Chulalongkorn University
Chula Digital Collections

Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD)

2022

การพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์

ณหทัย อริยวัฒน์วงศ์
คณะครุศาสตร์

Follow this and additional works at: https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd

Part of the Art Education Commons

Recommended Citation

อริยวัฒน์วงศ์, ณหทัย, "การพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์" (2022). *Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD)*. 6636.
https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/6636

This Thesis is brought to you for free and open access by Chula Digital Collections. It has been accepted for inclusion in Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD) by an authorized administrator of Chula Digital Collections. For more information, please contact ChulaDC@car.chula.ac.th.

การพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางศิลปะ
ตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์

น.ส.ณหทัย อริยวัฒน์วงศ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

DEVELOPMENT OF THE GUIDANCE OF FURTHER STUDY AND CAREERS IN ART USING ONLINE GAMIFICATION

Miss Nahathai Ariyawatwong

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education in Art Education
Department of Art,Music, and Dance Education
FACULTY OF EDUCATION
Chulalongkorn University
Academic Year 2022
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์
โดย	น.ส.ณหทัย อริยวัฒน์วงศ์
สาขาวิชา	ศิลปศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทิรา พรมพันธุ์

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้นับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์

(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขนบพร แสงวณิช)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทิรา พรมพันธุ์)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ณหทัย อริยวัฒน์วงศ์ : การพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์. (DEVELOPMENT OF THE GUIDANCE OF FURTHER STUDY AND CAREERSIN ART USING ONLINE GAMIFICATION) อ. ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.อินทิรา พรมพันธุ์

การพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) เพื่อศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

การวิจัยนี้เป็นรูปแบบการวิจัยและพัฒนา แบ่งออกเป็น 2 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 การพัฒนาแนวทางการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ โดยได้จากการศึกษาจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญ ระยะที่ 2 การศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาเพื่อสร้างนวัตกรรม ประกอบด้วย 1) ผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพทางศิลปะ จำนวน 24 คน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมมิฟิเคชัน 1 คน 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการแนะแนวการศึกษา 1 คน จากการเลือกแบบเจาะจง และทำการเก็บรวมรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองใช้นวัตกรรม ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แผนการเรียนศิลปกรรม โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) จำนวน 30 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง และทำการเก็บรวมรวมข้อมูลหลังจากการใช้นวัตกรรม ด้วยแบบประเมินความเข้าใจในตนเอง แบบประเมินความพึงพอใจต่อนวัตกรรม นำมาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยการหาค่าสถิติ ความถี่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการพัฒนานวัตกรรมสรุปได้ว่า นวัตกรรมการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ควรประกอบไปด้วย 4 กิจกรรม ดังนี้ 1) Find Myself การใช้แบบประเมิน เพื่อให้ผู้เรียนได้ประเมินความเหมาะสมของตนเองกับสาขาทางศิลปะ โดยใช้กลไกของเกมมิฟิเคชันในการขับเคลื่อนกิจกรรม 2) Based on True Stories การให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพทางด้านศิลปะแขนงต่าง ๆ 3) My Way in Art Careers การให้ข้อมูลสถาบันการศึกษาศิลปะในระดับมหาวิทยาลัย 4) Design your Life in Art Careers การตัดสินใจเลือกอาชีพและวางแผนการศึกษาในอนาคต

ผลการทดลองสรุปได้ว่า 1) หลังการใช้นวัตกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง พบว่านักเรียนมีความเข้าใจในตนเองรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.32, S.D.= 0.7) โดยประเด็นที่ได้อันดับ 1 คือ ผู้เรียนมีความตระหนักรู้ในความสนใจทางด้านศิลปะของตนเอง 2) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมแนะแนวการศึกษาอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$ = 4.45, S.D.= 0.74) โดยประเด็นที่นักเรียนพึงพอใจอันดับ 1 คือ ข้อมูลตอบกลับทำให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือกศึกษาต่อได้ดีขึ้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาวิชา	ศิลปศึกษา	ลายมือชื่อนิสิต .....
ปีการศึกษา	2565	ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

6280181027 : MAJOR ART EDUCATION
KEYWORD: Guidelines on Further Study in the Arts University, Guidelines on Further Study in the Arts Careers, Gamification

Nahathai Ariyawatwong : DEVELOPMENT OF THE GUIDANCE OF FURTHER STUDY AND CAREERSIN ART USING ONLINE GAMIFICATION. Advisor: Asst. Prof. INTIRA PHROMPAN, Ph.D.

Developing further education guidance and assembling Online gamification art career. The objectives were 1) to develop online gamification guidance for further education and art careers for high school students 2) to study the result of using this innovation for high school students.

The development of this model, divided into 2 phases, namely, Phase 1, the development of guidelines for further education and art careers consulting based on online gamification. By studying from relevant research papers and interviewing from experts. Phase 2 was to study the results of online gamification-based educational and art career guidance for high school students. The sample group consisted of 1) 24 art professionals 2) 1 gamification expert 3) 1 educational guidance expert from purposive selection and collect data form interviews. The samples used in the innovation experiment were Mathayom 5 students who have Art learning plan from The Demonstration School of Silpakorn University for 30 students by purposive sampling and collecting data after using the innovation with a self-understanding assessment form Innovation Satisfaction Assessment and Quantitative data were analyzed by statistical values, frequency, percentage, mean and standard deviation.

The results showed that Guidance for further education and careers in the arts based on online gamification for high school students who are interested in art. There are 4 steps as follows: 1) “Find Myself ”using the assessment form so that students can assess their suitability with the field of art 2) “Based on True Stories” providing information on careers in various fields of art 3) “My Way in Art Careers” for students to know the art courses at the university 4) “Design your Life in Art Careers” for students to choose their career and plan their future studies.

The experimental results can be concluded that 1) After applying the innovation to the sample group, it was found that students had self-understanding at a high level ($\bar{x}$= 4.32, S.D.= 0.7) and the best issue was that the learners were aware of their artistic interests. 2) Satisfaction with educational guidance innovation was at a high level ($\bar{x}$= 4.45, S.D.= 0.74) and the best satisfaction issue was the feedback that made better decisions’ s learners to study further.

Field of Study:	Art Education	Student's Signature .....
Academic Year:	2022	Advisor's Signature .....

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์ ด้วยความกรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อินทิรา พรมพันธุ์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ในการให้คำแนะนำ ชี้แนะแนวทาง ตรวจสอบความถูกต้อง ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณทางอาจารย์ ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ทุนอุดหนุนการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาจากบัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อเฉลิมฉลองวโรกาสที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดชทรงเจริญพระชนมายุครบ 72 พรรษา

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ พรเทพ เลิศเทวศิริ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฏฐภรณ์ หลาวทอง และ อาจารย์ ดร.อรทัย ชวนนิยมตระกูล ที่ให้ความกรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจเครื่องมือวิจัย

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพทางด้านศิลปะทุกท่านที่กรุณาให้ข้อมูลในการสัมภาษณ์ ถ่ายทอดประสบการณ์ชีวิต การศึกษาและการทำงานในสายอาชีพศิลปะ เพื่อเป็นตัวอย่างให้กับนักเรียนที่มีความสนใจทางด้านศิลปะได้เรียนรู้เกี่ยวกับอาชีพทางด้านศิลปะในเชิงลึก

ขอขอบพระคุณท่านอาจารย์วัลลภา วงศ์ศักดิรินทร์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการแนะแนวการศึกษา ที่ให้ความกรุณาในการสัมภาษณ์เกี่ยวการแนะแนวการศึกษาสำหรับนักเรียนในระดับมัธยมศึกษา ตลอดจนให้ความอนุเคราะห์แก่ผู้วิจัยสำหรับการทดลองใช้นวัตกรรมกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการเรียนศิลปกรรม โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมมิฟิเคชันที่ให้ความกรุณาในการสัมภาษณ์เรื่องการประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันในการศึกษา

ขอขอบพระคุณ ครอบครัว คุณแม่ คุณพ่อ และพี่ชาย ที่สนับสนุน และการแนะนำที่ดีเสมอมา

ณหทัย อริยวัฒน์วงศ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

สารบัญ

หน้า

..... ค

บทคัดย่อภาษาไทย..... ค

..... ง

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ..... ง

กิตติกรรมประกาศ..... จ

สารบัญ..... ฉ

สารบัญตาราง..... ฎ

สารบัญภาพ ..... ฒ

บทที่ 1 บทนำ..... 1

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา 1

วัตถุประสงค์ 5

คำถามวิจัย 5

ขอบเขตวิจัย 5

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย..... 6

ประโยชน์ที่ได้รับ..... 7

บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง..... 9

1. จิตวิทยาวัยรุ่น ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 10

2. การแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะ 12

2.1 การแนะแนวพื้นฐาน 12

2.1.1 ความหมายการแนะแนว..... 12

2.1.2 จุดมุ่งหมายและความสำคัญของการแนะแนว 13

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

2.1.3 ประเภทของการแนะแนว 14
2.1.4 ประโยชน์ของการแนะแนว 16
2.1.5 ขอบข่ายการแนะแนว 16
2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเข้าใจตนเอง 18
2.2.1 การพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเอง 18
2.2.2 คุณค่าของการเข้าใจตนเอง 19
2.2.3 การศึกษาวิเคราะห์ตนเอง 20
2.2.4 การทำความรู้จักและเข้าในตนเอง 20
2.3 ทฤษฎีการแนะแนวอาชีพ 22
2.3.1 ทฤษฎีวิเคราะห์ลักษณะและองค์ประกอบของบุคคล 22
2.3.2 ทฤษฎีพัฒนาการด้านอาชีพของกินส์เบอร์ก 22
2.3.3 ทฤษฎีพัฒนาการด้านอาชีพของซูเปอร์ 23
2.3.4 ประเภทอาชีพตามบุคลิกภาพของจอห์น แอล ฮอลแลนด์ 24
2.4 สถาบันการศึกษาหลักสูตรศิลปะของไทยในระดับอุดมศึกษา และอาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา 27
2.5 อาชีพทางศิลปะ 36
2.5.1 อาชีพด้านวิจิตรศิลป์ 36
2.5.2 อาชีพด้านประยุกต์ศิลป์ 38
2.5.3 อาชีพด้านศิลปศึกษา 46
3. นวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ 50
3.1 นวัตกรรม 50
3.2 สื่อมัลติมิเดีย 50
3.3 ขั้นตอนการออกแบบและการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย 51
3.4 การใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ 52

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

3.5 บทบาทของผู้สอน E- learning 52
3.6 ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบออนไลน์ E- learning 52
3.7 วิธีการจัดการเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ E-learning 53
3.8 สื่อออนไลน์แนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะในปัจจุบัน 53
3.8.1 สื่อแนะแนวอาชีพศิลปะทางอินเตอร์เน็ต 53
3.8.1.1 สื่อในรูปแบบของเว็บไซต์ 53
3.8.1.2 สื่อในรูปแบบของหนังสือ 56
4. เกมมิฟิเคชัน (Gamification) 57
4.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน 57
4.2 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน 58
4.3 ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน 61
4.4 ความแตกต่างระหว่างเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับ การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) 63
5. วิจัยที่เกี่ยวข้อง 63
5.1 งานวิจัยภายในประเทศ 63
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน 63
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแนะแนวการศึกษาและอาชีพ 65
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล 66
5.2 งานวิจัยต่างประเทศ 66
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน 66
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแนะแนวการศึกษาและอาชีพ 67
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล 67
สรุปแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในมุมมองของผู้วิจัย 68
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย 70

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

1. การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 70

2. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย..... 71

3. การพัฒนาเครื่องมือวิจัย..... 73

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล..... 77

5. การวิเคราะห์ข้อมูล..... 78

6. การสรุป และอภิปรายผล 80

บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล 83

ระยะที่ 1 การพัฒนาแนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ 83

ระยะที่ 2 การศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 143

2.1 การนำนวัตกรรมการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง 143

2.1.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง 143

2.1.2 ผลการประเมินความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน เรื่อง การวางแผนแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหลังใช้นวัตกรรม..... 144

2.1.3 ผลการวางแผนการศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ ในกิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers..... 147

2.1.4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนหลังใช้นวัตกรรมแนะแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 154

บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ..... 157

สรุปผลการวิจัย..... 159

อภิปรายผลการวิจัย..... 166

ข้อเสนอแนะ 170

บรรณานุกรม 172

ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ 179

ภาคผนวก ข ใบรับรองโครงการวิจัยจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน 181

ภาคผนวก ค ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ระยะที่ 1 186

ภาคผนวก ง เครื่องมือการวิจัย ระยะที่ 1 192

ภาคผนวก จ ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ระยะที่ 2 200

ภาคผนวก ฉ เครื่องมือการวิจัย ระยะที่ 2 212

ภาคผนวก ช ข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 222

ภาคผนวก ซ ภาพนวัตกรรมแนวทางการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะ เว็บไซต์ “Way to find your Art Careers” 289

ภาคผนวก ฌ ภาพบรรยากาศการใช้นวัตกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง 296

ประวัติผู้เขียน 301

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1 ขอบข่ายกิจกรรมแนะแนว 17

ตารางที่ 2 วิเคราะห์สถานศึกษาระดับอุดมศึกษาที่มีหลักสูตรการสอนด้านศิลปะ และอาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา 30

ตารางที่ 3 ตัวอย่างอาชีพด้านวิจิตรศิลป์ 38

ตารางที่ 4 ตัวอย่างอาชีพด้านประยุกต์ศิลป์ สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ 39

ตารางที่ 5 ตัวอย่างอาชีพด้านประยุกต์ศิลป์ สาขามัณฑนศิลป์ 41

ตารางที่ 6 ตัวอย่างอาชีพด้านอาชีพด้านประยุกต์ศิลป์ สาขาอุตสาหกรรมศิลป์ 43

ตารางที่ 7 ตัวอย่างอาชีพด้านอาชีพด้านประยุกต์ศิลป์ สาขาหัตถศิลป์ 44

ตารางที่ 8 ตัวอย่างอาชีพด้านสถาปัตยกรรม 46

ตารางที่ 9 ตัวอย่างอาชีพด้านศิลปศึกษา 47

ตารางที่ 10 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน 58

ตารางที่ 11 ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน 61

ตารางที่ 12 ความแตกต่างระหว่างเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับ การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) 63

ตารางที่ 13 สรุปการสัมภาษณ์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านวิจิตรศิลป์ จากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสายอาชีพ 85

ตารางที่ 14 วิเคราะห์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านวิจิตรศิลป์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสายอาชีพ 88

ตารางที่ 15 การสรุปคุณสมบัติของอาชีพทางด้านวิจิตรศิลป์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และ การทบทวนเอกสาร หลักสูตรการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 89

ตารางที่ 16 สรุปการสัมภาษณ์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขานิเทศศิลป์ จากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสายอาชีพ 90

ตารางที่ 17 วิเคราะห์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในด้านประยุกต์ศิลป์ สาขานิเทศศิลป์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสายอาชีพ 94

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 18 คุณสมบัติของอาชีพทางด้านประยุกต์ศิลป์ สาขานิเทศศิลป์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและการทบทวนเอกสาร หลักสูตรการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 95

ตารางที่ 19 สรุปการสัมภาษณ์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขามัณฑนศิลป์ จากผู้เชี่ยวชาญในสายอาชีพ..... 96

ตารางที่ 20 คุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขามัณฑนศิลป์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและการทบทวนเอกสาร หลักสูตรการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 98

ตารางที่ 21 สรุปการสัมภาษณ์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขาอุตสาหกรรมศิลป์ จากผู้เชี่ยวชาญในสายอาชีพ 99

ตารางที่ 22 วิเคราะห์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านประยุกต์ศิลป์ สาขาอุตสาหกรรมศิลป์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสายอาชีพ 101

ตารางที่ 23 สรุปคุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขาอุตสาหกรรมศิลป์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และการทบทวนเอกสาร หลักสูตรการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 102

ตารางที่ 24 สรุปการสัมภาษณ์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขาหัตถศิลป์ จากผู้เชี่ยวชาญในสายอาชีพ..... 103

ตารางที่ 25 สรุปคุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขาหัตถศิลป์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและการทบทวนเอกสาร หลักสูตรการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 104

ตารางที่ 26 สรุปการสัมภาษณ์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขาสถาปัตยกรรมศาสตร์ จากผู้เชี่ยวชาญในสายอาชีพ 104

ตารางที่ 27 วิเคราะห์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านประยุกต์ศิลป์ สาขาสถาปัตยกรรมศาสตร์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสายอาชีพ 106

ตารางที่ 28 สรุปคุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขาสถาปัตยกรรมศาสตร์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และการทบทวนเอกสาร หลักสูตรการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 107

ตารางที่ 29 สรุปการสัมภาษณ์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขาศิลปศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญในสายอาชีพ..... 108

ตารางที่ 30 วิเคราะห์คุณสมบัติของอาชีพด้านศิลปศึกษา จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสายอาชีพ 110

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 31 สรุปคุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขาศิลปศึกษา จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และการทบทวนเอกสาร หลักสูตรการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง 111

ตารางที่ 32 สรุปบุคลิภาพของผู้ประกอบอาชีพด้านวิจิตรศิลป์..... 112

ตารางที่ 33 สรุปบุคลิภาพของผู้ประกอบอาชีพด้านประยุกต์ศิลป์ 113

ตารางที่ 34 สรุปบุคลิกภาพของผู้ประกอบอาชีพด้านศิลปศึกษา 114

ตารางที่ 35 หลักการพัฒนาการแนะแนวการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จาก การทบทวนเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ 115

ตารางที่ 36 หลักการพัฒนาเกมมิฟิเคชันในนวัตกรรมการแนะแนวการศึกษา จากการทบทวนเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ..... 116

ตารางที่ 37 โครงสร้างแผนการสร้างนวัตกรรม Way to find your Art Careers เพื่อแนะแนว การศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ ในกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความสนใจ ทางด้านศิลปะ 128

ตารางที่ 38 ระดับความหลากหลายของความสนใจทางด้านศิลปะและสัญลักษณ์ตอบกลับ 132

ตารางที่ 39 ประเภทสาขาวิชาทางศิลปะที่สนใจและสัญลักษณ์ตอบกลับ 134

ตารางที่ 40 ประเภทสาขาวิชาทางศิลปะที่มีความถนัดและสัญลักษณ์ตอบกลับ 135

ตารางที่ 41 ประเภทสาขาวิชาทางศิลปะที่มีบุคลิกภาพสอดคล้องและสัญลักษณ์ตอบกลับ 136

ตารางที่ 42 ประเภทองค์กรและสัญลักษณ์ตอบกลับ..... 137

ตารางที่ 43 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง..... 144

ตารางที่ 44 ผลการประเมินความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน เรื่อง การวางแผนแนวทางการศึกษาต่อ และการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหลังใช้นวัตกรรม 145

ตารางที่ 45 ผลสรุปสาขาวิชาทางศิลปะที่นักเรียนต้องการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ ในกิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers 147

ตารางที่ 46 ผลสรุปอาชีพทางศิลปะที่นักเรียนต้องการในอนาคต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ ในกิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers 148

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ตารางที่ 47 ผลสรุปอาชีพและสถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ ในกิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers 149

ตารางที่ 48 สรุปเหตุผลในการเลือกสถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ ในกิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers 152

ตารางที่ 49 สรุปการวางแผนการเตรียมตัวเพื่อศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ ในกิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers 153

ตารางที่ 50 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนหลังใช้นวัตกรรมแนะแนวทางการศึกษาต่อและ การประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 154

ตารางที่ 51 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากกลุ่มตัวอย่าง..... 156

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 กรอบทฤษฎีการวิจัย 8

ภาพที่ 2 กระบวนการพัฒนาความเข้าใจในตนเอง 19

ภาพที่ 3 แผนผังการแบ่งหลักสูตรสาขาทางด้านศิลปะ 49

ภาพที่ 4 ตัวอย่างแบบทดสอบค้นหาอาชีพที่ใช่ 55

ภาพที่ 5 แผนภาพความสัมพันธ์ของทฤษฎีสู่แนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ 69

ภาพที่ 6 แผนภูมิกระบวนการทำวิจัย 82

ภาพที่ 7 แผนผังการแบ่งหลักสูตรสาขาทางด้านศิลปะ 117

ภาพที่ 8 แนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตาม 118

ภาพที่ 9 แผนผังนวัตกรรม Way to find your Art Careers ทั้ง 4 กิจกรรมที่ขับเคลื่อนด้วยองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน 120

ภาพที่ 10 แผนผังนวัตกรรม Way to find your Art Careers ในกิจกรรมที่ 1 Find Myself แบบทดสอบที่ 1 ที่ขับเคลื่อนด้วยองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน 121

ภาพที่ 11 แผนผังนวัตกรรม Way to find your Art Careers ในกิจกรรมที่ 1 Find Myself แบบทดสอบที่ 2 ที่ขับเคลื่อนด้วยองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน 122

ภาพที่ 12 แผนผังนวัตกรรม Way to find your Art Careers ในกิจกรรมที่ 1 Find Myself แบบทดสอบที่ 3 ที่ขับเคลื่อนด้วยองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน 123

ภาพที่ 13 แผนผังนวัตกรรม Way to find your Art Careers ในกิจกรรมที่ 1 Find Myself แบบทดสอบที่ 4 ที่ขับเคลื่อนด้วยองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน 124

ภาพที่ 14 แผนผังนวัตกรรม Way to find your Art Careers ในกิจกรรมที่ 1 Find Myself แบบทดสอบที่ 5 ที่ขับเคลื่อนด้วยองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน 125

ภาพที่ 15 เว็บไซต์นวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย Way to find your Art Careers 131

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ภาพที่ 16 กิจกรรมที่ 1 Find Myself จากเว็บไซต์ Way to find your Art Careers 132

ภาพที่ 17 แบบประเมินที่ 1 แบบวัดความหลากหลายทางด้านความสนใจในศิลปะ 133

ภาพที่ 18 แบบประเมินที่ 2 แบบวัดความสนใจเฉพาะทางด้านศิลปะ 134

ภาพที่ 19 แบบประเมินที่ 3 แบบวัดด้านความถนัดและความสามารถทางด้านศิลปะ 135

ภาพที่ 20 แบบประเมินที่ 4 แบบวัดบุคลิกภาพทางศิลปะ..... 136

ภาพที่ 21 แบบประเมินที่ 5 แบบวัดด้านลักษณะการทำงานศิลปะ 137

ภาพที่ 22 กิจกรรมที่ 2 Based on True Stories 138

ภาพที่ 23 ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ ในกิจกรรมที่ 2 Based on True Stories..... 139

ภาพที่ 24 กิจกรรมที่ 3 My Way in Art Careers..... 140

ภาพที่ 25 เนื้อหามหาวิทยาลัยที่เปิดสอนทางด้านวิจิตรศิลป์และอาชีพที่สามารถประกอบได้หลังจบการศึกษา 141

ภาพที่ 26 กิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers 142

ภาพที่ 27 แบบฟอร์มสำหรับการเขียนแผนการศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัย 143

ภาพที่ 28 นวัตกรรมแนวทางการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะ..... 290

ภาพที่ 29 บรรยากาศการทดลองใช้นวัตกรรมกับนักเรียน ม.5/3..... 297

ภาพที่ 30 บรรยากาศการใช้นวัตกรรมแนวทางการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะ 298

ภาพที่ 31 การวางแผนการศึกษาต่อ ของกลุ่มตัวอย่างในกิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers 300

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

บทที่ 1
บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันทิศทางของอาชีพศิลปะมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้บัณฑิตจบใหม่มีอัตราการตกงานเพิ่มขึ้น เนื่องจากทักษะหรือความรู้ที่มีไม่เป็นที่นิยมหรือสอดคล้องกับความต้องการของตลาดมากนัก ด้วยความรู้ที่เรียนมาในหลักสูตรเดิม อาจไม่ตรงกับความต้องการของตลาด ส่วนหนึ่งเกิดจากนักศึกษาไม่ได้มีเป้าหมายในการศึกษาและได้ฝึกทักษะการทำงานน้อย ดังนั้นการแนะแนวจึงมีความสำคัญต่อการวางแผนการศึกษาต่อและประกอบอาชีพในอนาคตของนักเรียนอย่างมาก สอดคล้องกับที่ ธันว์ธิดา วงศ์ประสงค์ นักวิชาการด้านนโยบายการศึกษาต่างประเทศ กล่าวว่า หลายประเทศให้ความสำคัญกับการแนะแนว เพราะหากเด็กค้นพบตัวเองช้าหรือปรับตัวไม่ทันก็จะทำให้ต้องเสียเวลาไปกับการเรียนที่ไม่ใช่สิ่งที่ตนเองถนัดและอาจจะไม่สอดคล้องกับบริบทของโลกทางการทำงานในอนาคต (ธเนศน์ นุ่นมัน, 2561) อาชีพสายศิลปะในยุคปัจจุบันนั้นมีลักษณะงานที่เปลี่ยนแปลงไปเช่นเดียวกับสายอาชีพอื่น ๆ คือ มีทิศทางความต้องการผู้มีทักษะการทำงานที่สามารถใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมที่เฉพาะทางมากขึ้น

จากทศวรรษเดิมที่เราใช้เทคโนโลยีเป็นเพียงเครื่องมือช่วยสร้างสรรค์และอำนวยความสะดวกในการทำงาน ปัจจุบันยุคดิจิทัล 4.0 เทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทเพิ่มมากขึ้น โดยเฉพาะปัญญาประดิษฐ์ AI (Artificial Intelligence) ที่เข้ามาลดบทบาทการทำงานของมนุษย์ลงในหลาย สายงาน รวมทั้งสายงานด้านศิลปะ ดังนั้นทักษะการใช้เทคโนโลยีหรือโปรแกรมต่าง ๆ จึงเป็นเสมือนอาวุธสำคัญของผู้ประกอบอาชีพทางศิลปะในการสร้างสรรค์งาน ตัวอย่างโปรแกรมในการทำงานศิลปะสำหรับงานสองมิติ เช่น Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe InDesign โปรแกรมสำหรับงานสามมิติ เช่น Adobe Flash, Mudbox, Maya, Z Brush , 3DS MAX, Autocad โปรแกรมสำหรับงานภาพเคลื่อนไหว เช่น Adobe Flash, Adobe After Affect, Animaker ซึ่งในปัจจุบันมีการเปิดสอนเกี่ยวการใช้โปรแกรมต่าง ๆ ในรูปแบบของการศึกษาระยะสั้นและบรรจุในหลักสูตรสถานศึกษาระดับอุดมศึกษาทางศิลปะ นอกจากนี้ยังควรเรียนรู้การใช้เว็บไซต์เพื่อสร้างสรรค์งานศิลปะจากปัญญาประดิษฐ์ AI (Artificial Intelligence ยกตัวอย่างเว็บไซต์ Mid journey ที่สามารถสร้างผลงานศิลปะผ่านการใส่คีย์เวิร์ด และประมวลออกมาเป็นภาพในเวลาอันรวดเร็ว

จากการศึกษาข้อมูลในเว็บไซต์ของแต่ละมหาวิทยาลัยทางศิลปะ พบว่ามหาวิทยาลัยส่วนมากมีการระบุหลักสูตร ปรัชญา วิสัยทัศน์ พันธกิจ ความสำคัญ วัตถุประสงค์ และการเสนออาชีพทางด้าน

ศิลปะที่สามารถประกอบได้หลังจบการศึกษา ซึ่งเป็นข้อมูลระดับโครงสร้าง ไม่เพียงพอต่อการตัดสินใจ การแนะแนวอาชีพจึงมีความสำคัญ เพราะสามารถช่วยให้ผู้เรียนได้ตระหนักรู้ในอาชีพของตนอย่างแท้จริง สามารถเตรียมตัว พัฒนาตนเตรียมความพร้อมเข้าสู่อาชีพได้เต็มตามศักยภาพ (นิรนาท แสนสา, 2560) โดยนักเรียนในช่วงมัธยมศึกษาตอนปลายเริ่มมีความชัดเจนในเส้นทางอาชีพและการศึกษา มีสัดส่วนการแนะแนว ดังนี้ การแนะแนวการศึกษาเป็น ร้อยละ 40 การแนะแนวอาชีพ ร้อยละ 40 และการแนะแนวส่วนตัวและสังคม ร้อยละ 20 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2559) ซึ่งการรวบรวมแนวการศึกษาต่อจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่ประสบความสำเร็จในสายอาชีพ จะสามารถรวบรวมข้อมูลเชิงลึกจากประสบการณ์ตรงได้อย่างรอบด้าน คือ ทักษะความสามารถ คุณสมบัติที่ต้องมีสู่การเข้าสู่อาชีพ รู้ระบบการทำงาน สังคมการทำงาน ทำให้ผู้เรียนนั้นสามารถวิเคราะห์ พิจารณาความต้องการและความเหมาะสมของตนเองกับอาชีพที่สนใจได้ในระยะยาว สู่อาชีพที่ต้องการได้ในหลากหลายรูปแบบ ซึ่งข้อมูลที่ผ่านการวิเคราะห์นี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่มีความสนใจศึกษาในด้านศิลปะเป็นอย่างมากในตัดสินใจเลือกอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยการใช้องค์ประกอบ 3 อย่าง ตามทฤษฎีวิเคราะห์ลักษณะและองค์ประกอบของ แฟรงค์ พาสันส์ คือ 1. การรู้จักและเข้าใจลักษณะของตนเองอย่างแจ่มแจ้ง จากทัศนคติ ความสนใจ ความสามารถ และบุคลิกภาพของตนเอง 2. การมีความรู้รอบและรู้ลึกในโลกของอาชีพ ความรู้ความสามารถที่ใช้ในการทำงาน ลักษณะการทำงาน สิ่งแวดล้อม ความก้าวหน้าทางอาชีพ 3. การพิจารณาตัดสินใจเลือกอาชีพที่เหมาะกับลักษณะของตนได้ ซึ่งเป็นข้อที่สำคัญที่สุด ด้วยการพัฒนาจากอาชีพที่ต้องการให้เป็นอาชีพที่เหมาะสมกับตนเอง (Shoffner Creager & Deacon, 2012)

โดยปัจจุบันนี้การศึกษาไม่ได้มีเฉพาะแต่ในห้องเรียน ผู้เรียนสามารถศึกษาหาความรู้ตามความสนใจของตนเอง หรือเรียกว่า “การศึกษาตามอัธยาศัย” (วิศนี ศีลตระกูล และ อมรา ปฐภิญโญบูรณ์, 2544) สอดคล้องกับแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมฉบับที่ 12 ที่รัฐบาลให้ความสำคัญกับการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยยึดคนเป็นศูนย์กลาง (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560) เน้นการนำเทคโนโลยีและการสื่อสารสนเทศเข้าด้วนกัน เพื่อสร้างโอกาสการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องและสามารถเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ได้หลากหลาย โดยเรียกว่า เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (Information and Communications Technology : ICT) ก่อให้เกิดเศรษฐกิจรูปแบบใหม่ที่เรียกว่า “เศรษฐกิจแห่งภูมิปัญญาและการเรียนรู้” (Knowledge-based Learning Economy) ดังนั้นการออกแบบนวัตกรรมแนวทางการศึกษาและการประกอบอาชีพทางด้านศิลปะในยุคดิจิทัลในรูปแบบสื่อออนไลน์ จะช่วยเป็นสื่อกลางให้กับผู้เรียนเข้าถึงได้รวดเร็วขึ้น สอดคล้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในยุคการศึกษา 4.0 ที่มีความคุ้นชินกับการทำงานในระบบออนไลน์ โดยมีอุปกรณ์สมัยใหม่ช่วยสนับสนุนการ

เรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างสนุก มีทักษะในการสืบค้นความรู้ด้วยตนเอง เกิดสังคมการเรียนรู้ศิลปะผ่านโลกออนไลน์ที่เหมาะกับผู้เรียนในยุคดิจิทัล (โสมฉาย บุญญานันต์, 2560) ด้วยกลุ่มเป้าหมายของงานวิจัยซึ่งเป็น นักเรียนในช่วงชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่มีช่วงอายุ 16-19 ปี ทำให้ผู้วิจัยเห็นความสำคัญของแนวคิด “Gamification” คือ การนำแนวคิดและกระบวนการเกม มาออกแบบและประยุกต์ใช้ เพื่อทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน โดยใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการ ทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรม (ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, 2561) ด้วยการตั้งเป้าหมายที่ท้าทายให้ผู้เรียนพิชิตเป้าหมาย สามารถสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้มากกว่าการเรียนแบบปกติ โดยเฉพาะรูปแบบการเรียนรู้ที่มีนักเรียนสามารถเข้าถึงสื่อได้ด้วยตนเอง ยกตัวอย่าง ในงานวิจัยของ จิรชพรรณ ชาญช่าง (2561) ผู้ได้ศึกษาของการใช้ชุดการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีความสามารถทางการเรียนแตกต่างกัน ผลการวิจัย พบว่าผู้เรียนที่มีการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชัน มีค่าเฉลี่ยคะแนนหลังเรียน ผ่านชุดการเรียนฯ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ขณะที่ผู้เรียนที่มีการเรียนรู้ ผ่านแท็บเล็ตเพียงอย่างเดียว มีค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนและหลังเรียนไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .05 นอกจากนี้เกมมิฟิเคชันยังมีส่วนในการสร้างกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนมีบทบาทในการเรียนรู้ และได้รับความท้าทายในการเรียน ผ่านรูปแบบการเรียนรู้ที่มีความสนุกสนาน ด้วยการนำรูปแบบของเกมมาประยุกต์ใช้กับกิจกรรม เพื่อสร้างแรงจูงใจและกระตุ้นให้นักเรียนเกิดพฤติกรรมที่มีประสิทธิภาพ (จุฑามาศ มีสุข, 2558) โดยหลักการของเกมมิฟิเคชันคือการนำกลไลและกฎเกณฑ์ของเกมมาปรับใช้ นำมาซึ่งความสนุกของผู้เล่น ให้กลไกและกฎเกณฑ์ของเดิมนั้นสามารถจูงใจให้ผู้ใช้เกิดความต้องการหลาย ๆ ด้าน เช่น ต้องการได้รับสิ่งตอบแทน รวมถึงต้องการแสดงออกถึงความเป็นตัวเอง (สิทธิชัย สระตอมูฮัมหมัด, 2561) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจสร้างสรรค์นวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางศิลปะ ตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงสื่อการแนะแนวการศึกษาได้ด้วยตัวเอง และครูผู้สอนวิชาแนะแนวสามารถใช้ในการแนะแนวนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่มีความสนใจทางด้านศิลปะได้ดีมากขึ้นอีกด้วย

ดังนั้น เพื่อให้เข้าถึงข้อมูลในการแนะแนวการศึกษาและอาชีพทางศิลปะ ผู้วิจัยจึงศึกษาเกี่ยวกับอาชีพทางด้านศิลปะ ผ่านเอกสารหลักสูตรสถานศึกษาและการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพศิลปะ โดยผู้วิจัยได้แบ่งสาขาวิชาชีพศิลปะ ออกเป็น 3 สาขา ได้แก่ 1. กลุ่มสาขาวิชาวิจิตรศิลป์ 2. กลุ่มสาขาวิชาประยุกต์ศิลป์ 3. กลุ่มสาขาวิชาศิลปศึกษา และทำการเลือกกลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เชี่ยวชาญในสายอาชีพศิลปะ ที่มีประสบการณ์ทำงานในสายอาชีพศิลปะ อย่างน้อย 3 ปี หรือเป็นผู้เคยที่ได้รับรางวัล

ระดับประเทศหรือต่างประเทศในสายอาชีพของตน ช่วงระดับมหาวิทยาลัย หรือขณะประกอบอาชีพทั้งหมด จำนวน 24 อาชีพ เพื่อให้ได้ซึ่งข้อมูลอาชีพศิลปะที่หลากหลาย และครอบคลุมสาขาวิชาศิลปะต่าง ๆ จากนั้นนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ทั้งประวัติส่วนตัว การศึกษา และการทำงาน มาวิเคราะห์และสรุปสร้างแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ตามการสาขาวิชาต่าง ๆ ซึ่งงานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาที่มีความสนใจศึกษาต่อและประกอบอาชีพศิลปะได้ในวงกว้าง โดยเฉพาะนักเรียนที่เรียนในแผนการเรียนศิลปะ ได้เข้าถึงการแนะแนวการศึกษาด้วยตนเองผ่านเว็บไซต์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนที่สนใจทางศิลปะมีความรู้ลึกในอาชีพและสถาบันการศึกษาทางศิลปะ กรมการจัดหางาน กระทรวงแรงงาน (2561) กล่าวถึงประโยชน์ของการแนะแนว คือ ช่วยให้นักเรียนได้รู้จักอาชีพที่เหมาะสมกับตนเอง ความสามารถความถนัด และให้รู้จักเกี่ยวกับอาชีพ ความหลากหลายของอาชีพ ลักษณะงาน คุณสมบัติของผู้ประกอบอาชีพ ความก้าวหน้า รายได้ ความมั่นคง รวมไปถึงการฝึกทักษะเพื่อเตรียมตัวเพื่อประกอบอาชีพ เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในตนเองและสามารถวางแผนการศึกษาและการประกอบอาชีพของตนเองได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. เพื่อศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

คำถามวิจัย

1. นวัตกรรม เรื่อง การพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ ควรมีลักษณะเช่นใด

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความสนใจต่อการประกอบอาชีพศิลปะ จะมีความเข้าใจในตนเองและวางแผนทางด้านการศึกษาและประกอบอาชีพทางด้านศิลปะ หลังการใช้การแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์อยู่ในระดับใด

3. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความสนใจทางศิลปะมีความพึงพอใจต่อการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ในระดับใด

ขอบเขตวิจัย

งานวิจัยฉบับนี้เป็นงานวิจัยและพัฒนา (Research and Development) เพื่อพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.ตัวแปรในการศึกษา

1.1 แนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.2 การพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

2.1 ประชากร ประกอบด้วย

2.1.1 ผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่

(1) ผู้ที่มีประสบการณ์ทำงานในสายอาชีพศิลปะ

(2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการแนะแนวการศึกษา

(3) ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมมิฟิเคชัน

เป็นข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง ผ่านทางออนไลน์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

2.1.2 ประชากรผู้เรียน คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ช่วงอายุ 16-19 ปี ที่มีความสนใจทางด้านศิลปะ

2.2 กลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย

2.2.1 กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญในการสัมภาษณ์

2.2.1.1 ผู้ที่มีประสบการณ์ทำงานในสายอาชีพศิลปะ ที่มีประสบการณ์ทำงาน อย่างน้อย 3 ปี หรือเป็นผู้ที่เคยได้รับรางวัลทางด้านศิลปะระดับประเทศหรือต่างประเทศในสายอาชีพของตนในระดับมหาวิทยาลัย หรือขณะประกอบอาชีพ โดยมีเกณฑ์การเลือกผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพศิลปะ สาขาวิชาเอก จำนวน อย่างน้อย 1 ท่าน เป็นตัวแทนสาขาศิลปะ

2.2.1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการแนะแนวการศึกษา ที่มีประสบการณ์ทำงานด้านการแนะแนวการศึกษาหรือการแนะแนวอาชีพ อย่างน้อย 5 ปี

2.2.1.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมมิฟิเคชัน ที่มีประสบการณ์การทำวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน อย่างน้อย 1 เรื่อง

2.2.2 กลุ่มตัวอย่างผู้เรียน คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แผนการเรียนศิลปกรรม โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) โดยศึกษาผลการใช้นวัตกรรมกับนักเรียน ในขั้นการวางแผนเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา ใน 2 ประเด็น ได้แก่ 1. ความเข้าใจในตนเองและการวางแผนการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางด้านศิลปะของนักเรียน หลังการใช้นวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ 2. ความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้นวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์

3. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรการสอนด้านศิลปะในระดับอุดมศึกษา และอาชีพทางด้านศิลปะ แบ่งออกเป็นสามกลุ่มใหญ่ คือ

1. สาขาวิชาวิจิตรศิลป์
2. สาขาวิชาประยุกต์ศิลป์
3. สาขาวิชาศิลปศึกษา

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

แนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ คือ การแนะแนวการศึกษาการศึกษาต่อทางด้านศิลปะในระดับอุดมศึกษา และการพัฒนาความรู้และทักษะที่จำเป็น สู่การประกอบอาชีพทางด้านศิลปะที่ต้องการในอนาคต สำหรับผู้เรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผ่านแบบทดสอบและความรู้เกี่ยวกับแต่ละสายอาชีพทางศิลปะ นำไปสู่การออกแบบเส้นทางสู่การประกอบอาชีพของผู้เรียน

เกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ คือ นวัตกรรมที่นำกลไก เงื่อนไขสำคัญ ขั้นตอน กระบวนการของเกมมิฟิเคชัน อย่าง เป้าหมาย กฎ การป้อนกลับ รางวัล มาสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ในนวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางด้านศิลปะ เพื่อสร้างแรงจูงใจให้กับผู้เรียน ในรูปแบบออนไลน์ ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้

อาชีพทางด้านศิลปะ คือ อาชีพที่ใช้ทักษะเฉพาะทางด้านศิลปะ โดยสามารถแบ่งออกเป็น 3 สาขา ได้แก่ อาชีพในกลุ่มสาขาวิชาวิจิตรศิลป์ อาชีพในกลุ่มสาขาวิชาประยุกต์ศิลป์ และอาชีพในกลุ่มสาขาวิชาศิลปศึกษา

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้แนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. ได้นวัตกรรมการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
3. นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความสนใจด้านศิลปะ ได้รับแนวทางการวางแผนการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางด้านศิลปะ สามารถวางแผนการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางด้านศิลปะได้ด้วยตนเอง
4. ครูสามารถใช้นวัตกรรมการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ ในการแนะแนวแก่ผู้เรียนที่มีความสนใจศึกษาต่อด้านศิลปะได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาพที่ 1 กรอบทฤษฎีการวิจัย

การจัดการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล การศึกษาแบบยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เน้นให้ผู้เรียนสามารถศึกษาได้ด้วยตนเอง โดยแหล่งความรู้อยู่ในระบบออนไลน์ เน้นการนำเทคโนโลยีเข้ามาเพื่อสร้างโอกาสการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา สอดคล้องแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมฉบับที่ 12 ที่รัฐบาลให้ความสำคัญกับการพัฒนาอย่างยั่งยืน โดยยึดคนเป็นศูนย์กลาง (สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2560)

แนวคิดการแนะแนวการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางด้านศิลปะ

รูปแบบของกิจกรรมการแนะแนวผู้การศึกษาต่อและการวางแผนอาชีพ ให้นักเรียนมีความเข้าใจในตนเอง สามารถวางแผนการเรียนรู้และตัดสินใจเลือกอาชีพของตนเองได้อย่างมีขั้นตอน ความสำคัญของการแนะแนว การช่วยให้เยาวชน ได้รับการส่งเสริมและพัฒนาในทุก ๆ ด้าน มุ่งสนองความต้องการและความสนใจของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม

หลักการแนะแนวการศึกษาของ แฟรงค์ พาสันส์

1. ผู้เรียนวิเคราะห์ตนเอง
2. ผู้เรียนวิเคราะห์อาชีพ
3. ผู้เรียนตัดสินใจเลือกอาชีพของตนเอง
4. ผู้เรียนวางแผนการศึกษาต่อและประกอบอาชีพที่ตนเองต้องการ

(กรมการจัดหางาน กระทรวงแรงงาน, 2561; สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ, 2559; สุนิสา วงศ์อารีย์, 2559; อัชรา เอิบสุขศิริ, 2556; Parsons, 1909)

สาขาวิชาทางด้านศิลปะ จากองค์ความรู้ ทักษะ และความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ผู้วิจัยได้ศึกษาประเภทศิลปะและหลักสูตรสาขาวิชาทางด้านศิลปะระดับอุดมศึกษาในไทย จำนวนทั้งหมด 69 หลักสูตร สามารถแบ่งศิลปะตามจุดประสงค์ของการสร้างงานศิลปะ ออกเป็น 3 สาขา ดังนี้

1. สาขาวิชาวิจิตรศิลป์
2. สาขาวิชาประยุกต์ศิลป์
3. สาขาวิชาศิลปศึกษา

(กำจร สุนพงษ์ศรี, 2559; ชลูด นิ่มเสมอ, 2544)

แนวคิดเกมมิฟิเคชัน

การนำหลักการออกแบบเกมโดยพื้นฐาน มาใช้ในบริบทอื่น เพื่อสร้างแรงจูงใจให้ผู้เล่น ลดความน่าเบื่อจากการศึกษาที่มีเนื้อหามาก หรือการศึกษาที่อยู่ในรูปแบบของเว็บไซต์ที่ศึกษาด้วยตนเองโดยใช้กลไกของเกม เช่น แต้มสะสม ระดับความสำเร็จ รางวัล

องค์ประกอบเกมมิฟิเคชัน

1. เป้าหมาย (Goals) คือ ผู้เล่นจะต้องทำตามภารกิจให้บรรลุเป้าหมาย
2. กฎ (Rules) คือ กฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือเงื่อนไข
3. การป้อนกลับ (Feedback) คือ การทำให้ผู้เล่นทราบระดับของตนเองและรู้ผลของการกระทำว่าทำสิ่งนี้จะได้รับอะไรตอบแทน
4. รางวัล (Reward) คือ การได้รับรางวัลหลังจากการบรรลุเป้าหมายตามที่เกมกำหนด เช่น การเลื่อนระดับ การได้รับรางวัล

(Kapp, 2012; Zimbrick, 2013; กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2560; ชนัตถ์ พูนเดช และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์, 2559)

ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน ได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายกับเนื้อหาการเรียนรู้
ขั้นที่ 2 กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้
ขั้นที่ 3 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้
ขั้นที่ 4 ประยุกต์ใช้พลวัตของเกม

(ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, 2561; MacMeekin, 2013)

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อายุ 17-19 ปี ที่มีความสนใจทางด้านศิลปะ

ผู้เรียนที่มีความสนใจทางด้านศิลปะ ต้องการจะศึกษาต่อและประกอบอาชีพในอนาคต ในช่วงวัย 17-19 ปี ซึ่งอยู่ในระยะพิจารณาตามสภาพความเป็นจริง (Realistic Period) ที่เริ่มพิจารณาตนเองและอาชีพที่สนใจประกอบกัน มีบุคลิกภาพแบบมีศิลปะ (Artist Person) (ทฤษฎีแบ่งอาชีพตามบุคลิกภาพของ Holland อ้างอิงจาก กุศล ทัดโคกกรวด, 2563)

นวัตกรรมการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์

การศึกษาผลการใช้นวัตกรรมแนะแนวการศึกษากับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1. ความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้นวัตกรรม
2. ความเข้าใจในตนเองและการวางแผนการศึกษาของผู้เรียนหลังการใช้นวัตกรรม

บทที่ 2
แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. จิตวิทยาวัยรุ่น ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. การแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะ
    - 2.1 การแนะแนวพื้นฐาน
        - 2.1.1 ความหมายการแนะแนว
        - 2.1.2 จุดมุ่งหมายและความสำคัญของการแนะแนว
        - 2.1.3 ประเภทของการแนะแนว
        - 2.1.4 ประโยชน์ของการแนะแนว
        - 2.1.5 ขอบข่ายการแนะแนว
    - 2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเข้าใจในตนเอง
        - 2.2.1 การพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเอง
        - 2.2.2 คุณค่าการเข้าใจตนเอง
        - 2.2.3 การศึกษาวิเคราะห์ตนเอง
        - 2.2.4 การทำความรู้จักและเข้าใจในตนเอง
    - 2.3 ทฤษฎีการแนะแนวอาชีพ
        - 2.3.1 ทฤษฎีวิเคราะห์ลักษณะและองค์ประกอบของบุคคล
        - 2.3.2 ทฤษฎีพัฒนาการด้านอาชีพของกินส์เบอร์ก
        - 2.3.3 ทฤษฎีพัฒนาการทางด้านอาชีพของซูเปอร์
        - 2.3.4 ประเภทอาชีพตามบุคลิกภาพของจอห์น แอล ฮอลแลนด์
    - 2.4 สถานศึกษาระดับอุดมศึกษาที่มีหลักสูตรการสอนด้านศิลปะ และอาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา
    - 2.5 อาชีพทางศิลปะ
        - 2.5.1 อาชีพด้านวิจิตรศิลป์
        - 2.5.2 อาชีพด้านประยุกต์ศิลป์
        - 2.5.3 อาชีพด้านศิลปศึกษา

3. นวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์

3.1 นวัตกรรม

3.2 สื่อมัลติมิเดีย

3.3 ขั้นตอนการออกแบบและการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

3.4 การใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์

3.5 บทบาทของผู้สอน E- learning

3.6 ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบออนไลน์ E- learning

3.7 วิธีการจัดการเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ E-learning

3.8 สื่อออนไลน์แนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะในปัจจุบัน

3.8.1 สื่อแนะแนวศิลปะทางอินเตอร์เน็ต

3.8.1.1 สื่อในรูปแบบของเว็บไซต์

3.8.1.2 สื่อในรูปแบบของหนังสือ

4. เกมมิฟิเคชัน (Gamification)

4.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน

4.2 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

4.3 ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน

4.4 ความแตกต่างระหว่างเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับ การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning)

5. วิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยภายในประเทศ

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

1. จิตวิทยาวัยรุ่น ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

วัยรุ่นตอนกลาง หรือระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ช่วงอายุ 15-18 ปี)

วัยรุ่นในช่วงอายุ 15 -18 ปี เป็นช่วงเดียวกับที่เด็กกำลังเรียนในชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย วัยนี้นักเรียนจะค้นหาเอกลักษณ์และบทบาทของตัวเองทั้งที่บ้านและทางโรงเรียน เช่นเดียวกับช่วงวัย 12-15 ปี เป็นช่วงการเปลี่ยนพฤติกรรมของตนเองสู่วัยผู้ใหญ่ โดยถ้าหากวัยนี้หาเอกลักษณ์ของตนเองไม่ได้ จะก่อให้เกิดความสับสนภายในตัวเอง และปรับตัวไม่ทัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเรื่องที่เกี่ยวกับเพศ และอาชีพ ในบางกรณีที่เด็ก สับสนในตัวเอง อาจเข้าไปพึ่งเพื่อนและเข้าสู่ทางที่ผิด เช่น การติดยาเสพติด

วัยรุ่นตอนปลาย (17-19 ปี) เป็นเวลาของการฝึกฝนอาชีพ ตัดสินใจที่จะเลือกอาชีพที่เหมาะสม และเป็นช่วงเวลาที่จะมีความผูกพันกับเพื่อนต่างเพศ สภาพทางร่างกายเปลี่ยนแปลงเติบโตโดยสมบูรณ์เต็มที่ และบรรลุนิติภาวะในเชิงกฎหมาย

ตามหลักพัฒนาการทางจิตสังคม 8 ขั้น ทฤษฎีของ Erik Erikson นักจิตวิเคราะห์ชาวอเมริกา โดยวัยรุ่นในชั้นมัธยมศึกษา อายุ 12-18 ปี จะอยู่ในขั้นที่ 5 คือ ขั้นความเป็นอัตลักษณ์กับความสับสนในบทบาท (Identity vs. Role Confusion) พยายามค้นหาความต้องการที่แท้จริงของตนเอง เรียนรู้บทบาทหน้าที่ และพัฒนาความสามารถเฉพาะตน เพื่อที่จะวางแผนชีวิตในอนาคต ถ้าวัยรุ่นค้นหาอัตลักษณ์ของตัวเองพบได้ จะเกิดการพัฒนาด้านเอกลักษณ์และเข้าใจในบทบาทหน้าที่ โตเป็นผู้ใหญ่ที่รู้จักความสามารถของตน

การค้นหาเอกลักษณ์เป็นภาวะวิกฤตเริ่มต้นของวัยรุ่น ซึ่งพยายามยอมรับความเข้าใจเกี่ยวกับเอกลักษณ์ของตัวเอง และมีความเกี่ยวเนื่องกับประเพณีสืบทอดและสังคมเป็นส่วนใหญ่ โดยการบรรลุผลสำเร็จด้านเอกลักษณ์เป็นจุดมุ่งหมายสูงสุดของจิตสังคม ตามที่ Erikson กล่าวไว้ วัยรุ่นจะค้นหาและสร้างเอกลักษณ์ของตนเอง แต่พบว่ามีวัยรุ่นจำนวนเล็กน้อยที่จะประสบความสำเร็จในช่วงนี้ ส่วนมากจะพบในช่วงอายุ 25 ปีแล้ว เนื่องจากส่วนมากวัยรุ่นไม่สามารถค้นพบอาชีพที่มีความหมายสำหรับตนเอง และอาชีพในปัจจุบันส่วนใหญ่มีความแตกต่างจากรุ่นก่อนๆ และอาชีพในปัจจุบันส่วนใหญ่ต้องการทักษะ เพื่อสร้างความชำนาญหลายปี (สุรางค์ เชื้อวณิชชากร, ม.ป.ป)

1) พัฒนาการทางกาย ร่างกายของวัยนี้จะเติบโตเป็นผู้ใหญ่เต็มที่ มีน้ำหนัก และส่วนสูงมากที่สุด กระดูกแข็งแรง ผิวพรรณผ่องใส ต่อมต่าง ๆ ทำหน้าที่มากขึ้น วัยนี้เริ่มพิถีพิถันในเรื่องความงาม เด็กจะสนใจรูปร่าง หน้าตาและการแต่งกายมาก

2) พัฒนาการทางอารมณ์ วัยนี้ต้องการอิสรภาพมากขึ้น มักจะแสดงอาการแข็งกร้าว มีอารมณ์เพ้อฝันเกี่ยวกับอนาคต เช่น อาชีพ การแต่งงาน โดยวัยนี้เมื่อปรับตัวได้ดี จะมีอารมณ์สุขุมและกล้ายอมรับความจริง

3) พัฒนาการทางสังคม เป็นวัยที่มีสังคมของตนเอง มักจะเป็นเพื่อนเพศเดียวกัน และทำมีรสนิยม ความคิดที่คล้ายกัน มีความสนใจและสนิทสนมกับเพื่อนมากกว่าครอบครัว ไม่อยากไปไหนกับทางบ้าน เริ่มสนใจเพศตรงข้าม เมื่อมีกิจกรรม วัยรุ่นแต่ละกลุ่มที่เป็นคนละเพศก็จะมาพบกัน และเริ่มจับคู่กันและเริ่มมีนัด สามารถปรับตัวเองให้เข้ากับกฎเกณฑ์ กติกาของกลุ่มของสังคมได้ดีขึ้น มีความสามารถในทักษะสังคม การสื่อสารเจรจา การแก้ปัญหา การประนีประนอม การยืดหยุ่นโอนอ่อนผ่อนตามกัน และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

4) พัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาการทางสมองเกือบเท่าผู้ใหญ่เป็นวัยที่เริ่มมีแนวทางชีวิตสำหรับตัวเอง มักจะสนใจเกี่ยวกับศีลธรรมจรรยาและด้านการเมือง แต่ก็ยังไม่สามารถตัดสินอะไรได้เนื่องจากขาดประสบการณ์ เป็นวัยที่แสวงหาเอกลักษณ์ ความเป็นตัวเองเพื่อเลือกและเตรียมตัวสำหรับการประกอบอาชีพในอนาคต

2. การแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะ

2.1 การแนะแนวพื้นฐาน

2.1.1 ความหมายการแนะแนว

แนะแนว ในภาษาอังกฤษ คือคำว่า “guidance” ซึ่งมีรากศัพท์มาจากคำว่า “guide” ซึ่งมีความหมายว่า การชี้ช่องทาง หรือการบอกทางให้

การแนะแนว หมายถึง กระบวนการช่วยเหลือบุคคล ให้รู้จักตนเอง เข้าใจตนเอง และเข้าใจสภาพแวดล้อม สามารถตัดสินใจในการแก้ปัญหาต่าง ๆ วางแผนชีวิตได้อย่างเหมาะสม โดยพัฒนาตนเองให้เติบโตเต็มศักยภาพ สามารถดำเนินชีวิตอย่างมีความสุข และมีคุณค่าต่อสังคม (อัชรา เอิบสุขศิริ, 2556; สุนิสา วงศ์อารีย์, 2559)

กรมการจัดหางาน กระทรวงแรงงาน (2559, p. 7) ได้ให้ความหมายของกิจกรรมแนะแนว หมายถึง มวลประสบการณ์การเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อสนองตอบบริการจัดวางตัวบุคคล บนพื้นฐานของหลักการ วิธีการ และเทคนิคทางจิตวิทยา โดยคำนึงถึงความจำเป็นหรือความต้องการของผู้รับบริการ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจตน ความเข้าใจคน และสภาพแวดล้อม อันนำไปสู่การปรับตน การวางแผน และ การจัดชีวิตด้านต่าง ๆ อย่างเต็มศักยภาพ ครอบคลุมทักษะการพัฒนาชีวิตส่วนตนและสังคม ทักษะการเรียนรู้ และทักษะพื้นฐานทางการงานอาชีพ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

กรมการจัดหางาน กระทรวงแรงงาน (2561) ให้ความหมาย การแนะแนวอาชีพ คือ กระบวนการช่วยเหลือและสนับสนุนเพื่อให้บุคคลเข้าใจในโลกของอาชีพและการทำงาน สามารถคิดและตัดสินใจได้อย่างเหมาะสม ตามบุคลิกภาพและความถนัดของตนเอง โดยมีหลักดังนี้

1. การวิเคราะห์บุคคล เช่น ความสามารถ ความสนใจ ความถนัด
2. การวิเคราะห์อาชีพ มีความรู้เกี่ยวกับลักษณะอาชีพ ความต้องการของตลาดของอาชีพนั้นและทุนทรัพย์ในการเตรียมตัวสู่การประกอบอาชีพนั้น ๆ
3. การใช้วิจารณญาณในการตัดสินใจเลือกอาชีพ โดยอาศัยการวิเคราะห์ตนเองและการวิเคราะห์อาชีพร่วมกัน

จากการศึกษาผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า การแนะแนวจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจตนเองมากขึ้น เกิดการทบทวนและวิเคราะห์ตนเอง ถึงความสนใจ ความถนัด และศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับอาชีพที่ตนเองสนใจ ว่าตนเองนั้นมีความเหมาะสมกับสายอาชีพที่สนใจหรือไม่ และเตรียมความพร้อม

ของตนเอง ด้วยการศึกษาและพัฒนาความสามารถให้ตรงตามคุณบัติของอาชีพที่สนใจได้ในอนาคต เพราฉะนั้นการแนะแนวจะทำให้ผู้เรียนตัดสินใจวางแผนและดำเนินการตามแผนที่วางไว้ได้อย่างมีคุณภาพมากขึ้น

2.1.2 จุดมุ่งหมายและความสำคัญของการแนะแนว

สุนิสา วงศ์อารีย์ (2559) ความสำคัญของการแนะแนว คือ ช่วยให้เยาวชน ได้รับการส่งเสริมและพัฒนาในทุก ๆ ด้าน โดยมุ่งสนองความต้องการและความสนใจของผู้เรียนได้อย่างเหมาะสม และช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม ทั้งปัญหาในครอบครัวและปัญหาระดับประเทศชาติ เพราะการแนะแนวจะช่วยป้องกันปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงให้ลดน้อยลง จากหลายปัจจัยดังต่อไปนี้ ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงทางด้านสภาพครอบครัวและการอบรมเลี้ยงดู การเปลี่ยนแปลงทางด้านการศึกษา เนื่องจากการศึกษาในสภาพปัจจุบันมีการแข่งขันกันมาก การเปลี่ยนแปลงทางด้านเศรษฐกิจและสังคม สภาพสังคมได้เปลี่ยนจากสังคมชนบทมาเป็นสังคมเมือง การเปลี่ยนแปลงทางด้านอาชีพ เมื่อสภาพสังคมเปลี่ยนส่งผลให้อาชีพในสังคมก็เปลี่ยนตามไป โดยปัจจุบันมีอาชีพใหม่ ๆ การเปลี่ยนแปลงทางด้านวัฒนธรรมและความเชื่อทางศาสนา ปัจจุบันมีการรับวัฒนธรรมต่างประเทศเข้ามามาก การเปลี่ยนแปลงทางด้านจำนวนประชากร ปัจจุบันจำนวนประชากรของประเทศเพิ่มมากขึ้น ทำให้เกิดปัญหาตามมาหลายประการ ความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีและวิทยาการใหม่ ๆ ความต้องการในการรู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

สุนิสา วงศ์อารีย์ (2559, p. 2) จุดมุ่งหมายของการแนะแนวคือ การได้ให้ความช่วยเหลือผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งการแนะแนวเป็นกระบวนการจะช่วยป้องกันปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นกับผู้เรียน ที่จะต้องเผชิญกับปัญหา ให้ผู้เรียนรู้จักการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสม ส่งเสริมและพัฒนาจะทำให้ผู้เรียนมีเป้าหมายในชีวิตที่ชัดเจนมากขึ้น ให้ผู้รับการแนะนำสามารถช่วยเหลือตนเองได้

กรมการจัดหางาน กระทรวงแรงงาน (2561, p. 9) อธิบายว่า จุดมุ่งหมายของการแนะแนว คือ การให้ผู้เรียนสามารถแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง และแนะนำให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองจนถึงขีดสุด สามารถกำหนดเป้าหมายที่ชัดเจน และสามารถทำตามเป้าหมายที่วางไว้ ซึ่งมีจุดมุ่งหมายของการแนะแนว 3 ประการ ได้แก่

1. การพยายามทำให้บุคคลรู้จักตนเอง (Self-Understanding) การทำให้บุคคลรู้ข้อดี ข้อเสียของตนเอง ทั้งทางด้านอารมณ์ ความคิด ความสามารถ และความถนัด

2. การพยายามช่วยให้บุคคลสามารถตัดสินใจได้ด้วยตนเอง (Self- Determination) การทำให้บุคคลสามารถตัดสินปัญหา และเลือกแนวทางในการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง

3. การช่วยให้บุคคลเกิดการปรับตัว (Self – Adjustment) การทำให้บุคคลรู้ข้อดีข้อเสียของตน และตัดสินใจพัฒนาตัวเองในทางที่ดีขึ้น

จากการศึกษาผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า จุดมุ่งหมายของการแนะแนว คือ การส่งเสริมและพัฒนาจะทำให้ผู้เรียนรู้จักตนเอง ทั้งความสนใจและความสามารถ เพื่อนำไปสู่การตัดสินใจและปรับตัวให้สามารถบรรลุเป้าหมายในชีวิตที่กำหนดไว้อย่างชัดเจนมากขึ้น นอกจากนี้ ความสำคัญของการแนะแนว คือ สามารถส่งเสริมและพัฒนาความสามารถของผู้เรียน ให้เหมาะสมตามศักยภาพของแต่ละบุคคล สามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ถือได้ว่าการแนะแนวสามารถช่วยป้องกันและแก้ไขปัญหาที่จะเกิดขึ้นในสังคมในอนาคต ด้วยการแนะแนวให้กับผู้เรียนในวัยที่มีความสบสับได้เข้าใจตัวเอง เข้าใจโลกและปรับตัวเองได้ทัน

2.1.3 ประเภทของการแนะแนว

งานแนะแนวเป็นงานบริการที่มุ่งให้ความช่วยเหลือนักศึกษาหรือผู้เรียนในการพัฒนาตนเองโดยนำเอาความสามารถที่ตนเองมีอยู่มาใช้ในการพิจารณาอย่างมีเหตุผล สามารถแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง ตลอดจนรู้ถึงวิธีการปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อมได้อย่างมีความสุข การแนะแนวนั้นเกิดขึ้นมาจากปัญหาและความต้องการต่าง ๆ ซึ่งจะมีลักษณะปัญหา 3 ประการ ดังนี้

2.1.3.1 การแนะแนวการศึกษา (Educational Guidance)

การแนะแนวการศึกษาจะเริ่มตั้งแต่วันแรกของนักศึกษาที่เข้าสู่สถานศึกษาและดำเนินไปจนถึงการสิ้นสุดการเรียนเพื่อไปประกอบอาชีพและการศึกษาต่อในระดับสูง ประกอบด้วยกิจกรรม 2 ประเภท ได้แก่ กิจกรรมช่วยเหลือนักศึกษาด้านการเรียน คือ การให้ข้อสนเทศทางการเรียนการศึกษาต่อ การทำงานเพื่อหารายได้ระหว่างเรียน การติดต่อขอรับทุนทางการศึกษา และการช่วยเหลือนักศึกษาด้านการปรับตัว ส่งเสริมความเข้าใจในความสามารถ ความถนัด ของตนเอง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้รับข้อมูลสารสนเทศเกี่ยวกับการเรียนและสามารถเข้าใจคุณสมบัติของบุคคลที่จะศึกษาต่อ

2. เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถปรับตนเองให้เข้ากับการเรียนในแต่ละสาขาวิชา และวางแผนทางการศึกษาได้อย่างเหมาะสม

2.1.3.2 การแนะแนวอาชีพ (Vocational Guidance)

หมายถึง การให้ความช่วยเหลือผู้เรียน เกี่ยวกับการวางแผนและการตัดสิน การเข้าใจเกี่ยวกับอาชีพที่เหมาะสมกับความสามารถ ความถนัด ความสนใจและสภาพร่างกายของตน รวมทั้งเป็นการให้ข้อมูลสารสนเทศเกี่ยวกับสภาพและลักษณะของงาน คุณสมบัติที่จำเป็น การฝึกอบรมรายได้ สวัสดิการ ความมั่นคง ความก้าวหน้า สิ่งแวดล้อม ข้อดี ข้อเสีย การแสวงหางาน การสมัครงาน การปรับตัวให้เข้ากับงานและปฏิบัติตนให้มีความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ ที่มีอยู่ในปัจจุบัน

2. เพื่อให้ข้อมูลสารสนเทศแก่ผู้เรียนเกี่ยวกับอาชีพที่น่าสนใจและเข้าใจในอาชีพนั้น ๆ อย่างลึกซึ้ง

3. เพื่อช่วยให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการแสวงหางาน วิธีการสมัครงาน วิธีปรับตัวให้เข้ากับงานและวิธีการปฏิบัติตนให้มีความเจริญก้าวหน้าในการทำงาน

การแนะแนวอาชีพ (Vocational Guidance) ให้ได้ดีนั้น ประกอบด้วยการรู้ 3 อย่าง ได้แก่

1. รู้จักตนเอง โดยจะต้องสำรวจรูปลักษณ์ภายนอก รูปร่าง และความรู้ สติปัญญา อารมณ์ จิตใจ ค่านิยม ความชอบ บุคลิกภาพ และความถนัดของตนเองว่ามีความถนัดด้านใด
2. รู้จักอาชีพ จะต้องข้อมูลของอาชีพ รู้สาขาวิชา คณะหรือสถานศึกษาที่สามารถพัฒนาความรู้และทักษะของผู้ศึกษาให้ไปสู่อาชีพที่ตั้งใจได้ โดยมีข้อมูลอาชีพ ลักษณะงาน คุณสมบัติของผู้ประกอบอาชีพ โอกาสความก้าวหน้าในอาชีพ
3. รู้ทิศทางตลาดแรงงาน การพิจารณาเลือกอาชีพ มีแนวทางดังนี้

   3.1 ศึกษาติดตามสภาวะเศรษฐกิจสังคมโลก

   3.2 ต้องทราบแนวโน้มของเศรษฐกิจและรายได้ของประเทศ ว่ารายได้ของประเทศมาจากเศรษฐกิจหรืออุตสาหกรรมใด และสอบถามผู้รู้ 3 คน ได้แก่ นายจ้าง ผู้ประกอบอาชีพนั้น และสถาบันศึกษาที่ออกแบบหลักสูตรการศึกษานั้น เพื่อให้สามารถสังเคราะห์และสรุป สู่การตัดสินใจเลือกสาขาวิชาที่เหมาะสม

2.1.4 ประโยชน์ของการแนะแนว

กรมการจัดหางาน กระทรวงแรงงาน (2561) กล่าวถึงประโยชน์ของการแนะแนวไว้ ดังนี้

1. รู้จักอาชีพที่เหมาะสมกับตนเอง จากความถนัด ความสามารถ ความสนใจ บุคลิกภาพ และความต้องการของตนเอง

2. ให้รู้จักเกี่ยวกับอาชีพ เรื่องของ ความหลากหลายของอาชีพ ลักษณะงาน คุณสมบัติของแต่ละอาชีพ ความก้าวหน้า รายได้ ความมั่นคง การฝึกอบรมเพื่อเข้าสู่อาชีพ

3.การรู้จักเตรียมตัวเพื่อประกอบอาชีพ เช่นการอบรม เพื่อให้มีความรู้สามารถในอาชีพนั้น รวมไปถึงการเตรียมตัวสมัครงาน การทำแฟ้มสะสมผลงาน และการเตรียมตัวเพื่อการสัมภาษณ์งาน

2.1.5 ขอบข่ายการแนะแนว

ขอบข่ายการพัฒนาทั้ง 3 ด้าน แยกตามเป้าหมายของการพัฒนา การส่งเสริมพัฒนา การป้องกันปัญหาและการแก้ไขปัญหา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 1 ขอบข่ายกิจกรรมแนะแนว

ขอบข่าย / เป้าหมาย	การพัฒนาส่วนตัวและสังคม (Personal and Social Development)	การพัฒนาทางการศึกษา (Academic Development)	การพัฒนาทางอาชีพ (Career Development)
การส่งเสริมพัฒนา	1. กิจกรรมการรู้จัก และเข้าใจตนเอง 2. กิจกรรมการพัฒนาบุคลิกภาพ 3. กิจกรรมการเห็นคุณค่า ผู้อื่น 4. กิจกรรมการส่งเสริมการทำงานเป็นทีม 5. กิจกรรมบำเพ็ญประโยชน์ทางสังคม	1. กิจกรรมพัฒนาทักษะการเรียน 2. กิจกรรมเสริมสร้างสมาธิ ในการเรียน 3. กิจกรรมการเห็นคุณค่าต่อการเรียนรู้ 4. กิจกรรมการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 5. กิจกรรมเสริมสร้างเจตคติ ต่อการพัฒนาทางการเรียน	1. กิจกรรมการเรียนรู้โลกกว้างทางอาชีพ 2. กิจกรรมสำรวจ ความสนใจทางอาชีพ 3. กิจกรรมสำรวจความสามารถทางอาชีพ 4. กิจกรรมสำรวจ บุคลิกภาพทางอาชีพ 5. กิจกรรมเสริมสร้าง แรงบันดาลใจในการประกอบอาชีพที่มีคุณค่า
การป้องกันปัญหา	1. กิจกรรมส่งเสริม การปรับตัวทางสังคม 2. กิจกรรมพัฒนา การกล้าแสดงออก อย่างเหมาะสม 3. กิจกรรมพัฒนาความรับผิดชอบ 4. กิจกรรมพัฒนาความสามารถในการสื่อสาร 5. กิจกรรมพัฒนา พฤติกรรมการกำกับตนเอง	1. กิจกรรมเลือกแผนการศึกษาต่อ 2. กิจกรรมการฝึกประสบการณ์ทางการเรียน 3. กิจกรรมการวางแผนการเรียน 4. กิจกรรมการส่งเสริมการเรียนรู้ร่วมกัน 5. กิจกรรมเพิ่มประสบการณ์การเรียนรู้เฉพาะทาง	1. กิจกรรมเตรียมตัวสู่อาชีพ 2. กิจกรรมพัฒนาทักษะพื้นฐานอาชีพ 3. กิจกรรมส่งเสริมวุฒิภาวะทางอาชีพ 4. กิจกรรมการวางแผนอาชีพ 5. กิจกรรมส่งเสริมเจตคติที่ดี ต่อการประกอบอาชีพสุจริต
การแก้ไขปัญหา	1. กิจกรรมการจัดการปัญหาความขัดแย้ง 2. กิจกรรมการจัดการ ความเครียด 3. กิจกรรมการลดความวิตกกังวล 4. กิจกรรมพัฒนา ความสามารถในการจัดการปัญหา 5. กิจกรรมพัฒนาการบริหารเวลาในชีวิต	1. กิจกรรมบริหารเวลาเรียน 2. กิจกรรมลดความวิตกกังวล 3. กิจกรรมพัฒนาความรับผิดชอบทางการเรียน 4. กิจกรรมพัฒนานิสัย ทางการเรียน 5. กิจกรรมการจัดการปัญหาทางการเรียน	1. กิจกรรมพัฒนาความสามารถในการตัดสินใจทางอาชีพ 2. กิจกรรมการแสวงหาข้อตกลงร่วมกันในการตัดสินใจทางอาชีพ 3. กิจกรรมการพัฒนาคุณภาพงาน 4. กิจกรรมการพัฒนาความสามารถทางอาชีพ 5. กิจกรรมจัดการอุปสรรคของเป้าหมาย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ขอบข่ายกิจกรรมแนะแนวแต่ละเป้าหมายจะต้องมีการตัดสินใจและตกลงเพื่อเลือกว่าจะเน้นการแนะแนวในด้านใดเป็นหลัก อันได้แก่ ด้านการพัฒนาส่วนตัวและสังคม การพัฒนาทางการศึกษา หรือการพัฒนาทางอาชีพ

2.2 ทฤษฎีเกี่ยวกับการเข้าใจตนเอง

การรู้จักตนเอง (Self-awareness) คือ การรับรู้และรู้จักความสามารถของตัวเอง ว่าเราชอบอะไร ถนัดอะไร และรู้จักอารมณ์ตนเอง รวมทั้งรู้จักการควบคุมอารมณ์และการแสดงออกที่เหมาะสม การรู้จักตนเองเป็นรากฐานของการสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง รู้ขีดความสามารถ และข้อจำกัดของตัวเรา โดยพื้นฐานที่แตกต่างกัน เช่น เจตคติ ความคิด ความเชื่อประสบการณ์นั้น จะทำให้เรามีพฤติกรรมหรือการแสดงออกที่ต่างกัน

คอฟฟ์กา (Koffk, 1978) กล่าวว่า ความตระหนักในตนเอง มีความหมายเหมือนกับความสำนึก ความคิด ความปรารถนา รับรู้และทำการประเมินค่า ตระหนักถึงสิ่งที่ตนเองมี เป็นสภาวะความตื่นตัวของจิต ในสถานการณ์นั้น ๆ โดยมีสภาพแวดล้อม หรือสิ่งแวดล้อมเป็นสิ่งเร้าให้เกิดความตระหนักในตนเองขึ้น

พรรณพิมล หล่อตระกูล (2544) กล่าวว่า การตระหนักรู้และเข้าใจตนเองมีจุดเริ่มต้น ในช่วงวัยรุ่นก่อนถึงวัยผู้ใหญ่ โดยการตระหนักรู้ในตนเอง จะรวมถึงการรู้บทบาทของตนเอง ทั้งในด้านความสัมพันธ์ในครอบครัว และในที่ทำงาน เพราะเป็นบทบาทที่นำไปสู่ความรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่ของตนเอง

จากการศึกษาพบว่า ความเข้าใจในตนเอง หรือความตระหนักในตนเอง (Self-awareness) คือ การตระหนักรู้หรือรับรู้ความเป็นตัวเอง ทั้งความคิด อารมณ์ ความถนัด ความต้องการ ความสนใจ อย่างแท้จริงทั้งในสิ่งที่ต้องการและสิ่ง ที่ไม่ต้องการ โดยสามารถปฏิบัติตัวตามความต้องการของตนเองภายใต้สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสมที่สุด

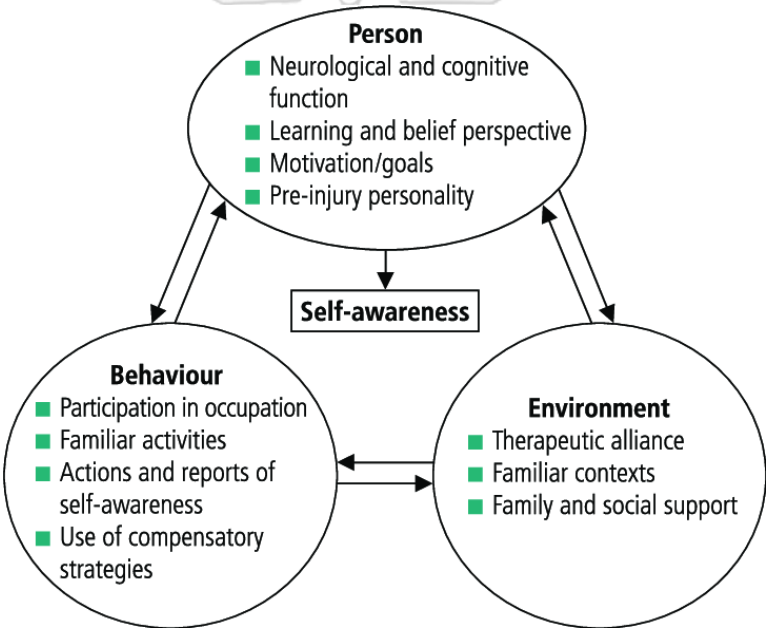
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

2.2.1 การพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเอง

มยุรี วิสูตราศัย (2547) กล่าวว่า การตระหนักรู้ในตนเองเป็นการเข้าใจตนเอง ในเรื่องความรู้สึก ค่านิยม ความสนใจ และทักษะที่มีอยู่ภายในตนเอง โดยการสำรวจ วิเคราะห์จนรู้ถึงข้อดี และข้อเสียของตนเอง ซึ่งประกอบด้วยคุณลักษณะในความตระหนักรู้ดังต่อไปนี้

1. ด้านอารมณ์ความรู้สึก รู้อารมณ์ตัวเอง และสามารถหาสาเหตุได้ว่าทำไมจึงเป็นอย่างนั้น ตลอดจนสามารถควบคุมอารมณ์ของตนเองได้
2. ด้านบุคลิกภาพ ทางภายนอกคือร่างกาย พฤติกรรมการแสดงออกผ่านท่าทางต่าง ๆ
3. ด้านค่านิยม เข้าใจความรู้สึกนึกคิด ที่เป็นที่นิยมของสังคม
4. ด้านความสนใจ ความต้องการ ความชอบต้องสิ่งที่ต้องการ และมีพลังมากพอในการทำสิ่งนั้นให้สำเร็จ
5. ด้านทักษะ รู้ความสามารถและความถนัดในการทำกิจกรรมนั้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ความเข้าใจในตนเองนั้นส่งผลต่อต่อการดำเนินชีวิตของมนุษย์ เป็นสิ่งควรพัฒนาและส่งเสริมให้ผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายนำไปสู่การวางแผนเป้าหมายในชีวิต ทั้งการศึกษาต่อและประกอบอาชีพในอนาคต สอดคล้องกับงานวิจัยของ เรวัต เงินเย็น (2558) ที่ได้ศึกษาปัจจัยสาเหตุที่ส่งผลต่อความตระหนักรู้ของนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย พบว่าตัวแปรที่มีอิทธิพลสูงสุดที่มีต่อความตระหนักรู้คือในตนเอง คือ ตัวแปรด้านการเรียนรู้ ดังนั้นการเรียนรู้จึงเป็นสิ่งสำคัญ โดยควรพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักเรียนรู้ด้วยตนเอง และทำความเข้าใจ เกิดเป็นความรู้ที่รวบยอดของตนเอง และสอดคล้องกับกระบวนการพัฒนาความเข้าใจในตนเอง (Triadic reciprocation in self-awareness) ของ Diane Powers Dirette (2010) ที่กล่าวว่า การตระหนักรู้ในตนเองนั้นจะเกิดขึ้นได้ ประกอบด้วย 3 สิ่ง ได้แก่ ตัวบุคคล สิ่งแวดล้อม และพฤติกรรมที่เกิดซ้ำ จนกลายเป็นทักษะและความมั่นใจในการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง จนนำไปสู่การประกอบอาชีพในอนาคต



ภาพที่ 2 กระบวนการพัฒนาความเข้าใจในตนเอง
(Triadic reciprocation in self-awareness) Diane Powers Dirette (2010)

2.2.2 คุณค่าของการเข้าใจตนเอง

1.ทำให้มีความเข้มแข็ง กล้าตัดสินใจ และมีความมั่นใจในตัวเอง
2.สามารถวางแผนการดำเนินชีวิตได้เหมาะกับตนเอง
3.ทำงานต่าง ๆ ได้สำเร็จ เพราะสามารถตั้งเป้าหมายได้เหมาะสมกับตนเอง
4.ทำให้ยอมรับทั้งจุดเด่น และจุดด้อยของตนเอง
5.สามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างราบรื่น เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม
6.การเข้าใจตนเองนำไปสู่การเข้าใจผู้อื่น และสามารถปรับตัวเข้ากับผู้อื่นได้ดี

2.2.3 การศึกษาวิเคราะห์ตนเอง

การวิเคราะห์ตนเองนั้นจะนำไปสู่การพัฒนา และปรับปรุงตนเอง โดยการศึกษาวิเคราะห์ตนเองจากประสบการณ์ที่ผ่านมา ทั้งด้านความคิด สติปัญญา อารมณ์และการกระทำ การศึกษาวิเคราะห์ตนเอง กระทำได้ 3 วิธี

1. การศึกษาตนด้วยตนเอง จากการกระทำ ความคิด ความรู้สึก โดยคนที่ไวต่อความรู้สึกจะตรวจสอบตนเองได้เร็ว จากปฏิกิริยาที่คนอื่นแสดงออกมา
2. การศึกษาตนเองโดยการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ด้วยผู้อื่นนั้นจะเห็นในสิ่งที่ตัวเราเองไม่เห็น ทำให้เราเห็นตนเองได้ชัดเจนและหลากหลายแง่มุมมากขึ้น
3. การสำรวจตนเองโดยใช้แบบทดสอบหรือแบบสำรวจ เป็นวิธีการที่สามารถวิเคราะห์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และละเอียด โดยจะสามารถวิเคราะห์ตนเองได้ดีหากใช้ทั้ง 3 ประกอบกัน นำมาวิเคราะห์ และนำผลที่ได้ไปพัฒนาตนเอง สู่แนวทางที่เหมาะสมได้ในอนาคต

2.2.4 การทำความรู้จักและเข้าในตนเอง

ขั้นที่ 1 เริ่มสำรวจความชอบและความสนใจที่แท้จริงของตนเอง

เป็นการพิจารณาตนเองในเบื้อง ว่ามีทัศนคติในทางบอกและทางลบต่ออะไร โดยสามารถวัดได้ด้วยเครื่องมือแบบทดสอบ เช่น แบบทดสอบความสนใจ ที่วัดความสนใจของผู้เรียนต่ออาชีพต่าง ๆ เพราะความสนใจ จะเป็นรากฐานสู่ความตั้งใจศึกษาและประกอบอาชีพ โดยทดสอบความสนใจที่เป็นที่ยอมรับ คือ แบบทดสอบความสนใจ ของในอาชีพจอห์นฮอลแลนด์ มีการแบ่งออกเป็น 5 หมวด ได้แก่

1. หมวดกิจกรรม เลือกตอบ ชอบหรือไม่ชอบ
2. หมวดความสามารถ เลือกตอบ ใช่หรือไม่ใช่
3. หมวดอาชีพ เลือกตอบ สนใจหรือไม่สนใจ
4. หมวดความสามารถ ให้ประเมินความสามารถของตนเอง ว่ามีเท่าใด เมื่อเทียบกับคนที่อายุเท่ากัน
5. หมวดทักษะ ให้ประเมินความสามารถของตนเอง ว่ามีเท่าใด เมื่อเทียบกับคนที่อายุเท่ากัน

จากนั้นทำการรวมคะแนนและดูรหัสอาชีพของฮอลแลนด์ ซึ่งจากการศึกษาแบบทดสอบของฮอลแลนด์ มีการแบ่งหมวดหมู่การประเมินที่ค่อนข้างครบถ้วน โดยหมวดอาชีพฮอลแลนด์ ให้เลือกตอบ สนใจหรือไม่สนใจจะเป็นการแบ่งสายออกชีพออกเป็นด้านต่าง ๆ เหมาะกับผู้เรียนที่ยังไม่มีความเข้าใจในตนเองเบื้องต้น หากนำแบบทดสอบของฮอลแลนด์ มาประยุกต์ใช้เข้ากับสายอาชีพทางด้านศิลปะ สามารถปรับและแบ่งตามกลุ่มอาชีพทางศิลปะที่วิเคราะห์ได้อย่างเหมาะสม และเพิ่ม

รายละเอียดตามแต่ละสาขาวิชาเพื่อสร้างความแม่นยำและเฉพาะเจาะจงในแต่ละสายอาชีพได้มากขึ้น

ขั้นที่ 2 สำรวจความสัมฤทธิ์ผลทั่วไป

เป็นการรู้ว่างานหรือกิจกรรมใดที่คุณสามารถประสบความสำเร็จ โดยใส่ลงไปประมาณ 4- 5 เรื่อง และวิเคราะห์เหตุการณ์เหล่านั้น

ขั้นที่ 3 สำรวจจุดเด่นจุดด้วยและข้อจำกัดของตัวเอง

การรู้จักตนเอง คือการรู้ทั้งข้อดีและข้อเสียของตนเอง ซึ่งคุณลักษณะพวกนี้เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวตนแต่ละคน

ขั้นที่ 4 ค้นหาทักษะของตนเอง

เป็นทักษะหรือความชำนาญการการทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยการพิจารณาทักษะจะทำให้ผู้เรียนรู้ว่าจะต้องวางแผนการศึกษา และฝึกฝนเพิ่มทักษะได้ให้พอสู่อาชีพที่ต้องการ

ขั้นที่ 5 สำรวจค่านิยมของตนเอง

เป็นการสำรวจค่านิยมของตนเองและสังคม

ขั้นที่ 6 สำรวจความสัมพันธ์ที่มีต่อบุคคลอื่น

เป็นการสำรวจความสัมพันธ์กับสังคม หรือบุคคลอื่น เพื่อสามารถทำงานกับผู้อื่นได้อย่างราบรื่น

ขั้นที่ 7 บุคลิกภาพ

บุคลิกภาพที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน

ขั้นที่ 8 สภาพแวดล้อมในการทำงาน

สภาพแวดล้อมของหน่วยงานที่ผู้เรียนคิดว่าจะได้ทำงาน

ขั้นที่ 9 ความต้องการที่แท้จริงของตนเอง

เมื่อรู้จักตนเองอย่างดีแล้ว จะสามารถรู้เป้าหมายของตนเอง และวางแผนสู่การศึกษาต่อเพื่อนำไปสู่การประกอบอาชีพที่ต้องการได้อย่างสมบูรณ์

ขั้นการทำความรู้จักกับตนเองถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญจะทำให้ผู้เรียนได้ทบทวนตนเอง และสามารถเลือกสาขาการเรียนต่อได้อย่างเหมาะสม โดยผู้เรียนจะต้องพิจารณาตนเองอย่างรอบด้านทั้งความต้องการ ทักษะ บุคลิกภาพ การทำงานร่วมกับผู้อื่น หากพิจารณาและเลือกได้อย่างเหมาะสมจะสามารถพัฒนาตนเองให้มีความพร้อมและ ทักษะของอาชีพที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีความสุขในการทำงานในสายงานที่เหมาะสม

2.3 ทฤษฎีการแนะแนวอาชีพ

แฟรงค์ พาสันส์ บิดาแห่งการแนะแนวอาชีพ ได้ให้ความหมายของการแนะแนวอาชีพ (Vocational Guidance) เป็นกระบวนการสนับสนุนและส่งเสริมเพื่อให้ประชาชนมีงานทำ ให้มีความสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน มีจุดประสงค์ในผู้คนมีความเข้าใจในโลกของอาชีพและการทำงาน มีความเข้าใจและสามารถตัดสินใจเลือกอาชีพได้ด้วยตนเอง อย่างสอดคล้องเหมาะสมกับความรู้ความสามารถ ความถนัด ความเข้าใจ ค่านิยม ของสังคม ตลอดจน สภาวะทางเศรษฐกิจ

2.3.1 ทฤษฎีวิเคราะห์ลักษณะและองค์ประกอบของบุคคล

เป็นทฤษฎีที่ริเริ่มโดย แฟรงค์ พาสันส์ (Frank Parson) ดี จี แพคเตอร์สัน (D.G. Patterson) และเอ็ด มัน จี วิลเลียมสัน (Edmund G Williamson) โดยมีหลักการในการเลือกอาชีพดังนี้

1. การวิเคราะห์ตนเอง ด้วยการวิเคราะห์คุณสมบัติต่าง ๆ และองค์ประกอบของตนเอง ทั้งความสามารถ ความสนใจ ความถนัด บุคลิกภาพ ฐานะเศรษฐกิจและครอบครัว
2. การวิเคราะห์อาชีพ โดยการแสวงหาความรู้ต่าง ๆ เกี่ยวกับอาชีพ ได้แก่ ลักษณะของอาชีพ ความต้องการของตลาด แรงงานเกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ และเงินทุนที่ใช้ในการเตรียมตัวสู่การประกอบอาชีพนั้น ๆ รายได้ ความมั่นคง และโอกาสการก้าวหน้าในอาชีพ
3. การพิจารณาตัดสินใจเลือกอาชีพที่เหมาะกับลักษณะของตนได้ โดยวิเคราะห์ตนเองและวิเคราะห์อาชีพประกอบกัน

2.3.2 ทฤษฎีพัฒนาการด้านอาชีพของกินส์เบอร์ก

เป็นทฤษฎีที่ริเริ่มโดย อีลี กินส์เบอร์ก (Eli Ginzberg) ได้แบ่งพัฒนาการการเลือกอาชีพของบุคคล เป็น 3 ระยะ

1. ระยะเพ้อฝัน (Fantasy Period) อายุประมาณ 6-10 ปี โดยเด็กจะเลือกอาชีพตามใจตนเองโดยไม่คำนึงถึงความเป็นจริง หรือความสามารถของตนเอง
2. ระยะพิจารณาเลือกอาชีพ (Tentative Period) อายุประมาณ 11-17 ปี เป็นการพิจารณาเลือกอาชีพที่มีการเลือกโดยอ้างอิงจากความสามารถและความสนใจของตนเองที่สามารถทำได้ดีกว่าผู้อื่น มองเห็นหนทางของอาชีพเพียงเบื้องต้น โดยยังมีความไม่แน่นอนอยู่ในการตัดสินใจ โดยแบ่งออกเป็น 4 ระยะ
    - 2.1 ขั้นความสนใจ (Interest Stage) เด็กอายุช่วง 11-12 ปี เป็นช่วงที่เด็กพิจารณาเลือกอาชีพที่สนใจและต้องการจากในระยะเพ้อฝน
    - 2.2 ขั้นแห่งความสามารถ (Capacity Stage) เด็กอายุช่วง 12-14 ปี เป็นระยะที่เริ่มประเมินความสามารถของตัวเอง และตระหนักถึงความสามารถที่สามารถทำได้ดีและไม่ดี

2.3 ขั้นแห่งความนิยม (Value Stage) เด็กอายุช่วง 15-16 ปี เด็กเริ่มเรียนรู้ถึงค่านิยมของสังคมต่อการเลือกอาชีพของเขา

2.4 ขั้นหัวเลี้ยวหัวต่อ (Transition Stage) เด็กอายุช่วงประมาณ 17 เป็นช่วงที่เริ่มตัดสินใจเลือกอาชีพโดยพิจารณาจากข้อมูลที่เกี่ยวกับตนเอง เช่น ความสนใจ ความถนัด ความสามารถ แต่ยังไม่สามารถเลือกอาชีพได้แน่นอน

3. ระยะพิจารณาตามสภาพความเป็นจริง (Realistic Period) ช่วงอายุ 17-26 ปี เป็นช่วงที่บุคคลเริ่มพิจารณาตนเองและอาชีพที่สนใจประกอบกัน เพื่อการตัดสินใจนั้นแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน

3.1 ขั้นแห่งการสำรวจ (Exploration) เป็นขั้นที่ทำการศึกษาเกี่ยวกับรายละเอียดของอาชีพ ต่าง ๆ เพื่อหาอาชีพที่มีความเหมาะสมกับตัวเอง

3.2 ขั้นแห่งการรวบรวมความคิด (Crystallization) ขั้นที่บุคคลทำการศึกษารวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับอาชีพที่ตนเองสนใจเพื่อเตรียมความพร้อมในการเลือกอาชีพ

3.3 ขั้นการเลือกอาชีพแบบเฉพาะเจาะจง (Specification) เป็นขั้นที่เลือกอาชีพที่ตนเองพิจารณาว่าเหมาะสมกับตนเองแล้ว เพียงอาชีพเดียว

2.3.3 ทฤษฎีพัฒนาการด้านอาชีพของซูเปอร์

โดแนลด์ อี ซูเปอร์ (Donald E. Super) กล่าวถึงกระบวนการในการพัฒนาด้านอาชีพ แบ่งเป็นขั้นตอน ดังนี้

1. ระยะการเจริญเติบโต (Growth Stage) ช่วงตั้งแต่เกิดถึงอายุ 14 เป็นขั้นที่พิจารณาถึงความสนใจและความสามารถของตนเอง รวมทั้งเจตคติควบคู่ไปกับการเรียนรู้เกี่ยวกับโลกอาชีพ เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานต่อการตัดสินใจเลือกอาชีพในระดับต่อไป

2. ระยะแห่งการสำรวจ (Exploration Stage) ช่วงอายุ 15-24 ปี โดยช่วง 15-18 ปี (วัยรุ่นตอนต้น) จะเริ่มพิจารณาอาชีพที่เหมาะสมกับตนเอง ในลักษณะเพ้อฝัน และศึกษาในทางที่ส่งเสริมการประกอบอาชีพที่ต้องการในอนาคต ส่วนช่วงอายุ 18-21 ปี จะเริ่มสนใจอาชีพที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น รวมถึงตระหนักถึงความสามารถของตนเอง เพื่อวางแผนสู่อาชีพที่ต้องการสู่หนทางแห่งให้เป็นจริงมากขึ้น ส่วนช่วงอายุ 21-25 ปี เป็นการเลือกอาชีพตามที่วางไว้ และสำรวจตนเองกับประสบการณ์ทางอาชีพที่ตนเองผ่านมา

3. ระยะแห่งการวางรากฐาน (Establishment Stage) ช่วงอายุ 25-44 ปี วัยผู้ใหญ่ตอนต้น เป็นระยะเริ่มแรกของการหาประสบการณ์ในการประกอบอาชีพ ทดลองทำงานและแสวงหาโอกาสเพื่อพิจารณาความคาดหวังและความพอใจของตนเองต่อการประกอบอาชีพ

4. ระยะแห่งการสร้างความมั่นคง (Maintenance stage) ช่วงอายุ 45-60 ปีบุคคลแสวงหาความพึงพอใจกับหน้าที่การงาน ความสำเร็จและความก้าวหน้าในอาชีพของตน

5. ระยะแห่งการเสื่อมถอย (Decline Stage) ช่วงอายุ 60 ปี ขึ้นไป เป็นช่วงวัยเกษียณ เป็นการทำงานเพื่อรักษาตำแหน่งหน้าที่ และเริ่มถอนตัวออกจากการทำงาน

จากทฤษฎีที่ได้ทำการศึกษาพบว่า ในทุกช่วงอายุจะมีการพัฒนาการทางอาชีพที่ต่างกัน โดยช่วงวัยที่มีความสำคัญและจะนำไปสู่การประกอบอาชีพในอนาคต คือ ช่วงอายุ 15-24 ปี ที่บุคคลเริ่มมีความจริงจังกับการศึกษาอาชีพและวิเคราะห์ตนเอง รวมไปถึงการศึกษาความรู้และทักษะสู่การประกอบอาชีพอย่างจริงจัง

การแนะแนวเป็นกระบวนการช่วยเหลือบุคคลให้รู้จักเข้าใจตนเอง และสภาพแวดล้อม สามารถตัดสินใจในการแก้ปัญหาต่าง ๆ วางแผนชีวิตได้อย่างเหมาะสม และพัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข โดยจุดมุ่งหมายของการแนะแนว สามารถจำแนกออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

1. จุดมุ่งหมายทั่วไป ได้แก่ การป้องกันปัญหา การแก้ไขปัญหา และการส่งเสริมพัฒนา

2. จุดมุ่งหมายเฉพาะ การแนะแนว แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ การแนะแนวการศึกษา การแนะแนวอาชีพ และการแนะแนวส่วนตัวและสังคม และมีขอบข่ายของการแนะแนว ประกอบด้วย 5 บริการ คือ บริการศึกษา และรวบรวมข้อมูลผู้เรียนเป็นรายบุคคล บริการสนเทศ บริการให้คำปรึกษา บริการจัดวางตัวบุคคล และบริการติดตามและประเมินผล โดยการแนะแนวที่ดีนั้นจะสามารถทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในตัวเองพร้อมกับการเข้าใจในอาชีพที่สนใจและนำไปสู่การตัดสินใจเลือกอาชีพที่เหมาะสมกับตนเองได้

