

อภินิมิตนาการ



สำนักงานหอสมุด

การออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ
ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร



เบญจมาศ ทวีสุข

สำนักงานหอสมุด มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
ถนนพหลโยธิน 21 ก.ย. 2558
เลขที่หนังสือ 1684599X
เลขเรียกหนังสือ

ศิลปนิพนธ์เสนอคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต
สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์
พฤษภาคม พ.ศ. 2558
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

**DESIGN OF WOMEN'S READY TO WEAR COLLECTION MADE
FROM COTTON WOVEN INSPIRED BY INFORMATION AGE**



**Arts Thesis Submitted to the Faculty of Architecture of Naresuan University
In Partial Fulfillment of the Requirements for the
Bachelor of Fine and Applied Arts Degree in Product and Package Design
May 2015**

Copyright 2015 by Naresuan University

คณะกรรมการสอบได้พิจารณาศิลปะนิพนธ์ เรื่องการออกแบบเครื่องแต่งการสำเร็จรูปสตรี จากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร ของ นางสาวเบญจมาศ ทวีสุข เห็นสมควร รับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์ ของมหาวิทยาลัยนเรศวร



คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

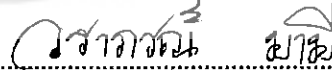


.....(ประธาน)

(อาจารย์ ชีโรจน์ ทิพย์อุปถัมภ์)

.....(กรรมการ)

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศุภรัก สุวรรณวิจน์)



.....(กรรมการ)

(อาจารย์ วราภรณ์ มามี)

ชื่อเรื่อง	การออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับ แรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร
ผู้วิจัย	นางสาวเบญจมาศ ทวีสุข
สถานที่ปรึกษา	อาจารย์ ชโรธรณ์ ทิพย์อุปลัมภ์
กรรมการที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศุภรัถ สุวรรณวัจน์ อาจารย์ วราภรณ์ มามี
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศป.บ. สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์, มหาวิทยาลัยนเรศวร, พ.ศ. 2558
คำสำคัญ	เครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรี, ผ้าฝ้ายทอมือ, ยุคข้อมูลข่าวสาร

บทคัดย่อ

โครงการการศึกษาวิจัยการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร โดยผู้วิจัยมีจุดประสงค์เพื่อ ศึกษาลักษณะของเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีในยุคปัจจุบัน เพื่อสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร

วิธีการดำเนินงานวิจัยคือ การศึกษาแนวคิดที่ตนสนใจและทำการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ มาวิเคราะห์เพื่อให้ได้มาซึ่งกระบวนการออกแบบผลงาน โดยผลงานที่ออกมาจะต้องแสดงถึงความร่วมสมัย สร้างประโยชน์และคุณค่าแก่ผ้าฝ้ายทอมือมากที่สุดโดยได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร ซึ่งเป็นยุคปัจจุบันที่ใช้สื่อเทคโนโลยีในการรับ-ส่งข้อมูลข่าวสารทำให้เกิดความสะดวกสบาย จึงนำไปสู่กระบวนการออกแบบโครงสร้างที่ทันสมัย สามารถสวมใส่ได้จริงในชีวิตประจำวัน ทั้งยังสามารถปรับเปลี่ยนลักษณะการสวมใส่ได้ตามต้องการ

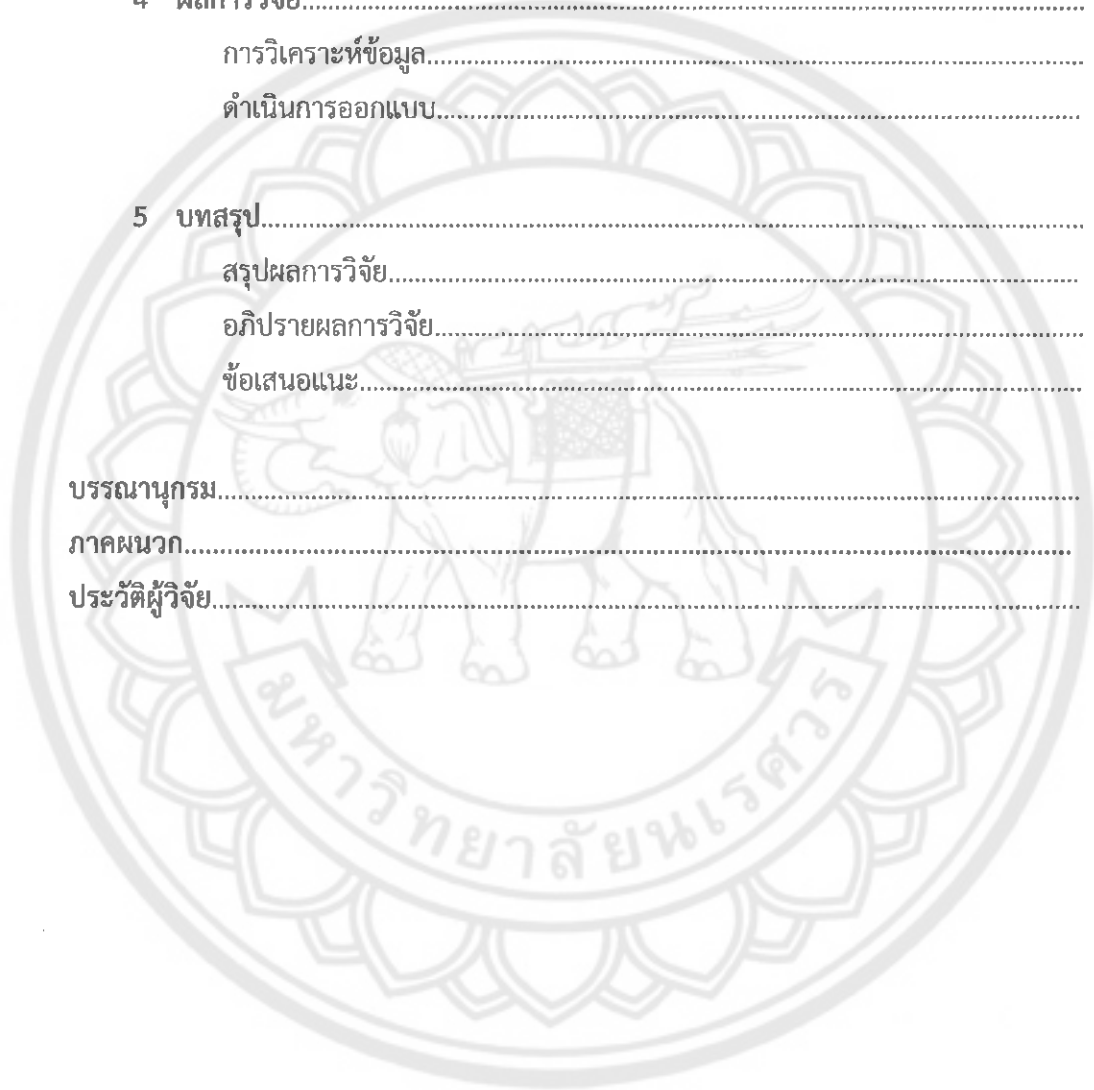
จากการวิจัยในครั้งนี้ให้ทราบถึงรูปแบบของเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีในปัจจุบันและทราบถึงรูปแบบของเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือในปัจจุบัน จึงเกิดเป็นโครงการวิจัยการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสารตอบสนองความต้องการของกลุ่มผู้หญิงยุคใหม่ที่มีความมั่นใจในตัวเอง มีความกระตือรือร้นในการทำงาน ชอบความสะดวกสบายและรวดเร็ว มีรสนิยมและสนใจด้านแฟชั่น ผลงานทางการออกแบบจึงเน้นให้เครื่องแต่งกายสามารถสวมใส่ได้จริงทั้งในชีวิตประจำวันรวมถึงงานเลี้ยงสังสรรค์ สามารถสร้างความพึงพอใจแก่กลุ่มผู้บริโภคได้เป็นอย่างดี

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....	2
ขอบเขตของงานวิจัย.....	3
ขอบเขตด้านเนื้อหา.....	4
ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	4
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	7
ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูป.....	23
ข้อมูลเกี่ยวกับผ้าฝ้ายทอมือหมู่บ้านดอนหลวง.....	25
ข้อมูลเกี่ยวกับยุคข้อมูลข่าวสาร.....	31
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	47
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	75
ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย.....	75
กำหนดประชากรและกลุ่มเป้าหมาย.....	76
ศึกษาเอกสารและเก็บรวบรวมข้อมูลใช้ระเบียบวิจัย.....	76
การออกแบบและสร้างสรรค์.....	76
สรุปผลการศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบ.....	78

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิจัย.....	79
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	79
ดำเนินการออกแบบ.....	82
5 บทสรุป.....	90
สรุปผลการวิจัย.....	90
อภิปรายผลการวิจัย.....	91
ข้อเสนอแนะ.....	92
บรรณานุกรม.....	93
ภาคผนวก.....	98
ประวัติผู้วิจัย.....	105



สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิ	หน้า
1 แสดงร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตจําแนกตามเขตการปกครอง.....	38
2 แสดงร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตจําแนกตามภาค.....	39
3 แสดงร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตจําแนกตามกลุ่มอายุ.....	40
4 แสดงร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตจําแนกตามระดับการศึกษา.....	41
5 แสดงร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตจําแนกตามสถานที่ใช้งาน.....	42
6 แสดงร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่เคยจองหรือซื้อสินค้าและบริการทางอินเทอร์เน็ตจําแนกตามกลุ่มอายุ.....	43
7 แสดงร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่เคยจองหรือซื้อสินค้าและบริการทางอินเทอร์เน็ต จําแนกตามประเภทสินค้าและบริการ.....	44
8 แสดงร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่เคยจองหรือซื้อสินค้าและบริการทางอินเทอร์เน็ต จําแนกตามค่าใช้จ่ายในการซื้อสินค้าและบริการ.....	45
9 แสดงร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่มีโทรศัพท์มือถือจําแนกตามภาค.....	46
10 แสดงร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่มีโทรศัพท์มือถือจําแนกตามกิจกรรมที่ใช้.....	47

สารบัญภาพ

ภาพ	หน้า
1 แสดงกรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	2
2 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสายเส้นแนวตั้ง.....	8
3 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสายเส้นนอน.....	9
4 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสายเส้นโค้ง.....	9
5 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสายเส้นซิกแซก.....	10
6 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสายเส้นทแยง.....	10
7 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสัดส่วน 1 : 1 ส่วน.....	11
8 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสัดส่วน 3 : 5 ส่วน.....	11
9 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสัดส่วน 2 : 8 ส่วน.....	12
10 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดผสมกลมกลืน.....	12
11 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสมดุลแท้.....	13
12 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสมดุลเทียม.....	13
13 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดจังหวะ.....	14
14 แสดงภาพตัวอย่างผ้าซีฟอง.....	14
15 แสดงภาพตัวอย่างผ้าฝ้าย.....	14
16 แสดงภาพตัวอย่างผ้าไหม.....	15
17 แสดงภาพตัวอย่างผ้าอเนกซ้า.....	15
18 แสดงภาพตัวอย่างผ้ายีนส์.....	15
19 แสดงภาพตัวอย่างผ้าลูกฟูก.....	15
20 แสดงภาพตัวอย่างผ้าขน.....	16
21 แสดงภาพตัวอย่างกำมะหยี่.....	16
22 แสดงภาพตัวอย่างชุดสีคู่ตรงข้าม.....	18
23 แสดงภาพตัวอย่างชุดสีข้างเคียง.....	18
24 แสดงภาพตัวอย่างชุดสามสี.....	19
25 แสดงภาพตัวอย่างชุดสีเอกรงค์.....	19
26 แสดงภาพตัวอย่างชุดสีเอกรงค์.....	20
27 แสดงภาพหมู่บ้านผ้าฝ้ายทอมือบ้านดอนหลวง.....	27

สารบัญภาพ(ต่อ)

ภาพ		หน้า
29	แสดงภาพอุปกรณ์การทอผ้า.....	31
30	แสดงภาพการแบ่งกลุ่มเทรนด์ปี 2015 โดย TCDC	48
31	แสดงภาพยุคข้อมูลข่าวสาร (Information Age).....	48
32	แสดงภาพสี่ของยุคข้อมูลข่าวสาร.....	50
33	แสดงภาพองค์ประกอบของบริบทที่ลึกซึ้ง,ข้อมูลคือความงดงาม.....	51
34	แสดงภาพองค์ประกอบของศิลปะและการจัดวางจากสื่อทันสมัย.....	51
35	แสดงภาพองค์ประกอบของโลกคู่ขนาน,ความฝันและจินตนาการ.....	52
36	แสดงภาพองค์ประกอบของการให้ความสำคัญกับประสาทสัมผัส,อารมณ์.....	52
37	แสดงภาพแนวความคิดของแวดล้อมด้วยข้อมูล.....	53
38	แสดงภาพแนวความคิดของแนวแพชั่น.....	55
39	แสดงภาพแนวความคิดของกระแสข้อมูล.....	55
40	แสดงภาพภาพยนตร์เรื่อง Her.....	57
41	แสดงภาพ oNotes : oSnap ใน iPhone เป็นแอปพลิเคชันรับรู้ด้านกลืน.....	58
42	แสดงภาพ Paro สัตว์เลี้ยงอิเล็กทรอนิกส์.....	58
43	แสดงภาพ VOCALOID 2 Hatsune Miku นักร้องฮอโลแกรม 3 มิติ.....	58
44	แสดงภาพ NCCR Robotics มหกรรมการแข่งขันหุ่นยนต์.....	60
45	แสดงภาพ Asimo : Brain-computer interface ระบบสั่งการด้วยสมอง.....	60
46	แสดงภาพ Eunoia: Lisa Park ศิลปะและการออกแบบก็นำคลื่นสมอง.....	60
47	แสดงภาพวัสดุเพื่อการออกแบบยุคข้อมูลข่าวสาร.....	61
44	แผนภาพแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร.....	66
45	แสดงภาพ Asimo : Brain-computer interface ระบบสั่งการด้วยสมอง.....	60
46	แสดงภาพ Eunoia: Lisa Park ศิลปะและการออกแบบก็นำคลื่นสมอง.....	60
47	แสดงภาพวัสดุเพื่อการออกแบบยุคข้อมูลข่าวสาร.....	61
48	แสดงแผนภาพขั้นตอนการออกแบบ.....	77
49	แสดงประกอบแรงบันดาลใจ.....	80
50	แสดงภาพข้อมูลหลักที่นำมาใช้ประกอบการออกแบบ.....	80

สารบัญญภาพ(ต่อ)

ภาพ	หน้า
51 แสดงแนวความคิดการเชื่อมต่ออย่างไร้ขีดจำกัด.....	83
52 แสดงผลงานการออกแบบแนวความคิดการเชื่อมต่ออย่างไร้ขีดจำกัด.....	83
53 แสดงแนวความคิดสัมผัสเทคโนโลยี.....	84
54 แสดงผลงานการออกแบบแนวความคิดสัมผัสเทคโนโลยี.....	85
55 แสดงแนวความบำบัดโรคติดดิจิทัล.....	86
56 แสดงผลงานการออกแบบแนวความคิดบำบัดโรคติดดิจิทัล.....	86
57 แสดงผลงานการออกแบบแนวความคิดสัมผัสเทคโนโลยี ที่พัฒนาแล้ว.....	87
58 แสดงภาพการออกแบบที่ 1.....	87
59 แสดงภาพการออกแบบที่ 2.....	88
60 แสดงภาพการออกแบบที่ 3.....	88
61 แสดงภาพการออกแบบที่ 4.....	89
62 แสดงภาพการออกแบบที่ 5.....	89
63 แสดงภาพชุดโครงร่างผ้าดิบ.....	99
64 แสดงภาพการตัดเย็บชุดโครงสร้างจริง.....	100
65 แสดงบอร์ดปริ้น์ชุดและสเก็ทที่พัฒนาแล้ว.....	101
65 แสดงผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร ที่เสร็จสมบูรณ์ทั้ง 5 ชุด.....	101
66 แสดงผลงานการถ่ายแบบ.....	102
67 แสดงผลงานนิทรรศการศิลปะนิพนธ์ ที่เซ็นทรัลพลาซ่าโลก.....	103
68 แสดงงานแพชั่นโชว์.....	104

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

สังคมเกษตรของประเทศไทยในยุคก่อนจะพบว่ามีการทอผ้าเพื่อใช้สอยภายในครอบครัว โดยการถ่ายทอดวิธีการทอผ้าให้แก่สมาชิกที่เป็นเพศหญิง ซึ่งนับว่าเป็นภูมิปัญญาที่ถ่ายทอดเป็นมรดกทางวัฒนธรรมการทอผ้าของไทยมีมาแต่โบราณ จากอดีตจนถึงปัจจุบันได้พัฒนาการทอผ้าทั้งรูปแบบ เทคนิคการย้อมสีและการออกแบบลวดลาย ทั้งนี้เพื่อการสร้างแบรนด์ให้กับสินค้าไทยเป็นสิ่งที่สำคัญ โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมแฟชั่นเพราะจะเป็นการยกระดับสินค้าให้มีมาตรฐาน เพิ่มมูลค่า และสร้างการยอมรับจากกลุ่มลูกค้าในระดับสากล โดยผ้าฝ้ายทอมือ (Cotton woven) เป็นงานหัตถกรรมที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างสูงในกลุ่มชุมชนต่างๆ ด้วยคุณสมบัติของผ้าที่สวมใส่สบาย ระบายความร้อนได้ดี ทำความสะอาดง่าย เป็นผ้าที่มีความแข็งแรงทนทาน สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ในหลายๆ ด้านรวมถึงเครื่องแต่งกาย แต่ด้วยลักษณะของรูปแบบโครงสร้างเครื่องแต่งกายที่ล้ำสมัยของผ้าชนิดนี้ ซึ่งยังขัดกับสภาวะการณ์ในยุคสมัยปัจจุบันที่มีความก้าวหน้า และมีค่าเทคโนโลยีใหม่ๆ เกิดขึ้นมากมาย ทำให้เครื่องแต่งกายจากผ้าฝ้ายทอมือถูกมองว่าล้าสมัย ซึ่งควรจะได้รับการพัฒนาออกแบบให้มีความสวยงาม ทันสมัย ตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายในยุคปัจจุบัน

เนื่องจากรูปแบบเครื่องแต่งกายที่ล้ำสมัยแต่ยุคปัจจุบันเป็นยุคข้อมูลข่าวสารที่มีความทันสมัย ส่งผลต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตที่เปลี่ยนไป เช่น เทคโนโลยีสร้างอุปกรณ์เครื่องมือสื่อสารต่างๆ ทำให้การติดต่อสื่อสารและการรับส่งข้อมูลข่าวสารมีความสะดวกรวดเร็ว รวมถึงสร้างสิ่งอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ เช่นด้านการแพทย์ ด้านการศึกษา ด้านการเกษตร รวมถึงด้านการผลิตในยุคปัจจุบัน (Eric Schmidt and Jared Cohen, 2015) เพราะฉะนั้นการออกแบบเครื่องแต่งกายจากผ้าฝ้ายทอมือจำเป็นต้องได้รับการพัฒนาในรูปแบบใหม่ให้มีความเป็นสากล ตอบสนองต่อความต้องการของกลุ่มผู้บริโภค (กลุ่มเป้าหมาย) ทางด้านประโยชน์การใช้สอย (Function) ต่างๆ ให้มีเหมาะสมและได้รับการตอบรับที่ดีจากคนในยุคปัจจุบัน

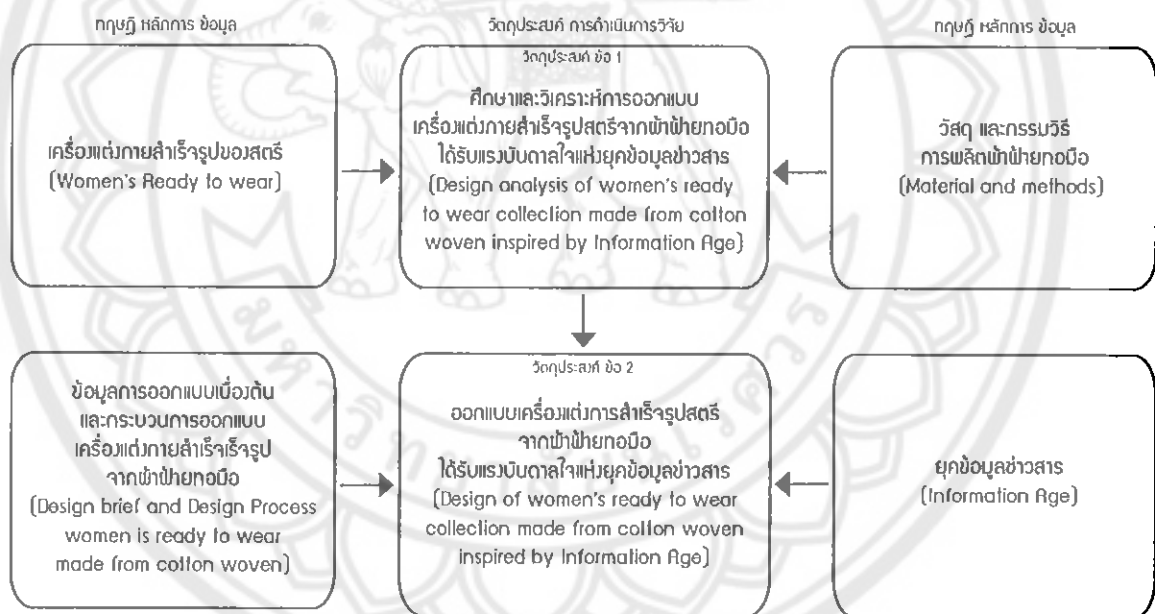
ดังนั้นงานวิจัยการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้เล็งความสำคัญและการเจริญเติบโตของเครื่องแต่งกาย สังเกตได้จากสถานภาพทางสังคมในปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความเจริญเติบโตของ สังคม การศึกษา เทคโนโลยี มีความสมบูรณ์ มีประสิทธิภาพมากขึ้น เพื่อสะท้อนรสนิยมและสถานภาพทางการเงิน ที่ต้องการความแปลกใหม่ ความทันสมัย นักวิจัยจึงเกิดแนวคิดที่จะสร้างภาพลักษณ์ของรูปแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากยุคข้อมูลข่าวสาร เนื่องจากข้อมูลข่าวสารที่อยู่รอบตัวนั้นมีมากมาย ทุกคนต่างให้

ความสำคัญ จึงต้องการศึกษาและวิเคราะห์แนวคิดองค์ประกอบของยุคนี้ พร้อมกับบอกเล่าความสำคัญผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ เพื่อให้มีความแตกต่างด้วยการออกแบบ การผสมผสาน เพื่อสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีที่มีคุณภาพมากที่สุด

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์เครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร
2. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร

กรอบแนวความคิดที่ใช้ในการวิจัย



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ขอบเขตของงานวิจัย

การศึกษางานวิจัยครั้งนี้เป็นการออกแบบเครื่องแต่งการสำเร็จรูปสตรี จากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร

1. ขอบเขตด้านการออกแบบ

การออกแบบเครื่องแต่งการสำเร็จรูปสตรี จากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุค ข้อมูลข่าวสาร จำนวน 1 ชุด (Collection) มีดังนี้

1.1 ชุดทางการ (Business Formal)	2	โครงสร้าง
1.2 ชุดลำลอง (Casual)	1	โครงสร้าง
1.3 ชุดงานราตรียาว (Evening Dress)	1	โครงสร้าง
1.4 ชุดงานเลี้ยงค็อกเทล (Cocktail Dress)	1	โครงสร้าง

2. ขอบเขตด้านระยะเวลา

การศึกษานี้มีความเกี่ยวข้องกับลำดับช่วงเวลาพัฒนาการของการออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นเวลา 5 เดือน เริ่มตั้งแต่ มกราคม พ.ศ. 2558 – พฤษภาคม พ.ศ. 2558

วิธีการดำเนินงาน

กิจกรรม	ม.ค	ก.พ	มี.ค	เม.ย	พ.ค
1. รวบรวมข้อมูลการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรี	↔				
2. ศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรี	↔				
3. วางแผนการดำเนินงาน	↔				
4. ออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีต้นแบบ		↔			
5. พัฒนารูปแบบของผลงานต้นแบบ			↔		
6. สรุปผลและจัดทำรายงาน				↔	
7. เผยแพร่ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งการสำเร็จรูปสตรี					↔

ขอบเขตด้านเนื้อหา

1. กระบวนการออกแบบเครื่องแต่งการสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร
2. การผลิตออกแบบเครื่องแต่งการสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร

ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร

- เพศ : หญิง
- เชื้อชาติ : ไทย
- อายุ : 25-35 ปี
- รายได้ : 15,000-30,000 บาท/เดือนขึ้นไป
- อาชีพ : พนักงานบริษัท, ผู้ประกอบการ
- วิถีการดำเนินชีวิต : เป็นกลุ่มยุคข้อมูลข่าวสาร(Net Generation) ซึ่งเติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างคล่องแคล่ว มีความกระตือรือร้นในการรับข้อมูลข่าวสาร ตัวอย่างเช่น พกพาโทรศัพท์ แท็บเล็ต หรือเครื่องมือสื่อสารหลายประเภทติดตัว มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ มีลักษณะการใช้ชีวิตที่รักการแต่งกาย มีความมั่นใจในตัวเอง มีความสนใจด้านแฟชั่นและด้านเทคโนโลยีที่ทันสมัย

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การออกแบบ (Design) หมายถึง ออกแบบเครื่องแต่งการสำเร็จรูปสตรี จากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร เพื่อถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงานที่ผู้อื่นสามารถมองเห็น รับรู้ หรือสัมผัสได้ลงไปในเรื่องที่สวมใส่ส่วนตัว เพื่อการดำรงชีวิตในสังคมมนุษย์ เช่น เสื้อ กางเกง กระโปรง เป็นต้น โดยให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกันในรูปแบบการผสมผสานระหว่างผ้าฝ้ายทอมือ กับ ยุคข้อมูลข่าวสาร (Information Age) เข้าด้วยกันได้อย่างลงตัวและเหมาะสมมากที่สุด ออกแบบเครื่องแต่งการสำเร็จรูปสตรี จากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร ประกอบได้ด้วย 1. ชุดธุรกิจอย่างเป็นทางการ(Business Formal) 2 โครงสร้าง 2. ชุดลำลอง(Casual) 1 โครงสร้าง 3.ชุดราตรี(Evening Dress) 1 โครงสร้าง และ 4. ชุดงานเลี้ยงค็อกเทล(Cocktail Dress) 1 โครงสร้าง

เครื่องแต่งกายสำเร็จรูป (Ready to Wear) หมายถึง เสื้อผ้า ในงานวิจัยประกอบไปด้วย เสื้อ กางเกง กระโปรง ไม่รวมถึงกระเป๋ รองเท้า หมวก และเครื่องประดับอื่นๆ เครื่องแต่งกายแบบ

สำเร็จรูป หมายถึง การตัดเย็บเสื้อผ้าจำหน่ายใช้ขนาดตาม Spec Size เสื้อผ้ามาตรฐาน หรือตามที่ว่าจ้างกำหนดให้ผลิต วิธีการสร้างแบบตัดเย็บต้องคำนึงถึงความเป็นไปได้ในเชิงการค้า และการผลิต เครื่องแต่งกายสำเร็จรูปมักจะนิยมนำไปตัดเย็บแบบหลายตัว หรืออาจมีแบบหลายขนาด (XS , S , M , L , XL)

สตรี (Women) หมายถึง เพศหญิง เชื้อชาติไทย มีอายุ 25-35 ปี รายได้ 15,000-30,000 บาท/เดือนขึ้นไป ทำอาชีพพนักงานบริษัท, ผู้ประกอบการ วิธีการดำเนินชีวิต เป็นกลุ่มยุคข้อมูลข่าวสาร(Net Generation) ซึ่งเติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างคล่องแคล่ว มีความกระตือรือร้นในการรับข้อมูลข่าวสาร ตัวอย่างเช่น พกพาโทรศัพท์ แท็บเล็ต หรือ เครื่องมือสื่อสารหลายประเภทติดตัว มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตตลอดเวลาหรือเรียกว่า Generation C ซึ่ง C ย่อมาจาก Connected

ผ้าฝ้ายทอมือ (Cotton Woven) หมายถึง งานหัตถกรรมจากผ้าฝ้าย หมู่บ้านดอนหลวง ตำบลแม่แรง อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน

ยุคข้อมูลข่าวสาร (Information Age) หมายถึง รูปแบบการดำเนินชีวิตของมนุษย์นั้นเปลี่ยนแปลงไปทางด้านความเร็ว ทั้งในเรื่องของการคิด การติดต่อสื่อสาร การรับข้อมูลข่าวสาร รวมถึงการผลิต มีแนวความคิด 3 แบบ คือ 1. จินตนาการอย่างไร้ขีดจำกัดสะท้อนความกระตือรือร้นในการสร้างและรับข้อมูลข่าวสารที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา 2. เทคโนโลยีมีชีวิต มีความสามารถจัดสรร การเรียงลำดับ การคัดแยกอย่างเป็นระเบียบและระบบอย่างถูกต้องและแม่นยำ 3. การควบคุมการรับข่าวสาร ซึ่งมาพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จนขาดไม่ได้ ดังนั้นจึงได้นำมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ เพื่อต้องการโครงสร้างของเครื่องแต่งกายแบบใหม่มีความน่าสนใจ โดยทำให้เสื้อผ้ามีความกระฉับกระเฉง และมีฟังก์ชันการใช้งานของผู้บริโภคอย่างเหมาะสม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากงานวิจัย

1. ได้ทราบถึงกระบวนการการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร
2. ได้รูปแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในบทนี้จะเป็นการศึกษาค้นคว้าข้อมูลในด้านต่างๆ ที่จะเป็นแนวทางและมีผลต่อการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร โดยการรวบรวมข้อมูลและนำทำการวิจัย วิเคราะห์ อภิปราย เพื่อทสรุปรูปในแต่ละหัวข้อ ก่อนที่จะนำไปสู่ขั้นตอนของการออกแบบและแบบร่าง โดยแบ่งข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญออกเป็น 4 ส่วนดังนี้

1. หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย
 - 1.1 หลักการและองค์ประกอบของการออกแบบเครื่องแต่งกาย
2. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูป
 - 2.1 หลักการออกแบบเสื้อผ้าสำเร็จรูป
 - 2.2 การสร้างแบบตัดเสื้อผ้าสำเร็จรูป
 - 2.3 ขั้นตอนการสร้างแบบตัดเสื้อผ้าสำเร็จรูป
3. ข้อมูลเกี่ยวกับผ้าฝ้ายทอมือ หมู่บ้านดอนหลวง ตำบลแม่แรง อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน
 - 3.1 ประวัติความเป็นมาผ้าฝ้ายทอมือ
 - 3.2 ผลิตภัณฑ์ของหมู่บ้าน
 - 3.3 กระบวนการผลิตผ้าฝ้ายทอมือทอมือ
 - 3.4 คุณสมบัติและวิธีการดูแลรักษาผ้าฝ้ายทอมือ
4. ข้อมูลเกี่ยวกับยุคข้อมูลข่าวสาร
 - 4.1 ความหมายของข้อมูลข่าวสาร
 - 4.2 ความสำคัญของข้อมูลข่าวสาร
5. เอกสารผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 5.1 ข้อมูลเกี่ยวกับยุคข้อมูลข่าวสาร วิเคราะห์โดย TCDC
 - ความหมายของยุคข้อมูลข่าวสาร
 - สีของยุคข้อมูลข่าวสาร
 - องค์ประกอบของยุคข้อมูลข่าวสาร
 - แนวความคิดของยุคข้อมูลข่าวสาร
 - วัสดุของยุคข้อมูลข่าวสาร
 - 5.2 งานวิจัยการพัฒนากระบวนการจัดการทางการตลาดในผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายทอมือ

1. หลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ความหมายของการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายตรงกับคำศัพท์ภาษาอังกฤษว่า Fashion Design หรือ Costume Design ในวงการ การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย ได้มีการนำคำศัพท์เหล่านี้มาใช้เรียกทับศัพท์อยู่เสมอ ซึ่งความหมายคำศัพท์ที่นิยมนำมาใช้ ได้แก่ คำว่า Fashion , Costume , Design ดังนี้ (จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง, 2543)

แฟชั่น (Fashion) หมายถึง การวางรูป ทำแบบ รูปแบบของเสื้อผ้าหรือสิ่งอื่นๆที่ประชาชนส่วนใหญ่นิยมในท่วงเวลาหนึ่ง

เครื่องแต่งกาย (Costume) หมายถึง เครื่องแต่งกายซึ่งได้รับการออกแบบขึ้นมา โดยมีจุดมุ่งหมาย เป็นการเฉพาะหรือเป็นพิเศษ สำหรับสถานที่หรือใช้ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง

การออกแบบ (Design) หมายถึง การออกแบบ แบบแผน สวดลายเค้าโครง ซึ่งแสดงให้เห็น วิธีการหรือแนวทางในการท างานสิ่งบางอย่าง แนวทางการทำบางสิ่งบางอย่าง เส้นและรูปร่าง ซึ่งเป็นที่มาของแบบหรือการตกแต่ง โดยมีจุดมุ่งหมายพิเศษเป็นการเฉพาะ

กล่าวโดยสรุปการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย หมายถึง การใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย โดยมีแรงบันดาลใจจากสิ่งต่างๆ รอบตัว เช่น ธรรมชาติ รูปทรงสิ่งแปลกใหม่ สื่อเทคโนโลยีต่างๆ ในปัจจุบัน หรือการนำแบบเสื้อผ้าในสมัยโบราณมา ดัดแปลงให้เข้ากับยุคสมัย ทั้งนี้จะต้องมีประโยชน์ด้านการใช้สอยและความงามเป็นสำคัญ ตลอดจนการแสดงให้เห็นถึงความเจริญก้าวหน้าด้านวัฒนธรรม ประเพณี และความนิยมของคนในยุคนั้นๆ โดยใช้หลักการออกแบบทางศิลปะเข้าช่วย และคำนึงถึงความต้องการด้านต่างๆ ตลอดจน ค่านิยม ประโยชน์ใช้สอย ความเหมาะสม และความทันสมัย

1.1 หลักการและองค์ประกอบของการออกแบบเครื่องแต่งกาย

การออกแบบเครื่องแต่งกายต้องอาศัยพื้นฐานการออกแบบซึ่งประกอบด้วย องค์ประกอบที่สำคัญ(Element of design) ต่างๆ คือ

- 1.1.1 เส้น (Line)
- 1.1.2 สัดส่วน (Proportion)
- 1.1.3 ความกลมกลืน (Harmony)
- 1.1.4 สมดุล (Balance)
- 1.1.5 จังหวะ (Rhythm)
- 1.1.6 พื้นผิว (Texture)
- 1.1.7 สี (Color)
- 1.1.8 พื้นที่ (Spaces)
- 1.1.9 รูปแบบและรูปร่าง (Form and Shape)

1.1.10 เส้นกรอบนอก (Silhouettes)

1.1.1 เส้น (Line) เส้นมีความสำคัญต่อการออกแบบเพราะรูปร่างต่างๆ ที่ปรากฏต่อสายตาอาศัยเส้นเป็นตัวนำรูปแบบ เส้นเกิดจากการต่อจุด 2 จุดหรือเกิดจากจุดๆเดียวเป็นจุดเริ่มต้นของเส้นเกิดจากจุดหลายจุดร้อย หลายพัน หลายหมื่น หลายล้าน จุดที่ต่อกันไปจนแสดงเป็นเส้นตั้ง เส้นนอน เส้นโค้ง เส้นหัก แสดงทิศทางให้เกิดรูปร่าง ทำให้เกิดเนื้อที่ มีขนาด น้ำหนัก เกิดลักษณะพื้นผิว เส้นสามารถแสดงให้เห็นความเคลื่อนไหวแสดงความเร็วได้เส้นในลักษณะต่างๆ เพื่อนำมาบรรจบกันก็จะทำให้เกิดรูปร่างได้ เส้นจะต้องมีความสัมพันธ์กับขนาด รูปร่างและทิศทาง เช่น เส้นตรงในแนวราบแสดงอาการเรียบง่ายสงบ แต่เส้นในแนวตั้งแสดงความมั่นคง เส้นในลักษณะต่างๆมีอิทธิพลต่ออารมณ์ เช่น เส้นโค้ง เป็นเส้นที่คันตา ถ้าจะเขียนใบหน้าคนในลักษณะง่ายๆให้มีตาและปากเป็นเส้นโค้งที่คว่ำจะมีลักษณะเป็นคนที่มีความทุกข์ ในการออกแบบเสื้อผ้า เส้นเป็นสิ่งที่ใช้วาดเป็นรูปร่างหรือเส้นกรอบนอกและใช้วาดส่วนที่ตกแต่ง เช่น ลูกไม้ ยางยืด การกั้น ฯลฯ

เส้นที่มีลักษณะต่างๆ กันมีความหมายและคุณค่าของเส้นแต่ละลักษณะไม่เหมือนกัน นักออกแบบจึงแยกลักษณะคุณค่าของเส้นแต่ละชนิด ดังนี้

- เส้นตั้ง (Vertical Lines)
- เส้นนอน (Horizontal Lines)
- เส้นโค้ง (Curved Lines)
- เส้นซิกแซก (Zigzag Lines)
- เส้นทแยง (Diagonal Lines)

เส้นตั้ง (Vertical Lines) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกแสดงถึงความสูงความแข็งแรง ความสง่าความ มีระเบียบเหมาะสำหรับคนอ้วนเตี้ย



ภาพที่ 2 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นแนวตั้ง

ที่มา: <http://www.chanel.com>

เส้นนอน (Horizontal Lines) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกแสดงถึงความกว้าง ความสงบ ความราบเรียบ เหมาะสำหรับคนสูงผอมจะพรางตาให้ตัวอ้วนขึ้นและเตี้ยลง



ภาพที่ 3 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นนอน
ที่มา: <http://www.chanel.com>

เส้นโค้ง (Curved Lines) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกแสดงถึงความอ่อนช้อย นุ่มนวล ร่าเริง บางครั้งทิศทางการเคลื่อนไหวที่นุ่มนวลละมุนละไม ให้ความรู้สึกเศร้าซึม ลักษณะของเส้นที่มีการเลี้ยวพันซ่ายพันขวให้ความรู้สึกอ่อนหวานสวยงาม แต่ถ้าใช้มากเกินไปบางครั้งทำให้ความรู้สึกวุ่นวายไม่เป็นระเบียบ



ภาพที่ 4 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นโค้ง
ที่มา: <http://www.chanel.com>

เส้นซิกแซก (Zigzag Lines) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกแสดงถึงความตะกุกตะกัก
ความไม่เรียบร้อย ความรู้สึกแปลกตาน่าตื่นตัว



ภาพที่ 5 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นซิกแซก
ที่มา: <http://2.bp.blogspot.com>

เส้นทแยง (Diagonal Lines) เป็นเส้นที่ให้ความรู้สึกแสดงถึงความเคลื่อนไหว หรือ
การไม่อยู่นิ่ง ไม่นั่นนอน



ภาพที่ 6 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดลายเส้นทแยง
ที่มา: <http://www.missoni.com>

1.1.2 สัดส่วน (Proportion) ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสัดส่วนในการออกแบบ เครื่องแต่งกายนั้น สัดส่วนใช้ในการแบ่งเส้นช่วงตัวด้านบนและด้านล่าง ถือว่ามีความสำคัญที่ใช้นำเสนอรูปร่างหรือใช้แก้ไขความสูงของผู้สวมใส่ โดยส่วนใหญ่รูปแบบสัดส่วนได้ดังนี้

สัดส่วน 1 : 1 ส่วนที่เป็นเสื้อจะมีสัดส่วนความยาวเท่ากับ 1 ส่วน ในขณะที่กระโปรงจะอยู่ที่ 1 ส่วน จึงมีสัดส่วนค่อนข้างจะเท่ากันทั้งบนและล่าง



ภาพที่ 7 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสัดส่วน 1 : 1 ส่วน
ที่มา: <http://www.valentino.com>

สัดส่วน 3 : 5 ในส่วนของเสื้ออยู่ที่ 2 ส่วนในช่วงบนและกระโปรงจะยาวประมาณ 5 ส่วน ซึ่งสัดส่วนนี้เหมาะกับผู้ที่ผิวขาวหรือต้องการให้ร่างกายดูสูง



ภาพที่ 8 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสัดส่วน 3 : 5 ส่วน
ที่มา: <http://row.burberry.com>

สัดส่วน 2 : 8 สัดส่วนนี้จะมีช่วงบนที่สั้นกว่าช่วงล่างค่อนข้างมาก เป็นการเพิ่มส่วนล่างซึ่งมี 8 ส่วน ทำให้ดูสูงมากขึ้น นิยมให้สัดส่วนนี้กับชุดราตรีส่วนใหญ่



ภาพที่ 9 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสัดส่วน 2 : 8 ส่วน
<http://www.albertaferretti.com>

1.1.3 ความกลมกลืน (Harmony) ซึ่งงานทุกชิ้นจะต้องมีความกลมกลืนเป็นหลักเพื่อให้ชิ้นงานไม่ได้ดูแตกต่างมากนัก ความสมดุล เช่น การใช้โทนสี เดียวกันทั้งชุด ดูสวยงามแบบเรียบง่าย



ภาพที่ 10 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดผสมกลมกลืน
 ที่มา: <http://row.burberry.com>

1.1.4 สมดุล (Balance) คือ การจัดองค์ประกอบสองข้างเท่ากันซึ่งแบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ สมดุลแท้และสมดุลเทียม

สมดุลแท้ ซึ่งมีการวางองค์ประกอบสองข้างเท่ากัน ทำให้ภาพลักษณ์ที่ได้ดูมั่นคง แข็งแกร่ง ซึ่งจะใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าที่ใช้ในการทำงาน ที่ต้องการความน่าเชื่อถือ เช่น สูทหรือ กระโปรงบางทรง ที่เสื้อผ้าชั้นบนและล่างมีรายละเอียดที่เหมือนกัน



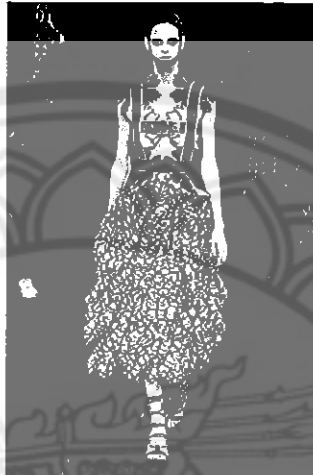
ภาพที่ 11 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสมดุลแท้
ที่มา: <http://www.chanel.com>

