



การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดก
วัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร



พจน์ธรรม ณรงค์วิทย์

วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ
ปีการศึกษา 2567
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดก
วัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร



วิทยานิพนธ์เสนอบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ
ปีการศึกษา 2567
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

วิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบน

ฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร"

ของ พจนันธรธรรม ณรงค์วิทย์

ได้รับการพิจารณาให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์
(รองศาสตราจารย์ ดร.จตุรงค์ เลาะห์เพ็ญแสง)

..... ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุตสังข์)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(ศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดน์ พิระสันต์)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(รองศาสตราจารย์ ดร.เจนยุทธ ศรีธีรบุญ)

..... กรรมการผู้ทรงคุณวุฒิภายใน
(รองศาสตราจารย์ ดร.วิติยา ปิตตังนาโพธิ์)

อนุมัติ

.....
(รองศาสตราจารย์ ดร.กรองกาญจน์ ชูทิพย์)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร
ผู้วิจัย	พจนันธรรม ณรงค์วิทย์
ประธานที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุตสังข์
ประเภทสารนิพนธ์	วิทยานิพนธ์ ศป.ด. ศิลปะและการออกแบบ, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2567
คำสำคัญ	ผลิตภัณฑ์ชุมชน, การคิดเชิงออกแบบ, มรดกวัฒนธรรม

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร สู่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว 2) เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร 3) เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร การดำเนินการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ การวิจัยระยะที่ 1 ศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร สู่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว โดยศึกษาจากกระบวนการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมเดิมของชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดกำแพงเพชร 3 ชุมชน พบว่าขั้นตอนและกระบวนการของชุมชนประกอบไปด้วยการคำนึงถึงในด้าน 1) ศักยภาพของชุมชนที่ชุมชนมี 2) มรดกทางวัฒนธรรมภายในชุมชน และ 3) ผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวที่ชุมชนสามารถผลิตได้ จนสามารถสร้างเป็น CCT Model ขึ้นมา ในระยะที่ 2 พัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร โดยการเชื่อมโยงการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นทำความเข้าใจ 2) ขั้นกำหนดมุมมอง 3) ขั้นสร้างแนวคิด 4) ขั้นสร้างต้นแบบ 5) ขั้นทดสอบ และกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบเข้ากับ CCT Model ของชุมชนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ จากการจัดกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบและประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชน มีผลการประเมินโดยรวมอยู่ในระดับดี โดยมีผลการประเมินในขั้นกำหนดมุมมองสูงที่สุดในระดับดีมาก ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญในการกำหนดและเชื่อมโยงการท่องเที่ยวบนฐานมรดกทางวัฒนธรรมกับผลิตภัณฑ์ชุมชน และทั้ง 3 ชุมชนได้ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมจากกระบวนการเชื่อมโยงมรดกวัฒนธรรมกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบชุมชนละ 3 ผลิตภัณฑ์ ซึ่งมีผลการประเมินผลิตภัณฑ์โดยผู้ทรงคุณวุฒิอยู่ในระดับดี ระยะที่ 3 ประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรมที่ผ่านกระบวนการพัฒนาด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ โดยนักท่องเที่ยว 100 คน ประเมิน 5 ด้าน ได้แก่ ด้านความเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว ความเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรม

คุณค่าตามอัตลักษณ์และมรดกทางวัฒนธรรม ความสามารถทางการตลาด และคุณภาพผลิตภัณฑ์ มีผลการประเมินโดยรวมอยู่ในระดับดี โดยมีผลการประเมินในด้านความเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวที่ระดับดีมาก



Title	THE COMMUNITY PRODUCT DEVELOPMENT THROUGH DESIGN THINKING LINKED TO TOURISM BASED ON CULTURAL HERITAGE OF KAMPHAENG PHET PROVINCE
Author	Pojtom Narongwit
Advisor	Associate Professor Nirat Soodsang, Ph.D.
Academic Paper	D.F.A. Dissertation in Art and Design, Naresuan University, 2024
Keywords	Community products, Design thinking, Cultural heritage

ABSTRACT

The objectives of this research are 1) to study community products in Kamphaeng Phet Province. To develop the potential of tourism products. 2) To develop community products using design thinking methods. using cultural heritage funds Kamphaeng Phet Province 3) to assess tourist satisfaction towards community products based on cultural heritage Kamphaeng Phet Province The research is divided into 3 phases: Phase 1 research studies community products in Kamphaeng Phet Province. Toward the development of product potential for tourism By studying the original cultural product design and development process of 3 cultural tourism communities in Kamphaeng Phet Province, it was found that the steps and processes of the communities included consideration of 1) the potential of the community that the community has 2) cultural heritage. within the community and 3) tourism products that the community can produce Until being able to create a CCT Model in the second phase, develop community products using design thinking methods. using cultural heritage funds Kamphaeng Phet Province By linking the 5 steps of design thinking, namely 1) understanding step, 2) perspective setting step, 3) idea creation step, 4) prototype creation step, 5) testing step, and design thinking activities with the CCT Model of the community. product development From organizing design thinking activities and evaluating design thinking processes with community participation. By 3 experts in product design, the overall evaluation results were at a good level. The highest evaluation results in the perspective determination stage

were at a very good level. This is an important step in defining and linking tourism based on cultural heritage with community products, and all 3 communities have designed and developed cultural products from the process of linking cultural heritage with the design thinking process, 3 products per community, which has results. Product evaluation by experts is at a good level. Phase 3 assesses tourist satisfaction. towards community products based on cultural heritage that have been developed with design thinking processes By 100 tourists, they evaluated 5 aspects, including connection with tourism. connection with cultural heritage Value based on identity and cultural heritage Marketing ability and product quality The overall evaluation results were at a good level. The evaluation results in connection with tourism were at a very good level.



ประกาศคุณูปการ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาเป็นอย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์ อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์ ดร.จาตุรงค์ เลาะห์เพ็ญแสง ประธานกรรมการสอบ ศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดน์ พิระสันต์ รองศาสตราจารย์ ดร.เจนยุทธ ศรีหิรัญ และ รองศาสตราจารย์ ดร. วิติยา ปิดตังนาโพธิ์ ที่ได้ให้คำแนะนำปรึกษา ตลอดจนการตรวจทานแก้ไขข้อบกพร่องของวิทยานิพนธ์ และชี้แนวทางในการเรียบเรียงข้อมูลต่าง ๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง ทำให้งานวิจัยเล่มนี้มีความ สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

กราบขอบพระคุณผู้ทรงวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่สละเวลาในการพิจารณาและ ประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่เกิดขึ้นในชุมชน ได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิ วงศา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังกาบ บุญสูง และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐกานต์ ปิ่นจูไร ที่ให้ความ กรุณาทั้งในส่วนชี้แนะแนวทาง และการให้ข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการวิจัย

กราบขอบพระคุณอาจารย์ ดร.ภุชงค์ โรจน์แสงรัตน์ ที่มีผลงานวิจัยอันเป็นแนวทางใน การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการวิจัยครั้งนี้ รวมถึง Dr. Michael Lewrick ที่ได้วางแผน ทางการใช้เครื่องมือการคิดเชิงออกแบบ ที่ผู้วิจัยได้นำมาประยุกต์ใช้ในกิจกรรมของชุมชน และ ดร.ธนกิจ โคนทอง และอาจารย์อำไพ แสงจันทร์ไทย ที่มาช่วยเป็นช่างภาพ และช่างวิดีโอ ให้กับผู้วิจัยตลอดการทำ วิจัยในครั้งนี้

กราบขอบพระคุณอธิการบดีและผู้บริหารมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร ที่ได้ให้ความ อนุเคราะห์สนับสนุนทุนในการศึกษาต่อระดับปริญญาเอก และทุนสนับสนุนในการตีพิมพ์บทความ รวมถึงให้คำแนะนำอันเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัยเสมอมา

กราบขอบพระคุณชุมชนนครชุม ชุมชนไตรตรึงษ์ และชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล อำเภอ เมือง จังหวัดกำแพงเพชร ที่ให้ข้อมูล สถานที่ ให้ความร่วมมือและร่วมกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบในทุก ๆ กิจกรรม ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากชุมชนเป็นศูนย์กลาง

กราบขอบพระคุณบุพการี ครู อาจารย์ ทุกท่านนับตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ที่สั่งสอน ปลูกฝัง ความรู้ มีและมีบทบาทที่ทำให้ผู้วิจัยเกิดแรงบันดาลใจในการปฏิบัติงานในด้านวิชาการและการเรียนการ สอนอย่างเต็มที่เสมอมา

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
ประกาศคุุณูปการ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ณ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการศึกษา.....	7
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	8
ขอบเขตของงานวิจัย.....	9
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	11
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	14
ข้อมูลมรดกวัฒนธรรม และข้อมูลชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร.....	14
แนวคิดการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking).....	25
แนวคิดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว.....	46
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	51
บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย.....	64

ระยะที่ 1 ศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร สู่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ ท้องถิ่น.....	64
ระยะที่ 2 พัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทางมรดก วัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร	67
ระยะที่ 3 ประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดก วัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร	74
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	77
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ การศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร สู่การพัฒนา ศักยภาพผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น	77
ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ ทุนทางมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร	98
ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร	235
บทที่ 5 บทสรุป.....	256
สรุปผลการวิจัย.....	256
อภิปรายผล	265
ข้อเสนอแนะ	268
บรรณานุกรม.....	270
ภาคผนวก.....	277
ประวัติผู้วิจัย	390

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 แสดงวิธีการการแก้ปัญหาผลิตภัณฑ์ ด้วยคำถาม WH (WH questions)	36
ตาราง 2 แสดงวิธีการพิจารณาหลกมุมมอง (Considering multiple perspectives).....	37
ตาราง 3 แสดงการสังเคราะห์งานวิจัยการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนส่งเสริมการท่องเที่ยวบน ฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร	62
ตาราง 4 แสดงผลการสำรวจผลิตภัณฑ์ชุมชน นครชุม ตำบลนครชุม จังหวัดกำแพงเพชร	78
ตาราง 5 แสดงผลการสำรวจผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรังษ์ ตำบลไตรตรังษ์ จังหวัด กำแพงเพชร	83
ตาราง 6 แสดงผลการสำรวจผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ ทะเล	91
ตาราง 7 แสดงการเปรียบเทียบ CCT Model กับการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน จำแนก ตามเครื่องมือ/กิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ.....	99
ตาราง 8 แสดงแนวคำถามการแก้ปัญหาผลิตภัณฑ์ ด้วยคำถาม WH (WH questions)...	101
ตาราง 9 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างตัวละคร (Crate a persona) ชุมชนนครชุม	103
ตาราง 10 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบ ของชุมชน ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ของชุมชนนครชุม	106
ตาราง 11 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างตัวละคร (Crate a persona) ชุมชนไตรตรังษ์.....	110
ตาราง 12 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบ ของชุมชน ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ของชุมชนไตรตรังษ์.....	113

ตาราง 13 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างตัวละคร (Crate a persona) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล.....	117
ตาราง 14 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล.....	120
ตาราง 15 แสดงแนวทางการพิจารณาหลกมุมมอง (Considering multiple perspectives)	124
ตาราง 16 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาหลกมุมมอง (Considering multiple perspectives) ชุมชนนครชุม	127
ตาราง 17 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างแผนภาพโน้ตส์ (Making a Flower map) ชุมชนนครชุม.....	130
ตาราง 18 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นกำหนดมุมมอง (Define) ของชุมชนนครชุม	132
ตาราง 19 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาหลกมุมมอง (Considering multiple perspectives) ชุมชนไตรตรึงษ์.....	135
ตาราง 20 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างแผนภาพโน้ตส์ (Making a Flower map) ชุมชนไตรตรึงษ์	138
ตาราง 21 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชนขั้นกำหนดมุมมอง (Define) ของชุมชนไตรตรึงษ์.....	139
ตาราง 22 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาหลกมุมมอง (Considering multiple perspectives) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล	142
ตาราง 23 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างแผนภาพโน้ตส์ (Making a Flower map) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล	144
ตาราง 24 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นกำหนดมุมมอง (Define) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล	145

ตาราง 25 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) ชุมชนนครชุม.....	151
ตาราง 26 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ชุมชนนครชุม	153
ตาราง 27 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชนขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ของชุมชนนครชุม	155
ตาราง 28 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) ชุมชนไทรตรึงษ์	158
ตาราง 29 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ชุมชนไทรตรึงษ์.....	161
ตาราง 30 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ของชุมชนไทรตรึงษ์	163
ตาราง 31 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล.....	166
ตาราง 32 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล.....	168
ตาราง 33 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล	170
ตาราง 34 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ชุมชนนครชุม	173
ตาราง 35 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) ของชุมชนนครชุม	177
ตาราง 36 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ชุมชนไทรตรึงษ์.....	179

ตาราง 37 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบ ของชุมชน ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) ของชุมชนไทรตรังษ์.....	182
ตาราง 38 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล.....	184
ตาราง 39 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบ ของชุมชน ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล.....	187
ตาราง 40 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback - capture grid) ชุมชนนครชุม.....	192
ตาราง 41 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board) ชุมชนนครชุม.....	194
ตาราง 42 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบ ของชุมชน ขั้นทดสอบ (Test) ของชุมชนนครชุม.....	196
ตาราง 43 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) ชุมชนไทรตรังษ์.....	199
ตาราง 44 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board) ชุมชนไทรตรังษ์.....	201
ตาราง 45 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบ ของชุมชน ขั้นทดสอบ (Test) ของชุมชนไทรตรังษ์.....	202
ตาราง 46 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล.....	205
ตาราง 47 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board) ชุมชนชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล.....	207
ตาราง 48 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบ ของชุมชน ขั้นทดสอบ (Test) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล.....	208

ตาราง 49 แสดงผลสรุปการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชน เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์บนฐานมรดกวัฒนธรรม จำแนกตามขั้นตอนและเครื่องมือการคิดเชิงออกแบบ ทั้ง 3 ชุมชน.....	211
ตาราง 50 แสดงผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร	216
ตาราง 51 แสดงผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรังษ์ ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร	221
ตาราง 52 แสดงผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร	225
ตาราง 53 แสดงผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยรวมทั้ง 3 ชุมชนที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร	230
ตาราง 54 แสดงผลการวิเคราะห์สถานภาพนักท่องเที่ยว ผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร	235
ตาราง 55 แสดงผลการประเมินของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ...	237
ตาราง 56 แสดงผลการประเมินของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรังษ์ ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร	241
ตาราง 57 แสดงผลการประเมินของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบลที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร	246

ตาราง 58 แสดงผลการประเมินของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยรวมทั้ง 3
ชุมชนที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัด
กำแพงเพชร 251



สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย	8
ภาพ 2 แสดงลายผ้าประจำจังหวัดกำแพงเพชรลาย “ศิลาล้อมเพชร”	24
ภาพ 3 แสดงวิธีการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map).....	39
ภาพ 4 แสดงวิธีการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas)	40
ภาพ 5 แสดงวิธีการออกแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet).....	42
ภาพ 6 แสดงวิธีการใช้ตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid)	44
ภาพ 7 แสดงวิธีการใช้กระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board)	45
ภาพ 8 แสดงลำดับประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบน ฐานมรดกวัฒนธรรมของกลุ่มนครชุม ริมคลองสวนหมาก หมู่ที่ 3	82
ภาพ 9 แสดงบรรยากาศการลงพื้นที่ศึกษาข้อมูลผลิตภัณฑ์นครชุม.....	82
ภาพ 10 แสดงลำดับประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบน ฐานมรดกวัฒนธรรมของกลุ่มชุมชนไตรตรึงษ์ ตำบลไตรตรึงษ์	89
ภาพ 11 แสดงบรรยากาศการลงพื้นที่ศึกษาข้อมูลผลิตภัณฑ์บ้านวังพระธาตุ ไตรตรึงษ์ ผล การวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล	89
ภาพ 12 แสดงลำดับประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบน ฐานมรดกวัฒนธรรมของกลุ่มชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล จังหวัด กำแพงเพชร	94
ภาพ 13 แสดงบรรยากาศการลงพื้นที่ศึกษาข้อมูลผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล.....	95
ภาพ 14 แสดงภาพกระบวนการ CCT โมเดลในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวบนฐาน มรดกวัฒนธรรม	97

ภาพ 15 แสดงแนวทางการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map).....	126
ภาพ 16 แสดงแนวทางการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas).....	148
ภาพ 17 แสดงแนวทางการออกแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet).....	150
ภาพ 18 แสดงแนวทางการใช้ตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid)....	190
ภาพ 19 แสดงแนวทางการใช้กระดานมองย้อนกลับ(Retrospective board).....	191
ภาพ 20 แสดงผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม ชุมชน นครชุม ได้แก่ โคมไฟตั้งโต๊ะ กระเป่า และพวงกุญแจ.....	214
ภาพ 21 แสดงผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม ชุมชนไตรตรังษ์ ได้แก่ เสื้อคอกระเช้า กระเป่า และพวงกุญแจ.....	215
ภาพ 22 แสดงผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ได้แก่ ชุดเสื้อคลุม กระเป่า และหมวก.....	215
ภาพ 23 แสดง CCT Model กับการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน และเครื่องมือ/กิจกรรม	260
ภาพ 24 แสดงการดำเนินกิจกรรมการสร้างตัวละคร ชุมชนนครชุม.....	345
ภาพ 25 แสดงแผนภาพกิจกรรมการสร้างตัวละคร ชุมชนนครชุม.....	345
ภาพ 26 แสดงการดำเนินกิจกรรมการสร้างตัวละคร ชุมชนไตรตรังษ์.....	346
ภาพ 27 แสดงแผนภาพกิจกรรมการสร้างตัวละคร ชุมชนไตรตรังษ์.....	346
ภาพ 28 แสดงการดำเนินกิจกรรมการสร้างตัวละคร ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล.....	347
ภาพ 29 แสดงแผนภาพกิจกรรมการสร้างตัวละคร ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล.....	347
ภาพ 30 แสดงการดำเนินกิจกรรมการตั้งคำถาม WH ของทั้ง 3 ชุมชน.....	348
ภาพ 31 แสดงการดำเนินกิจกรรมการพิจารณาหลากมุมมอง ชุมชนนครชุม.....	349
ภาพ 32 แสดงแผนภาพกิจกรรมการพิจารณาหลากมุมมอง ชุมชนนครชุม.....	349

ภาพ 33 แสดงการดำเนินกิจกรรมการพิจารณาหลากมุ่มมอง ชุมชนไทรตรังษ์.....	350
ภาพ 34 แสดงแผนภาพกิจกรรมการพิจารณาหลากมุ่มมอง ชุมชนไทรตรังษ์	350
ภาพ 35 แสดงการดำเนินกิจกรรมการพิจารณาหลากมุ่มมอง ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล	351
ภาพ 36 แสดงแผนภาพกิจกรรมการพิจารณาหลากมุ่มมอง ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล	351
ภาพ 37 แสดงการดำเนินกิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ ชุมชนนครชุม.....	352
ภาพ 38 แสดงแผนภาพกิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ ชุมชนนครชุม.....	352
ภาพ 39 แสดงการดำเนินกิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ ชุมชนไทรตรังษ์.....	353
ภาพ 40 แสดงแผนภาพกิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ ชุมชนไทรตรังษ์	353
ภาพ 41 แสดงการดำเนินกิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรี อุบล	354
ภาพ 42 แสดงแผนภาพกิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล	354
ภาพ 43 แสดงการดำเนินกิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด ชุมชนนครชุม	355
ภาพ 44 แสดงแผนภาพกิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด ชุมชนนครชุม.....	355
ภาพ 45 แสดงการดำเนินกิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด ชุมชนไทรตรังษ์.	356
ภาพ 46 แสดงแผนภาพกิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด ชุมชนไทรตรังษ์....	356
ภาพ 47 แสดงการดำเนินกิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ ศรีอุบล.....	357
ภาพ 48 แสดงแผนภาพกิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ ศรีอุบล.....	357
ภาพ 49 แสดงการดำเนินกิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิดแนวคิด ชุมชนนครชุม	358

ภาพ 50 แสดงแผนภาพกิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิดแนวคิด ชุมชนนครชุม	358
ภาพ 51 แสดงการดำเนินกิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิดแนวคิด ชุมชนไทรตรึงษ์.....	359
ภาพ 52 แสดงแผนภาพกิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิดแนวคิด ชุมชนไทรตรึงษ์.....	359
ภาพ 53 แสดงการดำเนินกิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิดแนวคิด ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล.....	360
ภาพ 54 แสดงแผนภาพกิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิดแนวคิด ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล	360
ภาพ 55 แสดงการดำเนินกิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ ของทั้ง 3 ชุมชน.....	361
ภาพ 56 แสดงการดำเนินกิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ และกระดานมองย้อนกลับของทั้ง 3 ชุมชน ณ พื้นที่วัฒนธรรม ตลาดย้อนยุคนครชุม	362
ภาพ 57 แสดงแผนภาพกิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ ชุมชนนครชุม	363
ภาพ 58 แสดงแผนภาพกิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ ชุมชนนครชุม	363
ภาพ 59 แสดงแผนภาพกิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ ชุมชนไทรตรึงษ์	364
ภาพ 60 แสดงแผนภาพกิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ ชุมชนไทรตรึงษ์.....	364
ภาพ 61 แสดงแผนภาพกิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล	365
ภาพ 62 แสดงแผนภาพกิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ..	365
ภาพ 63 แสดงบรรยากาศการจัดแสดงผลิตภัณฑ์ ณ พื้นที่วัฒนธรรม ตลาดย้อนยุคนครชุม	366
ภาพ 64 แสดงบรรยากาศการประเมินความพึงพอใจนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์	367
ภาพ 65 แสดงผลงานผลิตภัณฑ์จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนนครชุม	368
ภาพ 66 แสดงผลิตภัณฑ์โคมไฟตั้งโต๊ะ จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนนครชุม.....	368
ภาพ 67 แสดงผลิตภัณฑ์กระเป๋า จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนนครชุม	369

ภาพ 68 แสดงผลิตภัณฑ์พวงกุญแจเมี่ยง จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนนครชุม..... 369

ภาพ 69 แสดงผลงานผลิตภัณฑ์จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนไตรตรึงษ์..... 370

ภาพ 70 แสดงผลิตภัณฑ์เสื่อคอกกระเช้า จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนไตรตรึงษ์..... 370

ภาพ 71 แสดงผลิตภัณฑ์กระเป๋าสะพาย จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนไตรตรึงษ์..... 371

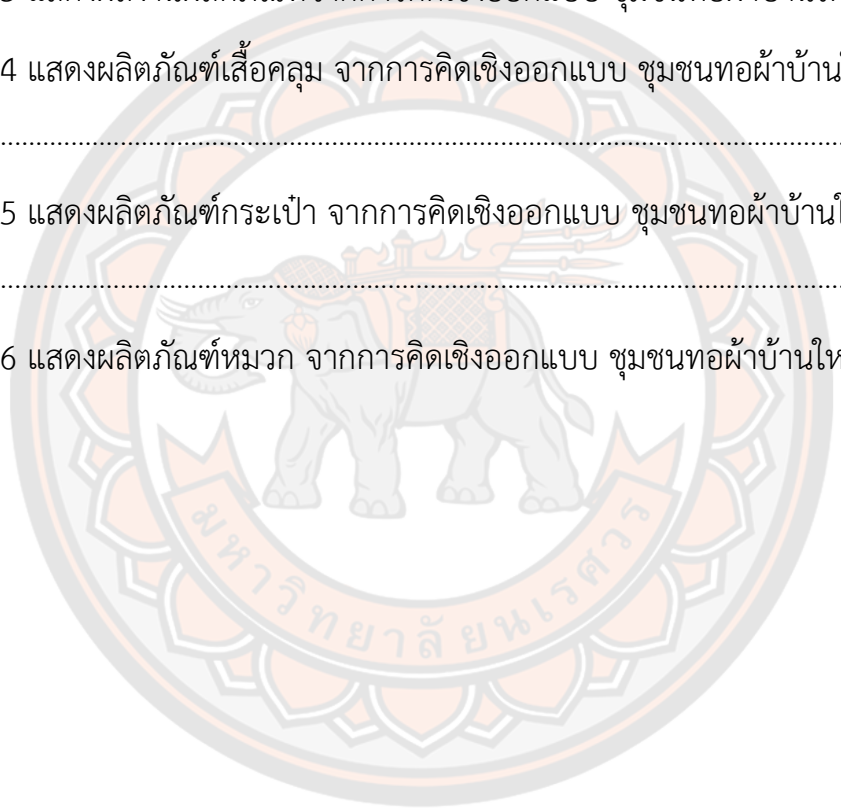
ภาพ 72 แสดงผลิตภัณฑ์พวงกุญแจ จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนไตรตรึงษ์..... 371

ภาพ 73 แสดงผลงานผลิตภัณฑ์จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล 372

ภาพ 74 แสดงผลิตภัณฑ์เสื่อคลุม จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล
..... 372

ภาพ 75 แสดงผลิตภัณฑ์กระเป๋า จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล
..... 373

ภาพ 76 แสดงผลิตภัณฑ์หมวก จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล. 373



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาของปัญหา

จากแผนพัฒนา Soft Power ปี 2566 – 2570 ประเทศไทยมีแนวทางในการผลักดัน GDP สินค้าและบริการทางด้านวัฒนธรรมจากร้อยละ 8.9 ให้เป็นร้อยละ 15 สู่อันดับประเทศ 1 ใน 15 ประเทศที่มีมูลค่าการส่งออกสินค้าและบริการทางวัฒนธรรมสูงสุดในตลาดโลก เป็นจุดหมายปลายทางการท่องเที่ยววัฒนธรรมที่สำคัญของโลก บนแนวคิดนำทุนทางวัฒนธรรมเดิม มาพัฒนาบนความคิดสร้างสรรค์ นำไปสู่การขับเคลื่อนเป็น Soft Power ผ่านผลึกแผนการขับเคลื่อน Soft Power ด้วยมิติวัฒนธรรมเพื่อพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมไทย (2566-2570) และมีนโยบายในการพัฒนาผู้ที่มีทักษะด้านการออกแบบเชิงวัฒนธรรมให้มีทักษะฝีมือสูงขึ้น (รัฐบาลไทย, 2566) การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนต่าง ๆ ให้มีความสอดคล้อง และเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จึงเป็นอีกหนึ่งประเด็นสำคัญทั้งในด้านการพัฒนาและการแข่งขันของประเทศไทย

ในปัจจุบันประเทศต่าง ๆ ได้ให้ความสำคัญในการพัฒนาสังคมจากการทำฐานข้อมูลบนพื้นฐานบริบทของสังคม ด้านองค์ความรู้และวัฒนธรรมที่มีอยู่ในสังคม เพื่อใช้เป็นทุนทางสังคมในการพัฒนาคุณภาพชีวิตของคนในสังคม การที่นานาประเทศที่เจริญแล้วให้ความสำคัญในเรื่องการสร้างเสริมศักยภาพของชุมชน ทุนทางวัฒนธรรม และทุนทางปัญญา และการนำองค์ความรู้ที่ได้รับการจัดระบบแล้วนำไปใช้ในการพัฒนาคุณภาพชีวิต นับเป็นหัวใจของการพัฒนาประเทศชาติ โดยมุ่งเน้นให้ประชาชนในทุกภาคส่วน สามารถมีส่วนร่วมในการพัฒนาท้องถิ่นของตนเอง ซึ่งการพัฒนาในปัจจุบันไม่ว่าระดับชุมชนเมือง ชุมชนชนบท ระดับท้องถิ่น หรือระดับชาติ ควรมีการเชื่อมโยงกันระหว่างภาคการผลิต เพื่อเสริมสร้างห่วงโซ่การผลิตให้เข้มแข็ง โดยการนำผลการพัฒนาและการวิจัยที่เกี่ยวข้องมาใช้ประโยชน์ต่อการพัฒนาศักยภาพการผลิตและผลิตภัณฑ์ ให้สอดคล้องกับความต้องการของตลาด และบริบทของทุนทางสังคม ทุนทางวัฒนธรรม ที่สังคมมีอยู่

จังหวัดกำแพงเพชร เป็นจังหวัดที่อยู่ทางภาคเหนือตอนล่างของประเทศไทย ซึ่งทางทิศเหนือและทิศใต้ของจังหวัดเป็นที่ราบ ทางทิศตะวันตกเป็นภูเขาสลับซับซ้อนและเป็นต้นน้ำของลำธารต่าง ๆ เช่น คลองแยง คลองขลุง คลองวังเจ้า และคลองสวนหมาก ซึ่งไหลลงสู่แม่น้ำปิงซึ่งเป็นแม่น้ำสำคัญที่ไหลผ่านกลางพื้นที่จังหวัด จังหวัดกำแพงเพชรเป็นที่ตั้งของเมืองเก่าที่ปรากฏหลักฐานอยู่ในประวัติศาสตร์ไทยไม่ต่ำกว่า 700 ปี ซึ่งเคยเป็นส่วนหนึ่งของอาณาจักรสุโขทัย มีฐานะเป็นเมืองลูกหลวง และทั้งยังเป็นเมืองหน้าด่านด้านยุทธศาสตร์ที่สำคัญ จึงมีจุดเด่นในเรื่องกำแพงเพชรและป้อม

มกรการที่ถูกสร้างมาอย่างแข็งแกร่งและเหลือร่องรอยมาจนถึงปัจจุบัน จากหลักฐานทางประวัติศาสตร์ ก่อนจะเป็นเมืองกำแพงเพชรนั้น เคยมีเมืองเก่ามาก่อน 2 เมือง ได้แก่ เมืองชากังราว และเมืองนครชุม กำแพงเพชรจึงจัดเป็นเมืองประวัติศาสตร์วัฒนธรรม ธรรมชาติ ป่าเขา น้ำตาอันงดงาม และอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชรได้รับยกย่องให้เป็นมรดกโลก เมื่อปี พ.ศ.2534 ซึ่งยังมีแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่ยังคงสมบูรณ์ อาทิเช่น อุทยานแห่งชาติคลองวังเจ้า อุทยานแห่งชาติคลองลาน และอุทยานแห่งชาติแม่วงศ์ (สำนักงานธนารักษ์พื้นที่กำแพงเพชร, 2562)

สำหรับสถานที่ท่องเที่ยวภายในจังหวัดกำแพงเพชรที่นักท่องเที่ยวสนใจมาท่องเที่ยววันนี้มีแหล่งท่องเที่ยวรวม 18 แห่ง แบ่งเป็นแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ 7 แห่ง แหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ 6 แห่ง วัดและแหล่งท่องเที่ยวแบบศิลปวัฒนธรรมจำนวน 5 แห่ง สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ระดับ ได้แก่ 1) สถานที่ท่องเที่ยวที่มีศักยภาพในการพัฒนาสูงในการพัฒนาการท่องเที่ยวมี 2 แห่ง คืออุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร และอุทยานแห่งชาติคลองลาน รวมถึงโบราณสถานใกล้เคียง 2) สถานที่ท่องเที่ยวที่มีศักยภาพการพัฒนาการท่องเที่ยวรองลงมา คือ วัดพระบรมธาตุเจดีย์าราม พิพิธภัณฑ์เฉลิมพระเกียรติกำแพงเพชร พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติกำแพงเพชร บ่อน้ำพุร้อนพระร่วง อุทยานแห่งชาติแม่วงศ์ และอุทยานแห่งชาติคลองลาน และ 3) สถานที่ท่องเที่ยวที่มีศักยภาพด้านอื่นๆ มีจำนวน 10 แห่ง ได้แก่ เขานางทอง แก่งเกาะใหญ่ พิพิธภัณฑ์วัดปราสาท (บ้านโคก) วัดป่าธรรมธารา วัดป่าเขาเขียว วัดสว่างอารมณ์ เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าเขาสนสามเพรียง วัดวังพระธาตุ(เมืองไตรตรึงษ์) และป้อมทุ่งเศรษฐีเมืองนครชุม (ปาจริย์ ผลประเสริฐ, 2551, น. 2)

และจากรายงานสถิติการท่องเที่ยวในประเทศไทย ประจำปี พ.ศ.2560 พบว่า มีจำนวนผู้เยี่ยมเยือนชาวไทยที่เดินทางท่องเที่ยวในจังหวัดกำแพงเพชรในปี พ.ศ.2560 อยู่ที่ 729,776 คน จัดอยู่ในอันดับจังหวัดที่มีผู้เยี่ยมเยือนท่องเที่ยว อยู่ในอันดับที่ 66 จาก 77 จังหวัด หรือคิดเป็นร้อยละ 0.33 มีผู้เยี่ยมเยือนชาวต่างชาติที่เดินทางท่องเที่ยวในจังหวัดกำแพงเพชรในปี พ.ศ.2560 อยู่ที่ 22,777 คน จัดอยู่ในอันดับที่ 57 จาก 77 จังหวัด หรือคิดเป็นร้อยละ 0.03 และเมื่อเทียบในระดับภาคเหนือ พบว่าจังหวัดกำแพงเพชร พบว่า มีจำนวนผู้เยี่ยมเยือนชาวไทยที่เดินทางท่องเที่ยวในจังหวัดกำแพงเพชรในปี พ.ศ.2560 เป็นอันดับที่ 16 จาก 17 จังหวัดภาคเหนือ และมีผู้เยี่ยมเยือนชาวต่างชาติที่เดินทางท่องเที่ยวในจังหวัดกำแพงเพชรในปี พ.ศ.2562 เป็นอันดับที่ 13 จาก 17 จังหวัดภาคเหนือ (สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2562)

จากสถิติดังกล่าวเป็นที่น่าสนใจว่า จังหวัดกำแพงเพชรเป็นจังหวัดที่มีอัตราการท่องเที่ยวทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติอยู่ในระดับที่ค่อนข้างน้อย เมื่อเทียบทั้งในระดับประเทศ และระดับภูมิภาค และเมื่อเทียบกับจังหวัดสุโขทัย ซึ่งเป็นจังหวัดที่มีการส่งเสริมการท่องเที่ยวในพื้นที่พิเศษร่วมกันระหว่างสุโขทัย-ศรีสัชชนาลัย-กำแพงเพชร พบว่า มีจำนวนผู้เยี่ยมเยือนชาวไทยที่เดินทางท่องเที่ยวในจังหวัดสุโขทัยในปี พ.ศ.2560 จัดอยู่ในอันดับจังหวัดที่มีผู้เยี่ยมเยือนท่องเที่ยว อยู่ในอันดับที่ 54 จาก

77 จังหวัด และเป็นอันดับ 9 จาก 17 จังหวัดภาคเหนือ มีผู้เยี่ยมเยือนชาวต่างชาติที่เดินทางท่องเที่ยวในจังหวัดสุโขทัยในปี พ.ศ.2560 อยู่ในอันดับที่ 21 จาก 77 จังหวัด และเป็นอันดับ 3 จาก 17 จังหวัดภาคเหนือ สะท้อนถึงศักยภาพการท่องเที่ยวของจังหวัดกำแพงเพชร เมื่อเทียบกับจากจังหวัดใกล้เคียงที่เป็นพื้นที่พิเศษร่วมกัน และเมื่อเปรียบเทียบกับสถานการณ์การท่องเที่ยวในช่วงปี 2563 จากสถานการณ์การท่องเที่ยวในประเทศ รายจังหวัด ปี 2563 ในช่วงเดือนมกราคม-กันยายน 2563 พบว่าสถานการณ์การระบาดของไวรัสโควิด-19 ส่งผลกระทบต่อจังหวัดกำแพงเพชรเป็นอย่างมาก จากจำนวนผู้เยี่ยมเยือนทั้งหมดในปี 2562 มีจำนวน 517,008 คน แต่ในปี 2563 มีผู้เยี่ยมเยือนเพียง 273,626 คน ลดลงถึง 47.08% ผู้เยี่ยมเยือนที่เป็นคนไทยในปี 2562 มีจำนวน 498,584 คน แต่ในปี 2563 มีผู้เยี่ยมเยือนเป็นคนไทยเพียง 268,903 คน ลดลงถึง 46.07% จำนวนผู้เยี่ยมเยือนต่างชาติในปี 2562 มี 18,424 คน แต่ในปี 2563 มีผู้เยี่ยมเยือนต่างชาติเพียง 4,723 คน ซึ่งลดลงถึง 74.36% รายได้จากผู้เยี่ยมเยือนในปี 2562 จาก 1,043 ล้านบาทต่อปี ลดลงเหลือเพียง 497 ล้านบาท ในปี 2563 ซึ่งลดลง 52.31% สรุปคือมีรายได้จากการเยี่ยมเยือนท่องเที่ยวลดลงมากกว่าครึ่งจากสถานการณ์ไวรัสโควิด-19 (สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2563)

มรดกวัฒนธรรม (Cultural Heritage) เป็นสิ่งที่มนุษย์คิดค้นหรือสร้างสรรค์ขึ้นมาตั้งแต่อดีต และได้รับตกทอดหรือสืบทอดจากรุ่นสู่รุ่น เช่น โบราณวัตถุ ภาษา การแต่งกาย วัฒนธรรม ประเพณีต่าง ๆ เป็นต้น และด้วยคำว่า “มรดกวัฒนธรรม” มีลักษณะสำคัญจากคำว่า “วัฒนธรรม” ในส่วนของระยะเวลาการตกทอดหรือการอยู่ซึ่งได้รับการยอมรับว่าเป็นสิ่งที่ทรงคุณค่า อันแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์หรือเอกลักษณ์ของชุมชนหรือสังคมนั้น ๆ เป็นสิ่งภาคภูมิใจของคนในสังคม ทั้งนี้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์มรดกวัฒนธรรมถือเป็นหนึ่งในประเด็นที่สำคัญที่สุดที่ส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ใช้ผลิตภัณฑ์ ตลอดจนการสื่อสารระหว่างผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมกับผู้ใช้ (Hofstede, G. et al., 2010) การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน จึงเป็นกระบวนการที่เกิดจากรากฐานของวัฒนธรรมของชุมชน (Spencer-Oatey, H., & Franklin, P, 2012) ดังนั้นความสัมพันธ์ระหว่างผลิตภัณฑ์ชุมชนและวัฒนธรรม จึงมีผลต่อความต้องการในผลิตภัณฑ์ และการแสดงออกของผลิตภัณฑ์นั้น ๆ

องค์การศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ (UNESCO) ได้แบ่งมรดกทางวัฒนธรรมออกเป็นสองประเภท คือ มรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ และมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ ซึ่งมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องได้ (Tangible Cultural Heritage) เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่แสดงให้เห็นทางกายภาพ เป็นทั้งวัตถุที่เคลื่อนที่ได้และเคลื่อนที่ไม่ได้ เช่น โบราณสถาน และงานสถาปัตยกรรมต่างๆ รวมถึงวัตถุที่มนุษย์เป็นผู้สร้างสรรค์และได้รับการยอมรับว่ามีคุณค่าในเชิงวัฒนธรรม และมรดกทางวัฒนธรรมที่จับต้องไม่ได้ (Intangible Cultural Heritage) หมายถึง การแสดงออก การปฏิบัติ การสื่อสาร ภาษา ความรู้ ทักษะ ประเพณี พิธีกรรม ที่ได้รับการถ่ายทอดมาจากรุ่นสู่รุ่น จากแนวความคิดของยูเนสโก ได้มุ่งเน้นการให้ความสำคัญของมรดกวัฒนธรรม และ

ภูมิปัญญา โดยให้ความสำคัญในมิติการมรดกวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในการพัฒนามาเป็นแก่นกลางในการพัฒนา ซึ่งถือคุณค่าของมนุษย์และภูมิปัญญาต่างๆเป็นหัวใจสำคัญในการพัฒนา แตกต่างจากการใช้ตัวเลขทางเศรษฐกิจและความเจริญทางวัตถุเป็นตัวชี้วัด (UNESCO, 1998, p. 89)

ในอีกนัยหนึ่งของมรดกวัฒนธรรม คือทุนทางวัฒนธรรม ซึ่งเป็นสิ่งที่มีมูลค่า และมีคุณค่าที่สั่งสมมาแต่อดีต ถ่ายทอดมาสู่ปัจจุบัน ทั้งที่จับต้องได้และจับต้องไม่ได้ การนำมรดกทางวัฒนธรรมมาแปลงเป็นสิ่งที่มีมูลค่า หรือเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ เป็นสิ่งที่เป็นโยบายชนอย่างยิ่งในการสนับสนุนการพัฒนาสังคม เศรษฐกิจ สอดคล้องกับประเทศไทยที่มีทุนทางสังคมสังคม ทุนทางวัฒนธรรมอยู่มากมายในทุกพื้นที่ ทั้งนี้เพื่อการดำรงคงอยู่ของวัฒนธรรมไทยให้เกิดความยั่งยืน บนพื้นฐานของความสมดุลทั้งในมิติของทรัพยากร เศรษฐกิจและสังคม ภายใต้การเปลี่ยนแปลงในบริบทต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในอนาคต ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญา จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญของทุนทางสังคมในการพัฒนาประเทศ ในขณะที่สังคมปัจจุบัน ผู้คนได้ให้ความสนใจเกี่ยวกับวัฒนธรรมชาวตะวันตกมากขึ้น ซึ่งอาจทำให้วัฒนธรรมไทยขาดหายไป แนวคิดในด้านการพัฒนาและนำคุณค่าทางวัฒนธรรมมาประยุกต์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จึงเป็นปัจจัยอันส่งผลต่อวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของชุมชน และส่งผลในแง่การท่องเที่ยวได้อย่างมาก (อัญชลี พยัคฆ์เดช, 2559, น. 2-3) ดังนั้น ความสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรม จึงไม่ได้มีคุณค่าอยู่เพียงในแง่มุมของประวัติศาสตร์เท่านั้น แต่ยังมีคุณค่าทั้งในด้านของเอกลักษณ์ของสังคม ด้านจิตใจ และความภาคภูมิใจ และยังมีผลต่อเศรษฐกิจและสังคมอย่างมากในแง่ของเศรษฐกิจและการพัฒนาประเทศนั้น ควรคำนึงถึง การนำวัฒนธรรมในทุก ๆ ด้าน เช่น ด้านสถาปัตยกรรมและโบราณสถาน ประติมากรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น เป็นต้น มาพัฒนาและสร้างเป็นจุดขายให้กับประเทศชาติ ซึ่งจะทำให้เกิดการเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ มีรายได้และอาชีพเพิ่มขึ้น ทั้งนี้ในอีกแง่มุมในการพัฒนาจะต้องระมัดระวังการปนเปื้อน หรือครอบงำความคิดในทางวัฒนธรรม ไม่ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่เกิดผลในเชิงลบต่อวัฒนธรรม (สมใจ ศรีนวล, 2545, น. 4-5)

ในปัจจุบันจะเห็นได้ว่า การเดินทางท่องเที่ยวต่าง ๆ นักท่องเที่ยวจะมีการใช้จ่ายในการซื้อสินค้าและบริการ รวมถึงผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวและของที่ระลึกต่าง ๆ เพิ่มมากขึ้น ธุรกิจด้านการท่องเที่ยวจึงมีความเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก หรือผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวต่าง ๆ ซึ่งมีความสำคัญอย่างมากในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว และเป็นปัจจัยที่สำคัญต่อการขยายตัวของเศรษฐกิจของประเทศ นอกเหนือจากนั้นยังเป็นการสร้างอาชีพ สร้างงาน ให้แก่คน และชุมชนในท้องถิ่น ซึ่งในด้านความสำคัญทางสังคม ธุรกิจผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวและของที่ระลึก เป็นอีกหนึ่งธุรกิจที่ช่วยส่งเสริมการพัฒนาศักยภาพของชุมชนและท้องถิ่น สร้างความเข้มแข็งให้กับท้องถิ่น ด้วยการนำทรัพยากรทางภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม ถ่ายทอดออกมาในรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว ซึ่งนอกจากเป็นการสร้างงานสร้างรายได้ให้กับชุมชนในท้องถิ่นแล้ว ยังส่งผลให้เกิดการเดินทางมาท่องเที่ยวซ้ำภายในท้องถิ่นนั้น ๆ ได้อีกด้วย ผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวหรือผลิตภัณฑ์ของ

ที่ระลึกจึงเป็นสิ่งที่กระตุ้น เตือนความทรงจำให้กับนักท่องเที่ยวได้เป็นอย่างดี (แพตติยา ทองใบ, 2553, น. 3-4) และจากผลการวิจัยเรื่องการจัดการธุรกิจสินค้าของที่ระลึกเพื่อการท่องเที่ยวเที่ยว จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า ปัญหาในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว โดยเฉพาะในหมวดผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก จังหวัดกำแพงเพชร ผู้ประกอบการในจังหวัดกำแพงเพชรมีปัญหาเกี่ยวกับสินค้าและผลิตภัณฑ์ที่สื่อถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดกำแพงเพชรมีน้อย คิดเป็นร้อยละ 47.06 รองลงมาคือรูปแบบผลิตภัณฑ์มีความคล้ายและ เหมือนๆกันในหลายจังหวัด คิดเป็นร้อยละ 41.18 ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงจากขาดการนำทุนทางมรดกวัฒนธรรม และภูมิปัญญา ซึ่งอัตลักษณ์ของจังหวัดกำแพงเพชร มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ ซึ่งได้มีการกำหนดแนวทางการจัดการสินค้าเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร ว่าควรให้ผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยว นั้น มีการพัฒนารูปแบบใหม่ๆให้มีความหลากหลาย และสามารถบอกเล่าเรื่องราวของผลิตภัณฑ์ได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการนำภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม และเอกลักษณ์ในพื้นที่ มาพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวโดยร่วมกับชุมชน (ปาจริย์ ผลประเสริฐ และคณะ, 2557, น. 55-75)

จากการวิจัยเกี่ยวกับการนำแนวคิดการคิดอย่างนักออกแบบไปใช้ในการพัฒนาเมืองในประเทศไทย (พลเดช เซาว์รัตน์, เมธี พิริยการนนท์ และศุภธิดา สว่างแจ้ง, 2560) นั้นแสดงให้เห็นว่าการนำวิธีคิดเชิงออกแบบมาใช้ในการพัฒนาประเทศนั้น มีความเป็นไปได้ในการปฏิบัติจริงผ่านการบูรณาการระหว่างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ภาคการศึกษา และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในทุกภาคส่วน โดยกระบวนการจะต้องใช้นวัตกรรมทางความคิดให้สอดคล้องกับกระบวนการในทางปฏิบัติ เพื่อลดการพึ่งพาหน่วยงานที่ไม่ได้เข้าร่วมกระบวนการ อีกทั้งวิธีคิดเชิงออกแบบยังเริ่มนิยมใช้กันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในภาคการศึกษา เช่น การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน (ภุชงค์ โรจน์แสงรัตน์, 2559) ก็ได้มีการนำวิธีคิดเชิงออกแบบมาบูรณาการกับการเรียนการสอนในรายวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับเอกลักษณ์ไทย ซึ่งใช้รูปแบบการสอนตามวิธีคิดเชิงออกแบบ ดังนี้ 1) การสร้างประสบการณ์เกี่ยวกับอัตลักษณ์ไทย 2) การวิเคราะห์รูปทรงนัยยะไทย 3) การสังเคราะห์และออกแบบ และองค์ประกอบของรูปแบบการสอนได้แก่ 1) โจทย์ในงานออกแบบ 2) เนื้อหา 3) ผู้สอน 4) ผู้เรียน 5) สื่อการสอน 6) กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 7) การประเมินผล หรือในด้านการแพทย์และพยาบาล ก็ได้มีการนำวิธีคิดเชิงออกแบบมาประยุกต์ใช้ในการปรับปรุงการบริการและออกแบบระบบบริการพยาบาล (นุชจรี กิจวรรณ, 2561) ให้ตอบสนองกับความต้องการของ ผู้ป่วยอย่างแท้จริง แสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการใช้วิธีคิดเชิงออกแบบกับกลุ่มวิสาหกิจชุมชน เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว โดยใช้ทุนทางมรดกทางวัฒนธรรมเป็นโจทย์ในการสร้างสรรค์ผลงาน

กระบวนการคิดเชิงออกแบบมีหลากหลายวิธีคิดและล้าวมุ่งไปสู่เป้าหมายเดียวกัน แต่ใช้คำที่แตกต่างกัน โดยการคิดเชิงออกแบบคือรูปแบบการคิดที่มีพื้นฐานการกำหนดปัญหาในตอนต้น และวิธีการแก้ปัญหาเหล่านั้น ๆ ในตอนท้าย และวิธีการแก้ปัญหาจะเกิดขึ้นจากการกระทำซ้ำ ๆ สิ่งที่มีแนวโน้มจะถูกเลือกโดยคำนึงถึงมนุษย์ ดังนั้นจึงเรียกได้ว่าการคิดเชิงออกแบบคือการออกแบบที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง วงรอบของการคิดแบบวงรอบเล็กจะประกอบไปด้วย 5 ขั้นตอน คือ การทำความเข้าใจ การกำหนดมุมมอง การสร้างไอเดีย การสร้างตัวต้นแบบ และการทดสอบ (Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L., 2018) การคิดเชิงออกแบบยังเป็นกระบวนการในการมองหาโอกาสทางตลาดแบบใหม่ ซึ่งเป็นการสร้างพลังทางความคิดให้เกิดขึ้น ซึ่งโดยปกติจะใช้สำหรับนักธุรกิจ องค์กร ผู้จัดการ พนักงาน และนักออกแบบผลิตภัณฑ์ ทั้งนี้ การประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบกับกลุ่มชุมชนสร้างสรรค์ และสร้างกระบวนการทัศน์ เปิดโอกาสในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยการระดมความคิดร่วมกัน นำมาซึ่งความยั่งยืนในชุมชน

Tschimmel, K. (2012) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) เป็นดังกลไกการขับเคลื่อนนวัตกรรม ที่ไม่ใช่เพียงการขับเคลื่อนเฉพาะนักออกแบบเท่านั้น แต่สามารถดำเนินการได้ในหลากหลายอาชีพ และองค์กรทุกประเภท ผ่านโมเดลกระบวนการและเครื่องมือในการคิดเชิงออกแบบ ผสมผสานระหว่าง “การคิด” และ “การออกแบบ” ให้สหสาขาวิชาชีพต่าง ๆ มีโอกาสในการใช้เครื่องมือและการออกแบบในการแก้ปัญหา พัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการต่าง ๆ การคิดเชิงออกแบบปัจจุบันจึงไม่เพียงกระบวนการรับรู้หรือกรอบแนวคิดเท่านั้น แต่ยังเป็นชุดเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และนวัตกรรมใด ๆ โดยเชื่อมโยงแนวทางการออกแบบที่สร้างสรรค์เข้ากับความคิดทางธุรกิจแบบดั้งเดิมอย่างมีเหตุผล

จากแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยจึงมีความประสงค์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยการใช้คนในชุมชนเป็นศูนย์กลาง เพื่อการตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค การเลือกสินค้าและบริการที่นักออกแบบต้องเป็นตัวแทนในการแก้ปัญหาต่าง ๆ (Lawson, 2012) โดยวิจัยครั้งนี้มีกรณีศึกษา คือ ชุมชนกลุ่มคลองสวนหมากนครชุม ชุมชนบ้านวังพระธาตุไตรตรังษ์ และชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ในจังหวัดกำแพงเพชร ประเทศไทย ซึ่งเป็นชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดกำแพงเพชร และเป็นจังหวัดที่ได้รับการรับรองเป็น “เมืองมรดกโลกทางวัฒนธรรม” จากการรับรองโดย UNESCO เมื่อปี พ.ศ. 2534 (UNESCO, n.d.) โดยการใช้วิธีการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) ด้วยเครื่องมือวิธีคิดเชิงออกแบบที่หลากหลาย จากการศึกษาแนวทางเครื่องมือวิธีการคิดเชิงออกแบบของ Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018) เพื่อแก้ปัญหาให้กับชุมชนในการเชื่อมโยงผลิตภัณฑ์ชุมชนของตนเองกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม โดยให้คนในชุมชนเป็นศูนย์กลางในการคิด การสร้างสรรค์ การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่การเป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวที่มีคุณค่าของเมืองมรดกโลกทางวัฒนธรรม ซึ่งงานวิจัยนี้จะทำการศึกษาและจัดกิจกรรม

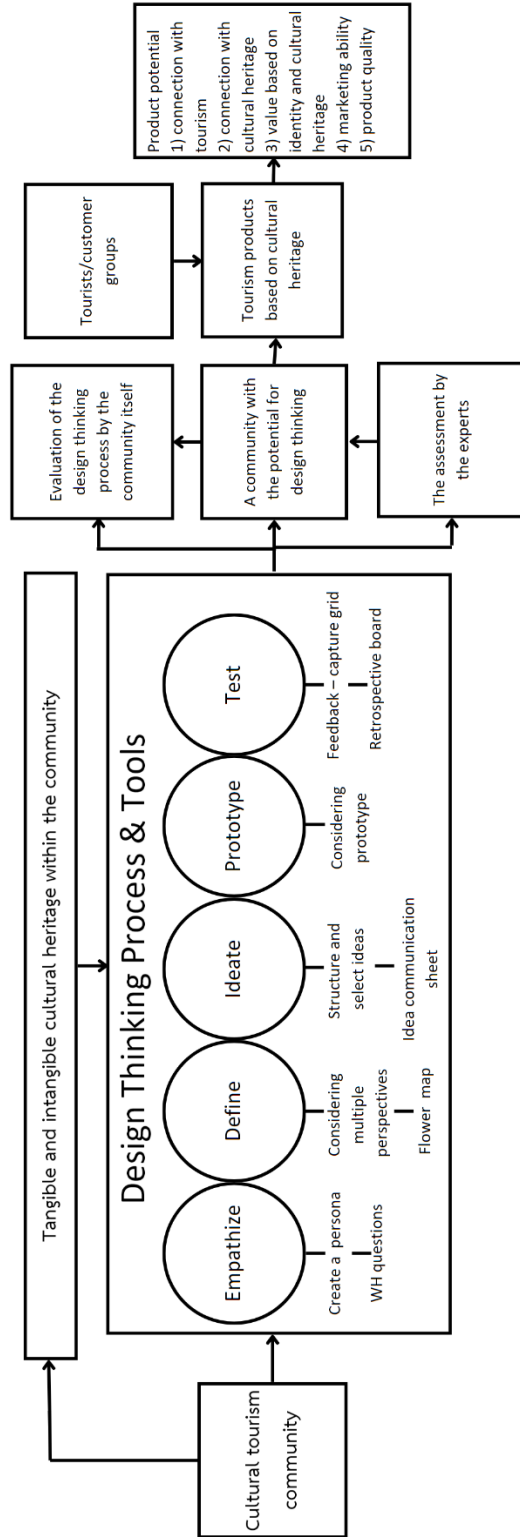
อย่างมีส่วนร่วมกับชุมชน โดยใช้เครื่องมือวิธีการคิดเชิงออกแบบ ดังนี้ 1) การสร้างตัวละคร (Create a persona) 2) การตั้งคำถาม WH (WH questions) 3) การพิจารณาหลาหมุมมอง 4) การสร้างแผนภาพดอกไม้ (Flower map) 5) การจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structure and select ideas) 6) แบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) 7) การพิจารณาสร้างต้นแบบ 8) ตารางบันทึกความคิดเห็น (Feedback – capture grid) 9) กระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board) โดยการนำองค์ความรู้ด้านมรดกทางวัฒนธรรมและทุนทางผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาของจังหวัดกำแพงเพชร มาเป็น “แก่นแกน” ในการพัฒนาภาพลักษณ์ของผลิตภัณฑ์ให้มีความสอดคล้องกับทุนทางมรดกวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร โดยการใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบกับกลุ่มชุมชนซึ่งเป็นผู้สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ และประยุกต์ใช้ในการพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว ซึ่งในการแก้ไขปัญหาผลิตภัณฑ์ที่สื่อถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดกำแพงเพชรที่มีน้อยและไม่ชัดเจน จากผลการวิจัยข้างต้น ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยการเชื่อมโยงความรู้ด้านมรดกวัฒนธรรมภายในจังหวัด ร้อยเรียงเข้ากับกระบวนการออกแบบ และกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ด้วยองค์ความรู้ และเทคโนโลยี การประยุกต์ใช้ ผู้รู้และวิธีการถ่ายทอดที่เหมาะสม สู่การถ่ายทอดเพื่อพัฒนารูปแบบ ภาพลักษณ์ องค์ประกอบ ของผลิตภัณฑ์ ให้สอดคล้องกับอัตลักษณ์ และมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัด ที่จะส่งผลอย่างมากในด้านของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว โดยอาศัยความรู้ด้านมรดกวัฒนธรรม ความรู้ด้านการออกแบบ การคิดเชิงออกแบบร่วมกับความร่วมมือทางวิชาการ อันนำไปสู่แนวทางการแก้ไขปัญหาและการพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว ซึ่งจะมีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคมในด้านชุมชน การท่องเที่ยว ทั้งจากผู้เยี่ยมเยือนภายในประเทศและต่างประเทศ ที่จะร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการอุดหนุนใช้จ่ายในการซื้อสินค้าและบริการ หรือร่วมศึกษาวิจัยต่อไปในอนาคต ทั้งนี้ เพื่อให้ประชาชน ชุมชน และนักท่องเที่ยว ได้เข้าใจถึงสิ่งสร้างสรรค์อันดีงาม จากทุนทางมรดกวัฒนธรรมภายในจังหวัด ความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์จังหวัดกำแพงเพชร ที่ถ่ายทอดมาแต่บรรพบุรุษ และคงไว้ซึ่งข้อมูลอันเป็นที่ประจักษ์ทางมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร ให้กับคนรุ่นต่อ ๆ ไปได้รักษาไว้สืบไป

จุดมุ่งหมายของการศึกษา

1. เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร สู่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว
2. เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร มีกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพ 1 แสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

ขอบเขตของงานวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมุ่งเน้นที่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งเป็นการสร้างรากฐานทางด้านวิถีคิด และการสร้างสรรค์งานออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน ให้ชุมชนสามารถเชื่อมโยงทุนทางสังคม ทุนทางวัฒนธรรม มาเป็นทุนและแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ภายในพื้นที่ได้ โดยได้กำหนดขอบเขตการวิจัย ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ตามวัตถุประสงค์ทั้ง 3 ข้อ ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1. ศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร **สู่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว**

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างการศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร **สู่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว**

คัดเลือกชุมชนจากชุมชนที่มีศักยภาพในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว ประเภทผ้าและเครื่องแต่งกาย, ของใช้ ของตกแต่ง และของที่ระลึก จำนวน 3 ตำบล จากอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง, 2550, น. 125) ดังนี้

- 1) ผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม
- 2) ผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรึงษ์ ตำบลไตรตรึงษ์
- 3) ผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล

ศึกษารูปแบบผลิตภัณฑ์ และมรดกทางวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร อันสะท้อนถึงกลิ่นอายของความเป็นอัตลักษณ์ และวิถีชีวิตของชุมชน และแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรมเดิมของชุมชน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร **สู่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว** โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง, 2550, น. 125)

ประชากร ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชรที่มีศักยภาพในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว ประเภทผ้าและเครื่องแต่งกาย, ของใช้ ของตกแต่ง และของที่ระลึก จำนวน 3 ตำบล จากอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ได้แก่ ผลิตภัณฑ์

ชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม ผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรีงษ์ ตำบลไตรตรีงษ์ และผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้า บ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ศึกษาแนวทางการพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ เพื่อการท่องเที่ยว โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง, 2550, น. 125) ได้แก่

- 1) ตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม จำนวน 10 คน
- 2) ตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนไตรตรีงษ์ ตำบลไตรตรีงษ์ จำนวน 10 คน
- 3) ตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล

จำนวน 10 คน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2. เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) กับกลุ่มชุมชนเป้าหมาย จำนวน 3 ตำบล จากอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ดังนี้ (กองแผนงาน กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย, 2562)

- 1) ตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม จำนวน 10 คน
- 2) ตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนไตรตรีงษ์ ตำบลไตรตรีงษ์ จำนวน 10 คน
- 3) ตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล

จำนวน 10 คน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างการประเมินกระบวนการชุมชนที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 ท่าน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างการประเมินผลิตภัณฑ์ชุมชนที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 ท่าน

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

การประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ได้กำหนดรูปแบบการประเมิน ดังนี้

ประเมินตามแนวทางศักยภาพการจัดการผลิตภัณฑ์ทางการท่องเที่ยว เพื่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในส่วนของการจัดการผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ตามประเด็นด้านอุปทาน ความต้องการขายสินค้าและบริการ ผลิตภัณฑ์จากการศิลปหัตถกรรมชุมชน (อังกาบ บุญสูง, 2558, น. 9) และสุมาลี นันทศิริพล (2560, น. 144-146) ดังต่อไปนี้

- 1) ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว
- 2) ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกทางวัฒนธรรม
- 3) คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม
- 4) ความสามารถทางการตลาดของผลิตภัณฑ์
- 5) คุณภาพของผลิตภัณฑ์

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ด้านการประเมินศักยภาพผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว ประเมินโดยนักท่องเที่ยว อ้างอิงจากสถิติการท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร พ.ศ.2560 มีนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางท่องเที่ยวในจังหวัดกำแพงเพชร อยู่ที่ 729,776 คน (สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2562) เมื่อเทียบกับสูตรคำนวณขนาดตัวอย่างของ ยามาเน่ (Yamane, 1967) ในค่าความคลาดเคลื่อน (e) 10%

ประชากร ได้แก่ นักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางท่องเที่ยวในจังหวัดกำแพงเพชร

กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางท่องเที่ยวในจังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 100 คน

นิยามศัพท์เฉพาะ

การพัฒนา หมายถึง แนวทางการจัดการกระบวนการคิดของกลุ่มชุมชน ผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เป็นการพัฒนากระบวนการคิดของกลุ่มชุมชนและสร้างประสบการณ์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างมีส่วนร่วมผ่านกิจกรรม และเครื่องมือต่าง ๆ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมเป็นฐานในการเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวของกลุ่มชุมชน

ผลิตภัณฑ์ชุมชน หมายถึง สินค้าจากชุมชนจากภูมิปัญญา และสร้างสรรค์ผลงานด้วยมือและศักยภาพภายในชุมชน ที่มีความพยายามและแนวทางในการเชื่อมโยงกับทุนทางสังคม ทุนทางวัฒนธรรม และอัตลักษณ์ภายในพื้นที่และจังหวัด ในงานวิจัยประกอบไปด้วย ผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม ผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรังษ์ ตำบลไตรตรังษ์ และผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล ของอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

วิธีคิดเชิงออกแบบ หมายถึง กระบวนการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ขั้นกำหนดมุมมอง (Define) ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) และขั้นทดสอบ (Test) ในการกำหนดโจทย์ และประเด็นปัญหาในตอนต้น และวิธีการ

แก้ปัญหาต่าง ๆ ในตอนท้าย ผ่านกิจกรรมและกระบวนการต่าง ๆ โดยมีกลุ่มชุมชนเป็นศูนย์กลางในการสร้างสรรค์ พัฒนา และออกแบบ จากการตกผลึกทางความคิดร่วมกันภายในชุมชน โดยที่เอื้อให้ผู้ที่ไม่เคยมีประสบการณ์ด้านการออกแบบ สามารถใช้เครื่องมือในการคิดสร้างสรรค์อย่างมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา ภายใต้โจทย์ของงานวิจัยนี้ คือ การเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานวัฒนธรรมของจังหวัดกำแพงเพชร ภายใต้กิจกรรมและเครื่องมือการคิดเชิงออกแบบ 9 กิจกรรม/เครื่องมือ ได้แก่ 1) การสร้างตัวละคร (Create a persona) 2) การตั้งคำถาม WH (WH questions) 3) การพิจารณาหลากหลายมุมมอง (Considering multiple perspectives) 4) การสร้างแผนภาพโน้ตส์ (Flower map) 5) การจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structure and select ideas) 6) แบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) 7) การพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) 8) ตารางบันทึกความคิดเห็น (Feedback – capture grid) 9) กระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board)

การเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว หมายถึง โจทย์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยการนำทุนทางวัฒนธรรม ทุนทางสังคม ประยุกต์มรดกทางวัฒนธรรมให้สอดคล้อง และสามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวได้ ทั้งในด้านของเรื่องราว ความเป็นมา และการสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับสินค้า โดยผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบอย่างมีส่วนร่วมภายในชุมชน

มรดกวัฒนธรรม หมายถึง ทุนทางภูมิปัญญาวัฒนธรรมและสังคม อันเป็นมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่ถูกถ่ายทอด และเป็นความผูกพันให้เกิดการรักษาไว้ เป็นภาพจำ และเป็นอัตลักษณ์ในบริบททางสังคม กลุ่มชุมชน หรือภาพรวมของจังหวัดกำแพงเพชร ทั้งที่เป็นทั้งรูปธรรมและนามธรรม อันสามารถนำไปใช้ในการต่อยอดในการสร้างสรรค์ทางภูมิปัญญา และผลิตภัณฑ์ชุมชนต่าง ๆ ให้เกิดเรื่องราว และความเชื่อมโยง สู่การเป็นผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวที่สะท้อนให้เห็นถึงทุนทางวัฒนธรรมที่มีคุณค่า

กระบวนการ หมายถึง ผู้อำนวยการความสะดวก สนับสนุน สร้างพื้นที่ปลอดภัย สร้างสิ่งแวดล้อมในการเรียนรู้ในกระบวนการและกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ เพื่อ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ทั้งยังมีหน้าที่กระตุ้นคิด และความกล้าแสดงออกของชุมชนตลอดกิจกรรม โดยการสนับสนุนและเสนอแนะอย่างไม่มีอคติ เพื่อส่งเสริมกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบโดยมีชุมชนเป็นศูนย์กลาง

ชุมชนนครชุม หมายถึง ชุมชนกลุ่มนครชุม ริมคลองสวนหมาก หมู่ที่ 3 สถานที่ของกลุ่มคือ 120/82 หมู่ที่ 3 บ้านปากคลองใต้ ตำบลนครชุม อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ประธานกลุ่มคือ คุณมณีนี ประพันธ์วรคุณ เป็นกลุ่มชุมชนที่มีความโดดเด่นด้านงานผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่หลากหลาย ทั้งในด้าน การ เย็บ ปัก ถัก สาน ปั่น และลงสี ปัจจุบันมีสมาชิกกลุ่มอยู่ที่

10 คน โดยสมาชิกกลุ่มจะมีอาชีพค้าขายเป็นอาชีพหลัก และใช้เวลาว่างในการทำผลิตภัณฑ์หัตถกรรม เพื่อจำหน่ายเป็นอาชีพรอง

ชุมชนไตรตรึงษ์ หมายถึง ชุมชนบ้านวังพระธาตุ และศูนย์การเรียนรู้บ้านวังพระธาตุ หมู่ที่ 4 ตำบลไตรตรึงษ์ อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร เป็นหมู่บ้าน OTOP เพื่อการท่องเที่ยวที่เปี่ยมไปด้วยทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น ไม่ว่าจะเป็น สถานที่ท่องเที่ยว ประเพณี ละคร เรื่องราวนิทานพื้นบ้านที่โด่งดัง มี คุณสุขศรี สิทธิ เป็นปราชญ์ชาวบ้านและเป็นประธานกลุ่มชุมชน ปัจจุบันมีสมาชิกกลุ่มอยู่ที่ 32 คน ซึ่งประกอบอาชีพเป็นเกษตรกรเป็นอาชีพหลัก และทำผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเป็นอาชีพเสริม

ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล หมายถึง ชุมชนกลุ่มทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล หมู่ที่ 8 ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร มีประธานกลุ่มคือ นางประสิน เชื้อนนท์ และสมาชิกกลุ่ม 20 คน เป็นกลุ่มชุมชนตัวอย่างที่สามารถดำเนินการทำผ้าทอได้อย่างมีระบบ และครบวงจร ทั้งในด้านของการ ย้อมสี ทอผ้า มัดย้อม และการตัดเย็บ จนกระทั่งเป็น อุตสาหกรรมเล็กในหมู่บ้าน และสามารถเลี้ยงตนเองได้เป็นอาชีพหลัก



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชรสู่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ ซึ่งประกอบไปด้วยการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นทำความเข้าใจ ขั้นกำหนดมุมมอง ขั้นสร้างแนวคิด ขั้นสร้างต้นแบบ และขั้นทดสอบ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร และเพื่อประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ได้มีการศึกษาวิจัยค้นคว้าเอกสาร แนวคิดทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับ ดังนี้

1. ข้อมูลมรดกวัฒนธรรม และข้อมูลชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร
2. แนวคิดการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking)
3. แนวคิดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว
4. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ข้อมูลมรดกวัฒนธรรม และข้อมูลชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร

ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทุนทางมรดกวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร โดยจำแนกเป็นมรดกทางวัฒนธรรมประเภทโบราณสถานและมรดกทางวัฒนธรรม 8 วิถีไทย (จตุรงค์ เลาะห์เพ็ญแสง, 2558, น. 19-22) และ (หอ มรดก ไทย, ม.ป.ป.) โดยจำแนกข้อมูลมรดกทางวัฒนธรรมตามชุมชนกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยทั้งหมด 3 ชุมชน ดังนี้

1. ข้อมูลชุมชนนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

เมืองนครชุม ได้สร้างขึ้นในสมัยพระมหาธรรมราชาที่ 1 (ลิไท) ครองราชย์ พ.ศ. 1891 – 1917 ได้สร้างนครชุมขึ้นทางทิศตะวันตกของแม่น้ำปิง ลักษณะตัวเมืองเป็นรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าอยู่ตรงปากคลองสวนหมาก กำแพงเมืองเป็นลักษณะคันดินสามชั้น มีวัดพระบรมธาตุเป็นศูนย์กลาง ปัจจุบันถูกลำน้ำปิงเซาะพังทลายปัจจุบันมองเห็นแนวกำแพงเมืองเป็นช่วง ๆ

สภาพทั่วไปของตำบล : ตำบลนครชุมตั้งอยู่ในเขตอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ห่างจากที่ว่าการอำเภอเมืองกำแพงเพชรไปทางทิศเหนือ ประมาณ 10 กม. เป็นพื้นที่ราบลุ่มมีแม่น้ำปิงไหลผ่าน และมีถนนสายพหลโยธินตัดผ่านตำบล

สำหรับชุมชนกลุ่มนครชุม ริมคลองสวนหมาก หมู่ที่ 3 สถานที่ตั้งของกลุ่มคือ 120/82 หมู่ที่ 3 บ้านปากคลองใต้ ตำบลนครชุม อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ประธานกลุ่มคือ คุณมณีนี ประพันธ์วรคุณ เป็นกลุ่มชุมชนที่มีความโดดเด่นด้านงานผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่หลากหลาย ทั้งในด้านการ เย็บ ปัก ถัก สาน ปั่น และลงสี ปัจจุบันมีสมาชิกกลุ่มอยู่ที่ 10 คน โดยสมาชิกกลุ่มจะมีอาชีพค้าขายเป็นอาชีพหลัก และใช้เวลาว่างในการทำผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเพื่อจำหน่ายเป็นอาชีพรอง (มณีนี ประพันธ์วรคุณ และคณะ, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2566) โดยมีมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นที่เชื่อมโยงกับชุมชน ดังนี้

1.1 อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร

เนื่องจากกลุ่มนครชุม ริมคลองสวนหมาก หมู่ที่ 3 เป็นพื้นที่ที่อยู่ใกล้กับอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร จึงมีความผูกพันกับสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแห่งนี้ ทั้งในด้านการร่วมกิจกรรมและประเพณีสำคัญต่าง ๆ ที่จัดขึ้นบริเวณอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร อีกทั้งคณะกรรมการมรดกโลกแห่งอนุสัญญาคุ้มครองมรดกทางวัฒนธรรม และธรรมชาติของโลกได้ประกาศเมื่อปี พุทธศักราช 2534 ในการประชุม ณ เมืองคาร์เทจ ประเทศตูนีเซีย "ให้อุทยานประวัติศาสตร์ สุโขทัย ศรีสัชชนาลัย และ กำแพงเพชร เป็นมรดกโลก "เพราะความงดงามอลังการของศิลปกรรม และสถาปัตยกรรมแห่งอาณาจักรสุโขทัยเป็นผลงานที่ล้ำเลิศของสถาปัตยกรรมไทยในยุคแรกและกรมศิลปากรได้อัญเชิญสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ มาเปิดอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชรอย่างเป็นทางการ เมื่อ 18 เมษายน 2534 (วุฒิชัย ตระกูลลักษณ์, 2561)

อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร แบ่งเป็น 2 เขต คือ

เขตภายในกำแพงเมือง พื้นที่ 503 ไร่ มีโบราณสถานที่สำคัญคือ วัดพระแก้ว วัดพระธาตุเขตวังโบราณ (สระมน) ศาลพระอิศวร กำแพงเมือง คูเมือง และป้อมประตูต่าง ๆ

เขตนอกกำแพงเมือง เรียกกันว่า เขตอรัญญิก พื้นที่ 1,611 ไร่ ตั้งอยู่บนเนินลูกธนูขนาดย่อม มีโบราณสถานที่สำคัญเป็นวัดขนาดใหญ่ไม่น้อยรวม 40 แห่ง วัดที่สำคัญ คือ วัดพระนอน วัดพระสี่อริยาบถ วัดสิงห์ วัดซ่งชัย วัดนาคเจ็ดเศียรวัดกำแพงงาม วัดช้างรอบ และวัดอวาสใหญ่

กลุ่มโบราณสถานเขตอรัญญิกเป็นเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของกำแพงเพชรด้วยโบราณสถานเหล่านี้รวมกลุ่มกันอยู่หนาแน่น ในบริเวณที่เป็นผืนเดียวกันตัวโบราณสถานที่เป็นของแท้ฝีมือบรรพชนในยุคนั้นสภาพภูมิประเทศเป็นป่าธรรมชาติโดยรอบที่ยังอนุรักษ์ไว้ เพราะอยู่ในพื้นที่ดูแลของกรมศิลปากร

สถาปัตยกรรมเมืองกำแพงเพชรเกือบทั้งหมดเป็นศาสนสถานในพระพุทธศาสนาเถรวาทแบบลังกาวงศ์โดยมีอายุไม่เก่าไปกว่าพุทธศตวรรษที่ 19 หรือสมัยพระมหาธรรมราชาลิไทแห่งกรุงสุโขทัย เช่นเดียวกับโบราณสถานในเมืองนครชุม ศาสนสถานเหล่านี้สร้างตามศิลปะสุโขทัย แต่มีอิทธิพลของล้านนา และอยุธยาเข้ามาปะปนเพราะกำแพงเพชรคือกึ่งกลางของล้านนากับอยุธยา

เป็นผลให้ศิลปะที่ถูกผสมผสานนี้เรียกว่า " สกulptช่างเมืองกำแพงเพชร "แต่ที่มีพรหมณ์เข้ามาปน เช่น ศาลพระอิศวร เพราะพุทธกับพรหมณ์นั้นแยกกันยากแม้จะนับถือพุทธแต่เวลามีพิธีการต่าง ๆ ก็มีพรหมณ์ปน จึงเกิดศาลพระอิศวรขึ้น

เอกลักษณ์ของโบราณสถานในอุทยานประวัติศาสตร์หรือในเมืองก็ตามมักจะประกอบด้วยการก่อสร้างด้วยศิลาแลง (เว้นนครชุม สร้างด้วยอิฐ) ศิลาแลงนั้นเป็นหินชนิดหนึ่งเมื่ออยู่ใต้ดินมีลักษณะอ่อนครั้นเมื่อนำขึ้นสู่บรรยากาศแล้วจะแข็งตัว และมีสีแดงหรือน้ำตาลเข้มศิลาแลงเกิดเป็นพืดใหญ่อยู่ใต้ดิน ขณะที่เปิดหน้าดินลงไปพบนั้นจะยังไม่แข็งนัก สามารถนำขวานหรือชะแลงเซาะเป็นร่อง และงัดเอาออกมาเป็นแท่งใหญ่ ๆ ได้เมื่อยกขึ้นมาถูกอากาศแล้วต้องรีบตากแดดก่อนที่จะแข็งตัวศิลาแลงมีสารประกอบทางเคมีที่สำคัญ คือ เหล็กออกไซด์ อลูมิเนียมออกไซด์ และซิลิคอนออกไซด์ แต่ถ้าหากหน้าดินถูกรูขุมธาติเซาะออกไปเองทำให้ศิลาแลงโผล่ขึ้นมาเหนือพื้นดินและเปื่อยยุ่ยกระจายเป็นดินลูกรัง

โบราณสถานของอุทยานที่เป็นวัด ทั้งในเขตคามวาสี และอรัญวาสีจะสังเกตว่ามี การสร้างด้วยศิลาแลง จะมีบ่อศิลาแลงอยู่ไม่ไกลจากบริเวณที่ก่อสร้างจะมีสระน้ำบางที่ก็เกิดจากบ่อ ขุดศิลาแลง จะมี " ห้องน้ำ " หน้าทางเข้าสู่วัดอาจเพื่อให้ทำความสะอาดร่างกายก่อนเข้าวัดก็เป็นได้ ลักษณะเป็นเสาศิลาแลงตั้งล้อมเป็นห้อง และมีศาลามีการนำเอาศิลาแลงแล้วจะฉาบด้วยวัสดุคล้าย ปูน (น้ำอ้อย ปูนขาว ทราย หนังสัตว์ผสมน้ำแช่กับยางไม้ นำมาคลุกเคล้ากัน นำมาฉาบหรือก่อยึด ก้อนศิลาแลง)

วัดพระแก้ว ตั้งอยู่กลางเมืองกำแพงเพชรเป็นวัดสำคัญอยู่ติดกับบริเวณวัง

วัดพระธาตุ อยู่ทางตะวันออกของวัดพระแก้ว

สระมน หรือบริเวณวังโบราณอยู่ด้านเหนือวัดพระแก้ว เข้าใจว่าบริเวณนี้คือวัง แต่ปราสาทราชฐานไม่เหลืออยู่เลย

ศาลพระอิศวร ตั้งอยู่ด้านหลังศาลจังหวัดแต่เทวรูปที่ตั้งไว้เป็นองค์จำลอง องค์จริง อยู่ในพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติกำแพงเพชร

วัดป่ามิต ไปทางพรานกระต่าย วัดจะอยู่ทางซ้ายมือ

วัดพระนอน อยู่ห่างจากวัดป่ามิตไปทางเหนือประมาณ 150 เมตร วัดนี้มีเอกลักษณ์ของวัดในกำแพงเพชรโดยสมบูรณ์คือ มีบ่อน้ำสี่เหลี่ยม มีห้องอาบน้ำและศาลา มีเสาศิลาแลงที่ใหญ่ที่สุดในประเทศไทยเลยทีเดียวนั้นคือตัดมาทั้งแท่ง กว้าง 1.1 เมตร ยาว 1.1 เมตร สูง 6.4 เมตร

วัดพระสี่อริยาบถ อยู่ต่อจากวัดพระนอนไปทางทิศเหนือ มีบ่อน้ำ ห้องอาบน้ำอยู่ หน้าวัดเช่นกัน สี่อริยาบถคือ เดิน นั่ง ยืน และนอนเวลานี้มีองค์ประทับยืนที่สมบูรณ์และงดงามมาก เป็นพระพุทธรูปศิลปะสุโขทัย

วัดพระสิงห์ ถัดจากวัดพระสี่อิริยาบถไปทางเหนือ แบ่งเขตพุทธาวาสล้อมรอบด้วยเขตสังฆาวาส

วัดช้างรอบ เป็นวัดที่สร้างบนยอดเนินมีพระเจดีย์ทรงลังกา โบราณสถานแห่งนี้อายุราวพุทธศตวรรษที่ 20-21 (พ.ศ. 1901-2100) ตั้งอยู่บนยอดเนินสูงสุดของเขตรัญญิก สิ่งสำคัญของวัดแห่งนี้คือ เจดีย์ประธานทรงระฆังกลมขนาดใหญ่ ฐานสี่เหลี่ยมจัตุรัสยกสูงยาวด้านละ 31 เมตรประดับด้วยช้างปูนปั้นทรงเครื่องโผล่ออกมาเพียงครึ่งตัวจำนวน 68 เชือก ตัวช้างทำลายปูนปั้นที่แผงคอ โคนขา และข้อขา ระหว่างช้างแต่ละเชือกตกแต่งลายปูนปั้นนูนสูงระหว่างช้างแต่ละเชือกมีภาพปูนรูปลายพรรณพฤกษาในพระพุทธศาสนา เช่น ต้นโพธิ์ และต้นสาละ เป็นต้น มีบันไดขึ้นลงสี่ด้านเชิงบันได แต่ละด้านมีสิงห์ และทวารบาลปูนปั้นประดับอยู่ ที่มุมฐานด้านบน หรือลานประทักษิณ มีสถูปเล็ก ๆ อยู่ทั้ง 4 มุมองค์เจดีย์ด้านบนเป็นทรงกลมตั้งอยู่บนฐานแปดเหลี่ยมซึ่งพบหลักฐานว่ามีการประดับลายปูนปั้นเล่าเรื่องพุทธประวัติ และประดับรูปเทวดา นางฟ้า กิณนร กิณรี และหงส์ ด้านหน้าเจดีย์ประธานมีฐานวิหารขนาดใหญ่ ด้านหน้าวิหารมีบ่อศิลาแลงขนาดใหญ่ที่ขุดขึ้นมาใช้ก่อสร้างโบราณสถานแห่งนี้ มีอุโบสถขนาดเล็กตั้งอยู่ที่มุมตะวันออกเฉียงเหนือ

วัดอวาสใหญ่ เป็นวัดที่มีคูน้ำล้อมรอบ มีเจดีย์ทรงระฆัง มีช้างล้อมรอบ 16 เชือกสถานที่น่าสนใจอื่น ๆ คือ

วัดพระบรมธาตุ ตั้งอยู่ในกลางเมืองนครชุมเป็นเจดีย์พระเจ้าลิไทเสด็จมาสถาปนาและบรรจุพระบรมสารีริกธาตุไว้เมื่อ พ.ศ.1900 เดิมเป็นเจดีย์ทรงข้าวบิณฑ์ ต่อมาพ่อค้าชาวกะเหรี่ยงของปฏิสังขรณ์เลยกลายเป็นเจดีย์แบบพม่าไป เป็นวัดซึ่งเป็นศูนย์และแหล่งรวมศรัทธาของชุมชนนครชุม อีกทั้งยังเป็นศูนย์กลางของประเพณีวัฒนธรรมต่าง ๆ

วัดซุ้มกอ เป็นวัดขนาดเล็กอยู่ทางใต้ของนครชุม มีเจดีย์ฐานแปดเหลี่ยม แบบลังกาเคยขุดพบพระเครื่องซุ้มกอจำนวนมาก

สังเกตว่าเจดีย์ในเมืองโบราณกำแพงเพชรนี้จะมีครบ 3 แบบ คือ ทรงลังกา ทรงข้าวบิณฑ์และทรงระฆัง ยากที่จะหาชมได้ครบในสถานที่บริเวณใกล้เคียงกัน

กำแพงป้อมทุ่งเศรษฐี อยู่ริมถนนพหลโยธินก่อนถึงทางแยกเข้าเมืองเป็นป้อมศิลาแลง

วัดเจดีย์กลางทุ่ง อยู่ตรงข้ามสถานีขนส่งมีเจดีย์ทรงดอกบัวตูม

วัดหนองพิกุล เป็นวัดสำคัญของนครชุม

หลวงพ่อบุญรอด วัดสว่างอารมณ์ อยู่ในตำบลนครชุม เป็นพระพุทธรูปเชียงแสน

1.2 ประเพณีพระเล่นเพลง

กลุ่มนครชุม ริมคลองสวนหมาก หมู่ที่ 3 มีความสัมพันธ์กับประเพณีพระเล่นเพลง ของจังหวัดกำแพงเพชรทั้งในด้านของการค้าขายอาหารพื้นถิ่น เช่น เมียงนครชุม รวมถึงการมีส่วนร่วมในกิจกรรมรำวงย้อนยุค ซึ่งประเพณีพระเล่นเพลงเป็นประเพณีของชาวไทยสมัยโบราณ เมื่อถึงวันเพ็ญเดือนสามหรือวันมาฆบูชา เจ้าฟ้า เจ้าแผ่นดินก็จะนำผู้ครองนครเจ้าเมืองน้อยใหญ่พร้อมทั้งเหล่าไพร่ฟ้าข้าราชบริพารและประชาชน จัดตกแต่งขบวนเป็นพยุหยาตรา พากันไปนมัสการพระบรมสารีริกธาตุ ณ วัดพระบรมธาตุ เป็นประจำ เรียกสั้น ๆ ว่าพากันไป “นบพระ”

และเนื่องจากการเดินทางติดต่อคมนาคมในสมัยก่อนเป็นไปด้วยความยากลำบาก ต้องเดินทางด้วยเท้า พาหนะก็มีแต่ช้าง ม้า วัว ควาย และเกวียนเท่านั้น กว่าจะเดินทางไปถึงและนมัสการพระบรมธาตุเสร็จเรียบร้อยก็มีดเคี้ยว จึงจำเป็นต้องค้างพักแรมกันในบริเวณวัดต่อจนรุ่งเช้าของอีกวันหนึ่งจะได้กลับ เป็นธรรมชาติของชาวไทยทั่วไป ซึ่งมีการมโนศิลป์ประจำใจ เมื่อมาอยู่ร่วมกันเป็นจำนวนมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งมาจากต่างท้องถิ่นกันด้วย จึงจัดการแสดงการเล่นต่าง ๆ ประกวดประชันแข่งขันกันตามขนบธรรมเนียมประเพณีของแต่ละหมู่บ้านเรียกกันว่า “เล่นเพลง”

ประเพณีนบพระ-เล่นเพลงจะจัดขึ้นในระหว่างวันมาฆบูชาหรือวันเพ็ญเดือนสาม ประมาณเดือนกุมภาพันธ์ เป็นการฟื้นฟูงานประเพณีดั้งเดิมตามหลักฐานในศิลาจารึกเมืองพระชุมหรือเมืองนครชุม ที่กล่าวถึงการจัดขบวนแห่ไปนบพระมาตั้งแต่ครั้งกรุงสุโขทัย ขบวนจะข้ามแม่น้ำปิงไปนมัสการพระบรมธาตุเจดีย์ที่ฝั่งนครชุม มีการแสดงมหรสพศิลปวัฒนธรรมไทย และการออกร้านของส่วนราชการและเอกชน (สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร, 2560)

1.3 เมียงนครชุม

กลุ่มนครชุม ริมคลองสวนหมาก หมู่ที่ 3 มีอาหารพื้นถิ่นที่เป็นอาหารว่างและขึ้นชื่อ คือ เมียงโบราณ ที่ทำจำหน่ายจ่ายแจกในงานประเพณีต่าง ๆ ในจังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งเมียง เป็นสิ่งขบเคี้ยวของคนทางภาคเหนือเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น กินหรืออมเพื่อความกระชุ่มกระชวย และให้เกิดความเพลิดเพลิน หรือแก้เปรี๊ยะปาก ชาวเหนือส่วนใหญ่จะติดใจเมียง ถ้าไม่ได้อมจะง่วงนอน หรือง่วงซึม นับว่าเมียงเป็นภูมิปัญญาชนิดหนึ่งของชาวเหนือใบเมียง ทำมาจากใบชาป่า หรือใบชา นำมาหมัก เพื่อใช้กินกับเกลือหรือกินกับแคบหมู นิยมกันทั่วภาคเหนือ ประชาชนในสมัยโบราณถือเป็นอาหารสำหรับอมเป็นหลัก ในทุกผู้คนไม่ว่าเด็กหรือผู้ใหญ่ในสมัยนี้การอมใบเมียงไม่นิยมกันแล้วและมีการพัฒนามาเป็นเมียงที่มีไส้แตกต่างกันไปในแต่ละจังหวัดแต่ละท้องถิ่น

เมียงโบราณ เป็นของว่างที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของคนนครชุมในอดีต มี 2 รสอร่อยที่คนชอบคือ เมียงหวาน และเมียงเปรี้ยว ส่วนประกอบที่สำคัญประกอบด้วย มะพร้าวหั่นเป็นชิ้นๆ ตามแนวยาว ถั่วลิสง น้ำตาล กระจ่างปอกเปลือก และใบเมียง วิธีการทำเริ่มต้นจาก

การตั้งกระทะให้ร้อน นำมะพร้าวที่หั่นแล้ว ถั่วลิสง น้ำตาล กระเทียม ใส่ลงในกระทะ ผัดจนเข้ากัน ใบเมี่ยงที่หมักครบกำหนดแล้ว จะมีรสเปรี้ยวอมฝาด และอมหวาน สามารถเก็บไว้ได้นานปี เมี่ยงเป็นอาหารว่างที่คนเมืองนิยมรับประทานใช้รับแขกบ้านแขกเมือง โดยจะนำใบเมี่ยงที่ผ่านการหมักแล้ว ตีงเส้นใบออก เอามาห่อเกลือ น้ำตาล มะพร้าวคั่ว ชিং เป็นเมี่ยงส้ม (เปรี้ยว) หรือเมี่ยงหวานตามชอบ เรียกว่าเมี่ยงอม หรือเอาใบเมี่ยงมาห่อเกลือ จะทำให้รสชาติอร่อยไปอีกแบบหนึ่ง การรับประทานเมี่ยงจะใช้การอม หลังจากรับประทานอาหารเสร็จแล้ว ทำให้รสชาติอร่อยและสดชื่นมากขึ้น (สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร, 2561)

2. ข้อมูลชุมชนไตรตรังษ์ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

จากข้อมูลหลักฐานทางโบราณคดีที่พบในบริเวณลุ่มแม่น้ำปิงตอนล่าง พบว่ามีการตั้งถิ่นฐานของชุมชนโบราณอย่างเช่นเมืองไตรตรังษ์ และเมืองละโว้ ที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน โดยมีลักษณะการตั้งถิ่นฐานใกล้แหล่งน้ำ และมีคูน้ำและคันดินล้อมรอบ 1-3 ชั้น และผังเมืองจะมีรูปร่างแตกต่างกัน แต่มักจะขนานกับทางน้ำ นอกจากนี้ ยังพบหลักฐานทางด้านเอกสารประวัติศาสตร์ที่ระบุถึงการใช้เส้นทางแม่น้ำปิงเป็นเส้นทางคมนาคมหลักในการติดต่อและแลกเปลี่ยนสินค้ากับชุมชนภายนอก ทำให้เห็นว่าการตั้งถิ่นฐานของชุมชนโบราณในลุ่มแม่น้ำปิงตอนล่างมีความสำคัญทั้งทางภูมิศาสตร์และประวัติศาสตร์ และมีบทบาทสำคัญในการเชื่อมต่อและแลกเปลี่ยนกับชุมชนภายนอกในบริเวณภาคกลางได้ดี (ภาคภูมิ อยู่พูล, 2561)

เมืองไตรตรังษ์เป็นเมืองโบราณที่ยิ่งใหญ่และเกรียงไกรอย่างยิ่ง หมายถึงสวรรค์ชั้นดาวดึงส์ มีพระอินทร์เป็นมหาราชเจ้าประจำสวรรค์ชั้นนี้ นครไตรตรังษ์เป็นเมืองแห่งแรกของกำแพงเพชร ที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก มีคำขวัญที่บอกถึงความยิ่งใหญ่ในอดีตของเมืองไตรตรังษ์ว่า "เจดีย์เจ็ดยอดงามสม ท้าวแสนปมนาม" ซึ่งเป็นสถานที่ที่มีประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่สำคัญในประเทศไทย ชุมชนบ้านวังพระธาตุ และศูนย์การเรียนรู้บ้านวังพระธาตุ หมู่ที่ 4 ตำบลไตรตรังษ์ อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร เป็นหมู่บ้าน OTOP เพื่อการท่องเที่ยวที่เปี่ยมไปด้วยทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น ไม่ว่าจะเป็น สถานที่ท่องเที่ยว ประเพณี ละเรื่องราวนิทานพื้นบ้านที่โด่งดัง มีคุณสุขศรี สิทธิ เป็นปราชญ์ชาวบ้านและเป็นประธานกลุ่มชุมชน ปัจจุบันมีสมาชิกกลุ่มอยู่ที่ 32 คน ซึ่งประกอบอาชีพเป็นเกษตรกรเป็นอาชีพหลัก และทำผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเป็นอาชีพเสริม (สุขศรี สิทธิ และคณะ, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2566) โดยมีมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นที่เชื่อมโยงกับชุมชน ดังนี้

2.1 วัดเจดีย์เจ็ดยอด

ชุมชนไตรตรังษ์ มีศูนย์รวมจิตใจ และเป็นสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และประกอบกิจกรรมประเพณีต่าง ๆ คือ วัดเจดีย์เจ็ดยอด และวัดวังพระธาตุ ซึ่งภายในกำแพงเมืองโบราณของนครไตรตรังษ์ มีวัดประจำเมืองคือวัดเจดีย์เจ็ดยอด ซึ่งเมื่อครั้งพระพุทธเจ้าหลวงเสด็จ

ประพาสต้นกำแพงเพชร ในเดือนสิงหาคม พุทธศักราช 2449 เมื่อถึงนครไตรตรังษ์ ทรงพระราชนิพนธ์ไว้ว่า “วิหารเจดีย์พังตั้งอยู่เบื้องหลัง ถัดเข้าไปอีกหน่อยหนึ่ง เรียกว่าเจดีย์เจ็ดยอด จะเป็นด้วยผู้มาตรวจตราค้นพบ สามารถจะถ่างเข้าไปได้แค่เจ็ดยอดแต่ที่จริงคราวนี้ เขาถ่างได้ดีกว่า จึงได้พบมากกว่า 7 คือ พระเจดีย์ใหญ่ขนาดพระมหาธาตุริมน้ำอยู่กลาง มีพระเจดีย์สามด้าน” เจดีย์เจ็ดยอด มีเจดีย์รายล้อม พระมหาเจดีย์ อยู่ 3 ด้าน รวม 14 องค์ ลักษณะเจดีย์ เป็นเจดีย์ฐานสี่เหลี่ยมขนาดใหญ่ ก่อด้วยอิฐ เจดีย์ประธานเป็นลักษณะเจดีย์ทรงดอกบัวหรือทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ ฐานล่างก่อเป็นแบบฐานหน้ากระดานสี่เหลี่ยมซ้อนกันสี่ชั้นถัดขึ้นไปเป็นฐานบัวคว่ำบัวหงาย จึงเป็นส่วนเรือนธาตุอยู่ไม่มีสลิปส่วนยอดพังทลาย ฐานด้านหน้าหรือด้านตะวันออก ทำเป็นซุ้มพระยื่นออกมา รายรอบเจดีย์ประธานมีฐานเจดีย์รายเล็ก ๆ ก่อด้วยอิฐหลายองค์ มีลักษณะที่งดงามมากสม เป็นวัดประจพเมืองไตรตรังษ์ เมืองสวรรค์ชั้นที่สามสิบสามหรือดาวดึงส์เมืองแห่งอินทราธิราชเจดีย์เจ็ดยอดจึงงาม สมกับเมืองไตรตรังษ์อย่างที่สุด (สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร, 2563)

2.2 นิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม

ท้าวแสนปม เป็นสัญลักษณ์สำคัญของนครไตรตรังษ์มีนิทานเล่ากันมาว่า เจ้าเมืองไตรตรังษ์มีพระธิดาสิริโสภางค์หนึ่งซึ่งเป็นที่รักใคร่ดวงแก้วตา ทรงพระนามว่า นางอุษา ที่ใกล้เมืองไตรตรังษ์นี้มีชายคนหนึ่งซึ่งร่างกายเต็มไปด้วยปุ่มปม ชาวบ้านเรียกเข่าว่านายแสนปม มีอาชีพปลูกผักสวน ครั้วขายเลี้ยงตัว มะเขือที่เขาปลูกเอาไว้ต้นหนึ่งมีผลโตนำกินเพราะ นายแสนปมถ่ายปีสสาวะรดเป็นประจำ อยู่มาวันหนึ่งเทวดาตกลงใจให้พระธิดา นึกอยากเสวยมะเขือ พวกนางข้าหลวงจึงออกเสาะหาจน มาพบมะเขือในสวนของนายแสนปมลูกใหญ่อวบจึงขอซื้อ ไปถวาย หลังจากพระราชธิดาเสวยมะเขือของนายแสนปมได้ไม่นานก็เกิดตั้งครรรภ์ขึ้น ท้าวไตรตรังษ์รู้สึกอับอายขายหน้าพยายามสอบถามอย่างไรพระธิดาก็ไม่ยอมบอกว่าใครคือพ่อของเด็กในท้อง ครั้นเมื่อพระกุมารได้เติบโตพอรู้ความ ท้าวไตรตรังษ์จึงประกาศให้บรรดาขุนนางและเหล่าราษฎรทั้งหลายให้นำของกินเข้ามาในวัง หากพระกุมารยอมกินของผู้ใดผู้นั้นจะได้เป็นเชยหลวง บรรดาชายหนุ่มในเมืองต่างก็รีบเดินทางเข้าวังพร้อมของกินดี ๆ นายแสนปมทราบข่าวก็เข้าวังมาด้วยเช่นกัน โดยถือเพียงข้าวสุกติดมือมาก่อนเดียว แต่พระกุมารรับไปเสวย ท้าวไตรตรังษ์ทรงกริ้ว ที่พระธิดาไปได้กับคนชั้นไพร่ มิหนำซ้ำยังอัปลักษณ์จึงขับไล่ออกจากวัง นายแสนปมพาพระธิดากับพระกุมารเดินทางเข้าไปหาที่อยู่ใหม่ รัอนถึงพระอินทร์ต้องแปลงเป็นลิงนำกลองวิเศษมามอบให้ กลองนี้อยากได้อะไรก็ตีเอาตามได้ดังสารพัดนึก (บางตำนานว่าเป็นฆ้อง) นายแสนปมอธิษฐานให้ปุ่มปมตามตัวหายไปแล้วตีกลองวิเศษ ร่างก็กลับเป็นชายรูปงาม จึงตีกลองขอบ้านเมือง ขึ้นมาเมืองหนึ่งให้ชื่อว่าเมืองเทพนคร และสถาปนาตัวเองเป็นพระเจ้าแผ่นดิน ทรงพระนามว่า ท้าวแสนปม ปกครองไพร่ฟ้าด้วยความสงบสุข และเชื่อกันว่าราชโอรสของท้าวแสนปมคือพระเจ้าอู่ทอง กษัตริย์ผู้ก่อตั้งกรุงศรีอยุธยา จึงทำให้ชื่อเสียงของท้าวแสนปมดังไป

ทั่วประเทศ จนกระทั่งพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าฯ นำไปพระราชทานให้ เรื่องท้าวแสนปม ทำให้คนทั้งประเทศรู้จักท้าวแสนปมมากขึ้น (สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร, 2563)

2.3 วัดวังพระธาตุ

ชุมชนไตรตรึงษ์ มีศูนย์รวมจิตใจ และเป็นสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และประกอบกิจกรรมประเพณีต่าง ๆ คือวัดเจติยเจ็ดยอด และวัดวังพระธาตุ ซึ่งที่นครไตรตรึงษ์มีวัดขนาดใหญ่ ทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ มีโบราณสถานขนาดใหญ่เรียกว่า วัดวังพระธาตุ แต่ก่อนวัดแห่งนี้ไม่มีพระจำพรรษาอยู่ ซึ่งเริ่มมีพระมาจำพรรษาอยู่ตั้งแต่ประมาณปี พ.ศ.2493 และแต่ก่อนที่วัดแห่งนี้เป็นป่ากร้าง บริเวณพระวิหารมีเนินดินและต้นไม้ใหญ่ปกคลุมจนแทบมองไม่เห็นพระวิหาร ต่อมากรมศิลปากรก็ได้มาบูรณะให้ใหม่จนมีสภาพปัจจุบัน และยังพบว่า มีอุโมงค์จากเจติยเจ็ดยอดถึงแม่น้ำ ที่ทราบว่ามีอุโมงค์จากแม่น้ำไปถึงเจติย ก็เพราะว่าเมื่อถึงหน้าน้ำ น้ำจากแม่น้ำก็จะไหลเข้าไปในอุโมงค์ก็ได้ยินเสียงสัตว์น้ำส่งเสียงบริเวณเจติย และยังมีความเชื่อว่าเป็นป่าบริเวณวัดมีเมืองลับแลอยู่ด้วย เนื่องจากมีคนเคยเห็นว่ามีคนกวักมือเรียกให้เข้าไปบริเวณป่านั้นด้วย นอกเมืองเก่า ไตรตรึงษ์ริมฝั่งแม่น้ำปิง มีวัดโบราณที่สำคัญวัดหนึ่ง ประชาชนเรียกขานกันว่าวัดวังพระธาตุ เชื่อกันว่า ภายในพระมหาเจติยทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ขนาดใหญ่ และสมบูรณ์ที่สุดแห่งหนึ่งในประเทศไทย และเป็นสถานที่สำคัญในการประกอบกิจกรรมทางศาสนา และประเพณีสำคัญต่าง ๆ ของชาวชุมชนไตรตรึงษ์ (สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร, 2563)

3. ข้อมูลชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล เป็นส่วนหนึ่งของอำเภอเมืองกำแพงเพชร ซึ่งมีประวัติศาสตร์ที่น่าสนใจ เมื่อพ.ศ.2508 ได้แยกการปกครองออกจากตำบลคณฑี เพื่อก่อตั้งนิคมสร้างตนเองทุ่งโพธิ์ทะเล โดยกรมประชาสัมพันธ์ได้ดำเนินการจัดสรรที่ดินให้กับประชาชนที่อพยพมาจากภาคตะวันออกเฉียงเหนือ พื้นที่ทั้งหมดของตำบลมีขนาดใหญ่ถึง 43,065 ไร่ โดยมีพื้นที่การเกษตรมากที่สุดถึง 40,125 ไร่ และพื้นที่ที่อยู่อาศัย 2,455 ไร่ ส่วนที่เหลือเป็นที่สาธารณะ 485 ไร่ สภาพภูมิประเทศเป็นที่ราบลุ่ม และเอกสารสิทธิ์ของที่ดินเป็นโฉนด ปัญหาที่ดินที่พบคือดินจืด ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเลมีพื้นที่ติดกับตำบลเขาศรี อำเภอพรานกระต่าย ทางทิศเหนือ และตำบลคณฑี อำเภอเมือง ทางทิศใต้ อีกทั้งยังติดกับตำบลทุ่งมหาชัย อำเภอไทรงาม ทางทิศตะวันออกเฉียงใต้ และตำบลสระแก้ว และตำบลเทพนคร อำเภอเมืองกำแพงเพชร ทางทิศตะวันตก ประชาชนในตำบลเลือกประกอบอาชีพเกษตรกรรมอย่างสำคัญ โดยมีการเลี้ยงสัตว์และเพาะปลูกพืชต่าง ๆ อย่างหลากหลาย ทำให้ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเลเป็นที่รู้จักในด้านการเกษตร

ผ้าเป็นเครื่องนุ่งห่มเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมนุษย์ การทอผ้าจึงเป็นวิถีชีวิตของชุมชนเกือบทุกชุมชนทุกภูมิภาคในโลก จังหวัดกำแพงเพชร มีกลุ่มทอผ้าที่ได้มาตรฐานและเป็นระบบสามารถเลี้ยงตัวได้ ได้แก่ หมู่บ้านใหม่ศรีอุบล หมู่ที่ 8 ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ที่มีการทอผ้าอย่างเป็นระบบและครบวงจรมาตั้งแต่ ปี พ.ศ. 2534 ซึ่งโดยพื้นฐานแล้วประชาชนชาวบ้านใหม่ศรีอุบล ส่วนใหญ่อพยพมาจากจังหวัดอุบลราชธานี ในราว 40 -50 ปี มีความรู้และทักษะในการทอผ้าติดตัวมาเป็นส่วนใหญ่

ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล เป็นตัวอย่างที่ดีในการรักษาและสืบสานวัฒนธรรม วิถีชีวิต การทอผ้า ด้วยความรู้และทักษะที่สืบทอดมาจากอดีต ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบลยังสามารถทอผ้าอย่างเป็นระบบจนสามารถเลี้ยงตัวเองได้ดี ทำให้เป็นที่ยอมรับและเชื่อถือในวงกว้าง การทอผ้าไม่เพียงเป็นอาชีพเสริม แต่ยังเป็นวิถีชีวิตที่สำคัญที่ช่วยสร้างสรรครายได้และสร้างสัมพันธที่แข็งแรงในชุมชน ของ การทอผ้าไม่เพียงเพียงแค่การทำงาน แต่ยังเป็นการสืบทอดวัฒนธรรมและประเพณีสำคัญให้ ยั่งยืนไปตลอดกาล ด้วยความรู้และทักษะที่สืบทอดมาจากอดีต

การจัดตั้งกลุ่มชุมชนผ้าทอมือบ้านใหม่ศรีอุบล เกิดขึ้นจากการร่วมกลุ่มของประชาชนที่มีความรู้และทักษะของการทอผ้า ที่สืบทอดกันมาจากครอบครัว เป็นภูมิปัญญาที่ตกทอดกันมาสู่รุ่น ต่อรุ่นได้มีการรวมตัวของประชาชนหลังจากว่างงานเกษตรกร โดยมีหัวหน้ากลุ่ม ได้แก่ นางสาวโยธธ ปลายทอง เป็นหัวหน้ากลุ่มกลุ่มผ้าทอมือบ้านใหม่ศรีอุบล เริ่มผลิตผ้าจากการปั่นด้าย จนกระทั่งถึงการ ทอผ้า ตัดเย็บ ขยายปลีกและขายส่งอย่างครบวงจร มีระบบและสามารถเลี้ยงตนเองได้ โดยได้รับการ สนับสนุนจากจังหวัดกำแพงเพชร และองค์การบริหารส่วนตำบลทุ่งโพธิ์ทะเลอย่างต่อเนื่อง ทำให้ ประชาชนมีรายได้จากการทอผ้า ตัดเย็บและเลี้ยงตัวได้ หลังจากการทำไร่ทำนา หรือว่างจากการทำ เกษตรกรรมนับว่าเป็นตัวอย่างที่ดี สำหรับการรวมกลุ่มการทำงานอย่างเข้มแข็ง ของประชาชน ทำให้ ชุมชนเกิดความเข้มแข็งมากขึ้น

