok: Santa Printing Company Limited. [in Thai]

Termpittayapaisith, A. (2010). Creative economy. [Online]. Retrieved on 10 January 2017. From <http://www.chulapedia.chula.ac.th/index.php>. [in Thai]

UNESCO. (1972). Learning to be : The world of education today and tomorrow. Paris: UNESCO.

Wiang Si, S. (2016). Thailand 4.0 new economic development model. [Online]. Retrieved on 12 February 2017. From <http://www.sudpatapee.com/index.php/2014-08-15-15-18-27/item/176-4-0>. [.] [in Thai]