สมดุลเทียม ซึ่งเป็นการสมดุลโดยไม่จำเป็นจะต้องจัดองค์ประกอบที่เท่ากันทั้งสองข้าง หรือไม่เหมือนกันทั้งสองข้าง แต่เมื่อมองโดยรวมแล้วมีความลงตัวสวยงาม มักจะเห็นในงานที่สนุกสนาน เป็นเป็นที่สะดุดตา เช่น ชุดราตรี หรือชุดที่ให้ออกาสพิเศษต่างๆ แม้แต่เสื้อผ้าชั้นสูง



ภาพที่ 12 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดสมดุลเทียม
ที่มา: <http://www.stephanerolland.com>

1.1.5 จังหวะ (Rhythm) การใช้จังหวะในการออกแบบเสื้อผ้า เพื่อให้เสื้อผ้ามีความน่าสนใจมากขึ้น ในขณะที่เดียวกันจังหวะจำทำให้รายละเอียดต่างๆ นั้นมีความลงตัวอีกด้วยซึ่งจังหวะในการออกแบบมีทั้ง จังหวะที่เสมอกันและจังหวะที่ไม่เท่ากัน



ภาพที่ 13 แสดงภาพตัวอย่างประกอบคำอธิบายชุดจังหวะ

ที่มา: <http://www.alexandermcqueen.com>

1.1.6 พื้นผิวหรือผิวสัมผัส (Texture) ผิวสัมผัสของผ้าซึ่งเกิดจากการสัมผัสผ้า โดยอาจใช้หลังมือในการสัมผัส เช่น กรอบ แห้ง นุ่ม เป็นต้น ผิวหยาบกระด้าง หรือบางเบา เป็นต้น

ผ้าผิวสัมผัสนุ่ม เช่น ผ้าป่าน ผ้าชีฟอง ผ้าฝ้าย ผ้าเนื้อบาง ฯลฯ ควรออกแบบเสื้อผ้าที่มีเส้นกรอบนอกทั้งตัว ตกแต่งด้วยจีบระบายหรือจีบรูด



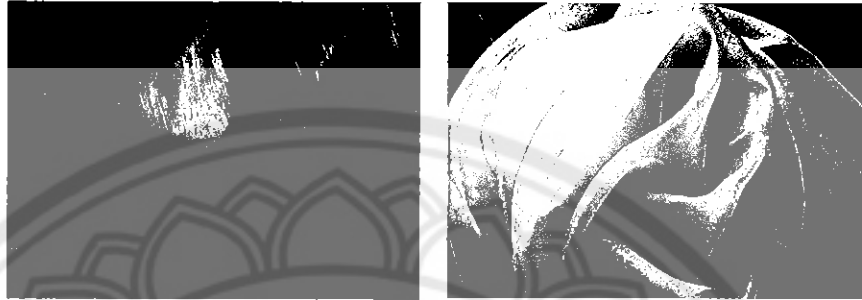
ภาพที่ 14 (ซ้าย) แสดงภาพตัวอย่างผ้าชีฟอง

ภาพที่ 15 (ขวา) แสดงภาพตัวอย่างผ้าฝ้าย

ที่มา: <http://www.fabriccounty.com>

ที่มา: <http://www.fabricandart.com>

ผ้าผิวสัมผัสปานกลาง เช่น ผ้าไหม ผ้าอเนกซ่า ผ้าฝ้ายเนื้อปานกลางหรือผ้าอื่นๆ ที่มีความทรงตัวสำหรับออกแบบเสื้อผ้าที่มีเส้นกรอบนอกรวงตัว



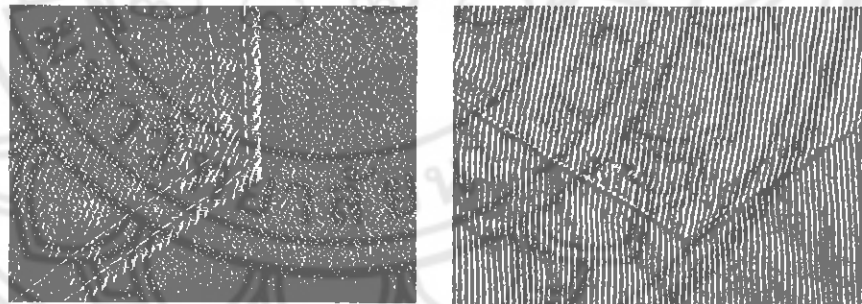
ภาพที่ 16 (ซ้าย) แสดงภาพตัวอย่างผ้าไหม

ภาพที่ 17 (ขวา) แสดงภาพตัวอย่างผ้าอเนกซ่า

ที่มา: [http:// www.fabriccounty.com](http://www.fabriccounty.com)

ที่มา: <http:// www.fabriccounty.com>

ผ้าผิวสัมผัสหยาบ เช่น ฝ้ายยืน ผ้าลูกฟูก หรือผ้าที่มีเนื้อค่อนข้างหนาทรงตัวเหมาะสมสำหรับออกแบบเสื้อผ้าประเภทที่ต้องการความคงทน เช่น เสื้อแจ็คเก็ต เสื้อเทเลอร์ เป็นต้น



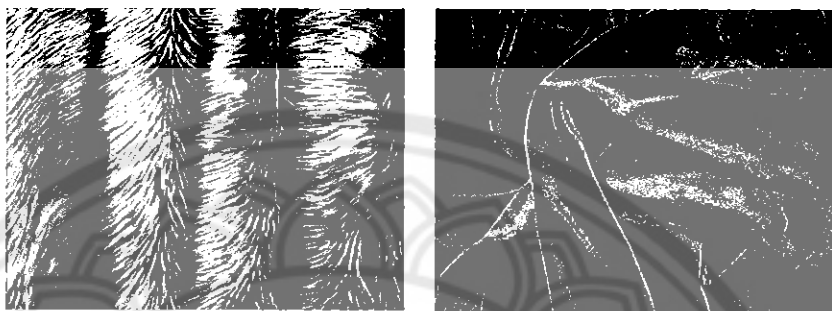
ภาพที่ 18 (ซ้าย) แสดงภาพตัวอย่างฝ้ายยืน

ภาพที่ 19 (ขวา) แสดงภาพตัวอย่างผ้าลูกฟูก

ที่มา: <http://www.featurepics.com>

ที่มา: <http://www.123rf.com>

ผ้าผิวสัมผัสขนฟู เช่น ผ้าขน ผ้าม่านหรือมีความมันวาว(ด้านเดียว) และนุ่มเหมาะสำหรับทำเสื่อกันหนาว ผ้าพันคอ หรือเป็นชุดทำให้รู้สึกถึงความหรูหรา นำสัมผัส



ภาพที่ 20 (ซ้าย) แสดงภาพตัวอย่างผ้าขน

ภาพที่ 21 (ขวา) แสดงภาพตัวอย่างกำมะหยี่

ที่มา: <http://www.annie-on-a-budget.blogspot.com>

ที่มา: <http://www.aliexpress.com>

ผิวสัมผัสของผ้านั้นเป็นหัวใจสำคัญในการเลือกผ้าให้เหมาะกับรูปแบบเสื้อผ้าที่ออกแบบมา เช่น ในการออกแบบเสื้อผ้าที่ต้องการความแนบตัว เน้นรูปร่าง จำเป็นต้องเลือกเนื้อผ้าที่มีผิวสัมผัสนุ่มนวล ส่วนที่มีผิวสัมผัสแข็งควรใช้ตัดเสื้อสูท หรือเสื้อที่ต้องการโครงสร้างให้กับร่างกาย แม้กระทั่งความหนาของผ้า ที่ใช้ในการจับในหรือรองปก จำเป็นต้องเลือกเนื้อผ้าให้เหมาะสมทำให้การผลิตเป็นไปตามรูปแบบที่ออกแบบไว้

1.1.7 สี (Color) เป็นส่วนหนึ่งของแฟชั่น เป็นส่วนประกอบของแฟชั่นเสื้อผ้า แม้กระทั่งผมและเครื่องประดับยังคงต้องใช้สีให้เข้ากับเสื้อผ้าที่ใส่ สีอาจเป็นสิ่งสำคัญสำหรับ High fashion ของฤดูกาลหนึ่งและไปสู่นาครดต่อไป เป็นเพราะว่าสีนั้นเป็นปัจจัย(Factor)อย่างหนึ่ง ที่ถือว่าราคาแพงที่สุดที่ได้ของการเปลี่ยนแปลงผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าอุตสาหกรรม ที่มีการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วส่วนมากจะเปลี่ยนในเรื่องของสีก่อนที่จะเปลี่ยนรูปแบบ แฟชั่นแต่ละสมัยออกมาในลักษณะที่หลากหลาย สีสีันใหม่ๆ ซึ่งแตกต่างจากสมัยที่ผ่านมา สีที่เป็นแฟชั่นที่ออกมาเป็นสีแท้ๆ จะน้อย ส่วนมากจะออกเป็นลำดับขั้นของสี(Shade) ที่หลากหลายในตัวของแต่ละสี (เป็นสีที่ผสมสีดำเข้าไปในแต่ละสี)

ในการเลือกเสื้อผ้าสำหรับผู้สวมใส่ จึงจำเป็นต้องมีความรู้เกี่ยวกับเรื่องสีที่ผู้สวมใส่ชอบและเหมาะสมกับสีผิว ผมนของผู้สวมใส่ เมื่อรู้ถึงพื้นฐานของสีแล้ว นอกจากจะเลือกสีที่ใช้แล้ว ยังสามารถนำไปประยุกต์หรือผสมกับสีต่างๆได้อย่างเหมาะสมด้วย

ความสำคัญของสี

สี คือลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาให้เห็นเป็นสี (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน) ในทางวิทยาศาสตร์ให้คำจำกัดความของสีว่า เป็นคลื่นแสงหรือความเข้มของแสงที่สายตาสามารถมองเห็น ในทางศิลปะสีคือ ทศนธาตุอย่างหนึ่งที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของ งานศิลปะ และใช้ในการสร้างงานศิลปะโดยจะทำให้ผลงานมีความสวยงาม ช่วยสร้างบรรยากาศ มีความสมจริง เด่นชัดและน่าสนใจมากขึ้น

สีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของงานศิลปะ และเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก อารมณ์และจิตใจได้มากกว่าองค์ประกอบอื่นๆ ในชีวิตมนุษย์ที่มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสีต่างๆ อย่างแยกไม่ออก โดยสีจะให้ประโยชน์ในด้านต่างๆ เช่น

1. ใช้ในการจำแนกสิ่งต่างๆ เพื่อให้ชัดเจน
2. ใช้ในการจัดองค์ประกอบของสิ่งต่างๆ เพื่อให้เกิดความสวยงาม กลมกลืน เช่น การแต่งกาย การจัดตกแต่งบ้าน
3. ใช้ในการจักษุกลุ่ม พวก คณะ ด้วยการใช้สีต่างๆ เช่น คณะสี เครื่องแบบต่างๆ
4. ใช้ในการสื่อสารความหมาย เป็นสัญลักษณ์หรือใช้บอกเล่าเรื่องราว
5. ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างบรรยากาศสมจริงและน่าสนใจ
6. เป็นองค์ประกอบในการมองเห็นสิ่งต่างๆ ของมนุษย์

หลักการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ในการแต่งกายนั้น สีเป็นสิ่งที่ทำให้สะดุดตา และจะเป็นสิ่งแรกที่ผู้คนจะมองเห็นและจดจำเราได้ หากเรารู้จักเลือกการใช้สีให้ถูกต้องและเหมาะสมกับบุคลิกกาลเทศะและสภาพแวดล้อม และจะยังช่วยให้เราเกิดความรู้สึกที่ดีต่อตัวเองอีกด้วย

ผู้ที่ประสบความสำเร็จในเรื่องการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายนั้นจะต้องมีความรู้ความเข้าใจอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับพื้นฐานของสีข้างต้นแล้ว ยังจะต้องรู้เกี่ยวกับหลักการนำสีมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ดังนี้

1. การใช้สีคู่ตรงข้าม คือ การนำสีคู่ประกอบซึ่งเป็นที่อยู่ตรงข้ามกันในวงจรสีเช่น สีเขียวกับสีแดง หรือน้ำเงินกับสีส้ม หรือสีเหลืองกับสีม่วง มาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย เราต้องทำความเข้าใจว่า สีเหล่านี้เป็นสีตัดกันอย่างรุนแรง ทำให้ประมาทสัมผัสเกิดขึ้นตัวอย่างแสบพลัน ในขณะที่เดียวกันก็ช่วยให้เราแลดูมีชีวิตชีวา แต่ผู้ที่ใช้สีคู่ประกอบต้องมีความชำนาญในการใช้สี เพราะหากใช้สีไม่ถูกวิธีจะลดคุณค่าความสวยงามของเครื่องแต่งกายทั้งหมด



ภาพที่ 22 แสดงภาพตัวอย่างชุดสีคู่ตรงข้าม

ที่มา: <http://www.style.com/slideshows/fashion-shows/spring-2015-couture/viktor-rolf>

2. การใช้สีข้างเคียง คือ การนำสีข้างเคียงซึ่งเป็นที่อยู่ใกล้กันในวงจรสี เช่น สีเขียว เขียว น้ำเงิน และน้ำเงิน หรือสีแดง ม่วงแดง และม่วง มาใช้ในการออกแบบเสื้อผ้าทำให้เกิดความรู้สึกกลมกลืน



ภาพที่ 23 แสดงภาพตัวอย่างชุดสีข้างเคียง

ที่มา: <http://www.style.com/slideshows/fashion-shows/spring-2015-ready-to-wear/marni>

3. การใช้สี 3 สี คือ การใช้สี 3 สีในกรอบสามเหลี่ยมของวงจรัสธรรมชาติ เช่น สีน้ำเงิน สีแดงและสีฟ้า มาใช้ร่วมกัน เมื่อมองดูครั้งแรกอาจจะแลดูไม่เข้ากัน แต่ในความจริงกลับเข้ากันได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่ง หากเรารู้จักเลือกสีให้มีสัดส่วนที่เหมาะสมในการออกแบบ



ภาพที่ 24 แสดงภาพตัวอย่างชุดสามสี

ที่มา: <http://www.style.com/slideshows/fashion-shows/pre-fall-2015/marni>

4. การใช้สีเอกรงค์ คือ การใช้สีเอกรงค์เป็นการใช้สีแท้เดียวในการแต่งกาย ซึ่งสามารถทำให้แลดูน่าสนใจได้ โดยการนำสีแท้เดียวนั้นให้มีความเข้มของสีหลากหลาย เช่น สีเขียว ก็ใช้สีน้ำตาลกลาง น้ำเขียวเข้ม หรือสีเขียวอ่อนมาใช้ในการออกแบบ



ภาพที่ 25 แสดงภาพตัวอย่างชุดสีเอกรงค์

ที่มา: <http://www.style.com/slideshows/fashion-shows/spring-2015-ready-to-wear/burberry-prorsum>

5. การใช้สีกลาง คือ สีดำกับสีขาว สีขาวกลับครีม เป็นการแต่งกายยอดนิยมของคนแนวมินิมอล เรียบๆ น้อยๆ เทรนด์ฮิตประมาณ ยุค 90's และยังคงความนิยมมาถึงปัจจุบัน



ภาพที่ 26 แสดงภาพตัวอย่างชุดสีเอกรงค์

ที่มา: <http://www.style.com/slideshows/fashion-shows/spring-2015-ready-to-wear/burberry-prorsum>

สีกับขนาดรูปร่าง

สีของเสื้อผ้าที่เราสวมใส่มีอิทธิพลต่อรูปร่างของผู้สวมใส่ได้ สามารถทำให้รูปร่างใหญ่และเล็กลงได้ สีร้อนจะทำให้ดูตัวอ้วนหรือใหญ่ขึ้น มากกว่าใส่สีเย็น หรือสีสว่าง(Bright color) จะทำให้รูปร่างใหญ่กว่าสีมืดๆ (Dull color) เช่น ถ้าใส่เสื้อผ้าสีแดงสดสว่างจะดูตัวใหญ่กว่าถ้าใส่เสื้อผ้าสีแดงเข้ม ฉะนั้นคนที่มีรูปร่างใหญ่หรืออ้วนควรพยายามหลีกเลี่ยงสีที่สว่าง เพราะจะได้ไม่ดึงดูดความสนใจ และจะทำให้รูปร่างไม่ดูอ้วนมากขึ้น ควรจะสวมเสื้อผ้าที่มีสีอ่อนนุ่ม และถึงว่าสีสดสว่างจะทำให้รูปร่างใหญ่ขึ้นแต่ผู้หญิงที่มีรูปร่างเล็ก ก็ไม่สวมใส่เพราะสีดูเด่นมากกว่าตัวผู้สวมใส่เอง

1.1.8 พื้นที่ (Spaces) เป็นพื้นที่ ที่อยู่ภายในโครงร่างของเสื้อผ้า หรือเหมือนกับอยู่ในเส้นกรอบของเสื้อผ้า เส้นจึงเป็นส่วนที่จะสร้างสิ่งต่าง ๆ เข้าไปใน space ต่าง ๆ ที่อยู่ภายในโครงร่างของเสื้อผ้าหรือโครงร่างกรอบนอกนี้ จะโดยการทำเป็นตะเข็บต่างๆ และการตกแต่งด้วยโบว์ ลูกไม้ จีบ ต่าง ๆ ที่อยู่บนพื้นที่ของเสื้อผ้า เส้นตกแต่งต่าง ๆ ที่อยู่ภายใน space นี้มีทั้ง structural lines หรือ decorative lines structural lines

Structural lines เป็นเส้นที่เกิดจากการเย็บตกแต่งขึ้นภายในโครงร่างกรอบนอก ของเสื้อผ้า เป็นการทำให้เกิดตะเข็บต่างๆ dart คือพวกเกร็ดช่วยทรงต่าง ๆ ไม่ว่าจะขยายเกร็ดไปอยู่ ตรงส่วนใดของตัวเสื้อ การพับเย็บริมต่างๆ เช่นพับชายเสื้อ ชายกระโปรง แขนเสื้อ ไม่ว่าจะ เป็น โครงแขนเสื้อ

อะไรในแต่ละแบบ ขากางเกง ไม่ว่าจะทรงขาเดรป ขากระบอก ขาบาน แล้วแต่รูปทรงของกางเกงทรงนั้น กระโปรงพลีท รูปลักษณะของแนวคอเสื้อหรือลักษณะของปกเสื้อแต่ละแบบ ช่องแขนเสื้อ แขนของเอว การเย็บขลิบริมผ้าหรือการกันลู่ย ตะเข็บบางตะเข็บ เช่น การต่อ yoke หรือการต่อขึ้นผ้าที่เป็นารออกแบบของเสื้อผ้าชุดนั้น ซึ่งเป็นการที่อยู่ในโครงสร้างของชุดนั้น เช่น การต่อตะเข็บของเสื้อเชิ้ต ต่อไหล่ ซึ่งยังคงรักษาการเป็น structural lines อยู่

Decorative lines เป็นการตกแต่งเสื้อผ้าให้ สวยงามด้วยการติดโบว์ ลูกไม้ หรือมีการใช้ไหมหรือผ้าแพรมาถักเป็นเปียตกแต่งหรือใช้ผ้ามาสานเป็นเปียตกแต่งเข้าไป มีการ ตกแต่งขอบหรือริมผ้า เช่น การกันผ้าสีต่างๆ การเดินเส้นตามขอบปกขอบแขน หรือเดินเส้นติดแถบตามขากางเกงหรือชายกระโปรง ขอบแขน ติดลูกไม้ ระบายตามสาบคอ ชายกระโปรง หรือ ตกแต่งตามบริเวณในตัวเสื้อหรือกระโปรง หรือการใช้กระดุมสีต่างๆ มาตกแต่งตามเสื้อ และกระโปรงเพื่อให้กระโปรง หรือเส้นนั้นไม่ดูเรียบจนเกินไป หรือการใช้ซิปที่มีสีติดกันกับเนื้อผ้าที่ นำมาตัดมาติดตกแต่งให้ดูสมัยนี้กำลังนิยมกันในเสื้อผ้าสตรี แต่การตกแต่งนั้นจะต้องไม่มากจนเกินไปหรือเบียดเสียดกันจนเกินไปดูไม่งามแต่จะดูยุ่งเหยิงบางทีสายตาของคนเราก็ชอบที่จะ มองดูอะไรที่มันโล่งๆ หรือให้สะดุดสายตาเป็นจุดก็จะดูเก๋ดีทำให้ เสื้อผ้าไม่ เรียบจนเกินไป การ ตกแต่งบนพื้นที่ของเสื้อผาก็ควรจะอยู่ใน style ของเสื้อผ้าในแบบนั้นด้วย

การใช้ structural lines และ decorative lines ในการตกแต่งเสื้อผ้านั้นก็สามารถ ใช้ในการลวงตาหรือปกปิดสัดส่วนที่มีปัญหาของร่างกายได้ เช่นการย้ายเกร็ดหรือ dart มาอยู่ตรงแนวโค้งข้างๆ ของเอวจะช่วยทำให้ดูเอวเล็กลงได้ หรือการต่อผ้าหรือตะเข็บ เพื่อตกแต่งหรือลวงตา ให้ดูหน้าอกใหญ่ขึ้นหรือต่อผาหรือตะเข็บโดยการใช้เส้นลวงตาขึ้นไปเหนือเอวเล็กน้อยจะทำให้ ดูตัวสูงขึ้นในการที่จะเลือกแบบของเสื้อผ้าควรจะดูลักษณะการตกแต่งของเส้นต่างๆ ภายในเสื้อผ้านั้น เพื่อให้สามารถเน้นให้ดูสวมใส่แล้วช่วยทำให้รูปร่างดีขึ้น เช่น กางเกงหรือกระโปรงที่ต่อ yoke เพื่อจะเน้นให้เห็นแนวสะโพก เราต้องการจะเน้นหรือต้องการจะลวงตาโดยการใช้เส้นตกแต่งตาม รูปร่างของเสื้อผ้าหรือโครงร่างของเสื้อผ้า หรือจะตกแต่งเสื้อผ้าตรงส่วนไหนมากน้อยแค่ไหน แล้วแต่ความต้องการ การออกแบบคอเสื้อเมื่อได้คอเสื้อแล้วควรจะต้องคิดถึง silhouette ที่ตามมา form ของแขน รูปทรงควรจะตามไปด้วยกัน เช่น ปกคอจีน Silhouette ควรจะเข้ารูป แขนล้า

1.1.9 รูปแบบและรูปร่าง (Form and Shape) เป็นลักษณะรูปร่างที่แสดงได้ 3 มิติคือ หน้า หลัง ด้านข้าง ความลึก ความสูง รูปร่างของคนจะเป็นตัวอย่างของ form ได้ดีซึ่งแต่ละคนจะมีรูปร่างที่แตกต่างกันออกไป ลักษณะรูปร่างของร่างกายของแต่ละคน ก็จะทำให้เกิดเป็น shape ของเสื้อผ้า designer แต่ละคนจะออกแบบ ลายละเอียดต่าง ๆ ของเสื้อผ้า หรือจะต้องมีการออกแบบที่ต้องการให้ ลวงตาหรืออำพรางรูปร่างที่ แตกต่างกันในารออกแบบนั้น form กับ shape จะไม่

แตกต่างกัน เพราะเวลาออกแบบก็จะเขียนเป็นเส้นโครงร่างหรือ Out line ส่วนลักษณะรูปร่างของแต่ละคน ซึ่งจะมีรูปร่างแตกต่างกัน เช่น สูง เตี้ย ผอม อ้วน รูปร่างมีสัดส่วน หรือรูปร่างตรงๆ การออกแบบเสื้อผ้าเพื่อให้เหมาะสมกับ แต่ละลักษณะรูปร่าง ซึ่งจะต้องใช้เส้นสาย การลงตาบนรูปร่าง และยักรวมถึงลักษณะของเนื้อผ้า ด้วย การที่จะรู้ว่าลักษณะรูปร่างของเราจะมีลักษณะอย่างไร เพื่อที่จะให้เกิดความ ผิดพลาดน้อยที่สุดคือ การสวมชุดเนื้อผ้ายืดรัดรูป เช่น ชุดว่ายน้ำ หรือชุดแอโรบิก จะเห็น รายละเอียดของรูปร่างอย่างชัดเจน ซึ่งควรจะเป็นสี่เหลี่ยมสี่เดียว ไม่ควรมีลวดลาย เพื่อจะได้ไม่เกิด ความเข้าใจในการลงตา

คนที่รูปร่างลักษณะตรง ไม่ค่อยมีสัดส่วนมากจะเป็นคนตัวผอมสูง สะโพกเล็ก แบน ไหล่กว้าง หน้าอกเล็ก มีส่วนโค้งน้อย หรือคนที่รูปร่างไม่ผอมสูง แต่มีสะโพกแบน ไหล่ตั้ง ลักษณะลำตัวเป็นรูปเหลี่ยมทรงตั้งหรือทรงกว้าง ในที่นี้ยังไม่เน้นส่วนสูงหรือน้ำหนัก จะดูรูปร่าง ก่อน ส่วนมากรูปหน้าก็จะเป็นเหลี่ยมมุม จมูกยาว โหนกแก้มสูง คางเหลี่ยม

คนที่มีลักษณะรูปร่างในแนวเส้นโค้ง มีสัดส่วน หรือไม่มีก็ลักษณะกลมแต่มีสัดส่วนเส้นรูปร่างจะปรากฏเป็นทรงกลม ทรงรี สะโพกผายออก เอวเล็ก ออกอิม ส่วนรูปหน้าจะมีลักษณะเป็นรูปไข่ กลม หัวใจ บางคนอาจจะรูปร่างผสมเป็นลักษณะตรง แต่มีสัดส่วน พบได้ในคนที่รูปร่างและรูปร่างที่ตรงกันข้ามกันคือ มีรูปหน้ากลม แต่รูปร่างตรง หรือไม่มีรูปร่างค่อนข้างกลมมีสัดส่วน แต่มีรูปหน้าเป็นแนวตรง แนวเหลี่ยม เป็นการผสมกันทำให้เกิดความสมดุล ระหว่างเส้นตรงและเส้นโค้ง จึงอาจแบ่งประเภทของรูปร่างของคนได้เป็น 3 ประเภท คือรูปร่างตรง รูปร่างตรงแต่มีสัดส่วน และรูปร่างกลมแบบมีสัดส่วน

ลักษณะของเสื้อผ้ากับรูปร่าง

คนที่รูปร่างตรง เส้นสายในเสื้อผ้าส่วนมากจะเป็นรูปแบบที่มีเส้นตรง

คนที่รูปร่างกลมมีสัดส่วน รูปแบบของเสื้อผ้าจะเน้นความกลมแบบมีสัดส่วน เนื้อผ้าจะเบาละเอียดหรือมีความหนาปานกลาง เป็นผ้าที่มีน้ำหนัก ผิวของผ้ามีลักษณะขรุขระเล็กน้อย

คนที่รูปร่างตรงแต่มีสัดส่วน รูปแบบของเสื้อผ้าควรมีสัดส่วนประกอบที่มีเป็นเส้นตรงที่กลมกลืนกับรายละเอียดที่มีความโค้งมน นุ่มนวล หรือเป็นการ ผสมผสานทั้งเส้นตรงและเส้นโค้งในเสื้อผ้าชุดเดียวกันก็ได้

ไม่ว่าจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร form ต่างๆ ที่ออกแบบในตัวเสื้อผ้าการใช้เส้นต่างๆ ควรจะไปด้วยกันได้ แต่ถ้าคล้อยตามกันมากเกินไป ในเรื่องของ form ก็จะทำให้ดูไม่เหมาะสม เช่น คนที่มีรูปหน้าคางแหลม ถ้าใส่เสื้อคอแหลมก็จะยิ่งเน้นรูปหน้ามากเกินไป หรือคนที่ รูปหน้ากลมแบนถ้าใส่เสื้อคอกลมก็จะยิ่งเน้นใบหน้ามากเกินไป แต่ก็ไม่ควรจะออกแบบให้ตรงข้ามกันเลยทีเดียวจะดูขัดแย้งมากเกินไป (รูปใบหน้า)

การออกแบบบางที่ไม่ใช่ดูแต่ที่ลักษณะรูปร่างอย่างเดียวควรดูลักษณะบุคลิกของผู้สวมใส่ด้วย การใส่เสื้อผ้าที่ขัดกับบุคลิกอาจจะทำให้คนๆ นั้นขาดความมั่นใจได้ ลักษณะของบุคลิกของผู้หญิงจะมีอยู่ 2 อย่าง คือ

1. yang เป็นลักษณะบุคลิกที่จะออกไปทางผู้ชายนิดๆ ไม่ใช่อยากจะเป็นผู้ชายแต่ชอบแต่งตัวแบบที่จะออกไปทางผู้ชายนิดๆ ไม่ใช่รูปแบบที่เรียบบร้อยหรือหวาน ๆ เหมือนผู้หญิง ท้วไป
2. yin เป็นลักษณะบุคลิกที่จะเป็นผู้หญิงจริงๆ ชอบแต่งกายรูปแบบที่เรียบบร้อย หวาน ๆ เป็นผู้หญิง

1.10 เส้นกรอบนอก (Silhouettes) เป็นสิ่งสำคัญพื้นฐานของการออกแบบเสื้อผ้า สิ่งหนึ่งที่แสดงลักษณะรูปร่างของเสื้อผ้าให้ผู้สวมใส่ เส้นกรอบนอกเกิดจากนำเอารูปทรงหรือรูปร่างบวกกับเส้นที่ทำให้เกิดเป็นรูปทรง เป็นเส้นกรอบของลักษณะรูปทรงของเสื้อผ้าขึ้นมา ซึ่งลักษณะโครงสร้างของรูปทรงเสื้อผ้าจะเป็นสิ่งที่เรามองเห็นได้เป็นอันดับแรก จากการที่มองเห็นในระยะของช่วงสายตาที่รูปทรงนั้นเกิดการ Contrasted กับ background จะมองเห็นเส้นกรอบนอกของรูปทรงเสื้อผ้าได้ชัดเจนหรือเวลาที่เรายืนในที่ที่มีแสงสว่างจะมีเงาของรูปร่าง และเสื้อผ้าปรากฏออกมาที่ผนังหรือพื้น นั่นคือเส้นกรอบนอก เป็นรูปทรงของเสื้อผ้าและรูปร่างเช่น รูปทรงของแขน เสื้อ กางเกง กระโปรง

เส้นกรอบนอกหรือรูปทรงของเสื้อผ้าจะทำให้เสื้อผ้านั้นแสดงความเป็นแฟชั่นชั้นนำในขณะเดียวกันก็สามารถเป็นตัวกำหนดทางด้านการขายได้ นักออกแบบได้ศึกษาลักษณะของรูปทรงของเครื่องแต่งกายจากประวัติศาสตร์และมีการพัฒนาการมาจนถึงปัจจุบันนี้ ก็สามารถสรุปได้ว่า เส้นกรอบนอกหรือลักษณะรูปทรงของเสื้อผ้าจะมีลักษณะดังต่อไปนี้

2. ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับหลักการออกแบบเสื้อผ้าสำเร็จรูป

2.1 หลักการออกแบบเสื้อผ้าสำเร็จรูป สามารถจำแนกออกเป็น 2 ประเภท ประกอบด้วย

2.1.1 ประเภทที่เน้นแนวคิดสร้างสรรค์เป็นหลัก (Fashion Design) รูปแบบที่ได้ส่วนใหญ่ทำขึ้นเพื่อโชว์แนวคิด มีความเป็นเอกลักษณ์สูงแต่อาจไม่เหมาะสมกับการใช้สวมใส่เลยและมักพบว่าเป็นไปได้ยากในแง่ของการจัดทำเพื่อจำหน่าย อันเป็นผลมาจากตัวผู้ออกแบบที่ได้รับการสอนให้พยายามแสดงแนวคิดจากแรงบันดาลใจ แต่ขาดการทำความเข้าใจถึงหลักการชีวิตสำคัญบางประการ และพบว่าปัญหาเหล่านี้ เกิดขึ้นอย่างมากกับนักออกแบบทั่วไปที่ยังขาดประสบการณ์ ซึ่งจะเห็นได้จากการโชว์ผลงานออกแบบของนักเรียนนักศึกษาจากสถาบันต่างๆ และตามงานประกวดการออกแบบ เป็นต้น

2.1.2 ประเภทที่เน้นแนวคิดการวิเคราะห์เพื่อการค้า (Ready Made Clothing Design) เป็นหลักการออกแบบเสื้อผ้าเพื่อจำหน่าย มี “กระบวนการคิดตามหลักการจัดทำสินค้า” โดยแบ่งประเด็นหลัก คือ

- ความเป็นไปได้ด้านการขาย (เพราะถ้าขายไม่ได้จะเป็นสินค้าตกค้าง)
- ความเป็นไปได้ด้านการตัดเย็บและการผลิต (เพราะถ้าผลิตหรือจัดทำไม่ได้การออกแบบก็เปล่าประโยชน์)
- ความเป็นไปได้ด้านต้นทุน (เพราะถ้ามีต้นทุนสูงเกินไปจะขายไม่ได้กำไร)

2.2 การสร้างแบบตัดเสื้อผ้าสำเร็จรูป

แพทเทิร์น (PATTERN) หมายถึง แบบแผน หรือ แม่แบบ และแบบตัดเสื้อผ้า สามารถจำแนกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ 2 ประเภท คือ

2.2.1 แพทเทิร์นสำหรับตัดเสื้อผ้าเฉพาะบุคคล หรือ รายบุคคล เป็นการสร้างแบบตัดตามขนาดตัวที่วัดได้จากเฉพาะคน มีข้อดีที่เสื้อผ้าที่ได้จะพอดีกับบุคคลนั้นๆ เพราะเป็นการถอดแบบ จากสรีระ ทั้งส่วนดีส่วนด้อยจากบุคคลนั้นๆ อาจมีการปรับแก้ส่วน ด้อยได้บ้างแต่จะเป็นไปตามข้อจำกัดเฉพาะคน

2.2.2 แพทเทิร์นสำหรับตัดเสื้อผ้าสำเร็จรูป หรือ แพทเทิร์น อุตสาหกรรม เป็นการสร้างแบบตัดเพื่อตัดเย็บเสื้อผ้าจำหน่าย ใช้ ขนาดตาม Spec Size เสื้อผ้ามาตรฐาน ผู้สร้างแบบตัดต้องคำนึง ถึงความเป็นไปได้ในเชิงการค้า ความยุ่งยากที่อาจเกิดขึ้นและ มาตรฐานของเสื้อผ้า ซึ่งมีหลักเกณฑ์การพิจารณาชัดเจน (ไม่ใช่ คาดเดาจากประสบการณ์)

แพทเทิร์นอุตสาหกรรม หมายถึง แม่แบบสำหรับตัดเสื้อผ้าสำเร็จรูป ซึ่งมีกนียมนำไปตัดเย็บแบบหลาย ตัว หรืออาจมีแบบหลายไซส์ (XS , S , M , L , XL) หรือนำ ไปตัดเย็บเพียงตัวเดียวก็ได้ หลายคน อาจเข้าใจว่าแพทเทิร์นอุตสาหกรรมใช้ทำเสื้อผ้าแบบ หยิบๆ หรือเป็นงานเกรดไม่ดี ในความเป็นจริงด้วยวิธี การสร้างแพทเทิร์นอุตสาหกรรมที่ถูกต้อง สามารถ ทำได้ตั้งแต่ชุดเสื้อผ้าง่ายๆ จนถึงเสื้อผ้าชั้นสูง เพียงแต่ หลักการของแพทเทิร์นอุตสาหกรรมเป็นไปในทางธุรกิจมากกว่างานฝีมือ ดังนั้นในการสร้างแบบจึงจำเป็นต้อง มีความแม่นยำสูง

2.2.3 ขั้นตอนการสร้างแบบตัดมีลำดับมาตรฐาน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1. การสร้างเค้าโครงรูปทรงตาม Design และ Spec Size เป็นขั้นตอนที่กำหนดโครงสร้างรูปทรงทั้งหมด มีข้อ บังคับสำคัญที่ต้องได้รูปทรงมาตรฐาน ซึ่งในการทำงานจริงหาก รูปทรงมาตรฐานไม่ผ่าน แพทเทิร์นชุดนั้นจะต้องแก้ไขหรือถูกยกเลิก ไม่ใช่

ขั้นตอนที่ 2. การทำ Pattern Fitting ตามกฎของสรีระฯเป็นขั้นตอนที่ปรับแพทเทิร์นให้สอดคล้องกับเนื้อผ้าและ ร่างกายผู้สวมใส่ ถือเป็นขั้นตอนสำคัญ ที่ทำให้แพทเทิร์นสามารถ

1684599x



25 พฤศจิกายน 2558

25 พฤศจิกายน 2558

นำไปทำเสื้อผ้าสวมใส่ได้จริง ในกรณีของเสื้อผ้าสำเร็จรูป ไซ้กฏของ สรีระเข้ามาช่วยในการปรับแพทเทิร์น

ขั้นตอนที่ 3. การกำหนด Cutting หรือ การกำหนดการ แยกแบบ เป็นการกำหนดชิ้นส่วนต่างๆ ตามรูปแบบ Design เพื่อ แยกออกเป็นชิ้นส่วนในรูปแบบ Design แปะชิ้น ชิ้นส่วนบางชิ้นจะ นำไปทำขั้นตอนพิเศษ เช่น ระบายย้วย รูด จับจีบ ฯลฯ ซึ่งนับอยู่ใน ขั้นตอนนี้เช่นเดียวกัน ซึ่งทางสถาบันสอนเทคนิคการแยกแบบ ตั้งแต่พื้นฐานจนถึงขั้นประยุกต์เทคนิค และเป็นวิธีการแยกแบบที่ พัฒนาขึ้นใหม่เพื่อให้ทำได้ง่ายและสามารถใช้กับโปรแกรมสร้าง แพทเทิร์นได้ดี

ขั้นตอนที่ 4. การกำหนดการเย็บเย็บ เป็นขั้นตอนที่เย็บเนื้อผ้าเพื่อใช้เย็บประกอบชิ้นส่วน มี หลักสำคัญบางประการที่ต้องอ้างอิงกับมาตรฐานการใช้เครื่องจักร ซึ่งผู้เรียนไม่จำเป็นต้องเย็บผ้าเป็นแต่ต้องเข้าใจการใช้งาน เครื่องจักรเย็บผ้าอย่างถูกต้องโดยทั้งหมดนี้เป็นกระบวนการสร้างแพทเทิร์นแม่แบบ เพื่อนำไปขึ้นตัวอย่างและขยายไซส์ต่อไป โดยในปัจจุบันศูนย์อบรมแพทเทิร์นอุตสาหกรรม แพทเทิร์น ไอที เป็นสถาบันแห่งเดียวที่วิจัยและพัฒนาวิธีการสร้าง แพทเทิร์นสำหรับงานเสื้อผ้าสำเร็จรูป หรือแพทเทิร์นอุตสาหกรรม รวมถึงองค์ความรู้เชิงเทคนิคงานเสื้อผ้า เช่น วิธีการทำงาน / ทักษะฝีมือช่างในแต่ละแผนกงาน กระบวนการทำงานแบบแยกแผนกกระบวนการทำงานทั้งระบบ เป็นต้น ทั้งในระดับตลาดล่าง และ แปรนด์ชั้นสูง เพื่อจัดระบบให้ความรู้เหล่านี้มีหลักเกณฑ์ถูกต้อง ต้องสอดคล้องต่อการนำไปใช้ ส่งเสริมให้ธุรกิจเสื้อผ้าสำเร็จรูปใน เมืองไทยสามารถแข่งขันในระดับสากลได้

3. ข้อมูลเกี่ยวกับผ้าฝ้ายทอมือหมู่บ้านดอนหลวง

"สืบสานสร้างสรรค์ผ้าฝ้ายทอมือลวดลายหลากหลาย ต่อยอดมากมายผลิตภัณฑ์จากผ้า"

บ้านหลวงดอนหลวงสืบสานงานผ้าฝ้ายทอมือที่มีความโดดเด่นในการสร้างสรรค์ผืนผ้าให้มีลวดลายหลากหลาย "ผ้าฝ้ายทอมือ" ที่ผ่านการถักทอด้วยลวดลายวิถีธรรมชาติในรูปแบบอันเป็นเอกลักษณ์ โดยใช้เส้นฝ้ายที่ร้อยเชื่อมจิตใจคนในชุมชนตำบลแม่แรงเข้าด้วยกัน ผ่านฤดูกาลเวลายาวนาน ผ่านการสะสมความรู้และประสบการณ์หลายต่อหลายรุ่นบรรพชน กลายเป็นภูมิปัญญาอันล้ำค่าของตำบลแม่แรง อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน หรือเป็นที่รู้จักกันในนามของ กลุ่มทอผ้าฝ้ายบ้านดอนหลวงและกลุ่มทอผ้าฝ้ายบ้านหนองเงือก

3.1 ประวัติความเป็นมาผ้าฝ้ายทอมือ

บ้านดอนหลวงเป็นแหล่งผลิตงานหัตถกรรมผ้าฝ้ายทอมือรายใหญ่และเป็นที่รู้จักมากที่สุดแห่งหนึ่งของประเทศ ที่ตั้งอยู่ในตำบลแม่แรง อำเภอป่าซาง แต่น้อยคนนักที่จะรู้จักถึงประวัติศาสตร์ความเป็นมาอันยาวนานกว่า 200ปีของบ้านดอนหลวงและการทอผ้าด้วยมืออันลือเลื่องที่อยู่คู่วิถีชีวิตมาตั้งแต่เดิม แรกเริ่มเดิมทีบ้านดอนหลวงชื่อ หมู่บ้านกอถ่อน เป็นหมู่บ้านชาวยองที่

อพยพมาจากเมืองเชียงรุ่งของแคว้นสิบสองปันนาในจินตอนใต้ที่ค้าวัวค้าควายมาก่อน ต่อมาในสมัยพระเจ้ากาวิละได้กวาดต้อนผู้คนจากเมืองยองประเทศพม่าเข้ามาตั้งบ้านเรือนในเขตเมืองลำพูนตั้งบ้านเรือน"เก็บหอมตอมไพร" เพื่อบูรณะฟื้นฟูเมืองหลังจากกรกร้างจากการทำสงครามกับพม่า

