



การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง
Design Product Innovation for the Elder from Remnant fabric Local
Woven to Create Value and Increase Commercial Value

ยุวดี พรธาราพงศ์
อาณัญญ์ ศิริพิชญ์ตระกูล



งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร



การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง
Design Product Innovation for the Elder from Remnant fabric Local
Woven to Create Value and Increase Commercial Value

ยุวดี พรธรรางค์
อาณัฐ ศิริพิชญ์ตระกูล

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ชื่อเรื่อง : การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง
ผู้วิจัย : ยุวดี พรธารางค์, อาณัฐ ศิริพิชญ์ตระกูล
พ.ศ. : ๒๕๖๓

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ คือ 1. เพื่อออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งจากการตัดเย็บที่สามารถช่วยเหลือและส่งเสริมด้านสุขภาพในการดำเนินชีวิต 2. เพื่อสร้างแนวทางผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งจากการตัดเย็บที่มีความเป็นเอกลักษณ์ สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มเชิงพาณิชย์

จากการศึกษาเรื่องของวัสดุเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งจากการตัดเย็บ การทอผ้าทอพื้นเมืองซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ได้มีการนำไปแปรรูปผลิตภัณฑ์ต่างๆ เช่น เสื้อผ้า กระเป๋า ยาม จะมีส่วนที่ตัดทิ้งเป็นส่วนใหญ่ที่ไม่ใช่ประโยชน์ งานวิจัยนี้จึงมีการทดลองนำเศษผ้ามาพัฒนาด้านการออกแบบให้เป็นผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ มีการใช้เศษผ้าทอพื้นเมืองอย่างคุ้มค่า เน้นในด้านรูปแบบ เทคนิคการสร้างพื้นผิวให้เกิดความโค้งนูนเป็นลูกกลมเพื่อให้เกิดผิวสัมผัสและแรงกด ในด้านของการออกแบบรูปทรงให้สามารถใช้ได้กับผู้สูงอายุสามารถช่วยเหลือและส่งเสริมด้านสุขภาพในการดำเนินชีวิต ลักษณะผลิตภัณฑ์เป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถบริหารกล้ามเนื้อ ส่วนต่างๆของร่างกายผู้สูงอายุ

ผลการทดลองโดยนำเอานวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งทดลองใช้กับผู้สูงอายุ จำนวน 22 คน ในด้านรูปแบบ ด้านความงาม ด้านหน้าที่การใช้ พบว่าผู้สูงอายุมีความพึงพอใจกับนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.51 อยู่ในระดับมากที่สุด นวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองรูปแบบต่างๆ เป็นการออกแบบเพื่อเป็นแนวทางนำไปประยุกต์ใช้ การผลิตเพื่อจำหน่าย ซึ่งจะส่งผลให้ชุมชนมีการเรียนรู้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุ ชุมชนสามารถพัฒนาศักยภาพ ด้านผลิตภัณฑ์ชุมชนและผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ ทำให้เกิดการสร้างเอกลักษณ์ผลิตภัณฑ์ในท้องถิ่น เป็นกระบวนการสร้างองค์ความรู้และต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เกิดประโยชน์

Title : Design Product Innovation for the Elder from Remnant Fabric Local Woven
to Create Value and Increase Commercial Value

Researcher : Yuvadee Phontharaphong, Arnut Siripithakul

Year : 2020

ABSTRACT

The objectives of this research are: 1. to design innovative products for the elderly from local woven fabric scraps left over from sewing that can help and promote health in their lives; 2. to create product guidelines for the elderly from woven fabric scraps. Native leftovers from tailoring that are unique, create value and add commercial value.

From the study of rags from local woven cloth left over from sewing Weaving indigenous fabrics, which are local wisdom. Has been used to process various products such as clothing, bags, guards, there will be a discarded part that is not used Therefore, in this research, the rag was used to develop the design of products for the elderly. There is a worthwhile use of local fabric scraps. focus on style Techniques for creating curved surfaces Embossed into a ball to create a texture and pressure. In terms of shape design, it can be used with the elderly. can help and promote health in life Characteristics of the product is a product that can be administered to muscles. parts of the body of the elderly.

The results of the experiment by bringing innovative products for the elderly from the waste of local woven cloth were tested on 22 elderly people in terms of form, beauty, function, use. It was found that the elderly were satisfied with the innovative products for the elderly. with an average of 4.51, is the most innovative product for the elderly from various forms of local woven fabrics It is designed to be a guideline for application. production for sale This will result in the community learning to design products related to the elderly. Community can develop potential Community products and products for the elderly resulting in the creation of local product identity It is a process of creating a body of knowledge and extending local wisdom for benefits.

กิตติกรรมประกาศ

รายงานการวิจัยนี้ได้รับการสนับสนุนจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2563

ขอขอบคุณคณะกรรมการศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่ได้การสนับสนุนในการทำวิจัยในครั้งนี้ ขอขอบคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่าน ที่สละเวลาการให้สัมภาษณ์เพื่อหาแนวทางในการทำวิจัย และขอขอบคุณผู้ที่ให้ความร่วมมือและให้ความอนุเคราะห์ทุกท่าน ขอขอบคุณผู้ร่วมวิจัยทุกท่านที่ช่วยกันทำงานจนสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

สุดท้ายนี้ผู้วิจัยหวังว่าโครงการวิจัย เรื่อง การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ จากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง จะเกิดประโยชน์ต่อกลุ่มผู้สูงอายุที่สามารถนำไปใช้งานได้มีประสิทธิภาพ และกลุ่มชุมชนในการผลิตผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ มีการต่อยอดการผลิตจริงสำหรับการจำหน่ายสินค้าผลิตภัณฑ์ได้เป็นอย่างดี อนึ่งถ้าหากว่าการวิจัยในครั้งนี้ มีข้อบกพร่องตกหล่นประการใด ผู้วิจัยใคร่ขออภัยมา ณ ที่นี้ด้วย โดยหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะทำให้เกิดประโยชน์แก่ผู้อ่านและผู้สนใจนี้ต่อไป

ยุวดี พรธาราพงศ์ และคณะ



สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ.....	ค
สารบัญ.....	ง
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ช
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
1.3 ขอบเขตของการวิจัย.....	4
1.4 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	5
1.5 สมมติฐานงานวิจัย.....	6
1.6 กรอบแนวคิดในงานวิจัย.....	6
1.7 คำสำคัญของการวิจัย.....	7
1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
1.9 นิยามศัพท์.....	7
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	8
2.1 การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผู้สูงอายุและชุมชนทอพื้นเมือง ผ่าจก จ.ราชบุรี.....	9
2.2 การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย.....	21
2.3 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	42
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	47
3.1 การศึกษาข้อมูลและเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ.....	47
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	47
3.3 กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	48
3.4 วิเคราะห์และสรุปข้อมูล.....	49
3.5 สถิติที่ใช้ในการวิจัย.....	49

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 4 ผลการศึกษาและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	51
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น.....	51
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านผลิตภัณฑ์.....	53
4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะประชากรของกลุ่มตัวอย่าง.....	69
4.4 ผลการประเมินระดับความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ.....	70
จากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง	
4.5 ผลจากข้อเสนอแนะ.....	71
บทที่ 5 สรุปและข้อเสนอแนะ.....	72
5.1 สรุปผลการศึกษา.....	72
5.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัย.....	73
บรรณานุกรม.....	74
ภาคผนวก.....	75
ภาคผนวก ก การลงพื้นที่เก็บข้อมูล.....	75
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	80
ภาคผนวก ค ภาพผลงานการออกแบบ.....	92
ประวัตินักวิจัย.....	102

สารบัญตาราง

ตาราง	หน้า
4.1 องค์ประกอบในการออกแบบ.....	55
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง.....	69
4.3 ค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ.....	69
4.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการศึกษา.....	69
4.5 แสดงผลค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ สำหรับผู้สูงอายุจากเซพผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง ทั้ง 12 รูปแบบ.....	70



สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	แสดงข้อมูลสถิติผู้สูงอายุ.....	9
2	กระบวนการทอผ้าของกลุ่มชุมชนตำบลรางบัว จ.ราชบุรี.....	19
3	ลวดลายการทอผ้าจาก.....	19
4	เศษผ้าทอพื้นเมือง.....	20
5	ผลิตภัณฑ์จากผ้าทอมือ.....	20
6	วงจรสี คือ สีที่เกิดจากการผสมกันเป็นคู่.....	31
7	กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่.....	39



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความสำคัญและที่มาของปัญหาที่ทำการวิจัย

“สังคมสูงวัย” คือ สิ่งที่ประเทศไทยกำลังจะต้องเผชิญในอนาคตอันใกล้ เนื่องจากจำนวนประชากรสูงอายุในประเทศไทยในช่วงสิบปีที่ผ่านมา มีจำนวนสูงขึ้นอย่างรวดเร็วอันเนื่องมาจากความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีทางการแพทย์ที่เอื้อให้คนไทยมีอายุยืนยาวขึ้น ปัจจุบันประเทศไทยมีจำนวนประชากรสูงอายุมาราว 10 ล้านคน หรือประมาณร้อยละ 16 และคาดว่าจะมีมากถึง 15 ล้านคน หรือประมาณร้อยละ 23 ในปี 2568

ปัญหาของผู้สูงอายุคือเรื่องของสุขภาพ สุขภาพของผู้สูงอายุเป็นผลของการเปลี่ยนแปลงตามธรรมชาติของกระบวนการเสื่อมความชราและการเกิดโรค โดยส่วนของผู้สูงอายุจะมีการเจ็บป่วยเรื้อรังด้วยโรคที่พบบ่อยได้แก่ ข้ออักเสบ ความดันโลหิตสูง และโรคหัวใจซึ่งมีความจำเป็นที่จะต้องดูแลหรือต้องพึ่งพาครอบครัวในการควบคุมความรุนแรงของโรค (วิภา เพ็งเสงี่ยม, 2543) การให้การดูแลผู้สูงอายุในชีวิตประจำวัน ทั้งการดูแลสุขภาพอนามัยพื้นฐาน รวมไปถึงการดูแลสุขภาพอนามัยด้านอื่นๆ เพื่อการฟื้นฟู สุขภาพผู้สูงอายุ การที่ผู้สูงอายุบางส่วน ขาดโอกาสที่เพียงพอในการพึ่งพาตนเอง การทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเองและสร้างความรู้สึก ความต้องการการพึ่งพิงมากขึ้น นอกจากนั้นยังส่งผลให้เกิดการเพิ่มภาระงานของการให้การดูแลผู้สูงอายุ ต่อบุคลากรผู้ดูแลมากขึ้น ส่งผลให้ในปัจจุบันการให้การดูแลผู้สูงอายุจึงกลายเป็นงานที่หนักและส่งผลเสียต่อสุขภาพผู้ให้การดูแลและนำมาสู่การเจ็บป่วยของผู้ดูแลในที่สุดซึ่งการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ช่วยในการดูแลสุขภาพ หรือ ช่วยอำนวยความสะดวกในการใช้ชีวิตจึงเป็นสิ่งจำเป็นต่อผู้สูงอายุ แนวทางหนึ่งที่จะช่วยป้องกันและแก้ปัญหาสุขภาพผู้สูงอายุ ได้คือ การสร้างความตระหนักในภาวะสุขภาพที่เปลี่ยนแปลงไป และการสร้างให้ผู้สูงอายุมีพฤติกรรมส่งเสริมสุขภาพที่ดีถูกต้องเหมาะสมเพื่อช่วยชะลอความเสื่อมถอยของร่างกายและจิตใจ อารมณ์และสังคม รวมถึงการป้องกันภาวะแทรกซ้อนที่อาจเกิดขึ้นซึ่งจะก่อให้เกิดขึ้นซึ่งจะก่อให้เกิดคุณภาพชีวิตที่ดี

ความสูงอายุมักนำมาซึ่งปัญหาสุขภาพหลายประการโดยเฉพาะอย่างยิ่งการเคลื่อนไหวร่างกายได้ลำบากและความพิการทางกายอื่นๆ ซึ่งล้วนเป็นผลมาจากความเสื่อมหน้าที่ของอวัยวะต่างๆ จากกระบวนการชราภาพปัญหาที่พบในการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุจึงมักเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการทำกิจกรรมต่างๆ ได้ลดลง ผู้สูงอายุมักมองว่าตนเองด้อยค่า ต้องพึ่งพาผู้อื่น และร่างกายก็เสื่อมโทรมไม่

สามารถทำสิ่งใดได้ดี แต่แท้จริงแล้ว ผู้สูงอายุ เป็นผู้ที่มีคุณค่าต่อสังคมเป็นอย่างมาก เป็นแหล่งความรู้ ความชำนาญ และเป็นผู้สร้างไว้ซึ่งประเพณี วัฒนธรรม อีกทั้งยังเป็นสายใยสำคัญของครอบครัวอีกด้วย

การให้การดูแลผู้สูงอายุในชีวิตประจำวัน ทั้งการดูแลสุขภาพอนามัยพื้นฐาน รวมไปถึงการดูแลสุขภาพอนามัยด้านอื่นๆ เพื่อการฟื้นฟู สุขภาพผู้สูงอายุ การที่ผู้สูงอายุบางส่วน ขาดโอกาสที่เพียงพอในการพึ่งพาตนเอง การทำกิจกรรมต่างๆ ด้วยตนเองและสร้างความรู้สึกรัก ความต้องการการพึ่งพิงมากขึ้น นอกจากนี้ยังส่งผลให้เกิดการเพิ่มภาระงานของการให้การดูแลผู้สูงอายุ ต่อบุคลากรผู้ดูแลมากขึ้น ส่งผลให้ในปัจจุบันการให้การดูแลผู้สูงอายุจึงกลายเป็นงานที่หนักและส่งผลเสียต่อสุขภาพผู้ให้การดูแลและนำมาสู่การเจ็บป่วยของผู้ดูแลในที่สุด ซึ่งการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ช่วยในการดูแลสุขภาพ หรือ ช่วยอำนวยความสะดวกในการใช้ชีวิตจึงเป็นสิ่งจำเป็นต่อผู้สูงอายุ

ความสำคัญของนวัตกรรมสุขภาพในปัจจุบันเป็นช่วงเวลาของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่ประชาชนจะมีบทบาททางสุขภาพมากขึ้น หน่วยงานสาธารณสุขต้องปรับบทบาทของตนในบริบทใหม่ให้ได้ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ ต้องแข่งขันกับตัวเองเพื่อความอยู่รอด นี่คือเหตุผลที่ว่าทำไมเราต้องหันมาสนใจกับการสร้างนวัตกรรมซึ่งเป็นหนทางของการปรับตัว นวัตกรรมจึงไม่ใช่เป็นเพียงทางเลือกหนึ่งในหลายๆทางเท่านั้น แต่เป็นทางเดียวที่เปิดสำหรับผู้สูงอายุ (อมร นนทสุต, 2551) การปรับกระบวนการผลิตให้สอดคล้องกับความต้องการเฉพาะด้านของกลุ่มลูกค้าผู้สูงอายุควบคู่ไปกับความสามารถในการเจาะตลาดเฉพาะกลุ่ม (Niche Market) สามารถทำได้โดยปรับการออกแบบ ให้ใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน หรือการออกแบบที่เหมาะสมกับกลุ่มผู้สูงอายุ และกลุ่มผู้สูงอายุมักเลือกซื้อสินค้าที่มีคุณภาพ ฝีมือประณีตเน้นการซื้อด้วยเหตุผลไม่ใช่อารมณ์ ให้ความสำคัญกับความพึงพอใจเป็นหลัก ซึ่งผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุนี้สามารถทำได้ทั้งการขยายฐานลูกค้าจากการปรับปรุงสินค้าเดิมที่เรามีให้เหมาะสม หรือการสร้างสินค้าใหม่ เพื่อรองรับกลุ่มผู้สูงอายุโดยเฉพาะ ซึ่งเป็นการเพิ่มมูลค่าสินค้าและบริการเพื่อสร้างความแตกต่างจากคู่แข่ง (ที่มา : <http://www.isaanbiz.com/1022>)

วิถีทางในการดำเนินชีวิตนั้น ราบรื่น มีระเบียบสงบสุขและพัฒนารุ่งเรืองบริบทของภูมิปัญญาชาวบ้านจึงเป็นเรื่องที่ได้รับความสนใจ เห็นคุณค่าทั้งในประเทศและต่างประเทศ ความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมและบรรพบุรุษของตน เมื่อได้รับการพัฒนาให้เข้ากับสภาพปัจจุบันซึ่งมีการเปลี่ยนแปลง เป็นหนทางที่จะเสริมสร้างและนำไปสู่การอนุรักษ์ทางศิลปะและวัฒนธรรม ซึ่งเป็นประเด็นที่มีการรณรงค์เรียกร้องให้สังคมเกิดความตระหนัก (มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. 2545 : 57)

การทอผ้าเป็นวิถีชีวิตของคนไทยในชุมชน ผ้าทอมีความผูกพัน เกี่ยวโยงกับวิถีชีวิต ความเชื่อ พิธีกรรมของชาวไทยมานาน ศาสตร์และศิลป์แห่งการทอผ้านั้นได้รับการถ่ายทอดและสืบสานต่อกันมา รุ่นแล้วรุ่นเล่ากระทั่งถึงปัจจุบันการทอผ้าในหลายประเทศหลายท้องถิ่นยังคงรักษารูปแบบอันเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ตนไว้อย่างเหนียวแน่น จึงอาจกล่าวได้ว่าผ้าทอพื้นเมืองเป็นมรดกทางวัฒนธรรม ทางสังคมซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นมาในอดีต การโยกย้ายถิ่นฐาน โครงสร้างสังคมชนบทรูปแบบประเพณีและวัฒนธรรม ความเชื่อของผู้คนในแต่ละแห่ง (ผ้าไทย, 2545) การใช้ผ้าที่ทอมือเป็นที่นิยมอย่างมากในยุคปัจจุบัน ส่วนใหญ่ที่นิยมนำไปตัดเย็บเสื้อผ้า จะเป็นวัยทำงานและผู้สูงอายุ ด้านการทอและตัดเย็บเสื้อผ้าทอพื้นเมืองได้มีการผลิตสืบทอดมาจากบรรพบุรุษ โดยเริ่มแรกเป็นการทำไว้ใช้ในครัวเรือน และนำมาทอเพื่อเป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆ โดยเฉพาะตัดเป็นเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่มจนเป็นเอกลักษณ์และกลายเป็นภูมิปัญญาของ คนท้องถิ่นสืบทอดมาจนถึงปัจจุบันดังนั้นรูปแบบและลักษณะของผ้าทอพื้นเมืองจึงเปลี่ยนไปตาม กาลเวลา รูปแบบของเสื้อผ้า เสื้อผ้าแนวใหม่แต่ยังคงเอกลักษณ์ของผ้าทอพื้นเมืองไว้ เพราะผู้หญิงในปัจจุบันต้องทำงานนอกบ้านและต้องมีการคล่องตัวในการทำงาน ปัจจุบันจึงได้มีการออกแบบตัดเย็บเสื้อผ้าในรูปแบบที่ทันสมัยและมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบในการใช้ผ้าทอพื้นเมืองมากขึ้น เมื่อผ้าทอพื้นเมืองผ่านการตัดเย็บมากขึ้นจะเหลือเศษผ้าที่ต้องทิ้งซึ่งเป็นที่น่าเสียดายมาก เพราะผ้าทุกชิ้นมีคุณค่าทางวัฒนธรรม ทางจิตใจ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นคุณค่าและประโยชน์ของเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง

จากการศึกษาผู้วิจัยให้ความสำคัญกับผู้สูงอายุและผลิตภัณฑ์ที่ทำมาจากเศษผ้าทอพื้นเมืองซึ่งเป็นศิลปะและภูมิปัญญาท้องถิ่น การนำเศษผ้าทอพื้นเมืองเป็นการใช้เศษผ้าอย่างคุ้มค่า เหมาะสมจะเห็นได้ว่าการสร้างนวัตกรรมร่วมกับชุมชนในการดูแลสุขภาพเป็นสิ่งจำเป็น โดยการเสริมพลังให้ชุมชนขึ้นมาเป็นเจ้าของนวัตกรรม จากการศึกษาสิ่งใหม่ๆ หรือการพัฒนาต่อยอดจากของเดิมที่มีอยู่แล้วมาปรับปรุงให้ทันสมัยเกิดประโยชน์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและผลิตภัณฑ์ผู้สูงอายุให้เกิดการสร้างเอกลักษณ์ การผลิตสินค้าในท้องถิ่น เป็นกระบวนการสร้างองค์ความรู้และต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เกิดประโยชน์ ที่สื่อถึงความเป็นเอกลักษณ์ไทย คือ สิ่งที่เป็นลักษณะที่เด่นชัดของสังคม บ่งบอกความเป็นชาติไทยได้อย่างชัดเจน เป็นแนวคิดในการสร้างแรงบันดาลใจเพื่อสร้างคุณค่าทางความงาม สามารถสร้างเอกลักษณ์มาไว้ในตัวผลิตภัณฑ์ และสะท้อนตัวตนของความเป็นไทย สู่การพัฒนาให้เกิดกลุ่มเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ที่สร้างแรงบันดาลใจเป็นส่วนสำคัญในการกระตุ้นการสร้างสรรค์ในด้านการออกแบบ คิดค้นหาวัสดุที่สามารถ ใช้ประโยชน์ให้คุ้มค่า ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นประโยชน์จากการที่เราจะช่วยกันรักษาภาวะแวดล้อมได้ในทางหนึ่ง คือการนำเอาวัสดุเหลือใช้ คือ เศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งจากการตัดเย็บ นำมาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ที่ใช้ประโยชน์ต่อผู้สูงอายุ

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งจากการตัดเย็บที่สามารถช่วยเหลือและส่งเสริมด้านสุขภาพในการดำเนินชีวิต

1.2.2 เพื่อสร้างแนวทางผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งจากการตัดเย็บที่มีความเป็นเอกลักษณ์สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มเชิงพาณิชย์

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายที่การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งเพื่อช่วยส่งเสริมสุขภาพผู้สูงอายุในการดำเนินชีวิตประจำวันและเพื่อส่งเสริมอาชีพชุมชนทอผ้าดังนี้

1.3.1 ขอบเขตของการทำวิจัย

ขอบเขตของเนื้อหาการศึกษาข้อมูล

1. การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผู้สูงอายุและชุมชนทอพื้นเมือง ผ้าจก จังหวัดราชบุรี

1.1 ข้อมูลพฤติกรรมของผู้สูงอายุ

- ปัญหาการดำเนินชีวิตของผู้สูงอายุ
- ปัจจัยเสริมที่มีผลต่อคุณภาพผู้สูงอายุ

1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนทอผ้า พื้นเมือง จ.ราชบุรี

- ลักษณะของการผลิตผ้าทอพื้นเมือง ผ้าจก จังหวัดราชบุรี
- เศษผ้าทอพื้นเมือง ผ้าจก จังหวัดราชบุรี

2. การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

2.1 หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์

- ความหมายของการออกแบบผลิตภัณฑ์
- ประเภทของผลิตภัณฑ์ผู้สูงอายุ
- องค์ประกอบของการออกแบบผลิตภัณฑ์
- สีและหลักการใช้สีในงานออกแบบ
- กระบวนการคิดสร้างสรรค์

2.2 การพัฒนาศักยภาพในการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่

- การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่
- กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่

3. เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.3.2 ขอบเขตของการออกแบบ

- การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงจากผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งจากการตัดเย็บมีดังนี้
- ผลิตภัณฑ์ของใช้สำหรับผู้สูงอายุ 10 รูปแบบ
 - ผลิตภัณฑ์อุปกรณ์ช่วยเหลือสำหรับผู้สูงอายุ 2 รูปแบบ

1.4 วิธีการดำเนินการวิจัย

การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง มีขั้นตอนการดำเนินการวิจัยดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ศึกษาข้อมูลขั้นพื้นฐาน คือ ศึกษาตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้องและศึกษา ด้วยวิธีการสัมภาษณ์ สัมภาษณ์ สืบค้นเอกสาร โดยใช้เครื่องมือในการทำวิจัยในขั้นตอนที่ 1 ดังนี้

- 1.1 แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกต ข้อมูล พฤติกรรมผู้สูงอายุ
- 1.2 แบบสัมภาษณ์กลุ่มทอผ้าพื้นเมือง กลุ่มแปรรูปตัดเย็บเสื้อผ้า
 - กลุ่มทอผ้าจกวัดรางบัว
 - กลุ่มหัตถกรรมพื้นบ้านราชบุรี วัฒนาหนอง

ขั้นตอนที่ 2 ออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งจากการตัดเย็บ

ขั้นตอนที่ 3 ทดลองนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมือง เป็นการทดลองผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ ด้านรูปแบบเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้เครื่องมือในการทำวิจัย ดังนี้

แบบทดสอบ เพื่อประเมินคุณภาพและเก็บรวบรวมข้อมูลด้านการทดลองนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองที่ทำการออกแบบ

ขั้นตอนที่ 4 ประเมินความพึงพอใจ เป็นการนำเสนอผลงาน เพื่อเผยแพร่ และนำผลมาวิเคราะห์ข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างเปรียบเทียบความพึงพอใจ โดยใช้เครื่องมือในการทำวิจัย ดังนี้

แบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อประเมินคุณภาพของผลงานต่อผู้บริโภค นวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมือง

ขั้นตอนที่ 5 นำรูปแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมือง ถ่ายทอดเทคโนโลยีต่อชุมชน เพื่อเป็นแนวทางในการประกอบอาชีพ