ผลิตภัณฑ์ของกลุ่มวิสาหกิจชุมชนผ้าทอมือบ้านใหม่ศรีอุบลมีการผลิตที่หลากหลาย พัฒนาให้เป็นที่ไปตามยุคสมัย เพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้า การผลิตจะขึ้นอยู่กับการผลิตของ สมาชิก จะมารวมตัวกันหลังว่างงานจากการทำเกษตรกรรม โดยที่กลุ่มจะมีกี่ทอผ้าจำนวน 15-20 กี่ รวมกันให้กับสมาชิกได้มาทอผ้า และสมาชิกจะทำการผลิตและนำมาฝากขายที่กลุ่ม ผลิตภัณฑ์ของ กลุ่มเป็นผ้าทอมือที่เป็นผ้าทอเป็นผืนเพื่อนำไปแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์แบบอื่น และมีผลิตภัณฑ์หรือ สินค้าที่เป็นเอกลักษณ์หลากหลายรูปแบบที่ผลิตมาจากผ้าฝ้ายทอมือแปรรูป (กำแพงเพชรศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร, 2564)

ชุมชนกลุ่มทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล หมู่ที่ 8 ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร มีประธานกลุ่มคือ นางประสิน เชื้ออนนท์ และสมาชิกกลุ่ม 20 คน เป็นกลุ่มชุมชนตัวอย่าง ที่สามารถดำเนินการทำผ้าทอได้อย่างมีระบบ และครบวงจร ทั้งในด้านของการ ย้อมสี ทอผ้า

มัดย้อม และการตัดเย็บ จนกระทั่งเป็น อุตสาหกรรมเล็ก ๆ ในหมู่บ้าน และสามารถเลี้ยงตนเองได้ เป็นอาชีพหลัก (ประสลิน เชื้อนนท์ และคณะ, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 มีนาคม 2566) โดยมีมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นที่เชื่อมโยงกับชุมชน ดังนี้

3.1 ลายผ้าประจำจังหวัดกำแพงเพชร

จังหวัดกำแพงเพชรได้มีประกาศจังหวัดกำแพงเพชร ลงวันที่ 14 มกราคม 2565 ให้ “ลายศิลาล้อมเพชร” เป็นลายผ้าอัตลักษณ์จังหวัดกำแพงเพชร โดยมีการจัดอบรมชุมชนต้นแบบ 13 ชุมชน ร่วมอบรมยกระดับผ้าถิ่นจังหวัดกำแพงเพชร และถ่ายทอดลายผ้าและองค์ความรู้แก่กลุ่มทอผ้าต่าง ๆ ให้สามารถนำลายประจำจังหวัดมาเป็นภูมิปัญญาที่สามารถผลิต และถ่ายทอดลงในผลิตภัณฑ์ของชุมชนทอผ้าได้ เพื่อเป็นการสร้างรายได้ให้กับชุมชน ซึ่งชุมชนกลุ่มทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบลเป็นหนึ่งในชุมชนที่ได้รับการถ่ายทอดการทอ และมัดย้อมลายผ้าประจำจังหวัดกำแพงเพชร ทำให้ลายลายประจำจังหวัดกำแพงเพชรเป็นหนึ่งในภูมิปัญญาวัฒนธรรมของกลุ่มชุมชนที่เชื่อมโยงกับมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในปัจจุบัน

แนวคิดในการออกแบบลายผ้าศิลาล้อมเพชรได้นำประติมากรรมในพิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติกำแพงเพชรมาเป็นแนวทางการออกแบบให้ง่ายต่อการสร้างสรรค์ผลงาน ยกตัวอย่างเช่น รูปเทวดา ประติมากรรมรูปร้อยรักดินเผา สกุลช่างกำแพงเพชร แผ่นลวดลายกลับบัว ดินเผาประดับโบราณสถาน ซ่างทรงเครื่องวัดซ้องรอบ ลวดลายศิราภรณ์เทวรูปพระอิศวร เทวสตรี และศิลาแลงที่เป็นเอกลักษณ์โดดเด่นมาเป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบ (คณะกรรมการพิจารณาการจัดทำเล่มประวัติลายผ้าอัตลักษณ์ประจำจังหวัดกำแพงเพชร, 2565, น. 7 - 10)



ภาพ 2 แสดงลายผ้าประจำจังหวัดกำแพงเพชรลาย “ศิลาล้อมเพชร”

ที่มา: คณะกรรมการพิจารณาการจัดทำเล่มประวัติลายผ้าอัตลักษณ์ประจำจังหวัดกำแพงเพชร, 2565

3.1 ประเพณีบุญบั้งไฟล้าน

ในตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล มีหมู่บ้านจำนวน 16 หมู่บ้าน ที่มีประชากรประมาณ 4,384 คน ซึ่งส่วนใหญ่เป็นชาวอพยพที่มาจากภาคอีสาน และมีอาชีพหลักเป็นเกษตรกร เช่น ทำนา ทำสวน และทอผ้า ซึ่งมีการรักษาธรรมเนียมประเพณีบุญบั้งไฟตามแบบของภาคอีสานอย่างเคร่งครัด ประเพณีนี้ถือเป็นสิ่งสำคัญที่ชาวบ้านต้องรักษาไว้เสมอ เพื่อให้การเกษตรอุดมสมบูรณ์ตามฤดูกาล ประเพณีบุญบั้งไฟจะจัดขึ้นตั้งแต่เดือนพฤษภาคม ถึงเดือนมิถุนายนของทุกปี โดยมีกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การจัดงานที่วัดพระสงฆ์ การประกวดขบวนแห่ และการจุดบั้งไฟขึ้นสู่ฟ้า ทำให้บรรยากาศในหมู่บ้านเต็มไปด้วยความสนุกสนานและความสุข ชาวบ้านจึงร่วมกันสร้างสรรค์ประเพณีที่มีความเป็นเอกลักษณ์ของตนเองอย่างยิ่ง และเป็นที่รู้จักของชาวอีสานทั่วไป

ตั้งแต่ปี 2513 เป็นต้นมา บุญบั้งไฟของตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ได้จัดงานอย่างสม่ำเสมอ โดยมีกิจกรรมต่าง ๆ ที่นำมาเพื่อสร้างความสามัคคีและความสนุกสนานให้กับชาวบ้านทุกคน โดยมีการเชิญประชุมกำนัน ผู้ใหญ่บ้าน และกลุ่มแกนนำประชาชน คณะครูอาจารย์ และหัวหน้าส่วนราชการทุกหน่วยงานในตำบล ให้เข้าร่วม

ประชุมร่วมกันเพื่อกำหนดวันดำเนินการประสานจัดงานประเพณีบุญบั้งไฟ และตั้งคณะกรรมการฝ่ายต่าง ๆ เพื่อประชาสัมพันธ์การจัดงานประเพณีบุญบั้งไฟให้ชาวบ้านได้รับรู้ โดยมีการประชุมเพื่อจัดงานประเพณีบุญบั้งไฟ และกิจกรรมต่าง ๆ ในงานบุญบั้งไฟ และมีการประกวดบั้งไฟของแต่ละหมู่บ้าน ซึ่งจัดขึ้นในวันขึ้น 15 ค่ำ เดือนหก (6) ของทุกปี การจัดงานประเพณีบุญบั้งไฟ จะแบ่งออกเป็น 2 วัน โดยมีกิจกรรมต่าง ๆ ที่นำมาเพื่อสร้างความสามัคคีและความสนุกสนานให้กับชาวบ้านทุกคน และเป็นโอกาสที่ดีในการเสริมสร้างความสัมพันธ์และความเข้มแข็งของชุมชนในตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร อีกด้วย ทุกคนจึงมีโอกาสร่วมสนุกกับงานประเพณีบุญบั้งไฟที่จัดขึ้นทุกปี ในวันขึ้น 15 ค่ำ เดือนหก (6) ของทุกปี อย่างไม่มีสิ้นสุด และเป็นที่รู้จักโดยทั่วกัน

วันที่สองของงานที่ฐานจุดบั้งไฟหมู่ที่ 5 ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร จะมีกิจกรรมต่าง ๆ ที่น่าสนใจ รวมถึงการแสดงมหรสพสมโภชน์ (หมอลำพื้นบ้านอีสาน) และการแข่งขันบั้งไฟของแต่ละหมู่บ้านเพื่อชิงรางวัล พิธีปิดงานจะมีการจุดบั้งไฟแสนจำนวน 5 บั้ง การจุดบั้งไฟล้านจำนวน 1 บั้ง และการจุดตะไลแสนจำนวน 3 บั้ง เพื่อเป็นสัญญาณในการปิดการแข่งขัน อย่างแน่นอนว่างานนี้จะเป็นประสบการณ์ที่น่าจดจำและสนุกสนานสำหรับทุกคนที่มาร่วมงาน (ยุชิตา กันหาเมือง, 2565)

แนวคิดการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking)

1. ความคิดในการออกแบบ

การคิดเชิงออกแบบ เป็นกระบวนการคิดโดยใช้คนเป็นศูนย์กลาง และเป็นการคิดที่ส่งเสริมในการแก้ปัญหา และสร้างสรรค์นวัตกรรม โดยหลายบริษัท หน่วยงาน หรือองค์กรต่าง ๆ ก็ให้ความสำคัญกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพราะเป็นการเปิดรับข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและสร้างแนวคิดใหม่ ๆ การใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบจึงมีแนวทางในปฏิบัติในการคิดเชิงออกแบบ 4 ประการ ดังนี้ (Cai, Y., Lin, J., & Zhang, R. 2023)

- 1) การคำนึงถึงคนเป็นศูนย์กลาง อันหมายถึง การคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมาย หรือ ผู้ใช้ เป็นศูนย์กลางในการระดมความคิด
- 2) การเปิดรับความหลากหลาย ซึ่งการคิดเชิงออกแบบ จะต้องเกิดจากการระดมสมอง และระดมความคิดจากมุมมองที่หลากหลายร่วมกัน เพื่อการแก้ปัญหาและหาทางออกร่วมกัน
- 3) การสร้างแผนภาพข้อมูล เพื่อรวบรวมข้อมูล และกำหนดมุมมองที่หลากหลาย บันทึกเพื่อจัดโครงสร้างแนวคิดให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจร่วมกัน

4) การวนซ้ำ หมายถึง การย้อนกลับกระบวนการได้ หากในขั้นตอนใดในการคิดเชิงออกแบบที่พบว่าไม่สามารถบรรลุผลได้ สามารถวนซ้ำกระบวนการคิดเหล่านั้นเพื่อร่วมกันหาคำตอบและทางออกภายใต้กระบวนการคิดเชิงออกแบบได้

การคิดเชิงออกแบบ จึงมีความสำคัญ และเป็นการคิดอย่างมีส่วนร่วม เป็นเหตุเป็นผล เชื่อมโยงกับการออกแบบ เนื่องจากงานออกแบบมีบทบาทสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้กับชีวิตประจำวันของมนุษย์ทุกคน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องของการอาศัยอยู่ในบ้านหรืออาคาร นักออกแบบจะต้องคำนึงถึงความสะดวกสบาย ความปลอดภัย และความเป็นไปได้ในการใช้งาน เพื่อให้ผู้ใช้สามารถมีชีวิตที่ดีและมีคุณภาพได้นอกจากนี้ นักออกแบบยังมีบทบาทในการเลือกสินค้าและบริการให้กับผู้บริโภค โดยการออกแบบสินค้าและบริการให้มีคุณภาพ สวยงาม และสอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้ นักออกแบบเป็นผู้สร้างสรรค์ที่สามารถสร้างความประทับใจและสร้างความพึงพอใจให้กับผู้บริโภค ทำให้ผู้บริโภคสามารถตัดสินใจเลือกใช้สินค้าและบริการได้อย่างมั่นใจ นักออกแบบยังเป็นตัวแทนของการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันของผู้บริโภค โดยการคิดค้นและออกแบบสิ่งต่าง ๆ เพื่อตอบสนองความต้องการและความพึงพอใจของผู้บริโภค นักออกแบบสามารถหาแนวทางใหม่ ๆ ในการสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภค และสามารถแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น ความคิดของนักออกแบบมีความสำคัญอย่างมากในการสร้างสรรค์และพัฒนาสิ่งต่าง ๆ ที่สามารถเพิ่มคุณค่าให้กับชีวิตประจำวันของมนุษย์ (Lawson, 2012)

Carella, G., Cautela, C., Melazzini, M., Pei, X., & Schmittinger, F. (2023) ได้ศึกษาเรื่อง การคิดเชิงออกแบบสำหรับผู้ประกอบการ โดยใช้การสอบถามเชิงสำรวจเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมในทางปฏิบัติ พบว่า กระบวนการคิดเชิงออกแบบ เป็นวิธีการที่เป็นที่นิยมในการสร้างสรรค์ธุรกิจใหม่ ๆ และมีผลกระทบที่สำคัญต่อผู้ประกอบการในปัจจุบัน การนำการคิดเชิงออกแบบมาใช้ในการออกแบบธุรกิจจะช่วยให้ผู้ประกอบการเข้าใจลึกซึ้งว่าวิธีการคิดเชิงออกแบบสามารถช่วยให้พัฒนา กิจกรรมและการเป็นผู้ประกอบการได้ และยังสามารถช่วยให้ผู้ประกอบการพัฒนาธุรกิจของตนได้อย่างมีระบบแบบแผน และมีเหตุมีผล

2. การคิดเชิงออกแบบ

Lake, D., Guo, W., Chen, E., & McLaughlin, J. (2024) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการที่มุ่งเน้นไปที่มุมมองของผู้อื่นเป็นแนวทางปฏิบัติ และการมีส่วนร่วมในการคิด โดยเฉพาะอย่างยิ่งการคิดเชิงวิพากษ์ การเปิดรับความคิดเห็นอื่น ๆ ในมุมมองที่หลากหลาย และยอมรับความคิดเห็นเหล่านั้นมาสู่การแก้ปัญหา การพัฒนา ซึ่งการคิดเชิงออกแบบที่ดีร่วมกิจกรรมต้องกล้าที่จะแสดงออก กล้าที่จะรับฟังอย่างกระตือรือร้น จะเป็นการสนับสนุนการดำเนินการคิดเชิงออกแบบ

Carella, G., Cautela, C., Melazzini, M., Pei, X., & Schmittinger, F. (2023) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบคือวิธีการคิดที่ใช้คนเป็นศูนย์กลาง โดยใช้การมีส่วนร่วมกับบุคคลหลากหลายส่วนในการเสนอแนะ ระดมสมอง ออกความคิดเห็น และเป็นที่ยอมรับใช้ในการสร้างสรรค์ธุรกิจใหม่ ๆ และช่วยให้ผู้ประกอบการสามารถพัฒนาธุรกิจของตนเองได้อย่างมีแบบแผน และมีเหตุผล

Abraham, I., Howard, E., & Asinyo, B. (2022) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นแนวทางที่คำนึงถึงผู้ใช้เป็นศูนย์กลางในการสร้างสรรค์นวัตกรรม ด้วยการรวบรวมและวิเคราะห์แนวคิดที่หลากหลายเพื่อกำหนดปัญหาหลักที่ได้รับ การระบุและกำหนดปัญหาโดยคำนึงถึงผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง รวมถึงคุณลักษณะ รายละเอียด และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่จำเป็นในการแก้ปัญหา หรือให้ลูกค้าสามารถแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง เป็นนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ เป็นการพัฒนาวิธีการที่เป็นนวัตกรรมใหม่ในการจัดการปัญหาเพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้าอย่างเต็มที่

Simon (2009) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ที่เกิดขึ้นจากความชำนาญในการสร้างงานและความสามารถทางสมองของมนุษย์ ซึ่งเชื่อว่าสิ่งประดิษฐ์ทุกอย่างที่เกิดขึ้นในโลกนี้เกิดขึ้นจากฝีมือและสมองการสร้างสรรค์ของมนุษย์เกือบทั้งหมด นอกจากนี้ ไชมอน ได้เสนอว่าการออกแบบเป็นกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งเป็นการแก้ปัญหาด้วยหลักการทางวิทยาศาสตร์ ผลจากการแก้ปัญหานั้นจะประสบความสำเร็จได้ขึ้นอยู่กับผู้ที่เกี่ยวข้องกับปัญหาทุกคนที่เห็นชอบและร่วมมือกัน เช่น ผู้ออกแบบ ผู้ผลิต และผู้บริโภค นอกจากนี้ยังเป็นการเปิดกว้างในการแก้ปัญหาที่ซับซ้อนอีกด้วย

Jones (1992) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบไม่เพียงแต่เกี่ยวกับผลงานออกแบบเท่านั้น แต่มีความหมายที่กว้างขวางกว่านั้น เป็นการคิดออกแบบทุกอย่าง เช่น ระบบ กระบวนการ สิ่งแวดล้อม เครือข่าย หรือสิ่งอื่น ๆ ที่อยู่รอบตัวเรา นอกจากนี้ การออกแบบที่ดีต้องมีการมีส่วนร่วมของประชาชน ผู้บริโภค และผู้ใช้ เพราะพวกเขามีอิทธิพลต่อกระบวนการตัดสินใจของนักออกแบบ นอกจากนี้ การรวมกันของศิลปะและวิทยาศาสตร์สามารถสร้างสิ่งใหม่ ๆ ในอนาคตได้อีกมากมาย ดังนั้น ความคิดออกแบบนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญและมีความสำคัญในชีวิตประจำวันของเราทุกคน

Buchanan (1992) เสนอว่า การคิดเชิงออกแบบ การออกแบบสิ่งต่าง ๆ เช่น ผลิตภัณฑ์ บริการ ระบบ หรือนโยบายต่าง ๆ การคิดเชิงออกแบบมีความสำคัญในการแก้ปัญหา เพราะเราต้องศึกษาและเข้าใจปัญหาอย่างลึกซึ้ง เพื่อที่จะสามารถหาวิธีแก้ไขที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพได้ การเข้าใจปัญหาอย่างแท้จริงไม่เพียงแต่ช่วยในการแก้ปัญหาในงานออกแบบเท่านั้น แต่ยังส่งผลกระทบต่อ การแก้ปัญหาในสังคมด้วย การออกแบบสิ่งต่าง ๆ ที่มีความเข้าใจปัญหาอย่างแท้จริงจะช่วยให้ผู้ใช้หรือประชาชนสามารถใช้งานหรือใช้ประโยชน์จากสิ่งนั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสะดวกสบาย นอกจากนี้ การคิดเชิงออกแบบเป็นแนวคิดที่มีลักษณะที่ประกอบขึ้นมาจากศาสตร์

ที่หลากหลาย เช่น วิทยาศาสตร์ ศิลปะ จิตวิทยา ฯลฯ โดยการเชื่อมโยงความรู้และแนวคิดจากศาสตร์ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เพื่อให้สามารถแก้ปัญหาในชีวิตมนุษย์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Lawson (2012) เป็นนักจิตวิทยาและสถาปนิก ได้ให้ความคิดเห็นว่า การออกแบบไม่เพียงแค่แก้ปัญหา แต่เป็นการสร้างสรรค์ด้วยจินตนาการที่สวยงาม และการเลือกใช้เหตุและผลให้เหมาะสม ลอร์สันได้ชี้ให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างนักวิทยาศาสตร์และนักออกแบบในการแก้ปัญหา นักวิทยาศาสตร์ใช้การวิเคราะห์ ในขณะที่นักออกแบบใช้การสังเคราะห์ อย่างไรก็ตาม ลอร์สันเน้นความสำคัญของการปฏิบัติตามหลักฐานที่มีอยู่ในการแก้ปัญหาด้วยการออกแบบ

Cross (2006) มีความคิดเห็นในการคิดเชิงออกแบบไว้ว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นวิธีที่ช่วยเชื่อมโยงระหว่างการเรียนรู้ปัญหาและการแก้ไขปัญหอย่างสร้างสรรค์ โดยการนำความรู้และประสบการณ์ที่มีอยู่มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ นอกจากนี้ การใช้สัญชาตญาณในการออกแบบไม่จำเป็นต้องเป็นนักออกแบบเท่านั้น ผู้ที่มีความเข้าใจและศึกษาองค์ความรู้จากผู้อื่นก็สามารถมีส่วนร่วมในการคิดออกแบบได้ด้วย เพื่อสร้างผลงานที่มีคุณค่าและสร้างสรรค์ให้กับสังคมได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

Krippendorff (2006) ได้เสนอว่า การคิดเชิงออกแบบเกี่ยวข้องกับการเข้าใจความรู้สึกของมนุษย์และการออกแบบให้เหมาะสมกับความพึงพอใจและความรู้สึกของมนุษย์เป็นหลัก (Human-Centered Design) หลักการนี้เน้นการศึกษาความหมายของสิ่งประดิษฐ์และการให้ความสำคัญกับการคิดสร้างความหมายที่เกี่ยวข้องกับความรู้สึกในสิ่งประดิษฐ์ การตีความหมายนี้เกิดจากผลงานออกแบบของนักออกแบบที่เป็นสื่อกลางในการสื่อสารด้วยความหมาย แนวคิดดังกล่าวเกี่ยวข้องกับการใช้ภาษาและระบบภาษาภาพ การตีความหมาย และสัญญาณทางวัตถุ อย่างไรก็ตาม แนวคิดนี้มักจะเป็นนามธรรมเนื่องจากเกี่ยวข้องกับความรู้ทางอารมณ์และเป็นเรื่องของการเข้ารหัสและการถอดรหัสของมนุษย์กับสิ่งประดิษฐ์ อย่างไรก็ตาม แนวคิดคิปเพนดอร์ฟสามารถสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ตามความต้องการที่ซับซ้อนของมนุษย์ในปัจจุบันได้

Brown (2009) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) เป็นกระบวนการที่มุ่งเน้นการสร้างนวัตกรรมใหม่โดยใช้ความคิดที่มีรูปแบบเป็นขั้นตอน นวัตกรรมที่เกิดขึ้นจะสามารถแสดงออกในรูปแบบต่างๆ เช่น ผลิตภัณฑ์หรือบริการ หรือแม้กระทั่งกลยุทธ์หรือยุทธศาสตร์ การคิดเชิงออกแบบเป็นเครื่องมือที่เหมาะสมสำหรับผู้ที่ไม่ใช่นักออกแบบหรือมีประสบการณ์ในการออกแบบน้อย กระบวนการคิดเชิงออกแบบจะช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถคิดเหมือนนักออกแบบได้ แนวคิดของ Brown ย้ำความสำคัญของการทำงานร่วมกับผู้อื่นเพื่อให้ได้แรงบันดาลใจจากผู้อื่น การเรียนรู้ผ่านการทำงานเป็นกลุ่มจะช่วยสร้างประสบการณ์ใหม่และนำไปสู่การสร้างสิ่งใหม่ นอกจากนี้

Martin (2010) กล่าวว่า การคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) เป็นกระบวนการที่ช่วยให้ผู้ประกอบการสร้างนวัตกรรมทางธุรกิจได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยการใช้วิธีการที่ผู้ประกอบการต้องคิดอย่างนักออกแบบ เพื่อสร้างสินค้า บริการ หรือแผนการตลาดที่เป็นเอกลักษณ์ และตอบสนองต่อความต้องการของลูกค้าอย่างเห็นผล การศึกษาวิจัยทางการตลาดอย่างเดียวไม่เพียงพอในการสร้างนวัตกรรมในยุคปัจจุบัน เพราะสินค้าและบริการที่ดีต้องมาจากความคิดที่มีคุณค่า และสร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้า ดังนั้นการใช้เชิงออกแบบเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้ประกอบการควรใส่ใจ ผู้ประกอบการควรคิดอย่างนักออกแบบ โดยใช้เครื่องมือหรือเทคนิคทางการออกแบบเพื่อสนับสนุนการทำงานของตนเอง ซึ่งจะช่วยให้สามารถสร้างนวัตกรรมที่มีคุณค่าและเป็นเอกลักษณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

จึงสรุปได้ว่า การคิดเชิงออกแบบ เป็นกระบวนการคิดที่ใช้คนเป็นศูนย์กลาง ในการการสร้างสรรค์นวัตกรรม ซึ่งประกอบไปด้วยความคิดสร้างสรรค์ และความคิดอย่างเป็นเหตุเป็นผลร่วมกัน เพื่อมุ่งเน้นการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ผ่านการระดมความคิด และการทำงานอย่างมีส่วนร่วม ซึ่งสามารถทำให้ผู้ที่ร่วมกระบวนการคิดเชิงออกแบบ สามารถเห็นในมุมมองที่หลากหลาย และยังช่วยแก้ปัญหาทั้งในด้านสังคม และทางธุรกิจได้ การคิดเชิงออกแบบจึงมีความยืดหยุ่นในด้านการคิด และการกำหนดกิจกรรมในการคิดต่าง ๆ เพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบและวิธีการแก้ปัญหาอย่างมีส่วนร่วมตามบริบทของสังคม ชุมชน และภาคธุรกิจนั้น ๆ

การคิดเชิงออกแบบยังเป็นกระบวนการที่ใช้ความคิดอย่างมีวิจารณญาณและความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือบริการใหม่ ๆ ทั้งในด้านการออกแบบสิ่งแวดล้อม การออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือการออกแบบกระบวนการทำงาน เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด และใช้เหตุผลและหลักการทางตรรกะเพื่อทำให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้องและมีความสมเหตุสมผล ในขณะที่ความคิดสร้างสรรค์เป็นการคิดอย่างเสรีและไม่จำกัดเพื่อสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ ๆ โดยใช้ความคิดที่ไม่เหมือนใคร และมองปัญหาหรือสถานการณ์ในมุมมองที่แตกต่าง เพื่อสร้างความสร้างสรรค์และนวัตกรรมใหม่ ๆ

3. ขั้นตอนการคิดเชิงออกแบบ

การคิดเชิงออกแบบ ได้มีการกำหนดขั้นตอน จากสถาบันการออกแบบ Hasso Plattner Institute of Design at Stanford. The five stages of Design Thinking (2010) ไว้ทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize): การเข้าใจและเห็นอกเห็นใจผู้ใช้งาน โดยการสำรวจและศึกษาความต้องการ ความรู้สึก และปัญหาต่าง ๆ

2) ขั้นกำหนดมุมมอง (Define) : การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากขั้นตอนทำความเข้าใจ และสรุปปัญหาที่ต้องการแก้ไขอย่างชัดเจน รวมถึงแนวทางในการแก้ปัญหาเหล่านั้น

3) **ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate):** การคิดค้นแนวทางและไอเดียใหม่ๆ ในการแก้ไขปัญหา โดยไม่จำกัดความคิดในช่วงแรก เพื่อหาทางออกที่หลากหลาย

4) **ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype):** การสร้างต้นแบบของผลิตภัณฑ์หรือบริการในรูปแบบที่สามารถทดลองใช้ได้ เพื่อทดสอบและปรับปรุงแนวคิดดังกล่าว

5) **ขั้นทดสอบ (Test):** การทดลองใช้งานต้นแบบกับผู้ใช้งานจริง เพื่อนำข้อเสนอแนะกลับมาปรับปรุงผลิตภัณฑ์หรือบริการให้ดียิ่งขึ้น

การใช้การคิดเชิงออกแบบ จะช่วยให้องค์กรหรือบุคคลสามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือบริการที่ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งานได้ดีขึ้น ลดความเสี่ยงในการลงทุน และเพิ่มโอกาสในการประสบความสำเร็จในตลาด ซึ่งในงานวิจัยนี้ได้้นำการคิดเชิงออกแบบมาเป็นกระบวนการในการคิดแก้ปัญหา และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน เพื่อเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม

4. กระบวนการคิดเชิงออกแบบวงรอบเล็ก

กระบวนการคิดเชิงออกแบบมีหลากหลายวิธีคิดและล้นมุ่งไปสู่เป้าหมายเดียวกัน แต่ใช้คำที่แตกต่างกัน โดยการคิดเชิงออกแบบคือรูปแบบการคิดที่มีพื้นฐานการกำหนดปัญหาในตอนต้น และวิธีการแก้ปัญหานั้น ๆ ในตอนท้าย และวิธีการแก้ปัญหาก็เกิดขึ้นจากการกระทำซ้ำ ๆ สิ่งที่มีมุ่งเน้นจะถูกเลือกโดยคำนึงถึงมนุษย์ ดังนั้นจึงเรียกได้ว่าการคิดเชิงออกแบบคือการออกแบบที่มีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง วงรอบของการคิดแบบวงรอบเล็กจะประกอบไปด้วย 6 ขั้นตอน คือ การทำความเข้าใจ การสังเกตการณ์ การกำหนดมุมมอง การสร้างไอเดีย การสร้างตัวต้นแบบ และการทดสอบ (Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L, 2018, pp. 38-48)

1) **การทำความเข้าใจ** คือ การสร้างตัวละครขึ้นมาที่มีความต้องการหรือกำลังเผชิญหน้ากับปัญหาที่ต้องการทางออกแบบ เมื่อรับรู้ถึงปัญหานั้นแล้วก็อธิบายปัญหาออกมาโดยระบุความรุนแรงของปัญหาอย่างถูกต้อง เราสามารถใช้คำถามในการทำความเข้าใจ 2 แบบ คือ ทำไม และอย่างไร ซึ่งในกรอบการทำงานสร้างสรรค์ หลักการนี้สามารถบรรยายภาพให้เข้าใจง่ายที่สุดโดยแสดงถึงสิ่งที่เราต้องรู้เพิ่มเติม นอกเหนือจากการระบุปัญหาแล้ว สิ่งสำคัญอีกอย่างคือการทำความเข้าใจบริบทโดยรวม การตอบคำถาม WH ทั้ง 6 (who, why, what, when, where, how) ซึ่งจะทำให้เกิดความเข้าใจพื้นฐานดังต่อไปนี้ (Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L, 2018, p. 69)

- ใครคือกลุ่มเป้าหมาย (ขนาด ประเภท หรือคุณลักษณะ)
- ทำไมผู้ใช้คิดว่าตัวเองต้องการผลิตภัณฑ์
- ผู้ใช้ต้องการผลิตภัณฑ์แบบไหน
- ต้องการผลิตภัณฑ์เมื่อใดและนานแค่ไหน (วงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์)
- ผลิตภัณฑ์จะถูกใช้ที่ไหน (สภาพแวดล้อม, สื่อ, พื้นที่, ประเทศ)

- ผลิตภัณฑ์จะถูกใช้อย่างไร (ทักษะความสามารถ, งบประมาณ, รูปแบบธุรกิจ, ตลาด)

ซึ่งขั้นตอนการทำความเข้าใจนั้น มีเครื่องมือและวิธีการ ดังนี้

- การสร้างตัวละคร
- การใช้แผนภาพการตัดสินใจ
- การใช้กรอบการทำงานเรื่องโจทย์
- การสร้างผู้ใช้ในอนาคต

2) การสังเกตการณ์ คือ เมื่อเราทำความรู้จักและสังเกตการณ์แล้วในตอนต้น เราได้พยายามเป็นผู้เชี่ยวชาญและทำความเข้าใจความต้องการมากขึ้น ใช้โอกาสในการสนทนากลุ่มร่วมกัน บันทึกข้อมูลและสร้างภาพประกอบจากโอกาสนี้ เพื่อให้สามารถแบ่งปันข้อมูลกับผู้อื่นได้ในภายหลัง โดยการบันทึกลงในกระดานไอดี กระดานวิสัยทัศน์ รูปเรื่องราวประจำวัน หรือผังความคิด ทั้งหมดนี้คือข้อมูลสำคัญในการใช้สร้างและทบทวนตัวละครเพื่อเข้าถึงความรู้สึก และความต้องการของผู้ใช้ผลิตภัณฑ์ ซึ่งขั้นตอนการสังเกตการณ์นั้น มีเครื่องมือและวิธีการ ดังนี้ (Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L, 2018, pp. 28-77)

- การเติมแผนที่ความรู้สึก
- การถามคำถาม AEIOU (อะไร อย่างไร ทำไม เป็นต้น)
- ตรวจสอบสมมติฐานที่สำคัญ
- อภิปรายเพื่อค้นหาความต้องการ รวมถึงการถามคำถามปลายเปิด
- การนำผู้ใช้
- การตั้งคำถามแบบ WH
- การใช้ความละเอียดรอบคอบ
- การใช้คทาสนทนา (Use Talking Stick)
- ใส่การเข้าถึงความรู้สึกลงไปในการออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้

3) การกำหนดมุมมอง คือ การรวบรวม ดีความ และซึ่งนำหน้าข้อมูลทั้งหมด ผู้เป็นกระบวนกรจะต้องพยายามสนับสนุนให้ทุกคนในกลุ่มแบ่งปันประสบการณ์ของตน เป้าหมายคือเพื่อสร้างฐานข้อมูลที่เข้าใจตรงกัน ซึ่งวิธีที่ดีที่สุดคือการเล่าและอธิบายเรื่องราวที่ประสบ การแสดงภาพประกอบ และบรรยายปฏิกิริยาและความรู้สึกของผู้คน เป้าหมายก็คือเพื่อพัฒนาหรือทบทวนตัวละครที่กำลังพิจารณาร่วมกัน มีเครื่องมือและวิธีการ ดังนี้ (Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L, 2018, pp. 82-87)

- การมองแบบ 360 องศา
- การใช้ตาราง 9 ช่องและแผนภาพดอกเดซี่

- การแต่งประโยคสอบถามมุมมอง เช่น ถ้ามว่า เราจะ.....ได้อย่างไร เป็นต้น

4) การสร้างแนวคิด คือ การประยุกต์ใช้วิธีการและแนวทางที่หลากหลายเพื่อเพิ่มพูนความคิดสร้างสรรค์ เราสามารถใช้การระดมสมองหรือการร่างภาพในช่วงนี้ เป้าหมายคือการพัฒนาให้เกิดแนวคิดต่าง ๆ ให้ได้มากที่สุด แล้วร่างหรือวาดภาพออกมา ช่วงการสร้างไอเดียจะใกล้ชิดกับช่วงกระบวนการหลังจากนี้ ไม่ว่าจะเป็นช่วงการสร้างตัวต้นแบบ หรือช่วงทดสอบ เป้าหมายหลักของกระบวนการนี้คือการเพิ่มความสร้างสรรค์โดยการทำซ้ำในแต่ละครั้ง การจับกลุ่มกันเพื่อหาไอเดียที่เป็นไปได้ สามารถทำได้จริง ซึ่งขึ้นอยู่กับการระบุปัญหา ด้วยวิธีนี้เราสามารถควบคุมแนวทางของความคิดสร้างสรรค์ รวมถึงช่วงความคิดที่แตกแขนงออกไปได้ ยกตัวอย่างเช่น การระดมสมองเรื่องการทำงานที่สำคัญ การเทียบกับอุตสาหกรรมหรือสถานการณ์อื่น ๆ การใช้ม้ามืด (Dark Horse) ที่สามารถมองข้ามสถานการณ์ปัจจุบันหรือรวมไอเดียที่ดีที่สุดและแย่ที่สุดเข้าด้วยกันได้ ตัวต้นแบบแหวกแนว (Funky Prototype) ที่ไม่ถูกจำกัดด้วยปัจจัยใด ๆ ก็ทำให้เกิดไอเดียได้ด้วยเช่นกัน ซึ่งมีเครื่องมือและวิธีการ ดังนี้ (Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L, 2018, pp. 91-105)

- การจัดให้มีช่วงระดมสมอง
- การใช้เทคนิคเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ต่าง ๆ
- การลงลึกกับไอเดีย
- การใช้วิธี SCAMPER
- การเขียนโครงสร้าง จัดกลุ่ม และบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับไอเดีย
- การลงลึกกับไอเดีย

5) การสร้างตัวต้นแบบ คือ การทำไอเดียของเราให้สามารถจับต้องได้จริงให้รวดเร็วที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ และนำไปทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย วิธีนี้จะทำให้เราได้ความคิดเห็นที่สำคัญสำหรับการพัฒนาไอเดียและตัวต้นแบบ ว่าเราควรจะรักมัน เปลี่ยนแปลงมัน หรือไม่ต้องไปสนใจกับมัน มีเครื่องมือและวิธีการ ดังนี้ (Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L, 2018, pp. 108-115)

- การสร้างตัวต้นแบบ
- ใช้ตัวต้นแบบหลาย ๆ ประเภท
- จัดเก็บและแยกประเภท
- จัดเวิร์กช็อปทำตัวต้นแบบ

6) การทดสอบ คือ กระบวนการที่เกิดขึ้นหลังจากได้พัฒนาตัวต้นแบบขึ้นมาเรียบร้อยแล้ว และ/หรือหลังจากการร่างภาพคร่าว ๆ ได้ในทุกครั้ง เราสามารถทดสอบมันกับทีมงานของเราเองก็ได้ แต่ปฏิริยาของกลุ่มเป้าหมายที่แท้จริงนั้นต่างที่น่าสนใจ เราสามารถใช้การทดสอบแบบทั่วไปหรือการทดสอบแบบดิจิทัลได้ด้วยซึ่งเราสามารถทดสอบตัวต้นแบบหรือการทำงานบางอย่างได้อย่างรวดเร็วกับผู้ใช้จำนวนมากได้ การทดสอบนั้นจะทำให้เราได้รับฟังความคิดเห็นที่มีประโยชน์สูงสุด

เราสามารถเรียนรู้จากความคิดเห็นเหล่านั้น แล้วพัฒนาต่อไปเรื่อย ๆ จนกระทั่งเรารักไอเดียของเรา เปลี่ยนแปลงมัน หรือไม่ต้องไปสนใจกับมัน มีเครื่องมือและวิธีการ ดังนี้ (Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L, 2018, pp. 118-128)

- การทดสอบขั้นต้น
- การใช้วิธีความคิดเห็น 4 ช่อง
- การจัดการทดสอบเอ/บี
- การใช้ตารางทดลอง

7) การคิดพิจารณาทบทวน คือ ก่อนที่เราจะเริ่มวงรอบใหม่ของกระบวนการทำซ้ำ เราควรพิจารณาทิศทางที่เราจะมุ่งไปเสียก่อน การทบทวนจะเกิดขึ้นได้ดีที่สุดจากการตั้งคำถามว่า ไอเดียและผลการทดสอบนั้นสอดคล้องกับการอ้างถึงการตอบรับของสังคมและใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่ ช่วงคิดพิจารณานี้จะเป็นการมองย้อนกลับไปยังกระบวนการทั้งหมด จะมีการทบทวนกระบวนการและการทำซ้ำรอบล่าสุด หลังจากนั้นจะมีการอภิปรายว่าอะไรที่ได้ผลและอะไรที่ควรปรับปรุง การตั้งคำถามอาจใช้เทคนิคการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เช่น “ฉันชอบ.... ฉันอยากให้.....” หรืออาจใช้วิธีที่มีรูปแบบมากกว่านั้น เช่น การใช้ความคิดเห็น 4 ช่อง โดยธรรมชาติแล้วเรายังใช้ช่วงคิดพิจารณาเพื่อสรุปสิ่งที่ได้รับในกรณีที่ยังไม่มีคำตอบจากช่วงทดสอบอีกด้วย มีเครื่องมือและวิธีการ ดังนี้ (Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L, 2018, p. 44)

- การใช้กระดานมองย้อน

จึงสรุปได้ว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นการคิดที่ใช้คนเป็นศูนย์กลาง มีเครื่องมือและกิจกรรมที่หลากหลายในการให้กลุ่มคนสามารถเสนอแนวคิดและวิธีการแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้พิจารณากิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ ด้วยโมเดลการคิดเชิงออกแบบของสแตนฟอร์ด โดย Hasso Plattner Institute of Design at Stanford. The five stages of Design Thinking (2010) ได้แก่ 1) ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) 2) ขั้นกำหนดมุมมอง (Define) 3) ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) 4) ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) 5) ขั้นทดสอบ (Test) และใช้เครื่องมือการคิดเชิงออกแบบ Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018) เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบได้เป็น 9 กิจกรรม/เครื่องมือ ตามลำดับ ที่เป็นกิจกรรมที่ง่ายต่อการปฏิบัติภายในชุมชน ได้แก่ 1) การสร้างตัวละคร (Create a persona) 2) การตั้งคำถาม WH (WH questions) 3) การพิจารณาหลวมมุมมอง (Considering multiple perspectives) 4) การสร้างแผนภาพดอกไม้ (Flower map) 5) การจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structure and select ideas) 6) แบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) 7) การพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) 8) ตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) และ 9) กระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board) ในการทบทวนกระบวนการตามลำดับ

6. กิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ผู้วิจัยได้ดำเนินกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน ของจาก Hasso Plattner Institute of Design at Stanford. The five stages of Design Thinking (2010) ได้แก่ ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ขั้นกำหนดมุมมอง (Define) ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) และขั้นทดสอบ (Test) โดยประยุกต์ใช้เครื่องมือ/กิจกรรมการคิดเชิงออกแบบของ Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018) มีกิจกรรมจำแนกตามขั้นตอนการคิดเชิงออกแบบ ดังนี้

6.1 การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize)

กิจกรรมการสร้างตัวละคร (Create a persona)

การสร้างตัวละคร เป็นหนึ่งในเครื่องมือของวิธีการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) เพื่อการกำหนดเป้าหมายหลักของกลุ่มชุมชนคืออะไร กลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่มล้วนมีความต้องการและความชอบที่แตกต่างกัน ดังนั้นการกำหนดกลุ่มเป้าหมายโดยการสร้าง “แผนผังคุณสมบัติของผู้บริโภค” โดยให้กลุ่มชุมชนวาดตัวละครขึ้นมาหนึ่งตัวละครสมมุติ ที่เป็นกลุ่มผู้บริโภคที่เป็นเป้าหมายของผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวลงบนกระดาษขนาดใหญ่ และกำหนดคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมายเหล่านั้น โดยกระบวนการมีส่วนร่วมกับกลุ่มชุมชนโดยการคอยตั้งคำถามในแต่ละประเด็นที่ชุมชนนำเสนอ และกระตุ้นให้กลุ่มชุมชนถ่ายทอดความรู้สึกของกลุ่มเป้าหมายออกมาให้มากที่สุด ดังกระบวนการ ดังนี้ (Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L, 2018, p. 26)

1) ให้กลุ่มชุมชนแต่ละกลุ่มเพื่อปรึกษาหารือเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายของกลุ่มชุมชนในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว

2) กลุ่มชุมชนลองวาดภาพตัวละครสมมุติของกลุ่มเป้าหมายนั้น ๆ แบบเต็มตัวลงบนกระดาษขนาดใหญ่ในบริเวณฝั่งซ้าย โดยสมาชิกกลุ่มชุมชนทุกคนมีส่วนร่วมในการเสนอแนวคิดและคุณลักษณะต่าง ๆ

3) กระบวนการพิจารณา และคอยกระตุ้นความคิดของกลุ่มชุมชนให้กล้าแสดงออกในการวาดภาพโดยไม่จำเป็นต้องเป็นรูปภาพที่สวยงาม หรือมีรายละเอียดมากเกินไปจนความจำเป็น

4) ชุมชนปรึกษาหารือกันเกี่ยวกับคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย และกำหนดคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมายอย่างอิสระลงในกระดาษฝั่งขวา โดยกระบวนการทำหน้าที่การตั้ง

4.1) ลักษณะตัวละคร ยกตัวอย่างเช่น ชื่อสมมุติ อายุ อาชีพ รายได้ รสนิยม เป็นต้น

4.2) โจทย์ของผลิตภัณฑ์ ยกตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์ช่วยในด้านใด เป้าหมายคืออะไร และเหตุใดกลุ่มเป้าหมายถึงเลือกผลิตภัณฑ์นี้ของกลุ่มชุมชน

4.3) การประยุกต์ใช้ผลิตภัณฑ์ ยกตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์ถูกใช้งานอย่างไร ที่ไหน และใครเป็นผู้ใช้ผลิตภัณฑ์ เกิดอะไรขึ้นก่อนและหลังการใช้ผลิตภัณฑ์ กลุ่มเป้าหมายรู้ข้อมูลข่าวสารของผลิตภัณฑ์จากช่องทางใด กระบวนการซื้อเป็นอย่างไร และใครมีอิทธิพลในการตัดสินใจซื้อ

4.4) ข้อดีของผลิตภัณฑ์ ยกตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์ปัจจุบันทำให้กลุ่มเป้าหมายมีความสุขมากขนาดไหน

4.5) ปัญหาของผลิตภัณฑ์ ยกตัวอย่างเช่น มีสิ่งใดในผลิตภัณฑ์ที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายอาจรู้สึกไม่ดี ลูกค้าน่าไม่ชอบในเรื่องใดหรือส่วนใดของผลิตภัณฑ์

5) เมื่อกลุ่มชุมชนสร้างตัวละคร และแผนผังคุณสมบัติของผู้บริโภคเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้ตัวแทนกลุ่มชุมชนออกมานำเสนอโดยมีส่วนร่วมร่วมกับสมาชิกภายในกลุ่ม

6) กระบวนการและกลุ่มชุมชนวิเคราะห์แผนผังคุณสมบัติของผู้บริโภคร่วมกัน และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

กิจกรรมการตั้งคำถาม WH (WH questions)

การตั้งคำถาม WH (WH questions) เป็นการที่ให้ชุมชนเป็นผู้ตั้งคำถามและบันทึกคำถามด้วยสมาชิกชุมชน โดยมีแนวคำถามการสนทนากลุ่มแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร สำหรับการตั้งคำถาม WH ดังนี้ (Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L, 2018, p. 69)

1) คำถามเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวภายในจังหวัด

2) คำถามเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชนเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัด

3) คำถามเกี่ยวกับจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน

4) คำถามเกี่ยวกับโอกาสของผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน

5) คำถามเกี่ยวกับปัญหาของผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน

6) คำถามเกี่ยวกับอุปสรรคของผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน

7) คำถามเกี่ยวกับการเชื่อมโยงผลิตภัณฑ์กับการท่องเที่ยวและมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัดภายใต้ศักยภาพของกลุ่มชุมชน

ตาราง 1 แสดงวิธีการการแก้ปัญหาผลิตภัณฑ์ ด้วยคำถาม WH (WH questions)

อะไร (what)	ใคร (who)	ทำไม (why)	ที่ไหน (where)	เมื่อไร (when)	อย่างไร (how)
ปัญหาคืออะไร	ใครที่เกี่ยวข้อง	ปัญหานี้สำคัญ	ปัญหาเกิดขึ้น	ปัญหาเกิดขึ้น	ปัญหานี้จะ
อะไร	ในการแก้ไข ปัญหา	อย่างไร	ที่ไหน	เมื่อไร	เป็นโอกาสได้ อย่างไร
เราควรจะรู้ อะไรจาก ปัญหาที่ เกิดขึ้น	ใครได้รับผล จากปัญหาที่ เกิดขึ้น	ทำไมปัญหานี้ ถึงเกิดขึ้น	ปัญหาที่ เกิดขึ้นเคยถูก แก้ไขสำเร็จที่ ไหนบ้าง	อยากเห็นผล ของการ แก้ปัญหา เมื่อไร	ปัญหานี้จะ สามารถแก้ไขได้ อย่างไร
สมมติฐานที่ พิจารณาไป แล้วมี อะไรบ้าง	ใครมีอำนาจใน การตัดสินใจ หรือมีส่วนร่วม	ทำไมปัญหานี้ ถึงยังไม่ถูก แก้ไขใน ปัจจุบัน	ที่ไหนบ้างที่มี สถานการณ์ หรือปัญหา แบบเดียวกันนี้ เกิดขึ้น	สามารถพัฒนา ผลิตภัณฑ์โดย แก้ปัญหา เหล่านี้ได้ เมื่อไร	เคยมีการ ลองใช้วิธี แก้ปัญหาวิธีใด ไปแล้วบ้าง

การถามคำถาม WH โดนครบวงจรจะเริ่มต้นขึ้นเมื่อการสนทนากลุ่มเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร เสร็จสิ้นและมีการกำหนดปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ โดยมีกระบวนการ ดังนี้

- 1) ให้กลุ่มชุมชนร่วมกันตอบคำตอบจากคำถาม WH และจดบันทึกลงในกระดาษแผ่นใหญ่
- 2) สามารถถามคำถามย่อยที่เกิดขึ้นระหว่างการสนทนากลุ่มเพื่อตอบคำถาม WH ได้
- 3) หากคำถาม WH ส่วนใดไม่สอดคล้องกับบริบทของปัญหานั้น ๆ สามารถข้ามคำถามข้อนั้นได้
- 4) ประเมินคำตอบร่วมกันระหว่างกระบวนการและกลุ่มชุมชนหลังการสนทนากลุ่ม และตอบคำถาม WH

กิจกรรมการพิจารณาหลากหลายมุมมองจะเริ่มต้นขึ้นเมื่อการสนทนากลุ่มแนวทางการคัดเลือกทุนทางมรดกวัฒนธรรม เสร็จสิ้นและมีการกำหนดมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัด กำแพงเพชรสำหรับการเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน โดยมีกระบวนการ ดังนี้

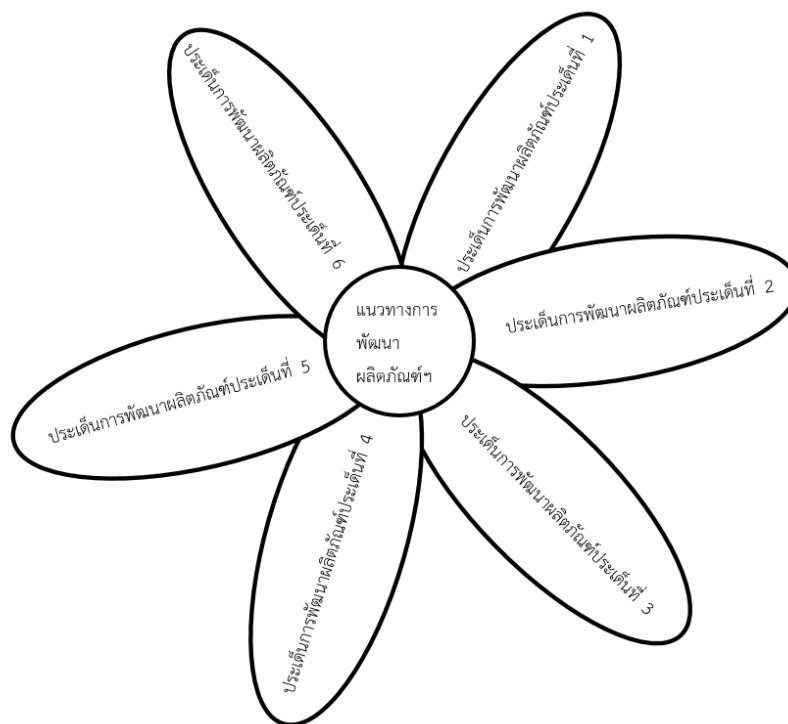
- 1) ให้กลุ่มชุมชนร่วมกันเสนอทุนทางมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัด ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน และอธิบายการเชื่อมโยงเหล่านั้น โดยนำเสนอให้มีความหลากหลาย และจัดบันทึกโดยกระบวนการ
- 2) ให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ ร่วมกันเสนอทุนทางมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัด ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน และอธิบายการเชื่อมโยงเหล่านั้น โดยนำเสนอให้มีความหลากหลาย และจัดบันทึกโดยกระบวนการ
- 3) ลำดับความสำคัญ และความเป็นไปได้ของทุนทางมรดกทางวัฒนธรรม ภายในจังหวัด ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน
- 4) พิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ กลุ่มชุมชน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ

กิจกรรมการสร้างแผนภาพโน้ตค้น (Making a Flower map)

กิจกรรมการสร้างแผนภาพโน้ตค้น กระบวนการจะเริ่มต้นขึ้นเมื่อการสนทนากลุ่มแนวกำหนดประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัด กำแพงเพชร เสร็จสิ้นและมีการกำหนดประเด็นในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยมีกระบวนการ ดังนี้ (Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L, 2018, p. 85)

- 1) ให้ชุมชนร่วมกันคัดเลือกประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม ที่ได้จากการสนทนากลุ่มที่ผ่านมา เขียนลงบนกลีบดอกไม้
- 2) กลีบดอกไม้จะทำหน้าที่เป็นการระบุประเด็นสำคัญ การทำให้ประเด็นสำคัญอยู่ในกลีบดอกไม้แต่ละกลีบ จะทำให้ผู้เข้ากิจกรรมมีกรอบในการคิดให้ตกผลึกเป็นประเด็นสำคัญจริง ๆ ซึ่งจะสามารถเขียนได้ถึง 5 – 8 กลีบ ตามประเด็นสำคัญที่เกิดขึ้นจากการสนทนากลุ่มภายในชุมชน
- 3) ประเด็นสำคัญต่าง ๆ นับเป็นองค์ประกอบในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ซึ่งมีความสำคัญใกล้เคียงหรือเท่าเทียมกันในการให้ความสำคัญในทุกประเด็น ดังนั้น ประเด็นไหนที่กลุ่มชุมชนเห็นว่าจะไม่มีความสำคัญเพียงพออาจถูกตัดออกเพื่อนำเสนอประเด็นสำคัญที่เป็นองค์ประกอบหลักเท่านั้น
- 4) กระบวนการ คอยให้คำแนะนำและกระตุ้นให้เกิดการกล้าแสดงออกภายในกลุ่มชุมชน

5) พิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ กลุ่มชุมชน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ



ภาพ 3 แสดงวิธีการสร้างแผนภาพโน้ตสน์ (Making a Flower map)

ที่มา: พจนนธรรม ณรงค์วิทย์, 2566

6.3 การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate)

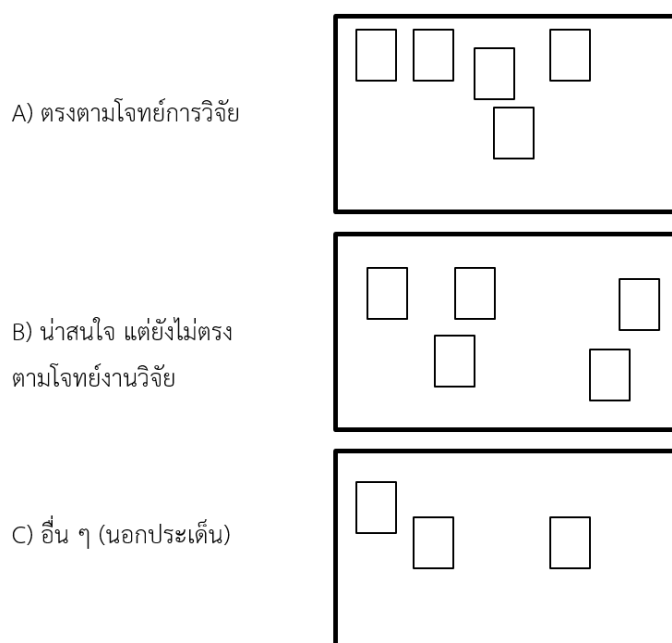
กิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas)

สนทนากลุ่มร่วมกันกลุ่มชุมชน เพื่อนำเสนอแนวคิดและแบบร่าง ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร กลุ่มชุมชนจะได้รับกระดาษสำหรับการเขียนแบบร่างแบบคร่าว ๆ ผลิตภัณฑ์จากการพัฒนาความคิดเชิงออกแบบ ซึ่งสามารถวาดหรือเขียนในการถ่ายทอดแนวคิดนั้น ๆ ได้อย่างอิสระ มากกว่า 1 แผ่น ต่อ 1 คน โดยมีรายละเอียด ดังนี้ (Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L, 2018, p. 94)

1) จากการสนทนากลุ่มที่ผ่านมา เราสามารถนำเสนอแนวคิด (idea) การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร เป็นแบบไหนบ้าง (ให้กลุ่มชุมชนร่วมกันร่างรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่เป็นไปได้)

2) ผลิตภัณฑ์ที่ร่างแบบมา สามารถตอบโจทย์การเป็นผลิตภัณฑ์เพื่อท่องเที่ยว เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ได้หรือไม่ อย่างไร

3) เราสามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ หรือต่อยอดจากแบบร่างดังกล่าว เพื่อตอบโจทย์การเป็นผลิตภัณฑ์เพื่อท่องเที่ยว เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ได้หรือไม่ อย่างไร



ภาพ 4 แสดงวิธีการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas)

ที่มา: พจน์ธรรม ณรงค์วิทย์, 2566

การจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด จะเริ่มต้นขึ้นเมื่อการสนทนากลุ่มการนำเสนอแนวคิดผลิตภัณฑ์จากการพัฒนาด้วยการคิดเชิงออกแบบเสร็จสิ้น และมีการเขียนแบบร่างแบบคร่าว ๆ เป็นแนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ลงในกระดาษ โดยมีกระบวนการ ดังนี้

1. ให้กลุ่มชุมชนนำแบบร่างแนวคิดแบบคร่าว ๆ แต่ละแบบร่าง พิจารณาร่วมกันระหว่างกระบวนการและกลุ่มชุมชน ในการจัดการโครงสร้างในการเลือกแนวคิดว่าแบบร่างแต่ละแบบ

ร่างจะอยู่ในส่วนของ “ตรงตามโจทย์งานวิจัย” “น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์งานวิจัย” หรือ “อื่น ๆ (นอกประเด็น)”

2. ให้กลุ่มชุมชนนำแบบร่างแนวคิดแบบคร่าว ๆ นำไปติดบนกระดาษแผ่นใหญ่ เพื่อจัดกลุ่มแนวคิด ว่าอยู่ในส่วนของ “ตรงตามโจทย์งานวิจัย” “น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์งานวิจัย” หรือ “อื่น ๆ (นอกประเด็น)”

3. กรณีระหว่างกระบวนการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด หากกลุ่มชุมชนมีแนวคิดใหม่ ๆ ระหว่างการจัดโครงสร้าง สามารถเขียนแบบร่างเพิ่ม เพื่อการพิจารณาร่วมกันได้ ระหว่างการจัดโครงสร้าง

4. กระบวนการ คอยให้คำแนะนำและกระตุ้นให้เกิดความกล้าแสดงออกภายในกลุ่มชุมชน

5. พิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน

กิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet)

หลังจากการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด และสรุปผลแนวคิดร่วมกันระหว่างกระบวนการและกลุ่มชุมชนแล้ว กลุ่มชุมชนจะได้รับแบบฟอร์มสำหรับการออกแบบร่างบรรยายแนวคิด ซึ่งกลุ่มชุมชนสามารถวาดหรือเขียนในการถ่ายทอดแนวคิดนั้น ๆ ลงในแบบฟอร์ม โดยกระบวนการมีหน้าที่ในการกระตุ้นให้กลุ่มชุมชนมีความกล้าในการแสดงออก และการวาดภาพร่างแนวคิดในหัวของตนเองออกมา โดยไม่จำเป็นต้องเป็นภาพร่างที่มีความสวยงาม แต่เป็นรายละเอียดที่กลุ่มชุมชนต้องการถ่ายทอดโดยแท้จริง มีขั้นตอน ดังนี้ (Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L, 2018, p. 105)

1) หลังจากกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) การสนทนากลุ่ม การจัดโครงสร้างและคัดเลือกแนวคิดเสร็จสิ้น กระบวนการสรุปผลอย่างมีส่วนร่วมกันชุมชนในการสรุปแนวคิดที่ตรงตามโจทย์การวิจัย และน่าสนใจในการพัฒนาพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวบนฐานมรดกทางวัฒนธรรม ภายใต้ตามศักยภาพของกลุ่มชุมชน (1 กลุ่มชุมชนสามารถสรุปผลออกมาได้มากกว่า 1 แนวคิดที่เป็นไปได้)

2) กระบวนการแจกแบบฟอร์มแบบร่างบรรยายแนวคิดให้กับกลุ่มชุมชน พร้อมอุปกรณ์สำหรับการออกแบบร่างเบื้องต้นได้แก่ ดินสอ ปากกา ไม้บรรทัด ยางลบ และสีแห้งต่าง ๆ

3) ชุมชนร่วมกันออกแบบร่างบรรยายแนวคิดลงในกระดาษตามฟอร์มที่กำหนด โดยมีกระบวนการเป็นผู้กระตุ้นให้กลุ่มชุมชนกล้าแสดงออกในการออกแบบร่าง โดยไม่จำเป็นต้องเป็นภาพร่างที่มีความสวยงาม แต่เป็นรายละเอียดที่กลุ่มชุมชนต้องการถ่ายทอดโดยแท้จริง โดยมีจุดประสงค์ของการออกแบบร่างบรรยายแนวคิด ดังนี้

- 3.1) ให้ชุมชนเห็นภาพของปัญหาและสถานการณ์ที่เผชิญอยู่
 - 3.2) ให้ชุมชนเข้าใจปัญหาและแนวคิดมากขึ้น
 - 3.3) ให้ชุมชนเข้าใจถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อลูกค้าและกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น
 - 3.4) เป็นการจัดระเบียบความคิดของกลุ่มชุมชนลงในแบบฟอร์ม
 - 3.5) ให้ชุมชนรับรู้วิธีที่นำไปสู่การแก้ปัญหา
- 4) พิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนการสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบโดยกลุ่มชุมชน

แบบร่างบรรยายแนวคิด	
ชื่อผลิตภัณฑ์ :	
กลุ่ม.....ชุมชน.....	
แนวคิด (Concept) :	ปัญหา/ความต้องการในการพัฒนา :
.....
.....
รูปประกอบ :	
วิธีการแก้ปัญหา :	ประโยชน์ที่เกิดขึ้น :
.....
.....
.....
คำอธิบายเพิ่มเติม :	
.....	
.....	

ภาพ 5 แสดงวิธีการออกแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet)

ที่มา: พจนัธรธรรม อนุรักษ์วิทย์, 2566

6.4 การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype)

กิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype)

สังเกตการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบอย่างมีส่วนร่วมกับกลุ่มชุมชน จากแบบร่างบรรยายแนวคิด เพื่อสร้างต้นแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยมีรายละเอียด ดังนี้ (Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L, 2018, p. 115)

- 1) การสร้างต้นแบบ มีความสอดคล้องกับแบบร่างบรรยายแนวคิด ที่สรุปผลจากกลุ่มชุมชน
- 2) กระบวนการผลิตต้นแบบสามารถทำได้เองโดยกลุ่มชุมชน
- 3) กลุ่มชุมชนสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นจากการสร้างต้นแบบ และประยุกต์ใช้วิธีการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม
- 4) ระยะเวลาการสร้างต้นแบบของกลุ่มชุมชน มีความสอดคล้องและทันเวลาต่อการดำเนินงานในขั้นตอนถัดไป
- 5) การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน

6.5 การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นทดสอบ (Test)

กิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid)

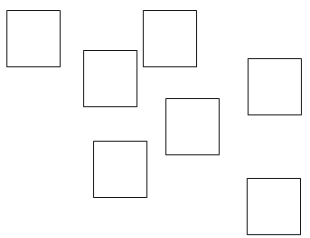
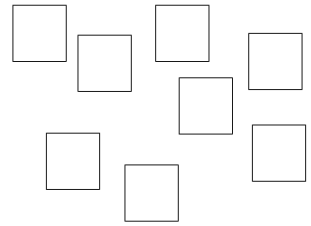
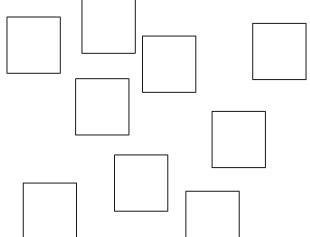
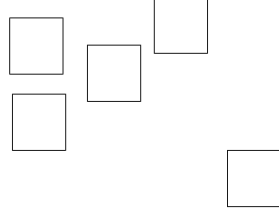
ชุมชนจัดแสดงผลงานการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร และเป็นผู้บันทึกข้อมูลข้อเสนอแนะจากนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ด้วยตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) เพื่อเป็นการประเมินผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยชุมชน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้ (Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L, 2018, p. 123)

- 1) กระบวนกรและกลุ่มชุมชนนำข้อมูลจากการสังเกต สัมภาษณ์ และบันทึกข้อมูลข้อเสนอแนะของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่
 - นักท่องเที่ยวชื่นชอบอะไรจากผลิตภัณฑ์นี้
 - นักท่องเที่ยวมีความต้องการซื้อผลิตภัณฑ์นี้หรือไม่ ด้วยเหตุผลอะไร
 - นักท่องเที่ยวมีคำถามอะไรจากผลิตภัณฑ์นี้หรือไม่ และคำถามคืออะไร
 - นักท่องเที่ยวมีข้อเสนอแนะ หรือแนวคิดใดเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์นี้
- 2) กลุ่มชุมชนนำประเด็นสำคัญจากการสังเกต สัมภาษณ์ และบันทึกข้อมูลข้อเสนอแนะของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดก

วัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร เขียนลงบนกระดาษโน้ต เพื่อติดลงบนกระดาษแผ่นใหญ่ตามหัวข้อที่กำหนด

3) กระบวนการและกลุ่มชุมชนคัดกรองประเด็นที่ซ้ำกันออก เพื่อให้ได้ประเด็นจากนักท่องเที่ยวในภาพรวม

4) กระบวนการและกลุ่มชุมชนสรุปประเด็นร่วมกัน เพื่อให้ได้ประเด็นข้อเสนอแนะของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชรในภาพรวม

แบบบันทึกข้อมูลนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน	
ความชอบของนักท่องเที่ยวต่อผลิตภัณฑ์	ความต้องการในการซื้อของนักท่องเที่ยว
	
คำถามที่เกิดขึ้น	ข้อเสนอแนะ/แนวคิด
	

ภาพ 6 แสดงวิธีการใช้ตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid)

ที่มา: พจนนัธรรม ณรงค์วิทย์, 2566

กิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ(Retrospective board)

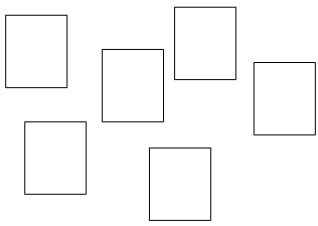
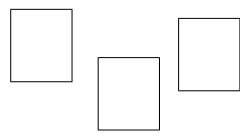
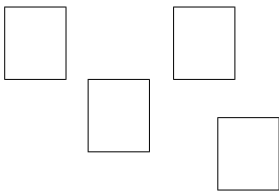
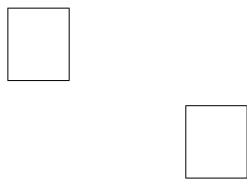
หลังจากที่ชุมชนดำเนินกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) ครบถ้วนแล้ว กระบวนการดำเนินการให้กลุ่มชุมชนเกิดการสนทนากลุ่มร่วมกันเพื่อทบทวนกระบวนการคิดเชิงออกแบบด้วยกระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board) ผ่านการนำเสนอข้อมูลซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ประเด็น เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ชุมชนต้องการถ่ายทอดต่อกระบวนการที่ผ่านมาทั้งหมดมีรายละเอียด ดังนี้ (Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L, 2018, p. 44)

1) กระบวนการแจกกระดาษโน้ตให้กับกลุ่มชุมชน และกระตุ้นให้กลุ่มชุมชนร่วมกันเสนอข้อมูลทบทวนเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่เกิดขึ้น ทั้งหมด 4 ประเด็นได้แก่

- สิ่งที่ได้ประโยชน์ และจะดำเนินการต่อไป
- สิ่งที่จะไม่ดำเนินการต่อ
- สิ่งที่อยู่ากจะดำเนินการเพิ่มเติม
- สิ่งที่ไม่สำคัญ

2) ชุมชนนำความเห็นในแต่ละประเด็นพร้อมระบุเหตุผล มาติดลงบนกระดานมองย้อนกลับตามประเด็นที่ต้องการนำเสนอความคิดเห็น

3) พิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน

กระดานมองย้อนกลับ เพื่อพิจารณากระบวนการคิดเชิงออกแบบสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม	
สิ่งที่ได้ประโยชน์และจะดำเนินการต่อไป	สิ่งที่จะไม่ดำเนินการต่อ
	
สิ่งที่อยู่ากจะดำเนินการเพิ่มเติม	สิ่งที่ไม่สำคัญ
	

ภาพ 7 แสดงวิธีการใช้กระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board)

ที่มา: พจนัธรรม ณรงค์วิทย์, 2566

แนวคิดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว

1. แนวคิดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ชุมชน

ในการวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร นอกจากการศึกษาเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชน และวิธีการคิดเชิงออกแบบแล้ว แนวคิดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ชุมชนก็เป็นหนึ่งในประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยใช้ชุมชนเป็นศูนย์กลาง

ในความหมายของผลิตภัณฑ์ชุมชน จะหมายถึงสินค้าและบริการที่เกิดขึ้นภายในกลุ่มชุมชน ทั้งในด้านการค้าขายและทำขึ้นเพื่อประโยชน์ในชีวิตประจำวัน นับเป็นสินค้าที่ได้รับการสืบทอดต่อ ๆ กันมาและมีความสำคัญในการสืบทอดวัฒนธรรมและภูมิปัญญาของชุมชน และไม่ว่าสังคมจะเปลี่ยนไปอย่างไร ชุมชนก็จะต้องมีการปรับตัวรูปแบบสินค้าและบริการให้เหมาะสมกับกลุ่มผู้ซื้อที่หลากหลาย ทั้งในด้านการเปลี่ยนแปลงของผลิตภัณฑ์ชุมชน ด้านคุณค่าของผลิตภัณฑ์ชุมชน และด้านแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน สามารถอธิบายได้ ดังนี้ (ชิสสิกา วรณจันทร์ และคณะ, 2555, น. 61-64)

1) การเปลี่ยนแปลงของผลิตภัณฑ์ชุมชน

หากมองในแง่การเปลี่ยนแปลงของผลิตภัณฑ์ชุมชนสามารถอธิบายการเปลี่ยนแปลงของผลิตภัณฑ์ชุมชนได้ 4 แบบ คือ

1.1) ผลิตภัณฑ์ชุมชนที่ยังคงไว้ซึ่งการใช้สอยรูปแบบเดิม อันหมายถึง งานหัตถกรรมต่าง ๆ ยังไม่สามารถหาวัสดุอื่น ๆ มาประยุกต์หรือทดแทนได้ เช่น กระติบข้าวเหนียว กระดัง ผ้าทอมือ ซึ่งปัจจุบันแม้ว่าผลิตภัณฑ์เหล่านี้จะมีอัตราการจ้างงานที่ลดลง แต่ก็ยังสามารถขยายฐานการผลิตเพื่อเป็นธุรกิจแบบครัวเรือนได้

1.2) ผลิตภัณฑ์ชุมชนที่มีการปรับปรุงบางส่วน อันหมายถึง งานหัตถกรรมที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ และปรับปรุงจากรูปแบบเดิม สร้างเป็นงานใหม่ที่มีความแตกต่างจากเดิมเป็นบางส่วน เช่น การปรับเปลี่ยนวัสดุ หรือเทคนิคต่าง ๆ

1.3) ผลิตภัณฑ์ชุมชนที่ถูกประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ อันหมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่เป็นผลงานประยุกต์โดยใช้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในอดีต พัฒนาเป็นรูปแบบใหม่เพื่อการแก้ปัญหาจากที่ผลิตภัณฑ์ชุมชนรูปแบบเดิมมีการใช้งานที่น้อยลง จึงมีการปรับเปลี่ยนและพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ให้เป็นทางเลือกที่ดีและเพิ่มความคุ้มค่าและการใช้ประโยชน์ของชิ้นงาน

1.4) ผลิตภัณฑ์ชุมชนที่สูญหายไปจากการใช้สอยไปอย่างสิ้นเชิง อันหมายถึง ผลิตภัณฑ์ชุมชนที่ไม่สามารถปรับเปลี่ยนให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกได้ และขาดการสืบทอดทางวัฒนธรรมต่อ หรือมีเทคโนโลยีบางอย่างมาทดแทน ซึ่งง่ายกว่าการกระทำในรูปแบบเดิม เช่น คัน

โซ่ที่ใช้รดน้ำในท้องนา ที่ปัจจุบันใช้เป็นเครื่องสูบน้ำแทน เป็นต้น ผลิตภัณฑ์เหล่านี้มักพบได้ในพิพิธภัณฑ์ แต่ไม่นิยมแล้วในการนำมาใช้ในปัจจุบัน

2) คุณค่าของผลิตภัณฑ์ชุมชน

ผลิตภัณฑ์ชุมชนหากมองในแง่ของหัตถกรรมชุมชน หรือหัตถกรรมพื้นบ้าน ล้วนมีคุณค่าในหลากหลายประเด็น เช่น คุณค่าทางจิตใจ ที่ผลิตภัณฑ์มีการเชื่อมโยงกับแนวคิด วิถีชีวิตในอดีต เป็นความทรงจำและความผูกพันของท้องถิ่น คุณค่าทางวิถีชีวิต ที่แสดงให้เห็นถึงกระบวนการคิดที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง และความพยายามของผู้สร้างในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ คุณค่าทางประโยชน์ใช้สอย และความงาม ที่แสดงให้เห็นถึงความหลากหลายของเรื่องราวที่มีเฉพาะถิ่น เฉพาะชุมชนนั้น ๆ ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่มีความงาม ความประณีต และคุณค่าของการสืบทอดฝีมือที่ผลิตภัณฑ์ชุมชนเหล่านี้จะต้องถูกสร้างสรรค์จากความเชี่ยวชาญ ความชำนาญเฉพาะทาง ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมชุมชนจึงเต็มเปี่ยมไปด้วยความภาคภูมิใจของชุมชน

3) แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน

ผลิตภัณฑ์ชุมชนเป็นผลิตภัณฑ์ที่ต้องมีการปรับตัวในหลายด้าน ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนนั้น จึงมีแนวทางที่หลากหลาย แบ่งเป็น 5 ส่วนสำคัญ ดังนี้ (ชิสสิกา วรรณจันทร์ และคณะ, 2555, น. 61-64)

3.1) การพัฒนาคุณภาพวัสดุของผลิตภัณฑ์ชุมชน อันหมายถึง การพัฒนาคุณภาพของวัสดุหรือการนำวัสดุที่พัฒนาขึ้นมาใช้ให้เกิดประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ชุมชน ซึ่งช่วยในด้านการเพิ่มคุณภาพและความหลากหลายของผลิตภัณฑ์

3.2) การพัฒนาทักษะการผลิตของผลิตภัณฑ์ชุมชน อันหมายถึง การพัฒนาคนรวมถึงทักษะในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ชุมชน การจัดกิจกรรมระดมสมอง และแลกเปลี่ยนฝีมือต่าง ๆ เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการผลิตผลิตภัณฑ์ชุมชนให้มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

3.3) การพัฒนาเครื่องมือ อุปกรณ์การผลิตของผลิตภัณฑ์ชุมชน อันหมายถึง การพัฒนาเครื่องมือและอุปกรณ์ให้มีความเหมาะสมและทันสมัย รวมถึงการถ่ายทอดเทคโนโลยีที่เหมาะสมให้แก่ชุมชนในการแก้ปัญหา ให้เกิดการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ที่มีประสิทธิภาพ

3.4) การพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน อันหมายถึง การทบทวนและปรับปรุงรูปแบบของผลิตภัณฑ์ให้มีความเหมาะสมมากขึ้น หรือมีความชัดเจนกับกลุ่มผู้บริโภคมากขึ้น ซึ่งสามารถพัฒนาและปรับปรุงรูปแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความหลากหลาย และตอบสนองต่อกลุ่มผู้บริโภคมากขึ้นเช่นกัน

3.5) การสร้างมูลค่าเพิ่ม อันหมายถึง การยกระดับสินค้าให้มีทั้งความสวยงามแปลกใหม่ ใช้งานดีขึ้น ซึ่งสามารถใช้อัตลักษณ์ในท้องถิ่น หรือทุนทางมรดกวัฒนธรรมมาเป็นแรงบันดาลใจในการเพิ่มมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ในเชิงสร้างสรรค์

ทั้งนี้ ในการวิจัยการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยการคิดเชิงออกแบบ มีการใช้แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนอย่างหลากหลายแนวทาง ซึ่งล้วนต้องเกิดการการตกตะกอน และเข้าใจปัญหา และสร้างแนวทางในการแก้ปัญหาผลิตภัณฑ์ชุมชนร่วมกันโดยเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกทางวัฒนธรรมภายในชุมชน

2. แนวคิดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อการท่องเที่ยว

ในการวิจัยการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกทางวัฒนธรรม จากกลุ่มชุมชนเป้าหมายได้มุ่งเน้นไปที่การสร้างสรรคผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงกับทุนทางมรดกภูมิปัญญาวัฒนธรรมภายในชุมชน ประเภท ของใช้ ของตกแต่ง และของที่ระลึก ซึ่งได้ศึกษาเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวประเภทของที่ระลึก ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวสำคัญที่ชุมชนมุ่งเน้นในการพัฒนา อันนำไปสู่การซื้อใช้ ซื้อฝาก และฝากซื้อ ซึ่งผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวประเภทของที่ระลึก ยังเป็นผลิตภัณฑ์ที่ชุมชนสามารถนำเสนออัตลักษณ์ของชุมชนได้อย่างเต็มที่ และทำให้นักท่องเที่ยวผู้ซื้อใช้ สามารถระลึกถึงมรดกทางวัฒนธรรม สถานที่ท่องเที่ยว อัตลักษณ์และความทรงจำที่มีต่อชุมชน ผ่านทางผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวที่ได้จับต้องอีกด้วย

1) ความหมายผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก

ของที่ระลึกเป็นสิ่งที่ทำให้เราสามารถระลึกถึงประสบการณ์ที่เราได้มีในสถานที่ต่าง ๆ ที่เราเคยเยี่ยมชม ไม่ว่าจะเป็นเครื่องประดับที่ทำจากวัสดุพื้นบ้าน หรือของที่ระลึกที่มีลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ของท้องถิ่น การซื้อของที่ระลึกไม่เพียงแต่เป็นการเก็บไว้เป็นที่ระลึกเท่านั้น แต่ยังเป็น การสนับสนุนชุมชนท้องถิ่นให้สามารถสืบสานศิลปวัฒนธรรมและประเพณีได้ต่อไป ดังนั้น ของที่ระลึกมีความสำคัญอย่างมากในการเสริมสร้างความเชื่อมั่นและความทรงจำในการท่องเที่ยวอีกครั้งในอนาคต

สุรีย์ เข็มทอง และสุรภีร์ โรจนวงศ์ (2550) กล่าวว่า ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกคือสิ่งที่นักท่องเที่ยวส่วนใหญ่จะซื้อเพื่อนำกลับบ้านเป็นของฝากหรือที่ระลึก สินค้าเหล่านี้อาจเป็นทั้งของที่มีราคาแพงหรือถูก และอาจเป็นสินค้าท้องถิ่นหรือไม่ก็ได้ ในการท่องเที่ยวในประเทศไทย ธุรกิจจำหน่ายผลิตภัณฑ์และของที่ระลึกเป็นสิ่งที่สำคัญ โดยมีเสื้อผ้า เพชรพลอย ผ้าไหม หัตถกรรม เครื่องหนัง และอื่น ๆ เป็นสินค้าที่นักท่องเที่ยวและคนในท้องถิ่นสามารถเลือกซื้อได้

สลักจิต ดิยะไพรัช (2545) อธิบายความหมายของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกว่าเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีความหมายที่สำคัญในการเป็นสัญลักษณ์ที่สร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้เราจดจำถึงเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกี่ยวข้องอย่างชัดเจน การออกแบบและสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เหล่านี้มีจุดมุ่งหมายในการเน้นย้ำความทรงจำและเตือนให้เราระลึกถึงความสำคัญของสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีตหรือปัจจุบัน ด้วยความหมายที่ลึกซึ้งและการออกแบบที่ดี เราสามารถเก็บรักษาความทรงจำและความสำคัญของเหตุการณ์นั้นไว้ในใจตลอดไป ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเป็นสิ่งที่ทำให้เราไม่ลืมและยัง

ช่วยสร้างความเชื่อมั่นและกำลังใจให้กับเราในทุกสถานการณ์ที่เราเผชิญหน้าในชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ประเสริฐ ศีลรัตน์ (2544) กล่าวถึงความหมายของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกคือสิ่งที่ใช้เพื่อกระตุ้นความทรงจำในเรื่องราวที่เกี่ยวข้อง ผลิตภัณฑ์เหล่านี้สามารถเป็นสื่อหรือวัตถุต่าง ๆ ที่ถูกออกแบบและสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อให้เกิดความรู้สึกหรือความทรงจำที่เกี่ยวข้องกับบุคคล สถานที่ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ผ่านมา ผลิตภัณฑ์เหล่านี้มีไว้เพื่อเตือนหรือเน้นให้คนที่ใช้งานมองเห็นหรือคิดถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องอยู่เสมอ อาจเป็นสิ่งที่ใช้เป็นสัญลักษณ์หรือสื่อเพื่อให้คนสามารถนึกถึงหรือคิดถึงบุคคล สถานที่ หรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องในอดีต ผลิตภัณฑ์เหล่านี้มีความสำคัญในการเตือนให้เราไม่ลืมเรื่องราวที่ผ่านมาและเพื่อให้เรารู้สึกถึงความสำคัญของมันในปัจจุบัน

จึงสามารถสรุปได้ว่า ผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวประเภทของที่ระลึก คือสิ่งที่จะช่วยให้นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์และความทรงจำจากการเดินทางมาได้อย่างแนบชิด ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจึงมักถูกออกแบบมาให้สื่อถึงคุณค่าของสถานที่ วัฒนธรรม หรือประสบการณ์โดยตรง ไม่เพียงการซื้อผลิตภัณฑ์เพื่อเป็นที่ระลึก ยังเป็นการสนับสนุนชุมชนให้สามารถสืบสานมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมได้สืบไป

2) ประเภทของผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อการท่องเที่ยว

ผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวประเภทของที่ระลึกนั้น สามารถแบ่งประเภทได้หลากหลายไม่ว่าจะเป็น การแบ่งประเภทผลิตภัณฑ์ตามวัตถุประสงค์ในการผลิต การแบ่งประเภทจากวัสดุและวิธีการสร้าง การแบ่งประเภทตามรูปลักษณะเฉพาะ และการแบ่งประเภทตามลักษณะการนำไปใช้

พัฒนาพงศ์ เจริญชัย (2545) กล่าวว่า การจัดแบ่งประเภทสินค้าของที่ระลึกนั้น ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตขึ้นหรือสร้างขึ้นไม่ว่าจะเป็นผลิตภัณฑ์ในด้านของการบริโภค เครื่องมือใช้สอย เครื่องประดับหรือวัตถุทางด้านศิลปะย่อมมีความผูกพันหรือสัมพันธ์กับวัสดุหรือวัตถุดิบที่ใช้ รวมไปถึงความพร้อมของเครื่องมือ และอิทธิพลของสิ่งต่าง ๆ เช่น ความเชื่อทางศาสนา การเมือง เศรษฐกิจ สังคม การดำเนินชีวิต เป็นต้น จึงส่งผลทำให้รูปแบบของผลิตภัณฑ์มีความแตกต่างกันออกไป ซึ่งจุดประสงค์ในการสร้างก็มีความแตกต่างกันออกไป

จากการศึกษางานวิจัยของ (พัฒนาพงศ์ เจริญชัย, 2545) ทั้งนี้ในงานวิจัยการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกทางวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร จึงกำหนดแบ่งประเภทผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวประเภทของที่ระลึกจากผลิตภัณฑ์ชุมชนเป้าหมาย ตามนำไปใช้เป็นสำคัญ คือ

- ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อการท่องเที่ยวประเภทใช้สอย อันหมายถึง ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่สามารถนำไปเป็นของที่ระลึกและการนำไปประดับมากกว่าการนำไปใช้ เช่น โคมไฟ เป็นต้น

- ผลผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อการท่องเที่ยวประเภทประโชยงค์ตกแต่ง อันหมายถึง ผลผลิตภัณฑ์ที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อตอบสนองความต้องการของร่างกาย หรือ ความสวยงามในพื้นที่ เช่น เครื่องประดับ ของของใช้ตกแต่งอาคาร

- ผลผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อการท่องเที่ยวประเภทวัตถุทางด้านศิลปะ อันหมายถึง ผลงานที่สร้างขึ้นโดยศิลปิน หรือสร้างขึ้นในเชิงศิลปะ ความงามและสุนทรียะ โดยมุ่งเน้นที่ความรู้สึก และอารมณ์ของผู้ถ่ายทอดหรือผู้ชม

- ผลผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อการท่องเที่ยวประเภทศิลปหัตถกรรม อันหมายถึง ผลผลิตภัณฑ์ที่สร้างสรรค์ด้วยมรดกภูมิปัญญา ซึ่งปัจจุบันกลายเป็นผลผลิตภัณฑ์ที่นำมาใช้ในชีวิตประจำวัน ได้อย่างแพร่หลาย เช่น งานผ้าทอพื้นบ้าน งานจักสานต่าง ๆ อีกทั้งยังสร้างคุณค่าในการทำนุบำรุง ศิลปวัฒนธรรมไทยเราไว้ให้ยั่งยืน

3) แนวทางการพัฒนาผลผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อการท่องเที่ยว

ภักทรถดี สุพัฒโสภณ และคณะ (2547) กล่าวถึง การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยมี สถานที่ท่องเที่ยวที่มีความหลากหลายของการผลิตสินค้าที่ระลึก เช่น งานหัตถกรรมและอาหาร พื้นบ้าน การผลิตสินค้าที่ระลึกต้องพิจารณาความต้องการของตลาดเป้าหมายและวิธีการส่งเสริม การตลาด โดยเฉพาะการโฆษณาประชาสัมพันธ์สินค้าที่ระลึกในส่วนของการตลาดการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย การวิเคราะห์ข้อมูลรูปแบบความต้องการสินค้าที่ระลึกและทิศทางการพัฒนารูปแบบให้ มีความสอดคล้องกับกลุ่มนักท่องเที่ยว เพื่อนำไปเผยแพร่แก่หน่วยงานที่เกี่ยวข้องอย่างเป็นระบบ การวิเคราะห์แผนธุรกิจเกี่ยวกับสินค้าที่ระลึกอย่างครบวงจรตั้งแต่การวิเคราะห์ข้อมูลการตลาด การวางแผนการผลิต การออกแบบผลิต การใช้วัตถุดิบและทรัพยากรท้องถิ่นในการผลิต สินค้า การพัฒนาเทคโนโลยีการผลิตสินค้า การวางแผนการตลาด การออกแบบตราสัญลักษณ์ของ สินค้า การกำหนดรูปแบบแหล่งจำหน่ายสินค้า การโฆษณาประชาสัมพันธ์สินค้าที่สอดคล้องกับ กิจกรรมการท่องเที่ยว ตลอดจนการติดตามประเมินผลในแง่ของการผลิต การจำแนกผู้ผลิตสินค้าตาม ลักษณะสินค้าออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ระดับผู้ผลิตสินค้าที่เป็นช่างฝีมือชั้นสูงและระดับผู้ผลิตสินค้าใน ลักษณะที่เป็นวิสาหกิจชุมชนเพื่อหาแนวทางสนับสนุนผู้ผลิตสินค้าโดยเฉพาะในระดับวิสาหกิจชุมชน ให้มีบทบาทสำคัญในการผลิตสินค้าแก่ชุมชนสำหรับกลยุทธ์ในระยะยาวในการส่งเสริมกลุ่มชุมชน

การให้ชุมชนมีส่วนร่วมในการวิจัยในการขับเคลื่อนความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนา ชุมชน ไม่ว่าจะในด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์และการส่งเสริมการตลาด การถ่ายทอดเรื่องราวต่าง ๆ เป็น หนึ่งในกลยุทธ์ตลาดท่องเที่ยวท้องถิ่น ที่ทำให้นักท่องเที่ยวเข้าใจเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ชุมชนมากขึ้น รวมถึงการสร้างเครือข่ายพันธมิตรด้านการบริหารจัดการเพื่อเชื่อมโยงธุรกิจการผลิตและการจัดการ ด้านการประชาสัมพันธ์ การโฆษณาสินค้าที่ระลึกในระดับต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้และแลกเปลี่ยน ประสบการณ์ ทั้งในด้านการผลิต การตลาด การบริหาร จัดการระหว่างกลุ่ม

จากการศึกษางานวิจัยของ (ภัทรฤดี สุพัฒน์โสภณ และคณะ, 2547) ผู้วิจัยจึงสามารถสรุปแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว บนฐานมรดกทางวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ว่าการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยมีชุมชนเป็นศูนย์กลางเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง การให้ชุมชนมีส่วนร่วมในกระบวนการคิด การผลิตสินค้า วิเคราะห์ และทบทวนวางแผนกลยุทธ์ต่าง ๆ ดังนั้น การใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ จึงเป็นอีกหนึ่งแนวทางในการให้ชุมชนเป็นศูนย์กลางทางการคิดและแก้ปัญหา รวมถึงการมีส่วนร่วมในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยให้ชุมชนเป็นผู้คิดค้นแก้ปัญหาและปฏิบัติ และให้นักวิจัยเป็นกระบวนการในการขับเคลื่อนการแก้ปัญหาเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ภายใต้อาสาสมัครในการเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรมของชุมชน

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านการคิดเชิงออกแบบ

Cai, Y., Lin, J., & Zhang, R. (2023) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ เมื่อใดและอย่างไรที่จะใช้การคิดเชิงออกแบบในกระบวนการสร้างนวัตกรรม พบว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นแนวทางที่น่าสนใจในการส่งเสริมนวัตกรรม และความสนใจในด้านนี้ยังมีเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา บริษัทจำนวนมากใช้แนวทางนี้ โดยเฉพาะในระยะแรกของกระบวนการนวัตกรรม ซึ่งใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อรับข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความต้องการของผู้ใช้และสร้างแนวคิดใหม่ ๆ อย่างไรก็ตาม หลักฐานเชิงประจักษ์เกี่ยวกับระยะเวลา และกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับการนำแนวคิดการออกแบบไปใช้งานในระหว่างขั้นตอนที่แตกต่างกันสามขั้นตอนของกระบวนการนวัตกรรมยังคงจำกัดอยู่มาก ช่องว่างนี้อาจขัดขวางการวิจัยและความก้าวหน้าในทางปฏิบัติเกี่ยวกับเวลาและวิธีการนำแนวคิดการออกแบบไปใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์นวัตกรรม จึงมีการสำรวจปัญหานี้ผ่านกรณีศึกษาของบริษัทเทคโนโลยีชั้นนำของจีนในอุตสาหกรรมเครื่องทำความเย็นที่ใช้เลนส์ตามยาว แสดงให้เห็นว่าเมื่อใดและอย่างไรบริษัทจะใช้แนวทางปฏิบัติด้านการออกแบบทั้งสี่ประการ ได้แก่ 1) การคำนึงถึงผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง 2) การเปิดรับความหลากหลาย 3) การสร้างภาพข้อมูล และ 4) การวนซ้ำ เพื่อเปิดใช้งานการเปลี่ยนแปลงจากส่วนหน้าที่ไม่ชัดเจนไปสู่การพัฒนาและ การทดสอบและทำที่สุดเพื่อจำหน่ายผลิตภัณฑ์ใหม่

Abraham, I., Howard, E., & Asinyo, B. (2022) ได้วิจัยเกี่ยวกับ การคิดเชิงออกแบบในนวัตกรรมการออกแบบของวิสาหกิจสิ่งทอขนาดเล็กและขนาดกลางในประเทศกานา พบว่า การคิดเชิงออกแบบที่เกิดขึ้นมาจากแนวคิดของการออกแบบถูกใช้เป็นกระบวนการวิเคราะห์และนวัตกรรมที่สามารถดึงดูดชุมชนให้มีโอกาสทดลอง สร้างแนวคิด สร้างแบบจำลอง และขอข้อเสนอแนะ การศึกษาในปัจจุบันพยายามที่จะให้ข้อมูลเชิงลึกเพิ่มเติมเกี่ยวกับการคิดการออกแบบในนวัตกรรมการออกแบบสิ่งทอ โดยอ้างอิงกับแบบจำลองการคิดการออกแบบของสแตนฟอร์ดโดยสถาบันการออกแบบ Hasso

Plattner เนื่องจากความเข้าใจในการคิดเชิงออกแบบซึ่งเป็นแนวทางที่คำนึงถึงผู้ใช้เป็นศูนย์กลางในการสร้างสรรค์นวัตกรรมยังไม่ได้รับการสำรวจอย่างเต็มที่ในกลุ่มวิสาหกิจสิ่งทอขนาดเล็กและขนาดกลางในประเทศกานา การศึกษาใช้แนวทางการวิจัยเชิงปริมาณ โดยมีการสำรวจเชิงพรรณนา การวิจัยพบว่าการรวบรวมและวิเคราะห์แนวคิดที่หลากหลายเพื่อกำหนดปัญหาหลักที่ได้รับ การระบุและกำหนดปัญหาโดยคำนึงถึงผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง รวมถึงคุณลักษณะ รายละเอียด และองค์ประกอบอื่น ๆ ที่จำเป็นในการแก้ปัญหา หรือให้ลูกค้าสามารถแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง เป็นการส่งเสริม SMEs ให้มุ่งมั่นสำหรับนวัตกรรมและการสร้างสรรค์ เป็นการพัฒนาวิธีการที่เป็นนวัตกรรมใหม่ในการจัดการปัญหาเพื่อตอบสนองความต้องการของลูกค้าอย่างเต็มที่

Gao, B., & Yu, K. (2023) ได้ศึกษาเรื่อง แลกเปลี่ยนความรู้นวัตกรรมบริการของ SMEs ด้วยการคิดเชิงออกแบบ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจว่าวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) มีส่วนร่วมในนวัตกรรมบริการโดยการนำแนวคิดการออกแบบไปใช้อย่างไร พบว่าการเปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมและกรอบความคิดของผู้บริหารและพนักงานมีบทบาทสำคัญในความสำเร็จของการบริการและการนำแนวคิดการออกแบบไปใช้ การปลูกฝังแนวคิดการออกแบบไว้ในความเป็นผู้นำและการสนับสนุนจากผู้บริหารระดับสูงเป็นสิ่งสำคัญในการเปลี่ยนนิสัยทัศนคติจากผลิตภัณฑ์ไปสู่การบริการอย่างมีประสิทธิภาพ

Carella, G., Cautela, C., Melazzini, M., Pei, X., & Schmittinger, F. (2023) ได้ศึกษาเรื่อง การคิดเชิงออกแบบสำหรับผู้ประกอบการ โดยใช้การสอบถามเชิงสำรวจเกี่ยวกับการมีส่วนร่วมในทางปฏิบัติ พบว่า กระบวนการคิดเชิงออกแบบ เป็นวิธีการที่เป็นที่นิยมในการสร้างสรรค์ธุรกิจใหม่ ๆ และมีผลกระทบที่สำคัญต่อผู้ประกอบการในปัจจุบัน การนำการคิดเชิงออกแบบมาใช้ในการออกแบบธุรกิจจะช่วยให้ผู้ประกอบการเข้าใจลึกซึ้งว่าวิธีการคิดเชิงออกแบบสามารถช่วยให้พัฒนา กิจกรรมและการเป็นผู้ประกอบการได้ และยังสามารถช่วยให้ผู้ประกอบการพัฒนาธุรกิจของตนได้อย่างมีระบบแบบแผน และมีเหตุมีผล

Lake, D., Guo, W., Chen, E., & McLaughlin, J. (2024) ได้ศึกษาเรื่อง การคิดเชิงออกแบบในระดับอุดมศึกษา พบว่า การปฏิบัติตามกระบวนการเรียนรู้ที่มีโครงสร้าง และการมุ่งเน้นไปที่มุมมองของผู้อื่นเป็นแนวทางปฏิบัติการคิดเชิงออกแบบที่มีคุณค่ามากที่สุดในสาขาวิชาต่าง ๆ การมีส่วนร่วมในการฟังอย่างกระตือรือร้นเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสนับสนุนการสอนและการเรียนรู้แบบเสรี การสร้างต้นแบบและการทดลองเป็นวิธีปฏิบัติที่ใช้การคิดเชิงออกแบบน้อยที่สุด โดยความเข้าใจเกี่ยวกับการคิดเชิงออกแบบมีความแตกต่างกันอย่างกว้างขวางในสาขาวิชาต่าง ๆ การวางกรอบโครงการที่เน้นการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์วิจารณ์ วิธีการรับรู้และโครงสร้างอำนาจที่โดดเด่นเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างสรรค์ร่วมกัน นอกจากนี้ ยังพบว่า การคิดเชิงออกแบบสามารถสนับสนุนการสอน

และการเรียนรู้แบบเสรี ส่งเสริมความเห็นอกเห็นใจที่ตั้งอยู่และมุ่งเน้นการกระทำ และให้โอกาสในการสร้างสรรค์ร่วมกัน

Li, W. T., Ho, M. C., & Yang, C. (2019) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การคิดเชิงออกแบบเกี่ยวกับ โอกาสในการพัฒนาหัตถกรรมแบบดั้งเดิมอย่างยั่งยืน พบว่า โอกาสในการพัฒนางานหัตถกรรมแบบดั้งเดิมที่ยั่งยืนเริ่มต้นด้วยการทบทวนและวิเคราะห์วรรณกรรม เพื่อแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการนำวิทยาศาสตร์การออกแบบมาเชื่อมโยงระหว่างวิทยาศาสตร์ธรรมชาติและมนุษยศาสตร์ การปรับปรุงวิธีการและเครื่องมือการวิจัยเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการพัฒนาที่ยั่งยืนของงานหัตถกรรมแบบดั้งเดิม การศึกษาปัจจัยพบว่า มิติคุณค่าสี่มิติ ได้แก่ "คุณค่าทางวัสดุและนวัตกรรม" "คุณค่าทางหัตถกรรมและวัฒนธรรม" "เชิงประจักษ์" และคุณค่าในท้องถิ่น" และ "คุณค่าการแบ่งปันและการโต้ตอบ" การใช้วิธีการทดลองเพื่อสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์การออกแบบตามขั้นตอนการคิดเชิงออกแบบ การพัฒนาที่ยั่งยืนของการออกแบบหัตถกรรมแบบดั้งเดิมยังสร้างรูปแบบการพัฒนาที่ยั่งยืนของการคิดเชิงออกแบบอีกด้วย

Geissdoerfer, M., Bocken, N. M., & Hultink, E. J. (2016) ได้ศึกษาเรื่อง การคิดเชิงออกแบบเพื่อยกระดับกระบวนการสร้างแบบจำลองธุรกิจที่ยั่งยืน พบว่า กระบวนการ "คิดคุณค่า" ที่เกิดขึ้นประกอบด้วย การคิดคุณค่า การเลือกโอกาสที่มีคุณค่า และการสร้างต้นแบบการนำเสนอคุณค่า การบูรณาการการคิดเชิงออกแบบเข้ากับกระบวนการสร้างนวัตกรรมจะช่วยสร้างรูปแบบที่มีมูลค่ามากขึ้น และรวมผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่ก่อนหน้านี้ไม่ได้มีโอกาสมีส่วนร่วม ดังนั้น กระบวนการคิดเชิงคุณค่าจากกระบวนการคิดเชิงออกแบบจึงช่วยให้องค์กรต่าง ๆ ปรับปรุงประสิทธิภาพการทำงานของตนไปพร้อมกับความยั่งยืนมากขึ้น การคิดคุณค่ายังเป็นกระบวนการที่สำคัญในการพัฒนาและปรับปรุงธุรกิจ โดยในขั้นตอนแรก คุณค่าจะถูกกำหนดขึ้นโดยการวิเคราะห์และประเมินความต้องการของลูกค้า และต้องการของตลาด ซึ่งจะช่วยให้เราเข้าใจความต้องการและความพึงพอใจของลูกค้าอย่างละเอียดหลังจากนั้น จะมีการเลือกโอกาสที่มีคุณค่าสูงสุดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือบริการ โดยการวิเคราะห์ตลาดและการศึกษาคู่แข่งขัน ซึ่งจะสามารถระบุโอกาสที่มีศักยภาพในการสร้างรายได้และความสำเร็จได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเมื่อได้รับความเข้าใจเกี่ยวกับความต้องการและโอกาสที่มีคุณค่า เราจะสร้างต้นแบบการนำเสนอคุณค่าที่เหมาะสม โดยใช้เทคนิคการออกแบบที่เน้นความสะดวกสบายและประสิทธิภาพ ซึ่งจะช่วยให้ลูกค้าเข้าใจและยอมรับคุณค่าที่ต้องการนำเสนอได้ง่ายขึ้น

Elsbach, K. D., & Stigliani, I. (2018) ได้ศึกษาเรื่อง การคิดเชิงออกแบบและวัฒนธรรมองค์กร การทบทวนและกรอบการทำงานสำหรับการวิจัยในอนาคต พบว่า การคิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการที่ใช้เครื่องมือและวิธีการต่าง ๆ เพื่อแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในองค์กร โดยการคิดเชิงออกแบบมุ่งเน้นไปที่การระบุเครื่องมือและวิธีการที่เหมาะสมในการแก้ไขปัญหา และการนำเครื่องมือและวิธีการเหล่านี้ไปใช้ในการจัดการองค์กรอย่างยั่งยืน ลักษณะเชิงประสบการณ์ของเครื่องมือและ

วัฒนธรรมการคิดเชิงออกแบบช่วยให้สมาชิกในกลุ่มองค์กร สามารถสนับสนุนซึ่งกันและกันได้ บนพื้นฐานของข้อมูลเชิงลึก

Seidel, & Fixson (2013) ทำวิจัยเรื่อง รูปแบบการสอนการคิดเชิงออกแบบที่ใช้กับกลุ่มผู้เรียนในสาขาวิชา การวิจัยเรื่องรูปแบบการสอนการคิดเชิงออกแบบที่ใช้กับกลุ่มผู้เรียนในสาขาวิชาที่มีความสำคัญในการช่วยส่งเสริมทักษะในการออกแบบของผู้เรียนที่มีประสบการณ์น้อยในด้านนี้ การคิดเชิงออกแบบช่วยในการสร้างแนวคิดและความคิดที่สร้างสรรค์ได้ แต่การใช้รูปแบบเดียวกันอย่างต่อเนื่องอาจจะไม่ส่งผลให้เกิดความคิดใหม่ ๆ ดังนั้น การระดมความคิดและการทำงานเป็นทีมอาจช่วยส่งเสริมการคิดที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ความสำเร็จในการออกแบบขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายปัจจัย เช่น ค่าแนะนำที่ดีและความเข้าใจในการผสมผสานความคิดของผู้เรียนในกลุ่มนั้น ๆ ด้วยกัน

Johansson-Sköldberg, Woodilla, & Çetinkaya (2013) ได้วิเคราะห์การวิเคราะห์การใช้การคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) เพื่อหาว่าวิธีนี้เป็นวิธีที่ดีที่สุดในการสร้างสรรค์นวัตกรรมหรือไม่ ได้ผลลัพธ์ที่ชี้ให้เห็นว่าการคิดเชิงออกแบบมาจาก 2 กลุ่มใหญ่ คือ กลุ่มนักออกแบบและกลุ่มนักธุรกิจ ทั้งสองกลุ่มมีความสำคัญในการทำงานเป็นกลุ่ม ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญของการคิดเชิงออกแบบ เมื่อนำการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) ของทั้งสองกลุ่มมาบูรณาการกันอย่างเหมาะสม จะสามารถสร้างสรรค์งานออกแบบได้ดี การคิดเชิงออกแบบมีความเน้นที่การตระหนักถึงความต้องการของผู้ใช้ การศึกษาและการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อหาวิธีการแก้ไขปัญหาที่เหมาะสม และการทดสอบและปรับปรุงผลิตภัณฑ์หรือบริการให้เหมาะสมกับผู้ใช้งาน การคิดเชิงออกแบบจึงมีความสำคัญในการสร้างสรรค์นวัตกรรม เนื่องจากวิธีนี้ช่วยให้ผู้ออกแบบเข้าใจความต้องการของผู้ใช้งานอย่างลึกซึ้ง และสามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือบริการให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้ใช้ได้ อย่างเหมาะสม

Lloyd (2013) ได้ศึกษาเรื่อง การเรียนการสอนด้วยวิธีการทางความคิดเชิงออกแบบผ่านทางไกล การเรียนการสอนผ่านทางออกแบบที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นหลักสามารถสร้างแรงบันดาลใจและส่งเสริมทักษะอื่น ๆ ให้กับผู้เรียนได้ ไม่ว่าจะเป็นทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม หรือภาวะผู้นำตามแนวคิดทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นในการพัฒนาจิตสำนึกและความตระหนักรู้ เพื่อเป็นการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ การวิจัยพบว่ากระบวนการการเรียนการสอนดังกล่าวช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะทางความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปพัฒนาจิตสำนึกและความตระหนักรู้ เพื่อให้สามารถมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

Jobst et al. (2012) ได้ทำวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่สร้างความเชื่อมั่นต่อความคิดสร้างสรรค์ในกระบวนการคิดเชิงออกแบบของนักเรียนในโรงเรียน โดยการทดลองเปรียบเทียบระหว่างความเชื่อมั่นในความคิดสร้างสรรค์ (Creative Confidence) และความเชื่อมั่นในตนเอง (Self-efficacy) พบว่าทั้งสองประเภทของความเชื่อมั่นเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ พบว่าความเชื่อมั่นในความคิดสร้างสรรค์ (Creative Confidence) เกิดจากประสบการณ์และความรู้ที่ได้รับจากผู้เชี่ยวชาญในสายงานนั้น ๆ ซึ่งช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ นอกจากนี้ การอ่าน การฟัง และการศึกษางานของผู้อื่นในสายงานนั้น ๆ ยังช่วยเพิ่มความเชื่อมั่นในการคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอีกด้วย อีกปัจจัยหนึ่งที่ส่งผลต่อความเชื่อมั่นในการสร้างสรรค์คือการได้รับข้อเสนอแนะจากผู้อื่น การได้รับคำปรึกษาและคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญหรือคนในวงกลมเพื่อนร่วมงานช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ สุดท้ายสภาวะทางอารมณ์และการแสดงออกมีบทบาทสำคัญในการสร้างความเชื่อมั่นในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ การมีสภาวะทางอารมณ์ที่ดีและการแสดงออกที่เป็นบวกช่วยเสริมสร้างความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ ดังนั้น การมีความเชื่อมั่นในความคิดสร้างสรรค์ (Creative Confidence) และความเชื่อมั่นในตนเอง (Self-efficacy) เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยสร้างประสบการณ์ในเชิงบวกต่อความเชื่อมั่นในการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบ

ภูซงค์ โธจน์แสงรัตน์ (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน ที่ปรากฏอัตลักษณ์ไทยสำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต พบว่าหลักการของรูปแบบการสอนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐานเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ปรากฏอัตลักษณ์ไทย ประกอบด้วย 1) การสร้างประสบการณ์เกี่ยวกับอัตลักษณ์ไทย 2) การวิเคราะห์รูปทรงนัยยะไทย 3) การสังเคราะห์และออกแบบ และองค์ประกอบของรูปแบบการสอนได้แก่ 1) โจทย์ในงานออกแบบ 2) เนื้อหา 3) ผู้สอน 4) ผู้เรียน 5) สื่อการสอน 6) กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 7) การประเมินผล

นุชจรี กิจวรรณ (2561) ได้ศึกษาเรื่อง กระบวนการคิดเชิงออกแบบ: มุมมองใหม่ของระบบสุขภาพไทย ว่าการคิดเชิงออกแบบ หมายถึง กระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์โดยเน้นมนุษย์ เป็นศูนย์กลาง นำสู่การสร้างนวัตกรรมอย่างเป็นระบบที่ใช้จินตนาการหลากหลายจาก กลุ่มคนต่างสาขาด้านแบบของนวัตกรรมที่สร้างขึ้นจะถูกนำไปทดสอบอย่างรวดเร็วเพื่อนำผลลัพธ์ไปปรับแก้จนกระทั่งได้นวัตกรรมที่สมบูรณ์ บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอ ขั้นตอนของกระบวนการคิดเชิงออกแบบของ ดี สกูล (D.school) ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) การทำความเข้าใจเชิงลึก 2) การตีความปัญหา 3) การระดมจินตนาการแบบไร้ขีด จำกัด 4) การพัฒนาต้นแบบ 5) การทดสอบต้นแบบ สำหรับการคิดเชิงออกแบบในระบบ บริการสุขภาพ คือการคิดในสิ่งใหม่ ๆ ที่จะทำให้เกิดวิธีการกระบวนการหรือสิ่งประดิษฐ์ที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการ ความหวัง และแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น

ขึ้นกับผู้ป่วย ผู้ดูแล และบุคลากรสุขภาพ รวมทั้งนำไปสู่การวางแผนเพื่อพัฒนารูปแบบใหม่ๆในการบริการ ด้านสุขภาพ พยาบาลสามารถใช้แนวคิดเชิงออกแบบ เพื่อการแก้ไขปัญหาทางคลินิก อย่างเป็นระบบ และออกแบบระบบบริการพยาบาลให้ตอบสนองกับความต้องการของ ผู้ป่วยอย่างแท้จริง

พลเดช เขาวรัตน์, เมธิ พิริยการนนท์ และศุภจิตา สว่างแจ่ม (2560) ได้วิจัยเรื่อง การนำแนวคิดการคิดอย่างนักออกแบบไปใช้ในการพัฒนาเมือง ในประเทศไทย พบว่า เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือการเปรียบเทียบกรณีศึกษา โครงการขอนแก่นเมืองพิเศษ และกาฬสินธุ์สัญจร สุขสบาย ผลการศึกษาพบว่า 1) เจ้าของโครงการ ควรจะเป็นหน่วยงานที่รับผิดชอบงานด้านนี้โดยตรงเนื่องจากมีความ เป็นไปได้ในการนำไปปฏิบัติจริง 2) ผู้เข้าร่วมโครงการ ควรประกอบด้วยผู้มีส่วนเกี่ยวข้องทุกภาคส่วน โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลุ่มคนรุ่นใหม่ที่มีความคิดสร้างสรรค์ และเปิดรับนวัตกรรมใหม่ และ 3) นวัตกรรม ควรจะสอดคล้องกับผู้เข้าร่วมกระบวนการในเรื่องการนำไปสู่การปฏิบัติ ลดการพึ่งพาหน่วยงานที่ไม่ได้เข้าร่วมกระบวนการ

มานิตย์ อาษานอก (2561) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การบูรณาการกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อพัฒนานวัตกรรม การจัดการเรียนรู้ พบว่า กระบวนการคิดเชิงออกแบบ เป็นกระบวนการคิดสร้างสรรค์นวัตกรรมอย่างเป็นระบบ โดยยึด “คน” เป็นศูนย์กลางในการออกแบบ เพื่อแก้ปัญหา มีกระบวนการที่สำคัญอยู่ 3 ระยะ คือ 1) ระยะเข้าใจปัญหา (Understanding) คือ การทำความเข้าใจปัญหาให้ถูกต้องกับประเด็นและความต้องการ 2) ระยะพัฒนา ไอเดีย (Creating) คือ การพัฒนาความคิดริเริ่มที่จะทำให้เกิดนวัตกรรม ไอเดียหรือแนวคิดใหม่ ๆ เมื่อได้รับ การพัฒนาจะเป็นจุดตั้งต้นของการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และ 3) ระยะส่งมอบนวัตกรรม (Delivering) คือ การเปลี่ยนไอเดียให้เป็นต้นแบบนวัตกรรม ก่อนที่จะนำไปทดลองใช้ ซึ่งผลจากการทดลองนำมาใช้บูรณาการ กับการเรียนการสอนสาขาวิชาเทคโนโลยีการศึกษาและคอมพิวเตอร์ศึกษา พบว่า กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ช่วยสร้างการเรียนรู้ของนิสิตและพัฒนาทักษะต่าง ๆ ตลอดจนกระบวนการคิดและการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย สร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อช่วยแก้ปัญหาผู้เรียนและ สังคม ช่วยเพิ่มคุณค่าและการพัฒนาการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

Rim Razzouk, & Valerie Shute (2012) ได้ศึกษาเกี่ยวกับแนวคิดเชิงออกแบบคืออะไร และทำไมจึงสำคัญ พบว่า การคิดเชิงออกแบบมักถูกกำหนดให้เป็นกระบวนการวิเคราะห์และสร้างสรรค์ที่ให้คุณค่ามีโอกาสทดลองสร้างและสร้างแบบจำลองต้นแบบรวบรวมข้อเสนอแนะและออกแบบใหม่ ลักษณะหลายอย่าง (เช่นการแสดงภาพความคิดสร้างสรรค์) ที่ วัตถุประสงค์หลักของบทความนี้คือการสรุปและสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการคิดเชิงออกแบบเพื่อ (ก) เข้าใจลักษณะของ มันได้ดีขึ้นและกระบวนการตลอดจนความแตกต่างระหว่างสามแฉกและนักคิดออกแบบผู้เชี่ยวชาญ และ (ข) ใช้ข้อค้นพบจากวรรณกรรมเกี่ยวกับการประยุกต์ใช้แนวคิดการออกแบบกับระบบการศึกษา

ของเรา เป้าหมายที่ครอบคลุมคือการระบุคุณลักษณะและลักษณะเฉพาะของการออกแบบคิดและอภิปรายถึงความสำคัญในการส่งเสริมการแก้ปัญหาของทักษะในศตวรรษที่ 21

Daniel Marco, & Stefan Kleber (2018) ได้ศึกษาเรื่อง แนวคิดเชิงออกแบบสำหรับการสร้างข้อเสนอมูลค่าที่เพิ่มขึ้นเพื่อปรับปรุงประสบการณ์ของลูกค้า วัตถุประสงค์ของการศึกษาแนวความคิดนี้คือการระบุแนวทางการคิดเชิงออกแบบและตรรกะพื้นฐานในการเพิ่มคุณค่าเพื่อปรับปรุงประสบการณ์ของลูกค้าในสภาพแวดล้อมทางธุรกิจที่มีพลวัตและเปลี่ยนแปลงรวดเร็วในปัจจุบัน วิธีการวิจัยตามการวิเคราะห์เนื้อหาของกระแสที่โดดเด่นในวรรณกรรมเกี่ยวกับการคิดเชิงออกแบบสำหรับการนำเสนอคุณค่าที่เพิ่มขึ้น องค์ประกอบหลักของการคิดเชิงออกแบบถูกระบุและรวมเข้าด้วยกันด้วยตรรกะการคิดที่มุ่งเน้นการบริการโดยมุ่งเป้าไปที่การนำเสนอคุณค่าที่เหนือกว่าและด้วยเหตุนี้เพื่อปรับปรุงประสบการณ์ของลูกค้า นอกจากนี้การกำหนดขอบเขตของการคิดเชิงออกแบบจากความคิดของนักออกแบบและรูปแบบใหม่สำหรับการเพิ่มมูลค่าของลูกค้าซึ่งเป็นวงล้อของการคิดในการออกแบบ ซึ่งจะได้รับการพัฒนาโดยอิงจากองค์ประกอบหลักของการออกแบบแนวทางการคิด แนวทางนี้มีศักยภาพในการกำหนดและกำหนดตลาดที่มีอยู่และเพื่อปรับปรุงการปรับเปลี่ยนผลิตภัณฑ์และบริการตามความต้องการและความต้องการของลูกค้าแบบไดนามิก

Meredith James (2017) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการคิดเชิงออกแบบที่ก้าวหน้าไปสู่ความเข้าใจที่ดีขึ้นในตนเองและผู้อื่น พบว่า ในการพัฒนาระเบียบวินัยในการออกแบบมีประเด็นสำคัญสองประการเกิดขึ้นซ้ำ ๆ คือการออกแบบที่ถอยห่างออกไปจากวัตถุประสงค์และเพิ่มพูนทักษะการแก้ปัญหาที่ดีขึ้นผ่านการตระหนักรู้ในตนเอง จุดยึดแรกออกแบบในกระบวนการแทนที่จะเป็นผลิตภัณฑ์สิ่งที่เป็นของแนวคิดการคิดเชิงออกแบบ ข้อที่สองคือการยึดมั่นในจริยธรรมของนักออกแบบ นักออกแบบที่มีความตระหนักในตนเองที่แข็งแกร่งเข้าใจบทบาท จากอคติและอิทธิพลของตนเองและบริบทที่ใหญ่กว่า ถ้าผู้ที่ดำเนินการคิดเชิงออกแบบสามารถลดอคติของตนเองลงได้การออกแบบที่ก้าวหน้าออกไปจากวัตถุประสงค์และสู่การตระหนักรู้ในตนเองนั้น จะสามารถสร้างโมเดลใหม่ ๆ ในการเปลี่ยนแปลงนี้

Andra Irbite, & Aina Strode (2016) ได้ศึกษาเกี่ยวกับ การออกแบบรูปแบบการคิดในการออกแบบการวิจัยและการศึกษา พบว่า การคิดเชิงออกแบบได้กลายมาเป็นกระบวนการที่คิดว่ามีประโยชน์ในการแก้ปัญหาในด้านต่าง ๆ ทั้งในการพัฒนาโครงการออกแบบและนอกแนวปฏิบัติในการออกแบบแบบดั้งเดิม ทำให้เกิดคำถามว่าความคิดเชิงออกแบบเข้าใจว่าเป็นวิธีการสากลในทุกกรณีหรือไม่ การศึกษาด้านการออกแบบตีความอย่างไร การวิเคราะห์วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีและการออกแบบบ่งบอกถึงความท้าทายพื้นฐานและบริบทที่แตกต่างกันซึ่งเผชิญกับการออกแบบในปัจจุบัน การขยายขอบเขตทางสังคมเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมที่เพิ่มขึ้น ในบริบทของแบบจำลองการคิดเชิงออกแบบและวิธีการแก้ปัญหาก็วิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าผู้ดำเนินการด้านการออกแบบ

การศึกษาในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐในลัดเวียพร้อมสำหรับความท้าทายในระดับท้องถิ่นและระดับโลก

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องด้านการพัฒนาบนฐานมรดกทางวัฒนธรรม

ปาจริย์ ผลประเสริฐ และคณะ (2557) ได้ทำวิจัยเกี่ยวกับ การจัดการธุรกิจสินค้าที่ระลึก เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาการจัดจำหน่ายสินค้าที่ระลึกในจังหวัดกำแพงเพชร 2) เพื่อพัฒนาสินค้าที่ระลึกในจังหวัดกำแพงเพชร 3) เพื่อหาแนวทางการจัดการสินค้าที่ระลึกที่พัฒนาขึ้นเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร ผลการวิจัยพบว่าผู้ประกอบการส่วนใหญ่ที่จำหน่ายของที่ระลึกมีลูกค้าเฉลี่ย 10-19 คนต่อวัน สินค้าที่ระลึกที่ขายดีเป็นประเภทอาหาร คือ กระจยาสารท เมี่ยง ก๋วยกวน และเงาะก๋วย สินค้าที่ไม่ใช่อาหาร คือ งานหัตถกรรมหินอ่อน หัตถกรรมเป่าแก้ว พวงกุญแจกล้วยไข่ เป็นต้น จากผลงานวิจัยพบว่า สินค้าของที่ระลึกควรแสดงถึงเอกลักษณ์ของจังหวัดกำแพงเพชรมากที่สุด รองลงมาคือสินค้าควรมีหลากหลาย และผู้ผลิตควรเป็นคนที่อยู่ในท้องถิ่น มีข้อเสนอแนะในงานวิจัยคือ หากมีการพัฒนาสินค้าที่ระลึกขึ้นมาใหม่ควรเป็นสินค้าที่แสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ที่มีในแต่ละพื้นที่ของจังหวัดกำแพงเพชรมากที่สุด รองลงมาคือควรมีข้อความที่แสดงให้ประจักษ์ถึงการมาเยี่ยมเยือนจังหวัดกำแพงเพชร รองลงมาคือควรสอดแทรกข้อมูลความรู้จากสินค้าของที่ระลึกได้

วิมลสิทธิ์ หรยางกูร (2554) ทำการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์มรดกทางวัฒนธรรมสู่การสร้างสรรคเอกลักษณ์ทางสถาปัตยกรรมไทย โดยมีจุดประสงค์หลักในการค้นหาความเหมาะสมของรูปแบบสถาปัตยกรรมไทยที่มีเอกลักษณ์ไทยในสังคมปัจจุบัน และแนวทางการสร้างเอกลักษณ์ไทยสมัยใหม่เนื่องจากปัญหาที่ รูปแบบสถาปัตยกรรมที่มีเอกลักษณ์ไทยเท่าที่ได้มีการใช้กันไม่สอดคล้องกับสภาพการณ์ของสังคมไทยสมัยใหม่ แสดงให้เห็นแต่รูปลักษณ์ (เปลือก) แต่ไม่สัมพันธ์กับภูมิปัญญา (แก่น) โดยดำเนินการวิจัยด้วยวิธีการ รวบรวมเอกสาร และสำรวจทางกายภาพอาคารที่มีลักษณะไทยเพื่อนามาเป็นกรอบทฤษฎี และกรอบวิเคราะห์ ผลการศึกษาพบว่า อาคารที่มีการออกแบบโดยต้องการให้มีลักษณะไทยมี 3 แนวรูปแบบ 1) แนวรูปแบบสถาปัตยกรรมไทยประเพณี พบปัญหาความขัดแย้งในเชิงฐานานุกรูปกับฐานานุศักดิ์ คือการใช้รูปแบบสถาปัตยกรรมไทยประเพณี แต่เดิมจากวัดและวังไปใช้กับอาคารพาณิชย์ซึ่งมีความเป็น สามัญชน เกิดความไม่เหมาะสม นอกจากนั้นยังไม่เกิดการสร้างสรรคในการออกแบบสถาปัตยกรรม 2) แนวรูปแบบสถาปัตยกรรมไทยประยุกต์ มีลักษณะการลดทอนรูปแบบ หรือนำมาร่วมใช้ระหว่างความทันสมัยและไทยประเพณี จนบางครั้งเกิดข้อวิพากษ์วิจารณ์ในเชิงลบ ก่อให้เกิดการหยุดพัฒนา 3) แนวรูปแบบสถาปัตยกรรมไทยเชิงสุนทรีย์ มีลักษณะลดทอนรูปแบบ จนเหลือแต่เพียงรูปลักษณ์ (เปลือก) แต่ไม่สัมพันธ์กับภูมิปัญญา (แก่น) ข้อสรุปในการวิจัยคือ การสร้างจิตสำนึกสาธารณะแก่ประชาชนและชุมชนให้เห็นคุณค่าของการสร้างสรรค์เอกลักษณ์ไทยในโลกยุคใหม่ และปรับปรุงระบบการศึกษาทั้งในระดับก่อน

อุดมศึกษาและอุดมศึกษา เพื่อให้เกิดการซึมซับเข้าใจถึงแก่นแท้ของความเป็นไทย และเพิ่มระดับความเข้มข้นในระดับอุดมศึกษา นอกจากนี้ควรสร้างกำลังใจ และยกระดับของผู้ประกอบอาชีพ ทางด้านการออกแบบที่ออกแบบผลงานสถาปัตยกรรมไทยสมัยใหม่ที่มีคุณภาพ

จากงานวิจัยที่เกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์อัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม พบว่า แต่ละงานวิจัยได้นำหลักการและแนวคิดทางวัฒนธรรม มาใช้จัดแบ่งประเภทผลงานออกแบบอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม โดยมีวัตถุประสงค์และเป้าหมายการจำแนกอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกันออกไป ตามบริบทที่ศึกษา ซึ่งส่วนใหญ่พบว่า ประเภทอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่เหมาะสมในการออกแบบ ต้องมีการผสมผสานระหว่างรูปแบบทางวัฒนธรรมและความสากลได้ การที่จะสร้างผลงานออกแบบอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่พึงประสงค์ได้ ต้องศึกษาคุณสมบัติ รูปร่าง รูปทรง ประวัติศาสตร์ อิทธิพล การเปลี่ยนแปลงทางสังคม รวมทั้งมีการวิเคราะห์และสังเคราะห์อัตลักษณ์อย่างถูกต้อง

ปาจิริย์ ผลประเสริฐ (2551) ได้วิจัยเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยว เพื่อสะท้อนอัตลักษณ์จังหวัดกำแพงเพชร โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อจัดทำโครงสร้างของธุรกิจด้านการท่องเที่ยว แผนกลยุทธ์ของธุรกิจด้านการท่องเที่ยว และกลยุทธ์การประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร 2) เพื่อศึกษาพฤติกรรมการท่องเที่ยวและความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่ออุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร เมืองมรดกโลก 3) เพื่อศึกษารูปแบบและความต้องการของนักท่องเที่ยวต่อการจัดกิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยว ตลอดจนแนวทางการพัฒนา กิจกรรมส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร เมืองมรดกโลก 4) เพื่อรวบรวมข้อมูลการแสดงพื้นบ้านที่น่าสนใจและจัดการแสดงนาฏศิลป์ที่เป็นอัตลักษณ์จังหวัดกำแพงเพชรในรูปแบบการแสดง แสง เสียง และ 5) เพื่อสร้างหลักสูตรและแนวทางในการจัดการหลักสูตรฝึกอบรมแบบบูรณาการด้านอาชีพสำหรับการพัฒนาบุคลากรในท้องถิ่นเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร เมืองมรดกโลก ผลการวิจัยพบว่าโครงสร้างของธุรกิจด้านการท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร มี 6 ประเภท คือ 1) ธุรกิจร้านอาหารและเครื่องดื่ม 2) ธุรกิจขายของฝากและของที่ระลึก 3) ธุรกิจโรงแรมและที่พัก 4) ธุรกิจการคมนาคมขนส่ง 5) ธุรกิจนำเที่ยว และ 6) ธุรกิจสถานบันเทิง สำหรับกลยุทธ์ของธุรกิจด้านการท่องเที่ยว สามารถแบ่งได้เป็นกลยุทธ์ระดับองค์กร (Corporate Strategy) กลยุทธ์ระดับหน่วยธุรกิจ (Business Strategy) และ กลยุทธ์ระดับหน้าที่ (Functional Strategy) โดยมีเป้าประสงค์ในการบรรลุวิสัยทัศน์ด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดกำแพงเพชร คือ, เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมและธรรมชาติ สำหรับนักท่องเที่ยวที่ต้องการสัมผัสทั้งวิถีชีวิตอันงดงามและธรรมชาติที่บริสุทธิ์ และวิสัยทัศน์ของธุรกิจด้านการท่องเที่ยวของจังหวัดกำแพงเพชร คือ, เป็นเครือข่ายธุรกิจด้านการท่องเที่ยวที่มีประสิทธิภาพ เพื่อบริการนักท่องเที่ยวที่ต้องการสัมผัสทั้งวิถีชีวิตอันงดงามและธรรมชาติที่บริสุทธิ์

พฤติกรรมการท่องเที่ยวอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชรของนักท่องเที่ยวชาวไทย พบว่า ส่วนใหญ่เดินทางเข้ามาท่องเที่ยวด้วยรถยนต์ส่วนตัว โดยมีผู้ร่วมเดินทางเป็นคนในครอบครัวมากที่สุด และเคยมาท่องเที่ยวครั้งแรก โดยมีเหตุผลของการท่องเที่ยวคือ ต้องการชมแหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ สำหรับสิ่งที่ดึงดูดใจให้เข้ามาท่องเที่ยว คือ มีประวัติศาสตร์เก่าแก่ยาวนานที่ทรงคุณค่า มีสถาปัตยกรรมที่สวยงามน่าสนใจและการได้รับการรับรองเป็นเมืองมรดกโลกจากยูเนสโก สำหรับสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวที่ได้รับในระดับมาก คือ สื่อบุคคล ส่วนนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ พบว่า ส่วนใหญ่เดินทางเข้ามาท่องเที่ยวกับบริษัทท่องเที่ยว สิ่งที่ดึงดูดใจให้เข้ามาท่องเที่ยวคือ การได้รับการรับรองเป็นเมืองมรดกโลกจากยูเนสโก เหตุผลหลักของการท่องเที่ยวคือ ต้องการถ่ายภาพเป็นที่ระลึก สำหรับสื่อประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวที่ได้รับมากที่สุด คือ เว็บไซต์ ทั้งนี้นักท่องเที่ยวชาวไทยและนักท่องเที่ยวชาวต่างประเทศมีความพึงพอใจในการท่องเที่ยวอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก

ในด้านการแสดงพื้นบ้านที่น่าสนใจนำไปใช้ในการแสดงส่งเสริมการท่องเที่ยวอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร ได้แก่ 1) ระบำ ก. ไก่ 2) ระบำชากังราว และ 3) ระบำพุทธรูชา สำหรับจัดการแสดงนาฏศิลป์ที่เป็นอัตลักษณ์ของจังหวัดกำแพงเพชร ในรูปแบบการแสดง แสง เสียง ควรเป็น 3 ตอน คือ ตอนที่ 1 การแสดงพื้นบ้าน โดยการจัดการแสดงพื้นบ้านและระบำต่าง ๆ เพื่อให้ให้นักท่องเที่ยวนั่งชมระหว่างรับประทานอาหารรูปแบบการจัดสำหรับกับไทย นักท่องเที่ยวนั่งบนเสื่อ โดยมีการ 1) การแสดงพื้นบ้านระบำ ก. ไก่ 2) การแสดงเพลงรำโทน 3) การแสดงดนตรีไทยผสมวงดนตรีสากล 4) การแสดงระบำรวมเผ่าชาวเขา และ 5. การแสดงระบำเทพธิดาดอย ตอนที่ 2 การแสดงแสง-เสียง เรื่อง, เสกศิลป์...สีบสายแสง.... กำแพงเพชร ทั้งนี้จากการทดลองแสดงดังกล่าว โดยภาพรวมพบว่านักท่องเที่ยวมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการแสดง แสง เสียงประวัติความเป็นมาของจังหวัดกำแพงเพชร อยู่ในระดับมาก

อัญชลี พยัคฆ์เดช (2559) ได้วิจัยเกี่ยวกับการออกแบบอัตลักษณ์จากมรดกศิลปวัฒนธรรมจังหวัดพิษณุโลก โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1) ศึกษาอัตลักษณ์ของสินค้าพื้นบ้านที่มีความร่วมสมัย ผ่านการพัฒนาให้เป็นสินค้าที่มีอัตลักษณ์ในวิถีชีวิตผู้บริโภคในปัจจุบัน 2) ศึกษาการออกแบบด้วยอัตลักษณ์ที่ประยุกต์ใช้กับสินค้าพื้นบ้านที่มีความร่วมสมัยได้อย่างเหมาะสม 3) นำหลักการด้านอัตลักษณ์ที่ศึกษามาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบบรรจุภัณฑ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผลงานวิจัยสามารถสรุปเป็นผลงานออกแบบจากการใช้ประโยชน์จากข้อมูลอัตลักษณ์ คือ ตราสัญลักษณ์สินค้าพื้นบ้านจังหวัดพิษณุโลก รูปแบบอักษรภาษาไทยและภาษาอังกฤษ สีประจำจังหวัด รูปแบบเลขณศิลป์พื้นฐานประจำจังหวัด ตัวอย่างสินค้าของที่ระลึก และตัวอย่างสื่อสิ่งพิมพ์ และจากการวิเคราะห์ข้อมูลสามารถประมวลผลปัญหาสำคัญของงานวิจัยได้ ดังนี้ 1) ขาดแนวคิดเชิงวัฒนธรรมทางการออกแบบ การนำเสนอจึงมีรูปแบบที่ไม่แปลกใหม่และเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ชัดเจน 2) ขาด

ทักษะด้านการประยุกต์ศิลป์ งานออกแบบจึงยังขาดความงามทางสุนทรียภาพศิลปะเท่าที่ควร

3) การออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ และอัตลักษณ์จังหวัดพิษณุโลกได้ตรงเป้าหมายในระดับหนึ่ง แต่การสังเคราะห์ผลงานหลากหลายรูปแบบทำให้ขาดการวิเคราะห์ที่เป็นเอกภาพ ขาดการพัฒนางานที่ต่อเนื่อง ทำให้ไม่บรรลุเท่าที่ควร

รัชนิวรรณ บุญอนันต์ (2560) ได้วิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์จากมรดกทางวัฒนธรรมตำบลไทรตรังซ์ เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของจังหวัดกำแพงเพชร โดยมีวัตถุประสงค์ คือ

- 1) เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่ในปัจจุบันของตำบลไทรตรังซ์ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร
- 2) เพื่อศึกษามรดกทางวัฒนธรรมของตำบลไทรตรังซ์ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร
- 3) เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์บนฐานมรดกทางวัฒนธรรมตำบลไทรตรังซ์ อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

ผลการวิจัยพบว่า จากการวิเคราะห์รูปแบบผลิตภัณฑ์ตำบลไทรตรังซ์ มี 2 ประเภท คือผลิตภัณฑ์ประเภทของตกแต่งบ้าน และผลิตภัณฑ์บริโภค ส่วนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่สามารถประยุกต์บนฐานมรดกวัฒนธรรม มีทั้งหมด 5 รูปแบบ คือ ล้อคเก็ดติดเสื้อ เหยี่ยญูบูชา เหยี่ยญูล้องคอ รูปปั้นบูชา และโปสการ์ด ส่วนผลิตภัณฑ์ที่สามารถประยุกต์นำภาพวิถีชีวิตชาวไทรตรังค์และสะท้อนถึงวิถีชีวิตชาวไทรตรังค์ได้มี 5 รูปแบบ คือ สมุดบันทึกพกพา ที่ทับกระดาษ ที่เสียบปากกา เครื่องตั้งบูชา ภาพโปสการ์ด และภาพแบบจิ๊กซอ จากการสำรวจนักท่องเที่ยวและผู้ประกอบการมีความต้องการรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกัน 3 อันดับ คือ เสื้อสกรีน ภาพโปสเตอร์ และผ้าปกกล้วย โดยสอดคล้องภาพและกราฟิกที่แสดงถึงวิถีชีวิต ประเพณี และวัฒนธรรม เช่น ประเพณีลอยกระทง การละเล่นระบำ ก.ไก่/รำคล้องซ้าง เป็นต้น และมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับประเด็นปัญหาในงานวิจัย คือ

1. ควรมีการเข้าถึงข้อมูล และการนำไปใช้ประโยชน์ของหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง เช่น สำนักงานจังหวัดกำแพงเพชร สำนักงานการท่องเที่ยวจังหวัด เพื่อนำไปใช้เป็นเครื่องมือสนับสนุนการท่องเที่ยว

2. ชุมชนควรมีการเข้าถึงข้อมูล และนำผลการวิจัยไปใช้ในการผลิตสินค้าที่ระลึก เพื่อสร้างรายได้ และเพิ่มมูลค่าสินค้า ส่งผลดีต่อคุณภาพชีวิตและเศรษฐกิจชุมชน

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจะเห็นได้ว่า การคิดเชิงออกแบบ เป็นการพัฒนาด้านกระบวนการคิดโดยใช้คนเป็นศูนย์กลาง ที่ต้องอาศัยกระบวนการร่วมพัฒนาไปกับชุมชน เพื่อให้เกิดความยั่งยืนทางความคิดกับชุมชน การใช้การคิดเชิงออกแบบควบคู่ไปกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์บนฐานมรดกวัฒนธรรม จึงไม่ใช่เพียงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของชุมชน แต่ยังเป็นการสร้างสรรคการคิดเชิงออกแบบของชุมชนที่ยั่งยืน ให้ชุมชนสามารถพัฒนาศักยภาพได้จากภายใน โดยเปลี่ยนผู้วิจัยเป็นกระบวนกร และเปลี่ยนชุมชนเป็นผู้มีส่วนร่วมในการคิดค้นและปฏิบัติจริง

ตาราง 3 แสดงการสังเคราะห์งานวิจัยการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนส่งเสริมการท่องเที่ยวบนฐาน
มรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	ประเด็นผู้วิจัย								
	ขั้นตอนการคิดเชิงออกแบบ	เครื่องมือ/กิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ	การสรุปผลการคิดเชิงออกแบบ	ศักยภาพชุมชน	มรดกทางวัฒนธรรมชุมชน	ผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว	การเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว	การเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรม	คุณค่าของผลิตภัณฑ์
Cai, Y., Lin, J., & Zhang, R. (2023)	✓	-	✓	-	-	-	-	-	-
Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018)	✓	✓	✓	-	-	-	-	-	✓
Abraham, I., Howard, E., & Asinyo, B. (2022)	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	-	✓
Gao, B., & Yu, K. (2023)	✓	-	-	✓	-	-	-	-	-
Carella, G., Cautela, C., Melazzini, M., Pei, X., (2023)	✓	-	✓	✓	-	-	-	-	-
Lake, D., Guo, W., Chen, E., & McLaughlin, J. (2024)	✓	✓	✓	-	-	-	-	-	-
Li, W. T., Ho, M. C., & Yang, C. (2019)	✓	✓	✓	✓	✓	-	-	✓	-
Geissdoerfer, M., Bocken, N. M., & Hultink, E. J. (2016)	✓	-	✓	✓	-	-	-	-	-
Elsbach, K. D., & Stigliani, I. (2018)	✓	✓	-	✓	-	-	-	-	-
Lloyd (2013)	✓	✓	✓	-	-	-	-	-	-
Seidel and Fixson (2013)	✓	✓	✓	-	-	-	-	-	-
Johansson-Sköldberg, Woodilla, & Çetinkaya (2013)	✓	-	✓	-	-	-	-	-	-
Jobst et al. (2012)	✓	✓	✓	-	-	-	-	-	-
Rim Razzouk and Valerie Shute (2012)	✓	✓	✓	-	-	-	-	-	-
Daniel Marco and Stefan Kleber (2018)	✓	✓	✓	-	-	-	-	-	-

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	ประเด็นผู้วิจัย								
	ขั้นตอนการคิดเชิงออกแบบ	เครื่องมือ/กิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ	การสรุปผลการคิดเชิงออกแบบ	ศักยภาพชุมชน	มรดกทางวัฒนธรรมชุมชน	ผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว	การเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว	การเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรม	คุณค่าของผลิตภัณฑ์
Meredith James (2017)	✓	✓	-	-	-	-	-	-	-
ภูขงค์ ไรจน์แสงรัตน์ (2559)	✓	✓	✓	-	✓	-	-	✓	✓
นุชจรี กิจวรรณ (2561)	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	-
พลเดช เชาวรัตน์, เมธี พิริยการนนท์ และ ศุภธิดา สว่างแจ้ง (2560)	✓	✓	✓	✓	-	-	-	-	-
มานิตย์ อาษานอก (2561)	✓	-	✓	-	-	-	-	-	-
Andra Irbite, & Aina Strode (2016)	✓	-	-	-	-	-	-	-	-
ปาจรีย์ ผลประเสริฐ และคณะ (2557)	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓
วิมลสิทธิ์ หรยางกูร (2554)	-	-	-	-	✓	-	✓	✓	-
ปาจรีย์ ผลประเสริฐ (2551)	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	-
อัญชลี พยัคฆ์เดช (2559)	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓
รัชนิวรรณ บุญอนันท์ (2560)	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓
แพตติยา ทองใบ (2553)	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓
จตุรงค์ เลาะห์เพ็ญแสง (2558)	✓	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓
สมใจ ศรีนวล (2545)	-	-	-	-	✓	-	-	✓	-
อังกาบ บุญสูง (2558)	-	✓	-	✓	✓	-	-	✓	✓
สุมาลี นันทศิริพล (2560)	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

ในการดำเนินงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าทฤษฎี และวิธีดำเนินการวิจัย โดยแบ่งเป็น 3 ระยะ เพื่อให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร สู่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว

ระยะที่ 2 พัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร

ระยะที่ 3 ประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

โดยมีรายละเอียดการดำเนินงาน ดังนี้

ระยะที่ 1 ศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร สู่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างการศึกษผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร สู่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว

คัดเลือกชุมชนจากชุมชนที่มีศักยภาพในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว ประเภทผ้าและเครื่องแต่งกาย, ของใช้ ของตกแต่ง และของที่ระลึก จำนวน 3 ตำบล จากอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง, 2550, น. 125) ดังนี้

- 1) ผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม
- 2) ผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรึงษ์ ตำบลไตรตรึงษ์
- 3) ผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล

ศึกษารูปแบบผลิตภัณฑ์ และมรดกทางวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร อันสะท้อนถึงกลิ่นอายของความเป็นอัตลักษณ์ และวิถีชีวิตของชุมชน และแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรมเดิมของชุมชน

โดยการพิจารณารูปแบบผลิตภัณฑ์ และมรดกวัฒนธรรมสำหรับการเชื่อมโยงผ่านกระบวนการด้านการคิดเชิงออกแบบ เพื่อบันทึกข้อมูลสำหรับการกำหนดมุมมอง และสร้างแนวคิดใหม่ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน

เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ชุมชนที่มีศักยภาพในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว ประเภทผ้าและเครื่องแต่งกาย, ของใช้ ของตกแต่ง และของที่ระลึก ภายในเขตอำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ต้องเป็นชุมชนที่มีศักยภาพเป็นที่ยอมรับจากหน่วยงานภาครัฐ เช่น พัฒนาชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร วัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร และเคยพัฒนาผลิตภัณฑ์จากการร่วมมืออย่างมีส่วนร่วมกับหน่วยงานต่าง ๆ ไม่น้อยกว่า 2 ครั้ง เช่น โครงการพัฒนาศักยภาพเครือข่ายองค์ความรู้ KBO (Knowledge – Based OTOP) จังหวัดกำแพงเพชร โครงการพัฒนาผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม CPOT (Cultural Product of Thailand) จังหวัดกำแพงเพชร หรือ โครงการ OTOP นวัตกรรม จังหวัดกำแพงเพชร เป็นต้น

1.1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร สู่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (*Purposive sampling*) (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง, 2550, น. 125)

ประชากร ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชรที่มีศักยภาพในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว ประเภทผ้าและเครื่องแต่งกาย, ของใช้ ของตกแต่ง และของที่ระลึก จำนวน 3 ตำบล จากอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ได้แก่ ผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม ผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรึงษ์ ตำบลไตรตรึงษ์ และผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล

1.1.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ศึกษาแนวทางการพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว โดยใช้การเลือกแบบเจาะจง (*Purposive sampling*) (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง, 2550, น. 125) ได้แก่

- 1) ตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม จำนวน 10 คน
- 2) ตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนไตรตรึงษ์ ตำบลไตรตรึงษ์ จำนวน 10 คน
- 3) ตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล

ทะเล จำนวน 10 คน

เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ตัวแทนสมาชิกชุมชนจาก 3 ชุมชน ได้แก่ ชุมชนนครชุม ชุมชนไตรตรึงษ์ และชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ต้องเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน หรืออยู่ในกระบวนการใด ๆ ในการผลิตและส่งเสริมผลิตภัณฑ์ภายในชุมชนนั้น ๆ ไม่น้อยกว่า 3 ปี จำนวน 10 คน ยกตัวอย่างเช่น ประธานกลุ่มชุมชน ผู้ออกแบบ ผู้ผลิตสินค้า ผู้ส่งเสริมการตลาดผลิตภัณฑ์ชุมชนนั้น ๆ เป็นต้น

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 การศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร สู่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว มีการกำหนดเครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

1) การสนทนากลุ่ม (Focus Group) หมายถึง การให้บุคคลกลุ่มหนึ่งที่นักวิจัยคัดเลือกมา สนทนาได้ตอบ แสดงความรู้สึกนึกคิดซึ่งกันและกันในประเด็นต่าง ๆ ที่นักวิจัยกำหนดขึ้นตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย (รัตนะ บัวสนธ์. 2551, น. 112-113) ควบคู่ไปกับการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Interview Guide) กับกลุ่มชุมชนเพื่อการพิจารณามรดกวัฒนธรรมที่มีคุณค่าเหมาะสมในเชิงประจักษ์ สำหรับการเชื่อมโยงการท่องเที่ยวด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

2) แบบสำรวจผลิตภัณฑ์ชุมชน คือ การสำรวจรูปแบบของผลิตภัณฑ์ชุมชนกลุ่มเป้าหมาย และข้อมูลพื้นฐานของผลิตภัณฑ์ประกอบการพิจารณา เช่น ชื่อผลิตภัณฑ์ ราคา คำอธิบาย ประเภท และแนวทางการพัฒนาของผลิตภัณฑ์ชุมชนนั้น ๆ โดยใช้วิธีการสำรวจ

เครื่องมือในการวิจัย ในการศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร สู่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว ได้รับการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก คือ ต้องเป็นผู้มีคุณวุฒิในระดับปริญญาเอก และมีประสบการณ์ในการทำวิจัยไม่น้อยกว่า 10 ปี ประกอบด้วย

- รองศาสตราจารย์ ดร.จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง อาจารย์ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

- รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิมวงศา อาจารย์ภาควิชาครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

- รองศาสตราจารย์ ดร.ปจรรย์ ผลประเสริฐ อาจารย์สาขาวิชาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 การศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร สู่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว มีการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

3.1.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลการสนทนากลุ่ม (Focus Group) จากการวิเคราะห์ข้อมูลทุติยภูมิของมรดกวัฒนธรรมของชุมชน ควบคู่ไปกับการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Interview

Guide) โดยผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์แนวทางการพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรมภายในจังหวัดกำแพงเพชร โดยการสนทนากลุ่มตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชน นครชุม ตำบลนครชุม ตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนไทรตรึงษ์ ตำบลไทรตรึงษ์ และตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล ชุมชนละ 10 คน

3.1.2 การเก็บรวบรวมข้อมูลการสำรวจผลิตภัณฑ์ชุมชน จากการสำรวจรูปแบบของผลิตภัณฑ์ชุมชนกลุ่มเป้าหมาย และข้อมูลพื้นฐานของผลิตภัณฑ์ประกอบการพิจารณา เช่น ชื่อผลิตภัณฑ์ ราคา คำอธิบาย และประเภทของผลิตภัณฑ์ชุมชนนั้น ๆ โดยใช้วิธีการสำรวจและการถ่ายภาพ จัดบันทึกข้อมูลรายละเอียดสำคัญของผลิตภัณฑ์ชุมชนชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม ผลิตภัณฑ์ชุมชนไทรตรึงษ์ ตำบลไทรตรึงษ์ และผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล ภายในเขตอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร

4. วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลการสนทนากลุ่ม (Focus Group) การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (Interview Guide) ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงคุณภาพ การสังเคราะห์อย่างเป็นเหตุเป็นผล เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรมภายในจังหวัดกำแพงเพชร และบรรยายในเชิงพรรณนาประกอบงานวิจัย

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลการสำรวจผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยการสังเกตแบบมีส่วนร่วมใช้การวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงคุณภาพ การสังเคราะห์อย่างเป็นเหตุเป็นผล และบรรยายในเชิงพรรณนาประกอบงานวิจัย

ระยะที่ 2 พัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) กับกลุ่มชนชนเป้าหมาย จำนวน 3 ชุมชน จากอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ดังนี้ (กองแผนงาน กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย, 2562)

- 1) ตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม จำนวน 10 คน
- 2) ตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนไทรตรึงษ์ ตำบลไทรตรึงษ์ จำนวน 10 คน
- 3) ตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล จำนวน 10 คน

โดยเป็นการเก็บข้อมูลกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ด้วยรูปแบบการสนทนากลุ่ม และเครื่องมือ/กิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ ตัวแทนกลุ่มชุมชนจำนวน 30 คน จาก 3 ตำบล แบ่งเป็น จำนวน 10 คน ต่อ 1 ตำบล โดยผู้วิจัยจะมีการลงพื้นที่เพื่อดำเนินกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบใน สถานที่จัดจำหน่ายสินค้าภายในชุมชน หรือพื้นที่ส่วนกลางภายในชุมชนของตำบลนั้น ๆ

เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ตัวแทนสมาชิกชุมชนจาก 3 ชุมชน ได้แก่ ชุมชนนครชุม ชุมชนไตรตรึงษ์ และ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ต้องเป็นผู้ที่มีส่วนร่วมในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน หรืออยู่ใน กระบวนการใด ๆ ในการผลิตและส่งเสริมผลิตภัณฑ์ภายในชุมชนนั้น ๆ ไม่น้อยกว่า 3 ปี จำนวน 10 คน ยกตัวอย่างเช่น ประธานกลุ่มชุมชน ผู้ออกแบบ ผู้ผลิตสินค้า ผู้ส่งเสริมการตลาดผลิตภัณฑ์ชุมชน นั้น ๆ เป็นต้น

1.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างการประเมินกระบวนการชุมชนที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการ ออกแบบผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 ท่าน ประกอบไปด้วย

- รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา อาจารย์ภาควิชาครุศาสตร์ สถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังกาบ บุญสูง อาจารย์สาขาวิชาเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์
- รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐธินันท์ ปิ่นจุไร อาจารย์สาขาวิชาออกแบบ ผลิตภัณฑ์และกราฟิก มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ต้องเป็นผู้มีคุณวุฒิด้านการออกแบบ ในระดับปริญญาเอก และตำแหน่งทางวิชาการที่เกี่ยวข้องด้านการออกแบบ และเป็นผู้มีความรู้และ ประสบการณ์ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อชุมชน ไม่น้อยกว่า 10 ปี มีประสบการณ์การวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อชุมชนไม่น้อยกว่า 5 เรื่อง

1.3 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างการประเมินผลิตภัณฑ์ชุมชนที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการ ออกแบบผลิตภัณฑ์ ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 ท่าน ประกอบไปด้วย

- รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา อาจารย์ภาควิชาครุศาสตร์ สถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังกาบ บุญสูง อาจารย์สาขาวิชาเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์

- รองศาสตราจารย์ ดร.ณัฐธิดา ปันจู่ไร อาจารย์สาขาวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์และกราฟิก มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ต้องเป็นผู้มีคุณวุฒิด้านการออกแบบในระดับปริญญาเอก และตำแหน่งทางวิชาการที่เกี่ยวข้องด้านการออกแบบ และเป็นผู้มีความรู้และประสบการณ์ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ หรือการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อชุมชน ไม่น้อยกว่า 10 ปี มีประสบการณ์การวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อชุมชนไม่น้อยกว่า 5 เรื่อง

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร มีการกำหนดเครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

2.1.1 การสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Observation) (พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง, 2550, น. 122) เป็นการเก็บข้อมูลชุมชน เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาประกอบการวิเคราะห์โดยผู้วิจัย

2.1.2 กิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) ซึ่งเป็นกิจกรรมที่นำตัวแทนและสมาชิกกลุ่มทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล จังหวัดกำแพงเพชร เข้าสู่กิจกรรมการคิดเชิงออกแบบด้วยโมเดลการคิดเชิงออกแบบของสแตนฟอร์ด โดย Hasso Plattner Institute of Design at Stanford. The five stages of Design Thinking (2010) ได้แก่ 1) ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) 2) ขั้นกำหนดมุมมอง (Define) 3) ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) 4) ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) 5) ขั้นทดสอบ (Test) และใช้เครื่องมือการคิดเชิงออกแบบ Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018) เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบโดยใช้คนในชุมชนเป็นฐาน โดยการกำหนดโจทย์เป็นการเชื่อมโยงมรดกทางวัฒนธรรมภายในชุมชนกับผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวภายในชุมชน ดังนี้

ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) เครื่องมือที่ใช้ในการจัดกิจกรรม คือ

- การสร้างตัวละคร (Create a persona): ให้ชุมชนระดมสมอง วาดตัวละครสมมุติของกลุ่มเป้าหมายและระบุคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมายที่เป็นกลุ่มผู้ซื้อผลิตภัณฑ์ของชุมชน ลงบนกระดาษแผ่นใหญ่ ร่วมกันปรึกษาหารือ และสรุปผลร่วมกัน

- การตั้งคำถาม WH (WH questions): หลังจาก Create a persona แล้วให้ชุมชนร่วมกันตั้งคำถามและตอบคำถาม what who why where when และ how เกี่ยวกับปัญหาและการแก้ปัญหาในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงบนฐานมรดกวัฒนธรรม ร่วมกันปรึกษาหารือ และสรุปผลร่วมกัน

ขั้นกำหนดมุมมอง (Define) เครื่องมือที่ใช้ในการจัดกิจกรรม คือ

- การพิจารณาหลากหลายมุมมอง (Considering multiple perspectives): ชุมชนระดมสมองในการเสนอแนวทางการนำมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่มาใช้ในการเชื่อมโยงสู่การ

พัฒนาผลิตภัณฑ์ โดยร่วมกันเสนอมรดกทางวัฒนธรรมในชุมชนทั้งแบบจับต้องได้ และจับต้องไม่ได้ จากมุมมองที่หลากหลาย เขียนลงบนกระดาษแผ่นใหญ่ และร่วมกันโหวตมรดกทางวัฒนธรรมที่เหมาะสม และสรุปผลร่วมกัน

- การสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Flower map): ชุมชนระดมสมองคัดเลือกเฉพาะประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ เชื่อมโยงบนฐานมรดกวัฒนธรรม จากประเด็นที่เกิดขึ้นหลากหลาย เขียนลงบนกลีบดอกไม้ในกระดาษแผ่นใหญ่ 5 – 8 กลีบ โดยร่วมกันเสนอแนะและพิจารณาคัดเลือก และสรุปผลร่วมกัน

ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) เครื่องมือที่ใช้ในการจัดกิจกรรม คือ

- การจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structure and select ideas): สมาชิกในชุมชนจะได้กระดาษขนาดเล็กในการเสนอแนวคิดผ่านการวาดภาพผลิตภัณฑ์ และนำไปติดบนกระดาน โดย จำแนกแนวคิดเป็น 3 ส่วน คือ 1) ตรงตามโจทย์ 2) น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์ 3) อื่น ๆ (นอกโจทย์) และสรุปผลแนวทางและประเภทผลิตภัณฑ์ในการพัฒนาร่วมกัน

- แบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet): ให้ชุมชนนำผลิตภัณฑ์จากการสรุปผลด้วย Structure and select ideas มาออกแบบร่างอย่างง่าย พร้อมเขียนอธิบาย Concept แนวทางการพัฒนา และสรุปผลร่วมกัน

ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) เครื่องมือที่ใช้ในการจัดกิจกรรม คือ

- การพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype): นำแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) มาสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ โดยชุมชนเป็นผู้พิจารณา แก้ไข ปรับปรุง พัฒนาต้นแบบอย่างมีส่วนร่วม และสรุปผลการพัฒนาต้นแบบ

ขั้นทดสอบ (Test) เครื่องมือที่ใช้ในการจัดกิจกรรม คือ

- ตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid): นำผลิตภัณฑ์ต้นแบบเผยแพร่ และทดลองขาย โดยชุมชนเป็นผู้บันทึกข้อมูลข้อเสนอแนะที่เกิดขึ้นระหว่างนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน แบ่งเป็น 4 ด้าน คือ 1) ความชอบของนักท่องเที่ยว 2) ความต้องการซื้อ 3) คำถามที่เกิดขึ้น และ 4) ข้อเสนอแนะ/แนวคิด และสรุปผลร่วมกัน

- กระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board): ชุมชนทบทวนกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่เกิดขึ้น ด้วยการระดมสมองและเสนอประเด็นต่อกระบวนการที่ได้ดำเนินการไป จำแนกเป็น 4 ประเด็น คือ 1) สิ่งที่ได้ประโยชน์และจำดำเนินการต่อไป 2) สิ่งที่จะไม่ดำเนินการต่อ 3) สิ่งที่ยากจะดำเนินการเพิ่มเติม 4) สิ่งที่ไม่สำคัญ และสรุปผลร่วมกัน

2.1.3 แบบประเมินการคิดเชิงออกแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ เป็นเครื่องมือในการประเมินโมเดลการคิดเชิงออกแบบของสแตนฟอร์ด โดย Hasso Plattner Institute of Design at Stanford. The five stages of Design Thinking (2010) ได้แก่

1) ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) 2) ขั้นกำหนดมุมมอง (Define) 3) ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) 4) ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) 5) ขั้นทดสอบ (Test) สำหรับการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชน ซึ่งประเมินตามเครื่องมือ/กิจกรรม การคิดเชิงออกแบบ ประกอบไปด้วย

ขั้นทำความเข้าใจ (empathize) ประกอบไปด้วยการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชน ตามกิจกรรม/เครื่องมือ ดังนี้

- แบบประเมินการคิดเชิงออกแบบ การสร้างตัวละคร
- แบบประเมินการคิดเชิงออกแบบ การตั้งคำถาม WH

ขั้นกำหนดมุมมอง (Define) ประกอบไปด้วยการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชน ตามกิจกรรม/เครื่องมือ ดังนี้

- แบบประเมินการคิดเชิงออกแบบ การพิจารณาหลาภาคมุมมอง
- แบบประเมินการคิดเชิงออกแบบ การสร้างแผนภาพมโนทัศน์

ขั้นสร้างไอเดีย (Ideate) ประกอบไปด้วยการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชน ตามกิจกรรม/เครื่องมือ ดังนี้

- แบบประเมินการคิดเชิงออกแบบ การจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด
- แบบประเมินการคิดเชิงออกแบบ แบบร่างบรรยายแนวคิด

ขั้นสร้างต้นแบบ ประกอบไปด้วยวิธีการและเครื่องมือ ดังนี้

- แบบประเมินการคิดเชิงออกแบบ การพิจารณาสร้างต้นแบบ

ขั้นทดสอบ (Test) ประกอบไปด้วยการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชน ตามกิจกรรม/เครื่องมือ

- แบบประเมินการคิดเชิงออกแบบ ตารางบันทึกข้อเสนอแนะ
- แบบประเมินการคิดเชิงออกแบบ กระจกมองย้อนกลับ

2.1.4 แบบประเมินผลิตภัณฑ์ของชุมชนที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ เป็นเครื่องมือในการประเมินผลิตภัณฑ์ที่ผ่านกระบวนการคิดเชิงออกแบบวงรอบเล็ก (Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L, 2018) โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 ท่าน

เครื่องมือในการวิจัย ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ได้รับการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก คือ ต้องเป็นผู้มีคุณวุฒิในระดับปริญญาเอก และมีประสบการณ์ในการทำวิจัยไม่น้อยกว่า 10 ปี ประกอบด้วย

- รองศาสตราจารย์ ดร.จตุรงค์ เลาะห์เพ็ญแสง อาจารย์สาขาวิชา
ครุศาสตร์สถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิมวงศา อาจารย์สาขาวิชาครุศาสตร์
สถาปัตยกรรมและการออกแบบ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- รองศาสตราจารย์ ดร.ปาจรีย์ ผลประเสริฐ อาจารย์สาขาวิชา
บริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร มีการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

3.1.1 การเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสังเกตแบบมีส่วนร่วม และกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลจากชุมชนกลุ่มตัวอย่าง 3 ชุมชน ที่ได้เข้าสู่กิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) โดยผู้วิจัยได้พิจารณาและเก็บข้อมูล จากกิจกรรมการพัฒนาผลิตภัณฑ์ด้วยวิธีเชิงออกแบบ เชื่อมโยงการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรมกับผลิตภัณฑ์ของแต่ละชุมชน รวมถึงการพัฒนาผลิตภัณฑ์ภายใต้ศักยภาพของชุมชน กรรมวิธีและขั้นตอนการดำเนินการในแต่ละกิจกรรมของชุมชนอย่างเป็นระบบ โดยการสังเกตแบบมีส่วนร่วม และดำเนินกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) อย่างมีส่วนร่วมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชน นครชุม ตำบลนครชุม ตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนไตรตรึงษ์ ตำบลไตรตรึงษ์ และตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล ชุมชนละ 10 คน

3.1.2 การเก็บข้อมูลแบบประเมินการคิดเชิงออกแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ใช้วิธีการเก็บข้อมูลด้วยการบันทึกผลกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชน การพิจารณาอย่างเป็นขั้นตอน โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ 3 ท่าน ตั้งแต่ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ขั้นกำหนดมุมมอง (Define) ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) และขั้นทดสอบ (Test) โยกประเมินแยกตามเครื่องมือ/กิจกรรม จากการพิจารณาผ่านการสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นของชุมชนและกระบวนการตลอดกิจกรรม ในรูปแบบของการประเมินด้วยมาตรประมาณค่าระดับ (Rating scale)

3.1.3 การเก็บข้อมูลแบบประเมินผลิตภัณฑ์ของชุมชนที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ 3 ท่าน ในรูปแบบของการประเมินด้วยมาตรประมาณค่าระดับ (Rating scale)

4. วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลการการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (Observation) และกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลในเชิงคุณภาพ การสังเคราะห์อย่างเป็นเหตุเป็นผล และบรรยายในเชิงพรรณนาประกอบงานวิจัย

4.2 การวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินการคิดเชิงออกแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) โดยกำหนดมาตราประมาณค่าระดับ (Rating scale) ในเกณฑ์การประเมิน ดังนี้

5 คะแนน หมายถึง ดีมาก ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับดีเยี่ยม ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้ด้วยตนเอง

4 คะแนน หมายถึง ดี ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับดี ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยมีกระบวนการคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำบางประเด็นของกระบวนการ

3 คะแนน หมายถึง ปานกลาง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับปานกลาง ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยมีกระบวนการคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำหลายประเด็นของกระบวนการ

2 คะแนน หมายถึง น้อย ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับน้อย ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยมีกระบวนการคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำในทุกประเด็นของกระบวนการ

1 คะแนน หมายถึง น้อยมาก ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับน้อยมาก ชุมชนไม่สามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยขาดกระบวนการ และกระบวนการต้องคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำในทุกประเด็นของกระบวนการ

4.3 การวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินรูปแบบผลิตภัณฑ์โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการพัฒนาด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกทางวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.) เพื่อวัดผลความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ตามเกณฑ์ 5 ด้าน ได้แก่ 1) ความเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว 2) ความเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรม 3) คุณค่าตามอัตลักษณ์และมรดกทางวัฒนธรรม 4) ความสามารถทางการตลาด 5) คุณภาพผลิตภัณฑ์ ด้วยเกณฑ์การประเมิน 5 ระดับ (Rating scale) ดังนี้

- ระดับคะแนน 4.51 – 5.00 หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดีมาก
 ระดับคะแนน 3.51 – 4.50 หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี
 ระดับคะแนน 2.51 – 3.50 หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับ ปานกลาง
 ระดับคะแนน 1.51 – 2.50 หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับ น้อย
 ระดับคะแนน 1.00 – 1.50 หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

ระยะที่ 3 ประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ได้กำหนดรูปแบบการประเมิน ดังนี้

ประเมินตามแนวทางศักยภาพการจัดการผลิตภัณฑ์ทางการท่องเที่ยว เพื่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในส่วนของการจัดการผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ตามประเด็นด้านอุปทาน ความต้องการขายสินค้าและบริการ ผลิตภัณฑ์จากการศิลปหัตถกรรมชุมชน (อังกาบ บุญสูง, 2558, น. 9) และสุมาลี นันทศิริพล (2560, น. 144-146) ดังต่อไปนี้

- 1.1 ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว ประกอบด้วย
 - ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด
 - ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง
 - ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก – ฝากซื้อ
- 1.2 ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกทางวัฒนธรรม ประกอบด้วย
 - ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่
 - ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม
 - ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม
- 1.3 คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม ประกอบด้วย
 - รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม
 - ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม
 - การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ
- 1.4 ความสามารถทางการตลาดของผลิตภัณฑ์ ประกอบด้วย
 - ราคาของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสม
 - ศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการจัดจำหน่ายตามสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ

- ศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการส่งเสริมให้เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของจังหวัด

1.5 คุณภาพของผลิตภัณฑ์ ประกอบด้วย

- ความสวยงาม
- ความสะดวกสบายในการใช้งาน
- ความแข็งแรง ทนทาน
- ความสอดคล้องกับวัสดุ
- ความเหมาะสมต่อการผลิต

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ด้านการประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ประเมินโดยนักท่องเที่ยว อ้างอิงจากสถิติการท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร พ.ศ.2560 มีนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางท่องเที่ยวในจังหวัดกำแพงเพชร อยู่ที่ 729,776 คน (สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, 2562) เมื่อเทียบกับสูตรคำนวณขนาดตัวอย่างของ ยามาเน่ (Yamane, 1973) ในค่าความคลาดเคลื่อน (e) 10% โดยเป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental sampling)

ประชากร ได้แก่ นักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางท่องเที่ยวในจังหวัดกำแพงเพชร
กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางท่องเที่ยวในจังหวัดกำแพงเพชร
จำนวน 100 คน

เกณฑ์การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางท่องเที่ยวในจังหวัดกำแพงเพชร เป็นการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental sampling) นักท่องเที่ยวจากพื้นที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม “ตลาดย้อนยุคนครชุม” โดยไม่กำหนดอายุ และเพศ และเป็นได้ทั้งนักท่องเที่ยวภายในจังหวัด และนักท่องเที่ยวที่มาจากจังหวัดอื่น ๆ ที่มีความสนใจในผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่จัดแสดงขึ้นในพื้นที่นั้น ๆ จากการชักถาม จับจ่ายใช้สอย กับกลุ่มชุมชนผู้เป็นเจ้าของผลงาน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 การประเมินผลิตภัณฑ์ชุมชน ด้านศักยภาพผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว มีการกำหนดเครื่องมือในการวิจัย ดังนี้

1) แบบประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ประเมินโดยนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางท่องเที่ยวในจังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 100 คน

เครื่องมือในการวิจัย ในการประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ได้รับ

การตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก คือ ต้องเป็นผู้มีคุณวุฒิในระดับปริญญาเอก และมีประสบการณ์ในการทำวิจัยไม่น้อยกว่า 10 ปี ประกอบด้วย

- รองศาสตราจารย์ ดร.จตุรงค์ เลาหะเพ็ญแสง อาจารย์สาขาวิชาครุศาสตร์ สถาบันพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกวุฒิวงศา อาจารย์สาขาวิชาครุศาสตร์ สถาบันพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
- รองศาสตราจารย์ ดร.ปจรรย์ ผลประเสริฐ อาจารย์สาขาวิชาบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1 การประเมินประเมินวิธีคิดเชิงออกแบบ และความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ดังนี้

1) การเก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ประเมินโดยนักท่องเที่ยวชาวไทยที่เดินทางท่องเที่ยวในจังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 100 คน โดยประเมินจากกิจกรรมการจัดงานนิทรรศการแสดงผลงานของชุมชน ที่พื้นที่วัฒนธรรม ตลาดย้อนยุคนครชุม ตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร เป็นพื้นที่สำหรับการประเมินผลิตภัณฑ์

4. วิธีวิเคราะห์ข้อมูล

4.1 การวิเคราะห์ข้อมูลแบบประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) เพื่อวัดผลความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ตามเกณฑ์ 5 ด้าน ได้แก่ 1) ความเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว 2) ความเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรม 3) คุณค่าตามอัตลักษณ์และมรดกทางวัฒนธรรม 4) ความสามารถในการตลาด 5) คุณภาพผลิตภัณฑ์ ด้วยเกณฑ์การประเมิน 5 ระดับ (Rating scale) ดังนี้

ระดับคะแนน 4.51 – 5.00 หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดีมาก

ระดับคะแนน 3.51 – 4.50 หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับ ดี

ระดับคะแนน 2.51 – 3.50 หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับ ปานกลาง

ระดับคะแนน 1.51 – 2.50 หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับ น้อย

ระดับคะแนน 1.00 – 1.50 หมายถึง ผลการประเมินอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

บทที่ 4

ผลการวิจัย

ในการวิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมข้อมูลตามแต่ละขั้นตอน เพื่อวิเคราะห์ข้อมูลให้สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ โดยแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์การศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชรสู่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ การศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร สู่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว

จังหวัดกำแพงเพชรเป็นจังหวัดเกษตรกรรม ที่มีมรดกทางวัฒนธรรมที่หลากหลายมีรูปแบบของผลิตภัณฑ์ และภูมิปัญญาที่สืบทอดกันมาจากรุ่นสู่รุ่น ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ล้วนมีความโดดเด่นและได้รับการส่งเสริมจากภาครัฐ ในการสนับสนุนและพัฒนาให้ผลิตภัณฑ์เป็นที่น่าสนใจในท้องตลาด จากการประชุมของคณะกรรมการ พัฒนาเครือข่ายองค์ความรู้ (Knowledge-Based OTOP: KBO) ประจำปี พ.ศ.2564 โดยสำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร ได้พิจารณาชุมชนที่มีความเข้มแข็ง และโดดเด่นด้านผลิตภัณฑ์ในการพัฒนาต่อยอดสู่การส่งเสริมกระบวนการคิดเชิงออกแบบ จากข้อเสนอในรายการการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเครือข่ายองค์ความรู้ (Knowledge – Based OTOP: KBO) และจากนอกรายการ ได้พิจารณาชุมชนทั้งหมด 3 ชุมชน ในการพัฒนา ได้แก่

- 1) ผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม
- 2) ผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรีงษ์ ตำบลไตรตรีงษ์
- 3) ผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล


โดยชุมชนทั้ง 3 ชุมชน ล้วนมีรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่แตกต่างหลากหลาย และมรดกทางวัฒนธรรมในพื้นที่ที่แตกต่าง มีเรื่องเล่า ความเป็นมา ในการนำเสนอที่แตกต่างกันทั้งในด้านของรายละเอียดเชิงประวัติศาสตร์ และรายละเอียดในเชิงผลิตภัณฑ์ ดังนี้

ผลการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ชุมชน นครชุม ตำบลนครชุม

กลุ่มผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม ปัจจุบันใช้ชื่อว่ากลุ่มนครชุม ริมคลองสวนหมาก หมู่ที่ 3 สถานที่ของกลุ่ม คือ 120/82 หมู่ที่ 3 บ้านปากคลองใต้ ตำบลนครชุม อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร ประธานกลุ่มคือ คุณมณีนี ประพันธ์วรคุณ เป็นกลุ่มชุมชนที่มีความโดดเด่นด้านงานผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่หลากหลาย ทั้งในด้านการ เย็บ ปัก ถัก สาน ปั่น และลงสี ปัจจุบันมีสมาชิกกลุ่มอยู่ที่ 10 คน โดยสมาชิกกลุ่มจะมีอาชีพค้าขายเป็นอาชีพหลัก และใช้เวลาว่างในการทำผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเพื่อจำหน่ายเป็นอาชีพรอง โดยรูปแบบผลิตภัณฑ์โดยพื้นเดิมจะมีความพยายามในการเชื่อมโยงกับทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัด เพื่อมุ่งเน้นให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถซื้อฝาก หรือฝากซื้อได้ โดยบ่งบอกถึงความเป็นจังหวัดกำแพงเพชร (มณีนี ประพันธ์วรคุณ และคณะ, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2566) มีรายละเอียดผลิตภัณฑ์และราคา ดังนี้

ตาราง 4 แสดงผลการสำรวจผลิตภัณฑ์ชุมชน นครชุม ตำบลนครชุม จังหวัดกำแพงเพชร

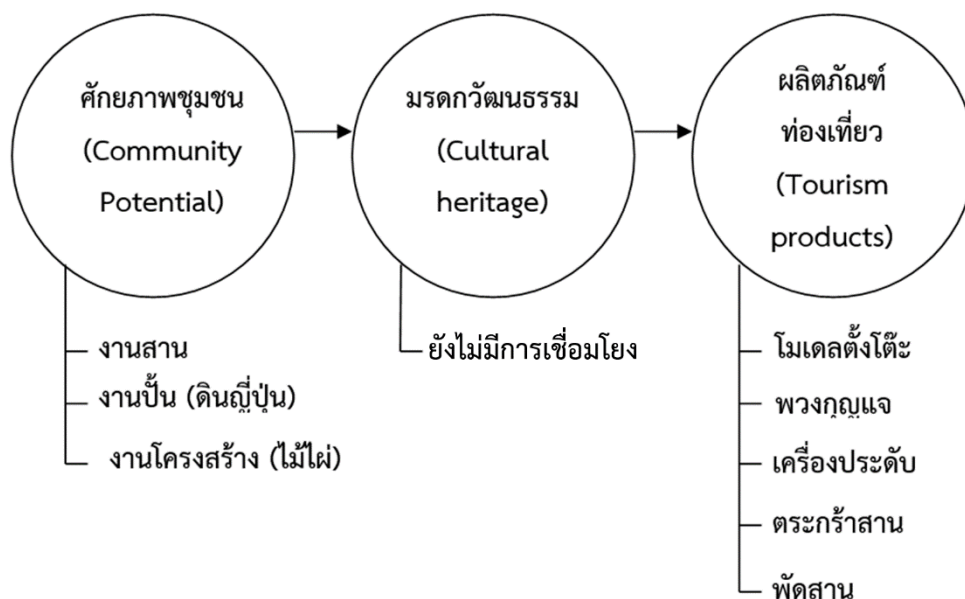
ภาพผลิตภัณฑ์	ชื่อผลิตภัณฑ์	ราคา (บาท)	รายละเอียด	ผลสำรวจ
	พัดไม้ไผ่สาน	139 - 159	พัดทำจากไม้ไผ่สาน ราคาแตกต่างกันตามขนาดและรูปทรงของพัด เป็นสินค้าที่จำหน่ายออกง่ายที่สุด	ภูมิปัญญาที่ใช้: การจักสาน การเชื่อมโยงมรดกภูมิปัญญา วัฒนธรรม: วิธีชีวิตชุมชน ผลิตภัณฑ์: ของใช้
	ตะกร้าไม้ไผ่สาน	200 - 399	ตะกร้าไม้ไผ่สาน ที่มีราคาแตกต่างกันตามขนาด และรายละเอียดต่างๆ เช่น หากมีการตกแต่งด้วยผ้าประดับ หรือ	ภูมิปัญญาที่ใช้: การจักสาน, การเย็บปัก ถัก ร้อย การเชื่อมโยงมรดกภูมิปัญญา วัฒนธรรม:

ภาพผลิตภัณฑ์	ชื่อผลิตภัณฑ์	ราคา (บาท)	รายละเอียด	ผลสำรวจ
			บุผ้าด้านใน สินค้าก็จะมี ราคาสูงกว่า ตะกร้าไม้ไผ่ สานปกติที่ไม่มี การตกแต่ง	วิถีชีวิตชุมชน ผลิตภัณฑ์: ของใช้
	โคมไฟผ้าดิบ ตั้งพื้น	100 - 300	โคมไฟตั้งพื้น ที่ ใช้การตกแต่ง จากผ้าดิบ และ ผ้าที่เป็น ลวดลาย สำเร็จรูป มี ราคาแตกต่าง กันตามขนาด และการตกแต่ง	ภูมิปัญญาที่ ใช้: การเย็บ ปัก ถัก ร้อย การเชื่อมโยง มรดกภูมิ ปัญญา วัฒนธรรม: วิถีชีวิตชุมชน ผลิตภัณฑ์: ของตกแต่ง
	ตะกร้าสาน พลาสติก	200 - 399	ตะกร้าที่สาน ด้วยเส้นปลา สติดหลากหลายสี ราคาแตกต่าง กันตามขนาด และลวดลาย การสาน	ภูมิปัญญาที่ ใช้: การจัก สาน การเชื่อมโยง มรดกภูมิ ปัญญา วัฒนธรรม: วิถีชีวิตชุมชน ผลิตภัณฑ์: ของใช้

ภาพผลิตภัณฑ์	ชื่อผลิตภัณฑ์	ราคา (บาท)	รายละเอียด	ผลสำรวจ
	โมเดลต้นกล้วย ไข่จำลอง	199 - 1,500	ต้นกล้วยไข่ จำลองจากการ ปั้นดินญี่ปุ่น โดยได้แรง บันดาลใจมา จากความเป็น เมืองกล้วยไข่ ของจังหวัด กำแพงเพชร สำหรับซื้อเป็น ของฝากจังหวัด	ภูมิปัญญาที่ ใช้: การปั้น ของจิ๋ว การเชื่อมโยง มรดกภูมิ ปัญญา วัฒนธรรม: วิถีชีวิตชุมชน ผลิตภัณฑ์: ของที่ระลึก
	พวงกุญแจ โมเดลกล้วยไข่	35 - 50	พวงกุญแจ กล้วยไข่ จาก การปั้นดินญี่ปุ่น โดยได้แรง บันดาลใจมา จากความเป็น เมืองกล้วยไข่ ของจังหวัด กำแพงเพชร สำหรับซื้อเป็น ของฝากจังหวัด	ภูมิปัญญาที่ ใช้: การปั้น ของจิ๋ว การเชื่อมโยง มรดกภูมิ ปัญญา วัฒนธรรม: วิถีชีวิตชุมชน ผลิตภัณฑ์: ของที่ระลึก
	เครื่องประดับ (ต่างหู) โมเดล กล้วยไข่	35 - 50	ต่างหูกล้วยไข่ จากการปั้นดิน ญี่ปุ่น โดยได้ แรงบันดาลใจ มาจากความ เป็นเมืองกล้วย ไข่ ของจังหวัด กำแพงเพชร สำหรับซื้อเป็น ของฝากจังหวัด	ภูมิปัญญาที่ ใช้: การปั้น ของจิ๋ว การเชื่อมโยง มรดกภูมิ ปัญญา วัฒนธรรม: วิถีชีวิตชุมชน ผลิตภัณฑ์: เครื่องประดับ

ผลสำรวจในภาพรวมทั้งในด้านภูมิปัญญา ด้านมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม และด้านผลิตภัณฑ์ พบว่า กลุ่มนครชุม ริมคลองสวนหมาก หมู่ที่ 3 เป็นกลุ่มผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่มีทักษะหลากหลายหลาย สังกัดได้จากรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่เป็นงานฝีมือ ไม่ว่าจะเป็นงานจักสานไม้ไผ่ งานเย็บ ปัก ถัก ร้อย งานปั้นและลงสี กลุ่มชุมชนยังไม่มี การเชื่อมโยงทุนทางมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ แต่มีความพยายามในการเชื่อมโยงผลิตภัณฑ์กับคำขวัญประจำจังหวัด โดยเริ่มจากการปั้นต้นกล้วยไข่ และพวงกุญแจกล้วยไข่ ที่เป็นส่วนหนึ่งในภาพจำของความเป็นจังหวัดกำแพงเพชร คือ “เมืองกล้วยไข่” ดังคำขวัญของจังหวัดกำแพงเพชรว่า “กรุพระเครื่อง เมืองคนแกร่ง พระแสงล้าค่า ศิลาแลงใหญ่ กล้วยไข่หวาน น้ำมันลานกระบือ เลื่องลือมรดกโลก” เป็นงานฝีมือที่ใช้ความประณีต และราคาไม่แพง เหมาะแก่การเป็นของที่ระลึก ทั้งนี้กลุ่มชุมชนยังต้องการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับทุนทางมรดกภูมิปัญญาวัฒนธรรมของตำบลนครชุมมากขึ้น ซึ่งเป็นศูนย์กลางของวัฒนธรรมอันหลากหลายในการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ยกตัวอย่างเช่น การเชื่อมโยงกับวัดพระบรมธาตุนครชุม และอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร เป็นต้น (มณีนีนิ ประพันธ์วรคุณ, ผู้ให้สัมภาษณ์, 8 มกราคม 2566)

ผลการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ชุมชน กลุ่มนครชุม ริมคลองสวนหมาก หมู่ที่ 3 จากการสัมภาษณ์ พบว่า กระบวนการได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์ของชุมชนจะเกิดจากการนำภูมิปัญญา ทักษะของกลุ่ม มาเป็นแกนหลัก ซึ่งทางกลุ่มมีศักยภาพในด้านงานฝีมือเกี่ยวกับงานสาน งานปั้น และงานโครงสร้างเครื่องเรือนขนาดเล็ก (โคมไฟไม้ไผ่) ในแรกเริ่มกลุ่มชุมชน มุ่งเน้นการผลิตสินค้าที่สามารถจำหน่ายได้ง่าย และสอดคล้องกับศักยภาพของฝีมือของตนเอง โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์ที่ซื้อขาย ขายคล่อง เช่น งานพัดไม้ไผ่สาน ที่เป็นผลิตภัณฑ์ที่จำหน่ายออกมากที่สุดตามงานเทศกาลต่าง ๆ หลังจากนั้นกลุ่มชุมชนจึงเริ่มมีการพัฒนางานผลิตภัณฑ์ของตนเอง โดยยังขาดการเชื่อมโยงกับทุนทางวัฒนธรรมของจังหวัด เพื่อผลักดันผลิตภัณฑ์ของตนเองให้เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว สำหรับการซื้อฝาก ซื้อใช้ และเป็นของที่ระลึกของจังหวัด โดยเป็นที่รู้จักจากการการปั้นโมเดลกล้วยไข่ ให้สอดคล้องกับภาพจำของนักท่องเที่ยวที่มองว่าจังหวัดกำแพงเพชรเป็น “เมืองกล้วยไข่” และมีกล้วยไข่เป็นสิ่งบ่งชี้ทางภูมิศาสตร์ เป็นผลไม้ขึ้นชื่อตามคำขวัญของจังหวัดกำแพงเพชร โมเดลกล้วยไข่จึงเป็นผลิตภัณฑ์แรกที่ชุมชนริเริ่มและพยายามเชื่อมโยงความเป็นจังหวัดกำแพงเพชรมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ประเภทของที่ระลึก และต่อยอดการพัฒนาผลิตภัณฑ์โมเดลกล้วยไข่จากงานปั้นดินญี่ปุ่นไปสู่ งานอื่น ๆ เช่น พวงกุญแจ และเครื่องประดับต่าง ๆ แต่ยังไม่เป็นการใช้มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมในพื้นที่ ๆ แท้จริง โดยสามารถสรุปเป็นประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของกลุ่มนครชุม ริมคลองสวนหมาก หมู่ที่ 3 ได้ ดังนี้



ภาพ 8 แสดงลำดับประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรมของกลุ่มนครชุม ริมคลองสวนหมาก หมู่ที่ 3

ที่มา: พจนนัธรรม ณรงค์วิทย์, 2566



ภาพ 9 แสดงบรรยากาศการลงพื้นที่ศึกษาข้อมูลผลิตภัณฑ์นครชุม

ที่มา: พจนนัธรรม ณรงค์วิทย์, 2566

ผลการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรึงษ์ ตำบลไตรตรึงษ์

“เจดีย์เจ็ดยอดงามสม ท้าวแสนปมนามกระเดื่อง วัดวังพระธาตุพู่เฟื่อง เลื่องลือไกล ไตรตรึงษ์” คำขวัญของตำบลไตรตรึงษ์ ชุมชนบ้านวังพระธาตุ หมู่ที่ 4 ตำบลไตรตรึงษ์ อำเภอเมืองกำแพงเพชร จังหวัดกำแพงเพชร เป็นหมู่บ้าน OTOP เพื่อการท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงไปด้วยทุนทาง

วัฒนธรรมที่โดดเด่น ไม่ว่าจะเป็น สถานที่ท่องเที่ยว ประเพณี ละเรื่องราวนิทานพื้นบ้านที่โด่งดัง มี คุณสุขศรี สิทธิ เป็นปราชญ์ชาวบ้านและเป็นประธานกลุ่มชุมชน ปัจจุบันมีสมาชิกกลุ่มอยู่ที่ 32 คน ซึ่งประกอบอาชีพเป็นเกษตรกรเป็นอาชีพหลัก และทำผลิตภัณฑ์หัตถกรรมเป็นอาชีพเสริม มีความโดดเด่นในการเชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรม โดยนำมาประยุกต์ผ่านผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกต่าง ๆ (สุขศรี สิทธิ และคณะ, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2566) มีรายละเอียดผลิตภัณฑ์และราคา ดังนี้

ตาราง 5 แสดงผลการสำรวจผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรังษ์ ตำบลไตรตรังษ์ จังหวัดกำแพงเพชร

ภาพผลิตภัณฑ์	ชื่อ ผลิตภัณฑ์	ราคา (บาท)	รายละเอียด	ผลสำรวจ
	เสื้อคอ กระเช้า	400 – 1,500	เสื้อคอกระเช้า ถักมือของชุมชน ราคาแตกต่างกัน ตามความ ละเอียดของ ลวดลาย และ ความถี่ในงานถัก ในชิ้นงาน	ภูมิปัญญาที่ใช้: การเย็บ ปัก ถัก ร้อย การเชื่อมโยง มรดกภูมิ ปัญญา วัฒนธรรม: วิถีชีวิตชุมชน ผลิตภัณฑ์: เครื่องแต่งกาย
	ยางมัดผม จากเศษ ผ้า	35	ใช้เศษผ้าเย็บ และขึ้นรูปแบบ ดอกมะเขือ โดย ใช้แรงบันดาลใจ จากรื่องราวใน นิทานพื้นบ้าน เรื่องท้าวแสน ปม	ภูมิปัญญาที่ใช้: การเย็บ ปัก ถัก ร้อย การเชื่อมโยง มรดกภูมิ ปัญญา วัฒนธรรม: ดอกมะเขือจาก นิทานพื้นบ้าน ท้าวแสนปม ผลิตภัณฑ์: เครื่องแต่งกาย

ภาพผลิตภัณฑ์	ชื่อ ผลิตภัณฑ์	ราคา (บาท)	รายละเอียด	ผลสำรวจ
	พวงกุญแจ รูปมะเขือ จากเศษ ผ้า	99	ใช้เศษผ้าเย็บ และขึ้นรูปแบบ ลูกมะเขือ โดย ใช้แรงบันดาลใจ จากเรื่องราวใน นิทานพื้นบ้าน เรื่องท้าวแสน ปม	ภูมิปัญญาที่ใช้: การเย็บ ปัก ถัก ร้อย การเชื่อมโยง มรดกภูมิ ปัญญา วัฒนธรรม: ผลมะเขือจาก นิทานพื้นบ้าน ท้าวแสนปม ผลิตภัณฑ์: ของที่ระลึก
	ย่ามปัก ลายวัง พระธาตุ	400 – 500	ย่ามสำเร็จรูป ที่ ปักลายวังพระ ธาตุด้วย เครื่องจักร	ภูมิปัญญาที่ใช้: การเย็บ ปัก ถัก ร้อย การเชื่อมโยง มรดกภูมิ ปัญญา วัฒนธรรม: วัดวังพระธาตุ ผลิตภัณฑ์: กระเป๋า, ของที่ ระลึก
	หมวกถัก ไหมพรม	299	หมวกถักไหม พรม หลากสี	ภูมิปัญญาที่ใช้: การเย็บ ปัก ถัก ร้อย การเชื่อมโยง มรดกภูมิ ปัญญา วัฒนธรรม: วิถีชีวิตชุมชน ผลิตภัณฑ์: เครื่องแต่งกาย

ภาพผลิตภัณฑ์	ชื่อ ผลิตภัณฑ์	ราคา (บาท)	รายละเอียด	ผลสำรวจ
	กระเป๋า สะพาย ข้างถัก ไหมพรม	150 - 200	กระเป๋าขนาด เล็กถักไหมพรม เหมาะสำหรับ การใส่มือถือ หรือกระเป๋า สตางค์	ภูมิปัญญาที่ใช้: การเย็บ ปัก ถัก ร้อย การเชื่อมโยง มรดกภูมิ ปัญญา วัฒนธรรม: วิถีชีวิตชุมชน ผลิตภัณฑ์: กระเป๋า
	ที่ใส่แก้ว ถักไหม พรม	150	ที่ใส่แก้วถักด้วย ไหมพรมหลากสี เหมาะสำหรับ แก้วเก็บความ เย็นขนาดใหญ่	ภูมิปัญญาที่ใช้: การเย็บ ปัก ถัก ร้อย การเชื่อมโยง มรดกภูมิ ปัญญา วัฒนธรรม: วิถีชีวิตชุมชน ผลิตภัณฑ์: ของตกแต่ง
	กระเป๋า ถักผ้าปัก ลาย	99	กระเป๋าถักผ้าปัก ลายด้วยมือ โดย ลวดลาย ใช้แรง บันดาลใจจาก เรื่องราวใน นิทานพื้นบ้าน เรื่องท้าวแสน ปม	ภูมิปัญญาที่ใช้: การเย็บ ปัก ถัก ร้อย การเชื่อมโยง มรดกภูมิ ปัญญา วัฒนธรรม: ผลมะเขือจาก นิทานพื้นบ้าน ท้าวแสนปม ผลิตภัณฑ์: กระเป๋า, ของที่ ระลึก

ภาพผลิตภัณฑ์	ชื่อ ผลิตภัณฑ์	ราคา (บาท)	รายละเอียด	ผลสำรวจ
	ผ้าเช็ดมือ	49	ใช้ผ้าเช็ดมือ ทั่วไป แต่เพิ่ม มูลค่าด้วยการ ถักลวดลายที่ ห้อยให้มีความ สวยงาม	ภูมิปัญญาที่ใช้: การเย็บ ปัก ถัก ร้อย การเชื่อมโยง มรดกภูมิ ปัญญา วัฒนธรรม: วิถีชีวิตชุมชน ผลิตภัณฑ์: ของใช้
	ร่มบังแดด ถักไหม พรม	1,500	ร่มบังแดด ที่ใช้ พลาสติกใสเป็น โครงสร้างที่ ป้องกันไม่ให้ ลายถักด้านใน เปียกน้ำ เหมาะ สำหรับบังแดด มากกว่ากันฝน	ภูมิปัญญาที่ใช้: การเย็บ ปัก ถัก ร้อย การเชื่อมโยง มรดกภูมิ ปัญญา วัฒนธรรม: วิถีชีวิตชุมชน ผลิตภัณฑ์: ของใช้
	พรมเช็ด เท้าจาก เศษผ้า	25	ใช้เศษผ้าในการ แปรรูปเป็นพรม เช็ดเท้าขนาด เล็ก มีรูปแบบ ลวดลายที่ แตกต่างกัน	ภูมิปัญญาที่ใช้: การเย็บ ปัก ถัก ร้อย การเชื่อมโยง มรดกภูมิ ปัญญา วัฒนธรรม: วิถีชีวิตชุมชน ผลิตภัณฑ์: ของใช้

ภาพผลิตภัณฑ์	ชื่อ ผลิตภัณฑ์	ราคา (บาท)	รายละเอียด	ผลสำรวจ
	ของที่ ระลึกพวง กุญแจห้อง และ แม่เหล็ก ติดตู้เย็น	25	พวงกุญแจห้อง และแม่เหล็กติด ตู้เย็น ออกแบบ เป็นของที่ระลึก ที่ราคาไม่แพง โดยใช้แรง บันดาลใจจาก เรื่องราวใน นิทานพื้นบ้าน เรื่องท้าวแสน ปม	ภูมิปัญญาที่ใช้: การทำแบบ พิมพ์เรซิน การเชื่อมโยง มรดกภูมิ ปัญญา วัฒนธรรม : ข้อวิเศษจาก นิทานพื้นบ้าน ท้าวแสนปม ผลิตภัณฑ์: ของที่ระลึก

ผลสำรวจในภาพรวมทั้งในด้านภูมิปัญญา ด้านมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม และด้านผลิตภัณฑ์ พบว่า ชุมชนบ้านวังพระธาตุ มีความโดดเด่นในด้านงานผลิตภัณฑ์หัตถกรรมประเภทการเย็บ ปัก ถัก ร้อย และมีการนำทุนทางวัฒนธรรมมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกผ่านเรื่องเล่านิทานพื้นบ้านเรื่อง “ท้าวแสนปม” โดยนำองค์ประกอบบางส่วนของนิทานพื้นบ้านมาถ่ายทอดเรื่องราวผ่านผลิตภัณฑ์ ยกตัวอย่างเช่น ยางมัดผม และพวงกุญแจ ที่ออกแบบให้เป็นรูปทรงของลูกมะเขือ และดอกมะเขือ ที่เชื่อมโยงกับเรื่องราวที่แสนปมปลูกสวนมะเขือ และเกิดเรื่องอัศจรรย์จากการที่พระราชาธิดาของเจ้าเมืองไตรตรึงษ์ได้สวยแล้วทรงพระครรภ์ และพวงกุญแจ - แม่เหล็กติดตู้เย็น ที่ออกแบบเป็นทรงห้อง ก็ได้สะท้อนถึงความเชื่อเกี่ยวกับศาลท้าวแสนปม ที่เป็นที่เคารพศรัทธาของคนในชุมชน ที่นิยมนำห้อง ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งในเรื่องราวของนิทานพื้นบ้านมาถวายศาลเมื่อประสบความสำเร็จ ทำให้เป็นการร้อยเรื่องราวนิทานพื้นบ้าน และความเชื่อ สู่ความหมายเชิงบวกในผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก (สุขศรี สิทธิ, ผู้ให้สัมภาษณ์, 5 มกราคม 2566)

ผลการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ชุมชนบ้านวังพระธาตุ หมู่ที่ 4 ตำบลไตรตรึงษ์จากการสัมภาษณ์พบว่า ชุมชนบ้านวังพระธาตุเป็นชุมชนที่รวมกลุ่มกันของกลุ่มแม่บ้าน ที่มีทักษะในด้านการ เย็บ ปัก ถัก ร้อย ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์หัตถกรรมรูปแบบต่าง ๆ จำหน่าย เช่น งานเสื่อคอกกระเช้า งานถักไหมพรม ผ้าเช็ดมือ กระเป๋า ที่ใส่แก้ว และจากการส่งเสริมโดยหน่วยงานภาครัฐที่เล็งเห็นถึงมรดกทางวัฒนธรรมที่โดดเด่น จึงเริ่มมีการเชื่อมโยงมรดกทางวัฒนธรรมของตำบลไตรตรึงษ์พัฒนา

เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว โดยหยิบยกตำนานนิทานพื้นบ้านของไตรตรึงษ์มาเป็นแกนหลักในการพัฒนา คือนิทานพื้นบ้านเรื่อง “ท้าวแสนปม” ซึ่งมีเรื่องราวที่น่าสนใจและอัศจรรย์ ดังนี้

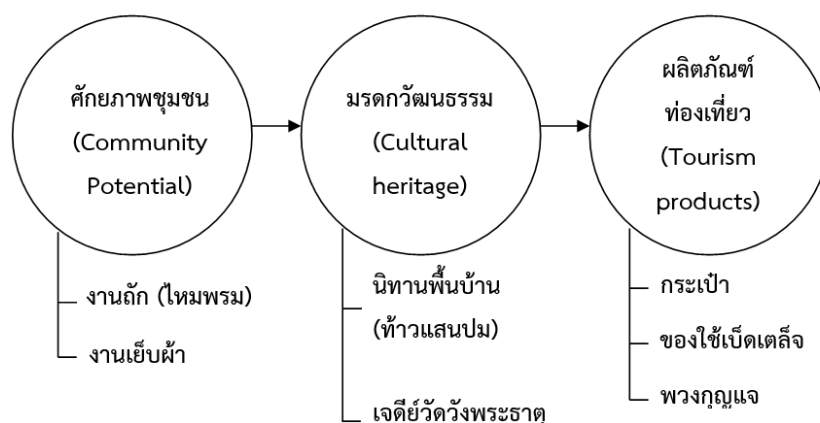
ท้าวแสนปม เป็นเรื่องราวของผู้ชายคนหนึ่ง มีร่างกายเป็นปุ่มปมทั้งตัว ถูกลอยแพไปใน แม่น้ำปิงมาติดเกาะแห่งหนึ่งใต้เมืองกำแพงเพชร ด้วยรูปลักษณ์ที่เป็นปุ่มปมทั้งตัวจึงถูกชาวบ้านเรียก กันว่า “แสนปม” และเรียกเกาะแห่งนี้ว่า “เกาะปม” แสนปมปลุกมะเขือพราวไว้หน้ากระท่อมต้น หนึ่ง และปัสสาวะรดต้นมะเขือทุกวัน ทำให้ได้ผลมะเขือลูกใหญ่และดกมาก วันหนึ่งพระราชธิดาของ เจ้าเมืองไตรตรึงษ์มีนามว่า นางอุษา เสด็จมาที่เกาะปมและอยากเสวยผลมะเขือ จึงให้นางสนมไปขอ มะเขือมาเสวย หลังจากนั้นไม่นานก็ทรงพระครรภ์ เจ้าเมืองไตรตรึงษ์เมื่อทราบจึงพิโรธมากเพราะนาง อุษาไม่สามารถบอกได้ว่าใครคือบิดาของพระโอรสในครรภ์

เมื่อพระราชธิดาทรงมีประสูติกลายเป็นพระโอรส เจ้าเมืองจึงรับสั่งให้เสนาไปป่าวประกาศให้ ผู้ชายทุกคนมาร่วมเสี่ยงทายเป็นพระบิดาของพระโอรส โดยกำหนดว่า ถ้าผู้ใดเป็นบิดาก็ขอให้ พระโอรสคลานไปหา ปรากฏว่าพระโอรสไม่เลือกใครเลย เจ้าเมืองเลยให้เสนาไปตามแสนปมซึ่ง เหลืออยู่คนเดียวมาลองเสี่ยงทายดู เมื่อแสนปมมาเข้าเฝ้า พร้อมถือก้อนข้าวเหนียวมาหนึ่งก้อนยื่นให้ พระโอรส พระโอรสก็คลานมาหา เจ้าเมืองจึงยกพระราชธิดาให้แก่แสนปมแล้วให้กลับไปอยู่ที่เกาะ ปมดังเดิม

วันหนึ่งแสนปมไปทอดแหที่คลองขมิ้น และได้แต่ขมิ้นมาเต็มลำเรือ เมื่อกลับถึงบ้าน ขมิ้นที่ ได้กลับกลายเป็นทองคำ แสนปมจึงนำทองนั้นไปทำเปลให้ลูกและตั้งชื่อลูกว่า “อู่ทอง” ทุกวันแสนปม จะถางป่าและทำไร่ปลูกพริก ปลูกมะเขือเป็นประจำ แต่ปรากฏว่าต้นไม้ที่ถางไปก็ครั้งก็กลับมางอก งามดังเดิม จึงเฝ้าแอบดูว่าเกิดอะไรขึ้น แสนปมก็เห็นว่ามียักษ์ตัวหนึ่งตีกลองออกมาจากป่า ทำให้ต้นไม้ ที่ถางไว้งอกงามดังเดิมได้ แสนปมจึงจับลิงไว้ ลิงจึงมอบกลองให้แสนปมโดยบอกว่าเป็นกลองวิเศษ ถ้า อยากรู้อะไรเมื่อตีกลองจะสมปรารถนา เมื่อแสนปมลองตีกลองวิเศษโดยขอให้ตนเองหายจากปุ่มปม ก็ปรากฏว่าหายได้จริง ๆ และเมื่อกลับถึงกระท่อมแสนปมจึงเล่าเรื่องราวให้พระราชธิดาฟัง และ ทดลองตีกลองให้ดูเพื่อเนรมิต สร้างเมืองใหม่ขึ้นมาชื่อว่า “เทพนคร” และตั้งตนเองเป็นเจ้าเมือง ปกครอง เมื่อข่าวแพร่กระจายออกไปก็มีผู้คนอพยพมาอยู่มากมาย และเรียกชื่อแสนปมว่า “ท้าวแสน ปม” ซึ่งเมืองของนางอุษาก็คือ “นครไตรตรึงษ์” นั่นเอง ส่วนเมืองเทพนครก็คือเมืองฝั่งตรงข้าม นิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปมจึงเป็นที่พึ่งทางใจของคนในชุมชน และเป็นที่มาของการนำ **ฮ่อง หรือ กลอง** มาถวายเมื่อสิ่งที่ขอพรไว้ที่ศาลท้าวแสนปมเป็นไปตามที่ปรารถนา

จากมรดกทางวัฒนธรรมที่เป็นนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม ทำให้ชุมชนบ้านวังพระธาตุ เชื่อมโยงเรื่องราว และลูกเล่นภายในนิทานมาประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวที่มีเรื่องเล่า เชื่อมโยงกัน เช่น พวงกุญแจ และที่หมัดมม รูปผลมะเขือ ที่เป็นผลฝักที่แสนปมปลุกในเรื่องที่ทำให้เกิด เรื่องอัศจรรย์กับพระราชธิดา รวมไปถึงการทำพวงกุญแจและแม่เหล็กรูปฮ่องหรือกลอง ที่เชื่อมโยงกับ

กลองวิเศษของแสนปมที่เมื่อตีแล้วจะสมปรารถนาทุกประการ อีกทั้งยังมีการนำรูปทรงของเจดีย์ทรง พุ่มข้าวบิณฑ์ หรือ ทรงดอกบัว ในสมัยสุโขทัย ที่เป็นเอกลักษณ์ของวัดวังพระธาตุ มาเป็นส่วนหนึ่งในการออกแบบสัญลักษณ์บนกระเป๋าย่าม ซึ่งเป็นกระบวนการที่ชุมชนสามารถสื่อสารมรดกทาง วัฒนธรรมไปยังกลุ่มนักท่องเที่ยวได้ง่ายที่สุดโดยสามารถสรุปเป็นประเด็นสำคัญในการพัฒนา ผลิตภัณฑ์ของชุมชนไตรตรีงษ์ ได้ ดังนี้ โดยสามารถสรุปเป็นประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ของชุมชนไตรตรีงษ์ ได้ ดังนี้



ภาพ 10 แสดงลำดับประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐาน มรดกวัฒนธรรมของกลุ่มชุมชนไตรตรีงษ์ ตำบลไตรตรีงษ์

ที่มา: พจนนัธรรม ณรงค์วิทย์, 2566



ภาพ 11 แสดงบรรยากาศการลงพื้นที่ศึกษาข้อมูลผลิตภัณฑ์บ้านวังพระธาตุ ไตรตรีงษ์ ผลการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล

ที่มา: พจนนัธรรม ณรงค์วิทย์, 2566

ประชาชนชาวบ้านใหม่ศรีอุบล อพยพมาจากจังหวัดอุบลราชธานี ในราว 40-50 ปีที่ผ่านมา ชาวบ้านที่พบเป็นชาวบ้านรุ่นที่ 2 ที่สืบเชื้อสายมา ชาวบ้านมีความขยันขันแข็ง และมีวิถีชีวิตเหมือนประชาชนในเมือง การทอผ้า จึงเป็นทางออกทางหนึ่ง ให้ประชาชนชาวบ้านใหม่ศรีอุบล รวมกลุ่มจัดตั้ง มีรายได้พอกินพอใช้ ชาวบ้านใหม่ศรีอุบล หมู่ที่ 8 ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร จึงได้ดำเนินการทำผ้าทอได้อย่างมีระบบ และครบวงจร จนกระทั่งเป็น อุตสาหกรรมเล็ก ๆ ในหมู่บ้าน และเลี้ยงตนเองได้ เป็นตัวอย่างแก่หมู่บ้านอื่น ๆ ได้ ถึงแม้ว่าตลาด ที่นำส่งสินค้ามาขาย ยังไม่กว้างขวางเท่าที่ควร และลักษณะการออกแบบเสื้อผ้ายังไม่ทันสมัย ก็จัดได้ว่าวิถีชีวิตที่ชาวบ้านใหม่ศรีอุบลประสบความสำเร็จต้องปรบมือให้ทางราชการที่มองการณ์ไกล จัดสรรที่ทำกินให้และจัดตั้งนิคมพึ่งตนเองให้ราษฎร ชุมชนที่นี้จึงเข้มแข็ง

ที่ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล เริ่มผลิตผ้าจากการ ปั่นด้าย จนกระทั่งถึงการทอผ้า ตัดเย็บ และขายปลีก และขายส่ง อย่างครบวงจร มีระบบและสามารถเลี้ยงตนเองได้ โดยได้รับการสนับสนุนจากจังหวัดกำแพงเพชร และองค์การบริหารส่วนตำบลทุ่งโพธิ์ทะเลอย่างต่อเนื่อง ทำให้ประชาชนมีรายได้ จากการทอผ้า ตัดเย็บและเลี้ยงตัวได้ หลังจากการทำไร่ทำนา หรือว่างจากการทำเกษตรกรรม ซึ่งเป็นตัวอย่างที่ดี สำหรับการรวมกลุ่มการทำงาน อย่างเข้มแข็ง กลุ่มทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบลจึงเป็นกลุ่มชุมชนที่ก่อตั้งขึ้นโดยสตรีในหมู่บ้านมีความสนใจในเรื่องเดียวกัน และมีพื้นฐานเหมือนกันรวมกลุ่มกันขึ้นมา คือการทอผ้า ปัจจุบันมีสมาชิก ประมาณ 20 คน โดยชาวบ้านส่วนใหญ่มีอาชีพหลักในการทำงานและเวลาว่างจากงานก็จะมาร่วมกันทอผ้าเพื่อเป็นการเพิ่มรายได้ให้แก่ครอบครัว (ประสิน เชื้อนนท์ และคณะ, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 มีนาคม 2566) จากศักยภาพและทักษะในการทอผ้า และตัดเย็บ อย่างครบวงจรของชุมชน สามารถสรุปรายละเอียดผลิตภัณฑ์และราคา ดังนี้

ตาราง 6 แสดงผลการสำรวจผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล

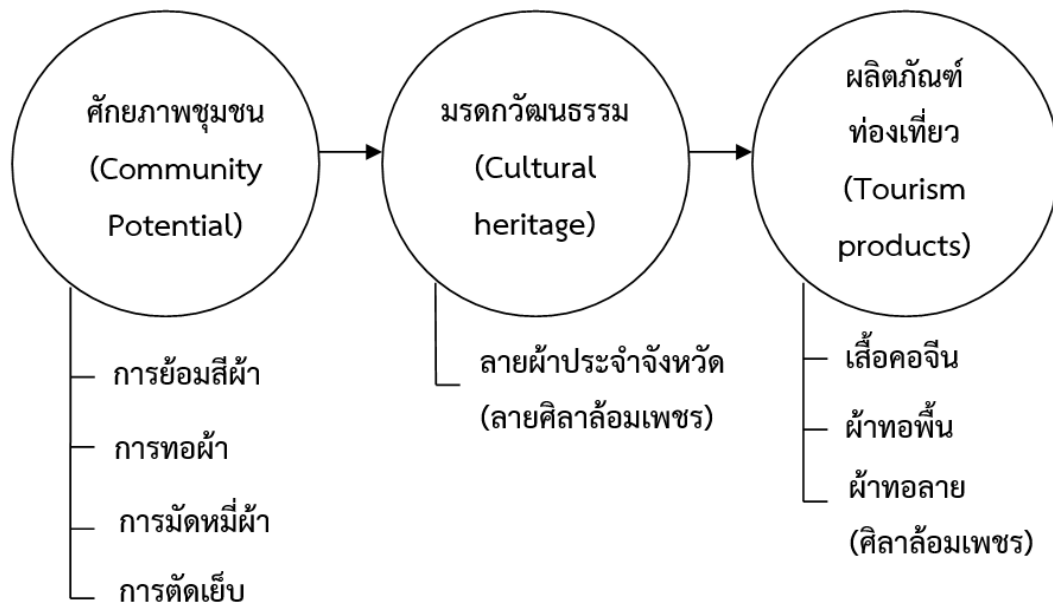
ภาพผลิตภัณฑ์	ชื่อผลิตภัณฑ์	ราคา (บาท)	รายละเอียด	ผลสำรวจ
	ผ้าทอลาย (สีธรรมชาติ)	400 – 600 (1 x 1 เมตร)	ผ้าทอลายย้อมสี ธรรมชาติ ด้วย วัตถุดิบที่ทำได้ ตามฤดูกาล ราคา มีความแตกต่าง จากความยาก - ง่าย ของลวดลาย ผ้าที่สั่งผลิต	ภูมิปัญญาที่ใช้: การทอผ้า การเชื่อมโยง มรดกภูมิปัญญา วัฒนธรรม: วิถี ชีวิตชุมชน ผลิตภัณฑ์: เครื่อง แต่งกาย
	ผ้าทอลาย (สีสังเคราะห์)	200 – 300 (1 x 1 เมตร)	ผ้าทอลายย้อมสี สังเคราะห์ ด้วยสี สังเคราะห์ที่มีตาม ท้องตลาด มีสีที่สด กว่าการย้อมแบบ ธรรมชาติและ ราคาถูกกว่า ราคา มีความแตกต่าง จากความยาก - ง่าย ของลวดลาย ผ้าที่สั่งผลิต	ภูมิปัญญาที่ใช้: การทอผ้า การเชื่อมโยง มรดกภูมิปัญญา วัฒนธรรม: วิถีชีวิตชุมชน ผลิตภัณฑ์: เครื่อง แต่งกาย
	ผ้าทอพื้น (สีธรรมชาติ)	200 – 300 (1 x 1 เมตร)	เป็นการทอผ้าสี พื้นด้วยสี ธรรมชาติตาม ฤดูกาล ไม่มี ลวดลาย มีราคา แตกต่างตาม วัตถุดิบที่ใช้ใน ขณะนั้น	ภูมิปัญญาที่ใช้: การทอผ้า การเชื่อมโยง มรดกภูมิปัญญา วัฒนธรรม: วิถีชีวิตชุมชน ผลิตภัณฑ์: เครื่อง แต่งกาย

ภาพผลิตภัณฑ์	ชื่อผลิตภัณฑ์	ราคา (บาท)	รายละเอียด	ผลสำรวจ
	ผ้ามัดหมี่ลาย ประจำจังหวัด (ลายศิลาล้อม เพชร) (สีธรรมชาติ)	1,200 (2 x 1 เมตร)	ผ้ามัดหมี่สี ธรรมชาติ ลายผ้า ประจำจังหวัด กำแพงเพชร (ลาย ศิลาล้อมเพชร) เป็นที่นิยมสูง เนื่องจากเป็นลาย ผ้าประจำจังหวัดที่ หน่วยงานราชการ ส่งเสริมให้ทุกคน สวมใส่ นิยมย้อม ด้วยสีธรรมชาติ จาก “ดินศิลา แลง” ซึ่งเป็นหนึ่ง ในคำขวัญประจำ จังหวัด กำแพงเพชร	ภูมิปัญญาที่ใช้: การทอผ้า การเชื่อมโยง มรดกภูมิปัญญา วัฒนธรรม: ลายศิลาล้อมเพชร (ลายผ้าประจำ จังหวัด) ผลิตภัณฑ์: เครื่องแต่งกาย
	เสื้อคอจีน	800	เป็นการนำผ้าทอ ย้อมสีธรรมชาติมา ตัดเย็บเป็นเสื้อคอ จีน สามารถสวม ใส่ได้ทั้งชาย - หญิง สามารถสั่ง ผลิตได้ตามขนาด ตัวของผู้สวมใส่	ภูมิปัญญาที่ใช้: การทอผ้า, การเย็บผ้าและขึ้น รูป การเชื่อมโยง มรดกภูมิปัญญา วัฒนธรรม: วิถีชีวิตชุมชน ผลิตภัณฑ์: เครื่อง แต่งกาย

ผลสำรวจในภาพรวมทั้งในด้านภูมิปัญญา ด้านมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม และด้านผลิตภัณฑ์ พบว่า ผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร ในด้านของศักยภาพชุมชน ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบลเป็นชุมชนทอผ้าที่มีความโดดเด่นในด้านการทอผ้าครบวงจร ทั้งในด้านการย้อมสีธรรมชาติ การทอ การมัดหมี่ และการตัดเย็บแบบครบวงจร ซึ่งแตกต่างจากกลุ่มชุมชนทอผ้าอื่น ๆ ภายในจังหวัดที่ส่วนใหญ่จะถนัดในด้านการทอหรือ