2.3.4 ประเภทอาชีพตามบุคลิกภาพของจอห์น แอล ฮอลแลนด์

เนื่องจากบุคลิกภาพเป็นสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว แสดงถึงนิสัยส่วนบุคคล หากเข้าใจบุคลิกภาพของตนเอง ย่อมสามารถเลือกอาชีพที่เหมาะสมกับบุคลิกภาพของตนเองได้ ตามทฤษฎีการเลือกอาชีพของ John L. Holland จึงเชื่อว่าคนที่เลือกอาชีพได้สอดคล้องกับบุคลิกภาพของตนมากที่สุด จะมีความพึงพอใจในอาชีพ และประสบความสำเร็จในอาชีพนั้น (กุศล ทัดโคกกรวด, ม.ป.ป.) ฮอลแลนด์ ได้จำแนกประเภทอาชีพตามบุคลิกภาพของบุคคลออกเป็น 6 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 บุคลิกภาพของบุคคลมีความสนใจอาชีพช่างฝีมือและกลางแจ้ง (Realistic)

ลักษณะโดยทั่วไป บุคลิกของคนที่ชอบการใช้กำลัง ชอบกิจกรรมกลางแจ้ง และเกี่ยวกับสิ่งของ เช่น เครื่องจักรกล สิ่งของเครื่องมือ และสัตว์เลี้ยง มีความสามารถด้านการช่างเครื่องยนต์ การเกษตร ไฟฟ้า และเทคนิค ชอบงานที่อยู่บนพื้นฐานความเป็นจริง ไม่เพ้อฝัน ไม่ค่อยถนัดงานด้านการบริการ และการเข้าสังคม

ลักษณะเด่น มีความเป็นผู้ใหญ่ มีความอดทน กล้าแสดงผลงาน ขาดทักษะการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม

ตัวอย่างอาชีพ เจ้าหน้าที่ความปลอดภัยในการทำงาน ช่างเขียนแบบทั่วไป ช่างเชื่อมโลหะ ช่างเทคนิคเครื่องกล ช่างเทคนิคอากาศยานและเครื่องยนต์ ช่างเทคนิคอิเล็กทรอนิกส์ ช่างเขียนแบบ (สถาปัตยกรรม) ช่างซ่อมและติดตั้งวางสายไฟฟ้า ช่างเทคนิคเครื่องยนต์ ช่างปรับอิเล็กทรอนิกส์ ช่างทันตกรรม ช่างแท่นพิมพ์ออฟเซ็ท ช่างฟิต นักกายภาพบำบัด นักบินเจ้าหน้าที่จราจรทางอากาศ วิศวกรการบิน วิศวกรเครื่องกล วิศวกรโทรคมนาคม วิศวกรอุตสาหการ ช่างซ่อมตัวถังรถยนต์ ช่างสำรวจ นักเทคโนโลยีทางการศึกษา นักอาชญาวิทยาผู้ประกอบอาหาร นักเทคโนโลยีการศึกษา พ่อครัว เกษตรกร นักกายภาพบำบัด

กลุ่มที่ 2 บุคลิกภาพของผู้มีความสนใจอาชีพ งานวิทยาศาสตร์และเทคนิค(investigative)

ลักษณะโดยทั่วไป บุคลิกภาพของคนที่ชอบการใช้ความคิด ใช้ปัญญาในการแก้ปัญหา ชอบการแสวงหาความรู้ การสังเกต การทดลอง การวิเคราะห์ เพื่อความเข้าใจในปรากฏการณ์ต่าง ๆ ชอบงานที่ซับซ้อนมากกว่าการลงมือทำ และไม่นิยมการเข้าสังคม ไม่ยึดติดในประเพณี

ลักษณะเด่น เชื่อมั่นในตัวเองสูง มีความคิดเป็นของตัวเอง ใช้เวลาส่วนมากและความคิดอยู่กับงาน ไม่ค่อยเข้าสังคม ไม่ชอบตามคนอื่น มีความร่าเริงน้อย

ตัวอย่างอาชีพ จักษุแพทย์ จิตแพทย์ นักเคมี นักชีววิทยา นักฟิสิกส์ นักวิเคราะห์ระบบงานคอมพิวเตอร์ นักวิเคราะห์สิ่งแวดล้อม นักเศรษฐศาสตร์ ผู้จัดโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ทันตแพทย์ นักจิตวิทยา นักเทคนิคการแพทย์ นักวิเคราะห์การตลาด นักวิจัย นักสถิติ ผู้บริหารระบบข่าวสาร แพทย์ทั่วไป เภสัชกร สัตวแพทย์ทั่วไป

กลุ่มที่ 3 บุคลิกภาพแบบมีศิลปะ (Artist Person)

ลักษณะโดยทั่วไป ชอบเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นจินตนาการ มีอิสระ รักความงาม มีความเป็นตัวของตัวเองสูง ชอบการทำกิจกรรมตามลำพัง มักทำตามสิ่งที่ตัวเองต้องการ ไม่ชอบลอกเลียนแบบคนอื่น ไม่ชอบงานที่มีแบบแผน มีความสามารถด้านศิลปะ ภาษา ดนตรีและการแสดงการเขียน แต่ด้อยด้านธุรกิจและไม่ชอบงานเอกสาร

ลักษณะเด่น มีศิลปะและชอบความสุนทรีย์ ชอบเก็บตัว และคิดสิ่งต่าง ๆ คนเดียว ไม่ชอบเลียนแบบใคร มีความอิสระสูง มีความเข้าใจตนเองสูง มีความสามารถในการแสดงความรู้สึก

ตัวอย่างอาชีพ นักเขียนการ์ตูน นักประชาสัมพันธ์ นักออกแบบบรรจุภัณฑ์ นักออกแบบฉากละคร นักออกแบบแฟชั่น มัณฑนากร นักออกแบบเครื่องเฟอร์นิเจอร์ นักออกแบบเครื่องประดับ สถาปนิกภูมิสถาปนิกจิตรกร นักออกแบบตกแต่งภายใน ช่างเครื่องปั้นดินเผา ประติมากร สถาปนิกอาคาร สถาปนิกภูมิทัศน์ นักออกแบบเว็บไซต์ นักเขียนประกาศโฆษณาผู้จัดการฝ่ายโฆษณา ผู้สื่อข่าว นักหนังสือพิมพ์ ผู้แปลภาษาต่างประเทศ

กลุ่มที่ 4 บุคลิกภาพแบบที่ชอบสมาคมสังคมกับบุคคลอื่น (Social Person)

ลักษณะโดยทั่วไป มีความสนใจเกี่ยวกับอาชีพการงานด้านการศึกษา และสังคม ชอบการให้ความรู้ การส่งสอน การฝึกหัด มีความสามารถด้านมนุษยสัมพันธ์ที่ดี รวมทั้งงานบริการ แต่ด้อยความสามารถในเรื่องของงานด้านช่างและเทคนิค มีความรับผิดชอบ มีทักษะด้านภาษา ต้องการความสนใจ

ลักษณะเด่น ชอบการเข้าสมาคม การได้พูดคุยกับผู้อื่น ร่าเริง รักษประเพณี มีความรับผิดชอบ และชอบมีอำนาจหรืออิทธิพลเหนือผู้อื่น

ตัวอย่างอาชีพ ครูอาจารย์ เจ้าหน้าที่ฝ่ายบุคคล ช่างเสริมสวย นักแนะแนว ผู้จัดการโรงแรม พนักงานต้อนรับเจ้าหน้าที่โสตทัศนูปกรณ์ นักจัดรายการวิทยุ นักสังคมสงเคราะห์ พยาบาล โภชนาการ

กลุ่มที่ 5 บุคลิกภาพแบบกล้าคิดกล้าทำ (Enterprising Person)

ลักษณะโดยทั่วไป มีความเป็นผู้นำสูง ชอบการวางแผน มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นในตัวเอง กล้าคิดกล้าทำ รวมทั้งแสดงความคิดเห็น และกล้าที่จะโต้แย้ง มีทักษะในการใช้คำพูด สามารถพูดชเชิญชวน และประชาสัมพันธ์ได้ดี ไม่ชอบกิจกรรมที่เป็นระเบียบแบบแผน ด้อยเรื่องความสามารถด้านวิทยาศาสตร์ หรือใช้ความคิดเป็นเวลานาน

ลักษณะเด่น กล้าคิดกล้าทำ ชอบวางแผน ชอบสมาคม มีอำนาจเหนือผู้อื่น มีความร่าเริงสนุกสนาน และชอบทำตามอารมณ์ นิยมผู้มีความสามรถทางด้านการเมือง และทางด้านเศรษฐกิจ

ตัวอย่างอาชีพ ทนายความ เจ้าหน้าที่ฝ่ายการตลาด ผู้จัดการฝ่ายบุคคล พนักงานขาย มัคคุเทศก์ ที่ปรึกษาทางกฎหมาย ผู้พิพากษา พิธีกร พนักงานต้อนรับบนเครื่องบิน หัวหน้าแผนกครัว

กลุ่มที่ 6 บุคลิกภาพที่ทำตามระเบียบแบบแผน (Conventional Person)

ลักษณะโดยทั่วไป ชอบกิจกรรมที่มีระเบียบแบบแผนชัดเจน เป็นรูปธรรม พวกงานสำนักงาน มีความสามารถในการจัดระบบระเบียบข้อมูล เช่น จัดหวดหมู่ของรายงาน และข้อมูลเกี่ยวกับตัวเลข แต่ไม่ชอบกิจกรรมหรืองานที่เป็นนามะรรม ไม่มีแบบแผน มีความสามารถในเรื่องของงานสารบรรณ คำนวณงานทางด้านธุรกิจ แต่ด้อยความสามารถทางด้านศิลปะ

ลักษณะเด่น ยึดถือประเพณีและชอบตามระบบ ระเบียบแบบแผน มากกว่าการคิดริเริ่มด้วยตนเอง เจ้าระเบียบ และทำอะไรทำจริง เคร่งครัดในระเบียบแบบแผน พอใจกับการเป็นผู้ตาม อยู่ใต้บังคับบัญชาของผู้อื่น

ตัวอย่างอาชีพ ผู้นำเข้าหรือส่งออก เจ้าหน้าที่ควบคุมคุณภาพ ผู้ตรวจสอบบัญชี พนักงานพิมพ์ดีดคอมพิวเตอร์ เลขานุการ พนักงานบัญชี ผู้ดูแลคลังสินค้า ผู้ประเมินทรัพย์สิน เจ้าหน้าที่รักษาความปลอดภัย สมุห์บัญชี ผู้ประสานงานติดต่อ

จากลักษณะบุคลิกภาพทั้ง 6 แบบนั้น บุคคลที่มีบุคลิกภาพแบบมีศิลปะ (Artist Person) เหมาะกับการประกอบอาชีพทางด้านศิลปะ จะเป็นบุคคลที่มีจินตนาการ ชอบความเป็นอิสระ

มีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มากกว่ากลุ่มอื่น ๆ ไม่ชอบการทำตามผู้อื่น มีอิสระทางความคิด ไม่ชอบระเบียบแบบแผน และมีความสามารถในการแสดงความรู้สึก โดยอาชีพที่มีบุคลิกภาพดังกล่าว เช่น จิตรกร ช่างออกแบบ นักแสดง นักร้อง นักดนตรี

2.4 สถาบันการศึกษาหลักสูตรศิลปะของไทยในระดับอุดมศึกษา และอาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

ปัจจุบันมีหลักสูตรวิชาศิลปะจำนวนมากในไทย โดยมีจุดประสงค์เพื่อพัฒนาบัณฑิตให้มีทักษะการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์และทักษะการประกอบอาชีพในอนาคต รวมถึงมีจรรยาบรรณในวิชาชีพของตนเอง

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาคณะและสาขาที่มีหลักสูตรเกี่ยวข้องกับศิลปะจำนวนทั้งหมด 69 หลักสูตร แบ่งสาขาการเรียนด้านศิลปะ ออกเป็น 3 สาขา โดยมีการอ้างอิงตามหลักการแบ่งประเภทศิลปะที่แบ่งตามจุดมุ่งหมายของการสร้างงาน สามารถแบ่งออกเป็น 2 สาขา ได้แก่ วิจิตรศิลป์ และประยุกต์ศิลป์ วิจิตรศิลป์ (Fine Art) เป็นศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อชื่นชมในคุณค่าของศิลปะโดยตรง และสาขาประยุกต์ศิลป์ (Applied Art) เป็นสาขาที่มุ่งเน้นประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ กำจร สุนพงษ์ศรี (2559) อธิบายไว้ว่า ประยุกต์ศิลป์เป็นงานที่มุ่งเน้นด้านประโยชน์ใช้สอย การค้า จุดประสงค์ด้านความสวยงาม เช่น งานศิลปะตกแต่ง หรือมัณฑนศิลป์ หัตถศิลป์ อุตสาหกรรมศิลป์ นิเทศศิลป์ หรือประณีตศิลป์ และอีกสาขาที่ 3 คือ สาขาศิลปศึกษา ที่มีความแตกต่างจากทั้ง 2 สาขา เนื่องจากเป็นสาขาวิชาที่ว่าด้วยเรื่องของการเรียนการสอนศิลปะ โดยเรื่องสุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลป์ ศิลปะวิจารณ์ ศิลปะปฏิบัติ รวมไปถึงศาสตร์ทางด้านการสอน ในการถ่ายทอดองค์ความรู้ทางด้านศิลปะให้เหมาะสมกับผู้เรียนสอดคล้องกับการจำแนกศิลปะตามจุดมุ่งหมายของการสร้างงานศิลปะที่แตกต่างกัน (ชลูด นิ่มเสมอ, 2544) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1. กลุ่มสาขาวิชาวิจิตรศิลป์
2. กลุ่มสาขาวิชาประยุกต์ศิลป์
3. กลุ่มสาขาวิชาศิลปศึกษา

1. กลุ่มสาขาวิชาวิจิตรศิลป์ ตามพจนานุกรม ฉบับบราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 ได้ให้ความหมายวิจิตรศิลป์ ว่า คือ ศิลปะที่มุ่งแสดงในด้านคุณภาพของความงามมากกว่าประโยชน์ใช้สอย ต่างจากศิลปะประยุกต์ ที่เน้นเรื่องความประโยชน์ใช้สอยร่วมกับความสวยงามของผลงาน สาขาวิชานี้เน้นให้ผู้เรียนมีเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ต้องการจะถ่ายทอด ออกมาได้ในรูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างมีสุนทรียภาพ ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ศิลปะไทย สื่อประสม เป็นต้น

2. กลุ่มสาขาวิชาประยุกต์ศิลป์ คือ ศิลปะที่อำนวยประโยชน์ทางกาย มุ่งเน้นประโยชน์ทางการใช้สอยมากกว่าความงาม เช่น ภาพหรือลวดลายที่ใช้ตกแต่งอาคาร หรือเครื่องเรือน รูปทรง

สีสัน ของผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมที่ออกแบบให้เป็นที่พอใจของผู้บริโภค หรือเครื่องใช้สอยที่ทำขึ้นด้วยฝีมือประณีต ศิลปะที่ประยุกต์เข้าไปในสิ่งที่ใช้ประโยชน์เหล่านี้ จะให้ความพอใจอันเกิดจากความประณีตสวยงาม ความกลมกลืน แก่ประสาทสัมผัสควบคู่ไปกับประโยชน์ใช้สอย

กำจร สุนพงษ์ศรี (2559) กล่าวว่า ประยุกต์ศิลป์ เป็นงานที่มุ่งเน้นด้านประโยชน์ใช้สอย การค้า จุดประสงค์ด้านความสวยงาม เช่น งานศิลปะตกแต่ง หรือมัณฑนศิลป์ หัตถศิลป์ อุตสาหกรรมศิลป์ พาณิชย์ศิลป์ หรือประณีตศิลป์ โดยได้กล่าวถึงคำพูดของ ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ซึ่งได้อธิบายเกี่ยวกับประยุกต์ศิลป์ ไว้ว่า “ประยุกต์ศิลป์ หมายถึง ศิลปะที่นำไปใช้แก่วัตถุที่ใช้เป็นประโยชน์ได้ ศิลปะลักษณะนี้อาจทำด้วยมือก็ได้ หรือทำด้วยเครื่องจักรก็ได้ หรือจากงานของศิลปินคนใดก็ได้ ” สามารถแบ่งออกเป็น 4 สาขาทางด้านศิลปะ

2.1 การออกแบบนิเทศศิลป์ (Communication Design) การออกแบบสร้างสรรค์งานศิลป์เพื่อการสื่อสาร โดยส่วนมากจะเกี่ยวข้องกับการค้าเป็นส่วนใหญ่ เช่น การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ การออกแบบตราสัญลักษณ์ การออกแบบโฆษณา การออกแบบภาพเครื่องหมาย การออกแบบภาพโฆษณา การออกแบบบรรจุภัณฑ์ และการออกแบบสื่อดิจิทัล รวมไปถึงการออกแบบงานโฆษณา ภาพยนตร์และแอนิเมชั่น

2.2 มัณฑนศิลป์ (Interior Design) คือ การออกแบบและการตกแต่งที่อยู่อาศัยที่ต้องคำนึงถึงการใช้งานในชีวิตประจำวันของผู้อยู่อาศัย ศึกษาหลักของการจัดวางตำแหน่งพื้นที่ใช้สอยของห้องต่าง ๆ ตำแหน่งเฟอร์นิเจอร์ การเลือกใช้สี การจัดแสงไฟ การเลือกใช้วัสดุและของตกแต่งต่าง ๆ ให้ตอบสนองต่อการใช้สอยสูงสุดด้วย

2.3 อุตสาหกรรมศิลป์ (Industrial Art) หมายถึง การออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคม ที่มีประโยชน์ใช้สอย ควบคู่กับความงาม เป็นงานที่ผลิตจำนวนมาก โดยใช้เครื่องจักรในการผลิต เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ (product design) เครื่องเรือน สุขภัณฑ์ ครุภัณฑ์ เสื้อผ้า เครื่องประดับ เครื่องเคลือบดินเผาเครื่องแต่งกาย เป็นต้น

2.4 หัตถศิลป์ (Art and Craft) คือ งานประดิษฐ์สิ่งต่างๆ ด้วยมือ ที่มีรูปแบบแตกต่างกันตามลักษณะของท้องถิ่น ที่ทำขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอย และมีคุณค่าทางวัฒนธรรม ในการแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่ สามารถแบ่งเป็นประเภท ได้ดังนี้ (นฤทธิ์ วัฒนภู, 2555)

2.5 สถาปัตยกรรม (Architecture) เป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยการออกแบบกายภาพด้านต่าง ๆ เช่น การออกแบบอาคารสิ่งก่อสร้าง รวมทั้งสภาพแวดล้อม ให้มีความสวยงามและประโยชน์ใช้สอยแก้เจ้าของอาคาร หรือประชาชนที่ใช้งานได้เป็นอย่างดี โดยมีหลายสาขาวิชา ได้แก่ สาขาสถาปัตยกรรมภายใน สาขาสถาปัตยกรรม สาขาการออกแบบอุตสาหกรรม สาขาสถาปัตยกรรมไทย สาขาภูมิสถาปัตย์ สาขาสถาปัตยกรรมผังเมือง เป็นต้น

3. ศิลปศึกษา มุ่งสร้างบัณฑิตให้เป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนวิชาศิลปะ มีความรู้ทางด้านทฤษฎีศิลป์ และทักษะทางด้านการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยมีการเรียนวิชาศิลปะหลากหลายแขนง เช่น ประวัติศาสตร์ศิลป์ การออกแบบ เขียนแบบ จิตรกรรม ประติมากรรม และวิชาทางด้านวิชาชีพครู เช่น การวัดและประเมินผล จิตวิทยาศิลปะ การฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

ผลจากการศึกษาหลักสูตรการสอนที่เกี่ยวข้องกับศิลปะในระดับมหาวิทยาลัยต่าง ๆ จำนวน 69 หลักสูตร สามารถแบ่งประเภทของการประกอบอาชีพทางด้านศิลปะ ออกเป็นแขนงย่อยดังต่อไปนี้

1. กลุ่มสาขาวิชาวิจิตรศิลป์

1.1 จิตรกรรม

1.2 ประติมากรรม

1.3 ภาพพิมพ์

1.4 สื่อประสม

2. กลุ่มสาขาวิชาประยุกต์ศิลป์

2.1 นิเทศศิลป์

2.1.2 ด้านการออกแบบกราฟิก

2.2.2 ด้านดิจิทัลอาร์ต

2.2.3 ด้านคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์

2.2.4 ด้านการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม

2.2.5 ด้านการออกแบบสนเทศสามมิติ

2.2.6 ด้านวิชาการ

2.2 มัณฑนศิลป์

2.3 อุตสาหกรรมศิลป์

2.3.1 สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์

2.3.2 สาขาการออกแบบเครื่องประดับ

2.3.3 สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย

2.3.4 สาขาเครื่องปั้นดินเผา

2.4 หัตถศิลป์

2.5 สถาปัตยกรรม

2.5.1 สถาปัตยกรรมหลัก

2.5.2 สถาปัตยกรรมภายใน

2.5.3 สถาปัตยกรรมไทย

2.5.4 ภูมิสถาปัตยกรรม

3. กลุ่มสาขาวิชาศิลปศึกษา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ตารางที่ 2 วิเคราะห์สถานศึกษาระดับอุดมศึกษาที่มีหลักสูตรการสอนด้านศิลปะ และอาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

กลุ่มสาขาการเรียนศิลปะ	คณะและสาขา	อาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา
1. กลุ่มสาขาวิชาวิจิตรศิลป์	• มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ • มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาทัศนศิลป์ • มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ คณะวิจิตรศิลป์ • มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ สาขาประยุกตศิลปศึกษา • มหาวิทยาลัยขอนแก่น คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาทัศนศิลป์ • มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ แขนงวิชาทัศนศิลป์ • มหาวิทยาลัยนเรศวร คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ สาขาวิชาทัศนศิลป์ • มหาวิทยาลัยทักษิณ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาทัศนศิลป์ • มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน (วิทยาเขตนครราชสีมา) คณะศิลปกรรมและออกแบบอุตสาหกรรม สาขาวิชาทัศนศิลป์ • สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปกรรม สาขาวิชาจิตรกรรมและมีเดียอาตส์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาประติมากรรมและประติมากรรมเพื่อสังคม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาภาพพิมพ์และอิลัสเตรชั่น • มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาลัยเพาะช่าง ภาควิชาศิลปะประจำชาติ ภาควิชาวิจิตรศิลป์	1.1 **สาขาจิตรกรรม** ได้แก่ จิตรกร นักวาดภาพประกอบ นักวิชาการการทางด้านจิตรกรรม 1.2 **สาขาประติมากรรม** ได้แก่ ประติมากร ช่างหล่อ นักวิชาการการทางด้านประติมากรรม ผู้ดูแลระบบกระบวนการผลิตในสถานประกอบการด้านประติมากรรม 1.3 **สาขาภาพพิมพ์** ได้แก่ ศิลปินภาพพิมพ์ นักวิชาการทางด้านศิลปะภาพพิมพ์ นักพัฒนาวิชาชีพทางภาพพิมพ์ 1.4 **สาขาสื่อประสม** ได้แก่ เจ้าหน้าฝ่ายศิลป์และการออกแบบ นักออกแบบสื่อร่วมสมัย 1.5 **อื่นๆ** ได้แก่ ผู้สอนศิลปะ นักวิจัยและนักวิชาการทางด้านศิลปะ นักวิจารณ์ศิลปะ ภัณฑารักษ์ นักบริหารจัดการหอศิลป์และโครงการศิลปะ พนักงานของรัฐหรือบริษัทเอกชนที่เกี่ยวเนื่องด้วยศิลปะ ผู้ประกอบการอิสระที่เกี่ยวเนื่องด้วยศิลปะ ที่ปรึกษาทางศิลปะและการออกแบบประยุกต์ศิลป์ ผู้ออกแบบและจัดการนิทรรศการศิลปะ

กลุ่มสาขาการเรียนศิลปะ	คณะและสาขา	อาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา
2. กลุ่มสาขาวิชาประยุกต์ศิลป์	**2.1 นิเทศศิลป์** • มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาวิชานิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ • สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชานิเทศศิลป์ • มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า ธนบุรี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ โครงการร่วมบริหารหลักสูตรมีเดียอาตส์ และเทคโนโลยีมีเดีย สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย • วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ • มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ วิทยาลัยสื่อ ศิลปะ และเทคโนโลยี สาขาวิชาแอนิเมชั่น • มหาวิทยาลัยนเรศวร คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาการออกแบบสื่อนวัตกรรม • มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดียและการสร้างภาพเคลื่อนไหว • มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน สาขาวิชามัลติมีเดีย • มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย • มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สาขาวิชาเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ (แอนิเมชั่นและมัลติมีเดีย) • มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ • มหาวิทยาลัยศรีปทุม คณะดิจิทัลมีเดีย • มหาวิทยาลัยรังสิต คณะดิจิทัลอาร์ต • มหาวิทยาลัยกรุงเทพ คณะดิจิตอลมีเดียและศิลปะภาพยนตร์	**2.1 นิเทศศิลป์** **2.1.2 ด้านการออกแบบกราฟิก** ได้แก่ นักออกแบบกราฟิก นักออกแบบสื่อสารการตลาด นักออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ นักออกแบบตราสัญลักษณ์ และรูปแบบองค์กร นักออกแบบอัตลักษณ์องค์กร นักออกแบบสื่อมัลติมีเดีย นักออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ นักออกแบบตัวอักษรและจัดวางตัวอักษร นักออกแบบเชิงข้อมูล ผู้ประกอบการด้านออกแบบ นักวาดภาพประกอบ ผู้กำกับศิลป์ ผู้อำนวยการฝ่ายสร้างสรรค์ **2.2.2 ด้านดิจิทัลอาร์ตส์** ได้แก่ นักเขียนการ์ตูน นักออกแบบตัวละคร 2 มิติและ 3 มิติ นักวาดภาพดิจิทัล ศิลปินนักออกแบบโมเดล 3 มิติ ศิลปินแนวดิจิทัล ศิลปินสำหรับงานพื้นผิวเพื่องาน 3 มิติ นักตัดต่อและลำดับภาพ **2.2.3 ด้านคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์** ได้แก่ นักออกแบบโฆษณา ผู้กำกับศิลป์ในงานโฆษณา นักเขียนข้อความโฆษณา นักเขียนบทภาพยนตร์และแอนิเมชั่น นักออกแบบเทคโนโลยีเพื่อสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์ ผู้กำกับภาพยนตร์และอนิเมชั่น นักออกแบบและตัดต่อภาพยนต์ ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ นักสร้างเทคนิคพิเศษทางวิดีโอและภาพยนตร์ ผู้ทำหน้าที่ประกอบภาพที่ถ่ายทำจริงกับภาพที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ นักผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติและ 3 มิติ นักเขียนและพัฒนาเรื่อง นักออกแบบภาพเคลื่อนไหว นักสร้างวิชวลเอฟเฟค ศิลปินผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดแสงเงาและการสร้างพื้นผิวต่าง ๆ ให้กับวัตถุ นักสร้างโมเดลสามมิติ ผู้ผลิตเสียงและดนตรีสำหรับสื่อดิจิทัล

กลุ่มสาขาการเรียนศิลปะ	คณะและสาขา	อาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา
2. กลุ่มสาขาวิชาประยุกต์ศิลป์	**2.1 นิเทศศิลป์** ● มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย คณะศิลปะและการออกแบบดิจิทัล คณะศิลปะและการออกแบบดิจิทัล ● มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการออกแบบ ● คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (บางมด) ● คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดีย สถาบันเทคโนโลยี พระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ● มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาการออกแบบสื่อสาร ● มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ สาขาวิชาการออกแบบสื่อปฏิสัมพันธ์และมัลติมีเดีย ของวิทยาลัยนวัตกรรมสื่อสารสังคม ● มหาวิทยาลัยบูรพา วิทยาลัยหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต B.F.A. สาขาวิชานิเทศศิลป์และการออกแบบ ● มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี คณะศิลปประยุกต์และสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาการออกแบบ ● มหาวิทยาลัยขอนแก่น คณะศิลปกรรมศาสตร์ สายวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ ● วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี ราชมงคลรัตนโกสินทร์ ภาควิชาออกแบบ สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ ● จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ การออกแบบนิเทศศิลป์ นานาชาติ ● สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาการออกแบบสนเทศสามมิติ	**2.2.4 ด้านการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม** ได้แก่ นักออกแบบและพัฒนาเกม ผู้กำกับดูแลเกม นักออกแบบลพัฒนาเว็บไซต์ นักออกแบบการสื่อสารผ่านเว็บไซต์และแอพลิเคชั่น นักออกแบบสื่อมัลติมีเดีย นักออกแบบกิจกรรมทางการตลาดออนไลน์ นักออกแบบและพัฒนาหลักสูตรอีเลิร์นนิ่งและสื่อการเรียนแบบอิเล็กทรอนิกส์ ผู้จัดการและควบคุมการผลิตสื่อระบบดิจิทัล นักออกแบบ UX และ UI (User Experience User Interface) **2.2.5 การออกแบบสนเทศสามมิติ** ได้แก่ นักออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดงสินค้า นักออกแบบระบบกราฟิกในสภาพแวดล้อม นักออกแบบประสบการณ์ นักออกแบบบรรจุภัณฑ์ **2.2.6 ด้านภาพถ่าย** นักถ่ายภาพ นักตกแต่งภาพ นักแก้สีภาพ **2.2.6 ด้านวิชาการ** ได้แก่ นักวิชาการด้านการออกแบบนิเทศศิลป์

กลุ่มสาขาการเรียนศิลปะ	คณะและสาขา	อาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา
2. กลุ่มสาขาวิชาประยุกต์ศิลป์	**2.2 มัณฑนศิลป์** • มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ สาขาการออกแบบภายใน • มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (บางมด) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ สาขาวิชาสถาปัตยกรรมภายใน • มหาวิทยาลัยพะเยา คณะศิลปะประยุกต์และสถาปัตยกรรมศาสตร์ • มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาลัยเพาะช่าง ภาควิชาออกแบบ สาขาวิชาออกแบบภายใน	**2.2 สาขาการออกแบบตกแต่งภายใน** ได้แก่ มัณฑนากร ผู้บริหารงานโครงการออกแบบภายใน สถาปนิกออกแบบภายใน ปรึกษาโครงการออกแบบภายใน นักออกแบบแสงสว่าง นักออกแบบนิทรรศการ นักออกแบบฉากและเวที นักออกแบบเฟอร์นิเจอร์ นักออกแบบจัดแสดงสินค้า นักออกแบบจัดสวน นักออกแบบภูมิทัศน์
	2.3 อุตสาหกรรมศิลป์ • มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์ สาขาเครื่องปั้นดินเผา สาขาการออกแบบเครื่องประดับ สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย • มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ คณะวิจิตรศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบ • มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (บางมด) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ สาขาวิชาการออกแบบอุตสาหกรรม • มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาการออกแบบทัศนศิลป์ • จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชานฤมิต • จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาการออกแบบอุตสาหกรรม • มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ แขนงวิชาออกแบบประยุกต์ศิลป์	**2.3.1 สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์** ได้แก่ นักออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้ประกอบการทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้บริหารด้านงานออกแบบผลิตภัณฑ์ในส่วนราชการและเอกชน นักออกแบบ. เครื่องเรือน นักวิชาการทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ นักวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ผู้กำหนดแนวโน้มผลิตภัณฑ์ นักการตลาดในงานผลิตภัณฑ์ นักออกแบบยานยนต์ นักวิชาการด้านทรัพย์สินทางปัญญา **2.3.2 สาขาการออกแบบเครื่องประดับ** ได้แก่ นักออกแบบเครื่องประดับ นักออกแบบโลหะภัณฑ์ ผู้ประกอบวิชาชีพอิสระในธุรกิจด้านเครื่องประดับและโลหะภัณฑ์ ประกอบธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเครื่องประดับและโลหะภัณฑ์ ผู้สอนและนักวิชาการด้านการออกแบบเครื่องประดับ ช่างขึ้นรูปตัวเรือน และแม่พิมพ์เครื่องประดับ รับราชการในตำแหน่งเจ้าหน้าที่กองอนุรักษ์ และบำรุงรักษาเครื่องโลหะ และเครื่องโบราณของกรมศิลปากร อาจารย์สอนความรู้พื้นฐานในการผลิตงานเครื่องโลหะ และอัญมณีเครื่องประดับ

กลุ่มสาขาการเรียนศิลปะ	คณะและสาขา	อาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา
2. กลุ่มสาขาวิชาประยุกต์ศิลป์	• สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาศิลปะอุตสาหกรรม • มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาลัยเพาะช่าง ภาควิชาออกแบบ สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ ภาควิชาออกแบบ สาขาวิชาเครื่องปั้นดินเผา ภาควิชาออกแบบ สาขาวิชาเครื่องโลหะและรูปพรรณอัญมณี	**2.3.3 สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย** ได้แก่ นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย นักสร้างแบบตัดเย็บเสื้อผ้า นักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง นักออกแบบลายผ้า ศิลปินสร้างสรรค์งานผ้า นักออกแบบกิจกรรมการแสดงแฟชั่น ช่างภาพแฟชั่นสไตล์ลิสต์ นักวาดภาพประกอบแฟชั่น นักวิจัยทางด้านงานเครื่องแต่งกาย ผู้ประกอบการหรือผู้จัดการโรงงานผลิตเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม นักการตลาดฝ่ายการจัดการสินค้าแฟชั่น ผู้สอนด้านการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ นักออกแบบสร้างสรรค์งานเครื่องประดับตกแต่งกาย **2.3.4 สาขาเครื่องปั้นดินเผา** ได้แก่ นักออกแบบงานเครื่องเคลือบดินเผา ศิลปินสร้างสรรค์งานเครื่องเคลือบดินเผา นักวิชาการทางด้านเครื่องเคลือบดินเผา ผู้ประกอบการ ผู้จัดการโรงงานผลิตเครื่องเคลือบดินเผา
	2.4 หัตถศิลป์ • มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาลัยเพาะช่าง ภาควิชาออกแบบ สาขาวิชาหัตถกรรม	**2.4 สาขาหัตถกรรม** ได้แก่ นักออกแบบลวดลาย ผู้ประกอบการ SME, OTOP นักออกแบบงานศิลปหัตถกรรมอิสระ ช่างฝีมือ นักอนุรักษ์ศิลป หัตถกรรม ที่ปรึกษาธุรกิจในด้านงานศิลปะหัตถกรรม

กลุ่มสาขาการเรียนศิลปะ	คณะและสาขา	อาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา
2. กลุ่มสาขาวิชาประยุกต์ศิลป์	**2.5 สถาปัตยกรรม** ● มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาสถาปัตยกรรม **สาขาวิชาสถาปัตยกรรมไทย** ● สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาสถาปัตยกรรมหลัก สาขาวิชาาสถาปัตยกรรมภายใน สาขาวิชาภูมิสถาปัตยกรรม ● จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาสถาปัตยกรรมภายใน สาขาสถาปัตยกรรมผังเมือง สาขาภูมิสถาปัตยกรรม สาขาเคหการ	**2.5 สถาปัตยกรรม** **2.5.1 สถาปัตยกรรมหลัก** สถาปนิก นักผลิตสื่อที่เกี่ยวเนื่องกับสถาปัตยกรรม บุคลากรทางการศึกษาในด้านสถาปัตยกรรม **2.5.2 สถาปัตยกรรมภายใน** ผู้ประกอบการด้านออกแบบต่าง ๆ เช่น ตกแต่งภายในสถาปนิกสาขาสถาปัตยกรรมภายในและมัณฑณศิลป์นักออกแบบนิทรรศการ **2.5.3 สถาปัตยกรรมไทย** นักอนุรักษ์สถาปัตยกรรม **2.5.4 ภูมิสถาปัตยกรรม** ภูมิสถาปนิก นักออกแบบวางแผนผังเมือง
3. กลุ่มสาขาวิชาศิลปศึกษา	**3. ศิลปศึกษา** ● มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศึกษา ● จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะครุศาสตร์ ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา สาขาวิชาศิลปศึกษา ● มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศึกษา ● มหาวิทยาลัยขอนแก่น สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ ● มหาวิทยาลัยบูรพา คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาศิลปะศึกษา ● มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ สาขาทฤษฎีศิลป์ ● มหาวิทยาลัยราชภัฏ ในแต่ละจังหวัด	**3. ศิลปศึกษา** ครูศิลปะในระดับปฐมวัยศึกษา ระดับประถมศึกษา ระดับมัธยมศึกษา และการศึกษานอกโรงเรียน นักวิชาการทางด้านศิลปศึกษา นักวิจัยทางด้านศิลปศึกษา ครูผู้สอนวิชาศิลปศึกษาา ภัณฑารักษ์ในพิพิธภัณฑ์ทางวัฒนธรรมศิลปะ นักจัดกิจกรรมสันทนาการทางศิลปะ ผู้นำชมด้านศิลปวัฒนธรรม ศิลปินประกอบธุรกิจส่วนตัวด้านศิลปะ นักออกแบบ นักเขียนและนักวิจารณ์ศิลปะ

2.5 อาชีพทางศิลปะ

จากการศึกษาพบว่า ยุคปัจจุบันอาชีพทางศิลปะมีความหลากหลาย และบุคคลหนึ่งสามารถเข้าสู่อาชีพทางศิลปะแต่ละอาชีพได้แตกต่างกัน ตามทักษะความสามารถของแต่ละบุคคล ไม่มีการตายตัว โดยสามารถแบ่งสาขาอาชีพได้ตามประเภทของงาน ซึ่งอ้างอิงจากอาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา จากการวิเคราะห์สถานศึกษาระดับอุดมศึกษาที่มีหลักสูตรการสอนด้านศิลปะ และได้สรุปอาชีพในปัจจุบันเพิ่มเติมจากที่หลักสูตรกำหนดไว้ โดยสามารถแบ่งออกได้ดังต่อไปนี้

2.5.1 อาชีพด้านวิจิตรศิลป์

เป็นกลุ่มอาชีพที่เป็นศิลปิน เน้นการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีความวิจิตร สวยงาม ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก นึกคิดของตัวศิลปิน ด้วยเทคนิคที่แตกต่างกัน

เกณฑ์คุณสมบัติอาชีพด้านวิจิตรศิลป์

1) เป็นผู้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

2) สามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกของตนเอง ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้เป็นอย่างดี

3) ชื่นชอบการสร้างสรรค์ผลงานตามความรู้สึก มากกว่าการออกแบบงานศิลป์เพื่อประโยชน์ใช้สอย

4) มีทักษะการใช้วัสดุ อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในเทคนิคที่ตนเองถนัดเป็นอย่างดี

5) มีความรู้และเข้าใจในทฤษฎีพื้นฐานของศิลปะ เช่น ทัศนธาตุ องค์ประกอบศิลป์ สีในงานศิลปะ กายวิภาคมนุษย์ กายวิภาคสัตว์ ทัศนียวิทยา ศิลปวิจารณ์

6) มีความรู้เกี่ยวประวัติศาสตร์ศิลป์

7) มีทักษะความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์งานศิลปะเทคนิคใด เทคนิคหนึ่ง เช่น สีน้ำ สีน้ำมัน การแกะสลักภาพพิมพ์ไม้ การปั้นหุ่นขี้ผึ้ง หรือโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์

8) รับรู้สุนทรียภาพในธรรมชาติและผลงานศิลปะได้เป็นอย่างดี

เกณฑ์คุณสมบัติอาชีพด้านวิจิตรศิลป์ สามารถแบ่งออกเป็น 5 สาขา ดังนี้

1. จิตรกรรม

<u>คุณสมบัติ</u>

1) นิยมการชื่นชมความงามความงามในรูปแบบ 2 มิติ

2) มีความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานเชิง 2 มิติ ด้วยเทคนิคใด เทคนิคหนึ่ง เช่น เทคนิคสีน้ำ เทคนิคสีไม้ เทคนิคสีโปสเตอร์ เทคนิคสีอะคริลิก เทคนิคสีน้ำมัน รวมทั้งนักวาดภาพในรูปแบบ Digital Paining เป็นต้น

3) สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ตามจินตนาการของตนเอง

2. ประติมากรรม

<u>คุณสมบัติ</u>

1) นิยมการชื่นชมความงามในรูปแบบ 3 มิติ รูปร่าง รูปทรง

2) มีความสามารถสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบ 3 มิติ ทั้งแนวเหมือนจริง และแนวทางอื่น ๆ

3) มีความเข้าใจเทคนิควิธีการต่าง ๆ ทางประติมากรรม เช่น การปั้น การหล่อ การเชื่อมโลหะ การสลัก รวมถึงการสร้างสรรค์ในลักษณะติดตั้งจัดวาง

3. ภาพพิมพ์

<u>คุณสมบัติ</u>

1) มีความรู้เกี่ยวกับวิธีการสร้างงานภาพพิมพ์ทุกกระบวนการ ทั้งเทคนิคแบบดั้งเดิม เทคนิคสมัยใหม่ ตลอดจนภาพพิมพ์แบบสื่อผสม

2) มีทักษะในการสร้างสรรค์ภาพพิมพ์ เทคนิคใดเทคนิคหนึ่ง

4. สื่อประสม

CHULALONGKORN UNIVERSITY

<u>คุณสมบัติ</u>

1) มีทักษะในการใช้สื่อต่าง ๆ เช่น ภาพถ่าย วิดีทัศน์ คอมพิวเตอร์ โสตศิลป์ ศิลปะการแสดง แอนิเมชัน สร้างผลงานศิลปะ

2) ผลงานศิลปะที่สร้างได้สร้างปฏิสัมพันธ์กับสถานที่ หรือผู้ชมงาน ให้สามารถรับรู้ผลงานได้มากกว่าหนึ่งทาง

ตารางที่ 3 ตัวอย่างอาชีพด้านวิจิตรศิลป์

ตัวอย่างอาชีพด้านวิจิตรศิลป์
จิตรกร เช่น ศิลปินหมึกจีน ศิลปินสีน้ำ ศิลปินสีน้ำมัน ศิลปินภาพพิมพ์ เช่น ศิลปินภาพพิมพ์แกะไม้ ศิลปินศิลปะไทย เช่น จิตรกรลายไทยฝาผนัง นักอนุรักษ์จิตรกรรมไทย ประติมากร ช่างปั้น ช่างหล่อ ช่างแกะสลัก ศิลปินและนักออกแบบอัตลักษณ์ไทยร่วมสมัย ศิลปินด้านศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Artist)

2.5.2 อาชีพด้านประยุกต์ศิลป์

กลุ่มอาชีพที่สร้างสรรค์ศิลปะที่มุ่งเน้นประโยชน์ทางการใช้สอยร่วมกับความประณีตสวยงาม ศิลปะที่นำไปใช้แก่วัตถุที่ใช้เป็นประโยชน์ได้ ศิลปะลักษณะนี้อาจทำด้วยมือก็ได้ หรือทำด้วยเครื่องจักร

เกณฑ์คุณสมบัติอาชีพด้านประยุกต์ศิลป์

1) มีความถนัดในการออกแบบผลงานศิลปะให้สวยงาม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการใช้สอย

2) มีทักษะการเขียนแบบ

3) มีทักษะด้านการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น โปรแกรมการออกแบบพื้นฐาน

4) มีความรู้ในเรื่องทฤษฎีศิลปะ เช่น องค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ หลักการออกแบบ และทฤษฎีสี

5) มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่

6) มีความเข้าใจในเรื่องความต้องการของมนุษย์ และบริบทสังคม สามารถออกแบบได้ตรงความต้องการของมนุษย์

7) เป็นคนทันสมัย มีการติดตามกระแสความต้องการของการออกแบบใหม่ ๆ ในช่องทางออนไลน์

8) มีความรู้หลากหลาย และสามารถประยุกต์ศิลปะเข้ากับศาสตร์ต่าง ๆ

เกณฑ์คุณสมบัติอาชีพด้านประยุกต์ศิลป์ สามารถแบ่งออกเป็น 4 สาขา ดังนี้

1. นิเทศศิลป์ (Communication Design) การออกแบบสร้างสรรค์งานศิลป์เพื่อการสื่อสาร

คุณสมบัติ

1) ชื่นชอบการออกแบบเพื่อการสื่อสาร ในหลากหลายรูปแบบ เช่น วาดการ์ตูน ออกแบบตัวละคร ออกแบบอัตลักษณ์องค์กร ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ เขียนบทภาพยนตร์ หรือแอนิเมชั่น ตัดต่อภาพยนต์ สร้างเทคนิคพิเศษทางวิดีโอและภาพยนตร์ ออกแบบภาพเคลื่อนไหว ออกแบบและพัฒนาเกม ออกแบบพัฒนาเว็บไซต์ออกแบบ แอปพลิเคชัน ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ออกแบบ UX และ UI (User Experience User Interface) ออกแบบนิทรรศการ

2) มีทักษะการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ การถ่ายภาพ

3) มีทักษะด้านการสื่อสาร การใช้ภาษา โดยเฉพาะด้านการสื่อสารการตลาด

4) มีทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ข้อมูล และสรุปออกมาเป็นภาพได้เป็นอย่างดี

ตารางที่ 4 ตัวอย่างอาชีพด้านประยุกต์ศิลป์ สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์

ตัวอย่างอาชีพด้านประยุกต์ศิลป์ สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ (Communication Design)
ด้านการออกแบบกราฟิก ได้แก่ นักออกแบบกราฟิก นักออกแบบสื่อสารการตลาด นักออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ นักออกแบบอัตลักษณ์องค์กร นักออกแบบสื่อมัลติมีเดีย นักออกแบบกราฟิกบนบรรจุภัณฑ์ นักออกแบบตัวอักษร นักออกแบบเชิงข้อมูล ผู้ประกอบการด้านออกแบบ นักวาดภาพประกอบ ผู้กำกับศิลป์ ผู้อำนวยการฝ่ายสร้างสรรค์ Concept Artist Visual effect artist นักออกแบบการจัดแสดง นักวาดภาพประกอบทางการแพทย์
ด้านดิจิทัลอาร์ตส์ ได้แก่ นักเขียนการ์ตูน นักออกแบบตัวละคร 2 มิติและ 3 มิติ นักวาดภาพดิจิทัล ศิลปินนักออกแบบโมเดล 3 มิติ ศิลปินแนวดิจิทัล ศิลปินสำหรับงานพื้นผิวเพื่องาน 3 มิติ นักตัดต่อและลำดับภาพ
ด้านคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ ได้แก่ นักออกแบบโฆษณา ผู้กำกับศิลป์ในงานโฆษณา นักเขียนข้อความโฆษณา นักเขียนบทภาพยนตร์และแอนิเมชั่น นักออกแบบเทคโนโลยีเพื่อสื่อโฆษณาและประชาสัมพันธ์ ผู้กำกับภาพยนตร์และอนิเมชั่น นักออกแบบและตัดต่อภาพยนต์ ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์ นักสร้างเทคนิคพิเศษทางวิดีโอและภาพยนตร์ ผู้ทำหน้าที่ประกอบภาพที่ถ่ายทำจริงกับภาพที่สร้างจากคอมพิวเตอร์ นักผลิตภาพยนตร์แอนิเมชัน 2 มิติและ 3 มิติ นักเขียนและพัฒนาเรื่อง นักออกแบบภาพเคลื่อนไหว นักสร้างวิชวลเอฟเฟค ศิลปินผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดแสงเงาและการสร้างพื้นผิวต่าง ๆ ให้กับวัตถุ นักสร้างโมเดลสามมิติ ผู้ผลิตเสียงและดนตรีสำหรับสื่อดิจิทัล

ด้านการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม ได้แก่ นักออกแบบและพัฒนาเกม ผู้กำกับดูแลเกม นักออกแบบพัฒนาเว็บไซต์ นักออกแบบการสื่อสารผ่านเว็บไซต์และแอพลิเคชั่น นักออกแบบสื่อมัลติมีเดีย นักออกแบบกิจกรรมทางการตลาดออนไลน์ นักออกแบบและพัฒนาหลักสูตรอีเลิร์นนิ่งและสื่อการเรียนแบบอิเล็กทรอนิกส์ ผู้จัดการและควบคุมการผลิตสื่อระบบดิจิทัล นักออกแบบ UX และ UI (User Experience User Interface)
การออกแบบสนเทศสามมิติ ได้แก่ นักออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดงสินค้า นักออกแบบระบบกราฟิกในสภาพแวดล้อม นักออกแบบประสบการณ์ นักออกแบบบรรจุภัณฑ์
ด้านภาพถ่ายและภาพยนตร์ ได้แก่ นักถ่ายภาพ นักตกแต่งภาพ นักแก้สีภาพ

2. มัณฑนศิลป์ (Interior Design) คือ การออกแบบและการตกแต่งที่อยู่อาศัยที่ต้องคำนึงถึงการใช้งานในชีวิตประจำวันของผู้อยู่อาศัย ตำแหน่งเฟอร์นิเจอร์ การเลือกใช้สี การจัดแสงไฟ การเลือกใช้วัสดุและของตกแต่งต่าง ๆ ให้ตอบสนองต่อการใช้สอยสูงสุด

คุณสมบัติ

1) มีความรู้ความสามารถในการสร้างสรรค์งานออกแบบภายใน

2) มีความสามารถในการนำวัสดุต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้กับงานออกแบบได้อย่างเหมาะสม

3) มีทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการเขียนแบบ 2 และ 3 มิติ งานออกแบบภายใน

4) มีความรู้เกี่ยวกับพันธุ์และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบภายในได้อย่างเหมาะสม

5) มีความสามารถในทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถทำงานเป็นทีมได้

6) สามารถออกแบบตกแต่งภายในได้อย่างถูกต้องตามหลักการในด้านของความปลอดภัย

7) มีความรู้เกี่ยวกับสถาปัตยกรรม และการออกแบบเครื่องเรือน เพื่อนำไปสู่การออกแบบภายในได้อย่างเหมาะสม

8) มีความรู้เกี่ยวกับงานออกแบบภายในวัฒนธรรมต่าง ๆ

ตารางที่ 5 ตัวอย่างอาชีพด้านประยุกต์ศิลป์ สาขามัณฑนศิลป์

ตัวอย่างอาชีพด้านประยุกต์ศิลป์ สาขามัณฑนศิลป์ (Interior Design)
สาขาการออกแบบตกแต่งภายใน ได้แก่ มัณฑนากร ผู้บริหารงานโครงการออกแบบภายใน สถาปนิกออกแบบภายใน ปรึกษาโครงการออกแบบภายใน นักออกแบบแสงสว่าง นักออกแบบนิทรรศการ นักออกแบบฉากและเวที

3. อุตสาหกรรมศิลป์ (industrial art) หมายถึง การออกแบบผลิตภัณฑ์เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคม ที่มีประโยชน์ใช้สอย ควบคู่กับความงาม เป็นงานที่ผลิตจำนวนมาก โดยใช้เครื่องจักรในการผลิต เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ (product design) เครื่องเรือน สุขภัณฑ์ ครุภัณฑ์ เสื้อผ้า เครื่องประดับ เครื่องเคลือบดินเผาเครื่องแต่งกาย เป็นต้น

คุณสมบัติ

1) สามารถออกแบบ ผลิตภัณฑ์ สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ให้สวยงามและเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย โดยคำนึงถึงการใช้ระบบอุตสาหกรรมในขั้นตอนผลิตภัณฑ์

2) มีการออกแบบและการวางแผนในการทำงาน เป็นอย่างดี สามารถควบคุมเวลาตนเองในการทำงานได้

3) มีทักษะในการสร้างแบบร่าง 2 หรือ 3 มิติ ให้ผู้เกี่ยวข้องสามารถไปสร้างชิ้นงานต่อได้

เกณฑ์คุณสมบัติอาชีพด้านอุตสาหกรรมศิลป์ สามารถแบ่งออกเป็น 4 สาขา ดังนี้

3.1. การออกแบบผลิตภัณฑ์

คุณสมบัติ

1) สามารถออกแบบตัวผลิตภัณฑ์ที่มีรูปลักษณ์สวยงาม โดยคำนึงถึงการตอบโจทย์การใช้งาน

2) สามารถถ่ายทอดผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ ในรูปแบบของ 2 มิติ (Sketch Design) และ 3 มิติ (Model Mockup) ได้

3) มีความสามารถในการสื่อสาร สามารถประสานงานกับผู้อื่นได้

4) มีความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ

5) มีความเข้าใจเกี่ยวกับวัสดุ และวิธีการผลิต

6) มีทักษะพื้นฐานในการเขียนแบบผลิตภัณฑ์

7) มีความรู้เกี่ยวกับประวัติการออกแบบผลิตภัณฑ์

8) มีความรู้เกี่ยวกับตลาด ความต้องการของผู้บริโภคในปัจจุบัน

9) มีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ในการสร้างแบบผลิตภัณฑ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

3.2. การออกแบบเครื่องประดับ

คุณสมบัติ

1) มีความสนใจเกี่ยวกับเรื่องเครื่องประดับต่าง ๆ เช่น แหวน กำไลข้อมือ สร้อยคอ ตุ้มหู เป็นต้น

2) มีความรู้เกี่ยวกับวัสดุที่ใช้ในออกแบบเครื่องประดับ เช่น อัญมณี โลหะ ไม้ ในด้านคุณสมบัติที่แตกต่างกัน

3) มีความรู้เกี่ยวกับราคาของวัสดุ สามารถประเมินราคาเบื้องต้นในการออกแบบได้

4) มีความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ

5) มีความรู้เกี่ยวกับกระบวนการผลิตเครื่องประดับ ทั้งแบบการขึ้นรูปด้วยมือ และการผลิตในระบบอุตสาหกรรม

6) มีทักษะในการออกแบบ เขียนแบบเครื่องประดับ

7) มีทักษะในการทำเครื่องประดับ ทั้งการใช้เครื่องมือ การขึ้นรูปโลหะ ฉลุ ตัด เลื่อยเชื่อม การผสมน้ำประสาน วิธีการพับ ดัด เจาะ ทำความสะอาดชิ้นงานเครื่องประดับ

8) เป็นผู้มีความละเอียด ประณีตในการทำงานสูง

3.3. การออกแบบเครื่องแต่งกาย

คุณสมบัติ

1) มีความรู้เกี่ยวกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย การเลือกใช้ผ้า วัสดุ โครงสี และเขียนโครงร่างแพตเทิร์ต และการสร้างมู้ดบอร์ด ในการนำเสนอผลงาน

2) มีความคิดสร้างสรรค์ สามารถประยุกต์เสื้อผ้าหลากหลายชนิด ในการแต่งกาย

3) มีความรู้เรื่องสรีระของมนุษย์ สู่การออกแบบเครื่องแต่งกายที่เหมาะสมกับมนุษย์ที่มีลักษณะทางกายภาคที่แตกต่างกัน

4) มีทักษะในการร่างภาพแฟชั่น

5) มีทักษะในการสร้างแพตเทิร์นเสื้อผ้าทั้งชาย หญิง และระบบอุตสาหกรรมและรายบุคคล

6) มีความรู้ความสามารถเกี่ยวกับเทคนิคการตัดเย็บ เสื้อผ้า

7) มีความรู้เกี่ยวกับวัสดุต่าง ๆ ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย เช่น ชนิดของผ้า ลวดลาย กระดุม หนัง ซิป เป็นต้น

8) มีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์การออกแบบเครื่องแต่งกายทั้งของไทยและต่างประเทศ

9) มีความรู้เกี่ยวกับเทคนิคเกี่ยวกับผ้าต่าง ๆ เช่น การพิมพ์ผ้า พื้นผิว การทัก การทอ สามารถนำไปต่อยอดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

10) มีทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟฟิกในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

3.4 เครื่องปั้นดินเผา และเครื่องเคลือบดินเผา

คุณสมบัติ

1) มีทักษะการขึ้นรูปดิน ด้วยเทคนิคแบบแป้นหมุนและแบบมือ ภาชนะต่าง ๆ เช่น ชุดอาหาร ชุดกาแฟ รวมไปถึงเครื่องสุขภัณฑ์ เครื่องประดับ ที่เป็นเครื่องปั้นดินเผาและเครื่องเคลือบดินเผา

2) มีความสนใจในเรื่องการออกแบบลวดลายบนภาชนะ

3) มีความรู้เรื่องประวัติศาสตร์เครื่องเคลือบดินเผา

4) มีความรู้เกี่ยวกับเนื้อดิน การขึ้นรูป การตกแต่ง การเผา และการเคลือบในงานเคลือบดินเผา

5) มีทักษะการใช้เทคโนโลยีในการออกแบบลวดลายและรูปทรงของเครื่องเคลือบดินเผา

6) มีความรู้และทักษะในการสร้างพิมพ์และวิธีการขึ้นรูป

ตารางที่ 6 ตัวอย่างอาชีพด้านอาชีพด้านประยุกต์ศิลป์ สาขาอุตสาหกรรมศิลป์

อาชีพด้านประยุกต์ศิลป์ **สาขาอุตสาหกรรมศิลป์ (Industrial Art)**
สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์ ได้แก่ นักออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้ประกอบการทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้บริหารด้านงานออกแบบผลิตภัณฑ์ในส่วนราชการและเอกชน นักออกแบบเครื่องเรือน นักวิชาการทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ นักวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ ผู้กำหนดแนวโน้มผลิตภัณฑ์ นักการตลาดในงานผลิตภัณฑ์ นักออกแบบยานยนต์ นักวิชาการด้านทรัพย์สินทางปัญญา **สาขาการออกแบบเครื่องประดับ** ได้แก่ นักออกแบบเครื่องประดับ นักออกแบบโลหะภัณฑ์ ผู้ประกอบวิชาชีพอิสระในธุรกิจด้านเครื่องประดับและโลหะภัณฑ์ ประกอบธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับเครื่องประดับ และโลหะภัณฑ์ ผู้สอนและนักวิชาการด้านการออกแบบเครื่องประดับ ช่างขึ้นรูปตัวเรือน และแม่พิมพ์เครื่องประดับ รับราชการในตำแหน่งเจ้าหน้าที่กองอนุรักษ์ และบำรุงรักษาเครื่องโลหะ และเครื่องโบราณ ของกรมศิลปากร อาจารย์สอนความรู้พื้นฐานในการผลิตงานเครื่องโลหะ และอัญมณีเครื่องประดับ **สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย** ได้แก่ นักออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย นักสร้างแบบตัดเย็บเสื้อผ้า นักออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง นักออกแบบลายผ้า ศิลปินสร้างสรรค์งานผ้า นักออกแบบกิจกรรมการแสดงแฟชั่น ช่างภาพแฟชั่น สไตล์ลิสต์ นักวาดภาพประกอบแฟชั่น นักวิจัยทางด้านงานเครื่องแต่งกาย ผู้ประกอบการหรือผู้จัดการโรงงานผลิตเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่ม นักการตลาดฝ่ายการจัดการสินค้าแฟชั่น ผู้สอนด้านการออกแบบแฟชั่นและสิ่งทอ นักออกแบบสร้างสรรค์งานเครื่องประดับตกแต่งกาย **สาขาเครื่องปั้นดินเผา** ได้แก่ นักออกแบบงานเครื่องเคลือบดินเผา ศิลปินสร้างสรรค์งานเครื่องเคลือบดินเผา นักวิชาการทางด้านเครื่องเคลือบดินเผา ผู้ประกอบการ ผู้จัดการโรงงานผลิตเครื่องเคลือบดินเผา

4. หัตถศิลป์ (Art and Craft) คือ งานประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ด้วยมือ ที่มีรูปแบบแตกต่างกันตามลักษณะของท้องถิ่น ที่ทำขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอย และมีคุณค่าทางวัฒนธรรม ในการแสดงให้เห็นถึงวิถีชีวิตความเป็นอยู่

คุณสมบัติ

1) ต้องการอนุรักษ์ สืบสาน ถ่ายทอด ประเภทงานศิลปะไทย

2) มีทักษะในการทำงานฝีมือ เช่น งานแกะสลัก งานทักทอ งานหวาย งานสิบหมู่ ได้แก่ ช่างเขียน ช่างแกะ ช่างสลัก ช่างกลึง ช่างหล่อ ช่างปั้น ช่างหุ่น ช่างรัก-ลงรักปิดทอง ช่างบุและช่างปูน

3) มีความประณีตและทักษะในการทำงานฝีมือ

ตารางที่ 7 ตัวอย่างอาชีพด้านอาชีพด้านประยุกต์ศิลป์ สาขาหัตถศิลป์

ตัวอย่างอาชีพด้านประยุกต์ศิลป์ สาขาหัตถศิลป์ (Art and Craft)
นักออกแบบลวดลาย ผู้ประกอบการ SME, OTOP นักออกแบบงานศิลปหัตถกรรมอิสระ ช่างฝีมือ นักอนุรักษ์ศิลปหัตถกรรม ที่ปรึกษาธุรกิจในด้านงานศิลปะหัตถกรรม

5. สถาปัตยกรรม ศาสตร์ที่ว่าด้วยการออกแบบกายภาพด้านต่าง ๆ เช่น การออกแบบอาคารสิ่งก่อสร้าง รวมทั้งสภาพแวดล้อม ให้มีความสวยงาม และประโยชน์ใช้สอยแก้เจ้าของอาคาร หรือประชาชนที่ใช้งานได้เป็นอย่างดี โดยมีหลายสาขาวิชา ได้แก่ สาขาสถาปัตยกรรมภายใน สาขาสถาปัตยกรรม สาขาการออกแบบอุตสาหกรรม สาขาสถาปัตยกรรมไทย สาขาภูมิสถาปัตย์ สาขาสถาปัตยกรรมผังเมือง เป็นต้น

คุณสมบัติ

1) สามารถเขียนแบบสถาปัตยกรรมเบื้องต้น สามารถร่างภาพตัวสถาปัตยกรรมและบรรยากาศโดยรอบได้

2) มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีจินตนาการในการออกแบบ และมีความสามารถในการวาดภาพเพื่อสื่อความคิดในใจออกมาเป็นรูปธรรม

3) มีความสามารถในการประยุกต์ศิลปวัฒนธรรม วิทยาการ และเทคโนโลยีในการสร้างงานสถาปัตยกรรมใหม่ ๆ

4) มีความละเอียดรอบคอบ ประณีต

5) มีมนุษย์สัมพันธ์ที่ดีในการติดต่อผสานงาน

6) มีความรู้พื้นฐานด้านวิศวกรรม รู้ความเป็นไปได้และข้อจำกัดในการออกแบบทางสถาปัตยกรรม

7) มีความรู้เรื่องวัสดุ และการก่อสร้าง

8) มีทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยในงานออกแบบสถาปัตยกรรม

9) มีความรู้เรื่องกฎหมายในงานสถาปัตยกรรม

10) มีความรู้เกี่ยวประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรม

11) สามารถสร้างแบบจำลอง 3 มิติได้

เกณฑ์คุณสมบัติอาชีพด้านสถาปัตยกรรม สามารถแบ่งออกเป็น 4 สาขา ดังนี้

5.1 สถาปัตยกรรมหลัก

คุณสมบัติ

1) มีทักษะการวาดเส้นพื้นฐาน สามารถร่างภาพตัวสถาปัตยกรรม และบรรยากาศโดยรอบได้

2) มีองค์ความรู้ด้านการก่อสร้าง

3) มีองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยี

4) มีความรู้ด้านทฤษฎีและการออกแบบ

5) มีทักษะในการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างงาน 3 มิติ

6) สามารถสร้างแบบจำลอง

7) มีความรู้เกี่ยวกับองค์ประกอบ อุปกรณ์ประกอบอาคาร

8) สามารถวิเคราะห์ที่ตั้งเบื้องต้นได้

9) มีความรู้เกี่ยวประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรม

10) มีความรู้เกี่ยวกับภูมิสถาปัตยกรรม

CHULALONGKORN UNIVERSITY

5.2 สถาปัตยกรรมภายใน

คุณสมบัติ

1) สามารถสร้างสรรค์งานออกแบบสถาปัตยกรรมภายในที่มีสุนทรียภาพ

2) สามารถสร้างสรรค์งานออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอยที่สอดคล้องกับพฤติกรรม วัฒนธรรม และสังคมของผู้ใช้งาน

3) มีความรู้ในด้านการบริหารจัดการการออกแบบและเทคโนโลยีที่เหมาะสม

4) มีความรู้เกี่ยวกับสถาปัตยกรรมภายใน

5) มีความรู้เกี่ยวกับการก่อสร้างสถาปัตยกรรมภายใน

6) มีความรู้เกี่ยวกับการออกแบบนิทรรศการและพิพิธภัณฑ์

7) มีความรู้เกี่ยวกับเครื่องเรือน

8) มีความรู้เกี่ยวกับการออกแบบแสงสว่าง

5.3 สถาปัตยกรรมไทย

คุณสมบัติ

1) มีความรู้เกี่ยวกับสถาปัตยกรรมไทย

2) มีความรู้ลายไทยในงานสถาปัตยกรรม

3) มีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรมไทย

5.4 ภูมิสถาปัตยกรรม

คุณสมบัติ

1) องค์ความรู้ด้านสภาพแวดล้อม ภูมิสังคมและวัฒนธรรม

2) สามารถออกแบบสถาปัตยกรรม และวางแผนให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อม ธรรมชาติ ชุมชน และพฤติกรรมของมนุษย์

3) มีความรู้เรื่องพืชพรรณและสวนเบื้องต้น

4) มีความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ภูมิสถาปัตยกรรม

5) มีความรู้เรื่องธรณีวิทยา และภูมิอากาศวิทยา สู่การออกแบบงานสถาปัตยกรรม

6) มีความรู้เรื่องการออกแบบผังเมืองเบื้องต้น

ตารางที่ 8 ตัวอย่างอาชีพด้านสถาปัตยกรรม

ตัวอย่างอาชีพด้านสถาปัตยกรรม
สถาปัตยกรรมหลัก สถาปนิก นักผลิตสื่อที่เกี่ยวเนื่องกับสถาปัตยกรรม บุคลากรทางการศึกษาในด้านสถาปัตยกรรม
สถาปัตยกรรมภายใน ผู้ประกอบการด้านออกแบบต่าง ๆ เช่น ตกแต่งภายในสถาปนิกสาขาสถาปัตยกรรมภายในและมัณฑณศิลป์นักออกแบบนิทรรศการ
สถาปัตยกรรมไทย นักอนุรักษ์สถาปัตยกรรม
ภูมิสถาปัตยกรรม ภูมิสถาปนิก นักออกแบบวางแผนผังเมือง

2.5.3 อาชีพด้านศิลปศึกษา

มุ่งสร้างบัณฑิตให้เป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนวิชาศิลปะ มีความรู้ทางด้านสุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลป์ศิลปวิจารณ์ และศิลปปฏิบัติ นอกจากนี้ยังมีความรู้การเรียนวิชาศิลปะหลากหลายแขนง เช่น การออกแบบ เขียนแบบ จิตรกรรม ประติมากรรมประวัติศาสตร์ศิลป์ และวิชาทางด้านวิชาชีพครู เช่น การวัดและประเมินผล จิตวิทยาศิลปะ การฝึกประสบการณ์วิชาชีพครู

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

คุณสมบัติ

1) มีความรู้ ความเข้าใจในหลักการทฤษฎี และปฏิบัติด้านศิลปศึกษา

2) สามารถจัดการเรียนการสอนศิลปะ ถ่ายทอดความรู้ได้

3) มีทักษะการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในหลากหลายด้าน

4) มีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลป์

5) มีความรู้เกี่ยวกับจิตวิทยาศิลปะ

6) มีความรู้เกี่ยวกับศิลปะวิจารณ์

7) มีทักษะการใช้เทคโนโลยีให้การสร้างสื่อการสอน

8) สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

9) มีจริยธรรมในวิชาชีพครู

10) มีจิตวิทยาในการสอนผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน

11) มีความรู้เกี่ยวกับการจัดการสอน เช่น การวัดประเมิน การทำแผนการสอน การทำสื่อการสอน การทำข้อสอบ การทำวิจัยในชั้นเรียน

12) สามารถทำวิจัยทางด้านการศึกษา เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนในชั้นเรียน

ตารางที่ 9 ตัวอย่างอาชีพด้านศิลปศึกษา

ตัวอย่างอาชีพด้านศิลปศึกษา
การศึกษาในระบบ ครูศิลปะในระดับปฐมวัยศึกษา ระดับประถมศึกษาระดับมัธยมศึกษา และการศึกษานอกโรงเรียน นักวิชาการทางด้านศิลปศึกษา นักวิจัยทางด้านศิลปศึกษา ครูผู้สอนวิชาศิลปศึกษา **การศึกษานอกระบบ** เจ้าของสถาบันสอนพิเศษ **การศึกษาตามอัธยาศัย** ภัณฑารักษ์ในพิพิธภัณฑ์ทางวัฒนธรรมศิลปะ นักจัดกิจกรรมสันทนาการทางศิลปะ ผู้นำชมด้านศิลปวัฒนธรรม นักเขียนและนักวิจารณ์ศิลปะนักศิลปะบำบัด

จากการศึกษาอาชีพทางศิลปะทั้งหมด ผู้วิจัยได้สรุปอาชีพศิลปะที่น่าสนใจ อยู่ในความต้องการของตลาดแรงงานได้ดังต่อไปนี้ เพื่อเป็นตัวอย่างของผู้เชี่ยวชาญอาชีพทางด้านศิลปะ จำนวน 24 ท่าน จาก 24 อาชีพ ดังนี้

อาชีพด้านวิจิตรศิลป์ จำนวน 5 อาชีพ

1. จิตรกร (Artist) 1 ท่าน
2. ประติมากร (Sculptor) 1 ท่าน

3. ศิลปินภาพพิมพ์ (Printmakers) 1 ท่าน

4. ศิลปินศิลปะไทย (Thai art Artist) 1 ท่าน

5. ศิลปินการแสดง (Performance Artist) 1 ท่าน

อาชีพด้านประยุกต์ศิลป์ จำนวน 14 อาชีพ

นิเทศศิลป์

1. นักออกแบบดิจิทัล (Digital Designer) 1 ท่าน

2. ศิลปินเชิงแนวคิด (Concept Artist) 1 ท่าน

3. นักสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animator) 1 ท่าน

4. นักออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) และนักออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface) 1 ท่าน

5. นักวาดภาพประกอบ (Illustrator) 1 ท่าน

มัณฑนศิลป์

6. มัณฑนากร (Interior Designer) 1 ท่าน

อุตสาหกรรมศิลป์

7. นักออกแบบออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Designer) 1 ท่าน

8. เจ้าของแบรนด์เครื่องประดับ (Jewelry Brand Owner) 1 ท่าน

9. นักออกแบบเครื่องแต่งกาย (Fashion Designer) 1 ท่าน

10. นักออกแบบเครื่องปั้นดินเผา (Ceramics Designer) 1 ท่าน

หัตถศิลป์

11. ช่างปูนปั้นไทยโบราณ 1 ท่าน

สถาปัตยกรรม

12. สถาปนิก 1 ท่าน

13. สถาปัตยกรรมไทย 1 ท่าน

14. นักภูมิสถาปัตย์ (Landscape Architect) 1 ท่าน

อาชีพด้านศิลปศึกษา จำนวน 5 อาชีพ

1. อาจารย์ศิลปะ ระดับมัธยมศึกษา 1 ท่าน

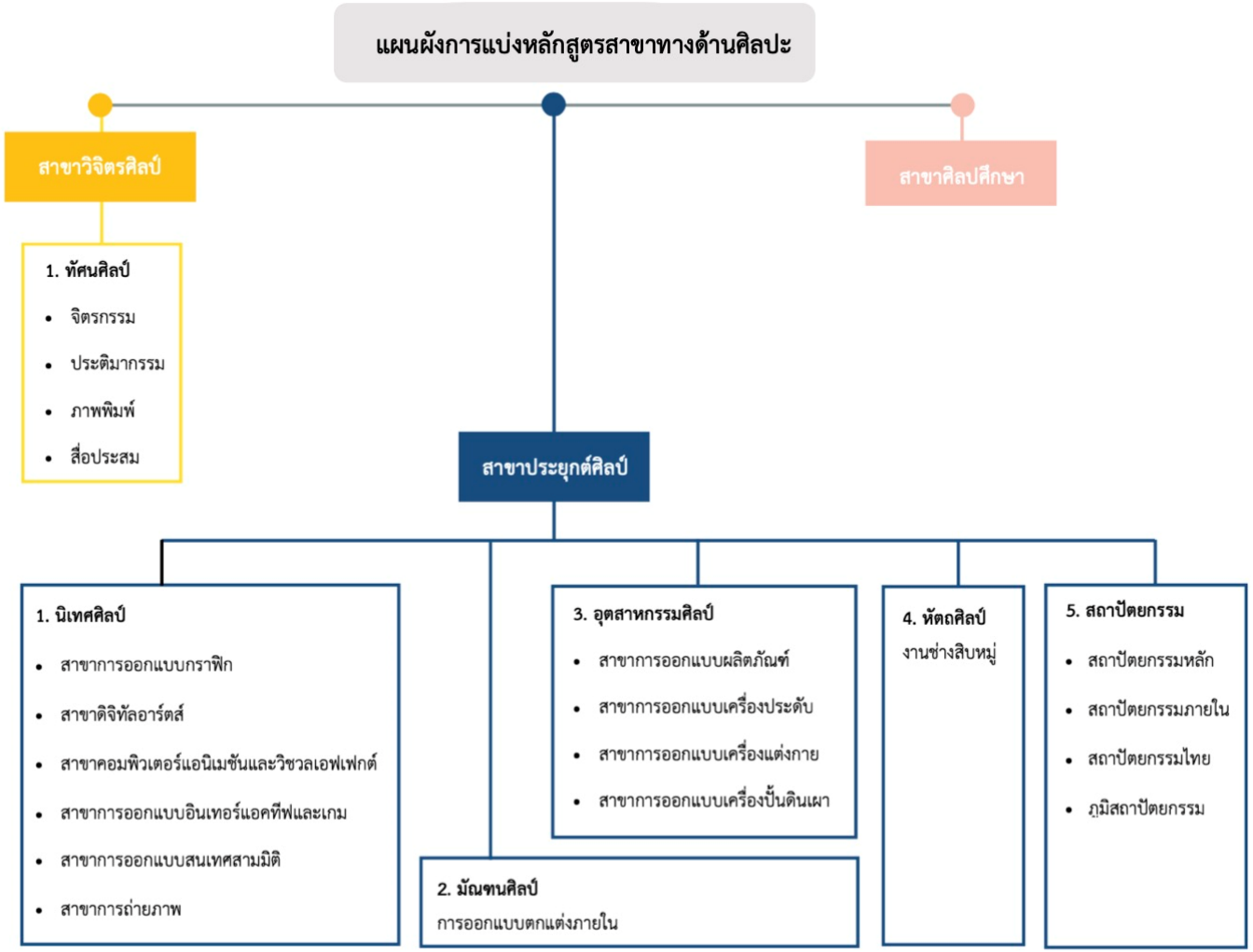
2. อาจารย์ศิลปะ ระดับอุดมศึกษา 1 ท่าน

3. เจ้าของสถาบันสอนพิเศษทางศิลปะ 1 ท่าน

4. ภัณฑารักษ์ 1 ท่าน

5. นักศิลปะบำบัด 1 ท่าน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพที่ 3 แผนผังการแบ่งหลักสูตรสาขาทางด้านศิลปะ

3. นวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์

3.1 นวัตกรรม

3.1.1 ความหมายของนวัตกรรม

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (2562) ได้ให้ความหมาย นวัตกรรม คือ สิ่งใหม่ที่เกิดจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์ต่อเศรษฐกิจและสังคม ” นวัตกรรมนับเป็นกระบวนการที่เกิดจากการนำความรู้และความคิดสร้างสรรค์มาผนวกกับความสามารถในการบริหารจัดการ เพื่อสร้างให้เกิดเป็นธุรกิจนวัตกรรมหรือธุรกิจใหม่ อันจะนำไปสู่การลงทุนใหม่ที่ส่งผลต่อการเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

3.1.2 การพัฒนานวัตกรรม

Hamel (2006) ได้กล่าวถึงการพัฒนานวัตกรรมการบริหาร 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. การมุ่งมั่นกับปัญหาที่สำคัญ คือ ปัญหาที่มีความสำคัญ และเป็นแรงบันดาลใจสู่การในการสร้างนวัตกรรม

2. การค้นหาหลักการใหม่ คือ การใช้หลักการในการแก้ปัญหาเกิดเป็นนวัตกรรมใหม่จากความเชื่อเดิม ๆ

3. การออกแบบนวัตกรรมการบริหาร คือ การออกแบบนวัตกรรมใหม่ จากทฤษฎีใหม่ที่สามารถแก้ปัญหาที่พบได้

4. การประเมินคุณค่านวัตกรรมการบริหาร คือ การตรวจสอบ ประเมินความเหมาะสมและคุณค่านวัตกรรม

3.2 สื่อมัลติมิเดีย

ปัจจุบันรูปแบบการเรียนออนไลน์มีบทบาท และความสำคัญทางการศึกษามากขึ้น เพราะสามารถช่วยแก้ปัญหาของรูปแบบการเรียนที่อยู่ในสถานการณ์ไม่ปกติได้ ดังนั้นสื่อการเรียนการสอนที่ออกแบบและสามารถถ่ายทอดในระบบออนไลน์ จะช่วยให้ผู้เรียนเข้าถึงองค์ความรู้ได้ง่ายและสามารถเผยแพร่ได้อย่างไม่สิ้นสุด และหนึ่งในรูปแบบของสื่อที่เหมาะแก่การนำเป็นสื่อที่ส่งผ่านระบบออนไลน์ คือ สื่อประเภทมัลติมีเดีย

มัลติมีเดีย เป็นลักษณะของการผสมสื่อหลายชนิดเข้าด้วยกัน ทั้งตัวอักษร รูปภาพ เสียง ภาพเคลื่อนไหว วีดิโอ โดยเน้นการโต้ตอบและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้

ถาวร สายสืบ (2559) กล่าวว่า สื่อมัลติมีเดีย คือ การใช้คอมพิวเตอร์ร่วมกับโปรแกรมซอฟต์แวร์ในการสื่อความหมาย โดยการผสมผสานสื่อหลายชนิด เช่น ข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง วีดิทัศน์และนำเสนอออกมาตามความต้องการ เรียกว่า สื่อมัลติมีเดียปฏิสัมพันธ์ โดยสื่อสารกับผู้ใช้ผ่านทางคีย์บอร์ด เมาส์ เพื่อช่วยให้ผู้ใช้สามารถเรียนรู้หรือทำกิจกรรม รวมถึงดูสื่อต่าง ๆ ด้วยตนเอง ที่ได้

นำมารวมไว้ในรูปสื่อมัลติมีเดีย เช่น ภาพ เสียง วีดิทัศน์ ทำให้การใช้คอมพิวเตอร์มีความน่าสนใจและเพิ่มความสนุกสนานในการเรียนรู้

จากการศึกษาผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่า สื่อมัลติมีเดีย คือการนำสื่อหลากหลายชนิดมารวมไว้ด้วยกัน เพื่อสร้างนวัตกรรมทางการศึกษา หรือองค์ความรู้ที่มีความน่าสนใจ โดยอาจมาในรูปแบบ การผสมระหว่างสื่อข้อความ กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว เสียง วีดิทัศน์ ตามจุดประสงค์การออกแบบของผู้สร้างสื่อ โดยมีจุดมุ่งหมายหลักคือ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยมีตนเองเป็นศูนย์กลางตามความสนใจของตนเอง

3.3 ขั้นตอนการออกแบบและการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย

ฤทธิชัย อ่อนเมิ่ง (2557, อ้างถึงใน ชัชชนันท์ ตระกูลอยู่สบาย, 2558) ได้กล่าวถึงขั้นตอนการออกแบบและการสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย ดังต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์เนื้อหา เพื่อสร้างบทเรียนที่มีประสิทธิภาพ ต้องศึกษาข้อมูลจากหลายแหล่งอ้างอิง สรุปและวิเคราะห์เนื้อหา และให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสมบูรณ์และความถูกต้องของเนื้อหา

2. การออกแบบการดำเนินเรื่อง กำหนดขั้นตอนการเข้าสู่บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เช่น ส่วนชื่อเรื่อง ส่วนแนะนำการใช้บทเรียน ส่วนวัตถุประสงค์ในการเรียน ส่วนของเนื้อหา ส่วนของแบบทดสอบ และการกำหนดในส่วนของการออกจากบทเรียน ซึ่งผู้ออกแบบจะต้องออกแบบในส่วนของเนื้อหา การดำเนินเรื่องของแต่ละบท

3. การเขียนบทดำเนินเรื่อง คือ การเขียนเนื้อหาของแต่ละบทเรียน วัตถุประสงค์และรูปแบบการนำเสนอ โดยทำเป็นเฟรมย่อย ๆ บทดำเนินเรื่องจะประกอบด้วยภาพ ข้อความ ลักษณะของภาพ โดยบทในการดำเนินเรื่องจะยึดตามข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ โดยจะมีความรู้เรื่องเทคโนโลยีการศึกษา เช่น การสร้างภาพเคลื่อนไหว ภาพกราฟิก สามารถออกแบบภาพและเสียงได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหาและลักษณะของผู้เรียน

4. การเลือกโปรแกรมหลักและโปรแกรมตกแต่งในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย โปรแกรมในการสร้างสื่อมัลติมีเดียมีอยู่หลายโปรแกรม โดยจะมีการเลือกโปรแกรมสร้างสรรค์ตามความถนัดของผู้เสร้างสื่อ และมีการตกแต่งให้สวยงามด้วยเทคนิคต่าง ๆ

5. การสร้างบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย โดยการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ สร้างขึ้นตามบทดำเนินเรื่องที่วางไว้

6. การหาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย เป็นการตรวจสอบประสิทธิภาพของบทเรียนต่อการเรียนการสอน ซึ่งวิธีการประเมินคือ การประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีการศึกษา เป็นผู้ประเมินในเบื้องต้น จากนั้นนำ

บทเรียนที่ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองกับผู้เรียน และทำการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อพิจารณาประสิทธิภาพของบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างขึ้น

3.4 การใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์

ปัจจุบัน e- learning เป็นการศึกษาแบบใหม่ ที่เกิดขึ้นผ่านระบบคอมพิวเตอร์ออนไลน์ ทำให้เกิดการเรียนการสอนที่มีระบบการเรียนแบบต่าง ๆ ที่แตกต่างกันไป ยกตัวอย่างเช่น การเรียนการสอนผ่านเว็บ (Web- based Instruction) การเรียนการสอนออนไลน์ (Online Learning) การเรียนการสอนผ่านอินเตอร์เน็ต (CAI on web) โดยทุกแบบมีรูปแบบการจัดการเรียนรู้ผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์

มณีนุช นิธิพงษ์วนิช (2556) นิยามว่า การเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ E-learning คือ การเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่อาศัยเทคโนโลยีด้านคอมพิวเตอร์ และเครือข่ายของอินเตอร์เน็ตมาเชื่อมโยง เป็นสื่อระหว่างผู้เรียนและผู้สอน เป็นการเรียนการสอนที่อยู่ในระบบออนไลน์ ทำให้ไม่ต้องคำนึงถึงระยะเวลา สถานที่ เป็นรูปแบบการเรียนการสอนแนวใหม่

โสภาค เจริญสุข (2557) กล่าวถึง การเรียนผ่านเครือข่ายออนไลน์ เป็นรูปแบบการเรียนที่ออกแบบและจัดระบบเพื่อสร้างระบบการเรียนการสอน โดยการสนับสนุนและส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้ตรงตามความต้องการของผู้สอนและผู้เรียน โดยเชื่อมโยงระบบเป็นเครือข่ายที่สามารถเรียนรู้ ได้ทุกที่ ทุกเวลา โดยประกอบด้วย 7 ขั้นตอนหลัก คือ 1. ปฐมนิเทศ 2. สร้างแรงจูงใจ 3. ทบทวนเนื้อหา 4. นำเสนอเนื้อหาและกิจกรรม 5. สนับสนุนให้เกิดการแสวงหาการเรียนรู้ 6. ให้ข้อมูลป้อนกลับ 7. ประเมินผล

3.5 บทบาทของผู้สอน E- learning

ผู้สอนจะอยู่ในบทบาทของผู้ให้คำแนะนำ เป็นผู้อำนวยความสะดวก ต่อกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน ในขณะที่ผู้เรียนจะเปลี่ยนแปลงจากผู้รับความรู้ เป็นผู้สำรวจสารสนเทศ ผู้คิด ผู้ลงมือปฏิบัติ ในลักษณะเรียนรู้ร่วมกันกับผู้อื่นอย่างมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน

3.6 ประโยชน์ของการเรียนรู้แบบออนไลน์ E- learning

1. เพิ่มประสิทธิภาพการเรียนการสอน
2. สนับสนุนการเรียนการสอน
3. เกิดเครือข่ายความรู้
4. เน้นการเรียนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง
5. ลดช่องว่างการเรียนรู้ระหว่างเมืองและท้องถิ่น

3.7 วิธีการจัดการเรียนการสอนผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ E-learning

มีอยู่ 3 ลักษณะดังต่อไปนี้

1. ใช้เป็นสื่อเสริม มีการนำเนื้อหาการเรียนบางส่วน หรือโครงสร้าง แหล่งอ้างอิง และ e-mail ให้ผู้เรียนสามารถส่งงานได้

2. ใช้เป็นตัวเลือก ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนแบบปกติหรือผ่านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ โดย E- learning อยู่ในระดับที่เป็นสื่อเสริม

3. ใช้สอนทดแทนการเรียนการสอนปกติ เป็นรูปแบบที่ผู้เรียนสามารถเรียน ทำแบบฝึกหัด และทดสอบตนเองได้ผ่านระบบออนไลน์ ในการประเมินผลออนไลน์ โดยไม่ต้องเข้าชั้นเรียน

3.8 สื่อออนไลน์แนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะในปัจจุบัน

ปัจจุบันการแนะแนวการศึกษาไม่ได้จำกัดอยู่เพียงภายในหนังสือ ห้องเรียน โรงเรียน หรือคุณครูประจำวิชาแนะแนว เพราะยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ผู้เรียนในยุคปัจจุบันจึงมีการศึกษาและค้นหาความรู้ด้วยตนเอง ตามความสนใจด้วยตนเองมากขึ้น ผ่านสื่ออินเตอร์เน็ตต่าง ๆ หรือการสอบถามจากรุ่นพี่ คนรู้จักที่มีความเชี่ยวชาญในสาขาการศึกษา หรืออาชีพนั้น ๆ โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการศึกษา และการประกอบอาชีพศิลปะในปัจจุบันผ่านหนังสือและสื่ออินเตอร์ ได้ดังต่อไปนี้

3.8.1 สื่อแนะแนวอาชีพศิลปะทางอินเตอร์เน็ต

3.8.1.1 สื่อในรูปแบบของเว็บไซต์

1) *“อาชีพที่น่าสนใจ ทางด้านศิลปะ และการออกแบบ”* จากเว็บไซต์ชื่อ Campus Star ซึ่งเป็นเว็บไซต์ที่ได้แนะนำเกี่ยวกับการศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย รวมถึงรูปแบบการใช้ชีวิตต่าง ๆ ที่อยู่ในกระแสนิยม โดยบทความนี้ ได้นำเสนอ อาชีพศิลปะ จำนวน 14 ได้แก่ 1. อาชีพจิตรกร 2. อาชีพประติมากร 3. อาชีพมัณฑนากร 4. ช่างเขียนแบบโฆษณา (ศิลปะไทย) 5. ศิลปินสาขาทัศนศิลป์ 6. นักออกแบบนิเทศศิลป์ 7. อาชีพนักแสดง 8. ช่างตกแต่งหน้าร้าน (นฤมิตศิลป์) 8. ช่างตกแต่งหน้าร้าน (นฤมิตศิลป์) 10. อาชีพนักดนตรี 11. นักออกแบบผลิตภัณฑ์ 12. นักออกแบบเครื่องเคลือบดินเผา 13. นักออกแบบเครื่องแต่งกาย 14. นักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม หรือพาณิชยกรรม

โดยมีการระบุ 4 หัวข้อ ได้แก่

หัวข้อที่ 1 การเตรียมตัวเข้าสู่อาชีพนี้ เป็นการแนะนำคณะและมหาวิทยาลัยในสาขาที่มีหลักสูตรการสอน

หัวข้อที่ 2 ลักษณะงานที่ต้องเจอ เป็นการหน้าที่และบทบาทของอาชีพที่ได้รับขอบเขตของงานโดยสังเขป

หัวข้อที่ 3 อธิบายถึงคุณสมบัติของอาชีพ ระบุถึงคุณสมบัติ ทักษะพื้นฐานที่ควรมี ยกตัวอย่างเช่น อาชีพมัณฑนากร จะต้องมีความรู้ความเข้าใจลักษณะงานและสภาพแวดล้อมของงานนั้น ๆ นักตั้งปัญหาที่ดีและมีความละเอียดถี่ถ้วน รวมถึงการมีรสนิยมที่ดีด้วย มีมนุษยสัมพันธ์ดีในการติดต่อประสานงานกับทุกฝ่าย เข้าใจงานช่างเทคนิค ติดตามความเคลื่อนไหวของวงการ และการเปลี่ยนแปลงของศิลปะการออกแบบ ทั้งในด้านการตลาดและธุรกิจ เป็นต้น

หัวข้อที่ 4 แนวทางการประกอบอาชีพ อธิบายถึงรูปแบบของงานว่ามีทิศทางการเข้าสู่สายอาชีพได้ในลักษณ์ใดบ้าง เช่น ภาครัฐ ภาคเอกชน หรือการประกอบอาชีพส่วนตัว และรูปแบบงานโดยสังเขป

จากการศึกษาเว็บไซต์ ดังกล่าว ผู้วิจัยวิเคราะห์ได้ว่า ผู้เรียนที่อ่านข้อมูลจากเว็บไซต์ดังกล่าว จะได้รับข้อมูลเกี่ยวกับด้านการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพได้เพียงข้อมูลเบื้องต้น กล่าวคือ สามารถทราบถึงคณะที่มีการเปิดหลักสูตรได้เพียงบางคณะ แต่ไม่ครอบคลุมถึงทุกคณะที่ได้มีการเปิดหลักสูตร และในหัวข้อเรื่องขอบเขตงานนั้น เป็นลักษณะงานที่ได้ระบุในเพียงรูปแบบงานในภาพรวม ไม่สามารถเข้าใจถึงรูปแบบการทำงานของอาชีพนั้นได้อย่างละเอียด ชัดเจน และคุณสมบัติของอาชีพ เป็นการระบุเพียงทักษะและคุณสมบัติพื้นฐานไม่ครอบคลุม และเป็นรูปธรรม เช่น ในอาชีพนักออกแบบนิเทศศิลป์ มีการระบุเพียงทักษะการสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ ผู้วิจัยเห็นว่าควรมีการระบุโปรแกรมทักษะพื้นฐานที่ต้องสามารถใช้ได้เพิ่มเติม เพื่อเป็นการแนะนำให้ผู้ที่สนใจสามารถประเมินและวางแผนการศึกษาและการทำงานในการประกอบอาชีพนั้น ๆ ได้ดีมากขึ้น นอกจากนี้มีความคิดเห็นว่าอาชีพที่ระบุในเว็บไซต์ยังคงเป็นอาชีพที่ส่วนมากรู้จักและเข้าใจรูปแบบการทำงาน ควรมีการแนะนาอาชีพศิลปะใหม่ ๆ ให้เหมาะสมกับยุคสมัยมากขึ้น

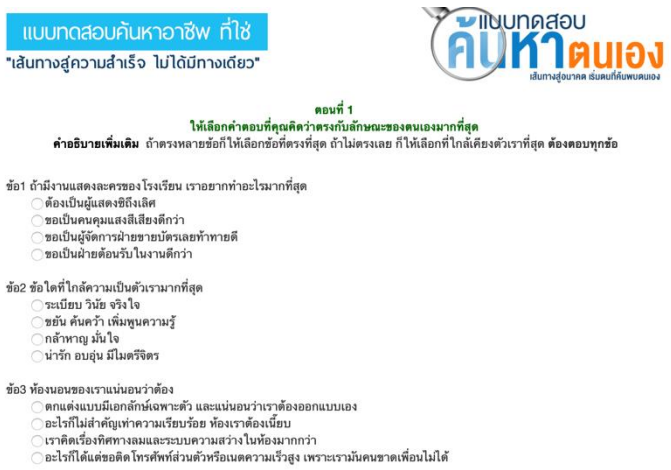
2.) *“ต้องโดน 5 สาขาใหม่ยุคดิจิทัล และอาชีพที่ตอบโจทย์ไลฟ์สไตล์คน GEN Z”* จากเว็บไซต์ Admissionpremium ได้แนะนำและโฆษณาหลักสูตรของคณะดิจิทัลมีเดีย ที่มีหลักสูตร เน้นสร้างสรรค์และ พัฒนานักออกแบบเทคโนโลยีด้านดิจิทัลผสมผสานกับความคิดสร้างสรรค์ ด้านดิจิทัลคอนเทนต์ เช่น ภาพยนตร์ ภาพยนตร์โฆษณา ภาพยนตร์การ์ตูน เกมออนไลน์ วิดีโอเกม เกมมือถือ และสื่อผสม (Multimedia) ต่าง ๆ ซึ่งปัจจุบันมีความต้องการผลงานดิจิทัลเป็นจำนวนมาก โดยแบ่งออกเป็น 5 สาขา ได้แก่ สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ตส์ (Digital Arts) สาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน (Computer Animation) สาขาวิชาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม (Interactive and Game Design) สาขาวิชาวิชวลเอฟเฟกต์ (Visual Effects) สาขาวิชาการออกแบบกราฟิก (Graphic Design) โดยมีการอธิบายรูปแบบ

การทำงาน เครื่องมือโปรแกรมที่ใช้ และอาชีพที่สามารถทำได้หลังสำเร็จการศึกษา และบทบาทหน้าที่ของแต่ละอาชีพ

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าเป็นสาขาอาชีพที่มีความน่าสนใจ และเข้ากับยุคสมัยปัจจุบันที่มีการใช้สื่อดิจิตัลเป็นจำนวนมาก มีการยกตัวอย่างอาชีพในแต่ละสาขาได้หลากหลายและมีความน่าสนใจ ทันสมัย แต่ไม่มีการระบุคุณสมบัติการสมัครเข้าศึกษาอย่างชัดเจน รวมไปถึงคุณสมบัติและทักษะพื้นฐาน รวมถึงโปรแกรมที่การใช้งานในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างชัดเจน นอกจากนี้อาชีพมีการระบุรูปแบบงานเพียงสังเขป

3.) *“รายชื่อคณะที่เรียนออกแบบและศิลปะ”* ของเว็บไซต์ Mana studio สถาบันการสอนพิเศษศิลปะ ได้ระบุเกี่ยวกับมหาวิทยาลัย คณะ และสาขา ที่มีการเปิดหลักสูตรการเรียนการสอนที่เกี่ยวกับรายวิชาศิลปะ และเพจเว็บไซต์ของแต่ละคณะ และข้อมูลเกี่ยวกำหนดการสอบเข้าของแต่ละมหาลัยทางด้านศิลปะ และแต่ละรอบการยื่นแฟ้มสะสมผลงาน การสอบปฏิบัติ และจำนวนผู้สมัครในแต่ละรอบ นอกจากนี้ข้อดี คือ มีการแนะนำแก่ผู้เข้าชมเว็บไซต์จากผู้มีประสบการณ์ตรงในการศึกษาจากมหาวิทยาลัยทางด้านศิลปะ เกี่ยวกับ การเรียน การประกอบชีพ ความยากง่ายในการสอบติด ช่วงเวลาสอบ และค่าใช้จ่ายในการเรียนโดยสังเขปไว้ และหลักสูตรเกี่ยวกับศิลปะเพื่อสนองแข่งขันเพื่อเข้าศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัย ดังนั้นสื่อจากเว็บไซต์นี้จะเน้นไปที่การให้ข้อมูลเกี่ยวกับคณะทางด้านศิลปะของรัฐบาลที่มีชื่อเสียง และการจัดโปรแกรมตารางการเรียนพิเศษ เพื่อตอบเสนอต่อการฝึกทักษะสู่การสอบเข้าแข่งขันในระดับมหาวิทยาลัย

4.) *แบบทดสอบค้นหาอาชีพที่ใช่ “เส้นทางสู่ความสำเร็จไม่ได้มีทางเดียว”* จากเว็บไซต์ eduzones เป็นแบบทดสอบออนไลน์ให้ผู้เข้าใช้งานเลือกตอบตัวเลือกที่ตรงกับตนเองมากที่สุด ทั้ง 6 ตอนดังนี้



ภาพที่ 4 ตัวอย่างแบบทดสอบค้นหาอาชีพที่ใช่

ตอนที่ 1 ให้เลือกคำตอบที่คุณคิดว่าตรงกับลักษณะของตนเองมากที่สุด

ตอนที่ 2 ในตอนนี้จะมีสองตัวเลือกให้คุณเลือกตอบหนึ่งตัวเลือก ขอให้เลือกกิจกรรมที่คุณชอบมากกว่า หรือถ้าไม่ชอบทั้งสองตัวเลือกก็ให้เลือกตัวเลือกที่ไม่ชอบน้อยกว่า

ตอนที่ 3 เลือกลักษณะงานอาชีพที่ชอบมากกว่า จากตัวเลือกสองอาชีพที่กำหนดให้

ตอนที่ 4 คุณสมบัติต่าง ๆ ต่อไปนี้ หลายข้ออาจเป็นจุดเด่นในตัวเรา ขอให้เลือกตอบข้อที่เป็นจุดเด่นตัวเรา จะเลือกตอบกี่ข้อก็ได้