ชาวยองเข้ามาตั้งบ้านเรือนอยู่ ณ ที่ตั้งหมู่บ้านปัจจุบันเป็นชุมชนใหญ่ประกอบกับที่ตั้งหมู่บ้านเป็น ที่ดอน จึงเรียกชื่อหมู่บ้านใหม่ว่า "บ้านดอนหลวง" วิถีชีวิตของคนยองในสมัยก่อนจะทำไร่ทำนา เลี้ยงวัวควาย เมื่อว่างจากงานหลักหญิงสาวมักจะทอผ้าเพื่อใช้ในครัวเรือน โดยคนเมืองยองเรียกการทอผ้าว่า "ตำทุก" แต่ละบ้านจะทอผ้าจากฝ้ายที่ปลูกเอง แล้วนำมาผ่านกระบวนการปั่นฝ้ายให้เป็นเส้นด้าย จากนั้นย้อมสีเส้นด้ายด้วยวัสดุจากธรรมชาติที่ไม่เป็นอันตรายต่อชีวิต จากนั้นจึงนำมาขึ้นกึ่งที่มีอยู่ใต้ถุนบ้านแหบจะทุกหลังคาเรือนเพื่อทำการถักทอเป็นผ้าผืนตามขนาดที่ต้องการ โดยผ้าที่นิยมทอกันในสมัยนั้นจะเป็นผ้าสีพื้น จากนั้นนำมาตัดเย็บเพื่อใช้เป็นเครื่องนุ่งห่มและข้าวของเครื่องใช้ในชีวิตประจำวันต่อไป อาทิเช่น ผ้าห่ม ผ้า màn ผ้าปูโต๊ะ ผ้าปูที่นอน ปลอกหมอน เป็นต้น ในสมัยก่อนเด็กผู้หญิงในหมู่บ้านจะทอผ้าด้วยมือกันเป็นแหบทุกคน หากว่าเป็นแต่ลวดลายพื้นๆ ที่เรียกว่าลาย 2 ตะกอก การทอผ้ามือจึงถือได้ว่าเป็นหัตถกรรมพื้นบ้านที่สืบทอดกันมาและเป็นกิจกรรมที่ผูกพันกับวิถีชีวิตและความเป็นอยู่ของชาวบ้านดอนหลวงมาเป็นเวลานานนับร้อยๆ ปี

ความเจริญเริ่มแผ่ขยายเข้ามาสู่ตัวอำเภอป่าซางผ่านทางถนนหลวงที่ตัดผ่านเมืองป่าซางเพื่อทอดตัวไปสู่เชียงใหม่ การทอผ้ามือของช่างทอผ้าบ้านดอนหลวงจึงมิได้จำกัดอยู่แต่เพียงการทอเพื่อใช้ในชีวิตประจำวันอีกต่อไป แต่กลายเป็นอาชีพเพื่อเลี้ยงปากท้องแทนการทำอะไรทำนองอย่างในอดีต การตั้งขึ้นของโรงงานทอผ้าในตัวเมืองอำเภอป่าซางทำให้ช่างทอผ้าจากบ้านดอนหลวงหลายๆคนถูกดึงตัวออกไปทำงานยังโรงงานทอผ้าทำหน้าที่เพื่อคิดค้นลวดลายใหม่ๆและยกลวดลายจากใบกระดาษแบบลายของเจ้าของโรงงานให้ลงสู่ผืนผ้าจริง การออกไปทำงานยังโรงงานทอผ้าในตัวเมืองป่าซางเสมือนการเปิดประตูความรู้ของช่างทอผ้าบ้านดอนหลวงให้รู้จักและเรียนรู้การทอผ้าลวดลายแปลกใหม่ที่ทันสมัย การใช้สีสันทนขึ้นงานไหมเป็นที่ถูกใจของตลาด ได้พบและเรียนรู้อีกด้านหนึ่งของการทอผ้าที่ไม่ใช่การทอผ้าเพื่อชีวิตประจำวัน เมื่อสั่งสมความรู้และประสบการณ์จนเชี่ยวชาญจึงได้กลับมาพัฒนาการทอผ้าให้ก้าวไกลออกไปอีกขั้นการทอผ้ามือบ้านดอนหลวงผ่านการสะสมความรู้และประสบการณ์หลายต่อหลายรุ่น จนกลายเป็นภูมิปัญญาอันล้ำค่า แม้ปัจจุบันการทอผ้าจะค่อยๆจางหายไปจากชุมชน ทุกหลังคาเรือนไม่ได้ทอผ้าใช้อย่างในอดีต หลายคนหันไปประกอบอาชีพอื่นๆ แต่ก็ยังมีอีกหลายคนที่พยายามสืบสานและพัฒนาการทอผ้าต่อไป

ในปี พ.ศ. 2535 กลุ่มทอผ้าบ้านดอนหลวงเป็นหนึ่งในความร่วมมือของคนในชุมชนเพื่อการอนุรักษ์และคงอยู่ของการทอผ้าฝ้าย เริ่มก่อตั้งโดยความสนับสนุนของภาครัฐ แรกก่อตั้งมีจำนวนสมาชิกทั้งหมด 15คน กลุ่มทำหน้าที่ส่งเสริม พัฒนา และกระจายสินค้าแก่สมาชิก โดยมีศูนย์จำหน่ายสินค้าจากผ้าฝ้ายทอมือที่ตั้งอยู่กลางหมู่บ้าน ศูนย์รวมผลิตภัณฑ์เครือข่ายกลุ่มทอผ้า

หัตถกรรมพื้นบ้านสร้างขึ้นเมื่อประมาณปี พ.ศ. 2532 โดยได้รับงบประมาณจากกองทุนเพื่อความมั่นคงแห่งชาติ (ก.น.ช.) ได้รับงบประมาณส่วนหนึ่งมาสร้างศาลาประชาธิปไตยในพื้นที่ของวัดดอนหลวง และได้จัดพื้นที่ส่วนหนึ่งเป็นศูนย์หัตถกรรม ต่อมาอาคารดังกล่าวได้ทรุดโทรมลง ชาวบ้านจึงมีการประชุมปรึกษาหารือและได้สร้างอาคารศูนย์รวมผลิตภัณฑ์ผ้าทอขึ้นใหม่ในที่เดิม ประมาณปี พุทธศักราช 2541 โดยได้รับงบประมาณจากโครงการมิยาซาวา ซึ่งอาคารนี้มีใช้เพื่อเป็นสถานที่รวบรวมสินค้าหัตถกรรมของกลุ่มเครือข่ายและเพื่อใช้เป็นสถานที่ในการฝึกอบรมสมาชิกเกี่ยวกับการทอผ้า การย้อมสีผ้า รวมทั้งกระทั่งการออกแบบผลิตภัณฑ์ ต่อมาในปี พ.ศ.2542 ได้รับรางวัลหมู่บ้านอุตสาหกรรมดีเด่น จึงมีการขยายกลุ่มโดยการเปิดรับสมาชิกเพิ่ม เพื่อขยายความร่วมมืออนุรักษ์และพัฒนาการทอผ้าฝ้ายให้คงอยู่ต่อไปชั่วลูกชั่วหลาน

ปัจจุบันการทอผ้าฝ้ายของชาวบ้านดอนหลวงมีการพัฒนารูปแบบ สีส้น และลวดลายให้มีความทันสมัย กลายเป็นสินค้าหัตถกรรมจากผ้าฝ้ายหลากหลายรูปแบบ อาทิเช่น เสื้อผ้า ผ้าคลุมไหล่ ปลอกหมอน ผ้าม่าน ผ้าปูโต๊ะ ผ้าปูเตียง เป็นต้น อีกทั้งยังผลิตสินค้าออกจำหน่ายเป็นสินค้าที่ระลึกไปยังแหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ มากมายทั้งในและนอกประเทศ นับเป็นแหล่งผลิตสินค้าจากผ้าฝ้ายทอเมืองที่ใหญ่ที่สุดแห่งหนึ่งในประเทศ

บ้านดอนหลวงจัดงาน "แต่งสีอวดลาย ผ้าฝ้ายดอนหลวง" ขึ้นเป็นครั้งแรกในปี พ.ศ. 2546 ซึ่งกลายมาเป็นงานแสดงสินค้าประจำปีของหมู่บ้าน และบ้านดอนหลวงได้เป็นหมู่บ้านโอท็อป OTOPแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม(หมู่บ้าน OVC) ในปี พ.ศ. 2549



ภาพที่ 27 แสดงภาพหมู่บ้านผ้าฝ้ายทอมือบ้านดอนหลวง

ที่มา; <http://www.handicrafttourism.com/ศักยภาพหมู่บ้าน/หมู่บ้านดอนหลวง>

3.2 ผลผลิตภัณฑ์ของหมู่บ้าน

ผ้าฝ้ายทอมือของชาวดอนหลวงมีผลิตภัณฑ์หรือสินค้าที่เป็นเอกลักษณ์หลากหลายรูปแบบที่ผลิตมาจากผ้าฝ้ายทอมือแปรรูป เช่นผ้าปูโต๊ะ ผ้าคลุมเตียง ปกอกหมอน ผ้าคลุมไหล่ ผ้าม่าน ที่จับตู้เย็น และของแต่งบ้านคุณภาพดีราคาถูกอีกหลายชนิด โดยนักท่องเที่ยวสามารถแวะเวียนเข้าเยี่ยมชมสินค้าได้ที่ศูนย์จำหน่ายสินค้าจากผ้าฝ้ายทอมือที่ตั้งอยู่ใจกลางหมู่บ้านแต่ผลิตภัณฑ์ที่โดดเด่น คือ

เสื่อ คุณดารณี ฉายะพิงค์ทั้งเจ้าของร้านและเป็นผู้ออกแบบทอผ้าเองด้วยมือทั้งรูปแบบลวดลาย สีเส้นที่ใช้บนตัวผลิตภัณฑ์ทำได้อย่างโดดเด่นและทันสมัย โดยสีที่เป็นที่ชื่นชอบของนักท่องเที่ยวคุณดารณีกล่าวว่า เป็นเสื่อสีโทนสีน้ำตาลหรือสีเอิร์ธโทน เสื่อที่ทำออกมายังมีสีเส้นและลวดลายให้เลือกหลากหลาย ทำให้ตอบสนองต่อความต้องการเป็นเป็นที่พอใจของนักท่องเที่ยวที่มาเยือนเป็นอย่างมาก จนอดไม่ได้ที่ต้องหยิบจับซื้อหากันไปคนละตัวสองตัวทีเดียว

“เสื่อทอมือ” ชิ้นงานแนวใหม่ที่นำเสนอจากฝีมือช่างทอผ้ารุ่นใหม่ของบ้านดอนหลวง ซึ่งเป็นผลงานของครูช่างดารณี ทายาทรุ่นที่สองของบุญเมืองผ้าฝ้าย การผลิตผลงานครูช่างเล่าว่า ใช้ความคิดสร้างสรรค์และแรงบันดาลใจจากการศึกษางานทอผ้าหลายรูปแบบทั้งในและต่างประเทศเข้าผสมผสานกับการทอผ้าแบบโบราณ ได้ออกมาเป็นผ้าทอลายประยุกต์ 2 ตะกอ ในรูปแบบหลากหลายสีเส้นและลวดลาย นอกจากนี้สิ่งที่น่าสนใจอีกอย่างของเสื่อทอมือนี้คือ ดีไซน์ของเสื่อที่ออกแบบให้สวมใส่สบาย แม้จะแบบเสื่อจะเป็นทรงตัวโค้งหลวมแต่เมื่อสวมใส่แล้ว ผู้สวมใส่ดูไม่ล้าสมัยเพราะดีไซน์แบบออกมาไม่เหมือนใคร จึงสามารถมัดใจผู้พบเห็นได้อย่างดีเยี่ยม

กางเกง เป็นอีกหนึ่งในผลิตภัณฑ์แปรรูปจากผ้าฝ้ายทอมือบ้านดอนหลวง มีให้เลือกชมทั้งของสุภาพบุรุษและของสุภาพสตรี แต่ที่โดดเด่นและอยากจะทำถึงเป็นพิเศษคือกางเกงสตรี ที่มีหลากหลายลวดลาย รูปแบบ สีเส้น มีหลายขนาดให้ได้เลือกชม ใส่ได้ในทุกวัย จุดเด่นของกางเกงแปรรูปจากผ้าฝ้ายทอมือคือ เนื้อผ้าสวมใส่สบาย การออกแบบทันสมัยทำให้การใส่กางเกงที่ทำจากผ้าฝ้ายไม่ดูจืดชืดและน่าเบื่อหน่าย

ผ้าคลุมไหล่ ที่บ้านดอนหลวงเป็นแบบผ้าทอมือทั้งผืนไร้รอยต่อ มีหลากหลายสีเส้นและขนาดให้เลือกชม การออกแบบลายทอเป็นรูปแบบลายไขว้และลายโปร่ง เพราะให้ความหนาที่พอดี เป็นลายที่เส้นด้ายไม่ถูกทอให้แน่นจนเกินไป ทำให้เป็นผ้าคลุมไหล่ที่ระบายอากาศ เย็นสบายเมื่อสวมใส่ ใช้สอยได้สะดวกในทุกโอกาส เหมาะกับทุกเพศทุกวัย และเป็นผ้าคลุมไหล่ที่ทอด้วยความใส่ใจในทุกขั้นตอนการทำงาน

กระเป๋า ผลิตภัณฑ์ใหม่ล่าสุด จากงานแปรรูปผ้าฝ้ายทอมือของชุมชนบ้านดอนหลวง รูปแบบการออกแบบ และสีเส้นของกระเป๋านี้มีให้เลือกชมตั้งแต่ขนาดเล็กๆ ที่เป็นกระเป๋าใส่เหรียญสตางค์และของจุกจิก จนถึงกระเป๋าสะพายสตรีใบใหญ่ แม้กระทั่งกระเป๋าสะพายหลังในรูปแบบน่ารักเหมาะสำหรับเด็กๆก็มีให้ได้ชมกัน จุดเด่นของกระเป๋า คือ งานทุกชิ้นตัดเย็บด้วยมือจากผ้าฝ้ายทอมือ ฝีมือ

ชาวชุมชนบ้านดอนหลวง เนื้อผ้าของกระเป๋าจิ้งหนานทน เหนียวแน่น แข็งแรง สามารถใส่ของหนักๆ ได้อย่างสบาย ประกอบกับการตัดเย็บอย่างใส่ใจ จึงสามารถกล่าวได้ว่า กระเป๋า เป็นอีกหนึ่งผลิตภัณฑ์ที่น่าสนใจและโดดเด่นอย่างยิ่งของบ้านดอนหลวง

ผ้าพันคอ ผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายทอมือชิ้นแรกๆ ที่ทำการผลิตขึ้น และเป็นที่โด่งดังชิ้นหนึ่งของบ้านดอนหลวง ผ้าพันคอที่เกิดจากการทอมือทั้งผืนของที่นี่มีจุดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ที่ใครๆ ก็ไม่สามารถเลียนแบบได้ คือ ความประณีตในการทอ จากการทอด้วยเส้นด้ายที่ทำจากฝ้ายคุณภาพที่ให้สีสันทน ความเหนียว และสัมผัสที่อ่อนโยนอบอุ่นของเนื้อผ้าที่เป็นสิ่งเฉพาะจากผ้าฝ้ายทอมือ ทำให้ผ้าพันคอ เป็นอีกหนึ่งผลิตภัณฑ์ ที่นักท่องเที่ยวอดใจไม่ได้ที่จะซื้อหากลับไปเป็นของฝากของที่ระลึกกันเป็นประจำ



ภาพที่ 28 แสดงภาพผลิตภัณฑ์ของหมู่บ้านดอนหลวง

ที่มา: <https://www.facebook.com/pages/บุญเมือง-ผ้าฝ้าย-Boonmuang-Cotton>

เทคนิคและลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ ผ้าทอมือบ้านดอนหลวงมีรูปแบบการทอหลักๆแบ่งเป็นสองรูปแบบคือ การทอโบราณแบบ 2 ตะกอ ลวดลายที่ได้ อาทิเช่น ลายเกล็ดเต่า ลายน้ำไหล ลายตัวหนอน และลายยกดอก เป็นต้น อีกรูปแบบหนึ่งคือ การทอประยุกต์แบบ 3 ตะกอ 4 ตะกอ 6 ตะกอ และ 8 ตะกอ การทอผ้ารูปแบบนี้ได้รับการถ่ายทอดความรู้จากหน่วยงานภาครัฐที่มีส่วนในการพัฒนาทำให้เกิดการพัฒนาลวดลายใหม่ ๆ อาทิเช่น ลายดอกพิกุล ลายโปรง ลายดอกจอก และลายบุกบุย เป็นต้น

2.3 กระบวนการผลิตผ้าฝ้ายทอมือ

การทอผ้าฝ้าย ที่ตำบลแม่แรงเรียกการทอผ้าฝ้าย ว่า “การตำทูก” เป็นวิถีที่ปู่ย่าตายายถ่ายทอดไปสู่ลูกหลานเพื่อสืบสานงานทอผ้าให้คงอยู่ เด็กผู้หญิงชาวองที่บ้านดอนหลวงและบ้านหนองเงือกในสมัยก่อน จะทอผ้าฝ้ายได้แทบทุกคน หากแต่เป็นลวดลายพื้นๆ ที่เรียกว่า ลายทอ 2 ตะกอ ก่อนได้รับการพัฒนาฝีมือหลากหลายรูปแบบต่อมา สำหรับบ้านดอนหลวงและบ้านหนองเงือกนั้นความโดดเด่นของผ้าทออยู่ที่การทอมือแบบโบราณ

ขั้นตอนและกระบวนการในการทอผ้าฝ้ายด้วยว่า “การทอผ้าฝ้าย” ก็คือการทำให้เส้นด้ายสองกลุ่มขัดกันไปในแนวตั้งและแนวนอนโดยเส้นด้ายกลุ่มหนึ่งเรียกว่า “ด้ายยืน” และอีกกลุ่มหนึ่งเรียกว่า “ด้ายพุ่ง” โดยสามารถทำได้ ดังนี้

1. ทำการสืบเส้นด้ายยืนเข้ากับแกนม้วนด้ายยืน แล้วร้อยปลายด้ายแต่ละเส้นเข้าในตะกอแต่ละชุดให้เรียบร้อย
2. นำเส้นด้ายยืนสอดเข้าไปในพื้นหวีหรือฟืมแต่ละช่อง ๆ เรียงลำดับตามความกว้างของหน้าผ้า แล้วจัดเส้นยืนให้อยู่ห่างกันตามความละเอียดของผ้าฝ้าย
3. ต้องดึงปลายเส้นด้ายยืนทั้งหมดให้ม้วนเข้ากับแกนม้วนผ้าอีกด้านหนึ่ง พร้อมกับปรับความตึงและหย่อนให้พอเหมาะ แล้วก็กรอเส้นด้ายเข้ากระสวยเพื่อใช้เป็นด้ายสำหรับ “พุ่ง”
4. เมื่อเตรียมความพร้อมให้กับก็กระตุกตามข้อ 1, 2 และ 3 แล้วจะเริ่มเข้าสู่การทอผ้าฝ้าย
5. เริ่มการทอโดยกดเครื่องแยกหมู่ตะกอ เส้นด้ายยืนชุดที่ 1 จะถูกแยก ออกและเกิดช่องว่างให้สอดกระสวยด้ายพุ่งผ่านสลับตะกอชุดที่ 1 ยกตะกอชุดที่ 2 แล้วสอดกระสวยด้ายพุ่งกลับไปสลับกันไปเรื่อย ๆ
6. การกระทบพื้นหวี (ฟืม) เมื่อสอดกระสวยด้ายพุ่งกลับก็จะกระทบพื้นหวี เพื่อให้ด้ายพุ่งแนบติดกัน ได้เนื้อผ้าที่แน่นหนา
7. การเก็บหรือม้วนผ้า เมื่อทอผ้าได้พอประมาณแล้วก็จะม้วนเก็บในแกนม้วนผ้า โดยผ่อนแกนด้ายยืนให้คลายออกและปรับความตึงหย่อนใหม่ให้พอเหมาะ



ภาพที่ 29 แสดงภาพอุปกรณ์การทอผ้า

ที่มา: <http://www.moralcenter.or.th/msnmearang/about/3037>

3.4 คุณสมบัติและวิธีการดูแลรักษาของผ้าฝ้ายทอมือ

ผ้าฝ้าย มีคุณสมบัติที่ดีหลายประการคือ สวมใส่สบาย ระบายอากาศได้ดีและทนทานซักได้ง่าย ผ้าฝ้ายมีเส้นใยที่แข็งแรงทนต่อความเป็นด่าง ซึ่งหมายความว่าสามารถทนผงซักฟอกได้ดี

สารเรืองแสงในผงซักฟอกสมัยใหม่ช่วยให้สีของผ้าฝ้ายเด่นชัดขึ้น แต่อย่าตากผ้าฝ้ายในแดดจัดนานมากเกินไป จะทำให้ผ้าฝ้ายกลายเป็นสีเหลือง และเสื่อมคุณภาพได้ การซักผ้าฝ้ายสีขาวควรซักในน้ำสบู่ที่ร้อนมากๆ น้ำยาซักผ้าที่อ่อนสามารถเติมลงไปได้หากจำเป็น ล้างด้วยน้ำสะอาด แล้วปั่นให้แห้ง กัดด้วยเตารีดที่ร้อนในขณะที่ฝ้ายยังชื้นอยู่ลงบ้างหากจำเป็น ส่วนผ้าฝ้ายที่มีสี สามารถซักรวมกันได้ถ้าหากสีนั้นไม่ตก เติมเกลือลงในน้ำเพื่อป้องกันสีตกแล้วซักตามวิธีที่กล่าวไปแล้วข้างต้น ห้ามใช้น้ำยาซักที่แรงในการซักผ้าฝ้ายเด็ดขาด

4. ข้อมูลเกี่ยวกับยุคข้อมูลข่าวสาร

4.1 ความหมายของข้อมูลข่าวสาร

คำว่า "information" ในทางนิติศาสตร์ไทยใช้ว่า "ข้อมูลข่าวสาร" ซึ่งพระราชบัญญัติข้อมูลข่าวสารของราชการ พ.ศ. 2540 นิยามว่า "มาตรา ๔... 'ข้อมูลข่าวสาร' หมายความว่า สิ่งที่สื่อความหมายให้รู้เรื่องราวข้อเท็จจริง ข้อมูล หรือสิ่งใด ๆ ไม่ว่าการสื่อความหมายนั้นจะทำได้โดยสภาพของสิ่งนั้นเองหรือโดยผ่าน วิธีการใด ๆ และไม่ว่าจะได้จัดทำไว้ในรูปของเอกสาร แฟ้ม รายงาน หนังสือ แผ่นผัง แผนที่ ภาพวาด ภาพถ่าย ฟิล์ม การบันทึกภาพหรือเสียง การบันทึกโดยเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือวิธีอื่นใดที่ทำให้สิ่งที่บันทึกไว้ปรากฏได้"

ข้อมูลข่าวสารหรือสารสนเทศ เป็นผลลัพธ์ของการประมวลผล การจัดดำเนินการ และการเข้าประเภทข้อมูลโดยการรวมความรู้เข้าไปต่อผู้รับสารสนเทศนั้น สารสนเทศมีความหมายหรือแนวคิดที่กว้าง และหลากหลาย ตั้งแต่การใช้คำว่าสารสนเทศในชีวิตประจำวัน จนถึงความหมายเชิงเทคนิคตามปกติในภาษาพูด แนวคิดของสารสนเทศใกล้เคียงกับความหมายของการสื่อสาร เงื่อนไข การควบคุม ข้อมูล รูปแบบ คำสั่งปฏิบัติการ ความรู้ ความหมาย สื่อความคิด การรับรู้ และการแทนความหมาย

ปัจจุบันผู้คนพูดเกี่ยวกับยุคสารสนเทศว่าเป็นยุคที่นำไปสู่ยุคแห่งองค์ความรู้หรือปัญญา นำไปสู่สังคมอุดมปัญญา หรือสังคมแห่งสารสนเทศ และ เทคโนโลยีสารสนเทศ แม้ว่าเมื่อพูดถึงสารสนเทศ เป็นคำที่เกี่ยวข้องในศาสตร์สองสาขา คือ วิทยาการสารสนเทศ และ วิทยาการคอมพิวเตอร์ ซึ่งคำว่า "สารสนเทศ" ก็ถูกใช้บ่อยในความหมายที่หลากหลายและกว้างขวางออกไป และมีการนำไปใช้ในส่วนของ เทคโนโลยีสารสนเทศ และ การประมวลผลสารสนเทศ

สิ่งที่ได้จากการนำข้อมูลที่เก็บรวบรวมไว้มาประมวลผล เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ตามจุดประสงค์สารสนเทศ จึงหมายถึง ข้อมูลที่ผ่านการเลือกสรรให้เหมาะสมกับการใช้งานให้ทันเวลา และอยู่ในรูปที่ใช้ได้ สารสนเทศที่ดีต้องมาจากข้อมูลที่ดี การจัดเก็บข้อมูลและสารสนเทศจะต้องมีการควบคุมดูแลเป็นอย่างดี เช่น อาจจะมีการกำหนดให้ผู้ใดบ้างเป็นผู้มีสิทธิ์ใช้ข้อมูลได้ ข้อมูลที่เป็นความลับจะต้องมีระบบขั้นตอนการควบคุม กำหนดสิทธิ์ในการแก้ไขหรือการกระทำกับข้อมูลว่าจะกระทำได้โดยใครบ้าง นอกจากนี้ข้อมูลที่เก็บไว้แล้วต้องไม่เกิดการสูญหายหรือถูกทำลายโดยไม่ได้ตั้งใจ การจัดเก็บข้อมูลที่ดีจะต้องมีการกำหนดรูปแบบของข้อมูลให้มีลักษณะง่ายต่อการจัดเก็บ และมีรูปแบบเดียวกันอย่างมีระบบ ข้อมูลแต่ละชุดควรมีความหมายและมีความเป็นอิสระในตัวเอง นอกจากนี้ไม่ควรมีการเก็บข้อมูลซ้ำซ้อนเพราะจะเป็นการสิ้นเปลืองเนื้อที่เก็บข้อมูล

ถึงแม้ว่าคำว่า "สารสนเทศ" และ "ข้อมูล" มีการใช้สลับกันอยู่บ้าง แต่สองคำนี้มีข้อแตกต่างที่เด่นชัดคือ ข้อมูลเป็นกลุ่มของข้อความที่ไม่ได้จัดการรูปแบบ และไม่สามารถนำมาใช้งานได้จนกว่าจะมีการจัดระเบียบและดึงออกมาใช้ในรูปแบบสารสนเทศ การแสดงผลลัพท์ อุปกรณ์ที่ใช้เทคโนโลยีในการแสดงผลลัพท์มีมาก สามารถแสดงเป็นตัวหนังสือ เป็นรูปภาพหรือคำพูด ตลอดจนพิมพ์ออกมาที่กระดาษ การแสดงผลลัพท์มีทั้งที่แสดงเป็นภาพ เป็นเสียง เป็นวีดิทัศน์ เป็นต้น และสามารถเก็บรักษาได้ยาวนาน

เทคโนโลยีสารสนเทศ

เทคโนโลยีสารสนเทศ หรือ ไอที (information technology: IT) คือการประยุกต์ใช้คอมพิวเตอร์และอุปกรณ์โทรคมนาคม เพื่อจัดเก็บ ค้นหา ส่งผ่าน และจัดดำเนินการข้อมูล (Daintith, John, 2009) ซึ่งมักเกี่ยวข้องกับธุรกิจหนึ่งหรือองค์การอื่น ๆ ศัพท์นี้โดยปกติก็ใช้แทนความหมายของเครื่องคอมพิวเตอร์และเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และยังรวมไปถึงเทคโนโลยีการกระจายสารสนเทศอย่างอื่นด้วย เช่น โทรศัพท์และโทรศัพท์ อุตสาหกรรมหลายอย่างเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ ตัวอย่างเช่น ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ อิเล็กทรอนิกส์ อุปกรณ์กึ่งตัวนำ อินเทอร์เน็ต อุปกรณ์โทรคมนาคม การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ และบริการทางคอมพิวเตอร์ (Daniel Chandler, Rod Munday, 2011)

มนุษย์รู้จักการจัดเก็บ ค้นคืน จัดดำเนินการ และสื่อสารสารสนเทศมาตั้งแต่ยุคเมโสโปเตเมียโดยชาวซูเมอร์ ซึ่งได้พัฒนาการเขียนเมื่อประมาณ 3000 ปีก่อนคริสตกาล [5] แต่ศัพท์เทคโนโลยีสารสนเทศ ในความหมายสมัยใหม่ ปรากฏขึ้นเมื่อ ค.ศ. 1958 ในงานพิมพ์ ฮาร์เวิร์ดบิช

เนสรีวิว (Harvard Business Review) ซึ่งเขียนโดย แฮโรลด์ เจ. เลวิตต์ และ โทมัส แอล. วิสเลอร์ โดยให้ความเห็นไว้ว่า "เทคโนโลยีใหม่ยังไม่มีชื่อที่ตั้งขึ้นเป็นสิ่งเดียว เราจะเรียกมันว่า เทคโนโลยีสารสนเทศ (ไอที)" คำจำกัดความของศัพท์นี้ประกอบด้วยเทคโนโลยีสามประเภท ได้แก่ เทคนิคเพื่อการประมวลผล การประยุกต์ใช้วิธีการทางสถิติศาสตร์และคณิตศาสตร์เพื่อการตัดสินใจ และการจำลองความคิดในระดับที่สูงขึ้นผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์

พัฒนาการของเทคโนโลยีสารสนเทศนั้นอาจแบ่งได้เป็นสี่ยุค ตามเทคโนโลยีการจัดเก็บและการประมวลผลที่ใช้ ได้แก่ ยุคก่อนเครื่องกล (3000 ปีก่อน ค.ศ. – คริสต์ทศวรรษ 1450) ยุคเครื่องกล (1450–1840) ยุคเครื่องกลไฟฟ้า (1840–1940) และยุคอิเล็กทรอนิกส์ (1940–ปัจจุบัน) [5] บทความนี้จะให้ความสำคัญไปที่ยุคล่าสุด (ยุคอิเล็กทรอนิกส์) ซึ่งเริ่มเมื่อประมาณคริสต์ทศวรรษ 1940 (Butler, Jeremy G,1997)

การค้นคืนข้อมูลเทคโนโลยีสารสนเทศ

คำว่า "ข้อมูล"และ"สารสนเทศ" ไม่ใช่คำเดียวกัน อะไรที่เก็บไว้เป็นข้อมูล แต่มันจะกลายเป็นสารสนเทศก็ต่อเมื่อ มันถูกจัดระเบียบและนำเสนอความหมาย ส่วนใหญ่ของข้อมูลดิจิทัลของโลกไม่มีโครงสร้างและถูกเก็บไว้ในหลายรูปแบบทางกายภาพที่แตกต่างกัน(van der Aalst,2011) แม้จะอยู่ในองค์กรเดียวกันก็ตาม คลังข้อมูลเริ่มถูกพัฒนาในช่วงปี ค.ศ.1980 ที่จะรวมร้านค้าที่แตกต่างกันเหล่านี้ พวกมันมักจะมีข้อมูลที่รวบรวมจากแหล่งต่างๆ รวมทั้งแหล่งภายนอกเช่น Internet, ที่ถูกจัดในลักษณะเพื่ออำนวยความสะดวกให้ระบบสนับสนุนการตัดสินใจ(Dyché,2000) การส่งผ่านข้อมูลมี 3 มุมมอง ได้แก่ การส่ง, การแพร่ และการรับ(Weik,2000)

การประมวลสารสนเทศ

การประมวลสารสนเทศ (information processing) โดยทั่วไปแล้ว หมายถึง การกระทำใดๆก็ตามที่ทำให้สารสนเทศเปลี่ยนไป และสามารถสังเกตการเปลี่ยนแปลงได้โดยผู้สังเกต (observer) กล่าวคือ เป็นกระบวนการและหรือวิธีการ ที่ทำให้ข้อมูลข่าวสารความรู้ใดก็ตาม แปลรูปไปเป็นข้อมูลชนิดใหม่ที่ให้ความหมายหรือคงรูปแบบเดิมเอาไว้

การประมวลสารสนเทศ ยังหมายถึงการประมวลผลข้อมูลสารสนเทศที่ถูกจัดเก็บไว้ในรูปของไฟล์ในคอมพิวเตอร์ ได้ถูกอ่านขึ้นมาจากที่จัดเก็บ (storage) เพื่อเอาไปประมวลผ่านหน่วยประมวลผล (processor) เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ออกมาและแสดงผลออกมาในหน่วยแสดงผลทางหน้าจอหรือทางพรินเตอร์ เพื่อให้ผู้ใช้ได้รับข้อมูลที่ต้องการได้อย่างถูกต้องนอกจากนั้น การประมวลสารสนเทศ ยังมีความหมายในเชิงจิตวิทยาว่าด้วยเรื่องกระบวนการรับรู้ ซึ่งเกี่ยวกับการศึกษาเพื่อให้เข้าใจวิธีการคิดของมนุษย์

การประมวลสารสนเทศ หรือ Information processing เป็นการเปลี่ยนแปลง (การประมวลผล)ของ ข้อมูลสารสนเทศด้วยวิธีการใดๆ ที่สามารถมองเห็นได้ด้วยการสังเกต ลักษณะที่

กล่าวถึงเป็นกระบวนการที่สามารถอธิบายได้ว่า ทุกๆ สิ่งที่เกิดขึ้นในโลกนี้ ตั้งแต่ การตกของก้อนหิน หนึ่งก้อน (ลักษณะของตำแหน่งที่ถูกเปลี่ยนแปลง) ไปจนถึง การพิมพ์ตัวอักษรจากระบบคอมพิวเตอร์ ดิจิตอล ต่อมาจึงมีการกล่าวกันว่า การประมวลผลสารสนเทศ เป็นการเปลี่ยนแปลงของข้อความ ตัวอักษรให้เป็นการแสดงผล ในรูปแบบ presentation

เทคโนโลยี (Technology)

ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ได้ให้ความหมายของ เทคโนโลยีว่า หมายถึง วิทยาการที่เกี่ยวกับศิลปะ ในการนำเอาวิทยาศาสตร์มาประยุกต์ใช้ให้เกิด ประโยชน์ในทางปฏิบัติและอุตสาหกรรม

เทคโนโลยีจึงหมายถึง การนำความรู้ทางธรรมชาติวิทยาและต่อเนื่องมาถึง วิทยาศาสตร์ มาเป็นวิธีการปฏิบัติและประยุกต์ใช้เพื่อช่วยในการทำงานหรือแก้ปัญหาต่าง ๆ อัน ก่อให้เกิดวัสดุ อุปกรณ์ เครื่องมือ เครื่องจักร แม้กระทั่งองค์ความรู้นามธรรมเช่น ระบบหรือ กระบวนการต่าง ๆ เพื่อให้การดำรงชีวิตของมนุษย์ง่ายและสะดวกยิ่งขึ้น (สาขาวิชาศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. "5.1.2 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับเทคโนโลยี". ประมวลสาระชุดวิชาไทย ศึกษา หน่วยที่ 1-7. พิมพ์ครั้งที่ 15. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2552. หน้า 244. ISBN 974-645-258-4)

ส่วนในความหมายของเทคโนโลยีเป็นการประยุกต์ นำเอาความรู้ทางวิทยาศาสตร์ มาใช้ และก่อให้เกิดประโยชน์ในทางปฏิบัติแก่มวลมนุษย์ กล่าวคือ เทคโนโลยีเป็นการนำเอาความรู้ ทางวิทยาศาสตร์มาใช้ ในการประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ที่ดีเยี่ยมที่สุด ส่วนที่เป็นข้อแตกต่างอย่างหนึ่งของเทคโนโลยี กับวิทยาศาสตร์ คือเทคโนโลยีจะขึ้นอยู่กับปัจจัยทางเศรษฐกิจเป็นสินค้ามีการซื้อขาย ส่วนความรู้ทาง วิทยาศาสตร์เป็นสมบัติส่วนรวมของชาวโลก มีการเผยแพร่โดยไม่มีการซื้อขายแต่อย่างใดกล่าวโดย สรุปลือ เทคโนโลยีสมัยใหม่เกิดขึ้นโดยมีความรู้ทางวิทยาศาสตร์เป็นฐานรองรับ บทบาทของ เทคโนโลยีต่อการพัฒนาประเทศไทยได้เล็งเห็นความสำคัญของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมาเป็น ลำดับ เช่น การตราพระราชบัญญัติ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าในปี พ.ศ. 2514 และจัดตั้ง กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการพลังงานแห่งชาติขึ้นในปี พ.ศ. 2522 ให้ทำหน้าที่หลักในการ เผยแพร่และพัฒนาผลงานทางวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์สูงสุด (วิกิพีเดีย, 2557)

ลักษณะของเทคโนโลยีสามารถจำแนกออกได้เป็น 3 ลักษณะ คือ (Heinich , Molenda and Russell. 1993 : 449)

1. เทคโนโลยีในลักษณะของกระบวนการ (process) เป็นการใช้อย่างเป็นระบบ ของวิธีการทางวิทยาศาสตร์หรือความรู้ต่างๆที่ได้รับรวบรวมไว้ เพื่อนำไปสู่ผลในทางปฏิบัติ โดยเชื่อว่าเป็นกระบวนการที่เชื่อถือได้และนำไปสู่การแก้ปัญหาต่าง ๆ

2. เทคโนโลยีในลักษณะของผลผลิต (product) หมายถึง วัสดุและอุปกรณ์ที่เป็นผลมาจากการใช้กระบวนการทางเทคโนโลยี

3. เทคโนโลยีในลักษณะผสมของกระบวนการและผลผลิต (process and product) เช่น ระบบคอมพิวเตอร์ซึ่งมีการทำงานเป็นปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวเครื่องกับโปรแกรม

คอมพิวเตอร์ (Computer)

คอมพิวเตอร์ คือ “เครื่องอิเล็กทรอนิกส์แบบอัตโนมัติทำหน้าที่เหมือนสมองกลใช้สำหรับแก้ปัญหาต่างๆ ที่ง่ายและซับซ้อนโดยวิธีทางคณิตศาสตร์” คอมพิวเตอร์จึงเป็นเครื่องจักรที่ถูกสร้างขึ้น เพื่อใช้ทำงานแทนมนุษย์ในด้านการคิดคำนวณ และสามารถจำข้อมูลทั้งตัวเลขและตัวอักษร เพื่อเรียกใช้งานในครั้งต่อไป นอกจากนี้ยังจัดการกับสัญลักษณ์ได้ด้วยความเร็วสูงโดยปฏิบัติตามขั้นตอนของโปรแกรม คอมพิวเตอร์ยังมีความสามารถในด้านต่างๆ อีกมาก เช่นการเปรียบเทียบทางตรรกศาสตร์ การรับส่งข้อมูล การจัดเก็บข้อมูลในตัวเครื่อง และสามารถประมวลผลจากข้อมูลต่าง ๆ ได้ รูปแบบของคอมพิวเตอร์ที่เห็นอยู่ในปัจจุบัน คือ คอมพิวเตอร์แบบตั้งโต๊ะ คอมพิวเตอร์แบบกระเป๋าทัน และคอมพิวเตอร์แบบพกพาขนาดเล็ก

อินเทอร์เน็ต (Internet)

อินเทอร์เน็ต คือ เครือข่ายคอมพิวเตอร์ขนาดยักษ์ที่เชื่อมต่อกันทั่วโลก โดยมีมาตรฐานการรับส่งข้อมูลระหว่างกันเป็นหนึ่งเดียว ซึ่งคอมพิวเตอร์แต่ละเครื่องสามารถรับส่งข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ ได้หลายรูปแบบ เช่นตัวอักษรภาพกราฟิก และเสียงได้ รวมทั้งสามารถค้นหาข้อมูลจากที่ต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว ในยุคสังคมข่าวสารข้อมูลดังทุกวันนี้การสื่อสารรูปแบบต่าง ๆ ถูกพัฒนาขึ้นให้คนเราสื่อสารถึงกันง่ายและสะดวกที่สุดการสื่อสารถึงกันด้วยคำพูดผ่านทางโทรศัพท์ย่อมไม่เพียงพออีกต่อไป เราต้องการมากกว่านั้น เช่น ภาพเสียง และข้อความตัวอักษร รวมทั้งข้อมูลคอมพิวเตอร์ ซึ่งอินเทอร์เน็ตสามารถเข้ามาตอบสนองได้ ในจุดนี้ เมื่อเราเชื่อมต่อเครือข่ายของอินเทอร์เน็ต

4.2 ความสำคัญของยุคข้อมูลข่าวสาร

ในภาวะสังคมปัจจุบันประเทศไทยได้ก้าวสู่ยุคสารสนเทศอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้เข้ามามีบทบาทต่อประชาชนในการใช้เป็นเครื่องมือในการเข้าถึงข้อมูลติดต่อสื่อสารได้อย่างทั่วถึง สะดวก รวดเร็วและหลายช่องทาง เพื่อให้การใช้เทคโนโลยีของคนไทยทัดเทียมกับประเทศที่พัฒนาแล้วจำเป็นต้องพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยี และส่งเสริมประชาชนให้มีความรู้และทักษะการใช้เทคโนโลยี ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศให้ก้าวไปข้างหน้าอย่างรวดเร็วในสังคมโลกาภิวัตน์

สำนักงานสถิติแห่งชาติ ได้ให้ความสำคัญกับการจัดทำข้อมูลสถิติจากการสำรวจการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารทั้งในครัวเรือนและสถานประกอบการมาอย่างต่อเนื่องทุกปี โดยการสำรวจข้อมูลจากครัวเรือนทำให้ทราบสถานภาพการมีการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ของประชาชน การมีอุปกรณ์เทคโนโลยีและการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตในครัวเรือน เพื่อให้หน่วยงานภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องมีข้อมูลสำหรับนำไปกำหนดนโยบาย และการวางแผน ส่งเสริมสนับสนุนให้ประชาชนมีความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารให้มากขึ้นและทั่วถึง การสำรวจครั้งนี้ สำนักงานสถิติแห่งชาติได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากผู้ให้ข้อมูลและผู้ใช้ข้อมูลทั้งภาครัฐและภาคเอกชนในการร่วมกำหนดความต้องการและให้ข้อคิดเห็นการจัดทำโครงการเพื่อให้ได้ประโยชน์ร่วมกันทุกฝ่ายอย่างแท้จริง จึงหวังว่าข้อมูลสถิติที่ได้จากการสำรวจนี้จะเป็นประโยชน์ในการติดตามประเมินผล และปรับปรุงแผนการพัฒนาด้านต่างๆ เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน และสังคมไทยสู่สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้ต่อไป สรุปประเด็นสำคัญ