มัดหมี่ ปักลาย แต่ไม่สามารถตัดเย็บหรือแปรรูปได้ จึงนิยมจำหน่ายเป็นผ้าผืนเพื่อให้กลุ่มลูกค้านำไปตัดเย็บกันเอง แต่ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบลสามารถสั่งตัดเย็บได้อย่างครบวงจร การผลิตของชุมชนส่วนใหญ่จึงเป็นการผลิตตามออเดอร์ของลูกค้า โดยสามารถระบุความต้องการได้ตั้งแต่สีของผ้า วัตถุประสงค์การย้อม รูปแบบการย้อม (สีธรรมชาติ หรือสีสังเคราะห์) ลวดลายที่ต้องการ รวมถึงการตัดเย็บแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าอื่น ๆ ซึ่งราคาก็จะมีความแตกต่างกันตั้งแต่วัตถุประสงค์ที่ใช้ในการย้อมผ้า ลวดลายที่ต้องการ รวมถึงการแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ซึ่งวัตถุประสงค์ที่ใช้ในการย้อมสีธรรมชาติของชุมชนมีความหลากหลายตามฤดูกาลต่าง ๆ เช่น เปลือกต้นประดู่ แก่นของต้นฝาง ครั่ง ใบของต้นหูขวาง เปลือกต้นเพกา ยางกล้วย ผลของต้นมะเกลือ เป็นต้น ซึ่งแต่ละวัตถุประสงค์ก็จะให้สีที่แตกต่างกันออกไป โดยสีธรรมชาติที่นิยมสูงสุด คือ สีจาก “ดินศิลาแลง” ซึ่งเป็นสีที่ได้รับการส่งเสริมจากจังหวัด เพื่อให้เป็นสีผ้าที่สะท้อนถึงอัตลักษณ์จังหวัดกำแพงเพชร ตามคำขวัญของจังหวัดว่าด้วย “กรุพระเครื่อง เมืองคนแกร่ง พระแสงล้ำค่า **ศิลาแลงใหญ่** กล้วยไข่หวาน แหล่งน้ำมันลานกระบือ เลื่องลือมรดกโลก” โดยการนำดินศิลาแลงมาเป็นวัตถุดิบในการย้อม และบางครั้งมีการผสมเปลือกต้นประดู่ เพื่อให้มีสีที่คล้ายกับศิลาแลงจังหวัดกำแพงเพชร

ในด้านของมรดกวัฒนธรรมของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ชุมชนมุ่งเน้นในการผลิตผ้าทอสีธรรมชาติจากดินศิลาแลง โดยการมัดย้อมผ้าเป็นลวดลายประจำจังหวัดกำแพงเพชร “ลายศิลาล้อมเพชร” ซึ่งเป็นลวดลายผ้าอัตลักษณ์ประจำจังหวัด ซึ่งขณะการประกวดจากการนำลวดลายของประติมากรรม และลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดกำแพงเพชรมาร้อยเรื่องราว เช่น ประติมากรรมรูปร้อยรักดินเผา รูปเทวดา แผ่นลวดลายรูปกลีบบัวดินเผาประดับโบราณสถาน ศิลปะอยุธยา (พุทธศตวรรษที่ 21) ช้างทรงเครื่องวัดช้างรอบ ลายประดับต่างๆ และลวดลายสิริภรณ์ เทวรูปพระอิศวร และเทวสตรี และได้รับการส่งเสริมจากผู้ว่าประจำจังหวัดกำแพงเพชรในปี พ.ศ.2565 ให้เป็นลวดลายที่ชุมชนทอผ้าภายในจังหวัดกำแพงเพชรสามารถนำไปทักทอผ้าได้อย่างอิสระ จะสังเกตได้ว่าการทำผ้ามัดย้อมของกลุ่มทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบลจึงมุ่งเน้นไปที่การมัดย้อมลายผ้าประจำจังหวัดเพียงเท่านั้น เนื่องจากเป็นลวดลายที่มีความต้องการสูงในท้องตลาด และมีการสั่งซื้อจากชุมชนอย่างต่อเนื่องตลอดปีจนผลิตไม่ทัน แต่ทั้งนี้การนำลายผ้าประจำจังหวัดที่เป็นที่นิยมมาทำผ้ามัดย้อมจึงเป็นการดึงเอาอัตลักษณ์ของจังหวัดมาใช้ในการทอผ้า แต่ยังไม่มีการร้อยเรื่องราว (Story telling) ที่เกี่ยวข้องกับมรดกทางวัฒนธรรมภายในชุมชนเลย การพัฒนาผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของชุมชนจึงอยู่กับการนำลายผ้าประจำจังหวัดมาใช้ในผลิตภัณฑ์เท่านั้น ไม่ว่าจะเป็นผ้าผืน หรือ การแปรรูปเป็นเสื้อผ้าต่าง ๆ (ประสิน เชื้อนนท์ และคณะ, ผู้ให้สัมภาษณ์, 15 มีนาคม 2566) โดยสามารถสรุปเป็นประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ได้ ดังนี้



ภาพ 12 แสดงลำดับประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรมของกลุ่มชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล จังหวัดกำแพงเพชร

ที่มา: พจนานุกรม อนุรักษ์วิถี, 2566



ภาพ 13 แสดงบรรยากาศการลงพื้นที่ศึกษาข้อมูลผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล
ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล

ที่มา: พจนนัธรรม ณรงค์วิทย์, 2566

จากผลการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ชุมชน ทั้ง 3 ชุมชน สามารถสรุปประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ทั้ง 3 ชุมชน ได้แก่ ชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม ชุมชนไตรตรึงษ์ ตำบลไตรตรึงษ์ และชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล มีความสอดคล้องกันทั้งในด้านของกระบวนการพัฒนา และปัจจัยที่ค้ำจุนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ดังนี้

1. ขั้นตอนแรกชุมชนจะเป็นผู้พิจารณาศักยภาพของชุมชน ทักษะ และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มี ซึ่งเป็นกรอบในด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์บนศักยภาพที่ชุมชนพึงมี ว่าศักยภาพของชุมชนของตนเองนั้นมีอะไรบ้าง ทั้งในด้านของวัตถุดิบที่หาได้ในพื้นที่ ทักษะ ภูมิปัญญา เช่น ชุมชนที่มีศักยภาพในการทอผ้า ก็จะมีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากการแปรรูปจากผ้าทอเป็นหลัก ชุมชนที่มีศักยภาพด้านการ

ถักไหมพรม ก็จะมีการใช้ทักษะของตนเองถักไหมพมกลายเป็นผลิตภัณฑ์รูปแบบต่าง ๆ โดยแรกเริ่มผลิตภัณฑ์ชุมชนจะเป็นลักษณะของผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจากภูมิปัญญาดั้งเดิมก่อน ซึ่งยังไม่ได้ผ่านกระบวนการคิดและต่อยอดสู่การเป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว

2. ขั้นตอนที่สอง หลังจากนั้นชุมชนจึงมีการคำนึงถึงการนำมรดกทางวัฒนธรรมมาประยุกต์ร่วมในผลิตภัณฑ์ ให้มีความชัดเจนในการเชื่อมโยงและสื่อความหมาย มีเรื่องเล่าความเป็นมาที่น่าสนใจมากขึ้นตามความเข้าใจของชุมชน เช่น การนำสถานที่ท่องเที่ยวภายในชุมชน นิทานพื้นบ้าน หรือ การนำทุนทางวัฒนธรรมบางอย่างมาใช้ เช่น การนำกล้วยไข่ ซึ่งเป็นพืชประจำจังหวัดมาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ หรือแม้กระทั่งการนำลายผ้าประจำจังหวัดมาประยุกต์ใช้ในผลิตภัณฑ์ตนเอง

3. ในขั้นตอนสุดท้าย ชุมชนจะมีการตัดสินใจในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว โดยกำหนดจากศักยภาพของชุมชนที่มี กับมรดกทางวัฒนธรรมที่ชุมชนนำมาเป็นแนวคิดตามความเข้าใจของชุมชนเองในการร้อยเรื่องราว (Story telling) เช่น ชุมชนมีทักษะในการถักไหมพรม และมีทุนทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านท้าวแสนปม ก็จะมีการถักไหมพรมให้มีลักษณะเป็นเครื่องดนตรีที่มีเสียงดัง ให้เชื่อมโยงกับของวิเศษที่ท้าวแสนปมพบในตอนท้ายของนิทาน หรือชุมชนมีทักษะในการปั้นดินญี่ปุ่น และมีแนวคิดในการนำทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นพืชประจำจังหวัด (กล้วยไข่) มาเชื่อมโยงเรื่องราว ก็จะมีการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว เป็นพวงกุญแจกล้วยไข่ขนาดเล็ก หรือโมเดลต้นกล้วยไข่ เพื่อสื่อถึงจังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งเป็นการพัฒนาไปสู่ผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวที่อยู่บนฐานของศักยภาพชุมชน และการเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรม ซึ่งจากการสำรวจผลิตภัณฑ์ชุมชน และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับกลุ่มชุมชนทั้ง 3 ชุมชนสามารถสรุปเป็นกรอบแนวคิดที่เกิดขึ้นภายในชุมชนเรียกว่า CCT โมเดล (CCT model) โดยมีรายละเอียด ดังนี้



ภาพ 14 แสดงภาพกระบวนการ CCT โมเดลในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม

ที่มา: พจนัธรธรรม ณรงค์วิทย์, 2566

CCT โมเดล (CCT model) เป็นโมเดลที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติของผู้พัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม โดยเกิดจากปัจจัยและกระบวนการในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของชุมชน โดยสังเคราะห์จากทั้งข้อมูลปฐมภูมิและทุติยภูมิ การสำรวจผลิตภัณฑ์ชุมชน และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับกลุ่มชุมชนทั้ง 3 ชุมชน ซึ่งสามารถสรุปประเด็นสำคัญของกระบวนการ CCT โมเดลได้ ดังนี้

C = Community Potential (ศักยภาพชุมชน) หมายถึง ภูมิปัญญา ทักษะ รวมถึงความสามารถและประสิทธิภาพภายในชุมชน ทั้งในด้านของบริหารงานและจัดสรรทรัพยากรภายในชุมชน เป็นเสมือนกับจุดตั้งต้นและพื้นฐานของชุมชนในการพัฒนา โดยเฉพาะภูมิปัญญา (Wisdom) ต่าง ๆ ของชุมชนที่เริ่มต้นจากการสร้างสรรค์ผลงาน ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ มาจากความรู้ ความสามารถ ความเชื่อ ที่นำมาแก้ไขปัญหาพื้นฐานของชุมชน จากในด้านความเป็นอยู่ การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่เป็นพื้นฐานการดำรงชีวิต เป็นพื้นฐานของทักษะ และศักยภาพชุมชนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับศักยภาพและความเป็นไปได้ของชุมชนอย่างยั่งยืน

C = Cultural heritage (มรดกวัฒนธรรม) หมายถึง ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นสิ่งตกทอดเป็นความผูกพันและส่งต่อไปยังรุ่นต่อ ๆ ไป ทั้งที่เป็นรูปธรรม และนามธรรม เป็นองค์ประกอบสำคัญในการแสดงถึงความเป็นตัวตนของพื้นที่นั้น ๆ ไม่ว่าจะป็นรูปแบบผลิตภัณฑ์ ขนบธรรมเนียม ประเพณี ความเชื่อ สถานที่ ภูมิศาสตร์ต่าง ๆ เป็นต้น เป็น “ทรัพยากรทางความคิด” ที่สำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อเชื่อมโยงกับท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม โดยเป็นส่วนหนึ่งของทุนทาง

วัฒนธรรมที่นำมาประยุกต์เป็นแรงบันดาลใจ และองค์ประกอบ ในการสร้างสรรค์รูปแบบผลิตภัณฑ์ ภายใต้อัตลักษณ์ของพื้นที่

T = Tourism products (ผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว) หมายถึง การพัฒนารูปแบบสินค้าชุมชน ให้เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกทางวัฒนธรรม โดยผ่านการนำทุนทางมรดกวัฒนธรรมมา เป็นทรัพยากรในการประยุกต์สู่การพัฒนาแบบและวิธีการนำเสนอสินค้า ในรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อ การท่องเที่ยว ที่มีอัตลักษณ์ของพื้นที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว ที่สะท้อนถึงเสน่ห์ทางวิถีชีวิต วัฒนธรรม ความเป็นมา และเรื่องเล่า เป็นสิ่งที่เพิ่มคุณค่า และมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว เหมาะสมต่อการซื้อใช้ ซื้อฝาก ฝากซื้อ สำหรับนักท่องเที่ยว

ดังนั้นกระบวนการของ CCT โมเดล จึงเป็นส่วนหนึ่งในกรอบแนวคิด ที่ต้องพิจารณาร่วมให้ สอดรับในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) ในทุกขั้นตอนกระบวนการ เพราะเป็น รูปแบบของกระบวนการที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติจากชุมชน เพื่อควบคุมรอบในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ให้อยู่บนฐานของศักยภาพที่ชุมชนสามารถดำเนินการและต่อยอดได้โดยแท้จริง

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทาง มรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

1. ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน และการประเมินการคิดเชิงออกแบบของ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำแนกตามกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ

การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร คือ การนำกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) มาใช้ในการพัฒนา ผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม ทั้งหมด 3 ชุมชน ได้แก่

- 1) ชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม
- 2) ชุมชนไตรตรึงษ์ ตำบลไตรตรึงษ์
- 3) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล

ซึ่งประกอบไปด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ขั้นกำหนดมุมมอง (Define) ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) และขั้นทดสอบ (Test) ผู้วิจัยได้สอดแทรกกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของชุมชนจากตอนที่ 1 คือ CCT Model อันได้แก่ ศักยภาพชุมชน (Community Potential) มรดกวัฒนธรรม (Cultural heritage) และผลิตภัณฑ์ ท่องเที่ยว (Tourism products) สามารถเปรียบเทียบเป็นขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม ด้วยเครื่องมือ การคิดเชิงออกแบบของ (Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L, 2018) โดยจำแนกผลการคิดเชิง ออกแบบตามเครื่องมือ/กิจกรรม การคิดเชิงออกแบบ รายละเอียด ดังนี้

ตาราง 7 แสดงการเปรียบเทียบ CCT Model กับการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน จำแนกตาม เครื่องมือ/กิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ

CCT Model	The five stages of Design Thinking	Design thinking tools
C: ศักยภาพชุมชน (Community Potential)	1) ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize)	1.1) การสร้างตัวละคร (Creating a persona) 1.2) การตั้งคำถาม WH (WH questions)
	2) ขั้นกำหนดมุมมอง (Define)	2.1) การพิจารณาหลากหลายมุมมอง (Considering multiple perspectives) 2.2) การสร้างแผนภาพโน้ตชนัน (Making a Flower map)
C: มรดกวัฒนธรรม (Cultural heritage)	3) ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate)	3.1) การจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) 3.2) แบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet)
T: ผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว (Tourism products)	4) ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype)	4.1) การพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype creation)
	5) ขั้นทดสอบ (Test)	5.1) ตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) 5.2) กระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board)

โดยผู้วิจัยเป็นกระบวนกร (Facilitator) ในการดำเนินกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบของชุมชนในแต่ละเครื่องมือ/กิจกรรม โดยมีผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์อย่างมีส่วนร่วมกับชุมชน ทั้งหมด 3 คน ในการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชนที่เกิดขึ้นในแต่ละกิจกรรม มีผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ จำแนกตามกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ ดังนี้

1.1 การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize)

กิจกรรมการสร้างตัวละคร (Crate a persona)

การสร้างตัวละคร เป็นหนึ่งในเครื่องมือของวิธีการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) เพื่อการกำหนดเป้าหมายหลักของกลุ่มชุมชนคืออะไร กลุ่มเป้าหมายแต่ละกลุ่มล้วนมีความต้องการและความชอบที่แตกต่างกัน ดังนั้นการกำหนดกลุ่มเป้าหมายโดยการสร้าง “แผนผังคุณสมบัติของผู้บริโภค” โดยให้กลุ่มชุมชนวาดตัวละครขึ้นมาหนึ่งตัวละครสมมุติ ที่เป็นกลุ่มผู้บริโภคที่เป็นเป้าหมายของผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวลงบนกระดาษขนาดใหญ่ และกำหนดคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมายเหล่านั้น โดยกระบวนการมีส่วนร่วมกับกลุ่มชุมชนโดยการคอยตั้งคำถามในแต่ละประเด็นที่ชุมชนนำเสนอ และกระตุ้นให้กลุ่มชุมชนถ่ายทอดความรู้สึกของกลุ่มเป้าหมายออกมาให้มากที่สุด ดังกระบวนการ ดังนี้

- 1) ให้กลุ่มชุมชนแต่ละกลุ่มเพื่อปรึกษาหารือเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายของกลุ่มชุมชนในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว
- 2) กลุ่มชุมชนลองวาดภาพตัวละครสมมุติของกลุ่มเป้าหมายนั้น ๆ แบบเต็มตัวลงบนกระดาษขนาดใหญ่ในบริเวณฝั่งซ้าย โดยสมาชิกกลุ่มชุมชนทุกคนมีส่วนร่วมในการเสนอแนวคิดและคุณลักษณะต่าง ๆ
- 3) กระบวนการพิจารณา และคอยกระตุ้นความคิดของกลุ่มชุมชนให้กล้าแสดงออกในการวาดภาพโดยไม่จำเป็นต้องเป็นรูปภาพที่สวยงาม หรือมีรายละเอียดมากเกินไปจนจำเป็น
- 4) ชุมชนปรึกษาหารือกันเกี่ยวกับคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย และกำหนดคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมายอย่างอิสระลงในกระดาษฝั่งขวา โดยกระบวนการทำหน้าที่การตั้ง
 - 4.1) ลักษณะตัวละคร ยกตัวอย่างเช่น ชื่อสมมุติ อายุ อาชีพ รายได้ รสนิยม เป็นต้น
 - 4.2) โจทย์ของผลิตภัณฑ์ ยกตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์ช่วยในด้านใด เป้าหมายคืออะไร และเหตุใดกลุ่มเป้าหมายถึงเลือกผลิตภัณฑ์นี้ของกลุ่มชุมชน
 - 4.3) การประยุกต์ใช้ผลิตภัณฑ์ ยกตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์ถูกใช้งานอย่างไรที่ไหน และใครเป็นผู้ใช้ผลิตภัณฑ์ เกิดอะไรขึ้นก่อนและหลังการใช้ผลิตภัณฑ์ กลุ่มเป้าหมายรู้ข้อมูลข่าวสารของผลิตภัณฑ์จากช่องทางใด กระบวนการซื้อเป็นอย่างไร และใครมีอิทธิพลในการตัดสินใจซื้อ
 - 4.4) ข้อดีของผลิตภัณฑ์ ยกตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์ปัจจุบันทำให้กลุ่มเป้าหมายมีความสุขมากขนาดไหน
 - 4.5) ปัญหาของผลิตภัณฑ์ ยกตัวอย่างเช่น มีสิ่งใดในผลิตภัณฑ์ที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายอาจรู้สึกไม่ดี รู้สึกไม่ชอบในเรื่องใดหรือส่วนใดของผลิตภัณฑ์

5) เมื่อกลุ่มชุมชนสร้างตัวละคร และแผนผังคุณสมบัติของผู้บริโภคเสร็จเรียบร้อยแล้ว ให้ตัวแทนกลุ่มชุมชนออกมานำเสนอโดยมีส่วนร่วมกับสมาชิกภายในกลุ่ม

6) กระบวนการและกลุ่มชุมชนวิเคราะห์แผนผังคุณสมบัติของผู้บริโภคพร้อมกัน และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

กิจกรรมการตั้งคำถาม WH (WH questions)

การตั้งคำถาม WH (WH questions) เป็นการที่ให้ชุมชนเป็นผู้ตั้งคำถามและบันทึกคำถามด้วยสมาชิกชุมชน โดยมีแนวคำถามการสนทนากลุ่มแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร สำหรับการตั้งคำถาม WH ดังนี้

1) คำถามเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวภายในจังหวัด

2) คำถามเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชนเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัด

3) คำถามเกี่ยวกับจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน

4) คำถามเกี่ยวกับโอกาสของผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน

5) คำถามเกี่ยวกับปัญหาของผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน

6) คำถามเกี่ยวกับอุปสรรคของผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน

7) คำถามเกี่ยวกับการเชื่อมโยงผลิตภัณฑ์กับการท่องเที่ยวและมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัดภายใต้ศักยภาพของกลุ่มชุมชน

ตาราง 8 แสดงแนวคำถามการแก้ปัญหาผลิตภัณฑ์ ด้วยคำถาม WH (WH questions)

อะไร (what)	ใคร (who)	ทำไม (why)	ที่ไหน (where)	เมื่อไร (when)	อย่างไร (how)
ปัญหาคือ	ใครที่เกี่ยวข้อง	ปัญหานี้สำคัญ	ปัญหาเกิดขึ้นที่	ปัญหาเกิดขึ้น	ปัญหานี้จะ
อะไร	ในการแก้ไข ปัญหา	อย่างไร	ไหน	เมื่อไร	เป็นโอกาส ได้อย่างไร
เราควรจะรู้	ใครได้รับผล	ทำไมปัญหานี้	ปัญหาที่เกิดขึ้น	อยากเห็นผล	ปัญหานี้จะ
อะไรจาก	จากปัญหาที่	ถึงเกิดขึ้น	เคยถูกแก้ไข	ของการ	สามารถแก้
ปัญหาที่	เกิดขึ้น		สำเร็จที่ไหน	แก้ปัญหาเมื่อไร	ได้อย่างไร
เกิดขึ้น			บ้าง		

อะไร (what)	ใคร (who)	ทำไม (why)	ที่ไหน (where)	เมื่อไร (when)	อย่างไร (how)
สมมติฐานที่ พิจารณาไป แล้วมี อะไรบ้าง	ใครมีอำนาจใน การตัดสินใจ หรือมีส่วนร่วม ในการ แก้ปัญหา	ทำไมปัญหานี้ ถึงยังไม่ถูก แก้ไขในปัจจุบัน	ที่ไหนบ้างที่มี สถานการณ์ หรือปัญหา แบบเดียวกันนี้ เกิดขึ้น	สามารถพัฒนา ผลิตภัณฑ์โดย แก้ปัญหา เหล่านี้ได้เมื่อไร	เคยมีการ ลองใช้วิธี แก้ปัญหาวิธี ใดไปแล้ว บ้าง

การถามคำถาม WH โจนกระบวนการจะเริ่มต้นขึ้นเมื่อการสนทนากลุ่มเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร เสร็จสิ้นและมีการกำหนดปัญหาและอุปสรรคในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ โดยมีกระบวนการ ดังนี้

- 1) ให้กลุ่มชุมชนร่วมกันตอบคำตอบจากคำถาม WH และจดบันทึกลงในกระดาษแผ่นใหญ่
- 2) สามารถถามคำถามย่อยที่เกิดขึ้นระหว่างการสนทนากลุ่มเพื่อตอบคำถาม WH ได้
- 3) หากคำถาม WH ส่วนใดไม่สอดคล้องกับบริบทของปัญหานั้น ๆ สามารถข้ามคำถามข้อนั้นได้
- 4) ประเมินคำตอบร่วมกันระหว่างกระบวนการและกลุ่มชุมชนหลังการสนทนากลุ่ม และตอบคำถาม WH


ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้จำแนกผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชนชั้นทำความเข้าใจ (Empathize) และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ เครื่องมือ/กิจกรรมการสร้างตัวละคร (Create a persona) และการตั้งคำถาม WH (WH questions) เป็น 3 ชุมชนได้แก่ ชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม ชุมชนไตรตรึงษ์ ตำบลไตรตรึงษ์ และชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล จังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ มีดังต่อไปนี้

1.1.1 ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชนชั้นทำความเข้าใจ (Empathize) และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ ของชุมชนนครชุม

1) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างตัวละคร (Crate a persona) ชุมชนนครชุม

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างตัวละคร (Crate a persona) ชุมชนนครชุม โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 9 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างตัวละคร (Crate a persona) ชุมชนนครชุม

การสร้างตัวละคร (Crate a persona) ชุมชนนครชุม	
	
รายละเอียด	คำอธิบาย
ชื่อ	คุณกระเกต
อายุ	35 ปี (โดยประมาณ)
อาชีพ	ข้าราชการ - อาชีพทั่วไป
รายได้	25,000 บาท (โดยประมาณ)
อุปนิสัย	ชอบความสวยงามที่ราคาจับต้องได้ และเป็นคนร่าเริง

จากตาราง 9 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างตัวละคร (Crate a persona) ชุมชนนครชุม ชุมชนมีการปรึกษาหารือเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายของกลุ่มชุมชนในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว และมีความกังวลในการวาดภาพในช่วงต้นกิจกรรม และเมื่อมีการวาดภาพตัวละครแล้วชุมชนสามารถปฏิบัติการได้อย่างต่อเนื่อง โดยมีการวาดภาพเพิ่มเติมเป็นบรรยากาศของชุมชน ที่ประกอบไปด้วยคลองสวนหมาก ต้นหมาก เจดีย์วัดพระบรมธาตุ ซึ่งเป็นศูนย์รวมใจของชุมชน และศาลพระอิศวรที่เป็นที่สักการะบูชาของชุมชน โดยกำหนดตัวละครสมมุติซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว ชื่อว่าคุณกระเกต โดยได้แรงบันดาลใจมาจากนางเอกละครเชิงประวัติศาสตร์ที่โด่งดัง กลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มอาชีพข้าราชการ รวมไปถึงอาชีพทั่วไป เนื่องจากกลุ่มอาชีพราชการเป็นกลุ่มอาชีพอุดหนุนสินค้าเชิงวัฒนธรรมมากที่สุดจากการสังเกตของกลุ่มชุมชนในการจำหน่ายสินค้าที่แล้วมา ซึ่งกลุ่มอาชีพราชการจะมีการส่งเสริมให้มีความอนุรักษ์ความเป็นไทย เช่น การแต่งกายด้วยชุดผ้าไทยในทุกอาทิตย์ และกำหนดรายได้อยู่ที่ 25,000 บาท (โดยประมาณ) และมีอุปนิสัยเป็นคนร่าเริง สื่อถึงความกล้าในการแสดงออกในการใช้สินค้าเชิงวัฒนธรรม ชอบความสวยงาม และมีราคาที่ยับยั้งได้ แสดงให้เห็นว่ากลุ่มเป้าหมายที่กำหนดต้องการผลิตภัณฑ์ที่มีความสวยงาม แต่มีราคาที่ไม่สูงมากเพื่อให้สอดคล้องกับเงินเดือนที่ถูกกำหนดไว้ ซึ่งการสร้างตัวละคร (Crate a persona) นี้ จะกลายเป็นตัวละครที่ชุมชนจะต้องคำนึงถึงตลอดกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับความต้องการของตัวละครที่กำหนดไว้

2) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน การตั้งคำถาม WH (WH questions) ชุมชนนครชุม

ชุมชนนครชุมเป็นผู้ตั้งคำถามและบันทึกคำถามด้วยสมาชิกชุมชนสามารถสรุปข้อมูลตามแนวคำถามการสนทนากลุ่มเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ของการตั้งคำถาม WH ได้ ดังนี้

คำถามเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวภายในจังหวัด จากการตั้งคำถาม WH พบว่า ชุมชนนครชุมถือเป็นศูนย์กลางการท่องเที่ยวทางวัฒนธรรมที่มีความหลากหลาย เช่น วัดพระบรมธาตุนครชุม ซึ่งเป็นแหล่งรวมศรัทธาของชาวจังหวัดกำแพงเพชร รวมไปถึงอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร แต่ผลิตภัณฑ์ของชุมชนนครชุมยังไม่มีผลิตภัณฑ์ที่สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวได้ มีรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่ใกล้เคียงที่สุด คือ ผลิตภัณฑ์พวงกุญแจ และโมเดลจำลองกล้วยไข่กำแพงเพชร จากการเชื่อมโยงว่า จังหวัดกำแพงเพชรนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่นึกถึงคำประชาสัมพันธ์ว่าเป็น “เมืองกล้วยไข่” ซึ่งทำให้กล้วยไข่กลายเป็นภาพจำ และของฝากของที่ระลึกทางการท่องเที่ยวจังหวัด

คำถามเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชนเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัด จากการตั้งคำถาม WH พบว่า ชุมชนนครชุมมีมรดกทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย ทั้งในด้านของสถาปัตยกรรม วัดพระบรมธาตุนครชุม อุทยานประวัติศาสตร์จังหวัดกำแพงเพชร รวมไปถึงประเพณีที่สำคัญของจังหวัด เช่น งานศาสตร์ไทยกล้วยไข่ ประเพณีนพพระเล่นเพลง แต่มีปัญหาตรงที่ชุมชนยังไม่รู้ว่าจะนำมรดกทางวัฒนธรรมเหล่านี้มาประยุกต์อยู่ในผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวของชุมชนอย่างไร ดังนั้น จึงมีความต้องการให้หน่วยงานราชการ หรือภาคเอกชนที่เกี่ยวข้องเข้ามาแก้ปัญหาในด้านการพัฒนาและออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความสอดคล้องเชื่อมโยงกัน

คำถามเกี่ยวกับจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน จากการตั้งคำถาม WH พบว่า ชุมชนนครชุมมีจุดเด่นจากมรดกวัฒนธรรมที่หลากหลายทั้งในด้านสถาปัตยกรรม และประเพณี แม้กระทั่งอาหารพื้นถิ่น แต่ผลิตภัณฑ์ที่เป็นจุดเด่นของชุมชนนครชุมมีเพียงพวงกุญแจและโมเดลกล้วยไข่จังหวัดกำแพงเพชรเท่านั้น เพราะมีการเชื่อมโยงกล้วยไข่กำแพงเพชรซึ่งเป็นพืชประจำจังหวัดมาเป็นแนวทางในการออกแบบ หากสามารถนำจุดเด่นทางวัฒนธรรมอื่น ๆ มาใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ได้ ก็จะทำให้ผลิตภัณฑ์สามารถสะท้อนถึงอัตลักษณ์ของชุมชนนครชุมจังหวัดกำแพงเพชร ได้มากขึ้น

คำถามเกี่ยวกับโอกาสของผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน จากการตั้งคำถาม WH พบว่า ชุมชนนครชุมเป็นชุมชนที่ได้โอกาสจากหน่วยงานภายนอกโดยตลอด เช่น การประกวดคัดเลือกผลิตภัณฑ์ KBO (Knowledge Based OTOP) ซึ่งหากมีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม ก็มีช่องทางในการประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ซึ่งต้องอาศัยหน่วยงานราชการที่เกี่ยวข้องมามีส่วนร่วมในการส่งเสริมผลิตภัณฑ์ชุมชน

คำถามเกี่ยวกับปัญหาของผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน จากการตั้งคำถาม WH พบว่า ชุมชนมีทุนทางมรดกวัฒนธรรมที่เด่นชัด แต่ยังไม่สามารถนำทุนทางมรดกวัฒนธรรมเหล่านี้มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรมได้ จึงอาศัยการทำตามความเข้าใจของชุมชนเอง

คำถามเกี่ยวกับอุปสรรคของผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน จากการตั้งคำถาม WH พบว่า ผลิตภัณฑ์นอกจากยังไม่สามารถเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรมอื่น ๆ ที่มีอยู่ในชุมชน อีกทั้งยังไม่มีตลาดที่รองรับชัดเจน ทำให้ปัจจุบันมีการจัดจำหน่ายสินค้าตามงานเทศกาล และการติดต่อสั่งซื้อผ่านคนรู้จัก แม้ผลิตภัณฑ์จะเป็นที่รู้จักในจังหวัดแต่ควรมีช่องทางทางการตลาดที่ชัดเจนมากกว่าการรอการช่วยเหลือจากหน่วยงานราชการแต่เพียงอย่างเดียว

คำถามเกี่ยวกับการเชื่อมโยงผลิตภัณฑ์กับการท่องเที่ยวและมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัดภายใต้ศักยภาพของกลุ่มชุมชน จากการตั้งคำถาม WH พบว่า ชุมชนนครชุมมีศักยภาพ และทักษะในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่หลากหลาย ไม่ว่าจะเป็นงานโครงสร้างในการทำ

โคมไฟไม้ไผ่ ด้านการปั้นของจิ๋ว รวมไปถึงการจักสาน จึงมีความเห็นว่าควรมีการนำมรดกวัฒนธรรมต่าง ๆ ของชุมชนนครชุม มาเป็นเป็นทุนทางวัฒนธรรมในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนให้มีความเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรมมากขึ้น ผ่านการเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับสถานที่ท่องเที่ยว รวมถึงประเพณีที่สำคัญของจังหวัดกำแพงเพชร

3) ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ของชุมชนนครชุม

ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ของชุมชนนครชุม ประกอบไปด้วย กิจกรรมการสร้างตัวละคร (Create a persona) และกิจกรรมการตั้งคำถาม WH (WH questions) ของชุมชนนครชุม ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ทั้งหมด 3 คน ในการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชนที่เกิดขึ้น มีผลการประเมิน ดังนี้

ตาราง 10 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ของชุมชนนครชุม

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
1.	1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ในการสร้างตัวละคร			
	1.1 การปรึกษาหารือของกลุ่มชุมชนแต่ละกลุ่มเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายของกลุ่มชุมชนในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว	4.00	0.00	ดี
	1.2 การลงวาดภาพตัวละครสมมุติของกลุ่มเป้าหมายนั้น ๆ ของกลุ่มชุมชนแบบเต็มตัวลงบนกระดาษขนาดใหญ่ในบริเวณฝั่งซ้าย โดยสมาชิกกลุ่มชุมชนทุกคนมีส่วนร่วมในการเสนอแนวคิด และคุณลักษณะต่าง ๆ ที่ปรากฏบนตัวละคร	3.67	0.58	ดี
	1.3 การปรึกษาหารือกันเกี่ยวกับคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย และกำหนดคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมายอย่างอิสระชุมชน ลงในกระดาษฝั่งขวา เช่น ลักษณะตัวละคร โจทย์ของผลิตภัณฑ์ การประยุกต์ใช้ผลิตภัณฑ์ ข้อดีของผลิตภัณฑ์ ปัญหาของผลิตภัณฑ์ และรายละเอียดอื่น ๆ	4.67	0.58	ดีมาก

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
	เป็นต้น โดยกระบวนการทำหน้าที่การตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นการ แสดงออกของกลุ่มชุมชน			
	1.4 การนำเสนอตัวละคร โดยตัวแทนกลุ่มชุมชนออกมา นำเสนอโดยมีส่วนร่วมกับสมาชิกภายในกลุ่ม	3.33	0.58	ปานกลาง
	1.5 การวิเคราะห์แผนผังคุณสมบัติของผู้บริโภคร่วมกันของ กระบวนการและกลุ่มชุมชน และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	3.33	0.58	ปานกลาง
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ การสร้างตัวละคร	3.80	0.68	ดี
2.	2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ในการตั้งคำถาม WH			
	2.1 การตั้งคำถาม WH หมวด “อะไร” (what) ของกลุ่ม ชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหาของผลิตภัณฑ์ชุมชนของท่าน คืออะไร” “เราควรจะรู้อะไรจากปัญหาที่เกิดขึ้น” “สมมติฐาน ที่พิจารณาไปแล้วมีอะไรบ้าง” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น	3.67	0.58	ดี
	2.2 การตั้งคำถาม WH หมวด “ใคร” (who) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ใครที่เกี่ยวข้องในการแก้ไขปัญหา” “ใคร ได้รับผลจากปัญหาที่เกิดขึ้น” “ใครมีอำนาจในการตัดสินใจ หรือมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น	3.33	0.58	ปานกลาง
	2.3 การตั้งคำถาม WH หมวด “ทำไม” (why) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหานี้สำคัญอย่างไร” “ทำไมปัญหานี้ถึง เกิดขึ้น” “ทำไมปัญหานี้ถึงยังไม่ถูกแก้ไขในปัจจุบัน” และ คำถามอื่น ๆ เป็นต้น	3.33	0.58	ปานกลาง
	2.4 การตั้งคำถาม WH หมวด “ที่ไหน” (where) ของกลุ่ม ชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหาเกิดขึ้นที่ไหน” “ปัญหาที่ เกิดขึ้นเคยถูกแก้ไขสำเร็จที่ไหนบ้าง” “ที่ไหนบ้างที่มี สถานการณ์หรือปัญหาแบบเดียวกันนี้เกิดขึ้น” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น	3.67	0.58	ดี
	2.5 การตั้งคำถาม WH หมวด “เมื่อไร” (When) ของกลุ่ม ชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหานี้เกิดขึ้นเมื่อไร” “อยากเห็น ผลของการแก้ปัญหาเมื่อไร” “สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์โดย	2.33	0.58	น้อย

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
	แก้ปัญหาเหล่านี้ได้เมื่อไร” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น			
2.6	การตั้งคำถาม WH หมวด “อย่างไร” (How) ของกลุ่ม ชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหานี้จะเป็นโอกาสได้อย่างไร” “ปัญหานี้จะสามารถแก้ได้อย่างไร” “เคยมีการลองใช้วิธี แก้ปัญหาวิธีใดไปแล้วบ้าง” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น	4.33	0.58	ดี
2.7	การนำเสนอคำตอบ โดยตัวแทนกลุ่มชุมชนออกมา นำเสนอโดยมีส่วนร่วมสมาชิกภายในกลุ่ม	3.00	0.00	ปานกลาง
2.8	การวิเคราะห์คำตอบจากคำถาม WH ร่วมกันของกระบวน กรและกลุ่มชุมชน และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	3.00	0.00	ปานกลาง
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ การตั้งคำถาม WH	3.33	0.70	ปานกลาง
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ของกลุ่มชุมชนนครชุม โดยผู้ทรงคุณวุฒิฯ	3.51	0.72	ดี

จากตาราง 10 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของ
ผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ของชุมชนนครชุม
พบว่า ภาพรวมของการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจของกลุ่มชุมชนนครชุม อยู่ใน
ระดับดี ($\bar{X} = 3.51$, S.D. = 0.72)

ผลการประเมินกิจกรรมการสร้างตัวละคร (Crate a persona) ชุมชน
นครชุม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.80$, S.D. = 0.68) เรียงลำดับดังนี้ การปรึกษาหารือกันเกี่ยวกับ
คุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย และกำหนดคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมายอย่างอิสระชุมชน ลงใน
กระดาษผังขวา เช่น ลักษณะตัวละคร โจทย์ของผลิตภัณฑ์ การประยุกต์ใช้ผลิตภัณฑ์ ข้อดีของ
ผลิตภัณฑ์ ปัญหาของผลิตภัณฑ์ และรายละเอียดอื่น ๆ เป็นต้น โดยกระบวนกรทำหน้าที่การตั้ง
คำถามเพื่อกระตุ้นการแสดงออกของกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 3.80$, S.D. = 0.68)
รองลงมาคือ การปรึกษาหารือของกลุ่มชุมชนแต่ละกลุ่มเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายของกลุ่มชุมชนในการ
จำหน่ายผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การลง
วาดภาพตัวละครสมมุติของกลุ่มเป้าหมายนั้น ๆ ของกลุ่มชุมชนแบบเต็มตัวลงบนกระดาษขนาดใหญ่
ในบริเวณฝั่งซ้าย โดยสมาชิกกลุ่มชุมชนทุกคนมีส่วนร่วมในการเสนอแนวคิด และคุณลักษณะต่าง ๆ

ที่ปรากฏบนตัวละคร อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การนำเสนอตัวละคร โดยตัวแทนกลุ่มชุมชนออกมานำเสนอโดยมีส่วนร่วมทั้งสมาชิกภายในกลุ่ม และการวิเคราะห์แผนผังคุณสมบัติของผู้บริโภคร่วมกันของกระบวนการและกลุ่มชุมชน และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม มีผลการประเมินเท่ากันที่ระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.58)

ผลการประเมินกิจกรรมการตั้งคำถาม WH (WH questions) ของชุมชนนครชุม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.70) เรียงลำดับดังนี้ การตั้งคำถาม WH หมวด “อย่างไร” (How) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหานี้จะเป็นโอกาสได้อย่างไร” “ปัญหานี้จะสามารถแก้ได้อย่างไร” “เคยมีการลองใช้วิธีแก้ปัญหาวิธีใดไปแล้วบ้าง” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การตั้งคำถาม WH หมวด “อะไร” (what) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหาของผลิตภัณฑ์ชุมชนของท่านคืออะไร” “เราควรจะทำอะไรจากปัญหาที่เกิดขึ้น” “สมมติฐานที่พิจารณาไปแล้วมีอะไรบ้าง” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น และการตั้งคำถาม WH หมวด “ที่ไหน” (where) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหาเกิดขึ้นที่ไหน” “ปัญหาที่เกิดขึ้นเคยถูกแก้ไขสำเร็จที่ไหนบ้าง” “ที่ไหนบ้างที่มีสถานการณ์หรือปัญหาแบบเดียวกันนี้เกิดขึ้น” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น มีผลการประเมินเท่ากันที่ระดับดี ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การตั้งคำถาม WH หมวด “ทำไม” (why) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหานี้สำคัญอย่างไร” “ทำไมปัญหานี้ถึงเกิดขึ้น” “ทำไมปัญหานี้ถึงยังไม่ถูกแก้ไขในปัจจุบัน” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น และการตั้งคำถาม WH หมวด “ใคร” (who) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ใครที่เกี่ยวข้องในการแก้ไขปัญหา” “ใครได้รับผลจากปัญหาที่เกิดขึ้น” “ใครมีอำนาจในการตัดสินใจหรือมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การนำเสนอคำตอบ โดยตัวแทนกลุ่มชุมชนออกมานำเสนอโดยมีส่วนร่วมทั้งสมาชิกภายในกลุ่ม และการวิเคราะห์คำตอบจากคำถาม WH ร่วมกันของกระบวนการและกลุ่มชุมชน และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม อยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00)

1.1.2 ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชนชั้นทำความเข้าใจ (Empathize) และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ ของชุมชนไตรตรึงษ์

1) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างตัวละคร (Crate a persona) ชุมชนไตรตรึงษ์

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างตัวละคร (Crate a persona) ชุมชนไตรตรึงษ์ โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนไตรตรึงษ์ ตำบลไตรตรึงษ์ จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 11 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างตัวละคร (Crate a persona) ชุมชนไตรตรังษ์

การสร้างตัวละคร (Crate a persona) ชุมชนไตรตรังษ์	
	
รายละเอียด	คำอธิบาย
ชื่อ	คุณอรุณา
อายุ	40 ปี (โดยประมาณ)
อาชีพ	แม่ค้า - อาชีพทั่วไป
รายได้	30,000 บาท (โดยประมาณ)
อุปนิสัย	ชอบการแต่งตัว การช้อปปิ้ง ใช้จ่ายใช้สอย และชอบทำบุญ

จากตาราง 11 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างตัวละคร (Crate a persona) ชุมชนไตรตรังษ์ มีการปรึกษาหารือเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายของกลุ่มชุมชนในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว และมีความกังวลในการวาดภาพในช่วงต้นกิจกรรม และเมื่อมีการวาดภาพตัวละครแล้วชุมชนสามารถปฏิบัติการได้อย่างต่อเนื่อง โดยมีการวาดภาพเพิ่มเติมเป็นบรรยากาศของชุมชน ที่ประกอบไปด้วย ศาลเจ้าแสนปม และต้นมะเขือที่เป็นหนึ่งในเรื่องราวของนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม และยังมีภาพห้อง ที่เป็นเครื่องดนตรีที่นิยมนำมาถวายแก่ศาลเจ้าแสนปมตามความเชื่อที่เชื่อมโยงกับนิทานพื้นบ้าน โดยกำหนดตัวละครสมมุติซึ่งเป็น

กลุ่มเป้าหมายในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว ชื่อว่าคุณอรุษา อายุ 40 ปี (โดยประมาณ) มีอาชีพแม่ค้า - อาชีพทั่วไป แสดงให้เห็นว่าผลิตภัณฑ์ของชุมชนไตรตรังซ์ต้องการจำหน่ายกับกลุ่มอาชีพทั่วไป โดยไม่ได้เจาะจงว่าเป็นกลุ่มไหนเป็นพิเศษ และกำหนดรายได้อยู่ที่ 25,000 บาท และมีอุปนิสัยชอบการแต่งตัว การช้อปปิ้งจับจ่ายใช้สอย และชอบทำบุญ ซึ่งสอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ของชุมชนไตรตรังซ์ ที่เป็นผลิตภัณฑ์ที่อิงตามศรัทธาและความเชื่อ เช่น ผลิตภัณฑ์ที่ใช้แรงบันดาลใจจากห้อง ที่อิงจากนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม ห้องยังเป็นของสักการะบูชาศาลท้าวแสนปมด้วยความเชื่อว่า การตีฆ้องก็เปรียบเสมือนการตีกลองวิเศษของท้าวแสนปมที่ดลบันดาลและเนรมิตทุกสิ่งตั้งใจหวัง การที่กำหนดตัวละครสมมุติเป็นตัวละครที่ชอบทำบุญแสดงให้เห็นว่าผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาจะต้องมีส่วนของความเชื่อของชุมชนมาเป็นจุดขาย การสร้างตัวละครนี้ จะกลายเป็นตัวละครที่ชุมชนจะต้องคำนึงถึงตลอดกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับความต้องการของตัวละครที่กำหนดไว้

2) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน การตั้งคำถาม WH (WH questions) ชุมชนไตรตรังซ์

ชุมชนไตรตรังซ์เป็นผู้ตั้งคำถามและบันทึกคำถามด้วยสมาชิกชุมชนสามารถสรุปข้อมูลตามแนวคำถามการสนทนากลุ่มเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ของการตั้งคำถาม WH ได้ ดังนี้

คำถามเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวภายในจังหวัด จากการตั้งคำถาม WH พบว่า ชุมชนไตรตรังซ์มีความเข้มแข็งในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว โดยเฉพาะอย่างยิ่งชุมชนไตรตรังซ์เป็นชุมชนท่องเที่ยว จึงมีการเปิดศูนย์การเรียนรู้บ้านวังพระธาตุขึ้น เพื่อรองรับนักท่องเที่ยว และเป็นกิจกรรมสำหรับนักท่องเที่ยวที่สนใจเกี่ยวกับชุมชนไตรตรังซ์ โดยจะสอดแทรกความเป็นมาของนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปมในการถ่ายทอดไปยังนักท่องเที่ยว เช่น กิจกรรมการเย็บผ้า ที่จะให้นักท่องเที่ยวเป็นผู้เย็บผ้าเป็นรูปผลไม้เชื่อและผลพริก ที่เป็นพืชผลที่ท้าวแสนปมปลูก แต่ในด้านของผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว ยังคงมีน้อยและไม่หลากหลายเท่าที่ควร

คำถามเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชนเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัด จากการตั้งคำถาม WH พบว่า ผลิตภัณฑ์ชุมชนมีการเชื่อมโยงกับนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปมเป็นหลัก โดยยึดจากเรื่องราวในนิทานพื้นบ้าน บอกเล่าเรื่องราว (Story telling) ผ่านผลิตภัณฑ์เช่น ฆ้อง ผลมะเขือ ผลพริก ที่มีความเชื่อมโยงทางความเชื่อในนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม รวมถึงการนำรูปทรงของเจดีย์เจ็ดยอด ซึ่งเป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมภายในชุมชนมาปักเป็นกระเป๋ แต่ปัจจุบันยังไม่มี การต่อยอดจากผลิตภัณฑ์เดิมให้มีความน่าสนใจมากขึ้น

คำถามเกี่ยวกับจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน จากการตั้งคำถาม WH พบว่า จุดเด่นของผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรึงษ์คือการเป็นผลิตภัณฑ์ที่อิงกับความเชื่อ เนื่องจากชุมชนมีความโดดเด่นเรื่องพื้นที่ที่ถูกอ้างอิงถึงในนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม และมีศาลท้าวแสนปมที่แหล่งรวมศรัทธาและเป็นสถานที่ท่องเที่ยวของชุมชน การพัฒนาผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวให้อิงกับความเชื่อและความมหัศจรรย์จากนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปมจึงเป็นจุดเด่น เช่น การทำของที่ระลึก รูปทรงฆ้อง ที่สะท้อนถึงความเชื่อในตอนที่ทำท้าวแสนปมตีกลองวิเศษเพื่อเนรมิตเมืองเพนนครขึ้นมา จึงเป็นความเชื่อว่าการตีฆ้องจะช่วยให้สมปรารถนา เป็นต้น

คำถามเกี่ยวกับโอกาสของผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน จากการตั้งคำถาม WH พบว่า ชุมชนนครชุมเป็นชุมชนที่ได้โอกาสจากหน่วยงานภายนอกโดยตลอด เช่น การประกวดคัดเลือกผลิตภัณฑ์ KBO (Knowledge Based OTOP) และผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม CPOT (Cultural Product of Thailand) ที่แม้จะไม่ได้รับเลือกเป็นระดับตัวแทนจังหวัด แต่ผลิตภัณฑ์ชุมชนก็ได้รับการประชาสัมพันธ์ที่ดีจากหน่วยงานราชการทำให้เป็นที่รู้จักของนักท่องเที่ยวมากขึ้น อีกทั้งโอกาสในการที่ชุมชนเปิดเป็นศูนย์การเรียนรู้สำหรับนักท่องเที่ยว ทำให้ชุมชนมีโอกาสในการอธิบายเรื่องราวของผลิตภัณฑ์กับนักท่องเที่ยวได้โดยตรง แต่ก็ประสบปัญหาเรื่องจำนวนนักท่องเที่ยวที่น้อยลงตามสภาวะของเศรษฐกิจทำให้ปัจจุบันศูนย์การเรียนรู้จะเปิดเฉพาะการได้รับการติดต่อมาจากผู้ที่สนใจเข้าชมเท่านั้น

คำถามเกี่ยวกับปัญหาของผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน จากการตั้งคำถาม WH พบว่า ผลิตภัณฑ์ชุมชนยังขาดจุดขายที่ชัดเจน เนื่องจากเมื่อชุมชนมีการขยายกลุ่มสมาชิกก็ทำให้มีผลิตภัณฑ์อื่น ๆ เพิ่มมากขึ้น แต่ไม่ได้มีการเชื่อมโยงกับทุนทางวัฒนธรรมที่มีอยู่เท่าที่ควร ยกตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์ใหม่พรมที่ปัจจุบันมีการถักทอเป็นผลิตภัณฑ์ที่หลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็น ร่ม ที่ใส่แก้วน้ำ หรือรวมไปถึงผลิตภัณฑ์พรมเช็ดเท้า ที่เป็นผลิตภัณฑ์ที่ทำได้ทั่วไปตามท้องตลาด การสร้างจุดขายให้ผลิตภัณฑ์ให้มีความชัดเจนจึงเป็นสิ่งที่ควรส่งเสริมโดยการนำความเชื่อ และทุนทางวัฒนธรรมมาช่วยผลักดันส่งเสริมให้เป็นที่รู้จัก

คำถามเกี่ยวกับอุปสรรคของผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน จากการตั้งคำถาม WH พบว่า การส่งเสริมทางการตลาดของผลิตภัณฑ์ชุมชนยังมีน้อย และผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่เน้นขายในศูนย์การเรียนรู้บ้านวังพระธาตุ และมีการนำออกไปจำหน่ายเฉพาะมีงานเทศกาลหรือการติดต่อมาจากหน่วยงานราชการเท่านั้น ทำให้สมาชิกชุมชนมองการจำหน่ายสินค้าของชุมชนเป็นเพียงอาชีพรอง และประกอบเกษตรกรรมเป็นอาชีพหลัก

คำถามเกี่ยวกับการเชื่อมโยงผลิตภัณฑ์กับการท่องเที่ยวและมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัดภายใต้ศักยภาพของกลุ่มชุมชน จากการตั้งคำถาม WH พบว่า จากศักยภาพชุมชนที่ถนัดในด้านงานเย็บ ปัก ถัก ร้อย จึงมีความสามารถในด้านงานประดิษฐ์ โดยมีความสามารถ

เชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรมและความเชื่อในชุมชน เช่น นิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม วัดเจดีย์เจ็ด ยอด ของตำบลไทรตรีงษ์ แต่ก็ต้องมีการพิจารณาความเหมาะสมในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ว่าควรมีการ เล่าเรื่องราวในลักษณะไหนเช่นกัน

3) ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิง ออกแบบของชุมชน ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ของชุมชนไทรตรีงษ์

ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิง ออกแบบของชุมชน ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ของชุมชนไทรตรีงษ์ ประกอบไปด้วย กิจกรรม การสร้างตัวละคร (Crate a persona) และกิจกรรมการตั้งคำถาม WH (WH questions) ของชุมชน ไทรตรีงษ์ ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ทั้งหมด 3 คน ในการประเมิน กระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชนที่เกิดขึ้น มีผลการประเมิน ดังนี้

ตาราง 12 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของ ชุมชน ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ของชุมชนไทรตรีงษ์

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
1.	1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ในการสร้างตัวละคร			
	1.1 การปรึกษาหารือของกลุ่มชุมชนแต่ละกลุ่มเกี่ยวกับ กลุ่มเป้าหมายของกลุ่มชุมชนในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เพื่อ การท่องเที่ยว	3.67	0.58	ดี
	1.2 การลองวาดภาพตัวละครสมมุติของกลุ่มเป้าหมายนั้น ๆ ของกลุ่มชุมชนแบบเต็มตัวลงบนกระดาษขนาดใหญ่ในบริเวณ ฝั่งซ้าย โดยสมาชิกกลุ่มชุมชนทุกคนมีส่วนร่วมในการเสนอ แนวคิด และคุณลักษณะต่าง ๆ ที่ปรากฏบนตัวละคร	4.00	0.00	ดี
	1.3 การปรึกษาหารือกันเกี่ยวกับคุณลักษณะของ กลุ่มเป้าหมาย และกำหนดคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย อย่างอิสระชุมชน ลงในกระดาษฝั่งขวา เช่น ลักษณะตัวละคร โจทย์ของผลิตภัณฑ์ การประยุกต์ใช้ผลิตภัณฑ์ ข้อดีของ ผลิตภัณฑ์ ปัญหาของผลิตภัณฑ์ และรายละเอียดอื่น ๆ เป็นต้น โดยกระบวนการทำหน้าที่การตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นการ	3.00	0.00	ปานกลาง

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
แสดงออกของกลุ่มชุมชน				
	1.4 การนำเสนอตัวละคร โดยตัวแทนกลุ่มชุมชนออกมา นำเสนอโดยมีส่วนร่วมับสมาชิกภายในกลุ่ม	3.33	0.58	ปานกลาง
	1.5 การวิเคราะห์แผนผังคุณสมบัติของผู้บริโภคร่วมกันของ กระบวนการและกลุ่มชุมชน และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	3.33	0.58	ปานกลาง
สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ การสร้างตัวละคร		3.47	0.52	ปานกลาง
2.	2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ในการตั้งคำถาม WH			
	2.1 การตั้งคำถาม WH หมวด “อะไร” (what) ของกลุ่ม ชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหาของผลิตภัณฑ์ชุมชนของท่าน คืออะไร” “เราควรจะรู้อะไรจากปัญหาที่เกิดขึ้น” “สมมติฐาน ที่พิจารณาไปแล้วมีอะไรบ้าง” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น	3.00	0.00	ปานกลาง
	2.2 การตั้งคำถาม WH หมวด “ใคร” (who) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ใครที่เกี่ยวข้องในการแก้ไขปัญหา” “ใคร ได้รับผลจากปัญหาที่เกิดขึ้น” “ใครมีอำนาจในการตัดสินใจ หรือมีส่วนร่วมในการแก้ไขปัญหา” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น	3.33	0.58	ปานกลาง
	2.3 การตั้งคำถาม WH หมวด “ทำไม” (why) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหานี้สำคัญอย่างไร” “ทำไมปัญหานี้ถึง เกิดขึ้น” “ทำไมปัญหานี้ถึงยังไม่ถูกแก้ไขในปัจจุบัน” และ คำถามอื่น ๆ เป็นต้น	3.67	0.58	ดี
	2.4 การตั้งคำถาม WH หมวด “ที่ไหน” (where) ของกลุ่ม ชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหาเกิดขึ้นที่ไหน” “ปัญหาที่ เกิดขึ้นเคยถูกแก้ไขสำเร็จที่ไหนบ้าง” “ที่ไหนบ้างที่มี สถานการณ์หรือปัญหาแบบเดียวกันนี้เกิดขึ้น” และคำถาม อื่น ๆ เป็นต้น	3.33	0.58	ปานกลาง
	2.5 การตั้งคำถาม WH หมวด “เมื่อไร” (When) ของกลุ่ม ชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหานี้เกิดขึ้นเมื่อไร” “อยากเห็น ผลของการแก้ไขปัญหาเมื่อไร” “สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์โดย แก้ปัญหาเหล่านี้ได้เมื่อไร” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น	2.67	0.58	ปานกลาง

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
2.6	การตั้งคำถาม WH หมวด “อย่างไร” (How) ของกลุ่ม ชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหานี้จะเป็นโอกาสได้อย่างไร” “ปัญหานี้จะสามารถแก้ได้อย่างไร” “เคยมีการลองใช้วิธี แก้ปัญหาวิธีใดไปแล้วบ้าง” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น	2.33	0.58	น้อย
2.7	การนำเสนอคำตอบ โดยตัวแทนกลุ่มชุมชนออกมา นำเสนอโดยมีส่วนร่วมับสมาชิกภายในกลุ่ม	2.67	0.58	ปานกลาง
2.8	การวิเคราะห์คำตอบจากคำถาม WH ร่วมกันของกระบวนการ และกลุ่มชุมชน และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	3.00	0.00	ปานกลาง
สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ การตั้งคำถาม WH		3.00	0.59	ปานกลาง
สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ของกลุ่มชุมชนไตรตรึงษ์ โดยผู้ทรงคุณวุฒิฯ		3.18	0.60	ปานกลาง

จากตาราง 12 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ของชุมชนไตรตรึงษ์ พบว่า ภาพรวมของการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจของกลุ่มชุมชนไตรตรึงษ์ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.18$, S.D. = 0.60)

ผลการประเมินกิจกรรมการสร้างตัวละคร (Create a persona) ชุมชนไตรตรึงษ์ ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.47$, S.D. = 0.52) เรียงลำดับดังนี้ การลงวาดภาพตัวละครสมมุติของกลุ่มเป้าหมายนั้น ๆ ของกลุ่มชุมชนแบบเต็มตัวลงบนกระดาษขนาดใหญ่ในบริเวณฝั่งซ้าย โดยสมาชิกกลุ่มชุมชนทุกคนมีส่วนร่วมในการเสนอแนวคิด และคุณลักษณะต่าง ๆ ที่ปรากฏบนตัวละคร อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การปรึกษาหารือของกลุ่มชุมชนแต่ละกลุ่มเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายของกลุ่มชุมชนในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การนำเสนอตัวละคร โดยตัวแทนกลุ่มชุมชนออกมา นำเสนอโดยมีส่วนร่วมับสมาชิกภายในกลุ่ม และการวิเคราะห์แผนผังคุณสมบัติของผู้บริโภคร่วมกันของกระบวนการและกลุ่มชุมชน และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การปรึกษาหารือกันเกี่ยวกับคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย และกำหนดคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมายอย่างอิสระชุมชน ลงในกระดาษฝั่งขวา เช่น ลักษณะตัวละคร โจทย์

ของผลิตภัณฑ์ การประยุกต์ใช้ผลิตภัณฑ์ ข้อดีของผลิตภัณฑ์ ปัญหาของผลิตภัณฑ์ และรายละเอียดอื่น ๆ เป็นต้น โดยกระบวนการทำหน้าที่การตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นการแสดงออกของกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00)

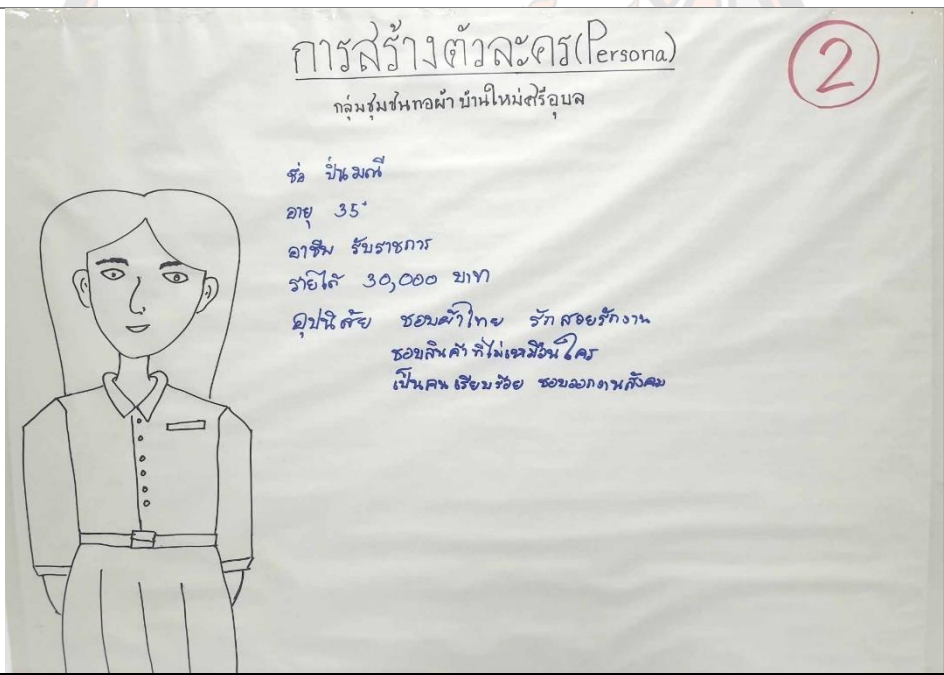
ผลการประเมินกิจกรรมการตั้งคำถาม WH (WH questions) ของชุมชน ไตรตรึงษ์ ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.59) เรียงลำดับดังนี้ การตั้งคำถาม WH หมวด “ทำไม” (why) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหานี้สำคัญอย่างไร” “ทำไมปัญหานี้ถึงเกิดขึ้น” “ทำไมปัญหานี้ถึงยังไม่ถูกแก้ไขในปัจจุบัน” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การตั้งคำถาม WH หมวด “ใคร” (who) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ใครที่เกี่ยวข้องในการแก้ไขปัญหา” “ใครได้รับผลจากปัญหาที่เกิดขึ้น” “ใครมีอำนาจในการตัดสินใจ หรือมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น และการตั้งคำถาม WH หมวด “ที่ไหน” (where) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหาเกิดขึ้นที่ไหน” “ปัญหาที่เกิดขึ้นเคยถูกแก้ไขสำเร็จที่ไหนบ้าง” “ที่ไหนบ้างที่มีสถานการณ์หรือปัญหาแบบเดียวกันนี้เกิดขึ้น” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การตั้งคำถาม WH หมวด “อะไร” (what) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหาของผลิตภัณฑ์ชุมชนของท่านคืออะไร” “เราควรจะรู้อะไรจากปัญหาที่เกิดขึ้น” “สมมติฐานที่พิจารณาไปแล้วมีอะไรบ้าง” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น และการวิเคราะห์คำตอบจากคำถาม WH ร่วมกันของกระบวนการและกลุ่มชุมชน และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การตั้งคำถาม WH หมวด “เมื่อไร” (When) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหานี้เกิดขึ้นเมื่อไร” “อยากเห็นผลของการแก้ปัญหาเมื่อไร” “สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยแก้ปัญหาเหล่านี้ได้เมื่อไร” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น และการนำเสนอคำตอบ โดยตัวแทนกลุ่มชุมชนออกมานำเสนอโดยมีส่วนร่วมกับสมาชิกภายในกลุ่ม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การตั้งคำถาม WH หมวด “อย่างไร” (How) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหานี้จะเป็นโอกาสได้อย่างไร” “ปัญหานี้จะสามารถแก้ไขได้อย่างไร” “เคยมีการลองใช้วิธีแก้ปัญหาวิธีใดไปแล้วบ้าง” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น อยู่ในระดับน้อย ($\bar{X} = 2.33$, S.D. = 0.58)

1.1.3 ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชนชั้นทำความเข้าใจ (Empathize) และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

1) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างตัวละคร (Crate a persona) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างตัวละคร (Crate a persona) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 13 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างตัวละคร (Crate a persona) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

การสร้างตัวละคร (Crate a persona) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล	
	
รายละเอียด	คำอธิบาย
ชื่อ	คุณปิ่นมณี
อายุ	35 ปี (หรือมากกว่า)
อาชีพ	รับราชการ
รายได้	30,000 บาท (โดยประมาณ)
อุปนิสัย	ชอบผ้าไทย รักสวยรักงาม ชอบสินค้าที่แตกต่างไม่เหมือนใคร ชอบออกงานสังคม เป็นคนเรียบร้อย

จากตาราง 13 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างตัวละคร (Crate a persona) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล มีการปรึกษาหารือเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายของกลุ่มชุมชนในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว และมีความกังวลในการวาดภาพในช่วงต้นกิจกรรม และเมื่อมีการวาดภาพตัวละครแล้วชุมชนสามารถปฏิบัติการได้อย่างต่อเนื่อง โดยกำหนดตัวละครสมมุติซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว ชื่อว่า คุณปิ่นมณี อายุ 35 ปี (หรือมากกว่า) ซึ่งประกอบอาชีพรับราชการ เนื่องจากกลุ่มอาชีพราชการเป็นกลุ่มอาชีพอุดหนุนสินค้าเชิงวัฒนธรรมมากที่สุดจากการสังเกตของกลุ่มชุมชนในการจำหน่ายสินค้าที่แล้วมา ซึ่งกลุ่มอาชีพราชการจะมีการส่งเสริมให้มีความอนุรักษ์ความเป็นไทย เช่น การแต่งกายด้วยชุดผ้าไทยในทุกอาทิตย์ และกำหนดรายได้อยู่ที่ 30,000 บาท (โดยประมาณ) จากอุปนิสัยที่ชอบผ้าไทย รักสวยรักงาน รักการแต่งตัวออกงานสังคม แสดงให้เห็นถึงกลุ่มเป้าหมายที่กำหนดเป็นผู้หญิงที่มีความชื่นชอบการสวมใส่ผ้าไทย และชอบออกงานสังคม ซึ่งสอดคล้องกับผลิตภัณฑ์ของชุมชนที่เป็นผลิตภัณฑ์ผ้าทอ และชุมชนยังกำหนดตัวละครว่าชอบสินค้าที่แปลกใหม่ไม่เหมือนใคร แสดงให้เห็นว่าผลิตภัณฑ์ของชุมชนต้องการมุ่งเน้นการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรมให้มีความแตกต่างจากชุมชนอื่น ๆ เพื่อสร้างความโดดเด่น แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร การสร้างตัวละครนี้ จะกลายเป็นตัวละครที่ชุมชนจะต้องคำนึงถึงตลอดกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับความต้องการของตัวละครที่กำหนดไว้

2) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน การตั้งคำถาม WH (WH questions) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบลเป็นผู้ตั้งคำถามและบันทึกคำถามด้วยสมาชิกชุมชน สามารถสรุปข้อมูลตามแนวคำถามการสนทนากลุ่มเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ของการตั้งคำถาม WH ได้ ดังนี้

คำถามเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวภายในจังหวัด จากการตั้งคำถาม WH พบว่า ผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบลปัจจุบันยังไม่มี การเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในชุมชน มีเพียงการนำลายผ้าประจำจังหวัดกำแพงเพชรมาใช้ในการทำผ้ามัดหมี่ แต่นอกจากนั้นยังไม่มี การนำทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนใด ๆ มาเป็นส่วนหนึ่งของผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว

คำถามเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชนเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรมของจังหวัด จากการตั้งคำถาม WH พบว่า ผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบลมีการเชื่อมโยงด้านวัฒนธรรมกับลายผ้าประจำจังหวัดกำแพงเพชร (ลายศิลาล้อมเพชร) แต่ยังไม่มีการนำเอาทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นของชุมชนมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ ซึ่งชุมชนทอผ้าบ้านใหม่

ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล มีวัฒนธรรมที่โดดเด่นการ “ประเพณีบุญบั้งไฟ” ของตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล ที่เป็นประเพณีบุญบั้งไฟของจังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งจัดอย่างยิ่งใหญ่ในทุกปี และมีนักท่องเที่ยวให้ความสนใจในวัฒนธรรมประเพณีนี้ของตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล จึงควรมีการนำทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนถ่ายทอดในผลิตภัณฑ์ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบลเพื่อให้เกิดความแตกต่างจากผลิตภัณฑ์ผ้าทอของชุมชนอื่น ๆ ตามที่ได้กำหนดตัวละครเอาไว้

คำถามเกี่ยวกับจุดเด่นของผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน จากการตั้งคำถาม WH พบว่า ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบลมีจุดเด่น คือ การเป็นชุมชนทอผ้าครบวงจร สามารถเลือกสี กระบวนการย้อม และรูปแบบลวดลาย รวมถึงการตัดเย็บแปรรูปเป็นเสื้อผ้าต่าง ๆ ทำให้ผลิตภัณฑ์ของชุมชนมีจุดเด่นที่ผู้ซื้อสามารถสั่งผลิตสินค้าได้ตามความต้องการ แต่ก็มีปัญหาตรงที่ผู้ผลิตในชุมชนเป็นผู้สูงอายุ และกระบวนการย้อม - ทอผ้านั้น เป็นกระบวนการที่ค่อนข้างใช้เวลาในการผลิต การสั่งซื้อจำนวนมากจึงต้องใช้เวลาในการผลิตสินค้า

คำถามเกี่ยวกับโอกาสของผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน จากการตั้งคำถาม WH พบว่า ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบลเป็นชุมชนที่ได้โอกาสจากหน่วยงานภายนอกโดยตลอด เช่น การประกวดคัดเลือกผลิตภัณฑ์ KBO (Knowledge Based OTOP) และผลิตภัณฑ์วัฒนธรรม CPOT (Cultural Product of Thailand) ที่แม้จะไม่ได้รับเลือกเป็นระดับตัวแทนจังหวัด แต่ผลิตภัณฑ์ชุมชนก็ได้รับการประชาสัมพันธ์ที่ดีจากหน่วยงานราชการทำให้เป็นที่รู้จักของนักท่องเที่ยวมากขึ้นมา โดยตลอด อีกทั้งนโยบายส่งเสริมการสวมใส่ผ้าไทยทุกอาทิตย์ของหน่วยงานราชการ ทำให้กลุ่มเป้าหมายที่เป็นตัวละครรับราชการที่ชุมชนตั้งไว้ เป็นกลุ่มที่มาสั่งซื้อผ้าไทยจากกลุ่มชุมชนโดยตลอด โดยเฉพาะอย่างยิ่งลายผ้าประจำจังหวัดกำแพงเพชร (ลายศิลาโลมเพชร) ที่มีคิวการสั่งซื้อที่สูงที่สุด และสามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชนได้จนเป็นอาชีพหลัก

คำถามเกี่ยวกับปัญหาของผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน จากการตั้งคำถาม WH พบว่า ผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ยังไม่มีการนำเอาทุนทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นของชุมชนมาใช้ในการถ่ายทอดเรื่องราว ทำให้ผลิตภัณฑ์ชุมชนยังเป็นผลิตภัณฑ์ที่จำเจเหมือนกับชุมชนอื่น ๆ เช่น ลายผ้าประจำจังหวัดกำแพงเพชร ก็เป็นลวดลายที่มีการทอ-มัดย้อม ในหลายชุมชน อีกทั้งกระบวนการผลิตงานหัตถกรรมการทอ-มัดย้อมผ้า เป็นกระบวนการที่ใช้เวลานาน ทำให้กลุ่มลูกค้าบางส่วนเลือกที่จะไม่รอสินค้า และเลือกที่จะใช้ผลิตภัณฑ์จากงานอุตสาหกรรมแทน

คำถามเกี่ยวกับอุปสรรคของผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน จากการตั้งคำถาม WH พบว่า การส่งเสริมทางการตลาดของผลิตภัณฑ์ชุมชนยังมีน้อย และผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่เน้นขายเฉพาะในกลุ่มข้าราชการที่เป็นที่รู้จักกัน และสามารถจำหน่ายได้จากงานประเพณีที่หน่วยงานราชการจัดขึ้น จึงควรมีการส่งเสริมให้กลุ่มทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบลเป็นที่รู้จักในกลุ่มเป้าหมายอื่น ๆ ด้วย

คำถามเกี่ยวกับการเชื่อมโยงผลิตภัณฑ์กับการท่องเที่ยวและมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัดภายใต้ศักยภาพของกลุ่มชุมชน จากการตั้งคำถาม WH พบว่า จากการที่ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล เป็นชุมชนทอผ้าแบบครบวงจร ซึ่งสมาชิกกลุ่มชุมชนมีทักษะในการตัดเย็บ และออกแบบชุด เครื่องแต่งกายต่าง ๆ จึงมีแนวทางในการนำทุนทางวัฒนธรรมในชุมชนที่มีความโดดเด่น เช่น งานประเพณีบุญบั้งไฟ ของตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล มาเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของชุมชน โดยใช้ทักษะการตัดเย็บสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ในรูปแบบต่าง ๆ ให้เกิดความแตกต่างและความน่าสนใจมากขึ้น

3) ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ของชุมชนไตรตรึงษ์ ประกอบไปด้วย กิจกรรมการสร้างตัวละคร (Create a persona) และกิจกรรมการตั้งคำถาม WH (WH questions) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ทั้งหมด 3 คน ในการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชนที่เกิดขึ้น มีผลการประเมิน ดังนี้

ตาราง 14 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
1.	1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ในการสร้างตัวละคร			
	1.1 การปรึกษาหารือของกลุ่มชุมชนแต่ละกลุ่มเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายของกลุ่มชุมชนในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว	4.00	0.00	ดี
	1.2 การลองวาดภาพตัวละครสมมุติของกลุ่มเป้าหมายนั้น ๆ ของกลุ่มชุมชนแบบเต็มตัวลงบนกระดาษขนาดใหญ่ในบริเวณฝั่งซ้าย โดยสมาชิกกลุ่มชุมชนทุกคนมีส่วนร่วมในการเสนอแนวคิด และคุณลักษณะต่าง ๆ ที่ปรากฏบนตัวละคร	3.67	0.58	ดี
	1.3 การปรึกษาหารือกันเกี่ยวกับคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย และกำหนดคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย	3.00	0.00	ปานกลาง

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
	<p>อย่างอิสระชุมชน ลงในกระดาษฟังกวา เช่น ลักษณะตัว ละคร โจทย์ของผลิตภัณฑ์ การประยุกต์ใช้ผลิตภัณฑ์ ข้อดี ของผลิตภัณฑ์ ปัญหาของผลิตภัณฑ์ และรายละเอียดอื่น ๆ เป็นต้น โดยกระบวนการทำหน้าที่การตั้งคำถามเพื่อกระตุ้น การแสดงออกของกลุ่มชุมชน</p>			
	1.4 การนำเสนอตัวละคร โดยตัวแทนกลุ่มชุมชนออกมา นำเสนอโดยมีส่วนร่วมกับสมาชิกภายในกลุ่ม	3.67	0.58	ดี
	1.5 การวิเคราะห์แผนผังคุณสมบัติของผู้บริโภคร่วมกันของ กระบวนการและกลุ่มชุมชน และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	3.33	0.58	ปานกลาง
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ การสร้างตัวละคร	3.53	0.52	ดี
2.	2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ในการตั้งคำถาม WH			
	2.1 การตั้งคำถาม WH หมวด “อะไร” (what) ของกลุ่ม ชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหาของผลิตภัณฑ์ชุมชนของ ท่านคืออะไร” “เราควรจะรู้อะไรจากปัญหาที่เกิดขึ้น” “สมมติฐานที่พิจารณาไปแล้วมีอะไรบ้าง” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น	3.00	0.00	ปานกลาง
	2.2 การตั้งคำถาม WH หมวด “ใคร” (who) ของกลุ่ม ชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ใครที่เกี่ยวข้องในการแก้ไขปัญหา” “ใครได้รับผลจากปัญหาที่เกิดขึ้น” “ใครมีอำนาจในการ ตัดสินใจ หรือมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น	3.00	0.00	ปานกลาง
	2.3 การตั้งคำถาม WH หมวด “ทำไม” (why) ของกลุ่ม ชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหานี้สำคัญอย่างไร” “ทำไม ปัญหานี้ถึงเกิดขึ้น” “ทำไมปัญหานี้ถึงยังไม่ถูกแก้ไขใน ปัจจุบัน” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น	3.33	0.58	ปานกลาง
	2.4 การตั้งคำถาม WH หมวด “ที่ไหน” (where) ของกลุ่ม ชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหาเกิดขึ้นที่ไหน” “ปัญหาที่	3.00	0.00	ปานกลาง

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
	เกิดขึ้นเคยถูกแก้ไขสำเร็จที่ไหนบ้าง” “ที่ไหนบ้างที่มี สถานการณ์หรือปัญหาแบบเดียวกันนี้เกิดขึ้น” และคำถาม อื่น ๆ เป็นต้น			
	2.5 การตั้งคำถาม WH หมวด “เมื่อไร” (When) ของกลุ่ม ชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหานี้เกิดขึ้นเมื่อไร” “อยากเห็น ผลของการแก้ปัญหาเมื่อไร” “สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์โดย แก้ปัญหาเหล่านี้ได้เมื่อไร” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น	3.00	0.00	ปานกลาง
	2.6 การตั้งคำถาม WH หมวด “อย่างไร” (How) ของกลุ่ม ชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหานี้จะเป็นโอกาสได้อย่างไร” “ปัญหานี้จะสามารถแก้ไขได้อย่างไร” “เคยมีการลองใช้วิธี แก้ปัญหาวิธีใดไปแล้วบ้าง” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น	2.67	0.58	ปานกลาง
	2.7 การนำเสนอคำตอบ โดยตัวแทนกลุ่มชุมชนออกมา นำเสนอโดยมีส่วนร่วมกับสมาชิกภายในกลุ่ม	2.67	0.58	ปานกลาง
	2.8 การวิเคราะห์คำตอบจากคำถาม WH ร่วมกันของ กระบวนกรและกลุ่มชุมชน และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	3.00	0.00	ปานกลาง
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ การตั้งคำถาม WH	2.96	0.36	ปานกลาง
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ของกลุ่มชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล โดย ผู้ทรงคุณวุฒิฯ	3.18	0.51	ปานกลาง

จากตาราง 14 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของ
ผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ของชุมชนบ้านใหม่
ศรีอุบล พบว่า ภาพรวมของการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจของกลุ่มชุมชน
ไตรตรังษ์ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.18$, S.D. = 0.51)

ผลการประเมินกิจกรรมการสร้างตัวละคร (Crate a persona) ชุมชน
บ้านใหม่ศรีอุบล ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.53$, S.D. = 0.52) เรียงลำดับดังนี้ การปรึกษาหารือ
ของกลุ่มชุมชนแต่ละกลุ่มเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายของกลุ่มชุมชนในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์

เพื่อการท่องเที่ยวอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การลองวาดภาพตัวละคร สมมุติของกลุ่มเป้าหมายนั้น ๆ ของกลุ่มชุมชนแบบเต็มตัวลงบนกระดาษขนาดใหญ่ในบริเวณฝั่งซ้าย โดยสมาชิกกลุ่มชุมชนทุกคนมีส่วนร่วมในการเสนอแนวคิด และคุณลักษณะต่าง ๆ ที่ปรากฏบนตัวละคร และการนำเสนอตัวละคร โดยตัวแทนกลุ่มชุมชนออกมานำเสนอโดยมีส่วนร่วมับสมาชิกภายในกลุ่มอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การวิเคราะห์แผนผังคุณสมบัติของผู้บริโภคร่วมกันของกระบวนการและกลุ่มชุมชน และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การปรึกษาหารือกันเกี่ยวกับคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย และกำหนดคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมายอย่างอิสระชุมชน ลงในกระดาษฝั่งขวา เช่น ลักษณะตัวละคร โจทย์ของผลิตภัณฑ์ การประยุกต์ใช้ผลิตภัณฑ์ ข้อดีของผลิตภัณฑ์ ปัญหาของผลิตภัณฑ์ และรายละเอียดอื่น ๆ เป็นต้น โดยกระบวนการทำหน้าที่การตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นการแสดงออกของกลุ่มชุมชนอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00)

ผลการประเมินกิจกรรมการตั้งคำถาม WH (WH questions) ของชุมชนบ้านใหม่ศรีอุบล ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.96$, S.D. = 0.36) เรียงลำดับดังนี้ การตั้งคำถาม WH หมวด “ทำไม” (why) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหานี้สำคัญอย่างไร” “ทำไมปัญหานี้ถึงเกิดขึ้น” “ทำไมปัญหานี้ถึงยังไม่ถูกแก้ไขในปัจจุบัน” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.58) รองลงมา มี 5 รายการที่มีอันดับที่เท่ากันคือ การตั้งคำถาม WH หมวด “อะไร” (what) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหาของผลิตภัณฑ์ชุมชนของท่านคืออะไร” “เราควรจะรู้อะไรจากปัญหาที่เกิดขึ้น” “สมมติฐานที่พิจารณาไปแล้วมีอะไรบ้าง” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น และการตั้งคำถาม WH หมวด “ที่ไหน” (where) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหาเกิดขึ้นที่ไหน” “ปัญหาที่เกิดขึ้นเคยถูกแก้ไขสำเร็จที่ไหนบ้าง” “ที่ไหนบ้างที่มีสถานการณ์หรือปัญหาแบบเดียวกันนี้เกิดขึ้น” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น และการตั้งคำถาม WH หมวด “เมื่อไร” (When) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหานี้เกิดขึ้นเมื่อไร” “อยากเห็นผลของการแก้ปัญหาเมื่อไร” “สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยแก้ปัญหาเหล่านี้ได้เมื่อไร” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น และการวิเคราะห์คำตอบจากคำถาม WH ร่วมกันของกระบวนการและกลุ่มชุมชน และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การตั้งคำถาม WH หมวด “อย่างไร” (How) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหานี้จะเป็นโอกาสได้อย่างไร” “ปัญหานี้จะสามารถแก้ไขได้อย่างไร” “เคยมีการลองใช้วิธีแก้ปัญหาวิธีใดไปแล้วบ้าง” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น และการนำเสนอคำตอบ โดยตัวแทนกลุ่มชุมชนออกมานำเสนอโดยมีส่วนร่วมกับสมาชิกภายในกลุ่มอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.67$, S.D. = 0.58)

1.2 การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นกำหนดมุมมอง (Define)

กิจกรรมการพิจารณาหลากหลายมุมมอง (Considering multiple perspectives)

สนทนากลุ่มร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน เพื่อพิจารณารูปแบบมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชรที่มีความเหมาะสมในการเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวในกลุ่มชุมชน รายละเอียด ดังนี้

- 1) มรดกทางวัฒนธรรมในจังหวัดกำแพงเพชรที่เชื่อมโยงกับกลุ่มชุมชนท่านมีอะไรบ้าง
- 2) จะสามารถเชื่อมโยงทุนทางมรดกวัฒนธรรมเหล่านั้นกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวของกลุ่มชุมชนได้อย่างไร
- 3) ข้อจำกัดของทุนทางมรดกวัฒนธรรมในการประยุกต์ในผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวมีอะไรบ้าง
- 4) จะสามารถก้าวข้ามข้อจำกัดของทุนทางมรดกวัฒนธรรมเหล่านั้นได้หรือไม่อย่างไร

ตาราง 15 แสดงแนวทางการพิจารณาหลากหลายมุมมอง (Considering multiple perspectives)

มุมมองของกลุ่มชุมชน		
รูปแบบของมรดกทางวัฒนธรรม	คำอธิบายมุมมอง	คะแนน
.....
.....
.....
.....
.....

กิจกรรมการพิจารณาหลากหลายมุมมองจะเริ่มต้นขึ้นเมื่อการสนทนากลุ่มแนวทางการคัดเลือกทุนทางมรดกวัฒนธรรม เสร็จสิ้นและมีการกำหนดมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชรสำหรับการเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน โดยมีกระบวนการ ดังนี้

1) ให้กลุ่มชุมชนร่วมกันเสนอทุนทางมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัด ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน และอธิบายการเชื่อมโยงเหล่านั้น โดยนำเสนอให้มีความหลากหลาย และจัดบันทึกโดยกระบวนการ

2) ให้ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ ร่วมกันเสนอทุนทางมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัด ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน และอธิบายการเชื่อมโยงเหล่านั้น โดยนำเสนอให้มีความหลากหลาย และจัดบันทึกโดยกระบวนการ

3) ลำดับความสำคัญ และความเป็นไปได้ของทุนทางมรดกทางวัฒนธรรม ภายในจังหวัด ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน

4) พิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ กลุ่มชุมชน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ

กิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map)

กิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ กระบวนการจะเริ่มต้นขึ้นเมื่อการสนทนากลุ่มแนวกำหนดประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร เสร็จสิ้นและมีการกำหนดประเด็นในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยมีกระบวนการ ดังนี้

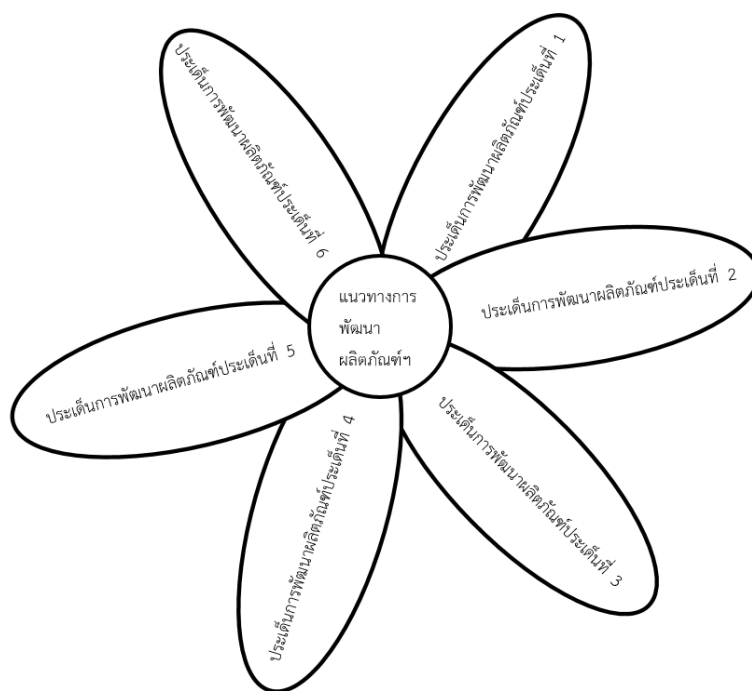
1) ให้ชุมชนร่วมกันคัดเลือกประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม ที่ได้จากการสนทนากลุ่มที่ผ่านมา เขียนลงบนกลีบดอกไม้

2) กลีบดอกไม้จะสามารถเขียนได้ถึง 5 – 8 กลีบ ตามประเด็นสำคัญที่เกิดขึ้นจากการสนทนากลุ่มภายในชุมชน

3) ประเด็นสำคัญต่าง ๆ นับเป็นองค์ประกอบในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ซึ่งมีความสำคัญใกล้เคียงหรือเท่าเทียมกันในการให้ความสำคัญในทุกประเด็น ดังนั้น ประเด็นไหนที่กลุ่มชุมชนเห็นว่ายังไม่มีความสำคัญเพียงพออาจถูกตัดออกเพื่อนำเสนอประเด็นสำคัญที่เป็นองค์ประกอบหลักเท่านั้น

4) กระบวนการ คอยให้คำแนะนำและกระตุ้นให้เกิดการกล้าแสดงออกภายในกลุ่มชุมชน

5) พิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ กลุ่มชุมชน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ



ภาพ 15 แสดงแนวทางการสร้างแผนภาพโน้ตส์ (Making a Flower map)

ที่มา: พจนัธรธรรม ณรงค์วิทย์, 2566

1.2.1 ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชนชั้นกำหนดมุมมอง (Define) และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ ของชุมชนนครชุม

1) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาหลากมุมมอง (Considering multiple perspectives) ชุมชนนครชุม

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาหลากมุมมอง (Considering multiple perspectives) ชุมชนนครชุม โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 16 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาหลากมุมมอง
(Considering multiple perspectives) ชุมชนนครชุม

การพิจารณาหลากมุมมอง (Considering multiple perspectives) ชุมชนนครชุม		
รูปแบบของมรดกวัฒนธรรม	คำอธิบาย	คะแนน
<p>การพิจารณาหลากมุมมอง กลุ่มแม่บ้านนครชุม รีมคลองส่วนหมาก หมู่ 3</p> <p>รูปแบบของมรดกวัฒนธรรม</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ประเพณีพื้นพระโค่นทอง 2. งานเพ็ญเดือน 3 3. วัดพระบรมธาตุนครชุม 4. งานสัการะพญาลีไท 5. ประเพณีแห่ข้าวมาวม - งานเพ็ญเดือนสาม 6. ประเพณีสงกรานต์ 7. อุทยานประวัติศาสตร์ 8. ยี่สิบกว่าไร่ 	<p>คำอธิบาย</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. เน้นจากพระกลีไท 2. เน้นจากประเพณี 3. เน้นสืบสานมรดกสร้าง 4. มีการส่งเสริมชุมชน เช่น - การทำแม่ครัว - ชุมชนคัลเลอร์ - จีไอที 5. เน้นจากงานเพ็ญเดือน 3 6. การทำแม่ครัวนครชุม 7. มีวัดพระแก้ว วัดช้างล้อม 8. พระเจ้านมเสด็จ 9. ใช้แรงงานจิตอาสา 	<p>คะแนน</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) 9 II 2) 7 V 3) 11 II 4) 6. IV 5) 2 6) 3+2=5 7) 8 III 8) 2 9) 7.
รูปแบบของมรดกทางวัฒนธรรม	คำอธิบายมุมมอง	คะแนน
1) ประเพณีพื้นพระ เล่นเพลง	เป็นประเพณีที่ยิ่งใหญ่ของจังหวัดกำแพงเพชร จากประวัติศาสตร์ว่าพญาลีไท กษัตริย์แห่งกรุงสุโขทัยได้เสด็จมา แสดงไมตรีต่อเมืองนครชุม และนำพระบรมสารีริกธาตุ ประดิษฐานไว้ในพระเจดีย์พระบรมธาตุนครชุม ประชาชนจากเมืองต่าง ๆ จึงมานับไหว้บูชา และร้องรำทำเพลงกันอย่างยินดี ปัจจุบันเป็นประเพณีที่มีการแสดงเกี่ยวกับการเสด็จมาเยือนของพญาลีไท และวงดนตรีเฉลิมฉลองอย่างยิ่งใหญ่ในช่วงเดือนกุมภาพันธ์ของทุก ๆ ปี	9
2) ประเพณีบุญเพ็ญเดือน 3	เป็นงานประจำปีในช่วงเดือนกุมภาพันธ์ เป็นการทำบุญอุทิศส่วนกุศลให้กับแม่โพสฐ และพิธีเป็นสิริมงคลให้กับชีวิตซึ่งเป็นวิถีชีวิตของชาวนาชาวไร่ และชาวบ้านในชนบท จัดขึ้นที่วัดพระบรมธาตุนครชุม	7
3) วัดพระบรมธาตุนครชุม	เป็นวัดที่สร้างขึ้นมาร่วมกับเมืองนครชุม ภายในวัดมีเจดีย์ทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ (ทรงดอกบัว) 3 องค์ ตั้งอยู่บนฐานเดียวกัน สร้างโดยพญาลี	11

รูปแบบของ มรดกทาง วัฒนธรรม	คำอธิบายมุมมอง	คะแนน
	ไท และบูรณะองค์เจดีย์โดยพระยาตะกำและพะโป้ เป็นทั้งสถานที่ ท่องเที่ยว ศูนย์รวมศรัทธา และศูนย์กลางวัฒนธรรมประเพณีต่าง ๆ ที่จัดขึ้นภายในจังหวัดกำแพงเพชร	
4) การสักการะ พญาลิไท	หนึ่งในกิจกรรมของประเพณีในพระเล่านเพลงคือ การสักการะพญาลิ ไท ซึ่งชุมชนนครชุมมีบทบาทโดดเด่นในการแสดงการละเล่นพื้นบ้าน เช่น การรำแม่ศรี ระบายคล้องช้าง รำโทน และรำวงมาลัย เป็นต้น	6
5) งานบุญเผา ข้าวหลาม	คืองานบุญเพ็ญเดือน 3 โดยเรียกตามความเข้าใจของชุมชน เนื่องจาก งานบุญเพ็ญเดือน 3 จะมีจุดเด่นคือการทำที่ชุมชนร่วมแรงร่วมใจกันเผา ข้าวหลามภูมิปัญญาท้องถิ่น จากผลผลิตทางการเกษตร และ จำหน่ายข้าวหลามสำหรับทำบุญเพ็ญเดือน 3 ให้กับนักท่องเที่ยว	2
6) ประเพณี สงกรานต์	ประเพณีสงกรานต์จังหวัดกำแพงเพชร จัดขึ้นยิ่งใหญ่โดยมีศูนย์รวมที่ วัดพระบรมธาตุนครชุม และมีกิจกรรมการแห่ผ้า ห่มผ้าพระบรมธาตุ	5
7) อุทยาน ประวัติศาสตร์ กำแพงเพชร	เป็นอุทยานประวัติศาสตร์และสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่สำคัญ ของจังหวัดกำแพงเพชร ประกอบไปด้วยโบราณสถานที่สำคัญ ยกตัวอย่างเช่น วัดช้างรอบ วัดพระแก้ว วัดพระธาตุ เป็นต้น	8
8) ป้อมทุ่ง เศรษฐี	เป็นโบราณสถานที่สำคัญของชาวนครชุม เป็นป้อม หรือหอรบ ที่มี กำแพงและกำแพงที่แข็งแรงมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส แสดงให้เห็น ถึงจังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งเป็นยุทธศาสตร์สำคัญในการเป็นพื้นที่หน้า ด่านและฐานที่มั่นในศึกสงครามกับหัวเมืองฝ่ายเหนือและพม่า	2
9) อาหารพื้น ถิ่นนครชุม	อาหารพื้นถิ่นของชุมชนนครชุม และมีบทบาทในวัฒนธรรมประเพณี ต่าง ๆ ของจังหวัดกำแพงเพชร ยกตัวอย่างเช่น เมี่ยง แกงขี้เหล็ก แกง หยวก และแกงบอน เป็นต้น	7

จากตาราง 16 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาหลาก
มุมมอง (Considering multiple perspectives) ชุมชนนครชุม จากการพิจารณาอย่างมีส่วนร่วมกัน
ของชุมชนในการลงคะแนนมรดกทางวัฒนธรรมที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวบน
ฐานมรดกวัฒนธรรม ชุมชนนครชุม พบว่า วัดพระบรมธาตุนครชุม ได้คะแนนมากที่สุดที่ 11 คะแนน

เนื่องจากเป็นวัดที่สร้างขึ้นมาพร้อมกับเมืองนครชุม ภายในวัดมีเจดีย์ทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ (ทรงดอกบัว) 3 องค์ ตั้งอยู่บนฐานเดียวกัน สร้างโดยพญาลิไท และบูรณะองค์เจดีย์โดยพระยาตะก่าและพะโป้ เป็นทั้งสถานที่ท่องเที่ยว ศูนย์รวมศรัทธา และศูนย์กลางวัฒนธรรมประเพณีต่าง ๆ ที่จัดขึ้นภายในจังหวัดกำแพงเพชร รองลงมาคือ ประเพณีนพพระ เล่นเพลง ได้ 9 คະแนน เนื่องจากเป็นประเพณีที่ยิ่งใหญ่ของจังหวัดกำแพงเพชร จากประวัติศาสตร์ว่า พญาลิไท กษัตริย์แห่งกรุงสุโขทัยได้เสด็จมา แสดงไมตรีต่อเมืองนครชุม และนำพระบรมสารีริกธาตุ ประดิษฐานไว้ในพระเจดีย์พระบรมธาตุนครชุม ประชาชนจากเมืองต่าง ๆ จึงมานบไหว้บูชา และร้องรำทำเพลงกันอย่างยินดี ปัจจุบันเป็นประเพณีที่มีการแสดงเกี่ยวกับการเสด็จมาเยือนของพญาลิไท และวงดนตรีเฉลิมฉลองอย่างยิ่งใหญ่ในช่วงเดือนกุมภาพันธ์ของทุก ๆ ปี รองลงมาคือ อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร ได้ 8 คະแนน เนื่องจากเป็นอุทยานประวัติศาสตร์และสถานที่ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่สำคัญของจังหวัดกำแพงเพชร ประกอบไปด้วยโบราณสถานที่สำคัญ ยกตัวอย่างเช่น วัดช้างรอบ วัดพระแก้ว วัดพระธาตุ เป็นต้น รองลงมาคืออาหารพื้นถิ่นนครชุม และประเพณีบุญเพ็ญเดือน 3 ได้ 7 คະแนน เนื่องจากอาหารพื้นถิ่นของชุมชนนครชุม มีบทบาทในวัฒนธรรมประเพณีต่าง ๆ ของจังหวัดกำแพงเพชร ยกตัวอย่างเช่น เมี่ยง แกงจืดเหล็ก แกงหยวก และแกงบอน เป็นต้น และประเพณีบุญเพ็ญเดือน 3 เป็นงานประจำปีในช่วงเดือนกุมภาพันธ์ เป็นการทำบุญอุทิศส่วนกุศลให้กับแม่โพสสุ และพิธีเป็นสิริมงคลให้กับชีวิตซึ่งเป็นวิถีชีวิตของชาวนาชาวไร่ และชาวบ้านในชนบท จัดขึ้นที่วัดพระบรมธาตุนครชุม รองลงมา คือ การสักการะพญาลิไท ได้ 6 คະแนน เนื่องจากเป็นหนึ่งในกิจกรรมของประเพณีนพพระเล่นเพลงคือ การสักการะพญาลิไท ซึ่งชุมชนนครชุมมีบทบาทโดดเด่นในการแสดงการเล่นพื้นบ้าน เช่น การรำแม่ศรีระบำคล้องช้าง รำโทน และรำพวงมาลัย เป็นต้น รองลงมาคือ ประเพณีสงกรานต์ ได้ 5 คະแนน เนื่องจากเป็นประเพณีสงกรานต์จังหวัดกำแพงเพชร ที่จัดขึ้นยิ่งใหญ่โดยมีศูนย์รวมที่วัดพระบรมธาตุนครชุม และมีกิจกรรมการแห่ผ้า ห่มผ้าพระบรมธาตุ รองลงมาคือ งานบุญเผาข้าวหลาม และป้อมทุ่งเศรษฐี ได้ 2 คະแนน เนื่องจากงานบุญเผาข้าวหลาม คืองานบุญเพ็ญเดือน 3 โดยเรียกตามความเข้าใจของชุมชน เนื่องจากงานบุญเพ็ญเดือน 3 จะมีจุดเด่นคือการที่ชุมชนร่วมแรงร่วมใจกันเผาข้าวหลามภูมิปัญญาท้องถิ่น จากผลผลิตทางการเกษตร และจำหน่ายข้าวหลามสำหรับทำบุญเพ็ญเดือน 3 ให้กับนักท่องเที่ยว และป้อมทุ่งเศรษฐี คือ โบราณสถานสำคัญของชาวนครชุม เป็นป้อม หรือหอรูป ที่มีกำแพงและกำแพงที่แข็งแรงมีลักษณะเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส แสดงให้เห็นถึงจังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งเป็นยุทธศาสตร์สำคัญในการเป็นพื้นที่หน้าด่านและฐานที่มั่นในศึกสงครามกับหัวเมืองฝ่ายเหนือและพม่า

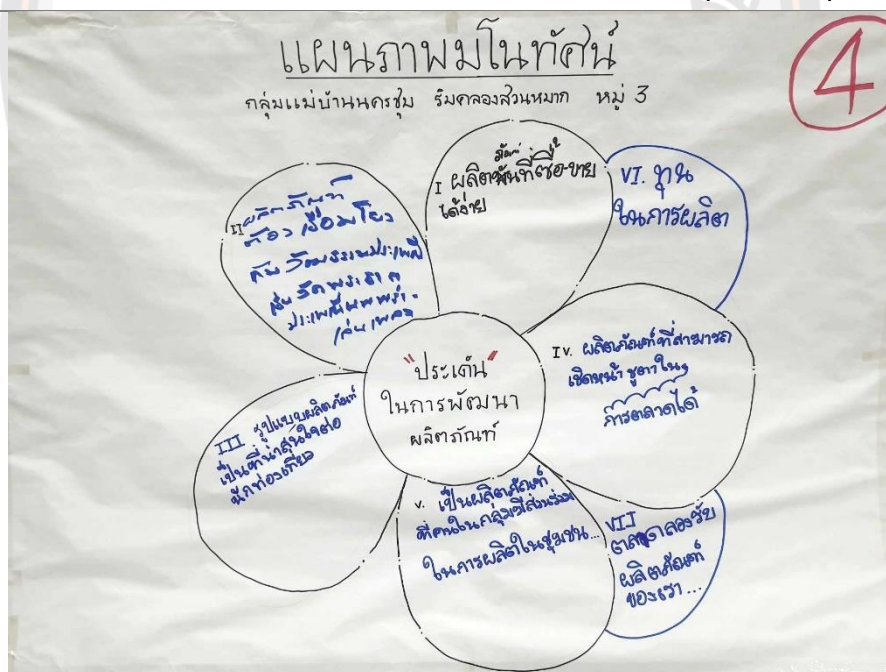
ทั้งนี้ชุมชนนครชุมได้พิจารณานำทุนทางวัฒนธรรมที่ได้รับการลงคะแนน ภายในชุมชนมากที่สุด 4 ลำดับ แรก ได้แก่ วัดพระบรมธาตุนครชุม ประเพณีพระเล่นเพลง อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร และอาหารพื้นถิ่นนครชุม มาเป็นแนวทางในการเชื่อมโยงกับ ผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

2) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map) ชุมชนนครชุม

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map) ชุมชนนครชุม โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 17 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map) ชุมชนนครชุม

การสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map) ชุมชนนครชุม



ลำดับ

คำอธิบาย

- 1) เป็นผลิตภัณฑ์ที่ซื้อ - ขาย ได้ง่าย
- 2) ผลิตภัณฑ์จะต้องเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม ประเพณี เช่น วัดพระบรมธาตุนครชุม ประเพณีพระเล่นเพลง เป็นต้น
- 3) รูปแบบผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวต้องเป็นที่น่าสนใจต่อนักท่องเที่ยว

ลำดับ	คำอธิบาย
4)	เป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถจัดหาให้กลุ่มชุมชนได้ในท้องถิ่น
5)	เป็นผลิตภัณฑ์ที่คนในกลุ่มชุมชนมีส่วนร่วมในการผลิตและสร้างสรรค์
6)	ทุนและงบประมาณในการผลิตต้องมีความเหมาะสม
7)	เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวชุมชนที่มีตลาดรองรับ

จากตาราง 17 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างแผนภาพโน้ตส์ (Making a Flower map) ชุมชนนครชุม สามารถกำหนดแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ของชุมชนนครชุม ได้เป็น 7 ประเด็น ดังนี้ 1) เป็นผลิตภัณฑ์ที่ซื้อ - ขาย ได้ง่าย 2) ผลิตภัณฑ์จะต้องเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม ประเพณี เช่น วัดพระบรมธาตุนครชุม ประเพณีนพพระเล่นเพลง เป็นต้น 3) รูปแบบผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวต้องเป็นที่น่าสนใจต่อนักท่องเที่ยว 4) เป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถจัดหาให้กับกลุ่มชุมชนได้ในท้องถิ่น 5) เป็นผลิตภัณฑ์ที่คนในกลุ่มชุมชนมีส่วนร่วมในการผลิตและสร้างสรรค์ 6) ทุนและงบประมาณในการผลิตต้องมีความเหมาะสม 7) เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวชุมชนที่มีตลาดรองรับ

3) ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นกำหนดมุมมอง (Define) ของชุมชนนครชุม

ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นกำหนดมุมมอง (Define) ของชุมชนนครชุม ประกอบไปด้วย การพิจารณาหลากมุมมอง(Considering multiple perspectives) และกิจกรรมการสร้างแผนภาพโน้ตส์ (Making a Flower map) ของชุมชนนครชุม ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ทั้งหมด 3 คน ในการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชนที่เกิดขึ้น มีผลการประเมิน ดังนี้

ตาราง 18 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ชั้นกำหนดมุมมอง (Define) ของชุมชนนครชุม

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
1.	1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบชั้นกำหนดมุมมอง (Define) ในการพิจารณาหลากมุมมอง			
	1.1 การร่วมกันเสนอทุนทางมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัดของกลุ่มชุมชน ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน และอธิบายการเชื่อมโยงเหล่านั้น โดยนำเสนอให้มีความหลากหลาย และจัดบันทึกโดยกระบวนการ	4.67	0.58	ดีมาก
	1.2 การร่วมกันเสนอทุนทางมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัด ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน และอธิบายการเชื่อมโยงเหล่านั้น โดยนำเสนอให้มีความหลากหลาย และจัดบันทึกโดยกระบวนการ	4.00	0.00	ดี
	1.3 การลำดับความสำคัญ และความเป็นไปได้ของทุนทางมรดกทางวัฒนธรรม ภายในจังหวัด ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน	4.67	0.58	ดีมาก
	1.4 การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ กลุ่มชุมชน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ	4.67	0.58	ดีมาก
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ การพิจารณาหลากมุมมอง	4.50	0.52	ดี
2.	2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบชั้นกำหนดมุมมอง (Define) ในการสร้างแผนภาพมโนทัศน์			
	2.1 การคัดเลือกประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชนเพื่อการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม ที่ได้จากการสนทนากลุ่มที่ผ่านมา เขียนเป็นแผนภาพมโนทัศน์	4.33	0.58	ดี
	2.2 ชุมชนสามารถเขียนข้อมูลเป็นแผนภาพมโนทัศน์ ตามประเด็นสำคัญที่เกิดขึ้นจากการสนทนากลุ่มภายในชุมชน	3.67	0.58	ดี
	2.3 การกำหนดประเด็นสำคัญต่าง ๆ บนแผนภาพมโนทัศน์	4.33	0.58	ดี

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
	ของกลุ่มชุมชนเป็นประเด็นสำคัญ และกลุ่มชุมชนสามารถตัด ประเด็นอื่น ๆ ที่ไม่สำคัญออกได้			
2.4	การให้คำแนะนำและกระตุ้นให้เกิดการกล้าแสดงออก ภายในกลุ่มชุมชนโดยกระบวนการ	4.33	0.58	ดี
2.5	การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ กลุ่ม ชุมชน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ	4.67	0.58	ดีมาก
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ การสร้างแผนภาพ มโนทัศน์	4.27	0.59	ดี
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นกำหนดมุมมอง (Define) ของกลุ่มชุมชนนครชุม โดยผู้ทรงคุณวุฒิฯ	4.37	0.56	ดี