ตอนที่ 5 และเรื่องราวต่อไปนี้ใช่ตัวคุณหรือไม่ ให้ทำเครื่องหมายหน้าข้อที่เป็นตัวเราจะเลือกกี่ข้อก็ได้

ตอนที่ 6 คุณคิดว่าคุณมีความถนัดในวิชาทางด้านไหนมากที่สุด เลือกตอบได้ตัวเลือกเดียว

เมื่อทำแบบทดสอบเสร็จทั้ง 6 ตอน จะได้รับผลว่าคุณเหมาะกับอาชีพประเภทใด บุคลิกภาพเป็นแบบไหน ลักษณะเด่นของบุคลิกภาพ คุณเหมาะกับศึกษาต่อและประกอบอาชีพด้านไหน

จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่า เป็นแบบทดสอบทางอาชีพที่น่าสนใจ และเหมาะดับผู้เรียนที่ต้องการค้นหาตนเองแบบรวดเร็ว ว่า มีความสนใจ มีบุคลิกภาพเหมาะสมกับอาชีพด้านใด เป็นการเน้นความเข้าใจในตนเอง เพื่อนำไปสู่อาชีพที่เหมาะสมจากบุคลิกภาพของผู้ทำแบบทดสอบ

3.8.1.2 สื่อในรูปแบบของหนังสือ

1.) หนังสือ คู่มือการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่ตลาดแรงงาน เส้นทางการศึกษาสู่อาชีพ ของกรมการจัดหางาน กระทรวงแรงงาน ในบทที่ 4 ข้อมูลวางแผน การศึกษาและสาขาวิชาที่เปิดสอนระดับปริญญาตรีประเทศไทย ได้แนะแนวการศึกษาเกี่ยวกับสาขาวิชาต่าง ๆ โดยหนึ่งในนั้นมีสาขาวิชาวิจิตรศิลป์และประยุกต์ศิลป์ ได้มีการจำแนกข้อมูลออกเป็น คณะ สาขา ความรู้พื้นฐาน บุคลิกภาพที่เหมาะสม ลักษณะอาชีพ ตำแหน่งงานอาชีพเมื่อสำเร็จการศึกษา จากการศึกษาผู้วิจัยได้เห็นเป็นการเขียนเนื้อหาพื้นฐาน แต่ไม่มีข้อมูลในเชิงลึก นอกจากนี้อาชีพศิลปะยังไม่ครอบคลุมอาชีพที่เหมาะสมกับยุคสมัย ขาดสาขาที่เกี่ยวกับอาชีพศิลปะใหม่ ๆ ในยุคดิจิทัล

4. เกมมิฟิเคชัน (Gamification)

4.1 ความหมายของเกมมิฟิเคชัน

เกมมิฟิเคชัน (Gamification) หมายถึง การใช้เทคนิคในรูปแบบของเกมโดยไม่ใช้ตัวเกม เพื่อเป็นสิ่งที่ช่วยในการกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจในการเรียนรู้ให้กับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ด้วยวิธีการที่สนุกสนาน ใช้กลไกของเกมเป็นตัวดำเนินการโดยนำเอาหลักการพื้นฐานในการออกแบบกลไกการเล่นเกม เช่น แต้มสะสม (Points) ระดับขั้น (Levels) การได้รับรางวัล (Rewards) กระดานผู้นำ (Leaderboards) หรือจัดการแข่งขันระหว่างผู้เข้าร่วม (Competition) เป็นต้น มาประยุกต์ใช้ โดยจำลองสภาพแวดล้อมให้เสมือนการเล่นเกม อันจะทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมตรวจสอบ ปรับปรุง และหาวิธีการแก้ไขปัญหา (ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล, 2561; กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2560)

Deci and Ryan (2000) กล่าวถึง ปัจจัยที่ขับเคลื่อนให้เกิดทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่

1. การระบุเป้าหมายของการเล่นเกม
2. การระบุปัจจัยจูงใจภายในการเล่นเกม
3. การระบุวิธีการที่กลไกของเกมเชื่อมโยงกับแนวคิดการตัดสินใจด้วยตนเอง ได้แก่ ความต้องการความเป็นอิสระ ความต้องการความสามารถ และความต้องการความสัมพันธ์
4. การประเมินกรอบในการทำวิจัยแบบประยุกต์

จากการขับเคลื่อนด้วยกลไกข้างต้น ทำให้ผู้เล่นเกิดการเรียนรู้อย่างไม่รู้ตัว และไม่รู้สึกเบื่อเหมือนรูปแบบการเรียนทั่วไป โดยผู้เรียนได้พัฒนาความรู้ตามที่เป้าหมายที่ผู้ออกแบบกิจกรรมได้ทำการวางรูปแบบไว้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผู้วิจัยสามารถสรุป ได้ว่า เกมมิฟิเคชัน คือการนำหลักการออกแบบเกมโดยพื้นฐาน มาใช้ในบริบทอื่น เพื่อสร้างแรงจูงใจให้ผู้เล่นมีพฤติกรรมตามที่ผู้สร้างนั้นกำหนด โดยมีการใช้กลไกของเกมในการขับเคลื่อน เช่น การสะสมแต้ม การให้รางวัล หรือส่งเสริมในเรื่องของความสัมพันธ์กับผู้เล่น โดยเมื่อนำมาปรับใช้ในการศึกษา จะช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และเล่นไปพร้อมกัน โดยเหมาะกับการจัดการเรียนรู้ผ่านคอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือ

4.2 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

ตารางที่ 10 องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

ผู้ให้คำนิยาม	องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน
พิมพ์ประภา พาลพ่าย (2561)	1. ผลสัมฤทธิ์ (Achievements) ด้วย Experience points, Levels, Bonuses 2. กิจกรรม (Exercise) ด้วย Challenges, Discoveries, Competition 3. ชุมชนแบบประสานเวลา (Synchronizing with the Community) ด้วยLeaderboards, Collaboration 4. การแสดงผลชัดเจน (Result Transparency) ด้วย Experience bars, Continuous Feedback 5. รางวัล (Reward Systems)
ชนัตถ์ พูนเดช และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์ (2559)	1. กลไกของเกมมิฟิเคชัน (Gamification mechanics) โครงสร้างหลักของเกมที่ประกอบด้วย รูปแบบวิธีการ เล่น กติกาข้อบังคับ ของรางวัล เป้าหมายของการเล่น หรือวิธีการโต้ตอบต่าง ๆ เป็นต้น ซึ่งส่วนประกอบต่าง ๆ เหล่านี้ทำให้เกิดกิจกรรมหรือกลไกในเกม เช่น แต้มสะสม ระดับ การได้รับรางวัล สินค้าเสมือน การให้ของขวัญแก่กัน ฯลฯ 2. พลวัตของเกมมิฟิเคชัน (Gamification dynamics) พฤติกรรมหรือปฏิกิริยาตอบสนองของผู้เล่นที่ถูกขับเคลื่อนด้วยการใช้กลไกของเกม เช่น รางวัลตอบแทน ความต้องการการยอมรับ (Status/Respect) ความต้องการประสบความสำเร็จ (Achievement) การแสดงออก ถึงความเป็นตัวตนของตนเอง (Self-expression) ความต้องการการแข่งขันกัน (Competition) และการแสดงความเอื้ออาทร (Altruism) โดยพลวัตของเกม-มิฟิเคชันและกลไกของเกมมิฟิเคชันมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน 3. อารมณ์ (Emotions) อารมณ์และความรู้สึกของผู้เล่นแต่ละคนในขณะที่กำลังเล่นเกมเป็นผลมาจากการขับเคลื่อนด้วยกลไกของเกมและการตอบสนองต่อพลวัตของเกม โดยการออกแบบเกม-มิฟิเคชันที่ดีนั้น ผู้ออกแบบควรคำนึงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ที่จะส่งผลให้ผู้เล่นเกิดอารมณ์ความรู้สึก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผู้ให้คำนิยาม	องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน
Zimbrick (2013)	1. การวัด การวัดผลในเรื่องต่าง ๆ ทั้งเวลาการใช้งาน ปริมาณความสำเร็จ การยอมรับจากผู้อื่น 2. พฤติกรรม ประกอบไปด้วย ความซื่อสัตย์ ความรอบรู้ คุณภาพของพฤติกรรม การปฏิบัติตามข้อตกลง 3. รางวัล จะเกิดขึ้นเมื่อระบบเกมมิฟิเคชันได้ตรวจสอบความรู้ ความจำ สถานะการณ์เข้าใช้งาน การรับสิทธิ์พิเศษ 4. กลไก เช่น การให้คะแนน การเข้าใช้งาน การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น
Kapp (2012, pp. 26 - 49)	1. เป้าหมาย (Goals) เป็นการกำหนดถึงการเอาชนะ สามารถแก้ปริศนา หรือผ่านเกณฑ์ ที่ผู้ออกแบบเกมกำหนดไว้ ทำให้เกิดความท้าทายที่ช่วยให้ผู้เล่นก้าวไปข้างหน้า เมื่อบรรลุเป้าหมายจึงจะเป็นการจบเกม หรืออาจจะจำเป็นต้องประกอบด้วยเป้าหมายเล็กที่สามารถนำไปสู่เป้าหมายใหญ่ เพื่อให้เกิดการเล่นอย่างต่อเนื่อง โดยไม่จบเกมเร็วเกินไป 2. กฎ (Rules) เกมจะต้องมีการบอกถึง กฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือเงื่อนไข โดยอธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตาม ผู้ออกแบบเกมจะต้องเป็นผู้กำหนดกฎต่าง ๆ ให้ชัดเจน 3. ความขัดแย้ง การแข่งขัน หรือความร่วมมือ (Conflict, Competition, or Cooperation) ในการเล่นเกมที่มีความขัดแย้ง เป็นการเอาชนะโดยการทำลายหรือขัดขวางฝ่ายตรงข้าม แต่การแข่งขันจะเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพของตนเองเพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ส่วนความร่วมมือเป็นการร่วมกันเป็นทีมเพื่อเอาชนะอุปสรรคและบรรลุเป้าหมายที่มีร่วมกัน 4. เวลา (Times) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดแรงผลักดันในการทำกิจกรรมหรือการดำเนินการ เป็นตัวจับเวลาที่อาจจะทำให้ผู้เล่นเกิดความเครียดและความกดดัน ทำให้เป็นการฝึกฝนให้ผู้เรียนทำงานสัมพันธ์กับเวลา ดังนั้นผู้เรียนจะต้องเรียนรู้การจัดสรรบริหารเวลาซึ่งเป็นปัจจัยความสำเร็จที่สำคัญ 5. รางวัล (Reward) เป็นสิ่งที่ผู้เล่นจะได้รับเมื่อประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ ซึ่งควรจะมีป้ายรายการจัดลำดับคะแนน (Leader Board) การให้รางวัลเป็นสิ่งสำคัญ เพื่อเป็นการจูงใจให้ผู้เล่นแข่งขันกันทำคะแนนสูง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผู้ให้คำนิยาม	องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน
	6. ผลป้อนกลับ (Feedback) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความคิด การกระทำที่ถูกต้อง หรือการกระทำที่ผิดพลาด เพื่อแนะนำไปในทางที่เหมาะสมต่อการดำเนินกิจกรรม 7. ระดับ (Levels) เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความท้าทายต่อเนื่อง มีความคืบหน้าไปยังระดับที่สูงขึ้น เพื่อให้เกิดเป้าหมายใหม่ ผู้เล่นจะได้รับความกดดันมากขึ้น ทำให้มีการใช้ประสบการณ์ ทักษะจากระดับก่อนหน้าไปจนจบเกม บางครั้งระดับไม่จำเป็นต้องเริ่มจากระดับที่ 1 เสมอไป อาจจะมีการเลือกระดับ ง่าย ปานกลาง หรือยาก เพื่อให้เกิดความเหมาะสมกับความสามารถของผู้เล่นเกม หรือบางครั้งระดับอาจอยู่ในลักษณะของตัวผู้เล่นเอง โดยใช้การเก็บประสบการณ์ที่มากขึ้น เมื่อเก็บประสบการณ์ถึงจุดหนึ่ง จะเป็นการเลื่อนระดับประสบการณ์ที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ ตลอดการเล่นเกม

จากการศึกษาผู้วิจัยสามารถสรุป องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ที่สามารถนำมาปรับใช้ในสื่อเพื่อการศึกษา ได้ดังนี้

1. เป้าหมาย (Goals) คือ สิ่งผู้เล่นจะต้องทำตามภารกิจ หรือกิจกรรมให้บรรลุตามเป้าหมาย มักมีลักษณะจากง่ายไปยาก โดยอยู่ภายใต้จุดประสงค์ทางพฤติกรรมของผู้เล่นที่ผู้ออกแบบเกมต้องการให้เกิดขึ้น

2. กฎ (Rules) คือ สิ่งที่ผู้ออกแบบเกมจะมีการกำหนด กฎ กติกา วิธีการเล่น วิธีการให้คะแนน หรือเงื่อนไข อธิบายไว้เพื่อให้ผู้เล่นปฏิบัติตามไว้อย่างชัดเจน

3. การป้อนกลับ (Feedback) คือ การบอกว่าผู้เรียนทราบว่าทำสิ่งนี้แล้วได้อะไรตอบแทน และสิ่งที่กระทำนั้นจะได้รับผลอย่างไร เพื่อจะได้แนะนำในทางที่เหมาะสม โดยสามารถแสดงออกมาให้ลักษณะภาพกราฟิกว่าผู้เร่วมกิจกรรมอยู่ระดับไหนแล้ว

4. รางวัล (Reward) คือ เมื่อผู้เล่นปฏิบัติได้บรรลุเป้าหมายที่กฎได้กำหนดไว้ ก็จะได้รับรางวัล และผลตอบแทน ในรูปแบบของความสำเร็จหรือแสดงความเป็นตัวของตัวเอง เช่น การเลื่อนระดับ การได้รับรางวัล

4.3 ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน

ตารางที่ 11 ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน

ผู้ให้คำนิยาม	ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน
ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล (2561)	การประยุกต์ใช้เกมมิฟิเคชันกับการเรียนการสอนในห้องเรียน 1. ผู้สร้างมีความจำเป็นต้องวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย โดยอาจจะต้องศึกษาคุณลักษณะต่าง ๆ ของกลุ่มเป้าหมาย เช่น ระดับอายุ ทักษะการใช้เครื่องมือ ระดับชั้น ระยะเวลาในการดำเนินกิจกรรม ข้อจำกัดของกลุ่มเป้าหมาย 2. กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ คือ จะต้องมีการกำหนดจุดประสงค์ให้กลุ่มเป้าหมายหลังการทำกิจกรรม เช่น การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การเกิดทักษะใดทักษะหนึ่ง 3. การกำหนดโครงสร้างเนื้อหาของเกม โดยผู้สร้างจะต้องกำหนดเนื้อหาของการเรียนรู้ ที่จะให้กลุ่มเป้าหมายได้เรียนรู้ ลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก หรือเนื้อหาเชื่อมโยงกันสามารถเรียนรู้ได้ทุกตอน ขึ้นอยู่กับการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย และความต้องเรียนเรียนรู้ 4. วางแผนกลยุทธ์ของเกม กิจกรรม หรือภารกิจ มีการวางกิจกรรมตามลำดับ รวมทั้งกติกา ต่าง ๆ ของเกม หรือกิจกรรม โดยดึงเอาส่วนประกอบของเกมมิฟิเคชัน เช่น แต้มสะสม (Points) กระดานผู้นำ (Leaderboards) มาใช้ เช่น นำแต้มสะสม มาให้คะแนนตามความยากง่ายของเกม หรือกิจกรรมนั้น ๆ นำ ระดับขั้น (Levels) มาให้ผู้เล่นตามจำนวนเวลาที่ผู้เล่นมีกับเกม หรือกิจกรรม โดยถือว่าเป็นค่าประสบการณ์ของผู้เล่น นำ แบจด์ (Badge) มาแจกเมื่อผู้เล่นทำกิจกรรมพิเศษที่คุณซ่อนเอาไว้ในเกม หรือกิจกรรม กระดานผู้นำมาให้ผู้เล่นได้เห็นเด่นชัดในเกม หรือกิจกรรมในหน้าข้อมูลส่วนตัว (Profile) ของผู้เล่น
MacMeekin (2013)	ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน มี 6 ขั้นตอนดังนี้ 1. ระบุผลการเรียนรู้ (Identify Learning Outcomes) ผู้สอนจะต้องกำหนดผลการเรียนรู้ และอธิบายผลการเรียนรู้ เพื่อเป็นตัวชี้วัดผู้เรียน 2. เลือกแนวคิดที่ยิ่งใหญ่ (Choose a Big Idea) ผู้สอนจะต้องเลือกแนวคิดที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความท้าทาย และสามารถดำเนินการเรียนการสอนผ่านไปจนสิ้นสุด ผู้เรียนจะต้องนำผลการเรียนรู้ไปใช้ประโยชน์ได้

ผู้ให้คำนิยาม	ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน
	3. เรื่องราวของเกม (Storyboard the Game) มีการดำเนินเรื่องราวตั้งแต่จุดเริ่มต้นของเกม มีกิจกรรมการเรียนรู้ 4. ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ (Design Learning Activities) กิจกรรมการเรียนรู้จะเกิดขึ้นในช่วงระยะเวลาการสอน ผู้สอนจะต้องเป็นผู้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียน 5. สร้างทีม (Build Teams) เกมสามารถเล่นเป็นรายบุคคลหรือเล่นเป็นทีมได้ การเล่นเป็นทีมจะช่วยให้เกิดสังคมของการเรียนรู้ได้มากกว่าเล่นเป็นรายบุคคล 6. ประยุกต์ใช้พลวัตของเกม (Apply Game Dynamics) ต้องตรวจสอบให้แน่ใจว่าเกมมิฟิเคชันที่สร้างขึ้นอยู่ในมาตรฐานของเกม เช่น มีแรงจูงใจ ระดับ การแข่งขัน การยอมรับความพ่ายแพ้ มีความท้าทาย มีรางวัล และมีอิสระในการอธิบายเป็นรายบุคคล

จากการศึกษาผู้วิจัยสามารถสรุป ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน ได้ดังนี้

ขั้นที่ 1 วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายกับเนื้อหาการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

ขั้นที่ 3 ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 4 ประยุกต์ใช้พลวัตของเกม มีการแรงจูงใจ ระดับ การแข่งขัน มีรางวัล และมีอิสระในการอธิบายเป็นรายบุคคล

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

4.4 ความแตกต่างระหว่างเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับ การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning)

ตารางที่ 12 ความแตกต่างระหว่างเกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับ การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning)

	Gamification	Game-Based Learning
รูปแบบ	การนำรูปแบบและกลไกของเกมมาใช้ในบริบทของการศึกษา	การแทรกเนื้อหาการเรียนรู้ในเกม
วัตถุประสงค์	เพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ของผู้เรียน โดยใช้กลไกของเกม เช่น การสะสมแต้ม การให้รางวัล	ให้ผู้เรียนได้รับความรู้ผ่านการเล่นเกม
การสร้าง	สามารถสร้างได้ง่าย เนื่องจากนำกลไกของเกมไปใช้	การสร้างมีความซับซ้อน และมีการวางกติกาเป็นอย่างดี

จากตารางจะเห็นได้ว่า เกมมิฟิเคชัน (Gamification) กับ การเรียนรู้ผ่านเกม (Game-Based Learning) มีความแตกต่างกันตั้งแต่การสร้าง รูปแบบของกิจกรรม และวัตถุประสงค์ โดยผู้วิจัยได้เห็นประโยชน์ของการนำเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการสร้างนวัตกรรม เพื่อสร้างแรงจูงใจทางการศึกษาให้กับผู้เรียนได้เรียนรู้ผ่านกิจกรรม ให้ไม่น่าเบื่อ และตัดสินใจเลือกอาชีพ และวางแผนการศึกษาของตนเองได้เป็นอย่างดี

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

5. วิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยภายในประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน

เบญจภัค จงหมื่นไวย์, กริช กองศรีมา, แสงเพ็ชร พระฉาย, สายสุนีย์ จับโจร และ อรัญ ซุยกระเดื่อง (2562) ได้ทำการวิจัยเรื่อง เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้จากการศึกษารูปแบบและแนวคิด พบว่า สามารถนำกลศาสตร์การเล่นเกมมาปรับใช้กับกิจกรรมการเรียนรู้ออนไลน์ได้ เกิดเป็นการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนไปด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร โดยจุดมุ่งหมายเพื่อกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วมของผู้เรียน โดยกระบวนการเรียนรู้ของเกมมิฟิเคชัน ประกอบด้วย ความหมายของเกมมิฟิเคชัน องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน กรอบแนวคิดของเกมมิฟิเคชัน ขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน ผลกระทบทางบวกและทางลบ และการนำไปประยุกต์ใช้งานในชีวิตประจำวัน ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ

คือ ประเทศไทยต้องพัฒนาคนพัฒนาการเรียนรู้ให้ทุกสาขาอาชีพ ให้สามารถและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการประกอบอาชีพของตนเองได้ ให้พร้อมต่อเศรษฐกิจและสังคมดิจิทัลได้ทั้งในปัจจุบันและอนาคต

ศุภกร ถิรมงคลจิต (2559) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมมิฟิเคชัน เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 พบว่านักเรียนที่ได้รับการการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวเกมมิฟิเคชันมีแรงจูงใจในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง และนักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวเกมมิฟิเคชันมีแรงจูงใจในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบปกติ

พรรณิสรา จั่นแย้ม (2558) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมด้วยกลยุทธ์เกมมิฟิเคชันและผังความคิดกราฟิกแบบร่วมมือออนไลน์ในการเรียนโดยใช้โครงงานเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เชิงธุรกิจและจริยธรรมของนักศึกษาปริญญาตรี สาขาบริหารธุรกิจ พบว่าอาจารย์ผู้สอนบริหารธุรกิจและผู้เชี่ยวชาญ ได้ให้ความเห็นว่า การสอนจริยธรรมธุรกิจ ควรเป็นกิจกรรมที่สนุกสนานผ่านระบบออนไลน์โดยใช้เกมมิฟิเคชัน เพื่อให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างมีเป้าหมาย โดยกิจกรรมที่พัฒนามีจากนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประกอบดังนี้ กติกา การแข่งขัน ความท้าทาย ความร่วมมือ รางวัลเหรียญตรา ผลสะท้อนกลับ และเวลา

พิมพ์ประภา พาลพ่าย (2561) ได้ทำการวิจัย เรื่อง ระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลในสภาพแวดล้อมเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสุขในการเรียน จากการวิจัยได้ออกแบบนวัตกรรม คือ หนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลในสภาพแวดล้อมเกมมิฟิเคชัน ซึ่งประกอบด้วย 5 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) การเล่าเรื่องแบบดิจิทัล 2) สภาพแวดล้อมเกมมิฟิเคชัน 3) บทบาทผู้เรียนและผู้สอน 4) ทรัพยากรการเรียนรู้ 5) การวัดและประเมินผล โดยมี 6 ขั้นตอน (PENCIL Model) ได้แก่ 1) การวางแผนและระดมสมอง 2) การสืบค้นข้อมูลและสร้างสตอรี่บอร์ด 3) การสร้างเรื่องเล่าจากการเล่าเรื่อง 4) การตรวจทานและสะท้อนคิดร่วมกัน 5) การเผยแพร่บนสื่อสังคม 6) การประเมินผลการเรียนรู้ 2. ผลการทดลองใช้พบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง ผลประเมินผลงานสร้างสรรค์อยู่ในระดับดีขึ้นไปทุกคน ผลการวัดความสุขในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง ผลสำรวจความพึงพอใจที่มีต่อระบบฯ ของกลุ่มตัวอย่าง อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด ผู้ทรงคุณวุฒิให้การประเมินรับรองระบบฯ อยู่ในระดับมีความเหมาะสมมากที่สุด

ชนัตถ์ พูนเดช และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์ (2559) ได้ทำการวิจัยเรื่อง แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ได้สรุปแนวคิดไว้ดังนี้ เกมมิฟิเคชัน คือ การนำหลักการพื้นฐานในการออกแบบเกม กลไกการเล่นเกม มาใช้ในบริบทอื่น โดยเป็นแนวคิดที่ช่วยเพิ่มความผูกพันแก่

ผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยการนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เป็นเทคนิคที่สามารถสร้างแรงจูงใจและความผูกพันในการเรียน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแนะแนวการศึกษาและอาชีพ

สุปรียา เชิดสวัสดิ์ (2554) ได้ทำวิจัยเรื่อง การศึกษาปัญหาการแนะแนวอาชีพและผลการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยการสอนการแนะแนวอาชีพของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนประจวบวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า 1. ปัญหาการแนะแนวอาชีพของนักเรียน จำแนกทางเพศมีความแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยยะสำคัญ และ 2. ปัญหาการแนะแนวอาชีพของนักเรียน จำแนกตามระดับชั้นพบว่าแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยยะสำคัญ ภายหลังการทดลองใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอนการแนะแนวอาชีพพบว่า นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายมีปัญหาการแนะแนวอาชีพลดลงกว่าก่อน

วชิรวิทย์ มาลาทอง และ จิตตินันท์ บุญสถิรกุล (2558) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลของกิจกรรมแนะแนวตามทฤษฎีการเลือกอาชีพเพื่อพัฒนาการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพของ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประเทืองทิพย์วิทยา ผลการวิจัยพบว่า ภายหลังการจัดกิจกรรมแนะแนวตามทฤษฎีการเลือกอาชีพเพื่อพัฒนาการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพ นักเรียนกลุ่มทดลองมีคะแนนจากแบบวัดพัฒนาการเข้าใจตนเอง และการเลือกอาชีพสูงกว่าเข้าร่วมกิจกรรม

ณัฏฐวีร์ นงนุช (2552) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลของกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการรู้จักและเข้าใจตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า การรู้จักและเข้าใจตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ทั้งโดยรวมและรายด้านความต้องการและความรู้สึกของตนเอง ด้านการแสวงหาแบบอย่างที่ดีและเหมาะสมกับตนเองด้านความสนใจ ความถนัดด้านที่ข้องกับการเรียนและอาชีพ ด้านความรักนับถือตนเองละผู้อื่น และด้านการแก้ปัญหาอยู่ในระดับปานกลาง การรู้และเข้าใจตนเองของนักเรียนเพิ่มสูงขึ้น

อณัฐ ลัดลอย (2561) ได้ทำวิจัยเรื่อง การแนะแนวอาชีพเพื่อการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่ตลาดแรงงานของนักเรียนสายสามัญในกรุงเทพมหานคร ผลการวิจัยพบว่า ตลาดแรงงานเกิดความไม่สมดุลระหว่างอุปสงค์และอุปทาน ปัญหาดังกล่าว เนื่องจากผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายส่วนใหญ่ขาดการเตรียมความพร้อม ไม่มีเป้าหมายและการวางแผนเกี่ยวกับการประกอบอาชีพในอนาคต และในด้านการศึกษาต่อ ส่วนมากเลือกเรียนตามที่ผู้ปกครองต้องการ เรียนตามเพื่อน และไม่ทราบถึงแนวโน้มความต้องการของตลาด นอกจากนี้ยังไม่ทราบความถนัด และทักษะของตนเอง

วรรณิศา ปลอดโปร่ง (2555) ได้ทำวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกจิกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเองในการเลือกแผนการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี ที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน จากการวิจัยพบว่า ภายหลังการทดลองนักเรียนที่ได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวมีการตระหนักรู้ในตนเองในการเลือกแผนการเรียนสูงขึ้นกว่าระยะก่อนการทดลอง ภายหลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับชุดกิจกรรมแนะแนวมีการตระหนักรู้ในตนเองในการ

เลือกแผนการเรียนสูงกว่าของกลุ่มควบคุมอย่าง และในระยะติดตามผลนักเรียนกลุ่มทดลองที่ได้รับชุดกิจกรรมแนะแนว มีการตระหนักรู้ในตนเองในการเลือกแผนการเรียนสูงกว่าระยะก่อนการทดลอง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

เกียรติศักดิ์ ล้วนมงคล (2558) ได้ทำวิจัยเรื่อง แนวทางการพัฒนาทักษะการเขียนภาพลายไทยโดยใช้สื่อดิจิทัลสำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่า การพัฒนาสื่อดิจิทัลสามารถถ่ายทอดความรู้ในการเขียนภาพลายไทยได้เป็นอย่างดี เนื่องจากมีการจัดลำดับเนื้อหาประวัติความเป็นมา และแสดงขั้นตอนการเขียนลายไทยจากง่ายไปยาก มีการแบ่งเนื้อหาเป็นบท ๆ ชี้ให้เห็นถึงจุดที่ผู้เรียนมักเขียนพลาด และแสดงวิธีการเขียนที่ถูกต้อง ประเด็นที่สอง คือ จากการใช้สื่อเรียนรู้ดิจิทัลร่วมกับผู้สอนส่งผลให้ข้อผิดพลาดในการเขียนลวดลายของผู้เรียนลดลง และทำให้ผู้เรียนมีทักษะการเขียนภาพลายไทยที่สูงขึ้น

ชนินทร์ ตั้งพานทอง (2560) ได้ทำวิจัยเรื่อง ปัจจัยที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนออนไลน์เพื่อเสริมการเรียนการสอน ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยคุณภาพ 3 ด้าน ได้แก่ ด้านคุณภาพของระบบ ด้านคุณภาพสารสนเทศ และด้านคุณภาพการบริการ มีอิทธิพลต่อการใช้งานและความพึงพอใจของผู้ใช้งานบทเรียนออนไลน์เพื่อเสริมการเรียนการสอนผ่านหลักสูตรออนไลน์แบบเปิดเพื่อมหาชน การใช้งานและความพึงพอใจของผู้ใช้งานมีความสัมพันธ์กันในเชิงบวก และมีความสัมพันธ์เชิงเชิงบวกกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน แต่การใช้งานไม่มีอิทธิพลต่อผลสัมฤทธิ์ของผู้ใช้งาน

โสภาค เจริญสุข (2557) ได้ทำวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการออกแบบอีเลิร์นนิงเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิจารณญาณ สำหรับนิสิตนักศึกษา ปริญญาบัณฑิต จากการวิจัยพบว่า รูปแบบการออกแบบอีเลิร์นนิ่ง มี 6 องค์ประกอบ คือ คน เนื้อหาวิชา สื่อสนับสนุนการสอนออนไลน์ กลยุทธ์และเทคนิคการพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ออนไลน์ ระบบบริหารการเรียนรู้ สภาพแวดล้อมทางกายภาพ ขั้นตอนของรูปแบบการออกแบบสื่ออีเลิร์นนิง มี 5 ขั้นตอน 1. ขั้นเตรียมความพร้อมของรายวิชา 2. ขั้นดำเนินการออกแบบเนื้อหา 3. ขั้นผลิตและพัฒนาเครื่องมือ 4. ขั้นควบคุมการเรียนการสอนตามแผนการเรียนอีเลิร์นนิงที่ได้ออกแบบไว้ 5. ขั้นประเมินตรวจสอบคุณภาพ และปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อเป็นข้อมูลในการปรับปรุงการจัดการเรียนในครั้งถัดไป

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน

Galetta (2013) ได้ทำงานวิจัยเรื่อง The Gamification: Applications and Developments for Creativity and Education ซึ่งวิจัยนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษา ว่าการใช้ Game Thinking นั้นสามารถเปลี่ยนพฤติกรรมส่วนตัวในสังคมของการเรียนรู้และการได้มาซึ่งความรู้อย่างไร โดยผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากออนไลน์ พบว่า เกมมิฟิเคชันช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และปรับปรุงกระบวนการพัฒนา

นวัตกรรมการศึกษาได้ สรุปได้ว่า แอปพลิเคชันในรูปแบบเกมจะถูกนำมาใช้มากขึ้นเรื่อย ๆ เพื่อจูงใจคนวัยทำงานและนักเรียน ในการพัฒนาการเรียนรู้และพฤติกรรม

Lang (2015) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การรักษาการมีส่วนร่วมทางออนไลน์ใน อีเลิร์นนิง ผ่านการเรียนรู้โดยใช้เกมและเทคนิคเกมมิฟิเคชัน จากในช่วงสิบปีที่ผ่านมาการเรียนออนไลน์เริ่มเข้ามามีบทบาทมากขึ้น เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ที่ไม่สามารถเข้าเรียนหลักสูตรเต็มเวลาได้ศึกษาต่อ แต่ยังคงเป็นเรื่องท้าทายต่อผู้เรียนให้มีส่วนร่วมอย่างต่อเนื่องทางออนไลน์ตลอดหลักสูตรปริญญา ผลการวิจัยพบว่า มีความเป็นไปได้ในหลายทางที่การสนับสนุนการเรียนรู้จากเกมและการเล่นเกม นำไปใช้ในการออกแบบหลักสูตรอีเลิร์นนิง นั้นจะสร้างประโยชน์และความสะดวกในการเรียนรู้ได้

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการแนะแนวการศึกษาและอาชีพ

Caban-Piaskowska (2019) ได้ทำการวิจัย เรื่อง การออกแบบเส้นทางอาชีพของศิลปินและนักออกแบบ ในหลักสูตรของศิลปินและนักออกแบบ โดยผลการวิจัย สรุปได้ว่า หลักสูตรของศิลปินและนักออกแบบ ควรมีเรื่อง การออกแบบเส้นทางอาชีพ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพความสำเร็จในการทำงานของผู้เรียนในตลาดแรงงานที่หลากหลาย ผลการวิจัยจากการสัมภาษณ์ ผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนมากถึง 97% ให้คะแนนประสบการณ์ส่วนตัวต่อหลักสูตรที่มีการบรรจุเรื่องการออกแบบเส้นทางอาชีพในเชิงบวก เพราะนักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีความคิดที่ชัดเจนเกี่ยวกับเส้นทางอาชีพของตนเอง ทั้งในระหว่างและหลังสำเร็จการศึกษา เพราะนักเรียนส่วนมากมีเป้าหมาย คือ การเข้าสู่สถาบันการศึกษาในฝันของตน โดยไม่คิดทางเลือกอาชีพในชีวิต โดยหลักสูตรนี้ เน้นเส้นทางอาชีพ โดยจุดประสงค์หลัก คือ การกำหนดขั้นตอนโดยละเอียดของการบรรลุเส้นทางอาชีพที่นักเรียนเลือก และรวมถึงความต้องการในปัจจุบันของตลาดแรงงาน เริ่มจากประเมินทักษะตนเอง วางเป้าหมาย และพัฒนาทักษะเพื่อสู่อาชีพที่ต้องการ และขั้นที่สำคัญ อีกขั้นคือให้สัมภาษณ์ศิลปินหรือนักออกแบบในสายงานที่เป็นเป้าหมาย เพื่อให้ผู้เรียนรู้ข้อดี ข้อเสีย แต่ละเส้นทางอาชีพ จากผู้มีประสบการณ์ตรง และเป็นการสร้างโอกาสของการแจ้งงานได้ในอนาคต

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับสื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล

Zhou (2016) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการบูรณาการการศึกษาดิจิทัลในสภาพสื่อแวดล้อมใหม่ เนื่องจากปัจจุบัน มีเดียอาร์ท ในอนาคตอันใกล้นี้กับคอมพิวเตอร์เป็นแพลตฟอร์มสำหรับศิลปะดิจิทัลจะกลายเป็นกระแสหลักของทัศนศิลป์เนื้อหาดิจิทัลและอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมจะกลายเป็นจุดเติบโตของการพัฒนาเศรษฐกิจของจีน ดังนั้นการศึกษาศิลปะดิจิทัลของจีนควรเข้ายึดโอกาสที่จะเข้าใจกระแสหลักของเวลาการปรับระบบการสอนและการสร้างวินัยการจัดตั้งและการพัฒนาการศึกษาศิลปะดิจิทัลในศตวรรษที่ 21 ส่งเสริมการพัฒนาการศึกษาศิลปะดิจิทัลของจีน

Shaffer (2008) ได้ทำการวิจัยเรื่อง Education in the digital age ปัจจุบันโลกได้อยู่ในยุคที่เศรษฐกิจอยู่ในรูปแบบของเทคโนโลยีเศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมเศรษฐกิจ ส่งผลให้ค่าแรงของแรงงานมีอัตราที่แตกต่างกัน โดยผู้ที่มีความสามารถในการใช้เทคโนโลยี จะได้รับค่าแรงที่สูงกว่าแรงงานที่ไม่สามารถใช้เทคโนโลยีได้ ดังนั้นโรงเรียนและมหาวิทยาลัยจึงมีความจำเป็นต้องสร้างผู้เรียนที่มีทักษะความสามารถในหลากหลายด้าน ได้แก่ เรียนรู้วิจารณญาณและวิจารณญาณ สร้างสรรค์การทำงานร่วมกันและการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ดังนั้นการเตรียมความพร้อมของผู้เรียน โดย Shaffer เชื่อว่าเทคโนโลยีจะส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดที่สร้างสรรค์และแก้ไขปัญหาได้อย่างมีวิจารณญาณ เขาจึงได้ออกแบบเกมคอมพิวเตอร์ที่ซับซ้อนและทันสมัยสำหรับการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเตรียมความพร้อมสู่การเปลี่ยนแปลงของโลกได้

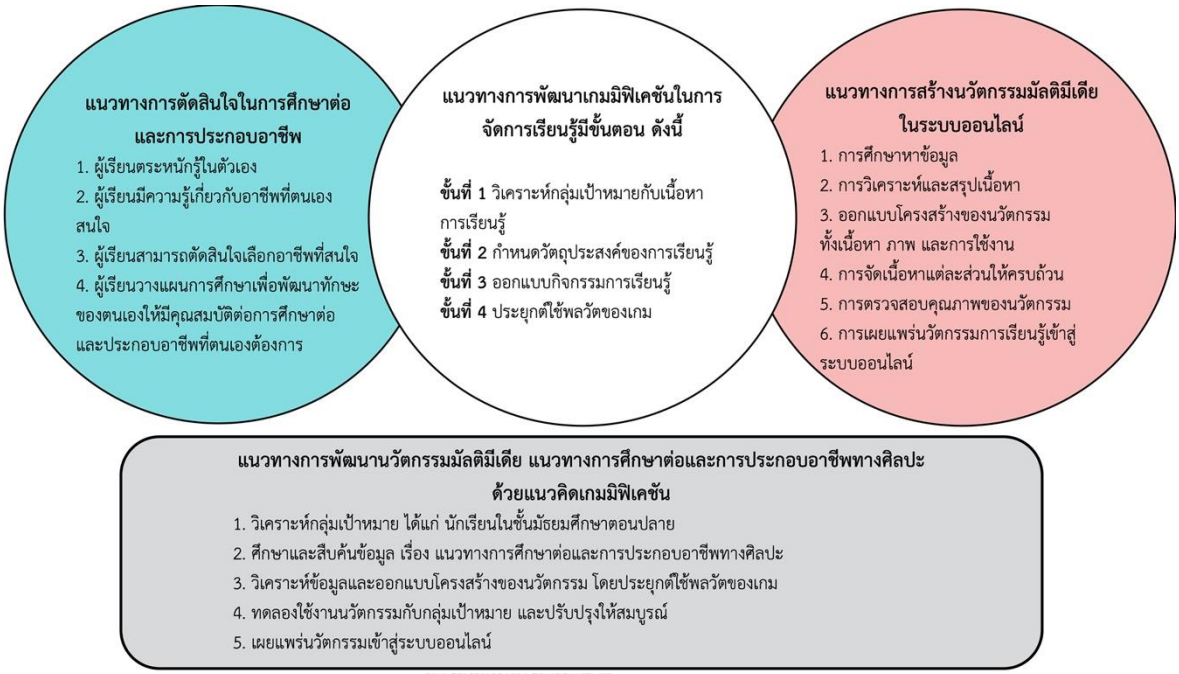
สรุปแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในมุมมองของผู้วิจัย

จากการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องพบว่า การใช้สื่อการเรียนการสอนผ่านระบบออนไลน์เป็นสิ่งที่สามารถแก้ไขช่องว่างทางการศึกษาในยุคปัจจุบันได้ ด้วยผู้เรียนสามารถเรียนรู้เรื่องเดียวกัน โดยไม่จำเป็นต้องอยู่ในสถานที่และเวลาเดียวกัน และบริหารเวลาการเรียนของตนเองได้ตามความสะดวก โดยปัจจุบันสื่อการเรียนรู้ออนไลน์นิยมอยู่ในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดีย ที่มีการสื่อสารออกมาในรูปแบบข้อความ ภาพกราฟิก หรือสื่อวีดีทัศน์ ตามจุดประสงค์การออกแบบของผู้ผลิตสื่อการเรียนการสอน แต่รูปแบบการเรียนการสอนแบบออนไลน์ที่มีเนื้อหามาก จะทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย ไม่มีแรงจูงใจในการเรียนรู้ ดังนั้นจึงมีการนำแนวคิดของเกมมิฟิเคชันเข้ามา เพื่อสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียน

จากการศึกษาและสืบค้นข้อมูลจากเว็บไซต์ที่เกี่ยวข้องกับการแนะแนวอาชีพศิลปะนั้น พบว่า การแนะแนวการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางศิลปะ โดยส่วนมากข้อมูลไม่ทันสมัย ส่งผลให้ผู้เรียนไม่สามารถได้รับความรู้ เรื่อง อาชีพที่ต้องการได้อย่างครบถ้วน และวางแผนสู่การประกอบอาชีพในอนาคตได้ยาก ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญของการแนะแนวการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางด้านศิลปะ โดยวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้มีเชี่ยวชาญในสายอาชีพศิลปะ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาเกมมิฟิเคชันออนไลน์ แนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย เพื่อให้ได้นวัตกรรมที่มีทั้งความรู้ ความน่าสนใจ และรูปแบบที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้โดยง่าย ให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในโลกของอาชีพศิลปะทั้ง 3 สาขา ได้แก่ วิจิตรศิลป์ ประยุกต์ศิลป์ และศิลปศึกษา โดยสื่อสำหรับผู้เรียนระดับมัธยมปลาย ที่ต้องตัดสินใจเลือกสถาบันการศึกษาที่เหมาะสมกับตนเอง ได้วิเคราะห์ตนเองและอาชีพที่น่าสนใจจากแผนผังอาชีพที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น ได้แก่ ลักษณะนิสัยเฉพาะบุคคล การศึกษา และลักษณะของอาชีพ ให้ผู้เรียนได้แนวทางและสามารถวางแผนการศึกษาของตนเองต่อได้อย่างมีคุณภาพ

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ผู้วิจัยสามารถสรุปเป็นแผนภาพความสัมพันธ์ระหว่างแนวทางการตัดสินใจในการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ

แนวทางการพัฒนาเกมมิฟิเคชันในการจัดการเรียนรู้ แนวทางการสร้างนวัตกรรมมัลติมีเดียในระบบออนไลน์ เพื่อกำหนดเป็นแนวทางการพัฒนานวัตกรรมมัลติมีเดียแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน ดังภาพที่ 5



ภาพที่ 5 แผนภาพความสัมพันธ์ของทฤษฎีสู่แนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 3
วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ เป็นงานวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีวิธีดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย
3. การพัฒนาเครื่องมือวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล
6. การสรุป และการอภิปรายผล

1. การศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยศึกษาแนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ทั้งด้านเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ต่อไปนี้

1.1 จิตวิทยาวัยรุ่น ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในเรื่องพัฒนาการด้านต่างๆ โดยเฉพาะพัฒนาการทางด้านจิตใจ ที่วัยรุ่นในช่วงอายุนี้เริ่มเกิดการค้นหาเอกลักษณ์ของตนเอง ค้นหาความต้องการที่แท้จริงของตนเอง เรียนรู้บทบาทหน้าที่ และพัฒนาความสามารถเฉพาะตน เพื่อที่จะวางแผนชีวิตในอนาคต

1.2 การแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะ ในเรื่องขั้นตอนการแนะแนวการศึกษา ให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจในตนเอง ทฤษฎีการเลือกอาชีพ รวมทั้งสถานศึกษาระดับอุดมศึกษาที่มีหลักสูตรการสอนด้านศิลปะ อาชีพที่ประกอบได้หลังสำเร็จการศึกษา

1.3 นวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ ในเรื่องนวัตกรรม การใช้สื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ สื่อออนไลน์แนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะ

1.4 เกมมิฟิเคชัน (Gamification) ในเรื่ององค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน และขั้นตอนการพัฒนาเกมมิฟิเคชัน

1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ทั้งในประเทศไทย และต่างประเทศ

2. การกำหนดกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร ประกอบด้วย

1. ผู้เชี่ยวชาญ ได้แก่

(1) ผู้ที่มีประสบการณ์ทำงานในสายอาชีพศิลปะ

(2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการแนะแนวการศึกษาและประกอบอาชีพ

(3) ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมมิฟิเคชัน

2. นักเรียน ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่มีความสนใจทางด้านศิลปะ

กลุ่มตัวอย่าง ประกอบด้วย

1. กลุ่มตัวอย่างผู้เชี่ยวชาญ

1.1 ผู้เชี่ยวชาญประกอบอาชีพทางด้านศิลปะ มีประสบการณ์ทำงานในสายอาชีพศิลปะ จำนวน 24 ท่าน เพื่อเป็นตัวแทนของอาชีพทางด้านศิลปะ โดยมีการอิงตามสาขาวิชาศิลปะ ดังต่อไปนี้

อาชีพด้านวิจิตรศิลป์ จำนวน 5 อาชีพ

1. จิตรกร (Artist) 1 ท่าน
2. ประติมากร (Sculptor) 1 ท่าน
3. ศิลปินภาพพิมพ์ (Printmakers) 1 ท่าน
4. ศิลปินศิลปะไทย (Thai art Artist) 1 ท่าน
5. ศิลปินการแสดง (Performance Artist) 1 ท่าน

อาชีพด้านประยุกต์ศิลป์ จำนวน 14 อาชีพ

นิเทศศิลป์

1. นักออกแบบดิจิทัล (Digital Designer) 1 ท่าน
2. ศิลปินเชิงแนวคิด (Concept Artist) 1 ท่าน
3. นักสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animator) 1 ท่าน
4. นักออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) และนักออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface) 1 ท่าน
5. นักวาดภาพประกอบ (Illustrator) 1 ท่าน

มัณฑนศิลป์

6. มัณฑนากร (Interior Designer) 1 ท่าน

อุตสาหกรรมศิลป์

7. นักออกแบบออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Designer) 1 ท่าน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

8. เจ้าของแบรนด์เครื่องประดับ (Jewelry Brand Owner) 1 ท่าน

9. นักออกแบบเครื่องแต่งกาย (Fashion Designer) 1 ท่าน

10. นักออกแบบเครื่องปั้นดินเผา (Ceramics Designer) 1 ท่าน

หัตถศิลป์

11. ช่างปูนปั้นไทยโบราณ 1 ท่าน

สถาปัตยกรรม

12. สถาปนิก 1 ท่าน

13. สถาปัตยกรรมไทย 1 ท่าน

14. นักภูมิสถาปัตย์ (Landscape Architect) 1 ท่าน

อาชีพด้านศิลปศึกษา จำนวน 5 อาชีพ

1. อาจารย์ศิลปะ ระดับมัธยมศึกษา 1 ท่าน

2. อาจารย์ศิลปะ ระดับอุดมศึกษา 1 ท่าน

3. เจ้าของสถาบันสอนพิเศษทางศิลปะ 1 ท่าน

4. ภัณฑารักษ์ 1 ท่าน

5. นักศิลปะบำบัด 1 ท่าน

เกณฑ์การคัดเข้า

(1) มีประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ อย่างน้อย 3 ปี หรือ มีผลงานที่เป็นที่รู้จักในสังคม หรือ เคยได้รับรางวัลทางศิลปะในระดับประเทศหรือระดับต่างประเทศ อย่างน้อยจำนวน 3 รางวัล

(2) จบการศึกษาในระดับอุดมศึกษา จากสาขาวิชาทางด้านศิลปะ

(3) ตัวอย่างยินยอมให้ข้อมูล

เกณฑ์การคัดออก

(1) ตัวอย่างไม่สามารถให้ข้อมูลได้ครบถ้วน

1.2 ผู้เชี่ยวชาญด้านการแนะแนวการศึกษาและประกอบชีพ ที่มีประสบการณ์ทำงานด้านการแนะแนวการศึกษาหรือการแนะแนวอาชีพ จำนวน 1 ท่าน

เกณฑ์การคัดเข้า

(1) มีประสบการณ์การทำงาน ด้านการแนะแนวการศึกษาและประกอบชีพ ให้นักเรียนในระดับมัธยมศึกษา อย่างน้อย 5 ปี

(2) จบการศึกษาในระดับอุดมศึกษา จากสาขาวิชาการแนะแนวการศึกษา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

เกณฑ์การคัดออก

(1) ตัวอย่างไม่สามารถให้ข้อมูลได้ครบ

1.3 ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมมิฟิเคชัน ที่มีประสบการณ์การทำวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 1 ท่าน

เกณฑ์การคัดเข้า

(1) มีประสบการณ์การทำวิจัยด้านการศึกษาที่ใช้ทฤษฎีเกมมิฟิเคชันในนวัตกรรมอย่างน้อย 1 เรื่อง

เกณฑ์การคัดออก

(1) ตัวอย่างไม่สามารถให้ข้อมูลได้ครบ

2. กลุ่มตัวอย่างผู้เรียน คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่มีความสนใจทางด้านศิลปะ จำนวน 30 คน

เกณฑ์การคัดเข้า

(1) มีความสนใจในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางด้านศิลปะ

(2) มีการเลือกศึกษาวิชาศิลปะ เป็นรายวิชาเพิ่มเติม หรือรายวิชาเสรี หรือ มีการศึกษาในสายการเรียนศิลปกรรม ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลายของโรงเรียน

เกณฑ์การคัดออก

(1) ตัวอย่างไม่สามารถเข้าร่วมการทดลองได้ครบทุกกิจกรรม

3. การพัฒนาเครื่องมือวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ประกอบด้วย

เครื่องมือระยะที่ 1 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญสาขาต่าง ๆ เพื่อหาแนวทางและรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1. แบบสัมภาษณ์แนวทางการประกอบอาชีพศิลปะ จากผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพทางศิลปะ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 24 ท่าน เป็นแบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง แบ่งคำถามในการสัมภาษณ์ออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนบุคคล

ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ

ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ

2. แบบสัมภาษณ์การสร้างนวัตกรรมการแนะแนวการศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญด้านการแนะแนว สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 1 ท่าน แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง แบ่งคำถามในการสัมภาษณ์ออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนบุคคล

ส่วนที่ 2 การแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพ

ส่วนที่ 3 แนวทางการสร้างสื่อแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางด้านศิลปะ

3. แบบสัมภาษณ์การใช้เกมมิฟิเคชันในนวัตกรรมการศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญด้านเกมมิฟิ-เคชัน สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 1 ท่าน แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง แบ่งคำถามในการสัมภาษณ์ออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนบุคคล

ส่วนที่ 2 ประสบการณ์การทำวิจัยเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการสร้างนวัตกรรมตามเกมมิฟิเคชัน

เครื่องมือระยะที่ 2 เป็นนวัตกรรมการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และเครื่องมือประเมินความพึงพอใจ และความเข้าใจในตนเองของนักเรียนหลังใช้นวัตกรรม

1. นวัตกรรมแนวทางการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะ “Way to find your Art Careers” ที่ดำเนินการโดยใช้หลักของเกมมิฟิเคชันแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 1 “Find Myself” ให้ผู้เรียนจะทำแบบสอบถาม เพื่อค้นหาตัวเอง โดยผู้เรียนจะได้ต้องทำแบบสอบถาม เพื่อประเมินความสนใจ ความรู้ และทักษะความสามารถ ที่เกี่ยวข้องกับคุณสมบัติของผู้ประกอบอาชีพศิลปะ

หมวดที่ 1 ความสนใจทางด้านศิลปะพื้นฐาน เลือกตอบ ชอบ หรือไม่ชอบ

หมวดที่ 2 ความสนใจวิชาศิลปะเฉพาะทาง เลือก 10 อันดับวิชาที่สนใจ

หมวดที่ 3 ความถนัดและความสามารถ เลือกตอบ 5 ระดับ

หมวดที่ 4 บุคลิกภาพทางด้านศิลปะ เลือกตอบ 7 ระดับ

หมวดที่ 5 ลักษณะการทำงาน เลือกตอบ ข้อ A หรือ ข้อ B

ส่วนที่ 2 “My Way in Art Careers” ให้ผู้เรียนค้นหาสาขาการเรียนและประกอบอาชีพทางด้านศิลปะที่เหมาะสมกับตนเองในรูปแบบที่เฉพาะเจาะจง

ส่วนที่ 3 “Based on True Stories” เป็นการให้ความรู้ โดยมีเนื้อหาจากประสบการณ์ตรง จากผู้บุคคลผู้ประกอบสายอาชีพทางด้านศิลปะ ทั้งหมด จำนวน 24 อาชีพ

ส่วนที่ 4 “Design Your Life in Art Careers” ให้ผู้เรียนวางแผนการนำไปสู่อาชีพทางศิลปะที่มีความเหมาะสมกับตนเอง

2. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะ

3. แบบประเมินความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน เรื่อง การวางแผนแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

การพัฒนาเครื่องมือวิจัย มีกระบวนการดังนี้

ระยะที่ 1

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. ศึกษาวิธีการสร้างเครื่องมือวิจัย
3. สร้างเครื่องมือวิจัยแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อศึกษาและวิเคราะห์เป็นแนวทางในการสร้างนวัตกรรมการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย
4. นำเครื่องมือวิจัยให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจ
5. ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัยโดยหาความตรง (Validity)

การหาความตรง (Validity) ดำเนินการโดยนำเครื่องมือไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเพื่อหาดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือตามวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) ที่ประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน ประกอบด้วย

1) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการวัดและประเมินผล ได้แก่ ผศ.ดร.ณัฏฐภรณ์ หลาวทอง
2) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ ผศ.พรเทพ เลิศเทวศิริ
3) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการสอนศิลปะนักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา ได้แก่ อาจารย์ ดร.อรทัย ชวนนิยมตระกูล

6. ปรับปรุงเครื่องมือตามผู้ทรงคุณวุฒิ

7. นำเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 แบบสัมภาษณ์ ขอรับพิจารณาจริยธรรมในคนแบบลดขั้นตอน (Expedited) เพราะมีการระบุตัวตนบุคคล แต่ข้อมูลไม่สุ่มเสี่ยง ใช้เวลาประมาณ 2 สัปดาห์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ระยะที่ 2

8. วิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปพัฒนาเป็นนวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

9. นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญมาพัฒนานวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 2 ด้าน ได้แก่

ด้านที่ 1 การวิเคราะห์ตนเองและการวางแผนสู่อาชีพที่ต้องการ และสร้างเครื่องมือแบบประเมินความเข้าใจในตนเองและการวางแผนการศึกษาของผู้เรียน

ด้านที่ 2 เนื้อหา เรื่อง แนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะที่สรุปและวิเคราะห์จากประสบการณ์ตรงของผู้การประกอบอาชีพทางศิลปะ ทั้ง 3 สาขา

10. นำเสนอเครื่องมือวิจัยต่ออาจารย์ที่ปรึกษา

11. นำเครื่องมือไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบเพื่อหาดัชนีความสอดคล้องของเครื่องมือตามวัตถุประสงค์ (Index of Item Objective Congruence: IOC) เครื่องมือที่ใช้การตรวจสอบคุณภาพ ได้แก่ นวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และแบบประเมินความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน เรื่อง การวางแผนแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือมีดังนี้

1. นวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อยู่ในระดับที่ยอมรับได้ (IOC เฉลี่ย = 0.97)

2. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (IOC เฉลี่ย = 1)

3. แบบประเมินความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน เรื่อง การวางแผนแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย (IOC เฉลี่ย =1)

12. ปรับปรุงเครื่องมือตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิ

13. ขอรับพิจารณาจริยธรรมในคนแบบลดขั้นตอน (Expedited) เพราะทำวิจัยกับบุคคลที่มีข้อมูลไม่สุ่มเสี่ยง ใช้เวลาประมาณ 2 สัปดาห์ เครื่องมือที่ขอรับพิจารณาจริยธรรมในครั้งนี้ได้แก่ เกมมิฟิเคชันออนไลน์ แนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย, แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ นวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

14. ทดลองใช้นวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ไปทดลองใช้ (Try Out) กับกลุ่มทดลองขนาดเล็ก ที่มีความใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง

15. นำเครื่องมือวิจัยไปเก็บข้อมูลกับกลุ่มตัวอย่างจริง

4. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ระยะที่ 1

1. ผู้วิจัยดำเนินสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญผู้ประกอบอาชีพศิลปะ โดยใช้แบบสัมภาษณ์การประกอบอาชีพศิลปะ เพื่อเป็นแนวทางการสร้างนวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 24 คน โดยทำการสัมภาษณ์ จำนวนแต่ละสาขาละดังนี้

1. กลุ่มอาชีพสาขาวิชาวิจิตรศิลป์ 5 คน
2. กลุ่มอาชีพสาขาวิชาประยุกต์ศิลป์ 14 คน
3. กลุ่มอาชีพสาขาวิชาศิลปศึกษา 5 คน

ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการแนะแนว โดยใช้แบบสัมภาษณ์การสร้างนวัตกรรมการแนะแนวการศึกษา จำนวน 1 ท่าน

ผู้วิจัยดำเนินการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมมิฟิเคชัน โดยใช้แบบสัมภาษณ์การใช้เกมมิฟิเคชันในนวัตกรรมการศึกษา จำนวน 1 ท่าน

ระยะที่ 2

1. ผู้วิจัยนำนวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ได้สร้างขึ้นจากการสรุปและวิเคราะห์จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักเรียนในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 5 แผนการเรียนศิลปกรรม จำนวน 30 คน ด้วยการเลือกผู้มีมีคุณสมบัติดังต่อไปนี้ คือ

1) ผู้เรียนที่เรียนอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อายุ 16 – 19 ปี
2) ผู้เรียนมีความสนใจในการศึกษาต่อประกอบอาชีพทางด้านศิลปะ โดยมีเลือกศึกษารายวิชาเพิ่มเติมหรือรายวิชาเสรีทางด้านศิลปะที่โรงเรียน

2. ผู้วิจัยดำเนินการวัดตัวแปรตามของตัวอย่างในรูปแบบของ One shot case study โดยใช้กระบวนการต่อไปนี้

2.1 ให้นักเรียนใช้นวัตกรรมแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2.2 ให้นักเรียนทำแบบทดสอบความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน สู่แนวทางประกอบอาชีพทางศิลปะ

2.3 ให้นักเรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจต่อนวัตกรรมเกมมิฟิเคชันออนไลน์แนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

5. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลตามเครื่องมือวิจัยดังต่อไปนี้

1. แบบสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญอาชีพศิลปะในแต่ละสาขา ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อนำไปสร้างสื่อแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันออนไลน์

2. แบบสัมภาษณ์การสร้างนวัตกรรมการแนะแนวการศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญด้านการแนะแนว ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อนำไปสร้างสื่อแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะ ตามแนวเกมมิฟิเคชันออนไลน์

3. แบบสัมภาษณ์การใช้เกมมิฟิเคชันในนวัตกรรมการศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญด้านเกมมิฟิเคชัน ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อนำไปสร้างสื่อแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะ ตามแนวเกมมิฟิเคชันออนไลน์

4. นวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ใช้วิธีการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC)

5. แบบทดสอบความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน สู่แนวทางประกอบอาชีพทางศิลปะของนักเรียน ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นด้วยสถิติพื้นฐาน ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

โดยนำผลการตอบแบบทดสอบความเข้าใจในตนเองของผู้เรียนหลังทำกิจกรรม มาวิเคราะห์ตามอัตราการประมาณค่า โดยกำหนดค่า ดังต่อไปนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

เห็นด้วยมากที่สุด	ค่าคะแนนเท่ากับ	5
เห็นด้วยมาก	ค่าคะแนนเท่ากับ	4
เห็นด้วยปานกลาง	ค่าคะแนนเท่ากับ	3
เห็นด้วยน้อย	ค่าคะแนนเท่ากับ	2
เห็นด้วยน้อยที่สุด	ค่าคะแนนเท่ากับ	1

6. แบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นด้วยสถิติพื้นฐาน ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

โดยนำผลการตอบแบบวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรมแนะแนวการศึกษามาวิเคราะห์ตามอัตราการประมาณค่า โดยกำหนดค่า ดังต่อไปนี้

พึงพอใจมากที่สุด	ค่าคะแนนเท่ากับ	5
พึงพอใจมาก	ค่าคะแนนเท่ากับ	4
พึงพอใจปานกลาง	ค่าคะแนนเท่ากับ	3
พึงพอใจน้อย	ค่าคะแนนเท่ากับ	2
พึงพอใจน้อยที่สุด	ค่าคะแนนเท่ากับ	1

เกณฑ์ในการแปลความหมายของคะแนน แปลระดับของพฤติกรรมโดยใช้ค่าเฉลี่ยขอคะแนนจากการวิเคราะห์ จากนั้นนำมาหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยให้ค่าเฉลี่ย ดังนี้

เกณฑ์การประเมินผล

ระดับมากที่สุด	ระดับคะแนน	4.51-5.00
ระดับมาก	ระดับคะแนน	3.51-4.50
ระดับปานกลาง	ระดับคะแนน	2.51-3.50
ระดับพอใช้	ระดับคะแนน	1.51-2.50
ระดับควรปรับปรุง	ระดับคะแนน	1.00-1.50

จากนั้นนำข้อมูลที่ได้ของทั้ง 2 แบบประเมิน การวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นด้วยสถิติพื้นฐาน ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

1. การหาค่าร้อยละ (Percentage)

$$\text{ค่าร้อยละ} = \frac{\text{จำนวนคำตอบทั้งหมด} \times 100}{\text{จำนวนของนักเรียน}}$$

2. ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) หมายถึง ค่าที่ได้จากผลรวมทั้งหมด หารด้วยจำนวนข้อมูลทั้งหมด โดยมีสูตรคำนวณดังนี้

$$\bar{x} = \frac{\Sigma x}{N}$$

เมื่อ $\bar{x}$ หมายถึง ค่าเฉลี่ยเลขคณิต

Σx หมายถึง ผลรวมของตัวเลขทั้งหมด

N หมายถึง จำนวนข้อมูลทั้งหมด

3. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation: S.D.) คือ ค่าเฉลี่ยของความแตกต่างของข้อมูลกับค่าเฉลี่ยของข้อมูลชุดนั้น โดยมีสูตรในการคำนวณ ดังนี้

$$\text{S.D.} = \sqrt{\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{(N-1)}}$$

เมื่อ	S.D.	หมายถึง	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$(x-\bar{x})$	หมายถึง	ส่วนเบี่ยงเบนของข้อมูลจากค่าเฉลี่ย
	N	หมายถึง	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

6. การสรุป และอภิปรายผล

ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยในรูปแบบของตาราง แผนภูมิ และความเรียง ตามเครื่องมือวิจัย ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แนวทางการประกอบอาชีพศิลปะ จากผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพทางศิลปะ แบบสัมภาษณ์การสร้างนวัตกรรมการแนะแนวการศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญด้านการแนะแนว แบบสัมภาษณ์การใช้เกมมิฟิเคชันในนวัตกรรมการศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญด้านเกมมิฟิเคชัน นวัตกรรมแนวทางการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะ “Way to find your Art Career” แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทาง

ศิลปะ แบบประเมินความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน เรื่อง การวางแผนแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

การอภิปรายผลจะเป็นในเขียนเพื่อตอบจุดประสงค์ของการวิจัย คือ เพื่อพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และเพื่อศึกษาผลการใช้การพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผู้วิจัยนำเสนอข้อเสนอแนะ 2 ประเด็น คือ ข้อเสนอแนะในการวิจัย และข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาพที่ 6 แผนภูมิกระบวนการทำวิจัย

บทที่ 4
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มีวัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และเพื่อศึกษาผลการใช้การพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ระยะ ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ดังนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนาแนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์

ระยะที่ 2 การศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ระยะที่ 1 การพัฒนาแนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์

ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 26 ท่าน โดยใช้แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อหาแนวทางทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยนำมาพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์

1.1 ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

สรุปผลการสัมภาษณ์ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ตามประเด็นดังนี้ บุคลิกภาพทางด้านศิลปะ การศึกษาต่อระดับอุดมศึกษาทางด้านศิลปะ และการทำงานในอาชีพศิลปะ

หมายเหตุ กำหนดผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพศิลปะ เป็น 3 สาขา ได้แก่ อาชีพสาขาวิจิตรศิลป์ อาชีพสาขาประยุกต์ศิลป์ อาชีพสาขาศิลปศึกษา ดังนี้

อาชีพด้านวิจิตรศิลป์ จำนวน 5 อาชีพ

1. จิตรกร (Artist) 1 ท่าน
2. ประติมากร (Sculptor) 1 ท่าน
3. ศิลปินภาพพิมพ์ (Printmakers) 1 ท่าน
4. ศิลปินศิลปะไทย (Thai art Artist) 1 ท่าน

5. ศิลปินการแสดง (Performance Artist) 1 ท่าน

อาชีพด้านประยุกต์ศิลป์ จำนวน 14 อาชีพ

นิเทศศิลป์

1. นักออกแบบดิจิทัล (Digital Designer) 1 ท่าน
2. ศิลปินเชิงแนวคิด (Concept Artist) 1 ท่าน
3. นักสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animator) 1 ท่าน
4. นักออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) และนักออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface) 1 ท่าน
5. นักวาดภาพประกอบ (Illustrator) 1 ท่าน

มัณฑนศิลป์

6. มัณฑนากร (Interior Designer) 1 ท่าน

อุตสาหกรรมศิลป์

7. นักออกแบบออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Designer) 1 ท่าน
8. เจ้าของแบรนด์เครื่องประดับ (Jewelry Brand Owner) 1 ท่าน
9. นักออกแบบเครื่องแต่งกาย (Fashion Designer) 1 ท่าน
10. นักออกแบบเครื่องปั้นดินเผา (Ceramics Designer) 1 ท่าน

หัตถศิลป์

11. ช่างปูนปั้นไทยโบราณ 1 ท่าน

สถาปัตยกรรม

12. สถาปนิก 1 ท่าน
13. สถาปัตยกรรมไทย 1 ท่าน
14. นักภูมิสถาปัตย์ (Landscape Architect) 1 ท่าน

อาชีพด้านศิลปศึกษา จำนวน 5 อาชีพ

1. อาจารย์ศิลปะ ระดับมัธยมศึกษา 1 ท่าน
2. อาจารย์ศิลปะ ระดับอุดมศึกษา 1 ท่าน
3. เจ้าของสถาบันสอนพิเศษทางศิลปะ 1 ท่าน
4. ภัณฑารักษ์ 1 ท่าน
5. นักศิลปะบำบัด 1 ท่าน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ตารางที่ 13 สรุปการสัมภาษณ์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านวิจิตรศิลป์ จากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสายอาชีพ

สาขาอาชีพ	**คุณสมบัติของแต่ละสาย**			
สาขาวิจิตรศิลป์	**ความสนใจ**	**ความถนัดและความสามารถ**	**บุคลิกภาพ**	**ลักษณะงานที่ต้องทำ**
1. จิตรกร (Artist)	1. หนังสือศิลปะและวิทยาศาสตร์ 2. ฟังดนตรีคลาสสิก 3. จิตรกรที่มีชื่อเสียง เช่น Norman Rockwell	1. การวาดรูปสีน้ำมัน 2. การใช้โปรแกรม Photoshop	1. มีความอดทนค่อนข้างสูง 2. พัฒนาทักษะการวาดภาพอยู่เสมอ 3. มีวินัยสูง 4. ชอบการทำงานกับคนจำนวนน้อย 5. ชอบการอ่านหนังสือ	1. เสนอแนวความคิดและรูปแบบงานที่จะทำ โดยปรึกษากับแกลเลอรี 2. วางแผนการทำงาน กำหนดขนาด จำนวนชิ้นงาน และระยะเวลาในการทำจนจบส่งสเก็ตให้กับแกลเลอรี และลูกค้าเพื่อตกลงการซื้องาน 3. สร้างสรรค์ผลงาน ส่วนแกลเลอรีเป็นผู้ตกลงในการขายงาน
2. ประติมากร (Sculptor)	1. งานจิตรกรรม 2. งานลายไทย 3. งานปูนปั้น 4. งานประติมากรรม	1. ทักษะการวาดเส้น 2. ทักษะการเขียนภาพลายไทย 3. ทักษะการสร้างงานจิตรกรรมสีน้ำมัน หรือสีอะคริลิก 4. ทักษะการสร้างงานปูนปั้น 5. ทักษะการสร้างงานประติมากรรม 6. ทักษะงานช่าง เช่น การเชื่อม การติดตั้งงาน 7. มีความรู้เรื่องการระบายสีบนงานประติมากรรม 8. ทักษะการใช้โปรแกรม Adobe Photoshop, Model 3D, cgtrader	1. มีความจริงจังในการทำงาน 2. มีร่างกายที่แข็งแรง 3. มีความมั่นใจในตนเอง 4. ชอบการทำงานที่มีความอิสระ	1. การปั้นตามความต้องลูกค้า รูปแบบเป็นงานปั้นไทย งานปั้นสากล มีทั้งงานปั้นดิน งานปั้นปูน และงานปั้นขี้ผึ้ง 2. ลูกค้าติดต่อเรา อธิบายรายละเอียดของงาน 3. ทำการร่างสัญญา (รายละเอียดของงาน ราคา ระบุงานที่ส่ง แบ่งออกเป็นกี่งวด) 4. ส่งแบบร่าง ปั้นโมเดล หรือปริ้นท์ 3D 5. ลูกค้าตกลงแบบแล้วเริ่มปั้นงานจริง 6 ส่งผลงานสมบูรณ์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาอาชีพ	คุณสมบัติของแต่ละสาย			
สาขาวิจิตรศิลป์	**ความสนใจ**	**ความถนัดและความสามารถ**	**บุคลิกภาพ**	**ลักษณะงานที่ต้องทำ**
3. ศิลปินภาพพิมพ์ (Printmakers)	1.วาดรูป	1. มีความรู้เรื่องคุณสมบัติของวัสดุและอุปกรณ์การทำงาน 2. รู้วิธีการรักษาแม่พิมพ์ 3. สามารถโปรโมตผลงาน 4. มีการวางเป้าหมายของการทำงาน และผลักดันตนเองอยู่เสมอ 6. มีทักษะการใช้โปรแกรม Adobe photoshop	1. เป็นคนที่วางแผนในการทำงาน 2. เป็นคนมีระเบียบวินัย 3. เป็นคนรักษาความสะอาด 4. มีความประณีตในการทำงาน 5. มีความสม่ำเสมอในการทำงาน 6. มีการพัฒนาเทคนิคใหม่ในการสร้างสรรค์งาน	1. ขั้นการศึกษาและหาแรงบันดาลใจ - สร้างสรรค์ผลงานตามแรงบันดาลใจของตนเอง หรือตามหัวข้อการประกวดงานศิลปะ โดยมีการหาข้อมูล และลงพื้นที่จริง 2. ขั้นการสร้างสรรค์ผลงลงาน - ออกแบบทางภาพร่างตามความคิด วิเคราะห์ภาพร่างว่าตอบโจทย์ความคิดไหม เมื่อแบบร่างเรียบร้อย ทำการขยายภาพร่างและร่างลงบนแผ่นไม้ จากนั้นทำการแกะไม้ และพิมพ์งานลงบนกระดาษ 3. ขั้นโปรโมตงาน - การโปรโมตและจำหน่ายผลงาน มี 2 ทาง คือ 1.การขายผลงานด้วยตนเอง 2. การขายผลงานผ่านแกลอรี่ซึ่งจะโดนหักเปอร์เซ็นต์ในการขายผลงานส่วนหนึ่ง
4. ศิลปินศิลปะไทย (Thai art Artist)	1. ภาพจิตรกรรมไทยโบราณ 2. จิตรกรรมฝาผนังผลงานของศิลปินไทย เช่น อ.จักรพันธุ์ โปษยกฤต และ อ.เฉลิมชัย โฆษิต-พิพัฒน์ 3. เรื่องราวในพระพุทธศาสนา เช่น ไตรภูมิ กฎแห่งกรรม พระธรรมคำสอน	1. มีความรู้ในเรื่องพระพุทธศาสนา ไตรภูมิ หลักธรรมคำสอน มีความตั้งใจ มีความประณีตละเอียดอ่อน	1. เป็นคนโลกส่วนตัวสูง 2. มองโลกในแง่ดี 3. มีระเบียบวินัย 4. มีความอดทนและความมุ่งมั่น ในการทำงาน 5. สามารถอยู่กับผลงานได้นาน 6. เป็นคนใจเย็น 7. เป็นคนที่ศึกษาหาความรู้ในอยู่เสมอ	เขียนภาพจิตรกรรมไทย และทำงานประกวด 1. ศึกษาค้นคว้าเรื่องราวที่สนใจ เช่น เลือกเรื่องพุทธประวัติ 1 ตอน แล้วศึกษาแบบจิตรกรรมไทยโบราณ จิตรกรรมทิเบต และจิตรกรรมเปอร์เซีย จากนั้นสร้างสรรค์ในรูปแบบของตัวเอง 2. การทำแบบร่าง กำหนดเนื้อหาเรื่องราว การวางองค์ประกอบ และโครงสี 3. การเตรียมพื้นเฟรม โครงไม้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

สาขาอาชีพ	คุณสมบัติของแต่ละสาย			
สาขาวิจิตรศิลป์	**ความสนใจ**	**ความถนัดและความสามารถ**	**บุคลิกภาพ**	**ลักษณะงานที่ต้องทำ**
				ขึงผ้าดิบ แล้วทารองพื้นด้วยดินสอพองผสมกาวเม็ดมะขาม และขัดพื้นให้เรียบ 4. การร่างภาพ นำภาพร่างมาขยายลงบนเฟรม ปรับโครงสร้าง และรายละเอียด 5. การลงสีบรรยากาศโดยรวม จากนั้นตัดเส้นและเก็บรายละเอียด 6. วิเคราะห์ผลงานภาพรวม แล้วปรับแก้ให้สมบูรณ์
5. ศิลปินการแสดง (Performance Artist)	1. ปรัชญา 2. ประเด็นปัญหาสังคม เช่น เรื่อง การกดขี่ทางเพศ ,ความไม่เท่าเทียมกันในสังคม	1. สามารถศึกษาหาข้อมูล เรื่องราว และคิดงานที่แปลกใหม่ 2. สามารถคิดงานที่เป็น Original idea 3. สามารถแสดงภาพที่เป็นสัญลักษณ์ มีความหมายได้ 4. สามารถแสดงภาพแบบที่ไม่เคยมีคนคิดมาก่อน 5.ความรู้และทักษะในการตัดต่อการถ่ายทำ	1. ชอบการถกเถียงการวิพากวิจารณ์ 2. ชอบการคิดวิเคราะห์ 3. ชอบการตั้งคำถามกับเรื่องต่าง ๆ 4. เป็นคนคิดลึกซึ้ง	การแสดงสร้าง Performance art 1. ศึกษาหาข้อมูลในต่างจังหวัดต่างประเทศ เป็นเวลา 3 - 4 เดือน ใน การเก็บข้อมูล 2. ระยะเวลาสร้างงาน เป็นเวลา 4 -5 เดือน โดย 1 ชุด มี 5 ชิ้น เดือนละ 1 ชิ้น หรือสองเดือน 1 ชิ้น ขึ้นกับงาน (ในหนึ่งอาทิตย์ถ่ายงาน 2-3 วัน ในวันเสาร์อาทิตย์ ตอบอีเมล คิดไอเดีย หาแรงบันดาลใจ)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 14 วิเคราะห์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านวิจิตรศิลป์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสายอาชีพ

ด้านที่	ประเด็น	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
		1	2	3	4	5
1. ความสนใจ	- ศึกษาหนังสือศิลปะ ประวัติศาสตร์ศิลป์	✓	✓	✓	✓	✓
	- งานจิตรกรรม	✓	✓	✓	✓	
	- การวาดรูป	✓	✓	✓	✓	✓
	- งานจิตรกรรมไทย งานจิตรกรรมฝาผนัง เรื่องราวในพระพุทธศาสนา		✓		✓	
	- ปรัชญา หรือ ปัญหาสังคม เช่น ความเท่าเทียมกัน สงคราม ความเลื่อมล้ำทางสังคม	✓	✓	✓		✓
2. ความถนัดและความสามารถ	- การสร้างงานจิตรกรรม เช่น งานสีน้ำมัน หรือสีอะคริลิก งานภาพพิมพ์	✓	✓	✓	✓	✓
	- การเขียนลายไทย		✓		✓	
	- การสร้างสรรค์งานประติมากรรม เช่น งานปูนปั้น งานหล่อ งานแกะสลัก งานโมเดล	✓	✓		✓	
	- การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ เช่น Adobe Photoshop	✓	✓	✓	✓	✓
	- มีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่	✓	✓	✓	✓	✓
	- สามารถแสดงงานที่เป็นสัญลักษณ์ มีความหมายได้ดี	✓	✓	✓	✓	✓
3. บุคลิกภาพ	- มีความคิดสร้างสรรค์	✓	✓	✓	✓	✓
	- ชอบการแสดงออกทางความคิดของตนเองผ่านผลงานศิลปะ	✓	✓	✓	✓	✓
	- มีวินัยสูง	✓	✓	✓	✓	✓
	- มีความสม่ำเสมอในการทำงาน	✓	✓	✓	✓	✓
	- สามารถสร้างผลงานด้วยตนเองตั้งแต่ต้นจนจบงาน	✓	✓	✓	✓	
	- ค่อนข้างเป็นคนโลกส่วนตัวสูง	✓		✓	✓	✓
	- ชอบความอิสระในการทำงาน	✓	✓	✓	✓	✓
	- ชอบการคิดวิเคราะห์ การวิพากวิจารณ์ ตั้งคำถามกับสิ่งต่าง ๆ	✓		✓		✓
	- มีความอดทนสูง	✓	✓	✓	✓	
4. ลักษณะงานที่ต้องทำ	**- ขั้นการหาแรงบันดาลใจ** ส่วนมากศิลปินมักสร้างงานมาจากแรงบันดาลของตนเอง หรือสร้างสรรค์ตามโจทย์ของการประกวดผลงานศิลปะ ในกรณีเป็นศิลปินสายส่งงานประกวด	✓	✓	✓	✓	✓

ด้านที่	ประเด็น	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
		1	2	3	4	5
	- ขั้นตอนสร้างสรรค์ผลงาน สร้างสรรค์งานตามแรงบันดาลใจของตนเอง หรือการสร้างสรรค์งานตามความต้องการของลูกค้าด้วยเทคนิคที่ตนเองถนัด	✓	✓	✓	✓	✓
	- ขั้นขายผลงาน โดยส่วนมากงานขายจะอยู่ในรูปแบบการแสดงงาน การโพสต์ในกลุ่มขายงานศิลปะ	✓		✓	✓	✓
4. ลักษณะงานที่ต้องทำ	- ศิลปินอิสระขายผลงานด้วยตนเอง		✓	✓	✓	
	- ศิลปินภายใต้การดูแลของแกลอรี่	✓				✓

จากตารางวิเคราะห์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขาวิจิตรศิลป์จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 อาชีพ ได้แก่ 1. จิตรกร 2. ประติมากร 3. ศิลปินภาพพิมพ์ 4. ศิลปินศิลปะไทย 5. ศิลปินด้านการแสดง รวมทั้งการทบทวนเอกสาร หลักสูตรการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปผลได้ดังตารางที่ 13

ตารางที่ 15 การสรุปคุณสมบัติของอาชีพทางด้านวิจิตรศิลป์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และการทบทวนเอกสาร หลักสูตรการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านวิจิตรศิลป์
1. เป็นผู้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 2. สามารถถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกของตนเอง ผ่านการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้เป็นอย่างดี 3. ชื่นชอบการสร้างสรรค์ผลงานตามความรู้สึก มากกว่าการออกแบบงานศิลป์เพื่อประโยชน์ใช้สอย 4. มีทักษะการใช้วัสดุ อุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในเทคนิคที่ตนเองถนัดเป็นอย่างดี 5. มีความรู้และเข้าใจในทฤษฎีพื้นฐานของศิลปะ เช่น ทัศนธาตุ องค์ประกอบศิลป์ สีในงานศิลปะ กายวิภาคมนุษย์ กายวิภาคสัตว์ ทัศนียวิทยา ศิลปวิจารณ์	**ด้านความสนใจ** 1. ความสนใจนั้นขึ้นอยู่กับศิลปิน ว่าสนใจในเรื่องใดเป็นพิเศษ จนเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน เช่น เรื่องการเมือง สังคม แรงงาน ความเท่าเทียม สงคราม ปรัชญา ศาสนา สิ่งแวดล้อม เป็นต้น 2. เทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นกับแต่ละความถนัด เช่น การปั้น ภาพพิมพ์ การแสดง การเพ้นท์สีน้ำมัน การเขียนภาพลายไทย 3. ชอบการวาดภาพมาตั้งแต่เด็ก **ความถนัดและความสามารถ** 1. มีทักษะพื้นฐานการวาดรูปที่ค่อนข้างสูง 2. มีความคิดที่ลึกซึ้ง 3. มีความสามารถในการสร้างผลงานด้วยเทคนิคที่ตนถนัด 4. มีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่ 5. รู้จักการโปรโมตผลงาน สามารถขายงานตนเองได้ หรือมีแกลเลอรีที่ขายงานให้ **ด้านบุคลิกภาพ** 1. มีความคิดสร้างสรรค์

การทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านวิจิตรศิลป์
6. มีความรู้เกี่ยวประวัติศาสตร์ศิลป์ 7. มีทักษะความเชี่ยวชาญในการสร้างสรรค์งานศิลปะเทคนิคใดเทคนิคหนึ่ง เช่น สีน้ำ สีน้ำมัน การแกะสลักภาพพิมพ์ไม้ การปั้นหุ่นขี้ผึ้ง หรือโปรแกรมทางคอมพิวเตอร์ 8. รับรู้สุนทรียภาพในธรรมชาติและผลงานศิลปะได้เป็นอย่างดี	2. ชอบการแสดงออกทางความคิดของตนเองผ่านผลงานศิลปะ 3. มีวินัยสูง 4. มีความสม่ำเสมอในการทำงาน 6. มีการพัฒนาตนเองอยู่เสมอ 7. มีความอดทนสูง **ลักษณะงานที่ต้องทำ** <u>ขั้นการหาแรงบันดาลใจ</u> ส่วนมากศิลปินมักสร้างงานมาจากแรงบันดาลของตนเอง หรือสร้างสรรค์ตามโจทย์ของการประกวดผลงานศิลปะ ในกรณีเป็นศิลปินสายส่งงานประกวด **ขั้นตอนสร้างสรรค์ผลงาน** จะทำตามตามเทคนิคที่ตนเองถนัด **ขั้นขายผลงาน** มี 2 แบบ คือ 1. ศิลปินอิสระขายผลงานด้วยตนเอง 2. ศิลปินภายใต้การดูแลของแกลอรี่ โดยส่วนมากงานขายจะอยู่ในรูปแบบการแสดงงาน หรือการโพสต์ในกลุ่มขายงานศิลปะ

ตารางที่ 16 สรุปการสัมภาษณ์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขานิเทศศิลป์ จากผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสายอาชีพ

สาขาอาชีพ	คุณสมบัติของแต่ละสาย			
สาขานิเทศศิลป์	ความสนใจ	ความถนัดและความสามารถ	บุคลิกภาพ	ลักษณะงานที่ต้องทำ
1. นักออกแบบดิจิทัล (Digital Designer)	1. อ่านหนังสือการ์ตูน วรรณกรรม และบทสัมภาษณ์ศิลปินหรือนักออกแบบตามนิตยสาร	1. การอ่านจับใจความสำคัญ 2. ทักษะในการใช้โปรแกรมออกแบบต่าง ๆ เช่น Adobe Creative Suite, Figma, Google Sheet, Flourish 3. ทักษะการนำเสนองานให้ไหลลื่นและน่าสนใจ 4. มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ข้อมูลใหม่ ๆ	1. ขี้สงสัย 2. ชอบตั้งคำถาม 3. ชอบการทำงานคนเดียว	การทำงานร่วมกับนักเขียนและโปรแกรมเมอร์ - นักเขียนจะเป็นคนเตรียมข้อมูลและวาง Storyboard ส่วน Digital Designer มีหน้าที่นำ Storyboard นั้นไปออกแบบต่อ และส่งต่อให้โปรแกรมเมอร์เขียนโค้ดให้เป็นเว็บไซต์จริง

สาขาอาชีพ	คุณสมบัติของแต่ละสาย			
สาขานิเทศศิลป์	**ความสนใจ**	**ความถนัดและความสามารถ**	**บุคลิกภาพ**	**ลักษณะงานที่ต้องทำ**
2. ศิลปินเชิงแนวคิด (Concept Artist)	1. การ์ตูนหลากหลายแนว ไทย ญี่ปุ่น และเกาหลี Disney รวมทั้ง YouTube Behind the sense, Tutorial Animation 2. หนังสือ Animation Artbook 3.วิชา Anatomy, Concept Art 4. การวาด Comic Art	1. มีทักษะการวาดเส้นและการลงสี 2. มีทักษะการใช้โปรแกรมดิจิตอลเพ้นท์ได้ 3. มีทักษะการวาดรูปการ์ตูน 4. สามารถวาดภาพที่เป็น Perspective ได้ 5. ทักษะในการรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล 6. มีความละเอียดในการออกแบบ 7. มีความหยืดหยุ่นสามารถวาดได้หลายสไตล์ 8. มีทักษะการนำเสนองาน	1. เป็นคนค่อนข้างเก็บตัว จะชอบสังเกตคน มากกว่าการเป็นคนพูด 2. สื่อสารอารมณ์ผ่านผลงานศิลปะได้ดีกว่าการพูด	งานอยู่ในส่วน Pre-production ของงาน Animation เป็นผู้พัฒนางานจากสคลิปที่ได้รับมอบหมาย งานแบ่งออกเป็น 3 สิ่งที่ต้องวาด ได้แก่ 1. ตัวละคร (Character) 2. ฉาก (Scene) 3. อุปกรณ์ประกอบในฉาก (Prop) เพื่อทำ Key Visual และ Story Board สร้างเป็นลำดับเหตุการณ์ แสดงการเคลื่อนไหวของตัวละคร และการเคลื่อนไหวของกล้อง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาอาชีพ	คุณสมบัติของแต่ละสาย			
สาขานิเทศศิลป์	**ความสนใจ**	**ความถนัดและความสามารถ**	**บุคลิกภาพ**	**ลักษณะงานที่ต้องทำ**
3. นักสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animator)	1. ชอบการวาดรูปตั้งแต่เด็ก ศิลปินที่ชอบ มาซาชิ คิชิโมโต้ (นักวาดการ์ตูนนารูโตะ) 2. ผู้กำกับที่ชื่นชอบ Christopher Edward Nolan 3. Animator ที่ชอบ คุณตุลย์ วีรภัทร ชินะนาวิน	1.ความสามารถด้านคณิตศาสตร์ และฟิสิกส์ 2. การวาดการ์ตูน 3. การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างงาน 4. ความเข้าใจเรื่องของกายวิภาคของคนและสัตว์ เชื่อมโยงกับการเคลื่อนไหวให้ได้เป็นอย่างธรรมชาติ 5.มีความรับผิดชอบสูง 6. สามารถทำงานเป็นทีมได้	1. เป็นคนช่างสังเกต 2. การเคลื่อนไหวทุก ๆ อย่างบนโลกใบนี้ ตลอดเวลา การขยับ เก็บรายละเอียด 3. มีความมุ่งมั่น	งานอยู่ในขั้นกระบวนการ Production คือ นำคาแรกเตอร์ที่เป็น 2D จากฝ่าย Pre-production มาทำเป็นโมเดล 3 มิติ ที่ขยับได้พร้อมใช้งาน โดยตำแหน่ง Animator จะมีการทำงานร่วมกับ Model มีหน้าที่ ทำคาแรกเตอร์ที่เป็น 2D เป็นโมเดล 3 มิติ และฝ่าย Rigging มีหน้าที่ ใส่กระดูก วางระบบและLayout ผู้วางกล้องและโมเดล ไว้ตามที่ Storyboard ออกแบบ โดย Animator จะเป็นคนทำงานต่อตำแหน่ง Layout คือเป็นผู้ที่มีหน้าที่ทำให้ตัวละครและองค์ประกอบต่าง ๆ ในฉากเคลื่อนไหวได้ ตามเนื้อเรื่องอย่างเป็นธรรมชาติ เมื่อจบงานในส่วน Production หลังจากนั้นส่งงานต่อให้กับฝ่าย Post Production

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาอาชีพ	คุณสมบัติของแต่ละสาย			
สาขานิเทศศิลป์	**ความสนใจ**	**ความถนัดและความสามารถ**	**บุคลิกภาพ**	**ลักษณะงานที่ต้องทำ**
4. นักวาดภาพประกอบ (Illustrator)	1. ชอบอ่านการ์ตูนมังงะ 2.ชอบวาดรูปเล่น 3. ชอบศิลปินไทย เช่น คุณวิศุทธิ์ พรนิมิต (Wisut), คุณภัทรีดา ประสานทอง (PANG), คุณไตรภัค สุภวัฒนา (PUCK) ติดตามแล้วก็เริ่มรู้สึกว่าตัวเองอาจจะไปในเส้นทางนั้นได้เหมือนกัน 4. จิตวิทยา 5. ไม่ชอบวิชาคณิตศาสตร์	1.ทักษะการวาดภาพ 2. มีความรู้เรื่องการตลาด 3. มีความคิดสร้างสรรค์ 4. มีทักษะด้านการเขียนและการวาดภาพประกอบ	1. เป็นคนมีจินตนาการ 2. เป็นคนอ่อนไหวง่าย ชอบการคุยเรื่องความรู้สึก 3. ชอบสื่อสารผ่านการเขียนมากกว่าการพูด 4. เป็นคนอัปเดตข่าวสารอยู่ตลอดเวลา มีเรื่องเล่าต่อให้ผู้อื่นได้ 5. มีระเบียบวินัย	งานหลัก คือ Online content ที่ The Potential เขียนอยู่ในหมวด Dear Parents คือ เขียนสิ่งที่อยากสื่อให้พ่อแม่รู้ในมุมมองของคนเป็นลูก ผ่านประเด็นจากในหนัง การทำงานจะมีอิสระทั้งทางการเขียนและวาดรูป ทางบริษัทจะตรวจผลงานเรื่องของเนื้อหาและการใช้คำรวมถึงภาพวาดบ้าง โดยกระบวนการทำงานดังนี้ 1.การหาหนังหรือซีรีย์ จากนั้นเมื่อเจอประเด็นที่น่าสนใจก้จะทำการพิมพ์ลงใน Google Doc 2. กองบรรณาธิการตรวจ 3. ทำการแก้ไขและเริ่มวาดภาพ ซึ่งจำนวนผลงานต่อเดือนอย่างต่ำคือ 2 ชิ้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาอาชีพ	คุณสมบัติของแต่ละสาย			
สาขานิเทศศิลป์	**ความสนใจ**	**ความถนัดและความสามารถ**	**บุคลิกภาพ**	**ลักษณะงานที่ต้องทำ**
5. UX /UI	1. เทคโนโลยี 2. เกม 3. แอปพลิเคชัน 4. เว็บไซต์ และแพลตฟอร์ม (Platform)	1. ถนัดวิชาภาษาอังกฤษ 2. การออกแบบกราฟิก 3. การเขียนโค้ด 4.การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) คิดอย่างเป็นระบบ มีเหตุมีผล (Cause Effect) 5. มีพื้นฐานการออกแบบ 6. มีความรู้ในทฤษฎีการออกแบบต่าง ๆ	1. ชอบใช้เหตุผล ปะติดปะต่อเรื่องให้เป็นระบบ	การออกแบบเว็บไซต์ และแอปพลิเคชัน 1. ทำการวิจัยผู้ใช้ (User Research) เพื่อหาข้อมูลช่วยเหลือ (Insight) มาปรับปรุงประสบการณ์ของผู้ใช้ 2. วางแผนและรูปแบบการทำงานของทีม หาคนที่มีความสามารถเข้ามาในทีม จากนั้นสอนงาน

ตารางที่ 17 วิเคราะห์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในด้านประยุกต์ศิลป์ สาขานิเทศศิลป์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสายอาชีพ

ด้านที่	ประเด็น	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
		1	2	3	4	5
1. ความสนใจ	- อ่านพวกสื่อสิ่งพิมพ์ เช่น การ์ตูน วรรณกรรม นิตยสาร	✓	✓	✓	✓	
	- เสพสื่อพวกแอนิเมชัน(Animation) และภาพยนตร์		✓	✓		
	- สนใจแพลตฟอร์มเกม แอปพลิเคชัน เว็บไซต์	✓	✓	✓		✓
	- การวาดรูปสไตล์การ์ตูน	✓	✓	✓	✓	
2. ความถนัดและความสามารถ	- มีทักษะการอ่านจับใจความ การเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล	✓	✓	✓	✓	✓
	- ทักษะในการใช้โปรแกรมออกแบบ	✓	✓	✓	✓	✓
	- ทักษะการวาดรูปการ์ตูน ความเข้าใจเรื่องของกายวิภาคของคนและสัตว์	✓	✓	✓	✓	
	- สามารถทำงานเป็นทีมได้	✓	✓	✓	✓	✓
	- คิดวิเคราะห์ คิดอย่างเป็นระบบ มีเหตุมีผล	✓	✓	✓	✓	✓
	- มีความละเอียดในการออกแบบ	✓	✓	✓	✓	✓
	- มีทักษะการนำเสนองาน	✓	✓	✓	✓	✓
	- กระตือรือร้น ในการเรียนรู้สิ่งใหม่ และข่าวสารอยู่เสมอ	✓	✓		✓	

ด้านที่	ประเด็น	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
		1	2	3	4	5
3. บุคลิกภาพ	- มีจินตนาการสูง		✓	✓	✓	
	- สามารถทำงานเป็นทีมได้	✓	✓	✓		✓
	- ชอบทำงานคนเดียว	✓	✓		✓	
	- ชอบสื่อสารผ่านการภาพมากกว่าการพูด	✓	✓	✓	✓	
	- ช่างสังเกต	✓	✓	✓	✓	✓
	- เป็นคนละเอียด	✓	✓	✓	✓	✓
	- ชอบใช้เหตุผล ปะติดปะต่อเรื่องราว	✓			✓	✓
4. ลักษณะงานที่ต้องทำ	- รูปแบบการทำงานเป็นทีม ทำงานร่วมกับตำแหน่งงานอื่นโดยเป็นตำแหน่งสร้างผลงานขึ้นมาจากโจทย์ที่ได้รับ อาจสร้างเป็นภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว หรือเว็บไซต์ ที่ตอบโจทย์	✓	✓	✓		✓
	- ทำงานโดยเป็นคนคิดเนื้อหา และภาพด้วยตนเอง จบงานด้วยตัวเองคนเดียว				✓	

ตารางที่ 18 คุณสมบัติของอาชีพทางด้านประยุกต์ศิลป์ สาขานิเทศศิลป์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และการทบทวนเอกสาร หลักสูตรการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
1. ชื่นชอบการออกแบบเพื่อการสื่อสาร ในหลากหลายรูปแบบ เช่น วาดการ์ตูน ออกแบบตัวละคร ออกแบบอัตลักษณ์องค์กร ออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ออกแบบสื่อประชา สัมพันธ์ เขียนบทภาพยนตร์ หรือแอนิเมชัน ตัดต่อภาพยนต์ สร้างเทคนิคพิเศษทางวิดีโอและภาพยนตร์ ออกแบบภาพเคลื่อนไหว ออกแบบและพัฒนาเกม ออกแบบพัฒนาเว็บไซต์ออกแบบแอปพลิเคชัน ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ออกแบบ UX และ UI (User Experience User Interface) ออกแบบนิทรรศการ 2. มีทักษะการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น โปรแกรมคอมพิวเตอร์ การถ่ายภาพ	**ด้านความสนใจ** 1. ชื่นชอบการเสพสิ่งพิมพ์ เช่น การ์ตูน วรรณกรรม นิตยสาร 2. ชื่นชอบการเสพสื่อประเภทการ์ตูนแอนิเมชัน (Animation) และภาพยนต์ 3. ชื่นชอบการเกม แอปพลิเคชัน เว็บไซต์ และแพลตฟอร์ม (Platform) ต่างๆ 4. การวาดภาพในลายเส้นรูปแบบภาพการ์ตูน **ความถนัดและความสามารถ ประกอบด้วย** 1. การอ่านจับใจความ การเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูล 2. การใช้โปรแกรมออกแบบหรือวาดผลงาน 3. การวาดรูปการ์ตูน โดยมีความเข้าใจในเรื่องกายวิภาคของคนและสัตว์ 4. สามารถทำงานเป็นทีมได้ 5. มีการคิดวิเคราะห์ อย่างเป็นระบบ และมีเหตุผล 6. มีความละเอียดในการออกแบบ 7. มีทักษะการนำเสนองาน 8. มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้สิ่งใหม่ และข่าวสารอยู่เสมอ **ด้านบุคลิกภาพ** 1. เป็นคนมีจินตนาการสูง

การทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ
3. มีทักษะด้านการสื่อสาร การใช้ภาษา โดยเฉพาะด้านการสื่อสารการตลาด 4. มีทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ข้อมูลและสรุปออกมาเป็นภาพได้เป็นอย่างดี	2. สามารถทำงานเป็นทีมได้ 3. ชอบการทำงานคนเดียว 4. ชอบสื่อสารผ่านภาพมากกว่าการพูด 5. เป็นคนช่างสังเกต 6. เป็นคนละเอียด 7. เป็นคนชอบการใช้เหตุผล **ลักษณะงานที่ต้องทำ** 1. การทำงานในบริษัท จะมีการทำงานเป็นทีม ทำงานร่วมกับตำแหน่งงานอื่น ๆ โดยเป็นตำแหน่งสร้างผลงานขึ้นมาจากโจทย์ที่ได้รับ อาจสร้างเป็นภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เว็บไซต์ หรือแอปพลิเคชัน ตามสายงาน โดยจะต้องสามารถสร้างผลงานได้หลากหลายรูปแบบ เพื่อให้ตอบโจทย์ของลูกค้าในแต่ละงาน 2. การรับงานอิสระ จะเป็นการทำงานที่จบด้วยตัวเองคนเดียว เป็นทั้งคนคิดเนื้อหา และวาดภาพ จะมีเวลาการทำงานที่ยืดหยุ่น มีอิสระในการทำงานและสื่อสารกับผู้คนน้อยกว่าการอยู่ในบริษัท งานมีความเป็นตัวเองมากกว่าคนที่ทำงานในบริษัท

ตารางที่ 19 สรุปการสัมภาษณ์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขามัณฑนศิลป์ จากผู้เชี่ยวชาญในสายอาชีพ

สาขาอาชีพ	คุณสมบัติของแต่ละสาย			
สาขาประยุกต์ศิลป์ (มัณฑนศิลป์)	**ความสนใจ**	**ความถนัดและความสามารถ**	**บุคลิกภาพ**	**ลักษณะงานที่ต้องทำ**
1.มัณฑนากร (Interior Designer)	1. การวาดรูปเล่น 2. เกม The sim 3. การตกแต่งห้อง	1. วิชาการพื้นฐานถนัดในสายสังคม เช่น ภาษาอังกฤษ 2. มีการพัฒนาเรื่องกระแส (Trend) ใหม่ ๆ อยู่เสมอ 4. มีทักษะการเขียนแบบ 5. สามารถออกแบบได้ตามสัดส่วนจริง 6. มีความละเอียดในเรื่องของการ	1. เป็นคนละเอียด 2. มีรสนิยม 3. เป็นคนทันสมัย	1. การรับโจทย์จากลูกค้า โดยส่วนมากเป็นด้านการออกแบบโรงแรม และห้องต่าง ๆ 2. ทำการวิเคราะห์ขนาด และสัดส่วน 3. คิดคอนเซป ดูพื้นที่ สภาพแวดล้อม วัฒนธรรมที่ส่งผลต่อการออกแบบ หารูปภาพคอนเซป (Mood Broad) 4. ทำการวางแปลนตามคอนเซปที่คิดไว้ (Space planning) ให้สวยงามและสะดวกต่อการใช้งาน

สาขาอาชีพ	คุณสมบัติของแต่ละสาย			
สาขาประยุกต์ศิลป์ (มัณฑนศิลป์)	ความสนใจ	ความถนัดและความสามารถ	บุคลิกภาพ	ลักษณะงานที่ต้องทำ
		ออกแบบเพื่อการใช้งาน 7. มีความรู้เกี่ยวกับวัสดุ ในการสร้างส่วนประกอบต่าง ๆ		5. ทำการตรวจงาน หากเป็นโรงแรมจะเป็นตัวแบรนด์ที่ตรวจ ได้แก่ เจ้าของ (Owner) และผู้ประกอบการ (Hotel Operator) 6. ส่วนของการตกแต่ง เป็นเส้นสเกตจากแปลน การออกแบบ ใช้วัสดุและเฟอร์นิเจอร์แบบใด 7.การสร้างภาพจากแบบจำลอง (Rendering) และเสนอ Material Broad โดยมีทั้งเฟอร์นิเจอร์และรายละเอียดการใช้งาน โดยมัณฑนากรเป็นผู้เลือกเฟอร์นิเจอร์ใหม่ และสั่งผลิตเพื่อให้เข้ากับคอนเซปที่ต้องการ 8. ส่งให้ลูกค้าเป็นการจบงาน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 20 คุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขามัณฑนศิลป์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและการทบทวนเอกสาร หลักสูตรการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
1. มีความรู้ความสามารถในการสร้างสรรค์งานออกแบบภายใน 2. มีความสามารถในการนำวัสดุต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้กับงานออกแบบได้อย่างเหมาะสม 3. มีทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการเขียนแบบ 2 และ 3 มิติ งานออกแบบภายใน 4. มีความรู้เกี่ยวกับพืชพันธุ์และสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบภายในได้อย่างเหมาะสม 5. มีความสามารถในทำงานร่วมกับผู้อื่น สามารถทำงานเป็นทีมได้ 6. สามารถออกแบบตกแต่งภายในได้อย่างถูกต้องตามหลักการในด้านของความปลอดภัย 7. มีความรู้เกี่ยวกับสถาปัตยกรรมและการออกแบบเครื่องเรือน เพื่อนำไปสู่การออกแบบภายในได้อย่างเหมาะสม 8. มีความรู้เกี่ยวกับงานออกแบบภายในวัฒนธรรมต่าง ๆ	**ด้านความสนใจ** 1. การออกแบบตกแต่งห้อง **ความถนัดและความสามารถ** 1. มีความรู้พื้นฐานทางด้านวิชาการอยู่ในระดับดี 2. มีการพัฒนาความรู้เรื่องกระแส (Trend) ใหม่ ๆ อยู่เสมอ 3. มีทักษะการเขียนแบบ สามารถออกแบบได้ตามสัดส่วนจริง 4. มีความละเอียดในการออกแบบห้องเพื่อการใช้งาน 5. มีความรู้เกี่ยวกับวัสดุในการสร้างส่วนประกอบต่าง ๆ **ด้านบุคลิกภาพ** 1. เป็นคนละเอียด 2. เป็นคนมีรสนิยม **ลักษณะงานที่ต้องทำ** ออกแบบภายในห้องตามความต้องการของลูกค้า มีแนวคิดในการออกแบบห้องให้สวยงามและสะดวกต่อการใช้งานในพื้นที่ที่ได้รับ และเป็นผู้ที่เลือกเฟอร์นิเจอร์หรือออกแบบเฟอร์นิเจอร์ใหม่ให้เหมาะสมกับแนวคิดที่ได้ออกแบบไว้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 21 สรุปการสัมภาษณ์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขาอุตสาหกรรมศิลป์ จากผู้เชี่ยวชาญในสายอาชีพ

สาขาอาชีพ	**คุณสมบัติของแต่ละสาย**			
สาขาประยุกต์ศิลป์ (อุตสาหกรรมศิลป์)	**ความสนใจ**	**ความถนัดและความสามารถ**	**บุคลิกภาพ**	**ลักษณะงานที่ต้องทำ**
1. นักออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product Designer)	1. การวาดรูปและระบายสี 2. การประกวดงานศิลปะต่าง ๆ 3. ชอบสะสมแสตมป์ 4. การออกแบบเครื่องเขียน 5. การทำแบรนด์	1. มีความเข้าใจในวัสดุที่ใช้ในการออกแบบ 2. มีความเข้าใจในการใช้งานผลิตภัณฑ์ หรือวิถีชีวิต ของคน 3. มีความเข้าใจในการทำงานของช่าง 4. ทักษะการวาดแบบร่าง 5.ทักษะและความรู้เกี่ยวกับงานช่าง 6. มีความรู้และเข้าใจเรื่อง Branding 7. แก้สถานการณ์ได้เก่งในการทำงาน	1. ถนัดงานประดิษฐ์ 2. มีจินตนาการสูง	การรับออกแบบผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ 1. ออกแบบตามที่ลูกค้าต้องการ - รับโจทย์การออกแบบจากลูกค้า - ศึกษาหาข้อมูล จากผลิตภัณฑ์ที่ใกล้เคียงกัน หรือผลิตภัณฑ์เดิม - ออกแบบแบบร่าง หรือการขึ้นแบบ 3D - ทดลองทำตัวอย่างผลิตภัณฑ์ - ปรุงปรับแก้ไขตัวผลิตภัณฑ์ - ทดลองทำผลิตภัณฑ์ด้วยวัสดุจริง - ได้ผลิตภัณฑ์ที่สมบูรณ์ 2. การออกแบบกับชุมชน - ลงพื้นที่ชุมชน เพื่อศึกษาและหาแรงบันดาลใจ - ออกแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้วัตถุดิบในชุมชน - ส่งแบบร่างให้ช่างลงมือทำ - ตรวจแบบ คุยความเป็นไปได้และปรับแก้ไข ให้เหมาะสม - ได้ผลิตภัณฑ์ชุมชนที่สมบูรณ์ 3. การออกแบบและสร้างแบรนด์ - ออกแบบตามแรงบันดาลใจของตนเอง
2. เจ้าของแบรนด์เครื่องประดับ (Jewelry Brand Owner)	1. ของสวยงาม การแต่งตัว ศิลปะ การวาดรูป	1. มีความคิดสร้างสรรค์ 2. พัฒนาเรื่องเทรนด์และเทคนิคใหม่ๆ ในการงานเครื่องประดับราคาแพง (Fine jewelry) 3. มีการบริหาร	1. เป็นคนรักความอิสระ 2. เป็นตัวของตัวเองสูง 3. เป็นคนขยันอดทน 4. มีการเรียนรู้และพัฒนาตัวเองอยู่เสมอ 5. เป็นคนรักสวยรักงาม	1. การออกแบบเครื่องประดับและพัฒนาสินค้าเพื่อตอบโจทย์ผู้บริโภค 2. วางแผนการตลาด 3. การทำ Artwork 4. การติดต่อ Supplier เช่น คนขายเพชร และโรงหล่อ 5. เป็นผู้ดูแลการผลิต โดยทำงาน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สาขาอาชีพ	คุณสมบัติของแต่ละสาย			
สาขาประยุกต์ศิลป์ (อุตสาหกรรมศิลป์)	ความสนใจ	ความถนัดและความสามารถ	บุคลิกภาพ	ลักษณะงานที่ต้องทำ
		จัดการเวลา และการแบ่งงานให้คนอื่นดูแล 4. มีทักษะคอมพิวเตอร์ 5. มีความรู้เกี่ยวกับวัสดุในการสร้างเครื่องประดับ เช่น อัญมณีและโลหะ		ร่วมกับช่างทอง 6. เป็นผู้ดูแลเรื่องการคัดเพชร 7. เป็นผู้ดูแลเรื่อง Branding และดูแลลูกค้า
3. นักออกแบบเครื่องแต่งกาย (Fashion Designer)	1. ชอบการวาดภาพ 2. ชอบการทำงานประดิษฐ์	1. มีทักษะการทำงานประดิษฐ์ 2. สามารถใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรมออกแบบได้ดี	1. เป็นคนชอบเข้าสังคม 2. เป็นคนเปิดรับอะไรใหม่ ๆ อยู่เสมอ	การทำงานเป็นรายซีซัน มีตารางการทำงานที่ชัดเจน 1. การทำ Mood board คิด Concept งาน นำเสนองานกับหัวหน้า 2. การนำเสนองานกับฝ่ายขายแล้วอธิบายงานที่ต้องการกับฝ่าย Graphic 3. การสั่งผ้า เขียนใบดีไซน์ ฟิตติ้ง 4. การนำเสนอผลงานจริงกับหน้าร้าน 5. การตรวจงานเสื้อผ้าที่ออกจากโรงงาน
4. ศิลปินเครื่องเคลือบดินเผา	1. การวาดภาพแบบลายเส้น	1. มีทักษะการขึ้นรูปดิน ด้วยเทคนิคแบบแป้นหมุนและแบบมือ 2. มีทักษะการออกแบบลวดลายบนภาชนะ 3. มีความรู้เกี่ยวกับเนื้อดิน การขึ้นรูป การตกแต่งการเผา และการเคลือบ 4. มีทักษะการใช้เทคโนโลยีในการ	1. เป็นคนพูดน้อย 2. ชอบความเป็นส่วนตัว	ในด้านของศิลปินเครื่องเคลือบดินเผา 1.การออกแบบ 2. การปั้นดิน 3. การใช้แป้นหมุน 4. การตั้งอุณหภูมิเครื่องเผา 5. การทำเคลือบสี 6. การเพ้นท์ลายบนเครื่องปั้นดินเผา 7. การขายผลงาน

สาขาอาชีพ	คุณสมบัติของแต่ละสาย			
สาขาประยุกต์ศิลป์ (อุตสาหกรรมศิลป์)	ความสนใจ	ความถนัดและความสามารถ	บุคลิกภาพ	ลักษณะงานที่ต้องทำ
		ออกแบบลวดลายและรูปทรงของเครื่องเคลือบดินเผา 5. มีความรู้และทักษะในการสร้างพิมพ์และวิธีการขึ้นรูป 6. มีพื้นฐานศิลปะไม่จำเป็นต้องสูงมากขึ้นกับรูปแบบของแต่ละคน		

ตารางที่ 22 วิเคราะห์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านประยุกต์ศิลป์ สาขาอุตสาหกรรมศิลป์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสายอาชีพ

ด้านที่	ประเด็น	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			
		1	2	3	4
1. ความสนใจ	- การวาดรูป ระบายสี	✓	✓	✓	✓
	- การทำงานประดิษฐ์	✓	✓	✓	✓
	- การประกวดผลงานออกแบบ	✓		✓	✓
2. ความถนัดและความสามารถ	- มีความรู้และทักษะในการออกแบบผลิตภัณฑ์	✓	✓	✓	✓
	- มีความเข้าใจในวัสดุ และอุปกรณ์	✓	✓	✓	✓
	- มีทักษะการวาดแบบร่าง	✓	✓	✓	✓
	- มีทักษะและความรู้เกี่ยวกับงานช่าง	✓	✓	✓	✓
	- มีความรู้และเข้าใจเรื่องแบรนด์ดิ้ง	✓	✓	✓	
	- มีความคิดสร้างสรรค์	✓	✓	✓	✓
	- มีการพัฒนาเรื่องเทรนด์ และเทคนิคใหม่ๆ อยู่เสมอ	✓	✓	✓	
	- มีทักษะการทำงานประดิษฐ์	✓	✓	✓	
	- มีทักษะการใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรมออกแบบได้ดี	✓	✓	✓	
3. บุคลิกภาพ	- เป็นคนรักอิสระ	✓	✓		✓
	- เป็นตัวของตัวเองสูง	✓	✓	✓	✓
	- เป็นมีความขยันอดทน	✓	✓	✓	✓
	- มีการเรียนรู้และพัฒนาตัวเองอยู่เสมอ	✓	✓	✓	✓
	- เป็นคนชอบแต่งตัว รักสวยรักงาม	✓	✓	✓	
	- มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี รู้จักการเข้าสังคม	✓	✓	✓	✓

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ด้านที่	ประเด็น	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ			
		1	2	3	4
4. ลักษณะงานที่ต้องทำ	- รับออกแบบผลิตภัณฑ์ 1. การออกแบบตามที่ลูกค้าต้องการ - การรับโจทย์ของงานออกแบบ จากนั้นศึกษาหาข้อมูล ออกแบบร่าง หรือขึ้นแบบ 3D จากนั้นทดลองทำ Mockup และปรุงปรับแก้ไขข้อบกพร่อง และทดลองทำด้วยวัสดุจริง ได้เป็นผลงานเสร็จสมบูรณ์	✓		✓	✓
	2.การออกแบบตามโจทย์ขององค์กร มีการกำหนดงานที่ต้องออกในแต่ละช่วงอย่างชัดเจน ทำ Mood board คิด Concept งาน นำเสนองานกับหัวหน้าและฝ่ายขาย เมื่อแนวคิดผ่านถึงทำการผลิตสินค้า จากนั้นตรวจสอบผลงานกับโรงงานผลิต			✓	
4. ลักษณะงานที่ต้องทำ	3. การออกแบบตามความต้องการของตนเอง อาจเป็นในรูปแบบบริษัทของตนเอง หรือการเป็นศิลปิน	✓	✓		✓

ตารางที่ 23 สรุปคุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขาอุตสาหกรรมศิลป์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และการทบทวนเอกสาร หลักสูตรการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
1. สามารถออกแบบ ผลิตภัณฑ์ สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ให้สวยงามและเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอย โดยคำนึงถึงการใช้ระบบอุตสาหกรรมในขั้นตอนผลิตภัณฑ์ 2. มีการออกแบบและการวางแผนในการทำงาน เป็นอย่างดี สามารถควบคุมเวลาตนเองในการทำงานได้ 3. มีทักษะในการสร้างแบบร่าง 2 หรือ 3 มิติ ให้ผู้เกี่ยวข้องสามารถไปสร้างชิ้นงานต่อได้	**ด้านความสนใจ** 1. การวาดรูป 2. การทำงานประดิษฐ์ 3. การประกวดผลงานออกแบบ **ความถนัดและความสามารถ** 1. มีพื้นฐานวิชาการที่ดี 2. มีการตามกระแสการออกแบบใหม่ๆ 3. มีทักษะการเขียนแบบ 4. มีทักษะการใช้โปรแกรม เทคโนโลยีในการสร้างงาน 5. มีความรู้เกี่ยวกับวัสดุต่าง ๆ ในการสร้างส่วนประกอบต่าง ๆ 7. ทักษะและความรู้เกี่ยวกับงานช่าง งานประดิษฐ์ 8. มีความรู้และเข้าใจเรื่อง Branding **ด้านบุคลิกภาพ** 1. เป็นคนละเอียดในการทำงาน 2. เป็นคนมีวินัย 3. มีความคิดสร้างสรรค์ 4. เป็นคนมีจินตนาการ 5. มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

การทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
	6. รักอิสระ 7. มีความเป็นตัวของตนเองสูง **ลักษณะงานที่ต้องทำ** 1. การออกแบบตามที่ลูกค้าต้องการ 2. การออกแบบตามโจทย์ขององค์กร 3. การออกแบบตามความต้องการของตนเอง

ตารางที่ 24 สรุปการสัมภาษณ์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขาหัตถศิลป์ จากผู้เชี่ยวชาญในสายอาชีพ

สาขาอาชีพ	**คุณสมบัติของแต่ละสาย**			
สาขาประยุกต์ศิลป์ (หัตถศิลป์)	**ความสนใจ**	**ความถนัดและความสามารถ**	**บุคลิกภาพ**	**ลักษณะงานที่ต้องทำ**
1. ช่างปูนปั้น	ศิลปินไทยที่ชื่นชอบ : อ.จักรพันธ์ โปษยกฤษ, อ.ถวัลย์ ดัชนี ศิลปินต่างชาติที่ชื่นชอบ: กุสตาฟ คลิมต์	เขียนลายไทย 1. เป็นผู้มีความอดทนต่อการฝึกฝนให้เกิดทักษะในงานหัตถศิลป์ 2. สามารถผสมผสานความรู้แบบดั้งเดิมและสมัยใหม่ให้สอดคล้องกัน	1. มีความอดทน 2. มีไหวพริบปฏิภาณ และสติสัมปชัญญะ	การทำงานศิลปะแบบไทยประเพณี เช่นงานประติมากรรมปูนปั้น รูปสัตว์หิมพานต์ ประสานงานและรับงานเองโดยตรงกับลูกค้า

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 25 สรุปคุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขาหัตถศิลป์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและการทบทวนเอกสาร หลักสูตรการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
1. ต้องการอนุรักษ์ สืบสาน ถ่ายทอด ประเภทงานศิลปะไทย 2. มีทักษะในการทำงานฝีมือ เช่น งานแกะสลัก งานทักทอ งานหวาย งานสิบหมู่ ได้แก่ ช่างเขียน ช่างแกะ ช่างสลัก ช่างกลึง ช่างหล่อ ช่างปั้น ช่างหุ่น ช่างรัก-ลงรักปิดทอง ช่างบุและช่างปูน 3. มีความประณีตและทักษะในการทำงานฝีมือ	**ด้านความสนใจ** ศิลปินลายไทย เช่น อ.จักรพันธุ์ โปษยกฤต อ.ถวัลย์ ดัชนี **ความถนัดและความสามารถ** 1. งานทำงานหัตถศิลป์ทุกแขนง 2. การเขียนลายไทย 3. สามารถผสมผสานความรู้แบบดั้งเดิมและสมัยใหม่ให้สอดคล้องกลมกลืนกัน **ด้านบุคลิกภาพ** 1. มีความอดทน 2. มีไหวพริบปฏิภาณ และสติ สัมปชัญญะ **ลักษณะงานที่ต้องทำ** เป็นการรับงานตรงจากลูกค้าในการทำงานศิลปะแบบไทยประเพณี เช่น การทำงานประติมากรรมปูนปั้นรูปสัตว์หิมพานต์

ตารางที่ 26 สรุปการสัมภาษณ์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขาสถาปัตยกรรมศาสตร์ จากผู้เชี่ยวชาญในสายอาชีพ

สาขาอาชีพ	คุณสมบัติของแต่ละสาย			
สาขาประยุกต์ศิลป์ (สถาปัตยกรรม)	ความสนใจ	ความถนัดและความสามารถ	บุคลิกภาพ	ลักษณะงานที่ต้องทำ
1. สถาปัตยกรรมหลัก	1. ชื่นชอบการเสะสื่อประเภทการ์ตูน 2. การอ่านนิตยสารบ้านและสวน 3. การออกแบบสถาปัตยกรรม	1. มีความถนัดในวิชาสายวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศิลปะ 2. มีพื้นฐานการวาดรูปอยู่ระดับดี 3. มีความใฝ่รู้ พร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ 4. มีความรับผิดชอบในการทำงานร่วมกับผู้อื่น 5. มีทักษะการใช้โปรแกรม Sketch up pro, AutoCAD , Rhino3d, Grasshopper, Lumion	1. เป็นคนช่างสังเกต 2. มีความอดทน 3. มีทักษะในการสื่อสาร ประสานงาน	งานออกแบบบ้าน/อาคาร โดยการเขียนแบบ การทำแบบเพื่อนำเสนอแบบให้กับลูกค้า และการจัดทำแบบก่อสร้าง

สาขาอาชีพ	คุณสมบัติของแต่ละสาย			
สาขาประยุกต์ศิลป์ (สถาปัตยกรรม)	**ความสนใจ**	**ความถนัดและความสามารถ**	**บุคลิกภาพ**	**ลักษณะงานที่ต้องทำ**
2. สถาปัตยกรรมไทย	1. ชอบการอ่านหนังสือ เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม ประเพณีไทย ประวัติศาสตร์	1. มีความสามารถทั้งด้านวิทยาศาสตร์และศิลปะไทย และพื้นฐานศิลปะ 2. มีความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ 3. มีความสามารถสื่อสารและในการเสนอผลงาน โดยจะต้องคุยกับช่างและเสนองานกับผู้ใหญ่อยู่เสมอ 4. ทักษะการใช้โปรแกรม AutoCAD, Sketchup	1. เป็นคนที่ค่อนข้างลุย เพราะเป็นงานที่มีการออกไปรางวัดสถาปัตยกรรม หรือสิ่งปลูกสร้างที่มีความเก่าแก่ 2. เป็นคนรักสันโดษ	งานอนุรักษ์อาคารเก่า เช่น มิวเซียมสยาม บ้านเลขที่ 1 โดยส่วนมากผู้ว่าจ้าง จะเป็นสำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์ ลักษณะงาน คือ การซ่อมแซมอาคารที่ทรุดโทรม เช่น วังตำหนัก 1. การศึกษาอาคาร และทำการรางวัดอาคาร 2. การเขียนแบบ โดยมีการติดต่อกับ กรมแผนที่ทหาร หอจดหมายเหตุ ดูรูปถ่ายเก่า 3. เมื่อรู้ปัญหา และคิดออกแบบการแก้ปัญหา และทำให้ดีขึ้นในอาคารนั้น ๆ เช่น การเสริมการใช้งานใหม่ เช่น การสร้างลิฟต์ 3. การคุ้มงานก่อสร้าง มีการติดต่อกับช่าง และหาผู้ผลิตของที่ใกล้เคียงมากที่สุด
3. นักภูมิสถาปัตย์	1. ชอบการเข้าร่วมกิจกรรมทั้งในสมัยเรียนมัธยม และมหาวิทยาลัย เช่น ร่วมสร้างละครถาปัด	1. สามารถเขียนภาพเป็น 3D ได้ 2. มีความรู้สึกเรื่องวัสดุ 3. มีความคิดละเอียด 4. มีความเข้าใจเนื้องานในแบบภาพรวมเป็นและสามารถตัดจบได้ 5. สามารถวางแผนและจัดการงานได้อย่างเป็นลำดับ 6. มีการสังเกตพฤติกรรมการใช้งานของมนุษย์ และสามารถคำนวณระยะได้ 7. ทักษะการจัดการ	1. ช่างสังเกต 2. มีความอดทน 3. มีทักษะในการสื่อสาร ประสานงาน	1. การออกแบบภูมิสถาปัตยกรรม 2. การทำแบบ Presentation นำเสนอแบบกับลูกค้า 4. การจัดทำแบบก่อสร้าง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

สาขาอาชีพ	คุณสมบัติของแต่ละสาย			
สาขาประยุกต์ศิลป์ (สถาปัตยกรรม)	ความสนใจ	ความถนัดและความสามารถ	บุคลิกภาพ	ลักษณะงานที่ต้องทำ
		8. มีความรู้เรื่องต้นไม้เพื่อการตกแต่งในงานสถาปัตยกรรม 9. มีทักษะการใช้โปรแกรมการขึ้น 3D โครงสร้าง และการนำเสนอผลงาน Auto cad, Sketch Up, Lumion, Revit, V-ray, Photoshop		

ตารางที่ 27 วิเคราะห์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านประยุกต์ศิลป์ สาขาสถาปัตยกรรมศาสตร์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสายอาชีพ

ด้านที่	ประเด็น	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ		
		1	2	3
1. ความสนใจ	- การทำกิจกรรม			✓
	- นิตยสารบ้านและสวน	✓		✓
	- การออกแบบสถาปัตยกรรม	✓	✓	✓
	- ชอบอ่านหนังสือ เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม ประเพณีไทย ประวัติศาสตร์		✓	
2. ความถนัดและความสามารถ	- มีความถนัดทั้งวิชาสายวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ และศิลปะ	✓	✓	✓
	- พื้นฐานการวาดรูปอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้	✓	✓	✓
	- มีความสามารถในการสื่อสาร เพราะจะมีการคุยกับวิศวกรและช่างก่อสร้าง	✓	✓	✓
	- มีความรับผิดชอบในการทำงานร่วมกับผู้อื่น	✓	✓	✓
	- มีทักษะการนำเสนอผลงาน โปรเจคการสร้าง	✓	✓	✓
	- มีทักษะการใช้โปรแกรม เน้นการขึ้น 3D โครงสร้าง การนำเสนองาน Auto cad, Sketch Up, Lumion, Revit, V-ray, Photoshop	✓	✓	✓
	- มีความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ศิลป์ ในสถาปัตยกรรม	✓	✓	
3. บุคลิกภาพ	- เป็นคนช่างสังเกต	✓	✓	✓
	- มีความอดทน	✓	✓	✓
	- เข้ากับผู้อื่นได้ง่าย	✓	✓	✓
4. ลักษณะงานที่ต้องทำ	การทำงานในองค์กรเอกชน หรือหน่วยงานราชการ - ออกแบบภูมิสถาปัตยกรรม - ทำแบบ Presentation นำเสนอแบบกับลูกค้าหรือหน่วยงานราชการ จัดทำแบบก่อสร้าง	✓	✓	✓

ตารางที่ 28 สรุปคุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขาสถาปัตยกรรมศาสตร์ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และการทบทวนเอกสาร หลักสูตรการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
1. สามารถเขียนแบบสถาปัตยกรรมเบื้องต้น สามารถร่างภาพตัวสถาปัตยกรรม และบรรยากาศโดยรอบได้ 2. มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีจินตนาการในการออกแบบ และมีความสามารถในการวาดภาพเพื่อสื่อความคิดในใจออกมาเป็นรูปธรรม 3. มีความสามารถในการประยุกต์ศิลปวัฒนธรรม วิทยาการและเทคโนโลยีในการสร้างงานสถาปัตยกรรมใหม่ ๆ 4. มีความละเอียดรอบคอบ ประณีต 5. มีมนุษย์สัมพันธ์ที่ดีในการติดต่อผสานงาน 6. มีความรู้พื้นฐานด้านวิศวกรรม รู้ความเป็นไปได้และข้อจำกัดในการออกแบบทางสถาปัตย์ 7. มีความรู้เรื่องวัสดุ และการก่อสร้าง 8. มีทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ช่วยในงานออกแบบสถาปัตยกรรม 9. มีความรู้เรื่องกฎหมายในงานสถาปัตยกรรม 10. มีความรู้เกี่ยวประวัติศาสตร์สถาปัตยกรรม 11. สามารถสร้างแบบจำลอง 3 มิติได้	**ด้านความสนใจ** 1.นิตยสารบ้านและสวน 2. การออกแบบสถาปัตยกรรม หากสถาปัตยกรรมไทย จะมีความสนใจเรื่องศิลปวัฒนธรรม ประเพณีไทย ประวัติศาสตร์ เป็นพิเศษ **ความถนัดและความสามารถ** 1. มีความถนัดทั้งวิชาสายวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์และศิลปะ 2. พื้นฐานการวาดรูปอยู่ในเกณฑ์ใช้ได้ 3. มีความสามารถในการสื่อสาร เพราะจะมีการคุยกับวิศวกร และช่างก่อสร้าง 4. มีความรับผิดชอบในการทำงานร่วมกับผู้อื่น 5. มีทักษะการนำเสนอผลงาน โปรเจคการก่อสร้าง 6. มีทักษะการใช้โปรแกรม เน้นการขึ้น 3D โครงสร้าง การนำเสนอผลงาน ได้แก่ โปรแกรม Auto cad, Sketch Up, Lumion, Revit, V-ray, Photoshop 6. มีความรู้เรื่องประวัติศาสตร์ศิลป์ในงานสถาปัตยกรรม **ด้านบุคลิกภาพ** 1. เป็นคนช่างสังเกต 2. มีความอดทน 3. เป็นคนเข้ากับผู้อื่นได้ง่าย 4. เป็นคนที่สามารถทำงานนอกสถานที่ได้ ได้กลัวความลำบาก **ลักษณะงานที่ต้องทำ** 1. การออกแบบภูมิสถาปัตยกรรม 2. ทำแบบ Presentation นำเสนอแบบกับลูกค้า 3. การจัดทำแบบก่อสร้าง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 29 สรุปการสัมภาษณ์คุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขาศิลปศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญในสายอาชีพ

สาขาอาชีพ	คุณสมบัติของแต่ละสาย			
สาขาศิลปศึกษา	**ความสนใจ**	**ความถนัดและความสามารถ**	**บุคลิกภาพ**	**ลักษณะงานที่ต้องทำ**
1. อาจารย์ศิลปะชั้นมัธยมศึกษา	1. การวาดภาพลายเส้น 2. พิพิธภัณฑ์และประวัติศาสตร์ศิลป์	1. ถนัดด้านวาดเส้น การออกแบบทั่วไป การวาดภาพทั่วไป 2. จบการศึกษาเกี่ยวกับครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ 3. พร้อมปฏิบัติงานในวันหยุดบ้าง ตามงานโครงการของโรงเรียน 4. ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	1. เป็นคนร่าเริง 2. เป็นคนจริงจัง 3. เป็นตัวของตัวเอง 4. เป็นคนตรงต่อเวลา	1. การสอนรายวิชาศิลปะให้นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษา 2. การทำหน้าที่เป็นอาจารย์ประจำชั้น 3. การทำงานฝ่ายบริหารในบางวาระที่ได้รับตำแหน่ง
2. อาจารย์ศิลปะระดับมหาวิทยาลัย	ศิลปินที่ชื่นชอบ อ.สุชาติ วงษ์ทอง	1. มีทักษะด้านภาษาอังกฤษ และศิลปะ 2. มีการพัฒนาความรู้และทักษะทางด้านศิลปะอยู่เสมอ 3. มีความสามารถในการปรับตัวในวิธีการทำงาน 4. มีใจเรื่องการวิจัยและการสอน	เป็นคนมีอารมณ์ขัน	1. งานด้านการสอน 2. งานด้านการวิจัย 3. งานบริการวิชาการ 4. งานอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม
3. เจ้าของศูนย์ศิลปะ	1. ชอบการทำงานประดิษฐ์ ด้วยเทคนิคที่สนใจ ทั้งวาด ปั้นและภาพพิมพ์ 2.การสังเกต และการทดลอง ตั้งแต่เด็ก จนเกิดความมั่นใจและนำไปสู่การอยากรู้และศึกษา 3. ชอบเรียนรู้ศิลปะและประวัติศาสตร์ศิลปะ	1. การทำภาพพิมพ์และจิตรกรรมทั้งสองมิติ และสามมิติ 2. มีระเบียบวินัยในการทำงาน 3. ทัศนคติต่อการเรียนรู้และทำงาน 4. การสร้างสรรค์และยืดหยุ่นตามกิจกรรม 5. บูรณาการชุดความคิดและปฏิบัติงาน	1. เป็นคนชอบสังเกตสิ่งรอบข้าง ชอบพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ 2. รักอิสระในการทำงานศิลปะ	การสอนศิลปะเพื่อสอบเข้ามหาวิทยาลัยและผู้สนใจศิลปะ เน้นการปฏิบัติตามผู้เรียนสนใจและเป้าหมายการเรียน เช่น การเรียนสอบเข้าในระดับมหาวิทยาลัย การเรียนศิลปะเป็นงานอดิเรก การเรียนเพื่อค้นหาตัวตน และการเรียนเพื่อบำบัด โดยยืดหยุ่นตามแต่ละวัตถุประสงค์
4. ภัณฑรักษ์อิสระ	สนใจเกี่ยวกับศิลปะ โดยใน	1. ความสามารถทางด้านศิลปะ	1. เป็นคนตลกสนุกสนาน	1. การคิดโปรเจค แนวคิด 2. การวางแผน ว่าจะจัด

สาขาอาชีพ	คุณสมบัติของแต่ละสาย			
สาขาศิลปศึกษา	**ความสนใจ**	**ความถนัดและความสามารถ**	**บุคลิกภาพ**	**ลักษณะงานที่ต้องทำ**
	ตอนแรกเป็นสาขาสถาปัตย์ แต่มาค้นพบตัวเองว่ามีความสามารถด้านงานวิจิตรศิลป์มากกว่า	2. ทักษะการใช้ภาษาไทยและตรรกศาสตร์ 3. การทำงานกับคนจำนวนมากและมีความหลากหลาย 4. มีความเข้าใจการทำงานของทุกฝ่าย เพื่อที่จะสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี 5. สามารถจัดงานศิลปะได้ 6. สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้เก่ง 7. สามารถตีความงานของศิลปินได้ดี 8. มีความสามารถในการนำเสนอให้แปลก และน่าสนใจ 9. มีความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีศิลป์ เช่น สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลป์	2. เป็นมิตรเป็นผู้คน	งานให้เหมาะสมช่วงเวลาไหน 3. ลงมือ Production ได้แก่ การสนับสนุนศิลปิน การโปรโมตงานศิลปิน และจัดงานติดตั้งผลงาน จัดทำสื่อที่ใช้โปรโมตงาน และสูจิบัตร - วันปิดนิทรรศการ ต้องเขียนข่าวศิลปินได้ และเชิญนักข่าวมาทำข่าว - หลังจากวันเปิดนิทรรศการ 1. ติดต่อเชิญนักสะสมให้มาร่วมงาน 2. นำเสนอผลงานศิลปะแทนศิลปินได้ ให้คนรักศิลปิน และต้องการซื้อผลงาน
5. นักศิลปะบำบัด	การค้นหากระบวนการที่ฝึกฝนการรู้สึกตัว หรือ Awareness ของตนเอง เช่น โยคะ ออกกำลังกาย การเขียน การเดินทางเพื่อไปอบรมเพิ่มเติม มิวเซียม นิทรรศการ	1. ความรู้และทักษะทางด้านศิลปะ 2. ภาษาอังกฤษ 3. การจัดกระบวนการเรียนรู้ การตั้งคำถามเพื่อการสนทนา และแลกเปลี่ยนหรือสะท้อนคิด	1. เป็นคนมองโลกในแง่ดี 2. เป็นคนมีโลกส่วนตัวสูง 3. เป็นคนชอบการวางแผนงานและแบ่งเวลาอย่างชัดเจน 4. เป็นคนชอบแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากคน 5. เป็นคนรักธรรมชาติ	1.การสร้างกิจกรรมศิลปะบำบัดรายบุคคล 2. การสร้างกิจกรรมศิลปะสำหรับจิตใจ โดยทำงานร่วมกับนักจิตวิทยา 3. การสร้างกิจกรรมศิลปะบำบัดกลุ่มร่วมกับจิตแพทย์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ตารางที่ 30 วิเคราะห์คุณสมบัติของอาชีพด้านศิลปศึกษา จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในแต่ละสายอาชีพ

ด้านที่	ประเด็น	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ				
		1	2	3	4	5
1. ความสนใจ	- การวาดภาพลายเส้น ศิลปะในแขนงต่าง ๆ เช่น การวาด การปั้น และการทำภาพพิมพ์	✓	✓	✓	✓	✓
	- การสร้างแหล่งการเรียนรู้นอกสถานที่ เช่น พิพิธภัณฑ์	✓	✓	✓	✓	✓
	- ประวัติศาสตร์ศิลป์	✓	✓	✓	✓	
	- การจัดการศึกษาศิลปะ	✓	✓	✓	✓	✓
	- จิตวิทยาศิลปะ	✓		✓		✓
2. ความถนัดและความสามารถ	- พื้นฐานทักษะทางด้านศิลปะในระดับดี ถึงดีมาก เช่น การวาดเส้น การออกแบบ	✓	✓	✓	✓	✓
	- มีใจเรื่องการวิจัย และการสอน	✓	✓	✓		✓
	- ทำงานกับคนจำนวนมาก ที่มีความหลากหลายได้	✓	✓	✓	✓	✓
	- มีความสร้างสรรค์และยืดหยุ่นในการจัดกิจกรรมเรียนรู้ในนักเรียน	✓		✓		✓
3. บุคลิกภาพ	- เป็นคนชอบสังเกตสิ่งรอบข้าง	✓	✓	✓	✓	✓
	- ชอบพูดคุยเข้าสังคม ชอบการพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์	✓	✓	✓	✓	✓
	- มีความเป็นผู้นำ	✓	✓	✓	✓	✓
	- ตรงต่อเวลา	✓	✓	✓	✓	✓
4. ลักษณะงานที่ต้องทำ	- ศิลปศึกษาในระบบการศึกษา จะเกี่ยวกับงานสอนศิลปะเป็นหลัก รองลงมาจะเป็นเกี่ยวกับการพัฒนาการสอน เช่น การทำวิจัย และการบริการวิชาการ โดยขึ้นอยู่กับแต่ละคนว่าจะได้รับมอบหมายเพิ่มเติมให้ทำหน้าที่ไหน 1.งานสอน 2.งานวิจัย 3.บริการวิชาการ 4. อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม	✓	✓			
	- การจัดศิลปศึกษานอกระบบการศึกษา จะเป็นการวางแผนการศึกษาที่ยืดหยุ่นตามวัตถุประสงค์ของผู้เรียน			✓		
	- การจัดศิลปศึกษาตามอัธยาศัย เช่น ภัณฑรักษ์ จะเน้นไปที่การจัดนิทรรศการให้ศิลปิน โดยภัณฑรักษ์จะมีหน้าที่หลักคือการจัดนิทรรศการให้ศิลปินสามารถเสนอผลงานหรือขายผลงานได้ ในขณะที่สามารถอธิบายให้ข้อมูลแก่ผู้ที่มาเข้าชมผลงานศิลปะได้ เสมือนเป็นตัวแทนของศิลปิน				✓	✓

ตารางที่ 31 สรุปคุณสมบัติของอาชีพทางด้านศิลปะในสาขาศิลปศึกษา จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และการทบทวนเอกสาร หลักสูตรการศึกษาและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
1. มีความรู้ ความเข้าใจในหลักการทฤษฎี และปฏิบัติด้านศิลปศึกษา 2. สามารถจัดการเรียนการสอนศิลปะ ถ่ายทอดความรู้ได้ 3. มีทักษะการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในหลากหลายด้าน 4. มีความรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลป์ 5. มีความรู้เกี่ยวกับจิตวิทยาศิลปะ 6. มีความรู้เกี่ยวกับศิลปะวิจารณ์ 7. มีทักษะการใช้เทคโนโลยีให้การสร้างสื่อการสอน 8. สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ 9. มีจริยธรรมในวิชาชีพครู 10. มีจิตวิทยาในการสอนผู้เรียนที่มีความแตกต่างกัน 11. มีความรู้เกี่ยวกับการจัดการสอน เช่น การวัดประเมิน การทำแผนการสอน การทำสื่อการสอน การทำข้อสอบ การทำวิจัยในชั้นเรียน 12. สามารถทำวิจัยทางด้านการศึกษา เพื่อพัฒนารูปแบบการสอนในชั้นเรียน	**ด้านความสนใจ** การวาดภาพลายเส้น ศิลปะในแขนงต่าง ๆ เช่น การวาด การปั้น และการทำภาพพิมพ์ พิพิธภัณฑ์ ประวัติศาสตร์ศิลป์ และการศึกษา **ความถนัดและความสามารถ** 1. มีพื้นฐานทักษะทางด้านศิลปะ เช่น การวาดเส้น การออกแบบ 2. มีใจเรื่องการวิจัย และการสอน 3. สามารถทำงานกับคนจำนวนมาก ที่มีความหลากหลายได้ **ด้านบุคลิกภาพ** 1. เป็นคนชอบสังเกตสิ่งรอบข้าง 2. เป็นคนชอบพูดคุยเข้าสังคม ชอบการพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ 3. เป็นคนมีอารมณ์ขัน 4. มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี 5. เป็นจริงจังในการทำงาน 6. เป็นคนตรงต่อเวลา **ลักษณะงานที่ต้องทำ** 1. การจัดศิลปศึกษาในระบบการศึกษา จะเกี่ยวกับงานสอนศิลปะเป็นหลัก รองลงมาจะเป็นเกี่ยวกับการพัฒนาการสอน เช่น การทำวิจัยและการบริการวิชาการ โดยขึ้นอยู่กับแต่ละคนว่าจะได้รับมอบหมายเพิ่มเติมให้ทำหน้าที่ไหน 1) งานสอน 2) งานวิจัย 3) บริการวิชาการ 4) อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม 2. การจัดศิลปศึกษาแบบนอกระบบการศึกษา จะเป็นการวางแผนการศึกษาที่ยืดหยุ่นตามวัตถุประสงค์ของผู้เรียน เช่น เพื่อการศึกษาต่อเพื่อเป็นงานอดิเรก เพื่อค้นหาตัวตนและบำบัด 3. การจัดศิลปศึกษาแบบตามอัธยาศัย เช่น ภัณฑรักษ์ จะเน้นไปที่การจัดนิทรรศการให้ศิลปิน โดยภัณฑรักษ์ จะมีหน้าที่หลักคือการจัดนิทรรศการให้ศิลปิน สามารถเสนอผลงานหรือขายผลงานได้ ในขณะที่สามารถอธิบายให้ข้อมูลแก่ผู้ที่มาเข้าชมผลงานศิลปะได้ เสมือนเป็นตัวแทนของศิลปิน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 32 สรุปบุคลิภาพของผู้ประกอบอาชีพด้านวิจิตรศิลป์

สาขาวิจิตรศิลป์	รายละเอียด
ความสนใจ	ความสนใจขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าสนใจในเรื่องใดเป็นพิเศษ จนเกิดแรงบันดาลใจ ในการสร้างผลงาน เช่น เรื่องสังคม การเมือง แรงงาน ความเท่าเทียม สงคราม ปรัชญา ศาสนา สิ่งแวดล้อม เป็นต้น ส่วนเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นกับความถนัดของแต่ละบุคคล เช่น การสร้างในรูปแบบงานจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ สื่อประสม หรือการแสดง
ความถนัดและความสามารถ	1. มีทักษะการวาดภาพเหมือน คน สัตว์ สิ่งของ 2. มีทักษะการจัดองค์ประกอบศิลป์บนภาพวาด 3. มีทักษะการระบายสีบนกระดาษ หรือบนเฟรม 4. มีทักษะการปั้น หรือการสร้างผลงานศิลป์ในรูปแบบ 3 มิติ 5. มีทักษะการเขียนภาพลายไทย 6. วาดภาพตามจินตนาการ และแรงบันดาลใจของตนเองได้ดี 7. มีทักษะการใช้วัสดุต่าง ๆ มาประกอบกันเพื่อสร้างผลงานที่แปลกใหม่ 8. มีทักษะการแสดงผ่านสีหน้า และท่าทาง 9. มักจะสื่อสารสิ่งที่รู้สึกออกมาในรูปแบบของภาพวาด ให้คนอื่นได้คิดตามหรือตั้งคำถามกับสิ่งนั้น มากกว่าการพูดออกไปโดยตรง 10. มีทักษะในการเสนอผลงานพร้อม ๆ กับการเสนอความเป็นตัวเองไปด้วย
บุคลิกภาพ	1. มักสร้างผลงานได้อย่างมีเอกลักษณ์ ไม่ซ้ำใคร 2. มักตั้งคำถามกับสังคม และแสดงออกด้วยผลงานศิลปะของตนอยู่เสมอ 3. เป็นคนรักอิสระ ไม่ชอบอยู่ใต้บังคับบัญชาจากผู้อื่น 4. เป็นคนมีอดทน มุ่งมั่น สามารถอยู่กับการทำงานศิลปะได้นาน 5. มีวินัย สามารถควบคุมการทำงานศิลปะของตัวเองได้อย่างสม่ำเสมอ
ลักษณะงานที่ต้องทำ	**ขั้นการหาแรงบันดาลใจ** ส่วนมากศิลปินมักสร้างงานมาจากแรงบันดาลของตนเอง หรือสร้างสรรค์ตามโจทย์ของการประกวดผลงานศิลปะ **ขั้นตอนสร้างสรรค์ผลงาน** จะทำตามตามเทคนิคที่ตนเองถนัด **ขั้นขายผลงาน** มี 2 แบบ คือ 1. ศิลปินอิสระขายผลงานด้วยตนเอง 2. ศิลปินภายใต้การดูแลของหอศิลป์ (gallery)

ตารางที่ 33 สรุปบุคลิภาพของผู้ประกอบอาชีพด้านประยุกต์ศิลป์

สาขาประยุกต์ศิลป์	รายละเอียด
ความสนใจ	ความสนใจตามความชอบ และความถนัดส่วนบุคคล โดยเน้นไปที่งานออกแบบ เช่น นิเทศศิลป์ มัณฑนศิลป์ อุตสาหกรรมศิลป์ หัตถศิลป์ และสถาปัตยกรรม
ความถนัดและความสามารถ	1. มักจะศึกษาความต้องการของมนุษย์ เพื่อสามารถออกแบบงานที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ให้ได้มากที่สุด 2. มีทักษะการคิดวิเคราะห์ข้อมูล มีเหตุผล และสามารถคิดอย่างมีระบบ 3. มีทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบ เช่น โปรแกรม Adobe หรือการเขียนโค้ด (Coding) 4. มักคิดและประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ ที่แตกต่างอยู่เสมอ เช่น ผลิตภัณฑ์ เสื้อผ้า หรือเครื่องประดับ 5. มีทักษะการถ่ายภาพ และการตัดต่อวีดิโอ 6. มีทักษะด้านการวาดเล่าเรื่อง เช่น การวาดภาพการ์ตูน การวาดสตอรี่บอร์ด 7. มีทักษะการเขียนแบบ การวาดโครงสร้าง 3 มิติ (ภาพฉาย) ของผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ได้ 8. มีทักษะการเครื่องปั้นดินเผา ด้วยเทคนิคการปั้นมือ หรือการปั้นแป้นหมุนได้ 9. มีทักษะการทำงานฝีมือ ที่มีความละเอียด 10. มีทักษะด้านการคำนวณ ฟิสิกส์ และสามารถวาดภาพ Perspective ได้
บุคลิกภาพ	1. ศึกษาและติดตามกระแสนิยม (Trend) ใหม่ ๆ อยู่เสมอ 2. มีความละเอียด รอบคอบ 3. มีความสร้างสรรค์ และประยุกต์สร้างสิ่งใหม่ ๆ 4. มีความช่างสังเกต 5. พัฒนาตัวเองอยู่เสมอ
ลักษณะงานที่ต้องทำ	**แบบในองค์กร** : มีการแบ่งงานหน้าที่ที่ชัดเจน ทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญในตำแหน่งอื่น ๆ ได้ ระยะเวลาทำงานต่อวันค่อนข้างชัดเจน มีแผนการทำงานที่ชัดเจนในระยะสั้น และระยะยาว **แบบอิสระ** : จะเป็นงานในระยะสั้นๆ เน้นการออกแบบตามความต้องการของลูกค้า

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 34 สรุปบุคลิกภาพของผู้ประกอบอาชีพด้านศิลปศึกษา

สาขาศิลปศึกษา	รายละเอียด
ความสนใจ	มีความสนใจในการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยเทคนิคต่าง ๆ ในขณะที่มีความสนใจทางด้านทฤษฎีศิลปะและการสอนประกอบด้วย เช่น ศิลปะวิจารณ์ ศิลปะบำบัด สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลป์ การสอนศิลปะ การวิจัยทางด้านศิลปะ
ความถนัดและความสามารถ	1. สามารถจัดกิจกรรมศิลปะ และถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้อื่นได้ 2. มีความรู้ในเรื่องของทฤษฎีศิลป์ หลักการสร้างงานศิลปะ 3. มีทักษะการสร้างงานศิลปะได้หลากหลายเทคนิคอยู่ในระดับดี เช่น การวาด การปั้น การระบายสี การออกแบบ 4. มีความรู้ในเรื่องประวัติศาสตร์ศิลป์ จิตวิทยาศิลปะ และศิลปะวิจารณ์ 5. มีทักษะการใช้เทคโนโลยีพื้นฐานให้การสร้างสื่อได้ เช่น การใช้โปรแกรม Power Point การใช้โปรแกรมตัดวิดีโอ การใช้โปรแกรม Microsoft office 6. สามารถทำงานด้านเอกสาร การคิดค้นนวัตกรรมและงานวิจัยได้ 7. สามารถทำงานที่อยู่ภายใต้ระเบียบ กฎเกณฑ์ ข้อบังคับต่าง ๆ ได้ 8. สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ได้เป็นอย่างดี มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี 9. มีทักษะการพูด การสื่อสารอยู่ในระดับสูง 10. มีความเป็นผู้นำ และมีจิตวิทยาในการจัดการคนหมู่มาก
บุคลิกภาพ	1. สามารถตามกฎระเบียบได้ดี 2. มีความเมตตาสูง 3. ควบคุมอารมณ์ตัวเองได้ดี 4. มีความมั่นใจ แม้ต้องพูดต่อหน้าคนจำนวนมาก 5. ชอบศึกษาทฤษฎีศิลปะ
ลักษณะงานที่ต้องทำ	***ศิลปศึกษาในระบบ:*** จะเกี่ยวกับงานสอนศิลปะเป็น 4 หลัก 1. งานสอน 2. งานวิจัย 3. บริการวิชาการ 4. อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม ***การศึกษานอกระบบ:*** จะเป็นการวางแผนการศึกษาที่ยืดหยุ่นตามวัตถุประสงค์ของผู้เรียน เช่น การสอนศิลปะนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายเพื่อเตรียมการสอบเข้าในระดับมหาวิทยาลัย การสอนวาดภาพสีน้ำเพื่อการผ่อนคลาย หรืองานอดิเรก ***การศึกษาตามอัธยาศัย:*** ภัณฑรักษ์ จะเน้นไปที่การจัดนิทรรศการให้ศิลปินสามารถเสนอผลงานหรือขายผลงานได้ และการให้ข้อมูลแก่ผู้ที่เข้าชมนิทรรศการได้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 35 หลักการพัฒนาการแนะแนวการศึกษา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จากการทบทวนเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

การทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการแนะแนวการศึกษา
1. รูปแบบของกิจกรรมการวางแผนอาชีพ การแนะแนวผู้เรียนให้มีความเข้าใจในตนเอง สามารถวางแผนการเรียนรู้และการประกอบอาชีพของตนเองได้อย่างมีขั้นตอน 2. แนะแนวให้ผู้เรียนเกิดความตระหนักรู้ในตนเอง 3. แนวแนวผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับอาชีพที่ตนเองสนใจ 4. แนะแนวให้ผู้เรียนสามารถตัดสินใจเลือกอาชีพที่สนใจได้ 5. แนะแนวให้ผู้เรียนสามารถวางแผนการศึกษาของตนเองได้ 6. นักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย อายุ ประมาณ 15-17 ปี อยู่ในระยะพิจารณาเลือกอาชีพ คือ มีการพิจารณาเลือกอาชีพที่อ้างอิงจากความสามารถและความสนใจของตนเองที่สามารถทำได้ดีและการศึกษารายละเอียดของอาชีพที่มีความเหมาะสมกับตัวเอง	**หลักการสร้างแบบทดสอบความสนใจ ของผู้เรียนในช่วงวัยระดับมัธยมศึกษา** 1. ขึ้นอยู่กับระดับชั้นของนักเรียน โดยในระดับชั้นมัยมศึกษาตอนปลาย จะมีความลึกซึ้งในการทำแบบทดสอบ และควรเลือกแบบทดสอบให้เหมาะสมกับสายการเรียนของนักเรียน 2. แบบทดสอบส่วนใหญ่จะเป็นการวัดบุคลิกภาพว่าเราทำ สนใจ ถนัดอะไร เพื่อเชื่อมกับบริบทของการทำงาน หรือคณะที่เหมาะสม **ขั้นตอนในการแนะแนวผู้เรียนไปสู่การตัดสินใจเลือกอาชีพที่เหมาะสม** ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย นักเรียนผ่านการตัดสินใจมาแล้วระดับหนึ่ง ดังนั้นครูมีหน้าที่ดังนี้ 1. อธิบายให้นักเรียนเข้าใจว่า สายการเรียนนี้เรียนเกี่ยวกับอะไร และจบมาแล้วนั้นจะสามารถประกอบอาชีพอะไรต่อได้ 2. ทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในคณะที่สนใจ เรื่องการมีการสอบเข้าอย่างไร การเรียนการสอนเกี่ยวเรื่องใด จบการศึกษามาแล้วประกอบอาชีพใด - ให้ผู้เรียนศึกษาเกี่ยวกับคณะที่ต้องการศึกษาต่อ - ให้ผู้เรียนศึกษาเกี่ยวกับการสอบต้องมีคะแนนอะไรบ้าง **แนวทางการสร้างสื่อแนะแนวการศึกษา** 1. ให้ทำแบบทดสอบ ใบงาน และมีการอภิปรายกัน 2. สร้างกิจกรรมหรือสื่อแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพ ที่ทำให้ผู้เรียนจะต้องรู้รายละเอียดคณะที่ต้องการจะเข้าศึกษาอย่างแท้จริง ก่อนการตัดสินใจในการเลือกศึกษา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

	3. การศึกษาเกี่ยวกับรายวิชาที่จะต้องเรียนในแต่ละคณะจึงเป็นเรื่องสำคัญ ที่จะสามารถวัดความเหมาะสมผู้เรียนกับคณะ และอาชีพในอนาคตได้ ให้ผู้เรียนวางเป้าหมายได้เหมาะสม และมุ่งสู่คณะได้ตรง

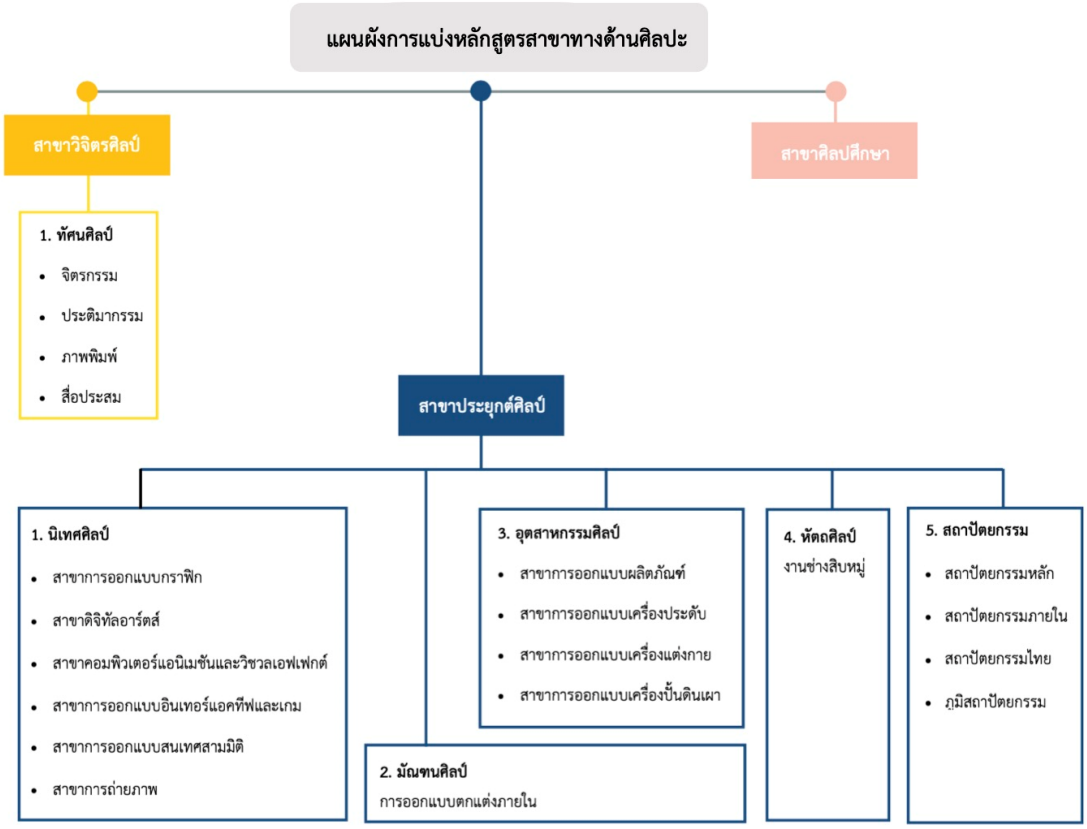
ตารางที่ 36 หลักการพัฒนาเกมมิฟิเคชันในนวัตกรรมการแนะแนวการศึกษา จากการทบทวนเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

การทบทวนเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมมิฟิเคชัน
1. การนำหลักการออกแบบเกมโดยพื้นฐาน มาใช้ในบริบทอื่น เพื่อสร้างแรงจูงใจให้ผู้เล่น ลดความน่าเบื่อจากการศึกษาที่มีเนื้อหามาก หรือการศึกษาที่อยู่ในรูปแบบของเว็บไซต์ที่ศึกษาด้วยตนเอง 2. ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างมีเป้าหมาย โดยนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาประกอบดังนี้ กติกา การแข่งขัน ความท้าทาย ความร่วมมือ รางวัลเหรียญตรา ผลสะท้อนกลับ และเวลา	**ประสบการณ์การทำวิจัยเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน** การนำหลักเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัย 1. กลไกเกม ด้วยธรรมชาติของสมองมนุษย์ จะชอบคิด มีการตัดสินใจอยู่เสมอ โดยระดับความท้าทาย มนุษย์จะชอบความยากที่อยู่ระดับกลาง 2. ดึงดูดให้เด็กท้าทาย และไต่ระดับไปเรื่อย ๆ 3. นำเกมมิฟิเคชันเป็นเครื่องมือ ที่ปรับเปลี่ยนพฤติกรรม โดยเด็กไม่รู้ตัว คือ เรื่องความสนุก 4. ขั้นนำ ให้นักเรียนมีการเชื่อมโยงความรู้ โดยการวางเป้าหมาย (Goal) 5. ขั้นสอน ถึงมาว่าแผน เรื่องของ ว่าต้องวางข้อมูลอะไรบ้างที่นักเรียนควรรู้ **แนวทางการสร้างนวัตกรรมตามเกมมิฟิเคชัน** หลักการและองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันใดบ้าง ที่ควรมาประยุกต์ใช้ในนวัตกรรมด้านการศึกษาแบบออนไลน์ 1. บทบาทของครู คือ เป็นผู้สร้างรอยต่อของความรู้ ให้ keyword แล้วนักเรียนไปศึกษาต่อเอง ไม่ใช่ผู้คุมเนื้อหา แต่เป็นผู้สร้างโอกาสให้เขาไปเรียนต่อด้วยเอง 2. ครูเป็นผู้สร้างเส้นทางของความรู้และเป็นผู้แนะนำ 3. ทำให้นักเรียนสามารถคิดวิเคราะห์ แยกแยะ สังเคราะห์เป็น มากกว่าการเป็นการชี้แนะเขา หรือยัดเยียดความรู้ให้นักเรียนทั้งหมด 4. เน้นสร้างเส้นทางกิจกรรมที่โน้มน้าวให้ผู้เรียนไปค้นหาด้วยตนเองแบบ Hooked Design

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

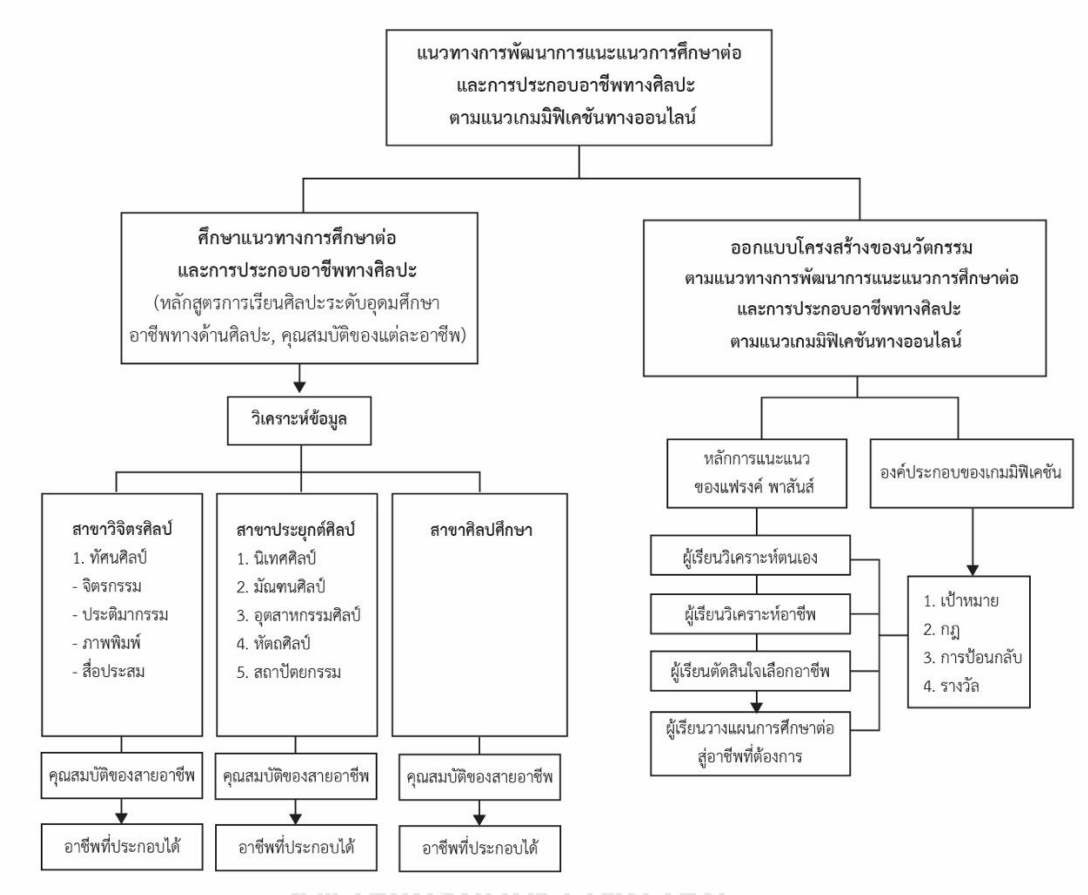
จากตารางทั้งหมดข้างต้นสามารถสรุปเป็นแนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ได้ 1. ศึกษาและวิเคราะห์หลักสูตรการเรียนศิลปะระดับอุดมศึกษา อาชีพทางด้านศิลปะ และคุณสมบัติของแต่ละอาชีพ แบ่งสาขาทางศิลปะ ออกเป็น 3 สาขา ได้แก่ สาขาวิจิตรศิลป์ สาขาประยุกต์ศิลป์ และสาขาศิลปศึกษา 2. ออกแบบโครงสร้างของนวัตกรรมตามแนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ มีขั้นตอนตามหลักการแนะแนวของแฟรงค์ พาสันส์ คือ ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ตนเอง วิเคราะห์อาชีพ และตัดสินใจเลือกอาชีพ รวมทั้งวางแผนการศึกษาของตนเอง โดยประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ได้แก่ 1. เป้าหมาย 2. กฎ 3. การป้อนกลับ และ 4. รางวัล กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนให้เรียนรู้อย่างมีเป้าหมาย สามารถวางแผนการศึกษาต่อสู่อาชีพศิลปะที่เหมาะสมกับตนเอง

แนวทางการศึกษาและประกอบอาชีพทางด้านศิลปะ จากหลักสูตรศิลปะของไทยในระดับอุดมศึกษา สามารถแบ่งออกเป็น 3 สาขาวิชา ได้แก่ 1. กลุ่มสาขาวิชาวิจิตรศิลป์ 2. กลุ่มสาขาวิชาประยุกต์ศิลป์ 3. กลุ่มสาขาวิชาศิลปศึกษา โดยแบ่งสาขาย่อยในแต่ละสาขาวิชา ได้ดังภาพที่ 7



ภาพที่ 7 แผนผังการแบ่งหลักสูตรสาขาทางด้านศิลปะ

จากสังเคราะห์ข้อมูลข้างต้นสามารถสรุปแนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้ดังภาพที่ 8



ภาพที่ 8 แนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

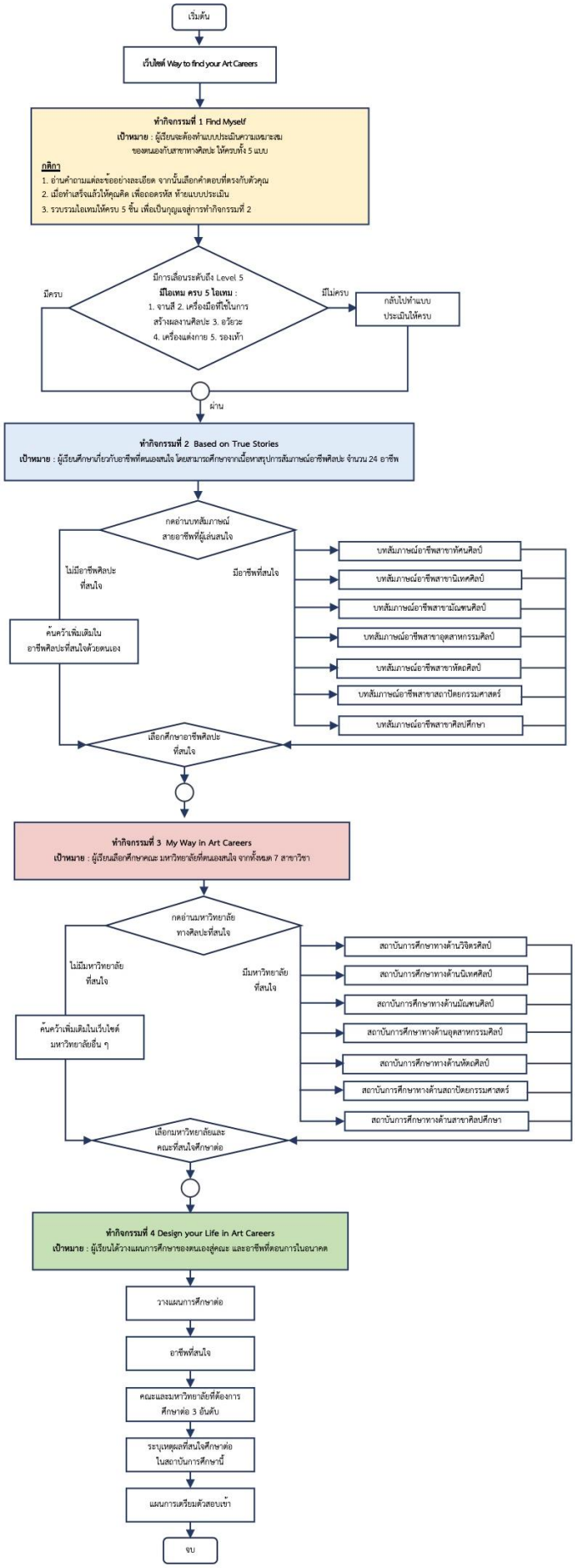
1. หลักสูตรการเรียนศิลปะระดับอุดมศึกษาและอาชีพทางด้านศิลปะ และคุณสมบัติของแต่ละอาชีพ สามารถจำแนกได้ 3 สาขาใหญ่ ได้แก่ สาขาวิจิตรศิลป์ สาขาประยุกต์ศิลป์ และสาขาศิลปศึกษา

2. โครงสร้างของนวัตกรรมตามแนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์

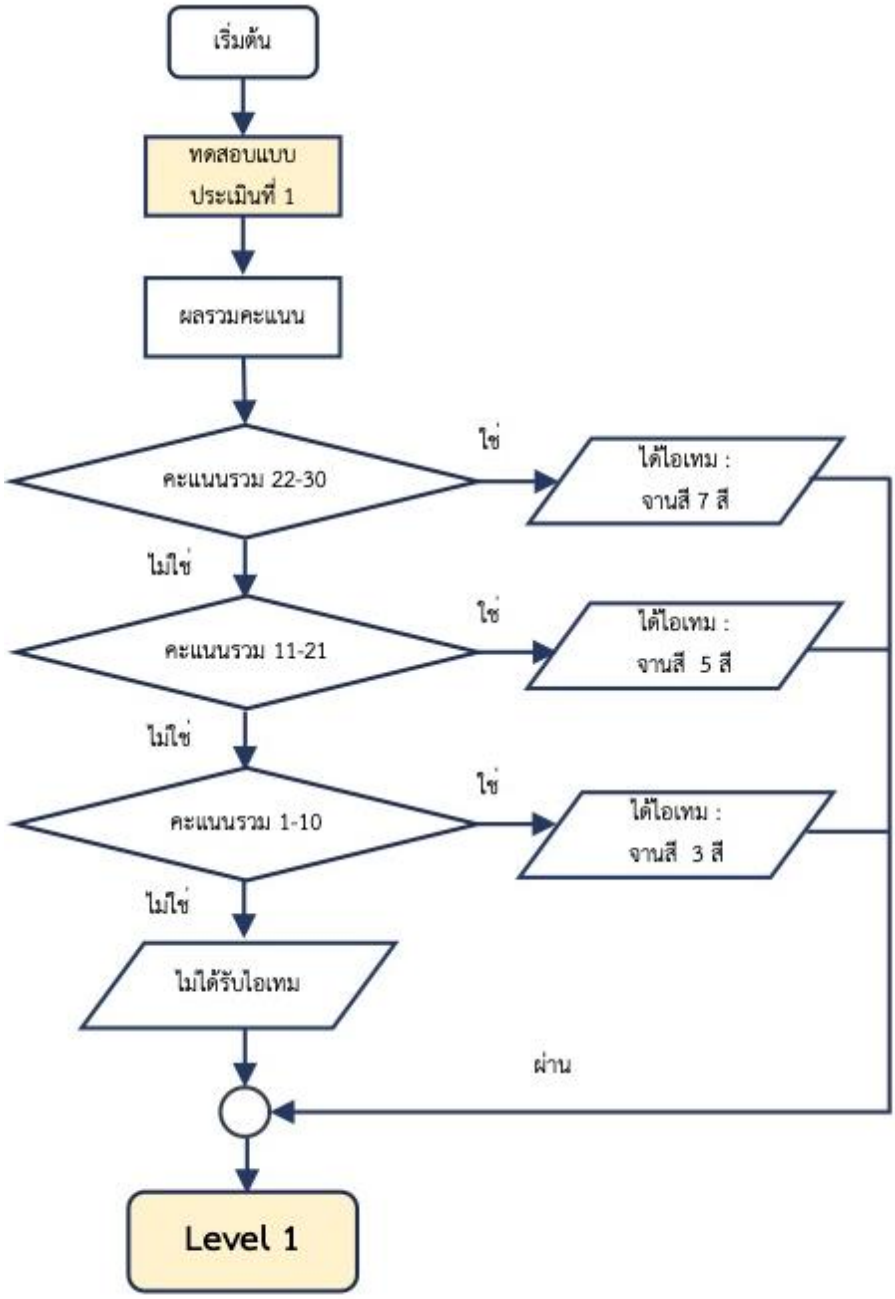
2.1 มีการออกแบบขั้นการเรียนรู้ตามหลักการแนะแนวของแฟรงค์ พาสันส์ คือ ให้ผู้เรียนวิเคราะห์ตนเอง ผ่านการทำแบบทดสอบ เพื่อจำแนกผู้เรียนว่าเหมาะสมกับสาขาศิลปะใด ให้ผู้เรียนวิเคราะห์อาชีพ โดยการให้ข้อมูลเกี่ยวกับสาขาศิลปะที่ผู้เรียนมีความเหมาะสม เพื่อให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือกอาชีพ และเข้าสู่การวางแผนการศึกษาต่อสู่อาชีพที่ต้องการ

2.2 มีการประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน ดังนี้ 1) เป้าหมาย 2) กฎ 3) การป้อนกลับ 4) รางวัล ได้แก่ การเลื่อนลำดับ การให้คะแนน สัญลักษณ์ความสำเร็จ การแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตนเอง เพื่อดึงดูดความสนใจผู้เรียนในแต่ละขั้นของการแนะแนวการศึกษา นำไปสู่การวางแผนการศึกษาได้อย่างเหมาะสม Kapp (2012, pp. 26 - 49) จึงได้องค์ประกอบของนวัตกรรม Way to find your Art Careers ดังแผนผังต่อไปนี้

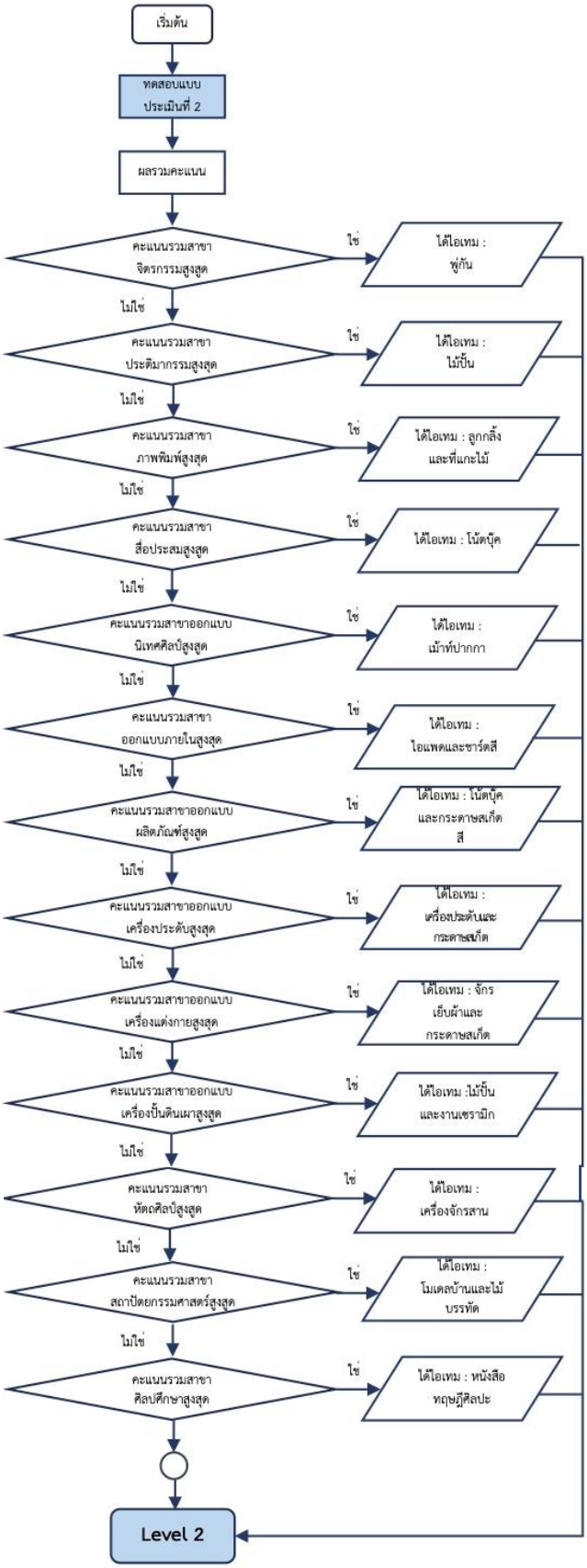
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



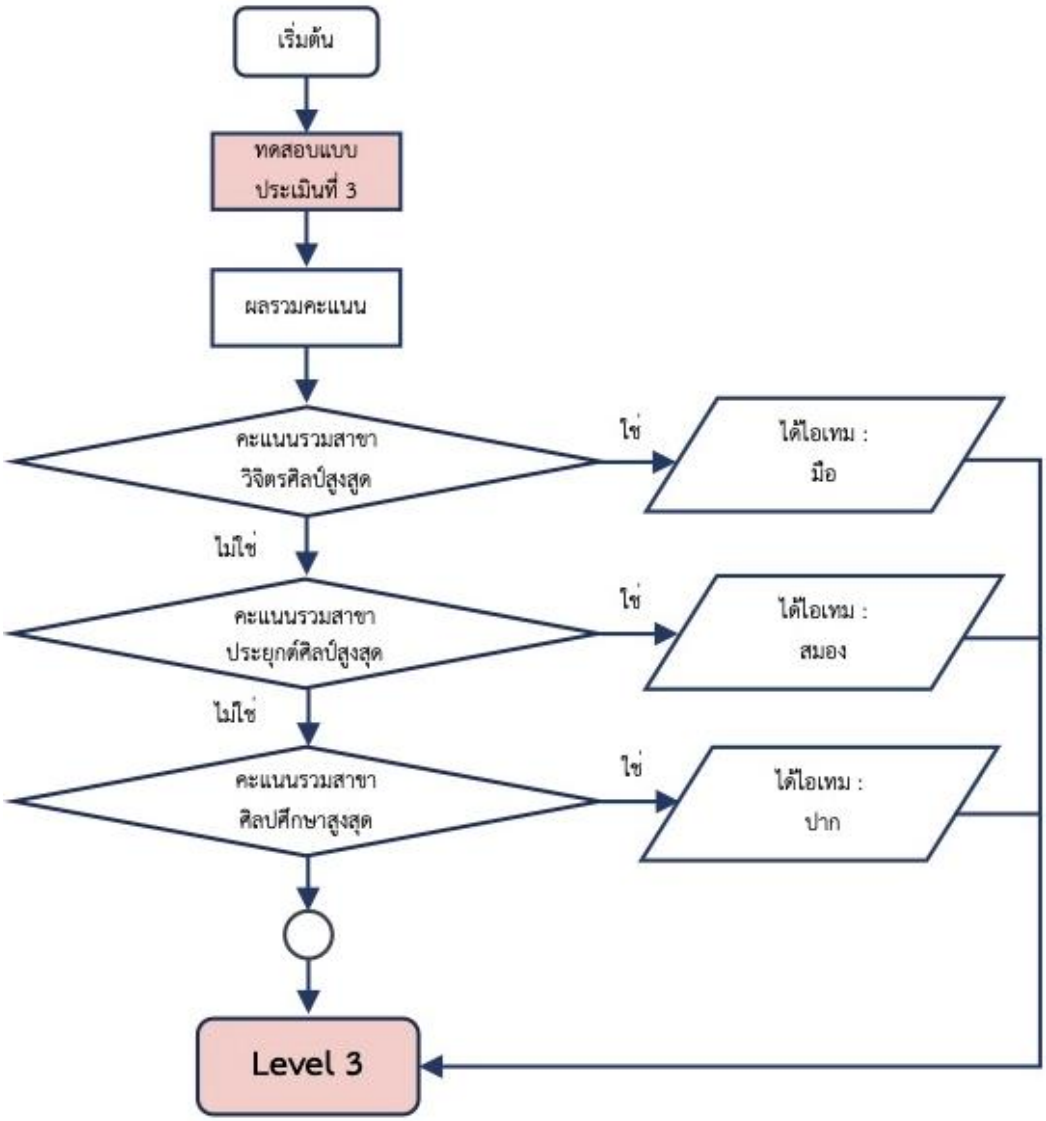
ภาพที่ 9 แผนผังนวัตกรรม Way to find your Art Careers ทั้ง 4 กิจกรรมที่ขับเคลื่อนด้วยองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน



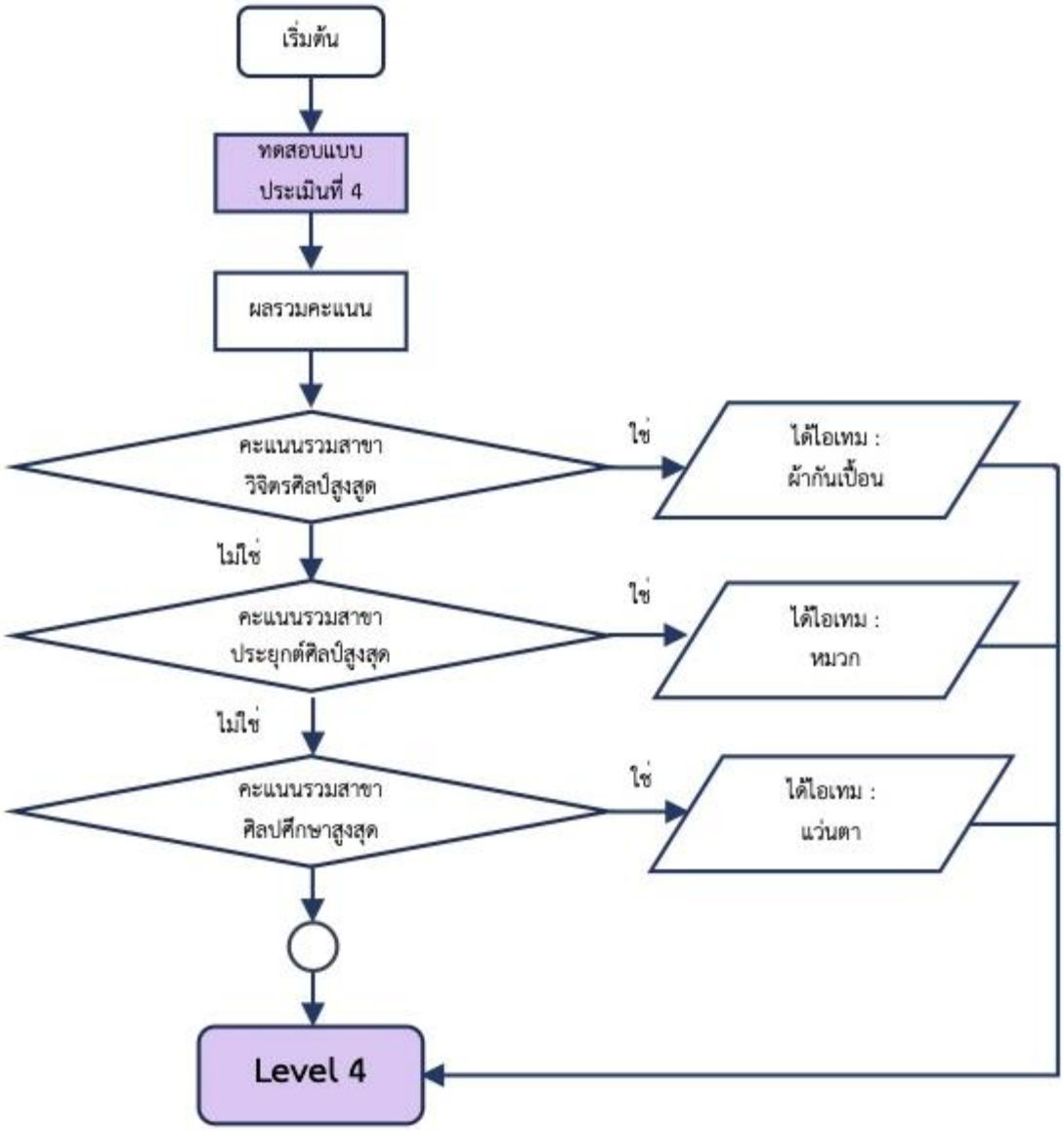
ภาพที่ 10 แผนผังนวัตกรรม Way to find your Art Careers ในกิจกรรมที่ 1 Find Myself แบบทดสอบที่ 1 ที่ขับเคลื่อนด้วยองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน



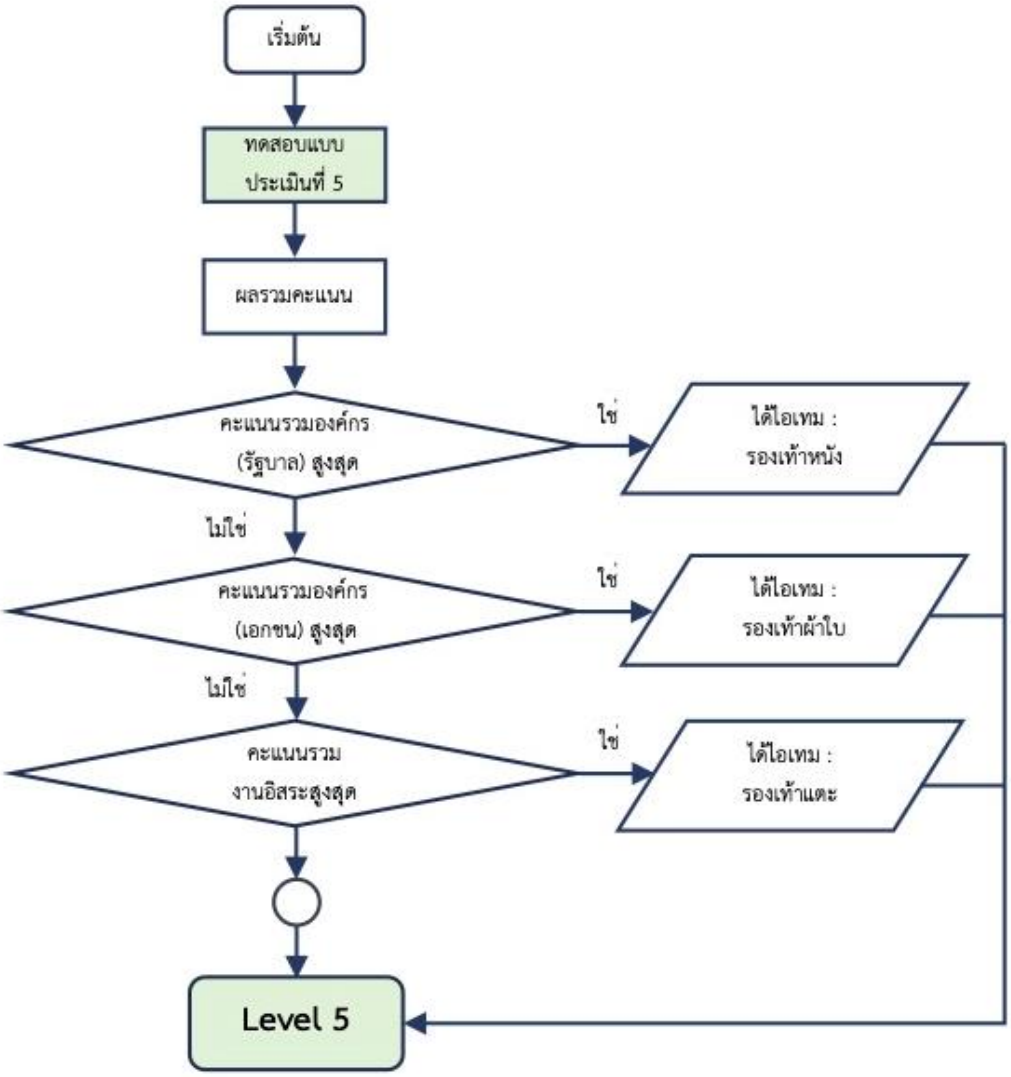
ภาพที่ 11 แผนผังนวัตกรรม Way to find your Art Careers ในกิจกรรมที่ 1 Find Myself แบบทดสอบที่ 2 ที่ขับเคลื่อนด้วยองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน



ภาพที่ 12 แผนผังนวัตกรรม Way to find your Art Careers ในกิจกรรมที่ 1 Find Myself แบบทดสอบที่ 3 ที่ขับเคลื่อนด้วยองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน



ภาพที่ 13 แผนผังนวัตกรรม Way to find your Art Careers ในกิจกรรมที่ 1 Find Myself แบบทดสอบที่ 4 ที่ขับเคลื่อนด้วยองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน



ภาพที่ 14 แผนผังนวัตกรรม Way to find your Art Careers ในกิจกรรมที่ 1 Find Myself แบบทดสอบที่ 5 ที่ขับเคลื่อนด้วยองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชัน

การสร้างการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ มีขั้นตอนการสร้างโดยละเอียดดังนี้

1. วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายกับเนื้อหาการเรียนรู้ โดยกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจทางด้านศิลปะ ซึ่งสามารถคัดเลือกได้จากนักเรียนที่มีทักษะศิลปะโดดเด่น มีความสนใจด้านศิลปะ เช่น ได้ลงวิชาเลือกเสรีเป็นวิชาด้านศิลปะ หรือเรียนในสายการเรียนด้านศิลปกรรม ส่วนเนื้อหาการเรียนรู้จะมุ่งไปที่การศึกษาต่อและประกอบอาชีพด้านศิลปะ ซึ่งผู้วิจัยได้จำแนกออกเป็น 3 สาขา ได้แก่ สาขาวิจิตรศิลป์ สาขาประยุกต์ศิลป์ และสาขาศิลปศึกษา

2. กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ โดยวัตถุประสงค์ คือ ผู้เรียนได้รู้ว่าตนเองเหมาะสมกับการเรียนและประกอบอาชีพศิลปะแขนงใด และสามารถวางแผนการศึกษาของตนเองได้อย่างเหมาะสม

3. ออกแบบกิจกรรม โดยจะมีขั้นการจัดกิจกรรมที่มีลำดับตามหลักการแนะแนวการศึกษา คือ 1) ให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ตนเองและความเข้าใจในตนเอง ผ่านแบบทดสอบ เพื่อจำแนกผู้เรียนกับสาขาด้านศิลปะได้เหมาะสม 2) ให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์อาชีพ โดยให้ผู้เรียนได้ศึกษาเกี่ยวกับอาชีพที่สามารถประกอบได้ในสาขาศิลปะที่เหมาะสมกับตนเอง 3) ให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือกอาชีพ ที่มีเหมาะสมกับผลทดสอบ 4) ให้ผู้เรียนวางแผนการศึกษาต่อ โดยศึกษาข้อมูลเกี่ยวสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาและวางแผนการศึกษาของตน

4. ประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกม เพื่อการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสามารถศึกษาจนจบกิจกรรม โดยใช้องค์ประกอบของเกม คือ มีการวางเป้าหมาย มีการวางในสอดคล้องกับวัตถุประสงค์กับการเรียนรู้ มีการตั้งกฎในการเล่นเกม โดยเชื่อมโยงกับการป้อนกลับและการให้รางวัล ใช้การเลื่อนลำดับการให้คะแนน สัญลักษณ์ความสำเร็จ และการแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตนเอง ในการขับเคลื่อนการแนะแนวในนวัตกรรม

5. การทดลองใช้นวัตกรรม นำไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจด้านศิลปะ

6. ประเมินผล เป็นการวัดความเข้าใจในตนเองนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจด้านศิลปะ ว่าได้รับแนวทางการศึกษาต่อ สามารถตัดสินใจเลือกสาขาอาชีพ สู่การวางแผนการศึกษาของตนได้หรือไม่

จากการสร้างการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์สามารถสร้างรูปแบบตัวอย่างนวัตกรรมได้ดังนี้

นวัตกรรมการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในชื่อ “Way to find your Art Careers” ประกอบด้วย 4 กิจกรรมดังนี้

1. Find Myself การใช้แบบประเมิน เพื่อให้ผู้เรียนได้ประเมินความเหมาะสมของตนเองกับสาขาทางศิลปะ โดยใช้กลไกของเกมมิฟิเคชันในการขับเคลื่อนกิจกรรม

2. Based on True Stories การให้ข้อมูลเกี่ยวกับอาชีพทางด้านศิลปะแขนงต่าง ๆ

3. My Way in Art Careers การให้ข้อมูลสถาบันการศึกษาศิลปะในระดับมหาวิทยาลัย

4. Design your Life in Art Careers การตัดสินใจเลือกอาชีพและวางแผนการศึกษาในอนาคต

ผู้วิจัยนำแนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย มาพัฒนาเป็นนวัตกรรม Way to find your Art Careers ที่มีทั้งหมด 4 กิจกรรม ดังตารางต่อไปนี้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 37 โครงสร้างแผนการสร้างนวัตกรรม Way to find your Art Careers เพื่อแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ ในกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความสนใจทางด้านศิลปะ

ลำดับ	ชื่อกิจกรรม	จุดประสงค์ด้านการแนะแนว	วิธีดำเนินกิจกรรม	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล	การสร้างกิจกรรม
1	Find Myself	ผู้เรียนมีความเข้าใจในตนเองสูงขึ้น	ให้นักเรียนเข้าเว็บไซต์ “ Way to find your Art Careers” และกดเข้ากิจกรรมที่ 1 Find Myself เพื่อทำแบบประเมินความเหมาะสมของตนเองกับสาขาด้านศิลปะ ผ่านแบบประเมินทั้ง5 แบบ	เว็บไซต์ “ Way to find your Art Careers” กิจกรรมที่ 1 Find Myself แบบประเมิน 5 แบบ 1. แบบวัดความหลากหลายทางด้านความสนใจในศิลปะ 2. แบบวัดความสนใจเฉพาะทางด้านศิลปะ 3. แบบวัดด้านความถนัดและความสามารถทางด้านศิลปะ 4. แบบวัดบุคลิกภาพทางศิลปะ 5.แบบวัดด้านลักษณะการทำงานศิลปะ	1.แบบประเมินความเข้าใจในตนเองของผู้เรียนเรื่อง การวางแผนแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	- สร้างกิจกรรมโดยใช้ทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน ซึ่งพัฒนากิจกรรมตามหลักการกระบวนการคิดเชิงออกแบบ Design Thinking - ทฤษฎีการแนะแนวการศึกษา

ลำดับ	ชื่อกิจกรรม	จุดประสงค์ด้านการแนะแนว	วิธีดำเนินกิจกรรม	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล	การสร้างกิจกรรม
2	Based on True Stories	ผู้เรียนมีความรู้รอบ และรู้ลึกในอาชีพทางด้านศิลปะ ที่สอดคล้องกับความสนใจ และความถนัดของตนเอง สู่การตัดสินใจเลือกอาชีพที่เหมาะสม	ให้นักเรียนศึกษาประสบการณ์ทำงานของอาชีพศิลปะที่ตนเองสนใจ โดยสามารถเข้าผ่านเว็บไซต์ที่ผู้วิจัยได้รวมรวบสรุปการสัมภาษณ์แบบเชิงลึกจำนวน 24 อาชีพ หรือศึกษาอาชีพอื่นที่สนใจได้ตามอิสระ	เว็บไซต์ “ Way to find your Art Careers” กิจกรรมที่ 2 Based on True Stories ข้อมูลเกี่ยวอาชีพทางด้านศิลปะ ทั้งหมด 24 อาชีพ	1.แบบประเมินความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน เรื่อง การวางแผนแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	- ทฤษฎีการแนะแนวการศึกษา
3	My Way in Art Careers	เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความรู้โดยรอบเกี่ยวสถานศึกษาทางศิลปะระดับมหาวิทยาลัยในไทยและอาชีพที่สามารถประกอบได้หลังจบการศึกษา	ให้นักเรียนศึกษาสถานศึกษาทางศิลปะระดับมหาวิทยาลัยในไทย และอาชีพที่สามารถประกอบได้หลังจบการศึกษาเพื่อสามารถเลือกมหาวิทยาลัยที่จะศึกษาต่อได้ในอนาคต	เว็บไซต์ “ Way to find your Art Careers” กิจกรรมที่ 3 My Way in Art Careers	1. แบบประเมินความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน เรื่อง การวางแผนแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	-ทฤษฎีการแนะแนวการศึกษา