1. ประชากรในกรุงเทพมหานครใช้คอมพิวเตอร์ (ร้อยละ 51.1) ใช้อินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 44.4) และใช้โทรศัพท์มือถือ (ร้อยละ 84.0) ซึ่งสูงกว่าภาคอื่น
2. ประชากรกลุ่มอายุ 11-14 ปี (ร้อยละ 91.5) ใช้คอมพิวเตอร์สูงที่สุด
3. ประชากรกลุ่มอายุ 15-19 ปี (ร้อยละ 72.5) ใช้อินเทอร์เน็ตสูงที่สุด
4. ประชากรส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตที่บ้าน (ร้อยละ 50.6) สถานศึกษา (ร้อยละ 47.3) และที่ทำงาน (ร้อยละ 30.7)
5. ประชากรส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อกิจกรรมในการ ดาวน์โหลด ดูหนัง ฟังเพลงวิทยุ (ร้อยละ 64.6) เล่นเกม/ดาวน์โหลดเกม (ร้อยละ 64.1) และรับ-ส่งอีเมล (ร้อยละ 55.6)
6. ประชากรส่วนใหญ่ใช้โทรศัพท์มือถือเพื่อกิจกรรมในการ รับข้อมูล/ข่าวสาร(ร้อยละ 59.9) รับ-ส่งข้อความรูปภาพ (ร้อยละ 45.9) และ ดูTV/หนัง ฟังเพลง/วิทยุ (ร้อยละ 21.0)
7. ประชากรส่วนใหญ่ไม่เคยจองหรือซื้อสินค้าและบริการทางอินเทอร์เน็ต (ร้อยละ 95.5) เหตุผล คือ ไม่เห็นสินค้าจริง (ร้อยละ 35.7) กลัวถูกหลอกหลวง (ร้อยละ 33.7) และขั้นตอนการสั่งซื้อยุ่งยาก (ร้อยละ 17.6)
8. ประชากรที่เคยจองสินค้าและบริการทางอินเทอร์เน็ต ซึ่งมีเพียง (ร้อยละ 4.5) ในจำนวนนี้ส่วนใหญ่ซื้อเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ (ร้อยละ 38.2) ใช้บริการe-Ticket (ร้อยละ 15.8) และซื้ออาหาร เครื่องดื่ม สินค้าด้านสุขภาพ (ร้อยละ 14.2)
9. ครัวเรือนที่มีการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้อินเทอร์เน็ต ประเภท Fixed broadband (ร้อยละ 55.7)

ความเป็นมาการสำรวจการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2555

ความเป็นมา สำนักงานสถิติแห่งชาติ ได้ดำเนินการสำรวจการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในครัวเรือนครั้งแรก พ.ศ. 2544 และตั้งแต่ พ.ศ. 2546 เป็นต้นมา ได้ทำการสำรวจ ต่อเนื่องเป็นประจำทุกปี โดยผนวกแบบสอบถามกับโครงการสำรวจภาวะการทำงานของประชากร แต่ เนื่องจากมีความต้องการใช้ข้อมูลเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมากขึ้น จึงได้เพิ่มรายละเอียด ของคำถามตามความต้องการของผู้ใช้ และได้แยกแบบสอบถามออกจากโครงการสำรวจภาวะการทำงาน ของประชากร ตั้งแต่ปี 2548 เป็นต้นมา สำหรับการสำรวจครั้งนี้ได้ดำเนินการสำรวจในไตรมาส 1 (มกราคม - มีนาคม) พ.ศ. 2555 วัตถุประสงค์ เพื่อทราบจำนวนประชากรที่ใช้คอมพิวเตอร์ ใช้ อินเทอร์เน็ต และใช้โทรศัพท์มือถือ เพื่อทราบจำนวนครัวเรือนที่มีอุปกรณ์เทคโนโลยีสารสนเทศและ การสื่อสารในประเภทต่างๆ คือ เครื่องโทรศัพท์พื้นฐาน เครื่องคอมพิวเตอร์เครื่องโทรสาร และการ เชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตในครัวเรือนและเพื่อทราบรายละเอียดของการใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต และ โทรศัพท์มือถือของประชากร เช่น สถานที่ใช้ กิจกรรมในการใช้ ความถี่ในการใช้งบประมาณที่ต้องการ ซื้อ เป็นต้น โดยสรุปผลการสำรวจดังนี้

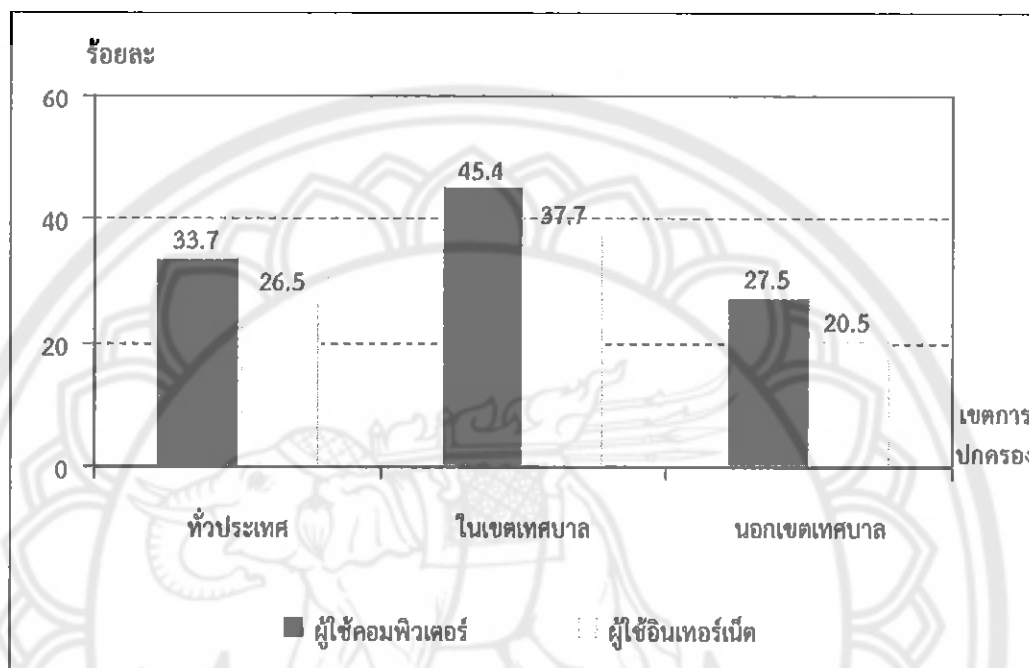
1. การใช้คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต
 - 1.1 จำนวนผู้ใช้คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต
 - 1.2 เพศและอายุของผู้ใช้คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต
 - 1.3 ระดับการศึกษาของผู้ใช้คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต
 - 1.4 อาชีพของผู้ใช้คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต
 - 1.5 สถานที่ กิจกรรมและความถี่ที่ใช้อินเทอร์เน็ต
 - 1.6 ลักษณะและพฤติกรรมของผู้ที่เคยจองหรือซื้อสินค้าและบริการทางอินเทอร์เน็ต
2. จำนวนผู้มีโทรศัพท์มือถือ

1. การใช้คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต

1.1 จำนวนผู้ใช้คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต

ผลการสำรวจในปี 2555 มีจำนวนประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไป ทั้งสิ้นประมาณ 62.9 ล้านคน ใน จำนวนนี้มีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ 21.2 ล้านคน (ร้อยละ 33.7) และมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 16.6 ล้านคน (ร้อยละ 26.5) โดยในเขตเทศบาลมีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ 9.9 ล้านคน (ร้อยละ 45.4) และมีผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 8.2 ล้านคน (ร้อยละ 37.7) ในขณะที่นอกเขตเทศบาลมีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ 11.3 ล้านคน (ร้อยละ 27.5) และ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ต 8.5 ล้านคน (ร้อยละ 20.5)

แผนภูมิ 1 ร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตจําแนกตามเขตการปกครอง

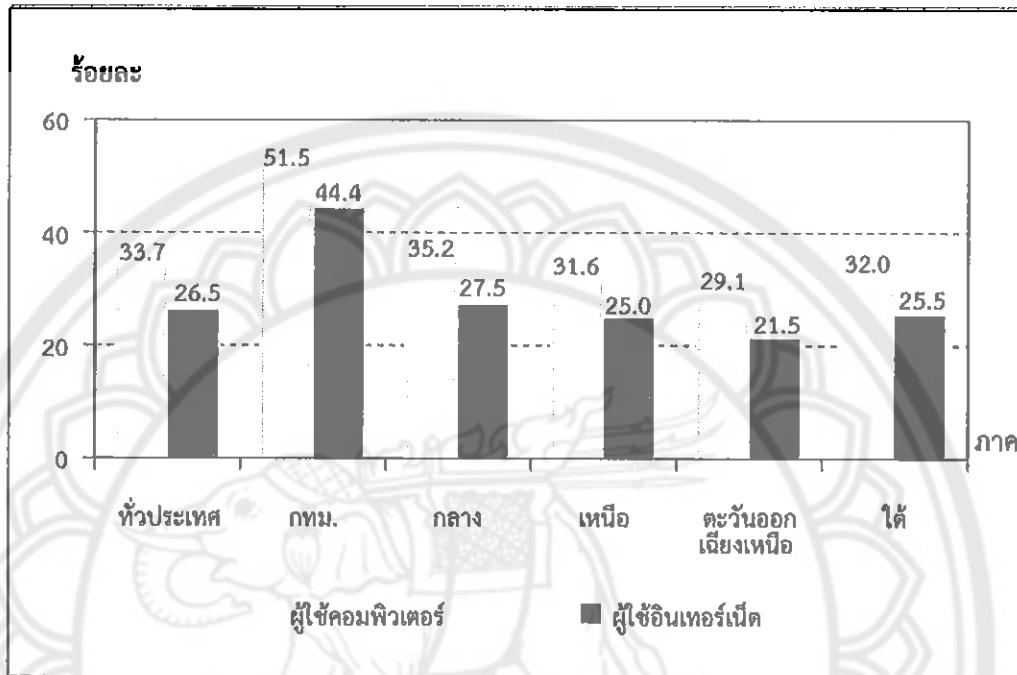


แผนภูมิที่ 1 แสดงร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตจําแนกตามเขตการปกครอง

ที่มา: http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/ict_hh55_pocket.pdf

เมื่อพิจารณาเป็นรายภาค กรุงเทพมหานครมีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ 3.3 ล้านคน (ร้อยละ 51.5) และใช้อินเทอร์เน็ต 2.9 ล้านคน (ร้อยละ 44.4) ภาคกลางมีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ 5.3 ล้านคน (ร้อยละ 35.2) และใช้อินเทอร์เน็ต 4.1 ล้านคน (ร้อยละ 27.5)ภาคใต้มีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ 2.8 ล้านคน (ร้อยละ 32.0) และใช้อินเทอร์เน็ต 2.2 ล้านคน(ร้อยละ 25.5) ภาคเหนือมีผู้ใช้คอมพิวเตอร์ 3.6 ล้านคน (ร้อยละ 31.6) และใช้อินเทอร์เน็ต 2.9 ล้านคน (ร้อยละ 25.0) ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีผู้ใช้คอมพิวเตอร์6.2 ล้านคน (ร้อยละ29.1) และใช้อินเทอร์เน็ต 4.6 ล้านคน (ร้อยละ 21.5)

แผนภูมิ 2 ร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตจําแนกตามภาค



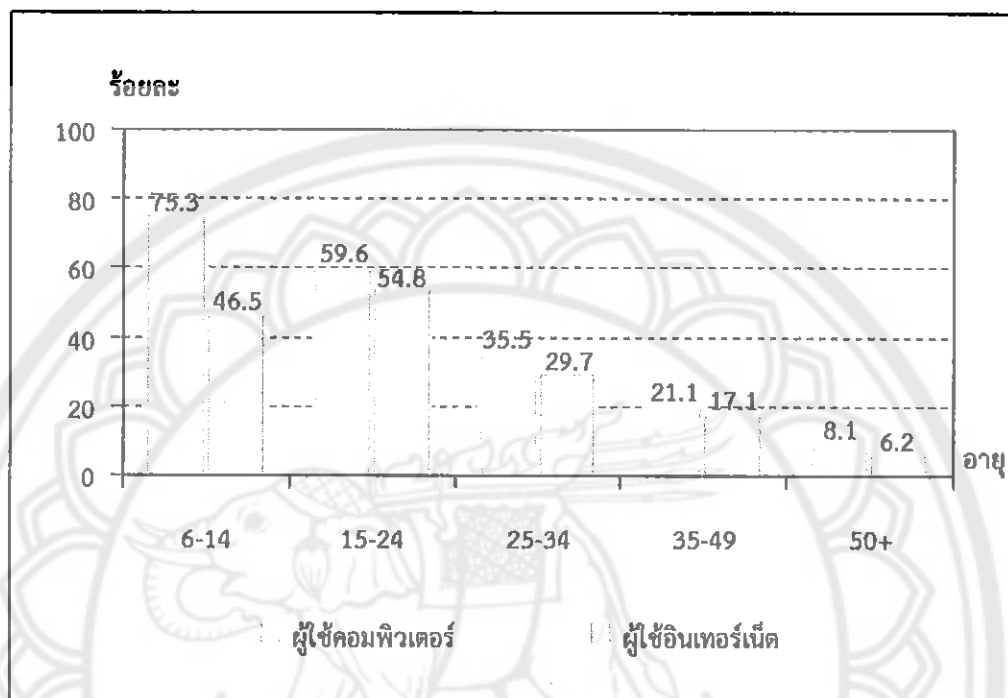
แผนภูมิที่ 2 แสดงร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตจําแนกตามภาค

ที่มา: http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/ict_hh55_pocket.pdf

1.2 เพศและอายุของผู้ใช้คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต

การใช้คอมพิวเตอร์หรืออินเทอร์เน็ตของเพศชายมีส่วนใกล้เคียงกับเพศหญิง คือ เพศชายใช้คอมพิวเตอร์ ร้อยละ 34.0 และใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 26.3 ส่วนเพศหญิงใช้คอมพิวเตอร์ ร้อยละ 33.4 และใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 26.6 ประชากรกลุ่มอายุ 6-14 ปี มีสัดส่วนการใช้คอมพิวเตอร์สูงสุดคือร้อยละ 75.3 รองลงมาคือ ประชากรกลุ่มอายุ 15-24 ปี ร้อยละ 59.6 และกลุ่มอายุ 25-34 ปี ร้อยละ 35.5 ส่วนการใช้อินเทอร์เน็ตมีการใช้สูงที่สุดในกลุ่มอายุ 15-24 ปี ร้อยละ 54.8 รองลงมาคือกลุ่มอายุ 6-14 ปี ร้อยละ 46.5 และกลุ่มอายุ 25-34 ปี ร้อยละ 29.7

แผนภูมิ 3 ร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตจําแนกตามกลุ่มอายุ



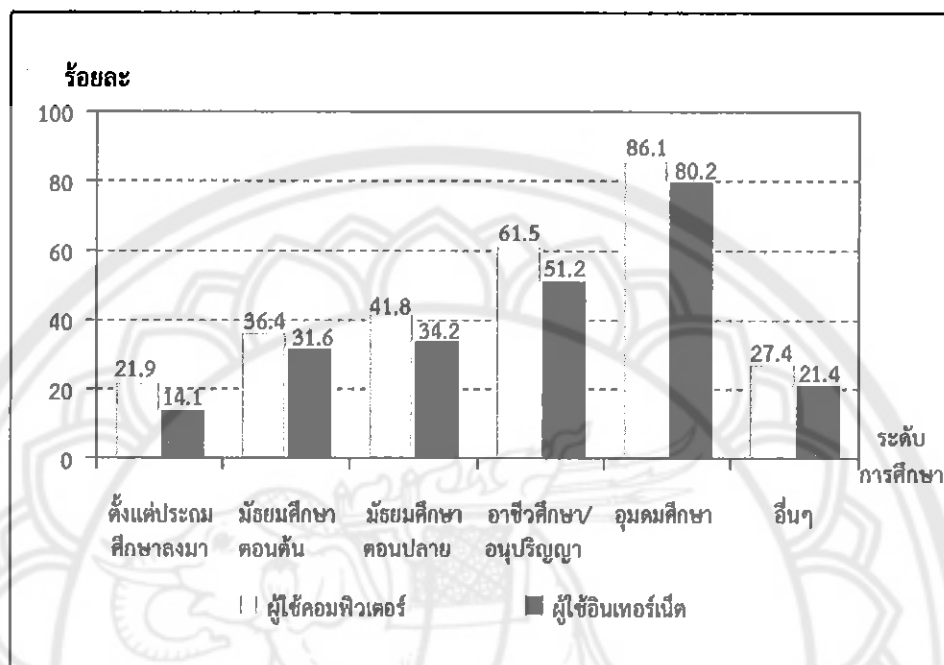
แผนภูมิที่ 3 แสดงร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตจําแนกตามกลุ่มอายุ

ที่มา: http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/ict_hh55_pocket.pdf

1.3 ระดับการศึกษาของผู้ใช้คอมพิวเตอร์/อินเทอร์เน็ต

ผู้มีการศึกษาในระดับอุดมศึกษามีสัดส่วนการใช้คอมพิวเตอร์สูงที่สุดคือ ร้อยละ 86.1 และใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 80.2 รองลงมาคือ ระดับอาชีวศึกษา/อนุปริญญาใช้คอมพิวเตอร์ ร้อยละ 61.5 และใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 51.2 ส่วนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายใช้คอมพิวเตอร์ ร้อยละ 41.8 และใช้อินเทอร์เน็ต ร้อยละ 34.2

แผนภูมิ 4 ร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตจําแนกตามระดับการศึกษา



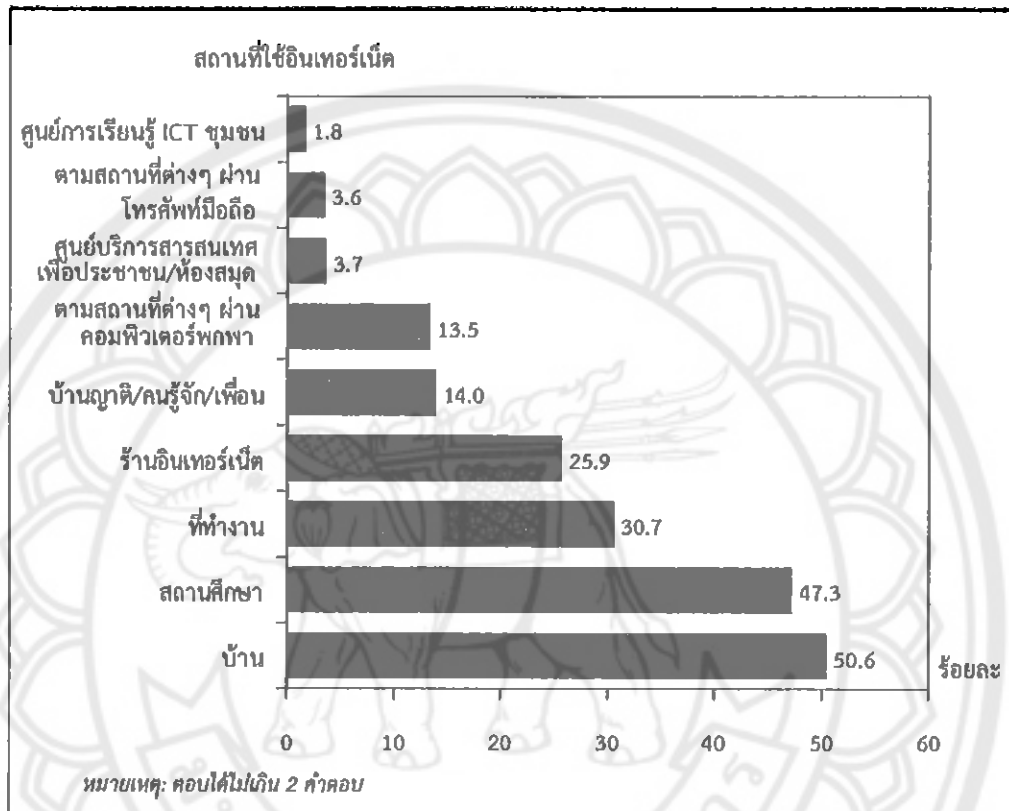
แผนภูมิที่ 4 แสดงร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ตจําแนกตามระดับการศึกษา

ที่มา: http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/ict_hh55_pocket.pdf

1.4 สถานที่ กิจกรรมและความถี่ที่ใช้อินเทอร์เน็ต

ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้ที่บ้าน ร้อยละ 50.6 รองลงมาใช้ที่สถานศึกษา ร้อยละ 47.3 และใช้ที่ทำงาน ร้อยละ 30.7 โดยกิจกรรมที่ใช้อินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่ใช้ในการดาวน์โหลด ดูนั่ง ฟังเพลง วิทย์ ร้อยละ 64.6 รองลงมาเล่นเกม/ดาวน์โหลดเกม ร้อยละ 64.1 และใช้รับ-ส่งอีเมล ร้อยละ 55.6 สำหรับความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ต พบว่า มากกว่าครึ่งหนึ่งของ ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตใช้ค่อนข้างบ่อย (1-4 วันใน 1 สัปดาห์) ร้อยละ 53.5 รองลงมา ใช้เป็นประจำ(5-7 วันใน 1 สัปดาห์) ร้อยละ 40.6

แผนภูมิ 5 ร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต จำแนกตามสถานที่ใช้งาน

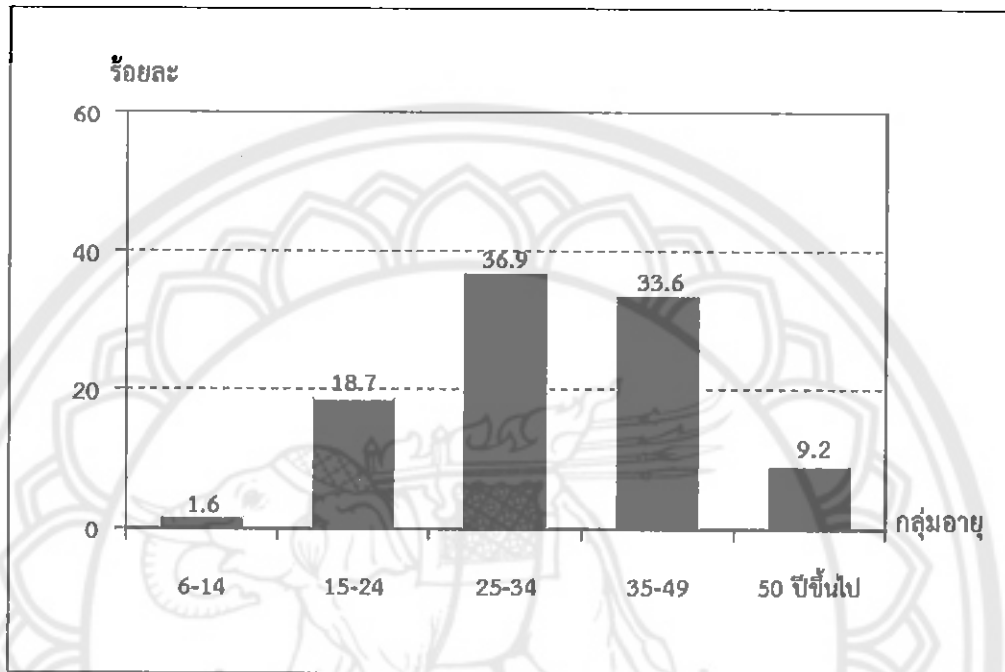


แผนภูมิที่ 5 แสดงร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่ใช้คอมพิวเตอร์ อินเทอร์เน็ต จำแนกตามสถานที่ใช้งาน

ที่มา: http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/ict_hh55_pocket.pdf

1.6 ลักษณะและพฤติกรรมของผู้ที่เคยจองหรือซื้อสินค้าและบริการทางอินเทอร์เน็ตเพศและกลุ่มอายุ
 ในจำนวนผู้ที่ใช้อินเทอร์เน็ต 16.6 ล้านคน พบว่า ส่วนใหญ่เป็นผู้ที่ไม่เคยจองหรือซื้อสินค้าและบริการทางอินเทอร์เน็ต จำนวน 15.9 ล้านคนหรือ ร้อยละ 95.5 ส่วนผู้ที่เคยจองหรือซื้อสินค้าและบริการทางอินเทอร์เน็ตมีเพียง ร้อยละ 4.5 โดยเป็นหญิง ร้อยละ 53.1 และชาย ร้อยละ 46.9 เมื่อพิจารณาตามกลุ่มอายุ พบว่า ผู้ที่เคยจองหรือซื้อสินค้าและบริการทางอินเทอร์เน็ต ส่วนใหญ่อยู่ในกลุ่มอายุ 25-34 ปี ร้อยละ 36.9 รองลงมาเป็นกลุ่มอายุ 35-49 ปี ร้อยละ 33.6 และกลุ่มอายุ 15-24 ปี ร้อยละ 18.7

แผนภูมิ 6 ร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่เคยจองหรือซื้อสินค้าและบริการทางอินเทอร์เน็ต
จำแนกตามกลุ่มอายุ



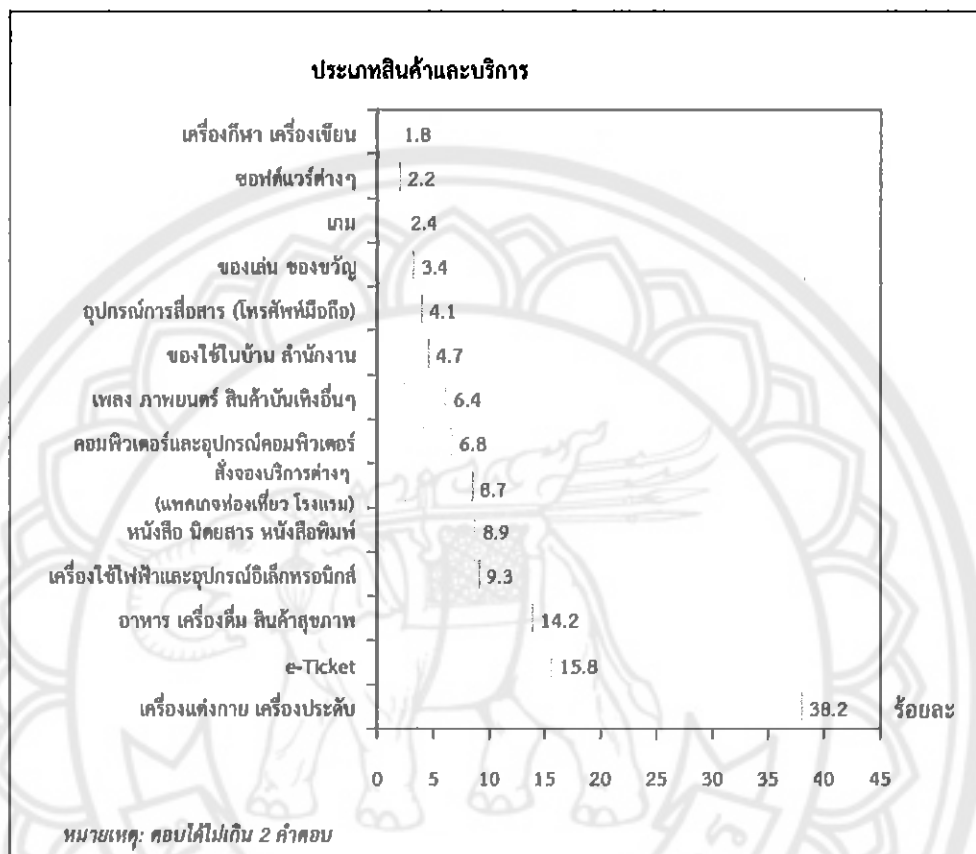
แผนภูมิที่ 6 แสดงร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่เคยจองหรือซื้อสินค้าและบริการทาง
อินเทอร์เน็ตจำแนกตามกลุ่มอายุ

ที่มา: http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/ict_hh55_pocket.pdf

ประเภทสินค้าและบริการที่เคยจองหรือซื้อทางอินเทอร์เน็ต

ผู้ที่เคยจองหรือซื้อสินค้าและบริการทางอินเทอร์เน็ต ระบุว่า เคยจอง หรือซื้อสินค้าและ
บริการประเภทเครื่องแต่งกาย/เครื่องประดับ มากที่สุดร้อยละ 38.2 รองลงมา e -Ticket ร้อยละ
15.8 อาหารเครื่องดื่ม สินค้าสุขภาพร้อยละ 14.2 เครื่องใช้ไฟฟ้าและอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ร้อยละ
9.3 และหนังสือนิตยสาร หนังสือพิมพ์ ร้อยละ 8.9

แผนภูมิ 7 ร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่เคยจองหรือซื้อสินค้าและบริการทางอินเทอร์เน็ต
จำแนกตามประเภทสินค้าและบริการ



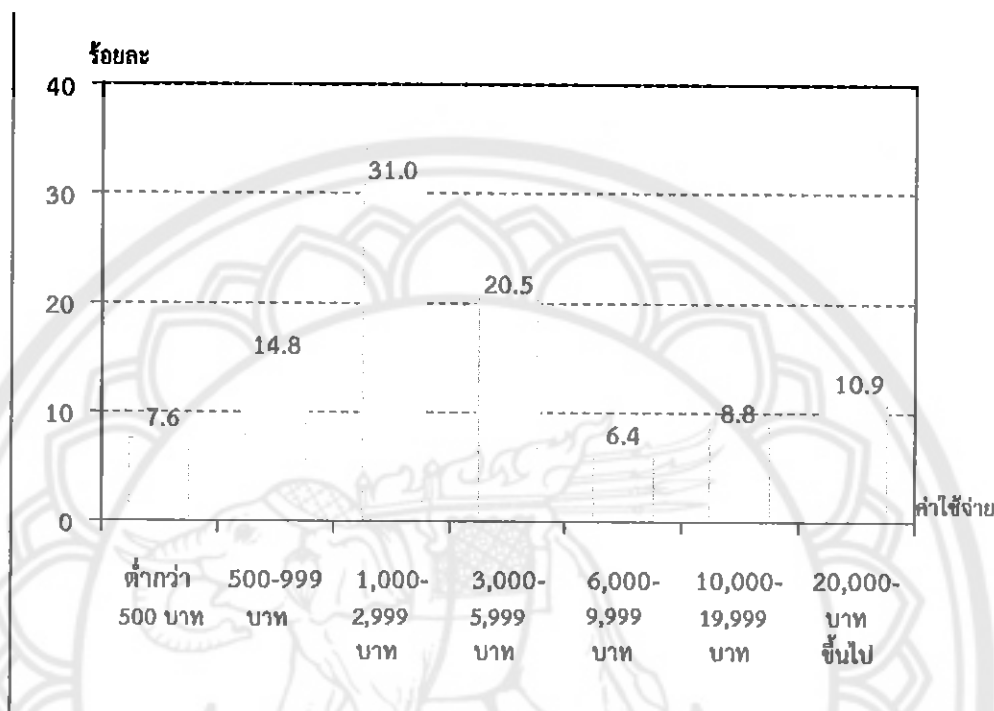
แผนภูมิที่ 7 แสดงร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่เคยจองหรือซื้อสินค้าและบริการทาง
อินเทอร์เน็ต จำแนกตามประเภทสินค้าและบริการ

ที่มา: http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/ict_hh55_pocket.pdf

ค่าใช้จ่ายในการซื้อสินค้าและบริการทางอินเทอร์เน็ต

ค่าใช้จ่ายในการซื้อสินค้าและบริการทางอินเทอร์เน็ตของผู้ที่เคยจองหรือซื้อทางอินเทอร์เน็ต
ในรอบปีที่ผ่านมา มีค่าใช้จ่ายไม่สูงมากนัก ส่วนใหญ่มีค่าใช้จ่ายอยู่ระหว่าง 1,000–2,999 บาท หรือคิด
เป็นร้อยละ 31.0 รองลงมา 3,000–5,999 บาทหรือคิดเป็นร้อยละ 20.5 และค่าใช้จ่ายระหว่าง 500–
999 บาท หรือคิดเป็นร้อยละ 14.8

แผนภูมิ 8 ร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่เคยจองหรือซื้อสินค้าและบริการทางอินเทอร์เน็ต
จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการซื้อสินค้าและบริการ



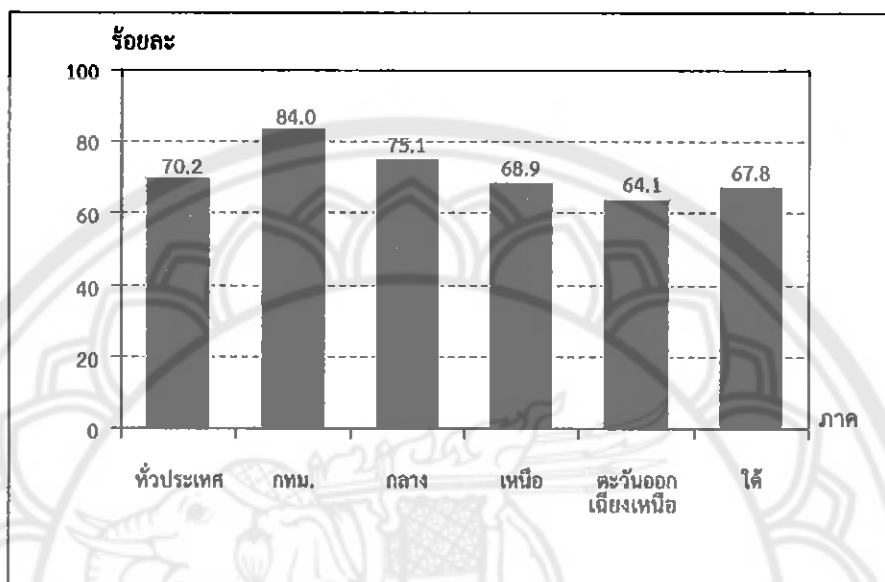
แผนภูมิที่ 8 แสดงร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่เคยจองหรือซื้อสินค้าและบริการทางอินเทอร์เน็ต จำแนกตามค่าใช้จ่ายในการซื้อสินค้าและบริการ

ที่มา: http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/ict_hh55_pocket.pdf

2. จำนวนผู้มีโทรศัพท์มือถือ

จากประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปทั้งสิ้นจำนวน 62.9 ล้านคน พบว่ามีผู้มีโทรศัพท์มือถือทั่วประเทศ จำนวน 44.1 ล้านคน หรือคิดเป็นร้อยละ 70.2 โดยในเขตเทศบาล มีผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ 16.9 ล้านคน (ร้อยละ 77.7) มีสัดส่วนสูงกว่าผู้ที่อยู่นอกเขตเทศบาล ซึ่งมี 27.2 ล้านคน (ร้อยละ 66.2) เมื่อพิจารณารายภาค พบว่ากรุงเทพมหานคร มีสัดส่วนผู้มีโทรศัพท์มือถือมากที่สุดคือ 5.4 ล้านคน (ร้อยละ 84.0) รองลงมาภาคกลาง 11.3 ล้านคน (ร้อยละ 75.1) ภาคเหนือ 7.9 ล้านคน (ร้อยละ 68.9) ภาคใต้ 5.9 ล้านคน (ร้อยละ 67.8) และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 13.6 ล้านคน (ร้อยละ 64.1)

แผนภูมิ 9 ร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่มีโทรศัพท์มือถือจำแนกตามภาค

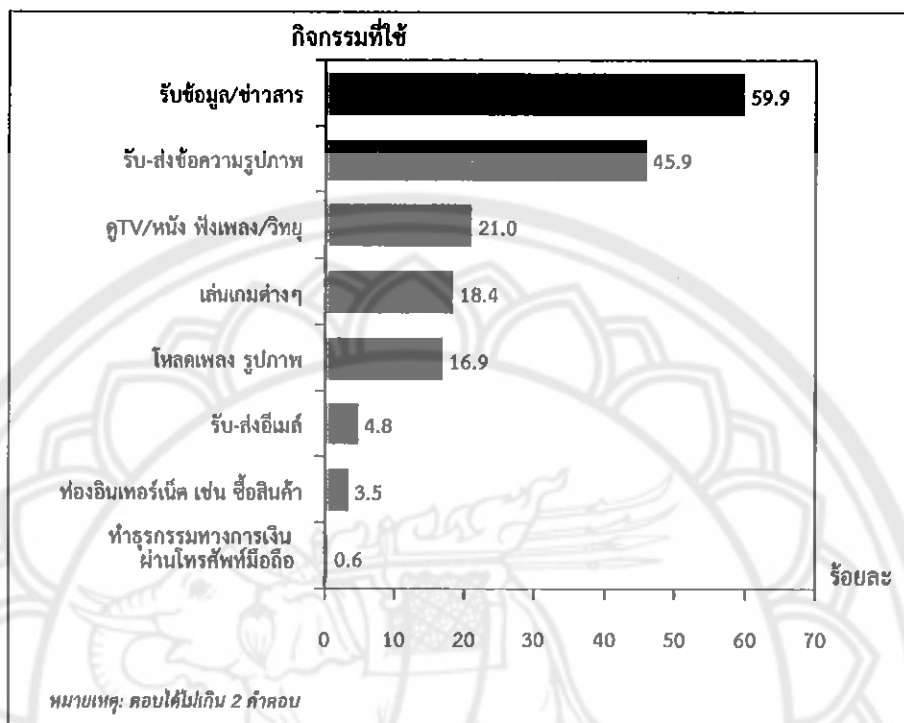


แผนภูมิที่ 9 แสดงร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่มีโทรศัพท์มือถือจำแนกตามภาค
ที่มา: http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/ict_hh55_pocket.pdf

กิจกรรมของผู้ใช้โทรศัพท์มือถือ

การใช้โทรศัพท์มือถือในกิจกรรมอื่น ๆ นอกเหนือจากการใช้โทรออกและรับสายเข้าเป็นหลัก แล้ว ส่วนใหญ่ใช้เพื่อกิจกรรม รับข้อมูล/ข่าวสาร ร้อยละ 59.9 รองลงมาใช้เพื่อ รับ - ส่งข้อความ รูปภาพ ร้อยละ 45.9 ใช้เพื่อ ดูTV/หนังฟังเพลง/วิทยุ ร้อยละ 21.0 และเล่นเกมต่างๆ ร้อยละ 18.4

แผนภูมิ 10 ร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่มีโทรศัพท์มือถือใช้งานตามกิจกรรมที่ใช้



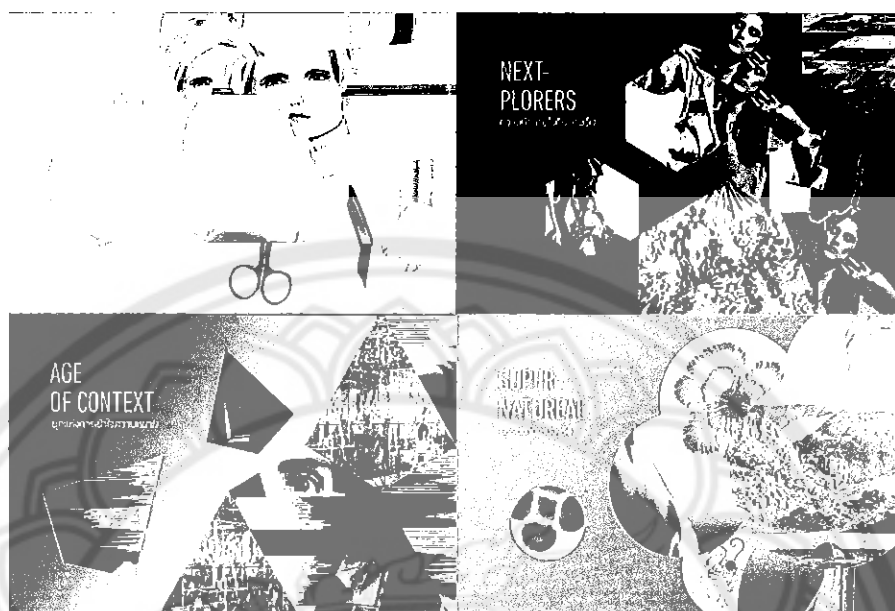
แผนภูมิที่ 10 แสดงร้อยละของประชากรอายุ 6 ปีขึ้นไปที่มีโทรศัพท์มือถือใช้งานตามกิจกรรมที่ใช้ ที่มา: http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/files/ict_hh55_pocket.pdf

5. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. ข้อมูลเกี่ยวกับยุคข้อมูลข่าวสาร วิเคราะห์โดย TCDC

ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (Thailand Creative & Design Center - TCDC) ทำการวิเคราะห์ (Analyze) ศึกษาแนวคิดและหลักการเหตุผลของแนวคิดเทรนด์กว่า 20 เล่ม เพื่อทำความเข้าใจในที่มาของการทำกำหนดเทรนด์และจึงวิเคราะห์แนวคิดสำคัญของทุกเล่มรวมกัน เพื่อให้ได้ภาพรวมแนวโน้มเทรนด์ประจำปี 2015 แล้วทำการจัดกลุ่ม (Categorize) คัดเลือกหัวข้อเทรนด์แต่ละเล่มที่มีทิศทางตรงกับภาพรวมแนวโน้มเทรนด์ที่ได้จากขั้นตอนแรก ทำการคัดเลือก Keyword สำคัญที่มีความหมายตรงกับแนวโน้มนั้น และจัดกลุ่ม Keyword ตามความหมายของคุณลักษณะ กำหนดชื่อกลุ่มเพื่อสะท้อนความหมายรวม โดยในปี 2015 แบ่งกลุ่มเทรนด์เป็น 4 กลุ่ม คือ

1. การเป็นอิสระจากการเวลา (Time Maverick)
2. ความท้าทายในดินแดนอื่น (Next Ploers)
3. ยุคแห่งการเข้าใจความหมาย (Age Of Context)
4. ธรรมชาติเหนือจริง (Super Natureal)



ภาพที่ 30 แสดงภาพการแบ่งกลุ่มเทรนด์ปี 2015 โดย TCDC

ที่มา: <http://mbookstore.com/media/books/5065/HTML/files/basic-html>

โดยยุคแห่งการเข้าใจความหมาย (Age Of Context) เป็นเนื้อหาที่เกี่ยวกับ ยุคข้อมูลข่าวสาร (Information Age) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 31 แสดงภาพยุคข้อมูลข่าวสาร (Information Age)

ที่มา: <http://mbookstore.com/media/books/5065/HTML/files/basic-html>

ความหมายของยุคข้อมูลข่าวสาร

การเผยแพร่ข้อมูลข่าวสารในยุคก่อนต้องอาศัยกระดาษ น้ำหมึก และเครื่องพิมพ์เป็นสำคัญ การเข้าถึงจำกัดอยู่ในกลุ่มคนส่วนน้อยของประชากรทั้งหมด ผลสะท้อนในด้านตรงกันข้ามที่กล่าวมาข้างต้น นั่นคือการเข้าสู่ Information Age หรือ ยุคแห่งข้อมูลข่าวสาร คือเปลี่ยนข้อจำกัดดังกล่าว และเผยแพร่ให้กลายเป็นใครก็ได้ที่มีสัญญาณบรอดแบนด์หรือ Wi-Fi เริ่มตั้งแต่ระบบย่อยสุดอย่างเครือข่ายภายในบ้าน ออฟฟิศขนาดเล็กแบบ Intranet กระทั่งครอบคลุมทั่วโลกด้วยอินเทอร์เน็ต ซึ่งไม่เพียงเปิดโอกาสในการสร้างข้อมูลเพื่อส่งต่อไปยังผู้รับจำนวนมากหลายล้านคน เพราะนี่เป็นแค่จุดเริ่มต้น คนส่วนใหญ่ต่างต้องการเป็นส่วนหนึ่งของโลกด้วยสังคมเครือข่าย และระบบอินเทอร์เน็ตก็มอบช่องทางที่ตอบสนองและรองรับการใช้งานในทุกบทบาทหน้าที่และสอดประสานไปกับผู้คนอย่าง แยกย่อยตั้งแต่ต้นจนกระทั่งเข้าอน