จากตาราง 18 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของ
ผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นกำหนดมุมมอง (Define) ของชุมชนนครชุม พบว่า
ภาพรวมของการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นกำหนดมุมมองของกลุ่มชุมชนนครชุม อยู่ในระดับดี
($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.56)

ผลการประเมินกิจกรรมการพิจารณาหลากหลายมุมมอง (Considering
multiple perspectives) ชุมชนนครชุม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.50$, S.D. = 0.52) เรียงลำดับ
ดังนี้ มี 3 รายการที่มีอันดับเท่ากัน คือ การร่วมกันเสนอทุนทางมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัด
ของกลุ่มชุมชน ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน และอธิบายการ
เชื่อมโยงเหล่านั้น โดยนำเสนอให้มีความหลากหลาย และจัดบันทึกโดยกระบวนการ การลำดับ
ความสำคัญ และความเป็นไปได้ของทุนทางมรดกทางวัฒนธรรม ภายในจังหวัด ที่สามารถเชื่อมโยง
กับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน และการพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่าง
กระบวนการ กลุ่มชุมชน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58)
รองลงมาคือ การร่วมกันเสนอทุนทางมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัด ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ
ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน และอธิบายการเชื่อมโยงเหล่านั้น
โดยนำเสนอให้มีความหลากหลาย และจัดบันทึกโดยกระบวนการ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$,
S.D. = 0.00)

ผลการประเมินกิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map) ของชุมชนนครชุม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.27$, S.D. = 0.56) เรียงลำดับดังนี้ การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ กลุ่มชุมชน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การคัดเลือกประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชนเพื่อการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม ที่ได้จากการสนทนากลุ่มที่ผ่านมา เขียนเป็นแผนภาพมโนทัศน์ การกำหนดประเด็นสำคัญต่าง ๆ บนแผนภาพมโนทัศน์ของกลุ่มชุมชนเป็นประเด็นสำคัญ และกลุ่มชุมชนสามารถตัดประเด็นอื่น ๆ ที่ไม่สำคัญออกได้ และการให้คำแนะนำและกระตุ้นให้เกิดการกล้าแสดงออกภายในกลุ่มชุมชนโดยกระบวนการ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ ชุมชนสามารถเขียนข้อมูลเป็นแผนภาพมโนทัศน์ ตามประเด็นสำคัญที่เกิดขึ้นจากการสนทนากลุ่มภายในชุมชน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.58)

1.2.2 ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชนชั้นกำหนดมุมมอง (Define) และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ ของชุมชนไตรตรังษ์

1) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาหลากหลายมุมมอง (Considering multiple perspectives) ชุมชนไตรตรังษ์

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาหลากหลายมุมมอง (Considering multiple perspectives) ชุมชนไตรตรังษ์ โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนไตรตรังษ์ ตำบลไตรตรังษ์ จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 19 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาหลากหลายมุมมอง
(Considering multiple perspectives) ชุมชนไตรตรึงษ์

การพิจารณาหลากหลายมุมมอง (Considering multiple perspectives) ชุมชนไตรตรึงษ์		
รูปแบบของมรดกวัฒนธรรม	คำอธิบาย	คะแนน
1. วัดวังพระธาตุ	1. ก่อตั้งชุมชนวัดวังพระธาตุ มีแหล่งท่องเที่ยว แหล่งท่องเที่ยว	1 9
2. ศาลท้าวแสนปม	2. มีทิวทัศน์ที่สวยงาม วิวทิวทัศน์ที่สวยงาม วิวทิวทัศน์ที่สวยงาม วิวทิวทัศน์ที่สวยงาม	2 10
3. ประเพณีลอยกระทง	3. ประเพณีลอยกระทง วิถีชีวิต วิถีชีวิต วิถีชีวิต วิถีชีวิต	3 5
4. งานเทศกาลประเพณี	4. งานเทศกาล ประเพณี งานเทศกาล ประเพณี งานเทศกาล ประเพณี	4 9
5. สงกรานต์	5. สงกรานต์ สงกรานต์ สงกรานต์ สงกรานต์	5 5
6. พิธี อัญเชิญ	6. พิธี อัญเชิญ พิธี อัญเชิญ พิธี อัญเชิญ พิธี อัญเชิญ	6 2
7. ศูนย์รวมศรัทธา	7. ศูนย์รวมศรัทธา 3 ชั้น ชั้น ชั้น ชั้น	7 4
8. ก่อตั้งชุมชน	8. ก่อตั้งชุมชน ก่อตั้งชุมชน ก่อตั้งชุมชน ก่อตั้งชุมชน	8 7
9. รุกขมรดก	9. รุกขมรดก รุกขมรดก รุกขมรดก รุกขมรดก	9 5

รูปแบบของมรดกทางวัฒนธรรม	คำอธิบายมุมมอง	คะแนน
1) วัดวังพระธาตุ	ศูนย์รวมศรัทธาและวัฒนธรรมประเพณีต่าง ๆ ของชุมชน มีเจดีย์ทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ศิลปะสุโขทัยที่เป็นเอกลักษณ์ และรูปหล่อหลวงพ่อเพชร วิหาร หลวงพ่อโต เป็นทั้งแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และแหล่งรวมศรัทธาของคนในชุมชน	9
2) ศาลท้าวแสนปม	เชื่อมโยงกับนิทานพื้นบ้านเรื่อง “ท้าวแสนปม” ซึ่งเป็นตำนานนิทานพื้นบ้านเชิงอัศจรรย์ เป็นแหล่งท่องเที่ยวและบูชาของคนในชุมชน นิยมนำ “หม้อ” มากราบไหว้สักการะและขอพร เพราะมีความเชื่อเกี่ยวกับกลองวิเศษของท้าวแสนปมที่ดีแล้วสมปรารถนา	10
3) ประเพณีลอยกระทง	เป็นประเพณีลอยกระทงที่จัดขึ้นที่วัดวังพระธาตุ มีการแสดงและการละเล่นต่าง ๆ รวมถึงมีจำหน่ายอาหารพื้นถิ่น เช่น แกงขี้เหล็ก ขนมหูกวาง และขนมตอสิง	5
4) ประเพณีเสด็จประพาส	เป็นประเพณีที่จัดขึ้นเพื่อแสดงความจงรักภักดีต่อพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ที่จัดขึ้นช่วงเดือนสิงหาคมของทุกปี มีการจัด	9

รูปแบบของ มรดกทาง วัฒนธรรม	คำอธิบายมุมมอง	คะแนน
ต้นพระพุทธรเจ้า หลวง	กิจกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว นิทรรศการเสด็จประพาสต้น และการแสดงระบำ ก.ไก่	
5) ประเพณี สงกรานต์	ประเพณีสงกรานต์ของชุมชนไตรตรังษ์ จัดขึ้นที่วัดวังพระธาตุ ตำบลไตรตรังษ์ มีการแห่ผ้าห่มพระธาตุไตรตรังษ์ รวมถึงมีกิจกรรมการเล่นพื้นบ้าน เช่น รำคล้องช้าง ระบำ ก.ไก่ และรำวงแม่ปิง	5
6) งานทอดกฐิน อีเก็ง	งานทอดกฐินที่มีเอกลักษณ์ของชุมชน โดยใช้รถอีเก็ง หรือที่เรียกว่าเป็นรถทางเกษตรกรรมในการจัดขบวนแห่องค์กฐิน และมีการเดินขบวนด้วยการรำกลองยาว	2
7) คูเมืองเก่า สมัยทวารวดี	เป็นคูน้ำคันดิน 3 ชั้นล้อมรอบเมืองเก่าบริเวณชุมชนไตรตรังษ์ เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีการค้นพบเศษเครื่องปั้นดินเผาโบราณในชุมชน	4
8) เจดีย์ 7 ยอด	เจดีย์ทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ศิลปะสุโขทัย เป็นสถานที่ท่องเที่ยว และมีจุดเด่นตรงที่เจดีย์อื่น ๆ ล้อมรอบและสวยงาม	7
9) รุกขมรดก แผ่นดิน	ชุมชนไตรตรังษ์เป็นชุมชนที่ขึ้นชื่อในเรื่องรุกขมรดกแผ่นดิน มีต้นไม้ตามธรรมชาติที่สวยงามในชุมชน เช่น ต้นหว้าใหญ่ ซึ่งเป็นต้นไม้ที่มีความสำคัญทางพุทธศาสนา และต้นสารภี เป็นต้น	5

จากตาราง 19 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาหลากหลายมุมมอง (Considering multiple perspectives) ชุมชนไตรตรังษ์ จากการพิจารณาอย่างมีส่วนร่วมกันของชุมชนในการลงคะแนนมรดกทางวัฒนธรรมที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม ชุมชนไตรตรังษ์ พบว่า ศาลท้าวแสนปม ได้คะแนนมากที่สุดที่ 10 คะแนน เนื่องจากเชื่อมโยงกับนิทานพื้นบ้านเรื่อง “ท้าวแสนปม” ซึ่งเป็นตำนานนิทานพื้นบ้านเชิงอัศจรรย์ เป็นแหล่งท่องเที่ยวและบูชาของคนในชุมชน นิยมนำ “ธ้อง” มากกราบไหว้สักการะและขอพร เพราะมีความเชื่อเกี่ยวกับกลองวิเศษของท้าวแสนปมที่ดีแล้วสมปรารถนา รองลงมาคือ วัดวังพระธาตุ และประเพณีเสด็จประพาสต้นพระพุทธรเจ้าหลวง ได้ 9 คะแนน เนื่องจากวัดวังพระธาตุเป็นศูนย์รวมศรัทธาและวัฒนธรรมประเพณีต่าง ๆ ของชุมชน มีเจดีย์ทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ศิลปะสุโขทัยที่เป็นเอกลักษณ์ และรูปหล่อหลวงพ่อเพชร วิหารหลวงพ่อโต เป็นทั้งแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม และแหล่งรวมศรัทธาของคนในชุมชน และประเพณีเสด็จประพาสต้นพระพุทธรเจ้าหลวง เป็นประเพณีที่จัดขึ้นเพื่อแสดงความจงรักภักดีต่อพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ที่จัดขึ้น

ช่วงเดือนสิงหาคมของทุกปี มีการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว นิทรรศการเสด็จประพาสต้น และการแสดงระบำ ก.ไก่ รองลงมาคือ เจดีย์ 7 ยอด ได้ 7 คะแนน เนื่องจากเป็นเจดีย์ทรงพุ่มข้าวบิณฑ์ศิลปะสุโขทัย เป็นสถานที่ท่องเที่ยว และมีจุดเด่นตรงที่เจดีย์อื่น ๆ ล้อมรอบและสวยงาม รองลงมาคือ ประเพณีลอยกระทง ประเพณีสงกรานต์ และรูกขมรดกแผ่นดิน ได้ 5 คะแนน เนื่องจากประเพณีลอยกระทง เป็นประเพณีที่จัดขึ้นที่วัดวังพระธาตุ มีการแสดงและการละเล่นต่าง ๆ รวมถึงมีจำหน่ายอาหารพื้นถิ่น เช่น แกงขี้เหล็ก ขนมहुควาย และขนมตอลิง และประเพณีสงกรานต์เป็นประเพณีที่จัดขึ้นที่วัดวังพระธาตุ ตำบลไตรตรังซ์ มีการแห่ผ้าห่มพระธาตุไตรตรังซ์ รวมถึงมีกิจกรรมการละเล่นพื้นบ้าน เช่น รำคล้องช้าง ระบำ ก.ไก่ และรำวงแม่ปิง และรูกขมรดกแผ่นดิน ซึ่งชุมชนไตรตรังซ์เป็นชุมชนที่ขึ้นชื่อในเรื่องรูกขมรดกแผ่นดิน มีต้นไม้ตามธรรมชาติที่สวยงามในชุมชน เช่น ต้นหว้าใหญ่ ซึ่งเป็นต้นไม้ที่มีความสำคัญทางพุทธศาสนา และต้นสารภี เป็นต้น รองลงมาคือ คูเมืองเก่าสมัยทวารวดี ได้ 4 คะแนน เนื่องจากเป็นคูน้ำคันดิน 3 ชั้นล้อมรอบเมืองเก่าบริเวณชุมชนไตรตรังซ์ เป็นแหล่งท่องเที่ยวที่มีการค้นพบเศษเครื่องปั้นดินเผาโบราณในชุมชน รองลงมาคือ งานทอดกฐิน อีเก็ง ได้ 2 คะแนน ซึ่งเป็นงานทอดกฐินที่มีเอกลักษณ์ของชุมชน โดยใช้รถอีเก็ง หรือที่เรียกว่าเป็นรถทางเกษตรกรรมในการจัดขบวนแห่องค์กฐิน และมีการเดินขบวนด้วยการรำกลองยาว

ทั้งนี้ชุมชนไตรตรังซ์ได้พิจารณานำทุนทางวัฒนธรรมที่ได้รับการลงคะแนนภายในชุมชนมากที่สุด 2 ลำดับแรก ได้แก่ ศาลท้าวแสนปม และวัดวังพระธาตุ มาเป็นแนวทางในการเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

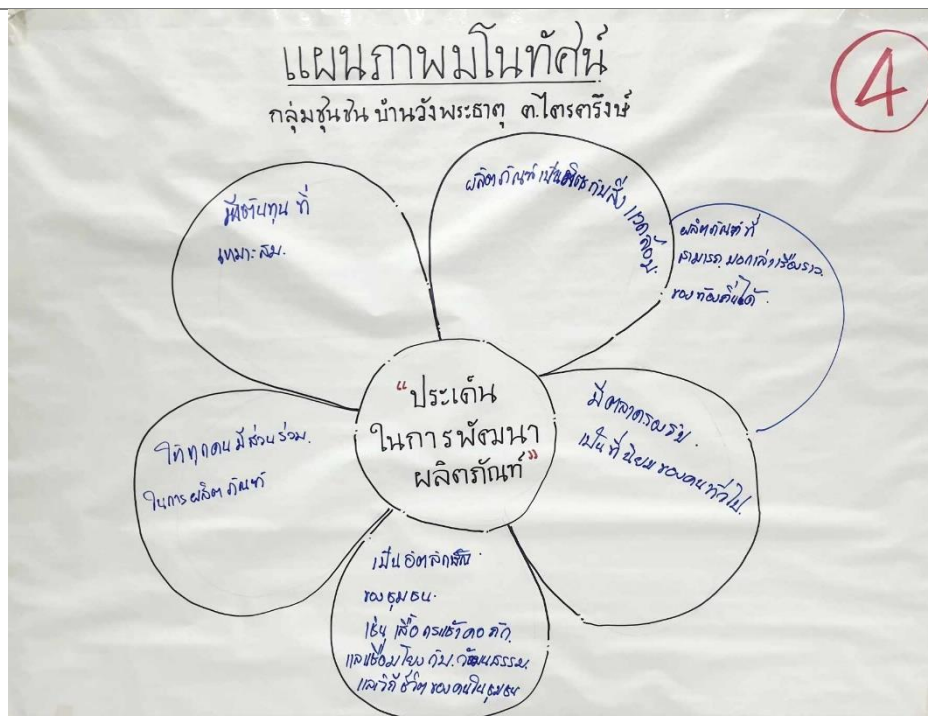
2) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน จกรรณการสร้างแผนภาพมโนทัศน์

(Making a Flower map) ชุมชนไตรตรังซ์

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map) ชุมชนไตรตรังซ์ โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนไตรตรังซ์ ตำบลไตรตรังซ์ จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 20 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map) ชุมชนไตรตรังษ์

การสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map) ชุมชนไตรตรังษ์



ลำดับ

คำอธิบาย

- 1) เป็นผลิตภัณฑ์ที่ทุกคนในชุมชนมีส่วนร่วมในการผลิตและสร้างสรรค์
- 2) เป็นผลิตภัณฑ์ที่เชื่อมโยงอัตลักษณ์ของชุมชน และเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม วิถีชีวิตชุมชน
- 3) ผลิตภัณฑ์เป็นที่นิยม และมีตลาดรองรับ
- 4) ผลิตภัณฑ์สามารถบอกเล่าเรื่องราวของท้องถิ่นได้
- 5) ผลิตภัณฑ์เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม
- 6) เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีต้นทุนการผลิตที่เหมาะสมกับชุมชน

จากตาราง 20 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map) ชุมชนไตรตรังษ์ สามารถกำหนดแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ของชุมชนไตรตรังษ์ ได้เป็น 6 ประเด็น ดังนี้ 1) เป็นผลิตภัณฑ์ที่ทุกคนในชุมชนมีส่วนร่วมในการผลิตและสร้างสรรค์ 2) เป็นผลิตภัณฑ์ที่เชื่อมโยงอัตลักษณ์ของชุมชน และเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม วิถีชีวิตชุมชน 3) ผลิตภัณฑ์เป็นที่นิยม และมีตลาดรองรับ 4) ผลิตภัณฑ์สามารถบอกเล่าเรื่องราวของท้องถิ่น

ได้ 5) ผลិតภักข์เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และ 6) เป็นผลิตภักข์ที่มีต้นทุนการผลิตที่เหมาะสมกับชุมชน

3) ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขึ้นกำหนดมุมมอง (Define) ของชุมชนไตรตรังษ์

ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขึ้นกำหนดมุมมอง (Define) ของชุมชนไตรตรังษ์ ประกอบไปด้วย การพิจารณาหลากหลายมุมมอง (Considering multiple perspectives) และกิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map) ของชุมชนไตรตรังษ์ ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภักข์ ทั้งหมด 3 คน ในการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชนที่เกิดขึ้น มีผลการประเมิน ดังนี้

ตาราง 21 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชนขึ้นกำหนดมุมมอง (Define) ของชุมชนไตรตรังษ์

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
1.	1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขึ้นกำหนดมุมมอง (Define) ในการพิจารณาหลากหลายมุมมอง			
	1.1 การร่วมกันเสนอทุนทางมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัดของกลุ่มชุมชน ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภักข์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน และอธิบายการเชื่อมโยงเหล่านั้น โดยนำเสนอให้มีความหลากหลาย และจดบันทึกโดยกระบวนการ	5.00	0.00	ดีมาก
	1.2 การร่วมกันเสนอทุนทางมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัด ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภักข์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน และอธิบายการเชื่อมโยงเหล่านั้น โดยนำเสนอให้มีความหลากหลาย และจดบันทึกโดยกระบวนการ	4.33	0.58	ดี
	1.3 การลำดับความสำคัญ และความเป็นไปได้ของทุนทางมรดกทางวัฒนธรรม ภายในจังหวัด ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภักข์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน	4.33	0.58	ดี

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
	1.4 การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ กลุ่มชุมชน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ	5.00	0.00	ดีมาก
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ การพิจารณา หลากหลายมุมมอง	4.67	0.49	ดีมาก
2.	2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นกำหนดมุมมอง (Define) ในการสร้างแผนภาพโน้ตส์			
	2.1 การคัดเลือกประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของ กลุ่มชุมชนเพื่อการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม ที่ได้ จากการสนทนากลุ่มที่ผ่านมา เขียนเป็นแผนภาพโน้ตส์	4.33	0.58	ดี
	2.2 ชุมชนสามารถเขียนข้อมูลเป็นแผนภาพโน้ตส์ ตาม ประเด็นสำคัญที่เกิดขึ้นจากการสนทนากลุ่มภายในชุมชน	4.00	0.00	ดี
	2.3 การกำหนดประเด็นสำคัญต่าง ๆ บนแผนภาพโน้ตส์ ของกลุ่มชุมชนเป็นประเด็นสำคัญ และกลุ่มชุมชนสามารถ ตัดประเด็นอื่น ๆ ที่ไม่สำคัญออกได้	4.33	0.58	ดี
	2.4 การให้คำแนะนำและกระตุ้นให้เกิดการกล้าแสดงออก ภายในกลุ่มชุมชนโดยกระบวนการ	5.00	0.00	ดีมาก
	2.5 การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ กลุ่มชุมชน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ	4.67	0.58	ดีมาก
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ การสร้าง แผนภาพโน้ตส์	4.47	0.52	ดี
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นกำหนดมุมมอง (Define) ของกลุ่มชุมชนไตรตรังษ์ โดยผู้ทรงคุณวุฒิฯ	4.56	0.51	ดีมาก

จากตาราง 21 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของ
ผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นกำหนดมุมมอง (Define) ของชุมชนไตรตรังษ์ พบว่า
ภาพรวมของการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นกำหนดมุมมองของกลุ่มชุมชนไตรตรังษ์ อยู่ในระดับดี
มาก ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.51)

ผลการประเมินกิจกรรมการพิจารณาหลากมุมมอง (Considering multiple perspectives) ชุมชนไตรตรึงษ์ ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก (\bar{X} = 4.67, S.D. = 0.49) เรียงลำดับดังนี้ การร่วมกันเสนอทุนทางมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัดของกลุ่มชุมชน ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน และอธิบายการเชื่อมโยงเหล่านั้น โดยนำเสนอให้มีความหลากหลาย และจัดบันทึกโดยกระบวนการ และการพิจารณาและสรุปผลร่วมกัน ระหว่างกระบวนการ กลุ่มชุมชน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ อยู่ในระดับดีมาก (\bar{X} = 5.00, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การร่วมกันเสนอทุนทางมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัด ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน และอธิบายการเชื่อมโยงเหล่านั้น โดยนำเสนอให้มีความหลากหลาย และจัดบันทึกโดยกระบวนการ และการลำดับความสำคัญ และความเป็นไปได้ของทุนทางมรดกทางวัฒนธรรม ภายในจังหวัด ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดี (\bar{X} = 4.33, S.D. = 0.58)

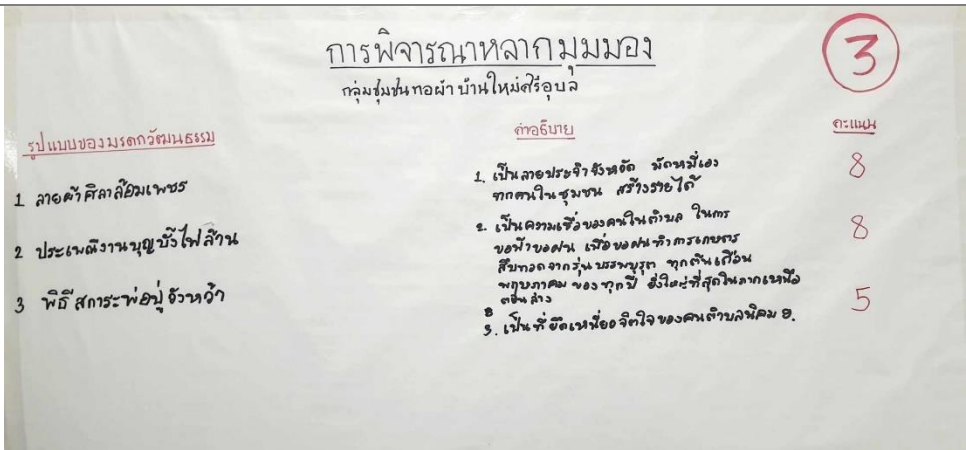
ผลการประเมินกิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map) ของชุมชนไตรตรึงษ์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี (\bar{X} = 4.47, S.D. = 0.52) เรียงลำดับดังนี้ การให้คำแนะนำและกระตุ้นให้เกิดการกล้าแสดงออกภายในกลุ่มชุมชนโดยกระบวนการอยู่ในระดับดีมาก (\bar{X} = 5.00, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ กลุ่มชุมชน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ อยู่ในระดับดีมาก (\bar{X} = 4.67, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การคัดเลือกประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชนเพื่อการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม ที่ได้จากการสนทนากลุ่มที่ผ่านมา เขียนเป็นแผนภาพมโนทัศน์ และการกำหนดประเด็นสำคัญต่าง ๆ บนแผนภาพมโนทัศน์ของกลุ่มชุมชนเป็นประเด็นสำคัญ และกลุ่มชุมชนสามารถตัดประเด็นอื่น ๆ ที่ไม่สำคัญออกได้ อยู่ในระดับดี (\bar{X} = 4.33, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ ชุมชนสามารถเขียนข้อมูลเป็นแผนภาพมโนทัศน์ ตามประเด็นสำคัญที่เกิดขึ้นจากการสนทนากลุ่มภายในชุมชน อยู่ในระดับดี (\bar{X} = 4.00, S.D. = 0.00)

1.2.3 ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชนขึ้นกำหนดมุมมอง (Define) และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

1) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาหลากมุมมอง (Considering multiple perspectives) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาหลากมุมมอง (Considering multiple perspectives) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลทุ่งโพธิ์ทะเล จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 22 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาหลากหลายมุมมอง
(Considering multiple perspectives) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

การพิจารณาหลากหลายมุมมอง (Considering multiple perspectives) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล		
		
รูปแบบของมรดก ทางวัฒนธรรม	คำอธิบายมุมมอง	คะแนน
1) ลายผ้าศิลปะ ล้อมเพชร	ลายผ้าประจำจังหวัดกำแพงเพชร ลวดลายอัตลักษณ์ประจำจังหวัด ซึ่งชนะการประกวดจากการนำลวดลายของประติมากรรม และลวดลาย ที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดกำแพงเพชรมาร้อยเรื่องราว เช่น ประติมากรรมรูปร้อยรักดินเผา รูปเทวดา แผ่นลวดลายรูปกลีบบัวดินเผา ประดับโบราณสถาน ศิลปะอยุธยา (พุทธศตวรรษที่ 21) ช้างทรง เครื่องวัดข้างรอบ ลายประดับต่างๆ และลวดลายสิราภรณ์ เทวรูปพระ อิศวร และเทวสตรี และได้รับการส่งเสริมจากผู้ว่าประจำจังหวัด กำแพงเพชรในปี พ.ศ.2565 ให้เป็นลวดลายที่ชุมชนทอผ้าภายในจังหวัด กำแพงเพชรสามารถนำไปทอผ้าได้อย่างอิสระ ทำให้ชุมชนนำลวดลาย มามัดหมี่และสร้างรายได้ให้กับชุมชน	8
2) ประเพณีงาน บุญบั้งไฟล้าน	ประเพณีบุญบั้งไฟของจังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งจัดอย่างยิ่งใหญ่ในทุกปี และมียักท่องเที่ยวให้ความสนใจในวัฒนธรรมประเพณีของตำบลนิคมทุ่ง โพธิ์ทะเล ซึ่งเป็นความเชื่อในเรื่องของการขอฝนเพื่อการทำเกษตรทุก ต้นเดือน พฤษภาคมของทุกปี	8
3) ประเพณี สักการะพ่อปู่ หว้า	เป็นพิธีสักการะศาลพ่อปู่หว้า ซึ่งเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของชาวตำบล นิคมทุ่งโพธิ์ทะเล จัดขึ้นในเดือน พฤษภาคม ทุก ๆ ปี	5

จากตาราง 22 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาหลากหลายมุมมอง (Considering multiple perspectives) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล จากการพิจารณาอย่างมีส่วนร่วมกันของชุมชนในการลงคะแนนมรดกทางวัฒนธรรมที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล พบว่าลายผ้าศิลาล้อมเพชร และประเพณีงานบุญบั้งไฟล้าน ได้คะแนนสูงสุดที่ 8 คะแนน เนื่องจากลายผ้าศิลาล้อมเพชร เป็นลายผ้าประจำจังหวัดกำแพงเพชร ลวดลายอัตลักษณ์ประจำจังหวัด ซึ่งชนะการประกวดจากการนำลวดลายของประติมากรรม และลวดลายที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดกำแพงเพชรมาร้อยเรื่องราว เช่น ประติมากรรมรูปร้อยรักดินเผา รูปเทวดา แผ่นลวดลายรูปกลีบบัว ดินเผาประดับโบราณสถาน ศิลปะอยุธยา (พุทธศตวรรษที่ 21) ซ่างทรงเครื่องวัดข้างรอบ ลายประดับต่างๆ และลวดลายสิริภรณ์ เทวรูปพระอิศวร และเทวสตรี และได้รับการส่งเสริมจากผู้ว่าประจำจังหวัดกำแพงเพชรในปี พ.ศ.2565 ให้เป็นลวดลายที่ชุมชนทอผ้าภายในจังหวัดกำแพงเพชรสามารถนำไปทักทอผ้าได้อย่างอิสระ ทำให้ชุมชนนำลวดลายมามีและสร้างรายได้ให้กับชุมชน และประเพณีบุญบั้งไฟล้าน เป็นประเพณีบุญบั้งไฟของจังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งจัดอย่างยิ่งใหญ่ในทุกปี และมีนักท่องเที่ยวให้ความสนใจในวัฒนธรรมประเพณีของตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล ซึ่งเป็นความเชื่อในเรื่องของการขอฝนเพื่อการทำการเกษตรทุกต้นเดือน พฤษภาคมของทุกปี รองลงมาคือ ประเพณีสักการะพ่อปู่วังหัว ได้คะแนน 5 คะแนน ซึ่งเป็นพิธีสักการะศาลพ่อปู่วังหัว ซึ่งเป็นที่ยึดเหนี่ยวจิตใจของชาวตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล จัดขึ้นในเดือน พฤษภาคม ทุก ๆ ปี

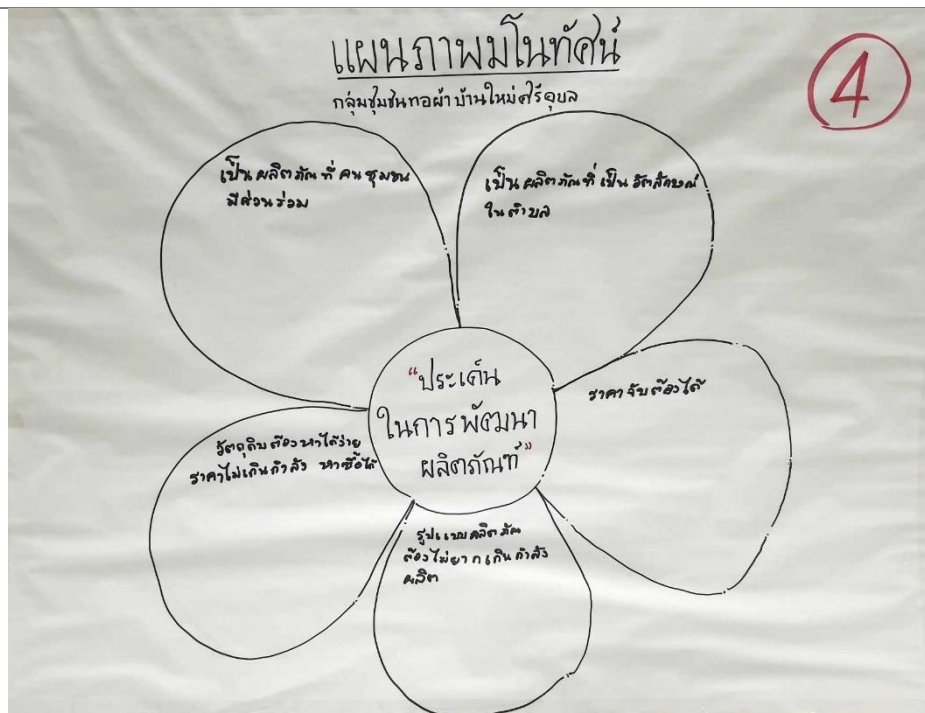
ทั้งนี้ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบลได้พิจารณานำทุนทางวัฒนธรรมที่ได้รับการลงคะแนนภายในชุมชนมากที่สุด 2 ลำดับ แรก ได้แก่ลายผ้าศิลาล้อมเพชร และประเพณีงานบุญบั้งไฟล้าน มาเป็นแนวทางในการเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร

2) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลทุ่งโพธิ์ทะเล จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 23 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

การสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล



ลำดับ

คำอธิบาย

- 1) เป็นผลิตภัณฑ์ที่ทุกคนในชุมชนมีส่วนร่วมในการผลิตและสร้างสรรค์
- 2) เป็นผลิตภัณฑ์ที่เชื่อมโยงอัตลักษณ์ของชุมชน
- 3) ผลิตภัณฑ์มีราคาที่จับต้องได้
- 4) รูปแบบผลิตภัณฑ์ไม่ยากเกินศักยภาพชุมชนในการผลิต
- 5) วัตถุดิบในการผลิตผลิตภัณฑ์ต้องหาซื้อได้ง่าย มีราคาเหมาะสม

จากตาราง 23 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล สามารถกำหนดแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ได้เป็น 5 ประเด็น ดังนี้ 1) เป็นผลิตภัณฑ์ที่ทุกคนในชุมชนมีส่วนร่วมในการผลิตและสร้างสรรค์ 2) เป็นผลิตภัณฑ์ที่เชื่อมโยงอัตลักษณ์ของชุมชน 3) ผลิตภัณฑ์มีราคาที่จับต้องได้ 4) รูปแบบผลิตภัณฑ์ไม่ยากเกินศักยภาพชุมชนในการผลิต 5) วัตถุดิบในการผลิตผลิตภัณฑ์ต้องหาซื้อได้ง่าย มีราคาเหมาะสม

3) ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ชั้นกำหนดมุมมอง (Define) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ชั้นกำหนดมุมมอง (Define) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ประกอบไปด้วย การพิจารณาหลากหลายมุมมอง (Considering multiple perspectives) และกิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ทั้งหมด 3 คน ในการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชนที่เกิดขึ้น มีผลการประเมิน ดังนี้

ตาราง 24 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ชั้นกำหนดมุมมอง (Define) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
1.	1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบชั้นกำหนดมุมมอง (Define) ในการพิจารณาหลากหลายมุมมอง			
	1.1 การร่วมกันเสนอทุนทางมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัดของกลุ่มชุมชน ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน และอธิบายการเชื่อมโยงเหล่านั้น โดยนำเสนอให้มีความหลากหลาย และจัดบันทึกโดยกระบวนการ	5.00	0.00	ดีมาก
	1.2 การร่วมกันเสนอทุนทางมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัด ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน และอธิบายการเชื่อมโยงเหล่านั้น โดยนำเสนอให้มีความหลากหลาย และจัดบันทึกโดยกระบวนการ	4.33	0.58	ดี
	1.3 การลำดับความสำคัญ และความเป็นไปได้ของทุนทางมรดกทางวัฒนธรรม ภายในจังหวัด ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน	4.67	0.58	ดีมาก
	1.4 การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ กลุ่มชุมชน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ	5.00	0.00	ดีมาก

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ การพิจารณาหลาก มุมมอง	4.75	0.45	ดีมาก
2.	2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นกำหนดมุมมอง (Define) ในการสร้างแผนภาพมโนทัศน์			
	2.1 การคัดเลือกประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของ กลุ่มชุมชนเพื่อการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม ที่ได้ จากการสนทนากลุ่มที่ผ่านมา เขียนเป็นแผนภาพมโนทัศน์	4.33	0.58	ดี
	2.2 ชุมชนสามารถเขียนข้อมูลเป็นแผนภาพมโนทัศน์ ตาม ประเด็นสำคัญที่เกิดขึ้นจากการสนทนากลุ่มภายในชุมชน	4.00	0.00	ดี
	2.3 การกำหนดประเด็นสำคัญต่าง ๆ บนแผนภาพมโนทัศน์ ของกลุ่มชุมชนเป็นประเด็นสำคัญ และกลุ่มชุมชนสามารถตัด ประเด็นอื่น ๆ ที่ไม่สำคัญออกได้	4.67	0.58	ดีมาก
	2.4 การให้คำแนะนำและกระตุ้นให้เกิดการกล้าแสดงออก ภายในกลุ่มชุมชนโดยกระบวนการ	5.00	0.00	ดีมาก
	2.5 การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ กลุ่ม ชุมชน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ	4.67	0.58	ดีมาก
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ การสร้างแผนภาพ มโนทัศน์	4.53	0.52	ดีมาก
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นกำหนดมุมมอง (Define) ของกลุ่มชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล โดยผู้ทรงคุณวุฒิ	4.63	0.49	ดีมาก

จากตาราง 24 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของ
ผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นกำหนดมุมมอง (Define) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรี
อุบล พบว่า ภาพรวมของการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นกำหนดมุมมองของกลุ่มชุมชนทอผ้าบ้าน
ใหม่ศรีอุบล อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.63$, S.D. = 0.49)

ผลการประเมินกิจกรรมการพิจารณาหลากมุมมอง (Considering
multiple perspectives) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.75$,
S.D. = 0.45) เรียงลำดับดังนี้ การร่วมกันเสนอทุนทางมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัดของกลุ่ม
ชุมชน ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน และอธิบายการเชื่อมโยง

เหล่านั้น โดยนำเสนอให้มีความหลากหลาย และจัดบันทึกโดยกระบวนการ และการร่วมกันเสนอทุนทางมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัด ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน และอธิบายการเชื่อมโยงเหล่านั้น โดยนำเสนอให้มีความหลากหลาย และจัดบันทึกโดยกระบวนการอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การลำดับความสำคัญ และความเป็นไปได้ของทุนทางมรดกทางวัฒนธรรม ภายในจังหวัด ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชนอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การร่วมกันเสนอทุนทางมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัด ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน และอธิบายการเชื่อมโยงเหล่านั้น โดยนำเสนอให้มีความหลากหลาย และจัดบันทึกโดยกระบวนการอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58)

ผลการประเมินกิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.53$, S.D. = 0.52) เรียงลำดับดังนี้ การให้คำแนะนำและกระตุ้นให้เกิดการกล้าแสดงออกภายในกลุ่มชุมชนโดยกระบวนการอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การกำหนดประเด็นสำคัญต่าง ๆ บนแผนภาพมโนทัศน์ของกลุ่มชุมชนเป็นประเด็นสำคัญ และกลุ่มชุมชนสามารถตัดประเด็นอื่น ๆ ที่ไม่สำคัญออกได้ และการพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ กลุ่มชุมชน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การคัดเลือกประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชนเพื่อการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม ที่ได้จากการสนทนากลุ่มที่ผ่านมา เขียนเป็นแผนภาพมโนทัศน์อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ ชุมชนสามารถเขียนข้อมูลเป็นแผนภาพมโนทัศน์ ตามประเด็นสำคัญที่เกิดขึ้นจากการสนทนากลุ่มภายในชุมชนอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00)

1.3 การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ชั้นสร้างแนวคิด (Ideate)

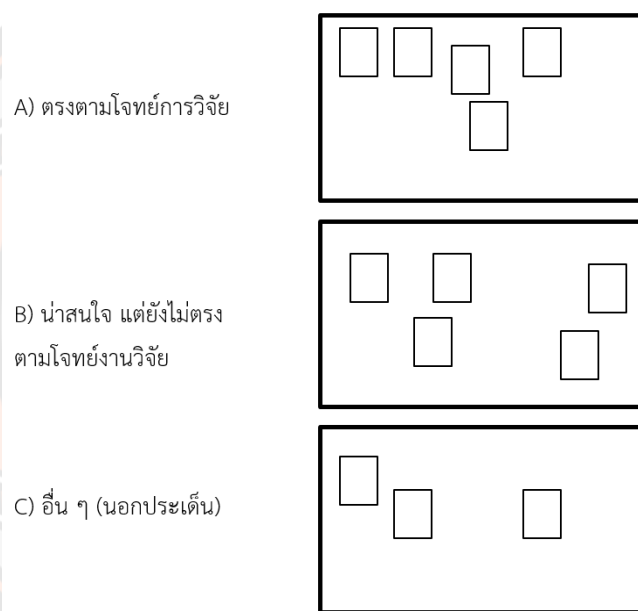
กิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas)

สนทนากลุ่มร่วมกันกลุ่มชุมชน เพื่อนำเสนอแนวคิดและแบบร่าง ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร กลุ่มชุมชนจะได้รับกระดาษสำหรับการเขียนแบบร่างแบบคร่าว ๆ ผลิตภัณฑ์จากการพัฒนาความคิดเชิงออกแบบ ซึ่งสามารถวาดหรือเขียนในการถ่ายทอดแนวคิดนั้น ๆ ได้อย่างอิสระ มากกว่า 1 แผ่นต่อ 1 คน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) จากการสนทนากลุ่มที่ผ่านมา เราสามารถนำเสนอแนวคิด (idea) การพัฒนาผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร เป็นแบบไหนบ้าง (ให้กลุ่มชุมชนร่วมกันร่างรูปแบบผลิตภัณฑ์ที่เป็นไปได้)

2) ผลิตภัณฑ์ที่ร่างแบบมา สามารถตอบโจทย์การเป็นผลิตภัณฑ์เพื่อท่องเที่ยว เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ได้หรือไม่ อย่างไร

3) เราสามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์ หรือต่อยอดจากแบบร่างดังกล่าว เพื่อตอบโจทย์การเป็นผลิตภัณฑ์เพื่อท่องเที่ยว เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ได้หรือไม่ อย่างไร



ภาพ 16 แสดงแนวทางการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas)

ที่มา: พจนนัธรรม ณรงค์วิทย์, 2566

การจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด จะเริ่มต้นขึ้นเมื่อการสนทนากลุ่มการนำเสนอแนวคิดผลิตภัณฑ์จากการพัฒนาด้วยการคิดเชิงออกแบบเสร็จสิ้น และมีการเขียนแบบร่างแบบคร่าว ๆ เป็นแนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ลงในกระดาษ โดยมีกระบวนการ ดังนี้

1. ให้กลุ่มชุมชนนำแบบร่างแนวคิดแบบคร่าว ๆ แต่ละแบบร่าง พิจารณาร่วมกันระหว่างกระบวนการและกลุ่มชุมชน ในการจัดการโครงสร้างในการเลือกแนวคิดว่าแบบร่างแต่

ละแบบร่างจะอยู่ในส่วนของ “ตรงตามโจทย์งานวิจัย” “น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์งานวิจัย” หรือ “อื่น ๆ (นอกประเด็น)”

2. ให้กลุ่มชุมชนนำแบบร่างแนวคิดแบบคร่าว ๆ นำไปติดบนกระดาษแผ่นใหญ่เพื่อจัดกลุ่มแนวคิด ว่าอยู่ในส่วนของ “ตรงตามโจทย์งานวิจัย” “น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์งานวิจัย” หรือ “อื่น ๆ (นอกประเด็น)”

3. กรณีระหว่างกระบวนการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด หากกลุ่มชุมชนมีแนวคิดใหม่ ๆ ระหว่างการจัดโครงสร้าง สามารถเขียนแบบร่างเพิ่ม เพื่อการพิจารณาร่วมกันได้ ระหว่างการจัดโครงสร้าง

4. กระบวนการ คอยให้คำแนะนำและกระตุ้นให้เกิดความกล้าแสดงออก ภายในกลุ่มชุมชน

5. พิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน

กิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet)

หลังจากการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด และสรุปผลแนวคิดร่วมกัน ระหว่างกระบวนการและกลุ่มชุมชนแล้ว กลุ่มชุมชนจะได้รับแบบฟอร์มสำหรับการออกแบบร่างบรรยายแนวคิด ซึ่งกลุ่มชุมชนสามารถวาดหรือเขียนในการถ่ายทอดแนวคิดนั้น ๆ ลงในแบบฟอร์ม โดยกระบวนการมีหน้าที่ในการกระตุ้นให้กลุ่มชุมชนมีความกล้าในการแสดงออก และการวาดภาพร่างแนวคิดในหัวของตนเองออกมา โดยไม่จำเป็นต้องเป็นภาพร่างที่มีความสวยงาม แต่เป็นรายละเอียดที่กลุ่มชุมชนต้องการถ่ายทอดโดยแท้จริง มีขั้นตอน ดังนี้

1) หลังจากกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) การสนทนากลุ่ม การจัดโครงสร้างและคัดเลือกแนวคิดเสร็จสิ้น กระบวนการสรุปผลอย่างมีส่วนร่วมกันชุมชนในการสรุปแนวคิดที่ตรงตามโจทย์การวิจัย และน่าสนใจในการพัฒนาพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว บนฐานมรดกทางวัฒนธรรม ภายใต้ตามศักยภาพของกลุ่มชุมชน (1 กลุ่มชุมชนสามารถสรุปผลออกมาได้มากกว่า 1 แนวคิดที่เป็นไปได้)

2) กระบวนการแจกแบบฟอร์มแบบร่างบรรยายแนวคิดให้กับกลุ่มชุมชน พร้อมอุปกรณ์สำหรับการออกแบบร่างเบื้องต้นได้แก่ ดินสอ ปากกา ไม้บรรทัด ยางลบ และสีแห้งต่าง ๆ

3) ชุมชนร่วมกันออกแบบร่างบรรยายแนวคิดลงในกระดาษตามฟอร์มที่กำหนด โดยมีกระบวนการเป็นผู้กระตุ้นให้กลุ่มชุมชนกล้าแสดงออกในการออกแบบร่าง โดยไม่จำเป็นต้องเป็นภาพร่างที่มีความสวยงาม แต่เป็นรายละเอียดที่กลุ่มชุมชนต้องการถ่ายทอดโดยแท้จริง โดยมีจุดประสงค์ของการออกแบบร่างบรรยายแนวคิด ดังนี้

3.1) ให้ชุมชนเห็นภาพของปัญหาและสถานการณ์ที่เผชิญอยู่

- 3.2) ให้ชุมชนเข้าใจปัญหาและแนวคิดมากขึ้น
 - 3.3) ให้ชุมชนเข้าใจถึงสิ่งที่จะเกิดขึ้นต่อลูกค้าและกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น
 - 3.4) เป็นการจัดระเบียบความคิดของกลุ่มชุมชนลงในแบบฟอร์ม
 - 3.5) ให้ชุมชนรับรู้วิธีที่นำไปสู่การแก้ปัญหา
- 4) พิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนการสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบโดยกลุ่มชุมชน

แบบร่างบรรยายแนวคิด	
ชื่อผลิตภัณฑ์ :	
กลุ่ม.....ชุมชน.....	
แนวคิด (Concept) :	ปัญหา/ความต้องการในการพัฒนา :
.....
.....
.....
รูปประกอบ :	
วิธีการแก้ปัญหา :	ประโยชน์ที่เกิดขึ้น :
.....
.....
.....
คำอธิบายเพิ่มเติม :	
.....	
.....	

ภาพ 17 แสดงแนวทางการออกแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet)

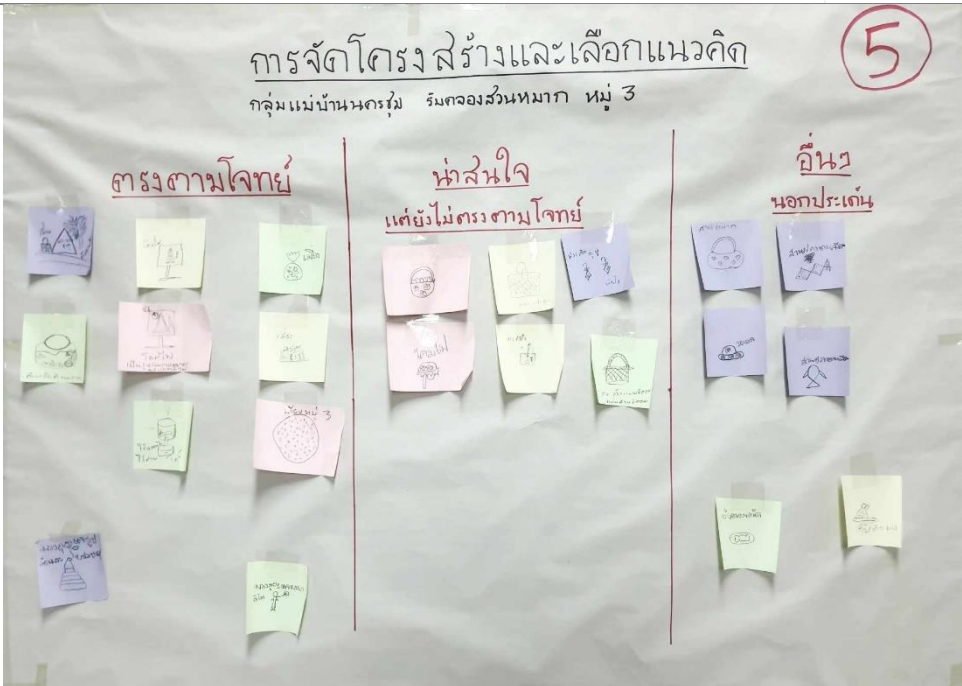
ที่มา: พจนัธรธรรม ฌรงค์วิทย์, 2566

1.3.1 ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชนขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ ของชุมชนนครชุม

1) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) ชุมชนนครชุม

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) ชุมชนนครชุม โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 25 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) ชุมชนนครชุม

การจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) ชุมชนนครชุม		
		
ตรงตามโจทย์	น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์	อื่น ๆ (นอกประเด็น)

แนวคิด	จำนวน/ คะแนน	แนวคิด	จำนวน/ คะแนน	แนวคิด	จำนวน/ คะแนน
โคมไฟตั้งพื้นลายวัดพระ บรมธาตุนครชุม และ ประเพณีพพระเล่น เพลง	3	กระเป๋าดิบลาย ดอกไม้	2	กระเป๋าดิบ	1
กระเป๋าดิบ-จักสาน ลายวัดพระบรมธาตุนคร ชุม และประเพณีพ พระเล่นเพลง	2	กระเป๋จักสาน	2	ปลาตะเพียนสาน	2
พวงกุญแจจำลองอาหาร พื้นถิ่นจิว (เมียง)	3	ต่างหูจักสาน	1	หมวก	1
พวงกุญแจจำลองพระ บรมธาตุนครชุม	1	โคมไฟตั้งพื้นลาย ดอกไม้	1	ก๊ีบติดมม	1
พวงกุญแจจำลองรูปปั้น พระยาลีไท	1			ข้าวตอกตัด	1

จากตาราง 25 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการจัด
โครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) ชุมชนนครชุม สามารถกำหนด
แนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัด
กำแพงเพชร ของชุมชนนครชุมได้ ดังนี้

แนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐาน
มรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชรที่ตรงตามโจทย์ ได้แก่ โคมไฟตั้งพื้นลายวัดพระบรมธาตุนครชุม
และประเพณีพพระเล่นเพลง และ พวงกุญแจจำลองอาหารพื้นถิ่นจิว (เมียง) ได้คะแนนมากที่สุดที่ 3
คะแนน รองลงมาคือ กระเป๋าดิบ-จักสาน ลายวัดพระบรมธาตุนครชุม และประเพณีพพระเล่น
เพลง ได้ 2 คะแนน รองลงมาคือ พวงกุญแจจำลองพระบรมธาตุนครชุม และพวงกุญแจจำลองรูปปั้น
พระยาลีไท ได้ 1 คะแนน

แนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐาน
มรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชรที่น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์ ได้แก่ กระเป๋าดิบลาย
ดอกไม้ และกระเป๋จักสาน ได้คะแนนมากที่สุดที่ 2 คะแนน รองลงมาคือ ต่างหูจักสาน และโคมไฟ
ตั้งพื้นลายดอกไม้ ได้ 1 คะแนน

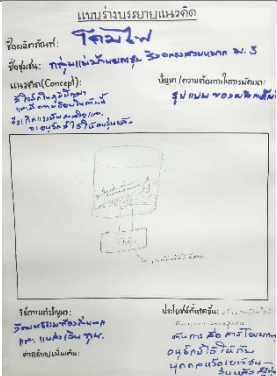
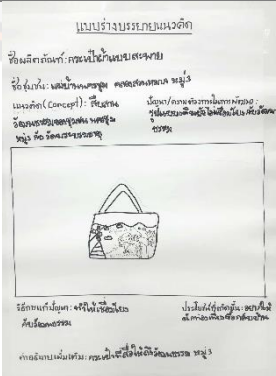

แนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชรอื่น ๆ ที่นอกประเด็น ได้แก่ ปลายเนินสาน ได้ 2 คะแนน รองลงมาคือ กระเป๋าคัดผ้าดิบ หมวก กีบติดผม และข้าวตอกตัด ได้ 1 คะแนน

ทั้งนี้ชุมชนนครชุมได้พิจารณาเลือกแนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชรที่ตรงตามโจทย์ ได้แก่ 1) โคมไฟตั้งพื้นลายวัดพระบรมธาตุนครชุม และประเพณีพระเล่นเพลง 2) กระเป๋าคัดผ้าดิบ-จักสาน ลายวัดพระบรมธาตุนครชุม และประเพณีพระเล่นเพลง และ 3) พวงกุญแจจำลองอาหารพื้นถิ่นจิว (เมี่ยง) มาเป็นแนวทางในการออกแบบร่างบรรยายแนวคิดต่อไป

2) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ชุมชนนครชุม

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ชุมชนนครชุม โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 26 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ชุมชนนครชุม

การออกแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ชุมชนนครชุม		
โคมไฟตั้งพื้นลายวัดพระบรมธาตุนครชุม และประเพณีพระเล่นเพลง	กระเป๋าคัดผ้าดิบ-จักสาน ลายวัดพระบรมธาตุนครชุม และประเพณีพระเล่นเพลง	พวงกุญแจจำลองอาหารพื้นถิ่นจิว (เมี่ยง)
		

ชื่อ ผลิตภัณฑ์	โคมไฟตั้งโต๊ะ	ชื่อ ผลิตภัณฑ์	กระเป๋าดิบ - จักสาน แบบสะพาย	ชื่อ ผลิตภัณฑ์	พวงกุญแจเมี่ยง จำลอง
แนวคิด	นำวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น มาเป็นแรงบันดาลใจ ส่องแสงไปยังคนรุ่น หลัง	แนวคิด	สืบสานมรดกวัฒนธรรม ของชุมชน เช่น วัดพระ บรมธาตุฯ ประเพณีนพ พระฯ บนผลิตภัณฑ์	แนวคิด	นำวัฒนธรรม อาหารพื้นถิ่นของ นครชุมมา ประยุกต์เป็น ผลิตภัณฑ์
ปัญหา/ ความ ต้องการ	รูปแบบผลิตภัณฑ์ ต้องสอดคล้องกับ วัฒนธรรม ประเพณี ในชุมชน	ปัญหา/ ความ ต้องการ	ผลิตภัณฑ์รูปแบบเดิมยัง ไม่มีการเชื่อมโยงกับ มรดกทางวัฒนธรรม	ปัญหา/ ความ ต้องการ	ต้องการให้ ผลิตภัณฑ์เป็นของ ที่ระลึก และของ ประดับ
วิธีการ แก้ปัญหา	นำวัฒนธรรม ประเพณีท้องถิ่น มา ถ่ายทอดผ่าน ผลิตภัณฑ์	วิธีการ แก้ปัญหา	นำวัฒนธรรม ประเพณี ท้องถิ่น มาเชื่อมโยงกับ ผลิตภัณฑ์	วิธีการ แก้ปัญหา	นำรูปแบบของ อาหารพื้นถิ่นมา สร้างสรรค์เป็น ของที่ระลึก
ประโยชน์ ที่เกิดขึ้น	สร้างรายได้ให้กับคน ในชุมชน	ประโยชน์ ที่เกิดขึ้น	เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว ที่นักท่องเที่ยวสนใจซื้อ ฝาก	ประโยชน์ ที่เกิดขึ้น	สามารถสื่อสารให้ ท่องเที่ยวรู้จัก วัฒนธรรมท้องถิ่น ของชุมชน ผ่าน พวงกุญแจเมี่ยง จำลอง
คำอธิบาย เพิ่มเติม	-	คำอธิบาย เพิ่มเติม	รูปแบบกระเป๋าดิบ เชื่อมโยงกับชุมชนนคร ชุม	คำอธิบาย เพิ่มเติม	-

จากตาราง 26 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ชุมชนนครชุม ได้ออกแบบร่างบรรยายแนวคิดผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว 3 ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ 1) โคมไฟตั้งพื้นลายวัดพระบรมธาตุนครชุม และประเพณีนพพระเล่นเพลง 2) กระเป๋าดิบ-จักสาน ลายวัดพระบรมธาตุนครชุม และประเพณีนพพระเล่นเพลง และ 3) พวงกุญแจจำลองอาหารพื้นถิ่นจิว (เมี่ยง) ทั้ง 3 ผลิตภัณฑ์มีการบรรยายแนวคิดสอดคล้องกัน โดยมีแนวคิดในการนำวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น มาเป็นแรงบันดาลใจในการสืบสานมรดกวัฒนธรรมของชุมชน เช่น วัดพระบรมธาตุนครชุม ประเพณีนพพระเล่นเพลง และอาหารพื้นถิ่นของชุมชน โดยมีปัญหาเดิมคือ ผลิตภัณฑ์เดิมของชุมชนยังขาดการเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรม จึงใช้

วิธีการแก้ปัญหาโดยนำวัฒนธรรม ประเพณีท้องถิ่น มาเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการสื่อสารให้ท่องเที่ยวรู้จักประเพณี วัฒนธรรมท้องถิ่นของชุมชน และสามารถสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชนได้

3) ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ของชุมชนนครชุม

ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ของชุมชนนครชุม ประกอบไปด้วย กิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) และกิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ของชุมชนนครชุม ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ทั้งหมด 3 คน ในการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชนที่เกิดขึ้น มีผลการประเมิน ดังนี้

ตาราง 27 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชนขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ของชุมชนนครชุม

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
1.	1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ในการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด			
	1.1 การร่างแนวคิดแบบคร่าว ๆ ของกลุ่มชุมชน จากการศึกษาพิจารณาร่วมกันระหว่างกระบวนการและกลุ่มชุมชน ในการจัดการโครงสร้างในการเลือกแนวคิดว่าแบบร่างแต่ละแบบร่างจะอยู่ในส่วนของ “ตรงตามโจทย์งานวิจัย” “น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์งานวิจัย” หรือ “อื่น ๆ (นอกประเด็น)”	4.00	0.00	ดี
	1.2 การนำแบบร่างแนวคิดแบบคร่าว ๆ นำไปติดบนกระดาษแผ่นใหญ่เพื่อจัดกลุ่มแนวคิดโดยกลุ่มชุมชน ว่าอยู่ในส่วนของ “ตรงตามโจทย์งานวิจัย” “น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์งานวิจัย” หรือ “อื่น ๆ (นอกประเด็น)”	3.67	0.58	ดี
	1.3 การเขียนแบบร่างเพิ่มเติมระหว่างกระบวนการจัด	3.33	0.58	ปานกลาง

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
	โครงสร้างและเลือกแนวคิดของกลุ่มชุมชน เพื่อการพิจารณา ร่วมกันได้ระหว่างการจัดโครงสร้างแนวคิด			
	1.4 การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน	3.00	0.00	ปานกลาง
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ การจัดโครงสร้าง และเลือกแนวคิด	3.50	0.52	ปานกลาง
2.	2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ด้วยแบบร่างบรรยายแนวคิด			
	2.1 การสรุปผลอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชนในการสรุปแนวคิด ที่ตรงตามโจทย์การวิจัย และนำเสนอในการพัฒนาพัฒนา ผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวบนฐานมรดกทางวัฒนธรรม ภายใต้ตามศักยภาพของกลุ่มชุมชน (1 กลุ่มชุมชนสามารถ สรุปผลออกมาได้มากกว่า 1 แนวคิดที่เป็นไปได้)	4.00	0.00	ดี
	2.2 การออกแบบร่างบรรยายแนวคิดของกลุ่มชุมชน ลงใน กระดาษตามฟอร์มที่กำหนด โดยมีกระบวนการเป็นผู้กระตุ้น ให้กลุ่มชุมชนกล้าแสดงออกในการออกแบบร่าง โดยไม่ จำเป็นต้องเป็นภาพร่างที่มีความสวยงาม แต่เป็น รายละเอียดที่กลุ่มชุมชนต้องการถ่ายทอดโดยแท้จริง	3.00	0.00	ปานกลาง
	2.3 การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนการสร้างผลิตภัณฑ์ ต้นแบบ	2.67	0.58	ปานกลาง
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ แบบร่างบรรยาย แนวคิด	3.22	0.67	ปานกลาง
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ของกลุ่มชุมชนนครชุม โดยผู้ทรงคุณวุฒิ	3.38	0.59	ปานกลาง

จากตาราง 27 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ชั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ของชุมชนนครชุม พบว่าภาพรวมของการประเมินการคิดเชิงออกแบบชั้นสร้างแนวคิดของกลุ่มชุมชนนครชุม อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.38$, S.D. = 0.59)

ผลการประเมินกิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) ของชุมชนนครชุม ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.50$, S.D. = 0.52) เรียงลำดับดังนี้ การร่างแนวคิดแบบคร่าว ๆ ของกลุ่มชุมชน จากการพิจารณาร่วมกันระหว่างกระบวนการและกลุ่มชุมชน ในการจัดการโครงสร้างในการเลือกแนวคิดว่าแบบร่างแต่ละแบบร่างจะอยู่ในส่วนของ “ตรงตามโจทย์งานวิจัย” “น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์งานวิจัย” หรือ “อื่น ๆ (นอกประเด็น)” อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การนำแบบร่างแนวคิดแบบคร่าว ๆ ไปติดบนกระดาษแผ่นใหญ่เพื่อจัดกลุ่มแนวคิดโดยกลุ่มชุมชน ว่าอยู่ในส่วนของ “ตรงตามโจทย์งานวิจัย” “น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์งานวิจัย” หรือ “อื่น ๆ (นอกประเด็น)” อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การเขียนแบบร่างเพิ่มเติมระหว่างกระบวนการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิดของกลุ่มชุมชน เพื่อการพิจารณาร่วมกันได้ระหว่างการจัดโครงสร้างแนวคิดอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชนอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00)

ผลการประเมินกิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ของชุมชนนครชุม ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.22$, S.D. = 0.67) เรียงลำดับดังนี้ การสรุปผลอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชนในการสรุปแนวคิดที่ตรงตามโจทย์การวิจัย และน่าสนใจในการพัฒนาพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวบนฐานมรดกทางวัฒนธรรม ภายใต้ตามศักยภาพของกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การออกแบบร่างบรรยายแนวคิดของกลุ่มชุมชน ลงในกระดาษตามฟอร์มที่กำหนด โดยมีกระบวนการเป็นผู้กระตุ้นให้กลุ่มชุมชนกล้าแสดงออกในการออกแบบร่าง โดยไม่จำเป็นต้องเป็นภาพร่างที่มีความสวยงาม แต่เป็นรายละเอียดที่กลุ่มชุมชนต้องการถ่ายทอดโดยแท้จริง อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนการสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.67$, S.D. = 0.58)

1.3.2 ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชนขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ ของชุมชนไตรตรึงษ์

1) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) ชุมชนไตรตรึงษ์

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) ชุมชนไตรตรึงษ์ โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนไตรตรึงษ์ ตำบลไตรตรึงษ์ จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 28 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) ชุมชนไตรตรึงษ์

การจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) ชุมชนไตรตรึงษ์



ตรงตามโจทย์

น่าสนใจ

อื่นๆ

แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์

(นอกประเด็น)

แนวคิด

จำนวน/
คะแนน

แนวคิด

จำนวน/
คะแนน

แนวคิด

จำนวน/
คะแนน

เสื้อคอกระเช้า ปักลาย
เชื่อมโยงนิทานพื้นบ้าน
เรื่องท้าวแสนปม

4

กระเป่าหูหิ้วสตรี
แบบทันสมัย

3

พรมเช็ดเท้า

1

การจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) ชุมชนไตรตรึงษ์



ตรงตามโจทย์		น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์		อื่นๆ (นอกประเด็น)	
แนวคิด	จำนวน/ คะแนน	แนวคิด	จำนวน/ คะแนน	แนวคิด	จำนวน/ คะแนน
กระเป๋าค่า ปักลาย	4			ที่ใส่แก้วน้ำ	1
เชื่อมโยงนิทานพื้นบ้าน เรื่องท้าวแสนปม และ วัดวังพระธาตุ	7			ขนมไข่หงส์	1
พวงกุญแจไหมพรม ถักรูปทรงเชื่อมโยง นิทานพื้นบ้านเรื่องท้าว แสนปม	1			พริกชี้หูสวน	1
หมอนปักเข็มรูปทรง มะเขือพราว จาก นิทานพื้นบ้านเรื่องท้าว แสนปม	1				
หมวก ปักลายเชื่อมโยง นิทานพื้นบ้านเรื่องท้าว แสนปม					

จากตาราง 28 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) ชุมชนไตรตรึงษ์ สามารถกำหนดแนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ของชุมชนไตรตรึงษ์ได้ ดังนี้

แนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชรที่ตรงตามโจทย์ ได้แก่ พวงกุญแจไหมพรม ถักรูปทรงเชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม ได้คะแนนมากที่สุดที่ 7 คะแนน รองลงมาคือ เสื้อคอกระเช้า ปักลายเชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม และกระเป๋าผ้า ปักลายเชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม และวัดวังพระธาตุ ได้ 4 คะแนน รองลงมาคือ หมอนปักเข็มรูปทรงมะเขือพราว จากนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม และหมวก ปักลายเชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม ได้ 1 คะแนน

แนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชรที่น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์ ได้แก่ กระเป๋าหูหิ้วสตรีแบบทันสมัย ได้ 3 คะแนน

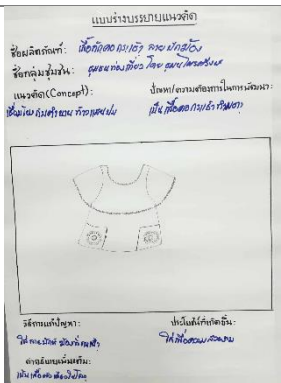

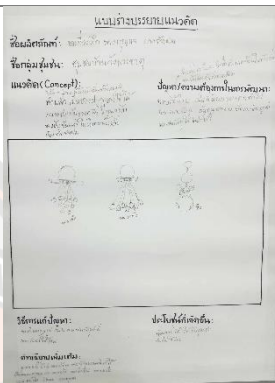
แนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชรอื่น ๆ ที่นอกประเด็น ได้แก่ พรมเช็ดเท้า ที่ใส่แก้วน้ำ ขนมไข่หงส์ และพริกขี้หนูสวน ได้ 1 คะแนน

ทั้งนี้ชุมชนไตรตรึงษ์ได้พิจารณาเลือกแนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชรที่ตรงตามโจทย์ ได้แก่ 1) เสื้อคอกระเช้า ปักลายเชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม 2) กระเป๋าผ้า ปักลายเชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม และวัดวังพระธาตุ และ 3) พวงกุญแจไหมพรม ถักรูปทรงเชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม มาเป็นแนวทางในการออกแบบร่างบรรยายแนวคิดต่อไป

2) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ชุมชนไตรตรึงษ์

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ชุมชนไตรตรึงษ์ โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนไตรตรึงษ์ ตำบลไตรตรึงษ์ จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 29 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ชุมชนไตรตรึงษ์

การออกแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ชุมชนไตรตรึงษ์					
เสื้อคอกระเช้า ปักลาย เชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่อง ท้าวแสนปม		กระเป๋าค่า ปักลายเชื่อมโยงนิทาน พื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม และวัด วังพระธาตุ		พวงกุญแจไหมพรม ถักรูปทรง เชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่อง ท้าวแสนปม	
					
ชื่อ	เสื้อถักไหมพรม	ชื่อ	กระเป๋าค่า	ชื่อ	พวงกุญแจของที่
ผลิตภัณฑ์	คอกระเช้าลาย ปักห้อง	ผลิตภัณฑ์	กระเป๋าค่า	ผลิตภัณฑ์	ระลึก
แนวคิด	การนำนิทาน พื้นบ้านเรื่องท้าว แสนปม เล่า เรื่องราวผ่านลาย ปักห้องบน ผลิตภัณฑ์	แนวคิด	การนำนิทานพื้นบ้าน เรื่องท้าวแสนปม และเจดีย์ 7 ยอดวัด วังพระธาตุ เล่า เรื่องราวผ่านลายปัก	แนวคิด	การนำนิทาน พื้นบ้านเรื่องท้าว แสนปม มา เชื่อมโยงเป็นของ ที่ระลึกรูปทรง ห้อง หรือผล มะเขือ เป็นของ ฝากที่ราคาไม่สูง
ปัญหา/ ความต้องการ	ต้องการพัฒนา จากเสื้อคอ กระเช้าธรรมดาที่ ไม่มีการเชื่อมโยง ใด ๆ	ปัญหา/ ความต้องการ	ต้องการพัฒนา รูปแบบกระเป๋าค่าให้ดี กว่าเดิม	ปัญหา/ ความต้องการ	ต้องการให้เป็น ผลิตภัณฑ์ที่ขาย ได้ง่าย นิยมใน กลุ่มนักท่องเที่ยว
วิธีการ แก้ปัญหา	นักลายปักรูป ห้อง เชื่อมโยง	วิธีการ แก้ปัญหา	ปักลวดลายใหม่ ๆ และเพิ่มลูกเล่นที่	วิธีการ แก้ปัญหา	ใช้เศษวัสดุ เช่น เศษผ้ามาทำใน

การออกแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ชุมชนไตรตรึงษ์

เสื่อคอกกระเช้า ปักลาย เชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่อง ท้าวแสนปม	กระเป่าผ้า ปักลายเชื่อมโยงนิทาน พื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม และวัด วังพระธาตุ	พวงกุญแจไหมพรม ถักรูปทรง เชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่อง ท้าวแสนปม
นิทานพื้นบ้าน เรื่องท้าวแสนปม ปักบนผลิตภัณฑ์	เชื่อมโยงกับมรดก วัฒนธรรม	งานประดิษฐ์ และเป็นการเพิ่ม มูลค่าให้กับ ผลิตภัณฑ์
ประโยชน์ที่ เกิดขึ้น เกิดความ สวยงาม และมี เอกลักษณ์มาก ขึ้น	ประโยชน์ที่ เกิดขึ้น การสร้างรายได้จาก การจำหน่ายที่มาก ขึ้น	ประโยชน์ที่ เกิดขึ้น สร้างรายได้ให้กับ ชุมชน
คำอธิบาย เพิ่มเติม เป็นผลิตภัณฑ์ที่มี เอกลักษณ์ไม่ จำเจ	คำอธิบาย เพิ่มเติม สามารถเลือก ลวดลายปักได้ตาม ความต้องการของลูกค้า	คำอธิบาย เพิ่มเติม ชุมชนสามารถนำ เศษผ้ามาใช้ใน การตัดเย็บเพื่อ เพิ่มมูลค่าได้ หลากหลาย

จากตาราง 29 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ชุมชนไตรตรึงษ์ ได้ออกแบบร่างบรรยายแนวคิดผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว 3 ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ 1) เสื่อคอกกระเช้า ปักลายเชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม 2) กระเป่าผ้า ปักลายเชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม และวัดวังพระธาตุ และ 3) พวงกุญแจไหมพรม ถักรูปทรงเชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม ทั้ง 3 ผลิตภัณฑ์มีการบรรยายแนวคิดสอดคล้องกัน โดยมีแนวคิดในการนำนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปมมาร้อยเรื่องราวผ่านรูปทรงสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงกับนิทานพื้นบ้านดังกล่าว เช่น ฆ้อง ที่สื่อถึงเครื่องดนตรีพิเศษที่ปรากฏในเรื่องท้าวแสนปม หรือผลไม้เขือ ที่เป็นผลไม้ที่ท้าวแสนปมปลูก รวมถึงการนำรูปทรงของเจดีย์ 7 ยอดของวัดวังพระธาตุ ตำบลไตรตรึงษ์ มาเป็นสัญลักษณ์ของการรวมศรัทธาของชุมชน ชุมชนมีความต้องการในการพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความแปลกใหม่ และขายได้ง่ายในกลุ่มนักท่องเที่ยว โดยแก้ปัญหาผ่านการคิดค้นลวดลายใหม่ ๆ ที่สามารถเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชนไตรตรึงษ์ รวมถึงการใช้เศษวัสดุเหลือใช้ในชุมชน เช่น เศษผ้า ให้เป็นการเพิ่มมูลค่า และสร้างรายได้อันเป็นประโยชน์ต่อชุมชน

3) ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน **ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate)** ของชุมชนไตรตรึงษ์

ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน **ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate)** ของชุมชนไตรตรึงษ์ ประกอบไปด้วย กิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) และกิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ของชุมชนไตรตรึงษ์ ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ทั้งหมด 3 คน ในการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชนที่เกิดขึ้น มีผลการประเมิน ดังนี้

ตาราง 30 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน **ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate)** ของชุมชนไตรตรึงษ์

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
1.	1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ในการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด			
	1.1 การร่างแนวคิดแบบคร่าว ๆ ของกลุ่มชุมชน จากการศึกษา พิจารณาร่วมกันระหว่างกระบวนการและกลุ่มชุมชน ในการ จัดการโครงสร้างในการเลือกแนวคิดว่าแบบร่างแต่ละแบบร่าง จะอยู่ในส่วนของ “ตรงตามโจทย์งานวิจัย” “น่าสนใจ แต่ยังไม่ ตรงตามโจทย์งานวิจัย” หรือ “อื่น ๆ (นอกประเด็น)”	4.67	0.58	ดีมาก
	1.2 การนำแบบร่างแนวคิดแบบคร่าว ๆ นำไปติดบนกระดาษ แผ่นใหญ่เพื่อจัดกลุ่มแนวคิดโดยกลุ่มชุมชน ว่าอยู่ในส่วนของ “ตรงตามโจทย์งานวิจัย” “น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์ งานวิจัย” หรือ “อื่น ๆ (นอกประเด็น)”	4.00	0.00	ดี
	1.3 การเขียนแบบร่างเพิ่มเติมระหว่างกระบวนการจัด โครงสร้างและเลือกแนวคิดของกลุ่มชุมชน เพื่อการพิจารณา ร่วมกันได้ระหว่างการจัดโครงสร้างแนวคิด	3.00	0.00	ปานกลาง
	1.4 การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และ กลุ่มชุมชน	3.33	0.58	ปานกลาง

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ การจัดโครงสร้าง และเลือกแนวคิด	3.75	0.75	ดี
2.	2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ด้วยแบบร่างบรรยายแนวคิด			
	2.1 การสรุปผลอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชนในการสรุปแนวคิดที่ ตรงตามโจทย์การวิจัย และนำเสนอใจในการพัฒนาพัฒนา ผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวบนฐานมรดกทางวัฒนธรรม ภายใต้ตามศักยภาพของกลุ่มชุมชน (1 กลุ่มชุมชนสามารถ สรุปผลออกมาได้มากกว่า 1 แนวคิดที่เป็นไปได้)	3.33	0.58	ปานกลาง
	2.2 การออกแบบร่างบรรยายแนวคิดของกลุ่มชุมชน ลงใน กระดาษตามฟอร์มที่กำหนด โดยมีกระบวนการเป็นผู้กระตุ้นให้ กลุ่มชุมชนกล้าแสดงออกในการออกแบบร่าง โดยไม่ จำเป็นต้องเป็นภาพร่างที่มีความสวยงาม แต่เป็นรายละเอียด ที่กลุ่มชุมชนต้องการถ่ายทอดโดยแท้จริง	3.00	0.00	ปานกลาง
	2.3 การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และ กลุ่มชุมชน เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนการสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ	3.33	0.58	ปานกลาง
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ แบบร่างบรรยาย แนวคิด	3.22	0.44	ปานกลาง
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ของกลุ่มชุมชนไตรตรึงษ์ โดยผู้ทรงคุณวุฒิฯ	3.52	0.68	ดี

จากตาราง 30 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของ
ผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ของชุมชนไตรตรึงษ์ พบว่า
ภาพรวมของการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างแนวคิดของกลุ่มชุมชนไตรตรึงษ์ อยู่ในระดับ
ดี ($\bar{X} = 3.52$, S.D. = 0.68)

ผลการประเมินกิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด
(Structuring and selecting ideas) ชุมชนไตรตรึงษ์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.75$, S.D. =
0.75) เรียงลำดับดังนี้ การร่างแนวคิดแบบคร่าว ๆ ของกลุ่มชุมชน จากการพิจารณาร่วมกันระหว่าง
กระบวนการและกลุ่มชุมชน ในการจัดการโครงสร้างในการเลือกแนวคิดว่าแบบร่างแต่ละแบบร่างจะ

อยู่ในส่วนของ “ตรงตามโจทย์งานวิจัย” “น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์งานวิจัย” หรือ “อื่น ๆ (นอกประเด็น)” อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การนำแบบร่างแนวคิดแบบคร่าว ๆ นำไปติดบนกระดาษแผ่นใหญ่เพื่อจัดกลุ่มแนวคิดโดยกลุ่มชุมชน ว่าอยู่ในส่วนของ “ตรงตามโจทย์งานวิจัย” “น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์งานวิจัย” หรือ “อื่น ๆ (นอกประเด็น)” อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการและกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การเขียนแบบร่างเพิ่มเติมระหว่างกระบวนการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิดของกลุ่มชุมชน เพื่อการพิจารณาร่วมกัน ได้ระหว่างการจัดโครงสร้างแนวคิด อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00)


ผลการประเมินกิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ของชุมชนไตรตรึงษ์ ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.22$, S.D. = 0.44) เรียงลำดับดังนี้ การสรุปผลอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชนในการสรุปแนวคิดที่ตรงตามโจทย์การวิจัย และน่าสนใจในการพัฒนาพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวบนฐานมรดกทางวัฒนธรรม ภายใต้ตามศักยภาพของกลุ่มชุมชน และการพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการและกลุ่มชุมชน เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนการสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การออกแบบร่างบรรยายแนวคิดของกลุ่มชุมชน ลงในกระดาษตามฟอร์มที่กำหนด โดยมีกระบวนการเป็นผู้กระตุ้นให้กลุ่มชุมชนกล้าแสดงออกในการออกแบบร่าง โดยไม่จำเป็นต้องเป็นภาพร่างที่มีความสวยงาม แต่เป็นรายละเอียดที่กลุ่มชุมชนต้องการถ่ายทอดโดยแท้จริง อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00)

1.3.3 ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชนขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

1) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนสมาชิกกลุ่มชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 31 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด
(Structuring and selecting ideas) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

การจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล					
					
ตรงตามโจทย์		น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์		อื่นๆ (นอกประเด็น)	
แนวคิด	จำนวน/ คะแนน	แนวคิด	จำนวน/ คะแนน	แนวคิด	จำนวน/ คะแนน
ชุดเสื้อคลุมลายสีล้าอมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน	6	ผ้าถุงย้อมสีธรรมชาติ	1	รองเท้าแตะ	1
กระเป๋าลายสีล้าอมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน	4	เสื้อเชิ้ตย้อมสีธรรมชาติ	1		
หมวกลายสีล้าอมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน	1	ผ้ามัดหมี่ย้อมสีธรรมชาติ	1		
		ลายขอ	1		
		พระราชทาน			
		ลายบุญบังไฟ	1		

จากตาราง 31 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล สามารถกำหนดแนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ดังนี้

แนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชรที่ตรงตามโจทย์ ได้แก่ ชุดเสื้อคลุมลายศิลาล้อมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน ได้คะแนนมากที่สุดที่ 6 คะแนน รองลงมาคือกระเป๋าลายศิลาล้อมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน ได้ 4 คะแนน รองลงมาคือ หมวกลายศิลาล้อมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน ได้ 1 คะแนน

แนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชรที่น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์ ได้แก่ ผ้าถุงย้อมสีธรรมชาติ เสื้อเชิ้ตย้อมสีธรรมชาติ ผ้ามัดหมี่ย้อมสีธรรมชาติ ลายขอพระราชทาน และลายบุญบังไฟ ได้ 1 คะแนน

แนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชรอื่น ๆ ที่นอกประเด็น ได้แก่ รองเท้าแตะ ได้ 1 คะแนน

ทั้งนี้ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบลได้พิจารณาเลือกแนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชรที่ตรงตามโจทย์ ได้แก่ 1) ชุดเสื้อคลุมลายศิลาล้อมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน 2) กระเป๋าลายศิลาล้อมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน และ 3) หมวกลายศิลาล้อมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน มาเป็นแนวทางในการออกแบบร่างบรรยายแนวคิดต่อไป

2) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 32 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

การออกแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล					
ชุดเสื้อคลุมลายสีลา ล้อมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน		กระเป๋าลายสีลา ล้อมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน		หมวกลายสีลา ล้อมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน	
ชื่อผลิตภัณฑ์	เสื้อคลุม	ชื่อผลิตภัณฑ์	กระเป๋าสะพาย	ชื่อผลิตภัณฑ์	หมวกกันแดด
แนวคิด	ใช้ลายสีลา ล้อมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน ออกแบบโดยใช้ศักยภาพของชุมชนเดิมของชุมชน คือ การมัดหมี่ และการย้อมสีธรรมชาติ	แนวคิด	ใช้ลายสีลา ล้อมเพชร และเชื่อมโยงกับลายบุญบังไฟของชุมชน เพื่อสื่อถึงงานประเพณีบุญบังไฟ ล้วนของชุมชน	แนวคิด	ใช้ลายสีลา ล้อมเพชร และเชื่อมโยงกับลายบุญบังไฟของชุมชน สำหรับสวมใส่เพื่อความสวยงาม และใส่ร่วมงานประเพณีบุญบังไฟ
ปัญหา/ความต้องการ	ต้องการนำลายบุญบังไฟซึ่งที่ลายเดิมที่ชุมชนคิดค้นขึ้นมา ประยุกต์ในงาน	ปัญหา/ความต้องการ	ต้องการนำลายบุญบังไฟซึ่งที่ลายเดิมที่ชุมชนคิดค้นขึ้นมา ประยุกต์ในงาน	ปัญหา/ความต้องการ	-
วิธีการแก้ปัญหา	-	วิธีการแก้ปัญหา	การประยุกต์ใช้ลายให้โดดเด่นพอ ๆ กับลายประจำจังหวัด	วิธีการแก้ปัญหา	-
ประโยชน์ที่เกิดขึ้น	ได้ลวดลายใหม่ที่สวยงาม แตกต่าง และสร้างรายได้ให้ชุมชน	ประโยชน์ที่เกิดขึ้น	สามารถสร้างรายได้ให้กับชุมชน	ประโยชน์ที่เกิดขึ้น	ผลิตภัณฑ์มีความสวยงาม และสวมใส่เข้ากันในการร่วมเทศกาลประเพณีบุญบังไฟ
คำอธิบายเพิ่มเติม	-	คำอธิบายเพิ่มเติม	ต้องมีการออกแบบใหม่อยู่ตลอดเพื่อเท่าทันกระแสนิยม	คำอธิบายเพิ่มเติม	สามารถจัดทำให้มีสีสันที่หลากหลายได้ในผลิตภัณฑ์เดียว

จากตาราง 32 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ได้ออกแบบร่างบรรยายแนวคิดผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว 3 ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ 1) ชุดเสื้อคลุมลายศิลาล้อมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน 2) กระเป๋าลายศิลาล้อมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน และ 3) หมวกลายศิลาล้อมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน ทั้ง 3 ผลิตภัณฑ์มีการบรรยายแนวคิดสอดคล้องกัน โดยมีแนวคิดในการใช้ลายศิลาล้อมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน ออกแบบโดยใช้ศักยภาพของชุมชนเดิมของชุมชน คือ การมัดหมี่ และการย้อมสีธรรมชาติ โดยสามารถสวมใส่ได้ทั้งเพื่อความสวยงามและสวมใส่ในกิจกรรมประเพณีบุญบังไฟล้านของชุมชนได้เช่นเดียวกัน ชุมชนมีความต้องการนำลายบุญบังไฟซึ่งที่ลายเดิมที่ชุมชนคิดค้นขึ้นมาประยุกต์ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยออกแบบให้มีความโดดเด่นในการใช้คู่กับลายประจำจังหวัดกำแพงเพชร (ลายศิลาล้อมเพชร) ซึ่งเป็นประโยชน์ในด้านการสร้างรายได้ให้กับชุมชน และสร้างความแตกต่างให้กับผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว และด้วยชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล เป็นชุมชนทอผ้าครบวงจร จึงสามารถผลิตผลิตภัณฑ์ได้ตามความต้องการของลูกค้า เช่น การเลือกสี และการปรับเปลี่ยนรูปทรงให้เป็นไปตามกระแสนิยมปัจจุบัน

3) ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ประกอบไปด้วย กิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) และกิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ทั้งหมด 3 คน ในการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชนที่เกิดขึ้น มีผลการประเมิน ดังนี้

ตาราง 33 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ชั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
1.	1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบชั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ในการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด			
	1.1 การร่างแนวคิดแบบคร่าว ๆ ของกลุ่มชุมชน จากการพิจารณาร่วมกันระหว่างกระบวนการและกลุ่มชุมชน ในการจัดการโครงสร้างในการเลือกแนวคิดว่าแบบร่างแต่ละแบบร่างจะอยู่ในส่วนของ “ตรงตามโจทย์งานวิจัย” “น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์งานวิจัย” หรือ “อื่น ๆ (นอกประเด็น)”	4.33	0.58	ดี
	1.2 การนำแบบร่างแนวคิดแบบคร่าว ๆ นำไปติดบนกระดาษแผ่นใหญ่เพื่อจัดกลุ่มแนวคิดโดยกลุ่มชุมชน ว่าอยู่ในส่วนของ “ตรงตามโจทย์งานวิจัย” “น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์งานวิจัย” หรือ “อื่น ๆ (นอกประเด็น)”	4.00	0.00	ดี
	1.3 การเขียนแบบร่างเพิ่มเติมระหว่างกระบวนการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิดของกลุ่มชุมชน เพื่อการพิจารณาร่วมกันได้ระหว่างการจัดโครงสร้างแนวคิด	3.33	0.58	ปานกลาง
	1.4 การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน	3.67	0.58	ดี
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ การจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด	3.83	0.58	ดี
2.	2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบชั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ด้วยแบบร่างบรรยายแนวคิด			
	2.1 การสรุปผลอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชนในการสรุปแนวคิดที่ตรงตามโจทย์การวิจัย และน่าสนใจในการพัฒนาพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวบนฐานมรดกทางวัฒนธรรม ภายใต้ตามศักยภาพของกลุ่มชุมชน (1 กลุ่มชุมชนสามารถสรุปผลออกมาได้มากกว่า 1 แนวคิดที่เป็นไปได้)	3.33	0.58	ปานกลาง
	2.2 การออกแบบร่างบรรยายแนวคิดของกลุ่มชุมชน ลงใน	3.33	0.58	ปานกลาง

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
	กระดาษตามฟอร์มที่กำหนด โดยมีกระบวนการเป็นผู้กระตุ้นให้ กลุ่มชุมชนกล้าแสดงออกในการออกแบบร่าง โดยไม่ จำเป็นต้องเป็นภาพร่างที่มีความสวยงาม แต่เป็นรายละเอียด ที่กลุ่มชุมชนต้องการถ่ายทอดโดยแท้จริง			
	2.3 การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และ กลุ่มชุมชน เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนการสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ	3.33	0.58	ปานกลาง
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ แบบร่างบรรยาย แนวคิด	3.33	0.56	ปานกลาง
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ของกลุ่มชุมชนหอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล โดยผู้ทรงคุณวุฒิฯ	3.62	0.59	ดี

จากตาราง 3.3 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของ
ผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ของชุมชนหอผ้าบ้านใหม่ศรี
อุบล พบว่า ภาพรวมของการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างแนวคิดของกลุ่มชุมชนหอผ้า
บ้านใหม่ศรีอุบล อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.62$, S.D. = 0.59)

ผลการประเมินกิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด
(Structuring and selecting ideas) ชุมชนหอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ภาพรวมอยู่ในระดับดี
($\bar{X} = 3.85$, S.D. = 0.58) เรียงลำดับดังนี้ การร่างแนวคิดแบบคร่าว ๆ ของกลุ่มชุมชน จากการ
พิจารณาร่วมกันระหว่างกระบวนการและกลุ่มชุมชน ในการจัดการโครงสร้างในการเลือกแนวคิดว่า
แบบร่างแต่ละแบบร่างจะอยู่ในส่วนของ “ตรงตามโจทย์งานวิจัย” “น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์
งานวิจัย” หรือ “อื่น ๆ (นอกประเด็น)” อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ
การนำแบบร่างแนวคิดแบบคร่าว ๆ นำไปติดบนกระดาษแผ่นใหญ่เพื่อจัดกลุ่มแนวคิดโดยกลุ่มชุมชน
ว่าอยู่ในส่วนของ “ตรงตามโจทย์งานวิจัย” “น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์งานวิจัย” หรือ “อื่น ๆ
(นอกประเด็น)” อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การพิจารณาและสรุปผล
ร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชนอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ
การเขียนแบบร่างเพิ่มเติมระหว่างกระบวนการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิดของกลุ่มชุมชน เพื่อการ
พิจารณาร่วมกันได้ระหว่างการจัดโครงสร้างแนวคิด อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.58)

ผลการประเมินกิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ภาพรวมอยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.56) โดยมี 3 รายการที่มีอันดับเท่ากับคือ การสรุปผลอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชนในการสรุปแนวคิดที่ตรงตามโจทย์การวิจัย และนำเสนอใจในการพัฒนาพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวบนฐานมรดกทางวัฒนธรรม ภายใต้ตามศักยภาพของกลุ่มชุมชน การออกแบบร่างบรรยายแนวคิดของกลุ่มชุมชนลงในกระดาษตามฟอร์มที่กำหนด โดยมีกระบวนการเป็นผู้กระตุ้นให้กลุ่มชุมชนกล้าแสดงออกในการออกแบบร่าง โดยไม่จำเป็นต้องเป็นภาพร่างที่มีความสวยงาม แต่เป็นรายละเอียดที่กลุ่มชุมชนต้องการถ่ายทอดโดยแท้จริง และการพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชนเพื่อนำไปสู่ขั้นตอนการสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.58)

1.4 การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype)

กิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype)

สังเกตการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต้นแบบอย่างมีส่วนร่วมกับกลุ่มชุมชน จากแบบร่างบรรยายแนวคิด เพื่อสร้างต้นแบบพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกทางวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยมีรายละเอียด ดังนี้



- 1) การสร้างต้นแบบ มีความสอดคล้องกับแบบร่างบรรยายแนวคิด ที่สรุปผลจากกลุ่มชุมชน
- 2) กระบวนการผลิตต้นแบบสามารถทำได้เองโดยกลุ่มชุมชน
- 3) กลุ่มชุมชนสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นจากการสร้างต้นแบบ และประยุกต์ใช้วิธีการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม
- 4) ระยะเวลาการสร้างต้นแบบของกลุ่มชุมชน มีความสอดคล้องและทันเวลาต่อการดำเนินงานในขั้นตอนถัดไป
- 5) การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน

1.4.1 ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชนขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ ของชุมชนนครชุม

1) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ชุมชนนครชุม

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ชุมชนนครชุม โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 34 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ
(Considering Prototype) ชุมชนนครชุม

การพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ชุมชนนครชุม		
ภาพผลิตภัณฑ์จากแบบ ร่างบรรยายแนวคิด	ผลของกิจกรรม: ผลิตภัณฑ์ ต้นแบบที่ผลิต	คำอธิบาย
1) โคมไฟตั้งพื้นลายวัดพระบรมธาตุนครชุม และประเพณีพระเล่นเพลง		
		<p>ชุมชนมีการพัฒนาการสร้างต้นแบบโดยการปรับเปลี่ยนรูปทรงโคมไฟจากทรงกระบอก เป็นทรงสี่เหลี่ยมเพื่อการวางลายภาพได้สวยงามขึ้น มีการวางลายภาพวัดพระบรมธาตุนครชุม ภาพประเพณีพระเล่นเพลงผ่านภาพราววงย้อนยุคซึ่งเป็นกิจกรรมที่ชุมชนมีส่วนร่วมในทุกเทศกาล ภาพวัดข้างรอบซึ่งเป็นหนึ่งในโบราณสถานสำคัญของอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร และมีการใส่ภาพ “ต้นหมาก” ที่เป็นสัญลักษณ์ของชุมชนนครชุมริมคลองสวนหมากลงในองค์ประกอบ เพื่อสื่อถึงเอกลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับชุมชน นอกจากนี้ยังมีการปรับปรุงฐานของโคมไฟให้เป็นสี่เหลี่ยมซ้อนชั้นขึ้นไปเพื่อสื่อให้คล้ายกับฐานของพระบรมธาตุนครชุม ให้โคมไฟเสมือนเป็นแสงของศรัทธาและสิ่งรวมใจของคนกำแพงเพชร</p>

การพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ชุมชนนครชุม		
ภาพผลิตภัณฑ์จากแบบ ร่างบรรยายแนวคิด	ผลของกิจกรรม: ผลิตภัณฑ์ ต้นแบบที่ผลิต	คำอธิบาย
2) กระเป๋าผ้าดิบ-จักสาน ลายวัดพระบรมธาตุนครชุม และประเพณีพระเล่นเพลง		
		ชุมชนมีการพัฒนาการสร้างต้นแบบโดยการปรับเปลี่ยนเป็นรูปทรงกระเป๋าแบบกึ่งคงรูป โดยใช้งานจักสานของชุมชนเป็นฐานให้กระเป๋าสามารถตั้งได้ ปรับปรุงรูปแบบหูจับกระเป๋าให้หูกันเองได้เพื่อการถือ-หิ้ว ได้หลากหลาย และใช้ลวดลายที่สื่อถึงวัฒนธรรม – ประเพณี แบบเดียวกับกับงานโคมไฟตั้งพื้นลายวัดพระบรมธาตุนครชุม และประเพณีพระเล่นเพลง
3) พวงกุญแจจำลองอาหารพื้นถิ่นจิว (เมี่ยง)		
		ชุมชนมีการพัฒนาการสร้างต้นแบบโดยการปรับเปลี่ยนจากงานแบบร่างที่เป็นเมี่ยงบนใบชะพลูแบบเดียว เป็นเมี่ยงคำแบบใส่หีบกระจาดเพื่อสื่อถึงวิถีชีวิตของคนนครชุมในสมัยก่อน และงานสานจิวยังเป็นการปกป้องงานดินปั้นรูปเมี่ยงจากการกระแทกและแตกหักจากการใช้พวงกุญแจได้อีกด้วย

จากตาราง 34 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ชุมชนนครชุม มีการพัฒนาและสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยมีผลการวิเคราะห์ แบ่งเป็น 1) ด้านการสร้างต้นแบบ 2) ด้านกระบวนการผลิตต้นแบบ 3) ด้านการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าของชุมชน 4) ด้านระยะเวลาในการสร้างต้นแบบ และ 5) ด้านการพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างชุมชนและกระบวนการ ดังนี้

ด้านการสร้างต้นแบบ สอดคล้องกับแบบร่างบรรยายแนวคิด ที่สรุปผล จากกลุ่มชุมชน พบว่า ชุมชนมีการพัฒนาต้นแบบต่อยอดจากแบบร่างบรรยายแนวคิด และการผลิต ต้นแบบจริง โดยยังมีความสอดคล้องกับแบบร่างบรรยายแนวคิดที่กำหนดไว้ส่วนหนึ่ง โดยมี รายละเอียดการปรับปรุงและพัฒนาต้นแบบ ดังนี้

1) โคมไฟตั้งพื้นลายวัดพระบรมธาตุนครชุม และประเพณีพระเล่นเพลง : ชุมชนมีการพัฒนาการสร้างต้นแบบโดยการปรับเปลี่ยนรูปทรงโคมไฟจากทรงกระบอก เป็นทรง สีเหลี่ยมเพื่อการวางลายภาพได้สวยงามขึ้น มีการวางลายภาพวัดพระบรมธาตุนครชุม ภาพประเพณี นพระเล่นเพลงผ่านภาพร่างย้อนยุคซึ่งเป็นกิจกรรมที่ชุมชนมีส่วนร่วมในทุกเทศกาล ภาพวัดช้าง ครอบซึ่งเป็นหนึ่งในโบราณสถานสำคัญของอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร และมีการใส่ภาพ “ต้นหมาก” ที่เป็นสัญลักษณ์ของชุมชนนครชุมริมคลองสวนหมากลงในองค์ประกอบ เพื่อสื่อถึง เอกลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับชุมชน นอกจากนี้ยังมีการปรับปรุงฐานของโคมไฟให้เป็นที่เหลี่ยมซ้อนชั้น ขึ้นไป เพื่อสื่อให้คล้ายกับฐานของพระบรมธาตุนครชุม ให้โคมไฟเสมือนเป็นแสงของศรัทธาและสิ่ง รวมใจของคนกำแพงเพชร

2) กระจ่างผ้าดิบ-จักสาน ลายวัดพระบรมธาตุนครชุม และประเพณี นพระเล่นเพลง : ชุมชนมีการพัฒนาการสร้างต้นแบบโดยการปรับเปลี่ยนเป็นรูปทรงกระจ่างแบบกึ่ง ครงรูป โดยใช้งานจักสานของชุมชนเป็นฐานให้กระจ่างสามารถตั้งได้ ปรับปรุงรูปแบบหูจับกระจ่างให้หุ กันเองได้เพื่อการถือ-หิ้ว ได้หลากหลาย และใช้ลวดลายที่สื่อถึงวัฒนธรรม – ประเพณี แบบเดียวกัน กับงานโคมไฟตั้งพื้นลายวัดพระบรมธาตุนครชุม และประเพณีพระเล่นเพลง

3) พวงกุญแจจำลองอาหารพื้นถิ่นจิว (เมี่ยง) : ชุมชนมีการพัฒนาการสร้าง ต้นแบบโดยการปรับเปลี่ยนจากงานแบบร่างที่เป็นเมี่ยงบนใบชะพลูแบบเดียว เป็นเมี่ยงคำแบบใส่ หาบกระจ่างเพื่อสื่อถึงวิถีชีวิตของคนนครชุมในสมัยก่อน และงานสานจิวยังเป็นการปกป้องงานดินปั้น รูปเมี่ยงจากการกระทบและแตกหักจากการใช้พวงกุญแจได้อีกด้วย

ด้านกระบวนการผลิตต้นแบบ สามารถทำได้เองโดยกลุ่มชุมชน พบว่า ชุมชนสามารถสร้างต้นแบบได้เอง โดยเกิดจากการปรึกษาหารือภายในชุมชนและร่วมกันปรับปรุง แก้ไข และพัฒนาต้นแบบจากแบบร่างบรรยายแนวคิดให้มีความเหมาะสมตามศักยภาพการผลิตของ ชุมชน ยกเว้นงานที่เกี่ยวกับลวดลายที่สื่อถึงมรดกวัฒนธรรม และประเพณีต่าง ๆ บนผลิตภัณฑ์โคมไฟ ตั้งโต๊ะ และกระจ่างผ้าดิบ-จักสาน ซึ่งชุมชนเลือกใช้วิธีการพิมพ์ลายกราฟิกบนผ้าดิบ จึงได้ใช้วิธีการ ออกแบบลวดลายต่าง ๆ อย่างมีส่วนร่วมกับชุมชนลงบนกระดาษ และส่งให้ร้านกราฟิกเป็นผู้แปลง ลวดลายเป็นกราฟิกเพื่อใช้พิมพ์ลงบนผ้าดิบและตรวจสอบความถูกต้องของลวดลายโดยชุมชน

ด้านกลุ่มชุมชนสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นจากการสร้างต้นแบบ และประยุกต์ใช้วิธีการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม พบว่า ชุมชนสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นจากการสร้างต้นแบบ ยกตัวอย่างเช่น งานภาพและลวดลายต่าง ๆ ที่ต้องปรากฏบนผลิตภัณฑ์ ชุมชนไม่สามารถวาดภาพและลงสีผลิตภัณฑ์แบบขึ้นต่อขึ้นได้ เนื่องจากต้องใช้ต้นทุนทางด้านเวลาที่สูงมาก จึงใช้วิธีการร่างแบบลวดลายต่าง ๆ ให้ร้านกราฟิกใกล้เคียงเป็นผู้ถอดลงเป็นภาพกราฟิกเพื่อใช้ในการพิมพ์ลายลงบนผ้าดิบ และปัญหาที่เกิดจากงานดินปั้นที่นำมาทำเป็นพวงกุญแจเมื่อยมีการแตกหักได้ง่ายในการใช้งานจริง หากมีการกระทบหรือกระทบ จึงใช้วิธีการจกसानงานหาบกระเจาดิจิว มารองรับงานดินปั้นรูปเมี่ยง เพื่อปกป้องดินปั้นจากการถูกกระทบในการใช้งาน เป็นพวงกุญแจ ทั้งยังสื่อถึงวิถีชีวิตของคนนครชุมในสมัยก่อนที่มีการจำหน่ายสินค้า อาหารพื้นถิ่นต่าง ๆ บนหาบกระเจาด

ด้านระยะเวลาการสร้างต้นแบบของกลุ่มชุมชน มีความสอดคล้องและทันเวลาต่อการดำเนินงานในขั้นตอนถัดไป พบว่า ชุมชนมีการใช้เวลาในการสร้างต้นแบบยังไม่สอดคล้องและทันเวลาต่อการดำเนินงานในขั้นตอนถัดไปเท่าที่ควร โดยกระบวนการได้กำหนดระยะเวลาในการพัฒนาต้นแบบที่ 1 เดือน ชุมชนใช้เวลาในการพัฒนาต้นแบบและผลิตผลิตภัณฑ์เกินเวลาไปถึง 2 สัปดาห์ เนื่องจากชุมชนต้องใช้เวลาในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เช่น การออกแบบลวดลายใหม่ให้เป็นแบบกราฟิก และต้องอาศัยกระบวนการพิมพ์จากร้านกราฟิกที่ต้องรอคิวการผลิต ทั้งนี้ เมื่อมีการติดต่อและวางคิวสั่งผลิตล่วงหน้า การผลิตผลิตภัณฑ์ในครั้งต่อ ๆ ไปก็จะสามารถผลิตได้เร็วขึ้นหากมีการสั่งพิมพ์ลายในปริมาณมากเก็บไว้ในชุมชน

ด้านการพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน พบว่า ชุมชนนครชุมมีความคิดสร้างสรรค์และกล้าแสดงออกในการพัฒนาต้นแบบจากแบบร่างบรรยายแนวคิด จากการเพิ่มเติมลวดลายต่าง ๆ เพื่อสื่อถึงการท่องเที่ยวบนฐานมรดกทางวัฒนธรรม เช่น การเพิ่มลวดลายวัดช้างรอบซึ่งเป็นหนึ่งในโบราณสถานสำคัญของอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร รวมถึงลวดลายของต้นหมาก ที่เป็นสัญลักษณ์ของชุมชนนครชุมริมคลองสวนหมากลงในองค์ประกอบ เพื่อสื่อถึงเอกลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับชุมชน รวมถึงการปรับเปลี่ยนรูปทรงและการแก้ไขปัญหาคณะหน้าต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการผลิตต้นแบบ

2) ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) ของชุมชนนครชุม

ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) ของชุมชนนครชุม ประกอบไปด้วย กิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ของชุมชนนครชุม ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้าน

การออกแบบผลิตภัณฑ์ ทั้งหมด 3 คน ในการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชนที่เกิดขึ้น
มีผลการประเมิน ดังนี้

ตาราง 35 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของ
ชุมชน ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) ของชุมชนนครชุม

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
1.	1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype)			
	1.1 การสร้างต้นแบบ สอดคล้องกับแบบร่างบรรยายแนวคิด ที่สรุปผลจากกลุ่มชุมชน	2.67	0.58	ปานกลาง
	1.2 กระบวนการผลิตต้นแบบ สามารถทำได้เองโดยกลุ่ม ชุมชน	5.00	0.00	ดีมาก
	1.3 กลุ่มชุมชนสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นจาก การสร้างต้นแบบ และประยุกต์ใช้วิธีการแก้ปัญหาอย่าง เหมาะสม	4.67	0.58	ดีมาก
	1.4 ระยะเวลาการสร้างต้นแบบของกลุ่มชุมชน มีความ สอดคล้องและทันเวลาต่อการดำเนินงานในขั้นตอนถัดไป	2.67	0.58	ปานกลาง
	1.5 พิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่ม ชุมชน	4.00	0.00	ดี
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ ขั้นสร้างต้นแบบ	3.80	1.08	ดี
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) ของกลุ่มชุมชนนครชุม โดยผู้ทรงคุณวุฒิฯ	3.80	1.08	ดี

จากตาราง 35 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ
การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) ของชุมชนนครชุม พบว่า ภาพรวมของ
การประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างต้นแบบของกลุ่มชุมชนนครชุม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.80$,
S.D. = 1.08)

ผลการประเมินกิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ชุมชนนครชุม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.80$, S.D. = 1.08) เรียงลำดับดังนี้ กระบวนการผลิตต้นแบบ สามารถทำได้เองโดยกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ กลุ่มชุมชนสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นจากการสร้างต้นแบบ และประยุกต์ใช้วิธีการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การสร้างต้นแบบ สอดคล้องกับแบบร่างบรรยายแนวคิด ที่สรุปผลจากกลุ่มชุมชน และระยะเวลาการสร้างต้นแบบของกลุ่มชุมชน มีความสอดคล้องและทันเวลาต่อการดำเนินงานในขั้นตอนถัดไป อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 2.67$, S.D. = 0.58)

1.4.2 ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชนชั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ ของชุมชนไตรตรึงษ์

1) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ชุมชนไตรตรึงษ์

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ชุมชนนครชุม โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชน ไตรตรึงษ์ ตำบลไตรตรึงษ์ จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 36 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ
(Considering Prototype) ชุมชนไตรตรึงษ์

การพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ชุมชนไตรตรึงษ์		
ภาพผลิตภัณฑ์จากแบบ ร่างบรรยายแนวคิด	ผลของกิจกรรม: ผลิตภัณฑ์ ต้นแบบที่ผลิต	คำอธิบาย
1) เสื้อคอกระเช้า ปักลายเชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม		
		ชุมชนมีการพัฒนาการสร้างต้นแบบโดยการเชื่อมโยง “ห้อง” ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีสักการะท้าวแสนปมตามความเชื่อมาเป็นสัญลักษณ์ของตัวเสื้อตามแบบ เพื่อสื่อถึงกลองวิเศษของท้าวแสนปมตำนานนิทานพื้นบ้าน ที่เมื่อตีก็จะสมปรารถนา รวมถึงเพิ่มเติมงานเย็บเศษผ้าเป็น “ดอกมะเขือ” ประดับตัวเสื้อ เพื่อสื่อถึงต้นมะเขือที่ท้าวแสนปมปลูก และให้ผลมะเขือที่รับประทานแล้วเกิดเรื่องอัศจรรย์ตามท้องเรื่องของนิทานพื้นบ้าน
2) กระเป๋าผ้า ปักลายเชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม และเจดีย์วัดวังพระธาตุ		
		ชุมชนมีการพัฒนาการสร้างต้นแบบโดยการปรับเปลี่ยนเป็นรูปทรงกระเป๋าแบบสะพายไหล่ ทรงไม่คงรูป ให้สามารถใช้ได้ทั้งหญิง-ชาย มีการนำสัญลักษณ์ “ห้อง” ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีสักการะท้าวแสนปมตามความเชื่อมาเป็นสัญลักษณ์ และปักลาย “เจดีย์ 7 ยอด” ที่เป็นโบราณสถานของวัดวังพระธาตุโดยอิงเฉพาะโครงสร้างเพื่อสื่อถึงสถานที่ท่องเที่ยวดังกล่าว รวมถึงการนำงานเย็บเศษผ้าเป็น “ดอกมะเขือ” ประดับกระเป๋า เพื่อสื่อถึงต้นมะเขือที่ท้าวแสนปมปลูกตามตำนานนิทานพื้นบ้าน

การพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ชุมชนไตรตรึงษ์		
ภาพผลิตภัณฑ์จากแบบ ร่างบรรยายแนวคิด	ผลของกิจกรรม: ผลิตภัณฑ์ ต้นแบบที่ผลิต	คำอธิบาย
3) พวงกุญแจไหมพรม ถักรูปทรงเชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม		
		ชุมชนมีการพัฒนาการสร้างต้นแบบตรงตามแบบร่างบรรยายแนวคิด ด้วยการใช้ “ห้อง” ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีสักการะท้าวแสนปมตามความเชื่อมาเป็นสัญลักษณ์ และตกแต่งด้วยงานเย็บเศษผ้าเป็น “ดอกมะเขือ” ประดับพวงกุญแจ เพื่อสื่อถึงต้นมะเขือที่ท้าวแสนปมปลุกตามตำนานนิทานพื้นบ้าน

จากตาราง 36 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ชุมชนไตรตรึงษ์ มีการพัฒนาและสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยมีผลการวิเคราะห์ แบ่งเป็น 1) ด้านการสร้างต้นแบบ 2) ด้านกระบวนการผลิตต้นแบบ 3) ด้านการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าของชุมชน 4) ด้านระยะเวลาในการสร้างต้นแบบ และ 5) ด้านการพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างชุมชนและกระบวนการ ดังนี้ ดังนี้

ด้านการสร้างต้นแบบ สอดคล้องกับแบบร่างบรรยายแนวคิด ที่สรุปผลจากกลุ่มชุมชน พบว่า ชุมชนมีการพัฒนาต้นแบบต่อยอดจากแบบร่างบรรยายแนวคิด 2 ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ เสื้อคอกระเช้า และกระเป๋า โดยการผลิตต้นแบบจริงยังมีความสอดคล้องกับแบบร่างบรรยายแนวคิดที่กำหนดไว้ส่วนหนึ่ง ส่วนของผลิตภัณฑ์พวงกุญแจไหมพรมมีการสร้างต้นแบบตามแบบร่างบรรยายแนวคิดที่สุด ซึ่งมีรายละเอียดการปรับปรุงและพัฒนาต้นแบบ ดังนี้

1) เสื้อคอกระเช้า ปักลายเชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม: ชุมชนมีการพัฒนาการสร้างต้นแบบโดยการปรับเปลี่ยนเป็นรูปทรงกระเป๋าแบบสะพายไหล่ ทรงไม่คงรูป ให้สามารถใช้ได้ทั้งหญิง-ชาย มีการนำสัญลักษณ์ “ห้อง” ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีสักการะท้าวแสนปมตามความเชื่อมาเป็นสัญลักษณ์ และปักลาย “เจดีย์ 7 ยอด” ที่เป็นโบราณสถานของวัดวังพระธาตุ โดยอิงเฉพาะโครงร่างเพื่อสื่อถึงสถานที่ท่องเที่ยวดังกล่าว รวมถึงการนำงานเย็บเศษผ้าเป็น “ดอกมะเขือ” ประดับตัวเสื้อ เพื่อสื่อถึงต้นมะเขือที่ท้าวแสนปมปลุกตามตำนานนิทานพื้นบ้าน

2) กระเป่าผ้า ปักลายเชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม และ เจดีย์วัดวังพระธาตุ: ชุมชนมีการพัฒนาการสร้างต้นแบบโดยการปรับเปลี่ยนเป็นรูปทรงกระเป่าแบบ สะพายไหล่ ทรงไม่คงรูป ให้สามารถใช้ได้ทั้งหญิง-ชาย มีการนำสัญลักษณ์ “ฆ้อง” ซึ่งเป็นเครื่องดนตรี สักการะท้าวแสนปมตามความเชื่อมาเป็นสัญลักษณ์ และปักลาย “เจดีย์ 7 ยอด” ที่เป็นโบราณสถาน ของวัดวังพระธาตุโดยอิงเฉพาะโครงร่างเพื่อสื่อถึงสถานที่ท่องเที่ยวดังกล่าว รวมถึงการนำงานเย็บเศษ ผ้าเป็น “ดอกมะเขือ” ประดับกระเป่า เพื่อสื่อถึงต้นมะเขือที่ท้าวแสนปมปลูกตามตำนานนิทาน พื้นบ้าน

3) พวงกุญแจไหมพรม ถักรูปทรงเชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสน ปม: ชุมชนมีการพัฒนาการสร้างต้นแบบตรงตามแบบร่างบรรยายแนวคิด ด้วยการใส่ “ฆ้อง” ซึ่งเป็น เครื่องดนตรีสักการะท้าวแสนปมตามความเชื่อมาเป็นสัญลักษณ์ และตกแต่งด้วยงานเย็บเศษผ้าเป็น “ดอกมะเขือ” ประดับพวงกุญแจ เพื่อสื่อถึงต้นมะเขือที่ท้าวแสนปมปลูกตามตำนานนิทานพื้นบ้าน

ด้านกระบวนการผลิตต้นแบบ สามารถทำได้เองโดยกลุ่มชุมชน พบว่า ชุมชนสามารถสร้างต้นแบบได้เอง โดยเกิดจากการปรึกษาหารือภายในชุมชนและร่วมกัน ปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาต้นแบบจากแบบร่างบรรยายแนวคิดให้มีความเหมาะสมตามศักยภาพการ ผลิตของชุมชนทั้งหมด ทั้งในด้านการเย็บ ปัก ถัก ร้อย

ด้านกลุ่มชุมชนสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นจากการสร้าง ต้นแบบ และประยุกต์ใช้วิธีการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม พบว่า ชุมชนสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะ หน้าที่เกิดขึ้นจากการสร้างต้นแบบ ยกตัวอย่างเช่น งานปักลายที่มีรายละเอียดสูง เช่น ลายฆ้อง ลาย เจดีย์ 7 ยอดของวัดวังพระธาตุ ตำบลไตรตรึงษ์ เนื่องจากเป็นงานปักมือ ชุมชนจึงใช้วิธีการตัดทอน รายละเอียดให้เป็นเพียงเค้าโครงเพื่อให้ง่ายต่อการผลิต

ด้านระยะเวลาการสร้างต้นแบบของกลุ่มชุมชน มีความสอดคล้อง และทันเวลาต่อการดำเนินงานในขั้นตอนถัดไป พบว่า ชุมชนมีการใช้เวลาในการสร้างต้นแบบ สอดคล้องและทันเวลาต่อการดำเนินงานในขั้นตอนถัดไป โดยชุมชนใช้เวลาในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ทั้งหมด 2 อาทิตย์เสร็จสิ้น รวมไปถึงระยะเวลาในการปรึกษาหารือและแก้ไข-ปรับปรุงต้นแบบ และ หากมีการผลิตในจำนวนมาก ชุมชนก็สามารถผลิตได้ในเวลาที่ใช้ในการผลิตผลิตภัณฑ์เดิมของชุมชน ตามปกติ

ด้านการพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่ม ชุมชน พบว่า ชุมชนไตรตรึงษ์มีความคิดสร้างสรรค์และกล้าแสดงออกในการพัฒนาต้นแบบจากแบบ ร่างบรรยายแนวคิด จากการเพิ่มเติมและตัดทอนองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อสื่อถึงการท่องเที่ยวบนฐาน มรดกทางวัฒนธรรม เช่น การเพิ่มงานเย็บเศษผ้าทรง “ดอกมะเขือ” ประดับผลิตภัณฑ์ เพื่อสื่อถึงต้น มะเขือที่ท้าวแสนปมปลูกตามตำนานนิทานพื้นบ้าน รวมถึงการตัดทอนรายละเอียดที่ยากในการปัก

ลายให้มีความเรียบง่ายและง่ายต่อการป้อนมากขึ้น ดังที่เห็นจากผลิตภัณฑ์เสื้อคอกระเช้า และ กระเป๋าสะพายไหล่

2) ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) ของชุมชนไตรตรึงษ์

ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) ของชุมชนไตรตรึงษ์ ประกอบไปด้วย กิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ของชุมชนไตรตรึงษ์ ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ทั้งหมด 3 คน ในการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชนที่เกิดขึ้น มีผลการประเมิน ดังนี้

ตาราง 37 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) ของชุมชนไตรตรึงษ์

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
1.	1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype)			
	1.1 การสร้างต้นแบบ สอดคล้องกับแบบร่างบรรยายแนวคิดที่สรุปผลจากกลุ่มชุมชน	3.00	0.00	ปานกลาง
	1.2 กระบวนการผลิตต้นแบบ สามารถทำได้เองโดยกลุ่มชุมชน	5.00	0.00	ดีมาก
	1.3 กลุ่มชุมชนสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นจากการสร้างต้นแบบ และประยุกต์ใช้วิธีการแก้ปัญหอย่างเหมาะสม	4.00	0.00	ดี
	1.4 ระยะเวลาการสร้างต้นแบบของกลุ่มชุมชน มีความสอดคล้องและทันเวลาต่อการดำเนินงานในขั้นตอนถัดไป	3.67	0.58	ดี
	1.5 พิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน	4.67	0.58	ดีมาก
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ ขั้นสร้างต้นแบบ	4.07	0.80	ดี
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) ของกลุ่มชุมชนไตรตรึงษ์ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ	4.07	0.80	ดี

จากตาราง 37 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) ของชุมชนไตรตรังษ์ พบว่า ภาพรวมของการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างต้นแบบของกลุ่มชุมชนไตรตรังษ์ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.80)

ผลการประเมินกิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ชุมชนไตรตรังษ์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.80) เรียงลำดับดังนี้ กระบวนการผลิตต้นแบบ สามารถทำได้เองโดยกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ กลุ่มชุมชนสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นจากการสร้างต้นแบบ และประยุกต์ใช้วิธีการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ ระยะเวลาการสร้างต้นแบบของกลุ่มชุมชน มีความสอดคล้องและทันเวลาต่อการดำเนินงานในขั้นตอนถัดไป อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การสร้างต้นแบบ สอดคล้องกับแบบร่างบรรยายแนวคิด ที่สรุปผลจากกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00)

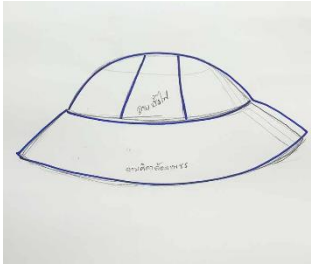

1.4.3 ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชนขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ ของชุมชนหอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

1) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ชุมชนหอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ชุมชนนครชุม โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนหอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 38 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

การพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล		
ภาพผลิตภัณฑ์จากแบบ	ผลของกิจกรรม :ผลิตภัณฑ์	คำอธิบาย
ร่างบรรยายแนวคิด	ต้นแบบที่ผลิต	
1) ชุดเสื้อคลุมลายศิลาล้อมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน		
		ชุมชนมีการพัฒนาการสร้างต้นแบบโดยการใช้ผ้ามัดหมี่ย้อมสีธรรมชาติ โดยใช้ลายผ้าประจำจังหวัด “ลายศิลาล้อมเพชร” ผึ่งหนึ่ง และสอดแทรกกลดลาย “บุญบังไฟ” ซึ่งเป็นลายที่คิดค้นขึ้นภายในชุมชนอีกผึ่งหนึ่ง เพื่อเป็นการเชื่อมโยงลวดลายที่สื่อถึงวัฒนธรรมประเพณีของ ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล เพื่อสร้างเอกลักษณ์และความแตกต่างของผลิตภัณฑ์
2) กระเป๋าลายศิลาล้อมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน		
		ชุมชนมีการพัฒนาการสร้างต้นแบบโดยการปรับเปลี่ยนเป็นรูปทรงกระเป๋าจากทรงคงรูป เป็นแบบกึ่งคงรูปเพื่อให้ง่ายต่อการตัดเย็บของชุมชน และเพิ่มเติมหูหิ้วบ้านบนเพื่อให้ผู้ใช้สามารถเลือกในการหิ้วหรือสะพาย และใช้ผ้ามัดหมี่ย้อมสีธรรมชาติ โดยใช้ลายผ้าประจำจังหวัด “ลายศิลาล้อมเพชร” ผึ่งหนึ่ง และสอดแทรกกลดลาย “บุญบังไฟ” ซึ่งเป็นลายที่คิดค้นขึ้นภายในชุมชนอีกผึ่งหนึ่ง เพื่อเป็นการเชื่อมโยงลวดลายที่สื่อถึงวัฒนธรรมประเพณีของ ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเลเพื่อสร้างเอกลักษณ์และความแตกต่างของผลิตภัณฑ์

การพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล		
ภาพผลิตภัณฑ์จากแบบ ร่างบรรยายแนวคิด	ผลของกิจกรรม :ผลิตภัณฑ์ ต้นแบบที่ผลิต	คำอธิบาย
3) หมวกลายศิลาล้อมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน		
		<p>ชุมชนมีการพัฒนาการสร้างต้นแบบโดยการปรับเปลี่ยนเป็นรูปทรงหมวกจากเดิมเป็นหมวกกะโลโบราณทรงคงรูป เป็นทรงหมวกแบบไม่คงรูปเพื่อให้ง่ายต่อการตัดเย็บของชุมชน และใช้ผ้ามัดหมี่ย้อมสีธรรมชาติ โดยใช้ลายผ้าประจำจังหวัด “ลายศิลาล้อมเพชร” ผืนหนึ่ง และสอดแทรกลวดลาย “บุญบังไฟ” ซึ่งเป็นลายที่คิดค้นขึ้นภายในชุมชนอีกผืนหนึ่ง เพื่อเป็นการเชื่อมโยงลวดลายที่สื่อถึงวัฒนธรรมประเพณีของ ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล เพื่อสร้างเอกลักษณ์และความแตกต่างของผลิตภัณฑ์</p>

จากตาราง 38 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล มีการพัฒนาและสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยมีผลการวิเคราะห์ แบ่งเป็น 1) ด้านการสร้างต้นแบบ 2) ด้านกระบวนการผลิตต้นแบบ 3) ด้านการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าของชุมชน 4) ด้านระยะเวลาในการสร้างต้นแบบ และ 5) ด้านการพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างชุมชนและกระบวนการ ดังนี้ ดังนี้

ด้านการสร้างต้นแบบ สอดคล้องกับแบบร่างบรรยายแนวคิด ที่สรุปผลจากกลุ่มชุมชน พบว่า ชุมชนมีการพัฒนาต้นแบบต่อยอดจากแบบร่างบรรยายแนวคิด 1 ผลิตภัณฑ์ ได้แก่ เสื้อคลุม ส่วนผลิตภัณฑ์กระเป๋าสะพาย และหมวก พบว่าการผลิตต้นแบบจริงยังมีความสอดคล้องกับแบบร่างบรรยายแนวคิดที่กำหนดไว้ส่วนหนึ่ง แต่มีการพัฒนาต้นแบบให้สอดคล้องกับศักยภาพของชุมชนที่ไม่ถนัดในการผลิตผลิตภัณฑ์ที่มีโครงสร้างแบบคงรูป ซึ่งมีรายละเอียดการปรับปรุงและพัฒนาต้นแบบ ดังนี้

1) ชุดเสื้อคลุมลายศิลาล้อมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน: ชุมชนมีการพัฒนาการสร้างต้นแบบโดยการใช้ผ้ามัดหมี่ย้อมสีธรรมชาติ โดยใช้ลายผ้าประจำจังหวัด “ลายศิลาล้อมเพชร” ผืนหนึ่ง และสอดแทรกกลดลาย “บุญบังไฟ” ซึ่งเป็นลายที่คิดค้นขึ้นภายในชุมชนอีกผืนหนึ่ง เพื่อเป็นการเชื่อมโยงลวดลายที่สื่อถึงวัฒนธรรมประเพณีของ ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล เพื่อสร้างเอกลักษณ์และความแตกต่างของผลิตภัณฑ์

2) กระเป๋าลายศิลาล้อมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน : ชุมชนมีการพัฒนาการสร้างต้นแบบโดยการปรับเปลี่ยนเป็นรูปทรงกระเป๋าจากทรงคงรูป เป็นแบบกึ่งคงรูปเพื่อให้ง่ายต่อการตัดเย็บของชุมชน และเพิ่มเติมหูหิ้วบ้านบนเพื่อให้ผู้ใช้สามารถเลือกในการหิ้วหรือสะพาย และใช้ผ้ามัดหมี่ย้อมสีธรรมชาติ โดยใช้ลายผ้าประจำจังหวัด “ลายศิลาล้อมเพชร” ผืนหนึ่ง และสอดแทรกกลดลาย “บุญบังไฟ” ซึ่งเป็นลายที่คิดค้นขึ้นภายในชุมชนอีกผืนหนึ่ง เพื่อเป็นการเชื่อมโยงลวดลายที่สื่อถึงวัฒนธรรมประเพณีของ ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเลเพื่อสร้างเอกลักษณ์และความแตกต่างของผลิตภัณฑ์

3) หมวกลายศิลาล้อมเพชร และลายบุญบังไฟของชุมชน : ชุมชนมีการพัฒนาการสร้างต้นแบบโดยการปรับเปลี่ยนเป็นรูปทรงหมวกจากเดิมเป็นหมวกกะโล่โบราณทรงคงรูป เป็นทรงหมวกแบบไม่คงรูปเพื่อให้ง่ายต่อการตัดเย็บของชุมชน และใช้ผ้ามัดหมี่ย้อมสีธรรมชาติ โดยใช้ลายผ้าประจำจังหวัด “ลายศิลาล้อมเพชร” ผืนหนึ่ง และสอดแทรกกลดลาย “บุญบังไฟ” ซึ่งเป็นลายที่คิดค้นขึ้นภายในชุมชนอีกผืนหนึ่ง เพื่อเป็นการเชื่อมโยงลวดลายที่สื่อถึงวัฒนธรรมประเพณีของ ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล เพื่อสร้างเอกลักษณ์และความแตกต่างของผลิตภัณฑ์

ด้านกระบวนการผลิตต้นแบบ สามารถทำได้เองโดยกลุ่มชุมชน พบว่าชุมชนสามารถสร้างต้นแบบได้เอง โดยเกิดจากการปรึกษาหารือภายในชุมชนและร่วมกันปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาต้นแบบจากแบบร่างบรรยายแนวคิดให้มีความเหมาะสมตามศักยภาพการผลิตของชุมชนทั้งหมด เนื่องจากชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบลเป็นชุมชนทอผ้าแบบครบวงจร จึงสามารถผลิตต้นแบบได้ในทุกกระบวนการตั้งแต่การมัดหมี่ลาย การย้อมสีธรรมชาติ และการเย็บขึ้นรูปผลิตภัณฑ์

ด้านกลุ่มชุมชนสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นจากการสร้างต้นแบบ และประยุกต์ใช้วิธีการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม พบว่า ชุมชนสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นจากการสร้างต้นแบบ ยกตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์กระเป๋าสะพาย และหมวก เดิมที่ชุมชนออกแบบใช้แบบคงรูป แต่ในด้านการผลิตจริงการขึ้นโครงสร้างแบบแข็ง ชุมชนจะต้องใช้วัสดุเติมเพิ่มเติมนอกเหนือจากที่ชุมชนเคยผลิต รวมทั้งการผลิตงานผลิตภัณฑ์แบบคงรูปชุมชนยังไม่มีควมถนัดมากพอเพื่อเทียบกับงานผลิตภัณฑ์การเย็บขึ้นรูปแบบกึ่งคงรูป จึงมีการแก้ปัญหาโดยการปรับเปลี่ยนโครงสร้างของผลิตภัณฑ์ให้เป็นแบบกึ่งคงรูปเพื่อให้ง่ายต่อกระบวนการผลิตของชุมชน และง่ายต่อการเก็บรักษา

ด้านระยะเวลาการสร้างต้นแบบของกลุ่มชุมชน มีความสอดคล้องและทันเวลาต่อการดำเนินงานในขั้นตอนถัดไป พบว่า ชุมชนมีการใช้เวลาในการสร้างต้นแบบสอดคล้องและทันเวลาต่อการดำเนินงานในขั้นตอนถัดไป โดยชุมชนใช้เวลาในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทั้งหมด 2 อาทิตย์เสร็จสิ้น รวมไปถึงระยะเวลาในการปรึกษาหารือและแก้ไข-ปรับปรุงต้นแบบ และหากมีการผลิตในจำนวนมาก ชุมชนก็สามารถผลิตได้ในเวลาที่ใช้ในการผลิตผลิตภัณฑ์เดิมของชุมชนตามปกติ

ด้านการพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน พบว่า ชุมชนไตร่ตรองมีความคิดสร้างสรรค์และกล้าแสดงออกในการพัฒนาต้นแบบจากแบบร่างบรรยายแนวคิด จากการเพิ่มเติมและตัดทอนองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อสื่อถึงการท่องเที่ยวบนฐานมรดกทางวัฒนธรรม เช่น การปรับเปลี่ยนรูปทรงของกระเป๋าโดยการเพิ่มหูหิ้วให้สามารถใช้งานได้สะดวกขึ้น รวมถึงการปรับเปลี่ยนโครงสร้างของผลิตภัณฑ์เพื่อให้สะดวกต่อการผลิตจริงตามศักยภาพของชุมชน

2) ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ประกอบไปด้วย กิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ทั้งหมด 3 คน ในการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชนที่เกิดขึ้น มีผลการประเมิน ดังนี้

ตาราง 39 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผลการคิดเชิงออกแบบ
1.	1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype)			
	1.1 การสร้างต้นแบบ สอดคล้องกับแบบร่างบรรยายแนวคิดที่สรุปผลจากกลุ่มชุมชน	3.67	0.58	ดี
	1.2 กระบวนการผลิตต้นแบบ สามารถทำได้เองโดยกลุ่มชุมชน	5.00	0.00	ดีมาก

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
1.3	กลุ่มชุมชนสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นจากการสร้างต้นแบบ และประยุกต์ใช้วิธีการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม	4.00	0.00	ดี
1.4	ระยะเวลาการสร้างต้นแบบของกลุ่มชุมชน มีความสอดคล้องและทันเวลาต่อการดำเนินงานในขั้นตอนถัดไป	4.00	0.00	ดี
1.5	พิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน	4.33	0.58	ดี
สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ ขั้นสร้างต้นแบบ		4.20	0.56	ดี
สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) ของกลุ่มชุมชนหอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล โดยผู้ทรงคุณวุฒิฯ		4.20	0.56	ดี

จากตาราง 39 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) ของชุมชนหอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล พบว่า ภาพรวมของการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างต้นแบบของกลุ่มชุมชนไตรตรึงษ์ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.56)

ผลการประเมินกิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype) ชุมชนหอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.56) เรียงลำดับดังนี้ กระบวนการผลิตต้นแบบ สามารถทำได้เองโดยกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 5.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ กลุ่มชุมชนสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นจากการสร้างต้นแบบ และประยุกต์ใช้วิธีการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม และระยะเวลาการสร้างต้นแบบของกลุ่มชุมชน มีความสอดคล้องและทันเวลาต่อการดำเนินงานในขั้นตอนถัดไป อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การสร้างต้นแบบ สอดคล้องกับแบบร่างบรรยายแนวคิด ที่สรุปผลจากกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.58)

1.5 การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นทดสอบ (Test)

กิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid)

ชุมชนจัดแสดงผลงานการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร และเป็นผู้บันทึกข้อมูลข้อเสนอแนะจากนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ด้วยตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) เพื่อเป็นการประเมินผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยชุมชน ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

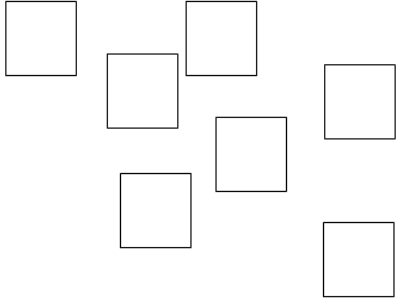
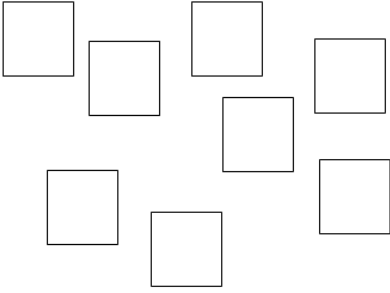
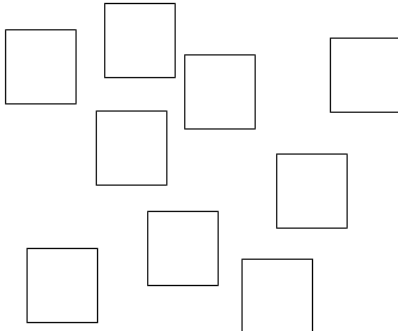
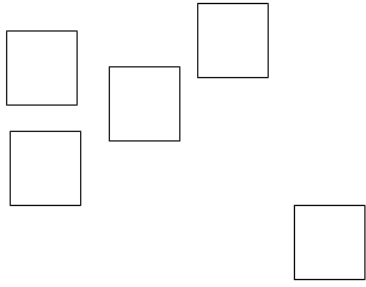
1) กระบวนกรและกลุ่มชุมชนนำข้อมูลจากการสังเกต สัมภาษณ์ และบันทึกข้อมูลข้อเสนอแนะของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ทั้งหมด 4 ด้าน ได้แก่

- นักท่องเที่ยวชื่นชอบอะไรจากผลิตภัณฑ์นี้
- นักท่องเที่ยวมีความต้องการซื้อผลิตภัณฑ์นี้หรือไม่ ด้วยเหตุผลอะไร
- นักท่องเที่ยวมีคำถามอะไรจากผลิตภัณฑ์นี้หรือไม่ และคำถามคืออะไร
- นักท่องเที่ยวมีข้อเสนอแนะ หรือแนวคิดใดเพิ่มเติมเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์นี้

2) กลุ่มชุมชนนำประเด็นสำคัญจากการสังเกต สัมภาษณ์ และบันทึกข้อมูลข้อเสนอแนะของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร เขียนลงบนกระดาษโน้ต เพื่อติดลงบนกระดาษแผ่นใหญ่ตามหัวข้อที่กำหนด

3) กระบวนกรและกลุ่มชุมชนคัดกรองประเด็นที่ซ้ำกันออก เพื่อให้ได้ประเด็นจากนักท่องเที่ยวในภาพรวม

4) กระบวนกรและกลุ่มชุมชนสรุปประเด็นร่วมกัน เพื่อให้ได้ประเด็นข้อเสนอแนะของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชรในภาพรวม

แบบบันทึกข้อมูลนักท่องเที่ยงที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน	
ความชอบของนักท่องเที่ยงต่อผลิตภัณฑ์ 	ความต้องการในการซื้อของนักท่องเที่ยง 
คำถามที่เกิดขึ้น 	ข้อเสนอแนะ/แนวคิด 

ภาพ 18 แสดงแนวทางการใช้ตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid)

ที่มา: พจนัธรธรรม อนุรักษ์วิทย์, 2566

กิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ(Retrospective board)

หลังจากที่ชุมชนดำเนินกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) ครบถ้วนแล้ว กระบวนการดำเนินการให้กลุ่มชุมชนเกิดการสนทนากลุ่มร่วมกันเพื่อทบทวนกระบวนการคิดเชิงออกแบบด้วยกระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board) ผ่านการนำเสนอข้อมูลซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ประเด็น เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงคุณภาพที่ชุมชนต้องการถ่ายทอดต่อกระบวนการที่ผ่านมาทั้งหมด มีรายละเอียด ดังนี้

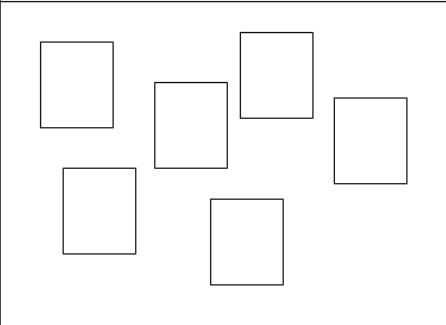
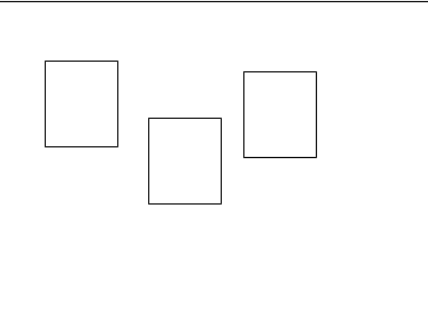
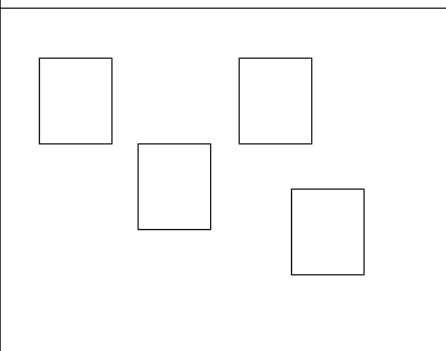
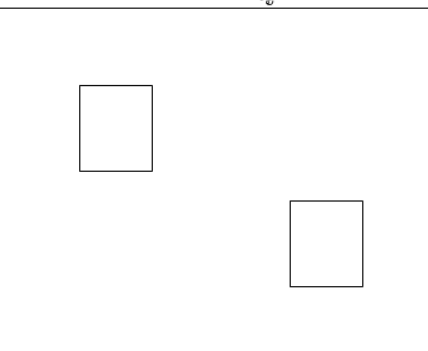
1) กระบวนการแจกกระดาษโน้ตให้กับกลุ่มชุมชน และกระตุ้นให้กลุ่มชุมชนร่วมกันเสนอข้อมูลทบทวนเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่เกิดขึ้น ทั้งหมด 4 ประเด็นได้แก่

- สิ่งที่ได้ประโยชน์ และจะดำเนินการต่อไป
- สิ่งที่จะไม่ดำเนินการต่อ
- สิ่งที่ยากจะดำเนินการเพิ่มเติม

- สิ่งที่ไม่สำคัญ

2) ชุมชนนำความเห็นในแต่ละประเด็นพร้อมระบุเหตุผล มาติดลงบนกระดานมองย้อนกลับตามประเด็นที่ต้องการนำเสนอความคิดเห็น

3) พิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน

กระดานมองย้อนกลับ เพื่อพิจารณากระบวนการคิดเชิงออกแบบสู่การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม	
สิ่งที่ได้ประโยชน์และจะดำเนินการต่อไป	สิ่งที่จะไม่ดำเนินการต่อ
	
สิ่งที่ยอยากจะดำเนินการเพิ่มเติม	สิ่งที่ไม่สำคัญ
	

ภาพ 19 แสดงแนวทางการใช้กระดานมองย้อนกลับ(Retrospective board)

ที่มา: พจนัธรธรรม ณรงค์วิทย์, 2566

1.5.1 ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชนขั้นทดสอบ (Test) และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ ของชุมชนนครชุม

1) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) ชุมชนนครชุม

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) ชุมชนนครชุม โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชน นครชุม ตำบลนครชุม จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 40 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback - capture grid) ชุมชนนครชุม

ตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) ชุมชนนครชุม			
<p>การบันทึกข้อมูลนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน</p> <p>กลุ่มชุมชนแม่บ้านนครชุม รับคลองสวนหมาก</p>			
<p>ความชอบของนักท่องเที่ยวต่อผลิตภัณฑ์</p>		<p>ความต้องการนักท่องเที่ยว</p>	
<p>คำถามที่เกิดขึ้น?</p>		<p>ข้อเสนอแนะ / แนวคิด</p>	
<p>ความชื่นชอบของ นักท่องเที่ยวที่มีต่อ ผลิตภัณฑ์</p>	<p>ความต้องการซื้อของ นักท่องเที่ยว</p>	<p>คำถามที่เกิดขึ้นจาก นักท่องเที่ยว</p>	<p>ข้อเสนอแนะ/แนวคิด</p>
<p>1) ความละเอียดและ สวยงามของผลิตภัณฑ์</p>	<p>1) ต้องการซื้อผลิตภัณฑ์เป็น ของฝากให้กับคนใน ครอบครัว</p>	<p>1) ผลิตภัณฑ์กระเป๋า สามารถบรรจุอะไรได้บ้าง จึงควรมีการระบุ รายละเอียดผลิตภัณฑ์ 2) ผลิตภัณฑ์มีกี่แบบ</p>	<p>1) ต้องการให้มีแหล่ง จำหน่ายสินค้าลักษณะ นี้มากขึ้น 2) ควรมีผลิตภัณฑ์ที่ หลากหลายมากขึ้น</p>

จากตาราง 40 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมตาราง บันทึกรวบรวมข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) ชุมชนนครชุม มีการบันทึกข้อเสนอแนะของ นักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัด กำแพงเพชร ตลอดกิจกรรม ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมข้อเสนอแนะที่มีความใกล้เคียงกัน มีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ด้านความชื่นชอบของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ พบว่า นักท่องเที่ยวชื่นชอบในด้านความสวยงามและความละเอียดของผลิตภัณฑ์ ยกตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์โคมไฟตั้งโต๊ะ มีความสวยงามจากลวดลายที่แสดงให้เห็นเกี่ยวกับมรดกทางวัฒนธรรมและประเพณีพระเล่นเพลง ของจังหวัดกำแพงเพชร และความละเอียดประณีตของงานพวงกุญแจอาหารพื้นถิ่นจำลอง (เมี่ยง) ที่มีขนาดเล็กและมีงานปั้นและงานจักสานที่ละเอียดสวยงาม

ด้านความต้องการซื้อของนักท่องเที่ยว พบว่า นักท่องเที่ยวมีความต้องการซื้อเพื่อเป็นของฝากให้กับคนในครอบครัว โดยเฉพาะงานผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวที่เป็นของที่ระลึก ประเภทพวงกุญแจ และกระเป๋าจักสานที่มีลักษณะคล้ายตะกร้า สามารถซื้อได้ง่ายและราคาไม่สูงเกินไป ซึ่งเหมาะสมต่อการซื้อฝาก

ด้านคำถามที่เกิดขึ้นจากนักท่องเที่ยว พบว่า ควรมีการบรรยายละเอียดของ ผลิตภัณฑ์เพิ่มเติมจากคำถามที่เกิดขึ้น เช่น ผลิตภัณฑ์กระเป๋า สามารถบรรจุอะไรได้บ้าง หรือ ผลิตภัณฑ์มีกี่แบบ ซึ่งชุมชนควรมีการอธิบายรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ให้มีความชัดเจนว่าผลิตภัณฑ์ กระเป๋าสามารถบรรจุอะไรได้บ้าง และไม่ควรรนำไปบรรจุอะไร รวมไปถึงรูปแบบของผลิตภัณฑ์ว่ามีกี่ รูปแบบทั้งในด้านของรูปทรง สี และขนาด เพื่อสร้างความเข้าใจแก่นักท่องเที่ยว

ด้านข้อเสนอแนะและแนวคิด พบว่า นักท่องเที่ยวต้องการให้มีแหล่งจำหน่ายสินค้าเชิงวัฒนธรรมลักษณะนี้มากขึ้น เพื่อที่จะได้แวะซื้อฝากได้ตามจุดท่องเที่ยวต่าง ๆ รวมไปถึงควรมีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น เพื่อเป็นการเพิ่มสินค้าทางเลือกให้กับนักท่องเที่ยว

2) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board) ชุมชนนครชุม

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board) ชุมชนนครชุม โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 41 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ
(Retrospective board) ชุมชนนครชุม

กระดานมองย้อนกลับ(Retrospective board) ชุมชนนครชุม			
<p style="text-align: center;"><u>การทบทวนกระบวนการคิดเชิงออกแบบ</u> <u>กลุ่มชุมชนแม่บ้านนครชุม ริมคลองสวนหมาก</u></p>			
<p style="text-align: center;"><u>สิ่งที่ได้ประโยชน์และจะดำเนินการต่อไป</u></p>	<p style="text-align: center;"><u>สิ่งที่จะไม่ดำเนินการต่อ</u></p>	<p style="text-align: center;"><u>สิ่งที่อยากจะทำเพิ่มเติม</u></p>	<p style="text-align: center;"><u>สิ่งที่ไม่สำคัญ</u></p>
<p>1) กระบวนการทุกกระบวนการกระตุ้นให้ชุมชนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ในการใช้วัสดุและศักยภาพของชุมชน</p> <p>2) กระบวนการสร้างต้นแบบ ทำให้ลดขยะในชุมชนในการนำวัสดุเหลือใช้ต่าง ๆ มาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์</p>	-	<p>1) กิจกรรมควรส่งเสริมให้ชุมชนมีวัสดุและอุปกรณ์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพิ่มมากขึ้น</p> <p>2) กิจกรรมสาธิตการใช้ประโยชน์จากวัสดุต่าง ๆ เพื่อใช้ในกิจกรรมการพัฒนาต้นแบบ</p> <p>3) กิจกรรมขั้นทดสอบตลาด แบบมีการตกแต่งหน้าร้านให้มีความสวยงามดึงดูดนักท่องเที่ยว</p>	-

จากตาราง 41 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรม กระดานมองย้อนกลับ(Retrospective board) ชุมชนนครชุม ในการทบทวนกระบวนการคิดเชิง ออกแบบที่เกิดขึ้นภายในชุมชนทุกกิจกรรม มีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

สิ่งที่ได้ประโยชน์ และจะดำเนินการต่อไป พบว่า ชุมชนมีมุมมองว่า กระบวนการคิดเชิงออกแบบในทุกกิจกรรมมีส่วนช่วยกระตุ้นให้ชุมชนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการ พัฒนาผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวบนฐานมรดกทางวัฒนธรรม ในการใช้ศักยภาพของชุมชนและวัสดุต่าง ๆ ที่มีในชุมชนให้เกิดประโยชน์ และเป็นการลดวัสดุเหลือทิ้งต่าง ๆ เช่นเศษไม้ เศษผ้าดิบ และไม่ใฝ่ ให้สามารถเกิดประโยชน์เป็นชิ้นงานต้นแบบต่าง ๆ ได้จากความคิดสร้างสรรค์ของชุมชน

สิ่งที่อยากจะดำเนินการเพิ่มเติม พบว่า ชุมชนมีมุมมองที่ต้องการ เพิ่มเติมกิจกรรมการสร้างต้นแบบ ให้มีการส่งเสริมวัสดุ อุปกรณ์ต่าง ๆ ให้กับชุมชนมากขึ้นเพื่อให้ ชุมชนมีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีความหลากหลาย รวมถึงควรมีการสาธิตการใช้ประโยชน์จากวัสดุ ต่าง ๆ ของชุมชนในส่วนที่ชุมชนไม่ทราบที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์อื่น ๆ ได้อย่างไร จะช่วยให้การ สร้างต้นแบบของชุมชนมีความแตกต่างจากผลิตภัณฑ์เดิมของชุมชนมากขึ้น และกิจกรรมขั้นตอน สอบ ต้องการดำเนินการเพิ่มเติมในการทดสอบตลาดใหม่ ๆ โดยปรับปรุงและตกแต่งหน้าร้านให้มีความ สวยงามและดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาสนใจผลิตภัณฑ์มากขึ้น

3) ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิง ออกแบบของชุมชน ขั้นตอนทดสอบ (Test) ของชุมชนนครชุม

ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิง ออกแบบของชุมชน ขั้นตอนทดสอบ (Test) ของชุมชนนครชุม ประกอบไปด้วย ตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) และกิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ(Retrospective board) ของ ชุมชนนครชุม ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ทั้งหมด 3 คน ในการประเมิน กระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชนที่เกิดขึ้น มีผลการประเมิน ดังนี้

ตาราง 42 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ชั้นทดสอบ (Test) ของชุมชนนครชุม

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
1.	1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบชั้นทดสอบ (Test) ตารางบันทึกข้อเสนอแนะ			
	1.1 การสังเกตพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน ที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยกลุ่มชุมชน	4.00	0.00	ดี
	1.2 การสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นบ่อยเพื่อยืนยันข้อมูล	3.33	0.58	ปานกลาง
	1.3. การลำดับความสำคัญของพฤติกรรมที่เกิดขึ้น สังเกตพฤติกรรมที่ส่งผลต่อการผลิตภัณฑ์	3.33	0.58	ปานกลาง
	1.4 การสัมภาษณ์นักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน ที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร	4.33	0.58	ดี
	1.5 การนำข้อมูลจากการสังเกต สัมภาษณ์ และบันทึกข้อมูลความคิดเห็น 4 ช่อง ที่กลุ่มชุมชนเป็นผู้ดำเนินการในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพกับนักท่องเที่ยว มาสรุปข้อมูลร่วมกัน โดยกระบวนการและกลุ่มชุมชน	4.00	0.00	ดี
	1.6 การนำประเด็นสำคัญจากการสังเกต สัมภาษณ์ และบันทึกข้อมูลความคิดเห็น 4 ช่อง เขียนลงบนกระดาษโน้ต เพื่อติดลงบนกระดาษแผ่นใหญ่ โดยกลุ่มชุมชน	4.67	0.58	ดีมาก
	1.7 การคัดกรองประเด็นที่ซ้ำกันออก เพื่อให้ได้ประเด็นจากนักท่องเที่ยวในภาพรวม โดยกระบวนการและกลุ่มชุมชน	3.67	0.58	ดี
	1.8 การสรุปประเด็นร่วมกัน เพื่อให้ได้ประเด็นในภาพรวม โดยกระบวนการและกลุ่มชุมชน	4.33	0.58	ดี
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ ตารางบันทึกข้อเสนอแนะ	3.96	0.62	ดี
2.	2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบชั้นทดสอบ (Test) กระดานมอญย้อนกลับ			
	2.1. การเสนอข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิง	3.33	0.58	ปานกลาง

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
	ออกแบบ ทั้งหมด 4 ประเด็นได้แก่ “สิ่งที่ได้ประโยชน์ และจะ ดำเนินการต่อไป” “สิ่งที่จะไม่ดำเนินการต่อ” “สิ่งที่ยากจะ ดำเนินการเพิ่มเติม” และ “สิ่งที่ไม่สำคัญ” โดยกลุ่มชุมชน			
	2.2 การนำความเห็นในแต่ละประเด็นพร้อมระบุเหตุผล มาติด ลงบนกระดานมองย้อนกลับตามประเด็นที่ต้องการนำเสนอ ความคิดเห็น โดยกลุ่มชุมชน	3.33	0.58	ปานกลาง
	2.3 การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และ กลุ่มชุมชน	4.67	0.58	ดีมาก
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ กระดานมอง ย้อนกลับ	3.78	0.83	ดี
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นทดสอบ (Test) ของกลุ่ม ชุมชนนครชุม โดยผู้ทรงคุณวุฒิฯ	3.91	0.68	ดี

จากตาราง 42 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของ
ผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นทดสอบ (Test) ของชุมชนนครชุม พบว่า ภาพรวม
ของการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นทดสอบของกลุ่มชุมชนนครชุม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.91$, S.D.
= 0.68)

ผลการประเมินกิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback –
capture grid) ชุมชนนครชุม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.96$, S.D. = 0.62) เรียงลำดับดังนี้ การนำ
ประเด็นสำคัญจากการสังเกต สัมภาษณ์ และบันทึกข้อมูลความคิดเห็น 4 ช่อง เขียนลงบนกระดาน
โน้ต เพื่อติดลงบนกระดานแผ่นใหญ่ โดยกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58)
รองลงมาคือ การสัมภาษณ์นักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน ที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐาน
มรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร และการสรุปประเด็นร่วมกัน เพื่อให้ได้ประเด็นในภาพรวม โดย
กระบวนการและกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การสังเกตพฤติกรรม
ของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน ที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัด
กำแพงเพชร โดยกลุ่มชุมชน และการนำข้อมูลจากการสังเกต สัมภาษณ์ และบันทึกข้อมูลความ
คิดเห็น 4 ช่อง ที่กลุ่มชุมชนเป็นผู้ดำเนินการในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพกับนักท่องเที่ยว มาสรุป

ข้อมูลร่วมกัน โดยกระบวนการและกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การคัดกรองประเด็นที่ซ้ำกันออก เพื่อให้ได้ประเด็นจากนักทอ่งเที่ยวในภาพรวม โดยกระบวนการและกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นบ่อย เพื่อยืนยันข้อมูล และการลำดับความสำคัญของพฤติกรรมที่เกิดขึ้น สังเกตพฤติกรรมที่ส่งผลต่อการผลิตภัณฑ์ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.58)

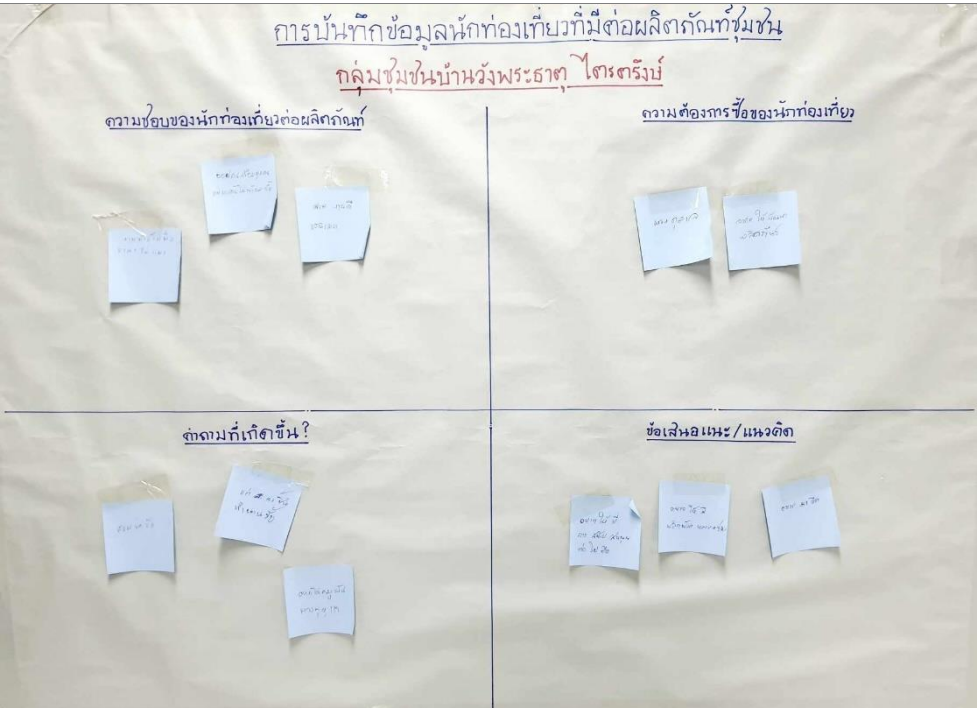
ผลการประเมินกิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board) ชุมชนนครชุม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.78$, S.D. = 0.83) เรียงลำดับดังนี้ การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การเสนอข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ทั้งหมด 4 ประเด็น ได้แก่ “สิ่งที่ได้ประโยชน์ และจะดำเนินการต่อไป” “สิ่งที่จะไม่ดำเนินการต่อ” “สิ่งที่อยากจะดำเนินการเพิ่มเติม” และ “สิ่งที่ไม่สำคัญ” โดยกลุ่มชุมชน และการนำความเห็นในแต่ละประเด็น พร้อมระบุเหตุผล มาติดลงบนกระดานมองย้อนกลับตามประเด็นที่ต้องการนำเสนอความคิดเห็น โดยกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.58)

1.5.2 ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชนขั้นทดสอบ (Test) และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ ของชุมชนไตรตรึงษ์

1) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) ชุมชนไตรตรึงษ์

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) ชุมชนไตรตรึงษ์ โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชน ไตรตรึงษ์ ตำบลไตรตรึงษ์ จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 43 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) ชุมชนไตรตรึงษ์

ตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) ชุมชนไตรตรึงษ์			
<p>การบันทึกข้อมูลนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน <u>กลุ่มชุมชนบ้านวังพระธาตุ ไตรตรึงษ์</u></p>			
<p><u>ความชอบของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์</u></p> 	<p><u>ความต้องการซื้อของนักท่องเที่ยว</u></p>	<p><u>คำถามที่เกิดขึ้น?</u></p>	<p><u>ข้อเสนอแนะ/แนวคิด</u></p>
ความชื่นชอบของ นักท่องเที่ยวที่มีต่อ ผลิตภัณฑ์	ความต้องการซื้อของ นักท่องเที่ยว	คำถามที่เกิดขึ้นจาก นักท่องเที่ยว	ข้อเสนอแนะ/แนวคิด
<p>1) ผลิตภัณฑ์มีราคาไม่สูง โดยเฉพาะงานผลิตภัณฑ์ที่ถักด้วยมือ</p> <p>2) ความสวยงามของผลิตภัณฑ์</p>	<p>1) ต้องการซื้อผลิตภัณฑ์เป็นของของฝาก ของที่ระลึก ขนาดเล็ก เช่น พวงกุญแจ</p>	<p>1) ผลิตภัณฑ์แต่ละชิ้นใช้เวลาในการทำงานหรือไม่</p> <p>2) สามารถทำผลิตภัณฑ์พวงกุญแจเป็นรูปทรงอื่น ๆ ได้หรือไม่</p>	<p>1) อยากให้มีการสนับสนุนการจำหน่ายสินค้าไปที่ตลาดอื่น ๆ</p> <p>2) ผลิตภัณฑ์ควรมีหลากหลาย</p>

จากตาราง 43 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) ชุมชนนครชุม มีการบันทึกข้อเสนอแนะของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ตลอดกิจกรรม ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมข้อเสนอแนะที่มีความใกล้เคียงกัน มีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ด้านความชื่นชอบของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ พบว่า นักท่องเที่ยวชื่นชอบในด้านความสวยงามของผลิตภัณฑ์ และด้วยที่เป็นผลิตภัณฑ์หัตถกรรมที่ราคาไม่สูง ทำให้นักท่องเที่ยวมีความสนใจในการซื้อฝากเป็นของที่ระลึกได้ง่าย โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวที่เป็นพวงกุญแจ

ด้านความต้องการซื้อของนักท่องเที่ยว พบว่า นักท่องเที่ยวมีความต้องการซื้อเพื่อเป็นของฝากและของที่ระลึก โดยเน้นเป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกที่มีขนาดเล็ก ราคาไม่สูง สะดวกต่อการพกพา โดยเฉพาะอย่างยิ่งผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวที่เป็นพวงกุญแจ

ด้านคำถามที่เกิดขึ้นจากนักท่องเที่ยว พบว่า ควรมีการระบุนรายละเอียดของผลิตภัณฑ์เพิ่มเติมจากคำถามที่เกิดขึ้น เช่น ผลิตภัณฑ์แต่ละชิ้นใช้เวลาในการทำงานหรือไม่ หรือสามารถทำผลิตภัณฑ์พวงกุญแจเป็นรูปทรงอื่น ๆ ได้หรือไม่ ซึ่งชุมชนควรมีการอธิบายรายละเอียดของผลิตภัณฑ์ให้มีความชัดเจนว่าผลิตภัณฑ์แต่ละรูปแบบสามารถผลิตเป็นรูปแบบอื่น ๆ ได้ตามความต้องการของนักท่องเที่ยว ซึ่งผลิตภัณฑ์แต่ละรูปแบบล้วนใช้เวลาในการผลิตที่แตกต่างกัน ทั้งนี้รูปทรงที่ชุมชนนำเสนอเป็นรูปแบบที่มีการเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม แต่ก็สามารถผลิตที่เปลี่ยนสี และขนาด ให้เหมาะสมตามความต้องการของนักท่องเที่ยวได้

ด้านข้อเสนอแนะและแนวคิด พบว่า นักท่องเที่ยวต้องการให้มีแหล่งจำหน่ายสินค้าเชิงวัฒนธรรมลักษณะนี้มากขึ้น เพื่อที่จะได้แวะซื้อฝากได้ตามจุดท่องเที่ยวต่าง ๆ รวมไปถึงควรมีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น เพื่อเป็นการเพิ่มสินค้าทางเลือกให้กับนักท่องเที่ยว

2) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board) ชุมชนไตรตรึงษ์

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board) ชุมชนไตรตรึงษ์ โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนไตรตรึงษ์ ตำบลไตรตรึงษ์ จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 44 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board) ชุมชนไตรตรึงษ์

กระดานมองย้อนกลับ(Retrospective board) ชุมชนไตรตรึงษ์			
<p>การทบทวนกระบวนการคิดเชิงออกแบบ</p> <p>กลุ่มชุมชนบ้านวังพระธาตุ ไตรตรึงษ์</p>			
<p>สิ่งที่ได้ประโยชน์และจะดำเนินการต่อไป</p>	<p>สิ่งที่อยากดำเนินการเพิ่มเติม</p>	<p>สิ่งที่อยากจะไม่ดำเนินการต่อ</p>	<p>สิ่งที่ไม่สำคัญ</p>
<p>สิ่งที่ได้ประโยชน์ และ จะดำเนินการต่อไป</p>	<p>สิ่งที่จะไม่ดำเนินการต่อ</p>	<p>สิ่งที่อยากจะดำเนินการเพิ่มเติม</p>	<p>สิ่งที่ไม่สำคัญ</p>
<p>1) กระบวนการทุก กระบวนการมีประโยชน์ และส่งเสริมชุมชนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์</p>	-	<p>1) กิจกรรมขั้นตอนทดสอบ ใน การทดสอบตลาด และรับ ข้อเสนอแนะจาก นักท่องเที่ยวที่ตลาดอื่น ๆ</p>	-

จากตาราง 44 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ(Retrospective board) ชุมชนไตรตรึงษ์ ในการทบทวนกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่เกิดขึ้นภายในชุมชนทุกกิจกรรม มีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

สิ่งที่ได้ประโยชน์ และจะดำเนินการต่อไป พบว่า ชุมชนมีมุมมองว่า กระบวนการคิดเชิงออกแบบในทุกกิจกรรม มีประโยชน์และช่วยส่งเสริมชุมชนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์รูปแบบใหม่ ๆ และมีความเห็นสอดคล้องกันว่าควรดำเนินการต่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ครั้งต่อ ๆ ไป

สิ่งที่อยากจะดำเนินการเพิ่มเติม พบว่า ชุมชนมีมุมมองที่ต้องการเพิ่มเติมกิจกรรมในขั้นตอนทดสอบ โดยจะมีการดำเนินการเพิ่มเติมในการทดสอบตลาดอื่น ๆ เพื่อรับฟัง

ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์จากกลุ่มนักท่องเที่ยว เพื่อนำมาพัฒนาและปรับปรุงผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวชุมชน ที่เชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรมต่อไป

3) ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นทดสอบ (Test) ของชุมชนไตรตรึงษ์

ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นทดสอบ (Test) ของชุมชนไตรตรึงษ์ ประกอบไปด้วย ตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) และกิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ(Retrospective board) ของชุมชนไตรตรึงษ์ ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ทั้งหมด 3 คน ใน การประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชนที่เกิดขึ้น มีผลการประเมิน ดังนี้

ตาราง 45 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นทดสอบ (Test) ของชุมชนไตรตรึงษ์

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
1.	1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทดสอบ (Test) ตารางบันทึกข้อเสนอแนะ			
	1.1 การสังเกตพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน ที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยกลุ่มชุมชน	3.67	0.58	ดี
	1.2 การสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นบ่อยเพื่อยืนยันข้อมูล	3.00	0.00	ปานกลาง
	1.3. การลำดับความสำคัญของพฤติกรรมที่เกิดขึ้น สังเกตพฤติกรรมที่ส่งผลต่อการผลิตภัณฑ์	3.00	0.00	ปานกลาง
	1.4 การสัมภาษณ์นักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน ที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร	4.00	0.00	ดี
	1.5 การนำข้อมูลจากการสังเกต สัมภาษณ์ และบันทึกข้อมูลความคิดเห็น 4 ช่อง ที่กลุ่มชุมชนเป็นผู้ดำเนินการในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพกับนักท่องเที่ยว มาสรุปข้อมูลร่วมกัน โดยกระบวนการและกลุ่มชุมชน	4.00	0.00	ดี
	1.6 การนำประเด็นสำคัญจากการสังเกต สัมภาษณ์ และ	4.33	0.58	ดี

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
	บันทึกข้อมูลความคิดเห็น 4 ช่อง เขียนลงบนกระดาษโน้ต เพื่อติดลงบนกระดาษแผ่นใหญ่ โดยกลุ่มชุมชน			
	1.7 การคัดกรองประเด็นที่ซ้ำกันออก เพื่อให้ได้ประเด็นจาก นักทอ่งเที่ยวในภาพรวม โดยกระบวนการและกลุ่มชุมชน	3.33	0.58	ปานกลาง
	1.8 การสรุปประเด็นร่วมกัน เพื่อให้ได้ประเด็นในภาพรวม โดยกระบวนการและกลุ่มชุมชน	4.00	0.00	ดี
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ ตารางบันทึก ข้อเสนอแนะ	3.67	0.56	ดี
2.	2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทดสอบ (Test) กระดานมองย้อนกลับ			
	2.1. การเสนอข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิง ออกแบบ ทั้งหมด 4 ประเด็นได้แก่ “สิ่งที่ได้ประโยชน์ และจะ ดำเนินการต่อไป” “สิ่งที่จะไม่ดำเนินการต่อ” “สิ่งที่อยากจะ ดำเนินการเพิ่มเติม” และ “สิ่งที่ไม่สำคัญ” โดยกลุ่มชุมชน	3.00	0.00	ปานกลาง
	2.2 การนำความเห็นในแต่ละประเด็นพร้อมระบุเหตุผล มาติด ลงบนกระดานมองย้อนกลับตามประเด็นที่ต้องการนำเสนอ ความคิดเห็น โดยกลุ่มชุมชน	3.33	0.58	ปานกลาง
	2.3 การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และ กลุ่มชุมชน	4.33	0.58	ดี
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ กระดานมอง ย้อนกลับ	3.56	0.73	ดี
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นทดสอบ (Test) ของกลุ่ม ชุมชนไตรตรึงษ์ โดยผู้ทรงคุณวุฒิฯ	3.64	0.60	ดี

จากตาราง 45 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของ
ผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นทดสอบ (Test) ของชุมชนไตรตรึงษ์ พบว่า ภาพรวม
ของการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นทดสอบของกลุ่มชุมชนไตรตรึงษ์ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.64$,
S.D. = 0.60)

ผลการประเมินกิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) ชุมชนไตรตรึงษ์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.56) เรียงลำดับดังนี้ การนำประเด็นสำคัญจากการสังเกต สัมภาษณ์ และบันทึกข้อมูลความคิดเห็น 4 ช่อง เขียนลงบนกระดานโน้ต เพื่อติดลงบนกระดานแผ่นใหญ่ โดยกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) รองลงมา คือ การสัมภาษณ์นักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน ที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร รายละเอียดดังต่อไปนี้ การนำข้อมูลจากการสังเกต สัมภาษณ์ และบันทึกข้อมูลความคิดเห็น 4 ช่อง ที่กลุ่มชุมชนเป็นผู้ดำเนินการในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพกับนักท่องเที่ยว มาสรุปข้อมูลร่วมกัน โดยกระบวนการและกลุ่มชุมชน และการสรุปประเด็นร่วมกัน เพื่อให้ได้ประเด็นในภาพรวม โดยกระบวนการและกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การสังเกตพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน ที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การคัดกรองประเด็นที่ซ้ำกันออก เพื่อให้ได้ประเด็นจากนักท่องเที่ยวในภาพรวม โดยกระบวนการและกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.58) รองลงมา คือ การสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นบ่อยเพื่อยืนยันข้อมูล และการลำดับความสำคัญของพฤติกรรมที่เกิดขึ้น สังเกตพฤติกรรมที่ส่งผลต่อการผลิตภัณฑ์ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00)

ผลการประเมินกิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board) ชุมชนไตรตรึงษ์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.56$, S.D. = 0.73) เรียงลำดับดังนี้ การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การนำความเห็นในแต่ละประเด็นพร้อมระบุเหตุผล มาติดลงบนกระดานมองย้อนกลับตามประเด็นที่ต้องการนำเสนอความคิดเห็น โดยกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การเสนอข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ทั้งหมด 4 ประเด็น ได้แก่ “สิ่งที่ได้ประโยชน์ และจะดำเนินการต่อไป” “สิ่งที่จะไม่ดำเนินการต่อ” “สิ่งที่ยากจะดำเนินการเพิ่มเติม” และ “สิ่งที่ไม่สำคัญ” โดยกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.00$, S.D. = 0.00)

1.5.3 ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชนขั้นทดสอบ (Test) และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

1) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและ

สมาชิกกลุ่มชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 46 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

ตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล			
<p>การบันทึกข้อมูลนักทอเกี่ยวกับต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน</p> <p>กลุ่มชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="width: 45%;"> <p><u>ความชอบของนักทอเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์</u></p>  </div> <div style="width: 45%;"> <p><u>ความต้องการซื้อของนักทอเกี่ยวกับ</u></p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="width: 45%;"> <p><u>คำถามที่เกิดขึ้น?</u></p>  </div> <div style="width: 45%;"> <p><u>ข้อเสนอแนะ/แนวคิด</u></p>  </div> </div>			
ความชื่นชอบของนักทอเกี่ยวกับที่มีต่อผลิตภัณฑ์	ความต้องการซื้อของนักทอเกี่ยวกับ	คำถามที่เกิดขึ้นจากนักทอเกี่ยวกับ	ข้อเสนอแนะ/แนวคิด
1) ผลิตภัณฑ์มีความสวยงามมาก แต่ก็มีราคาที่สูงมากเช่นกัน	1) ผลิตภัณฑ์มีความน่าสนใจ แต่ยังไม่เป็นที่ต้องการซื้อ (สำหรับตลาดที่จัดแสดงผลิตภัณฑ์) เนื่องจากมีราคาสูง	1) ที่มาของผ้า 2) เส้นใยที่ใช้ในการย้อม 3) ราคาของผลิตภัณฑ์	1) อยากให้มีการสนับสนุนการจำหน่ายสินค้าไปที่ตลาดอื่น ๆ โดยเฉพาะตลาดที่เป็นงานผ้าไทยโดยเฉพาะ

จากตาราง 46 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล มีการบันทึกข้อเสนอแนะของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ตลอดกิจกรรม ซึ่งผู้วิจัยได้รวบรวมข้อเสนอแนะที่มีความใกล้เคียงกัน มีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

ด้านความชื่นชอบของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ พบว่า นักท่องเที่ยวชื่นชมผลงานว่ามีความสวยงามมาก แต่ก็มีความราคาที่สูงมากเช่นเดียวกัน ซึ่งราคาของผ้ามัดหมี่ย้อมสีธรรมชาติก็เป็นราคาที่สูงอยู่แล้ว เมื่อเป็นผลิตภัณฑ์ที่แปรรูปเป็นเสื้อผ้า กระเป๋า และหมวก จึงมีราคาที่สูงทำให้นักท่องเที่ยวต้องใช้การตัดสินใจอย่างมากในการซื้อสินค้า

ด้านความต้องการซื้อของนักท่องเที่ยว พบว่า นักท่องเที่ยวมีมุมมองว่าผลิตภัณฑ์มีความน่าซื้อน่าสนใจ แต่ยังไม่เป็นที่ต้องการซื้อสำหรับตลาดที่จัดแสดงผลิตภัณฑ์ในครั้งนี้ คือ ตลาดย้อนยุคนครชุม ซึ่งนักท่องเที่ยวส่วนใหญ่จะมาซื้อสินค้า และอาหารที่มีราคาไม่สูงมาก และพบว่าผลิตภัณฑ์ก็มีผู้ที่สนใจ และต้องการซื้อซึ่งเป็นกลุ่มข้าราชการ แต่ผลิตภัณฑ์บางอย่าง เช่น ชุดเสื้อคลุม เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีขนาดเฉพาะ ทำให้ผู้ที่สนใจสวมใส่ต้องการที่จะสั่งผลิตตามขนาดตัวของผู้สวมใส่เองมากกว่า

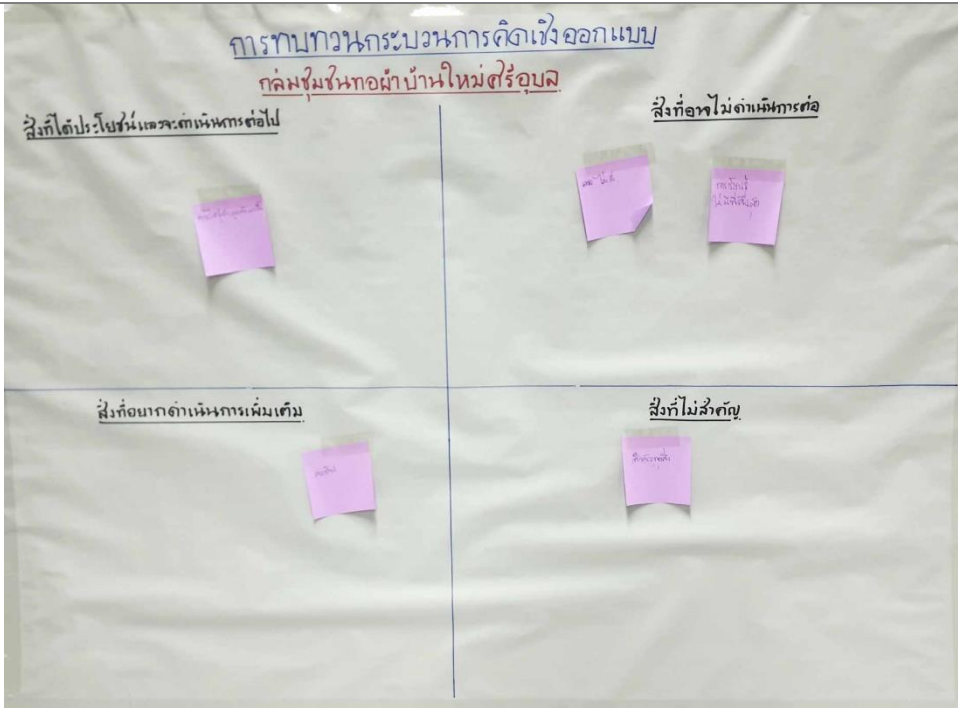
ด้านคำถามที่เกิดขึ้นจากนักท่องเที่ยว พบว่า ควรมีการบรรยายละเอียดของผลิตภัณฑ์เพิ่มเติมจากคำถามที่เกิดขึ้น เช่น ที่มาของผ้า เส้นใยที่ใช้ในการย้อม หรือราคาของผลิตภัณฑ์ ซึ่งชุมชนได้มีการอธิบายรายละเอียดและราคาของผลิตภัณฑ์ให้มีความชัดเจนว่า เป็นผลิตภัณฑ์ผ้ามัดหมี่ย้อมสีธรรมชาติของจังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งมีการนำลวดลายที่เชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมและประเพณีของชุมชนมาใช้ในการออกแบบและพัฒนา

ด้านข้อเสนอแนะและแนวคิด พบว่า นักท่องเที่ยวต้องการให้มีแหล่งจำหน่ายสินค้าเชิงวัฒนธรรมของจังหวัดกำแพงเพชร ที่เป็นตลาดผ้าไทยโดยเฉพาะ จะทำให้สินค้าสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย และนักท่องเที่ยวที่มีความสนใจเกี่ยวกับผ้าไทยได้มากขึ้น

2) ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล โดยการจัดกิจกรรมกับตัวแทนและสมาชิกกลุ่มชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล จำนวน 10 คน มีผลการจัดกิจกรรม ดังนี้

ตาราง 47 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board) ชุมชนชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

กระดานมองย้อนกลับ(Retrospective board) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล			
			
สิ่งที่ได้ประโยชน์ และ จะดำเนินการต่อไป	สิ่งที่จะไม่ดำเนินการต่อ	สิ่งที่อยากจะดำเนินการเพิ่มเติม	สิ่งที่ไม่สำคัญ
1) กระบวนการทุก กระบวนการมี ประโยชน์และสามารถ ดำเนินการต่อได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กิจกรรมขั้นตอนที่ ทำให้ชุมชนรู้จักกลุ่ม ลูกค้ายิ่งขึ้น	-	1) กิจกรรมขั้นตอนทดสอบ ใน การทดสอบตลาด และรับ ข้อเสนอแนะจาก นักท่องเที่ยวที่ตลาดอื่น ๆ	-

จากตาราง 47 แสดงผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน กิจกรรม กระดานมองย้อนกลับ(Retrospective board) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ในการทบทวน กระบวนการคิดเชิงออกแบบที่เกิดขึ้นภายในชุมชนทุกกิจกรรม มีผลการวิเคราะห์ ดังนี้

สิ่งที่ได้ประโยชน์ และจะดำเนินการต่อไป พบว่า ชุมชนมีมุมมองว่า กระบวนการคิดเชิงออกแบบในทุกกิจกรรมมีประโยชน์และสามารถดำเนินการต่อไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งกิจกรรมขั้นตอนทดสอบที่ทำให้ชุมชนรู้จักกลุ่มลูกค้ามากขึ้น และเกิดปฏิสัมพันธ์กับลูกค้าจนสามารถเข้าใจความต้องการของลูกค้ามากขึ้นกว่าเดิม

สิ่งที่อยากจะดำเนินการเพิ่มเติม พบว่า ชุมชนมีมุมมองที่จะดำเนินการกระบวนการคิดเชิงออกแบบต่อไปในชุมชน และต้องการเพิ่มเติมกิจกรรมในขั้นตอนทดสอบ โดยจะมีการดำเนินการเพิ่มเติมในการทดสอบตลาดอื่น ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ตลาดที่รองรับการจำหน่ายผ้าไทย โดยเฉพาะ หากมีการสนับสนุนและส่งเสริมให้มีตลาดดังกล่าว ชุมชนจึงมีความต้องการที่จะรับฟังข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์จากกลุ่มนักท่องเที่ยว เพื่อนำมาพัฒนาและปรับปรุงผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวชุมชน ที่เชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรมต่อไป

3) ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นตอนทดสอบ (Test) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นตอนทดสอบ (Test) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ประกอบไปด้วย ตารางบันทึกข้อเสนอแนะ(Feedback – capture grid) และกิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board) ของชุมชนไตรตรีงษ์ ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ทั้งหมด 3 คน ในการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชนที่เกิดขึ้น มีผลการประเมิน ดังนี้

ตาราง 48 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นตอนทดสอบ (Test) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
1.	1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นตอนทดสอบ (Test) ตารางบันทึกข้อเสนอแนะ			
	1.1 การสังเกตพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน ที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร โดยกลุ่มชุมชน	4.00	0.00	ดี
	1.2 การสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นบ่อยเพื่อยืนยันข้อมูล	4.00	0.00	ดี
	1.3. การลำดับความสำคัญของพฤติกรรมที่เกิดขึ้น สังเกต	3.33	0.58	ปานกลาง

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
พฤติกรรมที่ส่งผลต่อการผลิตภัณฑ์				
	1.4 การสัมภาษณ์นักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน ที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร รายละเอียดดังต่อไปนี้	4.00	0.00	ดี
	1.5 การนำข้อมูลจากการสังเกต สัมภาษณ์ และบันทึกข้อมูลความคิดเห็น 4 ช่อง ที่กลุ่มชุมชนเป็นผู้ดำเนินการในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพกับนักท่องเที่ยว มาสรุปข้อมูลร่วมกัน โดยกระบวนการและกลุ่มชุมชน	4.67	0.58	ดีมาก
	1.6 การนำประเด็นสำคัญจากการสังเกต สัมภาษณ์ และบันทึกข้อมูลความคิดเห็น 4 ช่อง เขียนลงบนกระดานโน้ต เพื่อติดลงบนกระดานแผ่นใหญ่ โดยกลุ่มชุมชน	4.67	0.58	ดีมาก
	1.7 การคัดกรองประเด็นที่ซ้ำกันออก เพื่อให้ได้ประเด็นจากนักท่องเที่ยวในภาพรวม โดยกระบวนการและกลุ่มชุมชน	3.67	0.58	ดี
	1.8 การสรุปประเด็นร่วมกัน เพื่อให้ได้ประเด็นในภาพรวม โดยกระบวนการและกลุ่มชุมชน	4.00	0.00	ดี
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ ตารางบันทึกข้อเสนอแนะ	4.04	0.55	ดี
2.	2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทดสอบ (Test) กระดานมองย้อนกลับ			
	2.1. การเสนอข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ทั้งหมด 4 ประเด็นได้แก่ “สิ่งที่ได้ประโยชน์ และจะดำเนินการต่อไป” “สิ่งที่จะไม่ดำเนินการต่อ” “สิ่งที่อยากจะดำเนินการเพิ่มเติม” และ “สิ่งที่ไม่สำคัญ” โดยกลุ่มชุมชน	3.67	0.58	ดี
	2.2 การนำความเห็นในแต่ละประเด็นพร้อมระบุเหตุผล มาติดลงบนกระดานมองย้อนกลับตามประเด็นที่ต้องการนำเสนอความคิดเห็น โดยกลุ่มชุมชน	3.67	0.58	ดี
	2.3 การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน	4.33	0.58	ดี
	สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบกระดานมองย้อนกลับ	3.89	0.60	ดี

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)		
		\bar{X}	S.D.	ระดับผล การคิดเชิง ออกแบบ
สรุปผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นทดสอบ (Test) ของกลุ่ม ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล โดยผู้ทรงคุณวุฒิฯ		4.00	0.56	ดี

จากตาราง 48 แสดงผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ขั้นทดสอบ (Test) ของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล พบว่า ภาพรวมของการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นทดสอบของกลุ่มชุมชนไตรตรึงษ์ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.56)

ผลการประเมินกิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.04$, S.D. = 0.55) เรียงลำดับดังนี้ การนำข้อมูลจากการสังเกต สัมภาษณ์ และบันทึกข้อมูลความคิดเห็น 4 ช่อง ที่กลุ่มชุมชนเป็นผู้ดำเนินการในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพกับนักท่องเที่ยว มาสรุปข้อมูลร่วมกัน โดยกระบวนการและกลุ่มชุมชน และการนำประเด็นสำคัญจากการสังเกต สัมภาษณ์ และบันทึกข้อมูลความคิดเห็น 4 ช่อง เขียนลงบนกระดานไม้ เพื่อติดลงบนกระดานแผ่นใหญ่ โดยกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ 4 รายการที่มีอันดับเท่ากัน คือ การสังเกตพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน ที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรมจังหวัด กำแพงเพชรโดยกลุ่มชุมชน การสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นบ่อยเพื่อยืนยันข้อมูล การสัมภาษณ์นักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรมจังหวัด กำแพงเพชร และการสรุปประเด็นร่วมกัน เพื่อให้ได้ประเด็นในภาพรวมโดยกระบวนการและกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ การคัดกรองประเด็นที่ซ้ำกันออก เพื่อให้ได้ประเด็นจากนักท่องเที่ยวในภาพรวม โดยกระบวนการและกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การลำดับความสำคัญของพฤติกรรมที่เกิดขึ้น สังเกตพฤติกรรมที่ส่งผลต่อการผลิตภัณฑ์ อยู่ในระดับปานกลาง ($\bar{X} = 3.33$, S.D. = 0.58)

ผลการประเมินกิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.89$, S.D. = 0.60) เรียงลำดับดังนี้ การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การเสนอข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ทั้งหมด 4 ประเด็น ได้แก่ “สิ่งที่ได้ประโยชน์ และจะดำเนินการต่อไป” “สิ่งที่จะไม่ดำเนินการต่อ”

“สิ่งที่อยากจะดำเนินการเพิ่มเติม” และ “สิ่งที่ไม่สำคัญ” โดยกลุ่มชุมชน และการนำความเห็นในแต่ละประเด็นพร้อมระบุเหตุผล มาติดลงบนกระดานมอญย้อนกลับตามประเด็นที่ต้องการนำเสนอความคิดเห็น โดยกลุ่มชุมชน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.58)

1.6 สรุปผลการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชน เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์บนฐานมรดกวัฒนธรรม จำแนกตามขั้นตอนและเครื่องมือการคิดเชิงออกแบบ ทั้ง 3 ชุมชน

ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบของผู้ทรงคุณวุฒิ การคิดเชิงออกแบบของชุมชน ทั้ง 5 ขั้นตอน ประกอบไปด้วย ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ขั้นกำหนดมุมมอง (Define) ขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) และขั้นทดสอบ (Test) ของชุมชนทั้ง 3 ชุมชน ได้แก่ ชุมชนนครชุม ชุมชนไตรตรึงษ์ และชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ทั้งหมด 3 คน ในการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชนที่เกิดขึ้น มีผลการประเมินจำแนกตามขั้นตอนและกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ ดังนี้

ตาราง 49 แสดงผลสรุปการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชน เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์บนฐานมรดกวัฒนธรรม จำแนกตามขั้นตอนและเครื่องมือการคิดเชิงออกแบบ ทั้ง 3 ชุมชน

ขั้นตอนการคิดเชิงออกแบบ	เครื่องมือ/กิจกรรม	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)							
		ชุมชนที่ 1 ชุมชนนครชุม		ชุมชนที่ 2 ชุมชนไตรตรึงษ์		ชุมชนที่ 3 ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล		ผลรวมของกระบวนการคิดเชิงออกแบบทั้ง 3 ชุมชน	
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize)	การสร้างตัวละคร	3.80	0.68	3.47	0.52	3.53	0.52	3.60	0.58
	การตั้งคำถาม WH	3.33	0.70	3.00	0.59	2.96	0.36	3.10	0.59
	ผลรวมขั้นทำความเข้าใจ	3.51	0.72	3.18	0.60	3.18	0.51	3.29	0.63
ขั้นกำหนดมุมมอง	การพิจารณาหลากหลายมุมมอง	4.50	0.52	4.67	0.49	4.75	0.45	4.64	0.49

ขั้นตอน	เครื่องมือ/ กิจกรรม	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)							
		ชุมชนที่ 1 ชุมชนนครชุม	ชุมชนที่ 2 ชุมชน ไตรตรึงษ์	ชุมชนที่ 3 ชุมชนทอผ้า บ้านใหม่ศรี อุบล	ผลรวมของ กระบวนการ คิดเชิง ออกแบบทั้ง 3 ชุมชน				
การคิดเชิง ออกแบบ		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
(Define)	การสร้าง แผนภาพมโน ทัศน์	4.27	0.59	4.47	0.52	4.53	0.52	4.42	0.54
ผลรวมขั้นกำหนดมุมมอง		4.37	0.56	4.56	0.51	4.63	0.49	4.52	0.53
ขั้นสร้าง แนวคิด (Ideate)	การจัด โครงสร้างและ เลือกแนวคิด	3.50	0.52	3.75	0.75	3.83	0.58	3.69	0.62
ผลรวมขั้นสร้างแนวคิด		3.22	0.67	3.22	0.44	3.33	0.50	3.26	0.53
ขั้นสร้าง ต้นแบบ (Prototype)	บรรยายแนวคิด	3.38	0.59	3.52	0.68	3.62	0.59	3.51	0.62
ขั้นสร้าง ต้นแบบ (Prototype)	การพิจารณา สร้างต้นแบบ	3.80	1.08	4.07	0.80	4.20	0.56	4.02	0.84
ผลรวมขั้นสร้างต้นแบบ		3.80	1.08	4.07	0.80	4.20	0.56	4.02	0.84
ขั้นทดสอบ (Test)	แบบความคิด เห็น 4 ช่อง	3.96	0.62	3.67	0.56	4.04	0.55	3.89	0.59
ผลรวมขั้นทดสอบ	กระดานมอง ย้อนกลับ	3.78	0.83	3.56	0.73	3.89	0.60	3.74	0.71
ผลรวมขั้นทดสอบ		3.91	0.68	3.64	0.60	4.00	0.56	3.85	0.63
สรุปผลรวมค่าเฉลี่ยทุกขั้นตอน การคิดเชิงออกแบบ		3.79	0.78	3.72	0.79	3.85	0.75	<u>3.79</u>	<u>0.77</u>

จากตาราง 49 แสดงผลสรุปการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชน เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์บนฐานมรดกวัฒนธรรม จำแนกตามขั้นตอนและเครื่องมือการคิดเชิงออกแบบ ทั้ง 3 ชุมชนพบว่า ภาพรวมของการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นทดสอบของกลุ่ม

ชุมชนทั้ง 3 ชุมชน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.79$, S.D. = 0.77) โดยมีผลการประเมินตามขั้นตอนการคิดเชิงออกแบบ ดังนี้

ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ของทั้ง 3 ชุมชนภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.29$, S.D. = 0.63) เรียงลำดับตามกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ ดังนี้ กิจกรรมการสร้างตัวละคร (Creating a persona) อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.60$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือกิจกรรมการตั้งคำถาม WH (WH questions) อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.10$, S.D. = 0.59)

ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นกำหนดมุมมอง (Define) ของทั้ง 3 ชุมชนภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.53) เรียงลำดับตามกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ ดังนี้ กิจกรรมการพิจารณาหลากหลายมุมมอง (Considering multiple perspectives) อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.49) รองลงมาคือ กิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map) อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.54)

ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) ของทั้ง 3 ชุมชนภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.51$, S.D. = 0.62) เรียงลำดับตามกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ ดังนี้ กิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.69$, S.D. = 0.62) รองลงมาคือ กิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.26$, S.D. = 0.53)

ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) ของทั้ง 3 ชุมชนภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.02$, S.D. = 0.84) กิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype creation) อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.02$, S.D. = 0.84)

ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นทดสอบ (Test) ของทั้ง 3 ชุมชนภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.85$, S.D. = 0.63) เรียงลำดับตามกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ ดังนี้ กิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback – capture grid) อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.89$, S.D. = 0.59) รองลงมาคือ กิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board) อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.74$, S.D. = 0.71)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชน เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์บนฐานนวัตกรรม จำแนกตามขั้นตอนและเครื่องมือการคิดเชิงออกแบบ ทั้ง 3 ชุมชน เรียงลำดับผลตามขั้นตอนการคิดเชิงออกแบบ ดังนี้ ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นกำหนดมุมมอง (Define) ของทั้ง 3 ชุมชน อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.53) รองลงมาคือ ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) ของทั้ง 3 ชุมชนอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.02$, S.D. = 0.84) รองลงมาคือ ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบขั้นทดสอบ (Test) ของทั้ง 3 ชุมชน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.85$, S.D. = 0.63) รองลงมาคือ ผลการประเมินการคิดเชิง

ออกแบบชิ้นสร้างแนวคิด (Ideate) ของทั้ง 3 ชุมชน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.51$, S.D. = 0.62) รองลงมาคือ ผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบชิ้นทำความเข้าใจ (Empathize) ของทั้ง 3 ชุมชน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.29$, S.D. = 0.63)

จากกิจกรรมคิดเชิงออกแบบของชุมชน เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์บนฐานมรดกวัฒนธรรม ของทั้ง 3 ชุมชน ได้แก่ ชุมชนนครชุม ชุมชนไตรตรึงษ์ และชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ทำให้เกิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวบนฐานมรดกทางวัฒนธรรมของชุมชน ชุมชนละ 3 ผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว เพื่อใช้ในการประเมินผลิตภัณฑ์ของชุมชนที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ในขั้นตอนถัดไป



ภาพ 20 แสดงผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรมชุมชนนครชุม ได้แก่ โคมไฟตั้งโต๊ะ กระเป๋า และพวงกุญแจ



ภาพ 21 แสดงผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม ชุมชน ไตรตริ่งษ์ ได้แก่ เสื้อคอกระเช้า กระเป๋า และพวงกุญแจ



ภาพ 22 แสดงผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ได้แก่ ชุดเสื้อคลุม กระเป๋า และหมวก




2. ผลการประเมินผลิตภัณฑ์ของชุมชนที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์




ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินรูปแบบผลิตภัณฑ์โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์จำนวน 3 คน ประเมินผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการพัฒนาด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกทางวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ผู้วิจัยใช้วิธีการวิเคราะห์โดยการหาค่าเฉลี่ย (Mean) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) เพื่อวัดผลตามแนวทางศักยภาพการจัดการผลิตภัณฑ์ทางการท่องเที่ยว เพื่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในส่วนของการจัดการผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น ตามประเด็นด้านอุปทาน ความต้องการขายสินค้าและบริการ ผลิตภัณฑ์จากการศิลปหัตถกรรมชุมชน (อังกาบ บุญสูง, 2558, น. 9) และ สุมาลี นันทศิริพล (2560, น. 144-146) 5 ด้าน ได้แก่ 1) ความเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว 2) ความเชื่อมโยงกับมรดกทาง




วัฒนธรรม 3) คุณค่าตามอัตลักษณ์และมรดกทางวัฒนธรรม 4) ความสามารถทางการตลาด 5) คุณภาพผลิตภัณฑ์ โดยประเมินผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม 3 ชุมชน ได้แก่ ชุมชนนครชุม ชุมชนไตรตรึงษ์ และชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล มีผลการประเมิน ดังนี้

ตาราง 50 แสดงผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม ที่ใช้วิธีคิดเชิง ออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ (n = 3)							
		1. โคมไฟตั้งโต๊ะ		2. กระเป๋า		3. พวงกุญแจ		สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม	
									
		ราคา 999 บาท	ราคา 399 บาท	ราคา 99 บาท	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	
1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว								
1.1	ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด	5.00	0.00	4.33	0.58	4.67	0.58	4.67	0.50
1.2	ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง	4.00	0.00	3.67	0.58	4.33	0.58	4.00	0.50
1.3	ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ	3.33	0.58	3.33	0.58	4.67	0.58	3.78	0.83
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.11	0.78	3.78	0.67	4.56	0.53	4.15	0.72
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม								
2.1	ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมใน	5.00	0.00	4.33	0.58	4.00	0.00	4.44	0.53

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ (n = 3)							
		1. โคมไฟตั้งโต๊ะ		2. กระเป๋า		3. พวงกุญแจ		สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม	
									
		ราคา 999 บาท		ราคา 399 บาท		ราคา 99 บาท			
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
	พื้นที่								
	2.2 ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม	3.67	0.58	3.67	0.58	4.00	0.00	3.78	0.44
	2.3 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม	5.00	0.00	3.67	0.58	4.33	0.58	4.33	0.71
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.56	0.73	3.89	0.60	4.11	0.33	4.19	0.62
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม								
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม	4.00	0.00	4.00	0.00	4.00	0.00	4.00	0.00
	3.2 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม	4.33	0.58	3.67	0.58	3.67	0.58	3.89	0.60
	3.3 การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ	4.33	0.58	3.67	0.58	4.33	0.58	4.11	0.60
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.22	0.44	3.78	0.44	4.00	0.50	4.00	0.48

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ (n = 3)							
		1. โคมไฟตั้งโต๊ะ		2. กระเป๋า		3. พวงกุญแจ		สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม	
									
		ราคา 999 บาท	ราคา 399 บาท	ราคา 99 บาท	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	
4.	ความสามารถทางการตลาดของผลิตภัณฑ์								
4.1	ราคาของผลิตภัณฑ์ที่มีความเหมาะสม	2.67	0.58	3.67	0.58	4.67	0.58	3.67	1.00
4.2	ศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการจัดจำหน่ายตามสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ	3.67	0.58	3.67	0.58	4.67	0.58	4.00	0.71
4.3	ศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการส่งเสริมให้เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของจังหวัด	3.67	0.58	3.33	0.58	4.00	0.00	3.67	0.50
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.33	0.71	3.56	0.53	4.44	0.53	3.78	0.75
5.	คุณภาพของผลิตภัณฑ์								
5.1	ความสวยงาม	5.00	0.00	4.00	0.00	4.00	0.00	4.33	0.50
5.2	ความสะดวกสบายในการใช้งาน	4.00	0.00	3.67	0.58	4.67	0.58	4.11	0.60
5.3	ความแข็งแรงทนทาน	4.33	0.58	3.67	0.58	3.33	0.58	3.78	0.67
5.4	ความสอดคล้องกับวัสดุ	4.33	0.58	3.67	0.58	4.67	0.58	4.22	0.67
5.5	ความเหมาะสมต่อการผลิต	3.67	0.58	4.00	0.00	4.67	0.58	4.11	0.60

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ (n = 3)							
		1. โคมไฟตั้งโต๊ะ		2. กระเป๋า		3. พวงกุญแจ		สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม	
									
		ราคา 999 บาท		ราคา 399 บาท		ราคา 99 บาท			
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.27	0.59	3.80	0.41	4.27	0.70	4.11	0.61
	สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม	4.12	0.74	3.76	0.51	4.27	0.57	4.05	0.65

จากตาราง 50 แสดงผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า ภาพรวมของการประเมินผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.05$, S.D. = 0.65)

ด้านความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.15$, S.D. = 0.72) เรียงลำดับ ดังนี้ ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.67$, S.D. = 0.50) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง อยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.00$, S.D. = 0.50) รองลงมาคือ ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.78$, S.D. = 0.83)

ด้านความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.62) เรียงลำดับ ดังนี้ ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่ ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.53) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.71) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.78$, S.D. = 0.44)

ด้านคุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.48) เรียงลำดับ ดังนี้ การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = 0.48) รองลงมาคือ

รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.89$, S.D. = 0.60)

ด้านความสามารถทางการตลาดของผลิตภัณฑ์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.78$, S.D. = 0.75) เรียงลำดับ ดังนี้ ศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการจัดจำหน่ายตามสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.71) รองลงมาคือ ราคาของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสม และศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการส่งเสริมให้เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของจังหวัด อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.67$, S.D. = 0.50)




ด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = 0.61) เรียงลำดับ ดังนี้ ความสวยงาม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.50) รองลงมาคือ ความสอดคล้องกับวัสดุอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.67) รองลงมาคือ ความสะดวกสบายในการใช้งาน และความเหมาะสมต่อการผลิต อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = 0.60) รองลงมาคือ ความแข็งแรง ทนทานอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.78$, S.D. = 0.67)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร จำแนกตามผลิตภัณฑ์ เรียงลำดับได้ดังนี้ ผลิตภัณฑ์พวงกุญแจ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.27$, S.D. = 0.57) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์โคมไฟตั้งโต๊ะ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.12$, S.D. = 0.74) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์กระเป๋า อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.76$, S.D. = 0.51)

ตาราง 51 แสดงผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรีงษ์ ที่ใช้วิธีคิดเชิง
 ออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ (n = 3)						สรุปผล การประเมิน ความพึงพอใจ ของ ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่มีต่อ ผลิตภัณฑ์ ชุมชน ไตรตรีงษ์		
		1. เสื้อคอ กระเช้า		2. กระเป๋า		3. พวงกุญแจ				
										
		ราคา 350 บาท		ราคา 450 บาท		ราคา 99 บาท				
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	
1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว									
	1.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์ สามารถเชื่อมโยงกับการ ท่องเที่ยวในจังหวัด	4.67	0.58	4.67	0.58	5.00	0.00	4.78	0.44	
	1.2 ผลิตภัณฑ์มี คุณลักษณะตามที่ นักท่องเที่ยวคาดหวัง	3.33	0.58	4.00	0.00	4.67	0.58	4.00	0.71	
	1.3 ความน่าสนใจของ ผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ	3.33	0.58	3.67	0.58	5.00	0.00	4.00	0.87	
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.78	0.83	4.11	0.60	4.89	0.33	4.26	0.76	
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม									
	2.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์ สามารถเชื่อมโยงกับมรดก วัฒนธรรมในพื้นที่	4.67	0.58	4.67	0.58	5.00	0.00	4.78	0.44	
	2.2 ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้ อย่างเหมาะสม	4.00	0.00	3.33	0.58	4.67	0.58	4.00	0.71	
	2.3 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้ เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่า	4.67	0.58	4.33	0.58	4.67	0.58	4.56	0.53	

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ (n = 3)							
		1. เสื้อคอ กระเช้า		2. กระเป๋า		3. พวงกุญแจ		สรุปผล การประเมิน ความพึงพอใจ ของ ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่มีต่อ ผลิตภัณฑ์ ชุมชน ไตรตรังษ์	
		ราคา 350 บาท		ราคา 450 บาท		ราคา 99 บาท		\bar{X}	S.D.
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
	ทางมรดกวัฒนธรรม								
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.44	0.53	4.11	0.78	4.78	0.44	4.44	0.64
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม								
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มี ความสวยงามตามอัต ลักษณ์และมรดก วัฒนธรรม	4.00	0.00	4.00	0.00	4.67	0.58	4.22	0.64
	3.2 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้ เห็นคุณค่าของมรดก วัฒนธรรม	4.33	0.58	4.33	0.58	4.67	0.58	4.44	0.53
	3.3 การพัฒนาและต่อ ยอดภูมิปัญญา มรดกทาง วัฒนธรรม สะท้อนเป็น เรื่องราวที่น่าสนใจ	4.00	0.00	4.00	0.00	5.00	0.00	4.33	0.50
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.11	0.33	4.11	0.33	4.78	0.44	4.33	0.48
4.	ความสามารถทางการตลาดของผลิตภัณฑ์								
	4.1 ราคาของผลิตภัณฑ์มี ความเหมาะสม	4.00	0.00	3.67	0.58	5.00	0.00	4.22	0.48
	4.2 ศักยภาพผลิตภัณฑ์ใน การจัดจำหน่ายตาม สถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ	4.00	0.00	4.00	0.00	4.67	0.58	4.22	0.44
	4.3 ศักยภาพผลิตภัณฑ์ใน การส่งเสริมให้เป็น ผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของ	4.33	0.58	3.33	0.58	4.33	0.58	4.00	0.71

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ (n = 3)						สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรึงษ์	
		1. เสื้อคอกระเช้า	2. กระเป๋า	3. พวงกุญแจ	สรุปผล				
					ราคา 350 บาท	ราคา 450 บาท	ราคา 99 บาท		
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
	จังหวัด								
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.11	0.33	3.67	0.50	4.67	0.50	4.15	0.60
5.	คุณภาพของผลิตภัณฑ์								
	5.1 ความสวยงาม	3.67	0.58	4.00	0.00	5.00	0.00	4.22	0.67
	5.2 ความสะดวกสบายในการใช้งาน	3.33	0.58	3.67	0.58	5.00	0.00	4.00	0.87
	5.3 ความแข็งแรง ทนทาน	4.00	0.00	4.00	0.00	4.67	0.58	4.22	0.44
	5.4 ความสอดคล้องกับวัสดุ	4.33	0.58	3.67	0.58	5.00	0.00	4.33	0.71
	5.5 ความเหมาะสมต่อการผลิต	4.00	0.00	3.33	0.58	4.67	0.58	4.00	0.71
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.87	0.52	3.73	0.46	4.87	0.35	4.16	0.67
	สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรึงษ์	4.04	0.56	3.92	0.56	4.80	0.40	<u>4.25</u>	<u>0.64</u>

จากตาราง 51 แสดงผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรึงษ์ ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า ภาพรวมของการประเมินผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรึงษ์ ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.64)

ด้านความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.76) เรียงลำดับ ดังนี้ ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.44) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์ที่มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวังอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.71) และความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้ออยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.87)

ด้านความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.64) เรียงลำดับ ดังนี้ ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.44) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.53) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.71)

ด้านคุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.48) เรียงลำดับ ดังนี้ ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.53) รองลงมาคือ การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.50) รองลงมาคือ รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.64)




ด้านความสามารถทางการตลาดของผลิตภัณฑ์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.15$, S.D. = 0.60) เรียงลำดับ ดังนี้ ราคาของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.48) และศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการจัดจำหน่ายตามสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.44) รองลงมาคือ ศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการส่งเสริมให้เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของจังหวัด อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.71)




ด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.67) เรียงลำดับ ดังนี้ ความสอดคล้องกับวัสดุ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.71) รองลงมาคือ ความสวยงาม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.67) และความแข็งแรง ทนทาน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.44) รองลงมาคือ ความสะดวกสบายในการใช้งาน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.87) และความเหมาะสมต่อการผลิต อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.71)




ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรึงษ์ ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร จำแนกตามผลิตภัณฑ์ เรียงลำดับได้ดังนี้ ผลิตภัณฑ์พวงกุญแจ อยู่ในระดับดีมาก

(\bar{X} = 4.80, S.D. = 0.40) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์เสื้อคอกระเช้า อยู่ในระดับดี (\bar{X} = 4.04, S.D. = 0.56) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์กระเป๋า อยู่ในระดับดี (\bar{X} = 3.92, S.D. = 0.56)

ตาราง 52 แสดงผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัด กำแพงเพชร

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)						สรุปผลการประเมิน ความพึงพอใจ ของ ผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อ ผลิตภัณฑ์ ชุมชนบ้าน ใหม่ศรีอุบล	
		1. เสื้อคลุม		2. กระเป๋า		3. หมวก			
									
		ราคา 899 บาท		ราคา 899 บาท		ราคา 299 บาท			
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว								
	1.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด	4.67	0.58	5.00	0.00	4.67	0.58	4.78	0.44
	1.2 ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง	4.67	0.58	3.67	0.58	4.00	0.00	4.11	0.60
	1.3 ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ	4.00	0.00	4.00	0.00	4.67	0.58	4.22	0.44
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.44	0.53	4.22	0.67	4.44	0.53	4.37	0.56
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม								
	2.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับ	4.67	0.58	4.33	0.58	4.33	0.58	4.44	0.53

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)						สรุปผล การประเมิน ความพึงพอใจ ของ ผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อ ผลิตภัณฑ์ ชุมชนบ้าน ใหม่ศรีอุบล	
		1. เสื้อคลุม		2. กระเป๋า		3. หมวก			
									
		ราคา 899 บาท		ราคา 899 บาท		ราคา 299 บาท			
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
	มรดกวัฒนธรรมในพื้นที่								
	2.2 ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม	4.00	0.00	4.00	0.00	4.00	0.00	4.00	0.00
	2.3 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม	4.33	0.58	4.33	0.58	4.33	0.58	4.33	0.50
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.33	0.50	4.22	0.44	4.22	0.44	4.26	0.45
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม								
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม	4.67	0.58	4.00	0.00	4.00	0.00	4.22	0.44
	3.2 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม	4.33	0.58	4.33	0.58	4.33	0.58	4.33	0.50
	3.3 การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดก	4.33	0.58	4.00	0.00	4.00	0.00	4.11	0.33

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)						สรุปผล การประเมิน ความพึงพอใจ ของ ผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อ ผลิตภัณฑ์ ชุมชนบ้าน ใหม่ศรีอุบล	
		1. เสื้อคลุม		2. กระเป๋า		3. หมวก			
									
		ราคา 899 บาท		ราคา 899 บาท		ราคา 299 บาท			
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
	ทางวัฒนธรรม สะท้อน เป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ								
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.44	0.53	4.11	0.33	4.11	0.33	4.22	0.42
4.	ความสามารถทางการตลาดของผลิตภัณฑ์								
	4.1 ราคาของ ผลิตภัณฑ์มีความ เหมาะสม	4.00	0.00	3.67	0.58	4.67	0.58	4.11	0.60
	4.2 ศักยภาพ ผลิตภัณฑ์ในการจัด จำหน่ายตามสถานที่ ท่องเที่ยวต่าง ๆ	4.00	0.00	4.00	0.00	4.33	0.58	4.11	0.33
	4.3 ศักยภาพ ผลิตภัณฑ์ในการ ส่งเสริมให้เป็น ผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว ของจังหวัด	3.67	0.58	3.67	0.58	4.00	0.00	3.78	0.44
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.89	0.33	3.78	0.44	4.33	0.50	4.00	0.48
5.	คุณภาพของผลิตภัณฑ์								
	5.1 ความสวยงาม	4.67	0.58	3.67	0.58	4.33	0.58	4.22	0.67
	5.2 ความสะดวกสบาย ในการใช้งาน	4.33	0.58	3.67	0.58	4.00	0.00	4.00	0.50

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)						สรุปผล การประเมิน ความพึงพอใจ ของ ผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อ ผลิตภัณฑ์ ชุมชนบ้าน ใหม่ศรีอุบล	
		1. เสื้อคลุม	2. กระเป๋า	3. หมวก	สรุปล				
									
		ราคา 899 บาท	ราคา 899 บาท	ราคา 299 บาท					
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
5.3	ความแข็งแรงทนทาน	4.00	0.00	4.00	0.00	4.67	0.58	4.22	0.44
5.4	ความสอดคล้องกับวัสดุ	4.67	0.58	4.00	0.00	4.33	0.58	4.33	0.50
5.5	ความเหมาะสมต่อการผลิต	4.00	0.00	3.67	0.58	4.00	0.00	3.89	0.33
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.33	0.49	3.80	0.41	4.27	0.46	4.13	0.50
	สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบ้านใหม่ศรีอุบล	4.29	0.50	4.00	0.49	4.27	0.45	<u>4.19</u>	<u>0.50</u>

จากตาราง 52 แสดงผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า ภาพรวมของการประเมินผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.50)

ด้านความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.56) เรียงลำดับ ดังนี้ ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.78$, S.D. = 0.44) รองลงมาคือ ความน่าสนใจของ

ผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.44) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = 0.60)

ด้านความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.45) เรียงลำดับ ดังนี้ ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.53) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.50) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.00)

ด้านคุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.42) เรียงลำดับ ดังนี้ ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.50) รองลงมาคือ รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.44) รองลงมาคือ การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = 0.33)

ด้านความสามารถทางการตลาดของผลิตภัณฑ์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.48) เรียงลำดับ ดังนี้ ราคาของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = 0.60) และศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการจัดจำหน่ายตามสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = 0.33) รองลงมาคือ ศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการส่งเสริมให้เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของจังหวัด อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.78$, S.D. = 0.44)



ด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.50) เรียงลำดับ ดังนี้ ความสอดคล้องกับวัสดุ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.33$, S.D. = 0.50) รองลงมาคือ ความสวยงาม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.67) และความแข็งแรง ทนทาน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.44) รองลงมาคือ ความสะดวกสบายในการใช้งาน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.50) รองลงมาคือ ความเหมาะสมต่อการผลิต อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.89$, S.D. = 0.33)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร จำแนกตามผลิตภัณฑ์ เรียงลำดับได้ดังนี้ ผลิตภัณฑ์เสื้อคลุม อยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.29$, S.D. = 0.50) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์หมวก อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.27$, S.D. = 0.45) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์กระเป๋า อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.49)

ตาราง 53 แสดงผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยรวมทั้ง 3 ชุมชนที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)							
		1. ผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม		2. ผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรึงษ์		3. ผลิตภัณฑ์ชุมชนบ้านใหม่ศรีอุบล		สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์โดยรวมทั้ง 3 ชุมชน	
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว								
	1.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด	4.67	0.50	4.78	0.44	4.78	0.44	4.74	0.45
	1.2 ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง	4.00	0.50	4.00	0.71	4.11	0.60	4.04	0.59
	1.3 ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ	3.78	0.83	4.00	0.87	4.22	0.44	4.00	0.73
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.15	0.72	4.26	0.76	4.37	0.56	4.26	0.69
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม								
	2.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่	4.44	0.53	4.78	0.44	4.44	0.53	4.56	0.51
	2.2 ผลิตภัณฑ์	3.78	0.44	4.00	0.71	4.00	0.00	3.93	0.47

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)							
		1. ผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม		2. ผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรึงษ์		3. ผลิตภัณฑ์ชุมชนบ้านใหม่ศรีอุบล		สรุปผล การประเมิน ความพึง พอใจของ ผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อ ผลิตภัณฑ์ โดยรวมทั้ง 3 ชุมชน	
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
	ประยุกต์ใช้ทุนทาง มรดกวัฒนธรรมได้ อย่างเหมาะสม								
	2.3 ผลิตภัณฑ์สะท้อน ให้เห็นอัตลักษณ์ และ คุณค่าทางมรดก วัฒนธรรม	4.33	0.71	4.56	0.53	4.33	0.50	4.41	0.57
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.19	0.62	4.44	0.64	4.26	0.45	4.30	0.58
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม								
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์ มีความสวยงามตามอัต ลักษณ์และมรดก วัฒนธรรม	4.00	0.00	4.22	0.64	4.22	0.44	4.15	0.36
	3.2 ผลิตภัณฑ์สะท้อน ให้เห็นคุณค่าของมรดก วัฒนธรรม	3.89	0.60	4.44	0.53	4.33	0.50	4.22	0.58
	3.3 การพัฒนาและต่อ ยอดภูมิปัญญา มรดก ทางวัฒนธรรม สะท้อน เป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ	4.11	0.60	4.33	0.50	4.11	0.33	4.19	0.48
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.00	0.48	4.33	0.48	4.22	0.42	4.19	0.48

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)							
		1. ผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม		2. ผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรึงษ์		3. ผลิตภัณฑ์ชุมชนบ้านใหม่ศรีอุบล		สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ทรงคุณวุฒิฯ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์โดยรวมทั้ง 3 ชุมชน	
									
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
4.	ความสามารถทางการตลาดของผลิตภัณฑ์								
4.1	ราคาของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสม	3.67	1.00	4.22	0.48	4.11	0.60	4.00	0.78
4.2	ศักยภาพในการจัดจำหน่ายตามสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ	4.00	0.71	4.22	0.44	4.11	0.33	4.11	0.51
4.3	ศักยภาพในการส่งเสริมให้เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของจังหวัด	3.67	0.50	4.00	0.71	3.78	0.44	3.81	0.56
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.78	0.75	4.15	0.60	4.00	0.48	3.98	0.63
5.	คุณภาพของผลิตภัณฑ์								
5.1	ความสวยงาม	4.33	0.50	4.22	0.67	4.22	0.67	4.26	0.59
5.2	ความสะดวกสบายในการใช้งาน	4.11	0.60	4.00	0.87	4.00	0.50	4.04	0.65
5.3	ความแข็งแรงทนทาน	3.78	0.67	4.22	0.44	4.22	0.44	4.07	0.55
5.4	ความสอดคล้องกับ	4.22	0.67	4.33	0.71	4.33	0.50	4.30	0.61