ลำดับ	ชื่อกิจกรรม	จุดประสงค์ด้านการแนะแนว	วิธีดำเนินกิจกรรม	สื่อที่ใช้	การวัดและประเมินผล	การสร้างกิจกรรม
4	Design your Life in Art Careers	ผู้เรียนสามารถตัดสินใจเลือกอาชีพและวางแผนการศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัยได้	ให้ผู้เรียนได้วางแผนการศึกษาของตนเองสู่คณะ และอาชีพที่ตอนการในอนาคต 1. อาชีพที่สนใจ 2. คณะและมหาวิทยาลัยที่ต้องการศึกษาต่อ 3. เหตุผลที่สนใจเลือกศึกษาต่อในคณะละมหาวิทยาลัยข้างต้น 4.แผนการเตรียมตัวสอบเข้าสู่มหาวิทยาลัย	เว็บไซต์ “ Way to find your Art Careers” กิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers	1.แบบประเมินความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน เรื่อง การวางแผนแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย	-ทฤษฎีการแนะแนวการศึกษา

นวัตกรรม Way to find your Art Careers

ภาพที่ 15 เว็บไซต์นวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย Way to find your Art Careers

นวัตกรรม Way to find your Art Careers เป็นเว็บไซต์ที่สามารถเข้าศึกษาได้ด้วยตนเอง ที่รวบรวมข้อมูลและกิจกรรมในการแนะแนวการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีความสนใจทางศิลปะ ผ่าน 4 กิจกรรม ได้แก่

กิจกรรมที่ 1 Find Myself

กิจกรรมที่ 2 Based on True Stories

กิจกรรมที่ 3 My Way in Art Careers

กิจกรรมที่ 4 Design your life in art careers

ในแต่ละกิจกรรมจะมี Level และรางวัลที่แตกต่างกัน โดยใช้หลักเกมมิฟิเคชัน ในการขับเคลื่อนกิจกรรมในนักเรียนรู้สึกสนุกและอยากทำกิจกรรมให้ครบทุก เพื่อที่จะได้สัญลักษณ์ แสดงความเป็นตัวเอง (Item) ว่านักเรียนเหมาะกับศิลปะสาขาใด

กิจกรรมที่ 1 Find Myself ประกอบด้วยแบบประเมิน 5 แบบประเมิน

ภาพที่ 16 กิจกรรมที่ 1 Find Myself จากเว็บไซต์ Way to find your Art Careers

<u>แบบประเมินที่ 1</u> แบบวัดความหลากหลายทางด้านความสนใจในศิลปะ
ระดับ แบบประเมินที่ 1 อยู่ใน Level 1
คำชี้แจ้ง ให้นักเรียนวาดรูป หัวใจ กับกิจกรรมทางด้านศิลปะที่รู้สึกสนใจ หรืออยากลองทำในอนาคต
จุดประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนได้ประเมินระดับวัดความหลากหลายทางด้านความสนใจในศิลปะ
รายละเอียด ผู้วิจัยได้นำงานอดิเรก หรือวิชาทางด้านศิลปะที่มีความหลากหลาย จากการสรุปความสนใจของผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะ จำนวน 24 อาชีพ ให้นักเรียนได้เลือกทั้งหมด จำนวน 30 ข้อ
รูปแบบการตอบกลับ สัญลักษณ์ (Item) จานสี ที่มีจำนวนสีบนจานสีที่ต่างกัน แทนระดับความหลากหลายในความสนใจทางศิลปะ

ตารางที่ 38 ระดับความหลากหลายของความสนใจทางด้านศิลปะและสัญลักษณ์ตอบกลับ

จำนวนหัวใจ	ความหมาย	สัญลักษณ์
1-10	ความสนใจด้านศิลปะค่อนข้างเฉพาะทาง	จานสี 3 สี
11-21	ความสนใจด้านศิลปะมีความหลากหลายระดับกลาง	จานสี 5 สี
22-30	ความสนใจด้านศิลปะความหลากหลายระดับสูง	จานสี 7 สี

ภาพที่ 17 แบบประเมินที่ 1 แบบวัดความหลากหลายทางด้านความสนใจในศิลปะ

<u>แบบประเมินที่ 2</u> แบบวัดความสนใจเฉพาะทางด้านศิลปะ

ระดับ แบบประเมินที่ 2 อยู่ใน Level 2

คำชี้แจง ให้นักเรียนใส่เลข 1-10 ในวิชาที่นักเรียนสนใจอยากศึกษา โดยเรียงอันดับจากสิ่งที่สนใจมากที่สุดไปน้อยที่สุด

จุ**ดประสงค์** เพื่อให้นักเรียนรู้สาขาที่ตนเองมีความสนใจมากที่สุด

รายละเอียด ผู้วิจัยได้นำรายวิชาศิลปะ ที่ได้จากการศึกษาหลักสูตรในสาขาวิชาทางด้านศิลปะแขนงต่าง ๆ สร้างเป็น รายวิชาทั้ง จำนวน 30 วิชา ให้นักเรียนเลือกจัดอันดับตามความสนใจ

รูปแบบการตอบกลับ สัญลักษณ์ (Item) เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างผลงานศิลปะ แทนวิชาเอกศิลปะที่แตกต่างกัน ทั้งหมด 3 วิชาหลัก 13 สาขาวิชาย่อย

ตารางที่ 39 ประเภทสาขาวิชาทางศิลปะที่สนใจและสัญลักษณ์ตอบกลับ

สาขาหลัก	สาขาย่อย	สัญลักษณ์
วิจิตรศิลป์ (Fine Art)	1. สาขาจิตรกรรม	พู่กัน
	2. สาขาประติมากรรม	ไม้ปั้น
	3. สาขาภาพพิมพ์	ลูกกลิ้งและที่แกะไม้
	4. สาขาสื่อประสม	โน้ตบุ๊ค
ประยุกต์ศิลป์ (Applied Art)	5. สาขาออกแบบนิเทศศิลป์	เม้าท์ปากา
	6. สาขาออกแบบภายใน	ไอแพดและชาร์ตสี
	7. สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์	โน้ตบุ๊ค และกระดาษสเก็ต
	8. สาขาออกแบบเครื่องประดับ	เครื่องประดับและกระดาษสเก็ต
	9. สาขาออกแบบเครื่องแต่งกาย	จักรเย็บผ้าและกระดาษสเก็ต
	10. สาขาออกแบบเครื่องปั้นดินเผา	ไม้ปั้นและงานเซรามิก
	11. สาขาหัตถศิลป์	เครื่องจักสาน
	12. สาขาสถาปัตยกรรมศาสตร์	โมเดลบ้านและไม้บรรทัด
ศิลปศึกษา (Art Education)	13. ศิลปศึกษา	หนังสือทฤษฎีศิลปะ

\

ภาพที่ 18 แบบประเมินที่ 2 แบบวัดความสนใจเฉพาะทางด้านศิลปะ

<u>แบบประเมินที่ 3</u> แบบวัดด้านความถนัดและความสามารถทางด้านศิลปะ

คำชี้แจง ให้ผู้เรียนใส่ระดับความสามารถของตนเอง 1 = น้อยที่สุด 2 = น้อย 3 = ปานกลาง 4 = มาก 5 = มากที่สุด

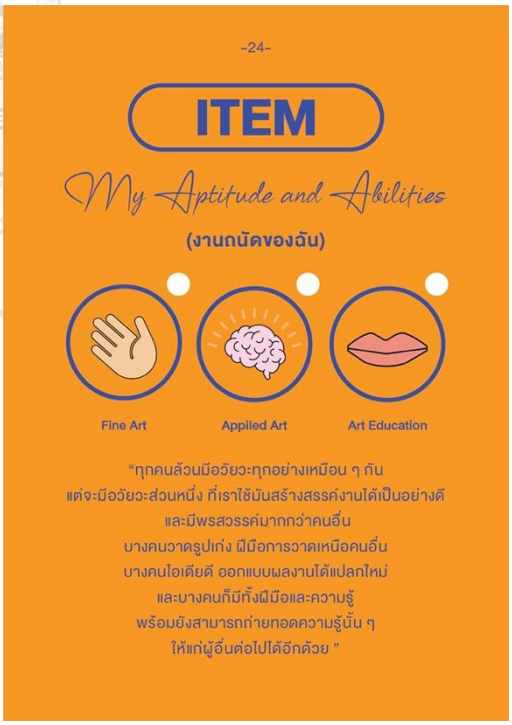
จุดประสงค์ ให้ผู้เรียนได้รู้สาขาวิชาที่ตนเองมีทักษะความสามารถมากที่สุด

รายละเอียด ผู้วิจัยได้นำคุณสมบัติด้านความถนัดและความสามารถทางด้านศิลปะที่แตกต่างกัน ทั้ง 3 สาขา ได้แก่ วิจิตรศิลป์ ประยุกต์ศิลปะและศิลปศึกษา จำนวนทั้งหมด 30 ข้อ ให้นักเรียนประเมินระดับความสามารถของตนเอง

รูปแบบการตอบกลับ สัญลักษณ์ (Item) อวัยวะ แทนความถนัดทางด้านศิลปะ

ตารางที่ 40 ประเภทสาขาวิชาทางศิลปะที่มีความถนัดและสัญลักษณ์ตอบกลับ

สาขาย่อย	สัญลักษณ์
วิจิตรศิลป์ (Fine Art)	มือ
ประยุกต์ศิลป์ (Applied Art)	สมอง
ศิลปศึกษา (Art Education)	ปาก



ภาพที่ 19 แบบประเมินที่ 3 แบบวัดด้านความถนัดและความสามารถทางด้านศิลปะ

<u>แบบประเมินที่ 4</u> แบบวัดบุคลิกภาพทางศิลปะ

คำชี้แจง ให้ผู้เรียนใส่โดยเรียงคะแนนจากน้อยไปมาก จากจำนวนระดับทั้ง 7 ช่อง (1 = ตรงน้อยที่สุด 7 = ตรงมากที่สุด)

จุดประสงค์ ผู้เรียนได้รู้สาขาวิชาทางด้านศิลปะที่ตนเองมีบุคลิกภาพเหมาะสมมากที่สุด

รายละเอียด ผู้วิจัยได้รวบรวมบุคลิกภาพ ของผู้ประกอบอาชีพศิลปะทั้ง 3 สาขา ได้แก่ วิจิตรศิลป์ ประยุกต์ศิลปะและศิลปศึกษา จำนวนทั้งหมด 15 ข้อ ให้นักเรียนประเมินบุคลิกภาพทางศิลปะในสาขาที่เหมาะสมกับตนเอง

รูปแบบการตอบกลับ สัญลักษณ์ (Item) เครื่องแต่งกาย แทนบุคลิกภาพของสาขาทางศิลปะที่สอดคล้องกับคุณ

ตารางที่ 41 ประเภทสาขาวิชาทางศิลปะที่มีบุคลิกภาพสอดคล้องและสัญลักษณ์ตอบกลับ

สาขาย่อย	สัญลักษณ์
วิจิตรศิลป์ (Fine Art)	ผ้ากันเปื้อน
ประยุกต์ศิลป์ (Applied Art)	หมวก
ศิลปศึกษา (Art Education)	แว่นตา

ภาพที่ 20 แบบประเมินที่ 4 แบบวัดบุคลิกภาพทางศิลปะ

<u>แบบประเมินที่ 5</u> แบบวัดด้านลักษณะการทำงานศิลปะ

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกตอบลักษณะการทำงานที่เหมาะกับคุณมากที่สุด ในแต่ละข้อ

จุดประสงค์ ผู้เรียนได้รู้สาขาวิชาทางด้านศิลปะที่ตนเองมีลักษณะการทำงานเหมาะสมมากที่สุด

รายละเอียด ผู้วิจัยได้นำลักษณะการทำงานทั้ง 3 แบบ ได้แก่ การทำงานในองค์รัฐ การทำงานในองค์เอกชน และการรับงานอิสระ รวมทั้งหมด จำนวน 10 ข้อ เพื่อให้ผู้เรียนได้เปรียบเทียบนิสัยกับลักษณธการทำงานในแบบที่ตนเองชอบ

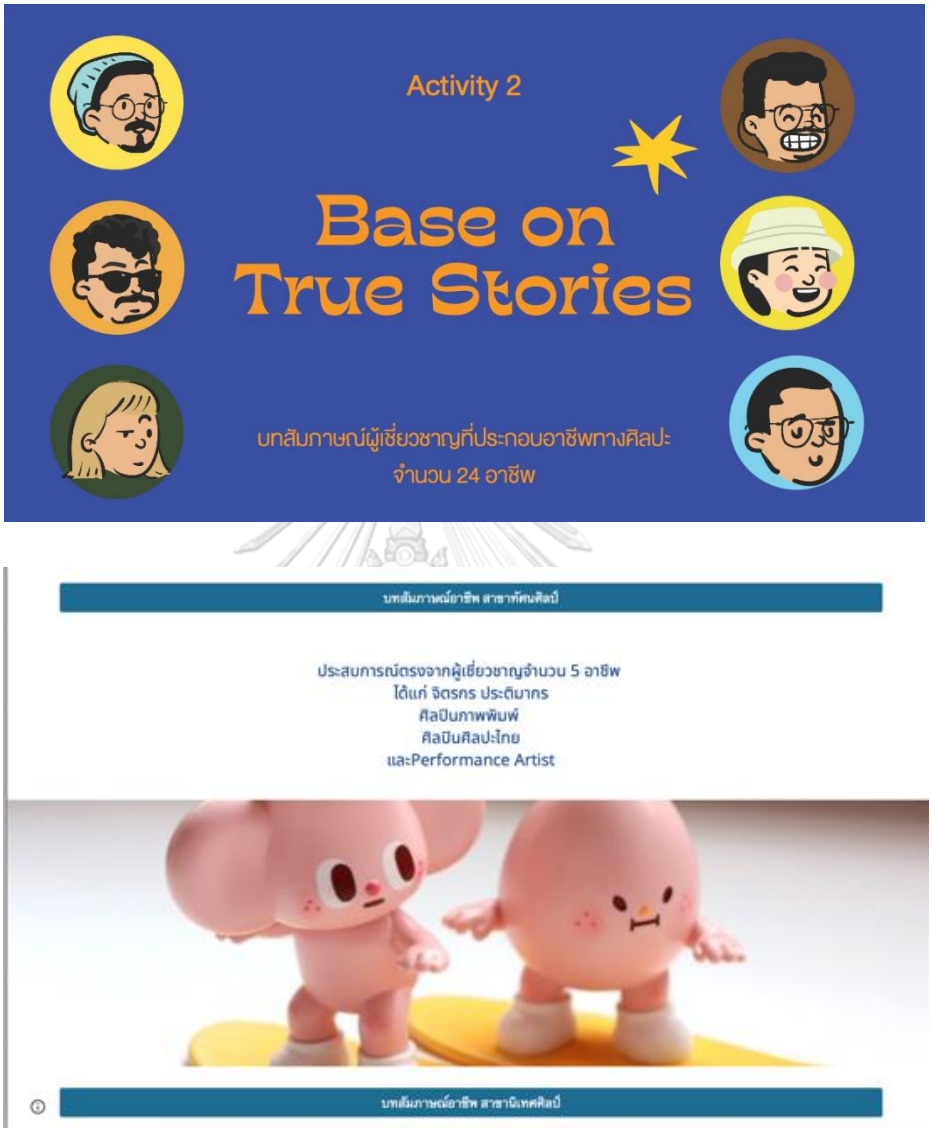
รูปแบบการตอบกลับ สัญลักษณ์ (Item) รองเท้า แทนลักษณะการทำงานเหมาะสมกับคุณ

ตารางที่ 42 ประเภทองค์กรและสัญลักษณ์ตอบกลับ

สาขาย่อย	**สัญลักษณ์**
องค์กร (รัฐบาล)	รองเท้าหนัง
องค์กร (เอกชน)	รองเท้าผ้าใบ
งานอิสระ	รองเท้าแตะ

ภาพที่ 21 แบบประเมินที่ 5 แบบวัดด้านลักษณะการทำงานศิลปะ

กิจกรรมที่ 2 Based on True Stories



ภาพที่ 22 กิจกรรมที่ 2 Based on True Stories

ภาพที่ 23 ตัวอย่างบทสัมภาษณ์ ในกิจกรรมที่ 2 Based on True Stories

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมตัวอย่างอาชีพทางด้านศิลปะ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพทางศิลปะ จำนวน 24 อาชีพ

จุดประสงค์ เพื่อให้ข้อมูลเชิงลึกในอาชีพทางศิลปะแต่ละอาชีพ แก่ผู้เรียนได้ศึกษาเป็นแนวทางในการตัดสินใจเลือกอาชีพที่เหมาะสมกับตนเอง

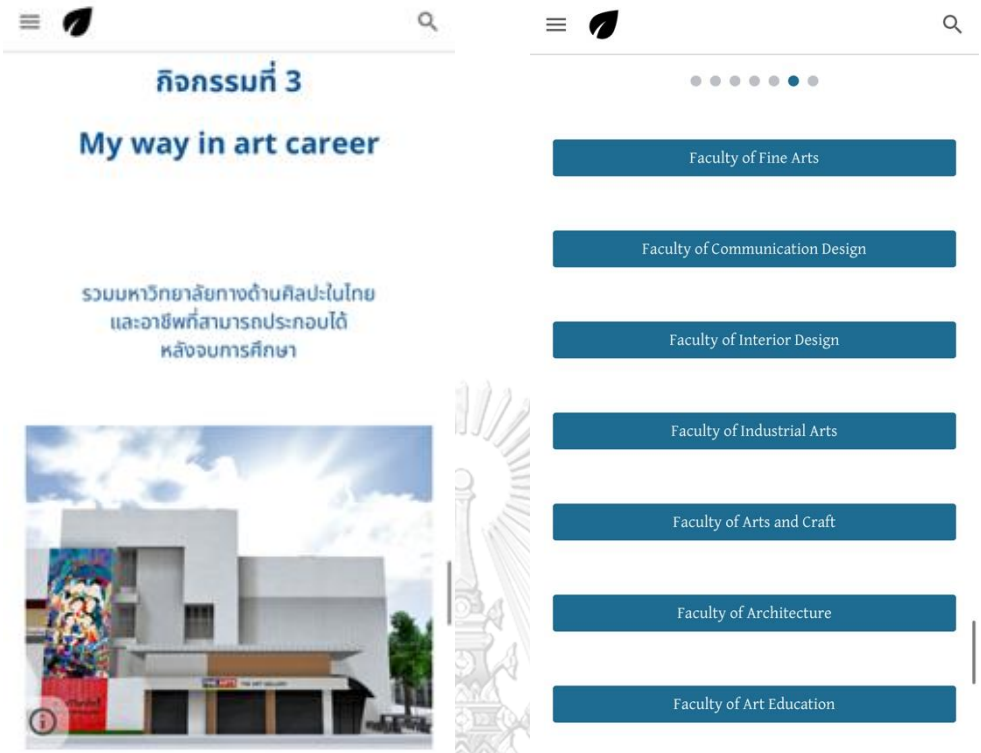
แนวทางกิจกรรม

1. ให้ผู้เรียนศึกษาเกี่ยวกับอาชีพที่ตนเองสนใจ โดยสามารถศึกษาจากเนื้อหาสรุปการสัมภาษณ์อาชีพศิลปะ จำนวน 24 อาชีพ หรืออาชีพศิลปะอื่น ๆ เพิ่มเติม

2. เมื่อผู้เรียนศึกษาอย่างละเอียดแล้ว ให้ผู้เรียนทำการเลือกเลือกอาชีพที่ตนเองสนใจ พร้อมระบุเหตุผล ในกิจกรรมที่ 4

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

กิจกรรมที่ 3 My Way in Art Careers



ภาพที่ 24 กิจกรรมที่ 3 My Way in Art Careers

กิจกรรมนี้ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเกี่ยวกับสถาบันการศึกษาทางด้านศิลปะระดับมหาวิทยาลัยในประเทศ รวมถึงอาชีพที่สามารถประกอบได้ในแต่ละสาขาการเรียนศิลปะ

จุดประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความรู้โดยรอบเกี่ยวสถานศึกษาทางศิลปะระดับมหาวิทยาลัยในไทย และอาชีพที่สามารถประกอบได้หลังจบการศึกษา

แนวทางกิจกรรม

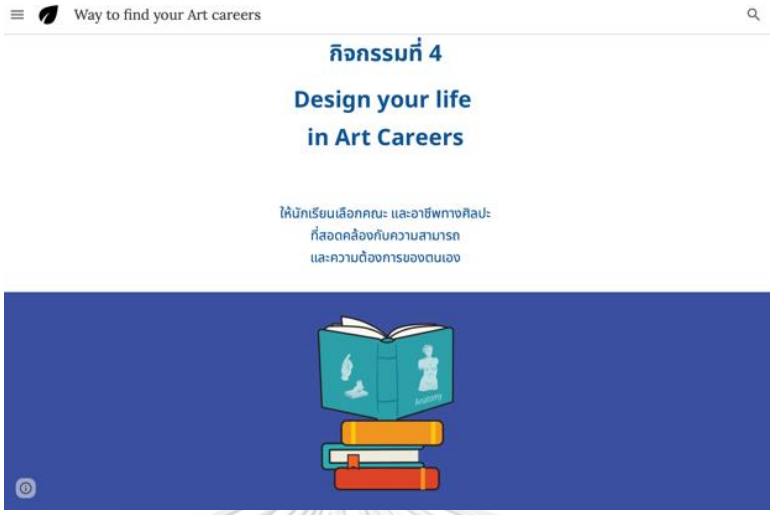
1. ให้ผู้เรียนเลือกปุ่มเพื่อเลือกศึกษาคณะ มหาวิทยาลัย ที่ตนเองสนใจ จากทั้งหมด 7 สาขาวิชา

2. ให้ผู้เรียนศึกษาคณะ มหาวิทยาลัย และอาชีพที่สามารถประกอบได้หลังจบการศึกษา

3. ให้นักเรียนเลือกศึกษาคณะ มหาวิทยาลัยที่ต้องการ จำนวน 3 สถาบัน พร้อมระบุเหตุผลในกิจกรรมที่ 4

ภาพที่ 25 เนื้อหามหาวิทยาลัยที่เปิดสอนทางด้านวิจิตรศิลป์และอาชีพที่สามารถประกอบได้หลังจบการศึกษา

กิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers



ภาพที่ 26 กิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมสุดท้ายหลังจากผู้เรียนได้ผ่านกิจกรรมมาทั้ง 3 กิจกรรม ที่ทำให้ผู้เขียนมีความเข้าใจในตนเองสูงขึ้น รู้ว่าความสนใจ ความสามารถ และลักษณะนิสัยการทำงานของตนเองเหมาะสมกับการศึกษาต่อในศิลปะสาขาใด และยังได้รับความรู้เกี่ยวสถาบันการศึกษาทางด้านศิลปะ และอาชีพที่สามารถประกอบได้หลังจบการศึกษา ดังนั้นในกิจกรรมสุดท้ายนี้ เราจึงต้องการให้ผู้เรียนได้ตัดสินใจเลือกอาชีพ และมหาวิทยาลัยที่ต้องการจะศึกษาต่อ พร้อมวางแผน เตรียมความพร้อมของตนเองเพื่อให้ไปสู่จุดหมายได้

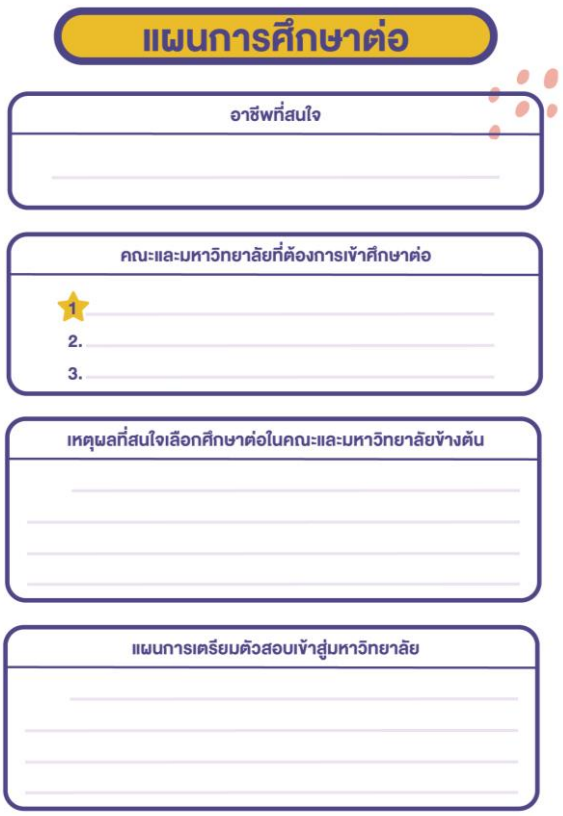
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

คำชี้แจง ให้นักเรียนวางแผนการศึกษา โดยอิงตามหลักการปฏิบัติจริง

จุดประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนได้วางแผนการศึกษาของตนเองสู่คณะ และอาชีพที่ตอนการในอนาคต

แนวทางกิจกรรม ให้นักเรียนเขียนวางแผนการศึกษาของตนเอง จากคำถามดังนี้

1. ให้นักเรียนเขียนอาชีพที่สนใจ โดยสามารถเขียนได้มากกว่า 1 อาชีพ
2. ให้นักเรียนเขียนคณะและมหาวิทยาลัยที่ต้องการเข้าศึกษาต่อ จำนวน 3 ที่
3. ให้นักเรียนเขียนเหตุผลที่สนใจเลือกศึกษาต่อในคณะและมหาวิทยาลัยข้างต้น
4. ให้นักเรียนเขียนแผนการเตรียมตัวสอบเข้าสู่มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 27 แบบฟอร์มสำหรับการเขียนแผนการศึกษาต่อในระดับมหาวิทยาลัย

ระยะที่ 2 การศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2.1 การนำนวัตกรรมการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

2.1.1 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

จากการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ จำนวน 30 คน แสดงผลโดยใช้สถิติความถี่และร้อยละ ได้ข้อมูลดังต่อไปนี้

ตารางที่ 43 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง

คำถาม	จำนวน (คน)		ร้อยละ
เพศ	ชาย	3	10
	หญิง	27	90
อายุ	16 ปี	11	36.67
	17 ปี	16	53.33
	18 ปี	2	6.67
	19 ปี	1	3.33

จากตารางสรุปได้ว่า ลักษณะของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 30 คน แบ่งเป็นนักเรียนชาย 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10 ของนักเรียนทั้งหมด แบ่งเป็นนักเรียนหญิง 27 คน คิดเป็นร้อยละ 90 ของนักเรียนทั้งหมด มีนักเรียนอายุตั้งแต่ 16-19 ปี โดยแบ่งเป็นนักเรียนอายุ 16 ปี 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.67 ของนักเรียนทั้งหมด แบ่งเป็นนักเรียนอายุ 17 ปี 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.33 ของนักเรียนทั้งหมด แบ่งเป็นนักเรียนอายุ 18 ปี 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.67 ของนักเรียนทั้งหมด แบ่งเป็นนักเรียนอายุ 19 ปี 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด

2.1.2 ผลการประเมินความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน เรื่อง การวางแผนแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหลังใช้นวัตกรรม

ผลการประเมินหลังใช้นวัตกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ จำนวน 30 คน โดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) และใช้เกณฑ์ในการแปลข้อมูลดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 – 5.00 หมายถึง เห็นด้วยมากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.50 หมายถึง เห็นด้วยมาก

ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50 หมายถึง เห็นด้วยปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50 หมายถึง เห็นด้วยน้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50 หมายถึง เห็นด้วยน้อยที่สุด

ตารางที่ 44 ผลการประเมินความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน เรื่อง การวางแผนแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหลังใช้นวัตกรรม

ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
ด้านความเข้าใจในตนเอง				
1	ผู้เรียนมีความตระหนักรู้ในความสนใจทางด้านศิลปะของตนเอง	4.57	0.63	เห็นด้วยมาก
2	ผู้เรียนมีรู้ว่าความถนัด และความสามารถของตนอยู่ในสาขาทางด้านศิลปะใด	4.33	0.66	เห็นด้วยมาก
3	ผู้เรียนรู้ว่าตนมีบุคลิกภาพเหมาะกับศิลปะในสาขาใด	4.37	0.61	เห็นด้วยมาก
4	ผู้เรียนรู้ว่าตนเองเหมาะกับลักษณะการทำงานแบบใด	4.33	0.71	เห็นด้วยมาก
5.	ผู้เรียนรู้ว่าตนเองเหมาะกับสายอาชีพใด	4.00	0.87	เห็นด้วยมาก
	รวม	**4.32**	**0.7**	**เห็นด้วยมาก**
ด้านการวางแผนการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางศิลปะ				
6.	ผู้เรียนรู้จักสถาบันการศึกษาด้านศิลปะ ในระดับมหาวิทยาลัยของไทยได้อย่างหลากหลาย	4.17	0.75	เห็นด้วยมาก
7.	ผู้เรียนรู้จักอาชีพทางด้านศิลปะได้อย่างหลากหลาย	4.43	0.68	เห็นด้วยมาก
8.	ผู้เรียนสามารถวางแผนการศึกษาของตนเองได้	4.13	0.68	เห็นด้วยมาก
9.	ผู้เรียนสามารถตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยที่เหมาะสมกับอาชีพทางด้านศิลปะที่ต้องการได้	4.27	0.69	เห็นด้วยมาก
	รวม	4.25	0.7	เห็นด้วยมาก
	ผลรวม	**4.29**	**0.7**	**เห็นด้วยมาก**

จากตารางพบว่า ผลรวมการประเมินความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน เรื่อง การวางแผนแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$= 4.29, S.D.= 0.7)

โดยนักเรียนประเมินระดับด้านความเข้าใจในตนเองรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$= 4.32, S.D.= 0.7) เมื่อพิจารณารายข้อจัดอันดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้

อันดับที่ 1 ผู้เรียนมีความตระหนักรู้ในความสนใจทางด้านศิลปะของตนเอง

อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$= 4.57, S.D.= 0.63)

อันดับที่ 2 ผู้เรียนรู้ว่าตนมีบุคลิกภาพเหมาะกับศิลปะในสาขาใด

อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$= 4.37, S.D.= 0.61)

อันดับที่ 3 ผู้เรียนรู้ว่าตนเองเหมาะกับลักษณะการทำงานแบบใด

อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$= 4.33, S.D.= 0.71)

อันดับที่ 3 ผู้เรียนมีรู้ว่าความถนัด และความสามารถของตนอยู่ในสาขาทางด้านศิลปะใด

อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$= 4.33, S.D.= 0.66)

อันดับที่ 4 ผู้เรียนรู้ว่าตนเองเหมาะกับสายอาชีพใด

อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$= 4, S.D.= 0.87)

โดยนักเรียนประเมินระดับด้านการวางแผนการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางศิลปะ อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$= 4.25, S.D.= 0.7) เมื่อพิจารณารายข้อจัดอันดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้

อันดับที่ 1 ผู้เรียนรู้จักอาชีพทางด้านศิลปะได้อย่างหลากหลาย

อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$= 4.43, S.D.= 0.68)

อันดับที่ 2 ผู้เรียนสามารถตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยที่เหมาะสมกับอาชีพทางด้านศิลปะที่ต้องการได้

อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$= 4.27, S.D.= 0.69)

อันดับที่ 3 ผู้เรียนรู้จักสถาบันการศึกษาด้านศิลปะ ในระดับมหาวิทยาลัยของไทยได้อย่างหลากหลาย

อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$= 4.17, S.D.= 0.75)

อันดับที่ 4 ผู้เรียนสามารถวางแผนการศึกษาของตนเองได้

อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$= 4.13, S.D.= 0.68)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

2.1.3 ผลการวางแผนการศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ ในกิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers

จากการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ จำนวน 30 คน แสดงผลโดยใช้สถิติความถี่และร้อยละ ได้ข้อมูลดังต่อไปนี้

ตารางที่ 45 ผลสรุปสาขาวิชาทางศิลปะที่นักเรียนต้องการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ ในกิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers

อันดับ	สาขาวิชา	วิชาเอก	จำนวน (คน)	ร้อยละของวิชาเอก	ร้อยละของสาขาวิชา
1	ประยุกต์ศิลป์	การออกแบบนิเทศศิลป์	14	46.67	60
		การออกแบบเครื่องแต่งกาย	3	10	
		การออกแบบเครื่องประดับ	1	3.33	
		รวม	18		
2	วิจิตรศิลป์	จิตรกรรม	9	30	33
		ประติมากรรม	1	3.33	
		รวม	10		
3	ศิลปศึกษา	ศิลปศึกษา	1	3.33	7
		ภัณฑารักษ์ศึกษา	1	3.33	
		รวม	2		

CHULALONGKORN UNIVERSITY

จากตารางพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ จำนวน 30 คน เลือกศึกษาต่อในคณะและมหาวิทยาลัย ดังนี้

สาขาวิชาอันดับที่ 1 สาขาวิชาประยุกต์ศิลป์ จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60 ของนักเรียนทั้งหมด โดยแบ่งเป็นวิชาเอก ดังนี้

- สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.67 ของนักเรียนทั้งหมด
- สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10 ของนักเรียนทั้งหมด
- สาขาการออกแบบเครื่องประดับ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด

สาขาวิชาอันดับที่ 2 สาขาวิจิตรศิลป์ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33 ของนักเรียนทั้งหมด โดยแบ่งเป็นวิชาเอก ดังนี้

- สาขาจิตรกรรม จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30 ของนักเรียนทั้งหมด
- สาขาประติมากรรม จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด

สาขาวิชาอันดับที่ 3 สาขาศิลปศึกษา จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 7 ของนักเรียนทั้งหมด โดยแบ่งเป็นวิชาเอก ดังนี้

- สาขาศิลปศึกษา จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด
- สาขาภัณฑารักษ์ศึกษา จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด

โดยสามารถจัดอันดับวิชาเอกที่นักเรียนมีความสนใจศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา จากมากที่สุดไปน้อยที่สุดได้ดังนี้

อันดับที่ 1 สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์

อันดับที่ 2 สาขาจิตรกรรม

อันดับที่ 3 สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย

อันดับที่ 4 สาขาการออกแบบเครื่องประดับ สาขาประติมากรรม สาขาศิลปศึกษา และ สาขาภัณฑารักษ์ศึกษา

ตารางที่ 46 ผลสรุปอาชีพทางศิลปะที่นักเรียนต้องการในอนาคต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ ในกิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers

อันดับ	สายอาชีพ	อาชีพที่นักเรียนเลือก	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1	อาชีพด้านการออกแบบนิเทศศิลป์	ศิลปินเชิงแนวคิด (Concept Artist) นักวาดภาพประกอบ (Illustrator) นักออกแบบดิจิทัล (Digital Designer) Storyboard Artist นักสร้างภาพเคลื่อนไหว (Animator) นักออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้ (User Experience) และนักออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface) นักวาดการ์ตูน, นักออกแบบคาแรกเตอร์ นักวาดภาพประกอบ กราฟิกดีไซเนอร์ (Graphic Designer)	14	46.67
2	อาชีพด้านจิตรกรรม	จิตรกร ศิลปิน นักวาดภาพประกอบ	7	23.33
3	อาชีพด้านศิลปศึกษา	ครูสอนศิลปะ เปิดสถาบันติวศิลปะ ภัณฑารักษ์ นักศิลปะบำบัด	4	13.33
3	อาชีพด้านการออกแบบอุตสาหกรรมศิลป์	นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นักออกแบบเครื่องประดับ	4	13.33
4	อาชีพด้านประติมากรรม	ประติมากร	1	3.33

จากตารางพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ จำนวน 30 คน เลือกอาชีพทางศิลปะที่ต้องการในอนาคต ดังต่อไปนี้

อันดับที่ 1 สายอาชีพด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.67 ของนักเรียนทั้งหมด

อันดับที่ 2 สายอาชีพด้านจิตรกรรม จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.33 ของนักเรียนทั้งหมด

อันดับที่ 3 สายอาชีพด้านศิลปศึกษา จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 ของนักเรียนทั้งหมด

อันดับที่ 3 สายอาชีพด้านการออกแบบอุตสาหกรรมศิลป์ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 ของนักเรียนทั้งหมด

อันดับที่ 4 สายอาชีพด้านประติมากรรม จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด

โดยนักเรียนมีการตัดสินใจเลือกอาชีพและสถาบันการศึกษาในอนาคต ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 47 ผลสรุปอาชีพและสถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ ในกิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers

อันดับ	อาชีพ	สถาบันการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1	อาชีพด้านการออกแบบนิเทศศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์	8	26.67
		สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชานิเทศศิลป์	2	6.67
		มหาวิทยาลัยศรีปทุม คณะมัลติมีเดียดิจิทัลอาร์ต สาขาแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟก	2	6.67
		จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะศิลปกรรมศาสตร์	2	6.67
2	อาชีพด้านจิตรกรรม	มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์	7	23.33
		สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ศิลปะและการออกแบบ	1	3.33

อันดับ	อาชีพ	สถาบันการศึกษา	จำนวน (คน)	ร้อยละ
3	อาชีพด้านศิลปศึกษา	มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์	2	6.67
		มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศึกษา	1	3.33
		สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง สาขาวิชาศิลปะสร้างสรรค์และภัณฑารักษ์ศึกษา (หลักสูตรนานาชาติ)	1	3.33
3	อาชีพด้านการออกแบบอุตสาหกรรมศิลป์	มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย	1	3.33
		จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ	1	3.33
		มหาวิทยาลัยมหาสารคาม คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชานฤมิตรศิลป์และแฟชั่น	1	3.33
		วิทยาลัยเพาะช่าง สาขาวิชาเครื่องประดับ อัญมณี และโลหะรูปพรรณ	1	3.33
4	อาชีพด้านประติมากรรม	มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์	1	3.33

จากตารางพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ จำนวน 30 คน เลือกอาชีพและสถาบันการศึกษาในอนาคต ดังต่อไปนี้

อันดับที่ 1 อาชีพด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ จำนวน 14 คน แบ่งเป็นสถาบันที่ต้องการเข้าศึกษาต่อ ดังนี้

- มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 26.67 ของนักเรียนทั้งหมด

- สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชานิเทศศิลป์ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.67 ของนักเรียนทั้งหมด
- มหาวิทยาลัยศรีปทุม คณะมัลติมีเดีย ดิจิทัลอาร์ต สาขาแอนิเมชัน และวิชวลเอฟเฟก จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.67 ของนักเรียนทั้งหมด
- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.67 ของนักเรียนทั้งหมด

อันดับที่ 2 อาชีพด้านศิลปศึกษา จำนวน 4 คน แบ่งเป็นสถาบันที่ต้องการเข้าศึกษาต่อ ดังนี้

- มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ .67 ของนักเรียนทั้งหมด
- มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศึกษา จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด
- สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง สาขาวิชาศิลปะสร้างสรรค์และภัณฑารักษ์ศึกษา (หลักสูตรนานาชาติ) จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด

อันดับที่ 3 อาชีพด้านการออกแบบอุตสาหกรรมศิลป์ จำนวน 4 คน แบ่งเป็นสถาบันที่ต้องการเข้าศึกษาต่อ ดังนี้

- มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด
- จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด
- มหาวิทยาลัยมหาสารคาม คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชานฤมิตศิลป์และแฟชั่น จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด
- วิทยาลัยเพาะช่าง สาขาวิชาเครื่องประดับ อัญมณี และโลหะรูปพรรณ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด

อันดับที่ 4 อาชีพด้านประติมากรรม จำนวน 1 คน แบ่งเป็นสถาบันที่ต้องการเข้าศึกษาต่อ ดังนี้

- มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด

โดยนักเรียนมีเหตุผลในการเลือกสถาบันการศึกษาและการเตรียมตัว ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 48 สรุปเหตุผลในการเลือกสถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ ในกิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers

อันดับ	เหตุผล	ตัวอย่างความคิดเห็น	จำนวน (คน)	ร้อยละ
1	เลือกเพราะสถาบันการศึกษามีความสอดคล้องกับความชอบ ความสามารถ และสิ่งนักเรียนที่อยากเรียนรู้เพิ่มเติม	- ชอบวาดการ์ตูน อยากศึกษาเครื่องมือทางดิจิทัลให้มากกว่านี้ - เนื่องจากรู้สึกว่าตัวเองมีความถนัดและชอบในการวาดเฟรม งานจิตรกรรม และรู้สึกว่าทำได้ดีเหมาะกับตนเอง - เพราะสนใจและชอบในแฟชั่น การแต่งตัว ชอบของสวยของงาม - ถนัดการออกแบบมากกว่าไฟต์อาร์ต มีไอเดียอยู่เรื่อย ๆ - อยากวาดภาพประกอบและออกแบบงานต่างๆที่อยู่รอบตัว - มีสาขาที่น่าใจ และตรงกับความชอบของตนเอง - หลักสูตรเหมาะสมกับตนเอง - เพราะเป็นมหาวิทยาลัยที่ตรงตามหลักสูตรที่ต้องการเข้าเรียน - อยากศึกษาเทคนิคเพิ่มขึ้น	23	76.67
2	เลือกเพราะเป็นสถาบันการศึกษาที่มีชื่อเสียง ชื่นชอบแนวคิดการจัดการศึกษา อาจารย์และผลงานของศิษย์เก่า	- รู้สึกว่าเป็นมหาวิทยาลัยที่รู้สึกว่ามีชื่อเสียงทางนี้ - รู้สึกคุ้นเคยกับอาจารย์ รู้สึกว่าศิลปากรมักเป็นหัวแนวคิดใหม่ มีอะไรใหม่นอกกรอบ กล้าคิดกล้าทำ - ชอบงานรุ่นพี่ - มีชื่อเสียง	5	16.67
3	เลือกเพราะเป็นสถาบันการศึกษาใกล้บ้าน	- สะดวกไม่ไกลบ้าน ตรงสาย - ใกล้บ้าน	2	6.67

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

จากตารางพบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ จำนวน 30 คน มีเหตุผลในการเลือกสถาบันการศึกษาในอนาคต ดังต่อไปนี้

อันดับที่ 1 เลือกเพราะสถาบันการศึกษามีความสอดคล้องกับความชอบ ความสามารถ และสิ่งนักเรียนที่อยากเรียนรู้เพิ่มเติม จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 76.67ของนักเรียนทั้งหมด

อันดับที่ 2 เลือกเพราะเป็นสถาบันการศึกษาที่มีชื่อเสียง ชื่นชอบแนวคิดการจัดการศึกษา อาจารย์และผลงานของศิษย์เก่า จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 ของนักเรียนทั้งหมด

อันดับที่ 3 เลือกเพราะเป็นสถาบันการศึกษาใกล้บ้าน จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.67 ของนักเรียนทั้งหมด

โดยนักเรียนมีการวางแผนการเตรียมตัวเพื่อศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 49 สรุปการวางแผนการเตรียมตัวเพื่อศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ ในกิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers

การวางแผน	ตัวอย่างการวางแผน
1. การเตรียมตัวสอบ อ่านหนังสือ และจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อใช้ในการยื่นโควตาเข้ามหาวิทยาลัยที่สนใจ	- เตรียมแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อพยายามเข้าในรอบโควตาของนักเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร - สอบ ielts ทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) และยื่นแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) - เตรียมสร้างผลงานไว้ เพื่อยื่นแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) ฝึกฝนทักษะศิลปะอย่างสม่ำเสมอ - ฝึกฝนบ่อยๆ วางแผนการทำงานทั้งที่โรงเรียนและงานที่ต้องส่งในแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) ค้นคว้าข้อมูลความรู้ เกี่ยวกับคณะที่ตนเองสนใจ - ทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) และอ่านหนังสือเพื่อทำคะแนนสอบที่สำคัญกับการเข้ามหาวิทยาลัย - เตรียมผลงานในการเข้าสู่มหาวิทยาลัย - ตั้งใจเรียน อ่านหนังสือเตรียมสอบ ทำพอร์ต เก็บผลงานเยอะๆ
2. การฝึกฝนฝีมือ ทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะ	- เปิดรับสิ่งใหม่ ปรับตัว และฝึกฝนการวาดรูปอยู่เสมอ - ฝึกฝนการวาดภาพบ่อยๆทุกวัน ในหัวข้อใหม่จะได้ไม่เบื่อ - เตรียมสร้างผลงานไว้เยอะ ยื่นแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) ฝึกฝนทักษะศิลปะอย่างสม่ำเสมอ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

การวางแผน	ตัวอย่างการวางแผน
	- ฝึกฝนตนเองให้มาก ไม่ต้องเครียด เรื่อย ๆ แต่ทำให้เต็มที่ - ฝึกฝีมือ อ่านหนังสือ - ดีไซน์สิ่งที่อยากทำไปเรื่อย ๆ ฝึกทำทุกวัน
3. ติววาดภาพเพิ่มเติม	- ติววาดรูป และออกแบบกราฟิก - เรียนพิเศษ ฝึกพัฒนาทักษะของตนเอง - ติวแฟชั่น ฝึกวาดรูป ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม

จากตารางสรุปการวางแผนการเตรียมตัวเพื่อศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ จะเห็นได้ว่านักเรียนส่วนใหญ่มีการวางแผนการเตรียมตัวที่ชัดเจน โดยแบ่งออกได้เป็น 3 การเตรียมตัวหลักๆ ได้แก่ 1. การเตรียมตัวสอบ ได้แก่ การอ่านหนังสือ และการจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อใช้ในการยื่นโควตาเข้ามหาวิทยาลัยที่สนใจ 2. การฝึกฝนฝีมือ ทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างสม่ำเสมอ 3. การเรียนพิเศษหรือเรียนติวศิลปะในสาขาวิชาที่นักเรียนต้องการศึกษาต่อเพิ่มเติม

2.1.4 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนหลังใช้นวัตกรรมแนะแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตารางที่ 50 ผลการประเมินความพึงพอใจของนักเรียนหลังใช้นวัตกรรมแนะแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
ด้านเนื้อหา				
1	เนื้อหาสาขาศิลปะในนวัตกรรมมีความหลากหลาย	4.33	0.76	พึงพอใจมาก
2	ข้อมูลในนวัตกรรมตรงกับความสนใจด้านการศึกษาต่อของผู้เรียน	4.57	0.68	พึงพอใจมาก
3	ข้อมูลตอบกลับทำให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือกศึกษาต่อได้ดีขึ้น	4.60	0.50	พึงพอใจมาก
4	เนื้อหาในนวัตกรรมสามารถแนะแนวการศึกษาต่อทางด้านศิลปะของผู้เรียนได้	4.43	0.63	พึงพอใจมาก
	รวม	**4.48**	**0.64**	**พึงพอใจมาก**

ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับ
ด้านรูปแบบของนวัตกรรมการเรียนรู้				
5	รูปแบบมีความสวยงามและน่าสนใจ	4.43	0.94	พึงพอใจมาก
6	รูปแบบมีความสะดวกต่อการใช้งาน	4.27	1.01	พึงพอใจมาก
7	รูปแบบของนวัตกรรมมีความสนุก น่าติดตาม	4.40	0.77	พึงพอใจมาก
8	ลำดับกิจกรรมมีความต่อเนื่อง เข้าใจง่าย	4.57	0.63	พึงพอใจมาก
	รวม	**4.42**	**0.84**	**พึงพอใจมาก**
	ผลรวม	**4.45**	**0.74**	**พึงพอใจมาก**

จากตารางพบว่านักเรียนมีระดับความพึงพอใจต่อนวัตกรรมเกมมิฟิเคชัน แนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หลังใช้นวัตกรรมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$= 4.45, S.D.= 0.74)

โดยนักเรียนมีระดับความพึงพอใจ ด้านเนื้อหา อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$= 4.48, S.D.= 0.64) เมื่อพิจารณารายข้อจัดอันดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้

อันดับที่ 1 ข้อมูลตอบกลับทำให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือกศึกษาต่อได้ดีขึ้นอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{x}$= 4.60, S.D.= 0.50)

อันดับที่ 2 ข้อมูลในนวัตกรรมตรงกับความสนใจด้านการศึกษาต่อของผู้เรียนอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{x}$= 4.57, S.D.= 068)

อันดับที่ 3 เนื้อหาในนวัตกรรมสามารถแนะแนวการศึกษาต่อทางด้านศิลปะของผู้เรียนได้อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{x}$= 4.43, S.D.= 063)

อันดับที่ 4 เนื้อหาสาขาศิลปะในนวัตกรรมมีความหลากหลายอยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{x}$= 4.33, S.D.= 076)

โดยนักเรียนมีระดับความพึงพอใจ ด้านรูปแบบของนวัตกรรมการเรียนรู้ อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$= 4.42, S.D.= 0.84) เมื่อพิจารณารายข้อจัดอันดับจากมากไปน้อยได้ดังนี้

อันดับที่ 1 ลำดับกิจกรรมมีความต่อเนื่อง เข้าใจง่าย

อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{x}$= 4.57, S.D.= 0.63)

อันดับที่ 2 รูปแบบมีความสวยงามและน่าสนใจ

อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{x}$= 4.43, S.D.= 0.94)

อันดับที่ 3 รูปแบบของนวัตกรรมมีความสนุก น่าติดตาม
อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{x}$= 4.40, S.D.= 0.77)
อันดับที่ 4 รูปแบบมีความสะดวกต่อการใช้งาน
อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{x}$= 4.27, S.D.= 1.01)

ตารางที่ 51 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากกลุ่มตัวอย่าง

ประเด็น	ความคิดเห็น
รูปแบบนวัตกรรม	- ชอบการจัดหน้ากระดาษค่ะ น่ารักมาก - ชอบการจัดหน้ากระดาษ สี รูป มากเลยค่ะ
เนื้อหาในนวัตกรรม	- อาจแนะนำชื่อคณะหรือมหาวิทยาลัยเพิ่มเติม - รู้สึกดีที่รู้แนวทางในการวางแผนอนาคตให้ตัวเอง
ความรู้สึกระหว่างใช้นวัตกรรม	- สนุก - ดีมาก ชอบมาก - รู้สึกดีมากเลยค่ะ ขอบคุณที่ทำแบบทดสอบดีๆ มาให้ทำนะคะ ชอบมากจริง - สนุกดี
ความเข้าใจในตนเอง	- ทำให้มองเห็นการไปต่อทางอาชีพได้มากขึ้น - นวัตกรรมนี้มีประโยชน์กับตัวนักเรียน ช่วยให้นักเรียนตัดสินใจเลือกศึกษาต่อได้ง่ายขึ้น ขอให้พัฒนาต่อไปครับ - รู้สึกว่าเข้าใจตัวเองมากขึ้น และได้ข้อมูลของคณะสาขาสายอาชีพมากขึ้นกว่าเดิม ทำให้เข้าใจง่ายสุดๆ แต่เวลาน้อยไปหน่อยค่ะ - เข้าใจในตนเองมากขึ้น - ได้รู้จักตนเองมากขึ้น - รู้สึกว่าได้ทบทวนตัวเองมากขึ้น
อื่น ๆ	- แนะนำว่าจัดอีกรุ่นต่อ ๆ ไปนะคะ

จากตารางกลุ่มตัวอย่างที่ได้ใช้นวัตกรรมรู้สึกมีความเข้าใจในตัวเองสูงขึ้น ช่วยให้นักเรียนตัดสินสินเลือกศึกษาต่อได้ดีขึ้น มีแนวทางในการศึกษา และค่อนข้างมีความพึงพอใจในรูปแบบของนวัตกรรมที่มีความสวยงาม เข้าใจง่าย นอกจากนี้ยังรู้สึกสนุกขณะใช้นวัตกรรม และอยากให้มีการจัดกิจกรรมแนะแนวการศึกษาในรุ่นต่อ ๆ ไป

บทที่ 5
สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง พัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ เป็นงานวิจัยและพัฒนา (Research and Development) โดยมี วัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้ 1) เพื่อพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) เพื่อศึกษาผลการใช้การพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แบ่งออกเป็น 2.1 ผลการประเมินความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน เรื่อง การวางแผนแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหลังใช้นวัตกรรม 2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรมเกมมิฟิเคชันแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหลังใช้นวัตกรรม ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่มีความสนใจทางด้านศิลปะ และกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/3 สายการเรียนศิลปกรรม- อังกฤษ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) จำนวน 30 คน ใช้วิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) นวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในชื่อนวัตกรรม “ Way to find your Art Careers” 2) แบบประเมินความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน เรื่อง การวางแผนแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรมเกมมิฟิเคชัน แนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

การวิจัยเรื่อง พัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิ-เคชันทางออนไลน์ สามารถแบ่งออกเป็น 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การพัฒนาแนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์

ขั้นที่ 1 ศึกษาและสังเคราะห์เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ การแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพ หลักสูตรการศึกษาทางศิลปะในระดับอุดมศึกษาในไทย จิตวิทยาของผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เกมมิฟิเคชัน นวัตกรรมการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ สังเคราะห์ออกมา

เป็นแนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์

ขั้นที่ 2 สร้างเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ เพื่อการพัฒนานวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ทั้ง 3 แบบสัมภาษณ์ ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แนวทางการประกอบอาชีพศิลปะ จากผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพทางศิลปะ แบบสัมภาษณ์การสร้างนวัตกรรมการแนะแนวการศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญด้านการแนะแนว และแบบสัมภาษณ์การใช้เกมมิฟิเคชันในนวัตกรรมการศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญด้านเกมมิฟิเคชัน

ขั้นที่ 3 การตรวจสอบคุณภาพของแบบสัมภาษณ์ โดยผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

ขั้นที่ 4 นำแบบสัมภาษณ์ที่ได้ไปเก็บข้อมูลกับผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ด้าน โดยสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะ จำนวน 24 ท่าน ผู้เชี่ยวชาญด้านการแนะแนวการศึกษา จำนวน 1 ท่าน สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมมิฟิเคชัน จำนวน 1 ท่าน

ขั้นที่ 5 วิเคราะห์ข้อมูลด้วยการวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction) โดยนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์มาตีความสร้างข้อสรุป ร่วมกับข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำมาสร้างเป็นแนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขั้นที่ 6 ออกแบบนวัตกรรมการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จากเนื้อหาที่ได้จากการสัมภาษณ์ และจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัย โดยพัฒนาตามหลักเกมมิฟิเคชันและการแนะแนวการศึกษาให้ออกมาในรูปแบบออนไลน์

ขั้นที่ 7 นำเครื่องมือในการวิจัย ให้ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่านตรวจสอบ จากนั้นปรับปรุงและแก้ไขตามคำแนะนำที่ได้รับ

ระยะที่ 2 การศึกษาผลการใช้นวัตกรรมการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ขั้นที่ 1 นำเครื่องมือวิจัยที่เสร็จสมบูรณ์ ได้แก่ 1. นวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ในชื่อนวัตกรรม “ Way to find your Art Careers” 2. แบบประเมินความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน เรื่อง การวางแผนแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 3) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรมเกมมิฟิเคชันแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่างและทำการการเก็บข้อมูล โดยวิจัยใช้เลือกนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5/3 สายการเรียนศิลปกรรม- อังกฤษ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) จำนวน 30 คน โดยใช้เครื่องมือตามลำดับ

ขั้นที่ 2 สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ด้วยการหาค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สามารถสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. การพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

จากการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร หลักสูตรสถานการศึกษาระดับอุดมศึกษาทางด้านศิลปะในไทย และจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะ

วิเคราะห์เนื้อหาได้ว่า ศิลปะ สามารถแบ่งได้ 3 สาขา ได้แก่ สาขาวิจิตรศิลป์ สาขาประยุกต์ศิลป์ และสาขาศิลปศึกษา โดยแบ่งเป็นสาขาย่อยดังนี้

1. สาขาวิจิตรศิลป์ แบ่งเป็น ประเภททัศนศิลป์ ได้แก่ สาขาจิตรกรรม สาขาประติมากรรม สาขาภาพพิมพ์ และสาขาสื่อประสม

2. สาขาประยุกต์ศิลป์ แบ่งสาขาย่อย ดังนี้ ประเภทนิเทศศิลป์ ได้แก่ สาขาออกแบบกราฟิก สาขาดิจิทัลอาร์ตส์ สาขาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ สาขาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกมสาขาการออกแบบสนเทศสามมิติ สาขาการถ่ายภาพ ประเภทมัณฑนศิลป์ คือ การออกแบบตกแต่งภายใน ประเภทอุตสาหกรรมศิลป์ ได้แก่ สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์ สาขาการออกแบบเครื่องประดับ สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย สาขาการออกแบบเครื่องปั้นดินเผา ประเภทหัตถศิลป์

ได้แก่ งานช่างสิบหมู่ ประเภทสถาปัตยกรรม ได้แก่ สาขาสถาปัตยกรรมหลัก สาขาสถาปัตยกรรมภายใน สาขาสถาปัตยกรรมไทย และสาขาภูมิสถาปัตยกรรม

3. สาขาศิลปศึกษา แบ่งเป็น การศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ การศึกษาตามอัธยาศัย

การพัฒนานวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ใช้ทฤษฎีในการพัฒนาหลัก ได้แก่ ทฤษฎีการแนะแนวของแฟรงค์ พาสันส์ คือ ขั้นที่ 1 ให้นักเรียนเรียนวิเคราะห์ตนเอง โดยผู้วิจัยเลือกออกแบบกิจกรรมที่ 1 Find Myself เป็นแบบทดสอบ จำนวน 5 แบบทดสอบ เพื่อให้นักเรียนได้ประเมินความสนใจทางศิลปะ ความถนัด บุคลิกภาพ และลักษณะการทำงานของตนเอง ว่านักเรียนเหมาะสมกับสาขาศิลปะ ขั้นที่ 2 ให้นักเรียนวิเคราะห์อาชีพ โดยผู้วิจัยได้ออกแบบให้กิจกรรมที่ 2 Based on True Stories เป็นข้อมูลเกี่ยวกับสาขาอาชีพทางด้านศิลปะ จำนวนทั้งหมด 24 อาชีพ โดยผู้วิจัยได้รวบรวมบทสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพศิลปะจริง เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาอาชีพศิลปะ ศิลปะที่น่าสนใจได้อย่างลึกซึ้ง ทั้งความสนใจ การศึกษา การทำงาน ขั้นที่ 3 ให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือกอาชีพ ผู้วิจัยได้ออกแบบให้กิจกรรมที่ 2 Based on True Stories และกิจกรรมที่ 3 My Way in Art Careers เป็นเนื้อหาที่ช่วยให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือกอาชีพได้ดีมากขึ้น ได้รู้ว่าอาชีพใดจบการศึกษามาจากคณะใด และ นำไปสู่กิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers ที่ผู้เรียนได้ตัดสินเลือกอาชีพและวางแผนการศึกษาของตนเอง ตรงกับ ขั้นที่ 4 ให้นักเรียนวางแผนการศึกษาของตนเองได้

โดยกิจกรรมอยู่ในรูปแบบออนไลน์ที่นักเรียนสามารถเข้าไปศึกษาได้ด้วยตนเอง ผู้วิจัยจึงได้ประยุกต์ใช้ทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน โดยมีการใช้ 1. เป้าหมาย 2. กฎ 3. การป้อนกลับ 4. รางวัล ได้แก่ ใช้การเลื่อนลำดับ (Level) ในแต่ละกิจกรรม เพื่อได้ผู้เรียนมีการศึกษาเป็นลำดับไปอย่างต่อเนื่อง และใช้สัญลักษณ์ความสำเร็จ (Item) การแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตนเองที่แตกต่างกันไปในแต่ละกิจกรรม เพื่อดึงดูดความสนใจผู้เรียนในแต่ละขั้นของการแนะแนวการศึกษา นำไปสู่การวางแผนการศึกษาได้อย่างเหมาะสม เช่น กิจกรรมที่ 1 Find Myself แบบประเมินที่ 2 เรื่องสาขาทางด้านศิลปะ ใช้การตอบกลับเป็นสัญลักษณ์ (Item) เป็นอุปกรณ์ในการทำงานศิลปะ ตัวอย่าง ผู้เรียนที่ได้สาขาประติมากรรม ได้สัญลักษณ์เป็น ไม้ปั้น

จากแนวทางการพัฒนานวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย สร้างเป็นนวัตกรรมที่ประกอบไปด้วย 4 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 Find Myself ให้ผู้เรียนจะทำแบบประเมิน จำนวน 5 แบบประเมิน หมวดที่ 1 ระดับความสนใจศิลปะ หมวดที่ 2 สาขาทางด้านศิลปะ หมวดที่ 3 ด้านความถนัดและความสามารถ

หมวดที่ 4 ด้านบุคลิกภาพ หมวดที่ 5 ลักษณะการทำงาน โดยใช้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันในการขับเคลื่อนกิจกรรม เช่น การเลื่อนระดับ การให้รางวัล หรือสัญลักษณ์ความสำเร็จ

กิจกรรมที่ 2 Based on True Stories ผู้เรียนได้เรียนรู้อาชีพทางศิลปะจากบทสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพทางศิลปะ จำนวน 24 อาชีพ

กิจกรรมที่ 3 My Way in Art Careers ผู้เรียนได้เรียนรู้สถาบันการศึกษาทางด้านศิลปะระดับมหาวิทยาลัยในประเทศ และอาชีพที่สามารถประกอบหลังจบการศึกษา

กิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers นักเรียนได้วางแผนการศึกษาและอาชีพที่ต้องการในอนาคต โดยอิงตามหลักการปฏิบัติจริง

โดยในทุกกิจกรรมนั้นครูให้อิสระในการศึกษาของนักเรียน นักเรียนสามารถศึกษาสายอาชีพและมหาวิทยาลัยศิลปะอื่น ๆ ที่ตนเองสนใจเพิ่มเติมได้ โดยมีครูผู้สอนมีหน้าที่ในการแนะนำ และสร้างเส้นทางของความรู้ ให้ผู้เรียนได้ค้นพบตัวเอง

สรุปขั้นตอนการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ มีขั้นตอนการสร้างโดยละเอียดดังนี้

1. วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายกับเนื้อหาการเรียนรู้ โดยกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจทางด้านศิลปะ ซึ่งสามารถคัดเลือกได้จากนักเรียนที่มีทักษะศิลปะโดดเด่น มีความสนใจด้านศิลปะ เช่น ได้ลงวิชาเลือกเสรีเป็นวิชาด้านศิลปะ หรือเรียนในสายการเรียนด้านศิลปกรรม ส่วนเนื้อหาการเรียนรู้จะมุ่งไปที่การศึกษาต่อและประกอบอาชีพด้านศิลปะ ซึ่งผู้วิจัยได้จำแนกออกเป็น 3 สาขา ได้แก่ สาขาวิจิตรศิลป์ สาขาประยุกต์ศิลป์ และสาขาศิลปศึกษา

2. กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ โดยวัตถุประสงค์ คือ ผู้เรียนได้รู้ว่าตนเองเหมาะสมกับการเรียนและประกอบอาชีพศิลปะแขนงใด และสามารถวางแผนการศึกษาของตนเองได้อย่างเหมาะสม

3. ออกแบบกิจกรรม โดยจะมีขั้นการจัดกิจกรรมที่มีลำดับตามหลักการแนะแนวการศึกษา คือ 1. ให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ตนเองและความเข้าใจในตนเอง ผ่านแบบทดสอบ เพื่อจำแนกผู้เรียนกับสาขาด้านศิลปะได้เหมาะสม 2. ให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์อาชีพ โดยให้ผู้เรียนได้ศึกษาเกี่ยวกับอาชีพที่สามารถประกอบได้ในสาขาศิลปะที่เหมาะสมกับตนเอง 3. ให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือกอาชีพที่มีเหมาะสมกับผลทดสอบ 4. ให้ผู้เรียนวางแผนการศึกษาต่อ โดยศึกษาข้อมูลเกี่ยวสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาและวางแผนการศึกษาของตน

4. ประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกม เพื่อการสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนสามารถศึกษาจนจบกิจกรรม โดยใช้องค์ประกอบของเกม คือ มีการวางเป้าหมาย มีการวางในสอดคล้องกับวัตถุประสงค์กับการเรียนรู้ มีการตั้งกฎในการเล่นเกม โดยเชื่อมโยงกับการป้อนกลับและการให้รางวัล ใช้การ

เลื่อนลำดับ การให้คะแนน สัญลักษณ์ความสำเร็จ และการแสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตนเองในการขับเคลื่อนการแนะแนวในนวัตกรรม

5. การทดลองใช้นวัตกรรม นำไปทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจด้านศิลปะ

6. ประเมินผล เป็นการวัดความเข้าใจในตนเองนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจด้านศิลปะ ว่าได้รับแนวทางการศึกษาต่อ สามารถตัดสินใจเลือกสาขาอาชีพ สู่การวางแผนการศึกษาของตนได้หรือไม่

2. การศึกษาผลการใช้การพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แบ่งออกเป็น

2.1. ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่าง พบว่า จากนักเรียนจำนวน 30 คน แบ่งเป็นนักเรียนชาย จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10 ของนักเรียนทั้งหมด แบ่งเป็นนักเรียนหญิง จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 90 ของนักเรียนทั้งหมด มีนักเรียนอายุตั้งแต่ 16-19 ปี โดยแบ่งเป็นนักเรียนอายุ 16 ปี จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 36.67 ของนักเรียนทั้งหมด แบ่งเป็นนักเรียนอายุ 17 ปี จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.33 ของนักเรียนทั้งหมด แบ่งเป็นนักเรียนอายุ 18 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.67 ของนักเรียนทั้งหมด แบ่งเป็นนักเรียนอายุ 19 ปี จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด นักเรียนทุกคนเรียนในแผนการเรียนศิลปกรรม ที่มีหลักสูตรการสอนส่งเสริมนักเรียนมีความสนใจทางด้านศิลปะโดยเฉพาะ

2.2 ผลการประเมินความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน เรื่อง การวางแผนแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหลังใช้นวัตกรรม

จากผลการประเมินพบว่า กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แผนการเรียนศิลปกรรม พบว่าหลังใช้นวัตกรรม มีระดับด้านความเข้าใจในตนเองรวม อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$= 4.32, S.D.= 0.7) โดยประเด็นที่อันดับสูงสุด โดยอยู่ในระดับมาก 3 ข้อ คือ ผู้เรียนมีความตระหนักรู้ในความสนใจทางด้านศิลปะของตนเอง ($\bar{x}$= 4.57, S.D.= 0.63) ผู้เรียนรู้จักอาชีพทางด้านศิลปะได้อย่างหลากหลาย ($\bar{x}$= 4.43, S.D.= 0.68) และผู้เรียนรู้ว่าตนมีบุคลิกภาพเหมาะกับศิลปะในสาขาใด ($\bar{x}$= 4.37, S.D.= 0.61) โดยข้อที่ได้อันดับน้อยที่สุด คือ ผู้เรียนรู้ว่าตนเองเหมาะกับสายอาชีพใด ($\bar{x}$= 4, S.D.= 0.87)

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจะเห็นว่านักเรียน มีความตระหนักรู้ในความสนใจทางด้านศิลปะของตนเอง ได้เรียนรู้อาชีพทางศิลปะมากขึ้น และได้รู้ว่าตนเองมีบุคลิกภาพที่เหมาะสมกับศิลปะสาขาใด สดคล้องกับนวัตกรรม ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในตนเองสูงขึ้น และมีความรู้รอบในสายอาชีพศิลปะ แต่กิจกรรมอาจจะไม่ได้ตอบกลับสายอาชีพอย่างเฉพาะเจาะจงให้แก่ผู้เรียน เพราะไม่ต้องการ

จำกัดสายอาชีพใด สายอาชีพหนึ่งให้แก่ผู้เรียน ด้วยยุคสมัยปัจจุบันที่คนเราสามารถทำอาชีพได้มากกว่า 1 อาชีพ

2.3 ผลการวางแผนการศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ ในกิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers หลังใช้นวัตกรรม จากผลการทดลองพบว่ากลุ่มตัวอย่างสามารถวางแผนการศึกษาได้สอดคล้องกับอาชีพทางศิลปะที่ต้องการในอนาคตได้ โดยสามารถสรุปผลได้ 3 ประเด็นดังนี้

1. ผลสรุปสาขาวิชาทางศิลปะที่นักเรียนต้องการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา จากนักเรียนทั้งหมด 30 คน สามารถสรุปได้ดังนี้ สาขาที่มีจำนวนนักเรียนเลือกศึกษาต่อมากที่สุดไปน้อยที่สุด ได้แก่ อันดับที่ 1 สาขาวิชาประยุกต์ศิลป์ มีนักเรียนเลือกทั้งหมด จำนวน 18 คน คิดเป็นร้อยละ 60 ของนักเรียนทั้งหมด อันดับที่ 2 สาขาวิจิตรศิลป์ มีนักเรียนเลือกทั้งหมด จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 33 ของนักเรียนทั้งหมด และอันดับที่ 3 สาขาศิลปศึกษา มีนักเรียนเลือกทั้งหมด จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 7 ของนักเรียนทั้งหมด โดยสามารถจัดอันดับวิชาเอกที่นักเรียนมีความสนใจศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา จากมากที่สุดไปน้อยที่สุดได้ดังนี้ อันดับที่ 1 สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.67 ของนักเรียนทั้งหมด อันดับที่ 2 สาขาจิตรกรรม จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 30 ของนักเรียนทั้งหมด อันดับที่ 3 สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 10 ของนักเรียนทั้งหมด อันดับที่ 4 สาขาการออกแบบเครื่องประดับ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด สาขาประติมากรรม จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด สาขาศิลปศึกษา จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด และสาขาภัณฑารักษ์ศึกษา จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

2. ผลสรุปอาชีพทางศิลปะที่นักเรียนต้องการในอนาคต ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ ในกิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers จากนักเรียนทั้งหมด 30 คน สามารถสรุปได้ดังนี้ สายอาชีพศิลปะที่มีจำนวนนักเรียนเลือกจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด ได้แก่ อันดับที่ 1 สายอาชีพด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 46.67 ของนักเรียนทั้งหมด อันดับที่ 2 สายอาชีพด้านจิตรกรรม จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 23.33 ของนักเรียนทั้งหมด อันดับที่ 3 สายอาชีพด้านศิลปศึกษา จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 ของนักเรียนทั้งหมด และสายอาชีพด้านการออกแบบอุตสาหกรรมศิลป์ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 13.33 ของนักเรียนทั้งหมด อันดับที่ 4 สายอาชีพด้านประติมากรรม จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด

3. ผลสรุปอาชีพและสถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ ในกิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers จากนักเรียน

ทั้งหมด 30 คน สามารถสรุปได้ดังนี้ อาชีพและสถาบันการศึกษาในอนาคตที่มีจำนวนนักเรียนเลือกจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด ได้แก่ อันดับที่ 1 อาชีพด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ จำนวน 14 คน แบ่งเป็นสถาบันที่ต้องการเข้าศึกษาต่อ ดังนี้ มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 26.67 ของนักเรียนทั้งหมด สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชานิเทศศิลป์ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.67 ของนักเรียนทั้งหมด มหาวิทยาลัยศรีปทุม คณะมัลติมีเดีย ดิจิทัลอาร์ต สาขาแอนิเมชัน และวิชวลเอฟเฟก จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.67 ของนักเรียนทั้งหมด จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.67 ของนักเรียนทั้งหมด อันดับที่ 2 อาชีพด้านศิลปศึกษา จำนวน 4 คน แบ่งเป็นสถาบันที่ต้องการเข้าศึกษาต่อ ดังนี้ มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.67 ของนักเรียนทั้งหมด มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศึกษา จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง สาขาวิชาศิลปะสร้างสรรค์และภัณฑารักษ์ศึกษา (หลักสูตรนานาชาติ) จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด อันดับที่ 3 อาชีพด้านการออกแบบอุตสาหกรรมศิลป์ จำนวน 4 คน แบ่งเป็นสถาบันที่ต้องการเข้าศึกษาต่อ ดังนี้ มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมดมหาวิทยาลัยมหาสารคาม คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชานฤมิตรศิลป์และแฟชั่นจำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด วิทยาลัยเพาะช่าง สาขาวิชาเครื่องประดับ อัญมณี และโลหะรูปพรรณ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด อันดับที่ 4 อาชีพด้านประติมากรรม จำนวน 1 คน แบ่งเป็นสถาบันที่ต้องการเข้าศึกษาต่อ ดังนี้ มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ของนักเรียนทั้งหมด

4. สรุปเหตุผลในการเลือกสถาบันการศึกษาและการเตรียมตัว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ ในกิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers จากนักเรียนทั้งหมด 30 คน มีเหตุผลในการเลือกสถาบันการศึกษาในอนาคต ดังต่อไปนี้ อันดับที่ 1 เลือกเพราะสถาบันการศึกษามีความสอดคล้องกับความชอบ ความสามารถ และสิ่งนักเรียนที่อยากเรียนรู้เพิ่มเติม จำนวน 23 คน คิดเป็นร้อยละ 76.67 ของนักเรียนทั้งหมด อันดับที่ 2 เลือกเพราะเป็นสถาบันการศึกษาที่มีชื่อเสียง ชื่นชอบแนวคิดการจัดการศึกษา อาจารย์และผลงานของศิษย์เก่า จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 ของนักเรียนทั้งหมด อันดับ 3 เลือกเพราะเป็นสถาบันการศึกษาใกล้บ้าน จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.67 ของนักเรียนทั้งหมด

โดยนักเรียนมีการวางแผนการเตรียมตัวเพื่อศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา ดังต่อไปนี้ จะเห็นได้ว่านักเรียนส่วนใหญ่มีการวางแผนการเตรียมตัวที่ชัดเจน โดยแบ่งออกได้เป็น 3 การเตรียมตัวหลักได้แก่ 1. การเตรียมตัวสอบ ได้แก่ การอ่านหนังสือ และการจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อใช้ในการยื่นแฟ้มสะสมผลงาน โควตาต่าง ๆ 2. การฝึกฝนฝีมือ ทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างสม่ำเสมอ 3. การเรียนพิเศษหรือเรียนติวศิลปะในสาขาวิชาที่นักเรียนต้องการศึกษาต่อเพิ่มเติม

2.4 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรมเกมมิฟิเคชัน แนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หลังใช้นวัตกรรม

จากผลการประเมินพบว่า กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปี่ที่ 5 แผนการเรียนศิลปกรรม พบว่าหลังใช้นวัตกรรม นักเรียนมีระดับความพึงพอใจต่อนวัตกรรม อยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$= 4.45, S.D.= 0.74) โดยประเด็นที่อันดับสูงสุด โดยอยู่ในระดับมาก 3 ข้อ คือ ข้อมูลตอบกลับทำให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือกศึกษาต่อได้ดีขึ้น ($\bar{x}$= 4.60, S.D.= 0.50) ข้อมูลในนวัตกรรมตรงกับความสนใจด้านการศึกษาต่อของผู้เรียน ($\bar{x}$= 4.57, S.D.= 068) และลำดับกิจกรรมมีความต่อเนื่อง เข้าใจง่าย ($\bar{x}$= 4.57, S.D.= 0.63) โดยข้อที่ได้อันดับน้อยที่สุด คือรูปแบบมีความสะดวกต่อการใช้งาน ($\bar{x}$= 4.27, S.D.= 1.01)

จากการวิเคราะห์ข้อมูลจะเห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจรวมอยู่ในระดับมาก ด้วยลำดับกิจกรรมมีความต่อเนื่อง เข้าใจง่าย มีข้อมูลในนวัตกรรมก็ตรงกับความสนใจด้านการศึกษาต่อของผู้เรียน และข้อมูลตอบกลับที่ช่วยให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือกศึกษาต่อได้ดีขึ้น แสดงให้เห็นว่าเนื้อหาในนวัตกรรมค่อนข้างตอบโจทย์การแนะแนวการศึกษาต่อและประกอบอาชีพของผู้เรียน ส่วนรูปแบบมีความสะดวกต่อการใช้งาน ที่ระดับความพึงพอใจอยู่อันดับน้อยที่สุด นั้นเกิดจากการที่ผู้เรียนจะต้องคิดประมวลคะแนนแบบทดสอบของตนเอง จึงทำให้รู้ว่าตนเองได้สัญลักษณ์ตอบกลับใด

ความคิดเห็นจากนักเรียนที่ได้ใช้นวัตกรรม โดยส่วนมากนักเรียนรู้สึกว่านวัตกรรมนี้มีประโยชน์กับตัวนักเรียน รู้สึกว่าเข้าใจและรู้จักตัวเองมากขึ้น ได้ทบทวนตัวเอง และได้ข้อมูลของคณะสาขาสายอาชีพมากขึ้นกว่าเดิม ข้อมูลมีความเข้าใจง่าย และช่วยให้นักเรียนตัดสินใจเลือกศึกษาต่อได้ง่ายขึ้น ทำให้มองเห็นแนวทางการไปศึกษาต่อสู่เส้นทางอาชีพที่สนใจได้ดีขึ้น

ในส่วนเรื่องของรูปแบบนวัตกรรม นักเรียนค่อนข้างชอบการจัดหน้ากระดาษ และรูปภาพที่มีความน่ารัก สวยงาม และรู้สึกชอบ สนุกเวลาทำกิจกรรม

ส่วนข้อแนะนำเพิ่มเติม คือ อยากให้เพิ่มระยะเวลาในการทำกิจกรรม อยากมีการแนะนำชื่อคณะหรือมหาวิทยาลัยเพิ่มเติมอีก และให้อยากมีการจัดกิจกรรมแนะแนวแบบนี้กับนักเรียนรุ่นต่อ ๆ ไป

อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ งานวิจัยนี้สร้างขึ้นสำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่มีความสนใจทางด้านศิลปะ โดยนักเรียนที่อยู่ในช่วงวัย 16-19 ปี จะมีพฤติกรรมเข้าสู่วัยผู้ใหญ่ คือ การค้นหาเอกลักษณ์ของตนเอง การค้นหาอาชีพที่เหมาะสม และเริ่มฝึกฝนทักษะสู่สายอาชีพนั้น ๆ ตรงกับทฤษฎีการพัฒนาการทางจิตสังคม (Theory of Psychosocial Development) ทั้ง 8 ขั้น ของ Erik Erikson อยู่ในขั้นที่ 5 ความเป็นอัตลักษณ์กับความสับสนในบทบาท (Identity vs role confusion) คือ ช่วงที่พยายามโตเป็นผู้ใหญ่ที่รู้จักความสามารถของตน โดยผู้เรียนที่เข้าใจบุคลิกภาพของตนเอง ย่อมสามารถเลือกอาชีพที่เหมาะสมกับบุคลิกภาพของตนเองได้ (Erikson, 1959) จึงเชื่อว่าคนที่เลือกอาชีพได้สอดคล้องกับบุคลิกภาพของตนมากที่สุด จะมีความพึงพอใจและประสบความสำเร็จในอาชีพนั้น (กุศล ทัดโคกกรวด, ม.ป.ป.) ซึ่งผู้ที่มีบุคลิกภาพแบบมีศิลปะ (Artist Person) จะเป็นบุคคลที่มีจินตนาการ ชอบความเป็นอิสระ มีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ไม่ชอบการทำตามผู้อื่น ไม่ชอบระเบียบแบบแผน และมีความสามารถในการแสดงความรู้สึก ตามทฤษฎีการเลือกอาชีพ (Theory of Career Choice) ของฮอลแลนด์ (Holland, 1997) สอดคล้องกับกลุ่มตัวอย่างของการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 แผนการเรียนศิลปกรรม โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร

ในการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ ผู้วิจัยได้สร้างกิจกรรมที่ 1 Find Myself เพื่อเป็นแบบประเมินเบื้องต้นให้ผู้เรียนได้รู้จักบุคลิกภาพทางศิลปะของตนเองทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ แบบประเมินที่ 1 แบบวัดความหลากหลายทางด้านความสนใจในศิลปะ แบบประเมินที่ 2 แบบวัดความสนใจเฉพาะทางด้านศิลปะ แบบประเมินที่ 3 แบบวัดด้านความถนัดและความสามารถทางด้านศิลปะ แบบประเมินที่ 4 แบบวัดบุคลิกภาพทางด้านศิลปะ และแบบประเมินที่ 5 แบบวัดด้านลักษณะการทำงานศิลปะ ซึ่งสอดคล้องกับขั้นที่ 1 คือ การวิเคราะห์ตนเอง ตามทฤษฎีการแนะแนวการศึกษาของพาสันส์ (Parsons, 1909) ว่าด้วยการวิเคราะห์คุณสมบัติของตนเอง ทั้งความสามารถ ความสนใจ ความถนัด บุคลิกภาพ เพื่อสร้างความตระหนักรู้ในกับผู้เรียน ตามที่ Koffk (1978) กล่าวว่า การตระหนักในตนเอง คือ การรับรู้ความคิด ความปรารถนา และทำการประเมินค่าความต้องการของตนเองได้ ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้องค์ประกอบเกมมิฟิเคชัน เพื่อช่วยกระตุ้นการรับรู้ของผู้เรียน โดยใช้การวางเป้าหมาย การวางกติกา การให้ผลตอบกลับ ด้วยการแสดงระดับของผู้เรียน (Level) และสัญลักษณ์แสดงตัวตนของของผู้เรียน (Item) ว่าผู้เรียนเหมาะกับสาขาศิลปะแขนงใด สอดคล้องกับการบูรณาการของกลศาสตร์เกมเข้าไปในการเรียนรู้ โดยการใช้รางวัล จะช่วยจูงใจให้กับผู้เล่นทำตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ (กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย, 2560) นอกจากนี้การใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชันในการออกแบบหลักสูตรแบบ

อีเลิร์นนิงนั้น จะสร้างความสะดวกในการเรียนรู้และช่วยรักษาการมีส่วนร่วมของผู้เรียนทางออนไลน์ (Lang, 2015) และใช้องค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันเพื่อให้เกิดความท้าทาย แรงจูงใจ และความสนุกสนาน สอดคล้องกับบริบทของการเรียนการสอนออนไลน์ สอดคล้องกับงานวิจัยเรื่อง แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชันของ (ชนัตถ์ พูนเดช และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์, 2559) ได้สรุปว่า การนำแนวคิดเกมมิฟิเคชันมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เป็นเทคนิคที่สามารถสร้างแรงจูงใจและความผูกพันในการเรียนได้ และการจัดกิจกรรมตามแนวเกมมิฟิเคชันนั้น ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการเรียนหลังการทดลองสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยรูปแบบปกติ (ศุภกร ถิรมงคลจิต, 2559)

กิจกรรมที่ 2 Based on True Stories ผู้วิจัยสร้างฐานข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพศิลปะ 24 อาชีพ ซึ่งเป็นกลุ่มคนที่ 3 ผู้มีบุคลิกภาพแบบมีศิลปะ (Artist Person) จากการสัมภาษณ์พบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจในอาชีพของตนเองทุกคน แม้บางอาชีพจะมีปัญหาเรื่องค่าตอบแทนที่ไม่สอดคล้องกับการทำงาน แต่ก็มีความสุขในการทำงาน เพราะงานมีความเหมาะสมกับความสามารถของตนเอง โดยผลจากการสัมภาษณ์นั้นสอดคล้องตามทฤษฎีการเลือกอาชีพของ Holland (1959) ที่เชื่อว่า คนที่เลือกอาชีพได้สอดคล้องกับบุคลิกภาพของตนมากที่สุดจะมีความพึงพอใจในอาชีพ และประสบความสำเร็จในอาชีพนั้น ผู้วิจัยจึงต้องการแสดงต้นแบบที่ประสบความสำเร็จในประกอบอาชีพศิลปะ ให้ผู้เรียนได้นำเป็นแบบอย่าง เพื่อให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์อาชีพ ทั้งลักษณะการทำงาน คุณสมบัติ สังคมการทำงาน ข้อดี ข้อเสีย ค่าตอบแทน และความก้าวหน้าในอาชีพ เปรียบเทียบกับความต้องการของตนเองในอนาคต ให้สอดคล้องกับขั้นการวิเคราะห์อาชีพ ตามทฤษฎีของแฟรงค์ พาสันส์ (Parsons, 1909)

กิจกรรมที่ 3 My Way in Art Careers จะเน้นเพื่อให้ผู้เรียนได้รู้จักคณะและมหาวิทยาลัยศิลปะในไทย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถวางแผนการศึกษาได้ดีมากขึ้น เนื่องจากการเลือกคณะที่เหมาะสมจะส่งผลต่อการเข้าสู่สายอาชีพที่ต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนั้นยังส่งเสริมให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือกอาชีพที่เหมาะกับลักษณะของตน ในกิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers ได้ยังมีประสิทธิภาพ โดยผลการวางแผนการศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ ในกิจกรรมที่ 4 นี้จากผลการทดลองพบว่า กลุ่มตัวอย่างสามารถวางแผนการศึกษาได้สอดคล้องกับอาชีพทางศิลปะที่ต้องการในอนาคตได้เป็นอย่างดี คือ สาขาวิชาที่เข้าเรียนมีความสอดคล้องกับสายอาชีพศิลปะที่ต้องการในอนาคต โดยมีข้อสังเกตว่า สาขาวิชาทางศิลปะที่นักเรียนต้องการศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษามากที่สุด คือ สาขาวิชาประยุกต์ศิลป์ คิดเป็นร้อยละ 60 ของนักเรียนทั้งหมด อันดับที่ 2 สาขาวิจิตรศิลป์ คิดเป็นร้อยละ 33 ของนักเรียนทั้งหมด และอันดับที่ 3 สาขาศิลปศึกษา คิดเป็นร้อยละ 7 ของนักเรียนทั้งหมด โดยสาขาอันดับที่ 1 คือ สายอาชีพด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ คิดเป็นร้อยละ 46.67 ของนักเรียนทั้งหมด อันดับที่ 2 คือ สายอาชีพด้านจิตรกรรม คิดเป็นร้อยละ 23.33 ของนักเรียนทั้งหมด อันดับที่ 3 สายอาชีพด้าน

ศิลปศึกษา คิดเป็นร้อยละ 13.33 ของนักเรียนทั้งหมด โดยผลสรุปอาชีพและสถาบันการศึกษาในระดับอุดมศึกษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 สายการเรียนศิลปกรรม-อังกฤษ ในกิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers จากนักเรียนทั้งหมด 30 คน สามารถสรุปได้ดังนี้ อาชีพและสถาบันการศึกษาในอนาคตที่มีจำนวนนักเรียนเลือกจากมากที่สุดไปน้อยที่สุด ได้แก่ อันดับที่ 1 อาชีพด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ จำนวน 14 คน แบ่งเป็นสถาบันที่ต้องการเข้าศึกษาต่อ ดังนี้ มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ สาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชานิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม คณะมัลติมีเดีย ดิจิทัลอาร์ต สาขาแอนิเมชัน และวิชวลเอฟเฟก จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ อันดับที่ 2 อาชีพด้านศิลปศึกษา จำนวน 4 คน แบ่งเป็นสถาบันที่ต้องการเข้าศึกษาต่อ ดังนี้ มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะศึกษาศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศึกษา สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง สาขาวิชาศิลปะสร้างสรรค์และภัณฑารักษ์ศึกษา(หลักสูตรนานาชาติ) อันดับที่ 3 อาชีพด้านการออกแบบอุตสาหกรรมศิลป์ จำนวน 4 คน แบ่งเป็นสถาบันที่ต้องการเข้าศึกษาต่อ ดังนี้ มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบเครื่องแต่งกาย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาแฟชั่นและสิ่งทอ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชานฤมิตรศิลป์และแฟชั่น วิทยาลัยเพาะช่าง สาขาวิชาเครื่องประดับอัญมณี และโลหะรูปพรรณ อันดับที่ 4 อาชีพด้านประติมากรรม แบ่งเป็นสถาบันที่ต้องการเข้าศึกษาต่อ ดังนี้ มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์

โดยเหตุผลการเลือกสถาบันการศึกษาจำนวนมากที่สุด คือ เพราะสถาบันการศึกษามีความสอดคล้องกับความชอบ ความสามารถ และสิ่งนักเรียนที่อยากเรียนรู้เพิ่มเติม คิดเป็นร้อยละ 76.67 ของนักเรียนทั้งหมด เหตุรองลงมา คือ เลือกเพราะเป็นสถาบันการศึกษาที่มีชื่อเสียง ชื่นชอบแนวคิดการจัดการศึกษา อาจารย์และผลงานของศิษย์เก่า จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.67 ของนักเรียนทั้งหมด แสดงให้เห็นว่านักเรียนผ่านกระบวนการวิเคราะห์ตนเองในการทำกิจกรรมที่ 1 ถึง กิจกรรมที่ 3 และเกิดการตกตะกอนความรู้ สามารถวิเคราะห์ตนเอง สถาบันการศึกษา และอาชีพประกอบกันในกิจกรรมที่ 4 นี้ สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการด้านอาชีพ ทฤษฎีพัฒนาการด้านอาชีพของกินส์เบอร์ก (Ginzberg, 1974) โดยเขากล่าวว่า นักเรียนอายุช่วงประมาณ 17 อยู่ในขั้นหัวเลี้ยวหัวต่อ (Transition Stage) เป็นช่วงที่เริ่มตัดสินใจเลือกอาชีพโดยพิจารณาจากข้อมูลที่เกี่ยวกับตนเอง เป็นการพิจารณาเลือกอาชีพที่มีการเลือกโดยอ้างอิงจากความสามารถและความสนใจของตนเองที่สามารถทำได้ดีกว่าผู้อื่น มีการวางแผน แต่ยังไม่เป็นการตัดสินใจที่แน่นอน นอกจากนี้ผลการวางแผนเตรียมตัวเพื่อศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษาของนักเรียน จะเห็นได้ว่านักเรียนส่วนใหญ่มีการวางแผนการเตรียมตัวที่ชัดเจน โดยแบ่งออกได้เป็น 3 การเตรียมตัวหลัก ได้แก่ 1. การเตรียมตัวสอบ ได้แก่

การอ่านหนังสือ และการจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อใช้ในการยื่นโควต้าเข้ามหาวิทยาลัยที่สนใจ 2. การฝึกฝนฝีมือ ทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างสม่ำเสมอ 3. การเรียนพิเศษหรือเรียนติวศิลปะในสาขาวิชาที่นักเรียนต้องการศึกษาต่อเพิ่มเติม ทั้งนี้ด้วยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) มีสิทธิสมัครเพื่อสอบคัดเลือกบุคคลเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี โดยวิธีรับตรง ประเภทโควตานักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร ในหลายคณะทางด้านศิลปะของมหาวิทยาลัยศิลปากร ทำให้เป็นหนึ่งปัจจัยที่ทำให้กลุ่มตัวอย่างมีการเตรียมแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) สอดคล้องกับทฤษฎีพัฒนาการด้านอาชีพของซูเปอร์ (Super’ s Theory of Career Development) Super (1957) กล่าวว่าในช่วงอายุ 15-18 ปี หรือช่วงวัยรุ่นตอนต้นนั้นจะเริ่มพิจารณาอาชีพที่เหมาะสมกับตนเอง และเลือกศึกษาในทิศทางที่ส่งเสริมกับการประกอบอาชีพที่ต้องการในอนาคต ด้วยความคิดรวบยอดเกี่ยวกับความเข้าใจในตนเองนั้นจะมีมากขึ้น นับจากช่วงวัยรุ่นจนถึงวัยผู้ใหญ่ โดยอ้างอิงจากงานวิจัยเรื่อง การออกแบบเส้นทางอาชีพของศิลปินและนักออกแบบ ในหลักสูตรของศิลปินและนักออกแบบ ของ Caban-Piaskowska (2019) ที่พบว่า 97% ของนักเรียนให้คะแนนประสบการณ์ส่วนตัวต่อหลักสูตรที่มีการบรรจุเรื่องการออกแบบเส้นทางอาชีพในเชิงบวก เนื่องจากนักเรียนส่วนใหญ่ไม่มีความคิดที่ชัดเจนเกี่ยวกับเส้นทางอาชีพของตนเอง ด้วยนักเรียนมักวางเป้าหมาย คือ การเข้าสู่สถาบันการศึกษาในฝัน โดยไม่คิดเลือกอาชีพในอนาคต ดังนั้นกิจกรรมที่ 4 จะเป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนผ่านการตกตะกอนทางความคิดของตนเองแล้วมีความรู้รอบในสายอาชีพ และสถาบันการศึกษาทางศิลปะในไทย พร้อมตัดสินใจเลือกอาชีพ และสถาบันการศึกษาที่เหมาะสมกับตนเอง เพราะการแนะแนวนั้นจะช่วยให้ผู้เรียนสามารถตัดสินใจวางแผนชีวิตได้อย่างเหมาะสม พัฒนาตนเองได้เต็มศักยภาพ สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข (สุนิสา วงศ์อารีย์, 2559)

สำหรับขั้นตอนการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สอดคล้องกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ที่สร้างนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย 1. วิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายกับเนื้อหาการเรียนรู้ สอดคล้องกับขั้นทำความเข้าใจต่อกลุ่ม เป้าหมาย (Empathize) 2. กำหนดวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ สอดคล้องกับขั้นระบุปัญหาหรือประเด็น(Define) 3. ออกแบบกิจกรรม และ 4. ประยุกต์ใช้องค์ประกอบของเกม สอดคล้องกับขั้นระดมความคิด (Ideate) สร้างแบบจำลอง หรือการสร้างต้นแบบ (Prototype) 5. การทดลองใช้นวัตกรรม และ 6. ประเมินผล สอดคล้องขั้นทดสอบแนวคิดและพัฒนาต้นแบบที่เป็นตัวอย่างแนวคิด (Test) เพื่อให้ได้แนวทางของนวัตกรรมที่ตอบโจทย์ (Plattner, 2010)

ภายหลังการใช้นวัตกรรมแนวแนวการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางด้านศิลปะ พบว่า นักเรียนความเข้าใจในตนเองรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$= 4.32, S.D.= 0.7) โดยประเด็นที่ได้อันดับ 1 คือ ผู้เรียนมีความตระหนักรู้ในความสนใจทางด้านศิลปะของตนเอง และมีความพึงพอใจต่อนวัตกรรมแนะแนวการศึกษาอยู่ในระดับมาก ($\bar{x}$= 4.45, S.D.= 0.74) สอดคล้องกับ เรวัต เงินเย็น (2558) ว่า อิทธิพลด้านการเรียนรู้ นั้น เป็นตัวแปรหนึ่งที่ส่งผลต่อความตระหนักรู้ของนักเรียน หากนักเรียนได้รับการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ตลอดจนมีเจตคติทีดีต่อการเรียนรู้ก็จะทำให้นักเรียนเกิดความตระหนักรู้ในตนเองได้ดีด้วย มยุรี วิสูตราศัย (2547) ได้กล่าวว่า การตระหนักรู้ในตนเอง คือการเข้าใจตนเอง ทั้งบุคลิกภาพ ความวนใจ และทักษะทีมีอยู่ภายในตนเอง รู้ข้อดี และข้อบกพร่องของตนเอง สอดคล้องกับ ทฤษฎีเกมมิฟิเคชันแบบปัจจัยภายใน ที่ เบญจภัค จงหมื่นไวย์ (2562) ได้กล่าวว่า เป็นการออกแบบพฤติกรรมเพื่อการมีส่วนร่วมของผู้เล่น ให้ผู้เล่นทำตามเป้าหมายที่เกมตั้งไว้ เพื่อได้รับการตอบกลับ เช่น สัญลักษณ์แสดงออกถึงความเป็นตัวตนของตนเอง (Self-expression) เชื่อมโยงกับกิจกรรมที่ 1 ของนวัตกรรมที่ใช้การตอบกลับที่แสดงถึงเป็นตัวตนของผู้เรียนว่าเหมาะกับสาขาศิลปะใด ลักษณะงานแบบใด เชื่อมโยงกับผลความพึงพอใจหลังการใช้นวัตกรรมที่ ความพึงพอใจอันดับ 1 คือ ข้อมูลตอบกลับทำให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือกศึกษาต่อได้ดีขึ้น และข้อมูลในนวัตกรรมตรงกับความสนใจด้านการศึกษาต่อของผู้เรียน มีลำดับกิจกรรมมีความต่อเนื่อง เข้าใจง่าย สอดคล้องกับทฤษฎีการเรียนรู้อย่างมีความหมาย (Meaningful learning) ของออซูเบล (Ausubel, 1963) ได้กล่าวว่าผู้เรียนได้เชื่อมโยงข้อมูลใหม่ กับความรู้เดิมที่มีมาก่อนที่มีในโครงสร้างในสติปัญญาของผู้เรียน เกิดเป็นความคิดรวบยอด (Concept) จากการที่ลำดับนวัตกรรม มีการวางเนื้อหาความลำดับจากการสร้างให้ผู้เรียนมีตระหนักในตนเอง จากนั้นค่อยนำไปสู่ขั้นการศึกษาความรู้ใหม่ ทั้งในด้านสายอาชีพศิลปะ และมหาวิทยาลัยทางศิลปะที่เกิดสอน เกิดเป็นความคิดรวบยอดสู่ขั้นการตัดสินใจเลือกอาชีพ และการวางแผนการศึกษาต่อ

Chulalongkorn University

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. สามารถนำนวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางศิลปะ ให้ผู้เรียนศึกษาด้วยตนเอง หรือบูรณาการร่วมกับการเรียนรู้ผ่านระบบออนไลน์ โดยครูผู้สอนเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ในการให้คำปรึกษาให้ข้อมูลและอธิบายกติกาการทำกิจกรรม

2. การใช้สื่อแนะแนวการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางศิลปะ ตามแนวเกมมิฟิเคชันออนไลน์นั้น ผู้เรียนจำเป็นต้องมีสัญญาณอินเตอร์เน็ตที่ดี เพื่อที่จะสามารถเรียนรู้และทำกิจกรรมแต่ละขั้นตอนได้อย่างราบรื่น และรวดเร็วในการโหลดข้อมูล

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการปรับปรุงข้อคำถามในแบบทดสอบความสนใจทางด้านศิลปะอยู่เสมอ ให้สอดคล้องกับกระแสความนิยม เพื่อให้สามารถวัดความสนใจของผู้เรียนที่มีความสนใจทางด้านศิลปะได้เท่าทันยุคสมัย
2. ควรเพิ่มเติมข้อมูลในเรื่องของสายอาชีพทางด้านศิลปะ ให้มีอาชีพศิลปะใหม่ ๆ ที่เท่าทันยุคสมัย
3. ควรเพิ่มข้อมูลในเรื่องของการแนะนำเรื่องการสอบเข้าในแต่ละของมหาวิทยาลัย เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเห็นภาพความรวมในการเตรียมเข้าศึกษาต่อ และสามารถวางแผนการศึกษาได้อย่างชัดเจน
4. ควรมีการขยายกลุ่มเป้าหมาย ให้ออกแบบกิจกรรมสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นที่มีความสนใจทางด้านศิลปะ เพื่อให้นักเรียนที่มีความสนใจทางศิลปะ สามารถรู้ตัวเอง และศึกษาต่อในมัธยมศึกษาตอนปลาย หรืออาชีวศึกษาที่มีสายการเรียนศิลปกรรมโดยเฉพาะ
5. ควรพัฒนานวัตกรรมอยู่ในรูปแบบแบบทดสอบออนไลน์ที่มีการโต้ตอบได้แบบทันที หรือในรูปแบบของแอปพลิเคชัน ให้นักเรียนสามารถใช้งานได้ง่ายยิ่งขึ้น
6. แนะนำให้มีการนวัตกรรมของงานวิจัยนี้ ไปทดลองใช้กับนิสิตนักศึกษาศิลปะที่กำลังจะ` สำเร็จการศึกษาในระดับอุดมศึกษา
7. แนะนำให้มีการนำหลักเกมมิฟิเคชันไปประยุกต์ในนวัตกรรมการเรียนรู้ในศาสตร์อื่นๆ เช่น วิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

กรมการจัดหางาน กระทรวงแรงงาน. (2559). *คู่มือการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่ตลาดแรงงาน เส้นทางการศึกษาสู่อาชีพ*. https://shorturl.asia/zCSgI

กรมการจัดหางาน กระทรวงแรงงาน. (2561). *คู่มือการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่ตลาดแรงงาน การบริการแนะแนวอาชีพของกรมการจัดหางาน*. https://shorturl.asia/2k1lW

กฤษณพงศ์ เลิศบำรุงชัย. (2560). *เกมมิฟิเคชัน (Gamification) โลกแห่งการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเกม*. http://touchpoint.in.th/gamification/

กำจร สุนพงษ์ศรี. (2559). *สุนทรียศาสตร์ : หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจารณ์* (พิมพ์ครั้งที่ 3). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กุศล ทัดโคกกรวด. (ม.ป.ป.). *หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 บุคลิกภาพกับการเลือกอาชีพ*. https://shorturl.asia/suPek

เกียรติศักดิ์ ล้วนมงคล. (2558). *แนวทางการพัฒนาทักษะการเขียนภาพลายไทยโดยใช้สื่อดิจิทัลสำหรับนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาตรี* [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/51370

จิรชพรรณ ชาญช่าง. (2561). *ผลของการใช้ชุดการเรียนรู้ผ่านแท็บเล็ตร่วมกับแนวคิดเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์และความคงทนในการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีความสามารถทางการเรียนแตกต่างกัน*. คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จุฑามาศ มีสุข. (2561). *การจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อเสริมสร้างพฤติกรรมการมีส่วนร่วมของนักเรียนโดยใช้ เทคนิคเกมมิฟิเคชัน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนอนุกูลนารี* [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม]. สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ. https://shorturl.asia/DPwov

ฉัตรพงศ์ ชูแสงนิล. (2561). *เกมมิฟิเคชั่นเรียนเล่นให้เป็นเกม*. สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (สสวท.). https://www.scimath.org/article-technology/item/8669-2018-09-11-08-06-48

ชนัตถ์ พูนเดช และ ธนิตา เลิศพรกุลรัตน์. (2559). แนวทางการจัดการเรียนรู้ด้วยแนวคิดเกมมิฟิเคชัน. *วารสารศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยนเรศวร, 18*(3), 331-339.