โดยจากผลสำรวจพบว่า ทุกวันนี้อินเทอร์เน็ตได้กลายเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คนกว่า 1,500 ล้านคนทั่วโลก ทั้งยังมีแนวโน้มจะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ และยังคาดการณ์ต่อว่าผู้คนส่วนใหญ่จะใช้เวลาติดต่อสื่อสารบนอินเทอร์เน็ตมากกว่าระหว่างบุคคลด้วยกันเองถึง 30 เท่าภายในปี 2020 ซึ่งผลจากการเชื่อมต่อและส่งออกข้อมูลจำนวนมากทำให้เกิด Big Data ขนาดใหญ่ที่จะมีประโยชน์ในการมองหาทิศทาง สถิติ ผลชี้วัดทางสังคม และ ความนิยมชมชอบในเรื่องต่างๆ ซึ่งจะบ่งบอกถึงแนวทางสำหรับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และบริการให้ตรงกับความต้องการมากยิ่งขึ้นหรือที่เรียกว่า Crowd Source

ดังนั้น Data จึงเป็นต้นทุนที่มีมูลค่า เมื่อถึงเวลาของการใช้และต้องมีการจัดเก็บอย่างเป็นที่เป็นทางและมีมาตรฐาน ระบบ Cloud จึงเป็นธุรกิจสายพานสำหรับดึงข้อมูลขนาดใหญ่ ซึ่งนับวันจะเติบโตและมีความจำเป็นมากขึ้นเรื่อยๆ โดยในปี 2012 อุตสาหกรรมการเก็บข้อมูลหรือ ฮาร์ดแวร์ที่ใช้เก็บข้อมูลหรือฮาร์ดแวร์ที่ใช้เก็บข้อมูลมีรายได้กว่า 1,830 ล้านดอลลาร์ และคาดว่าจะเพิ่มเป็น 7,280 ล้านดอลลาร์ในปี 2017

ความก้าวหน้าในระบบอินเทอร์เน็ตได้สร้างความเปลี่ยนแปลงอย่างมากในศตวรรษนี้ และกำลังก้าวสู่ขั้นขั้นกับ Internet of Things (IoT) ซึ่งไม่เพียงรองรับการเชื่อมต่อที่เกิดจากคนสู่อุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น แต่รวมถึงการเชื่อมต่อระหว่างอุปกรณ์เครื่องไม้ใช้สอยในชีวิตประจำวันกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตด้วยกันเอง หรือที่เรียกสั้นๆว่า M2M (Machine to Machine)

M2M ถือเป็นการเปิดประตูสู่โอกาสใหม่สำหรับการขยายฐานผู้ใช้บริการจากผู้ใช้อินเทอร์เน็ตแบบเดิมให้เข้าสู่ "หมู่บ้านโลก (Global Villages)" ยกระดับจาก E-Society ให้กลายเป็นการเชื่อมต่อในทุกมิติอย่างแท้จริงแบบ "เมืองฉลาด (Smart City)" ซึ่งเท่ากับเป็นการประมวลผลข้อมูลที่เคยมากล้นในเชิงปริมาณและกระจายกระจายหรือ Big Data สู่การใช้งานจริงตัวอย่างเช่น

Nike Fuelband เริ่มนำร่องด้วยการใส่เซ็นเซอร์ไว้ในตัวรองเท้า ดังนั้นเมื่อผู้ใช้เริ่มเดิน ออกวิ่งหรือทำกิจกรรมต่างๆ ทั้งระยะทาง ระดับการเต้นของหัวใจ เพื่อประมวลผลในสายรัดข้อมือ และส่งต่อไปในระบบ Cloud ก่อนที่จะรายงานผลสถิตินั้นในอุปกรณ์อื่นๆอย่าง สมาร์ทโฟนหรือคอมพิวเตอร์

Google Glass แว่นอัจฉริยะที่สามารถประมวลผลข้อมูลในรูปแบบต่างๆ ผ่านจอร์รับภาพในระยะสายตา และไม่เพียงแค่นั้น Google ยังขยายธุรกิจเข้าไปยังอุตสาหกรรมสมาร์ตโฟน รถยนต์ไร้คนขับ ล่าสุดได้ทุ่มเงินมากกว่า 3,200 ล้านดอลลาร์เข้าซื้อกิจการ เนสต์ แล็บส์ (Nest Labs) ผู้นำด้านนวัตกรรมด้านเครื่องวัดอุณหภูมิ เครื่องตรวจจับควันในอาคารบ้านเรือน รวมถึงการติดตามความเคลื่อนไหวของผู้อาศัยในอาคาร เพื่อจัดเก็บไว้ในระบบ Cloud โดยถือเป็นผู้นำด้าน IoT ชั้นแนวหน้า นั่นเพราะ Google มองเห็นโอกาสมากมายในธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับครัวเรือนและอุปกรณ์สำหรับชีวิตประจำวัน

การลงทุนดังกล่าวสอดคล้องกับการสำรวจของบริษัทผู้ผลิตอุปกรณ์เครือข่ายซิสโก้ ที่ระบุว่าแม้ปัจจุบันจะอยู่ในช่วงเริ่มต้นที่อุปกรณ์จะรองรับระบบอินเทอร์เน็ต แต่มีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็ว โดยปี 2015 จะมีอุปกรณ์เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตถึง 25 ล้านชิ้น และมีแนวโน้มเพิ่มเป็น 50 ล้านชิ้นในปี 2020 ซึ่งมีมูลค่ากว่า 14 ล้านดอลลาร์ เนื่องจากอุปกรณ์เซนเซอร์ที่ติดตั้งในอุปกรณ์และ เครื่องมือในการส่งสัญญาณผ่านระบบอินเทอร์เน็ตจะมีราคาลดลงถึง 80-90% จากราคาปัจจุบัน

ซึ่งในอนาคตอันใกล้นี้ไม่เพียงอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น แต่เครื่องใช้ไม้สอยในบ้านแสนธรรมดาอย่างหลอดไฟ จักรยาน รถยนต์ กระทั่งที่จอดรถหรือรถประจำทางจะผูกติดกับระบบเซนเซอร์ก่อนส่งสัญญาณผ่านระบบเครือข่ายซึ่งล้วนแล้วเป็นหนึ่งในโลก IoT ทั้งสิ้น ดังนั้นกฎข้อใหม่สำหรับอุปกรณ์ที่จะเกิดขึ้นในอนาคต ก็คือ ทุกสิ่งสามารถเชื่อมต่อกับระบบอินเทอร์เน็ตได้

สีของยุคข้อมูลข่าวสาร



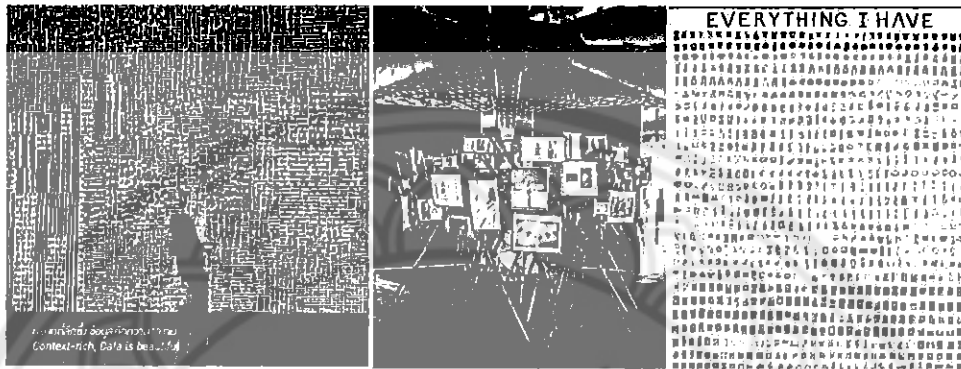
ภาพที่ 32 แสดงภาพสีของยุคข้อมูลข่าวสาร

ที่มา: <http://mbookstore.com/media/books/5065/HTML/files/basic-html>

องค์ประกอบของยุคข้อมูลข่าวสาร

อารมณ์และความรู้สึก (Mood and tone) แนวความคิดด้านองค์ประกอบมีดังนี้

- บริบทที่ลึกซึ้ง, ข้อมูลคือความงดงาม (Context-rich, Data is beautiful)



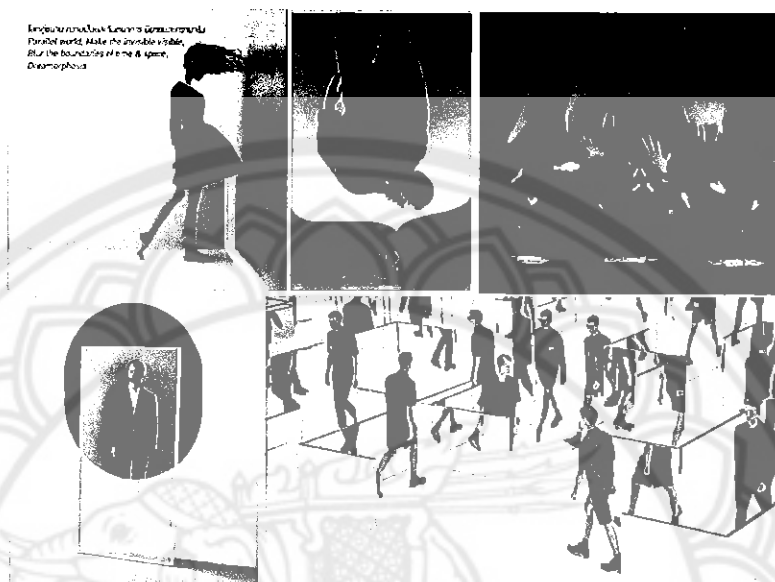
ภาพที่ 33 แสดงภาพองค์ประกอบของบริบทที่ลึกซึ้ง, ข้อมูลคือความงดงาม
ที่มา: <http://mbookstore.com/media/books/5065/HTML/files/basic-html>

- ศิลปะและการจัดวางจากสื่อทันสมัย (Cut and Paste, Pixellized motif)



ภาพที่ 34 แสดงภาพองค์ประกอบของศิลปะและการจัดวางจากสื่อทันสมัย
ที่มา: <http://mbookstore.com/media/books/5065/HTML/files/basic-html>

- โลกคู่ขนาน,ความฝันและจินตนาการ,นิยายและความจริง (Parallel world, Make the invisible visible, Blur the boundaries of time and space, Dreamorphosis)



ภาพที่ 35 แสดงภาพองค์ประกอบของโลกคู่ขนาน,ความฝันและจินตนาการ
ที่มา: <http://mbookstore.com/media/books/5065/HTML/files/basic-html>

- การให้ความสำคัญกับประสาทสัมผัส,อารมณ์และความรู้สึกบนเครื่องมือดิจิทัล (Poetic Technology, Digital Romanticism, Emotional Response, Humanizing Data)



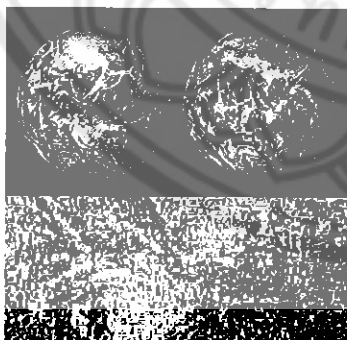
ภาพที่ 36 แสดงภาพองค์ประกอบของการให้ความสำคัญกับประสาทสัมผัส,อารมณ์
ที่มา: <http://mbookstore.com/media/books/5065/HTML/files/basic-html>

แนวความคิดของยุคข้อมูลข่าวสาร

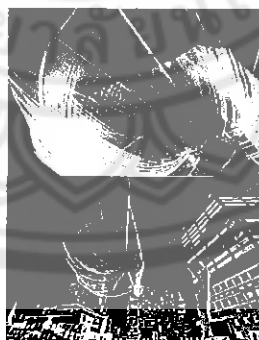
1. แวดล้อมด้วยข้อมูล

แต่ละนาที่ผู้ใช้อินเทอร์เน็ตหลายร้อยล้านคนผลิตและใช้ข้อมูลดิจิทัลจำนวนมหาศาล จนเกิดการไหลเวียนข้อมูลอย่างอิสระโดยแทบไม่มีกฎระเบียบตายตัวหรือ ผูกมัด ไม่ว่าจะเว็บไซต์ อีเมล สไกป์ โทรเข้า-ออก ซึ่งล้วนแล้วเป็นปฏิสัมพันธ์ ผ่านจออุปกรณ์แทบทั้งสิ้น จากขนาดที่เคยใหญ่เท่าคอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะได้ลดย่อเหลือเพียงฝ่ามือโดยที่ยังคงประสิทธิภาพและดูเหมือนว่ายิ่งปริมาณการใช้เพิ่มมากขึ้นเท่าไร ระบบประมวลผลและ ประสิทธิภาพของอุปกรณ์ก็ถูกพัฒนาให้ดีขึ้นตามไปด้วยเท่านั้น

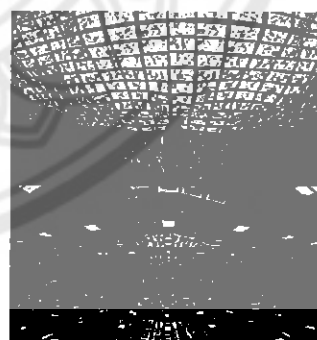
อินเทอร์เน็ตมีความสามารถในการแพร่กระจายข้อมูลได้รวดเร็วและมีประสิทธิภาพซึ่งรวมถึงการเกี่ยวโยงได้กับทุกภาคส่วน เช่น ด้านสังคม การเมือง เศรษฐกิจ หรือเรื่องเล็กๆ น้อยๆ อย่างธุรกิจบันเทิง ที่ยูทูป(Youtube) กลายเป็นรายการถ่ายทอดสดที่ยอดนิยมในการเสนองานของคนที่มีความสามารถและต้องการให้ผู้อื่นรับชม การสร้างฟังก์ชันการใช้งานใหม่ๆ ของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์มาเพื่อตอบสนองความต้องการคนยุคใหม่ อาทิ เช่น โทรศัพท์ โทรทัศน์ หรือกล้องถ่ายรูป ที่มีโฆษณาสะดุดสบายแก่ผู้ใช้แต่สิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งคือความมั่นใจ ตัวอย่างเช่น Canon ที่มีสโลแกนสำหรับ EOS Digital 300Dว่า Professional digital photography. No longer just for the professionals ซึ่งเป็นการสร้างแรงบันดาลใจต่อผู้ใช้ว่าความเป็นมืออาชีพนั้นเป็นเรื่องไม่ยาก ตัวอย่างที่ยกมาต่างสะท้อนบทบาทใหม่ของข้อมูลในยุคดิจิทัล แค่ด้านภาพถ่ายอย่างเดียวก็มีคำศัพท์หรือพฤติกรรมต่างๆ เกิดขึ้นจนนับไม่ถ้วน เมื่อปี 2013 ที่ผ่านมา Oxford Dictionary ก็ดัดก็ประกาศให้ เซลฟี (Selfie) เป็น Word of the Year



NASA : รวบรวมภาพถ่าย Selfie
ติดแท็ก #Globalselfie



ประติมากรรมกลางอากาศ
Unnumbered Sparks



Delta Airline : TED 2014
นิทรรศการ Social Soul

ภาพที่ 37 แสดงภาพแนวความคิดของแวดล้อมด้วยข้อมูล

ที่มา: <http://mbookstore.com/media/books/5065/HTML/files/basic-html>

วิธีการตีความและเล่นกับการเชื่อมต่อในสังคมออนไลน์นี้ทำขึ้นเพื่อสร้างบทสนทนาต่อไป ใน ชีวิตจริงแต่สำหรับอีกด้านหนึ่งถือเป็นการนำข้อมูลมากมายในโลกมาประมวลผลเสียใหม่แบบองค์รวมพร้อมผูกโยงไปกับความงามทางศิลปะและการออกแบบ จนเกิดความงามที่ตกผลึกจากข้อมูล แม้คนส่วนใหญ่จะอยากรู้ข้อมูลในด้านต่างๆ ว่าเชิงข้อเท็จจริง สถิติ รายงานผลเปรียบเทียบจากหลายสิบปีหรือหลายร้อยบริษัท แต่ถ้าเป็นไปได้หลายคนก็อยากได้ข้อมูลที่ผ่านการย่อยประมวลผล หรือในรูปแบบภาพที่พร้อมสรรพทั้งด้านข้อมูลและการทำความเข้าใจ David McCandless ถือเป็นผู้นำในแวดวง Data Visualization ซึ่งเขาเรียกตัวเองว่าเป็น Data journalist หรือ Information designer การผนวกข้อมูลและการออกแบบที่ไปไกลกว่าแผนภูมิแบบวงกลมหรือแบบแท่ง เพราะใส่เรื่องราวและใช้เทคโนโลยีแบบดิจิทัลมาแปรเปลี่ยนข้อมูลจำนวนมหาศาลให้มีความหมายมากขึ้น เขายังเขียนหนังสือเรื่อง Information is Beautiful เพื่อถ่ายทอดวิธีคิดของเขาไปในวงกว้าง ตลอดจนเป็นคณะกรรมการจัดงาน Information is Beautiful Awards เพื่อให้ผู้คนได้มองเห็นข้อมูลในมิติที่งดงามเกินคาด รวมถึงการเคลื่อนย้ายความงามของข้อมูลจากหน้าจอสีเหลี่ยมไปสู่การปฏิสัมพันธ์แบบเรียลไทม์ในชีวิตจริงซึ่งผู้ใช้มีบทบาทสำคัญ

ผลการสำรวจล่าสุดโดยบริษัทวิจัยข้อมูลด้านการตลาด Nielsen ระบุนิยายประชากรกลุ่มที่มีความกระตือรือร้นในการรับข้อมูลข่าวสารหรือเป็นกลุ่มคนยุคดิจิทัล อาทิ พกเครื่องมือสื่อสารหลายประเภทติดตัว และใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ชอบที่จะพิมพ์ข้อความมากกว่าคุยโทรศัพท์ เป็นสมาชิกสังคมเครือข่ายออนไลน์และคุ้นเคยสำหรับการใช้งานในทุกรูปแบบ โดยเรียกว่ากลุ่ม “เจเนอเรชันซีซัน (Generation C)” ซึ่งโดยความหมายหลักจะมาจากคำว่า Connected คือการเชื่อมต่อตลอดเวลาแต่จากบทความ The Rise of Generation C ได้ให้ความหมายกว้างกว่านั้น คือตั้งแต่ Communication (การติดต่อสื่อสาร), Computerized (การประมวลผล Generation ผลด้วยระบบคอมพิวเตอร์), Community-oriented ที่ (การรวมกลุ่มที่มีความสนใจในรูปแบบเดียวกัน), Clicking (ลักษณะนิสัยการกดคลิกเพื่อตอบรับและเลือกสิ่งที่สนใจ) รวมถึง Content (ซึ่งหมายถึงทั้งการสร้างและบริโภคเนื้อหาในอินเทอร์เน็ตซึ่งข้อมูลดังกล่าวทำให้คนกลุ่มนี้มีความรู้ มีอำนาจในการตัดสินใจ และรู้จักเปรียบเทียบ



แบรนด์ Dior : Spring and Summer 2014

แบรนด์ Calvin Klein : โปรเจกต์ภาพ Cut and Paste

ภาพที่ 38 แสดงภาพแนวความคิดของแนวแฟชั่น

ที่มา: <http://mbookstore.com/media/books/5065/HTML/files/basic-html>

เจนเนอเรชันซี ซึ่งสะท้อนความกระตือรือร้นในการสร้างและรับข้อมูลข่าวสารหรือเป็นกลุ่มคนแบบยุคดิจิทัลในทุกมิติเวลา ส่งผลต่อพฤติกรรมกรรมการสร้างสรรค์ผลงานของคนรุ่นใหม่ซึ่งเรียกว่า JPEG Generation คนรุ่นนี้ถูกรายล้อมด้วยข้อมูลจำนวนมากในยุคดิจิทัล ข้อมูลส่วนใหญ่จึงเป็นเนื้อหาสั้นๆ แบบมาเร็วและรับรู้ได้ไม่ว่าที่ไหนที่ ซึ่งรวมถึงรูปภาพจำนวนมากที่ถูกโพสต์และส่งต่อ กลุ่ม JPEG Generation มักหยิบยกสิ่งที่พบเห็นและถูกใจ ไม่ว่าจะ เป็นข้อความที่แสดงความคิด ข้อความตลก หรือสิ่งที่คนส่วนใหญ่คาดไม่ถึง มาผสมผสานปะติดปะต่อในแนวทางของตัวเองซึ่งอาจจะไม่สอดคล้องกันเลยก็ได้ อาทิ ความคลาสสิกกับความโมเดิร์นแบบสุดโต่ง ความเรียบง่ายกับรายละเอียดจำนวนมาก โดยใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือหลัก



Anat Markovich : กระแสไหลหลากของข้อมูล

FOMobile : นิตยสารในระบบเรียลไทม์

ภาพที่ 39 แสดงภาพแนวความคิดของกระแสข้อมูล

ที่มา: <http://mbookstore.com/media/books/5065/HTML/files/basic-html>

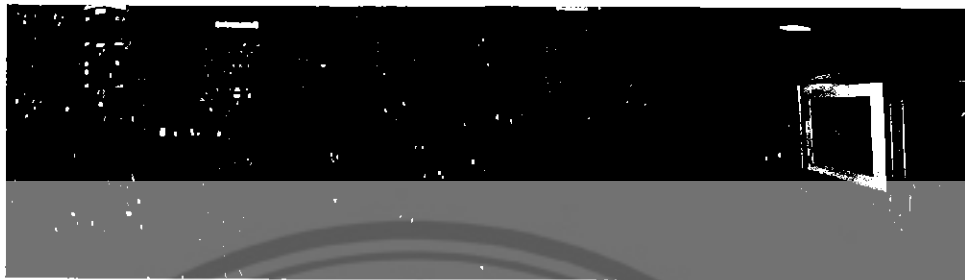
แต่อีกมุมหนึ่ง ในปัจจุบัน ข้อมูลจำนวนมากมหาศาลแบบเรียลไทม์นี้ที่มากเกินไปจนขัดจำกัดกำลัง ทำให้คนยุคใหม่บางกลุ่มเสียศูนย์ได้เช่นกัน จึงมีกลุ่มชมรมและกลุ่มกิจกรรมเกิดขึ้น เพื่อปรับและสร้างสมดุลให้กับชีวิตยุคใหม่ ไม่ว่าจะเป็นการลดปริมาณการรับข้อมูลข่าวสาร การใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันให้น้อยลงไม่ให้เกินพอดี ด้วยมุ่งเน้นการสร้างสรรคกิจกรรมต่างๆ ทดแทน เช่น กิจกรรมเดิน เวิร์กช็อป ศิลปะ ที่เป็นหนึ่งในหลายกิจกรรมของกลุ่ม Digital Detox นำเสนอเพื่อสร้างพฤติกรรมการใช้เทคโนโลยีอย่างเหมาะสม โดยผู้สนใจสามารถสมัครเพื่อเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆที่จะหมุนเวียนไปแต่ละอีกครั้ง จุดมุ่งหมายหลัก คือ การกลับไปสู่พื้นฐานของความเป็นมนุษย์ซึ่งมิได้เป็นการต่อต้านการใช้เทคโนโลยีแต่เป็นการใช้อย่างมีสติ เช่น การออกแคมป์ในที่เงียบสงบและปราศจากการรบกวนจากเสียงเรียกขานจำนวนมาก การพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน กิจกรรมเพื่อสุขภาพ เช่น โยคะ กิจกรรมทั้งหมดต่างต้องการให้ผู้คนเว้นระยะจากอินเทอร์เน็ต โดยไม่มีกำหนดเวลา ไม่มีภาพจากจอสัมผัส ไม่มีสัญญาณเครือข่าย มีเพียงความจำเป็นจากสิ่งพื้นฐานเท่านั้น

แม้แต่ธุรกิจบริการอย่างโรงแรมก็มีการนำเสนอ แพคเกจพิเศษสำหรับนักเดินทางที่ต้องการอยู่ห่างจากอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ทุกชิ้นขณะอยู่ในช่วงพักผ่อน โรงแรมหรู The Westin Dublin ในประเทศไอร์แลนด์ เปิดแพคเกจพิเศษในชื่อ Digital Detox โดยนำเสนอรูปแบบบริการพักผ่อนอย่างแท้จริงสำหรับลูกค้า คล้ายการปิดสวิตช์อุปกรณ์ทุกชนิด โดยลูกค้าจะต้องนำอุปกรณ์ต่างๆที่นำมา ผাগไว้ให้กับทางโรงแรมก่อนจะรับกลับในวันสุดท้ายก่อนเข้าพัก เพื่อเตรียมเข้าสู่แพคเกจที่นำเสนอกิจกรรมสร้างความผ่อนคลายมากมาย ตั้งแต่อาหารเลิศรสที่จะเสิร์ฟให้ถึงห้อง การทำสปาจากผู้เชี่ยวชาญพิเศษ กิจกรรมสำรวจเมือง เกมต่างๆคล้ายเป็นการชวนกลับไปอยู่ในช่วงเวลาก่อนที่เทคโนโลยีจะมีอิทธิพลต่อผู้ใช้ในทุกวันนี้

แม้กระทั่งในแวดวงเทคโนโลยีด้วยกัน ก็ยังมีโปรแกรมและแอปพลิเคชันสำหรับควบคุมการใช้งานอินเทอร์เน็ตด้วยแอปพลิเคชันใหม่จาก RescueTime นอกจากจะช่วยจัดสรรเวลาของผู้ใช้ในกิจวัตรตลอดทั้งวันแล้ว ยังสามารถกำหนดเวลาการทำงานและแบ่งสรรเวลาว่างสำหรับการพูดคุยผ่านชุมชนเครือข่ายต่างๆ เพื่อช่วยให้ใช้เวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ทั้งนี้ผู้ใช้สามารถจำกัดระยะเวลา อาทิ 20 นาที หรือ 30 นาที สำหรับการใช้เว็บไซต์หรือเครือข่ายออนไลน์ หรือสั่งให้ระบบล็อกไม่ให้เข้าใช้งานได้ หากเกินระยะเวลาที่กำหนด เช่น 6 หรือ 8 ชั่วโมงต่อวัน

2. เทคโนโลยีมีชีวิต

ภาพเมืองใหม่ในปี 2025 จากภาพยนตร์ เรื่อง Her โดยผู้กำกับ Spike Jonze ที่ออกฉายในปี 2014 ไม่ได้เพียงสะท้อนภาพบรรยากาศสังคมแบบโมเดิร์นซิดีที่คิวโลซโดยมีตัวละครหลักอย่าง Theodore ที่เปลี่ยวเหงา โดดเดี่ยว และแว้งคว้างท่ามกลางความพร้อมสรรพของเทคโนโลยีเท่านั้น แต่ยังสร้างภาพความสัมพันธ์ในรูปแบบที่ก้าวล้ำกว่านิยายวิทยาศาสตร์หรือภาพยนตร์ Sci-fi ทั่วไป



ภาพที่ 40 แสดงภาพภาพยนตร์เรื่อง Her

ที่มา: <http://mbookstore.com/media/books/5065/HTML/files/basic-html>

สั่งการในยานอวกาศ กระทั่งสนทนาสื่อสารกับนักบินได้ตลอดเวลา แต่ทั้ง Robot และ ปัญญาประดิษฐ์ข้างต้นล้วนสะท้อนบทบาทของเทคโนโลยีที่พยายามเลียนแบบการทำงานของมนุษย์ หรือพยายามก้าวล้ำและคุกคามความเป็นมนุษย์ แต่ระบบ OS หรือ ปัญญาประดิษฐ์ในชื่อ Samantha นอกจากจะทำหน้าที่จัดระบบข้อมูลไม่ต่างจากเลขาฯ ที่ชาญฉลาด สามารถโต้ตอบและปฏิสัมพันธ์ผ่านการพูดและฟังอย่างเข้าใจ ยังพยายามสร้างความรู้สึกรักและอารมณ์เพื่อสะท้อนความเป็นมนุษย์ ผ่านเสียงนุ่มละมุนหากแต่ว่างเปล่าและไร้อัตตาในอีกด้วย ซึ่งเท่ากับว่าเทคโนโลยีกำลังก้าวล้ำไปอีกขั้น ไปสู่การปฏิสัมพันธ์ที่ไม่ได้เพียงช่วยจัดการและจดจำข้อมูล แต่กำลังทำความเข้าใจผู้คนเพื่อส่งผลด้านความคิดจิตใจให้ผู้ใช้รู้สึกอบอุ่นเพื่อทำหน้าที่แทนเพื่อนหรือแม้กระทั่งคนรักในยามไม่เหลือใคร;

ระบบปฏิบัติการโต้ตอบแบบเรียลไทม์อย่าง Siri การได้รับข้อมูลจำนวนมากที่ไหลเข้ามาในแต่ละวัน การจัดการข้อมูลเสมือนมีเลขาส่วนตัวคอยช่วยเหลือในการอ่านคัดกรองอีเมลต่างๆ ก็เป็นอีกระบบที่จะสามารถสร้างความสะดวกสบายให้กับผู้ใช้ได้

ประสาทสัมผัสได้ทั้งหมด 5 ส่วน หลัก คือ การมองเห็นด้วยตา ได้ยินด้วยหู ได้กลิ่นด้วยจมูก ลิ้มรสด้วยลิ้น และสัมผัสด้วยผิวหนังซึ่งนัยออกแบบส่วนใหญ่ต่างก็พยายามสร้างเทคโนโลยีให้มีความอ่อนโยนเป็นมนุษย์มากยิ่งขึ้นผ่านประสาทสัมผัสด้านต่างๆ เช่น การส่งผ่านข้อมูลพร้อมกลิ่น David Edwards ศาสตราจารย์จากมหาวิทยาลัยฮาร์เวิร์ดและ CEO ของ Vapor Communication และ Rachel Field ร่วมกันออกแบบ Scent-messaging ช่องทางใหม่ที่ผู้ใช้จะสามารถสัมผัสประสบการณ์รับรู้ด้านกลิ่นจากการส่งข้อความผ่านมือถือ ซึ่งกลิ่นที่เราสัมผัสอาจมาจากอีกซีกโลกได้แบบทันที รูปแบบการส่งความพร้อมกลิ่นนี้เรียกว่า oNotes ซึ่งต้องใช้ร่วมกับแอปพลิเคชันหรือการแนะนำกลุ่มเพื่อนที่คุณอาจรู้จักใน oSnap ใน iPhone ผู้ใช้สามารถเลือกภาพพร้อมกับกลิ่นซึ่งมี 32 กลิ่นตั้งต้น และสามารถผสมกลิ่นต่างๆ ได้จนอาจได้กลิ่นไม่ซ้ำกันเลยถึง 300,000 กลิ่น จากนั้นข้อมูลเหล่านี้จะส่งผ่านอีเมลหรือเครือข่ายออนไลน์ไปสู่ผู้รับซึ่งต้องใช้ ประสาทสัมผัสทั้ง 5 นั้นแม้จะเป็น

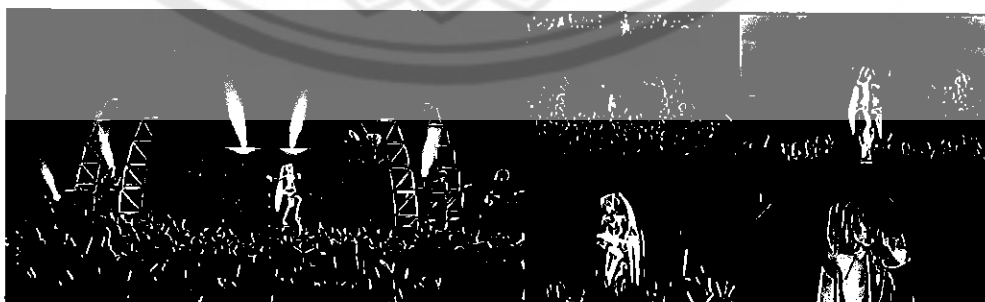
องค์ประกอบ หลัก แต่ยังมีประสาทสัมผัสด้านสุดท้าย คือ ความรู้สึกด้วยหัวใจ ที่จะเติมเต็มความเป็นมนุษย์ มากยิ่งขึ้นไป ซึ่งเทคโนโลยียุคดิจิทัลนี้กำลังจะก้าวไปถึง



ภาพที่ 41 แสดงภาพ oNotes : oSnap ใน iPhone เป็นแอปพลิเคชันรับรู้ด้านกลิ่น
ที่มา: <http://mbookstore.com/media/books/5065/HTML/files/basic-html>



ภาพที่ 42 แสดงภาพ Paro สัตว์เลี้ยงอิเล็กทรอนิกส์
ที่มา: <http://mbookstore.com/media/books/5065/HTML/files/basic-html>



ภาพที่ 43 แสดงภาพ VOCALOID 2 Hatsune Miku นักร้องฮอโลแกรม 3 มิติ
ที่มา: <http://mbookstore.com/media/books/5065/HTML/files/basic-html>

3. พันธุกรรมประดิษฐ์

แม้มนุษย์จะมีอายุเฉลี่ยเพิ่มขึ้นหลายสิบปี เมื่อเทียบกับในศตวรรษก่อน แต่เรามีเป้าหมายใหญ่กว่านั้น คือการดำรงอยู่ อย่างนิรันดร์และควบคุมกฎธรรมชาติ สำคัญ แห่งการแก่ เจ็บ ตายได้ ความปรารถนานี้ กระตุ้นให้เราศึกษา เรียนรู้ คิดค้น และสร้าง วิทยาการต่างๆ เพื่อบรรเทาความอ่อนแอของร่างกาย ในยุคเรืองปัญญา (Age of Enlightenment) เมื่อศตวรรษที่ 15 มี นักคิดในแนวทางตรรกะเหตุผลพร้อมนำเสนอทฤษฎีตามหลักการวิทยาศาสตร์มากมาย ตัวอย่างเด่นๆ เช่น Isaac Newton ซึ่งช่วยหลายความไม่รู้ด้วยข้อเท็จจริงที่ทรงอิทธิพล วิทยาการเหล่านั้นคือรากฐาน และนำมาซึ่งยุคปฏิวัติอุตสาหกรรมในศตวรรษที่ 19

การค้นคว้าและพัฒนาการเก็บรักษาเนื้อเยื่อ ด้วยวิธี Cryonics ก็เป็นอีกประเด็นที่มีการพูดถึง Robert C.W. Ettinger คือผู้เขียนหนังสือ The Prospect of Immortality ที่เปิดประตูบานใหม่สำหรับโอกาสการกลับมามีชีวิตอีกครั้งหลังสิ้นลมหายใจเมื่อวิทยาการก้าวหน้า และเป็นผู้ก่อตั้งสถาบัน Cryonics Institute

Cryonics เป็นศาสตร์ว่าด้วยเรื่องคุณสมบัติของวัตถุในอุณหภูมิต่ำ เพื่อเก็บรักษาเนื้อเยื่อ โดยภายหลังที่ร่างนั้นเพิ่งเสียชีวิตจะมีชุดอุปกรณ์ที่ทำหน้าที่กำจัดเลือดออกจากร่างกายแล้วแทนที่ด้วยของเหลวที่ทำให้อุณหภูมิจากร่างกายเย็น ลงอย่างรวดเร็ว เพื่อให้การเสื่อมของเซลล์เกิดขึ้น น้อยที่สุด คล้ายเป็นการฝากไว้กับธนาคารจนกว่า จะมีวิทยาการใหม่ในการพัฒนาเซลล์เดิมให้กลับมามีชีวิตอีกครั้ง โดยเซลล์จะถูกแช่ในกระบวนการ แช่แข็ง (Cryopreservation) ในถังที่บรรจุไว้ด้วยไนโตรเจนเหลว ที่อุณหภูมิต่ำประมาณ -196 องศาเซลเซียส แนวคิดของ Cryonics พัฒนาจากพื้นฐานทางวิทยาศาสตร์ 3 ประการคือ ชีวิตสามารถหยุดและเริ่มใหม่ได้อีกครั้งหากโครงสร้างชีวิต เซลล์ได้รับการเก็บดูแลรักษาอย่างดี, เทคนิค Vitrification สามารถทำให้เนื้อเยื่อแข็งเหมือน แก้วโดยที่เซลล์ไม่เสียหายใดๆ ต่างกับการแช่แข็งตามปกติและในกระบวนการดังกล่าวมีเป็นไปได้ที่เซลล์ในระดับโมเลกุลจะได้รับการซ่อมแซมโครงสร้างแม้ในจุดเล็กๆ ในปัจจุบัน องค์กรที่ทำการศึกษาค้นคว้าและให้บริการนี้ นอกจาก Cryonics Institute แล้ว ยังมี Alcor Life Extension Foundation ที่ก่อตั้งโดย Linda in Robotics) และ Fred Chamberlain วิศวกรด้านอวกาศ ขององค์การนาซ่า American Cryonics Society และ Cryonics Society เป็นต้น ซึ่งมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น โดยไม่ใช่เพียงในเฉพาะส่วนเนื้อเยื่อร่างกายมนุษย์เท่านั้น เพราะยังรวมถึงสัตว์เลี้ยงอีกด้วย



ภาพที่ 44 แสดงภาพ NCCR Robotics มหกรรมการแข่งขันหุ่นยนต์ เครื่องกล และเทคโนโลยี ประดิษฐ์ระดับนานาชาติครั้งแรกของโลกในปี 2016

ที่มา: <http://mbookstore.com/media/books/5065/HTML/files/basic-html>



ภาพที่ 45 แสดงภาพ Asimo : Brain-computer interface ระบบสั่งการด้วยสมอง เสมือนการ ลบข้อบกพร่องและสะท้อนศักยภาพใหม่จากเทคโนโลยีที่ล้ำหน้า

ที่มา: <http://mbookstore.com/media/books/5065/HTML/files/basic-html>

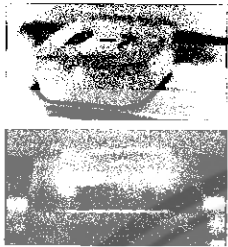


ภาพที่ 46 แสดงภาพ Eunoia: Lisa Park ศิลปะและการออกแบบก็นำคลื่นสมอง ใช้ NeuroSky EEG แบบเฮดเซ็ท

ที่มา: <http://mbookstore.com/media/books/5065/HTML/files/basic-html>

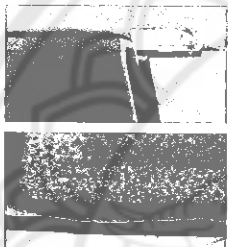
วัสดุของยุคข้อมูลข่าวสาร

วัสดุเพื่อการออกแบบ



MC# 5086-13

แผ่นเจลซิลิโคนที่ออกแบบมาให้หน้าและกระจายความร้อนได้ดี เป็นฉนวนไฟฟ้าและไม่ลามไฟนำไปติดบนพื้นผิวหยาบได้ กัดอัดได้ง่าย และสามารถรีดไล่ฟองอากาศเพื่อการนำความร้อนอย่างมีประสิทธิภาพ เหมาะสำหรับการทำชิ้นส่วนภายในเครื่องคอมพิวเตอร์ (ส่วน CPU และแผงวงจรหลัก) ทรานซิสเตอร์ อุปกรณ์จ่ายไฟฟ้า



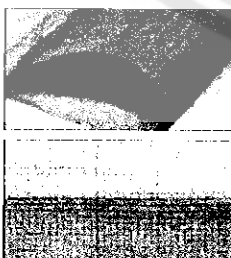
MC# 6568-01

หมึกเรืองแสงน้ำหนักเบาที่มีความคงทนและอ่อนตัวเป็นเยื่อม สามารถผลิตได้ตามสั่ง ทำจากโพลิเมอร์นำไฟฟ้า ซึ่งสามารถใช้ร่วมกับวัสดุต่างๆ ได้ ตั้งแต่สิ่งทอ วัสดุคอมโพสิต ไปจนถึงพลาสติกและโลหะ ให้แสงขาว นวลสม่ำเสมอและสว่างพอสำหรับใช้งานในพื้นที่ต่างๆ ได้ เช่น เฝือก เต็นท์บ้านโด ไปจนถึงใช้ตกแต่งภายในยานยนต์ เครื่องบินหรือในห้องนั่งเล่น



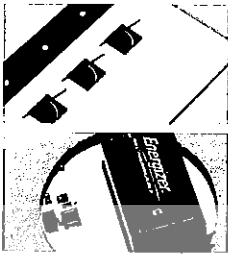
MC# 5889-01

เส้นใยโพลีเอไมด์หุ้มเงินบริสุทธิ์ (มากกว่า 99%) เป็นตัวนำที่ตีเยื่อม ใช้เพื่อเพิ่มคุณสมบัติการนำไฟฟ้าหรือการส่งผ่านข้อมูลให้กับสิ่งทอแทนเส้นใยโลหะที่ใช้กันอยู่ สามารถขึ้นรูปและโค้งงอได้โดยไม่แตกหัก ชักทำความสะอาดได้และมีน้ำหนักเบา วัสดุนี้นำไปใช้สำหรับทำเครื่องตรวจจับหรือทำผ้าเรืองแสง ปัจจุบันมีการนำไปใช้เป็นถุงมือสำหรับการสื่อสารซึ่งติดอุปกรณ์บลูทูธ ผ้าที่มีระบบตอบสนอง ลำโพงและไมโครโฟน



MC# 6408-02

ผ้านี้ประกอบด้วยเส้นใยโพลีเอสเตอร์ (PET) และทองแดงที่ใช้เป็นเส้นยืนและเส้นพุ่ง เส้นลวดโลหะมีการเคลือบผิวบางด้วยแล็กเกอร์ เพื่อเป็นฉนวนผ้านี้มีน้ำหนักเบา ยืดหยุ่นได้ดี และยอมให้อากาศผ่านได้ สามารถใช้เป็นวัสดุฐานสำหรับวงจรไฟฟ้า นอกจากนี้ ยังลอกฉนวนออกได้เป็นบางจุดเพื่อการจัดระบบวงจรไฟฟ้าได้อย่างยืดหยุ่น นอกจากการผลิตผ้าและการติดตั้งวงจรไฟฟ้าแล้ว ผู้ผลิตยังสามารถประกอบชิ้นส่วนอุปกรณ์ไฟฟ้ากับวงจรได้โดยใช้ฮ็อทซีเรซิน เหมาะใช้เป็นวัสดุฐานสำหรับแผงวงจรไฟฟ้าที่มีน้ำหนักเบาและยืดหยุ่นได้มาก



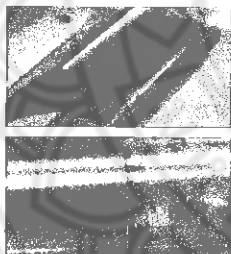
MC# 6213-01

อุปกรณ์ไฟฟ้าพร้อมกลไกบังคับการทำงานผ่านแผ่นกระจก ผลิตด้วยกระบวนการที่เป็นกรรมสิทธิ์เฉพาะในการทำแผ่นกระจกให้เป็นแผงหรือปุ่มควบคุมการทำงานของอุปกรณ์ต่างๆโดยผสานเทคโนโลยีการผลิตกระจก อุปกรณ์เซนเซอร์ และวงจรรีเลย์ทรอนิกส์เข้าไว้ด้วยกันเหมาะสำหรับอุปกรณ์ทางการแพทย์ ซึ่งต้องการสุขอนามัยสูง สามารถผลิตให้มีสี สัน รูปร่าง การใช้งาน และขนาดได้ตามต้องการ