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ (n = 3)							
		1. ผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม		2. ผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรึงษ์		3. ผลิตภัณฑ์ชุมชนบ้านใหม่ศรีอุบล		สรุปผล	
								สรุปผล การประเมิน ความพึง พอใจของ ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่มีต่อ ผลิตภัณฑ์ โดยรวมทั้ง 3 ชุมชน	
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
วัสดุ									
5.5 ความเหมาะสมต่อ		4.11	0.60	4.00	0.71	3.89	0.33	4.00	0.55
การผลิต									
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.11	0.61	4.16	0.67	4.13	0.50	4.13	0.60
	สรุปผลการประเมินความพึง	4.05	0.65	4.25	0.64	4.19	0.50	<u>4.17</u>	<u>0.60</u>
	พอใจของผู้ทรงคุณวุฒิ ที่มี								
	ผลิตภัณฑ์ชุมชน								
	โดยรวมทั้ง 3 ชุมชน								

จากตาราง 53 แสดงผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ โดยรวมทั้ง 3 ชุมชน ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า ภาพรวมของการประเมินผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยรวมทั้ง 3 ชุมชน ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.17, S.D. = 0.60$)

ด้านความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.26, S.D. = 0.69$) เรียงลำดับ ดังนี้ ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.74, S.D. = 0.45$) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.04, S.D. = 0.59$) รองลงมาคือ ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00, S.D. = 0.73$)

ด้านความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.58) เรียงลำดับ ดังนี้ ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่ อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.56$, S.D. = 0.51) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกทางวัฒนธรรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.57) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.93$, S.D. = 0.47)

ด้านคุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.48) เรียงลำดับ ดังนี้ ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.48) รองลงมาคือ รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.15$, S.D. = 0.36)

ด้านความสามารถทางการตลาดของผลิตภัณฑ์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.98$, S.D. = 0.63) เรียงลำดับ ดังนี้ ศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการจัดจำหน่ายตามสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = 0.51) รองลงมาคือ ราคาของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.78) รองลงมาคือ ศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการส่งเสริมให้เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของจังหวัด อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.81$, S.D. = 0.56)

ด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.60) เรียงลำดับ ดังนี้ ความสอดคล้องกับวัสดุ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.30$, S.D. = 0.61) รองลงมาคือ ความสวยงาม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.59) รองลงมาคือ ความแข็งแรง ทนทาน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.55) รองลงมาคือ ความสะดวกสบายในการใช้งาน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.04$, S.D. = 0.65) รองลงมาคือ ความเหมาะสมต่อการผลิต อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.55)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรึงษ์ ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร จำแนกตามชุมชน เรียงลำดับได้ดังนี้ ผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรึงษ์ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.64) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.50) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.05$, S.D. = 0.65)

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์การประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการประเมินผลิตภัณฑ์โดยนักท่องเที่ยวภายในประเทศไทย จำนวน 100 คน ประเมินผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการพัฒนาด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกทางวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร วัดผลตามแนวทางศักยภาพการจัดการผลิตภัณฑ์ทางการท่องเที่ยวเพื่อการส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ในส่วนของการจัดการผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นตามประเด็นด้านอุปทาน ความต้องการขายสินค้าและบริการ ผลิตภัณฑ์จากการศิลปหัตถกรรมชุมชน (อังกาบ บุญสูง, 2558) และ (สุมาลี นันทศิริพล, 2560) 5 ด้าน ได้แก่ 1) ความเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว 2) ความเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรม 3) คุณค่าตามอัตลักษณ์และมรดกทางวัฒนธรรม 4) ความสามารถทางการตลาด 5) คุณภาพผลิตภัณฑ์ โดยจัดแสดงผลิตภัณฑ์ที่พื้นที่เชิงวัฒนธรรมตลาดย้อนยุคนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร เมื่อวันที่ 2 – 4 กุมภาพันธ์ 2567 มีผลการประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ดังนี้

ตาราง 54 แสดงผลการวิเคราะห์สถานภาพนักท่องเที่ยว ผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ลำดับ	รายการ	จำนวน (n = 100)	ร้อยละ
1	เพศ		
	ชาย	36	36
	หญิง	64	64
	รวม	100	100
2	อายุ		
	ต่ำกว่า 20 ปี	0	0
	21 – 30 ปี	21	21
	31 - 40 ปี	52	52
	41 – 50 ปี	18	18
	51 ปี ขึ้นไป	9	9
	รวม	100	100
3	ระดับการศึกษา		
	ต่ำกว่าปริญญาตรี	11	11

ลำดับ	รายการ	จำนวน (n = 100)	ร้อยละ
	ปริญญาตรี	79	79
	ปริญญาโท	8	8
	สูงกว่าปริญญาโท	2	2
	รวม	100	100
4	รายได้ต่อเดือน (บาท)		
	ต่ำกว่า 10,000	3	3
	10,000 – 15,000	11	11
	15,000 – 20,000	34	34
	20,000 ขึ้นไป	52	52
	รวม	100	100

ตาราง 54 แสดงผลการวิเคราะห์สถานภาพนักท่องเที่ยว ผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 100 คน คิดเป็น 100% พบว่า

สถานภาพผู้ตอบแบบประเมิน พบว่านักท่องเที่ยว ผู้ตอบแบบประเมินความพึงพอใจ ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินเป็นผู้หญิงมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 64 รองลงมาเป็นผู้ชาย คิดเป็นร้อยละ 36 มีอายุ 31 - 40 ปี มากที่สุดคิดเป็นร้อยละ 52 รองลงมาก็คืออายุ 21 - 30 ปี คิดเป็นร้อยละ 21 รองลงมาก็คืออายุ 41 - 50 ปี คิดเป็นร้อยละ 18 รองลงมาก็คือ อายุ 51 ปี ขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 9 และไม่มีผู้ตอบแบบประเมินที่อยู่ในช่วงอายุต่ำกว่า 20 ปี ในด้านระดับการศึกษา ผู้ตอบแบบประเมินอยู่ในระดับปริญญาตรีมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 79 รองลงมาก็คือระดับต่ำกว่าปริญญาตรีคิดเป็นร้อยละ 11 รองลงมาก็คือระดับปริญญาโท คิดเป็นร้อยละ 8 รองลงมาก็คือระดับสูงกว่าปริญญาโทคิดเป็นร้อยละ 2 โดยผู้ตอบแบบประเมินมีรายได้ 20,000 ขึ้นไป มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 52 รองลงมาก็คือ รายได้ 15,000 – 20,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 34 รองลงมาก็คือรายได้ 10,000 – 15,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 11 รองลงมาก็คือ รายได้ต่ำกว่า 10,000 บาท คิดเป็นร้อยละ 3

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	นักท่องเที่ยว (n = 100)						สรุปผล การประเมิน ความพึงพอใจ ของ นักท่องเที่ยวที่ มีต่อผลิตภัณฑ์ ชุมชนนครชุม	
		1. โคมไฟตั้งโต๊ะ		2. กระเป๋า		3. พวงกุญแจ			
									
		ราคา 999 บาท	ราคา 399 บาท	ราคา 99 บาท					
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
	4.2 ศักยภาพ ผลิตภัณฑ์ในการจัด จำหน่ายตามสถานที่ ท่องเที่ยวต่าง ๆ	3.76	0.65	3.85	0.50	4.52	0.54	4.04	0.66
	4.3 ศักยภาพ ผลิตภัณฑ์ในการ ส่งเสริมให้เป็น ผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว ของจังหวัด	3.49	0.66	3.78	0.69	4.37	0.53	3.88	0.73
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.38	0.73	3.85	0.66	4.51	0.55	3.91	0.80
5.	คุณภาพของผลิตภัณฑ์								
	5.1 ความสวยงาม	4.22	0.54	4.15	0.50	4.04	0.35	4.14	0.47
	5.2 ความสะดวกสบาย ในการใช้งาน	4.00	0.60	3.94	0.45	3.67	0.57	3.87	0.56
	5.3 ความแข็งแรง ทนทาน	4.10	0.39	3.80	0.53	3.37	0.49	3.76	0.56
	5.4 ความสอดคล้อง กับวัสดุ	4.49	0.50	4.35	0.48	4.29	0.46	4.38	0.49
	5.5 ความเหมาะสม ต่อการผลิต	3.85	0.56	4.08	0.60	4.41	0.53	4.11	0.61
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.13	0.56	4.06	0.54	3.96	0.62	4.05	0.58
	สรุปผลการประเมินความพึง พอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อ ผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม	3.91	0.70	4.01	0.63	4.13	0.64	4.01	0.67

จากตาราง 55 แสดงผลการประเมินของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุมที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร พบว่าภาพรวมของการประเมินผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.01$, S.D. = 0.67)

ด้านความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.06$, S.D. = 0.73) เรียงลำดับ ดังนี้ ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.67) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.00$, S.D. = 0.57) รองลงมาคือ ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.86$, S.D. = 0.83)

ด้านความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = 0.52) เรียงลำดับ ดังนี้ ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.54) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.97$, S.D. = 0.46) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.96$, S.D. = 0.53)

ด้านคุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.91$, S.D. = 0.69) เรียงลำดับ ดังนี้ ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.98$, S.D. = 0.61) รองลงมาคือ การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.95$, S.D. = 0.75) รองลงมาคือ รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.81$, S.D. = 0.69)

ด้านความสามารถทางการตลาดของผลิตภัณฑ์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.91$, S.D. = 0.80) เรียงลำดับ ดังนี้ ศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการจัดจำหน่ายตามสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.04$, S.D. = 0.66) รองลงมาคือ ศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการส่งเสริมให้เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของจังหวัด อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.88$, S.D. = 0.73) รองลงมาคือ ราคาของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.81$, S.D. = 0.97)

ด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.05$, S.D. = 0.58) เรียงลำดับ ดังนี้ ความสอดคล้องกับวัสดุ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.49) รองลงมาคือ ความสวยงาม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.14$, S.D. = 0.47) รองลงมาคือ ความเหมาะสมต่อการผลิต อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = 0.61) รองลงมาคือ ความสะดวกสบายในการใช้งาน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.87$, S.D. = 0.56) รองลงมาคือ ความแข็งแรง ทนทาน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.76$, S.D. = 0.56)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการประเมินของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุมที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร จำแนกตามผลิตภัณฑ์ เรียงลำดับได้ดังนี้ ผลิตภัณฑ์พวงกุญแจ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.13$, S.D. = 0.64) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์กระเป๋า อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.01$, S.D. = 0.63) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์โคมไฟตั้งโต๊ะ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.91$, S.D. = 0.70)

ตาราง 56 แสดงผลการประเมินของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรึงษ์ ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	นักท่องเที่ยว (n = 100)						สรุปผลการประเมิน ความพึงพอใจ ของ นักท่องเที่ยว ที่มีต่อ ผลิตภัณฑ์ ชุมชน ไตรตรึงษ์	
		1. เสื้อคอ กระเช้า	2. กระเป๋า	3. พวงกุญแจ					
					ราคา 350 บาท	ราคา 450 บาท	ราคา 99 บาท		
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว								
	1.1 ภาพรวม ผลิตภัณฑ์สามารถ เชื่อมโยงกับการ ท่องเที่ยวในจังหวัด	4.58	0.50	4.34	0.55	4.48	0.64	4.47	0.57
	1.2 ผลิตภัณฑ์มี คุณลักษณะตามที่ นักท่องเที่ยวคาดหวัง	3.65	0.64	4.33	0.47	4.53	0.54	4.17	0.67
	1.3 ความน่าสนใจ ของผลิตภัณฑ์ในการ ซื้อฝาก - ฝากซื้อ	3.17	0.38	4.21	0.46	4.68	0.53	4.02	0.78
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.80	0.78	4.29	0.50	4.56	0.58	4.22	0.70

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	นักท่องเที่ยว (n = 100)							
		1. เสื้อคอ กระเช้า		2. กระเป๋า		3. พวงกุญแจ		สรุปผล การประเมิน ความพึงพอใจ ของ นักท่องเที่ยว ที่มีต่อ ผลิตภัณฑ์ ชุมชน ไตรตรึงษ์	
									
		ราคา 350 บาท		ราคา 450 บาท		ราคา 99 บาท			
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม								
2.1	ภาพรวม ผลิตภัณฑ์สามารถ เชื่อมโยงกับมรดก วัฒนธรรมในพื้นที่	4.24	0.55	4.53	0.54	4.28	0.53	4.35	0.55
2.2	ผลิตภัณฑ์ ประยุกต์ใช้ทุนทาง มรดกวัฒนธรรมได้ อย่างเหมาะสม	4.04	0.65	3.95	0.50	4.23	0.47	4.07	0.56
2.3	ผลิตภัณฑ์ สะท้อนให้เห็นอัต ลักษณ์ และคุณค่า ทางมรดกวัฒนธรรม	4.23	0.62	4.26	0.56	4.11	0.60	4.20	0.60
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.17	0.61	4.25	0.58	4.21	0.54	4.21	0.58
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม								
3.1	รูปแบบ ผลิตภัณฑ์มีความ สวยงามตามอัต ลักษณ์และมรดก วัฒนธรรม	4.12	0.46	4.18	0.63	4.21	0.46	4.17	0.52
3.2	ผลิตภัณฑ์	4.19	0.66	4.14	0.53	4.12	0.44	4.15	0.55

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	นักท่องเที่ยว (n = 100)						สรุปผล การประเมิน ความพึงพอใจ ของ นักท่องเที่ยว ที่มีต่อ ผลิตภัณฑ์ ชุมชน ไตรตรึงษ์	
		1. เสื้อคอ กระเช้า		2. กระเป๋า		3. พวงกุญแจ			
									
		ราคา 350 บาท		ราคา 450 บาท		ราคา 99 บาท			
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
	สะท้อนให้เห็นคุณค่า ของมรดกวัฒนธรรม								
	3.3 การพัฒนาและ ต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราว ที่น่าสนใจ	4.34	0.64	4.25	0.63	4.55	0.50	4.38	0.60
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.22	0.60	4.19	0.60	4.30	0.50	4.23	0.57
4.	ความสามารถทางการตลาดของผลิตภัณฑ์								
	4.1 ราคาของ ผลิตภัณฑ์ที่มีความ เหมาะสม	4.12	0.52	4.04	0.68	4.59	0.55	4.25	0.63
	4.2 ศักยภาพ ผลิตภัณฑ์ในการจัด จำหน่ายตามสถานที่ ท่องเที่ยวต่าง ๆ	3.95	0.52	4.21	0.48	4.56	0.54	4.24	0.57
	4.3 ศักยภาพ ผลิตภัณฑ์ในการ ส่งเสริมให้เป็น ผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว ของจังหวัด	3.93	0.43	3.96	0.58	4.41	0.53	4.10	0.56

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	นักท่องเที่ยว (n = 100)								
		1. เสื้อคอ กระเช้า		2. กระเป๋า		3. พวงกุญแจ		สรุปผล การประเมิน ความพึงพอใจ ของ นักท่องเที่ยว ที่มีต่อ ผลิตภัณฑ์ ชุมชน ไตรตรังษ์		
										
		ราคา 350 บาท		ราคา 450 บาท		ราคา 99 บาท				
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.00	0.50	4.07	0.59	4.52	0.55	4.20	0.59	
65.	คุณภาพของผลิตภัณฑ์									
	5.1 ความสวยงาม	4.11	0.45	4.21	0.46	4.64	0.50	4.32	0.52	
	5.2 ความ สะดวกสบายในการ ใช้งาน	3.86	0.64	4.01	0.52	4.35	0.58	4.07	0.61	
	5.3 ความแข็งแรง ทนทาน	3.94	0.31	4.12	0.59	4.59	0.53	4.22	0.56	
	5.4 ความสอดคล้อง กับวัสดุ	4.28	0.65	4.38	0.49	4.47	0.50	4.38	0.56	
	5.5 ความเหมาะสม ต่อการผลิต	3.99	0.36	4.18	0.58	4.59	0.53	4.25	0.56	
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.04	0.52	4.18	0.54	4.53	0.54	4.25	0.57	
	สรุปผลการประเมินความพึง พอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อ ผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรังษ์	4.04	0.62	4.19	0.56	4.44	0.56	4.22	0.60	

จากตาราง 56 แสดงผลการประเมินของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรังษ์ ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า ภาพรวมของการประเมินผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรังษ์ ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.60)

ด้านความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.70) เรียงลำดับ ดังนี้ ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.47$, S.D. = 0.57) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวังอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.17$, S.D. = 0.67) และความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้ออยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.02$, S.D. = 0.78)

ด้านความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.58) เรียงลำดับ ดังนี้ ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 0.55) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.60) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.56)

ด้านคุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.23$, S.D. = 0.57) เรียงลำดับ ดังนี้ การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.60) รองลงมาคือ รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.17$, S.D. = 0.52) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.15$, S.D. = 0.55)




ด้านความสามารถทางการตลาดของผลิตภัณฑ์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.59) เรียงลำดับ ดังนี้ ราคาของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.63) รองลงมาคือ ศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการจัดจำหน่ายตามสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.24$, S.D. = 0.57) รองลงมาคือ ศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการส่งเสริมให้เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของจังหวัด อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.10$, S.D. = 0.56)




ด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.57) เรียงลำดับ ดังนี้ ความสอดคล้องกับวัสดุ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.56) รองลงมาคือ ความสวยงาม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.32$, S.D. = 0.52) รองลงมาคือ ความเหมาะสมต่อการผลิต อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.56) รองลงมาคือ ความแข็งแรง ทนทาน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.56) รองลงมาคือ ความสะดวกสบายในการใช้งาน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.61)




ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการประเมินของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรังซ์ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร จำแนกตามผลิตภัณฑ์ เรียงลำดับได้ดังนี้ ผลิตภัณฑ์พวงกุญแจ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.44$, S.D. = 0.56) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์กระเป๋า อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.56) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์เสื้อคอกระเช้า อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.04$, S.D. = 0.62)

ตาราง 57 แสดงผลการประเมินของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบลที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	นักท่องเที่ยว (n = 100)						สรุปผล การประเมิน ความพึงพอใจ ของ นักท่องเที่ยว ที่มีต่อ ผลิตภัณฑ์ ชุมชนบ้าน ใหม่ศรีอุบล	
		1. เสื้อคลุม		2. กระเป๋า		3. หมวก			
									
		ราคา 899 บาท	ราคา 899 บาท	ราคา 299 บาท					
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว								
	1.1 ภาพรวม ผลิตภัณฑ์สามารถ เชื่อมโยงกับการ ท่องเที่ยวในจังหวัด	4.54	0.50	4.34	0.55	4.19	0.54	4.36	0.55
	1.2 ผลิตภัณฑ์มี คุณลักษณะตามที่ นักท่องเที่ยวคาดหวัง	4.31	0.58	4.33	0.47	4.53	0.54	4.39	0.54
	1.3 ความน่าสนใจ ของผลิตภัณฑ์ในการ ซื้อฝาก - ฝากซื้อ	4.32	0.51	4.21	0.46	4.68	0.53	4.40	0.54
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.39	0.54	4.29	0.50	4.47	0.57	4.38	0.54
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม								
	2.1 ภาพรวม ผลิตภัณฑ์สามารถ เชื่อมโยงกับมรดก วัฒนธรรมในพื้นที่	4.24	0.51	4.48	0.54	4.32	0.55	4.35	0.54

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	นักท่องเที่ยว (n = 100)						สรุปผล การประเมิน ความพึงพอใจ ของ นักท่องเที่ยว ที่มีต่อ ผลิตภัณฑ์ ชุมชนบ้าน ใหม่ศรีอุบล	
		1. เสื้อคลุม	2. กระเป๋า	3. หมวก					
									
		ราคา 899 บาท	ราคา 899 บาท	ราคา 299 บาท					
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
2.2	ผลิตภัณฑ์ ประยุกต์ใช้ทุนทาง มรดกวัฒนธรรมได้ อย่างเหมาะสม	4.01	0.61	4.07	0.46	4.29	0.46	4.12	0.53
2.3	ผลิตภัณฑ์ สะท้อนให้เห็นอัต ลักษณ์ และคุณค่า ทางมรดกวัฒนธรรม	4.57	0.54	4.23	0.55	4.17	0.64	4.32	0.60
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.27	0.60	4.26	0.54	4.26	0.55	4.26	0.57
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม								
3.1	รูปแบบ ผลิตภัณฑ์มีความ สวยงามตามอัต ลักษณ์และมรดก วัฒนธรรม	4.16	0.49	4.19	0.56	4.26	0.48	4.20	0.51
3.2	ผลิตภัณฑ์ สะท้อนให้เห็นคุณค่า ของมรดกวัฒนธรรม	4.26	0.58	4.23	0.45	4.19	0.46	4.23	0.50
3.3	การพัฒนาและ ต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม	4.53	0.52	4.13	0.53	4.44	0.50	4.37	0.54

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	นักท่องเที่ยว (n = 100)							
		1. เสื้อคลุม		2. กระเป๋า		3. หมวก		สรุปผล	
								สรุปผล	
		ราคา 899 บาท		ราคา 899 บาท		ราคา 299 บาท		การประเมิน	
		ความพึงพอใจ							
		ของ							
		นักท่องเที่ยว							
		ที่มีต่อ							
		ผลิตภัณฑ์							
		ชุมชนบ้าน							
		ใหม่ศรีอุบล							
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
	สะท้อนเป็นเรื่องราว								
	ที่น่าสนใจ								
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.32	0.55	4.18	0.51	4.30	0.49	4.27	0.52
4.	ความสามารถทางการตลาดของผลิตภัณฑ์								
	4.1 ราคาของ	4.18	0.44	4.16	0.73	4.52	0.56	4.29	0.61
	ผลิตภัณฑ์ที่มีความ								
	เหมาะสม								
	4.2 ศักยภาพ	4.17	0.49	4.39	0.55	4.48	0.54	4.35	0.54
	ผลิตภัณฑ์ในการจัด								
	จำหน่ายตามสถานที่								
	ท่องเที่ยวต่าง ๆ								
	4.3 ศักยภาพ	4.03	0.48	4.07	0.67	4.27	0.49	4.12	0.56
	ผลิตภัณฑ์ในการ								
	ส่งเสริมให้เป็น								
	ผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว								
	ของจังหวัด								
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.13	0.47	4.21	0.67	4.42	0.54	4.25	0.58
5.	คุณภาพของผลิตภัณฑ์								
	5.1 ความสวยงาม	4.23	0.49	4.31	0.51	4.38	0.51	4.31	0.50
	5.2 ความสะดวก	4.31	0.63	4.07	0.56	4.41	0.57	4.26	0.60
	บายในการใช้งาน								

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	นักท่องเที่ยว (n = 100)						สรุปผล การประเมิน ความพึงพอใจ ของ นักท่องเที่ยว ที่มีต่อ ผลิตภัณฑ์ ชุมชนบ้าน ใหม่ศรีอุบล	
		1. เสื้อคลุม	2. กระเป๋า	3. หมวก					
									
		ราคา 899 บาท	ราคา 899 บาท	ราคา 299 บาท					
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
	5.3 ความแข็งแรงทนทาน	4.05	0.33	4.02	0.38	4.27	0.49	4.11	0.42
	5.4 ความสอดคล้องกับวัสดุ	4.42	0.57	4.41	0.49	4.40	0.49	4.41	0.52
	5.5 ความเหมาะสมต่อการผลิต	4.06	0.42	4.22	0.60	4.32	0.51	4.20	0.52
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.21	0.52	4.21	0.53	4.36	0.52	4.26	0.53
	สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล	4.26	0.54	4.23	0.55	4.36	0.54	4.28	0.55

จากตาราง 57 แสดงผลการประเมินของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า ภาพรวมของการประเมินผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = 0.55)

ด้านความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.38$, S.D. = 0.54) เรียงลำดับ ดังนี้ ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.40$, S.D. = 0.54) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง

อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.54) ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.55)

ด้านความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.57) เรียงลำดับ ดังนี้ ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 0.54) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.32$, S.D. = 0.60) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม ($\bar{X} = 4.12$, S.D. = 0.53)

ด้านคุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.27$, S.D. = 0.52) เรียงลำดับ ดังนี้ การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.54) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.23$, S.D. = 0.50) รองลงมาคือ รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.51)




ด้านความสามารถทางการตลาดของผลิตภัณฑ์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.25$, S.D. = 0.58) เรียงลำดับ ดังนี้ ศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการจัดจำหน่ายตามสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.35$, S.D. = 0.54) รองลงมาคือ ราคาของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.29$, S.D. = 0.61) รองลงมาคือ ศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการส่งเสริมให้เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของจังหวัด อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.12$, S.D. = 0.56)

ด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.53) เรียงลำดับ ดังนี้ ความสอดคล้องกับวัสดุ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.41$, S.D. = 0.52) รองลงมาคือ ความสวยงาม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.31$, S.D. = 0.50) รองลงมาคือ ความสะดวกสบายในการใช้งาน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.60) รองลงมาคือ ความเหมาะสมต่อการผลิต อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.20$, S.D. = 0.52) รองลงมาคือ ความแข็งแรง ทนทาน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.11$, S.D. = 0.42)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการประเมินของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ที่ใช้วิถีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร จำแนกตามผลิตภัณฑ์ เรียงลำดับได้ดังนี้ ผลิตภัณฑ์หมวก อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.36$, S.D. = 0.54) รองลงมาคือผลิตภัณฑ์เสื้อคลุม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.54) รองลงมาคือผลิตภัณฑ์กระเป๋า อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.23$, S.D. = 0.55)

ตาราง 58 แสดงผลการประเมินของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยรวมทั้ง 3 ชุมชนที่ใช้
วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัด
กำแพงเพชร

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	นักท่องเที่ยว (n = 100)							
		1. ผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม		2. ผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรึงษ์		3. ผลิตภัณฑ์ชุมชนบ้านใหม่ศรีอุบล		สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์โดยรวมทั้ง 3 ชุมชน	
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
									
1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว								
	1.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด	4.31	0.67	4.47	0.57	4.36	0.55	4.37	0.61
	1.2 ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง	4.00	0.57	4.17	0.67	4.39	0.54	4.19	0.62
	1.3 ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ	3.86	0.83	4.02	0.78	4.40	0.54	4.09	0.76
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.06	0.73	4.22	0.70	4.38	0.54	4.22	0.68
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม								
	2.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่	4.26	0.54	4.35	0.55	4.35	0.54	4.32	0.55

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	นักท่องเที่ยว (n = 100)							
		1. ผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม		2. ผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรังษ์		3. ผลิตภัณฑ์ชุมชนบ้านใหม่ศรีอุบล		สรุปผล การประเมิน ความพึงพอใจ ของ นักท่องเที่ยว ที่มีต่อ ผลิตภัณฑ์ โดยรวมทั้ง 3 ชุมชน	
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
									
2.2	ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม	3.97	0.46	4.07	0.56	4.12	0.53	4.05	0.52
2.3	สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม	3.96	0.53	4.20	0.60	4.32	0.60	4.16	0.58
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.11	0.52	4.21	0.58	4.26	0.57	4.19	0.56
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม								
3.1	รูปแบบผลิตภัณฑ์ที่มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม	3.81	0.69	4.17	0.52	4.20	0.51	4.06	0.61
3.2	สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม	3.98	0.61	4.15	0.55	4.23	0.50	4.12	0.57
3.3	การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญามรดกทางวัฒนธรรม	3.95	0.75	4.38	0.60	4.37	0.54	4.23	0.67

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	นักท่องเที่ยว (n = 100)							
		1. ผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม		2. ผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรังษ์		3. ผลิตภัณฑ์ชุมชนบ้านใหม่ศรีอุบล		สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์โดยรวมทั้ง 3 ชุมชน	
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
	สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ								
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.91	0.69	4.23	0.57	4.27	0.52	4.14	0.62
4.	ความสามารถทางการตลาดของผลิตภัณฑ์								
	4.1 ราคาของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสม	3.81	0.97	4.25	0.63	4.29	0.61	4.12	0.78
	4.2 ศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการจัดจำหน่ายตามสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ	4.04	0.66	4.24	0.57	4.35	0.54	4.21	0.60
	4.3 ศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการส่งเสริมให้เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของจังหวัด	3.88	0.73	4.10	0.56	4.12	0.56	4.03	0.63
	ค่าเฉลี่ยรวม	3.91	0.80	4.20	0.59	4.25	0.58	4.12	0.68
5.	คุณภาพของผลิตภัณฑ์								
	5.1 ความสวยงาม	4.14	0.47	4.32	0.52	4.31	0.50	4.26	0.51
	5.2 ความสะดวกสบายในการใช้งาน	3.87	0.56	4.07	0.61	4.26	0.60	4.07	0.61

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	นักท่องเที่ยว (n = 100)							
		1. ผลิตภัณ์ท์ชุมชนนครชุม		2. ผลิตภัณ์ท์ชุมชนไตรตรังษ์		3. ผลิตภัณ์ท์ชุมชนบ้านใหม่ศรีอุบล		สรุปผล การประเมิน ความพึงพอใจ ของ นักท่องเที่ยว ที่มีต่อ ผลิตภัณ์ท์ โดยรวมทั้ง 3 ชุมชน	
		\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.
5.3	ความแข็งแรงทนทาน	3.76	0.56	4.22	0.56	4.11	0.42	4.03	0.55
5.4	ความสอดคล้องกับวัสดุ	4.38	0.49	4.38	0.56	4.41	0.52	4.39	0.52
5.5	ความเหมาะสมต่อการผลิต	4.11	0.61	4.25	0.56	4.20	0.52	4.18	0.57
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.05	0.58	4.25	0.57	4.26	0.53	4.19	0.57
	สรุปผลการประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีผลิตภัณ์ท์ชุมชนโดยรวมทั้ง 3 ชุมชน	4.01	0.67	4.22	0.60	4.28	0.55	4.17	0.62

จากตาราง 58 แสดงผลการประเมินของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณ์ท์โดยรวมทั้ง 3 ชุมชน ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร พบว่า ภาพรวมของการประเมินผลิตภัณ์ท์ชุมชนโดยรวมทั้ง 3 ชุมชน ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.61)

ด้านความเชื่อมโยงของผลิตภัณ์ท์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.68) เรียงลำดับ ดังนี้ ภาพรวมผลิตภัณ์ท์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.37$, S.D. = 0.61) รองลงมาคือ ผลิตภัณ์ท์มีคุณลักษณะตามที่

นักท่องเที่ยวคาดหวัง อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.62) รองลงมาคือ ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ อยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.09$, S.D. = 0.76)

ด้านความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.56) เรียงลำดับ ดังนี้ ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.32$, S.D. = 0.55) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกทางวัฒนธรรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.16$, S.D. = 0.58) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.05$, S.D. = 0.52)

ด้านคุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.14$, S.D. = 0.62) เรียงลำดับ ดังนี้ การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.23$, S.D. = 0.67) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.12$, S.D. = 0.57) รองลงมาคือ รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.06$, S.D. = 0.61)

ด้านความสามารถทางการตลาดของผลิตภัณฑ์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.12$, S.D. = 0.68) เรียงลำดับ ดังนี้ ศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการจัดจำหน่ายตามสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.21$, S.D. = 0.60) รองลงมาคือ ราคาของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.12$, S.D. = 0.78) รองลงมาคือ ศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการส่งเสริมให้เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของจังหวัด อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.03$, S.D. = 0.63)

ด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์ ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.57) เรียงลำดับ ดังนี้ ความสอดคล้องกับวัสดุ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.39$, S.D. = 0.52) รองลงมาคือ ความสวยงามอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.26$, S.D. = 0.51) รองลงมาคือ ความเหมาะสมต่อการผลิต อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.18$, S.D. = 0.57) รองลงมาคือ ความสะดวกสบายในการใช้งาน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.61) รองลงมาคือ ความแข็งแรง ทนทาน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.03$, S.D. = 0.55)

ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการประเมินของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรึงษ์ ที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร จำแนกตามชุมชน เรียงลำดับได้ดังนี้ ผลิตภัณฑ์ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.28$, S.D. = 0.55) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์ชุมชนไตรตรึงษ์ อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.60) รองลงมาคือ ผลิตภัณฑ์ชุมชนนครชุม อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.01$, S.D. = 0.67)

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามกระบวนการของการวิจัย และใช้วิธีการเก็บข้อมูลหลากหลายวิธี (Multi-methods of Data Collection) ได้มีการสรุปผลการดำเนินการวิจัยแบ่งได้เป็น 3 ระยะ ประกอบไปด้วย

ระยะที่ 1 สรุปผลการศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร สู่อการพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว

ระยะที่ 2 สรุปผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ระยะที่ 3 สรุปผลประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

สรุปผลการวิจัย

ระยะที่ 1 สรุปผลการศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร สู่อการพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว

การศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร สู่อการพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว ศึกษาจากผลิตภัณฑ์ชุมชนและแนวทางการพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม 3 ชุมชน ได้แก่ 1) ชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม 2) ชุมชนไตรตรึงษ์ ตำบลไตรตรึงษ์ และ 3) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล ภายในเขตอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร โดยจากการศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชน สามารถสรุปผลได้ ดังนี้

1. สรุปผลการศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร

1.1 ชุมชนนครชุม เป็นกลุ่มผลิตภัณฑ์หัตถกรรม ที่มีศักยภาพชุมชนในด้าน งานจักสาน ไม้ไผ่และเส้นพลาสติก งานปั้นของจิ๋ว และงานโครงสร้างโคมไฟผ้าดิบ กลุ่มชุมชนมีความพยายามในการเชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรม เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก โดยเริ่มจากการปั้นต้นกล้วยไข่ และพวงกุญแจกล้วยไข่ ที่เป็นส่วนหนึ่งในภาพจำของความเป็นจังหวัดกำแพงเพชร คือ “เมืองกล้วยไข่” จากคำขวัญของจังหวัด

1.2 ชุมชนไตรตรังษ์ เป็นกลุ่มผลิตภัณฑ์หัตถกรรม ที่มีศักยภาพชุมชนในด้านการ เย็บปัก ถัก ร้อย และมีการนำทุนทางวัฒนธรรมมาประยุกต์ในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึก ผ่านเรื่องเล่าตำนานนิทานพื้นบ้านเรื่อง “ท้าวแสนปม” โดยนำองค์ประกอบบางส่วนของนิทานพื้นบ้านมาถ่ายทอดเรื่องราวผ่านผลิตภัณฑ์ ยกตัวอย่างเช่น ยางมัดผม และพวงกุญแจ ที่ออกแบบให้เป็นรูปทรงของหม้อ ลูกมะเขือ และดอกมะเขือ ที่เชื่อมโยงกับเรื่องราวของตำนานนิทานพื้นบ้าน และประกอบกับความเชื่อของชุมชน

1.3 ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล เป็นกลุ่มผลิตภัณฑ์หัตถกรรม ที่มีศักยภาพชุมชนในด้านการ ทอผ้าแบบครบวงจร ทั้งในด้านการย้อมสีธรรมชาติ การทอ การมัดหมี่ และการตัดเย็บ การผลิตของชุมชนส่วนใหญ่จึงเป็นการผลิตตามออเดอร์ของลูกค้า โดยสามารถระบุความต้องการได้ตั้งแต่สีของผ้า วัตถุดิบการย้อม รูปแบบการย้อม (สีธรรมชาติ หรือสีสังเคราะห์) ลวดลายที่ต้องการ รวมถึงการตัดเย็บแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์ ในด้านของมรดกวัฒนธรรมของชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ชุมชนมุ่งเน้นในการผลิตผ้าทอสีธรรมชาติจากดินศิลาแลง โดยการมัดย้อมผ้าเป็นลวดลายประจำจังหวัด กำแพงเพชร “ลายศิลาล้อมเพชร” ซึ่งเป็นลวดลายผ้าอัตลักษณ์ประจำจังหวัด และมีความต้องการในการนำทุนทางวัฒนธรรมภายในชุมชนเองมาผสมผสานกับผลิตภัณฑ์เพื่อส่งเสริมวัฒนธรรมประเพณีของคนในชุมชน ยกตัวอย่างเช่น ประเพณีงานบุญบั้งไฟ ของตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล จังหวัดกำแพงเพชร

2. สรุปผลแนวทางการพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว

จากผลการวิเคราะห์ผลิตภัณฑ์ชุมชน ทั้ง 3 ชุมชน สามารถสรุปประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ทั้ง 3 ชุมชน ได้แก่ ชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม ชุมชนไตรตรังษ์ ตำบลไตรตรังษ์ และชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล มีความสอดคล้องกันทั้งในด้านของกระบวนการพัฒนา และปัจจัยที่ค้ำประกันในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ดังนี้

1) ขั้นตอนแรกชุมชนจะเป็นผู้พิจารณาศักยภาพของชุมชน ทักษะ และภูมิปัญญาท้องถิ่นที่มี ซึ่งเป็นกรอบในด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์บนศักยภาพที่ชุมชนพึงมี ว่าศักยภาพของชุมชนของตนเองนั้นมีอะไรบ้าง ทั้งในด้านของวัตถุดิบที่หาได้ในพื้นที่ ทักษะ ภูมิปัญญา เช่น ชุมชนที่มีศักยภาพในการทอผ้า ก็จะมีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากการแปรรูปจากผ้าทอเป็นหลัก ชุมชนที่มีศักยภาพด้านการถักไหมพรม ก็จะมีการใช้ทักษะของตนเองถักไหมพมกลายเป็นผลิตภัณฑ์รูปแบบต่าง ๆ โดยแรกเริ่มผลิตภัณฑ์ชุมชนจะเป็นลักษณะของผลิตภัณฑ์หัตถกรรมจากภูมิปัญญาดั้งเดิมก่อน ซึ่งยังไม่ได้ผ่านกระบวนการคิดและต่อยอดสู่การเป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว

2) ขั้นตอนที่สอง หลังจากนั้นชุมชนจึงมีการคำนึงถึงการนำมรดกทางวัฒนธรรมมาประยุกต์ร่วมในผลิตภัณฑ์ ให้มีความชัดเจนในการเชื่อมโยงและสื่อความหมาย มีเรื่องเล่าความเป็นมาที่น่าสนใจมากขึ้นตามความเข้าใจของชุมชน เช่น การนำสถานที่ท่องเที่ยวภายในชุมชน นิทานพื้นบ้าน หรือ การนำทุนทางวัฒนธรรมบางอย่างมาใช้ เช่น การนำกล้วยไข่ ซึ่งเป็นพืชประจำจังหวัดมาเป็นแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ หรือแม้กระทั่งการนำลายผ้าประจำจังหวัดมาประยุกต์ใช้ในผลิตภัณฑ์ตนเอง

3) ในขั้นตอนสุดท้าย ชุมชนจะมีการตัดสินใจในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว โดยกำหนดจากศักยภาพของชุมชนที่มี กับมรดกทางวัฒนธรรมที่ชุมชนนำมาเป็นแนวคิดตามความเข้าใจของชุมชนเองในการร้อยเรื่องราว (Story telling) เช่น ชุมชนมีทักษะในการถักไหมพรม และมีทุนทางวัฒนธรรมเกี่ยวกับนิทานพื้นบ้านท้าวแสนปม ก็จะมีการถักไหมพรมให้มีลักษณะเป็นเครื่องดนตรีที่มีเสียงดัง ให้เชื่อมโยงกับของวิเศษที่ท้าวแสนปมพบในตอนท้ายของนิทานพื้นบ้าน หรือ ชุมชนมีทักษะในการปั้นของจิ๋ว และมีแนวคิดในการนำคำขวัญที่ระบุถึงพืชประจำจังหวัด (กล้วยไข่) มาเชื่อมโยงเรื่องราว ก็จะมีการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว เป็นพวงกุญแจกล้วยไข่ขนาดเล็ก หรือโมเดลต้นกล้วยไข่ เพื่อสื่อถึงจังหวัดกำแพงเพชร ซึ่งเป็นการพัฒนาไปสู่ผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวที่อยู่บนฐานของศักยภาพชุมชน และความพยายามในการเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรม ซึ่งจากการสำรวจผลิตภัณฑ์ชุมชน และการสนทนากลุ่ม (Focus Group) กับกลุ่มชุมชนทั้ง 3 ชุมชน สามารถสรุปเป็นกรอบแนวคิดที่เกิดขึ้นภายในชุมชนเรียกว่า CCT โมเดล (CCT model) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

C = Community Potential (ศักยภาพชุมชน) หมายถึง ภูมิปัญญา ทักษะ รวมถึงความสามารถและประสิทธิภาพภายในชุมชน ทั้งในด้านของบริหารงานและจัดสรรทรัพยากรภายในชุมชน เป็นเสมือนกับจุดตั้งต้นและพื้นฐานของชุมชนในการพัฒนา โดยเฉพาะภูมิปัญญา (Wisdom) ต่าง ๆ ของชุมชนที่เริ่มต้นจากการสร้างสรรค์ผลงาน ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ มาจากความรู้ ความสามารถ ความเชื่อ ที่นำมาแก้ไขปัญหาพื้นฐานของชุมชน จากในด้านความเป็นอยู่ การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่เป็นพื้นฐานการดำรงชีวิต เป็นพื้นฐานของทักษะ และศักยภาพชุมชนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้สอดคล้องกับศักยภาพและความเป็นไปได้ของชุมชนอย่างยั่งยืน

C = Cultural heritage (มรดกวัฒนธรรม) หมายถึง ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นสิ่งตกทอดเป็นความผูกพันและส่งต่อไปยังรุ่นต่อ ๆ ไป ทั้งที่เป็นรูปธรรม และนามธรรม เป็นองค์ประกอบสำคัญในการแสดงถึงความเป็นตัวตนของพื้นที่นั้น ๆ ไม่ว่าจะในรูปแบบผลิตภัณฑ์ ขนบธรรมเนียม ประเพณี ความเชื่อ สถานที่ ภูมิศาสตร์ต่าง ๆ เป็นต้น เป็น “ทรัพยากรทางความคิด” ที่สำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อเชื่อมโยงกับท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม โดยเป็นส่วนหนึ่งของทุนทาง

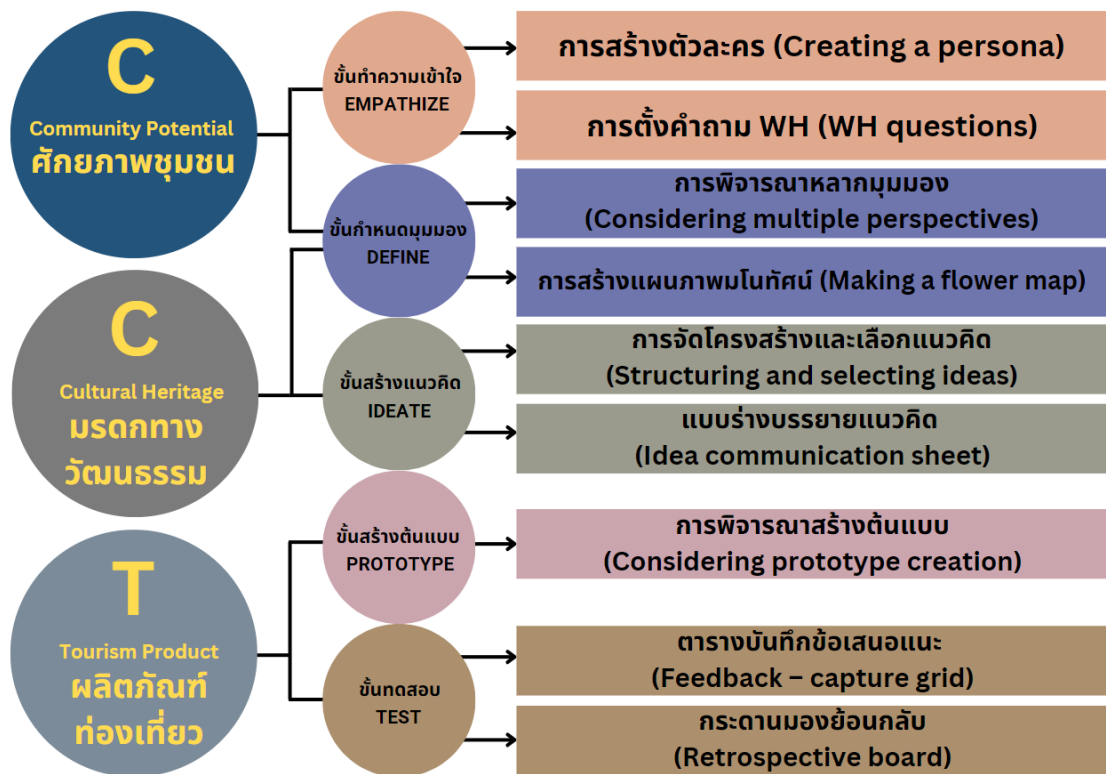
วัฒนธรรมที่นำมาประยุกต์เป็นแรงบันดาลใจ และองค์ประกอบ ในการสร้างสรรค์รูปแบบผลิตภัณฑ์ ภายใต้อัตลักษณ์ของพื้นที่

T = Tourism products (ผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว) หมายถึง การพัฒนารูปแบบสินค้าชุมชน ให้เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกทางวัฒนธรรม โดยผ่านการนำทุนทางมรดกวัฒนธรรมมาเป็นทรัพยากรในการประยุกต์สู่การพัฒนา รูปแบบและวิธีการนำเสนอสินค้า ในรูปแบบผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว ที่มีอัตลักษณ์ของพื้นที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว ที่สะท้อนถึงเสน่ห์ทางวิถีชีวิต วัฒนธรรม ความเป็นมา และเรื่องเล่า เป็นสิ่งที่เพิ่มคุณค่า และมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว เหมาะสมต่อการซื้อใช้ ซื้อฝาก ฝากซื้อ สำหรับนักท่องเที่ยว

ดังนั้นกระบวนการของ CCT โมเดล จึงเป็นส่วนหนึ่งในแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว ที่ต้องพิจารณาร่วมให้สอดคล้องในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) ในทุกขั้นตอนกระบวนการ เพราะเป็นรูปแบบของกระบวนการที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติจากชุมชน เพื่อควบคุมกรอบในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้อยู่บนฐานของศักยภาพที่ชุมชนสามารถดำเนินการและต่อยอดได้

ระยะที่ 2 สรุปผลการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร คือ การนำกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) มาใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม ทั้งหมด 3 ชุมชน ได้แก่ 1) ชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม 2) ชุมชนไตรตรีงษ์ ตำบลไตรตรีงษ์ และ 3) ชุมชนหอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล ภายในเขตอำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร โดยผู้วิจัยได้สอดแทรกกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของชุมชนจากตอนที่ 1 คือ CCT Model ด้วยเครื่องมือการคิดเชิงออกแบบ (Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L, 2018) โดยจำแนกผลการคิดเชิงออกแบบตามเครื่องมือ/กิจกรรม การคิดเชิงออกแบบ รายละเอียด ดังนี้



ภาพ 23 แสดง CCT Model กับการคิดเชิงออกแบบ 5 ขั้นตอน และเครื่องมือ/กิจกรรม

ที่มา: พจนนัธรรม ฌรงศ์วิทย์, 2567

1. สรุปผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์

ผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ จำนวน 3 ท่าน โดยมีผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน ทั้ง 3 ชุมชน ได้แก่ 1) ชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม 2) ชุมชนไตรตรึงษ์ ตำบลไตรตรึงษ์ 3) ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ แบ่งออกเป็น 5 ขั้น ดังนี้

1.1 สรุปผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) พบว่า ทั้ง 3 ชุมชนภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.29$, S.D. = 0.63) และมีผลการประเมินกิจกรรมการสร้างตัวละคร (Creating a persona) อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.60$, S.D. = 0.58) จากผลของกิจกรรมชุมชนมีความเข้าใจและวิเคราะห์การสร้างตัวละครได้อย่างมีขั้นตอน โดยมีกระบวนการคอยกระตุ้นชุมชนและให้คำแนะนำในกระบวนการในบางประเด็น

ทั้ง 2 ชุมชนมีการสร้างตัวละครสมมุติที่เป็นกลุ่มลูกค้าที่ต้องคำนึงถึงคล้ายกัน คือ กลุ่มอาชีพทั่วไป และกลุ่มข้าราชการ ที่มีช่วงอายุ 30 – 40 ปีขึ้นไป มีเงินเดือน 25,000 – 30,000 บาท ซึ่งเป็นกลุ่มที่รัฐบาลณรงค์ให้มีการแต่งกายแบบวัฒนธรรมไทย และใช้สินค้าเชิงวัฒนธรรม โดยกำหนดว่ามีอุปนิสัยที่ชื่นชอบผลิตภัณฑ์ที่มีความสวยงาม และมีการสื่อความหมาย (Story telling) ในราคาที่ไม่สูงมาก ผลการประเมินกิจกรรมการตั้งคำถาม WH (WH questions) พบว่า ทั้ง 3 ชุมชนภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.10$, S.D. = 0.59) ซึ่งเป็นกิจกรรมที่มีประเมินในระดับต่ำสุดในทุกกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ ด้วยที่กระบวนการต้องคอยกระตุ้นชุมชนในหลายประเด็นที่ชุมชนยังไม่กล้าตั้งคำถาม เช่นในด้านของปัญหาคืออะไร และวิธีการแก้ปัญหา เนื่องจากสมาชิกกลุ่มชุมชนส่วนใหญ่เกรงใจผู้นำของกลุ่มชุมชนและระมัดระวังในการถาม-ตอบ ในประเด็นต่าง ๆ การถาม – ตอบ ส่วนใหญ่จึงเกิดจากกลุ่มที่เป็นผู้นำชุมชนเป็นผู้เปิดประเด็น ซึ่งทั้ง 3 ชุมชนมีการสรุปประเด็นคำตอบที่สอดคล้องกัน คือ ต้องการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนให้เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวที่มีคุณค่าในเชิงวัฒนธรรม โดยต้องการการสนับสนุนจากรัฐบาลและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เพื่อเชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรมและสร้าง Story telling ให้กับผลิตภัณฑ์ โดยปัญหาปัจจุบันเกิดจากที่ชุมชนพัฒนาผลิตภัณฑ์และคัดเลือกมรดกวัฒนธรรมมาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างชิ้นงานกันเองโดยขาดความหลากหลายและคำแนะนำที่ดี ในด้านการออกแบบซึ่งควรแก้ปัญหาจากภายในชุมชนด้วยการสร้างองค์ความรู้ต่าง ๆ และส่งเสริมด้านการตลาด ประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ชุมชนให้เป็นที่โดดเด่น

1.2 สรุปผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ขึ้นกำหนดมุมมอง (Define) พบว่า ทั้ง 3 ชุมชนภาพรวมอยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.52$, S.D. = 0.53) และมีผลการประเมินกิจกรรมการพิจารณาหลากหลายมุมมอง (Considering multiple perspectives) อยู่ในระดับดีมาก ($\bar{X} = 4.64$, S.D. = 0.49) ซึ่งเป็นผลการประเมินกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบที่สูงที่สุดในทุกกิจกรรม จากผลของกิจกรรม ชุมชนสามารถดำเนินการตามขั้นตอนได้อย่างดีเยี่ยม และสามารถวิเคราะห์ข้อมูลและสามารถนำเสนอได้ด้วยตนเอง ด้วยการเสนอมรดกทางวัฒนธรรมในชุมชนทั้งแบบจับต้องได้ และจับต้องไม่ได้ จากมุมมองที่หลากหลาย เขียนลงบนกระดาษแผ่นใหญ่ และร่วมกันโหวตมรดกทางวัฒนธรรมที่เหมาะสม ชุมชนมีการออกความคิดเห็นที่หลากหลาย โดยชุมชนนครชุม ได้คัดเลือกมรดกวัฒนธรรมที่โดดเด่นของชุมชน คือ 1) วัดพระบรมธาตุนครชุม ซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญของจังหวัด 2) งานประเพณีนพพระเล่นเพลง 3) อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร และ 4) เมี่ยง ซึ่งเป็นอาหารพื้นถิ่นโบราณของชุมชน ตามลำดับ ชุมชนไทรตรังษ์ ได้คัดเลือกมรดกวัฒนธรรมที่โดดเด่นของชุมชน คือ 1) ตำนานนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม และ 2) เจดีย์เจ็ดยอดที่วัดวังพระธาตุ ซึ่งเป็นสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญของชุมชน ตามลำดับ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ได้คัดเลือกมรดกวัฒนธรรมที่โดดเด่นของชุมชน คือ 1) ลายผ้าประจำจังหวัดลายศิลาล้อมเพชร และ 2) ประเพณีบุญบั้งไฟล้าน ตามลำดับ ผลการประเมินกิจกรรมการสร้าง

แผนภาพมโนทัศน์ (Making a Flower map) อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.42$, S.D. = 0.54) โดยจากการระดมสมองและเขียนลงบนกระดาษรูปดอกไม้ ชุมชนสามารถดำเนินการได้อย่างดีโดยมีกระบวนการคอยกระตุ้นคิดเป็นบางครั้ง ซึ่งทั้ง 3 ชุมชนมีการกำหนดประเด็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกัน 5 ข้อ สามารถสรุปได้ดังนี้ 1) ผลิตภัณฑ์จะต้องเชื่อมโยงกับเรื่องราวและวัฒนธรรมของชุมชน 2) ผลิตภัณฑ์ต้องเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวของชุมชน 3) เป็นผลิตภัณฑ์ที่เกิดขึ้นโดยชุมชนมีส่วนร่วมในการคิดและเป็นอัตลักษณ์ของชุมชน 4) จะต้องเป็นผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมด้านการตลาด และมีตลาดรองรับ และ 5) ผลิตภัณฑ์ต้องมีคุณภาพและเป็นที่น่าสนใจของนักท่องเที่ยว

1.3 สรุปผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ ขึ้นสร้างแนวคิด (Ideate) พบว่า ทั้ง 3 ชุมชนภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.51$, S.D. = 0.62) และมีผลการประเมินกิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด (Structuring and selecting ideas) อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.69$, S.D. = 0.62) จากผลของกิจกรรมทั้ง 3 ชุมชนสามารถดำเนินการตามขั้นตอนได้อย่างดี โดยกระบวนการต้องคอยกระตุ้นชุมชนและให้กำลังใจชุมชนให้กล้าแสดงออกในการวาดและเสนอแนวคิดในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมที่คัดเลือกมาในกระบวนการจากขั้นกำหนดมุมมอง จากการสรุปผลผลิตภัณฑ์ที่ตรงตามโจทย์ ชุมชนที่นครชุม ได้กำหนดผลิตภัณฑ์สำหรับการเชื่อมโยงมรดกทางวัฒนธรรมเป็น 1) โคมไฟตั้งพื้นลายวัดพระบรมธาตุนครชุม และประเพณีพระเล่นเพลง 2) กระเป๋าผ้าดิบ-จักสาน ลายวัดพระบรมธาตุนครชุม และประเพณีพระเล่นเพลง 3) พวงกุญแจจำลองอาหารพื้นถิ่นจิว (เมี่ยง) ชุมชนไตรตรังซ์ ได้กำหนดผลิตภัณฑ์เป็น 1) เสื้อคอกระเช้า ปักลายเชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม 2) กระเป๋าผ้า ปักลายเชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม และวัดวังพระธาตุ 3) พวงกุญแจไหมพรม ถักรูปทรงเชื่อมโยงนิทานพื้นบ้านเรื่องท้าวแสนปม และชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ได้กำหนดผลิตภัณฑ์เป็น 1) ชุดเสื้อคลุม 2) กระเป๋าสะพาย และ 3) หมวก ที่ผสมผสานลายศิลาล้อมเพชรซึ่งเป็นลายผ้าประจำจังหวัด และลายบุญบังไฟของชุมชนเข้าด้วยกัน ผลการประเมินกิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิด (Idea communication sheet) อยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 3.26$, S.D. = 0.53) ชุมชนสามารถดำเนินการได้โดยต้องอาศัยการกระตุ้นคิด และผลักดันสร้างความกล้าแสดงออกโดยกระบวนการ จากการนำผลิตภัณฑ์และมรดกวัฒนธรรมมาเชื่อมโยงในการออกแบบร่าง พบว่า ทั้ง 3 ชุมชนยังไม่ค่อยกล้าแสดงออกเกี่ยวกับการวาดภาพ เพราะกลัวจะไม่สวยและไม่เหมือนกับแบบที่คิดไว้มีความเขินอาย จึงต้องอาศัยกระบวนการไปช่วยให้แนะนำและสร้างกำลังใจตลอดในการวาดภาพ และชุมชนได้แบบร่างบรรยายแนวคิดผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องตามผลของกิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด

1.4 สรุปผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) พบว่า ทั้ง 3 ชุมชนภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.02$, S.D. = 0.84) และมีผลการประเมินกิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ (Considering Prototype creation) อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.02$, S.D. = 0.84) ผลของกิจกรรม ทั้ง 3 ชุมชนสามารถปฏิบัติการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์เชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมจากแบบร่างบรรยายแนวคิด ต่อเนื่องจากขั้นกำหนดมุมมอง และขั้นสร้างแนวคิด ได้อย่างดี โดยมีกระบวนการคอยกระตุ้นคิดในบางประเด็น ชุมชนนครชุม มีการนำงานกราฟิกที่เกี่ยวกับประเพณีพระเล่นเพลง และอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร มาใช้ประกอบกับผลิตภัณฑ์คอมพิวเตอร์ตั้งโต๊ะ และกระเป๋าหิ้ว และมีการออกแบบพวงกุญแจอาหารจีวโดยใช้แป้งจำลองซึ่งเป็นอาหารพื้นถิ่นมาช่วยในการสร้างเรื่องราว ชุมชนไตรตรังซ์ มีการนำเรื่องราวของท้าวแสนปม ถ่ายทอดเป็นงานปัก - ถัก รูป “ห้อง” ที่เป็นสัญลักษณ์ของเครื่องดนตรีที่ติดตั้งวงมโหรีกับเรื่องราวของกลองวิเศษของท้าวแสนปม และการเย็บผ้าเป็นทรงผลมะเขือ และดอกมะเขือ เพื่อสื่อถึงท้าวแสนปม โดยมุ่งเน้นเป็นผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับความเชื่อเรื่องความเป็นสิริมงคลต่อผู้ใช้งาน ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบลมีการมัดย้อมผ้าลายประจำจังหวัด ควบคู่ไปกับลวดลายบุญบังไฟ ซึ่งเป็นลวดลายที่สื่อถึงวัฒนธรรมประเพณีของชุมชน เพื่อตัดเย็บเป็นผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ซึ่งทั้ง 3 ชุมชนมีส่วนร่วมการพัฒนาปรับปรุงจากแบบร่าง แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นภายในชุมชน และพัฒนาต้นแบบอย่างต่อเนื่องไม่ต่ำกว่า 1 ครั้งจนเหมาะสม

1.5 สรุปผลการคิดเชิงออกแบบของชุมชน และผลการประเมินการคิดเชิงออกแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ขั้นทดสอบ (Test) โดยการนำผลิตภัณฑ์ต้นแบบของทั้ง 3 ชุมชน ไปจัดแสดงนิทรรศการในพื้นที่เชิงวัฒนธรรม ตลาดย้อนยุคนครชุม ผลการประเมินพบว่า ทั้ง 3 ชุมชนภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.85$, S.D. = 0.63) และมีผลการประเมินกิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ (Feedback - capture grid) อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.89$, S.D. = 0.59) ผลของกิจกรรม ทั้ง 3 ชุมชนสามารถดำเนินการเก็บข้อมูลข้อเสนอแนะจากนักท่องเที่ยวและผู้สนใจได้อย่างดี โดยอาศัยการกระตุ้นคิดให้เกิดการสัมภาษณ์ผู้ซื้อจากกระบวนการเป็นบางครั้ง มีผลที่สอดคล้องกันทั้ง 3 ชุมชนว่า ในด้านความชอบของนักท่องเที่ยวขึ้นชอบงานหัตถกรรมจากชุมชนในด้านความสวยงาม แต่ก็ต้องการให้มีราคาที่ย่อมเยาลงกว่านี้ ความต้องการซื้อของนักท่องเที่ยวจึงไปอยู่ที่สินค้าที่ราคาถูกที่สุดคือพวงกุญแจ โดยมีคำถามจากนักท่องเที่ยวที่สอบถามชุมชนโดยตรงเกี่ยวกับเรื่องราวและความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ ที่มาที่ไปของมรดกวัฒนธรรมที่ถูกถ่ายทอดลงบนผลิตภัณฑ์และรายละเอียดการผลิต เช่น การผลิตและการใช้งานต่าง ๆ โดยมีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีความหลากหลายมากขึ้น ทั้งในด้านของสี ขนาด และต้องการตลาดที่สามารถรองรับผลิตภัณฑ์นักท่องเที่ยวเพื่อการซื้อฝาก - ฝากซื้อ ได้สะดวกขึ้น ผลการประเมินกิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board) อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 3.74$, S.D. = 0.71) ทั้ง 3 ชุมชนมีความสอดคล้องกัน

เกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบที่ดำเนินการ คือ ทุกกระบวนการมีประโยชน์ต่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของชุมชน และไม่มีกระบวนการใดที่ไม่ดำเนินการต่อและเห็นว่าเป็นประโยชน์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต่อยอดในครั้งต่อ ๆ ไป โดยเฉพาะอย่างยิ่งกิจกรรมที่ต้องการดำเนินการเพิ่มเติม คือ ขั้นตอนทดสอบ (Test) ที่ผู้นำชุมชนและสมาชิกอยากให้มีการทดลองจำหน่ายในหลาย ๆ พื้นที่ เพื่อเก็บข้อมูลข้อเสนอแนะของผู้ซื้อและนักท่องเที่ยวต่อไป

2. สรุปผลการประเมินผลิตภัณฑ์ของชุมชนที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์

ผลการประเมินผลิตภัณฑ์ของชุมชนที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ 3 ท่าน พบว่า ภาพรวมของผลิตภัณฑ์ของทั้ง 3 ชุมชน อยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.17$, S.D. = 0.60)

จากผลการประเมิน สามารถเรียงลำดับผลการประเมิน ทั้ง 5 ด้าน คือ ด้านความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม มีผลการประเมินในระดับสูงที่สุด รองลงมาคือ ด้านความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว แสดงให้เห็นถึงผลิตภัณฑ์ของชุมชนสามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานวัฒนธรรมได้อย่างดี จากการใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ทั้ง 5 ขั้นตอนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ส่งเสริมการท่องเที่ยวบนฐานมรดกทางวัฒนธรรม รองลงมาคือ ด้านคุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม ด้านคุณภาพของผลิตภัณฑ์ และด้านความสามารถทางการตลาดของผลิตภัณฑ์ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าผลิตภัณฑ์ยังต้องการการส่งเสริมทางการตลาด เพื่อให้ผลิตภัณฑ์เป็นที่รู้จัก เพื่อให้เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของจังหวัดกำแพงเพชรได้ ซึ่งผลิตภัณฑ์ที่ชุมชนพัฒนา เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ ที่ยังขาดการส่งเสริมและประชาสัมพันธ์ให้เป็นที่รู้จักทั้งตัวผลิตภัณฑ์ ชุมชน และเรื่องราวที่นำมาเชื่อมโยงต่าง ๆ

ระยะที่ 3 สรุปผลประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ผลประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยการนำผลิตภัณฑ์ต้นแบบของทั้ง 3 ชุมชน ไปจัดแสดงนิทรรศการในพื้นที่เชิงวัฒนธรรม ตลาดย้อนยุคนครชุม ประเมินโดยนักท่องเที่ยวภายในจังหวัดกำแพงเพชร จำนวน 100 คน พบว่า ภาพรวมอยู่ในระดับดี ($\bar{X} = 4.07$, S.D. = 0.61)

จากผลการประเมิน สามารถเรียงลำดับผลการประเมิน ทั้ง 5 ด้าน คือ ด้านความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว มีผลการประเมินในระดับสูงที่สุด ($\bar{X} = 4.22$, S.D. = 0.68) รองลงมาคือ ด้านความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.57) และด้านคุณภาพผลิตภัณฑ์ ($\bar{X} = 4.19$, S.D. = 0.57) ที่มีผลการประเมินเท่ากัน แสดงให้เห็นว่า

ผลิตภัณฑ์ของชุมชนจากผลการดำเนินกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบอย่างต่อเนื่องทั้ง 5 ขั้นตอน สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานวัฒนธรรมได้ และเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพ รองลงมาคือ ด้าน ด้านคุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม ($\bar{X} = 4.14$, S.D. = 0.62) และผลการประเมินน้อยที่สุดคือด้านความสามารถทางการตลาดของผลิตภัณฑ์ ($\bar{X} = 4.12$, S.D. = 0.68) แสดงให้เห็นว่าผลิตภัณฑ์จะต้องใช้ระยะเวลาการเผยแพร่ สร้างความเข้าใจต่อนักท่องเที่ยว และส่งเสริมการตลาดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ชุมชนที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรมในระยะหนึ่ง ถึงจะสามารถส่งเสริมการตลาดให้เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของจังหวัดกำแพงเพชรที่เป็นที่รู้จักได้

อภิปรายผล

จากการศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนสู่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว บนฐานมรดกทางวัฒนธรรม ผลการลงพื้นที่และการสัมภาษณ์ผู้นำและตัวแทนในกลุ่มชุมชน รวมถึงการติดตามขั้นตอนการสร้างสรรคงานผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมของชุมชนทั้ง 2 ชุมชนซึ่งเป็นชุมชนท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่โดดเด่นของจังหวัด จากกระบวนการคิดเดิมที่เกิดขึ้นของชุมชน ถูกนำมาสร้างเป็น CCT Model ดังต่อไปนี้

C คือ Community Potential (ศักยภาพชุมชน) หมายถึง ภูมิปัญญา ทักษะ รวมถึงความสามารถและประสิทธิภาพภายในชุมชน ทั้งในด้านของบริหารงานและจัดสรรทรัพยากรภายในชุมชน เป็นเสมือนกับจุดตั้งต้นและพื้นฐานของชุมชนในการพัฒนา โดยเฉพาะภูมิปัญญา (Wisdom) ต่าง ๆ ของชุมชนที่เริ่มต้นจากการสร้างสรรค์ผลงาน ผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ

C = Cultural heritage (มรดกวัฒนธรรม) หมายถึง ทุนทางวัฒนธรรมที่เป็นสิ่งตกทอดเป็นความผูกพันและส่งต่อไปยังรุ่นต่อ ๆ ไป ทั้งที่เป็นแบบจับต้องได้ และจับต้องไม่ได้ เป็นองค์ประกอบสำคัญในการแสดงถึงความเป็นตัวตนของพื้นที่นั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบผลิตภัณฑ์ขนบธรรมเนียมประเพณี ความเชื่อ สถานที่ ภูมิศาสตร์ต่าง ๆ เป็นต้น

T = Tourism products (ผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยว) หมายถึง การพัฒนารูปแบบสินค้าชุมชนให้เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกทางวัฒนธรรม โดยผ่านการนำทุนทางมรดกวัฒนธรรมมาเป็นทรัพยากรในการประยุกต์สู่การพัฒนารูปแบบและวิธีการนำเสนอสินค้าตามศักยภาพของชุมชนที่มีอัตลักษณ์ของพื้นที่นั้น ๆ

โมเดลดังกล่าวของชุมชน สอดคล้องกับ Cai, Y., Lin, J., & Zhang, R. (2023) เกี่ยวกับ 3 ขั้นตอนที่สามารถนำการคิดเชิงออกแบบไปใช้งานได้ คือ ขั้นตอนของการวางแผน ขั้นตอนของการพัฒนาและทดสอบ และขั้นตอนในการปฏิบัติการจริง หรือก็คือการพิจารณาปัญหาและวางแผนบนศักยภาพของชุมชน การออกแบบและพัฒนา และทดสอบบนฐานมรดกวัฒนธรรม และการผลิตผลิตภัณฑ์ จำหน่ายและใช้งานจริงโดยนักท่องเที่ยว และจาก CCT Model พบว่า ชุมชนทั้ง 3 ชุมชน

แม้จะมีศักยภาพและทักษะของคนในชุมชนแตกต่างกัน แต่ก็ล้วนมีวิธีการนำศักยภาพเหล่านั้น เชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรมในพื้นที่ของตนเองตามความเข้าใจ และสอดคล้องกับโมเดลการคิดเชิงออกแบบของสแตนฟอร์ด โดย Hasso Plattner Institute of Design at Stanford. The five stages of Design Thinking (2010) ในกระบวนการคิดแบบเดิมของชุมชนได้ โดยขั้นตอนทำความเข้าใจ (Empathize) และขั้นกำหนดมุมมอง (Define) สอดคล้องกับ C (Community Potential) ซึ่งเป็นขั้นตอนในการศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับศักยภาพของชุมชนในด้านต่าง ๆ และกำหนด มุมมองและทิศทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน ขั้นตอนกำหนดมุมมอง (Define) และขั้นสร้าง แนวคิด (Ideate) สอดคล้องกับ C (Cultural heritage) ซึ่งเป็นขั้นตอนจากการกำหนดมุมมองและ สร้างแนวคิดโดยเชื่อมโยงกับทุนทางวัฒนธรรมในพื้นที่ตนเอง ขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) และ ขั้นทดสอบ (Test) สอดคล้องกับ T (Tourism products) ซึ่งเป็นขั้นตอนในการสร้างต้นแบบ ผลิตภัณฑ์ที่เชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมและทดสอบตลาด ซึ่งผู้วิจัยได้นำกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ 9 กิจกรรม จากแนวคิดของของ Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018) ประยุกต์ใช้ในการให้ ชุมชนเกิดกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ สอดคล้องกับแนวคิดของ (Abraham, I., Howard, E., & Asinyo, B., 2022) ที่กล่าวว่าความคิดเชิงออกแบบช่วยในการทำให้ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตสามารถเชื่อมโยง กับและได้รับอิทธิพลจากความต้องการของลูกค้ามากขึ้น การคิดเชิงออกแบบจึงเป็นกระบวนการที่ ก่อให้เกิดการปฏิสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มชุมชน (ผู้ผลิต) และกลุ่มลูกค้า (ผู้ซื้อ) มากขึ้น และนำ ข้อเสนอแนะที่เกิดขึ้นจากกลุ่มเป้าหมายมาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาทั้งในภาคของผลิตภัณฑ์และ ชุมชน

ผลการดำเนินการกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบของชุมชน จากทั้ง 9 กิจกรรม และประเมิน โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ 3 ท่าน พบว่า ผลการดำเนินกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ทั้ง 3 ชุมชนโดยรวมอยู่ในระดับดี โดยพบว่า ในขั้นกำหนดมุมมอง (Define) มีผลการประเมินใน ระดับสูงที่สุดที่ระดับดีมาก ซึ่งเป็นขั้นตอนสำคัญในการกำหนดทุนทางมรดกวัฒนธรรมภายในพื้นที่ ตนเองเพื่อเชื่อมโยงสู่การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ แสดงให้เห็นถึงความชัดเจนของชุมชนในการ พิจารณามรดกทางวัฒนธรรมของตนเองเพื่อประยุกต์ใช้ในการพัฒนา ขณะเดียวกันขั้นตอนที่มีผลการ ประเมินอยู่ในระดับต่ำที่สุดใน 5 ขั้นตอน คือ ขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) เนื่องจากเป็นขั้นตอน เริ่มแรกของกระบวนการ และสมาชิกส่วนใหญ่ในชุมชนมีความเกรงใจต่อผู้นำชุมชนและระมัดระวัง ตนเองในการถาม-ตอบ ทำให้ต้องอาศัยกระบวนการภายในกิจกรรมเข้าไปช่วยสร้างความมั่นใจให้ ชุมชนเกิดความกล้าแสดงออกมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ Jobst et al. (2012) ในการสร้างความเชื่อมั่น การสร้างแรงกระตุ้น และสภาวะทางอารมณ์และการแสดงออกของกลุ่มชุมชน และ Gao, B., & Yu, K. (2023) ในการคิดเชิงออกแบบของกลุ่ม SMEs ที่จะต้องเน้นย้ำทำความเข้าใจการคิดเชิงออกแบบ กับกลุ่มผู้บริหารหรือผู้นำกลุ่มชุมชนก่อน และมุ่งเน้นไปที่การมีส่วนร่วมของพนักงานหรือสมาชิกกลุ่ม

ชุมชน ซึ่งจะพบได้ว่า หลังจากขั้นทำความเข้าใจ (Empathize) ที่กระบวนการและผู้เชี่ยวชาญได้เข้าไปให้ข้อเสนอแนะ ชุมชนมีผลการประเมินในระดับที่สูงขึ้นในขั้นตอนถัดไป และจากผลการประเมินในขั้นทดสอบ (Test) กิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ (Retrospective board) ที่ชุมชนต้องทบทวนกระบวนการคิดเชิงออกแบบทั้งหมดที่ได้ดำเนินการ จะพบได้ว่า ผลการประเมินตนเองด้วยกระดานมองย้อนกลับ ของทั้ง 3 ชุมชนมีความสอดคล้องกันว่าสิ่งที่ได้ประโยชน์อย่างมากในชุมชน คือ ขั้นทดสอบ (Test) ที่ต้องการให้มีการทดลองจำหน่ายในหลาย ๆ พื้นที่ เพื่อเก็บข้อมูลข้อเสนอแนะของผู้ซื้อและนักท่องเที่ยว ซึ่งสอดคล้องกับ Abraham, I., Howard, E., & Asinyo, B. (2022) ที่แสดงให้เห็นว่าจากกระบวนการคิดเชิงออกแบบทำให้เกิดการเชื่อมโยงและได้รับอิทธิพลจากลูกค้า และเกิดการปฏิสัมพันธ์กับลูกค้าเพื่อการแก้ปัญหาและพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับ Carella, G., Cautela, C., Melazzini, M., Pei, X., & Schmittinger, F. (2023) ที่แสดงให้เห็นถึงความไวต่อการเปลี่ยนแปลงของผู้ประกอบการ และความตระหนักถึงประโยชน์และความสามารถในการคิดเชิงออกแบบ ว่าการคิดเชิงออกแบบไม่เพียงเป็นส่วนหนึ่งของการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ แต่ยังเป็นการสร้างแนวทางการออกแบบที่เฉพาะขึ้นมาอีกด้วย และจากกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบที่เกิดขึ้นโดยรวมไม่มีกิจกรรมใดที่ชุมชนจะไม่ดำเนินการต่อและเห็นว่าเป็นประโยชน์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ต่อยอดในครั้งต่อ ๆ ไป

จากผลการประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบโดยผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่า ขั้นกำหนดมุมมอง (Define) มีผลการประเมินสูงที่สุด จากกิจกรรมการพิจารณาหลากมุมมอง (Considering multiple perspectives) ซึ่งสอดคล้องกับผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิว่าเป็นกิจกรรม ที่ชุมชนมีผลการประเมินในระดับสูงที่สุด เนื่องจากเป็นการระดมสมองจากศักยภาพชุมชนและมรดกทางวัฒนธรรมที่ชุมชนมี เพื่อการเชื่อมโยงเข้าด้วยกันด้วยการรับฟังข้อเสนอแนะและวิพากษ์วิจารณ์อย่างมีส่วนร่วม สอดคล้องกับ Lake, D., Guo, W., Chen, E., & McLaughlin, J. (2024) ได้ศึกษาทำความเข้าใจการวิจัยในปัจจุบันเพื่อทำความเข้าใจคุณค่าและข้อจำกัดของการสอนการคิดเชิงออกแบบ ว่าการปฏิบัติตามกระบวนการเรียนรู้ที่มีโครงสร้าง การมีส่วนร่วมในการฟังอย่างกระตือรือร้น และการมุ่งเน้นไปที่มุมมองของผู้อื่นเป็นแนวทางปฏิบัติการคิดเชิงออกแบบ ที่มีคุณค่ามากที่สุด อีกทั้งการคิดเชิงออกแบบยังเป็นการสนับสนุนการทำงานร่วมกันและการวางกรอบโครงการที่เน้นการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์วิจารณ์ร่วมกัน

ผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิ และผลการประเมินความพึงพอใจนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนที่ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกทางวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ทั้ง 3 ชุมชน พบว่า มีผลความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับดี ซึ่งมีผลการประเมินด้านความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม และด้านความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว มากที่สุด ซึ่งแสดงให้เห็นว่าชุมชนสามารถใช้กระบวนการคิดเชิง

ออกแบบในการเชื่อมโยงการท่องเที่ยวนฐานมรดกวัฒนธรรมได้ สอดคล้องกับ Seidel and Fixson (2013) กล่าวถึงการมีส่วนร่วมกันในการใช้ความคิดเชิงออกแบบกับกลุ่มที่เป็นสาขาวิชา ซึ่งกลุ่มชุมชนแม้สมาชิกกลุ่มแต่ละคนจะมีความถนัดและอาชีพหลักแตกต่างกันแต่ก็สามารถร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานได้ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบได้ รองลงมาคือด้านคุณภาพผลิตภัณฑ์ด้านคุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม และผลการประเมินน้อยที่สุดของการประเมินผลิตภัณฑ์โดยผู้ทรงคุณวุฒิและนักท่องเที่ยวนคือ ด้านความสามารถทางการตลาด โดยมีข้อเสนอแนะที่แสดงให้เห็นถึงขั้นตอนถัดไปในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ว่าควรมีการส่งเสริมการตลาดให้ผลิตภัณฑ์เป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้น ซึ่งจากการประเมินทั้ง 5 ด้าน มีความสอดคล้องกับ Li, W. T., Ho, M. C., & Yang, C. (2019) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้การคิดเชิงออกแบบในการพัฒนาหัตถกรรมแบบดั้งเดิมอย่างยั่งยืน ซึ่งมีการกำหนด มิติคุณค่า 4 มิติ ได้แก่ คุณค่าทางด้านนวัตกรรม คุณค่าทางหัตถกรรมและวัฒนธรรม คุณค่าของชุมชนท้องถิ่น และคุณค่าของการส่งเสริมและเผยแพร่ และสอดคล้องกับแนวคิดของ Geissdoerfer, M., Bocken, N. M., & Hultink, E. J. (2016), Andrews, D. (2015), Elsbach, K. D., & Stigliani, I. (2018) เกี่ยวกับการพัฒนาที่ยั่งยืนของหัตถกรรมหรือผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาของชุมชน จะก่อให้เกิดรูปแบบการพัฒนาที่ยั่งยืนของการคิดเชิงออกแบบของชุมชนนั้น ๆ รวมถึงรูปแบบธุรกิจ การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ และนวัตกรรมต่าง ๆ อีกด้วย

จากผลของการศึกษาแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน ผนวกกับการใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ อันเป็นข้อพิสูจน์ได้ว่า CCT Model หรือกระบวนการในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของชุมชน สามารถสอดแทรกปฏิบัติการการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) ร่วมกับชุมชนได้อย่างดี ซึ่ง Johansson-Sköldberg, Woodilla, and Çetinkaya (2013) ได้ศึกษาและวิเคราะห์ว่า การคิดเชิงออกแบบนั้นมาจาก 2 กลุ่มใหญ่ ๆ นั้น คือ กลุ่มนักออกแบบ และกลุ่มนักธุรกิจ ซึ่งทั้ง 2 กลุ่มเป็นกลุ่มที่ให้ความสำคัญในการทำงานเป็นกลุ่ม งานวิจัยนี้จึงมีข้อค้นพบว่า กลุ่มชุมชน หรือกลุ่ม SMEs ที่เข้มแข็ง และให้ความสำคัญในการทำงานอย่างมีส่วนร่วมก็สามารถประยุกต์ใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบได้อย่างดีได้เช่นเดียวกัน

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. เนื่องจากการวิจัยนี้เป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงบนฐานมรดกวัฒนธรรม ซึ่งเครื่องมือและกิจกรรมในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เกิดจากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และใช้ในกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบของชุมชน พิจารณาเป็น 9 เครื่องมือ/กิจกรรม ทั้งนี้เครื่องมือการคิดเชิงออกแบบยังมีเครื่องมืออื่น ๆ อีกมากในแต่ละขั้นตอน

ดังนั้นผู้วิจัยสามารถประยุกต์ และเปลี่ยนใช้เครื่องมือการคิดเชิงออกแบบอื่น ๆ ได้ ตามศักยภาพชุมชนและตามความเหมาะสม

2. จากการดำเนินกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบ พบว่า ผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นว่าการประเมินผลิตภัณฑ์ ควรมีการส่งเสริมและสื่อสารผลิตภัณฑ์ในด้านการตลาด และการประชาสัมพันธ์ให้ผลิตภัณฑ์เป็นที่รู้จักสำหรับนักท่องเที่ยวก่อนการประเมิน เนื่องจากเป็นผลิตภัณฑ์ที่เชื่อมโยงบนฐานมรดกวัฒนธรรมในรูปแบบใหม่ และแตกต่างจากผลิตภัณฑ์เดิมของชุมชน ทำให้นักท่องเที่ยวยังไม่สามารถดูออกได้ว่าเป็นผลิตภัณฑ์ชุมชนของจังหวัดกำแพงเพชร จึงควรมีการถ่ายทอดแนวคิด และเรื่องราวของการออกแบบและพัฒนาเป็นการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการเชื่อมโยงดังกล่าวแก่นักท่องเที่ยวก่อนการประเมินผลิตภัณฑ์

3. กิจกรรมการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างแนวคิด (Ideate) และขั้นสร้างต้นแบบ (Prototype) ในการจัดกิจกรรมควรพิจารณาการนำสถานที่ท่องเที่ยวหรือมรดกทางวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับศาสนามาใช้ หากมีการนำมาใช้เป็นองค์ประกอบในการออกแบบ ควรดูความเหมาะสมของการนำมาใช้บนผลิตภัณฑ์ หรือตัดทอนรายละเอียดให้เหมาะสม

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการจัดกิจกรรมการคิดเชิงออกแบบโดยบูรณาการระหว่างเครือข่ายวัฒนธรรมจังหวัด พัฒนาชุมชน ชุมชนต้นแบบของจังหวัด และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ในการมีส่วนร่วมในกิจกรรม สนับสนุน และพัฒนาผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวประจำจังหวัดให้เป็นที่ยอมรับ

2. ควรมีการส่งเสริมและพัฒนาต่อยอดรูปแบบผลิตภัณฑ์ จากกระบวนการคิดเชิงออกแบบให้ทันสมัยอยู่เสมอ เช่น การทำกิจกรรมการตั้งคำถาม WH ใหม่ในโจทย์เรื่องความทันสมัย หรือกิจกรรมพิจารณาหลากหลายมุมมองเพื่อให้ชุมชนออกแนวคิดในการแก้ปัญหาเพิ่มเติม

3. ควรมีการวิจัยการสื่อสารทางการตลาด เพื่อส่งเสริมผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม รวมถึงถ่ายทอดแนวคิด การเชื่อมโยงต่าง ๆ ให้นักท่องเที่ยวเข้าใจและเห็นคุณค่าของมรดกทางวัฒนธรรมที่ถูกถ่ายทอดลงในผลิตภัณฑ์

4. ควรมีการส่งเสริมการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการทางวัฒนธรรม ให้มีความร่วมสมัย โดยการพัฒนาศักยภาพการคิดเชิงออกแบบของชุมชน ให้มีความเท่าทันต่อกระแสการออกแบบของโลก ให้เป็นประโยชน์ในด้านของวัฒนธรรม การท่องเที่ยว และการพัฒนาชุมชนสู่การเผยแพร่วัฒนธรรม (Soft power) อันเป็นนโยบายสำคัญของภาครัฐ

บรรณานุกรม



บรรณานุกรม

- กำแพงเพชรศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร. (2564). *วิสาหกิจชุมชนผ้าทอมือบ้านใหม่ศรีอุบล ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร*. สืบค้น 20 ธันวาคม 2564, จาก https://acc.kpru.ac.th/KPPStudies/index.php?title=วิสาหกิจชุมชนผ้าทอมือบ้านใหม่ศรีอุบล_ตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล_อำเภอเมือง_จังหวัดกำแพงเพชร
- คณะกรรมการพิจารณาการจัดทำเล่มประวัติลายผ้าอัตลักษณ์ประจำจังหวัดกำแพงเพชร. (2565). *ลายผ้าอัตลักษณ์จังหวัดกำแพงเพชร ลายศิลาล้อมเพชร*. กำแพงเพชร: ศูนย์ราชการจังหวัดกำแพงเพชร.
- จตุรงค์ เลาะห์เพ็ญแสง. (2558). *การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากมรดกวัฒนธรรมเพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนในพื้นที่พิเศษอุทยานประวัติศาสตร์สุโขทัย ศรีสัชนาลัย กำแพงเพชร*. กรุงเทพฯ: มินิ เซอร์วิส ซัพพลาย.
- ชิลิกา วรณจันทร์. (2555). *การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ผ้าใยไหมเพื่อสร้างเอกลักษณ์สู่การพัฒนาเชิงพาณิชย์ ในชุมชนภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนใต้*. มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- แพตติยา ทองใบ. (2553). *การพัฒนาศักยภาพการจัดการผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเพื่อการท่องเที่ยวกรณีศึกษา อำเภอนาโพธิ์ จังหวัดบุรีรัมย์*. *วารสารวิชาการท่องเที่ยวไทยและนานาชาติ*. 1(1), 1-14.
- นุชจรี กิจวรรณ. (2561). *กระบวนการคิดเชิงออกแบบ: มุมมองใหม่ของระบบสุขภาพไทย*. *วารสารสภาการพยาบาล*, 33(1). 5-14.
- บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา. (2548). *การพัฒนาการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน*. กรุงเทพฯ: เพรส แอนด์ ดีไซน์.
- ประเสริฐ ศิลรัตน์. (2544). *ของที่ระลึก (พิมพ์ครั้งที่ 2)*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ปาจริย์ ผลประเสริฐ. (2551). *แนวทางการพัฒนาและส่งเสริมการท่องเที่ยวเพื่อสะท้อนอัตลักษณ์จังหวัดกำแพงเพชร*. กำแพงเพชร: คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- ปาจริย์ ผลประเสริฐ และคณะ. (2557). *การจัดการธุรกิจสินค้าที่ระลึกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวจังหวัดกำแพงเพชร*. กำแพงเพชร: คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร.
- พรสนอง วงศ์สิงห์ทอง. (2550). *วิธีวิทยาการวิจัยการออกแบบผลิตภัณฑ์*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- พลเดช เขาวรัตน์, เมธี พิริยการนนท์ และ ศุภธิดา สว่างแจ้ง. (2560). การนำแนวคิดการคิดอย่างนัก
ออกแบบไปใช้ในการพัฒนาเมืองในประเทศไทย. *วารสารวิชาการ สิ่งแวดล้อมสรรค์สร้าง
วิจัย*, 16(2), 119-132.
- พัฒนพงศ์ เจริญชัย. (2545). *พฤติกรรมและทัศนคติของนักท่องเที่ยวที่มีต่อของที่ระลึกประเภท
หัตถกรรมที่จำหน่ายในตัวเมืองอุดรธานี* (การศึกษาอิสระปริญญามหาบัณฑิต)
มหาสารคาม: มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ภัทรฤดี สุพัฒน์โสภณ. (2547). *การพัฒนาศักยภาพสินค้าที่ระลึกเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวไทย*
(รายงานผลการวิจัย). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ภาคภูมิ อยู่พูล. (2561). *ฐานข้อมูลเรื่องนครไตรตรึงษ์ เมืองโบราณ ต้นกำเนิดอาณาจักรอยุธยา.*
สืบค้น 22 ธันวาคม 2563, จาก [https://acc.kpru.ac.th/KPPStudies/index.php?
title= ฐานข้อมูล_เรื่อง_นครไตรตรึงษ์_เมืองโบราณ_ต้นกำเนิดอาณาจักรอยุธยา](https://acc.kpru.ac.th/KPPStudies/index.php?title=ฐานข้อมูล_เรื่อง_นครไตรตรึงษ์_เมืองโบราณ_ต้นกำเนิดอาณาจักรอยุธยา)
- ภูชงค์ โรจน์แสงรัตน์. (2559). *การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้การคิดเชิงออกแบบเป็นฐาน
เพื่อสร้างสรรค์ผลงาน ที่ปรากฏอัตลักษณ์ไทยสำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต*
(วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุณบัณฑิต). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มานิตย์ อาษานอก. (2561). *การบูรณาการคิดเชิงออกแบบเพื่อพัฒนานวัตกรรมจัดการเรียนรู้.*
วารสารเทคโนโลยีการสื่อสารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม,
1(1), 6-12.
- ยุชิตา กันหาเมือง. (2565.). *ฐานข้อมูลเรื่องประเพณีบุญบั้งไฟ เทศบาลตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล จังหวัด
กำแพงเพชร.* สืบค้น 1 ธันวาคม 2565, จาก [https://acc.kpru.ac.th/KPPStudies/
index.php?title=ฐานข้อมูล_เรื่อง_ประเพณีบุญบั้งไฟ_เทศบาลตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล_
จังหวัดกำแพงเพชร](https://acc.kpru.ac.th/KPPStudies/index.php?title=ฐานข้อมูล_เรื่อง_ประเพณีบุญบั้งไฟ_เทศบาลตำบลนิคมทุ่งโพธิ์ทะเล_จังหวัดกำแพงเพชร)
- รัชนิวรรณ บุญอนนท์. (2560). *การพัฒนาผลิตภัณฑ์ตำบลไตรตรึงษ์ เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวของ
จังหวัดกำแพงเพชร. วารสารการวิจัย กาสะลองคำ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย,*
11(3), 267-278.
- รัฐบาลไทย. (2566). *แผนพัฒนา Soft Power ปี 2566 - 2570.* สืบค้น 8 ธันวาคม 2566, จาก
<https://www.thaigov.go.th/news/contents/details/76390>
- วิมลสิทธิ์ ทรยางกูร. (2554). *การสร้างสรรค์มรดกวัฒนธรรม: สู่การสร้างสรรค์เอกลักษณ์
สถาปัตยกรรมไทยสมัยใหม่. วารสารวิจัยและสาระสถาปัตยกรรม/การผังเมือง,* 8(1), 1-19.
- วุฒิชัย ตรุษลักษณ์. (2561). *ฐานข้อมูลเรื่องอุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร เมืองมรดกโลก.* สืบค้น
22 ธันวาคม 2563, จาก [https://acc.kpru.ac.th/KPPStudies/index.php?title=ฐาน
ข้อมูล_เรื่อง_อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร_เมืองมรดกโลก](https://acc.kpru.ac.th/KPPStudies/index.php?title=ฐาน_ข้อมูล_เรื่อง_อุทยานประวัติศาสตร์กำแพงเพชร_เมืองมรดกโลก)

- สมใจ ศรีนวล. (2545). การดูแลรักษามรดกวัฒนธรรม. วารสารปาริชาติ, 14(2), 4-10.
- สลักจิต ดิยะไพรัช. (2545). ปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับการตัดสินใจเลือกซื้อสินค้าที่ระลึกของนักท่องเที่ยว: กรณีแม่สาย จังหวัดเชียงราย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- สำนักงานธนารักษ์พื้นที่กำแพงเพชร. (2562). เกี่ยวกับจังหวัดกำแพงเพชร. สืบค้น 22 ธันวาคม 2563, จาก <https://kamphaengphet.treasury.go.th/th/about/>
- สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2562). รายงานสถิติการท่องเที่ยวประเทศไทย ประจำปี พ.ศ. 2560. กรุงเทพฯ: สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
- สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา. (2563). รายงานสถิตินักท่องเที่ยวภายในประเทศ ปี 2563. กรุงเทพฯ: สำนักงานปลัดกระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา
- สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร. (2560.). ประเพณีบพระ-เล่นเพลง. สืบค้น 10 มกราคม 2565, จาก <https://mots.go.th/news/category/740>
- สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร. (2561.). เมียงโบราณเมืองซากังราว. สืบค้น 28 ธันวาคม 2563, จาก https://arit.kpru.ac.th/ap2/local/?nu=pages&page_id=642&code_db=610008&code_type=01
- สุมาลี นันทศิริพล. (2560). ศักยภาพการจัดการบริการผลิตภัณฑ์ทางการท่องเที่ยวเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม. วารสารวิจัยราชภัฏพระนคร, 12(1), 138-151.
- สุรีย์ เข้มทอง, สุรภีย์ โรจนวงศ์. (2550). การจัดการธุรกิจสินค้าที่ระลึก ใน เอกสารการสอนวิชาการจัดการธุรกิจแหล่งท่องเที่ยว หน่วยที่ 7. นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- หอ มรดก ไทย. (ม.ป.ป.). จังหวัดกำแพงเพชร. สืบค้น 22 ธันวาคม 2563, จาก <https://www.thaiheritage.net/nation/tour/kamphaengphet.htm>
- อังกาบ บุญสูง. (2558). การพัฒนารูปแบบศูนย์การเรียนรู้ชุมชนทางด้านศิลปกรรม โดยใช้ภูมิปัญญาท้องถิ่น จังหวัดอุตรดิตถ์ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์). พิษณุโลก: มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- อัญชลี พยัคฆ์เดช. (2559). การออกแบบอัตลักษณ์จากมรดกศิลปวัฒนธรรม จังหวัดพิษณุโลก (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อัญชลี พยัคฆ์เดช. (2559). การออกแบบอัตลักษณ์จากมรดกศิลปวัฒนธรรม จังหวัดพิษณุโลก (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารธุรกิจ). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- Abraham, I., Howard, E., & Asinyo, B. (2022). Design Thinking in Design Innovation among Small and Medium Textile Enterprises in Ghana. *Journal of Design Thinking, 3*(1), 49-60.
- Andra Irbite, Aina Strode (2016). Design thinking models in design research and education. *Proceedings of the International Scientific Conference, 4*, 488-500.
- Andrews, D. (2015). The circular economy, design thinking and education for sustainability. *Local economy, 30*(3), 305-315.
- Brown, T. (2009). *Change by Design*. New York: Harper Collins.
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. *Design issues, 8*(2), 5-21.
- Cai, Y., Lin, J., & Zhang, R. (2023). When and how to implement design thinking in the innovation process: A longitudinal case study. *Technovation, 126*, 102816.
- Carella, G., Cautela, C., Melazzini, M., Pei, X., & Schmittinger, F. (2023). Design thinking for entrepreneurship: An explorative inquiry into its practical contributions. *The Design Journal, 26*(1), 7-31.
- Cross, N. (2006). *Designerly Ways of Knowing*. London: Springer-Verlag.
- Daniel Marco and Stefan Kleber. (2018). Design Thinking for Creating an Increased Value Proposition to Improve Customer Experience. *Etikonomi, 17*(2), 265-247.
- Elsbach, K. D., & Stigliani, I. (2018). Design thinking and organizational culture: A review and framework for future research. *Journal of Management, 44*(6), 2274-2306.
- Gao, B., & Yu, K. (2023). Knowledge exchange in SMEs service innovation with design thinking. *Management Decision, 61*(7), 2029-2049.
- Geissdoerfer, M., Bocken, N. M., & Hultink, E. J. (2016). Design thinking to enhance the sustainable business modelling process—A workshop based on a value mapping process. *Journal of cleaner production, 135*, 1218-1232.
- Hasso Plattner Institute of Design at Stanford University. (2010). *An Introduction to design thinking: Process guide*. Retrieved from <https://dschoolold.stanford.edu/sandbox/groups/designresources/wiki/36873/attachments/74b3d/ModeGuideBOOTCAMP2010L.pdf>

- Hofstede, G. et al (2010). *Cultures and Organizations: Software of the Mind*. London: McGraw-Hill.
- Jobst, B., Köppen, E., Lindberg, T., Moritz, J., Rhinow, H., & Meinel, C. (2012). The Faith-Factor in Design Thinking: Creative Confidence Through Education at the Design Thinking Schools Potsdam and Stanford? In H. Plattner, Meinel, C., Leifer, L. (Ed.), *Design Thinking Research Measuring Performance in Context* (pp. 35-46). New York Springer Heidelberg.
- Johansson-Sköldberg, U., Woodilla, J., & Çetinkaya, M. (2013). Design Thinking: Past, Present and Possible Futures. *Creativity and Innovation Management*, 22(2), 121-146.
- Jones, J. C. (1992). *Design Methods* (2nd ed.). New York: John Wiley & Sons.
- Krippendorff, K. (2006). *The Semantic Turn A New Foundation for Design*. London: Taylor & Francis
- Lake, D., Guo, W., Chen, E., & McLaughlin, J. (2024). Design Thinking in Higher Education: Opportunities and Challenges for Decolonized Learning. *Teaching and Learning Inquiry*, 12.
- Lawson, B. (2012). *What Designers Know*. New York: Routledge.
- Lewrick, M., Link, P., & Leifer, L. (2018). *The design thinking playbook: Mindful digital transformation of teams, products, services, businesses and ecosystems*. New York: John Wiley & Sons.
- Li, W. T., Ho, M. C., & Yang, C. (2019). A design thinking-based study of the prospect of the sustainable development of traditional handicrafts. *Sustainability*, 11(18), 4823.
- Lloyd, P. (2013). Embedded Creativity: Teaching Design Thinking Via Distance Education. *International Journal of Technology and Design Education*, 23(3), 749-765.
- Martin, R. (2010). Design Thinking: Achieving Insights Via the “Knowledge Funnel”. *Strategy & Leadership*, 38(2), 37-41.
- Meredith James. (2017). Advancing Design Thinking Towards a Better Understanding of Self and Others: A Theoretical Framework on How Buddhism Can Offer Alternate Models for Design Thinking. *FORM Akademisk*, 10(2), 1-14.

- Rim Razzouk and Valerie Shute. (2012). What Is Design Thinking and Why Is It Important?. *Review of Educational Research*, 82(3), 330-348.
- Seidel, V. P., & Fixson, S. K. (2013). Adopting Design Thinking in Novice Multidisciplinary Teams: The Application and Limits of Design Methods and Reflexive Practices. *Journal of Product Innovation Management*, 30(1), 19-33.
- Simon, A. (2009). Understanding the Natural and Artificial Worlds. In H. B. Clark, D. E. (Ed.), *Design Studies: A Reader* (pp. 106-109). Oxford: Berg.
- Spencer-Oatey, H., & Franklin, P. (2012). Intercultural interaction. *The Encyclopedia of Applied Linguistics*, 1-6
- Tschimmel, K. (2012). Design Thinking as an effective Toolkit for Innovation. In ISPIM Conference Proceedings (p. 1). *The International Society for Professional Innovation Management (ISPIM)*. N.P.: n.p.
- UNESCO. World Education Report Unit. (1998). *World education report 1998: Teachers and teaching in a changing world*. UNESCO, Paris, France.
- Yamane, T. (1967). *Statistics, An Introductory Analysis* (2nd Ed.). New York: Harper and Row.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยนครพนม

ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



เครื่องมือที่ 1 การสนทนากลุ่มและแบบสำรวจผลิตภัณฑ์ชุมชน

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร สู่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว
2. เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

แนวคำถามในการสนทนากลุ่มและแบบสำรวจผลิตภัณฑ์ชุมชน

1. สภาพทั่วไปของชุมชน
2. รูปแบบผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน

เครื่องมือในการสนทนากลุ่มและแบบสำรวจผลิตภัณฑ์ชุมชน

ครั้งที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....เวลา.....สถานที่.....

กลุ่ม.....ชุมชน.....

ชื่อ-สกุล A01....A30 อายุB01.... ปี ระดับการศึกษาC01....

พฤติกรรมและเหตุการณ์ที่สังเกตได้ขณะร่วมกระบวนการ

.....

.....

.....

แนวคำถามการสนทนากลุ่มด้านสภาพทั่วไปของชุมชน

1. ประวัติความเป็นมาของชุมชนมีความเป็นมาอย่างไร
2. บริบทของชุมชนมีความเกี่ยวข้องกับเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชรอย่างไร
3. ลักษณะทางภูมิศาสตร์เป็นอย่างไร มีทรัพยากรอะไรบ้างในชุมชน
4. สมาชิกของกลุ่มชุมชนมีจำนวนเท่าไร และประกอบอาชีพอะไรบ้าง
5. การผลิตและการจัดจำหน่ายเป็นอย่างไร และมีรายได้เท่าไร
6. วัฒนธรรม ประเพณี และความเชื่อของท้องถิ่นเป็นอย่างไร
7. มีระบบและโครงสร้างการบริหารงานภายในชุมชนอย่างไร
8. ชุมชนมีหน่วยงานที่เกี่ยวข้องใดบ้างที่ให้ความช่วยเหลือสนับสนุน
9. มีสถานที่ในการจัดจำหน่ายผลิตภัณฑ์ชุมชนเป็นอย่างไร
10. อะไร คือความต้องการเพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

แนวคำถามการสนทนากลุ่มด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชน

1. ชุมชนมีผลิตภัณฑ์อะไรบ้าง
2. รูปแบบผลิตภัณฑ์และราคามีที่รูปแบบ และมีราคาเท่าไรบ้าง
3. ผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวผลิตภัณฑ์อะไร ที่เป็นจุดเด่นของชุมชน
4. ผลิตภัณฑ์ของชุมชนมีความเชื่อมโยงกับมรดกทางวัฒนธรรมหรือไม่ อย่างไร
5. ผลตอบรับจากการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ของชุมชนเป็นอย่างไร
6. กลุ่มผู้ซื้อผลิตภัณฑ์ชุมชนส่วนใหญ่เป็นกลุ่มใด
7. ผลิตภัณฑ์อะไร เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวที่ชุมชนมุ่งเน้นในการพัฒนา เพื่อเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

แบบสำรวจผลิตภัณฑ์ชุมชน

ชื่อผลิตภัณฑ์	รูปภาพผลิตภัณฑ์	ราคา	คำอธิบาย	ประเภท ผลิตภัณฑ์
ระบุชื่อผลิตภัณฑ์	ภาพถ่ายของผลิตภัณฑ์	ราคาผลิตภัณฑ์ หน่วย (บาท)บาท	อธิบายรายละเอียด และ ความเป็นมาของ ผลิตภัณฑ์	<input type="checkbox"/> ผ้าและ เครื่องแต่งกาย <input type="checkbox"/> ของใช้ <input type="checkbox"/> ของตกแต่ง <input type="checkbox"/> ของที่ระลึก
ระบุชื่อผลิตภัณฑ์	ภาพถ่ายของผลิตภัณฑ์	ราคาผลิตภัณฑ์ หน่วย (บาท)บาท	อธิบายรายละเอียด และ ความเป็นมาของ ผลิตภัณฑ์	<input type="checkbox"/> ผ้าและ เครื่องแต่งกาย <input type="checkbox"/> ของใช้ <input type="checkbox"/> ของตกแต่ง <input type="checkbox"/> ของที่ระลึก
ระบุชื่อผลิตภัณฑ์	ภาพถ่ายของผลิตภัณฑ์	ราคาผลิตภัณฑ์ หน่วย (บาท)บาท	อธิบายรายละเอียด และ ความเป็นมาของ ผลิตภัณฑ์	<input type="checkbox"/> ผ้าและ เครื่องแต่งกาย <input type="checkbox"/> ของใช้ <input type="checkbox"/> ของตกแต่ง <input type="checkbox"/> ของที่ระลึก
ระบุชื่อผลิตภัณฑ์	ภาพถ่ายของผลิตภัณฑ์	ราคาผลิตภัณฑ์ หน่วย (บาท)บาท	อธิบายรายละเอียด และ ความเป็นมาของ ผลิตภัณฑ์	<input type="checkbox"/> ผ้าและ เครื่องแต่งกาย <input type="checkbox"/> ของใช้ <input type="checkbox"/> ของตกแต่ง <input type="checkbox"/> ของที่ระลึก
ระบุชื่อผลิตภัณฑ์	ภาพถ่ายของผลิตภัณฑ์	ราคาผลิตภัณฑ์ หน่วย (บาท)บาท	อธิบายรายละเอียด และ ความเป็นมาของ ผลิตภัณฑ์	<input type="checkbox"/> ผ้าและ เครื่องแต่งกาย <input type="checkbox"/> ของใช้ <input type="checkbox"/> ของตกแต่ง <input type="checkbox"/> ของที่ระลึก
ระบุชื่อผลิตภัณฑ์	ภาพถ่ายของผลิตภัณฑ์	ราคาผลิตภัณฑ์ หน่วย (บาท)บาท	อธิบายรายละเอียด และ ความเป็นมาของ ผลิตภัณฑ์	<input type="checkbox"/> ผ้าและ เครื่องแต่งกาย <input type="checkbox"/> ของใช้ <input type="checkbox"/> ของตกแต่ง <input type="checkbox"/> ของที่ระลึก



เครื่องมือที่ 2 แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชน เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร สู่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว
2. เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

โดยแบบประเมินแบ่งออกเป็น 5 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจ (empathize)

ตอนที่ 2 แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นกำหนดมุมมอง (define)

ตอนที่ 3 แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างแนวคิด (ideate)

ตอนที่ 4 แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างต้นแบบ (prototype)

ตอนที่ 5 แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทดสอบ (test)

ภาคผนวก คู่มือรายละเอียดการสนทนากลุ่มและขั้นตอนกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชน เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ตอนที่ 1 แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจ (DESIGN THINKING : empathize)

แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจ (empathize) ประกอบไปด้วย

1. แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจ (empathize)

1.1 ข้อมูลการลงพื้นที่ในกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจ

1.2 แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจ (empathize) ในการสร้าง

ตัวละคร และตั้งคำถาม WH

1.3 ข้อเสนอแนะ

2. แบบสังเกตอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชน

1.1 ข้อมูลการลงพื้นที่ในกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจ

ครั้งที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....เวลา.....สถานที่.....

กลุ่ม.....ชุมชน.....

ชื่อ-สกุล A01...A30 อายุB01.... ปี ระดับการศึกษาC01....

พฤติกรรมและเหตุการณ์ที่สังเกตได้ขณะร่วมกระบวนการ

.....

.....

.....

.....