ชนินทร์ ตั้งพานทอง. (2560). *ปัจจัยที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนออนไลน์เพื่อเสริมการเรียนการ*

สอน [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, คณะพาณิชยศาสตร์และการบัญชี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/59699

ชลูด นิ่มเสมอ. (2544). *องค์ประกอบของศิลปะ* (พิมพ์ครั้งที่ 6). ไทยวัฒนาพานิช.

ชัชชนันท์ ตระกูลอยู่สบาย. (2558). *การพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเพื่อการเรียนรู้ เรื่องระบบนิเวศป่าชายเลน อุทยานสิ่งแวดล้อมนานาชาติสิรินธร* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร]. DSpace at Silpakorn University. http://ithesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/124

ณัฏฐวีร์ นงนุช. (2552). *ผลของกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการเข้าใจและรู้จักตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3* [สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, สาขาวิชาจิตวิทยาการแนะแนว มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. http://thesis.swu.ac.th/swuthesis/Gui_Cou_Psy/Nattavee_N.pdf

ถาวร สายสืบ. (2559). *ความหมายของสื่อมัลติมีเดีย*. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร. เข้าถึงเมื่อ 13 กุมภาพันธ์ 2563 จาก http://www.edu.nu.ac.th/wbi/Multimediaforpresentation/index_intro.html

ธเนศน์ นุ่นมัน. (2561). *"เด็กขาดการแนะแนว"เติมปัญหา"ทีแคส" เพิ่มภาระเรียนแล้วตกงาน*. PostToday. เข้าถึงเมื่อ 15 เมษายน 2563 จาก https://www.posttoday.com/politic/report/555074

นฤทธิ์ วัฒนภู. (2555). *ศิลปหัตถกรรมพื้นบ้านไทย*. วาดศิลป์.

นิรนาท แสนสา. (2560). *การพัฒนาชุดฝึกอบรมทางไกล เรื่อง การแนะแนวอาชีพสำหรับครูแนะแนวระดับมัธยมศึกษา จังหวัดนนทบุรี* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช]. The Office of Documentation and Information. https://ird01.stou.ac.th/researchlib/ShowDataResearch.php?AutoID=2560_051

เบญจภัค จงหมื่นไวย์, กริช กองศรีมา, แสงเพ็ชร พระฉาย, สายสุนีย์ จับโจร และ อรัญ ซุยกระเดื่อง. (2562). เกมมิฟิเคชันเพื่อการเรียนรู้. *วารสารวิชาการ "การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ", 4*(2), 34 - 43.

พรรณพิมล หล่อตระกูล. (2544). *คู่มือดูแลสุขภาพจิตเด็กวัยเรียน : สำหรับบุคลากรสาธารณสุข*. กรมสุขภาพจิต.

พรรณิสรา จั่นแย้ม. (2558). *การพัฒนาชุดกิจกรรมด้วยกลยุทธ์เกมมิฟิเคชั่นและผังความคิดกราฟิกแบบร่วมมือออนไลน์ในการเรียนโดยใช้โครงงานเป็นฐานเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์เชิงธุรกิจและจริยธรรมของนักศึกษาปริญญาตรี สาขาบริหารธุรกิจ

[วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/50923

พิมพ์ประภา พาลพ่าย. (2561). *ระบบการออกแบบหนังสือนิทานอิเล็กทรอนิกส์โดยใช้การเล่าเรื่องแบบดิจิทัลในสภาพแวดล้อมเกมมิฟิเคชันเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสุขในการเรียน* [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต, คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/63350

มณีนุช นิธิพงษ์วนิช. (2556). *ปัจจัยที่มีผลต่อความสำเร็จทางการเรียนของพนักงานธนาคารกสิกรไทยที่ได้รับการเรียนรู้ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (e-Learning)* [การค้นคว้าอิสระวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต , วิทยาลัยบัณฑิตศึกษาด้านการจัดการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม วิทยาคารพญาไท]. Knowledge Bank at Sripatum University. http://dspace.spu.ac.th/handle/123456789/4300

มยุรี วิสูตราศัย. (2547). *ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวที่มีต่อการตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา]. BUU Library. https://webopac.lib.buu.ac.th/Catalog/BibItem.aspx?BibID=b00212925

มานะสตูดิโอ. (ม.ป.ป.). *รายชื่อคณะที่เรียนออกแบบและศิลปะ*. https://manastudio.net/รายชื่อคณะที่เรียนออกแบบและศิลปะ/

เรวัต เงินเย็น. (2558). ปัจจัยเชิงสาเหตุที่ส่งผลต่อความตระหนักรู้ในตนเองของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสังกัดองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น จังหวัดเชียงราย. *วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, 8*(18), 183 - 188.

วชิรวิทย์ มาลาทอง และ จิตตินันท์ บุญสถิรกุล. (2558). ผลของกิจกรรมแนะแนวตามทฤษฎีการเลือกอาชีพเพื่อพัฒนาการเข้าใจตนเองและการเลือกอาชีพของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนประเทืองทิพย์วิทยา. *Veridian E-Journal, Silpakorn University, 8*(1), 1108 - 1119.

วรรณิศา ปลอดโปร่ง. (2555). *ผลการใช้ชุดกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาการตระหนักรู้ในตนเอง ในการเลือกแผนการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน* [วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช]. Digital Research Information Center. https://dric.nrct.go.th/Search/SearchDetail/274678

วิศนี ศีลตระกูล และ อมรา ปฐภิญโญบูรณ์. (2544). *การศึกษาตามอัธยาศัย: จากแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตสู่แนวปฏิบัติ*. ศูนย์ส่งเสริมการศึกษาตามอัธยาศัย กรมการศึกษานอกโรงเรียน.

ศุภกร ถิรมงคลจิต. (2559). ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดเกมิฟิเคชัน

เพื่อเสริมสร้างแรงจูงใจในการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2. *วารสารอิเล็กทรอนิกส์ทางการศึกษา, 11*(4), 450 -464.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ. (2559). *การออกแบบกิจกรรมแนะแนวที่เน้นการพัฒนาทักษะสำหรับผู้เรียน*. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ. (2562). *นวัตกรรมเพื่ออนาคต. สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ*. https://www.nia.or.th/bookshelf/view/94

สำนักงานสภาพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2560). *แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ. 2560 - 2564*. https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=6422

สิทธิชัย สระตอมูฮัมหมัด. (2561). *การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคเกมมิฟิเคชัน เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ เรื่อง ระบบสมการเชิงเส้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสวนกุหลาบวิทยาลัย ธนบุรี*. http://www.ska2.go.th/reis/data/research/25620912_113138_3041.pdf

สุนิสา วงศ์อารีย์. (2559). *หลักการแนะแนว*. คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

สุปรียา เชิดสวัสดิ์. (2554). *การศึกษาปัญหาการแนะแนวอาชีพและผลการใช้คอมพิวเตอร์ช่วยการสอนการแนะแนวอาชีพของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนประจวบวิทยาลัย* [ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ]. DSpace Repository at Srinakharinwirot University. https://ir.swu.ac.th/jspui/handle/123456789/1149

สุรางค์ เชื้อวณิชชากร. (ม.ป.ป). *พัฒนาการวัยรุ่น*. วิทยาลัยพยาบาลและสุขภาพ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. https://shorturl.asia/YfvOB

โสภาค เจริญสุข. (2557). *การพัฒนารูปแบบการออกแบบอีเลิร์นนิ่งเพื่อพัฒนาทักษะการคิดวิจารณญาณสำหรับนิสิตนักศึกษาปริญญาบัณฑิต* [วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต, คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]. Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR). http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/45888

โสมฉาย บุญญานันต์. (2560). การนำเครือข่ายทางสังคมออนไลน์มาใช้เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับผู้เรียนในยุคการศึกษา 4.0. *วารสารครุศาสตร์, 45*(3), 221 - 232.

อณัฐ ลัดลอย. (2561). *การแนะแนวอาชีพเพื่อการเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่ตลาดแรงงานของนักเรียนสายสามัญในกรุงเทพมหานคร* [สารนิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสยาม]. ฐานข้อมูลงานวิจัย มหาวิทยาลัยสยาม. https://shorturl.asia/OAGdl

ภาษาอังกฤษ

Ausubel, D. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. Grune & Stratton.

Caban-Piaskowska, K. (2019). Designing a Career Path of an Artist and a Designer – a Case Study. *Przedsiębiorczość i Zarządzanie Journal, 20*(3.1), 7 - 19. https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=829139

Dirette, D. P. (2010). Self-Awareness Enhancement through Learning and Function (SELF): A Theoretically Based Guideline for Practice. *British Journal of Occupational Therapy, 73*(7), 309-318.

Erikson, E. H. (1959). *Psychological issues*. International University Press.

Galetta, G. (2013). *The Gamification: Applications and Developments for Creativity and Education*. https://doi.org/10.13140/RG.2.2.24817.68965

Hamel, G. (2006). *The Why, What, and How of Management Innovation*. Harvard Business Review. https://hbr.org/2006/02/the-why-what-and-how-of-management-innovation

Holland, J. L. (1959). A Theory of Vocational Choice. *Journal of Counseling Psychology, 6*, 35-45.

Holland, J. L. (1997). *Making vocational choices: A theory of vocational personalities and work environments* (3rd ed.). Psychological Assessment Resources.

Kapp, K. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA: Pfeiffer*.

Koffk, K. (1978). *Encyclopedia of social Sciences*. The Macmillan.

Lang, G. (2015). Maintaining Online Engagement in e-Learning Through Games Based Learning and Gamification Techniques. In V. L. Uskov, R. J. Howlett, & L. C. Jain (Eds.), *Smart Education and Smart e-Learning* (Vol. 41, pp. 193–205). Springer.

Parsons, F. (1909). *Choosing a Vocation*. Houghton Mifflin.

Plattner, H. (2010). *An Introduction to Design Thinking Process Guide*. https://dschool-old.stanford.edu/groups/k12/wiki/e04cb/attachments/8bfb7/dt%20basic%20rubric%201%20point%200.pdf

Shaffer, D. (2008). Education in the digital age. *Nordic Journal of Digital Literacy, 54*, 39-52. https://doi.org/10.18261/ISSN1891-943X-2008-01-04

Shoffner Creager, M. F., & Deacon, M. M. (2012). Trait and factor, developmental, learning, and cognitive theories. In D. Capuzzi & M. D. Stauffer (Eds.), *Career*

counseling: Foundations, perspectives, and applications (pp. 43 – 79). Routledge/Taylor & Francis Group.

Zhou, Y. (2016, August 13-14). *Research on the Integration Development of Digital Art Education in the New Media Environment* Proceedings of the 2016 4th International Education, Economics, Social Science, Arts, Sports and Management Engineering Conference Yinchuan, China.

Zimbrick, J. (2013). *Is Gamification a Positive Learning Trend?* http://www.coetail.com/jzimbrick/2013/12/01/is-gamification-a-positive-learning-trend/

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิตรวจเครื่องมือวิจัย

1. รองศาสตราจารย์ พรเทพ เลิศเทวศิริ	อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฏฐภรณ์ หลาวทอง	อาจารย์ประจำสาขาวิชาการวัดและประเมินผลการศึกษา ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. อาจารย์ ดร.อรทัย ชวนนิยมตระกูล	อาจารย์ประจำสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาคผนวก ข

ใบรับรองโครงการวิจัยจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคนกลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2
สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อาคารจามจุรี 1 ชั้น 1 ห้อง 114 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330
โทรศัพท์ : 0 2218 3210-11 E-mail: curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 199/2564

ใบรับรองโครงการวิจัย

โครงการวิจัยที่ 139/64 การพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์

ผู้วิจัยหลัก นางสาวณหทัย อริยวัฒน์วงศ์

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พิจารณาจริยธรรมการวิจัยโดยยึดหลัก ของ Declaration of Helsinki, the Belmont report, CIOMS guidelines และ The international conference on harmonization – Good clinical practice (ICH-GCP) อนุมัติให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวได้

ลงนาม.....
(ศาสตราจารย์กิตติคุณ ดร.ธีระพันธ์ เหลืองทองคำ)
ประธานคณะกรรมการ

ลงนาม.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.หนึ่งหทัย แรงผลสัมฤทธิ์)
กรรมการและเลขานุการ

รูปแบบการพิจารณาทบทวน: แบบลดขั้นตอน

วันที่รับรอง: 16 สิงหาคม 2564 **วันหมดอายุ**: 15 สิงหาคม 2565

เอกสารที่คณะกรรมการรับรอง

1. ข้อเสนอโครงการวิจัย
2. ประวัติและผลงานของผู้วิจัย
3. เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
4. หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย
5. แบบสัมภาษณ์

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์

เลขที่โครงการ 139/64
วันที่รับรอง 16 ส.ค. 2564
วันหมดอายุ 15 ส.ค. 2565

เงื่อนไข

1. *ผู้วิจัยรับทราบว่าเป็นการผิดจริยธรรม หากดำเนินการเก็บข้อมูลการวิจัยก่อนได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยฯ*
2. *หากใบรับรองโครงการวิจัยหมดอายุ การดำเนินการวิจัยต้องยุติ เมื่อต้องการต่ออายุต้องขออนุมัติใหม่ล่วงหน้าไม่ต่ำกว่า 1 เดือน พร้อมส่งรายงานความก้าวหน้าการวิจัย*
3. *ต้องดำเนินการวิจัยตามที่ระบุไว้ในโครงการวิจัยอย่างเคร่งครัด*
4. *ใช้เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ใบยินยอมของกลุ่มตัวอย่างหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และเอกสารเชิญเข้าร่วมวิจัย (ถ้ามี)* ***เฉพาะที่ประทับตราคณะกรรมการเท่านั้น***
5. *หากเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ร้ายแรงในสถานที่เก็บข้อมูลที่ขออนุมัติจากคณะกรรมการ ต้องรายงานคณะกรรมการภายใน 5 วันทำการ*
6. *หากมีการเปลี่ยนแปลงการดำเนินการวิจัย ให้ส่งคณะกรรมการพิจารณารับรองก่อนดำเนินการ*
7. *โครงการวิจัยไม่เกิน 1 ปี ส่งแบบรายงานสิ้นสุดโครงการวิจัย (AF 03-13) และบทคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น สำหรับโครงการวิจัยที่เป็นวิทยานิพนธ์ให้ส่งบทคัดย่อผลการวิจัย ภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น ทั้งนี้เพื่อเป็นหลักฐานในการปิดโครงการ*
8. *โครงการวิจัยที่ได้รับการอนุมัติโครงการโดยการพิจารณาทบทวนแบบกรณียกเว้น (Exemption review) ปฏิบัติตามเงื่อนไข ข้อ 1,6 และ 7 เท่านั้น*

Office of the Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Subjects:
The Second Allied Academic Group in Social Sciences, Humanities and Fine and Applied Arts
Chamchuri 1 Building, Room 114, Phayathai Road, Wang Mai Sub-district,
Pathum Wan District, Bangkok 10330
Telephone number 0 2218 3210-11 E-mail curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 199/2564

Certificate of Research Approval

Research Project Number 139/64 DEVELOPMENT OF THE GUIDANCE OF FURTHER STUDY AND CAREERS IN ART USING ONLINE GAMIFICATION

Principal Researcher Miss Nahathai Ariyawatwong

Affiliation Faculty of Education, Chulalongkorn University

The Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Subjects: The Second Allied Academic Group in Social Sciences, Humanities and Fine and Applied Arts at Chulalongkorn University, based on Declaration of Helsinki, the Belmont report, CIOMS guidelines and the Principle of the international conference on harmonization – Good clinical practice (ICH-GCP) has approved the execution of the aforementioned research project.

Signature Theraphan Luangthongkum
(Theraphan Luangthongkum, PhD.)
Chair

Signature นงนาถ รางพลสุ
(Nunghatai Rangponsumrit, PhD.)
Secretary

Research Project Review Category: Expedited Review

Date of approval: 16 August 2021

Expiry date: 15 August 2022

Office of the Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Subjects in Social Sciences, Humanities and Fine and Applied Arts, The Second Allied Academic Group

Protocol No. 139/64
Date of Approval 16 AUG 2021
Approval Expiry Date 15 AUG 2022

Documents approved by the Committee

1. The research proposal
2. The researcher CV
3. The information sheets for research participants
4. The informed consent forms
5. The guide questions for interviews

Conditions

1. *The researcher has acknowledged that it is unethical if he/she collects information for the research before the application for an ethics review has been approved by the Research Ethics Review Committee.*
2. *If the certificate of the research project expires, the research execution must come to a halt. If the researcher wishes to reapply for approval, he/she has to submit an application for a new certificate at least one month in advance, together with a research progress report.*
3. *The researcher must conduct the research strictly in accordance with what is specified in the research project.*
4. *The researcher must **only** use documents that provide information for the research sampling population/participants, their letters of consent and the letters inviting them to take part in the research (if any) **that have been endorsed with the seal of the Committee.***
5. *If any seriously untoward incident happens to the place where the research information, which has requested the approval of the Committee, is kept, the researcher must report this to the Committee within five working days.*
6. *If there is any change in the research procedure, the researcher must submit the change for review by the Committee before he/she can continue with his/her research.*
7. *For a research project of less than one year the researcher must submit a report of research termination (AF 03-13) and an abstract of the research outcome within thirty days of the research being completed. For a research project which is a thesis, the researcher must submit an abstract of the research outcome within thirty days of the research being completed. This is to be used as evidence of the termination of the project.*
8. *A research project which has passed the Exemption Review, must observe only the conditions in 1, 6 and 7.*

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2
สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อาคารจามจุรี 1 ชั้น 1 ห้อง 114 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330
โทรศัพท์ : 0 2218 3210-11 E-mail: curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 228/2565

ใบรับรองโครงการวิจัย

โครงการวิจัยที่ 139/64 การพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนว เกมมิฟิเคชันทางออนไลน์

ผู้วิจัยหลัก นางสาวณหทัย อริยวัฒน์วงศ์

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พิจารณาจริยธรรมการวิจัยโดยยึดหลัก ของ Declaration of Helsinki, the Belmont report, CIOMS guidelines และ The international conference on harmonization – Good clinical practice (ICH-GCP) อนุมัติให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวได้

ลงนาม..... **ลงนาม**.....

(รองศาสตราจารย์ ดร.นวลน้อย ตรีรัตน์)
ประธานคณะกรรมการ

(อาจารย์ ดร.ศยามล เจริญรัตน์)
กรรมการและเลขานุการ

รูปแบบการพิจารณาทบทวน: แบบลดขั้นตอน

วันที่รับรอง: 20 กันยายน 2565 **วันหมดอายุ**: 19 กันยายน 2566

เลขที่โครงการ	139/64
วันที่รับรอง	20 ก.ย. 2565
วันหมดอายุ	19 ก.ย. 2566

เอกสารที่คณะกรรมการรับรอง

1. ข้อเสนอโครงการวิจัย ระยะ 2
2. ประวัติและผลงานของผู้วิจัย ระยะ 2
3. เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ระยะ 2
4. หนังสือยินยอมเข้าร่วมในการวิจัย ระยะ 2
5. แบบประเมิน, แบบสอบถาม ระยะ 2

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์

เงื่อนไข

1. *ผู้วิจัยรับทราบว่าเป็นการฝิดจริยธรรม หากดำเนินการเก็บข้อมูลการวิจัยก่อนได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยฯ*
2. *หากใบรับรองโครงการวิจัยหมดอายุ การดำเนินการวิจัยต้องยุติ เมื่อต้องการต่ออายุต้องขออนุมัติใหม่ล่วงหน้าไม่ต่ำกว่า 1 เดือน พร้อมส่งรายงานความก้าวหน้าการวิจัย*
3. *ต้องดำเนินการวิจัยตามที่ระบุไว้ในโครงการวิจัยอย่างเคร่งครัด*
4. *ใช้เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่าง/ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ใบยินยอมของกลุ่มตัวอย่างหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และเอกสารเชิญเข้าร่วมวิจัย (ถ้ามี)* ***เฉพาะที่ประทับตราคณะกรรมการเท่านั้น***
5. *หากเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ร้ายแรงในสถานที่เก็บข้อมูลที่ขออนุมัติจากคณะกรรมการ ต้องรายงานคณะกรรมการภายใน 5 วันทำการ*
6. *หากมีการเปลี่ยนแปลงการดำเนินการวิจัย ให้ส่งคณะกรรมการพิจารณารับรองก่อนดำเนินการ*
7. *โครงการวิจัยไม่เกิน 1 ปี ส่งแบบรายงานสิ้นสุดโครงการวิจัย (AF 03-13) และบทคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น สำหรับโครงการวิจัยที่เป็นวิทยานิพนธ์ให้ส่งบทคัดย่อผลการวิจัย ภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น ทั้งนี้เพื่อเป็นหลักฐานในการปิดโครงการ*
8. *โครงการวิจัยที่ได้รับการอนุมัติโครงการโดยการพิจารณาทบทวนแบบกรณียกเว้น (Exemption review) ปฏิบัติตามเงื่อนไข ข้อ 1,6 และ 7 เท่านั้น*

Office of the Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Subjects:
The Second Allied Academic Group in Social Sciences, Humanities and Fine and Applied Arts
Chamchuri 1 Building, Room 114, Phayathai Road, Wang Mai Sub-district,
Pathum Wan District, Bangkok 10330
Telephone number 0 2218 3210-11 E-mail curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 228/2565

Certificate of Research Approval

Research Project Number 139/64 DEVELOPMENT OF THE GUIDANCE OF FURTHER STUDY AND CAREERS IN ART USING ONLINE GAMIFICATION

Principal Researcher MISS NAHATHAI ARIYAWATWONG

Affiliation FACULTY OF EDUCATION, CHULALONGKORN UNIVERSITY

The Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Subjects: The Second Allied Academic Group in Social Sciences, Humanities and Fine and Applied Arts at Chulalongkorn University, based on Declaration of Helsinki, the Belmont report, CIOMS guidelines and the Principle of the international conference on harmonization – Good clinical practice (ICH-GCP) has approved the execution of the aforementioned research project.

Signature..... **Signature**.....

(Assoc. Prof. Nualnoi Treerat, PhD.) (Sayamol Charoenratana, PhD.)

Chairman of the board Director and Secretary

Research Project Review Category: Expedited Review

Date of approval: 20 September 2022 **Expiry date:** 19 September 2023

Documents approved by the Committee

1. The research proposal (Phase 2)
2. The researcher CV (Phase 2)
3. The information sheets for research participants (Phase 2)
4. The informed consent forms (exempted) (Phase 2)
5. The questionnaire and assessment form (Phase 2)

Office of the Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Subjects
The Second Allied Academic Group in Social Sciences, Humanities, and Fine and Applied Arts

Study Title No.	139/64
Date of Approval	20 Sep 2022
Approval Expire Date	19 Sep 2023

Conditions

1. *The researcher has acknowledged that it is unethical if he/she collects information for the research before the application for an ethics review has been approved by the Research Ethics Review Committee.*
2. *If the certificate of the research project expires, the research execution must come to a halt. If the researcher wishes to reapply for approval, he/she has to submit an application for a new certificate at least one month in advance, together with a research progress report.*
3. *The researcher must conduct the research strictly in accordance with what is specified in the research project.*
4. *The researcher must **only** use documents that provide information for the research sampling population/participants, their letters of consent and the letters inviting them to take part in the research (if any) **that have been endorsed with the seal of the Committee**.*
5. *If any seriously untoward incident happens to the place where the research information, which has requested the approval of the Committee, is kept, the researcher must report this to the Committee within five working days.*
6. *If there is any change in the research procedure, the researcher must submit the change for review by the Committee before he/she can continue with his/her research.*
7. *For a research project of less than one year the researcher must submit a report of research termination (AF 03-13) and an abstract of the research outcome within thirty days of the research being completed. For a research project which is a thesis, the researcher must submit an abstract of the research outcome within thirty days of the research being completed. This is to be used as evidence of the termination of the project.*
8. *A research project which has passed the Exemption Review, must observe only the conditions in 1, 6 and 7.*

ภาคผนวก ค
ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ระยะที่ 1

1. แบบสัมภาษณ์แนวทางการประกอบอาชีพศิลปะ จากผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพทางศิลปะ
2. แบบสัมภาษณ์การสร้างนวัตกรรมการแนะแนวการศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญด้านการแนะแนว
3. แบบสัมภาษณ์การใช้เกมมิฟิเคชันในนวัตกรรมการศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญด้านเกมมิฟิเคชัน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบสัมภาษณ์แนวทางการประกอบอาชีพศิลปะ จากผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพทางศิลปะ

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์แนวทางการประกอบอาชีพศิลปะ จากผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพทางศิลปะนี้ ผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บข้อมูลจากตัวอย่างประกอบอาชีพทางศิลปะ ใน 3 สาขาอาชีพ ได้แก่ **สาขาวิชาวิจิตรศิลป์ สาขาวิชา**ประยุกต์ศิลป์ **สาขาวิชาศิลปศึกษา** เพื่อนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์เป็นแนวทางในการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยแบบสัมภาษณ์แบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนบุคคล

ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ

ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ

ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ ต้องการทราบรูปแบบการทำงานเฉพาะของแต่ละอาชีพ ทั้งคุณสมบัติ ทัศนคติ รายได้ สังคมของแต่ละอาชีพ

ประเด็น	ค่า IOC	สรุปความสอดคล้อง	คำแนะนำเพิ่มเติม
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ			
1. รูปแบบการทำงาน การเข้า-ออกงานเวลา..... ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน .....ชั่วโมง ระยะเวลาการทำงานต่อสัปดาห์ .....วัน	1.0	ใช้ได้	-
2. รูปแบบงานที่ทำ	1.0	ใช้ได้	-
3. คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	1.0	ใช้ได้	คุณสมบัติ/ลักษณะของบุคคลที่ต้องมีในการทำงาน
4. โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน	1.0	ใช้ได้	-
5. ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	1.0	ใช้ได้	ควรปรับเป็นการตอบแบบ Check List เช่ น 30,000-40,000 เพื่อให้ผู้ถูกสัมภาษณ์รู้สึกสบายใจในการตอบ

ประเด็น	ค่า IOC	สรุปความสอดคล้อง	คำแนะนำเพิ่มเติม
6. ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	1.0	ใช้ได้	-
7. สังคมการทำงาน	0.6	ใช้ได้	-
8. ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำว่ามีประโยชน์ต่อตัวท่านเอง องค์กร และต่อสังคมอย่างไรบ้าง	1.0	ใช้ได้	-
9. ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่	1.0	ใช้ได้	-
10. ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจสายอาชีพนี้ ควรเตรียมความพร้อมอย่างไรบ้างทั้งความพร้อมของตัวผู้เรียน และความพร้อมด้านการศึกษา	1.0	ใช้ได้	-

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบสัมภาษณ์การสร้างนวัตกรรมการแนะแนวการศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญด้านการแนะแนว

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์การสร้างนวัตกรรมการแนะแนวการศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญด้านการแนะแนว ผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บข้อมูลกับตัวอย่างที่มีประสบการณ์ทำงานด้านการแนะแนวการศึกษา หรือการแนะแนวอาชีพ จำนวน 1 ท่าน เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยแบบสัมภาษณ์แบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนบุคคล

ส่วนที่ 2 การแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพ

ส่วนที่ 3 แนวทางการสร้างสื่อแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางด้านศิลปะ

ตารางผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือของผู้ทรงคุณวุฒิ

ประเด็น	ค่า IOC	สรุปความสอดคล้อง	คำแนะนำเพิ่มเติม
ส่วนที่ 2 การแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพ			
1. ด้านการแนะแนวการศึกษานั้น มีหลักการสร้างแบบทดสอบความสนใจ หรือความถนัดของผู้เรียนที่อยู่ในช่วงวัยระดับมัธยมศึกษาอย่างไรบ้าง	1.0	ใช้ได้	มีหลักฐานในเชิงคุณภาพใดบ้าง หรือมีหลักฐานในการปรับใช้กับคนไทยหรือไม่ อย่างไร
2. การแนะแนวการการศึกษาและการประกอบอาชีพ มีขั้นตอนในการแนะแนวผู้เรียนไปสู่การตัดสินใจเลือกอาชีพที่เหมาะสมอย่างไร	1.0	ใช้ได้	-
ส่วนที่ 3 แนวทางการสร้างสื่อแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางด้านศิลปะ			
1. คุณพบปัญหาในการแนะแนวการศึกษาสำหรับผู้เรียนที่สนใจทางด้านศิลปะหรือไม่ หากมี พบปัญหาอะไรบ้าง	1.0	ใช้ได้	-
2. มีแบบทดสอบความถนัดสำหรับผู้เรียนที่มีความสนใจทางด้านศิลปะโดยเฉพาะหรือไม่ ถ้ามีชื่อแบบทดสอบอะไร	1.0	ใช้ได้	-

ประเด็น	ค่า IOC	สรุปความสอดคล้อง	คำแนะนำเพิ่มเติม
3. คุณพบสื่อการแนะแนวนักเรียนที่มีความสนใจทางด้านศิลปะโดยเฉพาะหรือไม่ ถ้ามีสื่อรูปแบบใดที่ท่านคิดว่ามีความเหมาะสมมากที่สุด	0.6	ใช้ได้	ปรับเป็นคำถามปลายเปิดร่วมด้วย
4. คุณคิดว่าในการสร้างสื่อแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางด้านศิลปะสำหรับผู้เรียนที่มีความสนใจ ควรมีข้อมูลใดบ้างเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจตนเอง และสร้างเป้าหมายได้ชัดเจนมากที่สุด	0.6	ใช้ได้	-

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

3. แบบสัมภาษณ์การใช้เกมมิฟิเคชันในนวัตกรรมการศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญด้านเกมมิฟิเคชัน

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์การใช้เกมมิฟิเคชันในนวัตกรรมการศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญด้านเกมมิฟิเคชัน ผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บข้อมูลกับตัวอย่างที่มีประสบการณ์การทำวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเกมมิฟิเคชัน จำนวน 1 ท่าน เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยแบบสัมภาษณ์ แบ่งเป็น 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนบุคคล

ส่วนที่ 2 ประสบการณ์การทำวิจัยเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการสร้างนวัตกรรมตามเกมมิฟิเคชัน

ตารางผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือของผู้ทรงคุณวุฒิ

ประเด็น	ค่า IOC	สรุปความสอดคล้อง	คำแนะนำเพิ่มเติม
ส่วนที่ 2 ประสบการณ์การทำวิจัยเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน			
1. คุณได้ทำการวิจัยเกี่ยวกับหลักเกมมิฟิเคชัน ในหัวข้อใด	0.3	ปรับปรุง	-
2. คุณนำหลักเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยของคุณอย่างไรบ้าง	1.0	ใช้ได้	-
3. ผลของการนำหลักการเกมมิฟิเคชันมาใช้ในงานวิจัยของท่านเป็นอย่างไร มีผลที่เป็นไปตามความคาดหวัง และไม่เป็นไปตามความคาดหวังอย่างไรบ้าง	1.0	ใช้ได้	ควรถามในประเด็นความคิดเห็นเพิ่มเติม มุมมองของผู้มีประสบการณ์เท่านั้น
ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการสร้างนวัตกรรมตามเกมมิฟิเคชัน			
1. หลักการและองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันใดบ้างที่ควรมาประยุกต์ใช้ในนวัตกรรมด้านการศึกษาแบบออนไลน์	1.0	ใช้ได้	-
2. คุณคิดเห็นว่า ควรใช้หลักเกมมิฟิเคชันในการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะทางออนไลน์ในลักษณะใด	0.6	ใช้ได้	-
3. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม	1.0	ใช้ได้	-

ภาคผนวก ง
เครื่องมือการวิจัย ระยะที่ 1

1. แบบสัมภาษณ์แนวทางการประกอบอาชีพศิลปะ จากผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพทางศิลปะ
2. แบบสัมภาษณ์การสร้างนวัตกรรมการแนะแนวการศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญด้านการแนะแนว
3. แบบสัมภาษณ์การใช้เกมมิฟิเคชันในนวัตกรรมการศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญด้านเกมมิฟิเคชัน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบสัมภาษณ์แนวทางการประกอบอาชีพศิลปะ จากผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพทางศิลปะ

สำหรับสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพทางศิลปะ จำนวน 24 ท่าน ที่มีผลงานที่เป็นที่รู้จักในสังคม หรือเคยได้รับรางวัลในสายอาชีพลในระดับประเทศ หรือระดับต่างประเทศ หรือมีประสบการณ์ทำงานในสายอาชีพ มากกว่า 3 ปี

จุดประสงค์ของเครื่องมือ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนบุคคล

ชื่อผู้เชี่ยวชาญ..... เพศ.....อายุ.....

อาชีพ.....หน่วยงาน.....

ประวัติส่วนตัว

1. อุปนิสัยส่วนตัว

   .....

   .....

2. ความสนใจส่วนตัว (ที่นำไปสู่การสนใจในด้านศิลปะ เช่น งานอดิเรก ศิลปินที่ชื่นชอบ)

   .....

   .....

3. ความถนัด (วิชาเรียนที่ถนัด ความรู้ หรือ ทักษะความสามารถพิเศษ)

   .....

   .....

ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ

1. สถาบันที่สำเร็จการศึกษา

   1.1 สถาบันศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น .....

   1.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา .....

   สายการเรียน.....

   1.3 สถาบันศึกษาระดับอุดมศึกษา .....

   คณะ.....สาขาวิชา.....

2. การศึกษาตามอัธยาศัย (การศึกษาด้วยตนเองผ่านหนังสือ เว็บไซต์ การเรียนพิเศษศิลปะ สรุปการเตรียมตัวของท่านก่อนเข้ามหาวิทยาลัย)

.....

.....

3. รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ (ถ้ามี)

3.1 รางวัลที่ได้รับในระดับมัธยมศึกษา

ชื่อรางวัล .....ของหน่วยงาน.....

3.2 รางวัลที่ได้รับในระดับอุดมศึกษา

ชื่อรางวัล .....ของหน่วยงาน.....

3.3 รางวัลที่ได้รับในช่วงการทำงาน

ชื่อรางวัล .....ของหน่วยงาน.....

ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ

1. ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ

อาชีพ.....องค์กร.....เป็นเวลา.....ปี

อาชีพ.....องค์กร.....เป็นเวลา.....ปี

2. รูปแบบการทำงาน

การเข้า-ออกงาน เวลา.....

ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน .....ชั่วโมง

ระยะเวลาการทำงานต่อสัปดาห์ .....วัน

3. รูปแบบงานที่ทำ

.....

.....

4. คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน

4.1.....

4.2.....

4.3.....

5. โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน ได้แก่

.....

.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

6. ค่าตอบแทนและสวัสดิการ

รายได้เฉลี่ยต่อเดือน

☐ 15,001 – 35,000 บาท

☐ 35,001 - 55,000 บาท

☐ 55,001 - 75,000 บาท

☐ 75,001 – 95,000 บาท

☐ 95,000 – 115,000 บาท

☐ มากกว่า 115,000 บาท

สวัสดิการอื่น ๆ

☐ โบนัส

☐ ประกันสังคม

☐ ทุนการศึกษา

☐ วันหยุด วันลา วันพักร้อน

☐ อื่น ๆ .....

7. ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน

.....

.....

8. สังคมการทำงาน

.....

.....

9. ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ

9.1 ความรู้สึกต่อตนเอง (งานเหมาะสมกับตนเองไหม ทั้งด้านจิตใจ ทักษะ การเงิน)

.....

.....

9.2 ความรู้สึกต่อองค์กร หรือระบบการทำงาน (เหมาะสมกับคุณไหม และคิดว่าเหมาะกับคนที่มีรูปแบบชีวิตแบบใด)

.....

.....

9.3 ความรู้สึกต่อสังคม (งานของคุณสร้างการเปลี่ยนแปลงกับสังคมในด้านใดบ้าง)

.....

.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

10. ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต (ความต้องการของตลาดแรงงาน ทักษะที่ต้องศึกษามากขึ้น หรือการเปลี่ยนแปลงทางสายอาชีพ)

    .....

    .....

11. ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้ ควรเตรียมความพร้อมอย่างไรบ้าง
    - ความพร้อมของตัวผู้เรียน
    - การด้านการศึกษา
    - ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

    .....

    .....

ผู้สัมภาษณ์.....

...../...../.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบสัมภาษณ์การใช้เกมมิฟิเคชันในนวัตกรรมการศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญด้านเกมมิฟิเคชัน

สำหรับสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญด้านเกมมิฟิเคชัน จำนวน 1 ท่านที่มีประสบการณ์การทำวิจัยที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีเกมมิฟิเคชัน อย่างน้อย 1 เรื่อง

จุดประสงค์ของเครื่องมือ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันออนไลน์ แนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แบ่งคำถามในการสัมภาษณ์ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนบุคคล

ชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....ตำแหน่ง.....

หน่วยงาน.....ประสบการณ์ทำงานด้านที่เกี่ยวข้อง.....ปี

ส่วนที่ 2 ประสบการณ์การทำวิจัยเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน

1. คุณนำหลักเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยของคุณอย่างไรบ้าง

.....

.....

2. ผลของการนำหลักการเกมมิฟิเคชันมาใช้ในงานวิจัยของท่านเป็นอย่างไร มีผลที่เป็นไปตามความคาดหวัง และไม่เป็นไปตามความคาดหวังอย่างไรบ้าง

.....

.....

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการสร้างนวัตกรรมตามเกมมิฟิเคชัน

1. หลักการและองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันใดบ้าง ที่ควรมาประยุกต์ใช้ในนวัตกรรมด้านการศึกษาแบบออนไลน์

.....

.....

2. คุณคิดเห็นว่า ควรใช้หลักเกมมิฟิเคชันในการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะทางออนไลน์ในลักษณะใด

.....

.....

3. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

ผู้สัมภาษณ์.....

...../...../.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบสัมภาษณ์การสร้างนวัตกรรมการแนะแนวการศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญด้านการแนะแนว

สำหรับสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญการแนะแนวการศึกษา จำนวน 1 ท่าน ที่เป็นผู้มีความรู้ มีประสบการณ์ทำงานในการแนะแนวการศึกษาและประกอบอาชีพ มากกว่า 5 ปี

จุดประสงค์ของเครื่องมือ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันออนไลน์ แนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แบ่งคำถามในการสัมภาษณ์ออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนบุคคล

ชื่อผู้เชี่ยวชาญ..... ตำแหน่ง.....

หน่วยงาน.....ประสบการณ์ทำงานด้านที่เกี่ยวข้อง.....ปี

ส่วนที่ 2 การแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพ

1. ด้านการแนะแนวการศึกษานั้น มีหลักการสร้างแบบทดสอบความสนใจ หรือความถนัดของผู้เรียนที่อยู่ในช่วงวัยระดับมัธยมศึกษาอย่างไรบ้าง

.....

.....

2. การแนะแนวการการศึกษาและการประกอบอาชีพ มีขั้นตอนในการแนะแนวผู้เรียนไปสู่การตัดสินใจเลือกอาชีพที่เหมาะสมอย่างไร

.....

.....

ส่วนที่ 3 แนวทางการสร้างสื่อแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางด้านศิลปะ

1. คุณพบปัญหาในการแนะแนวการศึกษาสำหรับผู้เรียนที่สนใจทางด้านศิลปะหรือไม่ หากมีพบปัญหาอะไรบ้าง

.....

.....

2. มีแบบทดสอบความถนัดสำหรับผู้เรียนที่มีความสนใจทางด้านศิลปะโดยเฉพาะหรือไม่ ถ้ามีชื่อแบบทดสอบอะไร ที่ได้มีการมาปรับใช้ในประเทศไทย

.....

.....

3. คุณพบสื่อการแนะแนวนักเรียนที่มีความสนใจทางด้านศิลปะโดยเฉพาะในรูปแบบใดบ้าง และสื่อรูปแบบใดที่ท่านคิดว่ามีความเหมาะสม

.....

.....

4. คุณคิดว่าในการสร้างสื่อแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางด้านศิลปะสำหรับผู้เรียนที่มีความสนใจ ควรมีข้อมูลใดบ้างเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจตนเอง และสร้างเป้าหมายได้ชัดเจนมากที่สุด

.....

.....

.....

ผู้สัมภาษณ์.....

...../...../.....

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาคผนวก จ
ผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวิจัย ระยะที่ 2

1. นวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย “Way to find your Art Careers.”

2. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะ

3. แบบประเมินความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน เรื่อง การวางแผนแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1. นวัตกรรมแนวทางการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะ “Way to find your Art Career”

คำชี้แจง นวัตกรรมแนวทางการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะ นี้สร้างขึ้นสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่มีความสนใจทางด้านศิลปะ โดยผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บข้อมูลกับตัวอย่างจำนวน 30 คน ช่วงอายุ 16 – 19 ปี ที่มีความสนใจในการศึกษาต่อทางด้านศิลปะ เพื่อพัฒนาความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน นำไปสู่การตัดสินใจเลือกศึกษาต่อทางด้านศิลปะในระดับอุดมศึกษา และอาชีพที่ต้องการได้อย่างเหมาะสมหลังใช้นวัตกรรม โดยประเมิน Find myself แบ่งออกเป็น 5 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 แบบประเมิน Find myself

หมวดที่ 1 ความสนใจทางด้านศิลปะพื้นฐาน

หมวดที่ 2 วิชาศิลปะเฉพาะทาง

หมวดที่ 3 ความถนัดและความสามารถทางด้านศิลปะ

หมวดที่ 4 บุคลิกภาพทางด้านศิลปะ

หมวดที่ 5 ลักษณะการทำงาน

ตารางผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือของผู้ทรงคุณวุฒิ

ประเด็น	ค่า IOC	สรุปความสอดคล้อง	คำแนะนำเพิ่มเติม
หมวดที่ 1 ความสนใจ			
1. วาดเส้นภาพเหมือน	1	ใช้ได้	วาดเส้นภาพเหมือน (Drawing)
2. การวาดภาพระบายสี	1	ใช้ได้	-
3. สติกเกอร์ไลน์	1	ใช้ได้	-
4. ดูการ์ตูน หรือแอนิเมชัน	1	ใช้ได้	-
5. งานปูนปั้นไทยโบราณ	1	ใช้ได้	-
6. หนังสือบ้านและสวน	1	ใช้ได้	-
7. ผลิตภัณฑ์ที่ทันสมัย	1	ใช้ได้	การออกแบบผลิตภัณฑ์
8. สถาปัตยกรรม	1	ใช้ได้	-
9. หนังสือภาพประกอบ	1	ใช้ได้	-

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประเด็น	ค่า IOC	สรุปความสอดคล้อง	คำแนะนำเพิ่มเติม
10. งานฝีมือ งานจักสาน งานลงรักปิดทอง	1	ใช้ได้	-
11. งานปั้นโมเดลคาแรกเตอร์	1	ใช้ได้	-
12. จิตรกรรมไทยฝาผนัง	1	ใช้ได้	จิตรกรรมไทยบนฝาผนัง
13. เฟอร์นิเจอร์ตกแต่งบ้าน	1	ใช้ได้	-
14. การถ่ายภาพนิ่งและคลิปวิดีโอ	1	ใช้ได้	-
15. งานประติมากรรม	1	ใช้ได้	-
16. ศิลปะบำบัด	1	ใช้ได้	-
17. ประวัติศาสตร์ศิลป์	1	ใช้ได้	-
18. สังคม ปรัชญา การเมือง และศาสนา	0.3	ปรับปรุง	-
19. นิทรรศการศิลปะ	1	ใช้ได้	-
20. งานปั้นเซรามิก	1	ใช้ได้	-
21. การจัดสวน	1	ใช้ได้	-
22. โบราณสถาน วัด วัง	1	ใช้ได้	-
23. การทำงานประณีต DIY	1	ใช้ได้	-
24. บรรจุภัณฑ์สินค้าที่สวยงาม	1	ใช้ได้	-
25. งานภาพพิมพ์แกะไม้	1	ใช้ได้	-
26. เครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า	1	ใช้ได้	-
27. โมเดลบ้าน แบบจำลองเมือง	1	ใช้ได้	-
28. งาน Performance Art	1	ใช้ได้	-
29. ละครสั้น ละครเวที	1	ใช้ได้	-
30. การสอนพิเศษศิลปะ	1	ใช้ได้	-

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ประเด็น	ค่า IOC	สรุปความสอดคล้อง	คำแนะนำเพิ่มเติม
หมวดที่ 2 วิชาทางด้านศิลปะ			
สาขาวิจิตรศิลป์			
จิตรกรรม			
1. การวาดภาพคนเหมือน	1	ใช้ได้	การวาดภาพคนเหมือน (Figure drawing) หรือภาพคนเหมือน (Portrait drawing)
2. การวาดภาพสีน้ำมัน	1	ใช้ได้	-
ประติมากรรม			
3. การปั้น และการหล่อปูนพลาสเตอร์	1	ใช้ได้	-
4. การแกะสลักไม้	1	ใช้ได้	-
ภาพพิมพ์			
5. การทำภาพพิมพ์แกะไม้	1	ใช้ได้	-
6. การทำภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen)	1	ใช้ได้	-
สื่อประสม			
7. ศิลปะการแสดง (Performance Art)	1	ใช้ได้	-
8. ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art)	1	ใช้ได้	-
สาขาประยุกต์ศิลป์			
นิเทศศิลป์			
9. การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร (Branding)	1	ใช้ได้	-
10. การออกแบบคาแรกเตอร์	0.6	ใช้ได้	-
นิเทศศิลป์			
11. การทำแอนิเมชัน	1	ใช้ได้	-
12. การออกแบบ UX และ UI (เช่น การออกแบบเว็บไซต์ และแอปพลิเคชัน)	1	ใช้ได้	-
13. การถ่ายภาพ	1	ใช้ได้	-

ประเด็น	ค่า IOC	สรุปความสอดคล้อง	คำแนะนำเพิ่มเติม
มัณฑนศิลป์			
14. การรออกแบบบรรจุภัณฑ์	1	ใช้ได้	-
15. การออกแบบภายใน	1	ใช้ได้	-
16. การออกแบบฉากและเวที	1	ใช้ได้	-
อุตสาหกรรมศิลป์			
17. การออกแบบผลิตภัณฑ์	1	ใช้ได้	-
18. การออกแบบเครื่องประดับ	1	ใช้ได้	-
19. การออกแบบเครื่องแต่งกาย	1	ใช้ได้	-
20. การออกแบบงานปั้นเซรามิก	1	ใช้ได้	-
หัตถศิลป์			
21. การสร้างงานหัตถศิลป์ไทย เช่น งานเครื่องสาน งานทอผ้า งานแกะสลัก	1	ใช้ได้	-
สถาปัตยกรรม			
22. การออกแบบสถาปัตยกรรมหลัก (Architecture)	0.6	ใช้ได้	-
สถาปัตยกรรม			
23. การออกแบบภูมิสถาปัตยกรรม (landscape architecture)	1	ใช้ได้	-
24. การออกแบบสถาปัตยกรรมไทย เช่น วัด วัง โบสถ์ บ้านทรงไทย	1	ใช้ได้	-
สาขาศิลปศึกษา			
25. ทฤษฎีศิลป์	1	ใช้ได้	-
26. ศิลปะวิจารณ์	1	ใช้ได้	-
27. การทำแผนการสอนและการประเมินผลในชั้นเรียน	0.6	ใช้ได้	การทำแผนการสอนศิลปะ
28. การทำวิจัยทางด้านศิลปะ	1	ใช้ได้	-
29. ศิลปะบำบัด	0.6	ใช้ได้	-
30. จิตวิทยาศิลปะ	0.3	ปรับปรุง	-

ประเด็น	ค่า IOC	สรุปความสอดคล้อง	คำแนะนำเพิ่มเติม
หมวดที่ 3 ความถนัดและความสามารถ			
สาขาวิจิตรศิลป์			
1. คุณมีทักษะการวาดภาพเหมือน คน สัตว์ สิ่งของ	1	ใช้ได้	-
2. คุณมีทักษะการจัดองค์ประกอบศิลป์บนภาพวาด	1	ใช้ได้	-
3. คุณมีทักษะการระบายสีบนกระดาษ หรือบนเฟรม	1	ใช้ได้	-
4. คุณมีทักษะการปั้น หรือการสร้างผลงานศิลป์ในรูปแบบ 3 มิติ	1	ใช้ได้	-
5. คุณมีทักษะการเขียนภาพลายไทย	1	ใช้ได้	-
6. คุณวาดภาพตามจินตนาการ และแรงบันดาลใจของตนเองได้ดี	1	ใช้ได้	-
7. คุณมีทักษะการใช้วัสดุต่าง ๆ มาประกอบกันเพื่อสร้างผลงานที่แปลกใหม่	1	ใช้ได้	-
8. คุณมีทักษะการแสดงผ่านสีหน้า และท่าทาง	1	ใช้ได้	-
9. คุณมักจะสื่อสารสิ่งที่รู้สึกออกมาในรูปแบบของภาพวาด ให้คนอื่นได้คิดตามหรือตั้งคำถามกับสิ่งนั้น มากกว่าการพูดออกไปโดยตรง	1	ใช้ได้	-
10. คุณมีทักษะในการเสนอผลงานพร้อม ๆ กับการเสนอความเป็นตัวเองไปด้วย	1	ใช้ได้	-
สาขาประยุกต์ศิลป์			
11. คุณมักจะศึกษาความต้องการของมนุษย์เพื่อสามารถออกแบบงานที่สามารถตอบสนองความต้องการของมนุษย์ให้ได้มากที่สุด	1	ใช้ได้	-
12. คุณมีทักษะการคิดวิเคราะห์ข้อมูล มีเหตุ	1	ใช้ได้	-

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ประเด็น	ค่า IOC	สรุปความสอดคล้อง	คำแนะนำเพิ่มเติม
มีผล และสามารถคิดอย่างมีระบบ			
13. คุณมีทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบ เช่น โปรแกรม Adobe หรือการเขียนโค้ด (coding)	1	ใช้ได้	โปรแกรมสร้างภาพด้วย Vector bitmap การทำ Coding
14. คุณมักคิดและประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ ที่แตกต่างอยู่เสมอ เช่น ผลิตภัณฑ์ เสื้อผ้า หรือเครื่องประดับ	1	ใช้ได้	-
15. คุณมีทักษะการถ่ายภาพ และการตัดต่อวีดิโอ	1	ใช้ได้	-
16. คุณมีทักษะด้านการวาดเล่าเรื่อง เช่น การวาดภาพการ์ตูน การวาดสตอรี่บอร์ด	1	ใช้ได้	-
17. คุณมีทักษะการเขียนแบบ การวาดโครงสร้าง 3 มิติ (ภาพฉาย) ของผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ ได้	1	ใช้ได้	-
18. คุณมีทักษะการเครื่องปั้นดินเผา ด้วยเทคนิคการปั้นมือ หรือการปั้นแป้นหมุนได้	1	ใช้ได้	-
19. คุณมีทักษะการทำงานฝีมือ ที่มีความละเอียด	1	ใช้ได้	-
20 คุณมีทักษะด้านการคำนวณ ฟิสิกส์ และสามารถวาดภาพ Perspective ได้	1	ใช้ได้	-
สาขาศิลปศึกษา			
21. คุณสามารถจัดกิจกรรมศิลปะ และถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้อื่นได้	1	ใช้ได้	-
22. คุณมีความรู้ในเรื่องของทฤษฎีศิลป์ หลักการสร้างงานศิลปะ	0.6	ใช้ได้	-
23. คุณมีทักษะการสร้างงานศิลปะได้หลากหลายเทคนิคอยู่ในระดับดี เช่น การวาด การปั้น การระบายสี การออกแบบ	1	ใช้ได้	-

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ประเด็น	ค่า IOC	สรุปความสอดคล้อง	คำแนะนำเพิ่มเติม
24. คุณมีความรู้ในเรื่องประวัติศาสตร์ศิลป์ จิตวิทยาศิลปะ และศิลปะวิจารณ์	0.6	ใช้ได้	-
25. คุณมีทักษะการใช้เทคโนโลยีพื้นฐานให้การสร้างสื่อได้ เช่น การใช้ โปรแกรม Power Point การใช้โปรแกรมตัดวิดีโอ	1	ใช้ได้	-
26. คุณสามารถทำงานด้านเอกสาร การคิดค้นและงานวิจัยได้	1	ใช้ได้	-
27. คุณสามารถทำงานที่อยู่ภายใต้ระเบียบกฎเกณฑ์ ข้อบังคับต่าง ๆ ได้	1	ใช้ได้	-
28. คุณสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ได้เป็นอย่างดี มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี	0.6	ใช้ได้	-
29. คุณเป็นคนที่มีทักษะการพูด การสื่อสารอยู่ในระดับสูง	0.6	ใช้ได้	-
30. คุณมีความเป็นผู้นำ และมีจิตวิทยาในการจัดการคนหมู่มาก	0.6	ใช้ได้	-

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประเด็น	ค่า IOC	สรุปความสอดคล้อง	คำแนะนำเพิ่มเติม
หมวดที่ 4 ด้านบุคลิกภาพ			
สาขาวิจิตรศิลป์			
1. ฉันเชื่อมั่นในตัวเองสูง	0.3	ปรับปรุง	ฉันมีความเชื่อมั่นในตนเอง
2. ฉันมักตั้งคำถามกับสังคม และแสดงออกด้วยผลงานศิลปะของตนอยู่เสมอ	0.6	ใช้ได้	-
3. ฉันเป็นคนรักอิสระ	0.3	ปรับปรุง	-
4. ฉันเป็นคนมีอดทน มุ่งมั่น สามารถอยู่กับการทำงานศิลปะได้นาน	0.6	ใช้ได้	-
5. ฉันมีวินัย สามารถควบคุมการทำงานศิลปะของตัวเองได้อย่างสม่ำเสมอ	0.6	ใช้ได้	-
สาขาประยุกต์ศิลป์			
6. ฉันเป็นคนตามเทรนด์ (Trend) ใหม่ ๆ อยู่เสมอ	0.6	ใช้ได้	-
7. ฉันเป็นคนละเอียด รอบคอบ	0.6	ใช้ได้	-
8. ฉันเป็นคนชอบประยุกต์ และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ	0.6	ใช้ได้	-
9. ฉันเป็นคนช่างสังเกต	0.6	ใช้ได้	-
10. ฉันพัฒนาตัวเองอยู่เสมอ	0.6	ใช้ได้	-
สาขาศิลปศึกษา			
11. ฉันเป็นคนที่ทำตามกฎระเบียบได้ดี	0.6	ใช้ได้	-
12. ฉันมีความเมตตาสูง	0.6	ใช้ได้	-
13. ฉันควบคุมอารมณ์ตัวเองได้ดี	0.6	ใช้ได้	-
สาขาศิลปศึกษา			
14. ฉันมั่นใจแม้ต้องพูดต่อหน้าคนจำนวนมาก	0.6	ใช้ได้	-
15. ฉันเป็นคนชอบศึกษาทฤษฎีศิลปะ	0.6	ใช้ได้	-

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ประเด็น	ค่า IOC	สรุปความสอดคล้อง	คำแนะนำเพิ่มเติม
หมวดที่ 5 ลักษณะการทำงาน			
1. ชอบการทำงานที่เวลายืดหยุ่น	0.6	ใช้ได้	-
2. ชอบการทำงานที่มีเวลาการทำงานชัดเจน	0.6	ใช้ได้	-
3. ชอบการทำงานงานร่วมกับผู้อื่น	1	ใช้ได้	-
4. ชอบทำงานคนเดียว	1	ใช้ได้	ชอบทำงานต่างๆ ด้วยตัวเองคนเดียว
5 ชอบการเข้าสังคม สามารอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ดี	1	ใช้ได้	-
6. ไม่ค่อยชอบเข้าสังคม รู้สึกไม่เป็นตัวของตัวเอง เมื่อต้องอยู่กับคนหมู่มาก	1	ใช้ได้	ไม่ชอบการเข้าสังคม
7. ชอบงานที่ทำอยู่กับที่ เช่น ออฟฟิศ หรือ Studio ส่วนตัว	1	ใช้ได้	-
8. ชอบงานที่ได้ออกนอกสถานที่	1	ใช้ได้	-
9. ชอบทำงานที่ใช้เทคโนโลยี	1	ใช้ได้	-
10. ชอบการทำงานประดิษฐ์ พวกงาน Handmade	1	ใช้ได้	-
11. ถนัดการพูดสื่อสารกับผู้คนได้ดี	1	ใช้ได้	สามารถพูดสื่อสารกับผู้คนได้ดี
12. มักสื่อสารกับคนอื่นได้ไม่เก่ง	1	ใช้ได้	-
13. มีความตรงต่อเวลาสูง	1	ใช้ได้	-
14. ชอบงานที่ยืดหยุ่นทางเวลา	1	ใช้ได้	-
15. ชอบศึกษาทฤษฎีทางด้านศิลปะต่าง ๆ	1	ใช้ได้	-
16. ชอบศึกษาศิลปะผ่านการปฏิบัติ ฝึกฝน อยู่เสมอ	1	ใช้ได้	-
17. ชอบงานที่รายได้แน่นอน มั่นคง มีสวัสดิการ	0.3	ปรับปรุง	-
18. ชอบงานรายได้สูง แต่มีความไม่แน่นอนในระยะยาว	0.6	ใช้ได้	-
19. ระบบการทำงาน สามารถตัดสินใจและทำงานต่างได้อย่างรวดเร็วด้วยตนเอง	1	ใช้ได้	-
20. ระบบการทำงานที่ต้องผ่านการอนุมัติจากผู้ที่มีอำนาจในองค์กร	1	ใช้ได้	-

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

2. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะ

คำชี้แจง แบบสอบถามนี้ต้องการทราบความึงพอใจของผู้เรียนหลังการใช้นวัตกรรมแนะแนวการศึกษาทางด้านศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่มีความสนใจทางด้านศิลปะ โดยผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บข้อมูลกับตัวอย่าง จำนวน 30 คน ช่วงอายุ 16 – 19 ปี ที่มีความสนใจในการศึกษาต่อทางด้านศิลปะ โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ด้านเนื้อหา

ส่วนที่ 2 ด้านรูปแบบของนวัตกรรมการเรียนรู้

ตารางผลการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือของผู้ทรงคุณวุฒิ

ประเด็น	ค่า IOC	สรุปความสอดคล้อง	คำแนะนำเพิ่มเติม
ส่วนที่ 1 ด้านเนื้อหา			
1. เนื้อหาสาขาศิลปะในนวัตกรรมมีความหลากหลาย	1	ใช้ได้	-
2. ข้อมูลในนวัตกรรมตรงกับความสนใจด้านการศึกษาต่อของผู้เรียน	1	ใช้ได้	-
3. ข้อมูลตอบกลับทำให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือกศึกษาต่อได้ดีขึ้น	1	ใช้ได้	-
4. เนื้อหาในนวัตกรรมสามารถแนะแนวการศึกษาต่อทางด้านศิลปะของผู้เรียนได้	1	ใช้ได้	-
ส่วนที่ 2 ด้านรูปแบบของนวัตกรรมการเรียนรู้			
5. ลำดับกิจกรรมมีความต่อเนื่อง เข้าใจง่าย	1	ใช้ได้	-
6. รูปแบบมีความสวยงามและน่าสนใจ	1	ใช้ได้	-
7. รูปแบบมีความสะดวกต่อการใช้งาน	1	ใช้ได้	-
8. รูปแบบของนวัตกรรมมีความสนุก น่าติดตาม	1	ใช้ได้	-

3. แบบประเมินความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน เรื่อง การวางแผนแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

คำชี้แจง แบบประเมินความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน เรื่อง การวางแผนแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย หลังการใช้นวัตกรรม โดยผู้วิจัยจะดำเนินการเก็บข้อมูลกับตัวอย่าง จำนวน 30 คน ช่วงอายุ 16 – 19 ปี ที่มีความสนใจในการศึกษาต่อทางด้านศิลปะ โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ด้านความเข้าใจในตนเอง

ส่วนที่ 2 ด้านการวางแผนการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางศิลปะ

ประเด็น	ค่า IOC	สรุปความสอดคล้อง	คำแนะนำเพิ่มเติม
ส่วนที่ 1 ด้านความเข้าใจในตนเอง			
1. ผู้เรียนมีความตระหนักรู้ในความสนใจทางด้านศิลปะของตนเอง	1	ใช้ได้	-
2. ผู้เรียนรู้ว่าตนเองมีความถนัด และความสามารถอยู่ในสาขาทางด้านศิลปะใด	1	ใช้ได้	-
3. ผู้เรียนรู้ว่าตนมีบุคลิกภาพเหมาะกับในสาขาทางด้านศิลปะใด	1	ใช้ได้	-
4. ผู้เรียนรู้ว่าตนเองเหมาะกับลักษณะการทำงานแบบใด	1	ใช้ได้	-
5. ผู้เรียนรู้ว่าตนเองเหมาะกับสายอาชีพใด	1	ใช้ได้	-
ส่วนที่ 2 ด้านการวางแผนการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางศิลปะ			
6. ผู้เรียนรู้จักสถาบันการศึกษาด้านศิลปะในระดับมหาวิทยาลัยของไทยได้อย่างหลากหลาย	1	ใช้ได้	-
7. ผู้เรียนรู้จักอาชีพทางด้านศิลปะได้อย่างหลากหลาย	1	ใช้ได้	-
8. ผู้เรียนสามารถวางแผนการศึกษาของตนเอง	1	ใช้ได้	-
9. ผู้เรียนสามารถตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยที่เหมาะสมกับอาชีพทางด้านศิลปะที่ต้องการได้	1	ใช้ได้	-

ภาคผนวก ฉ
เครื่องมือการวิจัย ระยะที่ 2

1. นวัตกรรมแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันทางออนไลน์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย “Way to find your Art Careers.”
2. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อสื่อแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะ
3. แบบประเมินความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน เรื่อง การวางแผนแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

4. นวัตกรรมเกมมิฟิเคชันออนไลน์ แนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

แบบทดสอบ “Way to Find Your Art Career” ที่ดำเนินการโดยใช้หลักของเกมมิฟิเคชัน

คำชี้แจง แบบทดสอบผู้เรียน สู่แนวทางประกอบอาชีพทางศิลปะของนักเรียน แบบวัดชุดนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อให้มีเรียนได้เลือกในสิ่งที่มีความเหมาะสมกับตนเองมากที่สุด เพื่อนำไปสู่การออกแบบการศึกษาและการประกอบอาชีพในอนาคต ดังนั้นสิ่งให้แบบทดสอบตามแนวของจอห์น ฮอลแลนด์ ซึ่งมีการแบ่งออกเป็น 3 หมวด ได้แก่ หมวดที่ 1 กิจกรรม เลือกตอบ ชอบหรือไม่ชอบ หมวดที่ 2 ความสามารถ เลือกตอบ ใช่หรือไม่ใช่ หมวดที่ 3 อาชีพ เลือกตอบ สนใจหรือไม่สนใจ

มีข้อปฏิบัติในการทดสอบดังนี้

1. คำตอบของผู้เรียนไม่มีถูกหรือผิด โดยให้ผู้เรียนตอบตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด
2. ผู้เรียนต้องตอบคำถามให้ครบทุกข้อ

รางวัลในเกม แบ่งเป็น 3 อย่าง ได้แก่

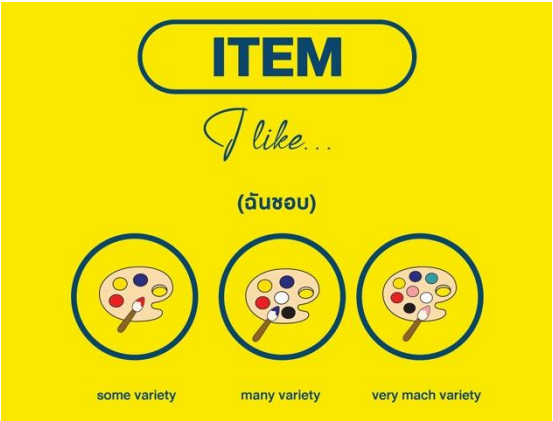
1. Level หรือระดับ จะมีการเปลี่ยนแปลงไป เมื่อผู้เรียนผ่านการทำแบบทดสอบในแต่ละตอน โดยในมีระดับต่ำสุดอยู่ที่ Level 1 และสูงสุดอยู่ที่ Level 4

2. Item หรือ สิ่งของพิเศษ ที่เก็บสะสมตั้งแต่ต้นเกมจนท้ายเกม ผู้ที่ได้ไอเท็ม จะสามารถปลดล็อคสามารถเข้าถึงรูปภาพและข้อความประกอบที่แตกต่างกัน

3. ผู้เรียนได้รู้ตัวตนของตนเอง เมื่อผ่านแบบทดสอบสุดท้าย ผู้เล่นจะรู้ว่าตนเองเหมาะสมกับการศึกษาและทำอาชีพประเภทใด และสามารถเลือกวางแผนอาชีพที่ต้องการได้ โดยนวัตกรรมนี้ แบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

1. Find myself ค้นหาตัวเอง โดยผู้เรียนจะได้ต้องทำแบบสอบถาม เพื่อประเมินความสนใจ บุคลิกภาพ ความรู้ และทักษะความสามารถ คุณสมบัติของที่สอดคล้องกับอาชีพ อาชีพที่สนใจที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ นำไปสู่การสรุปผลวิเคราะห์ว่ามีคุณสมบัติเหมาะสมกับ การศึกษาและประกอบอาชีพในศิลปะสาขาใด โดยสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 สาขา ดังนี้

1. สาขาวิจิตรศิลป์
2. สาขาประยุกต์ศิลป์
3. สาขาศิลปศึกษา

นวัตกรรมแนะแนวการศึกษาและประกอบอาชีพทางศิลปะ “Way to find your Art Careers”
กิจกรรมที่ 1 Find Myself ให้ผู้เรียนจะทำแบบประเมิน จำนวน 5 แบบ ดังนี้
<u>แบบประเมินที่ 1</u> แบบวัดความหลากหลายทางด้านความสนใจในศิลปะ **คำชี้แจง** ให้นักเรียนเลือกเฉพาะข้อที่คุณให้ความสนใจ **จุดประสงค์** เพื่อให้ผู้เรียนได้ประเมินระดับวัดความหลากหลายทางด้านความสนใจในศิลปะ **รูปแบบการตอบกลับ** สัญลักษณ์ (Item) จานสี ที่มีจำนวนสีบนจานสีที่ต่างกัน แทนระดับความหลากหลายในควาสนใจทางศิลปะ    **<u>แบบประเมินที่ 2</u>** แบบวัดความสนใจเฉพาะทางด้านศิลปะ **คำชี้แจง** ให้นักเรียนเลือกรายวิชา <u>จำนวน 10 อันดับที่ตนเองสนใจ</u> จาก 1 ถึง 30 จากสิ่งที่<u>สนใจมากที่สุดถึงสิ่งที่สนใจน้อยที่สุด</u>

นวัตกรรมแนะแนวการศึกษาและประกอบอาชีพทางศิลปะ “Way to find your Art Careers”
จุดประสงค์ เพื่อให้ผู้เรียนทราบสาขาที่ตนเองมีความสนใจมากที่สุด **รูปแบบการตอบกลับ** สัญลักษณ์ (Item) เครื่องมือที่ใช้ในการสร้างผลงานศิลปะ แทนสาขาอาชีพด้านศิลปะที่เหมาะสมกับคุณ **<u>แบบประเมินที่ 3</u>** แบบวัดด้านความถนัดและความสามารถทางด้านศิลปะ **คำชี้แจง** ให้ผู้เรียนใส่ระดับความสามารถของตนเอง 1 = น้อยที่สุด 2 = น้อย 3 = ปานกลาง 4 = มาก 5 = มากที่สุด **จุดประสงค์** ให้ผู้เรียนได้รู้สาขาวิชาที่ตนเองมีทักษะความสามารถมากที่สุด **รูปแบบการตอบกลับ** สัญลักษณ์ (Item) อวัยวะ แทนความถนัดทางด้านศิลปะ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

นวัตกรรมแนะแนวการศึกษาและประกอบอาชีพทางศิลปะ “Way to find your Art Careers”

<u>แบบประเมินที่ 4</u> แบบวัดบุคลิกภาพทางศิลปะ

คำชี้แจง ให้ผู้เรียนใส่โดยเรียงคะแนนจากน้อยไปมาก จากจำนวน 7 ช่อง

จุดประสงค์ ผู้เรียนได้รู้สาขาวิชาทางด้านศิลปะที่ตนเองมีบุคลิกภาพเหมาะสมมากที่สุด

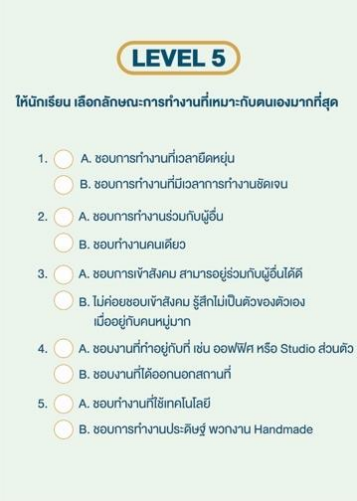
รูปแบบการตอบกลับ สัญลักษณ์ (Item) เครื่องแต่งกาย แทนบุคลิกภาพของสาขาทางศิลปะที่สอดคล้องกับคุณ

<u>แบบประเมินที่ 5</u> แบบวัดด้านลักษณะการทำงานศิลปะ

คำชี้แจง ให้นักเรียนเลือกตอบลักษณะการทำงานที่เหมาะกับคุณมากที่สุด ในแต่ละข้อ

จุดประสงค์ ผู้เรียนได้รู้สาขาวิชาทางด้านศิลปะที่ตนเองมีลักษณะการทำงานเหมาะสมมากที่สุด

รูปแบบการตอบกลับ สัญลักษณ์ (Item) รองเท้า แทนลักษณะการทำงานเหมาะสมกับคุณ



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

นวัตกรรมแนะแนวการศึกษาและประกอบอาชีพทางศิลปะ “Way to find your Art Careers”
กิจกรรมที่ 2 Based on True Stories ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมตัวอย่างอาชีพทางด้านศิลปะ จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญที่ประกอบอาชีพทางศิลปะ จำนวน 24 อาชีพ **จุดประสงค์** เพื่อให้ข้อมูลเชิงลึกในอาชีพทางศิลปะแต่ละอาชีพ แก่ผู้เรียนได้ศึกษาเป็นแนวทางในการตัดสินใจเลือกอาชีพที่เหมาะสมกับตนเอง **แนวทางกิจกรรม** 1. ให้ผู้เรียนศึกษาเกี่ยวกับอาชีพที่ตนเองสนใจ โดยสามารถศึกษาจากเนื้อหาสรุปการสัมภาษณ์อาชีพศิลปะ จำนวน 24 อาชีพ หรืออาชีพศิลปะอื่น ๆ เพิ่มเติม 2. เมื่อผู้เรียนศึกษาอย่างละเอียดแล้ว ให้ผู้เรียนทำการเลือกเลือกอาชีพที่ตนเองสนใจ 1 อาชีพ พร้อมระบุเหตุผล
กิจกรรมที่ 3 My Way in Art Careers กิจกรรมนี้ให้ผู้เรียนได้ศึกษาเกี่ยวกับสถาบันการศึกษาทางด้านศิลปะระดับมหาวิทยาลัยในประเทศรวมถึงอาชีพที่สามารถประกอบได้ในแต่ละสาขาการเรียนศิลปะ **จุดประสงค์** เพื่อให้ผู้เรียนได้มีความรู้โดยรอบเกี่ยวสถานศึกษาทางศิลปะระดับมหาวิทยาลัยในไทยและอาชีพที่สามารถประกอบได้หลังจบการศึกษา **แนวทางกิจกรรม** 1. ให้ผู้เรียนศึกษาคณะและมหาวิทยาลัย ที่สอดคล้องกับอาชีพที่ตนเองต้องการ 2. ให้ผู้เรียนเลือกคณะ และมหาวิทยาลัยที่ต้องการศึกษาต่อ จำนวน 3 อันดับ
กิจกรรม ที่ 4 Design your Life in Art Careers **คำชี้แจง** ให้นักเรียนวางแผนการศึกษา โดยอิงตามหลักการปฏิบัติจริง **จุดประสงค์** เพื่อให้ผู้เรียนได้วางแผนการศึกษาของตนเองสู่คณะ และอาชีพที่ตอนการในอนาคต โดยมีคำถามดังนี้ 1. อาชีพที่สนใจ 2. คณะและมหาวิทยาลัย 3. หลักสูตรการศึกษาของคณะที่สนใจ 4. สิ่งที่จะใช้ในการสอบเข้าหรือยื่นเข้าศึกษาต่อ 5. แผนการเตรียมตัวสอบเข้าสู่มหาวิทยาลัย

2. My Way in Art Career โดยผู้เรียนจะได้ต้องทำแบบสอบถาม เพื่อค้นหาสาขาการเรียนและประกอบอาชีพทางด้านศิลปะที่เหมาะสมกับตนเองในรูปแบบที่เฉพาะเจาะจงมากขึ้น นำไปสู่การสรุปผลวิเคราะห์ว่ามีคุณสมบัติเหมาะสมกับ การศึกษาและประกอบอาชีพในศิลปะใด โดยสามารถแบ่งออกเป็นสาขาย่อย จากสาขาหลัก ทั้ง 3 สาขาดังนี้

1. สาขาวิจิตรศิลป์
    1.1 จิตรกรรม
    1.2 ประติมากรรม
    1.3 ภาพพิมพ์
    1.4 สื่อประสม
2. สาขาประยุกต์ศิลป์
    2.1 นิเทศศิลป์
        2.1.2 ด้านการออกแบบกราฟิก
        2.2.2 ด้านดิจิทัลอาร์ตส์
        2.2.3 ด้านคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์
        2.2.4 ด้านการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม
        2.2.5 ด้านการออกแบบสนเทศสามมิติ
        2.2.6 ด้านการถ่ายภาพ
    2.2 มัณฑนศิลป์
    2.3 อุตสาหกรรมศิลป์
        2.3.1 สาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์
        2.3.2 สาขาการออกแบบเครื่องประดับ
        2.3.3 สาขาการออกแบบเครื่องแต่งกาย
        2.3.4 สาขาเครื่องปั้นดินเผา
    2.4 หัตถศิลป์
    2.5 สถาปัตยกรรม
        2.5.1 สถาปัตยกรรมหลัก
        2.5.2 สถาปัตยกรรมภายใน
        2.5.3 สถาปัตยกรรมไทย
        2.5.4 ภูมิสถาปัตยกรรม
3. สาขาศิลปศึกษา
    3.1 การศึกษาในระบบ
        3.1.1 การศึกษาขั้นพื้นฐาน
        3.1.2 การศึกษาระดับอุดมศึกษา
    3.2 การศึกษานอกระบบ
        3.2.1 สถาบันสอนพิเศษ
    3.3 การศึกษาตามอัธยาศัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

3. Based on True Story เป็นการให้ความรู้ โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับบุคคลผู้ประกอบสายอาชีพทางด้านศิลปะ ทั้งหมด จำนวน 20 อาชีพ จุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้เลือกศึกษา เกี่ยวกับอาชีพที่ตนเองมีความสนใจ ว่าลักษณะของบุคคลที่ประกอบอาชีพนั้น ๆ มีอัตลักษณ์ของแต่ละบุคคลอย่างไร ก่อนเข้าสู่อาชีพ โดยแบ่งเป็น 3 หัวข้อหลัก ได้แก่

3.1 นิสัยพื้นฐานของแต่ละสาขา ความสนใจ บุคลิกภาพ แรงบันดาลใจ

3.2 รูปแบบการศึกษาที่สามารถเข้าศึกษาได้ ทั้งในระบบการศึกษาและการศึกษาตามอัธยาศัย

ในระบบการศึกษา แบ่งเป็น 2 ระดับการศึกษา ได้แก่ ระดับมัธยมศึกษา และระดับอุดมศึกษา พร้อมอธิบายถึงหลักสูตร รูปแบบการศึกษา จำนวนค่าเล่าเรียน และการศึกษาตามอัธยาศัย แบ่งออกเป็น 2 แบบ ได้แก่ การศึกษาตามสถาบันเรียนพิเศษ และการศึกษาเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้อื่น ๆ เช่น หนังสือ ออนไลน์ เป็นต้น

3.3 การประกอบอาชีพ ได้แก่ อาชีพที่สามารถทำได้หลังจบศึกษา ลักษณะงานที่ทำ สังคมการทำงาน คุณสมบัติที่ต้องมี ทักษะการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ต้องมี รายได้โดยเฉลี่ย

3.4 คติการศึกษาและการเข้าสู่อาชีพจากผู้เชี่ยวชาญ

4. Design Your Life in Art Career

ให้ผู้เรียนวางแผนการนำไปสู่อาชีพทางศิลปะที่มีความเหมาะสมกับตนเอง โดยแบ่งเป็น

1. ผู้เรียนเลือกอาชีพที่ตนเองมีความเหมาะสม โดยอ้างอิง จากผลการทดสอบ

2. การศึกษาต่อในระกับอุดมศึกษา ระบุ สาขา คณะ และมหาวิทยาลัยที่สนใจ

3. การศึกษาตามอัธยาศัย วางแผนการศึกษาเพิ่มเติมเพื่อพัฒนาทักษะและความรู้ เช่น การเรียนพิเศษในรายวิชาที่มีผลต่อการสอบคัดเลือกเข้าศึกษาในระดับอุดมศึกษา การฝึกทักษะศิลปะผ่านรูปแบบการสอนศิลปะแบบออนไลน์ การศึกษาหนังสือเพิ่มเติมที่เกี่ยวข้องกับโปรแกรมการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ต้องการ การศึกษารูปแบบของงานศิลปะในสาขาที่ตนสนใจ

เกณฑ์การให้คะแนน

Level 4 ผู้เรียนได้รู้ตัวตนของตนเอง ผู้เรียนจะรู้ว่าตนเองเหมาะสมกับการศึกษาและทำอาชีพประเภทใด

5. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อนวัตกรรมเกมมิฟิเคชัน แนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

<u>คำชี้แจง</u> ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความพึงพอใจดังนี้

5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

ข้อที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา						
1	เนื้อหาสาขาศิลปะในนวัตกรรมมีความหลากหลาย					
2	ข้อมูลในนวัตกรรมตรงกับความสนใจด้านการศึกษาต่อของผู้เรียน					
3	ข้อมูลตอบกลับทำให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือกศึกษาต่อได้ดีขึ้น					
4	เนื้อหาในนวัตกรรมสามารถแนะแนวการศึกษาต่อทางด้านศิลปะของผู้เรียนได้					
ด้านรูปแบบของนวัตกรรมการเรียนรู้						
5	ลำดับกิจกรรมมีความต่อเนื่อง เข้าใจง่าย					
6	รูปแบบมีความสวยงามและน่าสนใจ					
7	รูปแบบมีความสะดวกต่อการใช้งาน					
8	รูปแบบของนวัตกรรมมีความสนุก น่าติดตาม					

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

☺ ขอขอบคุณสำหรับความคิดเห็น ☺

6. แบบประเมินความเข้าใจในตนเองของผู้เรียน เรื่อง การวางแผนแนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

<u>คำชี้แจง</u> ให้ทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับระดับความพึงพอใจดังนี้

5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

ข้อที่	รายการ	ระดับความเข้าใจในตนเอง				
		5	4	3	2	1
ด้านความเข้าใจในตนเอง						
1	ผู้เรียนมีความตระหนักรู้ในความสนใจทางด้านศิลปะของตนเอง					
2	ผู้เรียนรู้ว่าความถนัด และความสามารถของตนอยู่ในสาขาทางด้านศิลปะใด					
3	ผู้เรียนรู้ว่าตนมีบุคลิกภาพเหมาะกับในสาขาทางด้านศิลปะใด					
4	ผู้เรียนรู้ว่าตนเองเหมาะกับลักษณะการทำงานแบบใด					
5	ผู้เรียนรู้ว่าตนเองเหมาะกับสายอาชีพใด					
ด้านการวางแผนการศึกษาต่อและประกอบอาชีพทางศิลปะ						
6	ผู้เรียนรู้จักสถาบันการศึกษาด้านศิลปะ ในระดับมหาวิทยาลัยของไทยได้อย่างหลากหลาย					
7	ผู้เรียนรู้จักอาชีพทางด้านศิลปะได้อย่างหลากหลาย					
8	ผู้เรียนสามารถวางแผนการศึกษาของตนเอง					
9	ผู้เรียนสามารถตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในมหาวิทยาลัยที่เหมาะสมกับอาชีพทางด้านศิลปะที่ต้องการได้					

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ความรู้สึกของผู้เรียนหลังได้ใช้นวัตกรรม

.....

.....

☺ ขอขอบคุณสำหรับความคิดเห็น ☺

ภาคผนวก ช

ข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะ

1. คุณวีรญา ยามันสะบีดีน	จิตรกร
2. คุณภาณุพัฒน์ วิบูลรุ่งเรือง	ประติมากรอิสระ
3. คุณเทพพงษ์ หงส์ศรีเมือง	ศิลปินภาพพิมพ์
4. คุณสมฤทัย วงศ์ใหญ่	ศิลปินศิลปะไทย
5. คุณกวิตา วัฒนะชยังกูร	ศิลปินการแสดง (Performance Artist)
6. คุณน้ำใส ศุภวงศ์	Digital Designer
7. คุณอติกานต์ อินทราสุขพร	Concept artist & Storyboard artist
8. คุณเอกสิทธิ์ เตรียมตั้ง	Animator
9. คุณชูเสกข์ เพียรธารธรรม	UX/UI Manager
10. คุณณัฐณิชา พิมพ์พาพ์	นักวาดภาพประกอบอิสระ (Illustrator)
11. คุณพัชร สิริสุธิธาดา	นักออกแบบภายใน (Interior designer)
12. คุณพิชชากร มีเดช	นักออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product designer)
13. คุณวริศรา ด้วงชอุ่ม	นักออกแบบเครื่องประดับ เจ้าของแบรนด์ Mellow Dear Jewelry
14. คุณไอย์รีล บุญไชย	นักออกแบบเครื่องแต่งกาย (Fashion Designer)
15. คุณพิราอร อำนวยพรสกุล	นักออกแบบเครื่องเคลือบดินเผา เจ้าของร้าน A Clay Cafe
16. คุณชัชวาลย์ สหัสสพาศน์	อาจารย์และช่างศิลปหัตถกรรมปูนปั้น
17. คุณภารวี โภคาวัฒนานุรักษ์	สถาปนิกอิสระ
18. คุณธิติวุฒิ วิเชียรนุกูล	สถาปนิก (งานอนุรักษ์)
19. คุณชลลดา รักการญจนันท์	นักภูมิสถาปัตย์
20. ผศ.พัชริน สงวนผลไพโรจน์	อาจารย์ประจำสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม
21. ผศ.ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ	อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
22. คุณมนชัย พิทยวราภรณ์	เจ้าของศูนย์ศิลปะอาร์ต ออฟ อาร์ต
23. คุณวิชชาพร ต่างกลางกุลชร	ศิลปินและภัณฑรักษ์อิสระ
24. คุณปรัชพร อรพันท์	นักศิลปะบำบัด เจ้าของ Studio perana (Private Practice)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญด้านการแนะแนวการศึกษา

1. อาจารย์วัลลภา วงศ์ศักดิรินทร์ อาจารย์ประจำวิชาแนะแนวการศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา)

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญด้านเกมมิฟิเคชัน

2. ผศ.ดร. พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ ประธานหลักสูตรศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์. มหาวิทยาลัยศิลปากร

สรุปการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการประกอบอาชีพทางด้านศิลปะ

ลำดับที่	1
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณวีรญา ยามันสะบีดีน
ชื่อเล่น	ไจโกะ
อายุ	28 ปี
อาชีพ	ศิลปิน
หน่วยงาน	333 Anywhere
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	
อุปนิสัยส่วนตัว	ชอบอยู่กับคนน้อย ชอบอ่านหนังสือ มีความอดทนมากในระดับนึง แต่จะอารมณ์เสียมากถ้าเห็นคนทิ้งขยะไม่เป็นที่ ชอบสัตว์มาก ๆ หมา แมว หนู นก แรคคูน จิ้งจก
ความสนใจส่วนตัว	งานอดิเรกที่ชื่นชอบ เล่นกีต้าร์ ฟังเพลง โดยเฉพาะแนวคลาสสิค หรือวง orchestra งานอดิเรก ชอบสะสมหนังสือ และโมเดลรถยนต์ ส่วนที่ทำให้สนใจงานศิลปะ คือ การอ่านหนังสือประวัติศาสตร์ หนังสือศิลปะ หนังสือวิทยาศาสตร์ ทำให้อยากสร้างสรรค์งานออกมาในรูปแบบของตัวเอง ศิลปินที่ชอบ Norman rockwell
ความถนัด	การวาดรูป เล่นดนตรี
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	โรงเรียนสายน้ำผึ้งในพระอุปถัมภ์ สายการเรียน ศิลปกรรม
สถาบันศึกษาระดับอุดมศึกษา	ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์

ลำดับที่	1
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณวีรญา ยามันสะบีดีน
การศึกษาตามอัธยาศัย	ตอนแรกอยากเรียนตกแต่งภายใน พอเรียนเริ่มรู้สึกว่าเป็นงานที่มีกรอบ เลยอยากเรียนเป็นสายเพียวอาร์ต จึงตัดสินใจ หาที่ติว ม.6 เทอม 1 ฝึกฝนทักษะหนักมาก รวมถึงการอ่านหนังสือศิลปะ การเตรียมการสอบ จะเน้นศึกษากล้ามเนื้อ วาดฟิกเกอร์วันละ 20 รูป และฝึกวิชาคอมโพสต์ ฝึกวาดตั้งแต่ 8:30 ถึงตี 5 แทบทุกวัน จนวันที่สอบ เป็นการให้วาดฟิกเกอร์ลงเงา 2 แผ่น โครงร่าง 1 แผ่น และสอบคอมโพสต์ หัวข้อ คน น้ำ ดอกไม้ สุดท้ายติดในอันดับที่ 20 จาก 120 คน
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	-
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	เริ่มต้นจากการเป็นฟรีแลนต์ ทำงานหลากหลาย การทำสตอรี่บอร์ด การเพ้นท์ต่าง ๆ และตัดสินใจเข้าเซ็นสัญญากับแกลลอรี่ อาชีพ ศิลปิน องค์กร 333 Anywhere เป็น เวลา 3 ปี
รูปแบบการทำงาน	การเข้า-ออกงาน 11:00 -19:00 น. ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน 8 ชั่วโมง ระยะเวลาการทำงานต่อสัปดาห์ 6 วัน
รูปแบบงานที่ทำ	1. เสนอแนวความคิดและรูปแบบที่จะทำ 2. ปรึกษากับแกลลอรี่ 3. วางแผนการทำงาน กำหนดขนาด จำนวนชิ้นงานและระยะเวลาในการทำจนจบ 4. ส่งสเก็ตให้กับแกลลอรี่ และลูกค้าดู ตกลงซื้องาน 5. เริ่มทำจริง แกลอรี่เป็นผู้ตกลงในการขายงาน
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	1. มีความอดทนสูง 2. พยายามพัฒนาฝีมืออยู่ตลอด ไม่ทำตัวเป็นน้ำเต็มแก้ว 3. มีความมุ่งมั่น
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน	Adobe Photoshop
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	55,001 - 75,000 บาท
สวัสดิการอื่น ๆ	1. ทุนการศึกษา 2. วันหยุด วันลา วันพักร้อน 3. สามารถขอลาได้หากต้องการพักผ่อนก่อนเริ่มงานชิ้นใหม่

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลำดับที่	1
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณวีรญา ยามันสะบีดีน
ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	มีแผนที่จะแสดงงานเดี่ยวของตัวเองครั้งแรกในอีก 3 ปีข้างหน้า
สังคมการทำงาน	เป็นสังคมของพี่ น้อง ศิลปะ ที่ทำงานในแกลลอรี่เดียวกัน โดยพี่เจ้าของแกลอรี่ดีมาก คอยให้คำปรึกษาได้ในทุกเรื่อง
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	**ความรู้สึกต่อตนเอง** เป็นอาชีพที่ผมรัก ผมภูมิใจที่มาถึงขนาดนี้ได้ มาด้วยตัวเอง ครอบครัว และกำลังใจจากคนรอบข้าง ทุกครั้งที่ท้อ ก็จะได้กำลังใจจากครอบครัว คนรัก ทำให้จิตใจเราดีขึ้น ทักษะก็พัฒนาขึ้นเรื่อยไป แม้จะยากลำบากมาก การเงินก็ดีขึ้นมาก สามารถตั้งตัวได้ **ความรู้สึกต่อองค์กร** พี่เจ้าของแกลใจดีกับผมมาก ให้โอกาสผมในการสร้างสรรค์งานในแบบตัวตนของผมจริง ๆ และช่วยผมให้มีระเบียบและการวางแผนมากขึ้น เพื่อพัฒนาตนเองให้มีคุณภาพ ตรงต่อเวลา ช่วยเหลือและส่งผมให้เรียนในด้านที่สามารถนำมาทำพัฒนางานของตัวเองได้ **ความรู้สึกต่อสังคม** ผมอยากเป็นส่วนหนึ่ง อาจจะเป็นส่วนเล็ก ๆ ที่ทำให้สังคมตั้งคำถามกับคำว่า สันติ ว่าคืออะไร และผลลัพธ์ของสงครามทิ้งอะไรไว้บ้าง และงาน ผมได้เป็นกระบอกเสียงบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับสงครามที่ดึงดูดผู้ชมด้วยความงามก่อนและค่อยตั้งคำถามกับชิ้นงาน บางคนเห็นงานผมอาจจะไม่เข้าใจเลยก็ได้ แต่ผมก็มั่นใจว่าอย่างน้อย ๆ งานผมก็อาจจะทำให้เค้าสงสัยอะไรบางอย่างหรือตั้งคำถามได้
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	ผมไม่รู้ว่าสิ่งที่ผมทำอยู่มันเป็นความต้องการของตลาดหรือเปล่า? ผมเพียงแต่ทำในสิ่งที่ผมคิดว่าผมทำได้ และทำได้ดี ผมอยากทำในสิ่งที่ผมสนใจและพัฒนาทักษะให้มากขึ้นในด้านของ realism หรืองานแนว romantic จนถึงจุดนึงที่ผมคิดว่าดีที่สุดเท่าที่มันควรจะเป็นแล้ว ผมก็อาจจะศึกษาทักษะด้านอื่นต่อไป เช่น การคลี่คลายฟอร์ม หรือ abstract หรืองาน conceptual
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้	ก่อนอื่นต้องตอบตัวเองให้ได้ว่าชอบอะไรครับ ถ้าเราหาตัวเองเจอแล้ว แล้วสามารถตอบตัวเองได้ว่าชอบศิลปะ ก็สามารถฝึกหัด เริ่มจากเตรียมความพร้อมด้านจิตใจให้พร้อม ขยันฝึกฝน ท้อได้แต่รีบลุก ทำให้เต็มที่ ลองทำสิ่งใหม่ๆ ฝึกตัวเองตลอด ทำตัวเหมือนแม่เหล็กคอยดูดความรู้ พัฒนาตัวเองตลอดเวลา ฝึกฝนความคิด เตรียมความพร้อมเพื่อสอบเข้ามหาวิทยาลัยที่

ลำดับที่	1
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณวีรญา ยามันสะบีดีน
	เราชื่นชอบ และมีสาขาที่เราอยากเรียน เรียนรู้สิ่งใหม่ไปได้ตลอดเวลา ความรู้นอกห้องเรียนก็สำคัญไม่แพ้กันผมคิดว่า ถ้าเรามีเป้าหมายที่ชัดเจน ไม่ว่าอุปสรรคอะไรที่จะเข้ามา เราก็สามารถผ่านมันไปได้ และทุกอุปสรรค และประสบการณ์ทั้งดีและร้าย ล้วนทำให้เรานั้นเก่งขึ้น ใช้ชีวิตให้คุ้มในแบบของตัวเอง

ลำดับที่	2
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณภาณุพัฒน์ วิบูลรุ่งเรือง
ชื่อเล่น	อู๋จิ่ง
อายุ	28
อาชีพ	ประติมากรอิสระ
หน่วยงาน	โรงปูนปั้นของช่างสมชาย บุญประเสริฐ
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	
อุปนิสัยส่วนตัว	จริงจังกับชีวิตและงาน มีพลัง มีความมั่นใจในตนเอง ชอบความเป็นอิสระในการทำงาน
ความสนใจส่วนตัว	เริ่มสนใจตั้งแต่ช่วงมัธยมศึกษาตอนต้น และเริ่มจริงจังในช่วง ม. 3 เริ่มจากงานเพ้นท์ งานลายไทย และได้มีโอกาสเจองานปูนปั้น ซึ่งแสดง เขาวังพระนครคีรี จังหวัดเพชรบุรี แล้วประทับใจ จึงตั้งใจเรียนสายอาชีพ ในช่วงแรกยังรู้จักของ อาจารย์ปรีชา เถาทอง อาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ อาจารย์ถวัลย์ ดัชนีย์
ความถนัด	วาดเส้น เขียนไทย เพ้นท์สีน้ำมัน อะคลิลิก การทำงานปูนปั้น
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	วิทยาลัยอาชีวศึกษาเพชรบุรี แผนกวิชาวิจิตรศิลป์
สถาบันศึกษา ระดับอุดมศึกษา	ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ ภาควิชาศิลปไทย ปริญญาโท มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์พิมพ์ ภาควิชาศิลปไทย
การศึกษาตามอัธยาศัย	ตอนสอบเข้า ด้วยเรียนเฉพาะทางที่โรงเรียน จึงเป็นการติวกับอาจารย์ เน้นการ Drawing Compost กายวิภาค และพี่ได้มีการเข้าสู่มหาวิทยาลัยด้วยโควตา ด้วยการ ยื่น Portfolio

ลำดับที่	2
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณภาณุพัฒน์ วิบูลรุ่งเรือง
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	**รางวัลที่ได้รับในระดับอุดมศึกษา** ได้รับรางวัลชนะเลิศ การประกวดศิลปะปูนปั้น แห่งประเทศไทย ระดับเยาวชน ครั้งที่ 10 ได้รางวัลชนะเลิศปูนปั้นสด ปทท. ได้รางวัลยอดเยี่ยมแห่เทียนอุบล ได้รางวัล ดีเด่น เพลินศิลป์ถิ่นนาวี
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	นักปั้นอิสระ 7 ปี รับงานตั้งแต่สมัยเรียน ปี 2
รูปแบบการทำงาน	การเข้า-ออกงาน เวลา 9:00 – 18:00 น. ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน 8 ชั่วโมง ระยะเวลาการทำงานต่อสัปดาห์ 7 วัน
รูปแบบงานที่ทำ	การปั้นตามความต้องลูกค้า รูปแบบเป็นงานปั้นไทย ปั้นสากล ไม่ว่าจะเป็นปั้นดิน ปั้นปูน ปั้นขี้ผึ้ง กระบวนการทำงาน 1. การลูกค้าติดต่อเรา 2. รับบรีฟงาน 3. ร่างสัญญา (รายละเอียดของงาน ราคา ระบุงานที่ส่ง แบ่งออกเป็นกี่งวด) 4. ส่งแบบร่าง 5. ปั้นโมเดล หรือปริ้น 3D 6. ลูกค้าตกลงจากการดูแบบแล้วเริ่มปั้นงานจริง 7. ส่งงานสมบูรณ์
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	1. ทักษะการวาดเส้น 2. มีความเข้าใจในงานประติมากรรม 3 มิติ สามารถร่างด้านหน้า ข้าง และ 45° 3. มีทักษะงานช่าง เช่น การเชื่อม มีประสบการณ์การขนย้าย ติดตั้งงาน 4. มีความรู้ในเรื่องการ เพ้นท์งานบนงานประติมากรรม 5. มีกำลังในการทำงาน
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน	Adobe Photoshop, Model 3D, cgtrader
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	รายได้ต่อเดือนโดย เฉลี่ย 35,001 - 55,000 บาท
สวัสดิการอื่น ๆ	ข้าวกลางวัน อาหาร ขนม เครื่องดื่ม
ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	ตอนนี้ยังมองในการฝึกฝีมือ พัฒนาทักษะของตนเอง และรายได้รายได้ไปเรื่อย ๆ สู่การเปิดโรงปั้นของตนเองในอนาคต ที่มีความเป็นตัวของตัวเอง
สังคมการทำงาน	อยู่กันแบบพี่น้อง มีความยืดหยุ่นในการทำงาน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลำดับที่	2
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณภาณุพัฒน์ วิบูลรุ่งเรือง
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	- มีความสุขที่ได้ทำงานที่ตัวเองรัก ได้พัฒนาทักษะ รายได้ก็ดี สามารถทำได้ตลอด - งานเหมาะกับคนที่รักอิสระ ชอบทำงานศิลปะ ไม่ต้องวุ่นวายกับการทำเอกสาร - งานปั้นส่วนใหญ่จะสร้างความจรรโลงจิตใจต่อคน โดยส่วนมากงานจะเกี่ยวข้องกับความเชื่อ ศาสนา ซึ่งความสวยงาม ก็สามารถสร้างความศรัทธาต่อผู้คนที่เห็น
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	ความต้องการของตลาดค่อนข้างมีอยู่มาก โดยส่วนมากจะเป็นวัด ทักษะที่อาชีพประติมากรควรเพิ่ม คือ ควรรู้การปั้นในทุกแขนงที่ยังไม่รู้ และทักษะคอมพิวเตอร์ เช่น การเขียน 3D เพราะสามารถนำไปปริ้นได้ เพราะช่วยย่นระยะเวลาและทุนในการทำงาน
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้	ควรฝึกทักษะพื้นฐานการวาดเส้นให้แม่น โดยด้านเฉพาะฟิกเกอร์ รู้ทั้งกระดูก กล้ามเนื้อ นำไปสู่ทักษะการปั้นฟิกเกอร์ การเรียนศิลปะต้องมีใจที่แน่วแน่ มั่นคง มีศรัทธาว่าศิลปะสามารถเลี้ยงชีพเราได้ เพราะฉะนั้นหากคุณไม่ได้เป็นศิลปินดัง ขอให้มีศรัธทา อย่าไปผิดหวัง เพราะการมีความสุขในการทำงานศิลปะ และศิลปะเลี้ยงชีพตนเองได้ ขึ้นอยู่กับว่าคุณจะเอาความสามารถศิลปะไปประยุกต์ใช้อย่างไร

ลำดับที่	3
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณเทพพงษ์ หงษ์ศรีเมือง
ชื่อเล่น	แม็ค
อายุ	30 ปี
อาชีพ	ศิลปินภาพพิมพ์
หน่วยงาน	-
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	
อุปนิสัยส่วนตัว	เรียบง่าย พูดน้อย ชอบทำอะไรที่มีความท้าทาย มีวินัยในตัวเอง
ความสนใจส่วนตัว	เริ่มจากการอยากเป็นนักกีฬาทีมชาติ จนถึงมัธยมศึกษาปีที่ 6 ชอบวาดรูปและทำให้เพื่อนช่วงมัธยมปลาย
ความถนัด	กีฬาวอลเลย์บอล การแกะภาพพิมพ์ไม้
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษา	โรงเรียนขามทะเลสอวิทยา

Chulalongkorn University

ลำดับที่	3
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณเทพพงษ์ หงษ์ศรีเมือง
ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	โรงเรียนกีฬาสุพรรณบุรี โรงเรียนสระบุรีวิทยาคม สายการเรียน ศิลป์-คำนวณ
สถาบันศึกษาระดับอุดมศึกษา	ปริญญาตรี คณะวิจิตรศิลป์ สาขาภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปริญญาโท มหาวิทยาลัยศิลปากร
การศึกษาตามอัธยาศัย	ศึกษาด้วยตนเองจากหนังสือ เช่น กายวิภาค และศึกษาทางอินเตอร์เน็ต โดยให้อาจารย์ศิลปินที่โรงเรียนและรุ่นพี่ คอยแนะนำงาน
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	**รางวัลที่ได้รับในระดับอุดมศึกษา** พ.ศ.2556 - รางวัลสนับสนุนของศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นเยาว์ครั้งที่ 30 - รางวัลยอดเยี่ยมศิลปกรรมจิตรกรรมหรือภาพพิมพ์สืบสานวัฒนธรรมล้านนา ครั้งที่ 1 - รางวัลดีเด่น การประกวดวาดรูปเกาะลอย จังหวัดชลบุรี พ.ศ.2557 - ชนะเลิศการคัดเลือกในโครงการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะร่วมสมัย ได้เดินทางไปศึกษาดูงานที่ นครลอสแองเจอลิส ประเทศ สหรัฐอเมริกา - รางวัลเหรียญเงินศิลป์พีระศรี ศิลปกรรมร่วมสมัยของศิลปินรุ่นเยาว์ครั้งที่ 31 - รางวัลสนับสนุนศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 60 - รางวัลยอดเยี่ยมศิลปกรรมจิตรกรรมหรือภาพพิมพ์สืบสานวัฒนธรรมท้องถิ่น ครั้งที่ 2 - รับทุนส่งเสริมการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมูลนิธิรัฐบุรุษ พลเอกเปรม ติณสูลานนท์ - รางวัลดีเด่นศิลปกรรมโตชิบา นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต ครั้งที่ 26 - รับเหรียญศิลป์ พีระศรี เนื่องในวันศิลป์ พีระศรี พ.ศ 2558 -รางวัลสนับสนุนศิลปกรรมแห่งชาติครั้งที่ 61 -รางวัลดีเด่นศิลปกรรมโตชิบาครั้งที่ 27 **รางวัลที่ได้รับในช่วงการทำงาน** พ.ศ. 2559 -รางวัลชมเชยศิลปกรรมช้างเผือก พ.ศ. 2560 -รางวัลอันดับ 3 ศิลปกรรมกรุงไทย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลำดับที่	3
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณเทพพงษ์ หงษ์ศรีเมือง
	- รางวัลยอดเยี่ยมศิลปกรรมออมสิน ครั้งที่ 2 ในหัวข้อ ใต้ร่มพระบารมี - รางวัลรองชนะเลิศการประกวดศิลปกรรมช้างเผือกครั้งที่ 6 พ.ศ. 2561 - รางวัลชมเชย ศิลปกรรมช้างเผือกครั้งที่ 7 พ.ศ. 2562 - รางวัลยอดเยี่ยมศิลปกรรมออมสิน ครั้งที่ 3 ในหัวข้อ ออมมรดกสินแผ่นดินแม่ - รางวัชมเชย ศิลปกรรมกรุงไทย ครั้งที่ 4 - รางวัลชมเชย ศิลปกรรมช้างเผือกครั้งที่ 8 - รางวัลดีเด่นการประกวดศิลปกรรม ปตท ครั้งที่ 34 การแสดงผลงาน **พ.ศ.2559** -The 2nd Graphic Art Competition and Exhibition - Viet Nam 2016 ประเทศเวียดนาม - 1st International Print Biennial Łód**Ź** 2016 ประเทศโปรแลนด์ - Taiwan International Biennial Print Exhibit: 2016 ROC ประเทศไต้หวัน - Xuyuan International Printmaking Biennale Committee - The Centre for Contemporary Printmakin Seacourt Print Workshop LTD is a company registered in Northern Ireland with Company Number NI24162 ณ ไอซแลนด์เหนือ **พ.ศ.2561** - Guanlan International Print Biennial 19 ณ ประเทศจีน **พ.ศ.2560** - Guanlan International Print Biennial 17 ณ ประเทศจีน
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	ศิลปินภาพพิมพ์อิสระ เป็นเวลา 4 ปี
รูปแบบการทำงาน	วันจันทร์ - วันศุกร์ ช่วงกลางวัน ดูแลร้าน ช่วงกลางคืน ทำงานศิลปะ เวลา 18:00 - 1:00 น. ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน 7 ชั่วโมง ระยะเวลาการทำงานต่อสัปดาห์ 7 วัน วันเสาร์ – วันอาทิตย์ การจัด Workshop ภาพพิมพ์ เวลา 09:30 - 16:00 น.