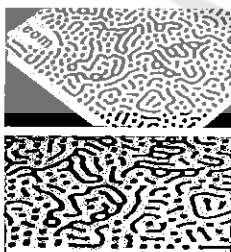
MC# 6674-03

แผ่นสิ่งทอปกป้องหน้าดิน (Geotextile) ที่มีเซนเซอร์ทำหน้าที่ทั้งเสริมความแข็งแรงของโครงสร้างดินและตรวจจับความเครียดทางกายภาพของชั้นดินรวมทั้งอุณหภูมิใต้ผิวดินเพื่อส่งสัญญาณเตือนเกี่ยวกับความไม่มั่นคง การกัดเซาะ และการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างใต้ผิวดินในงานโครงการก่อสร้างคันดิน เหมาะสำหรับใช้ในการเฝ้าระวังโครงสร้างชั้นดินในงานก่อสร้างกำแพงดิน เขื่อนคันดิน คันกั้นน้ำ ถนน ทางรถไฟ การวางท่อน้ำการสร้างฝายและชุดคลอง



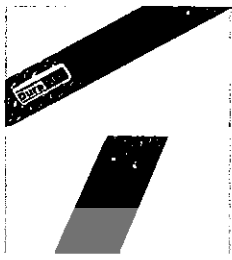
MC# 7207-01

ฟิล์มอ่อนตัวโปร่งใสที่นำไฟฟ้าได้ สำหรับใช้ในระบบจอแสดงผลและอุปกรณ์ที่ใช้ระบบสัมผัส ซึ่งสามารถขึ้นรูปได้ เป็นการผสมผสานลักษณะเรขาคณิตของท่อขนาดนาโนกับอนุภาคคาร์บอนฟูลเลอร์อิน กลายเป็น Carbon Nanobuds® (ปุ่มนาโน) ซึ่งนำไฟฟ้าได้ดีขึ้น เหมาะสำหรับทำจอร์บบสัมผัสบนโทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต เครื่องอ่านหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ อุปกรณ์นำทางอิเล็กทรอนิกส์เครื่องใช้ไฟฟ้า และอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์สำหรับสวมใส่



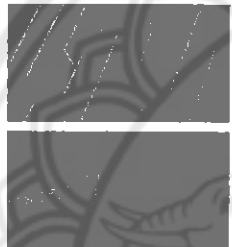
MC# 4891-04

กระบวนการสร้างลวดลายแกะสลักบนแผ่นไฟเบอร์บอร์ดและวีเนียร์ด้วยเครื่อง CNC (การกำหนดพิกัดด้วยคอมพิวเตอร์) ต้นแบบกราฟิกทุกประเภทไม่ว่าจะเป็นภาพถ่ายหรือตราสัญลักษณ์ใดๆ จะถูกแปลงให้เป็นภาพลายจุดและเส้นโค้งเมื่อมองในระยะใกล้จะดูเป็นภาพนามธรรมแต่จะเห็นเป็นภาพถ่ายที่มีรายละเอียดเมื่อมองจากระยะไกล เหมาะสำหรับงานติดตั้งเพื่อการตกแต่งและปูผนัง



MC# 6247-01

อุปกรณ์ที่ใช้เปลี่ยนพลังงานไฟฟ้าให้เป็นพลังงานกล (Piezoelectric Transducer) ชนิดแบนสำหรับใช้ในงานอุตสาหกรรม มักนำไปใช้ในงานที่ต้องการมีการเสีรูปร่างของวัสดุและต้องการการการันที่อย่างแม่นยำ มีความแม่นยำสูงในการสร้างรูปทรงและการคงรูปของชิ้นงาน รวมทั้งการควบคุมความเสียหาย (ตรวจวัดสุขภาพ) ในเทคโนโลยีเซนเซอร์ และการผลิตและเก็บเกี่ยวพลังงาน (Energy Harvesting) ด้วยคุณสมบัติความคงทนและขนาดที่กะทัดรัด



MC# 6477-04

วัสดุปูผนัง Non-woven ติดหลอดไฟแอลอีดีที่เชื่อมต่อกระแสไฟฟ้าด้วยหมึกสีเงิน ผู้ใช้งานสามารถนำหลอดไฟแอลอีดีไปติดตั้งบนกระดาษในตำแหน่งต่างๆ เพื่อสร้างรูปแบบพิเศษได้ตามต้องการ กระดาษปิดผนังนี้มีความเสถียรด้านขนาดและสามารถปูบนผิวคอนกรีต ปูฉาบชิปบอร์ดหรือบล็อกบอร์ดได้ เหมาะสำหรับปูผนังและฝ้าเพดาน

2. งานวิจัยการพัฒนาระบบการจัดการทางการตลาดในผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายทอมือ

กรณีศึกษา : กลุ่มผ้าฝ้ายทอมือบ้านดอนหลวง ตำบลแม่แรง อำเภอป่าซางจังหวัดลำพูน

โดย : ผู้ช่วยศาสตราจารย์มานพ ชุ่มอ่อน

บทคัดย่อ

การวิจัยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประสิทธิภาพและประสิทธิผลด้านการตลาดที่ดำเนินอยู่ในปัจจุบัน และอนาคตที่เหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายทอมือของกลุ่มผู้ผลิตผ้าฝ้ายทอมือบ้านดอนหลวง และ เพื่อพัฒนาและหารูปแบบกระบวนการจัดการทางการตลาดที่เหมาะสมของกลุ่มผู้ผลิตผ้าฝ้ายทอมือบ้านดอนหลวง ให้สอดคล้องกับทรัพยากรและขีดความสามารถ ตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน ใช้เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล คือ การสนทนากลุ่มย่อย การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก และการสังเกต และการจัด โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ ใช้ระยะเวลาวิจัย ตั้งแต่ 1 ธันวาคม 2552 – 30 พฤศจิกายน 2553

ผลการศึกษาพบว่า (1) ด้านประสิทธิภาพด้านการตลาดที่ดำเนินอยู่ในปัจจุบันอยู่ในระดับปานกลาง โดยศูนย์จำหน่ายผลิตภัณฑ์จะทำหน้าที่รวบรวมสินค้าจากสมาชิกกลุ่มมาจำหน่ายในศูนย์และมีกลุ่มตลาดเป้าหมาย คือ พ่อค้าส่ง พ่อค้าปลีก และลูกค้าทั่วไปแต่ก็จำกัดอยู่ที่ท้องที่และจังหวัดใกล้เคียง ส่วนการกำหนดราคาขายส่งจะบวก กำไรจากต้นทุน 5-10 % และราคาขายปลีก 20-30 %

ใช้ช่องทางการจัดจำหน่ายทางตรง คือผ่านหน้าร้านและศูนย์ จำหน่าย และช่องทางอ้อม คือ ผ่านค้าส่งและค้าปลีก ด้านการส่งเสริมการตลาดจะใช้สื่อ ๓ จุดขาย แผ่นพับและ นามบัตร และมีประธานศูนย์ทำหน้าที่เป็นฝ่ายขาย ส่วนรูปแบบการทำตลาดจะเป็นไปในเชิงรับ มากกว่าเชิงรุก (2) ด้านการพัฒนาและหารูปแบบกระบวนการจัดการทางการตลาดที่เหมาะสม กลุ่มควรขยายตลาดไปยังกลุ่มโรงแรมหรือร้านอาหารที่ต้องการตกแต่งบรรยากาศร้านสไตล์ล้านนา และพัฒนาตลาดไปยังตลาดต่างประเทศ ผ่านช่องทางการขายออนไลน์ กำหนดตำแหน่งผลิตภัณฑ์ที่เน้นทั้งประโยชน์ใช้สอยที่ได้มาตรฐานและประโยชน์ ทางด้านอารมณ์ที่เป็นความรู้สึกถึงคุณค่าเวลาได้สวมใส่หรือใช้งาน กลยุทธ์ส่วนประสมทางการตลาด ได้แก่ ด้านผลิตภัณฑ์ควรปรับปรุงคุณภาพการย้อมสี พัฒนาเทคโนโลยีในการผลิตใส่แล้วสบาย สีไม่ตกเวลาซัก รวมถึง พัฒนารูปแบบสินค้าให้ตรงกับความต้องการของตลาด แทนการผลิตรูปแบบเดิม ด้านราคา ควรวิเคราะห์ต้นทุน การผลิตให้ชัดเจนและปรับโครงสร้างในการกำหนดราคาให้สูงขึ้น ร่วมกับการสร้างและพัฒนาตราสินค้าให้มี เอกลักษณ์ ด้านช่องทางการจัดจำหน่ายควรเพิ่มช่องทางจำหน่ายทางอินเทอร์เน็ต และด้านการส่งเสริมการตลาดควร พัฒนากลยุทธ์การสื่อสารการตลาดแบบบูรณาการ เพื่อให้ข้อมูลข่าวสารและการชักจูงให้เกิดพฤติกรรมการซื้อ

บทนำ

จากการเปลี่ยนแปลงของโลกปัจจุบันที่เหตุการณ์หนึ่งแม้จะเกิดในต่างพื้นที่กันก็สามารถส่งผล กระทบต่ออีกประเทศ หรืออีกสังคมหนึ่งได้ อาทิ ราคาน้ำมันที่สูงขึ้น ภาวะโลกร้อน การล่มสลายของสถาบันการเงิน ชี้นำของโลก ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในแนวคิดการทำธุรกิจและการทำ การตลาดใหม่ ๆ ทั้งธุรกิจขนาดใหญ่ ขนาดกลาง ไม่เว้นแม้แต่ธุรกิจขนาดเล็ก ชุมชนที่เคยมีรูปแบบ การดำเนินชีวิตเรียบง่าย ต่างก็ได้รับผลกระทบจาก การเปลี่ยนแปลงเหล่านั้น ทำให้แต่ละชุมชนต่าง ตระหนักถึงความอยู่รอดของครอบครัว หรือชุมชนมากขึ้น ส่งผลให้ หลาย ๆ ชุมชนได้รวมกลุ่มกันผลิต สินค้าชุมชนเพื่อการจำหน่ายมากขึ้น แทนการทำนา ทำสวน หรือการเกษตรแต่ อย่างเดียว จากการ ผลิตเพื่อการบริโภคภายในครัวเรือน กลายเป็นการรวมกลุ่มกันผลิตเพื่อการจัดจำหน่ายให้ ต่างชุมชน มากขึ้น ทำให้สินค้าชุมชนหรือสินค้าโอท็อป ต้องเข้าสู่เวทีของการแข่งขันอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้

ตำบลแม่แรงตั้งอยู่ในเขตอำเภอป่าซาง ประกอบด้วย 11 หมู่บ้าน ได้แก่ หมู่ที่ 1 บ้านกอง งาม หมู่ที่ 2 บ้านแม่แรง หมู่ที่ 3 บ้านต้นผึ้ง หมู่ที่ 4 บ้านดอนตอง หมู่ที่ 5 บ้านหนองเงือก หมู่ที่ 6 บ้านสันกอดู หมู่ที่ 7 บ้านดอนหลวง หมู่ที่ 8 บ้านป่าเบา หมู่ที่ 9 บ้านดอนน้อย หมู่ที่ 10 บ้านป่าบุก หมู่ที่ 11 บ้านป่าดู่จำนวนประชากร ในเขตองค์การบริหารส่วนตำบล มีจำนวนทั้งสิ้น 7,656 คน จำนวนครัวเรือน 2,491 หลังคาเรือน ทิศเหนือติดต่อกับ ต. ปากบ่ออ.ป่าซาง ทิศใต้ติดต่อกับ ต.ท่า ตุ่ม ต.มะกอก ทิศตะวันออกติดต่อกับ ต.ป่าซาง ต.ม่วงน้อย ทิศตะวันตก ติดต่อกับ ต.บ้านเรือน

ประชากรในตำบลส่วนใหญ่ประกอบอาชีพหลักคือ การทำนาและทำสวน (เกษตรกรรม) ส่วนอาชีพรองลงมา คือ การทอผ้าฝ้ายและการผลิตผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้าย

การวิจัยครั้งนี้จะศึกษาเฉพาะหมู่บ้านที่มีศักยภาพในการผลิตผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายทอมือ คือ กลุ่มผ้าฝ้าย ทอมือบ้านดอนหลวง ซึ่งตั้งอยู่บ้านเลขที่ 3/1 หมู่ 7 บ้านดอนหลวง ตำบลแม่แรง อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน เริ่มก่อตั้งขึ้นเมื่อปี พ.ศ.2525 มีสมาชิกเริ่มแรกจำนวน 10 คน ในช่วงแรกของการก่อตั้งกลุ่มจะเป็นการผลิตเพื่อใช้ และจำหน่ายในท้องถิ่น ต่อมาได้รับการช่วยเหลือในด้านการผลิต การตลาดเงินทุนหมุนเวียน และได้รับการอบรม รูปแบบเทคนิคต่างๆ จนกลุ่มเริ่มมีความเป็นปึกแผ่นมากขึ้น ปัจจุบันมีสมาชิกเพิ่มขึ้นเกือบ 40 คน กลุ่มได้แบ่ง การผลิตเป็นแผนกตัดเย็บ แปรรูป ทอพรหม ที่นอน กลุ่มปักผ้าและถักริมผ้า กลุ่มทอผ้าฝืน กลุ่มทอผ้าทุกอย่าง กลุ่มทอผ้าชายเป็น 2 เมตร ปัญหาที่พบและความต้องการของกลุ่ม คือ การขาดเงินทุนหมุนเวียนในการดำเนินงาน ความต้องการรูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ที่ตรงกับความต้องการของตลาด และต้องการแสวงหาตลาดใหม่ๆ เพิ่มขึ้น

แม้กลุ่มจะก่อตั้งกลุ่มมาเป็นระยะเวลาที่ยาวนานแล้วก็ตาม แต่ก็ยังประสบกับปัญหาด้านการทำตลาด ขาดองค์ความรู้และความเข้าใจที่แท้จริงในการดำเนินการทางด้านการตลาดแบบยั่งยืน นอกจากนี้ ยังขาดความรู้ด้าน การสร้างตราหือ ขาดการวางแผนกลยุทธ์ในการจัดจำหน่าย และการส่งเสริมการตลาดที่ยังไม่เป็นระบบนัก ทำให้ กลุ่มมีความเสียเปรียบในการแข่งขันอยู่มากเมื่อเทียบกับผู้ผลิตรายใหญ่ ๆ และถึงแม้จะมีหน่วยงานหลาย ๆ ฝ่ายเข้าไปช่วยเหลือก็ตาม แต่ก็มิได้ลงลึกถึงความช่วยเหลือทางด้านการตลาดอย่างแท้จริง

อย่างไรก็ตาม หากกลุ่มได้รับองค์ความรู้ที่ถูกต้องทั้งทางทฤษฎีและเชิงปฏิบัติแล้ว ผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้าย ทอมือก็มีโอกาสจะขยายตลาดได้มากยิ่งขึ้น และกลุ่มก็สามารถสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันได้ดีมากขึ้น ซึ่งจะส่งผลให้กลุ่มมีการเจริญเติบโตที่ยั่งยืนได้ต่อไปได้ อันเป็นไปตามแนวคิดการพัฒนาเศรษฐกิจแบบพอเพียงและ ยั่งยืน เพราะกลุ่มมีจุดแข็งและความได้เปรียบด้านต้นทุนในการผลิตเนื่องจากเป็นภูมิปัญญาชาวบ้านที่ผลิตผ้าฝ้ายมา เป็นเวลาที่ยาวนาน ประกอบกับอำเภอป่าซาง ก็มีชื่อเสียงด้านผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายมายาวนานเช่นกัน ดังนั้น การนำ ความรู้ จากวิทยาการสมัยใหม่ในด้านการตลาด ไปประยุกต์และบูรณาการกับภูมิปัญญาท้องถิ่นแล้ว ก็จะสามารถช่วย ให้ชุมชนสามารถพึ่งพาตนเองได้ และใช้ทรัพยากรภายในชุมชนที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์อย่างคุ้มค่า

จากปัญหาและความต้องการของกลุ่มข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดว่าจะหากนำเอาภูมิปัญญาของกลุ่มมา บูรณาการเข้ากับความรู้ด้านการตลาดสมัยใหม่แล้ว ก็น่าจะช่วยแก้ไขปัญหากลุ่มได้ระดับหนึ่ง และจะช่วยให้ กลุ่มดำเนินชีวิตในชุมชนได้อย่างมีความสุข และผลที่ได้จากการวิจัยก็ยังสามารถนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนา รูปแบบการบริหารจัดการให้กับชุมชนอื่น ๆ ได้อีกด้วย

การวิจัยนี้ยังสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของการพัฒนาประเทศในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 ที่ได้เน้นยุทธศาสตร์ในการพัฒนาคุณภาพคนและสังคมไทยสู่สังคมแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้โดยให้ ความสำคัญกับการพัฒนาคนที่มีคุณธรรม น ความรู้ส่งเสริมให้คนไทยเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และสามารถจัดการองค์ความรู้ทั้งภูมิปัญญาท้องถิ่น และองค์ความรู้สมัยใหม่เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคม สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ในการสร้างความเข้มแข็งของชุมชนและสังคมให้เป็นรากฐานที่มั่นคงของประเทศ โดยมุ่งเสริมสร้างความเข้มแข็งของชุมชนด้วยการส่งเสริมการรวมตัวร่วมคิดร่วมทำในรูแบบที่หลากหลาย และจัด กิจกรรมอย่างต่อเนื่องตามความพร้อมของชุมชน เกิดการสร้างควมมั่นคงของเศรษฐกิจชุมชนที่เน้นการผลิตเพื่อ การบริโภคอย่างพอเพียง น ภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่นมาใช้สร้างสรรค์คุณค่าของสินค้า

วัตถุประสงค์

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ที่สำคัญอยู่ด้วยกัน 2 ประการ คือ(1) เพื่อศึกษาประสิทธิภาพและ ประสิทธิภาพด้านการตลาดที่ดำเนินอยู่ในปัจจุบันและอนาคตที่เหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายทอมือของกลุ่ม ผู้ผลิตผ้าฝ้ายทอมือบ้านดอนหลวง ต. แม่แรง อ. ป่าซาง จ. ลำพูน และ (2) เพื่อพัฒนาและหารูปแบบกระบวนการ จัดการทางการตลาดที่เหมาะสมของกลุ่ม ผู้ผลิตผ้าฝ้ายทอมือบ้านดอนหลวง ต. แม่แรง อ. ป่าซาง จ. ลำพูน ให้สอดคล้องกับทรัพยากรและขีดความสามารถ ตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน

วิธีการศึกษา

การดำเนินการศึกษาครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research : PAR) ใช้กรอบการดำเนินการศึกษาตามแนวคิดการมีส่วนร่วมของชุมชน ใช้ระเบียบวิธีการวิจัยที่มุ่งเน้นไปโน เชิงคุณภาพ (Qualitative Research) มาบูรณาการควบคู่กันเพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัยอย่างครบถ้วน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ศึกษาตลอดโครงการวิจัย ได้แก่ สมาชิกกลุ่มผู้ผลิตผ้าฝ้าย ทอมือบ้าน ดอนหลวง ตำบลแม่แรง อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน จำนวนประมาณ 50 คน แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการวิจัยได้มาจาก 2 แหล่ง คือ ข้อมูลปฐมภูมิ (Primary Data) เก็บข้อมูลจาก สมาชิกกลุ่มผู้ผลิตผ้าฝ้ายทอมือบ้านดอนหลวง ตำบลแม่แรง อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน ใช้เครื่องมือสำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ การสนทนากลุ่มย่อย (Focus Groups Discussion) การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interviews)และการสังเกต (Observations) ทั้งนี้เพื่อสำรวจปรากฏการณ์ (Phenomena) และบริบทของชุมชน (Context) ที่ศึกษา ได้แก่ สภาพและศักยภาพของกลุ่ม การบริหารจัดการกลุ่ม ความต้องการพัฒนาการทำตลาดและ รูปแบบการจัดการตลาดของกลุ่ม ตั้งแต่

อดีตจนถึงปัจจุบัน จากนั้น วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลจากกิจกรรมข้างต้น แล้วรายงานผลเป็นการบรรยายประกอบการวิเคราะห์ ส่วนแหล่งข้อมูลทุติยภูมิ(Secondary Data) เก็บรวบรวม ข้อมูลและสังเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการดำเนินงานด้านการตลาดของกลุ่ม เอกสารจากหน่วยงาน ภายนอกที่เข้ามาให้ความช่วยเหลือกลุ่ม ได้แก่ เทศบาลตำบลแม่แรง ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับผ้าฝ้ายทอมือ จากนั้นใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Contents Analysis) แล้วรายงานผลแบบบรรยายประกอบการวิเคราะห์

ขั้นตอนและเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย รูปแบบและเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย (Research Design and Methodology) จะดำเนินกิจกรรม การใช้เครื่องมือ และวัตถุประสงค์ของการใช้เครื่องมือตามขั้นตอนต่อไปนี้

ระยะที่ 1 ของการวิจัย จะเริ่มจากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้อง และการทำโฟกัสกรุ๊ปกับตัวแทนกลุ่ม ผู้ผลิตจำนวน 4 กลุ่ม ๆ ละ ประมาณ 7-10 คน โดยเก็บรวบรวมข้อมูล และความคิดเห็นแบบมีส่วนร่วมในการ พัฒนากิจกรรมการตลาด โดยใช้การจัดบันทึกประกอบการสนทนากลุ่มย่อย ทั้งนี้เพื่อสำรวจปรากฏการณ์ และ บริบทของชุมชนในการทำธุรกิจชุมชนและสิ่งแวดล้อมโดยรวม

ระยะที่ 2 ของการวิจัย จะเป็นการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกโดยสัมภาษณ์ประธานกลุ่ม อดีตประธานกลุ่ม และแกนนำทั้ง 4 กลุ่ม เกี่ยวกับสภาพการดำเนินงานการตลาดผ้าฝ้ายทอมือตั้งแต่เริ่มก่อตั้งกลุ่ม ในด้านการท ากการตลาดในปัจจุบัน และทิศทางกรท ากการตลาดของกลุ่มในอนาคต และใช้การสังเกตการณ์ดำเนินงานของกลุ่มใน ด้านกระบวนการผลิต อุปกรณ์และเครื่องมือที่ใช้ในการผลิต เพื่อรวบรวมและวิเคราะห์กลยุทธ์ส่วนประสมทาง การตลาดและนำเอาข้อมูลไปประกอบการเตรียมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการและการวางแผนกลยุทธ์ทางการตลาด

ระยะที่ 3 ของการวิจัย จะเป็นการจัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการและการศึกษาดูงาน โดยจุดมุ่งหมาย ของการท ากวิจัยในระยะนี้ เพื่อให้ความรู้ด้านการตลาดแก่กลุ่มตามสภาพปัญหาและความต้องการของกลุ่ม เพื่อให้ กลุ่มสามารถบูรณาการร่วมกับประสบการณ์ทางการตลาดของตน และสามารถใช้กำหนดเป็นกลยุทธ์ส่วนประสม ทางการตลาด อันได้แก่กลยุทธ์ด้านผลิตภัณฑ์ ราคาสินค้า บรรจุภัณฑ์ ราคา ช่องทางการจัดจำหน่าย และการส่งเสริม การตลาด อันจะนำไปสู่การพัฒนาและหารูปแบบกระบวนการจัดการทางการตลาดที่เหมาะสมของกลุ่ม ให้ สอดคล้องกับทรัพยากรและขีดความสามารถที่กลุ่มมีอยู่ โดยดำเนินรอยตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงต่อไป

ระยะที่ 4 การสรุปผลโครงการวิจัย ใช้เครื่องมือและกิจกรรมในการวิจัย ทั้งนี้เพื่อสรุปรูปแบบการ ดำเนินการตลาด และกลยุทธ์ส่วนประสมทางการตลาดที่เหมาะสมกับกลุ่ม รวมทั้งรวบรวมข้อเสนอแนะ ปัญหาและ อุปสรรคต่าง ๆ ในการทำวิจัย เพื่อใช้เป็นแนวทางในการต่อยอดในการวิจัย หรือปรับปรุงงานวิจัยในครั้งต่อไป

ระยะที่ 5 การติดตามผลหลังวิจัย จะเป็นการติดตามผลหลังการวิจัยว่า ทางกลุ่มผู้เข้าร่วมโครงการ ได้นำเอาผลของการวิจัยไปประยุกต์ใช้เพื่อสร้างประโยชน์ต่อการดำเนินธุรกิจชุมชนของกลุ่มหรือไม่ อย่างไร ซึ่งจะ เป็นส่วนของการปฏิบัติการทางการตลาด และการควบคุมทางการตลาดโดยมีนักวิจัย และทีมงานคอยให้แนวทางใน การปฏิบัติและร่วมกันแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นจากการทำตลาด

ระยะที่ 6 การเผยแพร่งานวิจัย จะเป็นส่วนของการเผยแพร่ข้อมูลที่ได้จากการวิจัยในรูปแบบของซีดี วีซีดี เอกสารรายงานการวิจัย และทางอินเทอร์เน็ตให้กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมถึงสาธารณชนที่สนใจในการนำเอา ข้อมูลจากการวิจัยไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองต่อไป

ผลการศึกษา

ผลจากการศึกษาประสิทธิภาพและประสิทธิผลด้านการตลาดที่ดำเนินอยู่ในปัจจุบันและอนาคตของ กลุ่มผู้ผลิตผ้าฝ้ายทอมือบ้านดอนหลวงจะเป็นผลการศึกษาตามกิจกรรมในการจัดการส่วน ประสมทางการตลาดของ กลุ่มที่ผ่านมาในอดีต และที่กำลังดำเนินอยู่ในปัจจุบัน ซึ่งเป็นสภาพและ ศักยภาพในการดำเนินการด้านการตลาด ของกลุ่มผ้าฝ้ายทอมือบ้านดอนหลวงก่อนการวิจัย พบว่า

1. กลุ่มตลาดเป้าหมาย คือ พ่อค้าส่งและพ่อค้าปลีกในจังหวัดลำพูน เชียงใหม่แต่ส่วนใหญ่ จะเน้น การขายปลีกแก่กลุ่มลูกค้าที่มาซื้อยังศูนย์รวมผลิตภัณฑ์เครือข่ายกลุ่มและการขายปลีกผ่าน หน้าร้านของสมาชิก

2. ตำแหน่งผลิตภัณฑ์ ยังไม่กำหนดชัดเจน เพียงแต่เน้นความเป็นผ้าฝ้ายทอมือที่ผลิตการ ย้อมสี ธรรมชาติ ไม่มีวัตถุอันตรายเจือปนในการย้อม แต่ก็ไม่สามารถสื่อสารจุดแตกต่างนั้นแก่ลูกค้าได้

3. กลยุทธ์ผลิตภัณฑ์ การผลิตจะมีเครื่องทอผ้า หรือ “กี่” ประจำบ้านของสมาชิกแต่ละ โดยชื่อ วัตถุดิบที่ใช้ในการผลิตจากตลาดวโรรส เชียงใหม่ แล้วนำมาย้อมสีเองแบบธรรมชาติปัญหา สำคัญที่พบ คือ คุณภาพ ของสินค้าที่เกิดจากกระบวนการผลิต ที่เกิดปัญหาในการสวมใส่และการซัก คือ ผัดกสีเวลาซัก หรือผ้าหดตัว ทำให้สวมใส่แล้วไม่สบายตัว อย่างไรก็ตาม สินค้าของกลุ่มมีจุดแข็ง จากชื่อเสียงดั้งเดิมของอำเภอป่าซางที่มีชื่อเสียงด้าน งานหัตถกรรมทอผ้า สินค้าที่จำหน่ายมี หลากหลาย อาทิ ผ้าผืน ผลิตภัณฑ์ผ้าสำหรับใช้ในครัวเรือน ผ้าปูโต๊ะ ผ้าผ่าน ปลอกหมอน รองเท้าผ้า และเสื้อผ้าพื้นเมือง เป็นต้น

4. กลยุทธ์ราคา กลุ่มจะตั้งราคาสินค้าโดยต้นทุนเป็นฐานในการกำหนดราคา และตั้งราคา โดยบวก ราคาจากต้นทุน กล่าวคือ กลุ่มจะคำนวณต้นทุนการผลิตต่อหน่วยแล้วน มาบวกกับกำไรที่ ต้องการ โดยกำไรจาก การขายส่งจะน้อยกว่า การขายปลีก ประมาณร้อยละ 70-80

5. กลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่าย จะขายส่งให้กับผู้ค้าส่งและผู้ค้าปลีกในภาคหลวง เชียงใหม่และ จังหวัดลำพูน แต่มีสมาชิกบางคนใช้การขายปลีกผ่านหน้าบ้านของตน และอีกส่วน หนึ่งจะนำสินค้ามาฝากขายที่ ศูนย์รวมผลิตภัณฑ์เครือข่ายกลุ่มทอผ้าหัตถกรรมพื้นบ้าน ปัจจุบันได้เพิ่ม

ช่องทางจำหน่ายผ่านงานประจำปี“แต่งสี อวดลาย ผ้าฝ้ายดอนหลวง” ซึ่งเป็นงานถนนคนเดินภายในหมู่บ้าน ซึ่งจะจัดช่วงก่อนประเพณีสงกรานต์

6. กลยุทธ์การส่งเสริมการตลาด จะใช้วิธีการต่าง ๆ เช่น การออกร้านแสดงสินค้าที่หน่วยงาน ราชการจัดขึ้น การใช้กลยุทธ์การแนะนำแบบปากต่อปากของผู้บริโภค อย่างไรก็ตาม กลุ่มยังไม่มีการใช้สื่อด้าน การตลาดทางตรง และไม่มีระบบจัดเก็บฐานข้อมูลของลูกค้า

ผลจากการศึกษารูปแบบและกระบวนการจัดการทาง การตลาดที่เหมาะสมของกลุ่มผู้ผลิตผ้าฝ้าย ทอมือบ้านดอนหลวง ให้สอดคล้องกับทรัพยากรและขีดความสามารถ ตามหลักเศรษฐกิจพอเพียงเพื่อการพึ่งพา ตนเองได้อย่างยั่งยืน พบว่า หลังจากวิจัย กลยุทธ์ส่วนประสมทางการตลาดที่กลุ่มควรนำมาประยุกต์ใช้เพื่อการ บริหารจัดการตลาดที่ดีและยั่งยืนและใช้เป็นทิศทางสำหรับการทำธุรกิจชุมชน มีดังนี้

1. กลยุทธ์การเลือกตลาดเป้าหมายจากปัญหาการท ากการตลาดและปัญหายอดขายที่ลดลง กลุ่มควร ใช้กลยุทธ์การเลือกตลาดเป้าหมายแบบหลายส่วนตลาด โดยขยายตลาดและพัฒนาตลาดใหม่ ๆ ดังนี้

1.1 กลุ่มตลาดนักท่องเที่ยว ได้แก่ กลุ่มที่เข้ามาท่องเที่ยวยังจังหวัดลำพูนและเชียงใหม่ ซึ่งกลุ่ม เหล่านี้มักหาซื้อสินค้าที่เป็นเอกลักษณ์ไปเป็นของฝากและเป็นกลุ่มที่มีศักยภาพในการซื้อสูง

1.2 กลุ่มโรงเรียนและสถานศึกษา ที่ต้องการเสื้อผ้าสำหรับทำกิจกรรมต่าง ๆ ของโรงเรียน อาทิ งานกีฬาของโรงเรียน หรือการแต่งกายชุดพื้นเมืองในวันศุกร์ เป็นต้น

1.3 กลุ่มตลาดผู้ใช้รายใหม่ อาทิ การขยายตลาดไปยังกลุ่มโรงแรม ร้านอาหารที่ต้องการนำเอา ผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายทอมือไปตกแต่งตามแบบสไตล์ล้านนาไทย

1.4 กลุ่มตลาดที่เป็นกลุ่มลูกค้าต่างประเทศ เพื่อรองรับกับจำนวนสมาชิกที่นำสินค้ามาฝาก จำหน่ายยังศูนย์มากขึ้น โดยผ่านช่องทางการขายทางเว็บไซต์ ซึ่งทีมวิจัยได้ร่วมพัฒนาเว็บไซต์ของกลุ่มขึ้นมาแล้ว

2. กลยุทธ์การกำหนดตำแหน่งผลิตภัณฑ์ กลุ่มควรสร้างจุดขายที่ชัดเจน คือ “ผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้าย ทอมือ 100 % ที่ทอด้วยกี่แบบโบราณ และสามารถสัมผัสได้ถึงคุณค่าเวลาสวมใส่หรือเวลาใช้”

3. กลยุทธ์ผลิตภัณฑ์ (Product Strategy) กลุ่มควรสำรวจตลาดเพื่อหาความต้องการของตลาดในด้าน รูปแบบหรือสไตล์ของเสื้อผ้า จากนั้นจึงนำเอาข้อมูลมาใช้ในการพัฒนารูปแบบ หรือปรับปรุงคุณสมบัติของ ผลิตภัณฑ์ให้มีความทันสมัย ตรงกับความต้องการของตลาดและสร้างความหลากหลายในทางเลือกมากขึ้น ด้าน ชื่อตราสินค้า สี และโลโก้ ควรพัฒนาตามแนวคิดในการสร้างตราสินค้าที่ดี ฉะนั้น ชื่อตราสินค้าต้องสื่อถึงถิ่นกำเนิดของสินค้า คือ “ผ้าฝ้ายดอนหลวง” (Donluang Cotton) โลโก้และเครื่องหมายการค้าเป็นรูปภาพผู้หญิงสาวชาวยอง ที่สื่อถึงถิ่นกำเนิดเดิมของชุมชน

แต่งกายด้วยชุดของชาวยอง นุ่งหับเพียบ และกำลังนั่งกรอเส้นด้าย ฉากพื้นหลังใน การสร้างการรับรู้ เป็นรูปของผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายทอมือในรูปแบบ สวดลาย และสีสันท่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับสโลแกน ของตราสินค้า ที่ว่า “แต่งสี สวดลาย ผ้าฝ้าย ตอนหลวง”

4. กลยุทธ์ราคา (Price Strategy) กลุ่มควรคำนึงถึงกำไรสุทธิหลังจากจำหน่ายสินค้ามากขึ้น เพราะ เมื่อวิเคราะห์การตั้งราคาพร้อมกับโครงการด้านเศรษฐศาสตร์ พบว่า ต้นทุนการผลิต การตั้งราคาขายและผลตอบแทน ส่วนใหญ่ร้อยละของผลตอบแทนจากการขายส่งต่ำมาก กล่าวคือ มีผลตอบแทนจากการผลิตที่ต่ำกว่าร้อยละ 10 ถึง 7 รายการ จาก 12 รายการที่ผลิตหรือคิดเป็นร้อยละ ประมาณ 58 มีรายการผลิตที่ได้ผลตอบแทนอยู่ระหว่างร้อยละ 10-20 จำนวน 4 รายการคิดเป็นร้อยละเพียง 33 และมีเพียง 1 รายการที่ให้ผลตอบแทนมากกว่าร้อยละ 20 ดังนั้น ควรกำหนดผลตอบแทนที่สูงกว่านี้โดยพัฒนากลยุทธ์ส่วนประสมทางการตลาด และกำหนดจุดขายหรือตำแหน่งผลิตภัณฑ์ตามแนวทางที่ได้จากการเข้าร่วมงานวิจัยในครั้งนี้เพื่อใช้ในการยกระดับราคาขายปลีกและขายส่ง

5. กลยุทธ์ช่องทางการจัดจำหน่าย (Place Strategy) กลุ่มควรเพิ่มช่องทางจัดจำหน่ายไปยังตลาด ออนไลน์ จากเว็บไซต์ของกลุ่มที่ทางทีมวิจัยและกลุ่มได้ร่วมกันสร้างขึ้นมาเอง เพราะเป็นเว็บไซต์สำหรับการค้าขาย จริง ไม่ใช่เว็บไซต์ที่ประชาสัมพันธ์ผ่านหน่วยงานอื่น ๆ แต่ก็ยังคงไม่ละทิ้งช่องทางการจัดจำหน่ายที่ใช้อยู่ปัจจุบัน

6. กลยุทธ์การส่งเสริมการตลาด (Promotion Strategy) กลุ่มควรจัดสรรงบประมาณส่วนหนึ่ง สำหรับการส่งเสริมการตลาด และขอความร่วมมือไปยังหน่วยงานของรัฐที่สามารถให้ความช่วยเหลืองานด้านนี้ได้ อาทิ เทศบาลตำบล การท่องเที่ยวของจังหวัด หรือหน่วยงานพัฒนาชุมชนต่าง ๆ โดยกิจกรรมการส่งเสริมการตลาดที่ กลุ่มควรทำควรเป็นในลักษณะของการผสมผสานในการใช้สื่อแบบบูรณาการ ภายใต้งบประมาณที่มีอยู่ ดังนี้

6.1 ด้านการโฆษณา (Advertising) ควรจัดทำสปอตโฆษณาสินค้าผ่านทางวิทยุชุมชน การใช้ สื่อ ณ จุดขายที่เพิ่มเติม คือ การใช้โบรชัวร์ที่มีรายละเอียดของสินค้าและราคา และการโฆษณาผ่านเว็บไซต์ของกลุ่ม

6.2 ด้านการขายโดยบุคคล (Personal Selling) กลุ่มควรมีพนักงานขายแสวงหา ค า สั่งซื้อเพิ่มอีก เพื่อทำหน้าที่การทำตลาดในเชิงรุกเข้าหากลุ่มตลาดเป้าหมายใหม่ ๆ แต่ยังคงมีพนักงานขายประจำศูนย์เพื่อรองรับกับ ลูกค้าที่เข้ามาซื้อสินค้าภายในศูนย์และรวบรวมสินค้าของสมาชิก

6.3 ด้านการประชาสัมพันธ์ (Public Relation) กลุ่มควรแสวงหาวิธีการประชาสัมพันธ์ในระดับ กว้าง อาทิ การร่วมมือกับภาคราชการระดับจังหวัด หรือหน่วยงานสนับสนุนการท่องเที่ยวของจังหวัด เพื่อการ สื่อสารและประชาสัมพันธ์ไปยังภายนอกมากขึ้น

6.4 ด้านการส่งเสริมการขาย (Sales Promotion) กลุ่มควรเลือกทำกับตลาดในกลุ่มลูกค้าประจำกับกลุ่มลูกค้าใหม่ที่กำลังจะใช้กิจกรรมการตลาดเข้าถึงต่อไป

6.5 การตลาดทางตรง (Direct Marketing) กลุ่มจำเป็นต้องเก็บรวบรวมฐานข้อมูลของลูกค้าและ ใช้เครื่องมือการสื่อสารการตลาดทางตรงเข้าไปติดต่อกับ กลุ่มเหล่านั้น คือ การใช้จดหมายขายตรง และการใช้ โทรศัพท์ทางตรง ซึ่งจะเป็นสื่อที่เข้าถึงและสามารถทราบการตอบรับจากลูกค้าได้ในทันที

สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

จากผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพและประสิทธิผลด้านการตลาดที่ดำเนินอยู่ในปัจจุบัน และนำมา เสนอเป็นรูปแบบกระบวนการจัดการทาง การตลาดที่เหมาะสมของกลุ่มผู้ผลิตผ้าฝ้ายทอมือ บ้านดอนหลวง การสรุปผลจะอ้างอิงตามหลักของการอภิปรายผลร่วมด้วย ดังนี้

1. ในการวิเคราะห์ถึง จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรคเพื่อนำมาจัดทำกลยุทธ์การตลาด กลุ่มมี จุดแข็งที่มีความรู้ความชำนาญในการทอผ้าอย่างดีจนได้รับรางวัล หมู่บ้านหัตถกรรมดีเด่น ชื่อเสียงของชุมชนเป็นที่ ยอมรับเพราะตั้งอยู่ในเขตอำเภอป่าซางที่ มีชื่อเสียงด้านการทอผ้าฝ้าย นอกจากนี้ยังมีศูนย์จำหน่ายสินค้าซึ่งเป็น ของกลุ่มเอง ทำให้ควบคุมราคาง่ายขึ้น และมีผลิตภัณฑ์หลากหลายให้เลือกซื้อได้

แต่อย่างไรก็ตาม จุดอ่อนของกลุ่ม ก็คือ คุณภาพของผ้าฝ้ายที่ซักยากเมื่อเทียบกับ ผ้าทั่วไป และ ตกสีเวลาซัก ส่วนตลาดที่จำหน่ายสินค้าก็ยังคงอยู่ในวงแคบเฉพาะชุมชนและจังหวัดเชียงใหม่กับลำพูน นอกจากนี้ต้องซื้อฝ้ายและสีย้อมจากแหล่งอื่น ๆ ทำให้การควบคุมต้นทุนการผลิตทำได้ยาก ประกอบกับการขาด แคลนเงินทุนดำเนินงาน เพราะต้องใช้เงินทุนหมุนเวียนค่อนข้างสูงในการซื้อวัตถุดิบและการผลิตสินค้า

ด้านโอกาส ทางการตลาด สินค้าหัตถกรรมผ้าฝ้ายทอมือยังคงมีอัตราการเติบโตที่ดี โดยเฉพาะ ตลาดในต่างประเทศ มีภาครัฐให้การสนับสนุนและ ช่วยเหลือที่ดีในระดับหนึ่ง และสามารถมองเห็นโอกาส ทางการตลาด คือ กลุ่มสามารถนำเอาวิถีการดำเนินชีวิตแห่งการทอผ้าของชุมชนมาสัมพันธ์กับธุรกิจโฮมสเตย์ของ หมู่บ้านที่อาจจะเป็นโอกาสสร้างรายได้อีกทางหนึ่งให้กับกลุ่ม แต่อุปสรรคสำคัญสำหรับการท การตลาดในขณะนี้ ทำวิจัย ก็คือ สภาพเศรษฐกิจตกต่ำทำให้อำนาจการซื้อลดต่ำลง ส่งผลให้ผู้บริโภคใช้จ่ายเงินอย่างประหยัดมากขึ้น อีกทั้งจำนวนนักท่องเที่ยวที่ลดลง ทำให้ศูนย์จำหน่ายสินค้าของกลุ่มได้รับผลกระทบด้วย นอกจากนี้ปัญหาการขาย ตัดราคากันในกลุ่มอื่น ๆ หรือคู่แข่งขนานนำเอาสินค้าคุณภาพต่ำกว่า แต่จำหน่ายราคาถูกกว่าเข้ามาตีตลาด และปัญหา การลอกเลียนแบบสินค้าแต่จำหน่ายในราคาถูกกว่ารวมถึงการขาดแรงงานหนุ่มสาวสืบทอดภูมิปัญญาการทอผ้า