1.2 แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจ (empathize) ในการสร้างตัวละคร และการตั้งคำถาม WH

คำชี้แจง: แบบประเมินของชุมชนที่มีต่อกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินวิธีคิดเชิงออกแบบกลุ่มชุมชน ที่มีต่อกระบวนการคิดเชิงออกแบบโดยกระบวนการ เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ฉะนั้นกระบวนการต้องดำเนินกิจกรรมในชุมชน และประเมินผลการดำเนินกิจกรรมของชุมชน โดยประเมินให้ครบทุกข้อโดยทำเครื่องหมาย (✓) ลงใน หรือเติมค่าลงในช่องว่างที่กำหนดให้ระดับคะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน 5 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับดีเยี่ยม ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้ด้วยตนเอง

ระดับคะแนน 4 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับดี ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยมีกระบวนการคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำบางประเด็นของกระบวนการ

ระดับคะแนน 3 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับปานกลาง ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยมีกระบวนการคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำหลายประเด็นของกระบวนการ

ระดับคะแนน 2 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับน้อย ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยมีกระบวนการคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำในทุกประเด็นของกระบวนการ

ระดับคะแนน 1 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับน้อยมาก ชุมชนไม่สามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยขาดกระบวนการ และกระบวนการต้องคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำในทุกประเด็นของกระบวนการ

หมายเหตุ: กระบวนการจะดำเนินการบรรยายและอธิบายเกี่ยวกับขั้นตอน รายละเอียด วิธีคิดเชิงออกแบบให้กับกลุ่มชุมชน 1 ครั้งก่อนเริ่มกระบวนการ และมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มชุมชนตลอดการร่วมกิจกรรมในชุมชน

แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจ (empathize) ในการสร้างตัวละคร

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับผลสำเร็จของวิธีคิดเชิงออกแบบ				
		5	4	3	2	1
1.	1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจ (empathize) ในการสร้างตัวละคร					
	1.1 การปรึกษาหารือของกลุ่มชุมชนแต่ละกลุ่มเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายของกลุ่มชุมชนในการจำหน่ายผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว					
	1.2 การลงวาดภาพตัวละครสมมุติของกลุ่มเป้าหมายนั้น ๆ ของกลุ่มชุมชนแบบเต็มตัวลงบนกระดาษขนาดใหญ่ในบริเวณฝั่งซ้าย โดยสมาชิกกลุ่มชุมชนทุกคนมีส่วนร่วมในการเสนอแนวคิด และคุณลักษณะต่าง ๆ ที่ปรากฏบนตัวละคร					
	1.3 การปรึกษาหารือกันเกี่ยวกับคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมาย และกำหนดคุณลักษณะของกลุ่มเป้าหมายอย่างอิสระชุมชน ลงในกระดาษฝั่งขวา เช่น ลักษณะตัวละคร โจทย์ของผลิตภัณฑ์ การประยุกต์ใช้ผลิตภัณฑ์ ข้อดีของผลิตภัณฑ์ ปัญหาของผลิตภัณฑ์ และรายละเอียดอื่น ๆ เป็นต้น โดยกระบวนการทำหน้าที่การตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นการแสดงออกของกลุ่มชุมชน					
	1.4 การนำเสนอตัวละคร โดยตัวแทนกลุ่มชุมชนออกมานำเสนอโดยมีส่วนร่วมกับสมาชิกภายในกลุ่ม					
	1.5 การวิเคราะห์แผนผังคุณสมบัติของผู้บริโภคร่วมกันของกระบวนการและกลุ่มชุมชน และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม					
2.	2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทำความเข้าใจ (empathize) ในการตั้งคำถาม WH					
	2.1 การตั้งคำถาม WH หมวด “อะไร” (what) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ปัญหาของผลิตภัณฑ์ชุมชนของท่านคืออะไร” “เราควรจะรู้อะไรจากปัญหาที่เกิดขึ้น” “สมมติฐานที่พิจารณาไปแล้วมีอะไรบ้าง” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น					
	2.2 การตั้งคำถาม WH หมวด “ใคร” (who) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่างเช่น “ใครที่เกี่ยวข้องในการแก้ไขปัญหา” “ใครได้รับผลจากปัญหาที่เกิดขึ้น” “ใครมีอำนาจในการตัดสินใจ หรือมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหา” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น					

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับผลสำเร็จของวิธีคิดเชิงออกแบบ				
		5	4	3	2	1
2.	2.3 การตั้งคำถาม WH หมวด “ทำไม” (why) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่าง เช่น “ปัญหานี้สำคัญอย่างไร” “ทำไมปัญหานี้ถึงเกิดขึ้น” “ทำไมปัญหานี้ถึงยังไม่ถูกแก้ไขในปัจจุบัน” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น					
	2.4 การตั้งคำถาม WH หมวด “ที่ไหน” (where) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่าง เช่น “ปัญหาเกิดขึ้นที่ไหน” “ปัญหาที่เกิดขึ้นเคยถูกแก้ไขสำเร็จที่ไหนบ้าง” “ที่ไหนบ้างที่มีสถานการณ์หรือปัญหาแบบเดียวกันนี้เกิดขึ้น” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น					
	2.5 การตั้งคำถาม WH หมวด “เมื่อไร” (When) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่าง เช่น “ปัญหานี้เกิดขึ้นเมื่อไร” “อยากเห็นผลของการแก้ปัญหาเมื่อไร” “สามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยแก้ปัญหาเหล่านี้ได้เมื่อไร” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น					
	2.6 การตั้งคำถาม WH หมวด “อย่างไร” (How) ของกลุ่มชุมชน ยกตัวอย่าง เช่น “ปัญหานี้จะเป็นโอกาสได้อย่างไร” “ปัญหานี้จะสามารถแก้ไขได้อย่างไร” “เคยมีการลองใช้วิธีแก้ปัญหาวิธีใดไปแล้วบ้าง” และคำถามอื่น ๆ เป็นต้น					
	2.7 การนำเสนอคำตอบ โดยตัวแทนกลุ่มชุมชนออกมานำเสนอโดยมีส่วนร่วมกับสมาชิกภายในกลุ่ม					
	2.8 การวิเคราะห์คำตอบจากคำถาม WH ร่วมกันของกระบวนการและกลุ่มชุมชน และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม					

1.3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ตอนที่ 2 แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นกำหนดมุมมอง (DESIGN THINKING: define)

แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นกำหนดมุมมอง (define) ประกอบไปด้วย

1. แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นกำหนดมุมมอง (define) ในการพิจารณาหลากหลายมุมมอง และการสร้างแผนภาพมโนทัศน์

1.1 ข้อมูลการลงพื้นที่ในกระบวนการพิจารณาหลากหลายมุมมอง

1.2 แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นกำหนดมุมมอง (define) ในการพิจารณาหลากหลายมุมมอง และการสร้างแผนภาพมโนทัศน์

1.3 ข้อเสนอแนะ

2. แบบสังเกตอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชน

1.1 ข้อมูลการลงพื้นที่ในกระบวนการพิจารณาหลากหลายมุมมอง

ครั้งที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....เวลา.....สถานที่.....

กลุ่ม.....ชุมชน.....

ชื่อ-สกุล.....อายุ.....ปี ระดับการศึกษา.....

พฤติกรรมและเหตุการณ์ที่สังเกตได้ขณะร่วมกระบวนการ

.....

.....

1.2 แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นกำหนดมุมมอง (define) ในการพิจารณาหลวมมุมมอง และการสร้างแผนภาพโน้ตส์

คำชี้แจง: แบบประเมินของชุมชนที่มีต่อกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินวิธีคิดเชิงออกแบบกลุ่มชุมชน ที่มีต่อกระบวนการคิดเชิงออกแบบโดยกระบวนการ เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ฉะนั้นกระบวนการต้องดำเนินกิจกรรมในชุมชน และประเมินผลการดำเนินกิจกรรมของชุมชน โดยประเมินให้ครบทุกข้อโดยทำเครื่องหมาย (✓) ลงใน หรือเติมค่าลงในช่องว่างที่กำหนดให้ระดับคะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน 5 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับดีเยี่ยม ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้ด้วยตนเอง

ระดับคะแนน 4 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับดี ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยมีกระบวนการคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำบางประเด็นของกระบวนการ

ระดับคะแนน 3 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับปานกลาง ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยมีกระบวนการคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำหลายประเด็นของกระบวนการ

ระดับคะแนน 2 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับน้อย ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยมีกระบวนการคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำในทุกประเด็นของกระบวนการ

ระดับคะแนน 1 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับน้อยมาก ชุมชนไม่สามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยขาดกระบวนการ และกระบวนการต้องคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำในทุกประเด็นของกระบวนการ

หมายเหตุ: กระบวนการจะดำเนินการบรรยายและอธิบายเกี่ยวกับขั้นตอน รายละเอียด วิธีคิดเชิงออกแบบให้กับกลุ่มชุมชน 1 ครั้งก่อนเริ่มกระบวนการ และมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มชุมชนตลอดการร่วมกิจกรรมในชุมชน

แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นกำหนดมุมมอง (define) ในการพิจารณาหลาก มุมมอง และสร้างแผนภาพมโนทัศน์

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับผลสำเร็จของวิธีคิดเชิงออกแบบ				
		5	4	3	2	1
1.	1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นกำหนดมุมมอง (define) ในการพิจารณาหลาก มุมมอง					
	1.1 การร่วมกันเสนอทุนทางมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัดของกลุ่มชุมชนที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน และอธิบายการเชื่อมโยงเหล่านั้น โดยนำเสนอให้มีความหลากหลาย และจัดบันทึกโดยกระบวนการ					
	1.2 การร่วมกันเสนอทุนทางมรดกทางวัฒนธรรมภายในจังหวัดของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน และอธิบายการเชื่อมโยงเหล่านั้น โดยนำเสนอให้มีความหลากหลาย และจัดบันทึกโดยกระบวนการ					
	1.3 การลำดับความสำคัญ และความเป็นไปได้ของทุนทางมรดกทางวัฒนธรรม ภายในจังหวัด ที่สามารถเชื่อมโยงกับผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวภายในกลุ่มชุมชน					
	1.4 การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ กลุ่มชุมชน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ					
2.	2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นกำหนดมุมมอง (define) ในการสร้างแผนภาพมโนทัศน์					
	2.1 การคัดเลือกประเด็นสำคัญในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ของกลุ่มชุมชนเพื่อการท่องเที่ยว บนฐานมรดกวัฒนธรรม ที่ได้จากการสนทนากลุ่มที่ผ่านมา เขียนเป็นแผนภาพมโนทัศน์					
	2.2 ชุมชนสามารถเขียนข้อมูลเป็นแผนภาพมโนทัศน์ ตามประเด็นสำคัญที่เกิดขึ้นจากการสนทนากลุ่มภายในชุมชน					

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับผลสำเร็จของวิธีคิดเชิงออกแบบ				
		5	4	3	2	1
2.	2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นกำหนดมุมมอง (define) ในการสร้างแผนภาพโมทัศน์					
	2.3 การกำหนดประเด็นสำคัญต่าง ๆ บนแผนภาพโมทัศน์ของกลุ่มชุมชนเป็นประเด็นสำคัญ และกลุ่มชุมชนสามารถตัดประเด็นอื่น ๆ ที่ไม่สำคัญออกได้					
	2.4 การให้คำแนะนำและกระตุ้นให้เกิดการกล้าแสดงออกภายในกลุ่มชุมชนโดยกระบวนการ					
	2.5 การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ กลุ่มชุมชน และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอื่น ๆ					

1.3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ตอนที่ 3 แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างแนวคิด (DESIGN THINKING : ideate)

แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างแนวคิด (ideate) ประกอบไปด้วย

1. แบบประเมินชุมชนจากกระบวนการการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด และแบบร่างบรรยายแนวคิด

1.1 ข้อมูลการลงพื้นที่ในกระบวนการการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด

1.2 แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างแนวคิด (ideate) ในการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด และแบบร่างบรรยายแนวคิด

1.3 ข้อเสนอแนะ

2. แบบสังเกตอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชน

1.1 ข้อมูลการลงพื้นที่ในกระบวนการการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด

ครั้งที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....เวลา.....สถานที่.....

กลุ่ม.....ชุมชน.....

ชื่อ-สกุล.....อายุ.....ปี ระดับการศึกษา.....

พฤติกรรมและเหตุการณ์ที่สังเกตได้ขณะร่วมกระบวนการ

.....

.....

.....

1.2 แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างแนวคิด (ideate) ในการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด และแบบร่างบรรยายแนวคิด

คำชี้แจง : แบบประเมินของชุมชนที่มีต่อกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินวิธีคิดเชิงออกแบบกลุ่มชุมชน ที่มีต่อกระบวนการคิดเชิงออกแบบโดยกระบวนการ เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ฉะนั้นกระบวนการต้องดำเนินกิจกรรมในชุมชน และประเมินผลการดำเนินกิจกรรมของชุมชน โดยประเมินให้ครบทุกข้อโดยทำเครื่องหมาย (✓) ลงใน หรือเติมค่าลงในช่องว่างที่กำหนดให้ระดับคะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน 5 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับดีเยี่ยม ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้ด้วยตนเอง

ระดับคะแนน 4 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับดี ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยมีกระบวนการคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำบางประเด็นของกระบวนการ

ระดับคะแนน 3 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับปานกลาง ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยมีกระบวนการคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำหลายประเด็นของกระบวนการ

ระดับคะแนน 2 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับน้อย ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยมีกระบวนการคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำในทุกประเด็นของกระบวนการ

ระดับคะแนน 1 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับน้อยมาก ชุมชนไม่สามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยขาดกระบวนการ และกระบวนการต้องคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำในทุกประเด็นของกระบวนการ

หมายเหตุ: กระบวนการจะดำเนินการบรรยายและอธิบายเกี่ยวกับขั้นตอน รายละเอียด วิธีคิดเชิงออกแบบให้กับกลุ่มชุมชน 1 ครั้งก่อนเริ่มกระบวนการ และมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มชุมชนตลอดการร่วมกิจกรรมในชุมชน

แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างแนวคิด (ideate) ในการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด และแบบร่างบรรยายแนวคิด

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับผลสำเร็จของวิธีคิดเชิงออกแบบ				
		5	4	3	2	1
1.	1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างแนวคิด (ideate) ในการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด					
	1.1 การร่างแนวคิดแบบคร่าว ๆ ของกลุ่มชุมชน จากการพิจารณา ร่วมกันระหว่างกระบวนการและกลุ่มชุมชน ในการจัดการโครงสร้างในการเลือกแนวคิดว่าแบบร่างแต่ละแบบร่างจะอยู่ในส่วนของ “ตรงตามโจทย์งานวิจัย” “น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์งานวิจัย” หรือ “อื่น ๆ (นอกประเด็น)”					
	1.2 การนำแบบร่างแนวคิดแบบคร่าว ๆ ไปติดบนกระดาษแผ่นใหญ่ เพื่อจัดกลุ่มแนวคิดโดยกลุ่มชุมชน ว่าอยู่ในส่วนของ “ตรงตามโจทย์งานวิจัย” “น่าสนใจ แต่ยังไม่ตรงตามโจทย์งานวิจัย” หรือ “อื่น ๆ (นอกประเด็น)”					
	1.3 การเขียนแบบร่างเพิ่มเติมระหว่างกระบวนการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิดของกลุ่มชุมชน เพื่อการพิจารณาร่วมกันได้ระหว่างการจัดโครงสร้างแนวคิด					
	1.4 การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน					
2.	2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างแนวคิด (ideate) ด้วยแบบร่างบรรยายแนวคิด					
	2.1 การสรุปผลอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชนในการสรุปแนวคิดที่ตรงตามโจทย์การวิจัย และน่าสนใจในการพัฒนาพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยวบนฐานมรดกทางวัฒนธรรม ภายใต้ตามศักยภาพของกลุ่มชุมชน (1 กลุ่มชุมชนสามารถสรุปผลออกมาได้มากกว่า 1 แนวคิดที่เป็นไปได้)					
	2.2 การออกแบบร่างบรรยายแนวคิดของกลุ่มชุมชน ลงในกระดาษตามฟอร์มที่กำหนด โดยมีกระบวนการเป็นผู้กระตุ้นให้กลุ่มชุมชนกล้าแสดงออกในการออกแบบร่าง โดยไม่จำเป็นต้องเป็นภาพร่างที่มีความสวยงาม แต่เป็นรายละเอียดที่กลุ่มชุมชนต้องการถ่ายทอดโดยแท้จริง					

ตอนที่ 4 แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างต้นแบบ (DESIGN THINKING: prototype)

แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างต้นแบบ (prototype) ประกอบไปด้วย

1. แบบประเมินชุมชนจากกระบวนการสร้างต้นแบบ
 - 1.1 ข้อมูลการลงพื้นที่ในกระบวนการสร้างต้นแบบ
 - 1.2 แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างต้นแบบ (prototype)
 - 1.3 ข้อเสนอแนะ
2. แบบสังเกตอย่างมีส่วนร่วมกับชุมชน

1.1 ข้อมูลการลงพื้นที่ในกระบวนการสร้างต้นแบบ

ครั้งที่.....วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....เวลา.....สถานที่.....

กลุ่ม.....ชุมชน.....

ชื่อ-สกุล.....อายุ.....ปี ระดับการศึกษา.....

พฤติกรรมและเหตุการณ์ที่สังเกตได้ขณะร่วมกระบวนการ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

1.2 แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างต้นแบบ (prototype)

คำชี้แจง: แบบประเมินของชุมชนที่มีต่อกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินวิธีคิดเชิงออกแบบกลุ่มชุมชน ที่มีต่อกระบวนการคิดเชิงออกแบบโดยกระบวนการ เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ฉะนั้นกระบวนการต้องดำเนินกิจกรรมในชุมชน และประเมินผลการดำเนินกิจกรรมของชุมชน โดยประเมินให้ครบทุกข้อโดยทำเครื่องหมาย (✓) ลงใน หรือเติมคำลงในช่องว่างที่กำหนดให้ระดับคะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน 5 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับดีเยี่ยม ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้ด้วยตนเอง

ระดับคะแนน 4 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับดี ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยมีกระบวนการคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำบางประเด็นของกระบวนการ

ระดับคะแนน 3 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับปานกลาง ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยมีกระบวนการคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำหลายประเด็นของกระบวนการ

ระดับคะแนน 2 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับน้อย ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยมีกระบวนการคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำในทุกประเด็นของกระบวนการ

ระดับคะแนน 1 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับน้อยมาก ชุมชนไม่สามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยขาดกระบวนการ และกระบวนการต้องคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำในทุกประเด็นของกระบวนการ

หมายเหตุ: กระบวนการจะดำเนินการบรรยายและอธิบายเกี่ยวกับขั้นตอน รายละเอียด วิธีคิดเชิงออกแบบให้กับกลุ่มชุมชน 1 ครั้งก่อนเริ่มกระบวนการ และมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มชุมชนตลอดการร่วมกิจกรรมในชุมชน

แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างต้นแบบ (prototype)

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับผลสำเร็จของวิธีคิดเชิงออกแบบ				
		5	4	3	2	1
1.	1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นสร้างต้นแบบ (prototype)					
	1.1 การสร้างต้นแบบ สอดคล้องกับแบบร่างบรรยายแนวคิด ที่สรุปผลจากกลุ่มชุมชน					
	1.2 กระบวนการผลิตต้นแบบ สามารถทำได้เองโดยกลุ่มชุมชน					
	1.3 กลุ่มชุมชนสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นจากการสร้างต้นแบบ และประยุกต์ใช้วิธีการแก้ปัญหาอย่างเหมาะสม					
	1.4 ระยะเวลาการสร้างต้นแบบของกลุ่มชุมชน มีความสอดคล้องและทันเวลาต่อการดำเนินงานในขั้นตอนถัดไป					
	1.5 พิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน					

1.3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

1.2 แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทดสอบ (test) แบบความคิดเห็น 4 ช่อง และแบบทบทวนกระบวนการ

คำชี้แจง: แบบประเมินของชุมชนที่มีต่อกระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินวิธีคิดเชิงออกแบบกลุ่มชุมชน ที่มีต่อกระบวนการคิดเชิงออกแบบโดยกระบวนการ เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ฉะนั้นกระบวนการต้องดำเนินกิจกรรมในชุมชน และประเมินผลการดำเนินกิจกรรมของชุมชน โดยประเมินให้ครบทุกข้อโดยทำเครื่องหมาย (✓) ลงใน หรือเติมค่าลงในช่องว่างที่กำหนดให้ระดับคะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน 5 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับดีเยี่ยม ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้ด้วยตนเอง

ระดับคะแนน 4 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับดี ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยมีกระบวนการคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำบางประเด็นของกระบวนการ

ระดับคะแนน 3 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับปานกลาง ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยมีกระบวนการคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำหลายประเด็นของกระบวนการ

ระดับคะแนน 2 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับน้อย ชุมชนสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยมีกระบวนการคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำในทุกประเด็นของกระบวนการ

ระดับคะแนน 1 หมายถึง ชุมชนมีความเข้าใจในการปฏิบัติตามกระบวนการดังกล่าวได้ระดับน้อยมาก ชุมชนไม่สามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ตามขั้นตอนวิธีคิดเชิงออกแบบได้โดยขาดกระบวนการ และกระบวนการต้องคอยกระตุ้นและให้คำแนะนำในทุกประเด็นของกระบวนการ

หมายเหตุ: กระบวนการจะดำเนินการบรรยายและอธิบายเกี่ยวกับขั้นตอน รายละเอียด วิธีคิดเชิงออกแบบให้กับกลุ่มชุมชน 1 ครั้งก่อนเริ่มกระบวนการ และมีปฏิสัมพันธ์กับกลุ่มชุมชนตลอดการร่วมกิจกรรมในชุมชน

แบบประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทดสอบ (test) แบบความคิดเห็น 4 ช่อง และแบบ
ทบทวนกระบวนการ

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับผลสำเร็จของวิธี คิดเชิงออกแบบ				
		5	4	3	2	1
1.	1. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทดสอบ (test) แบบความคิดเห็น 4 ช่อง					
	1.1 การสังเกตพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน ที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยกลุ่มชุมชน					
	1.2 การสังเกตพฤติกรรมที่เกิดขึ้นบ่อยเพื่อยืนยันข้อมูล					
	1.3. การลำดับความสำคัญของพฤติกรรมที่เกิดขึ้น สังเกตพฤติกรรมที่ส่งผลต่อการผลิตภัณฑ์					
	1.4 การสัมภาษณ์นักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน ที่เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร รายละเอียดดังต่อไปนี้					
	1.5 การนำข้อมูลจากการสังเกต สัมภาษณ์ และบันทึกข้อมูลความคิดเห็น 4 ช่อง ที่กลุ่มชุมชนเป็นผู้ดำเนินการในการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพกับนักท่องเที่ยว มาสรุปข้อมูลร่วมกัน โดยกระบวนการและกลุ่มชุมชน					
	1.6 การนำประเด็นสำคัญจากการสังเกต สัมภาษณ์ และบันทึกข้อมูลความคิดเห็น 4 ช่อง เขียนลงบนกระดาษโน้ต เพื่อติดลงบนกระดาษแผ่นใหญ่ โดยกลุ่มชุมชน					
	1.7 การคัดกรองประเด็นที่ซ้ำกันออก เพื่อให้ได้ประเด็นจากนักท่องเที่ยวในภาพรวม โดยกระบวนการและกลุ่มชุมชน					
	1.8 การสรุปประเด็นร่วมกัน เพื่อให้ได้ประเด็นในภาพรวม โดยกระบวนการและกลุ่มชุมชน					
2.	2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทดสอบ (test) แบบทบทวนกระบวนการ					
	2.1. การเสนอข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบทั้งหมด 4 ประเด็นได้แก่ “สิ่งที่ได้ประโยชน์ และจะดำเนินการต่อไป” “สิ่งที่จะไม่ดำเนินการต่อ” “สิ่งที่อยากจะดำเนินการเพิ่มเติม” และ “สิ่งที่ไม่สำคัญ” โดยกลุ่มชุมชน					

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับผลสำเร็จของวิธีคิดเชิงออกแบบ				
		5	4	3	2	1
2.	2. กระบวนการคิดเชิงออกแบบขั้นทดสอบ (test) แบบทบทวนกระบวนการ					
	2.2 การนำความเห็นในแต่ละประเด็นพร้อมระบุเหตุผล มาติดลงบนกระดาน มองย้อนกลับตามประเด็นที่ต้องการนำเสนอความคิดเห็น โดยกลุ่มชุมชน					
	2.3 การพิจารณาและสรุปผลร่วมกันระหว่างกระบวนการ และกลุ่มชุมชน					

1.3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

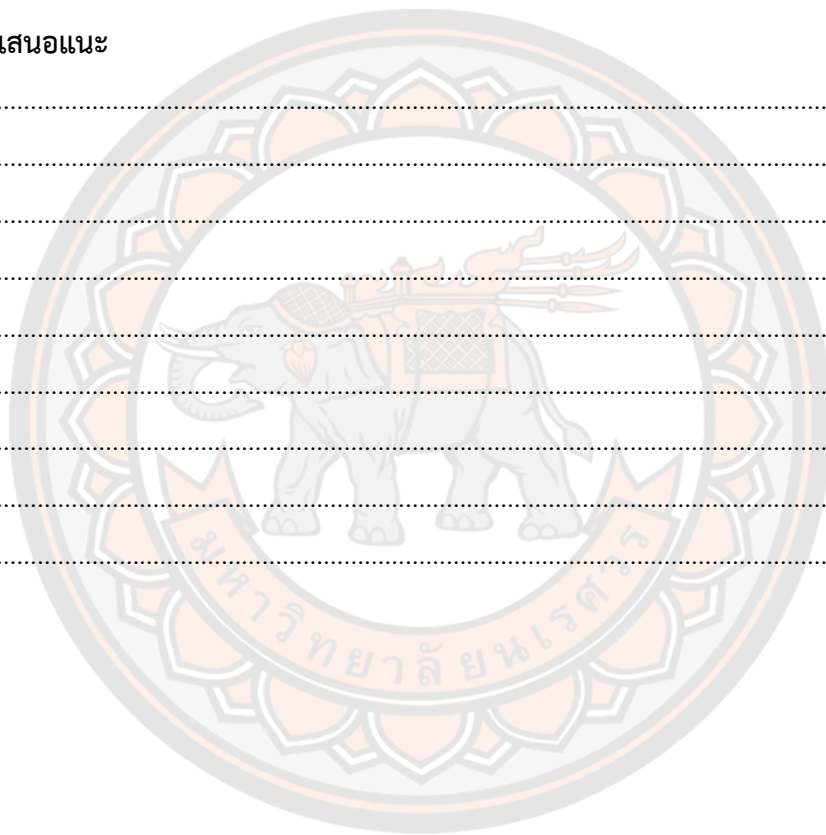
.....

.....

.....

.....

.....





**เครื่องมือที่ 3 แบบประเมินผลิตภัณฑ์ของชุมชนที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ
เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร
โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์**

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร สู่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว
2. เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

โดยแบบประเมินแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้ตอบแบบประเมิน เป็นแบบปลายเปิด (Open – ended Questions)

ตอนที่ 2 เป็นข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินผลิตภัณฑ์ของชุมชนที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ เป็นแบบปลายปิด (Closed – ended Questions)

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ เป็นแบบปลายเปิด (Open – ended Questions)

ภาคผนวก คู่มือรายละเอียดการสนทนากลุ่มและขั้นตอนกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชน เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้ตอบแบบประเมิน: กรุณากรอกข้อมูลของท่าน

1. ชื่อ-สกุล D01...D03
2. ตำแหน่ง.....
3. สถานที่ทำงาน.....
4. ประสบการณ์ในการทำงาน.....ปี

ตอนที่ 2 การประเมินผลิตภัณฑ์ของชุมชนที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์

คำชี้แจง: แบบการประเมินผลิตภัณฑ์ของชุมชนที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินผลิตภัณฑ์ของชุมชนที่ใช้วิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ฉะนั้นโปรดประเมินผลการดำเนินกิจกรรมของชุมชน โดยประเมินให้ครบทุกข้อโดยทำเครื่องหมาย (✓) ลงใน หรือเติมค่าลงในช่องว่างที่กำหนดโดยพิจารณาผลิตภัณฑ์ต้นแบบควบคู่กับคู่มือรายละเอียดการสนทนากลุ่มและขั้นตอนกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชน เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร (ภาคผนวก) ให้ระดับคะแนน ดังนี้

ระดับคะแนน 5 หมายถึง ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสม ในระดับมากที่สุด

ระดับคะแนน 4 หมายถึง ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสม ในระดับมาก

ระดับคะแนน 3 หมายถึง ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสม ในระดับปานกลาง

ระดับคะแนน 2 หมายถึง ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสม ในระดับน้อย

ระดับคะแนน 1 หมายถึง ผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสม ในระดับน้อยมาก

หมายเหตุ: พิจารณาผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ควบคู่กับคู่มือรายละเอียดการสนทนากลุ่มและขั้นตอนกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชน เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

1) โคมไฟตั้งโต๊ะ แนวคิดประเพณีและวัฒนธรรมนครชุม ชุมชนนครชุม ราคา 999 บาท



ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความ สอดคล้องของ ผลิตภัณฑ์กับวิธี คิดเชิงออกแบบ				
		5	4	3	2	1
1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว					
	1.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด					
	1.2 ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง					
	1.3 ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก – ฝากซื้อ					
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม					
	2.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่					
	2.2 ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม					
	2.3 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม					
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.2 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม					
	3.3 การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ					

ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความ สอดคล้องของ ผลิตภัณฑ์กับวิธีคิด เชิงออกแบบ				
		5	4	3	2	1
4.	ความสามารถทางการตลาดของผลิตภัณฑ์					
	4.1 ราคาของผลิตภัณฑ์มีความเหมาะสม					
	4.2 ศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการจัดจำหน่ายตามสถานที่ท่องเที่ยวต่าง ๆ					
	4.3 ศักยภาพผลิตภัณฑ์ในการส่งเสริมให้เป็นผลิตภัณฑ์ท่องเที่ยวของจังหวัด					
5.	คุณภาพของผลิตภัณฑ์					
	5.1 ความสวยงาม					
	5.2 ความสะดวกสบายในการใช้งาน					
	5.3 ความแข็งแรง ทนทาน					
	5.4 ความสอดคล้องกับวัสดุ					
	5.5 ความเหมาะสมต่อการผลิต					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2) กระเป๋า แนวคิดประเพณีและวัฒนธรรมนครชุม ชุมชนนครชุม ราคา 399 บาท



ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความสอดคล้องของผลิตภัณฑ์กับวิถีคิดเชิงออกแบบ				
		5	4	3	2	1
1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว					
	1.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด					
	1.2 ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง					
	1.3 ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ					
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม					
	2.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่					
	2.2 ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม					
	2.3 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม					
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.2 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม					
	3.3 การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ					

3) พวงกุญแจ แนวคิดอาหารพื้นถิ่นนครชุม (เมี่ยง) ชุมชนนครชุม ราคา 99 บาท



ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความ สอดคล้องของ ผลิตภัณฑ์กับวิธี คิดเชิงออกแบบ				
		5	4	3	2	1
1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว					
	1.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด					
	1.2 ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง					
	1.3 ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ					
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม					
	2.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่					
	2.2 ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม					
	2.3 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม					
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.2 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม					
	3.3 การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ					

4) เสื้อคอกระเช้า แนวคตินิทานพื้นบ้านท้าวแสนปม ชุมชนไตรตรึงษ์ ราคา 350 บาท



ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความ สอดคล้องของ ผลิตภัณฑ์กับวิธี คิดเชิงออกแบบ				
		5	4	3	2	1
1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว					
	1.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด					
	1.2 ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง					
	1.3 ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ					
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม					
	2.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่					
	2.2 ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม					
	2.3 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม					
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.2 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม					
	3.3 การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ					

5) กระเป๋า แนวคตินิทานพื้นบ้านท้าวแสนปม ชุมชนไตรตรึงษ์ ราคา 450 บาท



ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความ สอดคล้องของ ผลิตภัณฑ์กับวิธี คิดเชิงออกแบบ				
		5	4	3	2	1
1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว					
	1.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด					
	1.2 ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง					
	1.3 ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ					
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม					
	2.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่					
	2.2 ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม					
	2.3 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม					
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.2 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม					
	3.3 การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ					

6) พวงกุญแจ แนวคิดนิทานพื้นบ้านท้าวแสนปม ชุมชนไตรตรึงษ์ ราคา 99 บาท



ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความ สอดคล้องของ ผลิตภัณฑ์กับวิธี คิดเชิงออกแบบ				
		5	4	3	2	1
1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว					
	1.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด					
	1.2 ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง					
	1.3 ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ					
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม					
	2.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่					
	2.2 ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม					
	2.3 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม					
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.2 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม					
	3.3 การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ					

7) เสื้อคลุม แนวคิดลายศิลาล้อมเพชรผสมลายบุญบังไฟ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ราคา 899 บาท



ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความ สอดคล้องของ ผลิตภัณฑ์กับวิธี คิดเชิงออกแบบ				
		5	4	3	2	1
1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว					
	1.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด					
	1.2 ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง					
	1.3 ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ					
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม					
	2.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่					
	2.2 ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม					
	2.3 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม					
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.2 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม					
	3.3 การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ					

8) กระเป๋า แนวคิดลายศิลาล้อมเพชรผสานลายบุญบังไฟ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ราคา 899 บาท



ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความ สอดคล้องของ ผลิตภัณฑ์กับวิธี คิดเชิงออกแบบ				
		5	4	3	2	1
1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว					
	1.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด					
	1.2 ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง					
	1.3 ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ					
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม					
	2.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่					
	2.2 ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม					
	2.3 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม					
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.2 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม					
	3.3 การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ					

9) หมวก แนวคิดลายศิลาล้อมเพชรผสานลายบุญบังไฟ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ราคา 299 บาท



ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับความ สอดคล้องของ ผลิตภัณฑ์กับวิธี คิดเชิงออกแบบ				
		5	4	3	2	1
1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว					
	1.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด					
	1.2 ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง					
	1.3 ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ					
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม					
	2.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่					
	2.2 ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม					
	2.3 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม					
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.2 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม					
	3.3 การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ					



เครื่องมือที่ 4 แบบประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลิตภัณฑ์ชุมชนจังหวัดกำแพงเพชร สู่การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์เพื่อการท่องเที่ยว
2. เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีการคิดเชิงออกแบบ โดยใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมจังหวัดกำแพงเพชร
3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

โดยแบบประเมินแบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 เป็นข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้ตอบ เป็นแบบปลายปิด (Closed – ended Questions)

ตอนที่ 2 เป็นข้อมูลเกี่ยวกับการประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร เป็นแบบปลายปิด (Closed – ended Questions)

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ เป็นแบบปลายเปิด (Open – ended Questions)

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้ตอบ

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมาย ลงใน () หน้าข้อความที่ตรงกับข้อมูลความจริงของท่านมากที่สุด

1. เพศ () ชาย () หญิง
2. อายุ () ต่ำกว่า 20 ปี () 21 - 30 ปี
() 31 - 40 ปี () 41 - 50 ปี
() 51 ปี ขึ้นไป
3. ระดับการศึกษา
() ต่ำกว่าปริญญาตรี () ปริญญาตรี
() ปริญญาโท () สูงกว่าปริญญาโท
4. รายได้/เดือน (บาท)
() ต่ำกว่า 10,000 () 10,000 – 15,000
() 15,000-20,000 () 20,000 ขึ้นไป

ตอนที่ 2 การประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

คำชี้แจง : แบบประเมินความพึงพอใจ ของนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชน เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ที่มีต่อผลิตภัณฑ์ชุมชนบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ฉะนั้นจึงใคร่ขอความกรุณาท่านได้ตอบแบบสอบถามนี้ตามความเป็นจริง และตอบให้ครบทุกข้อโดยทำเครื่องหมาย () ลงใน หรือเติมค่าลงในช่องว่างที่กำหนดให้

ระดับคะแนน 5 = พึงพอใจมากที่สุด 4 = พึงพอใจมาก 3 = พึงพอใจปานกลาง
2 = พึงพอใจน้อย 1 = พึงพอใจน้อยที่สุด

1) โคมไฟตั้งโต๊ะ แนวคิดประเพณีและวัฒนธรรมนครชุม ชุมชนนครชุม ราคา 999 บาท



ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับ ความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
		1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว			
	1.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด					
	1.2 ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง					
	1.3 ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ					
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม					
	2.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่					
	2.2 ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม					
	2.3 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม					
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.2 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม					
	3.3 การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ					

2) กระเป๋า แนวคิดประเพณีและวัฒนธรรมนครชุม ชุมชนนครชุม ราคา 399 บาท



ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับ ความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
		1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว			
	1.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด					
	1.2 ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง					
	1.3 ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ					
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม					
	2.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่					
	2.2 ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม					
	2.3 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม					
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.2 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม					
	3.3 การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ					

3) พวงกุญแจ แนวคิดอาหารพื้นถิ่นนครชุม (เมี่ยง) ชุมชนนครชุม ราคา 99 บาท



ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับ ความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
		1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว			
	1.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด					
	1.2 ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง					
	1.3 ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ					
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม					
	2.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่					
	2.2 ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม					
	2.3 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม					
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.2 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม					
	3.3 การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ					

4) เสื้อคอกระเช้า แนวคตินิทานพื้นบ้านท้าวแสนปม ชุมชนไตรตรึงษ์ ราคา 350 บาท



ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับ ความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
		1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว			
	1.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด					
	1.2 ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง					
	1.3 ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ					
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม					
	2.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่					
	2.2 ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม					
	2.3 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม					
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.2 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม					
	3.3 การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ					

5) กระเป๋า แนวคตินิทานพื้นบ้านท้าวแสนปม ชุมชนไตรตรึงษ์ ราคา 450 บาท



ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับ ความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
		1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว			
	1.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด					
	1.2 ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง					
	1.3 ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ					
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม					
	2.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่					
	2.2 ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม					
	2.3 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม					
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.2 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม					
	3.3 การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ					

6) พวงกุญแจ แนวคิดนิทานพื้นบ้านท้าวแสนปม ชุมชนไตรตรึงษ์ ราคา 99 บาท



ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับ ความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
		1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว			
	1.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด					
	1.2 ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง					
	1.3 ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ					
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม					
	2.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่					
	2.2 ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม					
	2.3 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม					
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.2 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม					
	3.3 การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ					

7) เสื้อคลุม แนวคิดลายศิลาล้อมเพชรพसानลายบุญบังไฟ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ราคา 899 บาท



ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับ ความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
		1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว			
	1.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด					
	1.2 ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง					
	1.3 ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ					
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม					
	2.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่					
	2.2 ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม					
	2.3 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม					
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.2 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม					
	3.3 การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ					

8) กระเป๋า แนวคิดลายศิลปะล้าสมัยผสมผสานลายบุญบังไฟ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ราคา 899 บาท



ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับ ความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
		1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว			
	1.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด					
	1.2 ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง					
	1.3 ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ					
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม					
	2.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่					
	2.2 ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม					
	2.3 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม					
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.2 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม					
	3.3 การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ					

9) หมวก แนวคิดลายศิลปะล้อมเพชรผสานลายบุญบังไฟ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล ราคา 299 บาท



ลำดับ	เกณฑ์การประเมิน	ระดับ ความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
		1.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับการท่องเที่ยว			
	1.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวในจังหวัด					
	1.2 ผลิตภัณฑ์มีคุณลักษณะตามที่นักท่องเที่ยวคาดหวัง					
	1.3 ความน่าสนใจของผลิตภัณฑ์ในการซื้อฝาก - ฝากซื้อ					
2.	ความเชื่อมโยงของผลิตภัณฑ์ต้นแบบกับมรดกวัฒนธรรม					
	2.1 ภาพรวมผลิตภัณฑ์สามารถเชื่อมโยงกับมรดกวัฒนธรรมในพื้นที่					
	2.2 ผลิตภัณฑ์ประยุกต์ใช้ทุนทางมรดกวัฒนธรรมได้อย่างเหมาะสม					
	2.3 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นอัตลักษณ์ และคุณค่าทางมรดกวัฒนธรรม					
3.	คุณค่าผลิตภัณฑ์ตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.1 รูปแบบผลิตภัณฑ์มีความสวยงามตามอัตลักษณ์และมรดกวัฒนธรรม					
	3.2 ผลิตภัณฑ์สะท้อนให้เห็นคุณค่าของมรดกวัฒนธรรม					
	3.3 การพัฒนาและต่อยอดภูมิปัญญา มรดกทางวัฒนธรรม สะท้อนเป็นเรื่องราวที่น่าสนใจ					

ภาคผนวก ข ภาพการดำเนินงานวิจัย



ภาพ 24 แสดงการดำเนินกิจกรรมการสร้างตัวละคร ชุมชนนครชุม



ภาพ 25 แสดงแผนภาพกิจกรรมการสร้างตัวละคร ชุมชนนครชุม



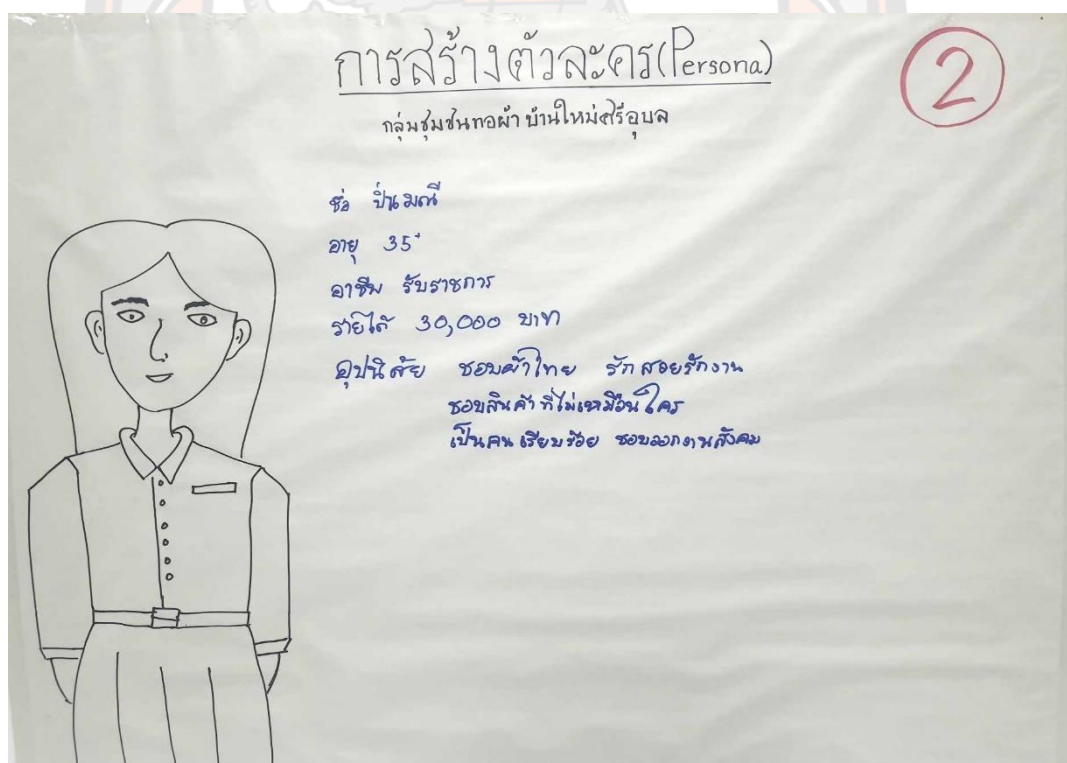
ภาพ 26 แสดงการดำเนินกิจกรรมการสร้างตัวละคร ชุมชนไตรตรังษ์



ภาพ 27 แสดงแผนภาพกิจกรรมการสร้างตัวละคร ชุมชนไตรตรังษ์



ภาพ 28 แสดงการดำเนินกิจกรรมการสร้างตัวละคร ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล



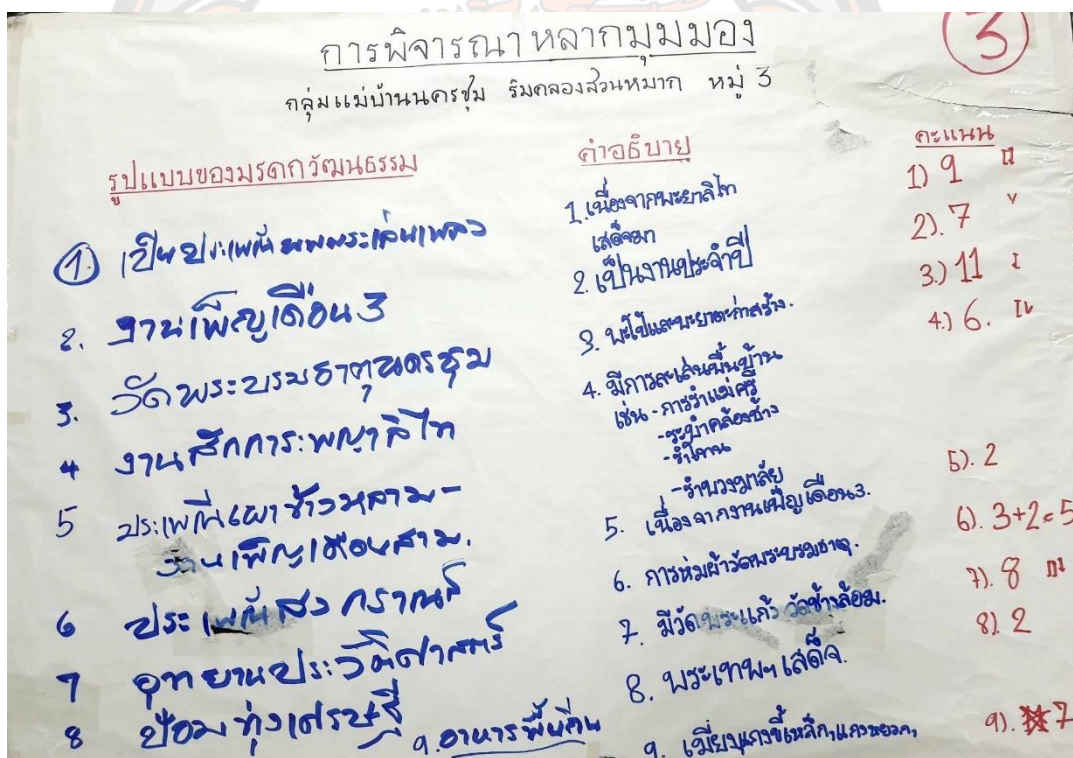
ภาพ 29 แสดงแผนภาพกิจกรรมการสร้างตัวละคร ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล



ภาพ 30 แสดงการดำเนินกิจกรรมการตั้งคำถาม WH ของทั้ง 3 ชุมชน



ภาพ 31 แสดงการดำเนินกิจกรรมการพิจารณาหลาภูมิมอง ชุมชนนครชุม



ภาพ 32 แสดงแผนภาพกิจกรรมการพิจารณาหลาภูมิมอง ชุมชนนครชุม



ภาพ 33 แสดงการดำเนินกิจกรรมการพิจารณาหลากมุมมอง ชุมชนไตรตรังษ์

การพิจารณาหลากมุมมอง
กลุ่ม ชุมชนบ้านอ้งพระธาตุ ต.ไตรตรังษ์

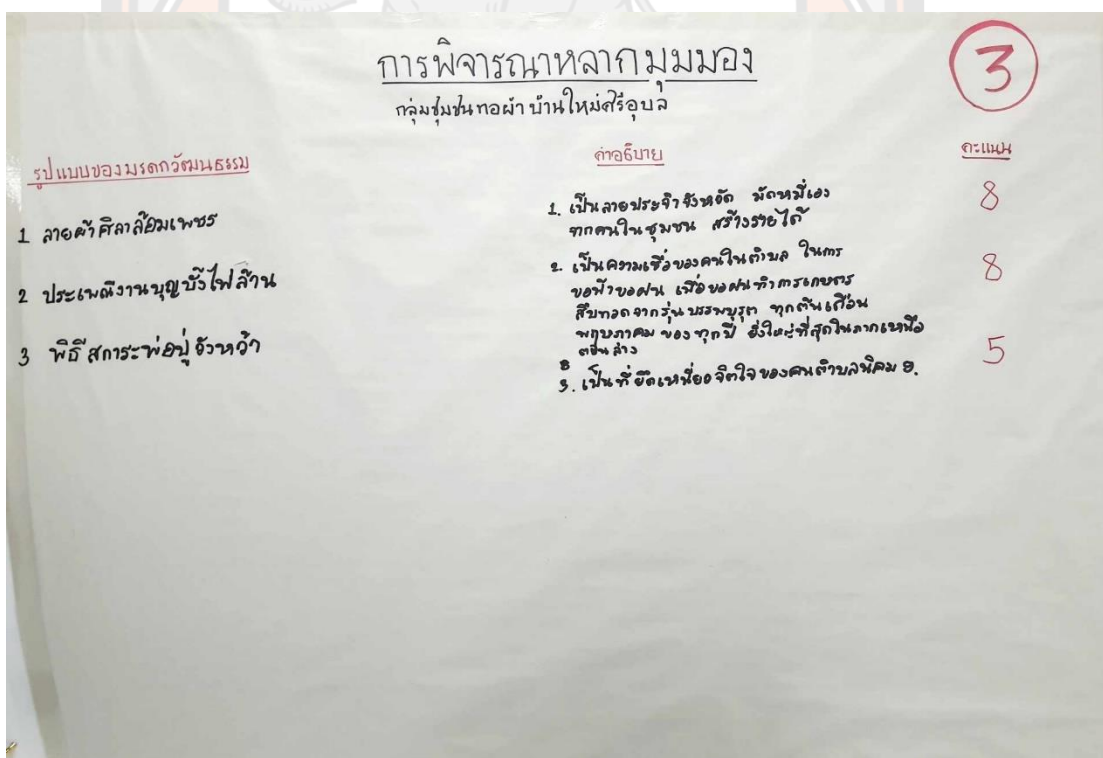
③

<u>รูปแบบของมรดกวัฒนธรรม</u>	<u>คำอธิบาย</u>	<u>คะแนน</u>
1. วัดวังพระธาตุ	1. ก่อตั้งชุมชนวังวัดมีเจดีย์ มีหลวงพ่อเพชร. หลวงพ่อโต	1 9
2. ศาลกษัตริย์แสนมม.	2. มีถนนพื้นไม้ขี้เฒ่า ก่อสร้างโดยคนมม. ไร่แม่แก้ว. ศาลกษัตริย์ ไท-มม.	2 10
3. ลอยกระทง.	3. มีประเพณีลอยกระทงโดยคนมม. ไท-มม. ก่อตั้ง.	3 5
4. งานเสด็จประพาสสุพรรณบุรี.	4. กำนันสังข์. มีประวัติขอย. ส.๕๕. ก่อสร้างเมื่อ ๖:๖๖ ก.๖๖	4 9
5. สงกรานต์	5. ทำบุญ. ทำบุญวันพระ. พระธาตุ. ก่อสร้างพื้นไม้ขี้เฒ่า. เช่น ๕	5 5
6. กัญญา อ้อกั้ง	6. ไร่ต๋องอ้อ. ไร่แม่แก้ว. ไร่แม่แก้ว. ไร่แม่แก้ว. ไร่แม่แก้ว. มีต้นอ้อ. ไร่ต๋องอ้อ. ไร่แม่แก้ว. ไร่แม่แก้ว. ไร่แม่แก้ว. มีต้นอ้อ. ไร่ต๋องอ้อ. ไร่แม่แก้ว. ไร่แม่แก้ว. ไร่แม่แก้ว.	6 2
7. ดูน้ําดินดิน 3 ชั้น	7. ดูน้ําดินดิน 3 ชั้น. ดูน้ําดินดิน 3 ชั้น. ดูน้ําดินดิน 3 ชั้น. มีต้นอ้อ. ไร่ต๋องอ้อ. ไร่แม่แก้ว. ไร่แม่แก้ว. ไร่แม่แก้ว.	7 4
8. ก่อตั้ง ๖ คน.	8. ก่อตั้งชุมชนวังวัดมีเจดีย์. มีเจดีย์. มีเจดีย์.	8 7
9. รุกขมรดก ๑๗๔ ต้น	9. ต้นไม้. ต้นไม้. ต้นไม้. ต้นไม้. ต้นไม้. ต้น สรรพ์. ต้น สรรพ์. ต้น สรรพ์. ต้น สรรพ์. ต้น สรรพ์.	9 5

ภาพ 34 แสดงแผนภาพกิจกรรมการพิจารณาหลากมุมมอง ชุมชนไตรตรังษ์



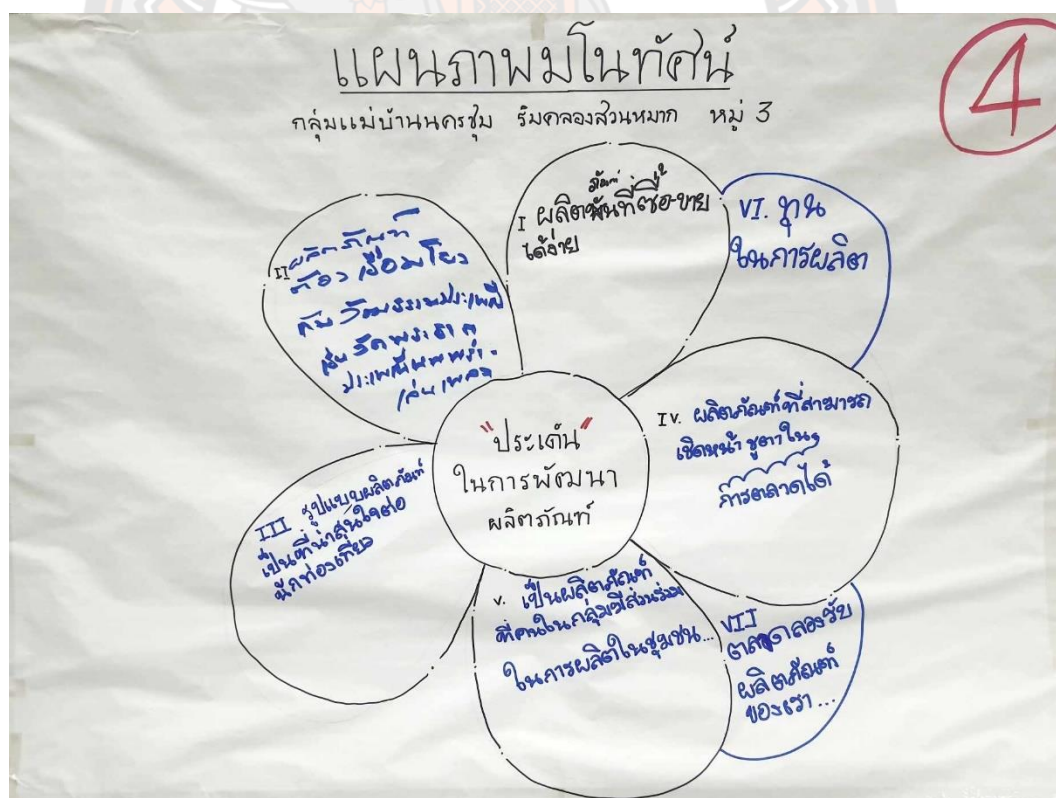
ภาพ 35 แสดงการดำเนินกิจกรรมการพิจารณาหลากมุมมอง ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล



ภาพ 36 แสดงแผนภาพกิจกรรมการพิจารณาหลากมุมมอง ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล



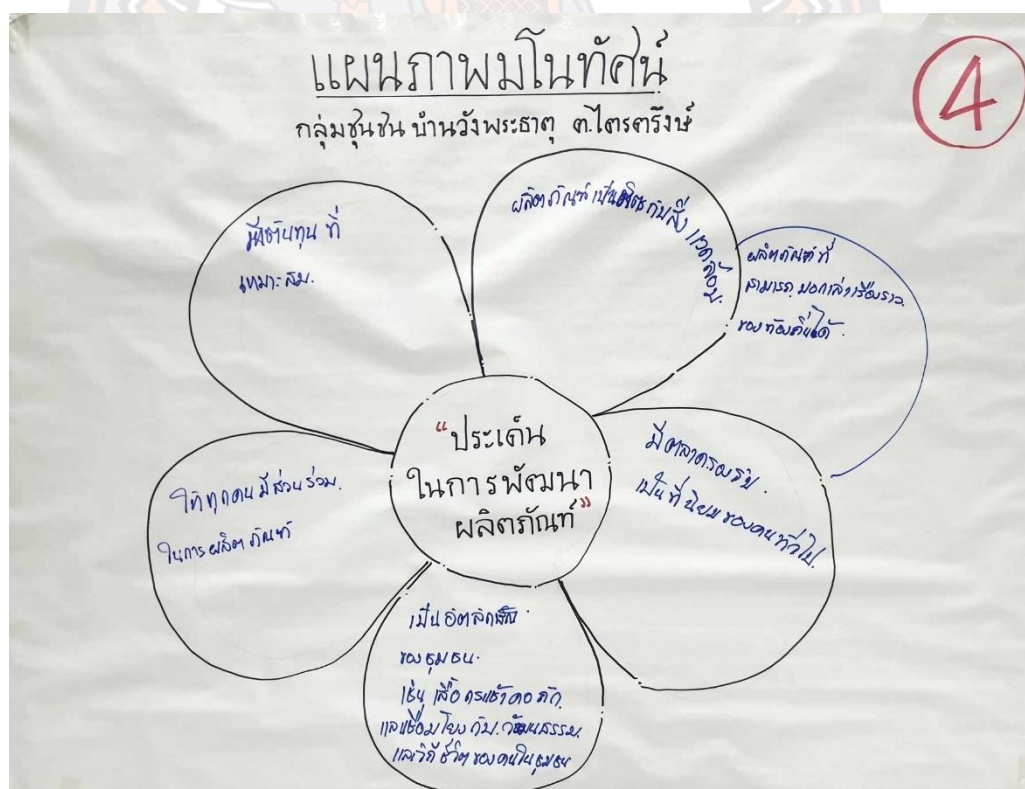
ภาพ 37 แสดงการดำเนินกิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ ชุมชนนครชุม



ภาพ 38 แสดงแผนภาพกิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ ชุมชนนครชุม



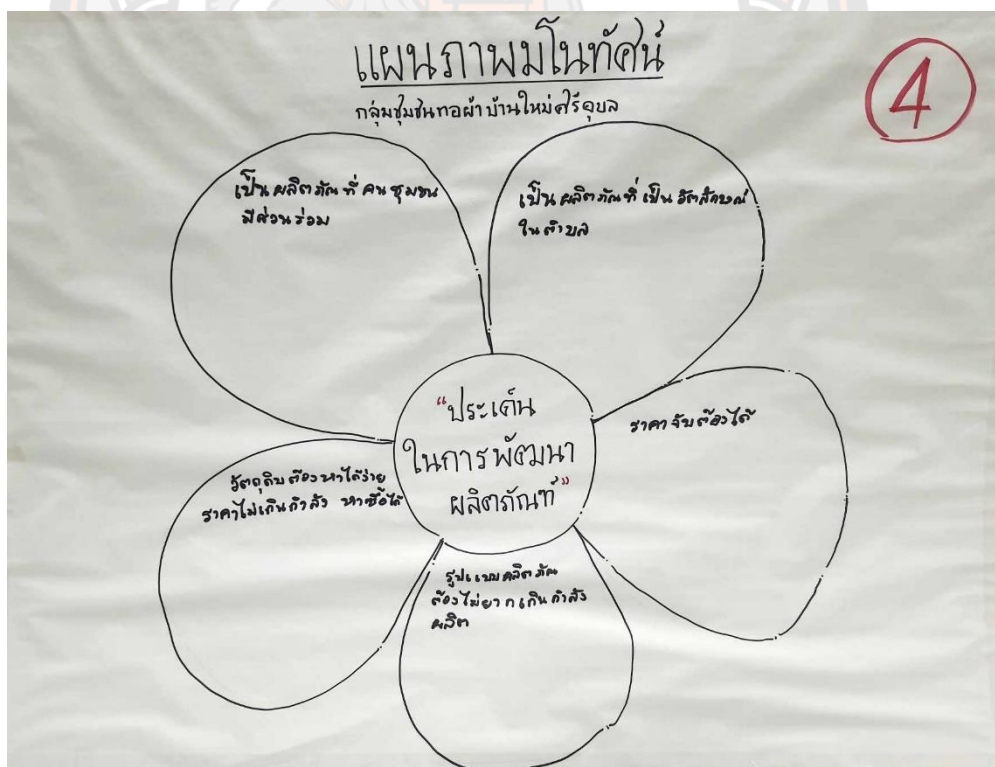
ภาพ 39 แสดงการดำเนินกิจกรรมการสร้างแผนภาพโมทัศน์ ชุมชนไตรตรังษ์



ภาพ 40 แสดงแผนภาพกิจกรรมการสร้างแผนภาพโมทัศน์ ชุมชนไตรตรังษ์



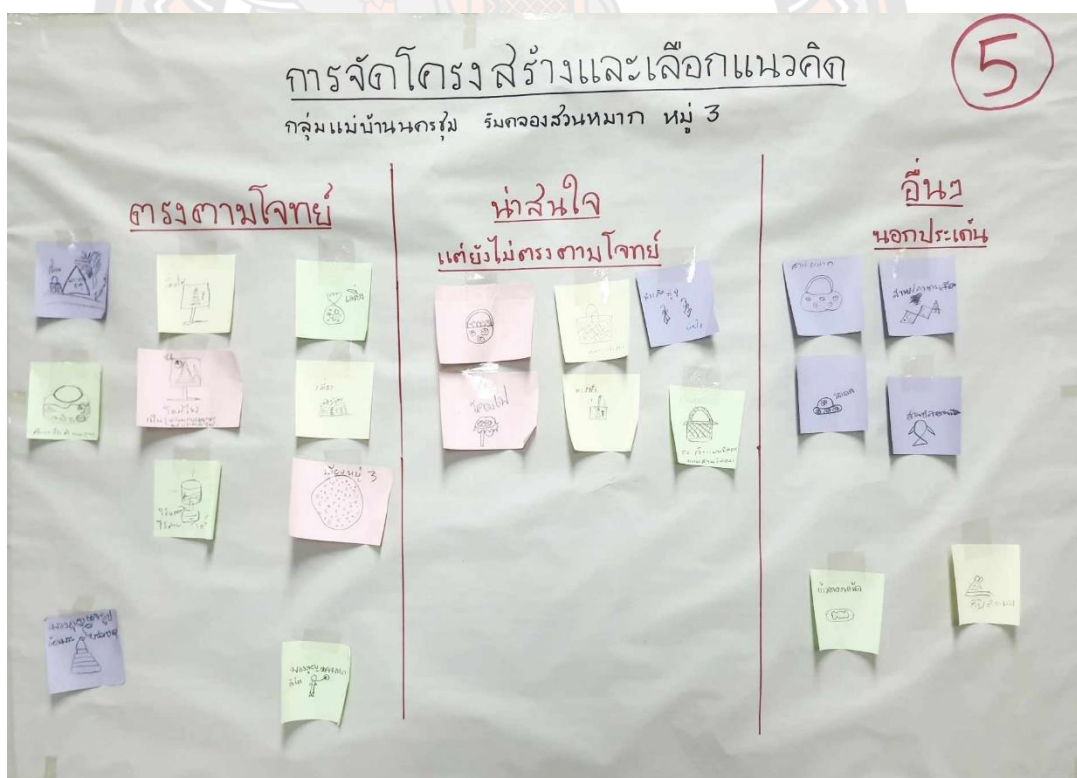
ภาพ 41 แสดงการดำเนินกิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล



ภาพ 42 แสดงแผนภาพกิจกรรมการสร้างแผนภาพมโนทัศน์ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล



ภาพ 43 แสดงการดำเนินกิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด ชุมชนนครชุม



ภาพ 44 แสดงแผนภาพกิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด ชุมชนนครชุม



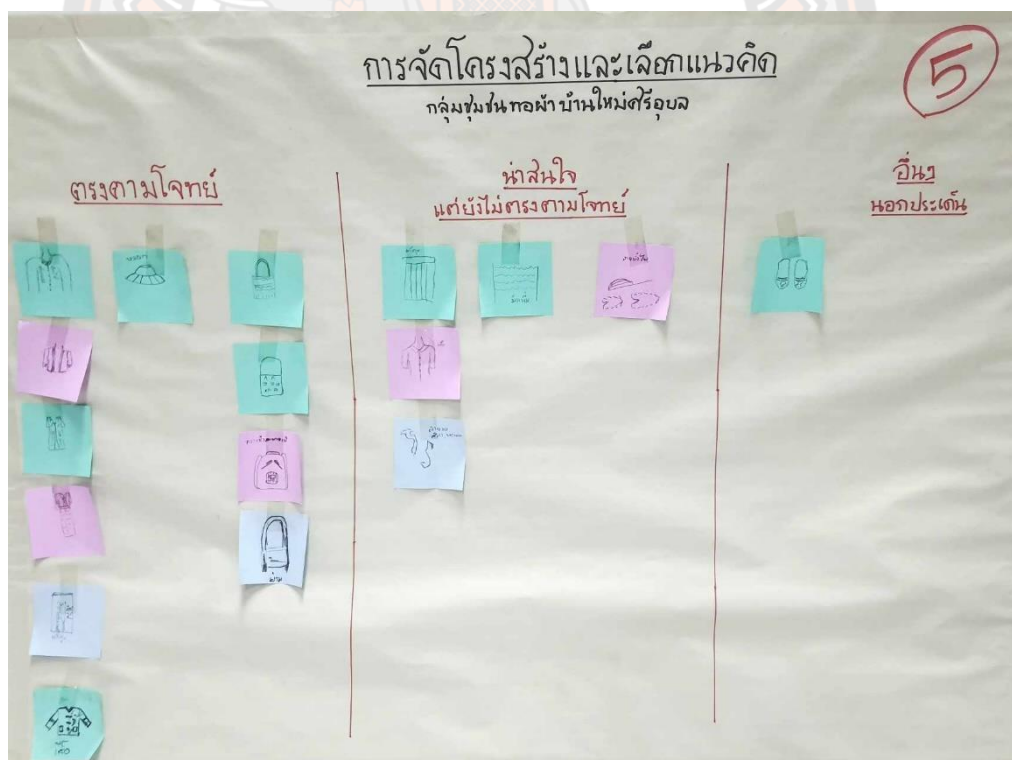
ภาพ 45 แสดงการดำเนินกิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด ชุมชนไตรตรังษ์



ภาพ 46 แสดงแผนภาพกิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด ชุมชนไตรตรังษ์



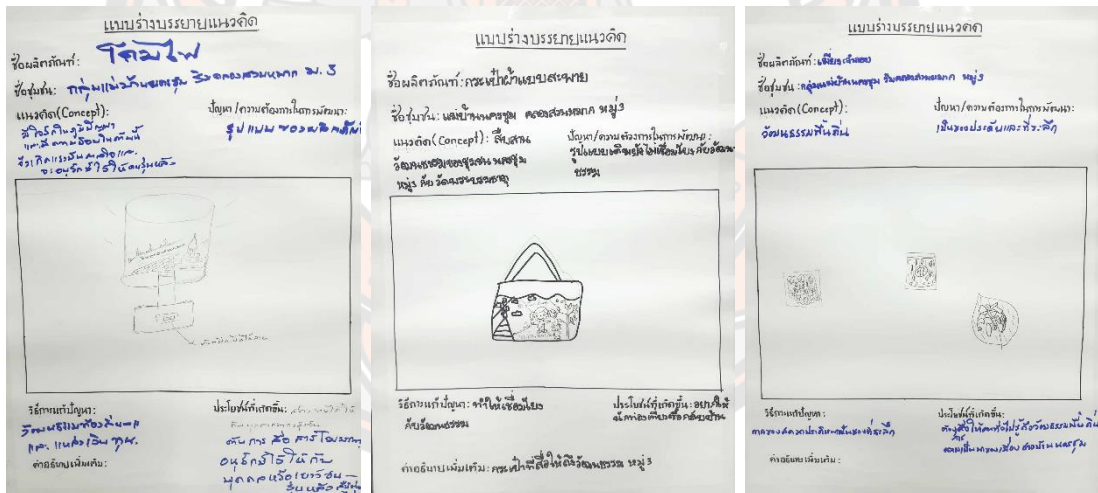
ภาพ 47 แสดงการดำเนินกิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล



ภาพ 48 แสดงแผนภาพกิจกรรมการจัดโครงสร้างและเลือกแนวคิด ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล



ภาพ 49 แสดงการดำเนินกิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิดแนวคิด ชุมชนนครชุม



ภาพ 50 แสดงแผนภาพกิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิดแนวคิด ชุมชนนครชุม



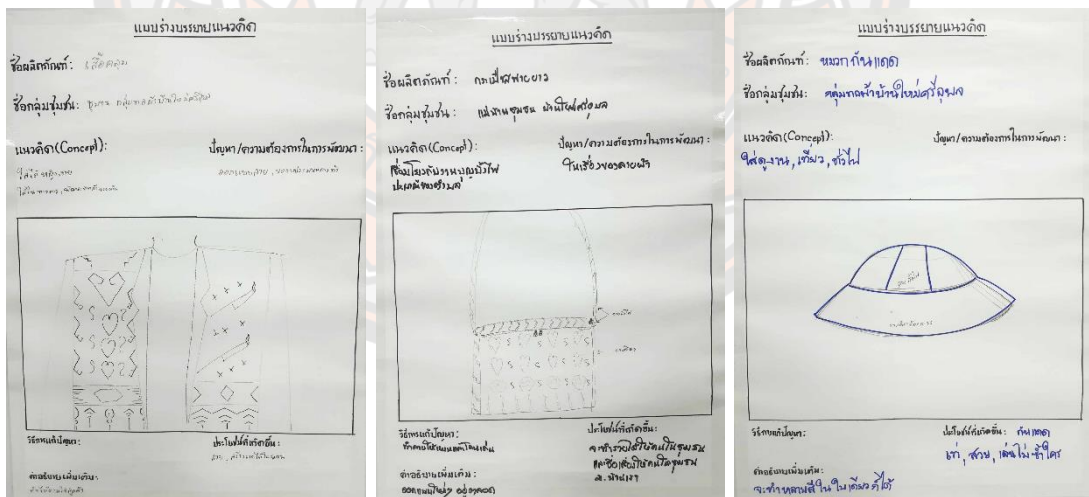
ภาพ 51 แสดงการดำเนินกิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิดแนวคิด ชุมชนไตรตรึงษ์



ภาพ 52 แสดงแผนภาพกิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิดแนวคิด ชุมชนไตรตรึงษ์



ภาพ 53 แสดงการดำเนินกิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิดแนวคิด ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล



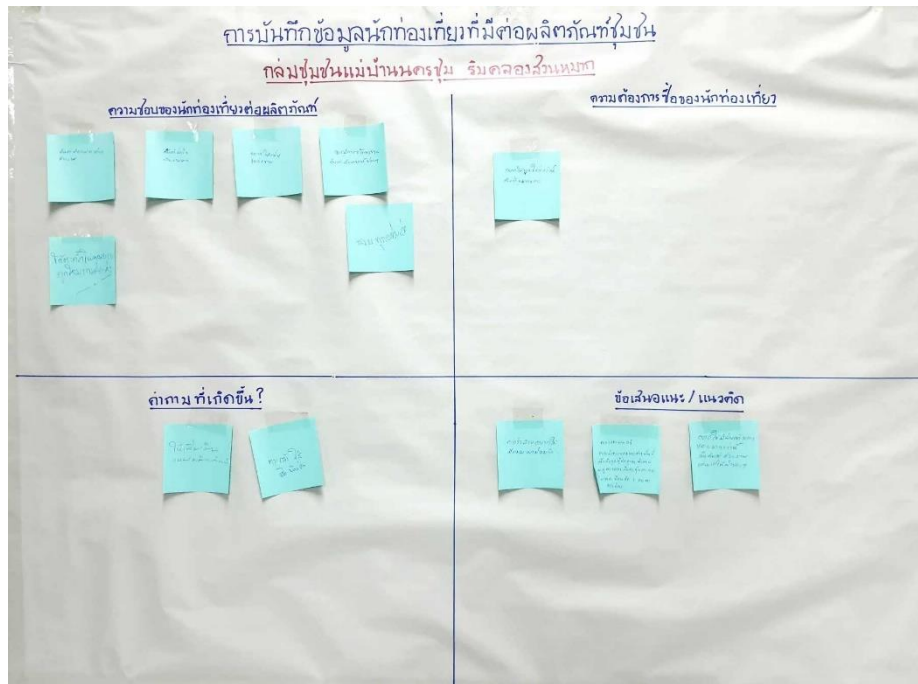
ภาพ 54 แสดงแผนภาพกิจกรรมแบบร่างบรรยายแนวคิดแนวคิด ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล



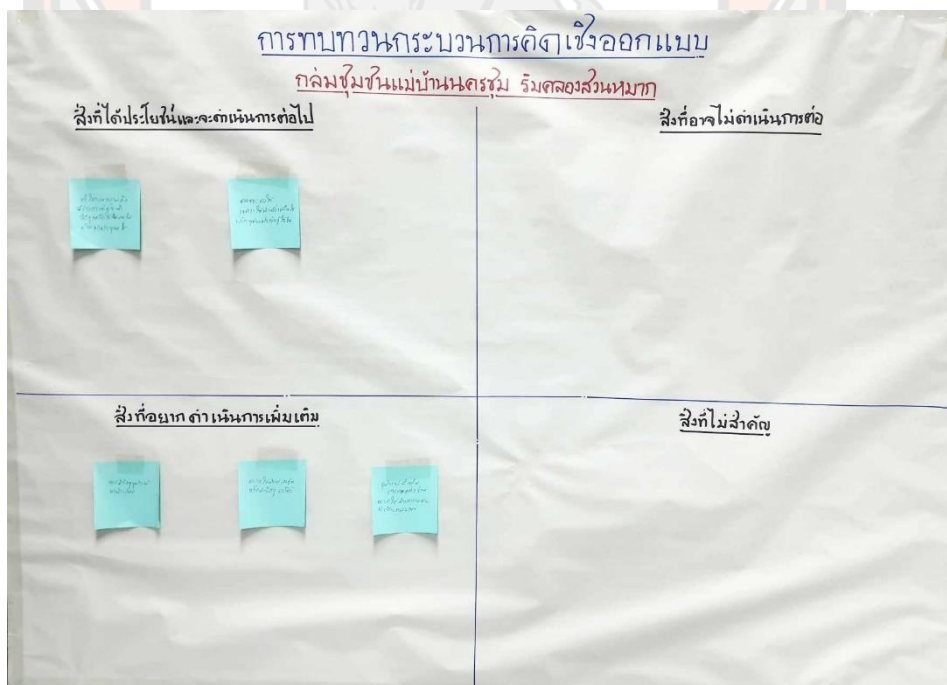
ภาพ 55 แสดงการดำเนินกิจกรรมการพิจารณาสร้างต้นแบบ ของทั้ง 3 ชุมชน



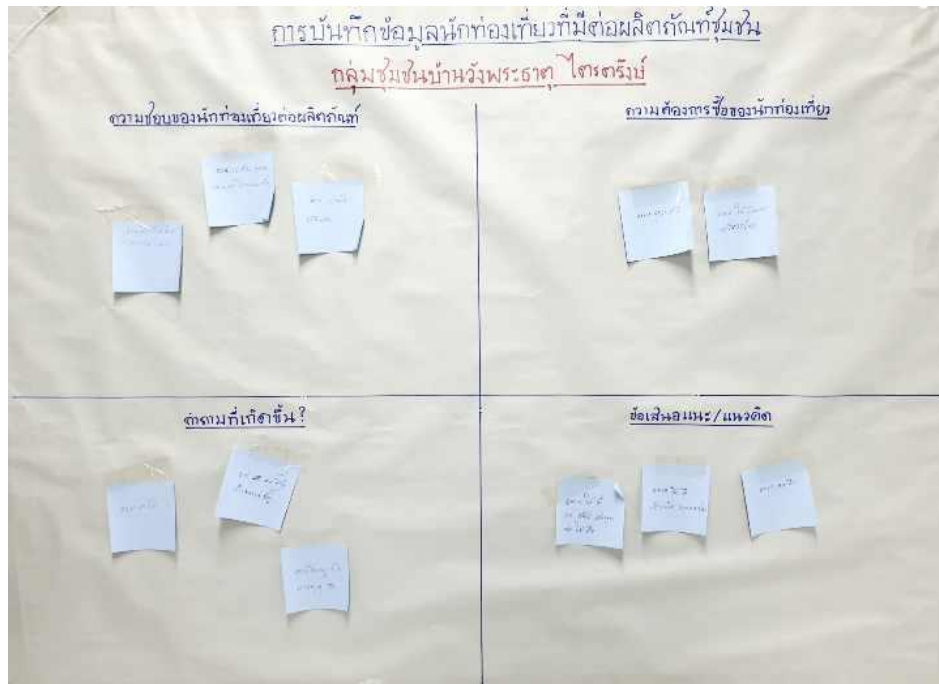
ภาพ 56 แสดงการดำเนินกิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ และกระดานมองย้อนกลับ
ของทั้ง 3 ชุมชน ณ พื้นที่วัฒนธรรม ตลาดย้อนยุคนครชุม



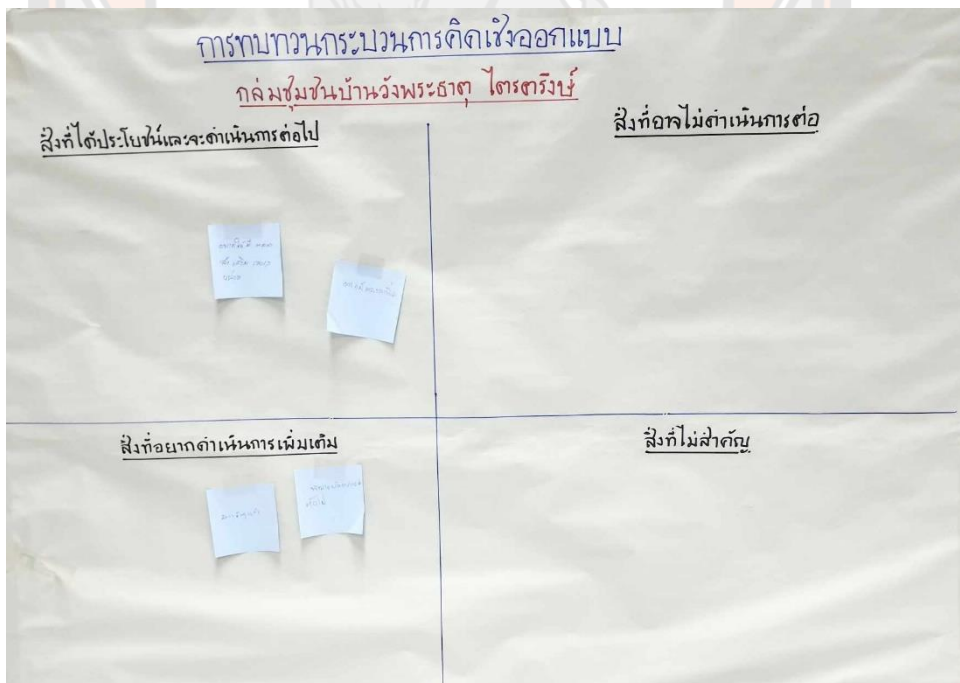
ภาพ 57 แสดงแผนภาพกิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ ชุมชนนครชุม



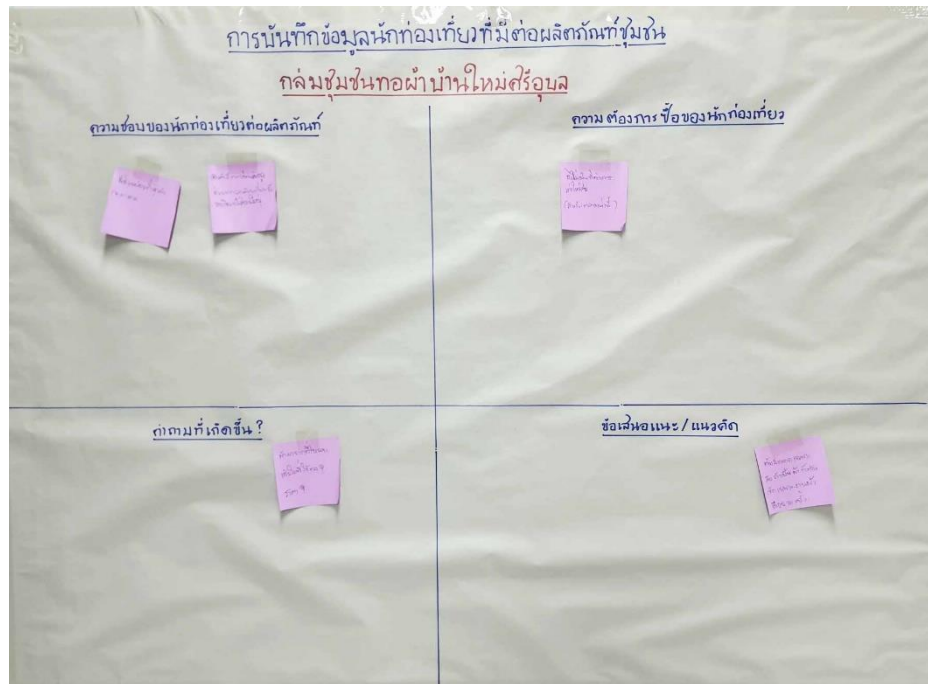
ภาพ 58 แสดงแผนภาพกิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ ชุมชนนครชุม



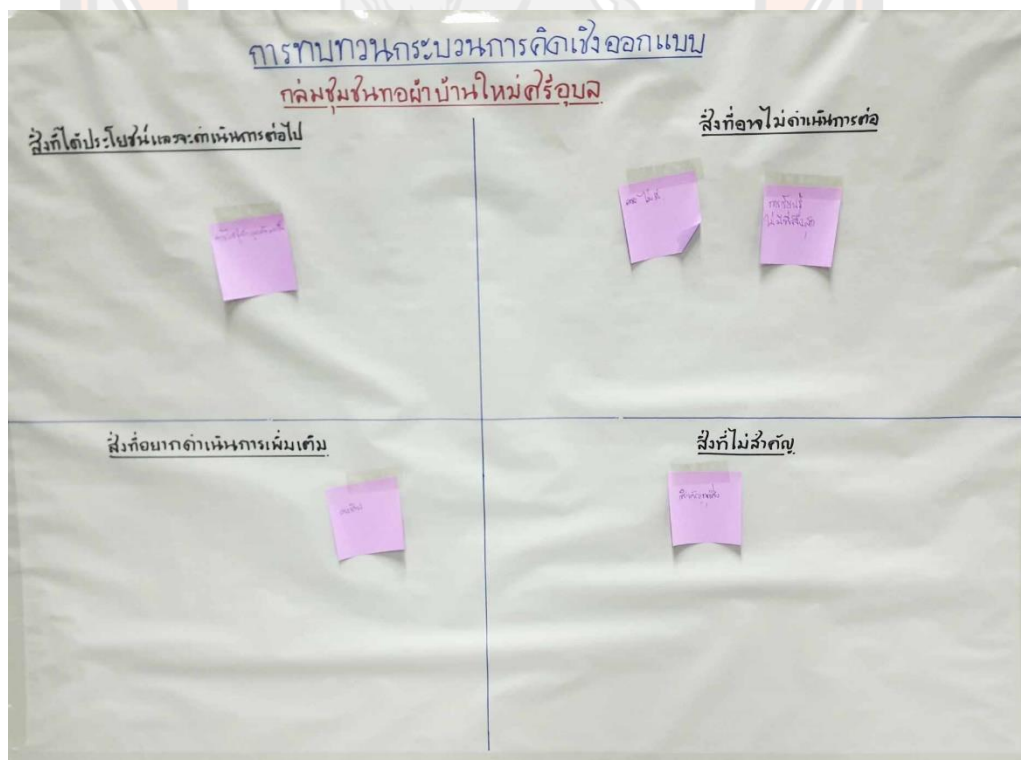
ภาพ 59 แสดงแผนภาพกิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ ชุมชนไตรตรังษ์



ภาพ 60 แสดงแผนภาพกิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ ชุมชนไตรตรังษ์



ภาพ 61 แสดงแผนภาพกิจกรรมตารางบันทึกข้อเสนอแนะ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล



ภาพ 62 แสดงแผนภาพกิจกรรมกระดานมองย้อนกลับ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล



ภาพ 63 แสดงบรรยากาศการจัดแสดงผลิตภัณฑ์ ณ พื้นที่วัฒนธรรม ตลาดย้อนยุคนครชุม



ภาพ 64 แสดงบรรยากาศการประเมินความพึงพอใจนักท่องเที่ยวที่มีต่อผลิตภัณฑ์

ภาคผนวก ค ผลงานการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน



ภาพ 65 แสดงผลงานผลิตภัณฑ์จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนนครชุม



ภาพ 66 แสดงผลิตภัณฑ์โคมไฟตั้งโต๊ะ จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนนครชุม



ภาพ 67 แสดงผลิตภัณฑ์กระเป๋า จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนนครชุม



ภาพ 68 แสดงผลิตภัณฑ์พวงกุญแจเมือง จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนนครชุม



ภาพ 69 แสดงผลงานผลิตภัณฑ์จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนไตรตรังษ์



ภาพ 70 แสดงผลิตภัณฑ์เสื้อคอกระเช้า จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนไตรตรังษ์



ภาพ 71 แสดงผลิตภัณฑ์กระเป๋าสะพาย จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนไตรตรังษ์



ภาพ 72 แสดงผลิตภัณฑ์พวงกุญแจ จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนไตรตรังษ์



ภาพ 73 แสดงผลงานผลิตภัณฑ์จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล



ภาพ 74 แสดงผลิตภัณฑ์เสื้อคลุม จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล



ภาพ 75 แสดงผลิตภัณฑ์กระเป๋า จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล



ภาพ 76 แสดงผลิตภัณฑ์หมวก จากการคิดเชิงออกแบบ ชุมชนทอผ้าบ้านใหม่ศรีอุบล

ภาคผนวก ง เอกสารที่เกี่ยวข้องในงานวิจัย



ประกาศบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการที่ปรึกษาเพื่อควบคุมการทำวิทยานิพนธ์
ระดับปริญญาเอก

เพื่อให้การทำวิทยานิพนธ์ของนิสิตระดับปริญญาเอกดำเนินไปด้วยความเรียบร้อย มีคุณภาพ และมาตรฐานสอดคล้องกับหลักเกณฑ์ของสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา และเป็นไปตามข้อ ๒๗ (๒) (ข) แห่งข้อบังคับมหาวิทยาลัยนเรศวร ว่าด้วยการศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ. ๒๕๕๔

ฉะนั้น อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๒๓ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยนเรศวร พ.ศ. ๒๕๓๓ บัณฑิตวิทยาลัยจึงแต่งตั้งอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อควบคุมการทำวิทยานิพนธ์ของ นายพจน์ธรรม ฌรงศ์วิทย์ รหัสประจำตัว ๒๒๐๓๐๕๖๒ สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ ดังต่อไปนี้

๑. รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุตสังข์ ประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ให้อาจารย์ที่ปรึกษาดำเนินการควบคุมการทำวิทยานิพนธ์ ให้เป็นไปตามประกาศมหาวิทยาลัยนเรศวร เรื่อง แนวปฏิบัติในการทำวิทยานิพนธ์ พ.ศ. ๒๕๖๐ ประกาศ ณ วันที่ ๒๘ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๐

ประกาศ ณ วันที่ ๓๐ ตุลาคม พ.ศ.๒๕๖๓

(รองศาสตราจารย์ ดร.พงศ์พันธ์ กิจสนาโยธิน)

รองคณบดีฝ่ายนโยบายและแผน รักษาราชการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร



คำสั่งคณะกรรมการศาสตรมหาวิทาลัยนเรศวร

ที่ ๐๕๕ / ๒๕๖๔

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการพิจารณาโครงร่างวิทยานิพนธ์ ระดับบัณฑิตศึกษา

เพื่อให้การพิจารณาโครงร่างวิทยานิพนธ์ ในวันจันทร์ ๕ เมษายน ๒๕๖๔ เรื่อง “การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร” เวลา ๑๕.๐๐ - ๑๗.๐๐ น. ของ นายพนธ์ธรรม ณรงค์วิทย์ รหัสนิต ๖๒๐๓๐๕๖๒ ในรายวิชาวิทยานิพนธ์ หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ เป็นไปด้วยความเรียบร้อย อาศัย อำนาจตามความในมาตรา ๒๖ แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยนเรศวร พ.ศ. ๒๕๓๓ จึงขอแต่งตั้งคณะกรรมการพิจารณาโครงร่างวิทยานิพนธ์ โดยมีรายนามดังต่อไปนี้

คณะกรรมการพิจารณาโครงร่างวิทยานิพนธ์

- | | | |
|----------------------------|-----------|----------------------|
| ๑. รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช | สุดสังข์ | ประธานคณะกรรมการ |
| ๒. รองศาสตราจารย์ ดร.สนิท | ปิ่นสกุล | กรรมการ |
| ๓. ศาสตราจารย์ ดร.จิรวัดน์ | พิระสันต์ | กรรมการและเลขานุการ. |

บทบาทหน้าที่

๑. พิจารณาโครงร่างวิทยานิพนธ์
๒. กำหนดการสอบและจัดสอบพิจารณาโครงร่างวิทยานิพนธ์
๓. ตัดสินผลและติดตามการแก้ไขตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการพิจารณาโครงร่างวิทยานิพนธ์
๔. เสนอแบบอนุมัติการสอบโครงร่างวิทยานิพนธ์ บว.๑๑ (๒-๒) ให้แก่งานบริการการศึกษา คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

ทั้งนี้ ตั้งแต่บัดนี้เป็นต้นไปจนสิ้นสุดการพิจารณาโครงร่างวิทยานิพนธ์

สั่ง ณ วันที่ ๑๘ มีนาคม พ.ศ. ๒๕๖๔

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สันต์ จินทร์สมศักดิ์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ



ประกาศบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
เรื่อง อนุมัติให้นิสิตระดับปริญญาเอกดำเนินการทำวิจัย
ครั้งที่ ๐๖๕/๒๕๖๕

.....

บัณฑิตวิทยาลัยอนุมัติให้ นายพจน์ธรรม ณรงค์วิทย์ รหัสประจำตัว ๖๒๐๓๐๕๖๒ นิสิตระดับปริญญาเอก หลักสูตรปริญญาศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ ดำเนินการทำวิจัยตามโครงร่างวิทยานิพนธ์ที่เสนอ

เรื่อง ภาษาไทย “การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร”

ภาษาอังกฤษ “THE COMMUNITY PRODUCT DEVELOPMENT THROUGH DESIGN THINKING LINKED TO TOURISM BASED ON CULTURAL HERITAGE OF KAMPHAENG PHET PROVINCE”

โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์ เป็นประธานที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

จึงประกาศมาให้ทราบโดยทั่วกัน

ประกาศ ณ วันที่ ๒ สิงหาคม พ.ศ. ๒๕๖๕

(รองศาสตราจารย์ ดร.กรองกาญจน์ ชูทิพย์)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

ที่ อว.๐๖๐๓.๐๒/ว ๒๗๑๔

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑๓ กันยายน ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.จตุรงค์ เกาหะเพ็ญแสง

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นายพจน์ธรรม ณรงค์วิทย์ รหัสประจำตัว ๖๒๐๓๐๕๖๒ นิสิตระดับปริญญาเอก หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่าน เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.คณิตา นรัตถรักษา)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๘

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

ที่ อว.๐๖๐๓.๐๒/ว ๒๗๑๔

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑๓ กันยายน ๒๕๖๔

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกภูมิงศา

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นายพจน์ธรรม ณรงค์วิทย์ รหัสประจำตัว ๖๒๐๓๐๕๖๒ นิสิตระดับปริญญาเอก หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง "การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิถีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร" เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่าน เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.คณิดา นรัตถรักษา)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๘

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

ที่ อว.๐๖๐๓.๐๒/ว ๒๗๑๔

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมืองฯ จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๑๓ กันยายน ๒๕๖๔

เรื่อง ขออนุมัติครุภัณฑ์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ปจวรี ผลประเสริฐ

- สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างวิทยานิพนธ์ จำนวน ๑ ฉบับ
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นายพจน์ธรรม ณรงค์วิทย์ รหัสประจำตัว ๖๒๐๓๐๕๖๒ นิสิตระดับปริญญาเอก หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้รับอนุมัติให้ดำเนินการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิถีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการทำวิทยานิพนธ์เรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร พิจารณาแล้วเห็นว่า ท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่าน เป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ดร.คณิดา นรัตถรักษา)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๔๖-๘๘๒๘

โทรสาร ๐-๕๕๔๖-๘๘๒๖



บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สำนักงานอธิการบดี กองการวิจัยและนวัตกรรม งานจัดการมาตรฐานฯ โทร.8721

ที่ อว.0603.01.13(1)/NU-IRB 1710 วันที่ 08 กรกฎาคม 2565

เรื่อง ผลการประเมินด้านจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

เรียน นายพจน์ธรรม ณรงค์วิทย์ สังกัด : คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ

ตามที่ ท่านได้เสนอโครงการวิจัย เรื่อง การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร (หมายเลขโครงการ : P2-0008/2565) มายังคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยนเรศวร เพื่อขอรับพิจารณารับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ นั้น

ในการนี้ คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ได้พิจารณาโครงการวิจัยดังกล่าวแล้ว และ มีมติ รับรอง แบบเร่งรัด ซึ่งมี เอกสารที่รับรองดังนี้

1. AF 01-10 เวอร์ชัน 1.0 วันที่ 11 มกราคม 2565
2. AF 02-10 เวอร์ชัน 1.0 วันที่ 11 มกราคม 2565
3. AF 03-10 เวอร์ชัน 1.0 วันที่ 11 มกราคม 2565
4. AF 04-10 (สำหรับกลุ่มอาสาสมัครอายุมากกว่าหรือเท่ากับ 20 ปี)
เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 16 มีนาคม 2565
5. AF 05-10 (สำหรับกลุ่มอาสาสมัครอายุมากกว่าหรือเท่ากับ 20 ปี)
เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 16 มีนาคม 2565
6. สรุปโครงการเพื่อการพิจารณาทางจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 16 มีนาคม 2565
7. Full Proposal Research เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 16 มีนาคม 2565
8. ประวัติผู้วิจัย เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 16 มีนาคม 2565
9. เครื่องมือวิจัย เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 16 มีนาคม 2565

จึงเรียนมาเพื่อทราบ และพิจารณาดำเนินการตามข้อปฏิบัติสำหรับนักวิจัยที่ระบุไว้ด้านหลัง
ของใบรับรอง

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนาวลัย ดาดี)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
กลุ่มสาขาวิชาวิทยาศาสตร์เทคโนโลยี มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร

COA No. 276/2022
IRB No. P2-0008/2565

AF 08-09/5.0



คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยนเรศวร
99 หมู่ 9 ตำบลท่าโพธิ์ อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก 65000 เบอร์โทรศัพท์ 05596 8721

หนังสือรับรองโครงการวิจัยครั้งแรก

คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยนเรศวร ดำเนินการให้การรับรองโครงการวิจัยตามแนวทางหลักจริยธรรมการวิจัยในคนที่เป็นมาตรฐานสากล ได้แก่ Declaration of Helsinki, The Belmont Report, CIOMS Guideline และ International Conference on Harmonization in Good Clinical Practice หรือ ICH-GCP

ชื่อโครงการ : การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว
บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

ผู้วิจัยหลัก : นายพนัสนิรม ณรงค์วิทย์

สังกัดหน่วยงาน : คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ

ผู้ร่วมวิจัย : รองศาสตราจารย์ ดร. นิรัช สุดสังข์

วิธีทบทวน : การพิจารณาแบบเร่งรัด (Expedited Review)

รายงานความก้าวหน้า : ส่งรายงานความก้าวหน้าอย่างน้อย 1 ครั้ง/ปี หรือส่งรายงานฉบับสมบูรณ์
หากดำเนินโครงการเสร็จสิ้นก่อน 1 ปี

เอกสารรับรอง

1. AF 01-10 เวอร์ชัน 1.0 วันที่ 11 มกราคม 2565
2. AF 02-10 เวอร์ชัน 1.0 วันที่ 11 มกราคม 2565
3. AF 03-10 เวอร์ชัน 1.0 วันที่ 11 มกราคม 2565
4. AF 04-10 (สำหรับกลุ่มอาสาสมัครอายุมากกว่าหรือเท่ากับ 20 ปี)
เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 16 มีนาคม 2565
5. AF 05-10 (สำหรับกลุ่มอาสาสมัครอายุมากกว่าหรือเท่ากับ 20 ปี)
เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 16 มีนาคม 2565

6. สรุปโครงการเพื่อพิจารณาทางจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 16 มีนาคม 2565
7. Full Proposal Research เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 16 มีนาคม 2565
8. ประวัติผู้วิจัย เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 16 มีนาคม 2565
9. เครื่องมือวิจัย เวอร์ชัน 2.0 วันที่ 16 มีนาคม 2565

ลงนาม

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนาลัย คาคี)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

วันที่รับรอง : 27 พฤษภาคม 2565

วันหมดอายุ : 27 พฤษภาคม 2566

ทั้งนี้ การรับรองนี้มีเงื่อนไขดังที่ระบุไว้ด้านหลังทุกข้อ (ดูด้านหลังของเอกสารรับรองโครงการวิจัย)



ที่ อว ๐๖๐๓.๑๗ / ๐๓๕๗



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยรัตนนคร
ตำบลท่าโพธิ์ อำเภอเมือง
จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๑ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชน เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน
เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกภูมิจวงศา

ด้วย นายพจน์ธรรม ณรงค์วิทย์ นิสิตระดับปริญญาเอก รหัสประจำตัวนิสิต ๒๒๐๓๐๕๖๒ หลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและ
การออกแบบ มหาวิทยาลัยรัตนนคร ได้จัดทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิง
ออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร" โดยมีรองศาสตราจารย์
ดร.นิรัช สุดสังข์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ
ในเนื้อหาของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์เชิญท่านเป็นผู้ประเมินกระบวนการคิด
เชิงออกแบบของชุมชน เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม
จังหวัดกำแพงเพชร ทั้งนี้ คณะฯ มอบหมายให้ นายพจน์ธรรม ณรงค์วิทย์ โทรศัพท์ ๐๘-๕๕๓๔-๗๒๕๒
เป็นผู้ประสานงานต่อไป คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอบคุณอย่างสูงมา
ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ

สำนักงานเลขานุการ
งานวิชาการและวิจัย
โทรศัพท์ ๐-๕๕๕๖-๒๕๕๔
โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๒๕๕๔

ที่ อว ๐๖๐๓.๓๗ / ๑๓๖๕



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยนเรศวร
ตำบลท่าโพธิ์ อำเภอเมือง
จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๑ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชน เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน
เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังกาบ บุญสูง

ด้วย นายพจน์ธรรม ณรงค์วิทย์ นิสิตระดับปริญญาเอก รหัสประจำตัวนิสิต ๖๒๐๓๐๕๖๒ หลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและ
การออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำจัดทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิง
ออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร” โดยมีรองศาสตราจารย์
ดร.นิรัช สุตสังข์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ
ในเนื้อหาของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์เชิญท่านเป็นผู้ประเมินกระบวนการคิด
เชิงออกแบบของชุมชน เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม
จังหวัดกำแพงเพชร ทั้งนี้ คณะฯ มอบหมายให้ นายพจน์ธรรม ณรงค์วิทย์ โทรศัพท์ ๐๘-๕๕๓๔-๗๒๔๒
เป็นผู้ประสานงานต่อไป คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอบคุณอย่างสูงมา
ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุตสังข์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ

สำนักงานเลขานุการ
งานวิชาการและวิจัย
โทรศัพท์ ๐-๕๕๕๖-๒๔๔๔
โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๒๕๕๔

ที่ ฮว ๐๖๐๓.๑๗ / ๑๓๕๖



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยรัตนนคร
ตำบลท่าโพธิ์ อำเภอเมือง
จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๑ ธันวาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ประเมินกระบวนการคิดเชิงออกแบบของชุมชน เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน
เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐธิดา ปิ่นจุไร

ด้วย นายพนธ์ธรรม ณรงค์วิทย์ นิสิตระดับปริญญาเอก รหัสประจำตัวนิสิต ๖๒๐๓๐๕๖๒ หลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและ
การออกแบบ มหาวิทยาลัยรัตนนคร ได้ทำจัดทำวิทยานิพนธ์เรื่อง "การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิธีคิดเชิง
ออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร" โดยมีรองศาสตราจารย์
ดร.นิรัช สุตสังข์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ
ในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์เชิญท่านเป็นผู้ประเมินกระบวนการคิด
เชิงออกแบบของชุมชน เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม
จังหวัดกำแพงเพชร ทั้งนี้ คณะฯ มอบหมายให้ นายพนธ์ธรรม ณรงค์วิทย์ โทรศัพท์ ๐๘-๕๕๓๔-๗๒๕๒
เป็นผู้ประสานงานต่อไป คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอบคุณอย่างสูงมา
ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุตสังข์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ

สำนักงานเลขานุการ
งานวิชาการและวิจัย
โทรศัพท์ ๐-๕๕๕๖-๒๕๕๔
โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๒๕๕๔

ที่ อว ๐๖๐๓.๑๗ / ๑๒๘



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยนเรศวร
ตำบลท่าโพธิ์ อำเภอเมือง
จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๒ มกราคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ประเมินประเมินผลิตภัณฑ์ของชุมชนที่ใช้วิถีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว
บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐธินันต์ ปิ่นจรูไร

ด้วย นายพจน์ธรรม ณรงค์วิทย์ นิสิตระดับปริญญาเอก รหัสประจำตัวนิสิต ๖๒๐๓๐๕๖๒ หลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและ
การออกแบบ มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้จัดทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิถีคิดเชิง
ออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร” โดยมีรองศาสตราจารย์
ดร.นิรัช สุดสังข์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ
ในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์เชิญท่านเป็นผู้ประเมินผลิตภัณฑ์ของ
ชุมชนที่ใช้วิถีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ทั้งนี้ คณะฯ
มอบหมายให้ นายพจน์ธรรม ณรงค์วิทย์ โทรศัพท์ ๐๘-๕๙๓๔-๗๒๙๒ เป็นผู้ประสานงานต่อไป คณะฯ หวังเป็น
อย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ

สำนักงานเลขานุการ
งานวิชาการและวิจัย
โทรศัพท์ ๐-๕๕๙๖-๒๔๔๔
โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๒๕๕๔

ที่ อว ๐๖๐๓.๑๗ / ๑๒๙



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยรัตนนคร
ตำบลท่าโพธิ์ อำเภอเมือง
จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๒ มกราคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ประเมินประเมินผลิตภัณฑ์ของชุมชนที่ใช้วิถีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว
บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

เรียน รองศาสตราจารย์ ดร.ทรงวุฒิ เอกภูมิวงศา

ด้วย นายพนัธธรรม ณรงค์วิทย์ นิสิตระดับปริญญาเอก รหัสประจำตัวนิสิต ๖๒๐๓๐๕๖๒ หลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและ
การออกแบบ มหาวิทยาลัยรัตนนคร ได้ทำจัดทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิถีคิดเชิง
ออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร” โดยมีรองศาสตราจารย์
ดร.นิรัช สุตสังข์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ
ในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์เชิญท่านเป็นผู้ประเมินผลิตภัณฑ์ของ
ชุมชนที่ใช้วิถีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ทั้งนี้ คณะฯ
มอบหมายให้ นายพนัธธรรม ณรงค์วิทย์ โทรศัพท์ ๐๘-๕๙๓๔-๗๒๙๒ เป็นผู้ประสานงานต่อไป คณะฯ หวังเป็น
อย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุตสังข์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ

สำนักงานเลขานุการ
งานวิชาการและวิจัย
โทรศัพท์ ๐-๕๕๙๖-๒๔๙๔
โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๒๕๕๔

ที่ อว ๐๖๐๓.๑๗ / ๑๓๐



คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
ศิลปะและการออกแบบ
มหาวิทยาลัยรัตนนคร
ตำบลท่าโพธิ์ อำเภอเมือง
จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๒๒ มกราคม ๒๕๖๗

เรื่อง ขอเชิญเป็นผู้ประเมินประเมินผลิตภัณฑ์ของชุมชนที่ใช้วิถีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยว
บนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อังกาบ บุญสูง

ด้วย นายพจน์ธรรม ณรงค์วิทย์ นิสิตระดับปริญญาเอก รหัสประจำตัวนิสิต ๒๒๐๓๐๕๖๒ หลักสูตร
ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและการออกแบบ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและ
การออกแบบ มหาวิทยาลัยรัตนนคร ได้จัดทำวิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนด้วยวิถีคิดเชิง
ออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร” โดยมีรองศาสตราจารย์
ดร.นิรัช สุดสังข์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ในการนี้ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ฯ พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ
ในเนื้อหาสาระของวิทยานิพนธ์เรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์เชิญท่านเป็นผู้ประเมินผลิตภัณฑ์ของ
ชุมชนที่ใช้วิถีคิดเชิงออกแบบ เชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวบนฐานมรดกวัฒนธรรม จังหวัดกำแพงเพชร ทั้งนี้ คณะฯ
มอบหมายให้ นายพจน์ธรรม ณรงค์วิทย์ โทรศัพท์ ๐๘-๕๕๓๔-๗๒๙๒ เป็นผู้ประสานงานต่อไป คณะฯ หวังเป็น
อย่างยิ่งว่าคงได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดีและขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.นิรัช สุดสังข์)

คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ

สำนักงานเลขานุการ
งานวิชาการและวิจัย
โทรศัพท์ ๐-๕๕๕๖-๒๔๔๔
โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๒๕๕๔