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลำดับที่	3
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณเทพพงษ์ หงษ์ศรีเมือง
รูปแบบงานที่ทำ	ทำงานเกี่ยวกับสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์ไม้ตามแรงบันดาลใจของตนเอง หรือการส่งประกวด 1. ออกแบบทางภาพร่าง และความคิด 2. หาข้อมูล ลงพื้นที่จริง 3. ทำภาพร่าง 4. วิเคราะห์ภาพร่างว่าตอบโจทย์ที่เรานำเสนอ 5. ขยายภาพร่าง 6. ดราฟลงแผ่นไม้ 7. เริ่มแกะไม้ 8. พิมพ์งาน 9. โปรโมทและจำหน่ายผลงาน มี 2 ทาง คือ 1) ขายด้วยตนเอง จะต้องมีฐานลูกค้าแล้ว มีนักสะสมคอยเก็บสะสมงานเราตลอด 2) เซ็นสัญญากับแกลอรี่ จะมีการโดนหักเปอร์เซ็นต์ ข้อดี คือ เขาจะหาลูกค้าให้เราเรื่อย ๆ **บุคคลที่ติดต่อในการทำงาน** 1. ผู้ขายอุปกรณ์ การทำงาน 2. แกลลอรี่ 3. นักสะสม
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	1. มีการวางแผนในการทำงาน 2. มีระเบียบวินัย 3. มีความสะอาด 4. มีการพัฒนาเทคนิคใหม่ในการสร้างสรรค์งาน 5. รู้คุณสมบัติของวัสดุ และอุปกรณ์การทำงาน 6. มีความประณีตในการทำงาน 7. มีความสม่ำเสมอในการทำงาน 8. รู้จักการรักษาแม่พิมพ์ เช่น จากความชื้น 9. รู้จักการโปรโมทผลงาน 10. มีการวางเป้าหมายของงาน ผลักดันตนเอง
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน	Adobe photoshop

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลำดับที่	3
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณเทพพงษ์ หงษ์ศรีเมือง
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	ประมาณเฉลี่ยที่ 75,001 – 95,000 บาท ขึ้นกับการออกผลงาน
สวัสดิการอื่น ๆ	-
ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	การส่งผลักดันผลงานภาพพิมพ์ของตนเองในเข้าสู่ระดับนานาชาติ และมีแนวโน้มการทำอาชีพอาจารย์พิเศษของมหาวิทยาลัย
สังคมการทำงาน	โดยมีสมาคมของศิลปินภาพพิมพ์ ที่หอศิลป์เจ้าพระยา กลุ่มเพื่อนศิลปินที่จะรวมตัวกันจัดงานแสดงกลุ่มอยู่เสมอ
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	**ความรู้สึกต่อตนเอง** ชอบ และมีความสุขทุกครั้งในการทำงาน รู้สึกว่าศิลปะ คือชีวิตของพี่ ยิ่งงานใกล้เสร็จ ยิ่งเห็นภาพรวม และรู้สึกอิ่ม โดยรูปแบบงานภาพพิมพ์ เป็นงานค่อนข้างเหมาะกับคนที่มีระเบียบวินัยสูง เป็นคนละเอียด ด้วยเนื้องานค่อนข้างมีหลายขั้นตอน **ความรู้สึกต่อสังคม** ผลงานศิลปะเป็นการเปิดมุมมองของสังคม แม้อาจจะเป็นสิ่งที่ได้ได้สวยงาม แต่ก็สร้างความรู้สึกให้กับคนรู้สึกได้
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	นักสะสมเริ่มเก็บผลงานภาพพิมพ์มากกว่าเมื่อก่อน ด้วยแนวผลงานศิลปะไทย เริ่มมีความชัดเจน และสู่นานาชาติมากขึ้น ใน โปสแลนด์ เยอรมัน ญี่ปุ่น และได้มีการพยายามรวมตัวนักศึกษาส่งผลงานไปต่างประเทศ มุ่งสร้างความรู้และโอกาสในวงการภาพพิมพ์ ชื่อ PPPstudio
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้	ให้เด็กรู้ตัวเร็ว พยายามฝึกพื้นฐานทักษะให้เร็ว โอกาสในการประสบความสำเร็จก็จะเร็วตาม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ลำดับที่	4
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณสมฤทัย วงศ์ใหญ่
ชื่อเล่น	กรุ๊งกริ๊ง
อายุ	27
อาชีพ	ศิลปินศิลปะไทย
หน่วยงาน	-
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	
อุปนิสัยส่วนตัว	เป็นคนโลกส่วนตัวสูง มองโลกในแง่ดี

ลำดับที่	4
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณสมฤทัย วงศ์ใหญ่
ความสนใจส่วนตัว	ชอบภาพจิตรกรรมไทยโบราณ จิตรกรรมฝาผนัง ชื่นชอบผลงานของศิลปินไทยหลายท่าน เช่น อาจารย์จักรพันธุ์ โปยษยกฤต อาจารย์เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์ สนใจเรื่องราวในพระพุทธศาสนา ไตรภูมิ กฎแห่งกรรม พระธรรมค่าสอนเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน
ความถนัด	ความรู้ในเรื่องพระพุทธศาสนา ไตรภูมิ หลักธรรมคาสอน
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	วิทยาลัยอาชีวศึกษาเสาวภา กรุงเทพมหานคร
สถาบันศึกษาระดับอุดมศึกษา	ปริญญาตรี คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาวิชาทัศนศิลป์ ภาควิชาศิลปไทย ปริญญาโท คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาวิชาทัศนศิลป์ ภาควิชาศิลปไทย
การศึกษาตามอัธยาศัย	สมัครสอบด้วยการยื่นแฟ้มผลงาน โครงการนักเรียนผู้มีประวัติดีเด่นทางศิลปะปฏิบัติ เตรียมประกาศนียบัตรที่เคยได้รับรางวัล และทำแฟ้มผลงานโดยใส่ผลงานในช่วงที่ศึกษาตอน ปวช. 3ฝึกงานที่สานักช่างสิบหมู่ จ. นครปฐม ผลงานการออกแบบ ผลงานจิตรกรรมไทย การดรออิ้ง งานเพ้นท์ งานปั้น ต่าง ๆ และเรียนดรออิ้งจากรุ่นพี่จิตรกรรมศิลปากร ก่อนสอบ 1 คอร์ส
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	**รางวัลที่ได้รับในระดับอุดมศึกษา** รางวัลเหรียญทองแดง จิตรกรรมบัวหลวง ประจำปี 2560 รางวัลเหรียญทองแดง จิตรกรรมบัวหลวง ประจำปี 2561 รางวัลเหรียญทอง จิตรกรรมบัวหลวง ประจำปี 2563
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	อาชีพ ศิลปินอิสระ เป็นเวลา 1 ปี
รูปแบบการทำงาน	การเข้า-ออกงาน ไม่แน่นอน ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน 10 ชั่วโมง ระยะเวลาการทำงานต่อสัปดาห์ 7 วัน
รูปแบบงานที่ทำ	เขียนภาพจิตรกรรมไทย และทำงานประกวด

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลำดับที่	4
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณสมฤทัย วงศ์ใหญ่
	1. ศึกษาค้นคว้าเรื่องราวที่สนใจ เช่น เรื่องพุทธประวัติ เลือกมา 1 ตอน แล้วศึกษาการถ่ายทอดภาพเล่าเรื่องในจิตรกรรมไทยโบราณ หรือจิตรกรรมทิเบต เปอร์เซีย เป็นแรงบันดาลใจ นำมาพัฒนาเป็นรูปแบบของตนเอง 2.ทำสเก็ต เขียนใส่กระดาษขนาดเล็ก กำหนดเนื้อหาเรื่องราว การวางองค์ประกอบให้เหมาะสม ลงสีคร่าวๆ 3. ทำการเตรียมพื้นเฟรม จัดเตรียมโครงไม้ขึงด้วยผ้าดิบ แล้วทารองพื้นด้วยดินสอพองผสมกาวเม็ดมะขาม และขัดพื้นให้เรียบ 4. การร่างภาพ นำภาพสเก็ตมาขยายลงเฟรม ปรับโครงสร้าง และรายละเอียดให้ลงตัว 5. ลงสี เริ่มจากลงสีบรรยากาศโดยรวม แล้วตัดเส้นเก็บรายละเอียด 6. วิเคราะห์ผลงานภาพรวม แล้วปรับแก้ให้สมบูรณ์
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	1. ความมีระเบียบวินัย อดทน มุ่งมั่น ทำงานอยู่กับผลงานได้นาน 2. มีความตั้งใจ ประณีตละเอียดอ่อน ใจเย็น 3. ศึกษาหาความรู้ในเรื่องที่ทำอยู่เสมอ ให้เข้าใจแตกฉาน
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน	Adobe Photoshop
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	15,001 – 35,000 บาท
สวัสดิการอื่น ๆ	-
ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	เป็นในรูปแบบของการพัฒนาผลงาน
สังคมการทำงาน	เป็นการทำงานคนเดียวใน Studio
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	งานมีความเหมาะสมกับตนเองมาก เพราะชอบทำงานอิสระ เป็นนายตัวเอง ได้เขียนงานจิตรกรรมไทย ทำให้จิตใจสงบ มีความสุข ได้ใช้ทักษะตามความถนัดของตนเองอย่างเต็มที่ การเงินมีพอใช้ จ่าย สร้างสรรค์ผลงานจิตกรรมไทยพุทธประวัติ เป็นการอนุรักษ์และสืบทอดศิลปกรรมไทยและได้ เผยแพร่พระธรรมคา สอนให้แก่ผู้คนช่วยจรรโลงจิตใจให้มีความสุข ความสงบและมีจิตใจที่ดีขึ้น
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	อาจเปลี่ยนแปลงทางสายอาชีพเป็นอาจารย์สอนศิลปะไทย เพื่อให้มีความมั่นคงมากยิ่งขึ้น
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้	ขยันฝึกซ้อมพัฒนาทักษะฝีมือให้ดี และวิธีการแสดงออกทางด้านคิดและจินตนาการให้มีเอกลักษณ์ เฉพาะตัวโดดเด่น ศึกษาความรู้ในด้านที่เราสนใจให้แตกฉาน และศึกษาความรู้ด้านอื่น ๆ ให้

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลำดับที่	4
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณสมฤทัย วงศ์ใหญ่
	หลากหลายเพื่อนำมา ประยุกต์ใช้ ในการปรับปรุงและพัฒนาผลงานของตนเอง ในการทำอาชีพนี้จะต้องมีความมุ่งมั่น ตั้งใจ ให้เวลากับการทำงานและพัฒนาผลงานตัวเองอยู่เสมอ

ลำดับที่	5
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณกวิตา วัฒนะชยังกูร
ชื่อเล่น	แพรว
อายุ	34 ปี
อาชีพ	Performance Artist, Visual Artist
หน่วยงาน	-
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	
อุปนิสัยส่วนตัว	คนขี้อาย เป็นคนเงียบๆ และพอโตขึ้นชอบการถกเถียง คิดวิเคราะห์ การวิพากวิจารณ์ ตั้งคำถามกับเรื่องตั้ง ๆ
ความสนใจส่วนตัว	มองว่าไม่ใช่แค่เรื่องศิลปะ แต่เป็นเกี่ยวกับการค้นหาในทุก ๆ เรื่องและการตั้งคำถามที่จริงแท้ ปรัชญา อยู่เหนือคำจำกัดความ โดยส่วนนี้ ให้ความสนใจเรื่องแรงงาน ปัญหา การกดขี่ทางเพศ ความไม่เท่าเทียม
ความถนัด	สิ่งที่ชอบคือ ด้านเพอร์เฟอร์แมนอาร์ท เพราะมันไม่ใช่การแสดงแต่เป็นความจริง ความพิเศษของศาสตร์การแสดง คือ สิ่งที่ดี คือการแยกตัวเองออกจากตัวเองอย่างสิ้นเชิง เพราะมันทำให้เกิดจินตนาการทำให้เกิด powerful thought จากจินตนาการที่เรานำไปสู่การพรีเซนตนเอง
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	Westbourne Grammar School, Australia สายการเรียน Drama
สถาบันศึกษา ระดับอุดมศึกษา	RMIT University Bachelor of Arts (Fine Art), Major painting
การศึกษาตามอัธยาศัย	การเตรียมตัวจะเป็นการทำแฟ้มสะสมผลงานด้านศิลปะ การสเก็ตไอเดีย งานวาดเส้น งานเพ้นท์ งานภาพประกอบ
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	รางวัลที่ได้รับในระดับอุดมศึกษา -

ลำดับที่	5
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณกวิตา วัฒนะชยังกูร
	รางวัลที่ได้รับในช่วงการทำงาน 10 Finalist Asia Thailand
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	10 ปี ตั้งแต่ ปี 2011
รูปแบบการทำงาน	มีการศึกษาค้นคว้าต่างจังหวัด ต่างประเทศ 3-4 เดือน พร้อมเพื่อน 1 ท่าน ในการถ่าย การเก็บข้อมูล ระยะเวลาสร้างงานระยะเวลา 4 -5 เดือน โดย 1 ซีรี มี 5 ชิ้น ตกเดือนละ1 ชิ้น หรือสองเดือน 1 ชิ้น ขึ้นอยู่กับงาน เป็นการทำงานที่มองสโคปงานเป็นโครงสร้างใหญ่ ในอาทิตย์หนึ่งถ่ายงาน 2-3 วัน ในวันเสาร์อาทิตย์ ตอบอีเมล คิดไอเดีย หาแรงบันดาลใจ
รูปแบบงานที่ทำ	1. การค้นคว้า หาไอเดียแรงบันดาลใจ 2. ขั้น Production 3. จะมีการคุยกับช่าง เพื่อให้สร้างโครงสร้างตามที่คิดไว้ใน Studio 4. ศิลปินทำการฝึกฝน กับโครงสร้างว่าโครงสร้างโอเคไหม 5. การแสดง Performance Art กับโครงสร้างที่สร้างไว้ พร้อมการถ่ายการแสดง Performance Art 6. Post-Production 7. การตัดต่อวีดิโอผลงาน มีการดึงสี ทำภาพให้สวยงามในคอม
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	1. ต้องเป็นคนที่หาข้อมูล หาเรื่องราว แต่มากกว่านั้นคือ การคิดงานที่แปลกใหม่ สามารถ Perform ภาพที่ไม่เคยมีคนคิดมาก่อน 2. ตกตะกอนไอเดียได้ ที่เป็น Original idea 3. สามารถแสดงงาน visual ที่เป็นสัญลักษณ์ มีความหมายได้ 4. เป็นคนคิดลึกซึ้ง 5. ความรู้และทักษะในการตัดต่อ การถ่ายทำ
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน	After Affect, Premiere Pro
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	ไม่ระบุ จะได้งานสนับสนุนจากคอลเลเตอร์ รัฐบาล หอศิลป์ หรือบริษัทที่สนใจ และได้มีการทำงานด้วย
สวัสดิการอื่น ๆ	-

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลำดับที่	5
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณกวิตา วัฒนะชยังกูร
ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	การเติบโตของศิลปิน จะเป็นการก้าวหน้าในเรื่องของแนวคิดในการสร้างงาน คิดต่อยอดงานของตนเอง เช่น ระบบทุนนิยม เกษตรกรรม แรงงาน ช่วงการเปลี่ยนของมนุษย์กับหุ่นยนตร์ และมีการพัฒนาคือมีการได้คุยกับคนในศาสตร์ต่าง ๆ มองความสำเร็จว่าไม่ใช่เรื่องเงินทอง
สังคมการทำงาน	สังคมจะเป็น Art world เป็นสังคมของคนที่คิดลึกซึ้ง ไม่ใช่แค่ไทยและออสเตรเลีย ทำให้พี่แพรวได้มีคอนเนกชันที่กว้าง
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	เหมาะสม เพราะพี่แพรวรู้สึกว่า เราไม่ได้เป็นเรา เราได้แสดงเป็นเครื่องจักร เป็นคนอื่นที่เราพูดถึง เหมาะกับกับคนคิดอะไรลึกซึ้ง ตั้งคำถามกับโลกใบนี้ และต้องมีการศึกษาเข้าใจศาสตร์อื่น ๆ เช่น ด้านวิทยาศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ การทำให้เทคโนโลยีเป็นประชาธิปไตยมากขึ้น เทคโนโลยีทำให้มนุษย์มีความเสมอภาคกันมากที่สุด งานนี้ส่งผลต่อสังคม ในด้านของการตระหนักรู้ว่ามีสิ่งนี้เกิดขึ้นในสังคม ทำให้คนตั้งคำถาม เรื่องความเท่าเทียม ความเสมอภาค และทำอย่างไงให้เกิดความเสมอภาคมากขึ้น ทำอย่างไรให้ไม่เกิดการกดขี่ และเราทุกคนซึ่งอยู่ในระบบทุนนิยม มีความรับผิดชอบให้สิ่งนี้เกิดการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีได้อย่างไรบ้าง
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	ทักษะ performance ในโลก Metaverse โดยจะต้องใช้โปรแกรม และมีการอัด performance จากที่แต่ก่อนเป็น live performance แล้วให้ Avatar ของตนเอง performance ไป เป็นการโชว์งานบนโลกเสมือน
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้	อ่านหนังสือที่ตนเองสนใจเยอะ ๆ และค้นคว้าให้มาก เพื่อนำมาเป็นเนื้อหาในการแสดงผลงานของเรา และต้องปรับตัวเองให้เข้ากับเทคโนโลยีกำลังเกิดขึ้น

ลำดับที่	6
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณน้ำใส ศุภวงศ์
ชื่อเล่น	จั๊ก
อายุ	28
อาชีพ	Digital Designer
หน่วยงาน	Punchup
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	

ลำดับที่	6
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณน้ำใส ศุภวงศ์
อุปนิสัยส่วนตัว	ขี้สงสัย ชอบถาม ชอบทำงานคนเดียว
ความสนใจส่วนตัว	อ่านหนังสือการ์ตูน วรรณกรรม อ่านบทสัมภาษณ์ ศิลปิน และนักออกแบบตามนิตยสาร ตั้งแต่ประถม จนถึงเรียนจบ อยากเป็นนักวาดภาพประกอบมาตลอด น่าจะเพราะชอบอ่านหนังสือบทความในแมกกาซีน แล้วสนุกกับการดูภาพประกอบ > ได้เริ่มทำภาพประกอบแบบได้เงินตอนปี 2 แล้วก็รับจ๊อบประปรายมาเรื่อย ๆ ซึ่งนำมาสู่การได้งานที่ The MATTER แต่พอทำที่แมทเทอร์ ซึ่งต้องทำภาพประกอบจำนวนมหาศาล เลยรู้สึกอิ่มตัว และคิดว่าด้วยทักษะและความสนใจที่มีอาจจะไม่ได้พัฒนาให้งานดีได้มากกว่านี้เท่าไหร่ - ช่วง ม.ปลายเริ่มอยากทำโฆษณา เพราะอ่านคอลัมน์ 'พื้นที่โฆษณา'ใน อะเดย์ แล้วไอเดียมันดูน่าตื่นเต้น แต่พอได้ไปฝึกงานตอนปี 3 แล้วรู้สึกว่าไม่ค่อยถูกจริตกับวิธีการทำงาน และผลลัพธ์ทางสังคม - ช่วงทำแมทเทอร์ ได้ทำงานอีกประเภทคือ infographic ซึ่งรู้สึกว่าถูกจริต เพราะสนุกกับการสรุปเนื้อหา และได้เข้าไปมีส่วนร่วมกับการหาวิธีเล่ามากกว่าตอนทำภาพประกอบ เลยนำมาสู่งานที่ทำในปัจจุบัน
ความถนัด	สนุกกับการใช้ทักษะวิชาศิลปะ ในการทำการบ้านวิชาอื่น ๆ เช่น ภาษาไทย วิทยาศาสตร์ สังคม เพื่อทำให้การบ้านดูน่าสนใจมากขึ้น ทดแทนความไม่สมบูรณ์ของเนื้อหา
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	เตรียมอุดมศึกษา สายการเรียนวิทย์ คณิต
สถาบันศึกษาระดับอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะมัณฑณศิลป์ สาขาวิชา นิเทศศิลป์
การศึกษาตามอัธยาศัย	ติวที่ สถาบันออกแบบ Art Studio อ่านนิตยสาร และ Blog ส่วนตัวของนักออกแบบและศิลปินที่ชอบ
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	-
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	

ลำดับที่	6
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณน้ำใส ศุภวงศ์
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	Art Director องค์กร The MATTER เป็นเวลา 2 ปี Digital Designer องค์กร Punchup เป็นเวลา 2 ปี
รูปแบบการทำงาน	การเข้า-ออกงาน 10:00 -19:00 น. ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน 8 ชั่วโมง ระยะเวลาการทำงานต่อสัปดาห์ 5 วัน
รูปแบบงานที่ทำ	ทำงานร่วมกับนักเขียนและโปรแกรมเมอร์ โดยนักเรียนจะเป็นคนเตรียมข้อมูล และวาง Storyboard ส่วน Digital Designer มีหน้าที่นำ Storyboard นั้นไปดีไซส์ต่อและส่งต่อให้โปรแกรมเมอร์เขียนโค้ดให้เป็นเว็บไซต์จริง
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	ทักษะในการใช้โปรแกรมออกแบบต่าง ๆ ทักษะการนำเสนองานให้ไหลลื่นและน่าสนใจ ความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ข้อมูลใหม่ ๆ และต้องทำงานในประเด็นที่หลากหลาย
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน	Adobe Creative Suite, Figma, Google Sheet, Flourish
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	35,001-55,000 บาท
สวัสดิการอื่น ๆ	โบนัส ประกันสังคม วันหยุด วันลา วันพักร้อน Providence Fund
ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	โครงสร้างองค์เป็นแบบ Flat Organization มีแค่ 2 ระดับ คือ Founder และพนังงาน แต่ละปีจึงไม่ได้มีการขึ้นตำแหน่ง แต่มีการขึ้นเงินเงินตามผลงานราว 10 %
สังคมการทำงาน	มีความกระตือรือร้นในการทำงานสูง และมีความสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน เปิดรับความคิดเห็นโดยไม่สนใจอายุและตำแหน่ง
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	1. เหมาะมาก เพราะงานเปิดโอกาสให้ได้ใช้ทักษะครบทุกด้านในชีวิต ทั้งการออกแบบและกาย่อยข้อมูล เรตเงินเดือนโอเคเมื่อเทียบกับมาตรฐานวงการออกแบบ 2. ชอบที่งานมีสัดส่วนที่ได้อยู่กับตัวเองและร่วมงานกับคนอื่นในปริมาณที่เหมาะสม 3. เป็นงานที่เน้นการนำเสนอข้อมูลยากๆ ซับซ้อนให้เข้าถึงง่าย ถือเป็นการให้ความรู้สังคม และนำไปสู่การตั้งคำถามในหลายๆ เรื่องที่ไม่ปกติ
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	คิดว่าเป็นอาชีพที่มีความต้องการในปัจจุบัน เพราะเป็นยุคมีข้อมูลข่าวสารจำนวนมาก และเทรนด์ของคนยุคใหม่ค่อนข้างให้ความสำคัญกับการรับสารอย่างลึกซึ้ง

ลำดับที่	6
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณน้ำใส ศุภวงศ์
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้	1. ฝึกการอ่านจับใจความ เพราะงานต้องอยู่กับข้อมูลข่าวสารจำนวนมาก 2. ต้องไม่รังเกียจวิชาคณิตศาสตร์ เพราะงาน 30% เกิดใน Google sheet 3. เวลาเจองานที่ชอบ ควรตอบตัวเองให้ได้ว่าชอบเพราะอะไร องค์ประกอบอะไรที่ทำให้งาน นั้นน่าสนใจ

ลำดับที่	7
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณอติกานต์ อินทราสุขพร
ชื่อเล่น	แก้ว
อายุ	25
อาชีพ	Concept artist & Storyboard artist
หน่วยงาน	Riff studio
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	
อุปนิสัยส่วนตัว	เป็นคนเก็บตัวเงียบ ๆ ในสังคมจะชอบสังเกตคน มากกว่าเป็นคนพูด สื่อสารอารมณ์ผ่านงานศิลปะได้ดีกว่า
ความสนใจส่วนตัว	ชอบดูการ์ตูน หลากหลายแนว ตั้งแต่ยุคการ์ตูนไทย การ์ตูนญี่ปุ่น และเป็นศิลปินเกาหลี การ์ตูน Disney การ์ตูนจิบลิ ชอบศิลปะตั้งแต่อนุบาล พอมีคนชื่นชอบและทำศิลปะต่อมาเรื่อย ๆ จนพัฒนาจนโต ประจวบกับต้องการเข้าสายศิลปกรรม ที่โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) และได้ฝึกประมาณ 3 เดือนก่อนเข้า เป็นวาดเส้น และสีน้ำ และเมื่อสอบติดก็ฝึกฝีมือมาเรื่อย ๆ ผลงานที่ชอบ คือ Love death robot zimablue,ice วิชาที่ชอบตอนเรียนมหาวิทยาลัย Concept Art, การวาด Comic Art, Anatomy
ความถนัด	การวาดรูปการ์ตูน สายวิชาการอยู่ในระดับดี แต่ไม่ได้ชอบ มีความถนัดด้านโปรแกรม ตัดต่อคลิป
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (ฝ่ายมัธยม) สายการเรียน ศิลปกรรม
สถาบันศึกษาระดับอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ สาขาวิชานิเทศศิลป์
การศึกษาตามอัธยาศัย	Youtube Behind the sense, Tutorial Animation ,หนังสือ

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลำดับที่	7
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณอติกานต์ อินทราสุขพร
	Animation Artbook ต่าง ๆ twitter
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	**รางวัลที่ได้รับในระดับอุดมศึกษา** - รางวัล ศึกชิงแฮปปี้ไม่ใช่เล่น 9 ยุธภพ ของหน่วยงาน Dtac - รางวัล silent manga 6 ของหน่วยงาน COAMIX Inc **รางวัลที่ได้รับในช่วงการทำงาน** -รางวัล line sticker contest ของหน่วยงาน line Thailand
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	อาชีพ Concept artist & Storyboard artist องค์กร Riff studio เป็นเวลา 3 ปี
รูปแบบการทำงาน	การเข้า-ออกงาน 10:00-19:00 น. ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน 8 ชั่วโมง ระยะเวลาการทำงานต่อสัปดาห์ 5 วัน
รูปแบบงานที่ทำ	เป็นอยู่ในส่วน Pre Production ของงาน Animation เป็นผู้พัฒนางานจากสคลิปที่ได้รับมอบหมาย งานแบ่งออกเป็น 3 สิ่งที่ต้องวาด ได้แก่ 1. คาแรกเตอร์ 2. ฉาก 3 .Prop เพื่อทำ Key Visual และ Story Board สร้างเป็นลำดับเหตุการณ์ แสดงการเคลื่อนไหวของตัวละคร และการเคลื่อนไหวของกล้อง โดยจะมีการทำงานประชุมร่วมกับทีมอยู่เสมอ รับคอมเม้นและปรับแก้อยู่เสมอให้อยู่ทิศทางเดียวกัน มีการนำเสนองานทุกอาทิตย์
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	1. มีทักษะทางด้านศิลปะ การวาดรูปการ์ตูน 2. สามารถวาดภาพที่เป็น Perspective ได้ 3. ทักษะในการเก็บรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล ค่อนข้างมีความรู้รอบตัว มีความละเอียดในการออกแบบ 4. มีทักษะการใช้โปรแกรมดิจิตอลเพ้นท์ได้ดี 5. มีความหยืดหยุ่น สามารถวาดได้หลากหลายสไตล์ตรงตามกับที่ได้รับหมอบหมาย 6. มีทักษะการนำเสนองาน
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน	Photoshop, Illustrator, Adobe After Effects
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	15,001 – 35,000 บาท
สวัสดิการอื่น ๆ	ประกันสังคม วันหยุด วันลา วันพักร้อน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลำดับที่	7
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณอติกานต์ อินทราสุขพร
	มีฟิตเนส
ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	เดือนเริ่มต้นมีการขึ้นทุกปี และถ้ามีความสามารถสูงจะสามารถขึ้นเป็น supervisor ที่ต้องคุยกับแผนกอื่นเพิ่มขึ้น อำนาจการตัดสินใจเพิ่มขึ้น ส่วนการหารายได้เสริมจะขึ้นอยู่กับความสามารถทักษะ และการนำเสนองานของแต่ละบุคคล เพราะจะสามารถรับงานของต่างประเทศได้
สังคมการทำงาน	เป็นสังคมของคนศิลปะที่ชอบสิ่งเดียวกัน ด้วยเป็นบริษัทที่ทำงานอนิเมชั่นโดยเฉพาะ
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	ความรู้สึกต่อตนเอง ชอบ ค่อนข้างพอใจ ด้วยทักษะของตนเองเหมาะกับงาน ด้วยถนัดด้านการวาดลายเส้น จึงเหมาะสมกับการทำสตอรี่บอร์ด และมีความสุขที่ทำงานออกมาได้ดี ความรู้สึกต่อองค์กร ความรู้สึกต่อสังคม เป็นส่วนหนึ่งของการสร้างอุตสาหกรรมแอนิเมชัน ซึ่งมีทั้งของไทยและของต่างประเทศ
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	อาชีพนี้เป็นที่ต้องการของตลาดแรงงาน เพราะผู้บริโภคมีการดูสื่อมากขึ้น โดยทักษะที่ต้องพัฒนา คือ ต้องรู้จักเพิ่มความรู้รอบตัว และการใช้เทคโนโลยี เทคนิคการใช้โปรแกรมใหม่ๆ ซึ่งทำให้การทำงานง่ายขึ้น และศึกษาเทรนการออกแบบ การเล่าเรื่อง และเทคนิคการสร้างแบบใหม่ๆ ต้องตามมีการติดตามและพัฒนาตัวเองอยู่เสมอ
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้	น้องที่สนใจเรื่อง Concept artist แนะนำให้ ศึกษาเรื่องการออกแบบ และการลงสี ทฤษฎีศิลป์ การตีความ Perspective ความรู้รอบตัว ส่วน Storyboard artist น้องฝึกเรื่อง Anatomy Perspective มุมกล้อง ภาษาทางภาพยนตร์ เป็นหลัก อยากให้น้องมีความเข็มแข็ง และมีการจัดการชีวิตที่ดี เพราะเรื่องสุขภาพก็เป็นสิ่งสำคัญ ที่จะทำให้งานหลักดำเนินต่อไปได้

ลำดับที่	8
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณเอกสิทธิ์ เตรียมตั้ง
ชื่อเล่น	โจ้
อายุ	29 ปี
อาชีพ	Animator

ลำดับที่	8
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณเอกสิทธิ์ เตรียมตั้ง
หน่วยงาน	Liff Studio
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	
อุปนิสัยส่วนตัว	เป็นคนช่างสังเกต การเคลื่อนไหวทุก ๆ อย่างบนโลกใบนี้ ตลอดเวลา การขยับ มีความมุ่งมั่น
ความสนใจส่วนตัว	ชอบการวาดรูปตั้งแต่เด็ก และมีความสามารถด้านคณิตศาสตร์ และฟิสิกส์อยู่ด้วย พวกเรื่องยาก ๆ จึงคิดว่าตนเองน่าจะเหมาะกับคณะสถาปัตยกรรม ภาควิชานิเทศศิลป์ แต่ได้เข้าไปศึกษา ได้พบของมหาวิทยาลัยลาดกระบังซึ่งสาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล มีเดียเมื่อได้เข้าไปดูรายวิชา ก็รู้สึกอยากเรียน และตัดสินใจเข้าที่นี้ ตอนสอบเข้าเป็นการวาดโปสเตอร์หนัง และสตอรี่บอร์ด รู้ตัวตอนปี 2 ในระดับมหาวิทยาลัย ที่จะต้องเลือกสาย ระหว่างอนิเมชั่น กับภาพยนตร์ โดยได้เริ่มเห็นว่าตนเองไม่ชอบความวุ่นวายในการสร้างภาพยนตร์ ที่มีเรื่องของ การแคสนักแสดง การจัดแสง ก็ต้องรอแสงของจริง ศิลปินที่ชอบ มาซาชิ คิชิโมโต้ (นักวาดการ์ตูนนารูโตะ) ผู้กำกับที่ชื่นชอบ Christopher Edward Nolan Animator ที่ชอบ คุณตุลย์ วีรภัทร ชินะนาวิน
ความถนัด	วาดรูป คณิตศาสตร์ ฟิสิกส์ การวาดการ์ตูน การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์สร้างงาน
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	โรงเรียนบุญวัฒนา 2 สายวิทย์คณิต
สถาบันศึกษาระดับอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชานิเทศศิลป์ แต่ได้เข้าไปศึกษา สาขาวิชาภาพยนตร์และดิจิทัล
การศึกษาตามอัธยาศัย	ได้เข้าไปติวกับรุ่นพี่ที่มหาวิทยาลัย เป็นจากรุ่นพี่ และโครงการของทางมหาวิทยาลัย ทำให้ได้แนวข้อสอบ
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	**รางวัลที่ได้รับในช่วงอุดมศึกษา** การแข่งขันรางวัล SCG Young Thai Artist Award Animation เรื่อง จิตสู้มาร ทำงานที่ Riff Animation Studio Animator festival **รางวัลที่ได้รับในช่วงการทำงาน**

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลำดับที่	8
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณเอกสิทธิ์ เตรียมตั้ง
	เมย์ไหน, นาคี 2, 9 ศาสตรา
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	มีการฝึกงาน ที่บริษัท Animania Co.,Ltd และ Lunchbox Studio อาชีพ Animator องค์กร Riff Studio เป็นเวลา 7 ปี
รูปแบบการทำงาน	การเข้า-ออกงาน เวลา 10:00 -19:00 น. ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน 8 ชั่วโมง ระยะเวลาการทำงานต่อสัปดาห์ 5 วัน
รูปแบบงานที่ทำ	อยู่ในขั้นกระบวนการ Production คือ นำคาแรกเตอร์ที่เป็น 2D จากฝ่าย Pre Production มาทำเป็นโมเดล 3 มิติ ที่ขยับได้พร้อมใช้งาน โดยตำแหน่ง Animator จะมีการทำงานร่วมกับ (Model มีหน้าที่ ทำคาแรกเตอร์ที่เป็น 2D เป็นโมเดล 3 มิติ) (ฝ่าย Rigging มีหน้าที่ ใส่กระดูก วางระบบ) และ (Layout ผู้วางกล้องและโมเดล ไว้ตามที่ storyboard ออกแบบ) โดย Animator จะเป็นคนทำงานต่อตำแหน่ง Layout คือ เป็นผู้ที่มีหน้าที่ทำให้ตัวละครและองค์ประกอบต่าง ๆ ในฉากเคลื่อนไหวได้ ตามเนื้อเรื่องได้อย่างเป็นธรรมชาติ เปรียบเสมือนตัวแสดงในภาพยนตร์ เมื่อจบงานในส่วน Production หลังจากนั้นส่งงานต่อให้กับฝ่าย Post Production ต่อไป ด้วยกระบวนการงานจะมีการเชื่อมต่อกันไปจนครบเรื่อง
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	1. ความช่างสังเกต เก็บรายละเอียด 2. ความเข้าใจเรื่องของกายวิภาคของคนและสัตว์ เชื่อมโยงกับการเคลื่อนไหวให้ได้เป็นอย่างธรรมชาติ 3. มีความรับผิดชอบสูง 4. สามารถทำงานเป็นทีมได้
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน	Autodesk Maya, Quick Time
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	35,000-55,000 บาท
สวัสดิการอื่น ๆ	ประกันสังคม วันหยุด วันลา วันพักร้อน มีฟิตเนส มีความยืดหยุ่นทางเวลา คือ สามารถบริหารเวลาในการทำงานได้ แค่สำคัญคือ งานต้องเสร็จ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลำดับที่	8
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณเอกสิทธิ์ เตรียมตั้ง
ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	ขึ้นอยู่กับความสามารถ ความผิดชอบเป็นหลัก และทำอะไรมากกว่าการทำงานออฟฟิต ซึ่งผู้เชี่ยวชาญเห็นว่ามีผลอย่างมาก เพราะได้ตอบสนองความสุขส่วนบุคคล และได้แสดงความสามารถส่วนตัว เป็นโอกาสที่คนอื่นได้เห็นความสามารถของเรา ซึ่งผลงานจะต่างจากการทำงานในบริษัทที่มีความเกี่ยวข้องกับลูกค้า
สังคมการทำงาน	เป็นสังคมของคนที่มีความเป็นมืออาชีพ การทำงานเป็นระบบ มีการทำงานเป็นทีม และพูดคุยกัน เพื่อความเป็นไปได้ของผลงานที่ต้องเสร็จ
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	- งานตอบโจทย์กับตนเองมาก เพราะเริ่มงานด้วยความรู้สึกของการที่อยากฝึกฝน อยากเก่ง คำนึงถึงเงินรองมา เพราะเมื่อมีความสามารถ เงินก็จะตามมาเอง - งานเหมาะกับคนที่มีความหยืดหยุ่นทำงานร่วมกับคนอื่นได้ ไม่เก็บตัวมาจนเกินไป - งานของอนิเมเตอร์ จะไปช่วยจุดประกายให้กับสังคมรู้สึกว่า งานภาพยนตร์อนิเมชั่นว่าของคนไทยก็ทำได้ สร้างความหวังให้ภาพยนตร์อนิเมชั่นไปต่อ และงานดี ก็จะยิ่งดึงดูดนายทุนเข้ามาจ้างเมื่อเห็นผลงานที่ออกแบบ
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	- เป็นอาชีพที่มีความต้องการเยอะ เพราะงานค่อนข้างละเอียด และใช้เวลาโดยอาชีพนี้มีความต้องการจำนวนคนค่อนข้างมาก - การพัฒนาทักษะเพิ่มมากขึ้น การศึกษาด้านเทคโนโลยีจึงเป็นการช่วยให้ทำงานง่ายขึ้น เพราะเทคโนโลยียังไม่สามารถทำงานแทนอนิเมเตอร์ได้ การเคลื่อนไหวที่เราดู เกิดจากความสร้างสรรค์ของแทนอนิเมเตอร์ได้ ว่าอยากให้เคลื่อนไหวแบบไหนอยู่
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้	ถ้าสนใจด้านนี้อยากให้ศึกษาสถานศึกษาที่เรียนก่อน ว่าตนเหมาะกับที่ไหน ทั้งมหาวิทยาลัยรัฐ หรือมหาวิทยาลัยเอกชน ศึกษาเลือกให้ได้ แล้วก็มุ่งเข้าไปเลย

ลำดับที่	9
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณชูเสกข์ เพียรธารธรรม
ชื่อเล่น	-
อายุ	27
อาชีพ	UX/UI Manager
หน่วยงาน	Lotus’s บริษัท เอก-ชัย ดิสทริบิวชั่น ซิสเทม จำกัด (โลตัส)

ลำดับที่	9
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณชูเสกข์ เพียรธารธรรม
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	
อุปนิสัยส่วนตัว	ชอบใช้เหตุผล ประติดประต่อเรื่องให้เป็นระบบ
ความสนใจส่วนตัว	สนใจเรื่องเทคโนโลยี เกม แอพ เว็บไซต์ แพลตฟอร์ม
ความถนัด	ถนัดภาษาอังกฤษ นอกนั้นตอนเรียนไม่ได้มีด้านในหรือวิชาไหนเป็นพิเศษ
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	โรงเรียนโยธินบูรณะ (English Program) สายวิทย์
สถาบันศึกษาระดับอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาลัยนานาชาติ สาขา ออกแบบสื่อสารดิจิทัล
การศึกษาตามอัธยาศัย	เคยเรียน Net Design ตั้งแต่ออกแบบ Graphic, เขียนโค๊ด etc. ตอนมัธยมต้น แต่ว่าเรียนเพราะ สนใจ ไม่ได้เรียนเพื่อเตรียมเข้ามหาลัย
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	**รางวัลที่ได้รับในระดับอุดมศึกษา** Thailand Creators' Challenge Mobile Game หน่วยงาน SIPA และอื่นๆ
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	อาชีพ UX/UI Designer, Lead องค์กร Wongnai เป็นเวลา 4 ปี อาชีพ UX/UI Manager องค์กร Lotus’s เป็นเวลา 2 เดือน ถึงปัจจุบัน
รูปแบบการทำงาน	การเข้า-ออกงาน เวลาเข้าออก ยืดหยุ่น ไม่ได้มีเวลาตายตัว ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน 8 ชั่วโมง ระยะเวลาการทำงานต่อสัปดาห์ 5 วัน
รูปแบบงานที่ทำ	ออกแบบเว็บไซต์ และ แอปพลิเคชัน ทำ User Research เพื่อหา Insight มาปรับปรุงประสบการณ์ของผู้ใช้ วางแผนและรูปแบบการทำงานของทีม หาคนเก่งๆ เข้ามาในทีม สอนและปั้นคนในทีม
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	Critical Thinking คิดวิเคราะห์ คิดอย่างเป็นระบบ มีเหตุมีผล Cause Effect มีพื้นฐานการออกแบบ Design Principle ต่าง ๆ
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน	Figma
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	มากกว่า 115,000
สวัสดิการอื่น ๆ	โบนัส ประกันสังคม วันหยุด

ลำดับที่	9
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณชูเสกข์ เพียรธารธรรม
ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	โตค่อนข้างไว เนื่องจากเป็น Field ที่พึ่งมีมาไม่นาน ใหม่ๆ มากๆ ไม่ได้มีคนทำเยอะ คนส่วนใหญ่ไม่ได้มีประสบการณ์ด้านนี้เยอะ ถ้ามีความสามารถก็เติมโตได้ไว เพราะตลาดมีความต้องการคนที่สามารถทำได้จริง และมีความต้องการคนที่สามารถปั้น สามารถสร้างคนด้านนี้
สังคมการทำงาน	สังคมการทำงานจะแล้วแต่ที่ แต่สายงานนี้ก็จะต้องจัดการกับคนรอบข้าง เพราะว่าต้องทำงานร่วมกับคนอื่นเยอะ
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	1. เหมาะมาก เพราะชอบดู UI ชอบทำ UI เนี้ยบ ๆ ชอบเข้าใจคน 2. ที่ Wongnai เหมาะมากเพราะมีโครงสร้างองกรณ์ที่เหมาะ ทำให้ตัดสินใจง่าย ขยับได้ไว ที่โลตัสจะเป็นอีกแบบ ที่จะต้องช่วยกันปรับปรุง 3. คิดว่าโอเค เปลี่ยนได้บ้าง แต่อาจจะไม่เต็มที่ เพราะว่าแอปที่ทำยังไม่ได้แพร่หลายมาก แต่ก็คิดว่าทุกอย่างที่ทำก็มีโอกาสที่จะแพร่หลาย แล้วมีคนเข้ามาใช้เยอะแบบ exponential
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	มีความต้องการเยอะ ในช่วงสั้นๆ ความต้องการน่าจะยังเป็น Generalist แต่ในอนาคต อาจจะมีความ Specialize มากขึ้น
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้	เริ่มจากพื้นฐานต่าง ๆ ก่อนให้เข้าใจทุกอย่าง เห็นภาพรวมก่อน แล้วค่อยเลือกว่าอยากศึกษาลงลึกเรื่องไหน

ลำดับที่	10
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณณัฐณิชา พิมพ์พาพ์
ชื่อเล่น	แองเจิ้ล
อายุ	27 ปี
อาชีพ	นักวาดภาพประกอบอิสระ (Illustrator)
หน่วยงาน	อิสระ
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	
อุปนิสัยส่วนตัว	เป็นคนชอบจินตนาการ ชอบเรื่องเพ้อฝัน อ่อนไหวง่าย ชอบคุยเรื่องความรู้สึก ชอบสื่อสารผ่านการเขียนมากกว่าการพูด
ความสนใจส่วนตัว	ชอบซื้อเครื่องเขียนที่มีลายการ์ตูนตลอดแล้วก็ชอบอ่านการ์ตูนมังงะตั้งแต่เด็กๆ เป็นลูกคนเดียวเหงาๆ เลยชอบวาดรูปเล่น ช่วงมัธยมเริ่มชอบศิลปินไทย เช่น คุณวิศุทธิ์ พรนิมิต (Wisut), คุณภัทรีดา ประสานทอง(PANG), คุณไตรภัค สุภวัฒนา (PUCK) ติดตามแล้วก็เริ่มรู้สึกว่าตัวเองอาจจะไปใน

Chulalongkorn University

ลำดับที่	10
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณณัฐณิชา พิมพ์พาพ์
	เส้นทางนั้นได้เหมือนกัน ที่สำคัญคือไม่ชอบวิชาเลข
ความถนัด	ศิลปะ สนใจเรื่องจิตวิทยา วิชาที่ไม่ได้มีแต่ทฤษฎีหรือท่องจำจะทำได้ดี
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	โรงเรียนสตรีวิทยา 2 สายการเรียน ศิลป์คำนวณ
สถาบันศึกษาระดับอุดมศึกษา	คณะครุศาสตร์ สาขาศิลปศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
การศึกษาตามอัธยาศัย	ส่วนใหญ่จะเสิร์ชหาไปเรื่อย ๆ และเคยไปร่วม workshop สิ่งที่สนใจ แล้วคิดว่าเป็นวิธีที่ดีที่จะได้ลองดูว่าเราชอบมั้ย ตอน ม.ปลายชอบสีน้ำมาก เลยไปลงเรียนครั้งนึงแล้วรู้สึกว่ามันสนุกดี ก็กลับมาฝึกเอง มีศึกษาจาก Youtube ไอจีศิลปินที่ชอบ บางคนจะชอบลงคลิปวิธีทำด้วย ก็ไปแอบดูแอบสังเกตเอาเอง ไม่ได้เรียนพิเศษจริงจัง เคยเรียน drawing กับรุ่นพี่ที่ศิลปากร แค่ 3-4 ครั้ง
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	-
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	อาชีพ นักวาดภาพประกอบอิสระ เป็นเวลา 3 ปี อาชีพ นักวาดภาพประกอบอิสระ องค์กร The Potential เป็นเวลา 1ปี ช่วงเรียนมหาวิทยาลัย ได้มีการลองทำงานกับนิตยสาร หลายที่ เช่น Bangkok madam และ happening
รูปแบบการทำงาน	เป็นการบริหารงานด้วยตนเอง ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน 6-8 ชั่วโมง
รูปแบบงานที่ทำ	งานหลัก คือ online content ที่ The Potential เขียนอยู่ใน category ชื่อ Dear Parents คือเขียนอะไรก็ได้ที่อยากสื่อให้พ่อแม่รู้ในมุมมองของคนเป็นลูก คือ หยิบประเด็นครอบครัวในหนังที่เราโดนใจมาเล่าในมุมมองของเรา การทำงานจะมีอิสระทั้งทางการเขียนและวาดรูป ทางบริษัทจะตรวจผลงานเรื่องของเนื้อหา และการใช้คำ รวมถึงภาพวาดบ้าง ก็คือ เริ่มจากการหาหนังหรือซีรีย์ จากนั้นเมื่อเจอประเด็นที่น่าสนใจก้จะทำการพิมพ์ลงใน google Doc จากนั้นส่งให้ทางกองบรรณาธิการตรวจ เมื่อได้คำแนะนำแล้ว

ลำดับที่	10
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณณัฐณิชา พิมพ์พาพ์
	ก็จะแก้ไขและเริ่มวาดภาพ ซึ่งจำนวนผลงานต่อเดือนอย่างต่ำคือ 2 ชิ้น
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	1. มีระเบียบ 2. มีความรู้เรื่องการตลาด 3. การทำงานในสายวาดรูปและนักเขียนต้องเป็นคนที่อ่านเยอะ ดูเยอะ อัปเดตข่าวสารอยู่ตลอดเวลา เพื่อที่สามารถมีอะไรมาเล่าต่อให้คนอื่นได้ 4. ความคิดสร้างสรรค์ 5. มีทักษะด้านการเขียนประกอบกับการวาดภาพ
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน	Google Docs, Photoshop
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	15,001 – 35,000 บาท
สวัสดิการอื่น ๆ	ไม่มี เนื่องจากไม่ได้อยู่ภายใต้รูปแบบบริษัท
ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	ขึ้นอยู่กับบุคคล เนื่องจากไม่ได้อยู่ภายใต้รูปแบบบริษัท
สังคมการทำงาน	สังคมการทำงานจะเป็นเพื่อนที่เป็นศิลปินเหมือนกัน ให้การแลกเปลี่ยน ช่วยดูงาน ส่วน
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	เราคิดว่าเหมาะนะ เราเป็นแบบไม่ค่อยกล้าพูด แต่รูปวาดกับงานเขียนมันช่วยให้เราสื่อสารได้มากขึ้น เข้าถึงคนอื่นได้ แล้วเวลาวาดรูปช่วยให้เรามีสมาธิมากขึ้น โดยรวมเราชอบงานตัวเอง ชอบที่ไม่ต้องเดินทางทุกวัน ส่วนเรื่องรายได้ยังไม่ตอบโจทย์ชีวิตเพราะเรายังซัพพอร์ตตัวเองไม่ได้ 100% เราเลยคิดว่าเราต้องหาที่ทางให้มากกว่านี้ ต้องมี passive income มีอิสระในการทำงาน ถ้าพูดถึงงานเขียนนะ เราหวังอยู่เสมอว่าครอบครัวจะใจดีต่อกันขึ้น อยากให้พ่อแม่เข้าใจลูกมากขึ้น ลูกเข้าใจพ่อแม่มากขึ้น แบบเปิดกว้างต่อกัน แบบทำไมเราถึงพูดสิ่งที่คิดให้พ่อแม่ฟังไม่ได้ เราพึ่งมาคิดว่าปัญหาหลักๆในไทยคือการที่ครอบครัวไม่ค่อยมีประชาธิปไตย แบบสถาบันเล็กๆ มันส่งผลไปถึงสถาบันใหญ่ๆ
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	ในไทยกำลังมีแนวทางใหม่ๆเกิดขึ้นนะ คนเข้าถึงการวาดภาพที่หลากหลายมากขึ้น ไม่ใช่แค่ภาพเหมือนจริง หรือแบบการ์ตูนญี่ปุ่น ภาพประกอบถูกนำไปใช้แบบกับสื่อโฆษณาหลายๆตัว เราว่ามันก็น่าจะค่อยๆ ดีขึ้น ทักษะที่เราคิดว่าต้องพัฒนาคือ ควรมีความรู้เรื่องการออกแบบ และความรู้การตลาดจะดีมาก ๆ
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มี	ต้องรู้จักตัวเอง รู้ว่าชอบอะไรไม่ชอบอะไรก่อน มันจะทำให้เรามีแนวทาง

ลำดับที่	10
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณณัฐณิชา พิมพ์พาพ์
ความสนใจในสายอาชีพนี้	ของตัวเองชัดเจนขึ้น คือเราโตมากับการไม่ค่อยได้เลือก เราพึ่งมารู้ตัวว่าเราง่ายๆเกินไป อะไรก็ได้บ่อยเกินไป เราแอบสังเกตคนที่มีเทสดีๆ เค้าจะรู้ว่านี่ใช่ นี่ไม่ใช่ ถ้ามีคนมาถามว่าเรียนศิลปะดีมั้ย เราคงบอกว่าถ้าชอบก็เรียนเลยลุยเลย เรียนศิลปะไฟน์อาร์ตมันก็ได้ทักษะ ความอดทน การมองภาพสวยๆ เป็น แต่เรียนประยุกต์มันก็ช่วยในเรื่องการคิดอะเนอะ

ลำดับที่	11
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณพัชร สิริสุธิธาดา
ชื่อเล่น	มาร์ค
อายุ	28 ปี
อาชีพ	มัณฑนากร
หน่วยงาน	Bring Design Group
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	
อุปนิสัยส่วนตัว	ชอบการแข่งขัน
ความสนใจส่วนตัว	วาดรูป เล่นโลโก้ เล่น The sim ทักษะการตกแต่งห้อง
ความถนัด	วิชาการพื้นฐานได้ ถนัดในสายสังคม อังกฤษ
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	โรงเรียนอัสสัมชัญ บางรัก สายการเรียน ศิลป์ภาษา
สถาบันศึกษาระดับอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ สาขาวิชาตกแต่งภายใน
การศึกษาตามอัธยาศัย	ศึกษาจากหนังสือ be one เว็บไซต์ เรียนที่ติวด้านศิลปะ Pinterest
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	**รางวัลที่ได้รับในช่วงการทำงาน** จะเป็นรางวัลของบริษัท ด้วยการทำเป็นทีม Best Hotel Interior Thailand Renaissance Pattaya Resort & Spa by P49 Design and Associates co, Ltd
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	อาชีพ มัณฑนากร องค์กร Bring Design Group เป็นเวลา 1 ปี อาชีพ มัณฑนากร องค์กร P49 Design เป็นเวลา 5 ปี

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลำดับที่	11
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณพัชร สิริสุธิธาดา
รูปแบบการทำงาน	การเข้า-ออกงาน เวลาการทำงานไม่ตายตัว ขึ้นอยู่กับบริษัท ด้วยส่วนมาก เริ่ม 9 โมง เลิกอาจจะ 17:00 – 23:00 น. ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน เฉลี่ย 10 ชั่วโมง ระยะเวลาการทำงานต่อสัปดาห์ 5 วัน
รูปแบบงานที่ทำ	1. รับโจทย์จากลูกค้า โดยส่วนมากเป็นด้านการออกแบบโรงแรม ห้องต่าง ๆ ในโรงแรม 2. ทำการวิเคราะห์ไซส์ สเกล 3. คิดคอนเซป ดูพื้นที่ สภาพแวดล้อม วัฒนธรรมที่ส่งผลต่อ การออกแบบ หารูปภาพคอนเซป (Mood) 4. ทำการวางแปลนตามคอนเซปที่คิดไว้ (Space planning) ให้สวยและใช้งานสะดวก 5. ทำการตรวจงาน หากเป็นโรงแรมจะเป็นตัวแบรนด์ ที่ตรวจ ได้แก่ Owner และ Hotel Operator 6. หากผ่าน จะไปอยู่ใน Mood ของการตกแต่ง เป็นเส้นสเกตจากแปลน ว่ามุมนี้จะเป็นแบบไหน มีวัสดุและเฟอร์นิเจอร์ประมาณนี้ และไปตรวจอีกที โดยจะต้องมีการศึกษาแบรนด์ให้ดี ก่อนเพื่อสามารถออกแบบได้ตามรูปแบบที่เขาวางไว้ จากนั้นให้ทางแบรนด์ตรวจงาน 7. หากผ่าน ทำการ rendering และเสนอ Material Broad โดย มีทั้ง Furniture และ รายละเอียกการใช้งาน โดยมัณฑนากร ก็จะเป็นผู้เลือก ปรับ หรือออกแบบเฟอร์นิเจอร์ ใหม่ และสั่งผลิตเพื่อให้เข้ากับคอนเซปที่ต้องการ แล้วส่งให้ลูกค้าเป็นการจบงาน
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	1. มีการอัปเดตเรื่องเทรนอยู่เสมอ 2. มีรสนิยมอยู่เสมอ 3. มีทักษะการเขียนแบบ สามารถออกแบบสัดส่วนได้จริง 4. มีประสบการณ์การใช้งาน 5. มีความละเอียดในเรื่องของดีเทลการใช้งาน ที่มากกว่าการใช้งาน 6. มีความรู้เกี่ยวกับวัสดุต่าง ๆ ในการสร้างส่วนประกอบต่าง ๆ
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน	Photoshop, AutoCAD, Sketch up, Adobe design
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	55,001 - 75,000 บาท
สวัสดิการอื่น ๆ	ประกันสังคม โบนัส (ขึ้นอยู่กับผลประกอบการ)

ลำดับที่	11
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณพัชร สิริสุธิธาดา
	วันหยุด วันลา วันพักร้อน
ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	ขึ้นอยู่กับความสามารถ ตำแหน่ง และขนาดของบริษัท
สังคมการทำงาน	รุ่นช่วงอายุใกล้เคียงกัน และมีการทำงานเป็นทีม มีการช่วยเหลือกัน
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	ความรู้สึกต่อตนเอง รู้สึกค่อนข้างพอใจกับสายงานนี้ มีความสุขกับการทำงานเสร็จ ความรู้สึกต่อองค์กร รู้สึกค่อนข้างเป็นสายงานที่เลิกดึก ความรู้สึกต่อสังคม มีความรู้สึกท้าทาย กับผลงานของตนเอง ว่าผู้ใช้ที่ได้เข้าไปอยู่โรงแรมที่ได้ออกแบบ ว่ามีเรทติ้งเท่าไร ที่งานเราได้ให้ความสวยและความสบาย ให้ประสบการณ์ที่ดีกับผู้ใช้
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	ความต้องการของตลาดค่อนข้างหางานไม่ยาก ด้วยมีการเปลี่ยนผ่านของคนที่ทำงานอาชีพนี้เยอะ เพราะมีคนที่อาจจะเปลี่ยนไปทำในสายงานที่ใกล้เคียงกัน แต่ไปทำงาน ปั้น rendering กราฟิกดีไซน์ ขึ้นอยู่กับช่วงเวลา ควรศึกษางานในการบริการงาน หรือ Project manager ที่ได้ทำกับสายงานอื่น เช่น วิศวกร สถาปนิก เพื่อการจบงานที่ดี จะต้องมีจัดลำดับขั้นตอนอย่างไร
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้	มหาวิทยาลัยจะให้พื้นฐานความคิดที่เน้น การคิดคอนเซป การคิดนอกกรอบ สนุก แต่ไม่ใกล้เคียงกับโลกความเป็นจริง แต่ยังไม่เพียงพอ เพราะเราจะมาได้เรียนรู้จริงตอนทำงาน สมัยก่อนค่อนข้างคิดว่าจะต้องมีพื้นฐานที่เน้น และมีการศึกษางานในเทรนให้เยอะ ๆ แต่ปัจจุบันเริ่มมีการใช้โปรแกรมมากขึ้น ด้วยเดี๋ยวนี้เด็กก็ไม่ได้ต้องการติวศิลปะเพื่อสอบเข้า แต่ปัจจุบันไอเดียและเทส เป็นสิ่งที่สำคัญ มากกว่าทักษะแล้ว

ลำดับที่	12
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณพิชชากร มีเดช
ชื่อเล่น	ก้อง
อายุ	28
อาชีพ	Product designer
หน่วยงาน	Co-Founder Producer Gift Makers House Founder Pica pen
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	
อุปนิสัยส่วนตัว	เรียนและโตที่สุราษฎร์ธานี ถนัดงานคราฟ ชอบการเดินทาง
ความสนใจส่วนตัว	เริ่มจากตอนเด็ก ๆ จากการวาดรูป ระบายสี และสนใจการประกวดงาน

ลำดับที่	12
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณพิชชากร มีเดช
	ศิลปะต่าง ๆ ชอบสะสมแสตมป์ จนมาช่วงมหาลัยมีความสนใจเรื่อง การเขียน Calligraphy จนนำไปสู่การออกแบบแบรนด์เครื่องเขียน Pica Pen เริ่มจากผลงานชิ้นแรกเป็นปากกาคอแร้ง ในช่วงปี 3 และได้ทดลองขายในงานเล็กของมหาวิทยาลัย จนเริ่มเห็นแนวทางการประกอบอาชีพของตนเอง
ความถนัด	มีความรู้ที่หลายด้าน การออกแบบผลิตภัณฑ์ บรรจุภัณฑ์ การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เป็นแนวงาน craft ชิ้นเล็ก เช่น พวกเครื่องเขียน
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	โรงเรียนสุราษฎร์ธานี สายการเรียน วิทย์-คณิต
สถาบันศึกษาระดับอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์
การศึกษาตามอัธยาศัย	ช่วง ม.6 เรียนพิเศษในจังหวัดสุราษฎร์ พวกวาดเส้น สีน้ำ และช่วงเทอม 1 เริ่มมีการตัดสินใจจริงจังในสาขาเฉพาะทาง โดยเริ่มจากการศึกษาสถาปัตย์ และเริ่มรู้ตัวเอง ว่าเหมาะกับสาขาที่เกี่ยวข้องกับการคำนวณไม่มาก และเริ่มติววิชาตกแต่งภายใน แต่ผลการสอบได้เป็นสาขา Product design พอเรียนจริง ๆ ค่อนข้างรู้สึกชอบเพราะมีความแปลกใหม่ โดยค่อนข้างชอบในแนวของงานออกแบบผลิตภัณฑ์ชิ้นเล็กๆ ที่มีความสวยงาม มากกว่าแนวเทคโนโลยี และได้เริ่มทดลองทำปากกาคอแร้งในห้องของมหาวิทยาลัย
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	Demark winner กลุ่มสินค้า lifestyle 2019
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	อาชีพ นักออกแบบผลิตภัณฑ์ (Product designer) เวลา 7 ปี การฝึกงาน คุณก้องได้ฝึก 2 ที่ ที่แรกเป็นองค์กรของรัฐบาล ที่สองเป็นบริษัทกรกต จังหวัดเพชรบุรี ทำผลิตภัณฑ์ที่ทำจากไม้ไผ่
รูปแบบการทำงาน	การเข้า-ออกงาน ไม่แน่นอน ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน 5-6 ชั่วโมง ระยะเวลาการทำงานต่อสัปดาห์ ขึ้นอยู่กับแต่ละงาน จัดความสำคัญ และงาน
รูปแบบงานที่ทำ	1. รับออกแบบผลิตภัณฑ์

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลำดับที่	12
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณพิชชากร มีเดช
	1.1 ออกแบบตามที่ลูกค้าต้องการ - รับโจทย์ของงาน - ศึกษาหาข้อมูล เช่น ดูผลิตภัณฑ์เดิม ๆ - ออกแบบสเกต หรือขึ้น 3D - ทดลองทำ Mockup - ปรุงปรับแก้ไข - ทดลองทำด้วยวัสดุจริง ได้ผลงานเสร็จสมบูรณ์ 1. การออกแบบที่เกี่ยวข้องกับชุมชน - ลงพื้นที่ชุมชน เพื่อศึกษาและหาแรงบันดาลใจ - ออกแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้วัตถุดิบในชุมชน - ส่งแบบร่างให้ช่างลงมือทำผลงานคิด - ตรวจแบบ คุยความเป็นไปได้และปรับแก้ไข ให้เหมาะสม - ได้ผลิตภัณฑ์ชุมชนที่สมบูรณ์ 2. การออกแบบและสร้างแบรนด์ - ออกแบบตามแรงบันดาลใจของตนเอง
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	1. มีจินตนาการ 2. มีความเข้าใจในวัสดุ วิถีชีวิต และการทำงาน 3. ทักษะการวาดแบบร่าง 4. ทักษะและความรู้เกี่ยวกับงานช่าง 5. มีความรู้และเข้าใจเรื่องแบรนด์ดิ้ง 6. แก้สถานการณ์ได้เก่งในการทำงาน
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน	Solidworks Adobe illustrator
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	35,001 - 55,000 บาท
สวัสดิการอื่น ๆ	-
ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	ด้วยความที่พี่ก้องมีความชอบที่หลาย ๆ อย่าง จึงคิดว่าเป็นทิศทางอนาคตที่สามารถทำอาชีพผสมความชอบของตนเองได้ เช่น การท่องเที่ยวและการออกแบบผลิตภัณฑ์
สังคมการทำงาน	ขึ้นอยู่กับลูกค้า เช่น อาจจะเป็นช่างฝีมือชาวบ้าน หรือองค์กรที่ติดต่องาน
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	คุณก้องรู้สึกว่าเป็นงานที่เหมาะกับตนเอง ด้วยงานเป็นงานที่ถนัด เป็นคนที่มีความหยืดหยุ่น มองว่าเป็นงานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ทำได้ทำให้ชีวิตของคนง่ายขึ้น ทั้ง การ

ลำดับที่	12
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณพิชชากร มีเดช
	ใช้งาน emotion lifestyle ที่ทำให้คนคนหนึ่งเมื่อใช้แล้วรู้สึกมีความสุขขึ้น
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	อาชีพนี้เป็นอาชีพที่คนไทยไม่ได้ให้ความสำคัญมาก แต่ความจริงแล้วอาชีพนี้สามารถสร้างประโยชน์ให้กับคนไทยได้เยอะ โดยทักษะที่ต้องพัฒนาเพิ่ม จะเป็นเรื่องทัศนคติ การเปิดใจ เพื่อให้งานดีไซน์มาสร้างสิ่งที่ดีกว่าให้กับสังคม เพราะบางสิ่งที่เราคิดว่าดี ความจริงแล้วมันสามารถดีกว่านั้นได้
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้	อยากให้น้อง ๆ มีความช่างสังเกต ดูของแต่ละอย่างว่าสร้างอย่างไร และมีความน่าสนใจอย่างไร เพื่อที่จะดึงที่น่าสนใจออกมา ให้น้องหาประสบการณ์จากสิ่งรอบตัว เพื่อนำไปสู่การคิดวิเคราะห์ สู่การคิดงานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ มีทั้งประโยชน์การใช้งาน และ emotion

ลำดับที่	13
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณวริศรา ด้วงชอุ่ม
ชื่อเล่น	-
อายุ	26 ปี
อาชีพ	นักออกแบบเครื่องประดับ
หน่วยงาน	Mellow Dear Jewelry
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	
อุปนิสัยส่วนตัว	ชอบของสวยงาม ทุกอย่างที่ทำจะมีความเป็นศิลปะ ชอบแต่งตัว รักสวยรักงาม รักอิสระ มีเป็นตัวของตัวเองสูง ไม่ชอบถูกบังคับ ความอดทนสูง ขยันเพื่อให้ไปถึงเป้าหมายที่ตั้งใจไว้ รักการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ
ความสนใจส่วนตัว	ชอบศิลปะ ชอบวาดรูป ตั้งแต่อนุบาล รู้ตัวเองว่าต้องเรียนต่อด้านศิลปะ จนมารู้ตัวเองช่วงก่อนสอบเข้ามหาวิทยาลัย ได้ลองเรียนศิลปะหลายประเภท เช่น ออกแบบภายใน ออกแบบแฟชั่น ออกแบบนิเทศศิลป์ ออกแบบเครื่องประดับ
ความถนัด	ศิลปะ ภาษาอังกฤษ
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย	โรงเรียนเซนต์จอห์น สายวิทย์-คณิต
สถาบันศึกษาระดับอุดมศึกษา	ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะมัณฑณศิลป์ สาขาวิชาการออกแบบเครื่องประดับ ระดับปริญญาโท กำลังศึกษาต่อที่ Durham University คณะ

ลำดับที่	13
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณวริศรา ด้วงชอุ่ม
	Management สาขา International Business
การศึกษาตามอัธยาศัย	ติดวาดรูปเพื่อเข้าศิลปากร
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	ระดับอุดมศึกษา Young blood designer award : An innovation idea หน่วยงานศิลปากร
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	อาชีพ Executive Designer & Marketing Assistant องค์กร Rose jewelry Studio เป็นเวลา 1 ปี 4 เดือน อาชีพ Freelance Designer องค์กร Sirus Tanya, Purity Jewelry, Evalyn Fine Jewelry, Darlin Jewelry เป็นเวลา 1 ปี 5 เดือน อาชีพ เจ้าของแบรนด์เครื่องประดับ Jewelry Designer & Founder แบรนด์ Mellow dear Jewelry เป็นเวลา 7 เดือน
รูปแบบการทำงาน	การเข้า-ออกงาน 9:00 – 19:30 น. ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน 8 - 9 ชั่วโมง ระยะเวลาการทำงานต่อสัปดาห์ 6 วัน
รูปแบบงานที่ทำ	ออกแบบเครื่องประดับ และพัฒนาสินค้าเพื่อตอบโจทย์ผู้บริโภค วางแผนการตลาด การทำ Artwork ติดต่อ Supplier เช่น เพชร โรงหล่อ ดูแลการผลิต โดยทำงานร่วมกับช่างทอง ดูแลการคัดเพชร ดูแลเรื่อง Branding และ Admin ดูแลลูกค้า
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	1. ความคิดสร้างสรรค์ อัตเดตเรื่องเทรนด์ และเทคนิคใหม่ๆ ในการงานเครื่องประดับราคาแพง (Fine jewelry) 2. ความขยันอดทน เปิดใจในการเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ ตลอดเวลา เพราะการทำธุรกิจจำเป็นต้องมีความรู้ รอบด้านเพื่อการตัดสินต่าง ๆ 3. การบริหารจัดการเวลา และการแบ่งงานให้คนอื่นดูแล
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน	Illustrator ,Photoshop, Light room, Matrix for Jewelry, 3D Card Rhino, Microsoft Office
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	มากกว่า 115,000 บาท
สวัสดิการอื่น ๆ	ประกันสังคม
ความก้าวหน้าในหน้าที่	ออกมาทำธุรกิจของตนเอง

ลำดับที่	13
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณวริศรา ด้วงชอุ่ม
การงาน	
สังคมการทำงาน	เจอผู้คนหลากหลายมากขึ้น ได้เห็นและเรียนรู้จากคนที่เป็นผู้เชี่ยวชาญจากด้านอื่น ๆ
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	ความรู้สึกต่อตนเอง การทำงานในบริษัทไม่ตอบโจทย์ รูปแบบการใช้ชีวิต และรายได้ตลอดเวลาที่ผ่านมา หลังเรียนจบป. ตรี จึงได้ฝึกฝนสกิลต่างๆ ออกไปหาประสบการณ์ เพื่อให้พร้อมที่จะทำธุรกิจเครื่องประดับของตนเอง โดยปัจจุบันได้ทำงานธุรกิจของตนเอง ซึ่งท้าทาย สนุก และตอบโจทย์มากกว่า มีความภูมิใจมากกว่า ทำให้สามารถทำต่อไปได้เรื่อย ๆ ความรู้สึกต่อองค์กร ส่วนตัว ชอบศิลปะแต่ก็ชอบด้านอื่นด้วย เช่น การวิเคราะห์ตลาด การติดต่อดูแลลูกค้า การดูแลการผลิต และอื่นๆ ดังนั้นการทำงานในองค์กรซึ่งจะทำได้เพียงตำแหน่งเดียว คือ นักออกแบบซึ่งไม่ตอบโจทย์ ความรู้สึกต่อสังคม ออกแบบเครื่องประดับเพชร นอกจจากจะช่วยส่งเสริมภาพลักษณ์ การแต่งตัวแล้ว ยังเป็นสมบัติที่สามารถส่งต่อให้ลูกหลานได้ เป็นสิ่งที่บ่งบอกถึงความภูมิใจ
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	ในองค์กร ทักษะคอมพิวเตอร์ การใช้เทคโนโลยีมีความสำคัญมาก การใช้โปรแกรมในการออกแบบให้มีความว่องไวและถูกต้อง
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้	ศิลปะมีหลายแขนง โดยเครื่องประดับก็มีหลากหลาย ทั้ง Fashion Jewelry Fine Jewelry Costume Jewelry คำแนะนำ คือ ลองคนหาตัวเองว่าชอบอะไร แล้วตั้งใจว่าจะไปให้สุดในทางนั้น ๆ อาชีพที่เราทำ คือตัวชี้วัด lifestyle ที่เราจะมี ดังนั้นการลองเยอะๆ จะทำให้ค้นพบสิ่งที่ตัวเองต้องการ การศึกษาไม่มีที่สิ้นสุด

ลำดับที่	14
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณไอย์รีล บุญไชย
ชื่อเล่น	แน็ตตี้
อายุ	41 ปี
อาชีพ	นักออกแบบเครื่องแต่งกาย (Fashion Designer)
หน่วยงาน	CPS CHAPS
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	

ลำดับที่	14
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณไอย์รีล บุญไชย
อุปนิสัยส่วนตัว	ร่าเริง ชอบพูดคุย เข้าสังคม ชอบท่องเที่ยว
ความสนใจส่วนตัว	ชอบวาดรูป ชอบทำงานประดิษฐ์ ชอบการแต่งตัว ตั้งแต่เด็ก มีได้แข่งประกวดวาดภาพตั้งแต่เด็ก ด้วยมีคุณอาเป็นครูศิลปะที่แนะนำและสอนอยู่เสมอ เริ่มรู้ตนเองตอนช่วงมัธยมศึกษาปีที่ 3 ว่าสนใจเรียนศิลปะโดยเฉพาะ และได้มีโอกาสได้เรียนศิลปะกับอาจารย์ธีรวัฒน์ คะนะมะ
ความถนัด	ทำงานประดิษฐ์จากเศษวัสดุให้เป็นงานชิ้นใหม่ งานประดิษฐ์
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	รร.ผดุงนารี สายศิลป์คำนวณ
สถาบันศึกษาระดับอุดมศึกษา	ระดับปริญญาตรี คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชานฤมิตศิลป์ (แฟชั่นสิ่งทอ) มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ระดับปริญญาโท จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชานฤมิตศิลป์ (แฟชั่นและสิ่งทอ)
การศึกษาตามอัธยาศัย	เรียนพิเศษศิลปะจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญ ช่วง ม.4-ม.5 และเตรียมตัวสอบวิชาสามัญ ไปเรียนกับสถาบันกวดวิชา
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	**รางวัลที่ได้รับในระดับอุดมศึกษา** ชื่อรางวัล วาดภาพประกอบ ของหน่วยงาน มหาวิทยาลัยมหาสารคาม **รางวัลที่ได้รับในช่วงการทำงาน** ชื่อรางวัล BKK YOUNG DESIGNER AWARDS ของหน่วยงาน SAHA GROUP
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	อาชีพ Fashion Designer องค์กร Pena Group เป็นเวลา 5 ปี อาชีพ Fashion Designer องค์กร Jaspal company Limited เป็นเวลา 10 ปี
รูปแบบการทำงาน	การเข้า-ออกงาน 9:00 – 18:00 น. ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน 8 ชั่วโมง ระยะเวลาการทำงานต่อสัปดาห์ 5 วัน
รูปแบบงานที่ทำ	การทำงานเป็นรายซีซั่น มีตารางการทำงานที่ชัดเจน ทำ Mood board คิด Concept งาน นำเสนองานกับหัวหน้า นำเสนองานกับฝ่ายขาย บรีฟงานกับ Graphic Designer สั่งผ้า เขียนใบดีไซน์ ฟิตติ้ง นำเสนองานจริงกับหน้าร้าน มีการตรวจงาน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลำดับที่	14
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณไอย์รีล บุญไชย
	เสื้อผ้าที่ออกจากโรงงาน
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	เปิดรับอะไรใหม่ ๆ อยู่เสมอสามารถใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรมออกแบบได้ดี มีใจรักในงาน
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน	Illustrator ,Photoshop
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	มากกว่า 115,000 บาท
สวัสดิการอื่น ๆ	โบนัส ประกันสังคม วันหยุด วันลา วันพักร้อน กองทุนรวม ตรวจสุขภาพประจำปี บัตรประกันสุขภาพ
ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	เพิ่มระดับตามหน้าที่ความรับผิดชอบ
สังคมการทำงาน	น่าอยู่ ทำงานแบบช่วยเหลือกันและกัน
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	*ความรู้สึกต่อตนเอง* รักและชื่นชอบในงานที่ทำแล้วจะทำมันออกมาได้ดี โดยงานออกแบบเสื้อผ้าเป็นงานที่ชื่นชอบและก่อให้เกิดรายได้ที่พึงพอใจ *ความรู้สึกต่อองค์กร* ระบบการทำงานเหมาะสมกับคนที่เปิดรับอะไรใหม่ๆ อยู่เสมอไม่จำเป็นแค่ศิลปะ *ความรู้สึกต่อสังคม* งานสร้างแนวความคิดที่ไม่ล้าสมัย เปิดกว้างทุกความคิดเห็นในงานออกแบบ
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	ในอนาคตจะนำความรู้ทางด้านศิลปะมาประยุกต์ใช้ในสาขาอาชีพอื่น เช่น การทำอาหาร การปลูกต้นไม้
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้	ค้นหาตัวเองให้เจอ ถ้าใช่และชอบ ตั้งใจฝึกฝน เก็บผลงานเตรียมตัวสำหรับการสอบ

ลำดับที่	15
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณพิราอร อำนวยพรสกุล
ชื่อเล่น	-
อายุ	33 ปี

CHULALONGKORN UNIVERSITY

อาชีพ	นักออกแบบเซรามิก และเป็นเจ้าของร้าน A Clay Cafe
หน่วยงาน	A Clay Cafe
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	
อุปนิสัยส่วนตัว	สนใจศิลปะตั้งแต่เด็ก ไม่พูดเยอะ ชอบทำงานในที่สงบ
ความสนใจส่วนตัว	ศิลปะแนวลายเส้น
ความถนัด	ศิลปะ การปั้นเซรามิก
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	โรงเรียนเซนโยเซฟ สายศิลป์-คำนวณ
สถาบันศึกษาระดับอุดมศึกษา	ระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ สาขาออกแบบเครื่องเคลือบดินเผา ระดับปริญญาโท มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะมัณฑนศิลป์ สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์
การศึกษาตามอัธยาศัย	เรียนพิเศษศิลปะจากที่ติวศิลปะหลาย ๆ ที่ ทั้งรุ่นพี่ศิลปากร รุ่นพี่ครุศิลป์ จุฬา
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	-
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	เป็นเจ้าของร้าน A Clay Cafe และเป็นนักออกแบบเซรามิก เป็นเวลา 8 ปี
รูปแบบการทำงาน	รูปแบบการทำงานยืดหยุ่นไม่แน่นอน ระยะเวลาการทำงานต่อวัน 2-5 ชั่วโมง เป็นการทำงาน เช้ากลางวัน เย็น โดยแบ่งเวลาเป็นพักๆ เพื่อให้กินอยู่ตัว
รูปแบบงานที่ทำ	แบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1. การออกแบบตามลูกค้าต้องการ โดยลูกค้าจะเป็นคนคิดแนวคิด และนักออกแบบเป็นคนออกแบบผลงาน 2. การออกแบบตามแรงบันดาลใจของตนเอง ศิลปินจะเป็นคนออกแบบผลงานเอง
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	1. รู้จังหวะการปั้น มีประสบการณ์ ว่าจังหวะไหนที่รอ จังหวะไหนที่จะปั้น 2. ไม่จำเป็นต้องมีทักษะศิลปะสูงมาก ขึ้นอยู่กับสไตล์ของแต่ละคน 3. มีความรู้พื้นฐาน เกี่ยวกับด้านดิน ด้านสี ด้านการเผา 4. มีทักษะการใช้โปรแกรม Illustrator ,Photoshop ในการทำ Ads

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

	โฆษณา
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน	Adobe Photoshop , Adobe Illustrator
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	รายได้ต่อเดือนโดยเฉลี่ย 15,000-35,000 บาท
สวัสดิการอื่น ๆ	-
ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	มีชื่อเสียงมากที่มากขึ้น มีคอนเนกชัน คนติดต่องานเพิ่มขึ้น รวมไปถึงได้จัดนิทรรศการผลงานของตนเอง เป็นที่รู้จัก
สังคมการทำงาน	เป็นการทำงาน
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	รักในงานของตนเอง
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	การทำร้านของตนเองไปเรื่อย ๆ ให้มีคนรู้จักมากขึ้น
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้	เซรามิกเป็นงานที่มีความละเอียดมากๆ ทั้งการปั้น การมีความรู้เรื่องดินที่ใช้ เรื่องสีที่เคลือบ การรอเวลาว่าเมื่อปั้นแล้ว สามารถปั้นต่อตอนไหน หรือปั้นเสร็จแล้วงานจะมีรอยร้าวไหม หรืองานจะเผาได้ตอนไหน เผาแล้วจะระเบิดไหม หรือเผาออกมาแล้วสีที่เคลือบจะออกมาได้ดังที่เราคิดหรือเปล่า ใครที่จะทำงานสายนี้จะต้องมีวินัย และตารางการทำงานที่ชัดเจน ใครที่สนใจ อยากให้ได้มาทดลองทำก่อน เพราะสายงานนี้จะดีได้ ต้องมีประสบการณ์และความรู้ด้านเทคนิค อาจจะไม่จำเป็นต้องเรียนมาสายนี้โดยตรงก็สามารถพัฒนา เป็นอาชีพได้ แต่แค่มีควมรักความตั้งใจ และพอเมื่อเลือกอยากเรียนเซรามิกแล้วก็ยังมีหลาย่แขนงอีก เช่น สายเคลือบสวย สายเพ้นท์ สายปั้นเนี๊ยบ สายทำพิมพ์ ถ้าน้อง ๆ ไม่มีโอกาสได้ทำ ก็ลองสั่งดินไปปั้นเองที่บ้าน แล้วมาฝากเผาก็ได้

ลำดับที่	16
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	นายชัชวาลย์ สหัสสพาศน์
ชื่อเล่น	-
อายุ	48
อาชีพ	ช่างศิลปหัตถกรรมปูนปั้น
หน่วยงาน	บ้านศิลปะเอเชียปูนปั้น
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	
อุปนิสัยส่วนตัว	หาโอกาสทำให้ตนเองมีความสุข และดูแลสุขภาพให้ดี พยายามพึ่งพาตนเองในทุกเรื่องตามความสามารถ ใช้ชิวิตภายใต้พื้นฐานปัจจัย4 และสรรพสิ่ง

ลำดับที่	16
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	นายชัชวาลย์ สหัสสพาศน์
	ตามสังคมที่ปรับเปลี่ยนตามเวลา
ความสนใจส่วนตัว	จุบันแทบจะต้องสนใจทุกเรื่อง แต่สิ่งที่สนในจนมากลายเป็นแรงบันดาลใจภายในมาตลอด คือ ...ศิลปินไทย อ.จักรพันธ์ โปษยกฤษ อ.ถวัลย์ ดัชนี ศิลปินต่างชาติ กุสตาฟ คลิมต์ หนังไทยที่มีอิทธิพลในการสร้างการเปลี่ยนมุมมองทางความคิด เรื่อง “พี่มาก พระโขนง
ความถนัด	ชอบเขียนลายไทย สาเหตุใช้หารายได้ตั้งแต่สมัยเรียนปวช.(ตอนนี้ทั่วๆไป ไม่มีความสามารถอะไรที่พิเศษ)
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	วิทยาลัยช่างศิลป์ กรมศิลปากร
สถาบันศึกษาระดับอุดมศึกษา	ระดับปริญญาตรี สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง คณะสถาปัตยกรรม สาขาวิชาวิจิตรศิลป์ ระดับปริญญาโท มหาวิทยาลัยศิลปากร จิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์และศึกษาศาสตร์ ทัศนศิลปศึกษา
การศึกษาตามอัธยาศัย	-
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	-
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	อาชีพ ครูสอนพิเศษศิลปะ องค์กรART FOR ENT เป็นเวลา 4 ปี อาชีพ ช่างศิลปะ องค์กร บ้านศิลปะเอเชียปูนปั้น เป็นเวลา 19 ปี
รูปแบบการทำงาน	การเข้า-ออกงาน เวลา 9.00 – 17.00 น. ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน ประมาณ 6 -7 ชั่วโมง ระยะเวลาการทำงานต่อสัปดาห์ 6 วัน
รูปแบบงานที่ทำ	เป็นการทำงานศิลปะแบบไทยประเพณี เช่นงานประติมากรรมปูนปั้นรูปสัตว์หิมพานต์ ประสานงานและรับงานเองโดยตรงกับลูกค้า
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	- เป็นผู้มีความอดทนต่อการฝึกฝนเพื่อให้เกิดทักษะในงานหัตถศิลป์ - เป็นผู้ผสมผสานและแสวงหาองค์ความรู้แบบดั้งเดิมและสมัยใหม่ให้สอดคล้องกลมกลืน - มีไหวพริบปฏิภาณ และสติ สัมปชัญญะ
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้	-

ลำดับที่	16
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	นายชัชวาลย์ สหัสสพาศน์
ในการสร้างสรรค์งาน	
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	15,001 – 35,000 บาท
สวัสดิการอื่น ๆ	-
ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	สามารถดูแลตนเองและครอบครัวได้อย่างไม่ขัดสน
สังคมการทำงาน	ทำงานกันแบบครอบครัว อยู่กันแบบพี่ๆน้อง
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	เวลาที่เราอยู่กับงานศิลปะมากกว่า 10 ปี จนปัจจุบันนี้มีเบื่อมีอยากตลอดเวลาแต่ยังไงก็ยังสนุกกับงานนี้อยู่เลย เราทำงานระบบครอบครัว อิสระแต่ต้องรับผิดชอบในหน้าที่ งานศิลปะมักถูกมองไม่สำคัญในสังคมแต่ก็เป็นสิ่งจำเป็นที่ต้องมีในวิถี งานศิลปะของเราอาจไม่ถึงกับเปลี่ยนแปลงสังคมแต่บางครั้งก็สามารถสร้างปรากฏการณ์ผ่านงานศิลปกรรมได้ เช่น ช่วยในการส่งเสริมการท่องเที่ยวผ่านกระบวนการด้านกิจกรรม ปรับปรุงภูมิทัศน์ ฯลฯ
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	สิ่งที่มีชีวิตที่สามารถปรับตัวได้ดี จะมีชีวิตอยู่ได้อย่างไม่ขัดสน การประสบความสำเร็จในสายอาชีพที่แต่ละคนพึงพอใจและหลงใหลย่อมสร้างระบบนิเวศให้กับผู้แสวงหาคนนั้นได้เหมาะเสมอ
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้	การเตรียมตัวและเตรียมใจ การได้รับการศึกษาในระบบอาจพบเห็นสังคมที่หลากหลาย แต่การเรียนรู้แบบเฉพาะทางก็ดีต่อการฝึกหัดโดยตรงไปเลย แล้วค่อยมาศึกษาหาความรู้เพิ่มเติม ปัจจัยสำคัญของการศึกษาในสายอาชีพนี้ต้องถามตัว

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลำดับที่	17
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณภารวี โภคาวัฒนานุรักษ์
ชื่อเล่น	แตง
อายุ	30
อาชีพ	สถาปนิกอิสระ
หน่วยงาน	-
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	
อุปนิสัยส่วนตัว	ชอบท่องเที่ยว ชอบดูงานศิลปะ และชอบทำงานออกแบบที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์
ความสนใจส่วนตัว	ส่วนตัวแล้วเป็นคนชอบดูการ์ตูนมาตั้งแต่เด็กๆ แล้วก็เลยเริ่มฝึกการวาดการ์ตูนด้วยตัวเอง

ลำดับที่	17
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณภารวี โภคาวัฒนานุรักษ์
	ชอบอ่านนิตยสารบ้านและสวน แล้วก็เริ่มสนใจการออกแบบสถาปัตยกรรม
ความถนัด	ตอนที่เรียนมัธยมจะถนัดวิชาสายวิทย์ คณิตศาสตร์ แต่ก็ชอบวิชาศิลปะมาก ๆ เช่นกันค่ะ เป็นวิชาที่ทำได้ดี
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	โรงเรียนสายปัญญา ในพระบรมราชินูปถัมภ์ สายการเรียน วิทย์-คณิต
สถาบันศึกษาระดับอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาสถาปัตยกรรม
การศึกษาตามอัธยาศัย	ก่อนเข้ามหาวิทยาลัย เดิมก็วาดรูปจากการซื้อหนังสือศึกษาเองจนมีพื้นฐานการวาดรูปดีในระดับนึง หลังจากนั้นไปเรียนพิเศษติวเข้าสถาปัตย์ที่สถาบันกวดวิชา และมีติวเตอร์ติวส่วนตัว
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	2nd runner up Insee Young Creative contest 6 ของหน่วยงาน Insee concrete group
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	อาชีพ สถาปนิก องค์กร อิสระ เป็นเวลา 3 ปี อาชีพ สถาปนิก องคกร Junnarchitect เป็นเวลา 2 ปี
รูปแบบการทำงาน	การเข้า-ออกงาน เวลา 10.00-19.00 ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน 8-10 ชั่วโมง ระยะเวลาการทำงานต่อสัปดาห์ 5 วัน
รูปแบบงานที่ทำ	งานออกแบบบ้าน/อาคาร เขียนแบบ
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	1. มีความใฝ่รู้ พร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ 2. มีความรับผิดชอบในการทำงานร่วมกับคนอื่น 3. มีความอดทน
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน	Sketch up pro, Autocad, Rhino3d, Grasshoper, Lumion
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	35,001 - 55,000 บาท
สวัสดิการอื่น ๆ	-
ความก้าวหน้าในหน้าที่	มีแนวโน้มที่ดีในการทำงานมากขึ้น เริ่มมีการขยับขยายในเรื่องการติดต่อ

ลำดับที่	17
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณภารวี โภคาวัฒนานุรักษ์
การงาน	งาน และรู้จักผู้คนมากขึ้น
สังคมการทำงาน	จะเป็นการติดต่องานลูกค้า และผู้รับเหมา
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	ส่วนตัวชอบทำงานออกแบบ ภูมิใจในอาชีพสถาปนิกค่ะ ทางด้านจิตใจรู้สึกสบายใจที่ออกมารับงานอิสระ ในด้านการเงินดีไม่เดือดร้อน รูปแบบการทำงานบริษัทไม่ค่อยมีความสุข เนื่องจากชั่วโมงการทำงานที่เยอะ และสังคมการทำงาน ที่ทุ่มเทค่อนข้างมาก แต่ไม่สอดคล้องกับค่าตอบแทน สวนทางกับไลฟ์สไตล์ คิดว่าตัวเองเหมาะกับการรับงานอิสะ หรือการเป็นอาจารย์ค่ะ
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	ตอนนี้เป็นสถาปนิก ที่มีความถนัดในด้าน computational design คิดว่าเป็นศาสตร์ที่ค่อนข้างใหม่ สำหรับประเทศไทย และน่าจะเป็นแนวทางที่กำลังต้องการคนเชี่ยวชาญด้านนี้
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้	สำหรับน้อง ๆ ก็อยากให้มีความสุขกับการเรียน เตรียมตัวฝึกฝน ทั้งในเรื่องของวิชาการ วิทย์-คณิต และการออกแบบเช่นกัน ค่อยๆสะสมผลงาน ไม่ว่าจะเป็นศิลปะ งานออกแบบ และ ไอเดียต่าง ๆ

ลำดับที่	18
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณธิติวุฒิ วิเชียรนุกูล
ชื่อเล่น	ตี้
อายุ	28
อาชีพ	สถาปนิก (งานอนุรักษ์)
หน่วยงาน	กุฎาคาร จำกัด
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	
อุปนิสัยส่วนตัว	รักสันโดษ พูดไม่เก่ง
ความสนใจส่วนตัว	ชอบอ่านหนังสือ เกี่ยวกับศิลปวัฒนธรรม ประเพณีไทย ประวัติศาสตร์
ความถนัด	ได้ทั้งวิทยาศาสตร์และศิลปะไทย ศิลปะทั่วไป
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	โรงเรียนโยธินบูรณะ สายวิทย์-คณิต
สถาบันศึกษา	คณะสถาปัตยกรรม สาขาวิชาสถาปัตยกรรมไทย จุฬาลงกรณ์

ลำดับที่	18
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณธิติวุฒิ วิเชียรนุกูล
ระดับอุดมศึกษา	มหาวิทยาลัย
การศึกษาตามอัธยาศัย	ติวกับรุ่นพี่สถาปัตย์ จุฬา และสถาบันติว
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	ได้ทุนสถาบันสถาปัตยกรรมไทยของมหาวิทยาลัยศิลปากร
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	องค์กร กุฎาคาร จำกัด เป็นเวลา 5 ปี
รูปแบบการทำงาน	การเข้า-ออกงาน 9:30 -18:30 น. ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน 8 ชั่วโมง ระยะเวลาการทำงานต่อสัปดาห์ 5 วัน จันทร์ -ศุกร์
รูปแบบงานที่ทำ	งานอนุรักษ์อาคารเก่า เช่น มิวเซียมสยาม บ้านเลขที่ 1 โดยส่วนมาก ผู้จ้างจะเป็นสำนักงานทรัพย์สินส่วนพระมหากษัตริย์ วัง ตำหนัก ลักษณะงาน คือ การซ่อมแซมอาคารที่ทรุดโทรม 1. ศึกษาอาคาร มีรางวัดอาคาร เขียนแบบขึ้นมา มีการติดต่อกับ กรมแผนที่ทหาร หอจดหมายเหตุ ดูรูปถ่ายเก่า 2. เมื่อรู้ปัญหา และคิดออกแบบการแก้ปัญหา และทำให้ดีขึ้นในอาคารนั้น ๆ เช่น การเสริมการใช้งานใหม่ เช่น ลิฟต์ 3. ในการคุ้มงานก่อสร้าง มีการติดต่อกับช่าง และหาผู้ผลิตของที่ใกล้เคียงมากที่สุด
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	1. มีความสนใจในเรื่องประวัติศาสตร์ 2. เป็นคนที่ค่อนข้างลุย เพราะงานต้องมีการออกไปรางวัดอาคารเก่า ๆ 3. มีความสามารถสื่อสารและ ในการเสนอผลงาน เพราะจะต้องมีการคุยกับช่าง และเสนองานเกี่ยวผู้ใหญ่อยู่เสมอ
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน	AutoCAD, Sketchup
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	15,001 – 35,000 บาท
สวัสดิการอื่น ๆ	โบนัส ประกันสังคม วันหยุด วันลา วันพักร้อน
ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	เมื่อมีความชำนาญ สามารถไปเป็นที่ปรึกษาในทีมโครงการก่อสร้างหรือการออกแบบที่มีเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมไทยเก่า ๆ ในการซ่อมอาคาร หรือเป็นอาจารย์ หรือทำหนังสือขายได้

ลำดับที่	18
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณธิติวุฒิ วิเชียรนุกูล
สังคมการทำงาน	วัยเดียวกัน คุยกันได้
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	ทักษะความสนใจ ตรงกับพี่ค่อนข้างมาก แต่ด้วยเรื่องเงิน ทุกคนย่อมอยากได้มากกว่านี้ อาชีพนี้เหมาะกับคนที่ทุ่มเทให้กับงาน อาจเป็นเพราะวัฒนธรรมการทำงานในไทย งานนี้ส่งผลกับสังคมค่อนข้างเยอะ เพราะเป็นงานอนุรักษ์มรดกสถาปัตยกรรม คือ การซ่อมของเก่าให้กลับมาดี ซึ่งเป็นการรักษามรดกของประเทศให้คงอยู่ต่อไป และในทางเดียวกันก็เป็นงานที่ใช้เงินค่อนข้างมาก
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	ทิศทางอาชีพนี้จะค่อนข้างขึ้นอยู่กับ การให้ความสำคัญขององค์กรที่มีหน้าที่เกี่ยวกับการทำงานด้านนี้ เช่น กรมศิลปากร ที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการอนุรักษ์ เพราะเป็นจะต้องมีเงินจากทางรัฐที่จะต้องให้งบมา เพราะงานพวกนี้ต้องใช้เงินเยอะ ดังนั้นนโยบายจากภาครัฐที่เห็นความสำคัญเกี่ยวกับสถาปัตยกรรมจึงเป็นเรื่องสำคัญ
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้	ในสายงานอนุรักษ์ ขอให้น้อง ๆ รองไปศึกษาสร้างความสนใจ และช่างสังเกต เกี่ยวกับสถาปัตยกรรมเก่า และค่อยไปศึกษาอ่านจากหนังสือ และเริ่มตัดสินใจ และเริ่มเข้าไปศึกษาในระดับมหาวิทยาลัย

ลำดับที่	19
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณชลลดา รักการญจนันท์
ชื่อเล่น	บีม
อายุ	27
อาชีพ	นักภูมิสถาปัตย์
หน่วยงาน	Kernel Design Co., LTD
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	
อุปนิสัยส่วนตัว	สบาย ๆ ชอบเข้าสังคมบ้าง และเก็บตัวบ้าง ชอบกิจกรรมต่าง ๆ สมัยเรียนมัธยม และมหาวิทยาลัย
ความสนใจส่วนตัว	ละครถาปัด รู้สึกคณะนี้เรียนปฏิบัติ มีกิจกรรมสนุก น่าวนใจ
ความถนัด	ชอบทำกิจกรรมสมัยมัธยม ทักษะการจัดการ และสร้างสรรค์กิจกรรมใหม่ ๆ
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา สายการเรียน ภาษา-ฝรั่งเศส
สถาบันศึกษา	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

ลำดับที่	19
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณชลลดา รักการญจนันท์
ระดับอุดมศึกษา	สาขาวิชา ภูมิสถาปัตยกรรม
การศึกษาตามอัธยาศัย	เรียนพิเศษความถนัดทางสถาปัตย์ ที่ Artstudio และค่ายติวของสถาปัตย์จุฬา เรียนพิเศษฟิสิกส์ ที่ OnDemand
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	**รางวัลที่ได้รับในระดับอุดมศึกษา** รางวัลชมเชยประกวดแบ Main Gate ของ Sansiri Co.,Ltd. **รางวัลที่ได้รับในช่วงการทำงาน** รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ประกวดสวน ของ ปาร์ค นายเลิศ
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	อาชีพภูมิสภาปนิก องค์กร Kernel Design เป็นเวลา 3 ปี
รูปแบบการทำงาน	การเข้า-ออกงาน 10:00 -19:-00 น. ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน 8 ชั่วโมง ระยะเวลาการทำงานต่อสัปดาห์ 5 วัน
รูปแบบงานที่ทำ	ออกแบบภูมิสถาปัตยกรรม ทำแบบ Presentation นำเสนอแบบกับลูกค้า จัดทำแบบก่อสร้าง
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	ช่างสังเกต อดทน มีทักษะในการสื่อสาร ประสานงาน
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน	Auto cad, Sketch Up, Lumion, Revit, V-ray, Photoshop
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	15,000-35,000 บาท
สวัสดิการอื่น ๆ	โบนัส ประกันสังคม วันหยุด วันลา วันพักร้อน
ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	จากตำแหน่ง Junior Architect ไปสู่ตำแหน่ง Senior Architect ไปสู่ตำแหน่ง Team Leader ไปสู่ตำแหน่ง Association ไปสู่ตำแหน่ง เจ้าของออฟฟิศ
สังคมการทำงาน	บรรยากาศเหมือนทำงานกับเพื่อน รุ่นพี่รุ่นน้องที่คณ
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	1. งานสนุก แต่เหนื่อย ค่อนข้างกินเวลาชีวิตในด้านอื่น ๆ เวลาพักน้อย อาจจะมีช่วง Suffer บ้าง เนื่องจากค่าตอบแทนค่อนข้างน้อยเมื่อเทียบกับชั่วโมงการทำงาน 2. เหมาะกับคนที่ชอบทำงานสเกลใหญ่ และทำงานร่วมกับผู้อื่น 3. ด้านสิ่งแวดล้อม ทำให้พัฒนาสถาปัตยกรรมมีการคำนึงถึง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ลำดับที่	19
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณชลลดา รักการญจนันท์
	ผลกระทบทางสิ่งแวดล้อมมากขึ้น
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	เป็นสายอาชีพที่เป็นที่ต้องการของตลาดแรงงานโลก เพิ่มทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษเพื่อต่อยอดโอกาสทางวิชาชีพได้ เช่น การไปทำงานที่ต่างประเทศ
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้	ผู้ที่สนใจให้จัดสรรเวลา ดูแลสุขภาพ พักผ่อน และทานอาหารเป็นเวลา และฝึกจากการสังเกตสิ่งรอบตัว และทำข้อสอบย้อนหลัง 10 ปี เพื่อเตรียมความพร้อมในการสอบเฉพาะด้านภูมิสถาปัตยกรรม

ลำดับที่	20
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	อาจารย์พัชริน สงวนผลไพโรจน์
ชื่อเล่น	อาจารย์ตู่
อายุ	52
อาชีพ	ข้าราชการ (ครู) ศิลปะ ระดับมัธยมศึกษา
หน่วยงาน	โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยม
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	
อุปนิสัยส่วนตัว	ร่าเริง จริงจัง เป็นตัวของตัวเอง ตรงต่อเวลา
ความสนใจส่วนตัว	ตอนเด็กชอบวาดตุ๊กตาผู้หญิง วาดเพื่อเล่นเองและชอบวาดรูปเล่นตามผนังบ้านรวมทั้งปะติดสิ่งที่ชอบลงไปตามตู้เสื้อผ้า ระยะนึงชอบวาดลายเส้น copy ภาพดารา นักกีฬาให้เหมือนจริง ส่วนใหญ่เป็นลายเส้นเพราะสะดวกและง่าย พอมาทำงานครู สนใจเรื่องเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์และประวัติศาสตร์
ความถนัด	ถนัดด้านวาดเส้น การออกแบบทั่วไป การวาดภาพทั่วไป
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	โรงเรียนชลกันยานุกูล ชลบุรี สายการเรียน คณิต-วิทย์
สถาบันศึกษาระดับอุดมศึกษา	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศึกษา
การศึกษาตามอัธยาศัย	หนังสือเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลป์ตะวันออก-ตก พิพิธภัณฑ์ที่มีชื่อเสียงต่าง ๆ สมุดไท สอนทักษะปฏิบัติกลุ่มเรียนขนาดเล็ก
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	**รางวัลที่ได้รับในระดับมัธยมศึกษา** ชื่อรางวัล รองชนะเลิศ ภาพในหลวง (ร.9) ของหน่วยงาน สมาคม YMCA

ลำดับที่	20
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	อาจารย์พัชริน สงวนผลไพโรจน์
	รางวัลที่ได้รับในระดับอุดมศึกษา ชื่อรางวัล ทุนการศึกษา ของหน่วยงาน TOYOTA **รางวัลที่ได้รับในช่วงการทำงาน** 1. ชื่อรางวัล ทุนในหลักสูตร “Teacher Training Students” **Monbukagakusho** ของหน่วยงาน รัฐบาลญี่ปุ่น (Japanese Government) ปี 2003-2005 2. ชื่อรางวัล ทุน 2016-2017 International Educational Exchange ProgrammeInvitation Programme for Teachers from Thailand ของหน่วยงาน The Asia/Pacific Cultural Centre for UNESCO (ACCU) ปี 2016- 2017
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	อาชีพ ข้าราชการ (อาจารย์) องค์กร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย สังกัดคณะครุศาสตร์ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายมัธยมเป็นเวลา 30 ปี
รูปแบบการทำงาน	การเข้า-ออกงาน เวลา 08.00-16.00 น. ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน 8 ชั่วโมง ระยะเวลาการทำงานต่อสัปดาห์ 5 วัน
รูปแบบงานที่ทำ	สอนหนังสือนักเรียนระดับมัธยมศึกษา อาจารย์ประจำชั้น ทำงานฝ่ายบริหารในบางวาระที่ได้รับตำแหน่ง
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	1. จบการศึกษาเกี่ยวกับครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ 2. พร้อมปฏิบัติงานในวันหยุดบ้างตามงานโครงการของโรงเรียน 3. ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน	ในการทำงานโปรแกรมเกี่ยวกับเอกสาร word excel ในการสอนและสื่อการสอน โปรแกรม PowerPoint, moviemaker โปรแกรมแปลงไฟล์ต่าง ๆ โปรแกรม zoom โปรแกรม LOOM
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	55,001 - 75,000 บาท
สวัสดิการอื่น ๆ	โบนัส (จากสมาคมผู้ปกครองและครู) การเบิกตรงจากกรมบัญชีกลาง , กองทุนบำเหน็จบำนาญข้าราชการ, กบข.
ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	ขึ้นเงินเดือนตามความดีความชอบทุกๆ 6 เดือน เปิดโอกาสให้ทำตำแหน่งทางวิชาการ (วิจัย) ซึ่งมีผลต่อเงินประจำตำแหน่ง เป็นข้าราชการจึงมีสวัสดิการเกี่ยวกับการรักษาพยาบาลที่ดี

ลำดับที่	20
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	อาจารย์พัชริน สงวนผลไพโรจน์
สังคมการทำงาน	แวดล้อมด้วยบุคคลในองค์กรที่มีทัศนคติเชิงบวกเป็นส่วนใหญ่ พร้อมแบ่งปันและอุทิศเวลาเพื่อการทำงานไม่ต่างกัน
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	*ความรู้สึกต่อตนเอง* เป็นงานที่เหมาะกับความสนใจและความถนัดของตัวเองเพราะจบด้านวิชาชีพครูศิลปะ และสอนวิชาศิลปะ มีสิ่งใหม่คือการทำงานบริหาร งานด้านวิชาการและงานเอกสารเพิ่มเติมเข้ามาแต่ค่อย ๆเรียนรู้ก็สามารถปรับตัวได้ดี ทำให้รู้สึกภูมิใจในการเลือกวิชาชีพของตัวเองที่ทำให้ทำงานทุกวันได้โดยไม่รู้สึกเบื่อหน่าย *ความรู้สึกต่อองค์กร* ในองค์กรก็มีทั้งสิ่งที่เข้ากับกับตัวเองและบางอย่างที่ต้องปรับตัว ต้องใช้ความพยายามที่มากขึ้น บางครั้งต้องค้นคว้าเพิ่มเติม (เช่น การเป็นเลขาฯ และต้องจดรายงานการประชุม) บางครั้งต้องเป็นหัวหน้าบุคคลที่อาวุโสสูงกว่า จึงต้องปรับเรื่องการใช้คำพูด การสื่อสารต่างๆ แต่ถ้านับปัญหาที่เข้ามานับว่า องค์กรแทบไม่เคยสร้างปัญหาอะไรให้หนักใจ ผู้บริหารพร้อมการรับฟังปัญหา และให้ความยุติธรรมและ สนับสนุนโครงการตามความเหมาะสมแทบทุกครั้ง *ความรู้สึกต่อสังคม* สามารถเปลี่ยนตัวเองจากคนที่ค่อนข้างเก็บตัว ไม่เข้าสังคม กลายเป็นคนที่สามารถทำงานร่วมกับคนอื่นได้ดีขึ้น มีเพื่อนครูและเจ้าหน้าที่หลายช่วงอายุ ทำให้เรียนรู้การปรับตัว การแก้ปัญหา และใจเย็นขึ้น
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	ในความเข้าใจส่วนตัว ในยุคที่เริ่มทำงานระยะต้นๆ (พ.ศ.2534-2550) ค่อนข้างเป็นที่ต้องการของตลาดแรงงานสูง ในระยะหลังๆ ลดลงแต่ยังเป็นที่ต้องการของตลาดแรงงานอยู่ อาจเพราะการลดลงของประชากร
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้	ใจกว้าง รักการเรียนรู้ อุทิศตน ไม่คิดมากเรื่องเงินเดือน (ไปเทียบกับวิชาชีพอื่น) ปรับตัวเก่ง รักเด็ก ทัศนคติและจิตสำนึกที่ดี รับผิดชอบ ตรงต่อเวลา ผลการเรียนปานกลางถึงสูง มีทักษะทางด้านศิลปะและมีความสนใจ/ความรู้ทางด้านศิลปะ สังคมรอบตัวเปลี่ยนแปลงตลอดเวลาและรวดเร็ว หากต้องการความก้าวหน้า แต่ไม่พร้อมปรับตัว ไม่ว่าจะทำอาชีพไหนก็เจริญก้าวหน้าได้ยากมาก (แม้กระทั่งธุรกิจของตนเอง) ดังนั้น หากจะประกอบอาชีพครู แต่ไม่พร้อมปรับตัวให้เท่าทันสังคม เทคโนโลยี ไม่ฝึกฝนทักษะตนเองให้เหมาะสมตามวิชาชีพ ก็จะเจริญก้าวหน้าได้ยากกว่าคนที่พร้อมกว่า

ลำดับที่	21
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ
ชื่อเล่น	-
อายุ	49 ปี
อาชีพ	อาจารย์ศิลปะ ระดับอุดมศึกษา
หน่วยงาน	ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	
อุปนิสัยส่วนตัว	เป็นคนมีอารมณ์ขัน
ความสนใจส่วนตัว	สุชาติ วงษ์ทอง
ความถนัด	ภาษาอังกฤษ, ศิลปะ
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	โรงเรียนศรีสงครามวิทยา สายวิทย์-คณิต
สถาบันศึกษาระดับอุดมศึกษา	ปริญญาเอก, PhD (Fine Arts), University of Northumbria at Newcastle, U.K. ปริญญาโท, Master of Visual Arts/Fine Arts, University of South Australia ปริญญาตรี, คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
การศึกษาตามอัธยาศัย	
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	**รางวัลที่ได้รับในช่วงการทำงาน** **การแสดงนิทรรศการทางศิลปะ** 2562 – Print in Phang Nga, ณ หอศิลป์กรุงไทย 2560 – The Royal Father in Our Hearts. O.P. Place, Bangkok 2560 –The 15th Sino-Thai Great Oriental Art Exhibition, Dali University, China 2560 – ศิลปกรรม ศิลปินอิสระ ’96 ณ หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ 2559 – Print in Loei, ณ หอศิลป์กรุงไทย 2558 - Doctoring the Evidence, 1:10 Cities, Square Yard

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลำดับที่	21
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ
	Gallery, Newcastle College, U.K. 2556 – The 12th Sino-Thai Great Oriental Art Exhibition, (Excellence Award), Dali University, China 2556 – นิทรรศการ 20 ปี ศิลป์สิรินธร ณ หอศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร 2556 – 9th International Art Festival and Art Workshop in Thailand 2012 Rajamangala University of Technology Rattanakosin, Poh Chang Campus, coordinating with Thai Art Council United States of America 2554 - Dawn of Humanities (ปฐมการณ์แห่งมานุษย์) นิทรรศการผลงานด้านทัศนศิลป์ โดย คณาจารย์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ณ นิทรรศถาน อาคารศิลปวัฒนธรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2553 - "Border Crossing" a collaborative and touring art exhibition in Thailand, Australia and New Zealand. หอศิลปวิทยนิทรรศน์ ชั้น 7 สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย Light Square Gallery, TAFE SA, Adelaide, Australia, September 2010 2552 - "True Lies" หอศิลปวิทยนิทรรศน์ ชั้น 7 สถาบันวิทยบริการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2550 - "ครุศิลป์ไตรภาค" ณ หอศิลป์จามจุรีแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2549 –"RURAL SENSATIONS" at PCC Art Center, Bangkok 2547 -"ARTGRICULTURE", City Campus, University of North Umbria at Newcastle, U.K. -"HEXHIBITION": A Rolling Exhibition at a New Hex ham Hospital, U.K. 2545 - "RURAL REALISM" หอศิลป์จามจุรีแห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2544 - "Summer Exhibition of Small Works 10x10 cm." The University Gallery, University of North Umbria at Newcastle, U.K.

ลำดับที่	21
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ
	2540 - "Skimming" Exhibition in Adelaide Fringe Festival, FAD Gallery, Australia. 2540 - "Spring Exhibition", RSASA Gallery, Adelaide, Australia. (Merit Award) **เกียรติคุณที่เคยได้รับ** 1. ได้รับประกาศเกียรติคุณ "ศิษย์เก่าเกียรติยศ 20 ปี ศูนย์ศิลป์สิรินธร" จากศูนย์ศิลป์สิรินธร ในฐานะ ผู้สร้างชื่อเสียงและเกียรติคุณด้านศิลปะให้แก่ประเทศ และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมของชาติ, 2556 2. ได้รับรางวัล Excellence Award จากงานแสดงผลงานศิลปะ The 12th Sino-Thai Great Oriental Art Exhibition, Dali University, China, 2013 3. ได้รับรางวัล Honorable Mention Award จากงานแสดงผลงานศิลปะ The 13th Sino-Thai Great Oriental Art Exhibition, Burapha University, Chonburi, Thailand, 2015
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	**อาชีพ** ครูศิลปะโรงเรียนเอกชน องค์กร โรงเรียนเตรียมอุดมศึกษา และทำงานพิเศษครูศิลปะโรงเรียนจิตรดา เป็นเวลา 3 ปี **อาชีพ** อาจารย์มหาวิทยาลัยสาขาด้านศิลปะ องค์กร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยมหาวิทยาลัย เป็นเวลา 14 ปี
รูปแบบการทำงาน	การเข้า-ออกงาน ไม่การกำหนดชัดเจน งานเป็นไปตามเนื้องาน
รูปแบบงานที่ทำ	1. งานสอน 2. งานวิจัย 3. บริการวิชาการ 4. อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรม
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	1. พัฒนาความรู้ และทักษะทางด้านศิลปะอยู่เสมอ 2. มีความสามารถในการปรับตัว ในวิธีการทำงาน 3. มีใจเรื่องการวิจัย และการสอน
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้	Microsoft office, Photoshop

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลำดับที่	21
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อภิชาติ พลประเสริฐ
ในการสร้างสรรค์งาน	
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	75,001 – 95,000 บาท
สวัสดิการอื่น ๆ	โบนัส ประกันสังคม ทุนการศึกษา วันหยุด วันลา วันพักร้อน บุตรสามารถเข้าศึกษาที่โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	แบ่งออกเป็น 2 สาย 1. สายทางด้านวิชาการ คือ ทำผลงานวิจัย และจะได้ตำแหน่ง ผศ. , รศ. 2. สายทางด้านบริหาร คือ เป็นการดำรงตำแหน่งต่าง ๆ เช่น คณบดี, รองคณบดี
สังคมการทำงาน	เป็นการทำงานในระบบสาขาวิชา ภาควิชา คณะ และระดับมหาวิทยาลัย และหน่วยงานภายนอก เช่น สพฐ. องค์กรเอกสาร เป็นการสร้าง Connection
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	*ความรู้สึกต่อตนเอง* มีความสุข *ความรู้สึกต่อองค์กร* ตอบโจทย์ ด้วยจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเป็นหนึ่งในมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงด้านสาขาวิชาศิลปศึกษา
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	ยังเป็นที่ต้องการของตลาดอยู่ อาจมีความต้องการน้อยลงบ้างตามจำนวนประชากรที่ลดน้อยลง
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้	ทักษะความรู้ด้านศิลปะ ความรักในวิชาชีพ วิชาอังกฤษ และในการแสวงความรู้

ลำดับที่	22
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณมนชัย พิทยวราภรณ์
ชื่อเล่น	มน
อายุ	45
อาชีพ	เจ้าของศูนย์ศิลปะอาร์ต ออฟ อาร์ต
หน่วยงาน	ศูนย์ศิลปะอาร์ต ออฟ อาร์ต
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	
อุปนิสัยส่วนตัว	เป็นคนชอบสังเกตุ สิ่งรอบข้าง ชอบพูดคุย แลกเปลี่ยน ประสบการ์ณ รักอิสระ ในการทำงานศิลปะ

ลำดับที่	22
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณมนชัย พิทยวราภรณ์
ความสนใจส่วนตัว	ชอบประดิษฐ์ สิ่งต่างด้วยเทคนิคต่างที่สนใจ ทั้งวาด ปั้นและพิมพ์ ด้วยสัญชาตจาการสังเกต และทดลองตั้งแต่เด็ก จนเกิดความมั่นใจและนำไปสู่การอยากรู้และศึกษา ชอบเรียนรู้ศิลปะและประวัติศาสตร์ศิลป์
ความถนัด	ภาพพิมพ์และจิตรกรรมทั้งสองมิติ และสามมิติ
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	โรงเรียน ทวีธาภิเศก สายการเรียนวิทย์-คณิต
สถาบันศึกษาระดับอุดมศึกษา	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศึกษา
การศึกษาตามอัธยาศัย	ศึกษาด้วยตนเอง จากสิ่งแวดล้อม และหนังสือ
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	**รางวัลที่ได้รับในระดับอุดมศึกษา** รางวัลดีเด่น ศิลปกรรม ปตท ครั้งที่/22 ของปตท **รางวัลที่ได้รับในช่วงการทำงาน** ศิลปกรรม อมตะอาร์ต อวอร์ด ครั้งที่ 3 อมตะ ของคุณวิกรม กรมดิษฐ์
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	อาชีพ สอนศิลปะ องค์กร อาร์ต ออฟ อาร์ต เป็นเวลา 22 ปี อาชีพ อาจารย์ วิทยากร องค์กร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และมหาวิทยาลัยกรุงเทพ เป็นเวลา 10 ปี
รูปแบบการทำงาน	การเข้า-ออกงาน 9:30 -19:00 น. ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน 8-10 ชั่วโมง ระยะเวลาการทำงานต่อสัปดาห์ 7 วัน
รูปแบบงานที่ทำ	สอนศิลปะเพื่อสอบเข้ามหาวิทยาลัยและผู้สนใจศิลปะ เน้นการปฏิบัติตามผู้เรียนสนใจและเป้าหมาย การเรียน เช่น สอบเข้า อดิเรก ค้นหาตัวตน และบำบัด ยืดหยุ่นตามวัตถุประสงค์
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	มีระเบียบวินัยในการทำงาน ทัศนคติต่อการเรียนรู้และทำงาน สร้างสรรค์และยืดหยุ่นตามกิจกรรม บูรณาการชุดความคิดและปฏิบัติงาน
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน	อิลลัสเตรเตอร์ และโฟโต้ช๊อป

ลำดับที่	22
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณมนชัย พิทยวราภรณ์
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	55,001 - 75,000 บาท
สวัสดิการอื่น ๆ	โบนัส
ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	สามารถประกอบอาชีพทางการสอนศิลปะ และศิลปินสร้างสรรค์ผลงาน
สังคมการทำงาน	เน้นความเข้าใจ และรักที่จะถ่ายทอด และสร้างสรรค์ผลงานควบคู่การสอน เป็นการสร้างองค์ความรู้ ผ่านการทำงานรุ่นสู่รุ่น เหมือนพี่น้องแลกเปลี่ยนประสบการณ์
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	ทำงานในสิ่งที่รัก และสามารถต่อยอด ทางธุรกิจได้ บนพื้นฐานความสุขของตนเองและสังคม ทุ่มเท มุ่งมั่น ให้เวลาและโอกาส แลกเปลี่ยนทัศนคติทางความคิดและการทำงาน สามารถพัฒนาและดึงศักยภาพของผู้เรียนและผู้สอนไปในทิศทางที่สังคมต้องการ สามารถนำความรู้และทักษะไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	ต้องปรับเปลี่ยนรูปแบบทางการสอนตามกระแสสังคม และรูปแบบการศึกษาต่อและแนวทางการศึกษา ในระบบการศึกษาทั้งของไทยและต่างชาติ

ลำดับที่	23
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณวิชชาพร ต่างกลางกุลชร
ชื่อเล่น	นนนี่ย์
อายุ	27
อาชีพ	ภัณฑรักษ์อิสระ
หน่วยงาน	-
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	
อุปนิสัยส่วนตัว	ตลก สนุก เป็นมิตรเป็นผู้คน
ความสนใจส่วนตัว	สนใจเกี่ยวกับด้านศิลปะะ ตอนแรกเป็นเกี่ยวกับสถาปัตย์ แต่มาค้นพอตัวเองว่ามีความสามารถด้านงานวิจิตรศิลป์มากกว่า
ความถนัด	ศิลปะ ภาษาไทย ตรรกะ
ส่วนที่ 2 ประวัติด้านการศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	โรงเรียนราชสีมาวิทยาลัย จังหวัดนครราชสีมา สายการเรียนวิทย์-คณิต

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ลำดับที่	23
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณวิชชาพร ต่างกลางกุลชร
สถาบันศึกษา ระดับอุดมศึกษา	ปริญญาตรีบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับ 1 ภาควิชาศิลปไทย คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
การศึกษาตามอัธยาศัย	ไปลองฝึกงาน อาสาสมัครให้กับงานของ พิพิธภัณฑ์
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	2564 - Performance Artist - Director for Short film (Freelance) - Brand Executive at Maithong Suranaree 2561-2563 - Curator of Joyman Gallery นักจัดนิทรรศการศิลปะ ประจำหอศิลป์ Joyman Gallery. เขตพระนคร กทม. รวมนิทรรศการที่จัดการทั้งสิ้น 12 นิทรรศการ 2561 - ร่วมแสดงผลงานศิลปกรรม จิตรกรรมบัวหลวง ครั้งที่ 40, หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ พระบรมราชินีนาถ (The Queen’s Gallery), 2561 2560 - ผู้ช่วยสอน รายวิชาศิลปกรรมไทยพื้นฐาน และรายวิชาแกนศิลปไทย ประจำปีการศึกษา 2560 ในภาควิชาศิลปไทย คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร - นิทรรศการ "ไทย...ยังไง??" (How Thai?) การแสดงศิลปกรรมโดยนักศึกษาภาควิชาศิลปะไทย คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร 2559 - รางวัลพระจันทร์เพรช มหาวิทยาลัยศิลปากร 2559 2557 - แสดงผลงานในนิทรรศการ “มั่นคงอวอร์ดส์ ครั้งที่ 1” รู้รักษ์ศิลป์ ไทย ส่งเสริมเยาวชนอนุรักษ์จิตรกรรมไทยประเพณี บริษัท มั่นคงเคหะการ จำกัด (มหาชน) 2556 - แสดงผลงาน "Mourn of Wedding" (แต่งงานอาลัย), นิทรรศการ “10 Step” ครั้งที่ 2 การแสดงผลงานนักศึกษาในรายวิชาแกนพื้นฐานทางทัศนศิลป์นิทรรศการ, หอศิลป์ PSG Art Gallery, คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	อาชีพ ภัณฑรักษ์ องค์กร Joyman Gallery เป็นเวลา 2 ปี อาชีพ ภัณฑรักษ์อิสระ องค์กร 2 ปี

ลำดับที่	23
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณวิชชาพร ต่างกลางกุลชร
รูปแบบการทำงาน	การเข้า-ออกงาน เวลา 11:00 - 20:00 น. ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน ชั่วโมง ระยะเวลาการทำงานต่อสัปดาห์ วัน
รูปแบบงานที่ทำ	1. การคิดโปรเจค แนวคิด 2. การวางแผน ว่าจะจัดงานให้เหมาะสมช่วงเวลาไหน 3. ลงมือ Production ได้แก่ การสนับสนุนศิลปิน การโปรโมทงานศิลปิน และจัดงาน ติดตั้งผลงาน จัดทำสื่อที่ใช้โปรโมทงาน และสูจิบัตร 4. วันปิดนิทรรศการแล้ว ได้แก่ 4.1 เขียนข่าวศิลปินได้ และเชิญนักข่าวมาทำข่าว 5. หลังจากวันเปิดนิทรรศการ 5.1 ติดต่อเชิญนักสะสมให้มาร่วมงาน 5.2 นำเสนอผลงานศิลปะแทนศิลปินได้ ให้คนรักศิลปิน และต้องการซื้อผลงาน
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	1. ทำงานกับคนจำนวนมาก ที่มีความหลากหลายได้ 2. เข้าใจการทำงานของทุกฝ่าย เพื่อที่จะสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี 3. สามารถจัดงานศิลปะได้ 4. แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้เก่ง 5. ตีความงานของศิลปินได้ดี 6. มีความสามารถในการนำเสนอให้แปลก และน่าสนใจ 7. มีความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีศิลป์ เช่น สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลป์
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์งาน	Adobe Photoshop , Adobe Illustrator, Adobe Indesign
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	15,001 – 35,000 บาท
สวัสดิการอื่น ๆ	ประกันสังคม วันหยุด วันลา วันพักร้อน
ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	ปั้นศิลปินให้สำเร็จ โปรเจคสำเร็จ ก็จะเกิดให้การโปรเจคเรื่อย ๆ จนมีชื่อเสียง และเลื่อนขั้นตัวเองไปจัดงานที่ใหญ่มากกว่า จนถูกรับเชิญไปจัดงาน กับศิลปินที่ใหญ่ ความไกล คือ กับความสำเร็จของโปรเจก จุดสูงสุดคือเขาอยากให้เราจัดงานให้
สังคมการทำงาน	ศิลปิน คอลลัมนิสต์ ช่าง มีแกลลอรี่ นายทุน การดูแลนักสะสม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลำดับที่	23
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณวิชชาพร ต่างกลางกุลชร
	บรรณาธิการ นักข่าว
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	*ความรู้สึกต่อตนเอง* เหมาะมาก รักอาชีพนี้มาก แต่ไม่ตอบโจทย์เรื่องเงิน ต้องมีใจรัก เพราะเป็นการผลักดันคนอื่น มีภาวะการแบกรับ *ความรู้สึกต่อองค์กร หรือระบบการทำงาน* ถ้าเป็นอิสระเหมาะกับคนที่ไม่เดือดร้อนเรื่องเงิน เพราะต้องสนับสนุนศิลปะ แต่ชอบความมั่นคงเหมาะสมกับคนทำงานในองค์กร แต่ก็จะมีความออฟฟิศสูง *ความรู้สึกต่อสังคม* คิวเรเตอร์จะเป็นคนวางทิศทางศิลปะในประเทศ
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	ทางคิวเรเตอร์ พลันตัวเป็นผู้ดำเนิน เป็นการนำเสนอ อาจจะเป็นรายการเปลี่ยนไปในแนวแนวรายการ เช่น ทำหนัง เรื่องภาษา เรื่องเกม เทคโนโลยี ฟีลเดอซิมออนไลน์
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้	ศึกษาความรู้ท่านด้านศิลปะให้เยอะ มีความเข้าใจการสร้างงานศิลปะพื้นฐาน เข้าใจให้ลึกซึ้ง เป็นนักพรีเซนต์ และนักวิเคราะห์ นักจัดการเป็นนักวิชาการศิลปะ ทักษะไม่ถึงกับจำเป็น ศึกษาให้หมดเกี่ยวกับศิลปะ ไม่ต้องเครียดเรื่องการวาดรูป หน้าที่คือทำให้เห็นคุณค่า

ลำดับที่	24
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณปรัชพร อรพันท์
ชื่อเล่น	ปัท
อายุ	33
อาชีพ	นักศิลปะบำบัด
หน่วยงาน	Studio perana (Private Practice)
ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนตัว	
อุปนิสัยส่วนตัว	มองโลกในแง่ดี มีโลกส่วนตัวสูง วางแผนงานและชอบแบ่งเวลาชัดเจน (ครอบครัว งาน พักผ่อน) ชอบแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากคน รักธรรมชาติ
ความสนใจส่วนตัว	การค้นหากระบวนการที่ฝึกฝนการรู้สึกตัว หรือ Awareness ของตนเอง เช่น โยคะ ออกกำลังกาย การเขียน การเดินทางเพื่อไปอบรมเพิ่มเติม มิวเซียม นิทรรศการ
ความถนัด	ศิลปะ ภาษาอังกฤษการจัดกระบวนการเรียนรู้ ตั้งคำถามเพื่อการสนทนาแลกเปลี่ยนหรือสะท้อนคิด
ส่วนที่ 2 ประวัติด้าน	

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

ลำดับที่	24
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณปรัชพร อรพันท์
การศึกษาศิลปะ	
สถาบันที่สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย/อาชีวศึกษา	โรงเรียนเซนต์โยเซฟคอนเวนต์ สาขการเรียน ศิลป์ - คำนวณ
สถาบันศึกษาระดับอุดมศึกษา	ปริญญาตรี จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะครุศาสตร์ สาขาวิชาศิลปศึกษา ปริญญาโท Master of Arts (Applied Imagination in the Creative Industries: with Distinction) Central Saint Martins, College of Arts and Design, University of Arts, London, UK ปริญญาเอก Certificate in Advance graduated studies in Expressive Arts (Therapy, Coaching, Consulting& Education, Conflict Transformation & Peacebuilding) The European Graduate School, Switzerland
การศึกษาตามอัธยาศัย	-
รางวัลที่เคยได้รับด้านศิลปะ	-
ส่วนที่ 3 การประกอบอาชีพ	
ประสบการณ์การทำงานในสายอาชีพ	อาชีพ อาจารย์พิเศษ องค์กร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เป็นเวลา 6 ปี อาชีพ นักศิลปะบำบัด องค์กร Studio perana 3 ปี Chula Student Wellness 3 ปี จิตเวชศาสตร์ศิริราช 1 ปี Art of cancer 2 ปี สถาบัน ราชานุกูล 3 ปี
รูปแบบการทำงาน	การเข้า-ออกงาน เวลา 9.00 – 18.00 น. ระยะเวลาในการทำงานต่อวัน ประมาณ 5 -8 ชั่วโมง ระยะเวลาการทำงานต่อสัปดาห์ 4-5 วัน
รูปแบบงานที่ทำ	ศิลปะบำบัดรายบุคคล ศิลปะสำหรับจิตใจ ทำงานร่วมกับนักจิตวิทยา ศิลปะบำบัดกลุ่มร่วมกับจิตแพทย์
คุณสมบัติที่ต้องมีในการทำงาน	จบหลักสูตรศิลปะบำบัด มีประสบการณ์ทำงาน เข้า supervision สม่ำเสมอ ตรงต่อเวลา คาดเดาได้ รับฟังไม่ตัดสิน หมั่นสะท้อนตนเองให้สมดุล
โปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ใช้	keynotes

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลำดับที่	24
ชื่อผู้เชี่ยวชาญ	คุณปรัชพร อรพันท์
ในการสร้างสรรค์งาน	
ค่าตอบแทนและสวัสดิการ	35,001 - 55,000 บาท
สวัสดิการอื่น ๆ	วันหยุด วันลา วันพักร้อน
ความก้าวหน้าในหน้าที่การงาน	เติบโตตามประสบการณ์ และจะได้รับโอกาส เช่น การร่วมมือกับองค์กรและหน่วยงานอื่น ๆ การไปบรรยาย ไปสอน
สังคมการทำงาน	ค่อนข้างเป็นการทำงานคนเดียว หรือกับกลุ่มคนเล็ก ๆ
ทัศนคติต่ออาชีพที่ทำ	- มีแรงบันดาลใจเสมอทุกครั้งที่ได้ทำงาน เป็นอาชีพที่เงินน้อย แต่มีความหมายต่อการเติบโตของตนเอง การเรียนรู้ที่ดีที่สุดมาจากการฝึกฝนหาประสบการณ์จริงจากการทำงาน - เหมาะสมกับกับตัวปัทเพราะเป็นคนชอบทำหลายอย่าง ทั้งงานที่บ้าน งานส่วนตัว ยืดหยุ่น วางแผนการจัดการเวลาได้ง่ายกว่า แต่เหงาบางทีเพราะไม่ได้ทำงานบริษัทใหญ่ - ด้านการสร้างความร่วมมือ แลกเปลี่ยน วิชาชีพมีประโยชนีและช่วยสนับสนุนผู้เรียน องNกร และหน่วยงานบุคลากรได้ในการออกแบบกระบวนการศิลปะเพื่อจิตใจ
ทิศทางของอาชีพที่ท่านทำอยู่ปัจจุบันและในอนาคต	มีเป้าหมายไปสู่การศึกษามากขึ้น เช่น การสอน ออกแบบรายวิชา บูรณาการศิลปะ จิตวิทยา สร้างรายวิชาสำหรับนักศึกษา เพื่อการเรียนรู้ เตรียมความพร้อมสู่การเติบโต
ข้อแนะนำให้กับผู้เรียนที่มีความสนใจในสายอาชีพนี้	หาประสบการณ์ว่าตนเองชอบไหม เช่น ฝึกงาน volunteer หาข้อมูลมหาวิทยาลัย หลักสูตร Portfolio การอยู่อาศัย เพราะสิ่งแวดล้อมสำคัญต่อการเติบโต

CHULALONGKORN UNIVERSITY

สรุปการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการแนะแนวการศึกษา

แบบสัมภาษณ์การสร้างนวัตกรรมการแนะแนวการศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญด้านการแนะแนว

จุดประสงค์ของเครื่องมือ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันออนไลน์ แนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

แบ่งคำถามในการสัมภาษณ์ออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่

ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนบุคคล

ชื่อผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์วัลลภา วงศ์ศักดิรินทร์ ตำแหน่ง อาจารย์แนะแนว

หน่วยงาน โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา)

ประสบการณ์ทำงานด้านการแนะแนวการศึกษา 12 ปี

ส่วนที่ 2 การแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพ

1. ด้านการแนะแนวการศึกษานั้น มีหลักการสร้างแบบทดสอบความสนใจ หรือความถนัดของผู้เรียนที่อยู่ในช่วงวัยระดับมัธยมศึกษาอย่างไรบ้าง

หลักการสร้างแบบทดสอบความสนใจ หรือความถนัดของผู้เรียนที่อยู่ในช่วงวัยระดับมัธยมศึกษานั้น จะต้องดูก่อนว่า เป็นการทดสอบผู้เรียนในระดับชั้นใด

ถ้าเป็นชั้นมัธยมศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 1 จะทดสอบเกี่ยวกับเรื่องความรู้จักตนเอง ว่ามีบุคลิกนิสัย อย่างไร

ระดับชั้นชั้นมัธยมศึกษามัธยมศึกษาปีที่ 2-3 จะมีความลึกซึ้งขึ้นในเรื่องของการรู้จักตนเอง เพื่อที่จะนำไปสู้การตัดสินใจในการเลือกสายการเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

เพราะแบบทดสอบจะสามารถช่วยผู้เรียนในการตัดสินใจได้

ส่วนในระดับชั้นมัยมศึกษาตอนปลาย ก็จะมีความลึกซึ้งในการทำแบบทดสอบ โดยจะต้องเลือกแบบทดสอบให้เหมาะสมกับสายการเรียนนั้น ๆ เพราะมีทั้งสายการเรียนวิทย์ - คณิต สายภาษา และสายศิลปกรรม แต่แบบทดสอบก็ใช้ได้กับเด็กทุกสายการเรียนก็มีเหมือนกัน เช่น อาจารย์ก็จะใช้แบบทดสอบของฮอลแลนด์ ที่ได้แบ่งบุคลิกภาพออกเป็น 6 แบบ

โดยส่วนมากอาจารย์แนะแนวจะใช้แบบทดสอบทางจิตวิทยาจากต่างประเทศ ที่มีคนไทยแปลมาอีกที่ และอีกแบบคือเป็นแบบทดสอบจากกรมสุขภาพจิต

โดยแบบทดสอบส่วนใหญ่จะเป็นการวัดบุคลิกภาพ ว่าเราทำ สนใจ ถนัด แบบนี้ไหม เพื่อนำไปสู้ตัวคนนั้นว่าเหมาะกับบริบทของการทำงาน หรือศึกษาในคณะนี้ไหม

2. การแนะแนวการการศึกษาและการประกอบอาชีพ มีขั้นตอนในการแนะแนวผู้เรียนไปสู่การตัดสินใจเลือกอาชีพที่เหมาะสมอย่างไร

ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย นักเรียนมักจะมีการผ่านการตัดสินใจมาแล้ว ดังนั้นครูแนะแนวมีหน้าที่ในการอธิบายให้นักเรียนเข้าใจว่า การเรียนในสายนี้ เรียนเกี่ยวกับอะไร และจบมาแล้วนั้นจะสามารถประกอบอาชีพอะไรต่อได้ ต่อไปในขั้นการแนะแนว หากผู้เรียนมาปรึกษาเกี่ยวกับคณะที่สนใจ อาจารย์จะถามถึงว่า ผู้เรียนมีความเข้าใจในคณะนั้นจริงไหม มีการสอบเข้าอย่างไร ว่ามีการเรียนการสอนเกี่ยวเรื่องใด จบการศึกษามาแล้วประกอบอาชีพใด และผู้ปกครองยินยอมกับสิ่งที่นักเรียนสนใจไหม เพราะนักเรียนบางคนนั้นครอบครัวไม่มีความยินยอมในการย้ายสาย

1. ให้ผู้เรียนหาคณะที่ต้องการศึกษาต่อ

2. คณะนั้นมีการเปิดรอบไหนบ้างในการสอบ TCAS การสอบต้องมีคะแนนอะไรบ้าง

ส่วนที่ 3 แนวทางการสร้างสื่อแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางด้านศิลปะ

1. คุณพบปัญหาในการแนะแนวการศึกษาสำหรับผู้เรียนที่สนใจทางด้านศิลปะหรือไม่ หากมีพบปัญหาอะไรบ้าง

อาจารย์ด้วยความที่เป็นอาจารย์แนะแนว ในโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา) ทำให้อาจารย์นั้นค่อนข้างมีข้อมูลเกี่ยวกับคณะทางด้านศิลปะค่อนข้างมาก ด้วยความที่มหาวิทยาลัยศิลปากรเป็นมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงในคณะทางด้านศิลปะ โดยนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากรนั้น จะมีโควตาของคณะจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ คณะมัณฑนศิลป์ และคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ของมหาวิทยาลัยในทุกปี โดยใช้หลักของการยื่น Portfolio โดยนักเรียนจะมีการเตรียมตัวกันตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

2. มีแบบทดสอบความถนัดสำหรับผู้เรียนที่มีความสนใจทางด้านศิลปะโดยเฉพาะหรือไม่ ถ้ามีชื่อแบบทดสอบอะไร ที่ได้มีการมาปรับใช้ในประเทศไทย

ไม่มี เพราะปัจจุบันจะเป็นการแบ่งเพียงว่าเหมาะสมกับด้านศิลปะ

3. คุณพบสื่อการแนะแนวนักเรียนที่มีความสนใจทางด้านศิลปะโดยเฉพาะในรูปแบบใดบ้าง และสื่อรูปแบบใดที่ท่านคิดว่ามีความเหมาะสม

โดยส่วนมากจะเป็นการใช้ YouTube ให้ทำแบบทดสอบ ใบงาน และมีการอภิปรายกัน

4. คุณคิดว่าในการสร้างสื่อแนะแนวการศึกษาและการประกอบอาชีพทางด้านศิลปะสำหรับผู้เรียนที่มีความสนใจ ควรมีข้อมูลใดบ้างเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจตนเอง และสร้างเป้าหมายได้ชัดเจนมากที่สุด

ข้อมูลที่ควรให้กับผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย คือ ผู้เรียนจะต้องรู้รายละเอียดคณะที่ต้องการจะเข้าศึกษาอย่างแท้จริง ก่อนการตัดสินใจในการเลือกศึกษา เพราะปัญหาของการศึกษามักไม่ได้เป็นที่การวางเป้าหมาย ที่ชัดเจนหรือไม่ชัดเจน แต่เป็นที่เมื่อผู้เรียนได้เข้าไปศึกษาในคณะที่ตั้งเป้าหมายไว้แล้ว แต่กลับไม่ได้เป็นในแบบที่ต้นเองคิดไว้ ยกตัวอย่าง กรณีของนักเรียนท่านหนึ่งที่มีความสามารถและเข้าศึกษาต่อในคณะสถาปัตย์กรรมศาสตร์ แต่ปรากฏว่าเขาต้องลาออกมาเนื่องจากการเรียนไม่ได้เป็นดังที่เขาคิดไว้ ดังนั้นการศึกษา เกี่ยวกับรายวิชาที่จะต้องเรียนในแต่ละคณะจึงเป็นเรื่องสำคัญ ที่จะสามารถวัดความเหมาะสมผู้เรียนกับคณะ และอาชีพในอนาคตได้ ให้ผู้เรียนวางเป้าหมายได้เหมาะสม และมุ่งสู่คณะได้ตรง

แบบสัมภาษณ์การใช้เกมมิฟิเคชันในนวัตกรรมการศึกษา จากผู้เชี่ยวชาญด้านเกมมิฟิเคชัน

จุดประสงค์ของเครื่องมือ เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนานวัตกรรมเกมมิฟิเคชันออนไลน์ แนวทางการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

แบ่งคำถามในการสัมภาษณ์ออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

(ส่วนผู้สัมภาษณ์)

ชื่อ-สกุล ผู้สัมภาษณ์ ณหทัย อริยวัฒน์วงศ์ วัน/เดือน/ปี ที่สัมภาษณ์ 14 พ.ค. 2564

เวลา 19:00 น. – 20:00 น. สถานที่ ผ่านทางโทรศัพท์

ส่วนที่ 1 ประวัติส่วนบุคคล

ชื่อผู้เชี่ยวชาญ อาจารย์ ดร.พิสิฐ ตั้งพรประเสริฐ

ตำแหน่ง ประธานหลักสูตรศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ส่วนที่ 2 ประสบการณ์การทำวิจัยเกี่ยวกับเกมมิฟิเคชัน

1. คุณนำหลักเกมมิฟิเคชันมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยของคุณอย่างไรบ้าง

ปัญหาเกิดจาก เด็กไม่สามารถเชื่อมโยงหลักการออกแบบกับการออกแบบจริง ๆ ได้ การวางสื่อสาร วางขั้นการเรียนรู้ สิ่งที่ใช้ คือ กลไกเกม ด้วยธรรมชาติของสมองมนุษย์ จะชอบคิด มีการตัดสินใจอยู่เสมอ โดยระดับความท้าทาย มนุษย์จะชอบความยากที่อยู่ระดับกลาง ดึงดูดให้เด็กท้าทายและไต่ไปเรื่อย ๆ โดยในกรณีนี้ เกมมิฟิเคชัน อยู่ใน lean

การนำเกมมิฟิเคชันเป็นเครื่องมือ ที่ปรับเปลี่ยนพฤติกรรม โดยเด็กไม่รู้ตัว คือ เรื่องความสนุกที่สะท้อนผลทางเชิงพฤติกรรมที่สามารถวัดผลได้

โดยขั้นนำ อาจารย์ให้เด็กเห็นความสำคัญ ให้เด็กตั้งคำถาม “Why ” ว่าเรียนหลักการออกแบบไปทำไม เห็นถึง Core Value และมีการเชื่อมโยงความรู้ โดยการวางเป้าหมาย (Goal)

โดยขั้นสอน ถึงมาว่าแผน เรื่องของ ว่าต้องวางข้อมูลอะไรบ้างที่เด็กควรรู้

การพัฒนากิจกรรมเกมดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการออกแบบ มุ่งเน้นนำเกมมาใช้ในกิจกรรมเชิงรุก โดยปัญหามาจาก เด็กไม่เข้าใจทฤษฎีการออกแบบแบบจริง ๆ แต่เป็นการแสดงความคิดเห็นตัวเอง ความรู้ การศึกษามีปัญหาทางโครงสร้าง คือ จากเนื้อหาทฤษฎีแล้วค่อยให้ลงทำ เลยให้เด็กเข้าใจทฤษฎีการออกแบบ นำไปสู่ผลงานออกแบบที่ดี

มีการทดลองกับกลุ่มควบคุม สร้างเครื่องมือก่อน แล้วทดลองใช้เลย ทำให้รู้ปัญหาของเครื่องมือ ผู้เชี่ยวชาญจึงมีการเปลี่ยน จากเชี่ยวชาญเป็น Game Maker เปลี่ยนเป็น สร้างให้นักเรียนรู้จักการเป็น Game Maker เอง

2. ผลของการนำหลักการเกมมิฟิเคชันมาใช้ในงานวิจัยของท่านเป็นอย่างไร มีผลที่เป็นไปตามความคาดหวัง และไม่เป็นไปตามความคาดหวังอย่างไรบ้าง

ผลลัพธ์ คือ ผลเป็นไปตามคาดหวัง เด็กมีการเรียนรู้เพิ่มจากที่อาจารย์สอน เนื่องจากต้องการให้เกมของตนมีความสนุกมากขึ้น เพื่อให้เกมของตนเองมีชั้นเชิง ความซับซ้อน มี work fold โดย มี Gameplay ให้ โดยยังคงวาดผลที่ผลงานการออกแบบ

ส่วนที่ไม่เป็นไม่ตามคาดหวัง คือ จะต้องระวังเนื่องจาก เด็กได้ความรู้แล้ว แต่เรื่องเกมเพลย์เป็นเครื่องมือ อาจจะทำให้ผู้เรียนสับสนได้ เนื่องจากผู้เชี่ยวชาญด้านเกมโดยเฉพาะ

ส่วนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางการสร้างนวัตกรรมตามเกมมิฟิเคชัน

1. หลักการและองค์ประกอบของเกมมิฟิเคชันใดบ้าง ที่ควรมาประยุกต์ใช้ในนวัตกรรมด้านการศึกษาแบบออนไลน์

เป็นพฤติกรรมการเรียนรู้เชิงดิจิทัล พฤติกรรม คือ จะฟังรีวิวเยอะ ครูเป็นผู้ให้ข้อมูล แต่นักเรียนสามารถศึกษาเพิ่มเติมได้ด้วยตนเอง โดยนักเรียนมีสิทธิที่จะไปศึกษาเพิ่มเติม โดยนักเรียนมีสิทธิที่จะไม่เชื่อ เด็กเชื่อตนเอง เชื่อเพื่อน เป็นยุคที่ให้โอกาศที่ให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูเป็นผู้สร้างรอยต่อของความรู้ ครูให้ keyword แล้วนักเรียนไปศึกษาต่อเอง ไม่ใช่ผู้คุมเนื้อหา ครูเป็นผู้สร้างโอกาสให้เขาไปเรียนต่อด้วยเอง

ดังนั้น ครูเป็นผู้สร้างเส้นทางของความรู้ แต่นักเรียนไปหาคำตอบของเขาเอง แต่ครูจะเป็นผู้แนะนำในอีกที เราจะเป็นคนสร้างแนวคิดให้เขาแยกอะไรที่เป็นความจริง กับความลวง โดยจุดยืนสำคัญ เป็นการใช้กลไกเกม โน้มน้าว และเด็กคิดวิเคราะห์ แยกแยะ สังเคราะห์เป็น มากกว่าการเป็นการชี้แนะเขา ไม่ควรยัดเยียดความรู้ให้นักเรียนทั้งหมด

2. คุณคิดเห็นว่า ควรใช้หลักเกมมิฟิเคชันในการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพทางศิลปะทางออนไลน์ในลักษณะใด

เน้นสร้างเส้นทางกิจกรรมที่โน้มน้าวให้ผู้เรียนไปค้นหาด้วยตนเอง Hooked Design ด้วยการตอบกลับที่คนไม่รู้ว่าจะออกมาเป็นอย่างไร

3. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

อย่าไปยึดกลไกมาก แต่ให้เป็นสิ่งที่เปลี่ยนพฤติกรรมของผู้เรียน

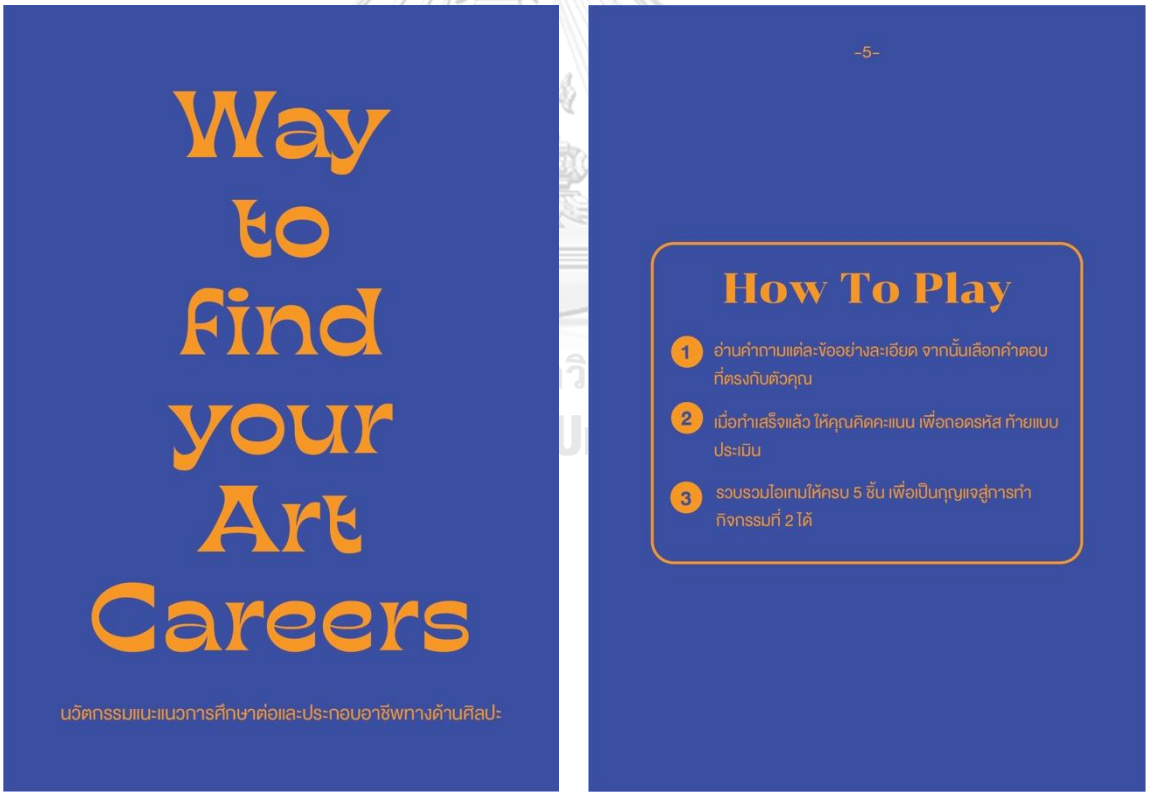
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาคผนวก ซ
ภาพนวัตกรรมแนวทางการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะ
เว็บไซต์ “Way to find your Art Careers”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สแกน QR Code เพื่อเข้าใช้นวัตกรรม

ภาพที่ 28 นวัตกรรมแนวทางการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะ
เว็บไซต์ “Way to find your Art Careers”



-2-

คำแนะนำก่อนการใช้แบบประเมิน

Find myself

กิจกรรมที่ 1 มีจุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้ประเมินความสนใจของตนเองในเบื้องต้นว่ามีบุคลิกภาพเหมาะสมกับสาขาศิลปะสาขาไหน และรูปแบบการทำงานแบบใด ผ่านแบบประเมินทั้ง 5 ด้าน ดังต่อไปนี้

1. ความสนใจทางด้านศิลปะพื้นฐาน
2. วิชาศิลปะเฉพาะทาง
3. ความถนัดและความสามารถทางด้านศิลปะ
4. บุคลิกภาพทางด้านศิลปะ
5. ลักษณะการทำงาน

โดยทั้ง 5 แบบ ประเมินนี้จะใช้เวลาประมาณ 30 นาที ซึ่งนักเรียนจะต้องทำกิจกรรมให้ครบทั้ง 5 แบบ จึงจะได้ไอเทมครบทั้ง 5 ชิ้น เพื่อเป็นกุญแจสู่การทำกิจกรรมต่อไป

Find myself

ไม่มีใครรู้จักเรา...เท่าตัวเราเองหรอกนะ
มาค้นหาตัวเองกันเถอะ
ว่าตัวเราในตอนนี้....
จะสร้าง **"ตัวตนในอนาคต"** ออกมาเป็นแบบใด

START

-8-

LEVEL 1

ให้นักเรียน ♥ ในช่องที่ตนเองสนใจ

- ○ 1. วาดเส้นภาพเหมือน
- ○ 2. การวาดภาพระบายสี
- ○ 3. สติกเกอร์ไลน์
- ○ 4. ดูการ์ตูน หรือแอนิเมชั่น
- ○ 5. งานปูนปั้นไทยโบราณ
- ○ 6. อ่านหนังสือบ้านและสวน
- ○ 7. ผลิตภัณฑ์ที่ทันสมัย
- ○ 8. สถาปัตยกรรม
- ○ 9. อ่านหนังสือภาพประกอบ
- ○ 10. งานฝีมือ งานจักสาน งานลงรักปิดทอง
- ○ 11. งานปั้นโมเดลคาแรกเตอร์
- ○ 12. จิตรกรรมไทยฝาผนัง
- ○ 13. เฟอร์นิเจอร์ตกแต่งบ้าน
- ○ 14. การถ่ายภาพนิ่งและคลิปวิดีโอ
- ○ 15. งานประติมากรรม

-11-

ITEM

I like...

(ฉันชอบ)

Some variety | Many variety | Very mach variety

" เปรียบความชอบในศิลปะของนักเรียนเหมือนกับสี
หากนักเรียนชอบศิลปะหลากหลายแขนง
ก็เปรียบเสมือนนักเรียนมีสีในจานสีหลาย ๆ สี
สามารถเลือกสีมาสร้างสรรค์งานได้หลากสีสัน
แล้วแต่นักเรียนต้องการจะเลือกใช้
แต่ในขณะเดียวกันนั้น การชอบศิลปะเฉพาะด้านนั้น
จะเหมือนการมีจำนวนสีที่น้อยกว่า ซึ่งก็ไม่ได้หมายความว่า
นักเรียนจะสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้สวยน้อยกว่า
แต่กลับมีแนวโน้มที่งานจะออกมาเอกลักษณ์และสวยไม่แพ้ใครอีกด้วย"

-13-

LEVEL 2

ให้นักเรียนใส่เลข 1-10 เพื่อเรียง 10 อันดับรายวิชา ที่นักเรียนสนใจมากที่สุด

- ◯ 1. การวาดภาพคนเหมือน
- ◯ 2. การวาดภาพสีน้ำมัน
- ◯ 3. การปั้น และการหล่อปูนพลาสเตอร์
- ◯ 4. การแกะสลักไม้ หรือหิน
- ◯ 5. การทำภาพพิมพ์แกะไม้ (Woodcut)
- ◯ 6. การทำภาพพิมพ์ตะแกรงไหม (Silk Screen)
- ◯ 7. ศิลปะการแสดง (Performance Art)
- ◯ 8. ศิลปะปฏิสัมพันธ์ (Interactive Art)
- ◯ 9. การออกแบบอัตลักษณ์องค์กร (Branding)
- ◯ 10. การออกแบบคาแรกเตอร์
- ◯ 11. การทำแอนิเมชัน (Animation)
- ◯ 12. การออกแบบ UX และ UI (การออกแบบเว็บไซต์ และแอปพลิเคชั่น)
- ◯ 13. การออกแบบภายใน
- ◯ 14. การออกแบบฉากและเวที
- ◯ 15. การออกแบบผลิตภัณฑ์
- ◯ 16. กลไกในงานออกแบบผลิตภัณฑ์
- ◯ 17. การออกแบบเครื่องประดับ
- ◯ 18. การทำเครื่องประดับ
- ◯ 19. การออกแบบเครื่องแต่งกาย
- ◯ 20. การออกแบบลายผ้า
- ◯ 21. การออกแบบงานปั้นเซรามิก
- ◯ 22. การขึ้นรูปงานเซรามิกด้วยแป้นหมุน
- ◯ 23. การสร้างงานหัตถศิลป์ไทย (งานเครื่องสาน งานทอผ้า งานแกะสลัก)
- ◯ 24. การสร้างงานลายรดน้ำ
- ◯ 25. การออกแบบสถาปัตยกรรมหลัก
- ◯ 26. การออกแบบภูมิสถาปัตยกรรม
- ◯ 27. การออกแบบสถาปัตยกรรมไทย เช่น วัด วัง โบสถ์ บ้านทรงไทย
- ◯ 28. ทฤษฎีศิลป์
- ◯ 29. การทำแผนการสอนศิลปะ
- ◯ 30. การทำวิจัยทางด้านศิลปศึกษา

-17-

ITEM

My art major

(วิชาเอกของฉัน)

-19-

LEVEL 3

ให้นักเรียนใส่ระดับความสามารถของตนเอง

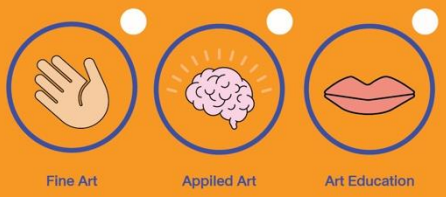
1. คุณมีทักษะการวาดภาพเหมือน คน สัตว์ สิ่งของ
   น้อยที่สุด 1 2 3 4 5 มากที่สุด
2. คุณมีทักษะการจัดองค์ประกอบศิลป์บนภาพวาด
   น้อยที่สุด 1 2 3 4 5 มากที่สุด
3. คุณมีทักษะการระบายสีบนกระดาษ หรือบนเฟรม
   น้อยที่สุด 1 2 3 4 5 มากที่สุด
4. คุณมีทักษะการปั้น และการสร้างผลงานศิลป์ในรูปแบบ 3 มิติ
   น้อยที่สุด 1 2 3 4 5 มากที่สุด
5. คุณมีทักษะการเขียนภาพลายไทย
   น้อยที่สุด 1 2 3 4 5 มากที่สุด
6. คุณวาดภาพตามจินตนาการ และแรงบันดาลใจของตนเองได้ดี
   น้อยที่สุด 1 2 3 4 5 มากที่สุด
7. คุณมีทักษะการใช้วัสดุต่าง ๆ มาสร้างผลงานที่แปลกใหม่
   น้อยที่สุด 1 2 3 4 5 มากที่สุด
8. คุณมีทักษะการแสดงผ่านสีหน้า และท่าทาง
   น้อยที่สุด 1 2 3 4 5 มากที่สุด

-24-

ITEM

My Aptitude and Abilities

(งานถนัดของฉัน)



"ทุกคนล้วนมีอวัยวะทุกอย่างเหมือน ๆ กัน
แต่จะมีอวัยวะส่วนหนึ่ง ที่เราใช้มันสร้างสรรค์งานได้เป็นอย่างดี
และมีพรสวรรค์มากกว่าคนอื่น
บางคนวาดรูปเก่ง ฝีมือการวาดเหนือคนอื่น
บางคนไอเดียดี ออกแบบผลงานได้แปลกใหม่
และบางคนก็มีทั้งฝีมือและความรู้
พร้อมยังสามารถถ่ายทอดความรู้นั้น ๆ
ให้แก่ผู้อื่นต่อไปได้อีกด้วย "

-26-

LEVEL 4

ให้นักเรียนใส่ระดับบุคลิกภาพทางศิลปะของตนเอง

1. ฉันมักสร้างผลงานได้อย่างมีเอกลักษณ์ ไม่ซ้ำใคร

ตรงน้อยที่สุด 1 2 3 4 5 6 7 ตรงมากที่สุด

2. ฉันมักตั้งคำถามกับสังคม และแสดงออกด้วยผลงานศิลปะของตน

ตรงน้อยที่สุด 1 2 3 4 5 6 7 ตรงมากที่สุด

3. ฉันเป็นคนรักอิสระ ไม่ชอบอยู่ใต้บังคับบัญชาจากผู้อื่น

ตรงน้อยที่สุด 1 2 3 4 5 6 7 ตรงมากที่สุด

4. ฉันเป็นคนมีอดทน มุ่งมั่น สามารถอยู่กับการทำงานศิลปะได้นาน

ตรงน้อยที่สุด 1 2 3 4 5 6 7 ตรงมากที่สุด

5. ฉันเป็นคนมีวินัย สามารถควบคุมการทำงานศิลปะของตัวเองได้อย่างสม่ำเสมอ

ตรงน้อยที่สุด 1 2 3 4 5 6 7 ตรงมากที่สุด

6. ฉันเป็นคนตามเทรนด์ (Trend) ใหม่ ๆ อยู่เสมอ

ตรงน้อยที่สุด 1 2 3 4 5 6 7 ตรงมากที่สุด

7. ฉันเป็นคนละเอียด รอบคอบ

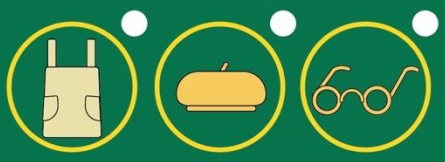
ตรงน้อยที่สุด 1 2 3 4 5 6 7 ตรงมากที่สุด

-29-

ITEM

My personality...

(บุคลิกภาพของฉัน)



Fine Art | Appiled Art | Art Education

"บุคลิกภาพ คือ ลักษณะเฉพาะตัวของแต่ละคนในด้านต่าง ๆ ทั้งภายในและภายนอก แม้ว่านักเรียนจะชอบศิลปะเหมือนกัน แต่ทุกคนล้วนมีบุคลิกภาพที่แตกต่างกัน ซึ่งหากนักเรียนได้ทำงานที่สอดคล้องกับบุคลิกภาพ ลักษณะนิสัยของตนเอง นักเรียนก็จะทำงานได้ดี และมีความสุขในการทำงาน"

-31-

LEVEL 5

ให้นักเรียนเลือกลักษณะการทำงานที่เข้ากับนิสัยของนักเรียนมากที่สุด

1. ◯ A. ชอบการทำงานที่เวลายืดหยุ่น
   ◯ B. ชอบการทำงานที่มีเวลาการทำงานชัดเจน
2. ◯ A. ชอบการทำงานร่วมกับผู้อื่น
   ◯ B. ชอบทำงานคนเดียว
3. ◯ A. ชอบการเข้าสังคม สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ดี
   ◯ B. ไม่ค่อยชอบเข้าสังคม รู้สึกไม่เป็นตัวของตัวเอง เมื่ออยู่กับคนหมู่มาก
4. ◯ A. ชอบงานที่ทำอยู่กับที่ เช่น ออฟฟิศ หรือ Studioส่วนตัว
   ◯ B. ชอบงานที่ได้ออกนอกสถานที่
5. ◯ A. ชอบทำงานที่ใช้เทคโนโลยี
   ◯ B. ชอบการทำงานประดิษฐ์ พวกงาน Handmade

-34-

ITEM

My nature of work...

(ลักษณะการทำงานของฉัน)

องค์กร (รัฐบาล) | องค์กร (เอกชน) | งานอิสระ

" ทุกคนมักมีลักษณะการทำงานที่แตกต่างกันออกไป หากได้ทำงานในรูปแบบที่เหมาะสมกับไลฟ์สไตล์ของตนเอง ก็จะทำงานได้อย่างความสุข โดยการทำงานในแต่ละองค์กรนั้น ย่อมที่กฎระเบียบที่แตกต่างกันไป... หากได้ทำงานในระบบราชการ ย่อมมีกฎระเบียบ ระบบทำงานที่ชัดเจน อาจต้องใส่รองเท้าที่สุภาพ อย่างรองเท้าหนังเป็นประจำ หรือถ้าทำงานในองค์กรเอกชนที่มีความยืดยุ่น ก็สามารถใส่รองเท้าที่ลำลองมากกว่า อย่างรองเท้าผ้าใบสักคู่ แต่หากได้ทำงานอิสระ ก็จะสามารถใส่รองเท้าอะไรก็ได้ โดยไม่มีใครว่า แม้แต่รองเท้าแตะ"

APPLIED ART

สถาปนิก

สถาปนิก อายุ 30 ปี

นิสัยส่วนตัว ชอบท่องเที่ยว ชอบดูงานศิลปะ และชอบทำงานออกแบบที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ส่วนตัวแล้วเป็นคนชอบดูการ์ตูนมาตั้งแต่เด็ก ๆ แล้วก็เลยเริ่มฝึกการวาดการ์ตูนด้วยตัวเอง ชอบอ่านนิตยสารบ้านและสวน แล้วก็เริ่มสนใจการออกแบบสถาปัตยกรรม ตอนที่เรียนมัธยมจะถนัดวิชาสายวิทย์ คณิตศาสตร์ แต่ก็ชอบวิชาศิลปะมาก ๆ เช่นกันค่ะ เป็นวิชาที่ทำได้ดี

การศึกษา

ระดับมัธยมศึกษา : โรงเรียนสายปัญญา ในพระบรมราชินูปถัมภ์
สายการเรียน วิทย์-คณิต

ระดับมหาวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
สาขาวิชาสถาปัตยกรรม

การเตรียมตัวสอบเข้าในระดับมหาวิทยาลัย

" ก่อนเข้ามหาวิทยาลัย เดิมก็วาดรูปจากการซื้อหนังสือศึกษาเองจนมีพื้นฐานการวาดรูปดีในระดับนึง หลังจากนั้นไปเรียนพิเศษติวเข้าสถาปัตย์ที่สถาบันกวดวิชา และมีติวเตอร์ติวส่วนตัว"

การเข้าสู่สายอาชีพ สถาปนิก ได้เข้าทำงานในองค์กรเอกชน เป็นเวลา 2 ปี และได้ไปเรียนต่อ ปริญญาโท ด้านสถาปัตย์ในต่างประเทศ ปัจจุบันกลับมาเป็นสถาปนิกอิสระ เพราะรูปแบบการทำงานบริษัทไม่ค่อยมีความสุข เนื่องจากชั่วโมงการทำงานที่เยอะ และสังคมการทำงานที่ทุ่มเทค่อนข้างมาก แต่ไม่สอดคล้องกับค่าตอบแทน สวนทางกับไลฟ์สไตล์ คิดว่าตัวเองเหมาะกับการรับงานอิสะ หรือการเป็นอาจารย์

ที่ทำงาน : บ้านของตัวเอง เพราะรับงานแบบอิสระ

การทำงาน

การเข้า-ออกงาน เวลา 10.00-19.00
ระยะเวลาต่อวัน : 8-10 ชั่วโมง
ระยะเวลาต่อสัปดาห์ : 5 วัน

รูปแบบการทำงาน

รับโจทย์จากลูกค้า โดยส่วนมากเป็นงานออกแบบบ้าน/อาคาร เขียนแบบ สังคมการทำงานมักจะจะเป็นการติดต่องานลูกค้า และผู้รับเหมา

คุณสมบัติในการเป็น สถาปนิก

1. มีความใฝ่รู้ พร้อมที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่
2. มีความรับผิดชอบในการทำงานร่วมกับคนอื่น
3. มีความอดทน
4. สามารถใช้โปรแกรม Sketch up pro, Autocad, Rhino3d, Grasshoper, Lumion

ค่าตอบแทนและสวัสดิการ

รายได้ต่อเดือนโดยเฉลี่ย 35,001 - 55,000 บาท

ก้าวหน้าในหน้าที่การงาน

มีแนวโน้มที่ดีในการทำงานมากขึ้น เริ่มมีการขยับขยายในเรื่องการติดต่องาน และรู้จักผู้คนมากขึ้น

ฝากถึงน้องนักเรียนที่อยากทำอาชีพนี้

อยากให้น้องมีความสุขกับการเรียน เตรียมตัวฝึกฝน ทั้งในเรื่องของวิชาการ วิทย์-คณิต และการออกแบบเช่นกัน ค่อยๆสะสมผลงาน ไม่ว่าจะเป็นศิลปะ งานออกแบบ และไอเดียต่าง ๆ

ART EDUCATION

ครูศิลปะ ระดับมัธยมศึกษา

ครูศิลปะ สอนในโรงเรียนมัธยมศึกษา อายุ 52 ปี

นิสัยส่วนตัว ร่าเริง จริงจัง เป็นตัวของตัวเอง ตรงต่อเวลา พอมาทำงานครูสนใจเรื่องเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์และประวัติศาสตร์ สมุดไท

การศึกษา

ระดับมัธยมศึกษา : โรงเรียนชลกันยานุกูล ชลบุรี สายการเรียน คณิต-วิทย์

ระดับมหาวิทยาลัย : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย คณะครุศาสตร์
สาขาวิชาศิลปศึกษา

การเตรียมตัวสอบเข้าในระดับมหาวิทยาลัย

" อ่านหนังสือเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลป์ตะวันออก-ตก และฝึกทักษะการวาดเส้น "

การเข้าสู่สายอาชีพครูศิลปะ

หลังจากเรียนจบจากมหาวิทยาลัย ได้เข้าทำงานในโรงเรียนสาธิตมัธยมแห่งหนึ่ง ด้วยจากประสบการณ์การฝึกสอน ทำให้รู้ว่าตนเองเหมาะกับระบบการทำงานของโรงเรียน เพราะมีระบบการจัดการที่แตกต่างจากโรงเรียนรัฐบาลทั่วไป "

ที่ทำงาน : โรงเรียน ระดับมัธยมศึกษา

การทำงาน

การเข้า-ออกงาน เวลา 08.00-16.00 น.
ระยะเวลาต่อวัน : 8 ชั่วโมง
ระยะเวลาต่อสัปดาห์ : 5 วัน

รูปแบบการทำงาน

สอนหนังสือนักเรียนระดับมัธยมศึกษา อาจารย์ประจำชั้น ทำงานฝ่ายบริหารในบางวาระที่ได้รับตำแหน่ง

คุณสมบัติในการเป็นครูศิลปะ

1. จบการศึกษาเกี่ยวกับครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์
2. พร้อมปฏิบัติงานในวันหยุดบ้างตามงานโครงการของโรงเรียน
3. ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

ค่าตอบแทนและสวัสดิการ

รายได้ต่อเดือนโดยเฉลี่ย 55,001 - 75,000 บาท

ก้าวหน้าในหน้าที่การงาน

ขึ้นเงินเดือนตามความดีความชอบทุก ๆ 6 เดือน เปิดโอกาสให้ทำตำแหน่งทางวิชาการ (วิจัย) ซึ่งมีผลต่อเงินประจำตำแหน่ง เป็นข้าราชการจึงมีสวัสดิการเกี่ยวกับการรักษาพยาบาลที่ดี

ฝากถึงน้องนักเรียนที่อยากทำอาชีพนี้

นอกจากการสอนวิชาศิลปะ นั้นมีสิ่งใหม่ คือ การทำงานบริหาร งานด้านวิชาการและงานเอกสารเพิ่มเติมเข้ามาแต่ค่อย ๆ เรียนรู้ก็สามารถปรับตัวได้ดี ในองค์กรก็มีทั้งสิ่งที่เข้ากับกับตัวเองและบางอย่างที่ต้องปรับตัว ต้องใช้ความพยายามที่มากขึ้น บางครั้งต้องค้นคว้าเพิ่มเติม (เช่น การเป็นเลขาฯและต้องจดรายงานการประชุม)

My way in Art careers

มหาวิทยาลัยในไทย ที่มีการเปิดสอนทางด้านศิลปะ
ไม่ว่าจะเป็นสาขาวิจิตรศิลป์ ประยุกต์ศิลป์ หรือศิลปศึกษา
ขอให้นักเรียนศึกษาหลักสูตรของสถาบันการศึกษา
ที่น่าเหมาะสมกับความต้องการของตนเอง
เพื่อนำไปสู่การประกอบอาชีพที่ต้องการได้ในอนาคต

University

Facultys of Fine Arts

(มหาวิทยาลัยที่เปิดสอนทางด้านวิจิตรศิลป์)

รวมมหาวิทยาลัยในไทยที่เปิดสอนศิลปะ สาขาวิจิตรศิลป์
และอาชีพที่สามารถประกอบได้หลังจบการศึกษา

START

FACULTY OF FINE ARTS

สถาบันการศึกษาแนะนำ

ภาคกลาง

- **มหาวิทยาลัยศิลปากร** คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
- **มหาวิทยาลัยศิลปากร** คณะมัณฑนศิลป์ สาขาประยุกต์ศิลป์
- **สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง**

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปกรรม สาขาวิชาจิตรกรรมและมีเดียอาตส์
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาประติมากรรมและประติมากรรมเพื่อสังคม
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาวิชาภาพพิมพ์และอิลัสเตรชั่น

- **จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย** คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาทัศนศิลป์
- **มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ** คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาทัศนศิลป์
- **มหาวิทยาลัยนเรศวร** คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ภาควิชาศิลปะและการออกแบบ

สาขาวิชาทัศนศิลป์

- **มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์วิทยาลัยเพาะช่าง**

ภาควิชาศิลปะประจำชาติ
ภาควิชาวิจิตรศิลป์

ภาคเหนือ

- **มหาวิทยาลัยเชียงใหม่** คณะวิจิตรศิลป์

FINE ART FACULTY

สถาบันการศึกษาแนะนำ

ภาคอีสาน

- **มหาวิทยาลัยขอนแก่น** คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาทัศนศิลป์
- **มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน (วิทยาเขตนครราชสีมา)**

คณะศิลปกรรมและออกแบบอุตสาหกรรม สาขาวิชาทัศนศิลป์

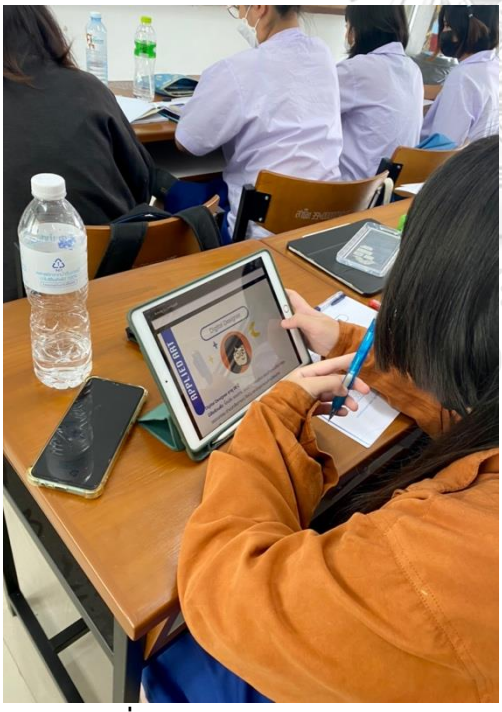
ภาคใต้

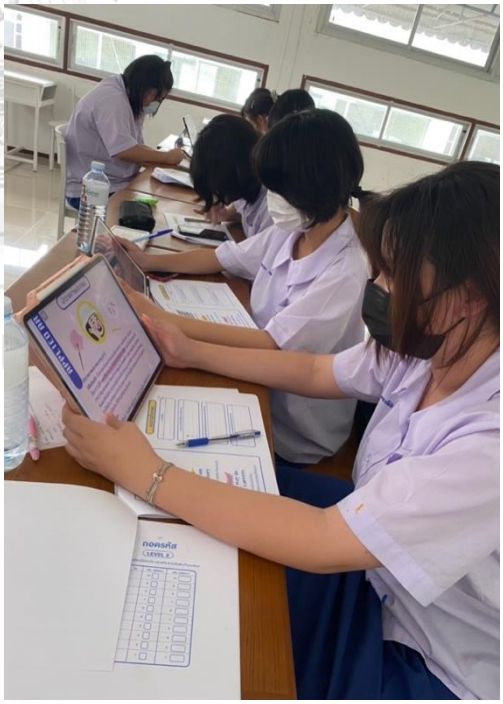
- **มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์** คณะศิลปกรรมศาสตร์ แขนงวิชาทัศนศิลป์
- **มหาวิทยาลัยทักษิณ** คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาทัศนศิลป์

ภาคผนวก ฌ
ภาพบรรยากาศการใช้นวัตกรรมกับกลุ่มตัวอย่าง

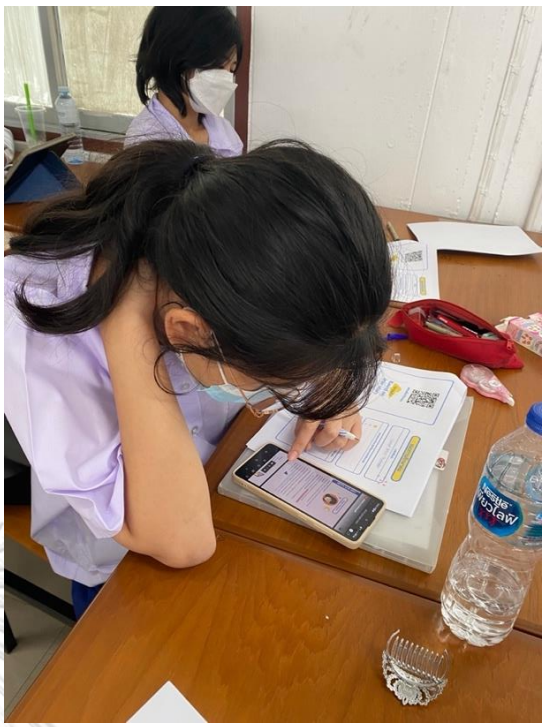
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University

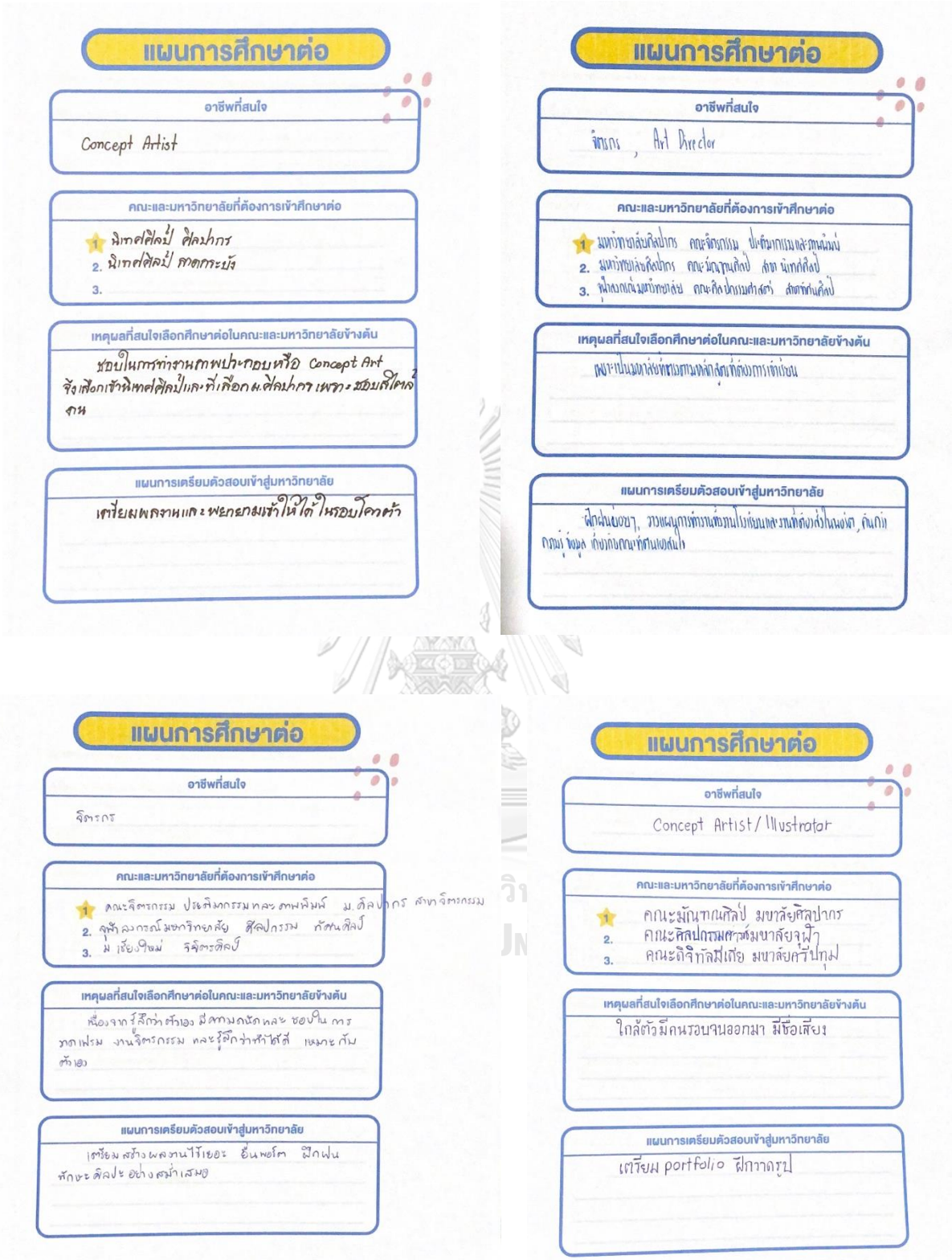
ภาพที่ 29 บรรยากาศการทดลองใช้นวัตกรรมกับนักเรียน ม.5/3
แผนการเรียนศิลปกรรม โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา)





ภาพที่ 30 บรรยากาศการใช้นวัตกรรมแนวทางการศึกษาและการประกอบอาชีพทางศิลปะ “Way to find your Art Career” ของนักเรียน ม.5/3 แผนการเรียนศิลปกรรม โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร (มัธยมศึกษา)





แผนการศึกษาต่อ

อาชีพที่สนใจ

Concept Artist

คณะและมหาวิทยาลัยที่ต้องการเข้าศึกษาต่อ

1. นิเทศศิลป์ ศิลปากร
2. นิเทศศิลป์ กาดกระบัง
3.

เหตุผลที่สนใจเลือกศึกษาต่อในคณะและมหาวิทยาลัยข้างต้น

ชอบในการทำงานภาพประกอบหรือ Concept Art จึงเลือกเข้านิเทศศิลป์และที่เลือก ม.ศิลปากร เพราะชอบสไตล์งาน

แผนการเตรียมตัวสอบเข้าสู่มหาวิทยาลัย

เตรียมผลงานและพยายามเข้าให้ได้ในรอบโควต้า

แผนการศึกษาต่อ

อาชีพที่สนใจ

จิตรกร , Art Director

คณะและมหาวิทยาลัยที่ต้องการเข้าศึกษาต่อ

1. มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์
2. มหาวิทยาลัยศิลปากร คณะวิถีทางศิลป์ สาขา นิเทศศิลป์
3. มหาวิทยาลัยรังสิต คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาทัศนศิลป์

เหตุผลที่สนใจเลือกศึกษาต่อในคณะและมหาวิทยาลัยข้างต้น

เพราะเป็นมหาวิทยาลัยที่ตรงตามหลักสูตรที่ต้องการเข้าเรียน

แผนการเตรียมตัวสอบเข้าสู่มหาวิทยาลัย

ฝึกฝนเรื่องวาด, วางแผนการทำงานตั้งงานโปรเจ็คและงานที่ต้องส่งในระยะสั้น, ค้นคว้าข้อมูล เกี่ยวกับคณะที่ตนเองสนใจ

แผนการศึกษาต่อ

อาชีพที่สนใจ

จิตรกร

คณะและมหาวิทยาลัยที่ต้องการเข้าศึกษาต่อ

1. คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ ม.ศิลปากร สาขาจิตรกรรม
2. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ศิลปกรรม กัลปศิลป์
3. ม.เชียงใหม่ จิตรศิลป์

เหตุผลที่สนใจเลือกศึกษาต่อในคณะและมหาวิทยาลัยข้างต้น

เนื่องจากรู้สึกว่าตัวเอง มีความถนัดและชอบในการวาดเฟรม งานจิตรกรรม และรู้สึกว่าตัวเองใช้สี เหมาะกับตัวเอง

แผนการเตรียมตัวสอบเข้าสู่มหาวิทยาลัย

เตรียมสร้างผลงานไว้เยอะๆ อินพอโต ฝึกฝนทักษะศิลปะอย่างสม่ำเสมอ

แผนการศึกษาต่อ

อาชีพที่สนใจ

Concept Artist / Illustrator

คณะและมหาวิทยาลัยที่ต้องการเข้าศึกษาต่อ

1. คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. คณะศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยจุฬา
3. คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม

เหตุผลที่สนใจเลือกศึกษาต่อในคณะและมหาวิทยาลัยข้างต้น

ใกล้ตัวมีคนรอบจนออกมา มีชื่อเสียง

แผนการเตรียมตัวสอบเข้าสู่มหาวิทยาลัย

เตรียม portfolio ฝึกวาดรูป

ภาพที่ 31 การวางแผนการศึกษาต่อ ของกลุ่มตัวอย่างในกิจกรรมที่ 4 Design your Life in Art Careers

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ณหทัย อริยวัฒน์วงศ์
วัน เดือน ปี เกิด	21 กุมภาพันธ์ 2539
สถานที่เกิด	ไทย
วุฒิการศึกษา	- สำเร็จการศึกษาปริญญาครุศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ 1) สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย - สำเร็จการศึกษาระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศิลปากร จังหวัดนครปฐม
ที่อยู่ปัจจุบัน	25/1 หมู่ 1 ตำบลบางแก้ว อำเภอนครชัยศรี จังหวัดนครปฐม
ผลงานตีพิมพ์	- ณหทัย อริยวัฒน์วงศ์ และอินทิรา พรมพันธุ์. (2565). การพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันออนไลน์. วารสารศิลปากรศึกษาศาสตร์วิจัย, 14(2), 446-464. - ณหทัย อริยวัฒน์วงศ์ และอินทิรา พรมพันธุ์. (2564). แนวทางการพัฒนาการแนะแนวการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพศิลปะตามแนวเกมมิฟิเคชันออนไลน์. วารสารศิลป์ พีระศรี, 9(2), 19-43. - ณหทัย อริยวัฒน์วงศ์ และอินทิรา พรมพันธุ์. (2562). การออกแบบชุดกิจกรรมประยุกต์ศิลป์เพื่อพัฒนาทักษะการใช้ทัศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น. วารสารศิลป์ พีระศรี, 7(1), 209-230.
รางวัลที่ได้รับ	Silver Award from National Research Council of Thailand (NRCT)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
Chulalongkorn University