2. จากการวิเคราะห์ SWOT และการวิเคราะห์กลยุทธ์ส่วนประสมทางการตลาด กลุ่มตลาดเป้าหมาย และการกำหนดจุดขายหรือตำแหน่งผลิตภัณฑ์ กลุ่มควรพัฒนากลยุทธ์ที่ทำได้จากทรัพยากรและความเชี่ยวชาญที่มี อยู่ในปัจจุบันก่อน โดยกลยุทธ์ในการปฏิบัติจริงทำได้ดังนี้

2.1 การเจาะตลาดเดิม (Market Penetration) กลยุทธ์นี้ควรถูกนำมาใช้ก่อนเป็นลำดับแรก เพราะ เป็นกลยุทธ์การเพิ่มยอดขายในกลุ่มลูกค้าประจำ หรือกลุ่มลูกค้าในปัจจุบัน โดยใช้เครื่องมือและความพยายามทางการตลาด ได้แก่ กลยุทธ์การให้ส่วนลดปริมาณและส่วนลดเงินสดแก่กลุ่มที่ภักดีสูง การเพิ่มช่องทางจัดจำหน่าย นอกเหนือจากขายหน้าบ้านของสมาชิก และขายผ่านศูนย์จำหน่ายสินค้าของกลุ่ม ผ่านช่องทางขายออนไลน์

2.2 การพัฒนาตลาด (Market Development) ควรนำมาใช้ต่อจากกลยุทธ์การเจาะตลาด เพราะ จากสภาพการแข่งขัน และสภาพเศรษฐกิจที่ทำให้ยอดขายของเกือบ ทุกสินค้าลดลง โดยมุ่งเน้นการกระจายสินค้าผ้า ผ้ายทอมือไปยังกลุ่มตลาดใหม่กลุ่มอื่น ๆ ที่คาดว่าจะมีศักยภาพในการซื้อและมีแนวโน้มการเจริญเติบโตของตลาดที่ดี ต่อไป เช่น โรงแรม ร้านอาหารที่ต้องการตกแต่งบรรยากาศแบบล้านนา หรือต้องการสร้างเอกลักษณ์ให้กับธุรกิจ แต่กลยุทธ์การพัฒนาตลาดที่น่าสนใจมากสำหรับกลุ่มผ้าผ้ายทอมือบ้านดอนกลาง คือ ตลาดในต่างประเทศ อาทิ ญี่ปุ่น ที่ต้องการผลิตภัณฑ์จากผ้าผ้ายทอมือแท้ ๆ โดยผ่านช่องทางขายออนไลน์

2.3 การพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Product Development) ควรนำมาใช้ควบคู่กับ 2 กลยุทธ์ในข้างต้น เพราะในการขยายตลาดนั้น กลุ่มต้องพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ใน สายผลิตภัณฑ์เดิมที่กลุ่มทำอยู่ เช่น กลุ่มอาจจะ เปลี่ยนรูปแบบสินค้าใหม่ หรือการเพิ่มประโยชน์ใหม่ ๆ เข้าไปในสินค้าจากผ้าผ้ายทอมือ รวมถึงต้องพัฒนาและ ปรับปรุงคุณภาพสินค้าให้ดีขึ้น เนื่องจากรูปแบบผ้าฝ้ายของกลุ่มในปัจจุบัน แม้จะมีคุณภาพดีในระดับหนึ่ง แต่ยังคงขาด การคิดค้นและการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ เข้าสู่ตลาด ที่พฤติกรรมผู้บริโภคเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

จากผลของการทำวิจัยในช่วงระยะเวลา 1 ปี เห็นว่า สิ่งที่เป็นสำคัญสำหรับการช่วยเหลือกลุ่มผู้ผลิตผ้าฝ้าย ทอมือบ้านดอนหลวงให้มีการพัฒนาการตลาดแบบพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน และนำเสนอแนวทางในการแก้ไข ปัญหาที่เกิดขึ้นในกลุ่ม โดยมุ่งเน้นนำเสนอแนวทางแก้ไขปัญหาด้านการตลาด ดังนี้

1. ปัญหาการขาดความรู้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และการออกแบบผลิตภัณฑ์กลุ่มควรแสวงหา ความช่วยเหลือและเข้าร่วมโครงการกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อพัฒนาทักษะและความชำนาญในการออกแบบ ผลิตภัณฑ์ อาทิ ศูนย์ส่งเสริมอุตสาหกรรม หรือศูนย์ส่งเสริมการส่งออก ซึ่งหน่วยงานดังกล่าวจะมีฝ่ายออกแบบและ ให้คำปรึกษาด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และอาจมีงบประมาณบางส่วนในการช่วยเหลือในเรื่องดังกล่าว

2. ปัญหาการขายตัดราคากัน ปัญหานี้มักเกิดขึ้นกับธุรกิจที่มีแนวคิดว่าการขายสินค้าราคาที่ถูกกว่า สินค้าชนิดเดียวกันในตลาด จะสามารถจำหน่ายได้มากกว่า และกลุ่มผู้ซื้อก็จะให้ความสนใจมากกว่า ยิ่งภายใต้สภาพ เศรษฐกิจตกต่ำ และอำนาจในการซื้อลดลง แต่อย่างไรก็ตาม จากการนำเสนอตำแหน่งผลิตภัณฑ์แห่งความเป็นผ้า ฝ้ายทอมือแท้ ๆ 100 % ที่ลูกค้าสามารถสัมผัสได้ถึงคุณค่า เวลาสวมใส่หรือเวลาใช้นั้น ทำให้กลุ่มไม่จำเป็นต้องเข้าไป แข่งขันโดยใช้สงครามราคา (Price War) แต่อย่างใด หากแต่นำเอาทรัพยากรการเงินมาทุ่มให้กับการพัฒนา รูปแบบและคุณภาพ พร้อมกับการสร้างตลาดใหม่ๆ รองรับจะเอื้อประโยชน์ต่อกลุ่มได้มากกว่า

3. ปัญหาการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผู้บริโภคที่รวดเร็ว เนื่องจากสินค้าเสื้อผ้าแฟชั่น เป็นสินค้าที่ อิงกับกระแสความสนใจและความชอบของผู้บริโภคที่เกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาสั้น ๆ ดังนั้น การออกแบบผลิตภัณฑ์ ใหม่ ๆ เพื่อรองรับกับตลาดในส่วนนี้ จึงต้องทำอย่างสม่ำเสมอและอย่างต่อเนื่อง จึงทำให้สินค้าจำหน่ายในตลาดได้ เป็นอย่างดี และต้องมีการคาดการณ์หรือติดตามแนวโน้ม การเปลี่ยนแปลงของตลาดอยู่เสมอ

4. ปัญหาความกังวลของกลุ่มในด้านสินค้าค้างสต็อก ที่อาจจะเกิดจากการผลิตสินค้าแล้ว เก็บไว้ใน คลังสินค้ามากเกินไป และไม่สามารถจำหน่ายได้หมด ทำให้สมาชิกกลุ่มผู้ผลิตผ้าฝ้ายทอมือ บ้านดอนหลวงส่วนใหญ่ ผลิตสินค้าตามคำสั่งซื้อ(Made by Order) และผลิตได้ในปริมาณจำกัดในแต่ละช่วงฤดูการผลิตเท่านั้น ปัญหาในข้อนี้ อาจได้รับการแก้ไขโดยการใช้พนักงานขายและการตลาดเชิงรุก และการหาตลาดเป้าหมายใหม่ ๆ มารองรับ และรู้ถึงวิธีการพยากรณ์ยอดขายที่ถูกต้อง ทั้งนี้เพื่อวางแผนการผลิตให้สอดคล้องกับปริมาณความต้องการของตลาด

5. ปัญหาการจำหน่ายสินค้าทางเว็บไซต์ เนื่องจากการขายสินค้าของกลุ่มที่ผ่านมาจำหน่ายปลีกและ ขายส่งเป็นส่วนใหญ่ และเมื่อขายสินค้าแล้วก็จะได้รับเงินค่าสินค้าทันที แต่การขายผ่านทางเว็บไซต์ จะต้องมีการผลิตสินค้าก่อนโดยอาจได้รับค้ำมัดจำสินค้าเพียง 30-50 % เท่านั้น ทำให้กลุ่มไม่ค่อยมั่นใจว่าหากผลิตสินค้าและ ส่งไปให้กับลูกค้าแล้วจะได้รับเงินค่าสินค้าในส่วนที่เหลือหรือไม่ และปัญหาของการตอบจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ ทางเว็บไซต์ ที่ต้องตอบคำร้องขอของกลุ่มผู้สนใจในสินค้าอย่างรวดเร็ว และปัญหาภาษาอังกฤษที่ใช้ในการเจรจา การค้า ปัญหาดังกล่าวสามารถแก้ไขได้ เช่นเดียวกับปัญหาการขาดผู้สืบทอดภูมิปัญญาในการผลิต โดยการฝึกฝนให้ คนรุ่นใหม่ได้เข้ามาเรียนรู้ และทดลองการทำงานด้านการค้าขายผ่านทางอินเทอร์เน็ต จากเว็บไซต์ที่เป็นต้นแบบ (www.thaitradeport.com) จนกระทั่งมีความเชี่ยวชาญจึงแยกไปทำอย่างอิสระ

6. ควรทำวิจัยความพึงพอใจของลูกค้าจากการใช้ผลิตภัณฑ์ของกลุ่ม ทั้งนี้เพื่อสำรวจระดับความพึงพอใจของผู้บริโภคต่อการใช้ผลิตภัณฑ์ของกลุ่ม เพราะจากการวิจัยข้อหนึ่งพบปัญหาการแข่งขันขายราคาต่ำ ทำให้ กลุ่มมีกำไรเพียงเล็กน้อยและทางกลุ่มจะต้องร่วมกันวิเคราะห์ในเชิงกล

ยุทธว่า กลุ่มจะสามารถใช้ตำแหน่งผลิตภัณฑ์ ตราสินค้าที่เกิดจากการเข้าร่วมวิจัยในครั้งนี้ ช่วยยกระดับราคาขายปลีกและขายส่งให้สูงมากขึ้นกว่าเดิมได้หรือไม่

7. ปัญหาด้านการผลิตที่ขาดผู้สืบทอดการทอผ้าฝ้าย ปัญหาในข้อนี้ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาชุมชน อาจแก้ไขโดยการทำโครงการวิจัยการสร้างนักทอผ้าและนักการตลาดรุ่นใหม่ เพื่อสืบทอด ภูมิปัญญาของกลุ่ม โดยอาจจะเป็นลูกหลานในชุมชนที่สำเร็จการศึกษา แต่ยังไม่มียานทำให้เกิดความรักในชุมชน และท้องถิ่นที่ตนอาศัยอยู่ และสร้างความรักในการประกอบอาชีพการทอผ้า



บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจจากยุคข้อมูลข่าวสาร โดยมุ่งเน้นทางด้าน การออกแบบโครงสร้างของเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีให้มีความร่วมสมัย และออกแบบให้ตรงกับแรงบันดาลใจจากยุคข้อมูลข่าวสาร ซึ่งปัจจุบันชีวิตมีความเร่งรีบทั้งการทำงานและการใช้ ชีวิตประจำวันจึงต้องการเครื่องแต่งกายที่ตอบสนองต่อชีวิตที่เร่งรีบ และเพื่อการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือให้มีโครงสร้างที่ร่วมสมัยมากขึ้นและเพื่อยกระดับเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือให้ เป็นสากลมากยิ่งขึ้น จึงเกิดมาเป็นโครงการวิจัยการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจจากยุคข้อมูลข่าวสาร ตอบสนองความต้องการของผู้หญิงยุคใหม่ที่รักการแต่งกาย ตามแฟชั่น รักความทันสมัยและมั่นใจในตัวเอง ต้องการเครื่องแต่งกายสามารถสวมใส่แล้วความ คล่องตัวและโดดเด่นทั้งในช่วงเวลากลางวันจนกระทั่งอยู่ในงานสังสรรค์ยามค่ำคืน เป็นแนวเสื้อผ้าที่ สร้างขึ้นมาเพื่อคนรักในการแต่งตัวสนุกกับการ มิกซ์ แอนด์ แมทซ์ (Mix and Match) จับโน้नผสมนี้ มาเป็นชุดที่สื่อถึงความทันสมัยในแบบของแฟชั่น

ผลงานการวิจัยในครั้งนี้ได้รวบรวมแนวคิดที่ตนเองสนใจและทำการรวบรวมข้อมูลต่างๆและ วิเคราะห์แนวคิดข้อมูลเพื่อให้ได้มาซึ่งกระบวนการออกแบบผลงาน โดยผลงานที่ออกแบบมานั้น จะต้องมีความทันสมัย ซึ่งได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสารและสามารถสวมใส่ได้จริงใน ชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ยังใช้วิธีการดำเนินงานวิจัยเชิงปริมาณมาใช้ในการทำงานวิจัยเป็นหลักโดย ผู้วิจัยได้มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยครั้งนี้

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มเป้าหมาย
2. ศึกษาเอกสารและเก็บรวบรวมข้อมูลใช้ระเบียบวิจัย
3. การออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรง บันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร
4. สรุปผลการศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอ มือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร

ขั้นตอนที่ 1 กำหนดประชากรและกลุ่มเป้าหมาย

การออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุค

ข้อมูลข่าวสาร มุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมายดังนี้

- เพศ : หญิง
- เชื้อชาติ : ไทย
- อายุ : 25-35 ปี
- รายได้ : 15,000-30,000 บาท/เดือนขึ้นไป
- อาชีพ : พนักงานบริษัท, ผู้ประกอบการ
- วิธีการดำเนินชีวิต : เป็นกลุ่มยุคข้อมูลข่าวสาร(Net Generation) ซึ่งเติบโต

มาพร้อมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างคล่องแคล่ว มีความกระตือรือร้นในการรับข้อมูลข่าวสาร ตัวอย่างเช่น พกพาโทรศัพท์ แท็บเล็ต หรือเครื่องมือสื่อสารหลายประเภทติดตัว มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ มีลักษณะการใช้ชีวิตที่รักการแต่งกาย มีความมั่นใจในตัวเอง มีความสนใจด้านแฟชั่นและด้านเทคโนโลยีที่ทันสมัย

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาเอกสารและเก็บรวบรวมข้อมูลใช้ระเบียบวิจัยดังนี้

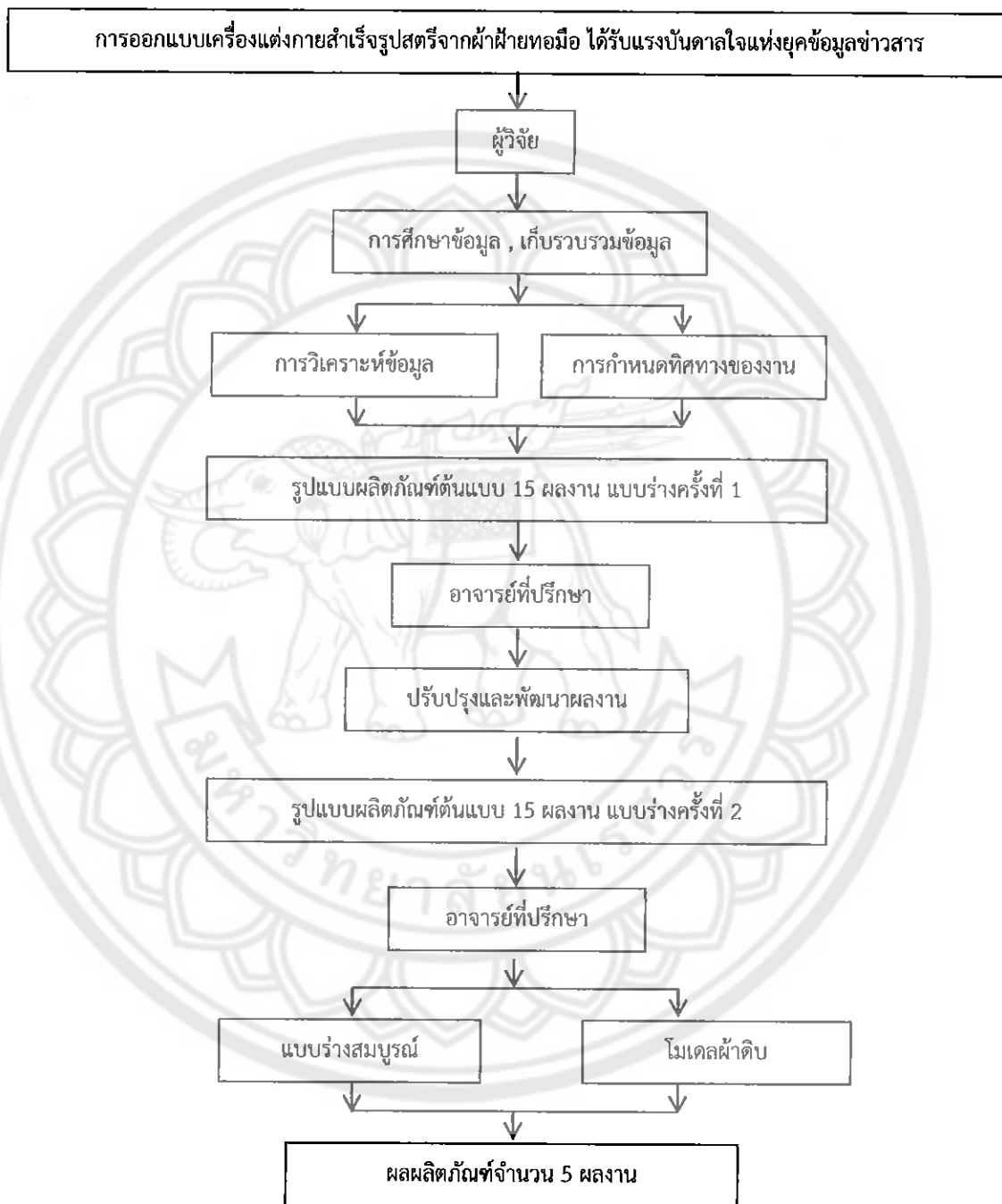
1. ศึกษาแนวคิดและรูปแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีในยุคปัจจุบัน
2. ศึกษาวิเคราะห์ข้อมูลแรงบันดาลใจในการออกแบบ เช่น ศึกษาแนวคิดยุคข้อมูล

ข่าวสาร ความหมาย แนวความคิด องค์ประกอบศิลป์ การออกแบบเครื่องแต่งกายในยุคข้อมูลข่าวสาร โทนสีรวมถึงวัสดุในยุคข้อมูลข่าวสาร เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีให้มีความสอดคล้องและลงตัวมากที่สุด

ขั้นตอนที่ 3 การออกแบบและสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร

การออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร เป็นการนำผ้าฝ้ายทอมือที่เป็นผ้าพื้นเมืองของจังหวัดลำพูน มาออกแบบและตัดเย็บให้เกิดโครงสร้างชุดที่ร่วมสมัย ดูแปลกตา จึงได้ศึกษาข้อมูลโดยการสรุปวิเคราะห์ข้อมูลในด้านแนวคิดจากยุคข้อมูลข่าวสาร เพื่อเป็นข้อมูลและวางแผนในการการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีขั้นต่อไป

แผนผังแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ
ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร



ภาพที่ 48 แผนผังแสดงขั้นตอนการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ
ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร

ขั้นตอนที่ 4 สรุปผลการศึกษาและวิเคราะห์การออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร

เนื่องจากรูปแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีที่ล้ำสมัยแต่ยุคปัจจุบันเป็นยุคข้อมูลข่าวสารที่มีความทันสมัย ความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่เกิดขึ้น และมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว ทำให้เกิดนวัตกรรมต่างๆ มากมายในทุกๆ ด้าน และเครื่องมือที่เอื้อประโยชน์ต่อการเกิดสังคมแห่งข้อมูลข่าวสารมากที่สุดคือการเกิดคอมพิวเตอร์ และอินเทอร์เน็ต ซึ่งส่งผลต่อรูปแบบการดำเนินชีวิตที่เปลี่ยนไป

จากการศึกษาและวิเคราะห์ยุคข้อมูลข่าวสาร รูปแบบของเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจึงมีลักษณะของความหลากหลายของข้อมูลได้แสดงออกเป็นลายเส้น การเข้าใจความหมายขององค์ประกอบในเรื่องของการจัดวางและการเลือกใช้วัสดุรวมถึงการตัดเย็บ ซึ่งในขณะที่ผ้าฝ้ายทอมือเป็นผ้าพื้นเมืองมีรูปแบบและโครงสร้างที่เป็นเอกลักษณ์ดั้งเดิม กลับถูกสร้างสรรค์ให้มีโครงสร้างที่ทันสมัยและแข็งแรง ทำให้ต้องเปลี่ยนมุมมองเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือในรูปแบบที่เป็นสากลมากยิ่งขึ้น

ศิลปะนิพนธ์ฉบับนี้ ได้นำข้อมูลที่ศึกษาเหล่านี้มาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีที่มีความทันสมัย แตกต่างออกจากเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือทั่วไป โดยใช้ข้อมูลจากการศึกษาและวิเคราะห์จากยุคข้อมูลข่าวสารมาใช้

บทที่ 4

ผลการวิจัย

จากกระบวนการเก็บรวบรวมข้อมูลของสภาพทั่วไปของเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรี รวมถึงแนวคิดแรงบันดาลใจในการออกแบบแฟชั่น ผู้วิจัยได้มีการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นใน ศิลปนิพนธ์ฉบับนี้แล้วนำมาวิเคราะห์เป็นแนวทางในการออกแบบ ผลงานวิจัยดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร
2. ดำเนินการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร

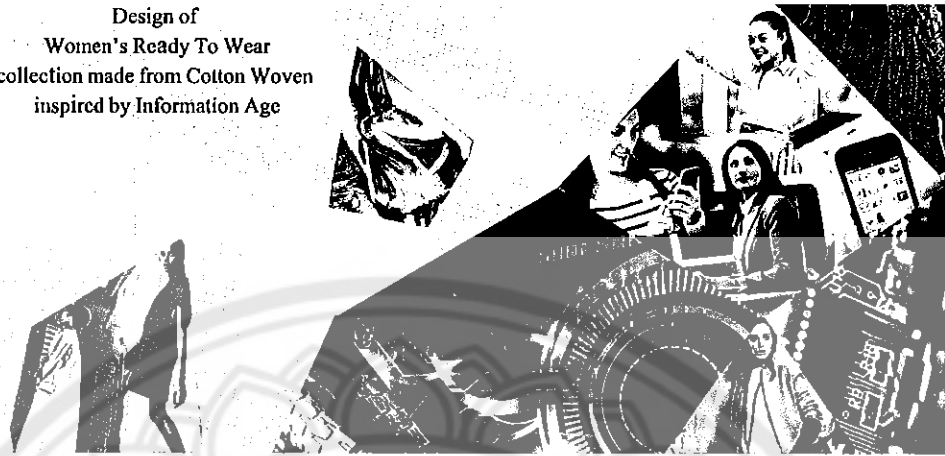
1. การวิเคราะห์ข้อมูลการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร

1.1 วิเคราะห์แนวคิดของแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร

ในภาวะสังคมปัจจุบันประเทศไทยได้ก้าวสู่ยุคสารสนเทศอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารได้เข้ามามีบทบาทต่อประชาชนในการใช้เป็นเครื่องมือในการเข้าถึงข้อมูลติดต่อสื่อสารได้อย่างทั่วถึง สะดวก รวดเร็วและหลายช่องทาง เพื่อให้การใช้เทคโนโลยีของคนไทยทัดเทียมกับประเทศที่พัฒนาแล้วจำเป็นต้องพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยี และส่งเสริมประชาชนให้มีความรู้และทักษะการใช้เทคโนโลยี ซึ่งจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศให้ก้าวไปข้างหน้าอย่างรวดเร็วในสังคมโลกาภิวัตน์

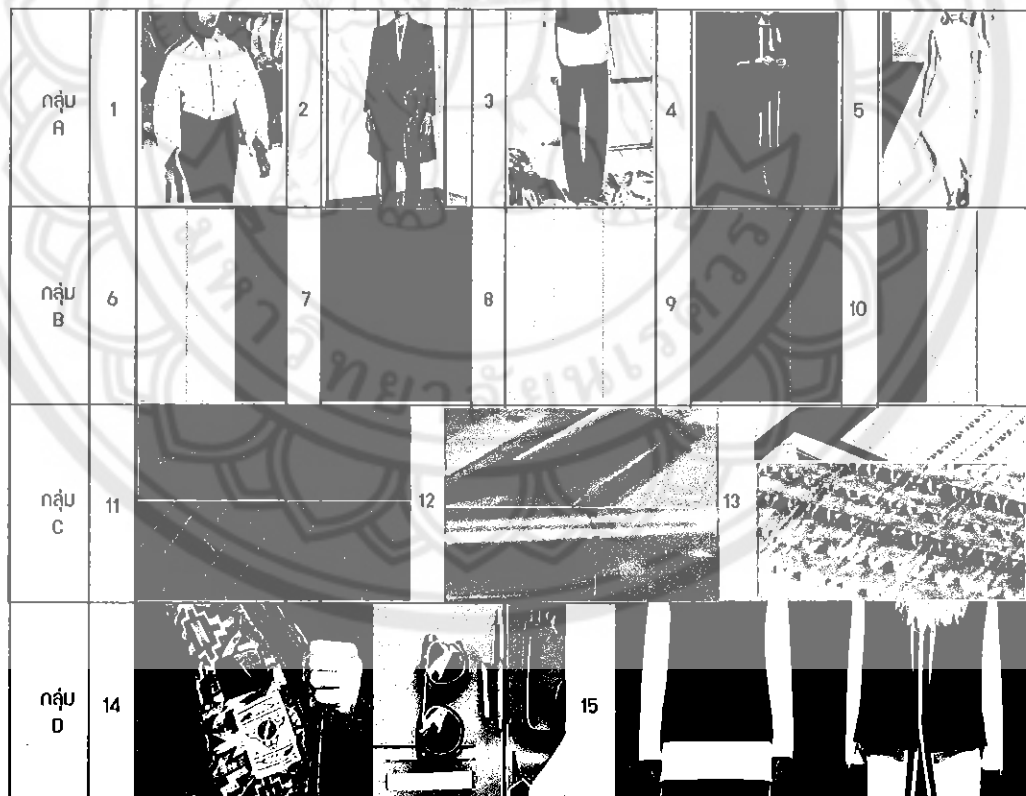
จากการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายผู้หญิงทำงานอายุ 25-35 ปี ที่ชอบความทันสมัยและความสะดวกสบาย มีความกระตือรือร้นในการทำงาน นำความสนใจในเรื่องผ้าฝ้ายทอมือจากภูมิปัญญาชาวบ้าน นำมาออกแบบให้มีความทันสมัย จากแนวคิดแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร มาตีความเพื่อทำภาพประกอบในการออกแบบ อีกทั้งยังตอบโจทย์สำหรับกลุ่มเป้าหมายที่ชอบงานศิลปะ

Design of
Women's Ready To Wear
collection made from Cotton Woven
inspired by Information Age



ภาพที่ 49 แสดงประกอบแรงบันดาลใจ

ตารางภาพของข้อมูลหลักที่นำมาใช้ประกอบ
การออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูล
ข่าวสาร



ภาพที่ 50 แสดงภาพข้อมูลหลักที่นำมาใช้ประกอบ
การออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูล
ข่าวสาร

กลุ่ม A (ภาพที่ 1-5) โครงสร้างของเครื่องแต่งกายที่น่าสนใจของยุคข้อมูลข่าวสาร (Structure) คือ

1. โครงสร้างเสื้อตัวใหญ่
2. เสื้อคลุมตัวยาว
3. กางเกงทรงกระบอกหลวม
4. ชุดกระโปรงทรงดินสอ (Pencil dress)
5. กระโปรงทรงเอ (A-Line Skirt)

กลุ่ม B (ภาพที่ 6-10) โทนสียุคข้อมูลข่าวสาร (Color) คือ

6. Smoke-cerulean-directoire blue
7. Blue indigo-dress blues-licorice
8. Mineral gray-wind chime-bright white
9. directoire blue- Blue indigo- licorice
10. dress blues- Mineral gray- bright white

กลุ่ม C (ภาพที่ 11-13) วัสดุยุคข้อมูลข่าวสาร (Materia) คือ

11. เส้นใยโพลีเอไมด์หุ้มเงินบริสุทธิ์(มันวาว)
12. พิล์มอ่อนตัวโปร่งแสง(โปร่งใส)
13. แผ่นลึงทอ(Geotextile)(เส้นใย)

กลุ่ม D (ภาพที่ 14-15) ประโยชน์ใช้สอย (function) คือ

14. กระเป๋า (Pocket)
15. การปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้งาน (Transform)

โดยทำการออกแบบโดยการผสมผสานข้อมูลที่วิเคราะห์จากตาราง จากนั้นแบ่งการออกแบบเป็น 3 แนวทาง แนวทางละ 5 แบบ รวมเป็น 15 แบบ โดยกำหนดรูปแบบต่างๆ ดังแผนภาพแสดงบันไดใจในการออกแบบดังนี้

แนวทางที่ 1 การเชื่อมต่ออย่างไร้ขีดจำกัด (limitless Connections)

ได้จาก A2 + B6 + C11 + D15

แนวทางที่ 2 สัมผัสเทคโนโลยี (Touch Technology)

ได้จาก A4 + A3 + B10 + C13 + D14

แนวทางที่ 3 บำบัดโรคติดดิจิทัล (Digital Disease Detox)

ได้จาก A1 + A5 + B8 + C12 + D15

2. ดำเนินการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับบันทึกลงใจแห่งยุค ข้อมูลข่าวสาร

การออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรี จากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุค

ข้อมูลข่าวสาร จำนวน 1 ชุด (Collection) มีดังนี้

1. ชุดทางการ (Business Formal)	2	โครงสร้าง
2. ชุดลำลอง (Casual)	1	โครงสร้าง
3. ชุดงานราตรียาว (Evening Dress)	1	โครงสร้าง
4. ชุดงานเลี้ยงค็อกเทล (Cocktail Dress)	1	โครงสร้าง

จากการศึกษาชุดแห่งข้อมูลข่าวสารจึงได้แนวคิดทางการออกแบบเป็น 3 แนวคิด คือ

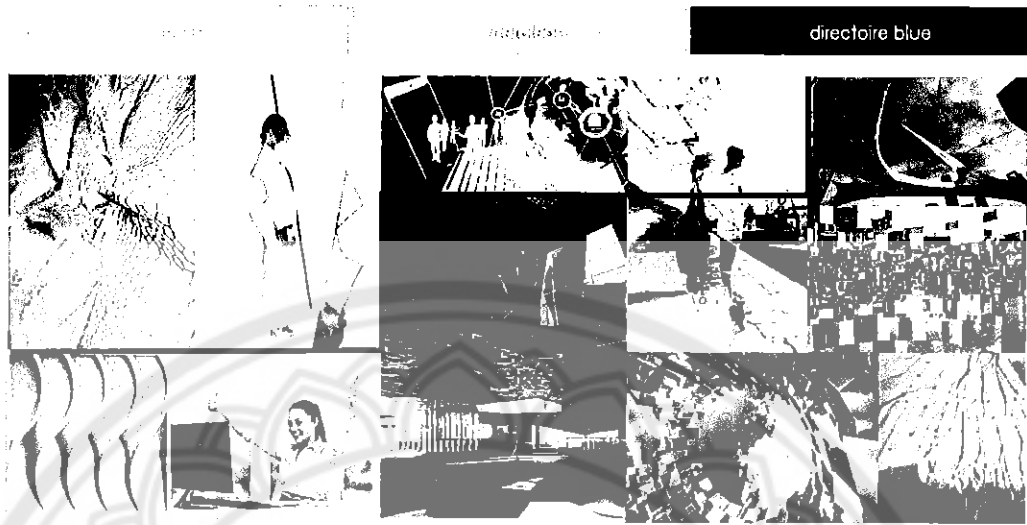
1. การเชื่อมต่ออย่างไร้ขีดจำกัด (limitless Connections)
2. สัมผัสเทคโนโลยี (Touch Technology)
3. บำบัดโรคติดดิจิทัล (Digital Disease Detox)

แนวความคิดที่ 1 การเชื่อมต่ออย่างไร้ขีดจำกัด (limitless Connections)

อธิบายแนวความคิด : มาจากแนวคิดจินตนาการอย่างไร้ขีดจำกัด สะท้อนความกระตือรือร้นในการสร้างและรับข้อมูลข่าวสารที่มีการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตตลอดเวลา จึงส่งผลต่อผลงาน เนื่องจากชีวิตถูกรายล้อมด้วยข้อมูลมหาศาล ข้อมูลส่วนใหญ่จึงเป็นเนื้อหาแบบสั้นๆ มาแบบรวดเร็วและสามารถรับรู้ในช่วงเวลาที่จำกัด การมองเห็นและตีความของคนส่วนใหญ่จึงมีความแตกต่างกันและได้นำสิ่งเหล่านั้นมาผสมผสานปะติดปะต่อในแนวทางของตัวเอง ซึ่งอาจไม่สอดคล้องกันก็ได้ จึงเป็นแนวทางในการออกแบบ คือนำวัสดุที่แตกต่างกันมาใช้กับเทคนิคที่เรียกว่าการตัดแปะ(Cut-Paste) และออกแบบโครงสร้างที่ซ้อนสลับไปมาอย่างอิสระ เพื่อต้องการโครงสร้างของเสื้อผ้าแบบใหม่มีความน่าสนใจ โดยทำให้เสื้อผ้ามีความกระฉับกระเฉง และมีฟังก์ชันการใช้งานของผู้บริโภคอย่างเหมาะสม

อารมณ์ ความรู้สึก รูปแบบ (mood & tone)

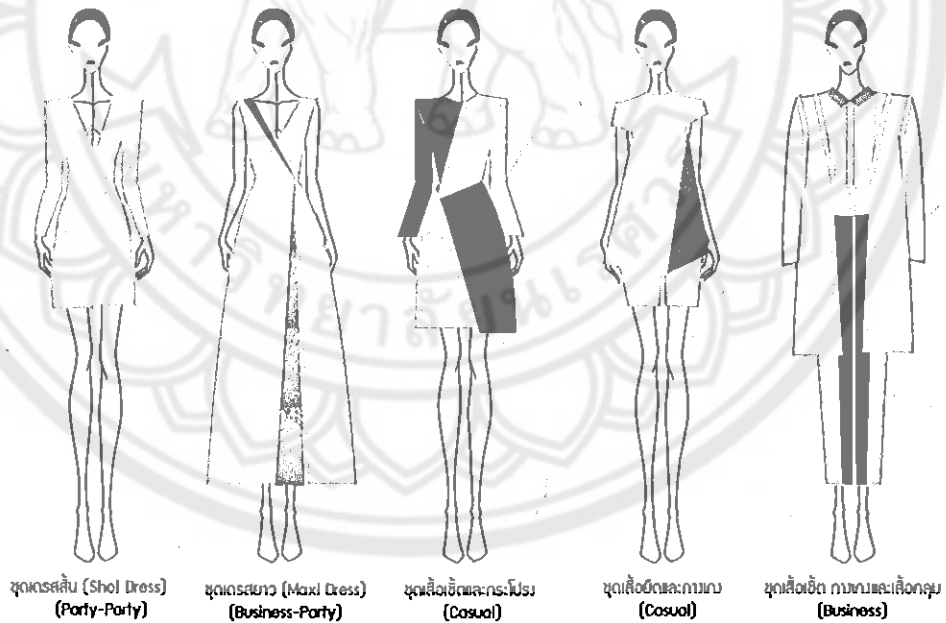
แนวความคิด (Concept)	การเชื่อมต่อ (Connected)	ไร้ขีดจำกัด (Limitless)
อารมณ์และโทนสี (Mood & Tone)	ความเร็ว (Speed), กระฉับกระเฉง (Dexterous)	อิสระ (Freedom)
ส่วนประกอบสำคัญ (Elements)	โครงสร้าง (Structure), ฟังก์ชัน (Function)	สี (Color), วัสดุ (Material)



directoire blue

ภาพที่ 51 แสดงแนวความคิดการเชื่อมต่ออย่างไร้ขีดจำกัด

ผลงานการออกแบบ แนวความคิดที่ 1 การเชื่อมต่ออย่างไร้ขีดจำกัด (limitless Connections)



ภาพที่ 52 แสดงผลงานการออกแบบแนวความคิดการเชื่อมต่ออย่างไร้ขีดจำกัด

แนวความคิดที่ 2 สัมผัสเทคโนโลยี (Touch Technology)

อธิบายแนวความคิด : เทคโนโลยีในปัจจุบันเราสามารถจับต้องได้ ตัวอย่างเช่น เครื่องมือสื่อสารที่ใช้เป็นประจำทุกวัน ความสามารถของเทคโนโลยีเหล่านี้คือ สามารถจัดสรร การเรียงลำดับ การคัดแยก อย่างเป็นระเบียบและระบบอย่างถูกต้องและแม่นยำ จึงเป็นแนวทางในการออกแบบเสื้อผ้าให้มี โครงสร้างที่ทันสมัย การจัดวางแพทเทิร์นที่เป็นระเบียบ ออกแบบฟังก์ชันก็ให้มีความสะดวกสบายต่อ ผู้บริโภคมากที่สุด

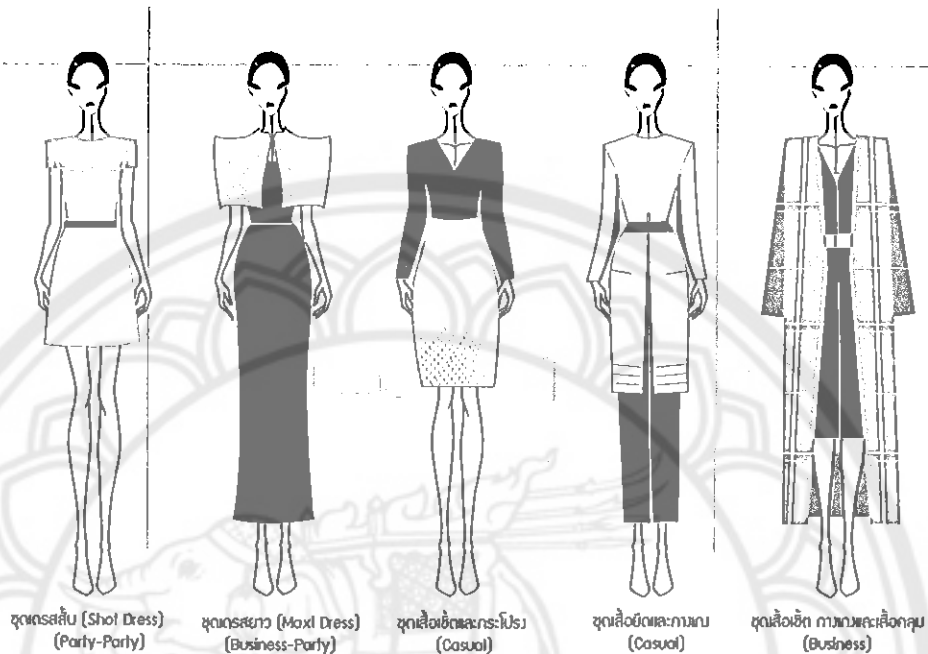
อารมณ์ ความรู้สึก รูปแบบ (mood & tone)

แนวความคิด (Concept)	สัมผัส (Touch)	เทคโนโลยี (Technology)
อารมณ์และโทนสี (Mood & Tone)	การตอบสนอง (Respond)	ทันสมัย (Modern), สะดวกสบาย (Comfortably)
ส่วนประกอบสำคัญ (Elements)	สี (Color), ฟังก์ชัน (Function)	โครงสร้าง (Structure), วัสดุ (Material)



ภาพที่ 53 แสดงแนวความคิดสัมผัสเทคโนโลยี

ผลงานการออกแบบ แนวความคิดที่ 2 สัมผัสเทคโนโลยี (Touch Technology)



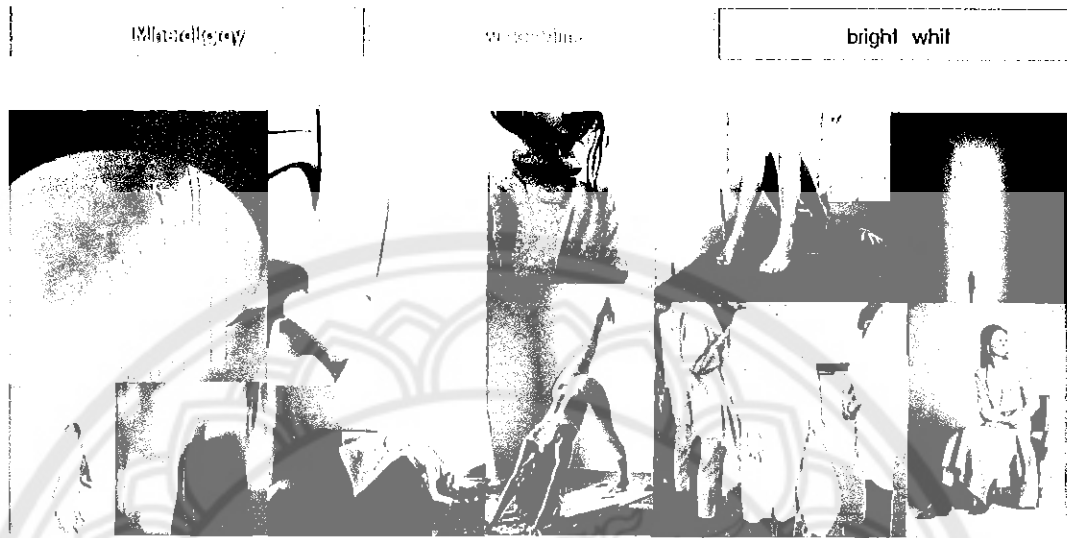
ภาพที่ 54 แสดงผลงานการออกแบบแนวความคิดสัมผัสเทคโนโลยี

แนวความคิดที่ 3 บำบัดโรคติดดิจิทัล Digital Disease Detox

อธิบายแนวความคิด : มาจากแนวความคิดการควบคุมการรับข่าวสาร ซึ่งมีพฤติกรรมการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์จนขาดไม่ได้ เพราะสาเหตุนี้จึงทำให้คนยุคใหม่บางกลุ่มเสียศูนย์ ต้องการปรับและสร้างสมดุลให้กับชีวิตยุคใหม่ เช่น การลดปริมาณการรับข่าวสาร การใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันให้น้อยลง จึงมีชื่อเรียกว่า Digital Detox เพื่อจุดมุ่งหมายหลักคือการกลับสู่พื้นฐานความเป็นมนุษย์ จึงเป็นแนวทางในการออกแบบโครงสร้างชุดที่ความเรียบง่าย คล่องตัว สีที่ใช้จะเป็นสีพื้นและสัมผัสผ้าที่เรียบเนียน สร้างความรู้สึกถึงการได้พักผ่อนอย่างแท้จริง

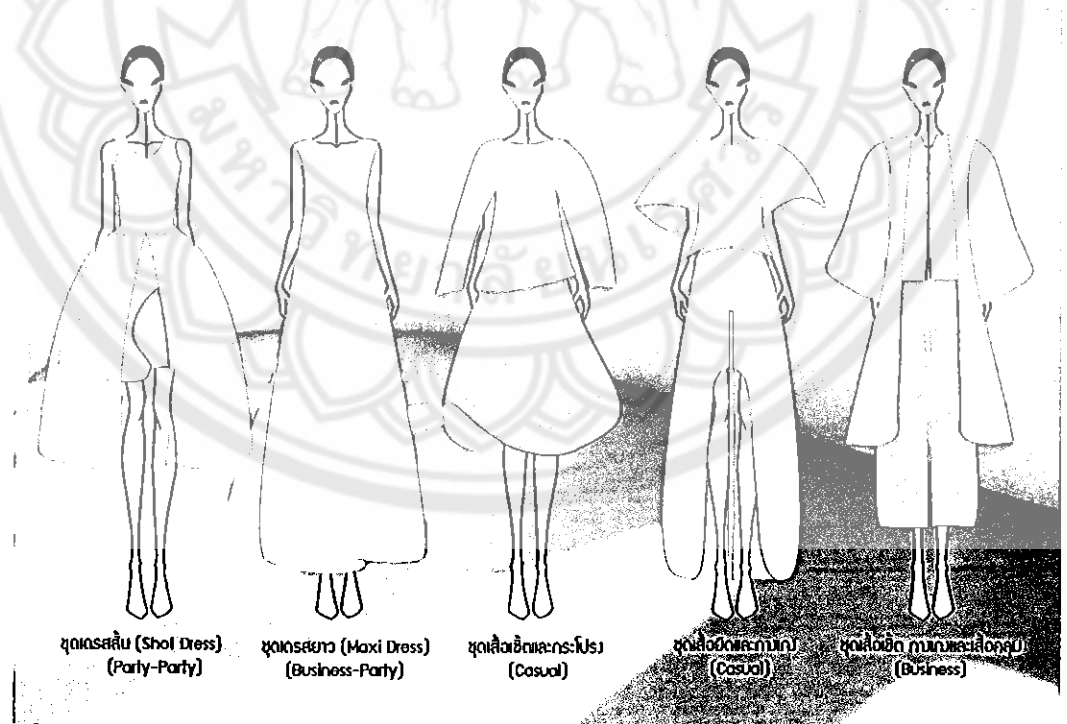
อารมณ์ ความรู้สึก รูปแบบ (mood & tone)

แนวความคิด (Concept)	บำบัด (Detox)	โรคติดดิจิทัล (Digital Disease)
อารมณ์และโทนสี (Mood & Tone)	ผ่อนคลาย (Relax)	เรียบง่าย (Simplicity)
ส่วนประกอบสำคัญ (Elements)	สี (Color), โครงสร้าง (Structure)	วัสดุ (Material), ฟังก์ชัน (Function)



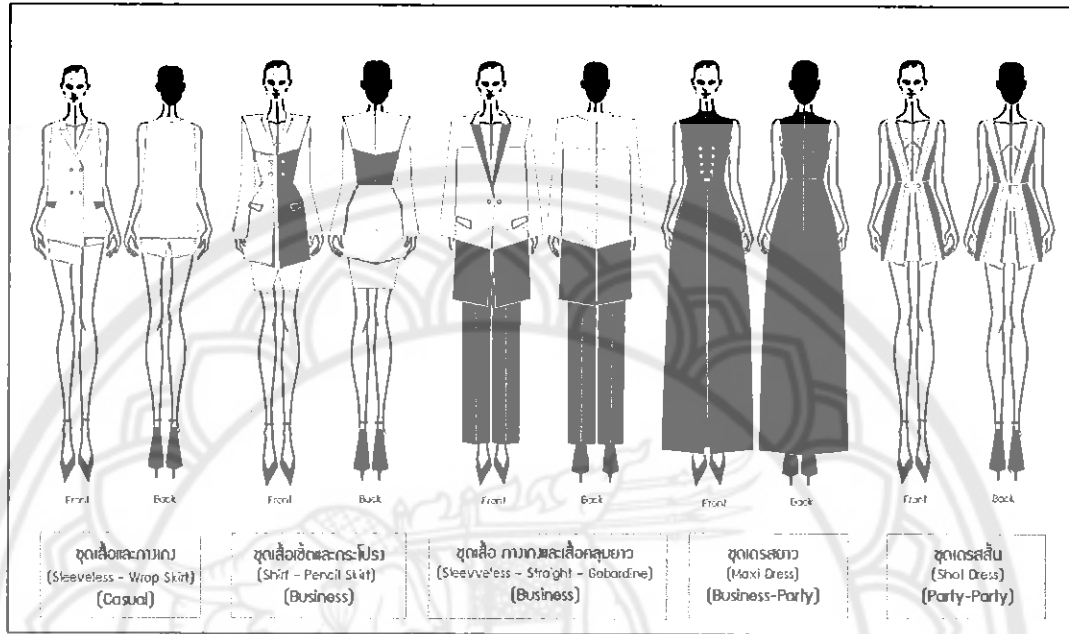
ภาพที่ 55 แสดงแนวความบำบัดโรคติดดิจิทัล

ผลงานการออกแบบ แนวความคิดที่ 3 (Concept) : บำบัดโรคติดดิจิทัล)Digital Disease
Detox



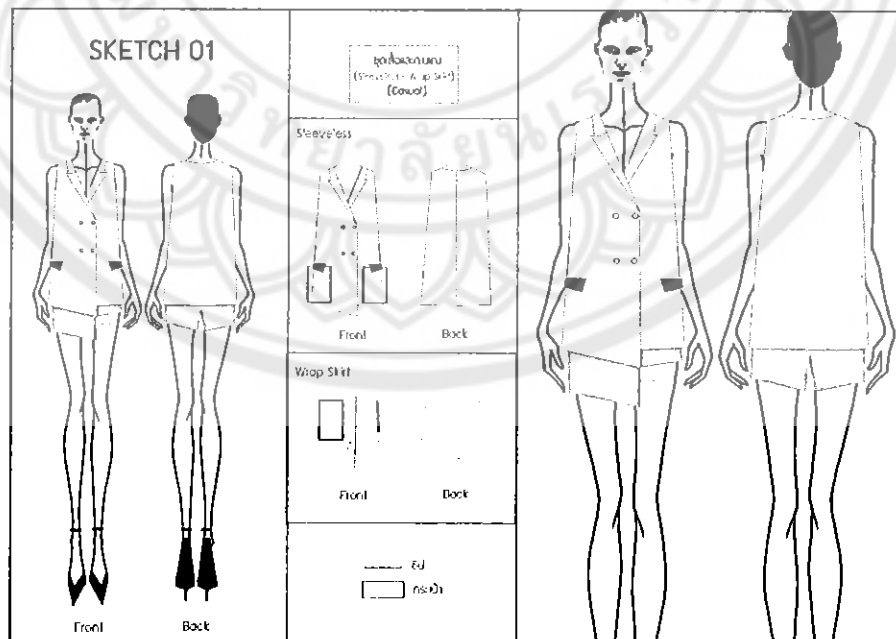
ภาพที่ 56 แสดงผลงานการออกแบบแนวความคิดบำบัดโรคติดดิจิทัล

นำแนวความคิดที่ 2 สัมผัสเทคโนโลยี (Touch Technology) มาพัฒนาต่อ 5 ชุด ได้ดังนี้

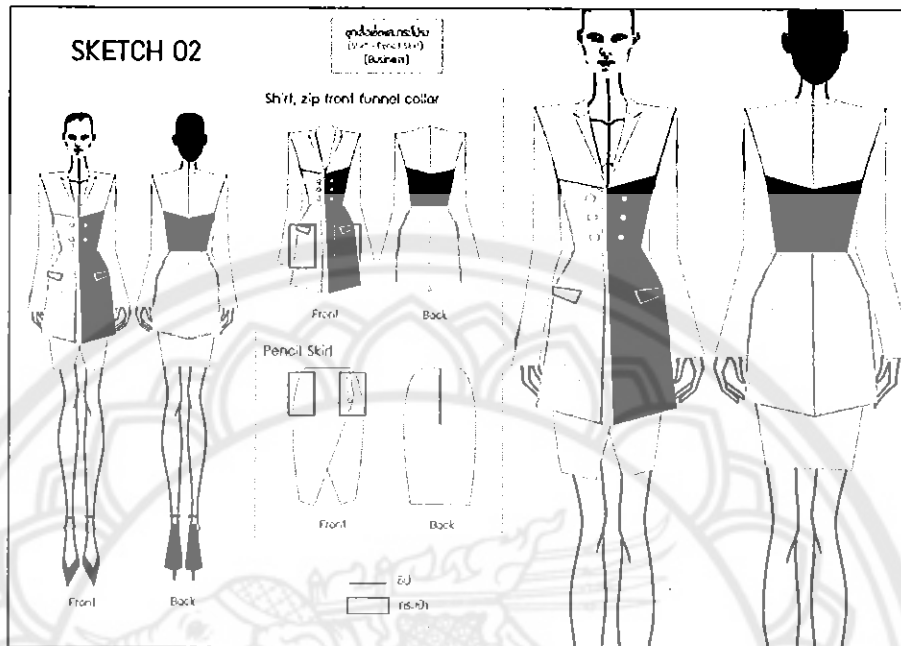


ภาพที่ 57 แสดงผลงานการออกแบบแนวความคิดสัมผัสเทคโนโลยี ที่พัฒนาแล้ว

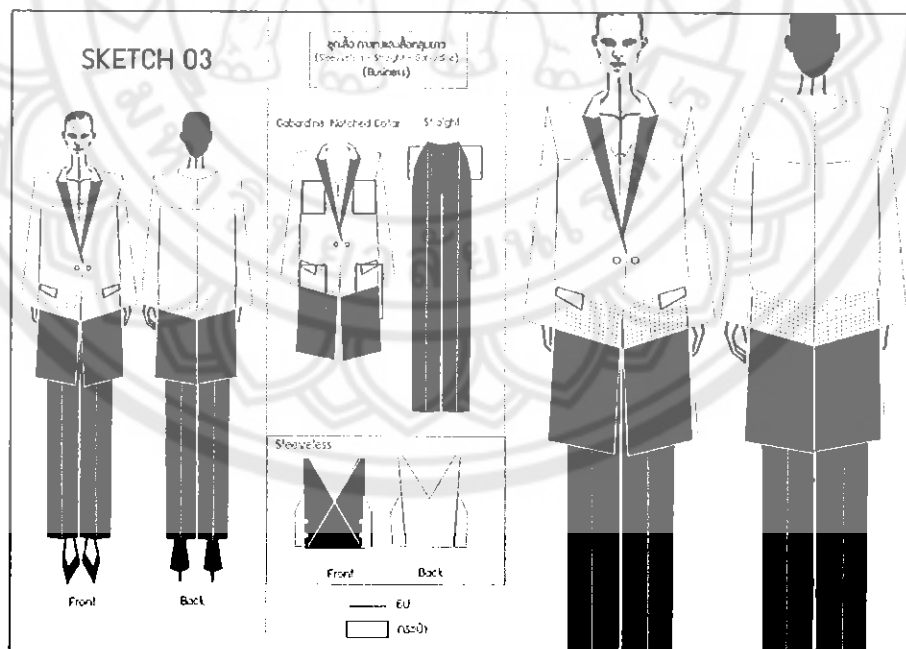
รายละเอียดของแต่ละชุด



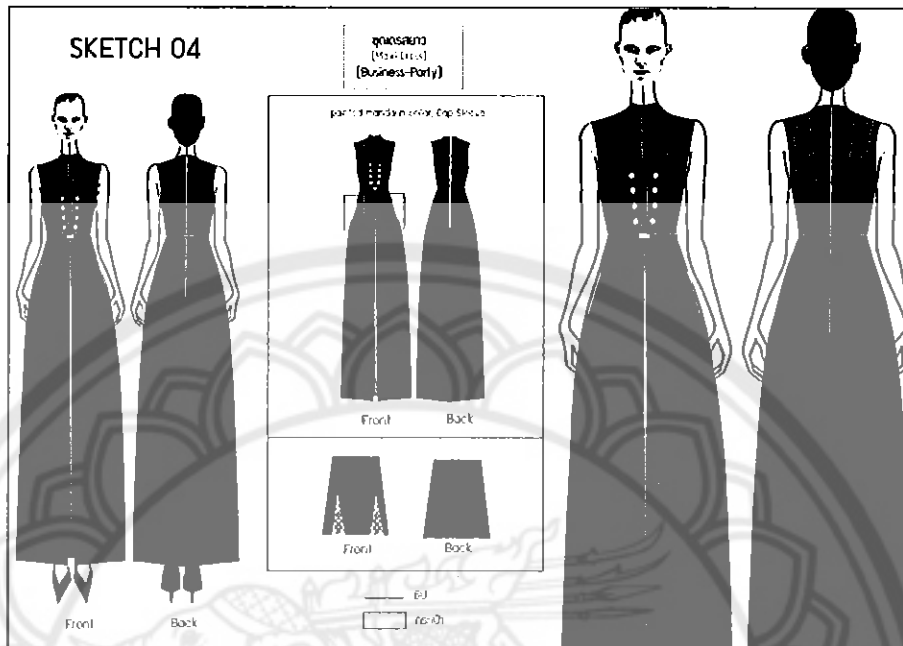
ภาพที่ 58 แสดงภาพการออกแบบที่ 1



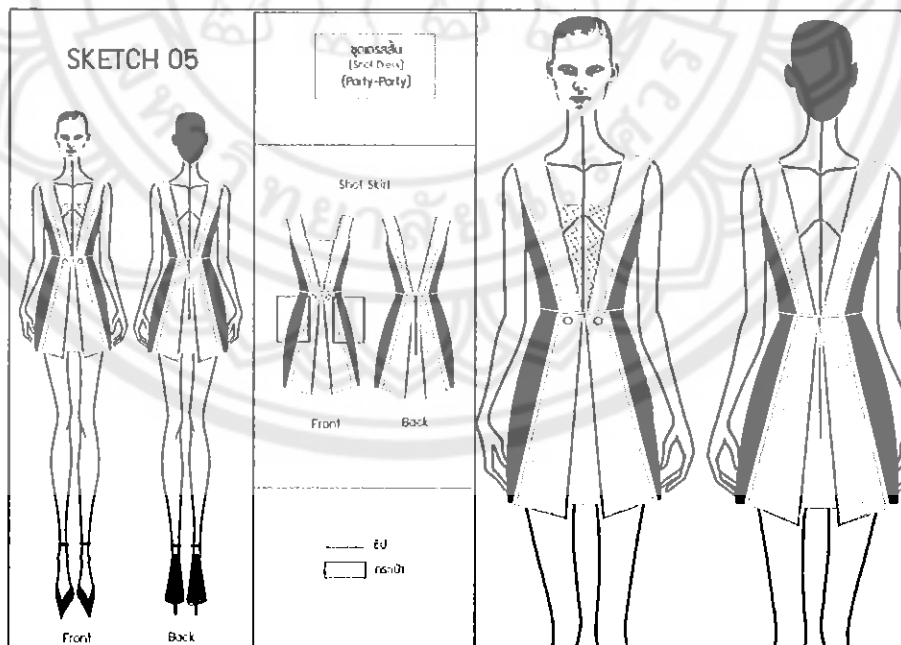
ภาพที่ 59 แสดงภาพการออกแบบที่ 2



ภาพที่ 60 แสดงภาพการออกแบบที่ 3



ภาพที่ 61 แสดงภาพการออกแบบที่ 5



ภาพที่ 62 แสดงภาพการออกแบบที่ 5

บทที่ 5

บทสรุป

การดำเนินการศึกษาศิลปะนิพนธ์ในหัวข้อการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร เป็นการถ่ายทอดแรงบันดาลใจลงบนผ้าฝ้ายทอมือซึ่งเป็นภูมิปัญญาชาวบ้านของหมู่บ้านดอนหลวง ทำให้ได้ผลงานที่ร่วมสมัยและใช้งานได้จริง โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อศึกษาและวิเคราะห์เครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร
2. เพื่อออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร

สรุปผลการวิจัย

ขอบเขตด้านการออกแบบ

การออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรี จากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร จำนวน 1 ชุด (Collection) มีดังนี้

1. ชุดทางการ (Business Formal)	2	โครงสร้าง
2. ชุดลำลอง (Casual)	1	โครงสร้าง
3. ชุดงานราตรียาว (Evening Dress)	1	โครงสร้าง
4. ชุดงานเลี้ยงค็อกเทล (Cocktail Dress)	1	โครงสร้าง

ขอบเขตด้านระยะเวลา

การศึกษาวิจัยเรื่องนี้มีความเกี่ยวข้องกับลำดับช่วงเวลาพัฒนาการของการออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นเวลา 5 เดือน เริ่มตั้งแต่ มกราคม พ.ศ. 2558 – พฤษภาคม พ.ศ. 2558

ขอบเขตด้านเนื้อหา

1. กระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจ แห่งยุคข้อมูลข่าวสาร
2. การผลิตออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร

ขอบเขตด้านประชากร

- เพศ : หญิง
- เชื้อชาติ : ไทย
- อายุ : 25-35 ปี
- รายได้ : 15,000-30,000 บาท/เดือนขึ้นไป
- อาชีพ : พนักงานบริษัท, ผู้ประกอบการ
- วิธีการดำเนินชีวิต : เป็นกลุ่มยุคข้อมูลข่าวสาร(Net Generation) ซึ่งเติบโตมาพร้อมกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ สามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างคล่องแคล่ว มีความกระตือรือร้นในการรับข้อมูลข่าวสาร ตัวอย่างเช่น พกพาโทรศัพท์ แท็บเล็ต หรือเครื่องมือสื่อสารหลายประเภทติดตัว มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 6 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ มีลักษณะการใช้ชีวิตที่รักการแต่งกาย มีความมั่นใจในตัวเอง มีความสนใจด้านแฟชั่นและด้านเทคโนโลยีที่ทันสมัย

อภิปรายผลการวิจัย

วิเคราะห์จากรูปแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร จากขั้นตอนในการศึกษาดังกล่าวผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1. เครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีในปัจจุบันมีความทันสมัย เป็นการออกแบบที่เข้ากับสังคมในปัจจุบันเป็นอย่างมาก แต่เครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ยังคงอยู่ในรูปแบบที่ล้าสมัยที่ไม่มีการพัฒนาให้เข้ากับยุคสมัยปัจจุบัน
2. จากการวิเคราะห์ข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาหาแรงบันดาลใจในการออกแบบ แล้วก็ศึกษาเรื่องราวละเอียดของยุคข้อมูลข่าวสาร ซึ่งเล็งเห็นถึงความสำคัญในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปจากผ้าฝ้ายทอมือให้มีความร่วมสมัย ได้ศึกษารูปแบบโครงสร้าง, สีและวัสดุ มาใช้กับผลงานของผู้วิจัยเอง แล้วจึงทำแบบร่างไปเสนอ
3. ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร โดยมุ่งเน้นทางด้านโครงสร้างของเครื่องแต่งกายและออกแบบตามแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร และผสมผสานแนวคิดจากผู้วิจัยเอง ทำให้ได้ผลงานที่ร่วมสมัย และสามารถสวมใส่ได้จริง

ข้อเสนอแนะ

1. การดำเนินการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ในหัวข้อการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรี จากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและวิเคราะห์ รูปแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร ซึ่งพบปัญหาในการดำเนินงานวิจัย คือ การค้นคว้าเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรี ในปัจจุบันมีให้ศึกษาค้นคว้าได้หลายทาง จึงต้องเจาะกลุ่มเฉพาะในการศึกษา คือกลุ่มหญิงวัยทำงาน ได้เก็บข้อมูลรูปแบบ โครงสร้างและรูปแบบการแต่งกาย ทั้งนี้ได้ใช้ความพยายามและความตั้งใจในการศึกษาค้นคว้าและเรียบเรียง ทำให้การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้
2. การศึกษาวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูลจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับ Ready to wear 2015 และ Trend 2015 ที่ผู้วิจัยได้นำมาศึกษา ซึ่งเป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลที่ยังไม่ได้วิเคราะห์ แยกแยะ ทำให้ผู้วิจัยเกิดความสับสนจากข้อมูลเหล่านั้น
3. ขั้นตอนกระบวนการตัดเย็บที่ต้องใช้ระยะเวลาในการขึ้นแบบโครงสร้าง ทั้ง ตัด พับ ซับ รีด เย็บ และการสื่อสารกับช่างตัดเย็บก็เป็นสิ่งสำคัญเช่นกัน ทั้งหมดนี้จึงเป็นกระบวนการที่ยากและซับซ้อน ควรมีการวางแผนระยะเวลาให้ดีเพราะงานอาจล่าช้าไม่ทันตามเป้าหมายที่วางไว้
4. การทำวิจัยไม่สามารถที่จะดำเนินงานด้วยตัวเองได้ทั้งหมด จะเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีที่ปรึกษา ผู้ให้ความช่วยเหลือทั้งในด้านข้อมูลและคำปรึกษาชี้แนะ
5. การดำเนินการวิจัย ในเรื่องของการตัดสินใจการออกแบบ ควรใช้เหตุผลและข้อมูลที่ได้ศึกษารวบรวมทั้งหมดนั้นมาประกอบการตัดสินใจมากกว่าจะใช้ความรู้สึกของตนเอง



บรรณานุกรม

- มานพ ชุ่มอุ่น (2545). การพัฒนากระบวนการจัดการทางการตลาดในผลิตภัณฑ์จากผ้าฝ้ายทอมือ. สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2558,
จาก <http://www.research.cmru.ac.th/2014/ris/resout/arc/NRCT-2-MGT-2-ดิฟ53.pdf>
- มอรรค์เซ็นเตอร์ ดอท โออาร์ ดอท ทีเอชฯ. (2540). สานศิลป์ภูมิปัญญา ทรงคุณค่าผ้าทอมือ(การทอผ้าฝ้ายของตำบลแม่แรง อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน). สืบค้นเมื่อ 5 มีนาคม 2558,
จาก <http://www.moralcenter.or.th/msnmearang/about/3037/>
- เอ็นดับเบิลยูวีไอซี ดอท เอช ดี ดอท ทีเอชฯ. (2545). หลักการออกแบบเสื้อ. สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2558,
จาก http://www.nwvoc.ac.th/nwvoc/images/stories/teacher_working/chittima/unit_4.pdf
- ไทยแพทเทิร์น ดอท คอมฯ. (2545). แพทเทิร์นอุตสาหกรรม, สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2558
จาก <http://www.thaipattern.com/page1.php?id=14>
- TCDC (Thailand Creative & Design Center). (2555). บทสรุป “เจาะเทรนด์โลก 2015 โดย TCDC: แฟชั่น วัสดุ เทคโนโลยี สี พื้นที่ และการใช้ชีวิต” [หนังสืออิเล็กทรอนิกส์]. กรุงเทพฯ : ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ(สำนักงาน)
- เซอร์วิซ ดอท เอ็นเอ็สไอ ดอท จีไอ ดอท ทีเอชฯ. (2555). สำรองการมี การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารในครัวเรือน พ.ศ. 2555. สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2558,
จาก http://service.nso.go.th/nso/nsopublish/themes/theme_5-1-3.html
- ดีไอพี ดอท จีไอ ดอท ทีเอชฯ.(2550). การพัฒนาคุณภาพเสื้อผ้าสำเร็จรูป. สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2558, จาก <http://www.dip.go.th/Portals/0/cluster/การพัฒนาเสื้อผ้าสำเร็จรูป.pdf>
- วิกิพีเดีย ดอท โออาร์จี.(2557). เทคโนโลยี. สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2558,
จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/เทคโนโลยี>
- ไซต์ ดอท กลูเกิล ดอท คอมฯ.(2558).ความหมายของคอมพิวเตอร์. สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2558 , จาก <https://sites.google.com/site/wowwowcomputer/khwam-hmay-khxng- khxmphiwtexr>
- วิกิพีเดีย ดอท โออาร์จี.(2558). อินเทอร์เน็ต. สืบค้นเมื่อ 20 มีนาคม 2558,
จาก <http://th.wikipedia.org/wiki/อินเทอร์เน็ต>

- Bartlett, Jamie. "‘Transhumanists’ are planning to upload your mind to a memory stick"(2014).[Online].Available:http://blogs.telegraph.co.uk/technology/Jamie_bartlett/100013025/transhum-anists-are-planning-to-upload-your-mind-to-a-memory-stick-and-extend-life-indefinitely-are-they-mad-dangerous-or-the-saviours-of-mankind/
- Kawakami, Robin "How Real is Spike Jonze’s ‘Her’? Artificial Intelligence Experts Weigh In."(2014).[Online].Available:<http://blogs.wsj.com/speakeasy/2014/01/24/how-real-is-spike-jonzes-her-artificial-intelligence-experts-weigh-in/>
- Lewis, Tanya. "‘Mind Uploading’ & Digital Immortality May Be Reality By 2045, Futurists Say."(2013).[Online].Available:http://www.huffingtonpost.com/2013/06/18/mind-uploading-2045-futurists_n_3458961.html
- Morgan, Jacob. "A Simple Explanation Of ‘The Internet Of Things.’" (2014). [Online]. Available: <http://www.forbes.com/sites/jacobmorgan/2014/05/13/simple-explanation-internet-things-that-anyone-can-understand/>
- O’Mahony, Marie. "Cyborg the man-machine." London: Thames and Hudson
- Roman Friedrich, Michael Peterson and Alex Koster. "The Rise of Generation C."(2011).[Online].Available:<http://www.strategy-business.com/article/11110?pg=all>
- Rose, Andrew. "The Internet of Things Has Arrived - And So Have Massive Security Issues" [Online]. Available: <http://www.wired.com/2013/01/securing-the-internet-of-things/> Schmidt, Eric, and Jared, Cohen. The New digital Age. New York: John Murray. 2013
- Verity, Andrej. "Humanitarianism in the Age of Context." [Online]. Available: <http://blog.veritythink.com/post/66264370324/humanitarianism-in-the-age-of-context>
- ไครโอนิกส์...หนังสือเดินทางสู่โลกอนาคต. วารสารสื่อพลัง. 52-56. [Online]. เข้าถึงได้จาก: http://hq-srvstst-s08.pttplc.com/internet_test/Files/Document/energy_mag/53_2/11_univers&the%20unthinkable.pdf
- ธีรยุทธ วัฒนาศุภโชค, ผศ. ดร. "ถึงยุคแห่งเจเนอเรชั่นซี." กรุงเทพธุรกิจ. [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://www.mbachula.info/annouce/9-48/48-09-ng-01.pdf>

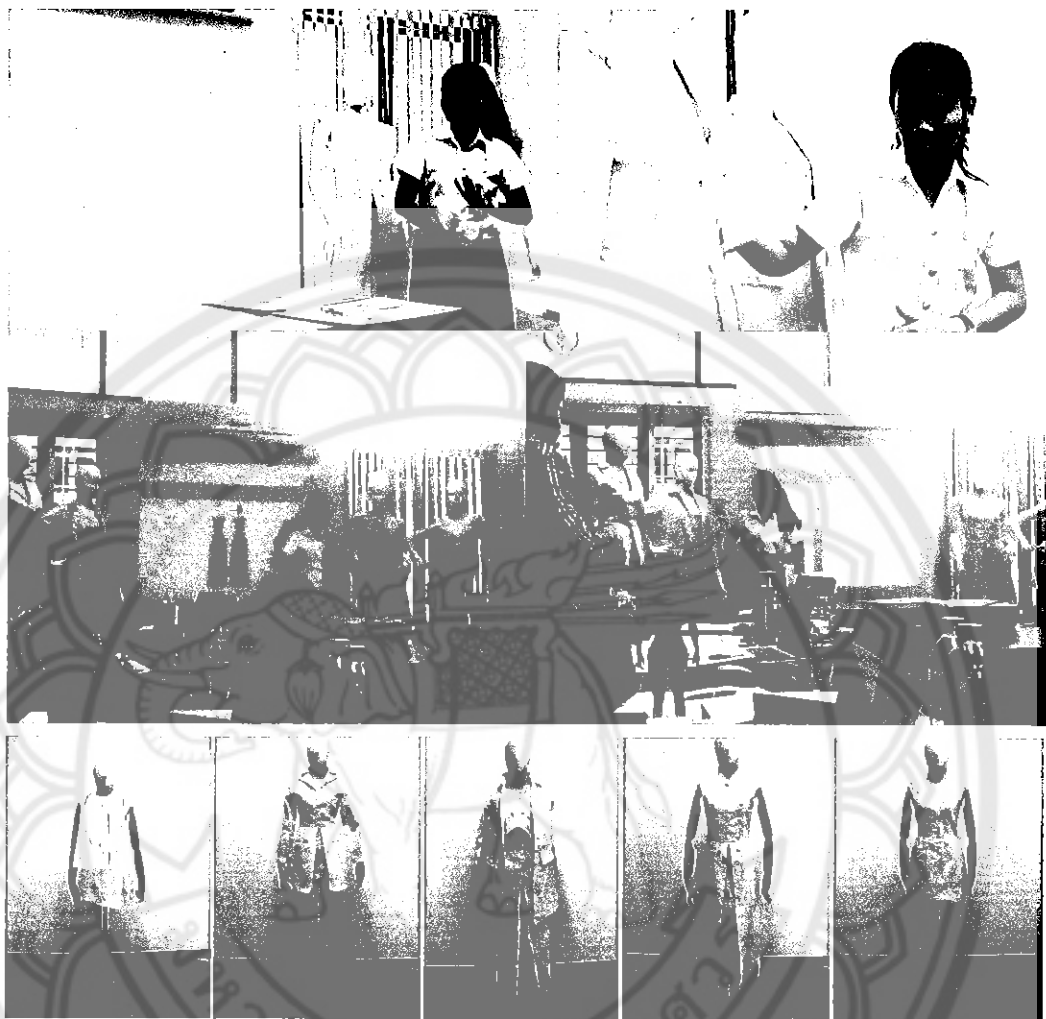
- พสุ เดชะรินทร์,รศ.ดร. “Gen C ที่น่ากลัวกว่า Gen Y.” กรุงเทพธุรกิจ. (2555). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก : [http://www.bangkokbiznews.com/home/detail/politics/opinion/pasud/20120619/457340/Gen-C ที่น่ากลัวกว่า -Gen-Y.html](http://www.bangkokbiznews.com/home/detail/politics/opinion/pasud/20120619/457340/Gen-C_ที่น่ากลัวกว่า_Gen-Y.html)
- เลดีส์โตนฮาร์ท. “Transcendence นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต?” Bioscope. 147 (2557, เมษายน): 32-35.
- มาร์ค Blognone. “Internet of Things เมื่อสิ่งของทุกชนิด “ต่อเน็ตและคุยกันเอง.” ไทยรัฐ.(2557). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://www.thairath.co.th/content/393132>
- สฤณี อาชวานันทกุล. พลังกลุ่มไร้สังกัด. แปลจาก Here comes Everybody ของ Clay Shirky. กรุงเทพฯ: มติชน
- อุไรพร ชลศิริรุ่งสกุล. “ก้าวสู่ศักราช Internet of Things เมื่อสิ่งของบอกคุณได้.” กรุงเทพธุรกิจ. (2557). [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: [http://www.bangkokbiznews.com/home/details/business/ceo-blogs/uraiporn/20140117/556523/ก้าวสู่ศักราช-Internet-of- Things-เมื่อสิ่งของบอกคุณได้.html](http://www.bangkokbiznews.com/home/details/business/ceo-blogs/uraiporn/20140117/556523/ก้าวสู่ศักราช-Internet-of-Things-เมื่อสิ่งของบอกคุณได้.html)
- ดลชัย บุญยะรัตเวช. (2545). Brand Voice.กรุงเทพฯ: เลิฟ แอนด์ ลิฟ.
- ธเนศ ศรีวิชัยลาพันธ์. (2544).การศึกษาเกี่ยวกับการจัดการกลุ่มสะสมทุนเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจชุมชนแบบยั่งยืน กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่. เชียงใหม่: คณะเศรษฐศาสตร์, มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- บรรเจิด พฤกษ์ศรีและคณะ. (2543). การเปลี่ยนแปลงรูปแบบของผลิตภัณฑ์ผ้าฝ้ายทอมือใน อ. ป่าซาง จ. ลำพูน.ลำปาง: มหาวิทยาลัยโยนก.
- พัชร์มจจ วัฒนสินธุ์, และพสุ เดชะรินทร์. (2542).การจัดการเชิงกลยุทธ์และนโยบายธุรกิจ. กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เพลินทิพย์ โกเมศโสภณ. (2544). การวางแผนการตลาด. กรุงเทพฯ:โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. แม่แรง, องค์การบริหารส่วนตำบล. ข้อมูลไทยตำบลดอทคอม. สืบค้นวันที่20กันยายน 2553 จาก <http://www.thaitambon.com>.
- ลำแพน จอมเมืองและสุทธิพงษ์ วสุโสภณผล. (2546). ผ้าทอไทลื้อ: เศรษฐกิจชุมชนเพื่อการพึ่งตนเอง. โครงการวิจัยเศรษฐกิจชุมชนหมู่บ้านไทย. กรุงเทพฯ : สร้างสรรค์.
- วิจิตวงศ์ ณ ป้อมเพชร. (2546). พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวกับปัญหาเศรษฐกิจของประเทศไทย. กรุงเทพฯ: ยูโรปาเพรส. วิทวัส ชัยปาณี. (2545). Consumer Insight. กรุงเทพฯ: เลิฟ แอนด์ ลิฟ.
- วิทยากร เชียงกุล. (2548). เศรษฐกิจไทยปัญหาและทางแก้.กรุงเทพฯ: สายธาร. ศิริกุล เสากัยกุล. (2546). สร้างแบรนด์. กรุงเทพฯ:อมรินทร์. สมบัติ สิงขรราช. (2549). เศรษฐกิจไทย 1. เชียงใหม่ : แพรวการพิมพ์.

- สมพงษ์ บุญเลิศ. (2549). โครงการติดตามประเมินผลโครงการจัดตั้งเครือข่ายองค์ความรู้ชุมชน มุ่งสู่
การเป็น Knowledge-based OTOP. เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
- สำนักงานมาตรฐานการศึกษา สำนักงานสภาสถาบันราชภัฏ, กรมการฝึกหัดครู. (2545). การ
จัดการธุรกิจชุมชน. กรุงเทพฯ: ศรีสยามพริ้นท์แอนด์แพคค์.
- อารีย์ เชื้อเมืองพาน. (2544). ท การศึกษาปัจจัยและเงื่อนไขที่มีผลต่อความส าเร็จหรือล้มเหลวของ
กลุ่มสะสมทุนในเขตภาคเหนือตอนบน. เชียงใหม่: คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยแม่โจ้.
- Bearden, B., Ingram, T. & LaForge, B. (2004). Marketing, principles and perspectives
(The international ed.). New York: McGraw-Hill.
- Belch, George E. & Belch, Michael A. (1990). Introduction to advertising and
promotion: an integrated marketing communications perspective (2 nd ed.).
Boston, Massachusetts: Richard D. Irwin.
- Kotler, P. (2000). Marketing management (The millenium ed.). New Jersey:Prentice Hall
International.

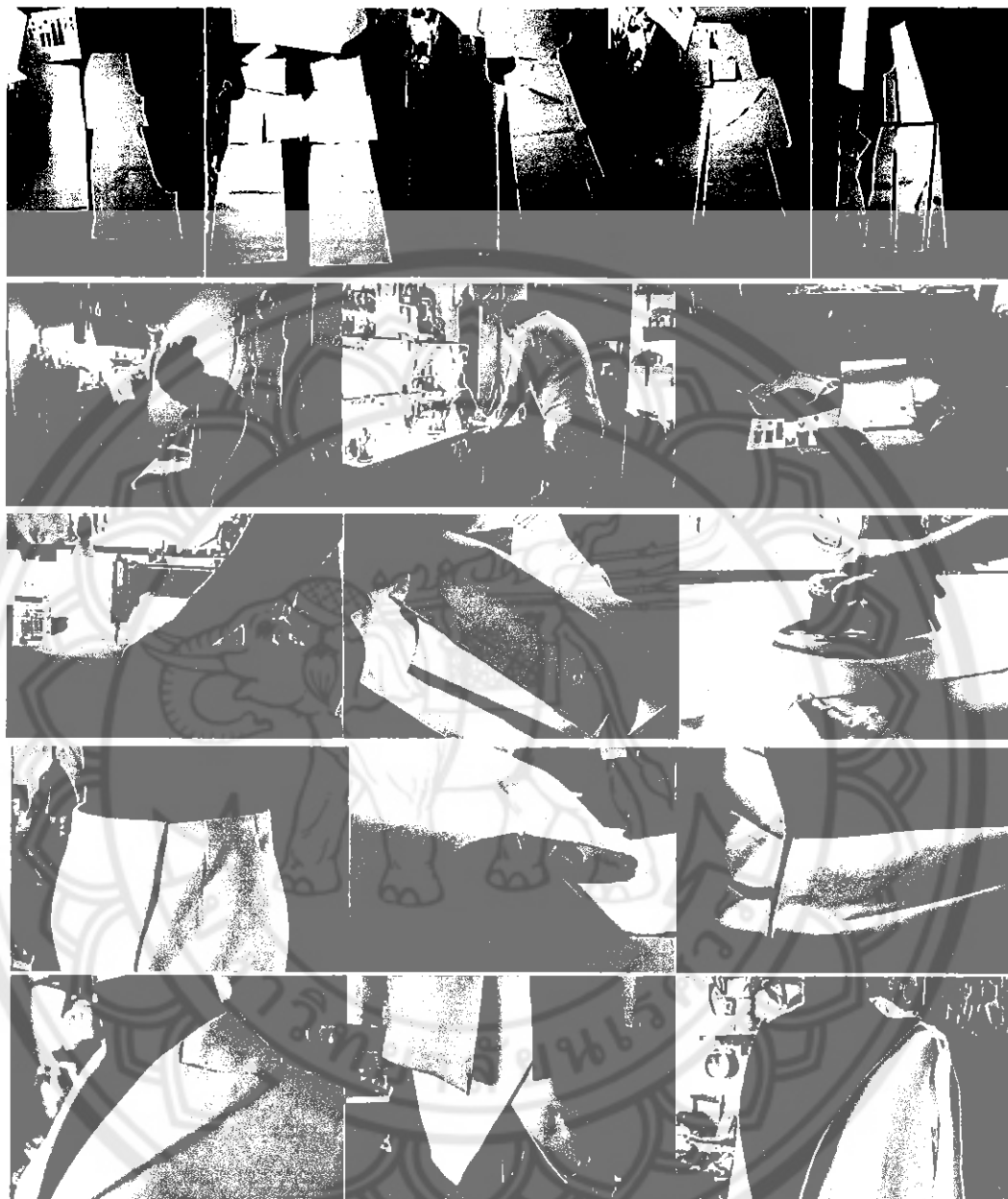


ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยพระนคร



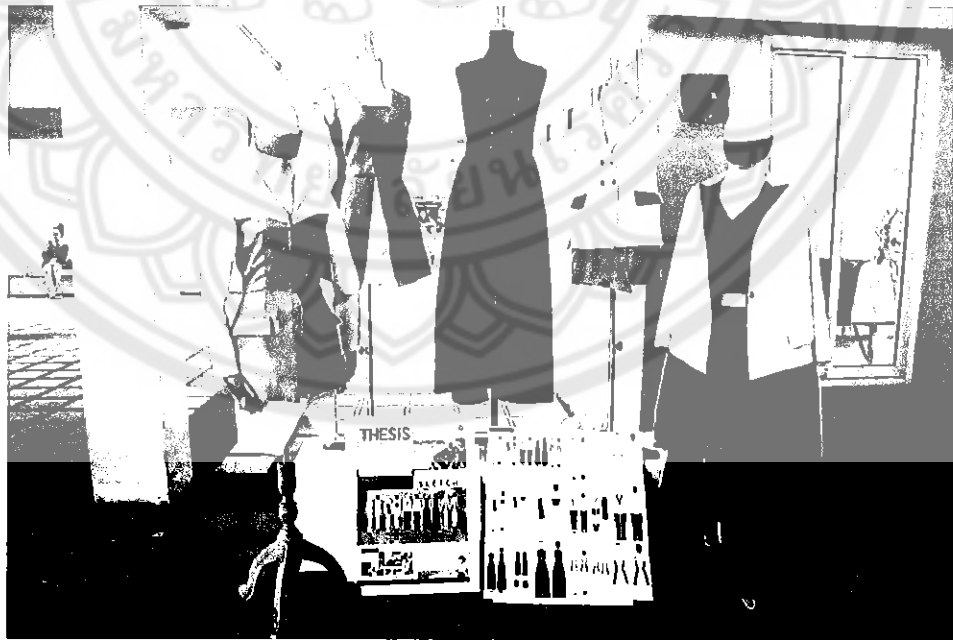
ภาพที่ 63 แสดงชุดโครงร่างผ้าดิบ



ภาพที่ 64 แสดงภาพการตัดเย็บชุดโครงสร้างจริง



ภาพที่ 64 แสดงบอร์ดฟรีเซ็นชูดและสเก็ตที่พัฒนาแล้ว



ภาพที่ 65 แสดงผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายสำเร็จรูปสตรีจากผ้าฝ้ายทอมือ ได้รับแรงบันดาลใจแห่งยุคข้อมูลข่าวสาร ที่เสร็จสมบูรณ์ทั้ง 5 ชุด

ART THESIS : FALL READY TO WEAR 2015



Photography : Suppaphol Prachumpon

Model : Titapa Kitsudsang

Tidarat onseng

waranya sungsri

Make up : Kanokphorn Chaiyawong

Hair : Sudawan Romsook

Designer : Benjamas Thaweesoek

ภาพที่ 66 แสดงผลงานการถ่ายแบบ

ART THESIS EXHIBITION 2015 : SAVE ADD



ภาพที่ 67 แสดงผลงานนิทรรศการศิลปะนิพนธ์ ที่เซ็นทรัลพลาซ่าโลก

ART THESIS : FALL READY TO WEAR 2015 FASHION SHOW



ภาพที่ 68 แสดงงานแฟชั่นโชว์



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-ชื่อสกุล นางสาวเบญจมาศ ทวีสุข
วัน เดือน ปี เกิด 10 พฤศจิกายน พ.ศ. 2535
ที่อยู่ปัจจุบัน 63 หมู่ 9 ตำบลป่าพุทรา อำเภอนวนศรีบุรี จังหวัดกำแพงเพชร 62130

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2553 สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา
จากโรงเรียนชาณุวิทยา
อำเภอนวนศรีบุรี จังหวัดกำแพงเพชร
พ.ศ. 2558 สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี (ออกแบบผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์)
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร