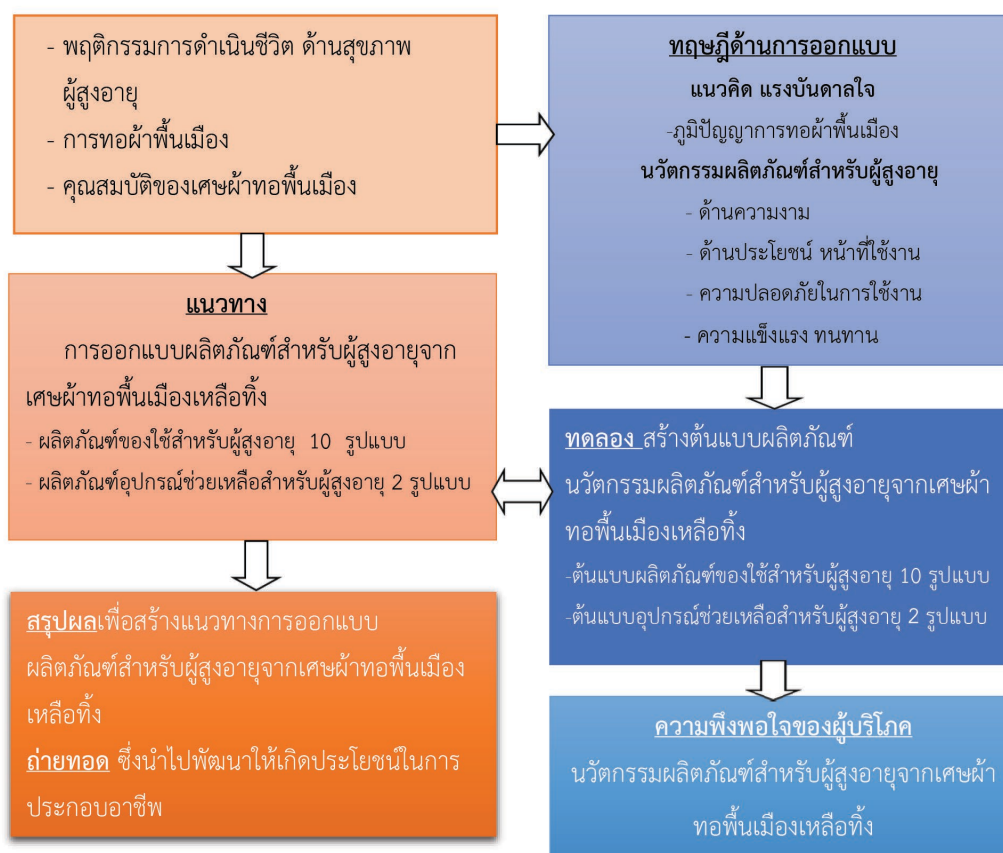
ขั้นตอนที่ 6 วิเคราะห์ข้อมูลและสรุปผลงานวิจัย

ขั้นตอนที่ 7 เผยแพร่ผลงานวิจัยนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง ในรูปแบบเผยแพร่ทางวารสาร นำเสนอผลงานในรูปแบบแสดงนิทรรศการ และนำนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมือง จดสิทธิบัตรด้านการออกแบบ

1.5 สมมติฐานงานวิจัย

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยต้องการศึกษาพฤติกรรม กิจกรรมที่ส่งเสริมด้านสุขภาพของผู้สูงอายุ ซึ่งเป็นข้อมูลในด้านการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ และการใช้ประโยชน์จากเศษผ้าทอที่เหลือจากการตัดเย็บ เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ให้คุ้มค่าที่สุด และสามารถพัฒนาด้านรูปแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์ เพื่อเป็นแนวทางสู่การสร้างพัฒนาอาชีพ

1.6 กรอบแนวคิดในการทำงานวิจัย



1.7 คำสำคัญของการวิจัย

นวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ Product Innovation for the Elder
 เศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง Remnant Fabric Local Woven

1.8 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.8.1 เพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์เศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งแก่ชุมชนและส่งเสริมสามารถส่งเสริมและช่วยเหลือด้านสุขภาพของผู้สูงอายุ

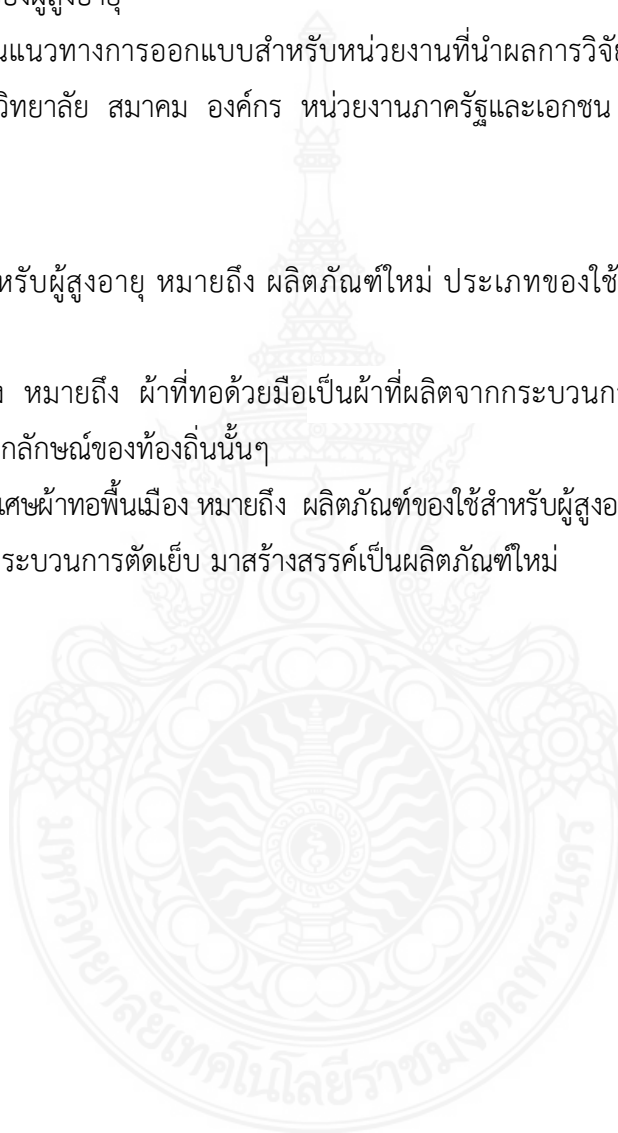
1.8.2 เพื่อเป็นแนวทางการออกแบบสำหรับหน่วยงานที่นำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์ ได้แก่กลุ่มชุมชน โรงเรียน มหาวิทยาลัย สมาคม องค์กร หน่วยงานภาครัฐและเอกชน

1.9 นิยามศัพท์

ผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ หมายถึง ผลิตภัณฑ์ใหม่ ประเภทของใช้ช่วยส่งเสริม ดูแล สุขภาพผู้สูงอายุ

ผ้าทอพื้นเมือง หมายถึง ผ้าที่ทอด้วยมือเป็นผ้าที่ผลิตจากกระบวนการทอผ้าของคนในชุมชนซึ่งเป็นภูมิปัญญา แสดงเอกลักษณ์ของท้องถิ่นนั้นๆ

ผลิตภัณฑ์จากเศษผ้าทอพื้นเมือง หมายถึง ผลิตภัณฑ์ของใช้สำหรับผู้สูงอายุในงานวิจัยนี้ หมายถึงการนำเศษผ้าเหลือใช้จากกระบวนการตัดเย็บ มาสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์ใหม่



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาค้นคว้าวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาและหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องในการทำวิจัยเรื่อง การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง ซึ่งทำการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องจากเอกสาร ตำรา รวมทั้งแหล่งข้อมูลต่างๆ จากหน่วยงานต่างๆ ห้องสมุด โดยแบ่งหัวข้อในการศึกษาดังนี้

2.1 การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผู้สูงอายุและชุมชนทอพื้นเมือง ผ้าจก จ.ราชบุรี

2.1.1 ข้อมูลพฤติกรรมของผู้สูงอายุ

2.1.1.1 ปัญหาการดำเนินชีวิตของผู้สูงอายุ

2.1.1.2 ปัจจัยเสริมที่มีผลต่อคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ

2.1.2 ข้อมูลเกี่ยวกับชุมชนทอผ้าพื้นเมือง จ.ราชบุรี

2.1.2.1 ลักษณะของการผลิตผ้าทอพื้นเมือง ผ้าจก จ.ราชบุรี

2.1.2.2 เศษผ้าทอพื้นเมือง ผ้าจก จ.ราชบุรี

2.2 การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

2.2.1 หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์

2.2.1.1 ความหมายของการออกแบบผลิตภัณฑ์

2.2.1.2 ประเภทของผลิตภัณฑ์ผู้สูงอายุ

2.2.1.3 องค์ประกอบของการออกแบบผลิตภัณฑ์

2.2.1.4 สีและหลักการใช้สีในงานออกแบบ

2.2.1.5 กระบวนการคิดสร้างสรรค์

2.2.2 การพัฒนาศักยภาพในการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่

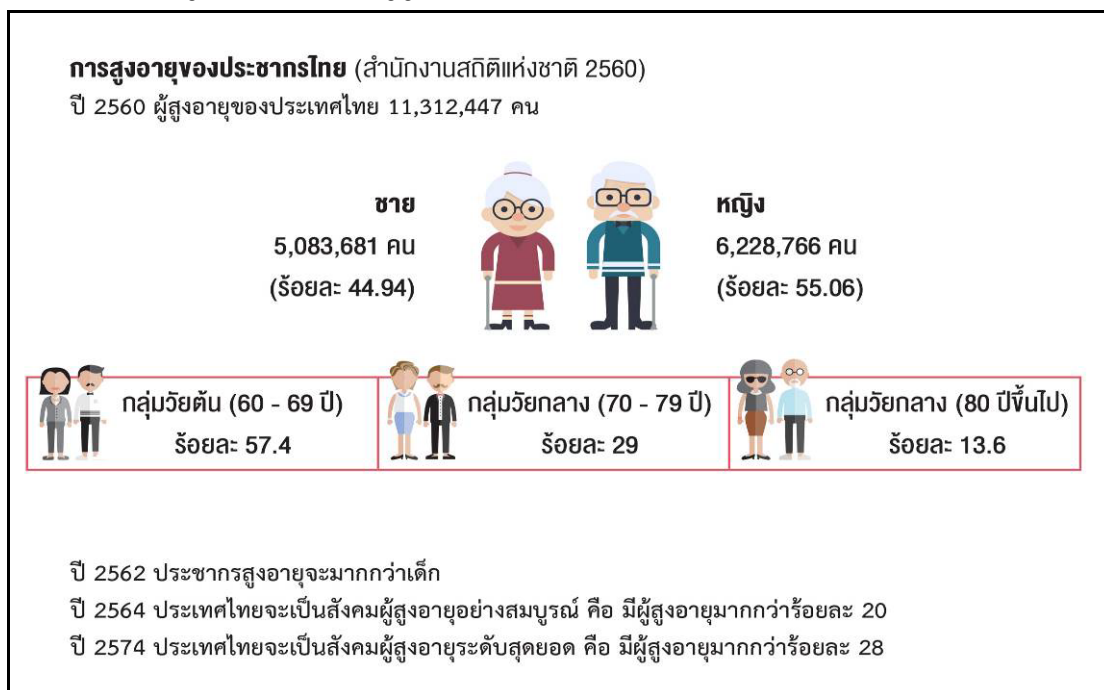
2.2.2.1 การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่

2.2.2.2 กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่

2.3 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับผู้สูงอายุและชุมชนทอพื้นเมือง ฝ้าจก จ.ราชบุรี

2.1.1 ข้อมูลพฤติกรรมของผู้สูงอายุ



ภาพที่ 1 แสดงข้อมูลสถิติผู้สูงอายุ

ที่มา : มาตรการขับเคลื่อนระเบียบวาระแห่งชาติ เรื่องสังคมสูงอายุ(ฉบับปรับปรุง) กรมกิจการผู้สูงอายุกระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์)

คำนิยาม ซึ่งกรมกิจการผู้สูงอายุ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ได้ให้คำนิยามของผู้สูงอายุไว้ดังนี้

- สังคมสูงอายุ (Aged Society) หมายถึง สังคมที่มีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 10 ของประชากร ทั้งหมด (หรือประชากรอายุ 65 ปีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 7)
- กลุ่มผู้สูงอายุติดเตียง หมายถึง ผู้สูงอายุที่ไม่สามารถทำกิจวัตรประจำวันได้ด้วยตนเอง
- กลุ่มผู้สูงอายุติดบ้าน หมายถึง ผู้สูงอายุที่สามารถทำกิจวัตรประจำวันได้ด้วยตนเองแต่มีปัญหาในการเคลื่อนที่ เมื่อต้องออกไปนอกบ้าน จึงไม่สะดวกที่จะออกนอกบ้าน
- กลุ่มผู้สูงอายุติดสังคม หมายถึง ผู้สูงอายุที่สามารถทำกิจกรรมประจำวันได้ และสามารถออกนอกบ้านไปมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นในสังคมได้

มาลินี วงษ์สิทธิ์ (2535) จากงานของนายแพทย์บรรลุ ศิริพานิช (2555) เรื่อง ปกิณกะงานผู้สูงอายุได้ให้ความหมายของคำที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุ ดังนี้

- ผู้สูงอายุ หมายถึง การเอาอายุเป็นหลักในการเรียกในที่นี้คือ 60 ปีขึ้นไป
- คนชรา หมายถึง การเอาลักษณะทางกายภาพเป็นหลักในการเรียก
- ผู้อาวุโส หมายถึง การเอาสถานภาพทางราชการ แก่กว่า เก่ากว่า เป็นหลักในการเรียก

นิยาม : สังคมผู้สูงอายุ

องค์การสหประชาชาติ (United Nations : UN) ได้ให้นิยาม ผู้สูงอายุ (Older Person) หมายถึง ประชากรทั้งเพศชายและหญิงที่มีอายุมากกว่า 60 ปีขึ้นไป และได้แบ่งระดับการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุเป็น 3 ระดับ ได้แก่

1. ระดับการก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ (Aging Society) หมายถึง สังคมหรือประเทศที่มีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 10 ของประชากรทั้งประเทศ หรือมีประชากรอายุตั้งแต่ 65ปี มากกว่าร้อยละ 7 ของประชากรทั้งประเทศ แสดงว่าประเทศนั้นกำลังเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ

2. ระดับสังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ (Aged Society) หมายถึง สังคมหรือประเทศที่มีประชากรอายุ 60 ปีขึ้นไป มากกว่าร้อยละ 20 ของประชากรทั้งประเทศหรือมีประชากรอายุตั้งแต่ 65 ปีมากกว่าร้อยละ 14 ของประชากรทั้งประเทศ แสดงว่าประเทศนั้นเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์

3. ระดับสังคมผู้สูงอายุอย่างเต็มที่ (Super-Aged Society) หมายถึงสังคมหรือประเทศที่มีประชากรอายุ 65 ปีขึ้นไป มากกว่า ร้อยละ 20 ของประชากรทั้งประเทศ แสดงว่าประเทศนั้นเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุอย่างเต็มที่

ทั้งนี้ องค์การสหประชาชาติคาดการณ์ว่า ในช่วงปี 2001-2100 เป็นศตวรรษแห่งผู้สูงอายุโลก กำลังก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุซึ่งแต่ละประเทศจะเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุแตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อมของแต่ละประเทศ เช่น ความเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจการพัฒนาทางด้านการแพทย์การโภชนาอาหาร

สำหรับประเทศไทย สำนักงานสถิติแห่งชาติ สรุปว่าไทยกำลังก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุตั้งแต่ปี 2005 โดยมีประชากรผู้สูงอายุ ร้อยละ 10.4 ของประชากรทั้งประเทศ และคาดว่าจะเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุโดยสมบูรณ์ ในช่วงปี 2024-2025

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับผู้สูงอายุ

ผู้สูงอายุ ตรงกับภาษาอังกฤษ ว่า Elderly Person เป็นสถานะของบุคคลที่มีอายุตั้งแต่60 ปีขึ้นไป มีความอ่อนแอทั้งทางร่างกายและจิตใจ มีเจ็บป่วยหรือความพิการเกิดร่วมด้วย เป็นวัยที่เกิดการเปลี่ยนแปลงสู่ความเสื่อมสภาพทางร่างกายและจิตใจ ซึ่งจะมีความแตกต่างกันในแต่ละบุคคล วัยสูงอายุเป็นระยะสุดท้ายของช่วงชีวิตอาจยาวนาน 10-20 ปี หรือมากกว่านั้น ถ้ามีการเตรียมตัวเตรียมใจก่อนเข้าสู่วัยนี้มาจากวัยกลางคนแล้วจะสามารถปรับตัวรับบทบาทวัยสูงอายุได้สมควรแก่ฐานะ ซึ่งเกณฑ์การตัดสินความชรา (Cut of Point) อยู่ที่ 60 ปี ที่ใช้กำหนดผู้ที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป เป็นคนชราหรือผู้สูงอายุซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นเกณฑ์ที่อิงกลุ่มประเทศโลกที่สาม สำหรับประเทศไทยได้กำหนดว่าผู้สูงอายุคือ ผู้ที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป ตามเกณฑ์ปลดเกษียณ ซึ่งตรงกับที่ประชุมโลกว่าด้วยเรื่องผู้สูงอายุ ณ กรุงเวียนนา ประเทศออสเตรียในปี พ.ศ. 2525 ได้ตกลงกันให้ใช้ อายุ 60 ปี เป็นเกณฑ์มาตรฐานโลกในการที่จะกำหนดผู้ที่จะถูกเรียกว่าเป็นผู้สูงอายุ วัยผู้สูงอายุเป็นวัยที่ค่อนข้างจะพิเศษกว่าวัยอื่นๆ เนื่องจากปัญหาของผู้สูงอายุค่อนข้างที่จะอ่อนไหวและมีความแตกต่างในแต่ละด้านจากวัยอื่นๆ พอสมควร ปัจจุบันจำนวนผู้สูงอายุทั่วโลกเพิ่มสูงขึ้น

เรื่อยๆ รวมทั้งผู้สูงอายุในประเทศไทย ซึ่งทางภาครัฐบาลไทยและภาค เอกชนร่วมกันรณรงค์ให้คนในประเทศตระหนักถึงวิธีการดูแล ความเข้าอกเข้าใจ และความทัดเทียมของประชากรกลุ่มวัยผู้สูงอายุเช่นเดียวกับประชากรกลุ่มวัยอื่นๆ

แนวคิดเกี่ยวกับผู้สูงอายุ

พัชรี (2550) มีแนวคิดควรแบ่งกลุ่มผู้สูงอายุออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

1. ผู้สูงอายุตอนต้น อายุ 60-69 ปี ที่มีสุขภาพกายและจิตสังคมค่อนข้างดี
2. ผู้สูงอายุตอนกลาง อายุ 70-69 ปี เริ่มมีพบความเสื่อมถอยทางร่างกายและจิตสังคม
3. ผู้สูงอายุตอนกลาง อายุ 80 ปี ขึ้นไปพบว่าภาวะเสื่อมถอยปรากฏชัดเจน

สิทธิ อารมณ์ชวนปี (2540, หน้า 17) และ ลลิตญา ลอยลม (2545, หน้า 42) ได้ศึกษาคุณภาพชีวิตหรือการมีชีวิตที่ดีในผู้สูงอายุ และกล่าวว่าผู้สูงอายุที่มีคุณภาพชีวิตที่ดีต้องประกอบด้วยปัจจัยสำคัญ 4 ด้าน คือ

1. การมีความสุขทางด้านจิตใจ (Psychological Well-Being) หมายถึง การที่บุคคลสามารถประเมินได้ว่าประสบการณ์ในชีวิตที่ผ่านมามีคุณภาพ โดยประเมินได้จากผลกระทบระดับความสุขที่ได้รับและความสำเร็จที่ได้บรรลุตามความต้องการหรือเป้าหมายที่ตั้งไว้

2. ความสามารถในการแสดงพฤติกรรม (Behavioral Competence) หมายถึง ความสามารถในการทำหน้าที่ของบุคคล ซึ่งรวมถึงการทำหน้าที่ของร่างกาย การมีสุขภาพที่ดี การรับรู้ที่ถูกต้อง และการพฤติกรรมทางสังคมที่ถูกต้อง

3. สิ่งแวดล้อมของบุคคล (Objective Environment) หมายถึง สิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ ประกอบด้วย 5 ส่วน ได้แก่

- สิ่งแวดล้อมทางกายภาพ ลักษณะภูมิอากาศ ภูมิประเทศ และที่อยู่อาศัย
- บุคคลที่มีความสำคัญต่อผู้สูงอายุ เช่น สมาชิกในครอบครัวเพื่อน
- บุคคลอื่นทั่วไปที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้สูงอายุ
- สถานภาพทางสังคม อายุ เชื้อชาติ และเศรษฐกิจ
- สถานภาพสังคมและวัฒนธรรมภายในชุมชนที่ผู้สูงอายุอาศัยอยู่

ความหมายของผู้สูงอายุ

นักวิชาการได้ให้ความหมายหรือนิยาม ของคำว่า “ผู้สูงอายุ” ไว้ ดังนี้

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542) ให้ความหมายของคำว่า ผู้สูงอายุ หรือคำว่าชราไว้ว่าแก่ด้วยอายุขำรดทรุดโทรม

มูลนิธิสถาบันวิจัยและพัฒนาผู้สูงอายุไทยและสถาบันวิจัยประชากรและสังคม มหาวิทยาลัยมหิดล (2559) กล่าวโดยสรุปว่าผู้สูงอายุ คือผู้ที่มีอายุ ตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป เป็นผู้ที่สามารถพูดคุ้ยได้รู้เรื่องอ่านออกเขียนได้โต้ตอบได้ด้วยตนเองไม่เป็นผู้พิการ

สมพร (2560) กล่าวว่า ผู้สูงอายุ หมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไปทั้งชายและหญิง แบ่งผู้สูงอายุเป็น 2 กลุ่ม คือ ผู้สูงอายุตอนต้นและผู้สูงอายุตอนปลาย โดยที่ผู้สูงอายุตอนต้น มีอายุ 60-69 ปี และผู้สูงอายุตอนปลาย หมายถึง บุคคลที่มีอายุ 70 ปี ขึ้นไป

อ่อนนุช (2555) ให้ความหมาย ผู้สูงอายุว่าผู้ที่มีอายุ ตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป มีการเปลี่ยนแปลง ถดถอยทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม รวมทั้งบทบาททางสังคมลดลงบั้นปลายชีวิตจำเป็นต้องได้รับความช่วยเหลือดูแลเพื่อให้มีความสุขตามอัตภาพ องค์การอนามัยโลกได้ยึดเอาความยืนยาวของชีวิตตามปีปฏิทินเป็นเกณฑ์ โดยที่ประชุมขององค์การอนามัยโลกที่เมือง Kiev ประเทศรัสเซีย ปี 1963 ได้กำหนดว่าวัยผู้สูงอายุ คือ ผู้ที่มีอายุ 60-74 ปี และวัยชราคือ ผู้ที่มีอายุ 75 ปี ขึ้นไป

สำนักส่งเสริมและพิทักษ์ผู้สูงอายุ (2553) ให้ความหมายของผู้สูงอายุว่าบุคคลที่มีสัญชาติไทย และมีอายุตั้งแต่ 60 ปีบริบูรณ์ขึ้นไป

ธมนวรรณ (2555) ให้ความหมายผู้สูงอายุ หมายถึง บุคคลที่มีอายุตั้งแต่ 60 ปีขึ้นไป ทั้งชายและหญิง แบ่งผู้สูงอายุเป็น 2 กลุ่ม คือ ผู้สูงอายุตอนต้นและผู้สูงอายุตอนปลาย โดยที่ผู้สูงอายุตอนต้นมีอายุ 60-69 ปี และผู้สูงอายุตอนปลาย หมายถึง บุคคลที่มีอายุ 70 ปีขึ้นไป

วิไลวรรณ (2554) ได้ให้ความหมายไว้ว่าความสูงอายุเป็นกระบวนการสากล ที่เริ่มต้นตั้งแต่เกิด ความสูงอายุที่กำหนดโดยจำนวนปี (Chronological Age) นิยมใช้ในการกำหนดการเกษียณ อายุ หรือหยุดจากงาน โดยประเทศไทยใช้อายุ 60 ปี สำหรับประเทศพัฒนาแล้วส่วนใหญ่ใช้อายุ 65 ปีขึ้นไป เกณฑ์ในการเรียก “ผู้สูงอายุ”

วิฑูร แสงสิงแก้ว (2533) ได้ให้ความหมายของผู้สูงอายุ ผู้ที่มีอายุ 60 ปีขึ้นไป เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงที่ดำเนินไปสู่ความเสื่อมทั้งทางร่างกายและจิตใจ แต่การเปลี่ยนแปลงจะมีมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับพันธุกรรม และสิ่งแวดล้อมของชีวิตที่ผ่านมาตลอดจนภาวะโภชนาการของแต่ละบุคคล

ณรงค์ สุภัทรพันธุ์ (2542) ให้ความหมายของผู้สูงอายุหรือผู้ชราว่า คือ ผู้ที่อยู่ในวันแห่งการเสื่อมของร่างกาย เปรียบเสมือนไม้ใกล้ฝั่ง เป็นวัยที่มีแต่ความหลังเหลืออยู่เป็นวันที่มีประสบการณ์ความชัดเจนในชีวิตที่จะให้คำปรึกษาแนะนำผู้อื่น วัยที่มองกลับถึงอดีต ภาคภูมิใจในความสำเร็จของชีวิตที่ผ่านมาภูมิใจในความสำเร็จของลูกหลานที่เจริญก้าวหน้าขึ้นสามารถเป็นผู้ใหญ่ มีครอบครัว มีหลักฐานได้ก็ด้วยการเลี้ยงดูของตนที่ผ่านมา

2.1.1.1 ปัญหาการดำเนินชีวิตของผู้สูงอายุ

ธรรมชาติผู้สูงอายุ

ผู้สูงอายุจะมีการปรับและพัฒนาองค์ประกอบจิตใจระดับต่างๆ โดยทั่วไปจะมีการปรับระดับจิตใจในทางที่ตึงงามมากขึ้น การควบคุมจิตใจได้ดีกว่า จึงพบว่าเมื่อคนมีอายุมากขึ้นจะมีความสุขมากขึ้นได้ ผู้สูงอายุมีลักษณะของโครงสร้างทางจิตใจเฉพาะเป็นของตนเอง ซึ่งจะเป็นรากฐานของการแสดงออกของคนแต่ลักษณะ การแสดงออกขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ ได้แก่ บุคลิกภาพการศึกษาประสบการณ์สภาพสังคมในวัยเด็ก อย่างไรก็ตามมักพบบ่อยๆ ว่าผู้สูงอายุจะมีปัญหาทางด้านสังคมและจิตใจซึ่งเป็นเชิงลบและการเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้ชัดเจนแบ่งได้ 3 ด้าน ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย ทางด้านสังคมและทางด้านจิตใจ

คุณภาพชีวิต (Quality of Life) ตามแนวคิดขององค์การอนามัยโลก หมายถึงคุณภาพชีวิตเป็นการรับรู้ในบริบทที่ดำรงชีวิตภายใต้วัฒนธรรมและระบบคุณค่า ซึ่งมีความสัมพันธ์กับเป้าหมายความคาดหวัง มาตรฐานและการตระหนักของแต่ละบุคคล (World Health Organization, 1997 : 1)

ทฤษฎีลำดับขั้นของความต้องการของ มาสโลว์ (Maslows Need Hierarchy of Needs) สามารถอธิบายรายละเอียดได้ ดังนี้

1. ความต้องการทางร่างกาย (Physiological Needs)

เป็นความต้องการขั้นพื้นฐานของมนุษย์ทุกคน เพื่อให้สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้เป็นการตอบสนองความต้องการทางร่างกายโดยตรง เช่น ความต้องการอาหาร เครื่องนุ่งห่ม อากาศหายใจ น้ำดื่ม ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรค ความต้องการทางเพศ การพักผ่อน ความสะอาดสบาย ฯลฯ ความต้องการทางร่างกายนี้ส่วนใหญ่เป็นเรื่องเกี่ยวกับความต้องการด้านปัจจัยสี่ของมนุษย์ เพราะเป็นบางความจำเป็นต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์

2. ความต้องการความมั่นคงและปลอดภัย (Safety Needs or Security Needs)

เป็นความต้องการอยากจะได้รับการปกป้องคุ้มครองอันเกิดจากปัญหาและอุปสรรคต่างๆ เพื่อให้เกิดความมั่นใจในความมั่นคงและปลอดภัยต่อชีวิตและทรัพย์สินที่มีอยู่ ความต้องการในวันนี้ ได้แก่ ความต้องการความปลอดภัยในชีวิต ความต้องการความมั่นคงในอาชีพการงาน ความปลอดภัยในทรัพย์สิน ความปลอดภัยจากอันตรายต่างๆ ที่อาจจะเกิดขึ้น ความมีเสถียรภาพในเรื่องต่างๆ มนุษย์จะเกิดความต้องการในขั้นนี้ก็ต่อเมื่อความต้องการทางร่างกายได้รับการตอบสนองเรียบร้อยแล้ว

3. ความต้องการทางสังคม (Social Needs)

เมื่อมนุษย์ได้รับการตอบสนองความต้องการทางร่างกาย และความต้องการด้านความมั่นคงและความปลอดภัยแล้วมนุษย์จะมีความต้องการใหม่เกิดขึ้น คือ มีความต้องการทางสังคมต้องการอยากมีเพศสัมพันธ์กับบุคคลอื่น อยากจะเป็นส่วนหนึ่งของสังคม อยากจะมีเพื่อน อยากจะให้สังคมและเพื่อนยอมรับ ต้องการความรักความเข้าใจจากคนอื่น ต้องการอยากจะมีส่วนร่วมในสังคม อยาก จะเป็นสมาชิก

ในกลุ่มอาชีพ สมาคมและองค์กรต่างๆ ความต้องการทางสังคมและให้ความสัมพันธ์เกี่ยวกับเรื่องมิตรภาพ การมีส่วนร่วมในสังคม ความสัมพันธ์กับคนอื่น ทั้งนี้เพื่อให้เป็นที่ยอมรับในสังคม

4. ความต้องการได้รับการยกย่องจากบุคคลอื่น (Esteem Needs)

เมื่อมนุษย์ได้เข้าไปมีส่วนร่วมในสังคม และสังคมก็ให้การยอมรับความต้องการขั้นต่อไป มนุษย์ต้องการอยากจะเป็นคนเด่นคนดังในสังคม และต้องการให้สังคมยกย่องในความเก่ง ความสามารถของตน เพราะจะทำให้รู้สึกว่าคุณค่า มีความภาคภูมิใจที่ได้รับการยกย่อง และให้เกียรติจากสังคม

5. ความต้องการประสบความสำเร็จในชีวิต (Self-Actualization Needs)

เป็นความต้องการขั้นสูงสุดหรือขั้นสุดท้าย ซึ่งความต้องการนี้จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อความต้องการขั้นที่ 1 ถึง 4 ได้รับการตอบสนองเรียบร้อยแล้ว ความต้องการขั้นสูงสุดนี้เป็นความต้องการที่จะได้รับความสำเร็จสูงสุดในชีวิตของแต่ละคนที่ได้ตั้งเป้าหมายเอาไว้ ซึ่งแต่ละคนจะตั้งเป้าหมายความสำเร็จในชีวิตเอาไว้แตกต่างกัน

ความเปลี่ยนแปลงของผู้สูงอายุ

การเปลี่ยนแปลงในวัยผู้สูงอายุมีลักษณะเปลี่ยนแปลงเฉพาะแตกต่างจากวัยอื่นคือการเปลี่ยนแปลงจะเป็นไปในลักษณะเสื่อมถอย ด้านการเปลี่ยนแปลงทางด้านเสรีภาพ (Biological Change) การเปลี่ยนแปลงด้านนี้เกิดขึ้นทุกระบบ หน้าที่ตั้งแต่ระดับเซลล์ขึ้นมาความสามารถในการทำงานของอวัยวะในระบบต่างๆ เพื่อรักษาและควบคุมระดับปกติของสารต่างๆ ได้น้อยลง ดังนั้นผู้สูงอายุจึงมีโอกาสเกิดอาการต่างๆ อันเนื่องมาจากความไม่สมดุลของสารในร่างกายได้มากกว่าวัยอื่นๆ การเปลี่ยนแปลงในระบบต่างๆ ของร่างกาย ได้แก่

1. ระบบเซลล์และเนื้อเยื่อ เซลล์แต่ละเซลล์จะมีอายุขัยของมันแตกต่างกันไปแล้วแต่ชนิด เมื่อเซลล์เก่าตายจะมีการสร้างเซลล์ใหม่ทดแทนเพื่อซ่อมแซมหรือทดแทนอวัยวะนั้นๆ ยกเว้นการทำงานของเซลล์ประสาท อย่างไรก็ตามเมื่อจำนวนเซลล์ที่ตายมีมากและเป็นไปอย่างรวดเร็วกว่าอัตราการสร้างเซลล์ใหม่ กระบวนการเจริญเติบโตหรือการดำรงรักษาเนื้อเยื่อต่างๆ ก็จะเปลี่ยนแปลงไปด้วยเหตุนี้จึงเชื่อว่าเมื่อเข้าสู่วัยสูงอายุเซลล์ต่างๆ จะเหี่ยวลงตามอายุของมันเองและการที่บุคคลอย่างเข้าสู่วัยสูงอายุแตกต่างกันนั้นเกิดจากสิ่งแวดล้อมต่างๆ ของบุคคลที่มีผลต่อการเร่งหรือชะลอความเสื่อมหรือการสิ้นสุดอายุขัยของเซลล์ เช่น อากาศ อาหารความเครียด เป็นต้น

2. ระบบประสาทสัมผัส ซึ่งได้แก่ ตา หู ประสาทรับรสกลิ่นและผิวหนังมีการเปลี่ยนแปลงส่วนตา แก้วตาจะขุ่นมัวและขาดความยืดหยุ่น เมื่ออายุย่างเข้า 40 ปี การมองเห็นไม่ชัดเจนไขมันรอบดวงตาจะลดลง ทำให้ตาดูลึกโบ๋ เปลือกตาบางและไม่ยืดหยุ่น การสูญเสียความตึงตัวของเปลือกตานี้มักจะเริ่มตั้งแต่อายุ 60 ปี และเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆ ม่านตามีสีจางลงขนาดของรูม่านตาเล็กลงขณะที่อยู่ในแสงสว่างและที่มืด ทั้งนี้เนื่องจากปฏิกิริยาของรูม่านตาอ่อน กำลังลงตาขาวลดความโปร่งใสและมันเยื่อพังผืดของตาขาวจะหดมีความหนาที่บและการทำงานในการปรับแสงช้าลง จอภาพมีการห่อหุ้มทำให้ลด

ความสามารถในการแยกสีและความสว่างโดยเฉพาะระดับสีระหว่างสีเขียวกับสีน้ำเงินสภาวะที่พบบ่อยในผู้สูงอายุ คือ ต้อกระจกและต้อหิน ผู้สูงอายุมีสายตาเสื่อมมองเห็นความชัดของภาพลดลงตามระดับความเสื่อมของจอภาพ ซึ่งจะพบได้ทั้งในที่ที่มีแสงสว่างและที่สลัว ส่วนหูการได้ยินจะเสื่อมลงในผู้สูงอายุ เนื่องจากผนังเส้นโลหิตแดงในหูจะแข็งตัวและปลายประสาทในหูจะเสื่อมลงทำให้หูต้องพุดเสียงดังๆ จึงจะได้ยินถ้าเสียงต่างๆ จะได้ยินชัดกว่าเสียงธรรมชาติหรือเสียงสูงเวลาพุดกระซิบจะได้ยินกว่าเสียงพุดธรรมดา ส่วนประสาทรับรสและรับกลิ่นปริมาณตุ่มรับรสของลิ้นจะลดน้อยลงทำให้ความสามารถในการจำแนกรสชาติลดลงประสิทธิภาพของการไต่กลิ่นลดลง เป็นผลทำให้เกิดความรู้สึกไม่อยากอาหารด้านผิวหนังจะเหี่ยวย่นและแห้งเนื่องจากการสูญเสียไขมันอิมตัวใต้ผิวหนัง การเสียความยืดหยุ่นของผิวและการสูญเสียน้ำผิวหนังจะมีตุ่มแผลเกิดขึ้นเนื่องจากการมีปริมาณเมลาโนโซइटลดลง แสงแดด ลมความร้อนหนาวของอากาศ มีส่วนส่งเสริมให้มีการเปลี่ยนแปลงของผิวหนังมากและเร็วยิ่งขึ้น นอกจากนี้ผมจะร่วงทำให้ศีรษะล้านได้ สีของผมจะเปลี่ยนเป็นสีเทาและขาว บางที่อาจพบความผิดปกติของเล็บเท้าและบ่อยครั้งที่การเปลี่ยนแปลงด้านนี้ทำให้เกิดความเครียดแก่ผู้สูงอายุ

3. ระบบกระดูกและกล้ามเนื้อ ได้แก่ กระดูกกล้ามเนื้อข้อต่อและเยื่อยึดข้อต่อและฟันมีการเปลี่ยนแปลงในส่วนกระดูก ร่างกายจะเริ่มสูญเสียแคลเซียมโดยกระบวนการเปลี่ยนแปลงทางสรีรวิทยา โดยพบว่าเมื่ออายุย่างเข้า 45 ปีขึ้นไป ข้อต่อกระดูกสันหลังและเกิดความเสื่อมสลายทำให้ส่วนสูงเปลี่ยนไป คือ โครงร่างจะสั้นลง ไค้ง งุ่ม แคลเซียมละลายตัวจากกระดูกร่วมกับการขาดวิตามินดีเป็นผลให้เกิดรูพรุนตามแนวกระดูกยาวเกิดเป็นโรคกระดูกพรุนได้ง่าย แคลเซียมที่ละลายออกไปจะไปเกาะที่กระดูกอ่อนหรือเอ็นที่ยึดกล้ามเนื้อ ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงส่วนกล้ามเนื้อสามารถงสภาพได้เหมือนปกติ โครงสร้างและสมรรถภาพจะมีพังผืดเพิ่มมากขึ้นทำให้ความยืดหยุ่นของกล้ามเนื้อเริ่มลดลง เมื่อมีอายุ 30 ปีขึ้นไป ปริมาณโปรตีนและเซลล์กล้ามเนื้อลดลงหลังจากอายุย่าง 50 ปี ทำให้กล้ามเนื้อเหี่ยวส่วนข้อต่อและเนื้อเยื่อยึดข้อต่อ ซึ่งเป็นพวกคอลลาเจนจะมีแคลเซียมมาเกาะ ทำให้ข้อแข็งเคลื่อนไหวลำบากได้ในผู้สูงอายุถ้าเกิดบาดแผลจะหายช้า เนื่องจากมีเนื้อเยื่อคอลลาเจนมาอยู่ในบริเวณแผลช้าลงมีการเสื่อมสภาพ (ปิยภรณ์ เลาหบุตร, 2557. 24-27)

การเปลี่ยนแปลงในวัยผู้สูงอายุทางด้านเสรีภาพ พบว่า ร่างกายมีการเสื่อมหน้าที่ของอวัยวะต่างๆ ทั้งร่างกาย ระบบการทำงานของร่างกายมีการเปลี่ยนแปลงไปตามอายุและขึ้นอยู่กับสุขภาพของผู้สูงอายุด้วย ประสิทธิภาพการทำงานของร่างกายลดลงและอาจเกิดโรคได้ง่าย จากการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายที่ทำให้ความสามารถของผู้สูงอายุลดลง ทำให้การร่วมกิจกรรม หรือการทำกิจกรรมในสังคมลดลง เพราะฉะนั้นการดูแลสุขภาพของผู้สูงอายุจึงเป็นส่วนสำคัญในการดำรงชีวิตของผู้สูงอายุเอง

2.1.1.2 ปัจจัยเสริมที่มีผลต่อคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ

องค์ประกอบ คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุประกอบไปด้วย

1. ร่างกาย (Physical Domain) เป็นการรับรู้ด้านร่างกายของบุคคลที่มีผลต่อชีวิตประจำวัน เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ การมีสุขภาพร่างกายที่ดีทำรับรู้ว่ามียุทธภาพชีวิตที่ดี สุขภาพดียอมเป็นที่ปรารถนาของทุกคน ผู้สูงอายุเป็นบุคคลที่เป็นโรคร่างกายกว่าคนอื่น เนื่องจากสมรรถภาพในการทำหน้าที่ของอวัยวะต่างๆ ของร่างกายเสื่อมถอยลง หากผู้สูงอายุยอมรับการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายปรับตัวให้เหมาะสมกับภาวะสุขภาพ การประเมินสุขภาพตนเองบ่งบอกถึงความพึงพอใจในชีวิตของผู้สูงอายุได้ดีที่สุด (สุรกุล เจนอบรม, 2541) ถ้าผู้สูงอายุมีการเคลื่อนไหวได้ดีทำกิจวัตรประจำวันได้ด้วย ตนเองจะมีความสุขมากหากปราศจากการเจ็บป่วย ดังนั้นคุณภาพชีวิตจึงเกี่ยวข้องกับภาวะสุขภาพ (Peplau & Taylor, 1997) จึงกล่าวได้ว่า ปัญหาด้านร่างกายที่เกิดจากการเสื่อมถอย และจากการเจ็บป่วยหรือมีโรคประจำตัวส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของผู้สูงอายุ ซึ่งผู้สูงอายุจะประเมินตนเองที่แตกต่างกัน สิ่งเหล่านี้จึงเป็นตัวบ่งชี้คุณภาพชีวิตทั้งสิ้น ดังนั้นองค์ประกอบด้านร่างกายจึงมีผลต่อคุณภาพชีวิต

2. ด้านจิตใจ (Psychological Domain) เป็นการรับรู้สภาพจิตใจของตนเองอาจรับรู้ได้ทั้งทางบวกและทางลบที่บุคคลอื่นมีต่อตนเอง จิตใจจึงเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของคุณภาพชีวิตเพราะจิตใจ

3. ด้านระดับความเป็นอิสระของบุคคล (Level of Independence Domain) คือ การรับรู้ถึงความเป็นอิสระที่ไม่ต้องพึ่งพาผู้อื่น การรับรู้ถึงความสามารถในการเคลื่อนไหวของตนรับรู้ถึงการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน รับรู้ถึงความสามารถในการทำงานของตน ไม่ต้องพึ่งพายาหรือการรักษาทางการแพทย์

4. ด้านความสัมพันธ์ทางสังคม (Social-Relationship Domain) การรับรู้ความสัมพันธ์ของตนกับผู้อื่น การได้รับความช่วยเหลือจากผู้อื่นในสังคม การรับรู้ว่าเป็นผู้ให้ความช่วยเหลือ ผู้อื่นรับรู้เรื่องอารมณ์ทางเพศหรือการมีเพศสัมพันธ์

5. ด้านสิ่งแวดล้อม (Environment Domain) คือรับรู้เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม มีผลต่อการดำเนินชีวิต เช่น รู้ว่าตนมีชีวิตที่อิสระ มีความปลอดภัยและมั่นคงในชีวิต รับรู้ว่าอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดี ปราศจากมลพิษ มีแหล่งประโยชน์ด้านการเงิน สถานบริการด้านสุขภาพ และสังคมสงเคราะห์รับรู้ว่าตนมีโอกาสได้รับข่าวสาร หรือฝึกฝนทักษะต่างๆ รับรู้ว่าตนมีกิจกรรมยามว่าง เป็นต้น

6. ด้านความเชื่อส่วนตัว (Spirituality Religion/ Person Beliefs Domain) คือ การรับรู้เกี่ยวกับความเชื่อมันต่างๆ ของตนที่มีผลต่อการดำเนินชีวิต เช่น รับรู้ความเชื่อด้านจิตวิญญาณศาสนา การให้ความหมายของชีวิตและความเชื่ออื่นๆ ที่มีผลในทางดีเอาชนะอุปสรรคได้สอดคล้องกับงาน วิจัยของ Ferrans (1985) ซึ่งแสดงถึงความผาสุกที่สามารถรับรู้ได้ ประกอบด้วย 4 ด้าน ดังนี้

6.1 ด้านความผาสุกของร่างกาย (Physical Well-Being) เป็นความรู้สึกของบุคคลในการควบคุมหรือบรรเทาอาการเจ็บปวดด้านร่างกายและการคงไว้ซึ่งการทำหน้าที่ของร่างกาย

6.2 ด้านความผาสุกทางใจ (Psychological Well-Being) เป็นวิธีที่จะเผชิญความเจ็บป่วยของบุคคลให้มีความรู้สึกทางบวกต่อการเปลี่ยนในชีวิตที่เกิดขึ้น ในเรื่องของการเผชิญความเครียด ความรู้สึกกลัวในสิ่งที่ไม่รู้และการให้ทางเลือกของชีวิต

6.3 ด้านความผาสุกทางสังคม (Social Well-Being) เป็นความรู้สึกต่อบุคคลหรือสิ่งแวดล้อม สัมพันธภาพกับบุคคลอื่นและบทบาททางสังคม

6.4 ด้านความผาสุกทางจิตวิญญาณ (Spiritual Well-Being) ได้แก่ ความหวังความเชื่อของบุคคลทั้งในศาสนาหรือสิ่งอื่นที่เป็นแหล่งสนับสนุนทางด้านจิตวิญญาณของบุคคล (กิตติวงศ์สาสด, 2560)

ความต้องการของผู้สูงอายุ

บังอร ธรรมศิริ (2549 : 47-48) กล่าวว่าความต้องการของผู้สูงอายุแต่ละคนอาจแตกต่างกันไปบ้าง ดังนั้นควรที่จะทำความเข้าใจพื้นฐานชีวิตของผู้สูงอายุที่อยู่ในความดูแล ซึ่งครอบครัวจะมีบทบาทสำคัญยิ่งในเรื่องดังกล่าวนี้ โดยทั่วไปความต้องการของผู้สูงอายุ พอสรุปได้ดังนี้

- ความต้องการทางด้านร่างกาย เป็นความต้องการขั้นพื้นฐาน ได้แก่ ความต้องการอาหาร การขับถ่าย การพักผ่อนนอนหลับ การมีที่อยู่อาศัยที่ปลอดภัย การมีเสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่มที่เหมาะสมตามฤดูกาลและต้องการการรักษาพยาบาลเมื่อเจ็บป่วย

- ความต้องการทางด้านจิตใจ ผู้สูงอายุต้องการความรัก การดูแลเอาใจใส่ การยอมรับนับถือ การเข้าใจ การเห็นอกเห็นใจและการให้อภัย

- ความต้องการทางด้านสังคม ผู้สูงอายุยังต้องการมีกิจกรรมทางสังคม เช่นการพบปะเพื่อน การร่วมกิจกรรมทางศาสนา

- ความต้องการทางด้านเศรษฐกิจ ผู้สูงอายุจำเป็นต้องใช้เงินเพื่อเป็นค่าใช้จ่ายสำหรับตนเอง ช่วยเหลือกิจกรรมทางสังคมและทำบุญรวมทั้งเป็นค่ารักษาพยาบาลเมื่อยามเจ็บป่วยความต้องการของผู้สูงอายุ กุลยา ตันติผลาชีวะ (2524 : 5) ได้กล่าวถึงความต้องการของผู้สูงอายุ โดยยึดแนวคิดของ คลาร์ค (Clark) พบว่า ผู้สูงอายุต้องการในสิ่งต่อไปนี้

1. ต้องการทำตนให้เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม
2. ต้องการมีส่วนร่วมหรือเป็นส่วนหนึ่งของสังคม ชุมชน
3. ต้องการใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
4. ต้องการเข้าร่วมสนุกกับเพื่อนตามปกติ

- ความรู้สึกไม่มั่นใจ ขาดเสถียรภาพความมั่นคงทางจิตใจ (Insecure) ภาวะไม่มีเสถียรภาพทางจิตใจ เกิดจากการที่ต้องพึ่งพาอาศัยผู้อื่นในด้านการดำเนินชีวิตประจำวันด้านเศรษฐกิจด้านความคุ้มครองให้ความปลอดภัย ทำให้ผู้สูงอายุหงุดหงิดง่าย โมโหง่าย สะเทือนใจง่ายด้วยเรื่องเล็กๆ น้อยๆ ทำ

การทอผ้าของกลุ่มชุมชนตำบลรางบัว จ.ราชบุรี

การทอผ้าของตำบลรางบัวในอดีตเป็นการทอผ้าเพื่อใช้ในครัวเรือน มีการผลิตโดยอาศัยครัวของตน โดยแต่ละครัวเรือน ผ้าทอของไทยวนส่วนใหญ่นิยมสีแดง สีเขียว สีดำ สีเหลืองสีคราม คนชุมชนรางบัวมีความโดดเด่นในการสืบทอดด้านการทอผ้าจก ซึ่งเป็นมรดกทางภูมิปัญญาของชาวไทยวน การทอผ้าจกของชาวรางบัวในปัจจุบันมีลวดลายที่สวยงาม ถักทอด้วยความประณีตพิถีพิถันและสร้างคุณค่าทางวัฒนธรรมที่ยังคงสืบทอดมาจนถึงปัจจุบัน โดยยังคงรักษาอัตลักษณ์ดั้งเดิมในลวดลายเช่นเดียวกับชุมชนคูบัว คือ ลายหน้าหมอน ลายกาบ ลายกาบซ้อนทัก ลายกาบดอกแก้ว ลายดอกเขียวลายโก้งแก้ง ลายโก้งแก้งซ้อนเขีย และลายหัทนาคู แต่ลวดลายที่นิยมทอมากที่สุด คือ ลายกาบดอกแก้วจึงเป็นอัตลักษณ์ของผ้าจกชุมชนวัดรางบัว



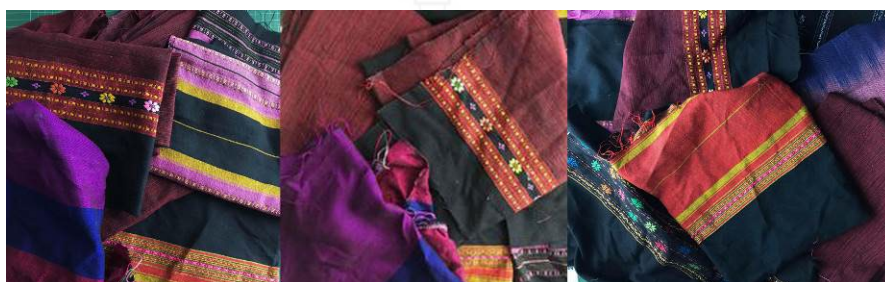
ภาพที่ 2 กระบวนการทอผ้าของกลุ่มชุมชนตำบลรางบัว จ.ราชบุรี



ภาพที่ 3 ลวดลายการทอผ้าจก

2.1.2.2 เศษผ้าทอพื้นเมือง ผ้าจก จ.ราชบุรี

เศษผ้าที่เหลือใช้จากการตัดเย็บหลายครั้ง เมื่อนำมารวมกันแล้วทำให้มีจำนวนมาก ผ้าแต่ละลาย แต่ละขนาด มีสีสันมีความโดดเด่น หากทิ้งให้เปล่าประโยชน์ และคุณค่า จะกลายเป็นขยะและเกิดสภาวะโลกร้อน การนำเศษผ้าทอพื้นเมือง ผ้าจก จ.ราชบุรี มาสร้างประโยชน์ และสร้างมูลค่าเพิ่ม ทำให้เกิดประโยชน์ สูงสุดโดยนำมาแปรรูปเป็นผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้า เพื่อเป็นผลิตภัณฑ์ที่สามารถบริหารกล้ามเนื้อส่วนต่างๆของผู้สูงอายุ เนื่องจากผ้าทอพื้นเมือง ผ้าจก จังหวัดราชบุรี เป็นเอกลักษณ์และภูมิปัญญาท้องถิ่นในจังหวัดราชบุรี มีจุดเด่นเป็นเอกลักษณ์ของตนเองที่สอดคล้องกับวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่น เมื่อนำมาทำผลิตภัณฑ์สามารถทำให้เกิดการสร้างงานสร้างรายได้และสร้างความเข้มแข็งให้กับชุมชนต่อไป



ภาพที่ 4 เศษผ้าทอพื้นเมือง

เศษผ้าทอพื้นเมืองที่เหลือจากการตัดเย็บผลิตภัณฑ์ต่างๆ เช่น ผลิตภัณฑ์กระเป๋า ชุดเสื้อผ้า ผ้าแต่ละชิ้นที่เหลือจะมีขนาดที่แตกต่างกัน นำมาคัดแยกในส่วนของขนาด ลวดลาย สีสันผ้า

สีผ้าทอพื้นเมือง ผ้าจก ส่วนใหญ่จะเป็นสีดำและทำการทอ จกหลายต่างๆในส่วนของแถบลาย จะเป็นพื้นสี สีแดง สีส้ม สีม่วง ฯลฯ แต่ถ้ามีการจกหลายผ้า ก็จะเป็นส่วนที่ละเอียด ลายจะมีความสวยงามในส่วน of พื้นที่เป็นลาย การเหลือทิ้งจากการตัดเย็บจะนำเสียดายเป็นอย่างมาก ซึ่งสามารถนำมาใช้ประโยชน์จากการนำมาทำผลิตภัณฑ์ได้



ภาพที่ 5 ผลิตภัณฑ์จากผ้าทอมือ

2.2 การศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับหลักการออกแบบและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

2.2.1 หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์

หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ อุดมศักดิ์ สาริบุตร (2550: 18-19) กล่าวว่า การออกแบบทุกอย่าง โดยเฉพาะทางด้านผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม นักออกแบบจะต้องพิจารณาในด้านต่างๆ ดังนี้

1. หน้าที่ประโยชน์ใช้สอย (Function) การออกแบบเหมาะกับการใช้งานสามารถทำหน้าที่ได้หรือไม่วัตถุประสงค์จะต้องเหมาะกับประโยชน์การใช้สอยและการใช้งาน

2. ความปลอดภัย (Safety) ต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้ใช้และผู้เกี่ยวข้องด้วย

3. ความทนทาน (Durability) ต้องสนองต่อหน้าที่ได้เป็นเวลานานตามที่คิดไว้ คือ สิ่งที่สร้างจะต้องแข็งแรงด้วยบ่อยครั้งการใช้วัสดุหนักเกินไปเมื่อนำเอาชิ้นส่วนมาประกอบเข้าด้วยกันจะได้งานที่หนักมากเกินไป และดูไม่เหมาะต่อการใช้งาน การวัสดุที่หาง่าย ผลิตง่าย และสามารถถอดประกอบเข้าด้วยกันได้

4. วัสดุ (Material) ต้องเลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมกับงาน มีความทนทานและประหยัดโลหะ แต่ละชนิดมีความเหมาะสมในการนำไปใช้แตกต่างกันไป มีความสวยงามในตัวเอง เช่น ทองแดงทองเหลือง สแตนเลส และอะลูมิเนียม ต่างก็มีพื้นผิวงามตามธรรมชาติ ก่อนนำโลหะมาใช้งานท่านต้องแน่ใจว่าวิธีการที่ไม่ยุ่งยาก การขึ้นรูปทำให้โค้ง ทำรูปร่างและเชื่อมสะดวกและง่าย

5. โครงสร้าง (Construction) วิธีการทำโครงสร้างของเฟอร์นิเจอร์แต่ละชนิด ควรทำให้เหมาะกับงาน มีความทนทาน ประหยัดและใช้วัสดุที่เหมาะสม และการออกแบบนี้เป็นอมตะที่เรารู้จักเลือกใช้วิธีง่ายๆ ในการทำจะทำให้มีความเหมาะสมกว่าวิธีการที่ยุ่งยาก และควรจะเป็นวิธีการที่เหมาะสมแก่วัสดุที่ใช้ด้วย

6. ความสะดวกสบายในการใช้ (Ergonomic) หมายถึง ต้องคำนึงถึงสัดส่วนที่เหมาะสมในการใช้งาน ขนาดความสูง และการออกแบบนี้เป็นอมตะ

7. ความสวยงาม (Beauty) เมื่อมันมีรูปร่างและขนาดเหมาะกับการใช้งานขนาดความสูง กว้างยาว และขีดจำกัดของประกอบการออกแบบ เช่น หยิบจับคล่อง

8. ลักษณะเฉพาะ (Personality) อาจจะได้คะแนนสูงในเรื่องของคุณภาพ แต่จริงๆ แล้วยังขาดในเรื่องลักษณะเฉพาะของมัน การมีลักษณะเฉพาะจะมีความรู้สึกกับนักออกแบบที่เขา ได้ทำการออกแบบขึ้นมาด้วยตนเอง มีลักษณะเป็นอิสระเพื่อจะได้แสดงว่า นักออกแบบได้วิเคราะห์ปัญหาอย่างแท้จริงซึ่งเป็นการเพิ่มคุณภาพของงาน ง่ายการผลิตโครงการที่ทำในโรงปฏิบัติงานแต่ละชิ้นส่วนควรใช้ร่วมกันได้เป็นอย่างดี

9. การซ่อมแซมบำรุงรักษา (Easy of Maintenance) เมื่อนำไปใช้งานได้รับความเสียหายควรสามารถแก้ไขและซ่อมแซมได้ง่าย ไม่ยุ่งยากเมื่อมีการชำรุดเสียหาย ค่าบำรุงรักษา และการสึกหรอต่ำ

องค์ประกอบของการออกแบบ

องค์ประกอบของการออกแบบจากองค์ความรู้เกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์และศิลปะที่เป็นองค์ความรู้ในภาพรวมที่เป็นฐานของการออกแบบทั้งนี้ ในการออกแบบจะมีองค์ประกอบที่คล้ายคลึงกับองค์ประกอบพื้นฐานของศิลปะที่สามารถมองเห็นด้วยตาแต่ในสาระสำคัญนั้น องค์ประกอบของการออกแบบจะมีความเฉพาะเจาะจงที่มุ่งไปสู่การออกแบบที่มีคุณภาพมากขึ้น ซึ่งองค์ประกอบดังกล่าว มีดังนี้

1. จุด (Point) จุดที่ใช้ในการออกแบบนั้น เป็นได้ทั้งส่วนที่เล็กที่สุดหรือส่วนที่มีขนาดใหญ่ในการออกแบบซึ่งต่างจาก “จุด” ในองค์ประกอบพื้นฐานของศิลปะที่หมายถึงส่วนที่เล็กที่สุดเท่านั้น นอกจากนี้ ในการออกแบบสามมิติ จุดอาจมีปริมาตรได้เช่นกัน เช่น จุดที่ใช้ในงานประติมากรรมสมัยใหม่ทั้งนี้ การใช้จุดในงานออกแบบจะสามารถบ่งบอกถึงขนาดตำแหน่งและส่วนที่สามารถสร้างความดึงดูดได้

2. เส้น (Line) เส้นที่ใช้ในการออกแบบ จะเป็นองค์ประกอบที่ไม่จำกัดขอบเขต ทิศทางเส้นในการเขียนแบบทางเรขาคณิตหรือเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของศิลปะ ที่หมายถึง จุดที่เรียงต่อกันโดยที่ทิศทางเคลื่อนไหวของเส้นจากจุดหนึ่งสู่อีกจุดหนึ่ง ประโยชน์ของเส้นในการเขียนแบบ คือใช้แบ่งพื้นที่ แบ่งบริเวณว่างหรือใช้กำหนดรูปทรงต่างๆ

3. รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form) หากสังเกตสิ่งของเครื่องใช้รอบๆ ตัวเช่นแจกัน แก้วน้ำ ก็พบว่าส่วนที่บรรจุน้ำหรือสิ่งต่างๆ ภายในซึ่งมีลักษณะเป็นทรงกระบอก หรือ โคง์ปอง ส่วนกลาง หรืออื่นๆ บริเวณที่ว่างนี้ในทางการออกแบบเรียกว่ารูปทรง (Form) ส่วนรูปร่างนั้น (Shape) ในทางการออกแบบ หมายถึง เส้นรอบนอกที่ตัดกับบริเวณที่ว่างทั้งนี้ รูปร่างและรูปทรง เป็นองค์ประกอบที่สัมพันธ์กันที่ไม่สามารถแยกออกจากกันได้

2.2.1.1 ความหมายของการออกแบบผลิตภัณฑ์

การออกแบบผลงานผลิตภัณฑ์ที่ดีนั้นมีหลักทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบเข้ามาช่วยให้การออกแบบนั้นเกิดความสวยงาม ครบถ้วนและสมบูรณ์ (ธีระชัย สุขสด, 2544) ได้กล่าวถึงทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ไว้ว่าหลักการออกแบบเปรียบเทียบกับเสมือนปัจจัยเสริมสร้างงานออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความสมบูรณ์ขึ้น เพื่อเป็นที่พอใจของผู้ใช้นอกจากพื้นฐานของการใช้งานแล้วก็จะมีความสวยงามของรูปทรง สีสันทันที่ถูกต้องผู้ใช้ตามกลุ่มหรือวัยต่างๆ การที่จะออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความสมบูรณ์แบบดังกล่าวมิใช่เรื่องง่าย เพราะถือว่าศาสตร์ด้านศิลปะจึงเป็นสิ่งสำคัญข้อมูลฐานในการออกแบบที่จะช่วยเสริมสร้างให้ผลิตภัณฑ์สมบูรณ์ องค์ประกอบของมูลฐานดังกล่าวนี้ก็คือ หลักของการออกแบบทัศนธาตุของศิลปะต่างๆ ซึ่งล้วนแต่เป็นปัจจัยในการเสริมสร้างรูปแบบผลิตภัณฑ์ให้สมบูรณ์และสวยงาม

หลักการในการออกแบบ (Principle of Design)

การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ดีนั้นต้องคำนึงถึงองค์ประกอบหลายๆ อย่างด้วยกันดังต่อไปนี้

1. หน้าที่ใช้สอย (Function)

ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดจะต้องมีหน้าที่ใช้สอยถูกต้องตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ คือ สามารถตอบสนองประโยชน์ใช้สอยตามที่ผู้บริโภคต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในหนึ่งผลิตภัณฑ์นั้นอาจมีหน้าที่ใช้สอยอย่างเดียวหรือหลายหน้าที่ก็ได้ แต่หน้าที่ใช้สอยจะดีหรือไม่นั้นต้องใช้งานไประยะหนึ่งถึงจะทราบ ข้อบกพร่อง ตัวอย่างเช่น การออกแบบโต๊ะอาหารกับโต๊ะทำงาน โต๊ะทำงานมีหน้าที่ใช้สอยยุ่งยากกว่ามี ลื่นซักสำหรับเก็บเอกสาร เครื่องเขียน ส่วนโต๊ะอาหารไม่จำเป็นต้องมีลิ้นชักเก็บของระยะเวลาของการใช้งานสั้นกว่า แต่ต้องสะดวกในการทำความสะดวกสบายหน้าที่ใช้สอยเป็นส่วนสำคัญ เพราะผลิตภัณฑ์ที่ดีนั้นจะต้องมีหน้าที่ใช้สอยถูกต้องตามความเป็นจริง สอดคล้องความต้องการของผู้ใช้มากที่สุด สำหรับผลิตภัณฑ์ที่มีกลไก หรือ เครื่องจักรเข้ามาประกอบด้วยควรจะมีระบบการทำงานหรือสมรรถภาพการทำงานที่คล่องตัว ทำงานสะดวก ไม่ขัดข้องง่าย เป็นต้น การออกแบบผลิตภัณฑ์ในลักษณะที่มีหน้าที่ใช้สอยได้หลายอย่างที่เราเรียกว่า อนุกรมประสมค์ นับเป็นหลักการที่น่าสนใจสำหรับปัจจุบันและอนาคต เพราะจะส่งผลในด้านการประหยัดได้อีกทางหนึ่ง เช่น ที่บดอาหารและยังสามารถทำน้ำผลไม้ได้อีก

2. ความปลอดภัย (Safety)

ปัจจุบันยอมรับกันว่าสิ่งที่อำนวยความสะดวกได้มากมายย่อมมีโทษ ผลิตภัณฑ์ที่มีให้ ความสะดวกต่างๆ มักจะเกิดจากเครื่องจักรกล เครื่องผลิตภัณฑ์ไฟฟ้า การออกแบบควรคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้ใช้ถ้าหลีกเลี่ยงไม่ได้ ต้องแสดงเครื่องหมายไว้ให้ชัดเจนหรือมีคำอธิบายไว้

ผลิตภัณฑ์สำหรับเด็ก ต้องคำนึงถึงวัสดุที่เป็นพิษ เวลาเด็กนำเข้าปากหรืออม निक ออกแบบต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของผู้ใช้เป็นหลัก

3. ความแข็งแรงของโครงสร้าง (Construction)

หมายถึง ความแข็งแรงของผลิตภัณฑ์ กล่าวคือ นักออกแบบจะต้องรู้จักเลือก โครงสร้างให้เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์ เพื่อการรับน้ำหนักมากน้อยเพียงใดให้มีความแข็งแรงทั้งจะต้อง ประหยัดด้วยทั้งนี้เกี่ยวกับคุณสมบัติของวัสดุ และขนาดรูปแบบของผลิตภัณฑ์ ซึ่งจะต้องมีความสัมพันธ์ปัญหา อยู่ที่ว่ารูปแบบที่มีความแข็งแรงจะขาดความสวยงาม ซึ่งนักออกแบบจะต้องใช้ความสามารถแก้ ปัญหาให้มีความเหมาะสม

4. ความสะดวกสบายในการใช้งาน (Ergonomics)

หมายถึง ความสะดวกในการใช้ผลิตภัณฑ์อย่างเหมาะสม ดังนั้น นักออกแบบ จะต้องคำนึงถึงสัดส่วน ขนาดและขีดจำกัดของอวัยวะส่วนต่างๆ ของผู้ใช้ เช่น แก้วน้ำ ต้องมีขนาดความสูง พอเหมาะมีความนุ่มนวลนั่งสบาย หรือด้ามสำหรับจับถือเป็นเครื่องมือเครื่องใช้ต่างๆ ควรคำนึงถึงให้ เหมาะสมจับได้สบาย ขนาดพอเหมาะ ไม่เล็กหรือใหญ่จนเกินไป การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ดีนั้นต้องเข้าใจกาย วิชาคเชิงกลเกี่ยวกับขนาด สัดส่วน ความสามารถและขีดจำกัดที่เหมาะสมสำหรับอวัยวะต่างๆ ของผู้ใช้การ เกิดความรู้สึกที่ดีและสะดวกสบายในการใช้ผลิตภัณฑ์ ทั้งทางด้านจิตวิทยา (Psychology) และสรีระวิทยา

(Physiology) ซึ่งแตกต่างกันไปตามลักษณะเพศ เผ่าพันธุ์ ภูมิสำเนา และสังคมแวดล้อมที่ใช้ผลิตภัณฑ์นั้น เป็นข้อบังคับในการออกแบบ การวัดคุณภาพทางด้านกายวิภาคเชิงกล (Ergonomics) พิจารณาได้จากการใช้งานได้อย่างกลมกลืนต่อการสัมผัส ตัวอย่างเช่น การออกแบบเก้าอี้ต้องมีความนุ่มนวล มีขนาดสัดส่วนที่ นั่งแล้วสบาย โดยอิงกับมาตรฐานผู้ใช้ของชาวตะวันตกมาออกแบบเก้าอี้ สำหรับชาวเอเชียเพราะอาจเกิดความไม่พอดีหรือไม่สะดวกในการใช้งานออกแบบปุ่มบังคับ ด้ามจับของเครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ ที่ผู้ใช้ต้องใช้ ร่างกายไปสัมผัสเป็นเวลานาน จะต้องกำหนดขนาด (Dimensions) ส่วนโค้ง ส่วนเว้า ส่วนตรง ส่วนแคบ ของผลิตภัณฑ์ต่างๆ ได้อย่างพอดีกับร่างกาย หรืออวัยวะของผู้ใช้ผลิตภัณฑ์นั้นๆ เพื่อทำให้เกิดความ ถนัดและความสะดวกสบายในการใช้รวมทั้งลดอาการเมื่อยล้าเมื่อใช้ไปนานๆ

5. ความสวยงามน่าใช้ (Aesthetics)

หมายถึง การออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีรูปร่าง สี สัน ที่สวยงาม น่าใช้ ชวนให้ผู้ซื้อ อยากรู้ ความแปลกใหม่ของรูปแบบ ผลิตภัณฑ์ที่มีส่วนทำให้น่าสนใจซื้อไว้ทุกๆ ที่ของเดิมยังใช้การได้อยู่ ทั้งนี้ การออกแบบผลิตภัณฑ์ให้มีความสวยงามได้นั้นนักออกแบบต้องมีความเข้าใจเรื่องของหลักการทางศิลปะ ทฤษฎีแห่งความงามในทางสุนทรียภาพ นักออกแบบสามารถช่วยยกระดับรสนิยม เกี่ยวกับรูปแบบและสี ของผลิตภัณฑ์

ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบมานั้นจะต้องมีรูปร่าง ขนาด สี สันสวยงาม น่าใช้ ตรงตาม รสนิยมของกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายเป็นวิธีการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความนิยมและได้ผลดี เพราะความ สวยงามเป็นความพึงพอใจแรกที่คนเราสัมผัสได้ก่อน มักเกิดมาจากรูปร่างและสีเป็นหลักการกำหนดรูปร่างและ สีในงานออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น ไม่เหมือนกับการกำหนดรูปร่างและสีในงานจิตรกรรม ซึ่งสามารถที่จะ แสดงหรือกำหนดรูปร่างและสีได้ตามความนึกคิดของจิตรกร แต่ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์นั้นจำเป็นต้องยึด ข้อมูลและกฎเกณฑ์ผสมผสานของรูปร่างและสี สันระหว่างทฤษฎีทางศิลปะและความพึงพอใจของผู้บริโภค เข้าด้วยกัน ถึงแม้ว่ามนุษย์แต่ละคนมีการรับรู้และพึงพอใจในเรื่องของความงามได้ไม่เท่ากัน และไม่มี กฎเกณฑ์การตัดสินใจใดๆ ที่เป็นตัวชี้ขาดความถูกความผิด แต่คนเราส่วนใหญ่ก็มีแนวโน้มที่จะมองเห็น ความงามไปในทิศทางเดียวกันตามธรรมชาติ ตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับของที่ระลึกและของตกแต่ง บ้านต่างๆ ความสวยงามก็คือหน้าที่ใช้สอยนั่นเองและความสวยงามจะสร้างความประทับใจแก่ผู้บริโภคให้ เกิดการตัดสินใจซื้อได้

6. ราคา (Cost)

ก่อนการออกแบบผลิตภัณฑ์ควรมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่จะใช้ว่าเป็นกลุ่ม ไต อาชีพอะไร ฐานะเป็นอย่างไรซึ่งจะช่วยให้สามารถกำหนดแบบผลิตภัณฑ์และประมาณราคาขาย ให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายได้ใกล้เคียงมากขึ้น การจะได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์ที่มีราคาเหมาะสมนั้นส่วนหนึ่งอยู่ที่ การเลือกใช้ชนิดหรือเกรดของวัสดุและวิธีการผลิตที่เหมาะสม ผลิตได้ง่ายและรวดเร็ว แต่ในกรณีที่ประมาณ ราคาจากแบบสูงกว่าที่กำหนดก็อาจต้องมีการเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาองค์ประกอบด้านต่างๆ กันใหม่เพื่อ ลดต้นทุน แต่ทั้งนี้ต้องคงไว้ซึ่งคุณค่าของผลิตภัณฑ์นั้น

7. สามารถซ่อมแซมได้ง่าย (Ease of Maintenance)

การออกแบบผลิตภัณฑ์ ต้องออกแบบให้มีการซ่อมแซมได้ง่ายไม่ยุ่งยากเมื่อใช้งานแล้วเกิดการชำรุดเสียหายขึ้น การมีอะไหล่เพื่อสามารถเปลี่ยนใหม่อันเกี่ยวพันกับการบริการผลิตภัณฑ์ บางประเภทมีวัตถุประสงค์ในการใช้สอยเพียงระยะเวลาสั้นๆ เพื่อให้มีการผลิตใหม่เป็นการตอบสนองความสามารถในการผลิตได้อย่างรวดเร็ว โดยที่การซ่อมทำให้เสียเวลาและสิ้นเปลืองแรงงานมากกว่าจึงทำให้เกิดระบบผลิตทำลาย หมุนเวียนกัน เท่ากัน (มนตรี ยอดบางเตย, 2538 : 72-73)

ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดควรออกแบบให้สามารถบำรุงรักษาและแก้ไขซ่อมแซมได้ง่าย ไม่ยุ่งยากเมื่อมีการชำรุดเสียหายเกิดขึ้น ง่ายและสะดวกต่อการทำความสะอาดเพื่อช่วยยืดอายุการใช้งานของผลิตภัณฑ์ รวมทั้งควรมีค่าบำรุงรักษาและการสึกหรอ ตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์ประเภทเครื่องมือเครื่องจักรกล เครื่องยนต์ และ เครื่องใช้ไฟฟ้าต่างๆ ที่มีกลไกภายในซับซ้อน อะไหล่บางชิ้นย่อมมีการเสื่อมสภาพไปตามอายุการใช้งานหรือจากการใช้งานที่ผิดวิธี การออกแบบที่ดีนั้นจะต้องศึกษาถึงตำแหน่งในการจัดวางกลไกแต่ละชิ้นเพื่อที่จะได้ออกแบบ ส่วนของฝาครอบบริเวณต่างๆ ให้สะดวกในการถอดซ่อมแซมหรือเปลี่ยนอะไหล่ได้โดยง่าย นอกจากนั้นการออกแบบยังต้องคำนึงถึงองค์ประกอบอื่นๆ ร่วมด้วย เช่น การใช้ชิ้นส่วนร่วมกันให้มากที่สุดโดยเฉพาะอุปกรณ์ยึดต่อการเลือกใช้ชิ้นส่วนขนาดมาตรฐานที่ทำให้ได้ง่าย การถอดเปลี่ยนได้เป็นชุดๆ การออกแบบให้บางส่วนสามารถใช้เก็บอะไหล่ หรือใช้เป็นอุปกรณ์สำหรับการซ่อมบำรุงรักษาได้ในตัว

8. วัสดุ (Materials)

การออกแบบควรเลือกวัสดุที่มีคุณสมบัติด้านต่างๆ ได้แก่ ความใสผิวมันวาวทนความร้อน ทนกรดต่างไม่ลื่น ฯลฯ ให้เหมาะสมกับหน้าที่ใช้สอยของผลิตภัณฑ์นั้นๆ นอกจากนั้นยังต้องพิจารณาถึงความง่ายในการดูแลรักษาความสะดวกรวดเร็วในการผลิต สั่งซื้อและคงคลังรวมถึงจิตสำนึกในการรณรงค์ช่วยกันอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมด้วยการเลือกใช้วัสดุที่หมุนเวียนกลับมาใช้ใหม่ได้ (Recycle) ก็เป็นสิ่งที่นักออกแบบต้องตระหนักถึงในการออกแบบร่วมด้วย เพื่อช่วยลดกันลดปริมาณขยะของโลก

9. กรรมวิธีการผลิต (Production)

ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดควรออกแบบให้สามารถผลิตได้ง่าย รวดเร็วประหยัดวัสดุ ค่าแรงและค่าใช้จ่ายอื่นๆ แต่ในบางกรณีอาจต้องออกแบบให้สอดคล้องกับกรรมวิธีของเครื่องจักรและอุปกรณ์ที่มีอยู่เดิม และควรตระหนัก อยู่เสมอว่าไม่มีอะไรที่จะลดต้นทุนได้รวดเร็วอย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าการประหยัดเพราะการผลิตที่ละหลายๆ

10. การขนส่ง (Transportation)

ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบควรคำนึงถึงการประหยัดค่าขนส่ง ความสะดวกในการขนส่ง ระยะทาง เส้นทาง การขนส่ง (ทางบก ทางน้ำหรือทางอากาศ) การกินเนื้อที่ในการขนส่ง(มิติความจุ กว้าง ยาว สูง ของรถยนต์ส่วนบุคคล รถบรรทุกทั่วไป ตู้บรรทุกสินค้า ฯลฯ) ส่วนการบรรจุหีบห่อต้อง

สามารถป้องกันไม่ให้เกิดการชำรุดเสียหายของผลิตภัณฑ์ได้ง่าย กรณีที่ผลิตภัณฑ์ที่ทำการออกแบบนั้นมีขนาดใหญ่ อาจต้องออกแบบให้ชิ้นส่วน สามารถถอดประกอบได้ง่าย เพื่อให้หีบห่อมีขนาดเล็กลง ตัวอย่างเช่น การออกแบบเครื่องเรือนชนิดถอดประกอบได้ ต้องสามารถบรรจุผลิตภัณฑ์ลงในตู้สินค้าที่เป็นขนาดมาตรฐานเพื่อประหยัดค่าขนส่งรวมทั้งผู้ซื้อ สามารถทำการขนส่งและประกอบชิ้นส่วนให้เข้ารูปเป็นผลิตภัณฑ์ได้โดยสะดวกด้วยตัวเอง

กระบวนการออกแบบนั้นมีอยู่ 3 ขั้นตอน คือ

1. การระดมความคิด

การระดมความคิดเป็นพฤติกรรมเริ่มต้นที่จำเป็นสำหรับการออกแบบ วิธีการระดมความคิดนั้นมีอยู่หลายวิธีในกรณีที่มีทักษะในการร่างแบบน้อย อาจระดมความคิดด้วยการบันทึกข้อความ เป็นแนวความคิดเอาไว้ก่อน แล้วจึงพัฒนาด้วยการร่างแบบเป็นภาพภายหลัง การแสดงออกในการระดมความคิดนั้น บางท่านแสดงออกได้อย่างรวดเร็วและต่อเนื่องเป็นจำนวนมาก แต่บางคนแสดงออกได้ช้า ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์และความสามารถเฉพาะตนแต่ผลของการแสดงออกอย่างรวดเร็วนั้น อาจไม่มีคุณภาพก็ได้ ดังนั้นระยะของการระดมความคิดที่แสดงออกยังไม่มีความสำคัญนัก แต่ควรฝึกฝนให้มีความรวดเร็วในการแสดงออกเพราะจะเป็นประโยชน์

2. การร่างแบบ

การร่างแบบเป็นการปฏิบัติงานขั้นต้นซึ่งมีประโยชน์มาก เพราะถ้าเกิดการผิดพลาด บกพร่องแล้วจะแก้ไขได้สะดวก โดยปกติแล้วควรทำการร่างแบบหลายๆ แบบ แล้วนำมาเปรียบเทียบเพื่อเลือกแบบที่พอใจที่สุด “แบบร่าง” มีอยู่ 2 ชนิด คือ 2 มิติ และ 3 มิติ

การร่างแบบ 2 มิติ นั้นเริ่มต้นด้วยการกำหนดกรอบพื้นที่ ซึ่งมีหลากหลายชนิด เช่น สี่เหลี่ยมผืนผ้า (แนวตั้งและแนวนอน) สี่เหลี่ยมจัตุรัส วงกลม วงรี ฯลฯ นอกจากนี้ยังมีกรอบพื้นที่อีกชนิดหนึ่งคือ กริด (Grid) ซึ่งมีลักษณะเป็นตารางสี่เหลี่ยมเล็กๆ สร้างขึ้นเพื่อกำหนดขนาดและตำแหน่งของภาพที่จะจัดวางในหน้ากระดาษหรือพื้นที่

การร่างแบบ 3 มิติ นั้นคือการสร้างรูปทรง เพื่อจะได้ประสบการณ์ตรงเรื่องมิติ และพื้นที่ว่าง และในขณะเดียวกันเพื่อสร้างความเข้าใจโดยนำทฤษฎีการออกแบบมาประกอบด้วยผู้ที่มีประสบการณ์และทักษะในการสร้างรูป 2 มิติ อาจจะไม่ชำนาญในการออกแบบสร้างรูป 3 มิติ วัสดุที่ใช้ขึ้นอยู่กับวิธีการหล่อตัว

3. การสร้างงาน

การสร้างงานเป็นการปฏิบัติงานขั้นสุดท้ายให้สำเร็จซึ่งอาจใช้เวลามากกว่าการร่างแบบ เพราะต้องใช้ความประณีต ประการสำคัญคือควรเลือกใช้วัสดุและอุปกรณ์ให้พร้อมเพื่อให้เกิดความต่อเนื่องในการปฏิบัติงาน ผลงานที่ดีนั้นควรเป็นผลงานที่บรรลุเป้าหมายและมีรูปลักษณะที่ประณีต (มาโนช กงกะนันท์, 2553 : 86-87)

หลักการพื้นฐานในการออกแบบผลิตภัณฑ์

การออกแบบมีหลักการพื้นฐาน โดยอาศัยส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ ตามที่ได้กล่าวมาแล้วในบทเรียนเรื่อง “องค์ประกอบศิลป์” คือ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี และพื้นผิว นำมาจัดวางเพื่อให้เกิดความสวยงามโดยมีหลักการ ดังนี้

1. ความเป็นหน่วย (Unity) ในการออกแบบ ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงงานทั้งหมดให้อยู่ในหน่วยงานเดียวกันเป็นกลุ่มก้อน หรือมีความสัมพันธ์กันทั้งหมดของงานนั้นๆ และพิจารณาส่วนย่อยลงไปตามลำดับในส่วนย่อยๆ ก็คงต้องถือหลักนี้เช่นกัน

2. ความสมดุล (Balance) ความสมดุลเป็นหลักการของงานศิลปะที่จะต้องการความสมดุลของงานนั้นๆ เช่น ความสมดุลของร่างกายมนุษย์ที่มีทั้งซีกซ้ายและซีกขวา ที่เท่ากันทำให้ร่างกายยืนอยู่ได้ในธรรมชาติรอบๆ ตัวเรา สามารถพบเห็นความสมดุลได้ทุกๆ ไป ความรู้สึกทางสมดุลของงานนี้เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นในส่วนของการคิดในเรื่องของความงามในสิ่งนั้นๆ มีหลักความสมดุลอยู่ 3 ประการ

2.1 ความสมดุลในลักษณะเท่ากัน (Symmetry Balancing) คือมีลักษณะเป็น ซ้าย-ขวา บน-ล่าง เป็นต้น ความสมดุลในลักษณะนี้ดูและเข้าใจง่าย

2.2 ความสมดุลในลักษณะไม่เท่ากัน (Nonsymmetry Balancing) คือมี ลักษณะสมดุลกันในตัวเองไม่จำเป็นต้องเท่ากันแต่ดูในด้านความรู้สึกแล้วเกิดความสมดุลกันในตัว ลักษณะการสมดุลแบบนี้ ผู้ออกแบบจะต้องมีการประลองดูให้แน่ใจในความรู้สึกของผู้พบเห็นด้วย ซึ่งเป็น ความสมดุลที่เกิดในลักษณะที่แตกต่างกันได้ เช่น ใช้ความสมดุลด้วยผิว (Texture) ด้วยแสง-เงา(Shade) หรือด้วยสี (Color)

2.3 จุดศูนย์ถ่วง (Gravity Balance) การออกแบบใดๆ ที่เป็นวัตถุสิ่งของและ จะต้องใช้งานการทรงตัวจำเป็นที่ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ได้แก่ การไม่โยกเอียงหรือให้ความรู้สึกไม่มั่นคงแข็งแรง ดังนั้นสิ่งใดที่ต้องการจุดศูนย์ถ่วงแล้วผู้ออกแบบจะต้องระมัดระวังในสิ่งนี้ให้มากที่สุด ตัวอย่างเช่น เก้าอี้จะต้องตั้งตรงยึดมั่นทั้งสี่ขาเท่าๆ กัน การทรงตัวของคนถ้ายืน 2 ขา ก็จะต้องมีน้ำหนักลงที่เท้าทั้ง 2 ข้าง เท่าๆ กัน ถ้ายืนเอียงหรือพิงฝา น้ำหนักตัวก็จะลงเท้าข้างหนึ่งและส่วนหนึ่งจะลงที่หลังพิงฝา รูปปั้นคนในท่าวิ่งจุดศูนย์ถ่วงจะอยู่ที่ใด ผู้ออกแบบจะต้องรู้และวางรูปได้ถูกต้องเรื่องจุดศูนย์ถ่วงจึง หมายถึงการทรงตัวของวัตถุสิ่งของนั่นเอง

3. ความสัมพันธ์ทางศิลปะ (Relativity of Arts) ในเรื่องของศิลปะนั้น เป็นสิ่งที่ จะต้องพิจารณากันหลายขั้นตอนเพราะเป็นเรื่องความรู้สึกที่สัมพันธ์กัน อันได้แก่

3.1 การเน้นหรือจุดสนใจ (Emphasis or Centre of Interest) งานด้านศิลปะ ผู้ออกแบบจะต้องมีจุดเน้นให้เกิดสิ่งที่น่าสนใจแก่ผู้พบเห็น โดยมีข้อบอกล่าวเป็นความรู้สึกร่วมที่เกิดขึ้นเอง จากตัวของศิลปกรรมนั้นๆ ความรู้สึกนี้ผู้ออกแบบจะต้องพยายามให้เกิดขึ้นเหมือนกัน

3.2 จุดสำคัญรอง (Subordinate) คงคล้ายกับจุดเน้นนั่นเองแต่มีความสำคัญรองลงไปตามลำดับซึ่งอาจจะเป็นรองส่วนที่ 1 ส่วนที่ 2 ก็ได้ส่วนนี้จะช่วยให้เกิดความลดหล่นทางผลงานที่แสดงผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงสิ่งนี้ด้วย

3.3 จังหวะ (Rhythm) โดยทั่วไป สิ่งที่สัมพันธ์กันในสิ่งนั้นๆ ย่อมมีจังหวะระยะหรือความถี่ห่างในตัวมันเองก็ดีหรือสิ่งแวดล้อมที่สัมพันธ์อยู่ก็จะเป็นเส้น สี เงา หรือช่วงจังหวะของการตกแต่ง แสงไฟ ลวดลาย ที่มีความสัมพันธ์กันในที่นั้นเป็นความรู้สึกของผู้พบเห็นหรือผู้ออกแบบจะรู้สึกในความงามนั่นเอง

3.4 ความต่างกัน (Contrast) เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นเพื่อช่วยให้มีการเคลื่อนไหวไม่ซ้ำซากเกินไปหรือเกิดความเบื่อหน่าย จำเจ ในการตกแต่งก็เช่นกัน ปัจจุบันผู้ออกแบบมักจะหาทางให้เกิดความรู้สึกขัดกันต่างกันอย่างเช่น แก้วอัฐสมัยใหม่แต่ขณะเดียวกันก็มีแก้วอัฐสมัยรัชกาลที่ 5 อยู่ด้วย 1 ตัว เช่นนี้ผู้พบเห็นจะเกิดความรู้สึกแตกต่างกันทำให้เกิดความรู้สึก ไม่ซ้ำซาก รสชาติแตกต่างออกไป

3.5 ความกลมกลืน (Harmony) ความกลมกลืนในที่นี้หมายถึงพิจารณาในส่วนรวมทั้งหมดแม้จะมีบางอย่างที่แตกต่างกันการใช้สีที่ตัดกันหรือการใช้ผิว ใช้เส้นที่ขัดกัน ความรู้สึกส่วนน้อยนี้ไม่ทำให้ส่วนรวมเสียก็ถือว่าเกิดความกลมกลืนกันในส่วนรวม ความกลมกลืนในส่วนรวมนี้ถ้าจะแยกก็ได้แก่ความเน้นไปในส่วนมูลฐานทางศิลปะอันได้แก่ เส้น แสง-เงา รูปทรง ขนาด ผิว สี นั่นเอง

2.2.1.2 ประเภทของผลิตภัณฑ์ผู้สูงอายุ

ผู้บริโภคกลุ่มผู้สูงอายุนี้ ถือได้ว่าเป็นกลุ่มประชากรที่มีอำนาจต่อรองในการซื้อและมีกำลังซื้อสูง เนื่องจากมีเงินเก็บจากการทำงานหนักมาทั้งชีวิต จึงมีศักยภาพสูงในการบริโภค สะท้อนให้เห็นถึงโอกาสทางธุรกิจของผู้ประกอบการ ซึ่งเราสามารถแบ่งช่วงอายุผู้สูงอายุเป็น 3 ช่วงวัย คือผู้สูงอายุวัยต้น (อายุ 60-69 ปี) เป็นกลุ่มที่มีผู้สูงอายุปริมาณสูงสุด 56% ของจำนวนผู้สูงอายุทั้งหมดในอีก 10 ปีข้างหน้า หรือราว 4.6 ล้านคน เป็นกลุ่มที่ทำงานได้สนใจสุขภาพจึงมักทุ่มไปด้านการสร้างเสริมสุขภาพ เน้นตรวจสุขภาพ รับประทานอาหารเสริม เครื่องสำอางเน้นเรื่องความชุ่มชื้น ชะลอวัยผู้สูงอายุวัยกลาง (อายุ 70-79 ปี) มีปริมาณรองลงมา คือราว 2.5 ล้านคน เป็นกลุ่มที่ต้องการพักผ่อนบางคนมีโรคประจำตัวที่ต้องระวัง ต้องการเรียนรู้โซเซียลมีเดีย อุปกรณ์ไอที โรงเรียนสอนการใช้อินเทอร์เน็ต ธุรกิจเกี่ยวกับการท่องเที่ยวเฉพาะกลุ่ม เช่น การท่องเที่ยวแบบช้าๆ (Slow Life) ผู้สูงอายุวัยปลาย (อายุ 80 ปีขึ้นไป) เป็นกลุ่มที่ต้องพึ่งพิงผู้ดูแล สัดส่วนอยู่ที่ราว 1 ล้านคน สนใจธุรกิจที่เกี่ยวกับการดูแล เช่น เนิร์สซิงโฮม ทั้งแบบไปเข้าเย็นกลับจะมีความสำคัญมากขึ้น เนื่องจากเหมาะกับสังคมไทยที่เป็นครอบครัวใหญ่ รวมทั้งสินค้าที่ช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้ดูแลจะเป็นหลัก

2.2.1.3 องค์ประกอบของการออกแบบผลิตภัณฑ์

การออกแบบเป็นกิจกรรมของมนุษย์ ที่ควบคู่กับการดำรงชีวิตเพราะในการดำรงชีวิตของมนุษย์นั้นจะต้องมีการกำหนดมีการวางแผนเป็นขั้นตอนต่างๆ เพื่อให้บังเกิดความเหมาะสมต่อสภาพแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบควรคำนึงถึงการประหยัดค่าขนส่งความสะดวกในการขนส่งระยะทางเส้นทางการขนส่ง (ทางบก ทางน้ำ หรือทางอากาศ) การกินเนื้อที่ในการขนส่ง (มิติความจุ กว้าง ยาว สูง ของรถยนต์ส่วนบุคคล รถบรรทุกทั่วไป ตู้บรรทุกสินค้า ฯลฯ) ส่วนการบรรจุหีบห่อต้องสามารถป้องกันไม่ให้เกิดการชำรุดเสียหายของผลิตภัณฑ์ได้ง่าย กรณีที่ผลิตภัณฑ์ที่ทำการออกแบบนั้นมีขนาดใหญ่ อาจต้องออกแบบให้ชิ้นส่วนสามารถถอดประกอบได้ง่าย เพื่อให้หีบห่อมีขนาดเล็กลง ตัวอย่างเช่น การออกแบบเครื่องเรือนชนิดถอดประกอบได้ ต้องสามารถบรรจุผลิตภัณฑ์ลงในตู้สินค้าที่เป็นขนาดมาตรฐานเพื่อประหยัดค่าขนส่งรวมทั้งผู้ซื้อสามารถทำการขนส่งและประกอบชิ้นส่วนให้เข้ารูปเป็นผลิตภัณฑ์ได้โดยสะดวกด้วยตัวเอง

งานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ดีจะต้องผสมผสานปัจจัยต่างๆ ทั้งรูปแบบ (Form) ประโยชน์ใช้สอย (Function) กายวิภาคเชิงกล (Ergonomics) และอื่นๆ ให้เข้ากับวิถีการดำเนินชีวิต แฟชั่น หรือแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นกับผู้บริโภคเป้าหมายได้อย่างกลมกลืนลงตัวมีความสวยงามโดดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ตั้งอยู่บนพื้นฐานทางการตลาด และความเป็นไปได้ในการผลิตจำนวนมาก ส่วนการให้ลำดับความสำคัญของปัจจัยต่างๆ ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์และความซับซ้อนของผลิตภัณฑ์นั้นๆ เช่น การออกแบบเสื้อผ้า กระเป๋า รองเท้าตามแฟชั่น อาจพิจารณาที่ประโยชน์ใช้สอย ความสะดวกสบายในการใช้และความสวยงาม เป็นหลักแต่สำหรับการออกแบบยานพาหนะ เช่น จักรยาน รถยนต์ หรือเครื่องบินอาจต้องคำนึงถึงปัจจัยดังกล่าวครบทุกข้อหรือมากกว่านั้น (ที่มา : <https://sites.google.com/a/kjwit.ac.th/ponlapass/pathor/hlak-kar-xxkbaeb-phlitphanth>)

คุณสมบัติที่ดีของผลิตภัณฑ์

ความแปลกใหม่ (Innovative) เป็นผลิตภัณฑ์ที่ไม่ซ้ำซาก มีการนำเสนอความแปลกใหม่ในด้านต่างๆ เช่น ประโยชน์ใช้สอยที่ต่างจากเดิม รูปแบบใหม่ วัสดุใหม่ หรืออื่นๆ ที่เหมาะสมกับสภาพความต้องการของผู้บริโภคในตลาดนั้น

มีที่มา (Story) เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีประวัติมีที่มาหรือ เล่าเรื่องได้ไม่ว่าจะเป็นต้นกำเนิดความคิดรวบยอดของการออกแบบให้ผู้บริโภคทราบถึงเรื่องราวเหล่านั้นได้ เช่น นาฬิกาของประเทศสวิตเซอร์แลนด์ กล่าวถึงต้นกำเนิดมาจากงานช่างฝีมือในหมู่บ้านที่เก่าแก่หมู่บ้านหนึ่งที่มีการสืบทอดกันต่อๆ มาจนถึงปัจจุบัน เป็นต้น

ระยะเวลาเหมาะสม (Timing) การนำผลิตภัณฑ์ออกสู่ตลาดนั้นเหมาะสมตามฤดูกาล หรือตามความจำเป็น หรือเหมาะสมกับความต้องการของผู้บริโภคในช่วงเวลานั้นๆ เช่น ผลิตภัณฑ์เสื้อกันฝนหรือร่มก็ควรออกสู่ตลาดช่วงฤดูฝน ผลิตภัณฑ์เสื้อผ้าชุดนักเรียนก็ควรออกสู่ตลาดช่วงฤดูภาคเรียน เป็นต้น

ราคาพอสมควร (Price) เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีราคาขายเหมาะสมกับกำลังซื้อของผู้บริโภคในตลาดนั้นโดยอาศัยการศึกษาวิจัยกลุ่มผู้บริโภคให้ได้ข้อมูลก่อนทำการออกแบบและผลิต

มีข้อมูลข่าวสาร (Information) ข้อมูลข่าวสารของตัวผลิตภัณฑ์ควรจะสื่อให้ผู้บริโภคได้ทราบและเข้าใจอย่างถูกต้องในด้านประโยชน์และวิธีการใช้งานเป็นการสร้างภาพลักษณ์ที่ดีแก่องค์กรและผลิตภัณฑ์

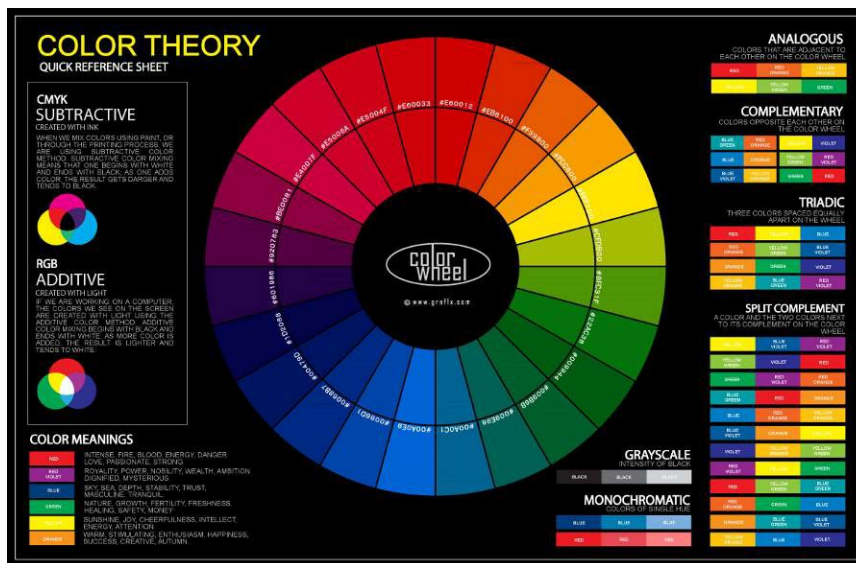
เป็นที่ยอมรับ (Regional Acceptance) ผลิตภัณฑ์นั้นจะต้องมีความแข็งแรงทนต่อสภาพการใช้งาน หรือมีอายุการใช้งานที่เหมาะสมกับลักษณะของผลิตภัณฑ์และราคาที่จำหน่าย

งานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ดีจะต้องผสมผสานปัจจัยต่างๆ ทั้งรูปแบบ (Form) ประโยชน์ใช้สอย (Function) ภายวิภาคเชิงกล (Ergonomics) และอื่นๆ ให้เข้ากับวิถีการดำเนินชีวิตแฟชั่น หรือแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นกับผู้บริโภคเป้าหมายได้อย่างกลมกลืนลงตัวมีความสวยงามโดดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ตั้งอยู่บนพื้นฐานทางการตลาด และความเป็นไปได้ในการผลิตจำนวนมาก ส่วนการให้ลำดับความสำคัญของปัจจัยต่างๆ ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์และความซับซ้อนของผลิตภัณฑ์นั้นๆ เช่น การออกแบบเสื้อผ้า กระเป๋า รองเท้าตามแฟชั่นอาจพิจารณาที่ประโยชน์ใช้สอย ความสะดวกสบายในการใช้และความสวยงาม เป็นหลักแต่สำหรับการออกแบบยานพาหนะ เช่น จักรยาน รถยนต์ หรือเครื่องบินอาจต้องคำนึงถึงปัจจัยดังกล่าวครบทุกข้อหรือมากกว่านั้น

2.2.1.4 สีและหลักการใช้สีในงานออกแบบ

สี (Colour) หมายถึง ลักษณะกระทบต่อสายตาให้เห็นเป็นสีมีผลถึงจิตวิทยาคือ มีอำนาจให้เกิดความเข้มของแสงที่อารมณ์และความรู้สึกได้ การที่ได้เห็นสีจากสายตาสายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆ ตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สีมีความหมายอย่างมาก เพราะศิลปินต้องการใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานของศิลปะ และสะท้อนความประทับใจนั้นให้บังเกิดแก่ผู้ดูมนุษย์เกี่ยวข้องกับสีต่างๆ อยู่ตลอดเวลาเพราะทุกสิ่งที่อยู่รอบตัวนั้นล้วนแต่มีสีสันแตกต่างกันมากมาย สีเป็นสิ่งที่ควรศึกษาเพื่อประโยชน์กับตนเองและ ผู้สร้างงานจิตรกรรมเพราะเรื่องราวของสีนั้นมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์จึงควรทำความเข้าใจวิทยาศาสตร์ของสีจะบรรลุผลสำเร็จในงานมากขึ้น ถ้าไม่เข้าใจเรื่องสีดีพอสมควร ถ้าได้ศึกษาเรื่องสีดีพอแล้ว งานศิลปะก็จะประสบความสำเร็จเป็นอย่างดี (ที่มา :

<https://homegame9.wordpress.com/%E0%B8%97%E0%B8%A4%E0%B8%A9%E0%B8%8E%E0%B8%B5%E0%B8%AA%E0%B8%B5/>)



ภาพที่ 6 วงจรสี คือ สีที่เกิดจากการผสมกันเป็นคู่

งานออกแบบหรือการจัดภาพหากเรารู้จักใช้สีให้มีสภาพโดยรวมเป็นวรรณะร้อนหรือวรรณะเย็น เราจะสามารถควบคุมและสร้างสรรค์ภาพให้เกิดความประสานกลมกลืน งดงามได้ง่ายขึ้นเพราะสีมีอิทธิพลต่อมวลปริมาตร และช่องว่างสีมีคุณสมบัติที่ทำให้เกิดความกลมกลืน หรือขัดแย้งกันได้สีสามารถขบเน้นให้เกิดจุดเด่นและการรวมกันให้เกิดเป็นหน่วยเดียวกันได้

หลักการต่างๆ ของสีไปประยุกต์ใช้ให้สอดคล้องกับเป้าหมายในงานเพราะสีมีผลต่อการออกแบบคือ

1. สร้างความรู้สึก สีให้ความรู้สึกต่อผู้พบเห็นแตกต่างกันไป ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ และภูมิหลังของแต่ละคน สีบางสีสามารถรักษาบำบัดโรคจิตบางชนิดได้ การใช้สีภายในหรือภายนอกอาคารจะมีผลต่อการสัมผัสและสร้างบรรยากาศได้
2. สร้างความน่าสนใจ สีมีอิทธิพลต่องานศิลปะการออกแบบ จะช่วยสร้างความประทับใจ และความน่าสนใจเป็นอันดับแรกที่พบเห็น
3. สีบอกสัญลักษณ์ของวัตถุ ซึ่งเกิดจากประสบการณ์ หรือภูมิหลัง เช่น สีแดงสัญลักษณ์ของไฟหรืออันตราย สีเขียวสัญลักษณ์แทนพืชหรือความปลอดภัย เป็นต้น
4. สีช่วยให้เกิดการรับรู้ และจดจำงานศิลปะการออกแบบต้องการให้ผู้พบเห็นเกิดการจดจำในรูปแบบและผลงาน หรือเกิดความประทับใจ การใช้สีจะต้องสอดคล้อง และมีเอกภาพ

2.2.1.5 กระบวนการคิดสร้างสรรค์

คำนิยามความคิดสร้างสรรค์ คือกระบวนการคิดของสมองซึ่งสามารถคิดได้หลากหลายและแปลกใหม่ สามารถนำไปประยุกต์ทฤษฎีหรือปฏิบัติได้อย่างรอบคอบและถูกต้อง จนนำไปสู่การคิดค้นและนวัตกรรม Creativity มีรากศัพท์มาจากภาษาละติน “Creo” = To Create, To Make = สร้างหรือทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์คือปรากฏการณ์ที่บุคคลสร้างสรรค์ สิ่งใหม่ อาทิ ผลผลิตการแก้ปัญหา

นวัตกรรม หรืองานศิลปะ ฯลฯ ซึ่งมีคุณค่าการจะตีความเกี่ยวกับความใหม่ขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์หรือสังคมหรือ
 แวดวงที่สิ่งใหม่นั้นเกิดขึ้น การประเมินคุณค่าก็ในทำนองเดียวกัน คุณสมบัติที่มักใช้ในการตีความ ความใหม่
 ประกอบด้วย

1. สิ่งประดิษฐ์ที่ไม่เคยปรากฏมาก่อน
2. สิ่งประดิษฐ์ที่อาจปรากฏอยู่ที่อื่น แต่มีผู้สร้างสรรค์ขึ้นใหม่โดยอิสระ
3. การคิดวิธีดำเนินการใหม่
4. ปรับกระบวนการผลิตเข้าสู่ตลาดที่แตกต่างออกไป
5. คิดวิธีการใหม่ในการแก้ไขปัญหา
6. เปลี่ยนแนวคิดที่แตกต่างจากผู้อื่น

ความคิดสร้างสรรค์คือ ความคิดใหม่ๆ แนวทางใหม่ๆ ทศนคติใหม่ๆ ความเข้าใจ
 และการมองปัญหาในรูปแบบใหม่ ผลลัพธ์ของความคิดสร้างสรรค์ที่ชัดเจน คือ ดนตรี การแสดงวรรณกรรม
 ละคร สิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรมทางเทคนิค แต่บางครั้งความคิดสร้างสรรค์ก็มองไม่เห็นชัดเจนเช่น การตั้งคำถาม
 บางอย่างที่จะช่วยขยายกรอบของแนวคิดซึ่งให้คำตอบบางอย่าง หรือการมองโลกหรือปัญหาในแนวนอกกรอบ
 ความคิดสร้างสรรค์คือ ความคิดเชื่อมโยงที่พยายามหาทางออกหลายๆ ทางใช้ความคิดที่หลากหลาย
 แสวงหาความเป็นไปได้ใหม่ๆ และนอกกรอบ คัดสรรหาทางเลือกใหม่ๆ และพยายามปรับปรุงให้ดีขึ้น
 เรื่อยๆ ซึ่งมีวิธีการอยู่ 6 ขั้นตอน คือ

1. แสวงหาข้อบกพร่อง (Mess Finding)
2. รวบรวมข้อมูล (Data Finding)
3. มองปัญหาทุกด้าน (Problem Finding)
4. แสวงหาความคิดที่หลากหลาย (Idea Finding)
5. หาคำตอบที่รอบด้าน (Solution Finding)
6. หาข้อสรุปที่เหมาะสม (Acceptance Finding)

กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ อาจเกิดขึ้นโดยบังเอิญหรือโดยความตั้งใจซึ่ง
 สามารถทำได้ด้วยการศึกษาการอบรมฝึกฝนการระดมสมอง (Brain-Storming) มากกว่าครึ่งหนึ่งของการ
 ค้นพบที่ยิ่งใหญ่ของโลก เกิดจากการค้นพบโดยบังเอิญ (Serendity) หรือการค้นพบสิ่งหนึ่งซึ่งใหม่ในขณะที่
 กำลังต้องการค้นพบสิ่งอื่นมากกว่า

การคิดเชิงสร้างสรรค์ (Creative Thinking) หมายถึง ความสามารถในการ
 มองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ การขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่
 ความคิดใหม่ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อนเพื่อค้นหาคำตอบที่ดีที่สุดให้กับปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่
 แตกต่างไปจากเดิม เป็นความคิดที่หลากหลาย คิดได้กว้างไกล หลายนแง่มุม เน้นทั้งปริมาณและ
 คุณภาพ องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ ความคิดนั้นต้องเป็นสิ่งใหม่ไม่เคยมีมาก่อน (New
 Original) ใช้การได้ (Workable) และมีความเหมาะสม (Appropriate) การคิดเชิงสร้างสรรค์จึงเป็นการคิด

เพื่อการเปลี่ยนแปลงจากสิ่งเดิมไปสู่สิ่งใหม่ที่ดีกว่า ซึ่งจะได้ผลลัพธ์ที่ต่างไปโดยสิ้นเชิงหรือที่เรียกว่า "นวัตกรรม" (Innovation)

ความคิดสร้างสรรค์ มีความหมายแยกได้เป็น 3 ประเด็นหลัก คือ

1. เป็นความคิดแง่บวก หรือ Positive Thinking
2. เป็นการกระทำที่ไม่ทำร้ายใคร หรือ Constructive Thinking
3. เป็นการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ หรือ Creative Thinking

ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้ 2 ทาง คือ

1. เริ่มจากจินตนาการแล้วย้อนสู่ความจริง เกิดจากการที่เรา นำความฝันและจินตนาการ ซึ่งเป็นเพียงความคิด ความใฝ่ฝันที่ยังไม่เป็นจริง แต่เกิดความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะทำให้ความฝันนั้นเป็นจริง

2. เริ่มจากความรู้ที่มีแล้วคิดต่อยอดสู่สิ่งใหม่ที่เรียกว่า นวัตกรรม (Innovation) เกิดจากการนำ ข้อมูลหรือความรู้ที่มีอยู่มาคิดต่อยอด หรือคิดเพิ่มฐานข้อมูลที่มีอยู่จะเป็นเหมือนตัวเชื่อมความคิดให้ เรา คิด ใน เรื่อง ใหม่ ๆ (ที่มา : https://www.novabizz.com/NovaAce/Intelligence/Creative_Thinking.htm)

ความคิดสร้างสรรค์นับเป็นความสามารถที่สำคัญอย่างหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งมีคุณภาพมากกว่า ความสามารถด้านอื่นและเป็นปัจจัยที่จำเป็นยิ่งในการส่งเสริมความเจริญก้าวหน้าประเทศใดก็ตามที่สามารถแสวงหาพัฒนาและดึงศักยภาพทางสร้างสรรค์ของคนในประเทศออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์มากเท่าใดก็ยิ่งมีโอกาสพัฒนาและเจริญก้าวหน้าได้มากเท่านั้น ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝนและฝึกปฏิบัติที่ถูกต้อง และควรส่งเสริมให้เด็กตั้งแต่เยาว์วัย เพราะการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แก่เด็กจะเป็นการวางรากฐานที่มั่นคงในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่สูงขึ้นเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่จะสร้างสรรค์สังคมให้ก้าวหน้าต่อไป ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่อยู่ในตัวบุคคลมากบ้างน้อยบ้างแตกต่างกันไปตามภูมิหลังของแต่ละคน ความคิดสร้างสรรค์คืออะไร นั้น ได้มีผู้ให้นิยามไว้ต่างๆ กัน ดังนี้ กิลฟอร์ด (Guilford, 1959, 389) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันให้คำจำกัดความว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถทางสมอง เป็นความสามารถที่จะคิดได้หลายทิศทางหรือแบบอนกนัย (Divergent Thinking) และความคิดสร้างสรรค์นี้ประกอบด้วยความคล่องในการคิด ความคิดยืดหยุ่น และความคิดที่เป็นของตนเอง โดยเฉพาะคนที่มีลักษณะดังกล่าวจะต้องเป็นคนกล้าคิดไม่กลัวถูกวิพากษ์วิจารณ์และมีอิสระในการคิดด้วย สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวารธน (2537, 2) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นเรื่องที่สลับซับซ้อนยากแก่การให้คำจำกัดความที่แน่นอนตายตัวถ้าพิจารณาในเชิงผลงานต้องเป็นงานที่แปลกใหม่และมีคุณค่า ถ้าพิจารณาในเชิงกระบวนการคิดสร้างสรรค์คือการเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งของหรือความคิดที่มีความแตกต่างกันมากเข้าด้วยกัน ถ้าเป็นบุคคลจะต้องเป็นคนที่มีความเป็นตัวของตัวเอง เป็นผู้ที่มีความคิดคล่อง มีความคิดยืดหยุ่น และสามารถให้รายละเอียดในความคิดนั้นได้ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะความคิดแปลกใหม่ซึ่ง อาจเกิดจากการคิดปรับปรุงเปลี่ยนแปลงจากความคิดเดิมให้เป็นความคิดที่

แปลกใหม่และแตกต่างจากความคิดเดิม อีกทั้งยังเป็นความคิดที่มีประโยชน์ อาจกล่าวโดยสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์คือความสามารถในการคิดหาคำตอบใหม่ๆ หรือมีคำตอบมากมายให้แก่แต่ละปัญหา รวมถึงความสามารถของคนในการที่จะนำไปสู่สิ่งใหม่ๆ อันหมายถึงความคิด ทฤษฎี และผลผลิตที่จับต้องได้ โดยต้องอาศัยการมองโลกในแง่ดี และต้องเป็นสิ่งแปลกใหม่ไม่เคยมีใครคิดมาก่อนและต้องเป็นประโยชน์ต่อมวลมนุษยชาติ ความสำคัญและคุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์ในคนเรานั้นเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการมีชีวิตอยู่อย่างมีความหมายมีคุณค่าและมีความภาคภูมิใจในตัวตนเพราะความคิดสร้างสรรค์จะเป็นสิ่งแสดงความเจริญงอกงามทางความคิด สติปัญญา และวุฒิภาวะของบุคคลว่ามีมากหรือน้อยอย่างไร มีความหมายขององค์ความรู้ประสบการณ์ และทิศทางอย่างไรทั้งเป็นเครื่องหมายแห่งความมีตัวตนและมีเกียรติภูมิ โดยนัยของการรู้จักคิดรู้จักกระทำสิ่งใด สิ่งหนึ่งให้เป็นให้มีขึ้นอย่างเป็นคุณประโยชน์ทั้งแก่ตนเองและผู้อื่นบุคคลที่ไม่มีสิ่งแสดงให้เห็นให้ประจักษ์ได้ถึงความคิดสร้างสรรค์อันเป็นของตนเอง ย่อมเป็นบุคคลที่ว่างเปล่าแก่นสารทางปัญญาชีวิตเหมือนต้นไม้แห้ง ไร้ใบ ไร้ดอก และปราศจากผลที่จะตกหล่นเป็นมรดกแก่เผ่าพันธุ์พสกนิกรจึงเป็นที่น่าเสียดายและน่าอับอาย ถ้าการมีชีวิตอยู่ของคนเราจะมีได้แสดงผลผลิตแห่งความคิดสร้างสรรค์ของตนให้ปรากฏไว้บ้าง สำหรับคุณค่าของความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญที่ควรตระหนักเพราะถ้าหากเพียงแต่สร้างสรรค์งานในระดับตาดๆ ขาดน้ำหนักหรือขาดเสน่ห์แห่งคุณค่าของงานหรือพูดอีกอย่างหนึ่งคืองานที่สร้างสรรค์นั้นมิได้ก่อให้เกิดความแปลกใหม่อย่างมีคุณภาพ ไม่สามารถจุดประกายความคิด จิตสำนึกหรือความบันเทิงใจใดๆ แก่ผู้สัมผัสรับรู้อย่างหนึ่งอย่างใดแล้วงานสร้างสรรค์นั้นก็คงจะไม่เกิดประโยชน์อะไรนัก ในทางกลับกันหากงานสร้างสรรค์ใดถึงพร้อมด้วยคุณภาพไม่ว่าจะปรากฏโดยรูปหรือโดยเรื่องที่มีน้ำหนัก มีเสน่ห์หรือมีพลังกระทบบังดาลใจผู้สัมผัสรับรู้ได้อย่างเข้มข้นแล้วนอกจากงานสร้างสรรค์นั้นจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งแก่ผู้สัมผัสรับรู้โดยทั่วไปแล้ว งานสร้างสรรค์นั้นยังจะเป็นเครื่องแสดงคุณค่าแห่งตัวตนของผู้สร้างสรรค์ อันจะอำนวยผลไม่ทางตรงก็ทางอ้อมแก่เขาในฐานะผู้สร้างด้วยเช่นกัน คุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ จำแนกได้ดังนี้

1. คุณค่าทางอารมณ์ คุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ที่ถึงพร้อมด้วยคุณภาพและพลังกระทบกระทำยอมนี้อานุภาพต่อการกระทบและกระทำกับอารมณ์มนุษย์ให้เกิดการขับเคลื่อนงอกงามและเบิกบาน ทั้งจะก่อให้เกิดการสร้างสรรค์ต่อ หรือสร้างสรรค์ใหม่เป็นลูกโซ่สืบสาน ซึ่งลักษณะดังกล่าวอาจเป็นความปิติ ความโศกสลด ความตื่นตะลึง ความประทับใจ ความเต็มใจหรือความสะท้อนสะท้อนต่างๆ

2. คุณค่าทางปัญญา คุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ที่จะก่อให้เกิดคุณค่าทางปัญญาจะต้องมีพลังกระตุ้นให้เกิดความประจักษ์ในองค์ความรู้ ความมีทิศทางให้เลือกให้กระทำอย่างถูกต้ององแท้ ความมีศรัทธาในความสว่างกว้างไกล ความเชื่อมั่นในคุณค่าของวิถีที่ติงามความมีสำนึกตระหนักในปณิธานมุ่งมั่น และความสามารถสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ตามวุฒิภาวะของแต่ละบุคคล

3. คุณค่าทางประดิษฐ์กรรม คุณค่าทางประดิษฐ์กรรมนับว่าเป็นข้อสำคัญอีกประการหนึ่งของความคิดสร้างสรรค์เพราะว่าประดิษฐ์กรรมใดๆ อันเกิดจากการประดิษฐ์สร้างสรรค์ที่มีคุณค่าต่ออารมณ์และสติปัญญามนุษย์ ในทางงอกงามและทางเจริญย่อมเป็นสิ่งที่มีคุณค่าควรแก่การทำนุ

บำรุงรักษา เผยแพร่และใช้ประโยชน์ให้กว้างขวางให้เต็มสมบูรณ์ในคุณและค่าที่มีที่เป็นได้อย่างยั่งยืนซึ่งทั้งนี้เพื่อประดิษฐ์กรรม สร้างสรรค์จะทำหน้าที่เป็นต้นแบบเป็นนวัตกรรม (Innovation) และเป็นพลวัต (Dynamic) ขับเคลื่อนกระบวนการสร้างสรรค์ต่างๆ อยู่สืบไปลักษณะความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์คือความสามารถในการค้นคิดริเริ่มสร้างสิ่งใหม่หรือการนำสิ่งที่มีอยู่เดิมมาใช้เพื่อจุดประสงค์และประโยชน์อย่างใหม่ ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะเป็นผู้ที่มีความสามารถคิดแบบวิเคราะห์ แยกแยะเปรียบเทียบ และคัดเลือกประสมประสานกับความคิดแบบคาดการณ์จินตนาการถึงสิ่งใหม่ๆ (อารี พันธุ์มณี. 2544, 25-26) กล่าวถึงลักษณะความคิดสร้างสรรค์ไว้ 3 ประการ ดังนี้

3.1 ลักษณะทางกระบวนการ คือเป็นกระบวนการคิด และเราสามารถแตกความคิดจากของเดิมไปสู่ความคิดแปลกใหม่ที่ไม่ซ้ำกับของเดิม

3.2 ลักษณะของบุคคล คือบุคคลที่มีความคิดริเริ่มจะเป็นบุคคลที่มีเอกลักษณ์ของตนเอง เชื้อมั่นในตนเอง กล้าคิด กล้าลอง กล้าแสดงออก ไม่ขลาดกลัวต่อความไม่แน่นอน คลุมเครือแต่เต็มใจและยินดีที่จะเผชิญและเสี่ยงกับสภาพการณ์ดังกล่าว บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นบุคคลที่มีสุขภาพจิตดีด้วย

3.3 ลักษณะทางผลิตผล ผลงานที่เกิดจากความคิดริเริ่มเป็นงานที่แปลกใหม่ไม่เคยปรากฏมาก่อน มีคุณค่าต่อตนเองและเป็นประโยชน์ต่อสังคมไทยส่วนรวม คุณค่าของคนจึงมีตั้งแต่ระดับต้น เช่น เป็นผลงานที่เกิดจากความต้องการ การแสดงความคิดอย่างอิสระ ซึ่งเกิดจากแรงจูงใจของตนเอง ทำเพื่อสนองความต้องการ ความพอใจของตน โดยไม่คำนึงถึงคุณภาพของงานและค่อยพัฒนาขึ้นโดยเพิ่มทักษะบางอย่าง ต่อมาจึงเป็นขั้นของงานประดิษฐ์ซึ่งเป็นสิ่งที่คิดค้นใหม่ ไม่ซ้ำใคร และจากนั้นก็พัฒนางานประดิษฐ์ให้ดีขึ้นจนเป็นขั้นสูงสุด คืองานที่เกิดจากความคิดสิ่งที่เป็นนามธรรมขั้นสูงสุด เป็นทฤษฎีหรือหลักการใหม่ๆ ความคิดสร้างสรรค์จำแนกตามลักษณะของการก่อเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ดังนี้

1. การรับอิทธิพลความคิด ด้วยคนเรานั้นไม่อาจปฏิเสธความมีครูหรือความมีต้นแบบเป็นปฐมปัจจัย แห่งการหล่อหลอมประสบการณ์ความรู้และความคิดได้ ดังนั้นงานของความคิดสร้างสรรค์ส่วนหนึ่งจึงมัก ปรากฏร่องรอยของอิทธิพลต้นแบบอยู่เสมอๆ

2. การโต้แย้งความคิด การโต้แย้ง การคัดค้านหรือการคิดแบบสวนกระแส เป็นลักษณะโดดเด่นอย่างหนึ่งของความคิดสร้างสรรค์ที่มักมีพลังกระทบกระเทือน และขับเคลื่อนความคิดของผู้รับสารได้เข้มข้น อีกทั้ง ยังเป็นแรงขับเคลื่อนของการแสวงหาความองงามใหม่ๆ ความเชื่อมั่นและความกล้าหาญของผู้สร้างให้แสดงตัวตนสู้ กับความคิดคู่แข่งกันนั้นอย่างมีบริบทของเหตุผลที่ลุ่มลึกกว่าหรือแหลมคมกว่า

3. การคิดจากประสบการณ์ คนที่มีประสบการณ์ชีวิต สิ่งแวดล้อมชีวิตและบริบทแห่งการหล่อหลอม ชีวิตในช่วงใดช่วงหนึ่งหรือต่อเนื่องมากก็ตาม ย่อมจะแสดงออกทางความคิดและการกระทำด้วยฐานของประสบการณ์ของตน โดยอาจคิดจากฐานประสบการณ์นั้นโดยตรงหรืออาจ จะพัฒนาความคิดจากการตกผลึกของประสบการณ์เป็นความคิดใหม่ก็ได้ ระดับของความคิดสร้างสรรค์ความคิด

สร้างสรรค์อาจพิจารณาได้หลายระดับ เพราะสิ่งที่บุคคลหนึ่งคิดว่าความคิดของตนแปลกใหม่และมีคุณค่า นั้นอาจไม่เป็นที่ยอมรับในระดับกลุ่มหรือสิ่งที่หลายคนในกลุ่มคิดว่าความคิดในกลุ่มของตนแปลกใหม่และมีคุณค่าก็อาจไม่เป็นที่ยอมรับในอีกกลุ่มหนึ่งก็ได้ด้วยเหตุนี้จึงอาจกำหนดกรอบของความคิดสร้างสรรค์ได้ เป็น 3 ระดับ ดังนี้

- ระดับคุณภาพ (Personal Reference) เป็นระดับต่ำสุดของความคิดสร้างสรรค์ เพราะพฤติกรรมความคิดในระดับนี้จะพิจารณาแต่เพียงว่าสิ่งที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งคิดนั้นมีความแปลกใหม่และมีคุณค่าสำหรับบุคคลนั้นหรือไม่ โดยไม่คำนึงถึงว่าผู้อื่นจะเห็นคล้อยตามด้วยหรือไม่ โดยนัยนี้ทุกคนสามารถจะเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ได้ทั้งสิ้น อับราฮัม มาสโลว์ จึงได้กล่าวไว้ว่า “การร่างภาพในครั้งแรกเป็นการใช้ความคิดสร้างสรรค์มากกว่าการวาดภาพนั้นครั้งที่ 2”

- ระดับกลุ่ม (Rear Group Reference) การจะพิจารณาว่าความคิดใดจะเป็นความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ ก็จะต้องพิจารณาถึงความแปลกใหม่และคุณค่าของสิ่งที่คิดในระดับกลุ่ม กล่าวคือ ถ้าความคิดนั้นกลุ่มเพื่อนยอมรับว่าเป็นความคิดริเริ่มที่ไม่เคยมีมาก่อนและมีคุณประโยชน์ในการแก้ปัญหาหรือมีคุณค่าทางสุนทรียะ ความคิดนั้นก็จัดได้ว่าเป็นความคิดสร้างสรรค์ในระดับกลุ่มตัวอย่าง นักศึกษานิเทศก์ เขียนบทละครขึ้นเรื่องหนึ่งซึ่งไม่เคยมีเรื่องแบบนี้มาก่อน แล้วนำมาแสดงจนเป็นที่พอใจของนักศึกษาทั้งมหาวิทยาลัย ก็จัดได้ว่าบทละครนั้นเป็นความคิดสร้างสรรค์ระดับกลุ่ม

- ระดับสังคม (Societal Frame of Reference) ความคิดสร้างสรรค์ในระดับสังคมถือว่าเป็นระดับสูงสุด เพราะเป็นการยอมรับของคนทั่วไป ตัวอย่างเช่น นักวิทยาศาสตร์ท่านหนึ่งสามารถคิดค้นเครื่องยนต์แบบใหม่ได้แล้ว ความคิดนี้ได้รับการยอมรับในระดับบุคคลและระดับกลุ่มว่าเป็นความคิดที่ไม่มีผู้ใดคิดได้มาก่อน และเป็นความคิดที่มีคุณค่าง่ายๆ พฤติกรรมนี้ก็จัดได้ว่าเป็นความคิดสร้างสรรค์ในระดับกลุ่ม แต่ถ้าหากความคิดนี้ได้รับการยอมรับจากสาธารณชนทั่วไป (General Public) ว่าเป็นสิ่งแปลกใหม่และเป็นประโยชน์ต่อมนุษยชาติแล้วความคิดนี้ก็จะจัดได้ว่าเป็นความคิดสร้างสรรค์ในระดับสังคมซึ่งถือได้ว่ามีคุณค่าและหาได้ยากยิ่ง ตัวอย่างที่เห็นคือสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ ที่อำนวยความสะดวกต่อชาวโลกตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ซึ่งพัฒนามาโดยตลอด ส่วนตัวอย่างงานเขียนโดยเฉพาะของไทยก็มีหลายเรื่องในที่นี่จะขอยกงานเขียนชื่อ “สาส์นสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช” ซึ่งเป็นจดหมายที่สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชมีถึงสมเด็จพระนารายณ์มหาราชเรื่องราวในสาส์นนั้นเป็นการคุยกันในเรื่องต่างๆตั้งแต่ศิลปวัฒนธรรมภาษาซึ่งไม่ใช่จะเป็นประโยชน์สำหรับบุคคลใดบุคคลหนึ่งหากยังเป็นประโยชน์ต่อกลุ่มคนผู้ใฝ่หาความรู้เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวมที่ได้สานความรู้ที่สืบทอดกันต่อไป (ประสาธ อิศรปริดา, 2532, 7) องค์ประกอบที่สำคัญของความคิดสร้างสรรค์ โดยทั่วไปเมื่อกล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์มักเข้าใจและมุ่งเน้นไปที่ความคิดริเริ่ม ซึ่งแท้ที่จริงแล้วความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยลักษณะความคิดอื่นๆ ด้วยมิใช่เพียงแต่ความคิดริเริ่มเพียงอย่างเดียว อย่างไรก็ตาม ความคิดริเริ่มเป็นลักษณะสำคัญที่ทำให้เกิดการเริ่มต้นขึ้นแต่ความสำเร็จของการสร้างสรรค์ก็จำเป็นต้องอาศัยลักษณะความคิดอื่นๆ ประกอบด้วย

2.2.2 การพัฒนาศักยภาพในการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่

2.2.2.1 การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่

ผลิตภัณฑ์ใหม่ (New Product Planning) หมายถึงเป็นผลิตภัณฑ์หรือสินค้าบริการใดๆ ที่ใช้สำหรับกิจการอาจจะเป็นผลิตภัณฑ์สินค้าและบริการที่มีแนวคิดใหม่ๆ หรือมีการเปลี่ยนแปลงบางอย่างในผลิตภัณฑ์สินค้า หรือบริการที่มีอยู่แล้วเกิดการเปลี่ยนแปลงผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการจะต้องมีผลให้ผู้บริโภคหรือลูกค้า เพื่อให้เกิดความพึงพอใจในตัวผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการให้มากที่สุด โดยควรมีความพึงพอใจมากกว่าการบริโภคผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการตัวเดิม หรืออาจจะเป็นผลิตภัณฑ์เดิมที่นำเสนอในตลาดใหม่ๆ ปัจจุบันสภาพทางการตลาด การแข่งขันกันอย่างรุนแรงสูงมากและความก้าวหน้าของเทคโนโลยีเป็นไปอย่างรวดเร็วทำให้มีผลิตภัณฑ์สินค้าและบริการใหม่ๆ ในตลาดจำนวนมากที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและไปเร็ว ดังนั้นจึงส่งผลให้วงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการออกสู่ตลาดใหม่จะอยู่รอดได้ในตลาด จึงต้องเป็นผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการที่มี “ความใหม่” ที่แตกต่างและเป็นสาระสำคัญของผลิตภัณฑ์ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคหรือลูกค้าเท่านั้น จากความหมายของผลิตภัณฑ์ใหม่ (McCathy & Pereaault, Jr. (Basic Marketing, 1991 – P.342) จึงอาจจำแนกผลิตภัณฑ์ สินค้าหรือบริการใหม่ (New Product Development) ได้ 3 ลักษณะ

การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ (New Product) หมายถึง การเสนอผลิตภัณฑ์ใหม่แบบริเริ่ม หรือการปรับปรุง ผลิตภัณฑ์เดิมของธุรกิจให้มีคุณสมบัติดีขึ้น หรือเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ของธุรกิจให้มีคุณสมบัติดีขึ้น หรือเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ของธุรกิจที่มีลักษณะเหมือนผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่ในตลาดทั่วไปซึ่งสามารถจำแนกลักษณะของผลิตภัณฑ์ใหม่ได้ 3 ลักษณะ ดังนี้

1. ผลิตภัณฑ์นวัตกรรม (Innovated Product) หมายถึง ผลิตภัณฑ์ใหม่ที่มีแนวคิดริเริ่มเป็นครั้งแรกยังไม่มีมาก่อนในตลาดมีลักษณะที่แตกต่างจากผลิตภัณฑ์อื่นๆ
2. ผลิตภัณฑ์ปรับปรุงใหม่ (Modified Product) หมายถึง ผลิตภัณฑ์เดิมที่มีการปรับปรุง ในลักษณะใดลักษณะหนึ่งทำให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่ออกสู่ตลาดอีกครั้ง
3. ผลิตภัณฑ์เลียนแบบ (Me too Product) หมายถึง ผลิตภัณฑ์ใหม่ของธุรกิจซึ่งเลียนแบบผลิตภัณฑ์ของคู่แข่งที่มีอยู่แล้วในตลาด นอกจากนี้ผลิตภัณฑ์ใหม่ยังสามารถแยกได้อีกตามลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างผลิตภัณฑ์ใหม่ ในแง่ของบริษัทและความใหม่ ในแง่ของตลาดตามตารางความสัมพันธ์ ของ Aneoffs Matrix ได้ ดังนี้

3.1 ผลิตภัณฑ์ใหม่สำหรับโลกผลิตภัณฑ์ (New to the World Product) หรือผลิตภัณฑ์ ใหม่ตลาดใหม่ (Product Development) หมายถึง ผลิตภัณฑ์ใหม่ที่สร้างขึ้นสำหรับเข้าสู่ตลาด

ใหม่โดยเฉพาะ หรือผลิตภัณฑ์ใหม่แบบนวัตกรรมในกรณีนี้ผลิตภัณฑ์ใหม่ในแง่ของบริษัทและในแง่ของตลาด จะสูงมากที่สุด

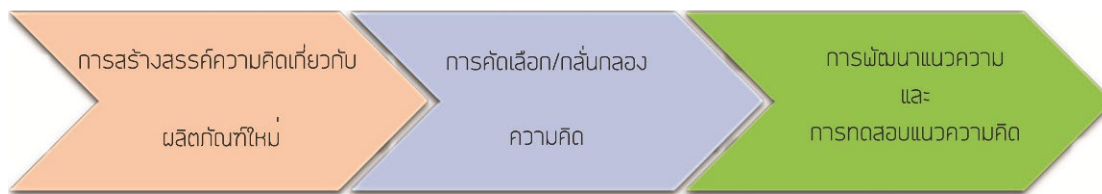
3.2 การเพิ่มผลิตภัณฑ์ใหม่เข้าไปในสายผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่ (Addition to Existing Product Lines) หรือ ผลิตภัณฑ์เติมตลาดใหม่เป็นการพัฒนาผลิตภัณฑ์ลักษณะเดิมให้กับกลุ่มตลาดใหม่ หรือ กลุ่มเป้าหมายใหม่ (Market Penetration) หมายถึง ผลิตภัณฑ์ใหม่ที่เสนอเข้าไปในสายผลิตภัณฑ์เดิมของบริษัท ในกรณีนี้ผลิตภัณฑ์ใหม่ในแง่ของบริษัทและในแง่ตลาดจะปานกลาง เช่น จากเดิมผลิตขาย เสื้อผ้า ผู้หญิงก็มีการเพิ่มรูปแบบเสื้อผ้าผู้ชายเข้าไป เป็นต้น

3.3 ผลิตภัณฑ์ใหม่ในแง่ของสายผลิตภัณฑ์ใหม่ (New Product Line) หรือ ผลิตภัณฑ์ใหม่ ตลาดเดิม (Diversification) หมายถึง สายผลิตภัณฑ์ใหม่ที่เพิ่มขึ้นของบริษัทและเป็นการเข้าสู่ตลาดเดิมที่มีอยู่เป็นครั้งแรก เช่น จากเดิมผลิตเครื่องอุปโภคบริโภคในครัวเรือน เช่น ผ้า ม่าน ผ้าคลุมเตียงทำการเพิ่มผลิตภัณฑ์ใหม่ที่ยังไม่เคยผลิตเข้าไป เช่น หมอนอิง หมอนรองคอ เป็นต้น

3.4 ผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากผลิตภัณฑ์เดิมที่มีอยู่ (Improvement in Revision of Existing Product-Modified Product) หรือผลิตภัณฑ์เดิมตลาดเดิมเป็นการพัฒนาเพิ่มเติม (Market Development) หมายถึง ผลิตภัณฑ์ใหม่ที่เกิดจากการปรับปรุงผลิตภัณฑ์เดิมในเรื่องของลักษณะและคุณค่าของผลิตภัณฑ์ เช่น ทำการลดต้นทุนหรือลอกเลียนแบบผลิตภัณฑ์อื่นๆ ที่มีอยู่เดิม

2.2.2.2 กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่

กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ (Product Nevelopment Process) หมายถึง ลำดับขั้นตอนในการค้นหาพัฒนาแนวความคิดและปรับปรุงผลิตภัณฑ์ใหม่ ซึ่งในการออกผลิตภัณฑ์ใหม่แต่ละครั้งจำเป็นต้องพิจารณาถึงลำดับขั้นตอนที่เกี่ยวข้อง เพื่อศึกษาความเป็นไปได้สำหรับผลิตภัณฑ์ใหม่อันจะเป็นการลดความเสี่ยงที่จะเกิดขึ้น ซึ่งจะทำให้ประหยัดทั้งเวลาและค่าใช้จ่ายลำดับขั้นตอนในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ประกอบด้วยขั้นตอน ดังนี้



ภาพที่ 7 กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่

องค์ประกอบของการออกแบบผลิตภัณฑ์หรือบริการใหม่ๆ ที่เป็นแนวคิดใหม่ยังมีผู้ได้นำเสนอในตลาดมาก่อนเป็นผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการที่มีโอกาสหรือความต้องการของผู้บริโภคหรือลูกค้าในท้องตลาด แต่มีความเสี่ยงสูงกับความต้องการของผู้บริโภค หรือลูกค้าเช่นกันล้มเหลวหรือไม่ประสบความสำเร็จถ้าพบว่าผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการดังกล่าวมีลักษณะไม่ตรงกับความต้องการของผู้บริโภคหรือลูกค้า ดังนั้นเพื่อความมั่นใจว่าผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการใหม่ๆ จะได้รับการยอมรับจากผู้บริโภคหรือลูกค้าเพิ่มขึ้น และเพื่อลดความเสี่ยงจากการล้มเหลวของผลิตภัณฑ์ใหม่ก็ควรพิจารณาพัฒนาผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการใหม่ๆ อย่างเป็นระบบโดยมีกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ (New Product Development Process) กระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ ดังนั้นสร้างแนวความคิดเกี่ยวกับการออกแบบผลิตภัณฑ์ใหม่ (Idea Generation) จึงเครื่องมือหรือองค์ประกอบที่สำคัญ 8 องค์ประกอบ ดังนี้ คือ

1. การสร้างแนวความคิดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ใหม่ (Idea Generation) เป็นการสร้างแนวความคิดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการใหม่ โดยมีแหล่งข้อมูลเกี่ยวกับองค์กรหรือบริษัทที่จะนำมาข้อมูลมาใช้ในการคิดค้นเพื่อผลิตผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการตามความต้องการของลูกค้าหรือออกผลิตภัณฑ์ใหม่ โดยแหล่งข้อมูลในองค์กรมีการแบ่งออกเป็น 2 แหล่งด้วยกัน คือ (1) แหล่งภายในองค์กร (2) แหล่งภายนอกองค์กร (1) แหล่งภายในองค์กร พนักงานขาย (Salespersons) ถือเป็นบุคคลที่อยู่ใกล้ชิดกับผู้บริโภค และทราบถึงความต้องการของผู้บริโภคมากที่สุด ฝ่ายวิจัยและพัฒนา (R&D Specialists) เป็นบุคคลที่อยู่ใกล้ชิดกับผู้บริโภคกับการพัฒนาเทคโนโลยีใหม่ๆ ผู้บริหารระดับสูง (Top Management) เป็นบุคคลที่ทราบถึงจุดอ่อนจุดแข็งของบริษัทจึงเป็นเหมือนเป็นผู้กำหนดทิศทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ บริการใหม่ (2) แหล่งภายนอกองค์กร ลูกค้า (Customers) ถือเป็นแหล่งข้อมูลที่มีความ สำคัญมากต่อองค์กรหรือบริษัทที่ผลิตสินค้าหรือบริการ เนื่องจากผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการที่บริษัทผลิตออกมาเพื่อจะนำเสนอขายยังท้องตลาดนั้น จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่องค์กรหรือบริษัทจะต้องคำนึงถึงการตอบสนองและความต้องการของลูกค้าเป็นประการสำคัญ สมาชิกในช่องทางการจัดจำหน่าย (Channel Members) เป็นอีกแหล่งข้อมูลหนึ่งที่ทราบถึงความต้องการของลูกค้าหรือผู้บริโภคเป็นอย่างดี ตัวแทนจำหน่ายคู่แข่ง (Competitors) เป็นการเคลื่อนไหวทางการแข่งขัน รวมถึงไปถึงกลยุทธ์ทางการตลาดของคู่แข่ง นี่ก็เป็นปัจจัยสำคัญอีกอย่างหนึ่งขององค์กรหรือบริษัทที่ควรจะต้องรู้แหล่งข้อมูลหนึ่งที่จะช่วยให้องค์กรหรือบริษัทตัดสินใจในการคิดค้นเพื่อผลิตผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการใหม่เพื่อจำหน่ายออกสู่ท้องตลาดนั่นเอง

2. การประเมินและคัดเลือกแนวความคิด (Idea Screening) หลังจากได้แนวความคิดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการใหม่องค์กรหรือบริษัท ก็จะต้องมีการคิดค้นหรือนำแนวความคิด มาทำการประเมินถึงความเป็นไปได้ในการออกผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการตัวใหม่เพื่อเป็นการประเมิน แนวความคิดที่ดีและเหมาะสมที่สุดสำหรับองค์กรและมีการนำมาพัฒนาเพื่อทดสอบแนว ความคิด ในการ ออกแบบผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการใหม่ต่อไป

3. การพัฒนาและทดสอบแนวความคิด (Concept Development and Testing) เมื่อได้แนวความคิดที่ดีและเหมาะสมที่สุดจากขั้นตอนที่สองแล้ว ขั้นตอนต่อไปเป็นการนำแนวคิดที่ผ่านการคัดเลือกแล้วนำมาพัฒนาให้ความชัดเจนมากขึ้น และนำไปทดสอบกับกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมายเพื่อวัดความรู้สึกและการยอมรับในผลิตภัณฑ์ตัวใหม่

4. การพัฒนากลยุทธ์ทางการตลาด (Marketing Strategy Development) ในขั้นนี้เป็นการพัฒนากลยุทธ์ทางการตลาด ได้แก่ การกำหนดวัตถุประสงค์เป้าหมายทางการตลาดการทาง STP Marketing (การแบ่งส่วนตลาดการเลือกตลาดเป้าหมาย และการกำหนดตำแหน่งผลิตภัณฑ์) และการออกแบบกลยุทธ์ส่วนประสมทางการตลาด (Marketing Mix : 4 P's)

5. การวิเคราะห์สภาพทางธุรกิจ (Business Analysis) เป็นการวิเคราะห์สถานการณ์และความเป็นไปได้ทางธุรกิจ ในการนำผลิตภัณฑ์ออกจำหน่าย เช่น การคาดคะเนถึงความต้องการซื้อต้นทุนและผลกำไรที่จะได้รับ New Product Development Process

6. การพัฒนาผลิตภัณฑ์ (Product Development) เมื่อแนวความคิดเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ใหม่ได้ผ่านขั้นตอนต่างๆ ทั้ง 5 ขั้นตอน มาแล้ว ในขั้นตอนนี้จะเป็นการพัฒนาแนวความคิดให้เป็นผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการที่เป็นรูปเป็นร่างพร้อมที่ออกผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการสู่ท้องตลาด เพื่อการจำหน่าย

7. การทดสอบตลาด (Market Testing) ก่อนที่จะนำผลิตภัณฑ์ออกวางจำหน่ายควรมีการทดสอบตลาดก่อน โดยอาจจะทำในรูปของการวางจำหน่ายผลิตภัณฑ์ในขอบเขตที่จำกัดหรือให้ผู้บริโภคทำการทดลองใช้หรือผู้บริโภคผลิตภัณฑ์ใหม่ เพื่อเป็นการวัดการยอมรับของลูกค้าเป้าหมายทำให้ทราบถึงจุดดี จุดด้อยของผลิตภัณฑ์สินค้าและบริการเพื่อนำไปสู่การปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้นและตอบสนองความต้องการของลูกค้าเป้าหมายให้มากที่สุด

8. การดำเนินธุรกิจ (Commercialization) เมื่อผลิตภัณฑ์ได้ผ่านการทดสอบตลาดแล้ว ในขั้นสุดท้ายก็จะเป็นการนำเอาผลิตภัณฑ์สินค้า หรือบริการตัวใหม่ออกวางจำหน่ายตามท้องตลาดหรือขายจริง ตามแผนการตลาดที่ได้วางเอาไว้ขั้นตอนนี้เป็นขั้นแนะนำผลิตภัณฑ์ใหม่(Introduction Stage) ของวงจรชีวิตผลิตภัณฑ์ (Product Life Cycle : PLC)

วงจรชีวิตวงจรชีวิตผลิตภัณฑ์ (Product Life Cycle) ฉะนั้นการสร้างหรือศึกษาถึงวงจรชีวิตผลิตภัณฑ์ (Product Life Cycle) เป็นการศึกษายอดขายของผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการของบริษัทหรือองค์กรในด้านวงจรอัตราการเจริญเติบโตของยอดขาย หรือผลกำไรขององค์กรที่มีต่อระยะ เวลาที่กำหนดเป็นช่วงๆ ที่เรียกว่าวงจรชีวิตผลิตภัณฑ์ (Product Life Cycle) ผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการจะมีอายุเวลาที่จำกัด ยอดขายของผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการจะเปลี่ยนแปลงไปตามฤดูกาลของแต่ละช่วงหรือในแต่ละขั้นตอนของวงจรชีวิตผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการ กำไรของผลิตภัณฑ์จะเพิ่มขึ้น และลดลงตามขั้นตอนวงจรชีวิตผลิตภัณฑ์ทางการตลาดได้ 4 ขั้นตอน คือ

1. **ขั้นแนะนำ (Introduction Stage)** เป็นขั้นตอนที่เริ่มต้นในการนำเสนอผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการ ตั้งแต่สินค้ายังไม่ได้เข้าในท้องตลาดให้เข้าสู่ตลาดอย่างมั่นคง ขั้นตอนที่เป็นขั้นแนะนำสินค้าหรือบริการนี้จะมีการเจริญเติบโตของยอดขายอย่างช้าๆ จากการแนะนำผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการให้เข้าสู่ท้องตลาด และให้ผู้บริโภคหรือลูกค้ารู้จัก ให้ทดลองใช้สินค้าและบริการและจึงเกิดการใช้จ่ายจากการลงทุนรวมถึงภาระค่าใช้จ่ายทางการตลาดที่มีมาก ต้องใช้ในการแนะนำผลิตภัณฑ์สินค้าและบริการไปยังท้องตลาด ช่วงขั้นตอนแนะนำทางด้านผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการนี้ทำให้ยังไม่มีกำไรต่อองค์กร อาจทำให้มีปัญหาทางด้านความเสี่ยงสูงในการตัดสินใจเพื่อให้ผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการผ่านขั้นตอนการแนะนำผลิตภัณฑ์สินค้าและบริการนี้

2. **ขั้นเจริญเติบโต (Growth Stage)** เป็นขั้นตอนที่ผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการออกไปสู่ท้องตลาดแล้ว และผู้บริโภคหรือลูกค้าเกิดการยอมรับผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการขององค์กรอย่างรวดเร็ว ในขั้นตอนนี้มีอัตราการเจริญเติบโตของผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการทางด้านยอดขายสูงและมีกำไรเพิ่มสูงขึ้น จากความต้องการของผู้บริโภคหรือลูกค้าของท้องตลาดมีมากขึ้น ทำให้ต้องมีการลงทุนเพิ่มมากขึ้นในการผลิตสินค้าและบริการให้มากขึ้นเพื่อให้เพียงพอต่อความต้องการของลูกค้าหรือผู้บริโภคตามท้องตลาดเพิ่มมากขึ้น เมื่อตลาดมีความต้องการมากขึ้นทำให้มีคู่แข่งเริ่มเข้าสู่ตลาดมากขึ้นถ้าเป็นผลิตภัณฑ์ที่มีกำไรคุ้มค่ามาก

3. **ขั้นเจริญเติบโตเต็มที่ (Maturity Stage)** เป็นขั้นที่ตลาดเริ่มอิ่มตัวในผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการขององค์กรบริษัทหรือของกิจการ ขั้นตอนนี้ที่มีอัตราการเจริญเติบโตของยอดขายผลิตภัณฑ์สินค้าเพิ่มมากขึ้น ในส่วนที่ยอดขายลดลงหรือชะลอตัวลงถือเป็นขั้นตอนที่ทำให้มียอดขายสูงและมีกำไรสูงสุดจากผลิตภัณฑ์สินค้าและบริการที่เป็นที่ยอมรับของตลาด แต่การที่ตลาดอิ่มตัวทำให้องค์กรไม่ต้องลงทุนเพิ่มขึ้น การผลิตให้สูงกว่าเดิมกำไรที่ได้รับจะคงที่และค่อยๆ ลดลงตามลำดับ เนื่องจากต้องมีค่าใช้จ่ายทางการตลาดเพิ่มมากขึ้นในด้านทางการแข่งขันกับคู่แข่งเพื่อที่จะรักษาส่วนแบ่งทางการ ตลาดที่ได้รับจากผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการในช่วงเวลานี้ให้นานที่สุด

4. **ขั้นตกต่ำ (Decline)** เป็นขั้นตอนที่ตลาดผลิตภัณฑ์สินค้าและบริการเสื่อมความนิยมลดลงมาเรื่อยๆ ขัณยอดขายของผลิตภัณฑ์สินค้าและบริการลดลง และกำไรลดลง กิจการหรือองค์กรต้อง

ลดการส่งเสริมกิจกรรมทางการตลาดที่มีค่าใช้จ่ายสูง และต้องลดค่าใช้จ่ายที่ไม่เป็นของกิจการลง แล้วทำการวิเคราะห์ปัญหาของผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการใหม่ ถ้าไม่สามารถแก้ไขหรือไม่คุ้มค่าต่อการลงทุนก็อาจจะปล่อยให้ผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการตัวนั้นตายไปจากท้องตลาด แต่ถ้าผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการนั้นยังมีผลกำไร หรือผลประโยชน์ทางการตลาดอื่นๆ ต่อองค์กรที่สำคัญ โดยยังมีศักยภาพที่สูง อาจจะมีการลงทุนเพิ่มเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์สินค้าและบริการใหม่ๆ ออกยังสู่ท้องตลาด

2.3 เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นภาพรณัฏ หะวานนท์ และ ธีรวัลย์ วรรณโนทัย (ทิศทางใหม่ของการพัฒนาการอยู่อาศัยสำหรับผู้สูงอายุในสังคมไทย, 2552)

แนวทางการจัดสวัสดิการให้กับผู้สูงอายุจึงต้องเคลื่อนไปสู่การส่งเสริมและสนับสนุนให้ครอบครัวและชุมชนดูแลผู้สูงอายุให้ดำรงชีวิตได้อย่างมีคุณภาพ

แนวคิดเกี่ยวกับการเป็นผู้สูงอายุ การเป็นผู้สูงอายุมิได้มีความหมายเฉพาะทางในทางร่างกายเท่านั้น แต่หมายถึงสภาวะจิตใจ อารมณ์ สังคม และวัฒนธรรม ด้วยความหมายของผู้สูงอายุจึงแตกต่างกันไปตามบริบททางสังคมและวัฒนธรรม อย่างไรก็ตามในเชิงทฤษฎีอาจจัดแบ่งแนวความคิดเกี่ยวกับผู้สูงอายุออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ๆ

กลุ่มแรก เป็นแนวคิดทางกิจกรรม (The Activity Theory) ซึ่งเชื่อว่าความสำเร็จของการเข้าสู่วัยสูงอายุคือการที่ผู้สูงอายุยังคงสามารถทำกิจกรรมต่างๆ ได้ใกล้เคียงกับผู้ที่อยู่ในวัยกลางคนให้ได้มากที่สุด ผู้สูงอายุจะสร้างภาพลักษณ์เกี่ยวกับตัวตนของตัวเองจากการที่คิดว่าคนอื่นมองหรือคิดอย่างไรกับตัวผู้สูงอายุ ความสามารถในการดำรงไว้ซึ่งภาพลักษณ์ของตนเอง และสามารถดำรงรักษาความสัมพันธ์กับคนอื่นๆ ไว้ในสังคม

กลุ่มที่สอง เป็นแนวคิดที่เรียกว่า ทฤษฎีการถอนตัว (Disengagement Theory) มุ่งความสนใจไปยังการที่ผู้สูงอายุถอนตัวออกจากสังคมและข้อจำกัดในเรื่องพื้นที่ของการมีส่วนร่วมทางสังคมของผู้สูงอายุว่าเป็นเรื่องธรรมชาติและเป็นสิ่งที่พึงปรารถนา กระบวนการนี้เกิดขึ้นทั้งในระดับตัวผู้สูงอายุเองและในระดับสังคม การถอนตัวออกจากสังคมส่วนการที่สังคมถอนตัวออกมาจากผู้สูงอายุเป็นเรื่องของกลไกการบังคับสังคม เช่น การกำหนดให้เกษียณอายุ ซึ่งเป็นการยอมให้สังคมถอนตัวออกจากปัจเจกบุคคลความสำเร็จของการเข้าสู่วัยสูงอายุคือการค่อยๆ ปรับเปลี่ยนจากการมีส่วนร่วมทางสังคมอย่างราบรื่น เช่นการที่ผู้สูงอายุที่ถอนตัวออกมารู้สึกเป็นอิสระจากงานและความรับผิดชอบ และความเป็นอิสระนี้ทำให้ผู้สูงอายุมีความสุข แต่การถอนตัวไม่ใช่การที่บุคคลตกอยู่ในภาวะจำนน หรือปฏิเสธการทำกิจกรรมต่างๆแต่เป็นภาวะที่คนมองว่าเป็นข้อผูกมัดที่จะต้องเกิดขึ้นสำหรับวัยสูงอายุ

กลุ่มที่สาม เป็นแนวคิดที่เสนอว่า ทั้งรูปแบบการดำเนินชีวิตแบบเข้าร่วมกับสังคมอย่างแข็งขันหรือการแยกตัวออกมาต่างหาก สามารถจะนำไปสู่ความสำเร็จในการเข้าสู่วัยชราได้ เพราะการเข้าสู่วัยสูงอายุเป็นเรื่องของการปรับตัวของการเข้าสู่วัยสูงอายุต่อการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ซึ่งเกิดจากทั้งตัวผู้สูงอายุเองและจาก

ข้อกำหนดของสังคม สังคมส่วนสำคัญในการกำหนดเงื่อนไขว่าผู้สูงอายุจะมีความยินดีกับการเข้าสู่วัยของการเป็นผู้สูงอายุหรือไม่ (Ozer-Kemppainen, 2006) แต่ขณะเดียวกันตัวตนของผู้สูงอายุก็ได้สยบยอมกับสภาวะทางร่างกายและแรงกดดันทางสังคมอย่างไม่มีเงื่อนไข แต่ผู้สูงอายุอาจสามารถปรับทิศทางทางดำรงความเป็นตัวตนของตนเอง โดยอาศัยประสบการณ์ที่ได้ผ่านมาในชีวิตเป็นแรงหนุนดังนั้นแม้แต่ในช่วงขณะผู้สูงอายุจะอยู่ภายใต้สภาวะทางด้านร่างกายและสังคมที่ใกล้เคียงกัน แต่ที่คนที่มีต่อตนเองอาจแตกต่างกัน การเข้าสู่วัยของสูงอายุเป็นกระบวนการทางสังคมซึ่งเกิดขึ้นจากการที่ผู้สูงอายุมีปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ และสิ่งแวดล้อม

กมลวรรณ พชรพรพิพัฒน์ (แนวทางในการพัฒนาศักยภาพการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นประเภทกระเป๋าจากเศษผ้าฝ้ายทอเหลือใช้ : กรณีศึกษาผ้าฝ้ายทอเหลือใช้บ้านเฮี้ย อ.บัว จังหวัดน่าน, 2558)

บทคัดย่อ : การวิจัยพบว่าองค์ประกอบของแนวทางในการสร้างมูลค่าเพิ่มด้วยการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นประเภทกระเป๋าจากเศษผ้าฝ้ายทอเหลือใช้ของชุมชนบ้านเฮี้ย มี ดังนี้

1. การนำเศษผ้าไปใช้ในการออกแบบ มีการใช้เศษผ้าอย่างคุ้มค่าเหมาะสมโดยเน้นใช้ลวดลายของเศษผ้าที่โดดเด่นบ่งบอกถึงเอกลักษณ์ชุมชน เช่น ลายน้ำไหล ลายขอประแจ

2. การจับคู่สีและการกำหนดร้อยละของสี จัดกลุ่มสีและกำหนดร้อยละปริมาณของสีผ้าในปริมาณที่เหมาะสมโดยคำนึงถึงภาพรวมของผลิตภัณฑ์ ควรใช้สีที่มีค่ากลาง สีดำ สีน้ำตาล เป็นตัวเชื่อมสีของผลิตภัณฑ์

3. วัสดุประกอบและวัสดุตกแต่ง ควรใช้วัสดุประกอบที่หาได้ง่ายในท้องถิ่นต้นทุนไม่สูง อาทิเช่นผ้าแคนวาส ลายผ้า ด้าย ไหม เป็นต้น

การออกแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์เพื่อเป็นแนวทางที่เป็นรูปธรรมให้แก่ชุมชนนำไปประยุกต์เพื่อจัดหน่วย การบริการวิชาการด้านการส่งเสริมให้ชุมชน ทำความเข้าใจในการแยกและวิเคราะห์กลุ่มเศษผ้าและกระบวนการออกแบบ ส่งผลให้ชุมชนเกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้และเข้าใจสามารถพัฒนาศักยภาพในการออกแบบของชุมชนได้อย่างเป็นระบบขั้นตอน ทั้งยังสามารถผลิตจำหน่ายเอง สร้างคุณค่าและเกิดเป็นการพัฒนาที่เป็นแบบอย่างให้แก่ชุมชนอย่างยั่งยืน

จิณณ์นิชา พงษ์ดี และ ปิยธิดา คูหิรัญญรัตน์ (ปัญหาและความต้องการด้านสุขภาพของผู้สูงอายุในเขตพื้นที่รับผิดชอบของโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพ ตำบลบ้านเหมืองแบ่ง ตำบลหนองหญ้าปล้องอำเภอวังสะพุง จังหวัดเลย, 2558)

อภิปรายผล การศึกษาครั้งนี้เป็นการวัดปัญหาสุขภาพในมุมมองของผู้สูงอายุซึ่ง พบว่าผู้สูงอายุรับรู้ ว่าตนเองมีสุขภาพในระดั้มาก แตกต่างจากการศึกษาของรายงานผลการสำรวจข้อมูลผู้สูงอายุของประเทศไทย พบว่าผู้สูงอายุมีปัญหาด้านสุขภาพอยู่ในระดับปานกลาง คิดเป็นร้อยละ 44.81 ไม่มีปัญหา ด้านสุขภาพ คิดเป็นร้อยละ 55.19 อย่างไรก็ตามเมื่อทำการวิเคราะห์รายด้านของภาวะสุขภาพผู้สูงอายุแล้ว พบว่า ผู้สูงอายุมีปัญหาสุขภาพทางด้านร่างกายมาก ซึ่งพบว่าผู้สูงอายุมีสายตาพร่ามัว การรับประทานยาหลายชนิด การศึกษาครั้งนี้ พบว่าครึ่งหนึ่งของผู้สูงอายุมีโรคประจำตัว ซึ่งทำให้เกิดความวิตกกังวลและมอง

ว่าเป็นภาวะ หรือปัญหาได้ในส่วนของปัญหาสุขภาพด้านจิตใจ ผู้สูงอายุรับรู้ว่าคุณเองมีปัญหา โดยมีความวิตกกังวลกลัวว่าลูกหลานจะทิ้งไม่ดูแล และกลัวการเกิดโรคประจำตัว ด้านสังคมมีปัญหาการทำกิจกรรมต่างๆ ได้ลดลง เนื่องจากสภาพร่างกายไม่แข็งแรง และด้านจิตวิญญาณมีปัญหาถึงความรู้สึกว่าตนเองมีคุณค่าเท่าเทียมกับผู้อื่น และมีความสุขในการอยู่กับผู้อื่น ปัญหาด้านสุขภาพในระดับน้อย จึงควรให้ความสนใจ ดูแล และสนับสนุนให้ผู้สูงอายุเห็นคุณค่าในตนเอง ความต้องการด้านสุขภาพผู้สูงอายุ โดยภาพรวมของผู้สูงอายุอยู่ในระดับปานกลางถึงค่อนข้างสูง สอดคล้องกับการศึกษาในชุมชนบ้านสร้างคือ ตำบลสร้างคือ อำเภอภูพาน พบว่าส่วนใหญ่ผู้สูงอายุมีความต้องการสุขภาพทางด้านร่างกายมากที่สุด ร้อยละ 70.03 เมื่อวิเคราะห์รายด้าน พบว่า ผู้สูงอายุมีความต้องการด้านจิตใจมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของเบญจพร สว่างศรี (2556) ที่ว่าการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายสภาพจิตใจมีการเปลี่ยนแปลงง่าย ชี้ให้เห็นถึงความวิตกกังวล เนื่องจากสภาพร่างกายที่ถดถอย หรือจากการเสื่อมของระบบต่างๆ ในร่างกาย และสอดคล้องกับการศึกษาผู้สูงอายุ อำเภอสามชุก จังหวัดสุพรรณบุรี ที่ได้ศึกษาเกี่ยวกับปัญหาและความต้องการด้านสุขภาพของผู้ป่วย โดยการมีส่วนร่วมของชุมชนพบว่าผู้ป่วยเบาหวานมีความต้องการการดูแลสุขภาพเป็นรายบุคคล ได้แก่ การจัดการอาหารการจัดการความเครียด ต้องการการให้บริการสุขภาพที่บ้าน ต้องการการติดตามให้มารับบริการตามนัดต้องการรับรู้เกี่ยวกับการดูแลตนเองที่เหมาะสม และน้อยที่สุดในด้านร่างกาย ด้านจิตวิญญาณและด้านสังคม เศรษฐกิจ ตามลำดับ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับคะแนนปัญหาด้านสุขภาพของผู้สูงอายุ พบว่า เพศอายุ เป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับปัญหาด้านสุขภาพ ทั้งนี้เพศหญิงมีปัญหาทางด้านสุขภาพมากกว่าเพศชายเพราะในเพศหญิงนี้มีการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกายเร็วกว่าเพศชาย และอายุ ผู้สูงอายุเมื่อมีอายุมากขึ้นก็เกิดความเสื่อมถอยและเสื่อมลงของร่างกาย เป็นผลทำให้โรคภัยต่างๆ เบียดเบียน ส่วนทางความต้องการด้านสุขภาพของผู้สูงอายุพบว่า อายุผู้ดูแลเป็นปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับความต้องการด้านผู้สูงอายุที่มีอายุมากขึ้นร่างกายเสื่อมของอวัยวะต่างๆ เกิดภาวะสมรรถภาพ

มนตรี ชมชื่น (2548) ผลการวิจัยสรุปว่าคู่มือการทอหลอดลายผ้าจากไทยวน จังหวัดราชบุรี เป็นคู่มือสำหรับครูนำไปใช้สำหรับจัดกิจกรรมการเรียนการสอนหลักสูตรท้องถิ่น ให้ทราบถึงลักษณะและการทอหลอดลาย อันเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ ค่านิยม รสนิยม ตลอดจนความเป็นมาของวัฒนธรรมสำคัญๆ ที่แสดงถึงเอกลักษณ์ของกลุ่มชนก่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ ตลอดจนเล็งเห็นคุณค่าของผ้าทอพื้นบ้านอันเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของชาติ ซึ่งเป็นแนวทางในการอนุรักษ์และฟื้นฟูศิลปะพื้นบ้านการทอผ้า

กมลวรรณ พัทธพรพิพัฒน์ (แนวทางในการพัฒนาศักยภาพการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นประเภทกระเป๋าจากเศษผ้าฝ้ายทอเหลือใช้ : กรณีศึกษาผ้าฝ้ายทอเหลือบ้านเฮี้ย อ.ปัว จังหวัดน่าน, 2558)

บทคัดย่อ : ชุมชนทอผ้าฝ้ายผ้าทอเหลือบ้านเฮี้ย อ.ปัว จังหวัดน่าน รวมกลุ่มกันเพื่อสืบทอดแนวความคิดจากวัฒนธรรมชุมชน โดยนำเอาภูมิปัญญาท้องถิ่นมาผสมผสานกับภูมิปัญญาสมัยใหม่ มีการผลิตผ้าทอเหลือที่มีลวดลายโบราณ ผสมผสานกับลวดลายประยุกต์แบบใหม่ ด้วยเทคนิคการทอเฉพาะทั้งการเกาะลวด และการยกดอก ซึ่งในการทอผ้าแต่ละผืนจะต้องใช้แรงงานและแรงใจในการทอผ้าและต้องใช้เวลาทอนาน

ร่วมสัปดาห์ โดยชุมชนได้นำผ้าทอไปประยุกต์เป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆ เพื่อจำหน่าย อาทิ เครื่องแต่งกายสำหรับสตรีและบุรุษ ส่วนเศษผ้าที่เหลือใช้จากกระบวนการตัดเย็บนั้น ทางชุมชนจึงนำไปทำเป็นตุ๊กตา ปลอกหมอน และผ้าคลุม แต่กระนั้นก็ยังคงเหลือเศษผ้าอยู่เป็นจำนวนมาก จึงเป็นที่มาของการวิจัยเรื่องแนวทางในการพัฒนาศักยภาพการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นประเภทกระเป๋าจากเศษผ้าฝ้ายทอเหลือใช้ กรณีศึกษาผ้าฝ้ายทอที่บ้านเฮี้ย อำเภอปัว จังหวัดน่าน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหาแนวทางในการสร้างมูลค่าเพิ่มด้วยการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นประเภทกระเป๋าจากเศษผ้าฝ้ายทอเหลือใช้จากกระบวนการตัดและเพื่อนำเสนอรูปแบบผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นประเภทกระเป๋าจากเศษผ้าฝ้ายทอเหลือใช้

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการลงพื้นที่เพื่อสำรวจชุมชนและเศษผ้า มีวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (Depth Interview) โดยสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัว (Face-to-Face-Interview) กับผู้นำและตัวแทนของชุมชน นักวิชาการและนักออกแบบทำการสอบถามกลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับความต้องการบริโภคผลิตภัณฑ์แฟชั่นประเภทกระเป๋าและทัศนคติเกี่ยวกับเศษผ้าทอ จากนั้นทำการออกแบบและผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์และให้ผู้เชี่ยวชาญทำการประเมินผล พบว่าเศษผ้ามีสีสันและขนาดที่หลากหลายสามารถวิเคราะห์จัดกลุ่มได้ 3 กลุ่ม ได้แก่ เศษผ้ารูปร่างสามเหลี่ยม สีเหลี่ยมจัตุรัสและสีเหลี่ยมผืนผ้า และจัดกลุ่มสีจัดจ้านและกลุ่มสีหม่น (Vivid Tone and Subdue Tone) เศษผ้ากลุ่มสีโทนอ่อนและกลุ่มสีอ่อนมาก (Pale Tone and Very Pale Ton) และเศษผ้ากลุ่มสีเข้มจัด (Dark Tone) ตามลำดับ

สำหรับผลการวิจัยพบว่าองค์ประกอบของแนวทางในการสร้างมูลค่าเพิ่มด้วยการออกแบบผลิตภัณฑ์แฟชั่นประเภทกระเป๋าจากเศษผ้าฝ้ายทอเหลือใช้ของชุมชนทอผ้าฝ้ายที่บ้านเฮี้ย อำเภอปัว จังหวัดน่าน มีดังนี้

1. การนำเศษผ้าไปใช้ในการออกแบบ มีการใช้เศษผ้าอย่างคุ้มค่าเหมาะสม โดยเน้นใช้ลวดลายของเศษผ้าที่โดดเด่นบ่งบอกถึงเอกลักษณ์ชุมชน เช่น ลายน้ำไหล ลายขอประแจ
2. การจับคู่สีและกำหนดร้อยละของสี จัดกลุ่มสีและกำหนดร้อยละปริมาณของสีผ้าในปริมาณที่เหมาะสม โดยคำนึงถึงภาพรวมเมื่อจำหน่ายผลิตภัณฑ์ ควรใช้สีที่มีค่ากลาง เช่น สีดำ หรือ สีน้ำตาลเป็นตัวเชื่อมสีของผลิตภัณฑ์ทั้งหมด
3. การออกแบบตกแต่งและงานประกอบ ทำการตกแต่งที่เหมาะสมกับศักยภาพเดิมที่มีของชุมชนได้แก่ การตกแต่งที่ประยุกต์ได้จากการตกแต่งด้วยการตัดเย็บเสื้อผ้า เช่น การตัดต่อเศษผ้าแนวทแยงการปักด้ายใหม่เพื่อเลียนแบบลายผ้าและการตีเกล็ดผ้า
4. รูปทรงและขนาดของกระเป๋า รูปทรงที่เหมาะสมที่สุด ได้แก่ กระเป๋าทรงถุง (Tote Bag) และกระเป๋าใส่ของ (Case Bag) ทรงสีเหลี่ยมเป็นทรงที่ไม่มี ความซับซ้อนในแม่แบบสามารถทำได้ง่ายสามารถขยายขนาดได้ มีความเหมาะสมกับความต้องการและการใช้ในชีวิตประจำวันของกลุ่มเป้าหมาย
5. วัสดุประกอบและวัสดุตกแต่ง ควรใช้วัสดุประกอบที่หาได้ง่ายในท้องถิ่นต้นทุนไม่สูง อาทิ ฝ้าย แคนवास สายผ้า ด้ายไหม เป็นต้น

จากองค์ประกอบข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้แนวทางในการออกแบบกระเป๋าทรงถุงผ้า (Tote Bag) ได้ 3 รูปแบบ ได้แก่

1. แนวคิด ผสม หรือ การติดต่อผสมผสานเศษผ้าทอ โดยใช้เศษผ้าหลากหลายรูปร่างมากที่สุดได้แก่ รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า รูปร่างสามเหลี่ยมและสี่เหลี่ยมขนาดเล็ก ใช้ศักยภาพของชุมชนทางด้านการตัดเย็บและตกแต่งเครื่องแต่งกายมาประยุกต์ ได้แก่ การตีเกล็ดผ้า การติดต่อแนวทแยง

2. แนวคิด ประกอบ หรือ การประกอบเศษผ้าทอกับวัสดุประกอบอื่น ได้แก่ ผ้าแคนวาส หรือการวางสายกระเป๋าเพื่อประกอบร่างของวัสดุต่างๆ เข้าด้วยกัน โดยเหมาะสมกับเศษผ้ารูปร่างสี่เหลี่ยมขนาดกลางและขนาดเล็ก และเศษผ้ารูปสามเหลี่ยม

3. แนวคิด เลียนลาย หรือ การสร้างลายตกแต่งเดินไหม หรือด้ายปักมือและตัดต่อและการเย็บด้วยการเลียนแบบลายของเศษผ้าเดิม ซึ่งเหมาะสมกับการใช้เศษผ้ารูปร่างสี่เหลี่ยมผืนผ้าขนาดใหญ่

ส่วนกระเป๋าใส่ของขนาดเล็ก (Case Bag) ใช้เศษผ้ารูปร่างสามเหลี่ยมและสี่เหลี่ยมขนาดเล็กตัดต่อแนวทแยงตามรูปแบบของแต่ละแนวคิด

การออกแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์เพื่อเป็นแนวทางที่เป็นรูปธรรมให้แก่ชุมชนนำไปประยุกต์เพื่อจำหน่าย การบริการวิชาการด้านการส่งเสริมให้ชุมชนทำความเข้าใจในการแยกและวิเคราะห์กลุ่มเศษผ้าและกระบวนการออกแบบ ส่งผลให้ชุมชนเกิดประสิทธิภาพในการเรียนรู้และเข้าใจสามารถพัฒนาศักยภาพในการออกแบบของชุมชนได้อย่างยั่งยืน



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งซึ่งนำผลการศึกษานั้นมาพัฒนาสู่การออกแบบ ในการดำเนินการวิจัยจึงมีขั้นตอน และวิธีการดำเนินงานเพื่อนำไปสู่ผลของการออกแบบ กระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

3.1 การศึกษาข้อมูลและเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

การเก็บรวบรวมข้อมูลแบ่งออกเป็น 2 ส่วน

3.1.1 ทำการศึกษาเก็บรวบรวมข้อมูล ภาคเอกสาร

ผู้วิจัยทำการศึกษารวบรวมข้อมูล ด้านเอกสาร ก่อนที่จะทำการสำรวจภาคสนาม ข้อมูลภาคเอกสาร ได้แก่ เอกสารข้อมูลทางราชการ วิทยานิพนธ์ วารสาร บทความหนังสือ ฯลฯ รวมไปถึงการค้นคว้าทางอินเทอร์เน็ต สื่อออนไลน์

3.1.2 ทำการศึกษารวบรวมข้อมูลพื้นที่ ที่ทำการศึกษา

1. สังเกตการณ์ โดยสังเกตรูปแบบผลิตภัณฑ์เดิม ผลิตภัณฑ์ไม้ตาลโตนด เพื่อรวบรวมข้อมูลด้านรูปแบบผลิตภัณฑ์เดิม ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย
2. สัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการในเขตพื้นที่ รูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุ สุขภาวะด้านร่างกายและด้านจิตใจโดยสนทนาสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยสนทนาในขอบเขตที่ระบุไว้ให้ได้ข้อมูลที่ตรงตามวัตถุประสงค์มากที่สุด
3. บันทึกข้อมูลภาพ รวบรวมเพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูลด้านออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ คุณค่าทางความงามเชิงศิลป์ เอกลักษณ์ท้องถิ่นเพื่อหาแนวทางการสร้างผลงาน คุณสมบัติของวัสดุต่างๆ ที่ทำผลิตภัณฑ์ เทคนิคกระบวนการสร้างรูป

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

3.1.1 แบบสัมภาษณ์ (Interviews) ผู้วิจัยได้ใช้แบบสัมภาษณ์ซึ่งเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลด้านรายละเอียดต่างๆ พฤติกรรมของผู้สูงอายุ รูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุ สุขภาวะด้านร่างกายและด้านจิตใจ

3.1.2 แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นแบบสอบถามเพื่อวัดระดับความพึงพอใจในเรื่องของรูปแบบ การใช้งาน ประโยชน์ใช้สอย

3.1.3 แบบสังเกต (Observation) เป็นเครื่องมือวิจัยที่ใช้การสังเกตรายละเอียดด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ นวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุของกลุ่มตัวอย่าง และเก็บรวบรวมในการทดลองปฏิบัติด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยใช้กล้องถ่ายภาพเพื่อบันทึกรายละเอียดขั้นตอนการออกแบบ

3.3 กลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยเรื่องการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งได้ ทำการศึกษารวบรวมข้อมูลจากกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เพื่อที่จะนำข้อมูลมาเป็นแนวทางในการศึกษาเพื่อให้ตรงกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มตัวอย่างไว้ดังนี้

3.3.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านการทอผ้าพื้นเมือง ผ้าจก

- กระบวนการทอ ลวดลายผ้า จำนวน 2 ท่าน
- ผู้สูงอายุ สถานสงเคราะห์คนชราบ้านนครปฐม องค์การบริหารส่วนจังหวัดนครปฐม จำนวน 5 ท่าน

3.3.2 การหาประสิทธิภาพด้านการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง

- ประชากร ได้แก่ จำนวนของประชาชนผู้สูงอายุ ที่สนใจนวัตกรรมผลิตภัณฑ์นวัตกรรมสำหรับผู้สูงอายุจากผ้าทอพื้นเมือง
- กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ จำนวนของประชาชนผู้สูงอายุ ที่สนใจนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากผ้าทอพื้นเมือง จำนวน 20 คน (สุ่มแบบเจาะจง)

3.3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. แบบสัมภาษณ์ (Interviews) ผู้วิจัยได้ใช้แบบสัมภาษณ์ซึ่งเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลด้านรายละเอียดต่างๆ พฤติกรรมของผู้สูงอายุ รูปแบบการดำเนินชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุ สุขภาวะด้านร่างกายและด้านจิตใจ
2. แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นแบบสอบถามเพื่อวัดระดับความพึงพอใจในเรื่องของรูปแบบ การใช้งานประโยชน์ใช้สอย
3. แบบสังเกต (Observation) เป็นเครื่องมือวิจัยที่ใช้การสังเกตรายละเอียดด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ นวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ ของกลุ่มตัวอย่างและเก็บรวบรวมในการทดลองปฏิบัติด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ โดยใช้กล้องถ่ายภาพเพื่อบันทึกรายละเอียดขั้นตอนการออกแบบ

3.4 วิเคราะห์และสรุปข้อมูล

การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง ผู้วิจัยได้กระบวนกรวิเคราะห์จากชุดข้อมูลที่ได้ทำการศึกษา และรวบรวมข้อมูลจากการลงพื้นที่ แหล่งความรู้ต่างๆ จากกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่าง โดยมีขั้นตอนในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

3.4.1 วิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของเนื้อหา

ในส่วนของเนื้อหาจะทำการวิเคราะห์ข้อมูลโดยทำการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับเอกสารที่เกี่ยวข้องกับขั้นตอนกระบวนการ ประเภทของผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์

วิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของวิธีการ

ผู้วิจัยวิเคราะห์และศึกษาเรื่อง ผลิตภัณฑ์ของผู้สูงอายุ ผลิตภัณฑ์อุปกรณ์ช่วยเหลือสำหรับผู้สูงอายุ ด้านสุขภาพของผู้สูงอายุ จากข้อมูลเอกสาร งานวิจัย เว็บไซต์ที่เกี่ยวข้อง โดยทำการวิเคราะห์ข้อมูลผ่านเครื่องมือในการทำงานวิจัย จากแบบสอบถาม แบบสังเกต แบบสัมภาษณ์แล้วนำผลสรุปมาเป็นแนวทางในการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ พัฒนารูปแบบต่อไป

3.5 สถิติที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยทำการรวบรวมข้อมูลจากแบบทดสอบความพึงพอใจโดยใช้สถิติร้อยละและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวมข้อมูล โดยการหาค่าร้อยละจากจำนวนของกลุ่มตัวอย่างและผู้เชี่ยวชาญที่ได้ทดลองออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง โดยกำหนดรายละเอียดดังนี้

- i. เพศ อายุ นำข้อมูลที่ได้มาประมวลผลหาค่าความถี่ (Frequency) และในส่วนของอายุนำมาหาค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) เพื่อนำข้อมูลที่ได้มาจำแนก
- ii. การแบ่งการทดสอบในแต่ละด้าน และนำมาสรุปรวมกัน โดยนำข้อมูลที่ได้มาประมวลผลเพื่อหาค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) โดยแบ่งค่าระดับดังนี้

4.50 - 5.00 หมายถึง ระดับมากที่สุด

3.50 - 4.49 หมายถึง ระดับมาก

2.50 - 3.49 หมายถึง ระดับปานกลาง

1.50 - 2.49 หมายถึง ระดับน้อย

1.00 - 1.49 หมายถึง ระดับน้อยมาก

แบบสอบถามในส่วนของข้อมูลความคิดเห็นเพิ่มเติมและข้อเสนอแนะของผู้ตอบแบบประเมินโดยเป็นคำถามปลายเปิด (Open-Ended) เพื่อใช้เป็นแนวทางแก้ไขปรับปรุงต่อไป

แบบสอบถามปลายปิด สอบถามความคิดเห็นของผู้บริโภคที่มีต่อผลิตภัณฑ์ต้นแบบเพื่อวัดระดับความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปโดยใช้ค่าสถิติดังต่อไปนี้

1. ค่าความถี่ และค่าร้อยละ
2. ค่าเฉลี่ย (Mean)
3. ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

บทที่ 4

ผลการศึกษาและการวิเคราะห์ข้อมูล

การดำเนินงานวิจัยเรื่อง การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง ซึ่งนำผลการศึกษานั้นมาพัฒนาสู่การออกแบบ โดยดำเนินการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ ทั้งหมด 12 รูปแบบ จากนั้นทำการสอบถามผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ และนำไปจัดทำผลิตภัณฑ์ต้นแบบ และสอบถามความคิดเห็นของผู้สูงอายุที่มีผลต่อผลิตภัณฑ์ต้นแบบจากกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 22 คน โดยวิธีการเลือกแบบสุ่มแบบเจาะจง ในการวิเคราะห์ข้อมูล แบ่งออกเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ค่าสถิติข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง โดยหาค่าร้อยละ

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ค่าความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง

ส่วนที่ 3 การแสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้น

การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง ทั้งหมด 12 รูปแบบ หลักของการออกแบบในด้านของรูปแบบผู้วิจัยทำการออกแบบทำการวิเคราะห์ข้อมูล 2 ด้าน คือ

1. ด้านพฤติกรรมการดำเนินชีวิตของผู้สูงอายุ
2. ด้านการใช้ประโยชน์จากเศษผ้าทอพื้นเมืองที่เหลือจากการตัดเย็บ

4.1.1 ด้านพฤติกรรมการดำเนินชีวิตของผู้สูงอายุ

จากการสัมภาษณ์ด้านพฤติกรรมการดำเนินชีวิตของผู้สูงอายุการวิเคราะห์ข้อมูลในด้านพฤติกรรมการดำเนินชีวิตเป็นข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้สูงอายุในด้านสุขภาพร่างกาย การดำเนินชีวิตซึ่งเป็นข้อมูลไปสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ ดังนี้

1. ลักษณะการดำเนินชีวิตประจำวัน

การดำเนินชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุ มีการปฏิบัติกิจวัตรประจำวันเหมือนกันทุกวันโดยใช้เล็กๆ น้อยๆ รูปแบบชีวิตเป็นแบบที่เรียบง่าย การใช้ชีวิตแบบระมัดระวัง มีการพักผ่อนที่เพียงพอและทำงานอดิเรกเล็กๆ น้อยๆ รับประทานอาหารที่ดีต่อสุขภาพ มีการออกกำลังกายแบบง่ายๆ ในบางเวลาที่ร่างกายมีความอ่อนล้า

2. ปัญหาด้านสุขภาพในการดำเนินชีวิตของผู้สูงอายุ

ผู้สูงอายุจะมีปัญหาด้านสุขภาพ เนื่องจากความชราภาพเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ เมื่อมีอายุมากขึ้นสภาพร่างกายและระบบการทำงานของระบบต่างๆ ในร่างกายจะเสื่อมถอยลงไป ทำให้ผู้สูงอายุต้องพึ่งพาคนอื่นและต้องการความช่วยเหลือดูแลมากขึ้น

2.1 ผู้สูงอายุส่วนใหญ่จะมีปัญหาด้านกล้ามเนื้อในส่วนต่างๆ ของร่างกาย มีอาการปวดต่างๆ เช่น ปวดกล้ามเนื้อที่ต้นคอ ปวดปลายนิ้ว ปวดข้อมือ ปวดหลัง เป็นอาการที่ไม่รุนแรงแต่เป็นอาการที่ผู้สูงอายุต้องเจอในชีวิตประจำวัน จึงทำให้รู้สึกหงุดหงิด รำคาญ เกิดอาการเมื่อยล้า

2.2 ผู้สูงอายุส่วนใหญ่มีการออกกำลังกายบ้างเล็กน้อย โดยการขยับเนื้อตัวไปมาในส่วนที่ปวดหรือเมื่อยล้า

2.3 ด้านสุขภาพมีความเข้าใจในสุขภาพตนเอง จึงมีการดูแลตัวเองบ้างพอสมควร หลีกเลี่ยงสิ่งทำให้สุขภาพตัวเองแย่

3. ปัจจัยเสริมที่มีผลต่อคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ

การรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ย่อยง่าย ประเภทปลาเนื้ออ่อนที่ย่อยง่าย มีผักผลไม้ ฝืนบ้านในทุกมื้อ การดูแลสุขภาพของตนเอง

4. ผลิตภัณฑ์ที่มีความต้องการและความจำเป็นในชีวิตประจำวันของผู้สูงอายุ

ในการดำเนินชีวิตของผู้สูงอายุ ผลิตภัณฑ์ที่มีความสำคัญที่จะช่วยให้ผู้สูงอายุสามารถใช้ชีวิตด้วยตัวเองได้ง่ายและปลอดภัยขึ้น โดยแบ่งเป็นแต่ละประเภทดังนี้

4.1 เครื่องแต่งกาย เสื้อผ้า ถุงเท้า ฯลฯ เสื้อผ้าจำเป็นต้องเหมาะสมกับลักษณะทางกายภาพ เนื่องจากร่างกายผู้สูงอายุมีการเปลี่ยนแปลง ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ขั้นพื้นฐานในการดำรงชีวิต

4.2 ผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพ ผู้สูงอายุให้ความสำคัญกับการรักษาสุขภาพ เป็นอย่างมากเพื่อให้ร่างกายแข็งแรง เช่น ผลิตภัณฑ์อาหารเสริมต่อร่างกายในส่วนต่างๆ

4.3 อุปกรณ์ช่วยในการดำรงชีวิต เช่น ไม้เท้า แวนตา เป็นอุปกรณ์ที่สามารถช่วยให้ผู้สูงอายุใช้ชีวิตได้สะดวกโดยการไม่ต้องพึ่งพาคูคณอื่น สามารถทำอะไรได้ด้วยตัวเอง

4.4 อุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเพิ่มความสะดวกในการเคลื่อนไหว เช่น รถเข็น อุปกรณ์ช่วยการลุกนั่ง การเดิน การพักผ่อน

4.5 อุปกรณ์ช่วยฟื้นฟูสุขภาพร่างกายในส่วนต่างๆ เช่น เครื่องช่วยออกกำลังกาย อุปกรณ์บริหารกล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ของร่างกายผู้สูงอายุ

4.1.2 ด้านการใช้ประโยชน์จากเศษผ้าทอพื้นเมืองที่เหลือจากการตัดเย็บ

การนำเศษผ้าทอพื้นเมืองที่เหลือจากการตัดเย็บ ซึ่งเศษผ้าที่เหลือจะมีขนาดที่แตกต่างกัน สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ เศษผ้าส่วนใหญ่ที่เหลือจากกระบวนการตัดเย็บ ช่างที่ตัดเย็บจะเก็บไว้เป็นอย่างดี เพื่อนำมาใช้ประโยชน์ทางด้านอื่นๆ เศษผ้าจะมีขนาดที่แตกต่างกัน เป็นการทอด้วยมือ และมีการทอ

และจกฉายผ้าที่เป็นเอกลักษณ์ท้องถิ่น ผ้าที่มีลายจกจะมีคุณค่ามาก เพราะเป็นงานที่ต้องทำกับมือและใช้ความพยายามและความสามารถในการต้องฝึกฝน จนเกิดความชำนาญ ผ้าที่เหลือจากการตัดเย็บจึงสามารถนำมาใช้ประโยชน์ทางการตกแต่งผลิตภัณฑ์ได้อีกทางหนึ่ง

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้านผลิตภัณฑ์

การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง ทั้งหมด 12 รูปแบบ หลักของการออกแบบในด้านของรูปแบบผู้วิจัย มีแนวความคิดในการออกแบบ คือ

4.2.1 แนวความคิดในด้านรูปแบบ

- ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน รูปแบบในการออกแบบผลิตภัณฑ์ มีแนวคิดในเรื่องของการดูแลสุขภาพผู้สูงอายุ รูปแบบจึงทำการออกแบบให้มีลักษณะที่สามารถช่วยบริหารร่างกายส่วนต่างๆของผู้สูงอายุ ได้ตลอดเวลาเมื่อมีการใช้งานผลิตภัณฑ์

- ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบที่สวยงาม ความแปลกใหม่
- ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบแนวความคิดสร้างสรรค์
- ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบเทคนิคการนำเศษผ้ามาใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสมและคุ้มค่า



4.2.2 แนวความคิดในด้านความงาม

- แนวคิดเพื่อสืบทอดภูมิปัญญาวัฒนธรรมท้องถิ่น ซึ่งเป็นจุดเด่นที่สามารถทำให้ผลิตภัณฑ์สามารถสร้างภาพลักษณ์ให้เป็นที่จดจำ สำหรับผู้บริโภคหรือผู้สูงอายุ สร้างจุดเด่นให้กับผลิตภัณฑ์ด้วยเทคนิคการนำเศษผ้ามาทำลูกกลมแนวนามาเย็บต่อกันให้เป็นรูปทรงผลิตภัณฑ์

- ผลิตภัณฑ์มีความสวยงาม ด้านสีสันทัดเลือกเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งที่มีกลุ่มสีที่ใกล้เคียงกัน สีสันทัดเลือกเศษผ้าทอเป็นกลุ่มสีที่ไม่ฉูดฉาด



4.2.3 แนวความคิดในด้านการใช้งาน

- ผลิตภัณฑ์สามารถบริหารร่างกายด้านสุขภาพต่อผู้สูงอายุได้ทุกช่วงขณะที่ใช้งานในตัวผลิตภัณฑ์ และสามารถพบพาได้ เพื่อใช้ประโยชน์ได้หลายๆด้าน
- ผลิตภัณฑ์มีความสะดวกสบายในการใช้งาน การหยิบจับผลิตภัณฑ์สะดวกต่อผู้สูงอายุ
- ผลิตภัณฑ์มีความปลอดภัยต่อการใช้งาน ในขณะที่ใช้งานผู้สูงอายุจะได้รับความปลอดภัยไม่เป็นอันตราย
- เทคนิคในการใช้เศษผ้า เศษผ้าส่วนใหญ่ที่เหลือจะเป็นผ้าที่มีหลายขนาด มีทั้งผ้าพื้น และมีลาย การนำมาใช้ต้องสามารถใช้ประโยชน์ได้สูงสุด และสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการช่วยเหลือด้านสุขภาพ ร่างกาย

ตาราง 4.1 องค์ประกอบในการออกแบบ

แบบที่	ผลงาน	องค์ประกอบในการออกแบบ
1	<p data-bbox="411 360 639 398">ปลอกผ้าคลุมไม้เท้า</p>  <p data-bbox="651 801 1023 840">ปลอกผ้าใส่ไม้เท้า สำหรับผู้สูงอายุ</p> 	<p data-bbox="1082 360 1166 398">เทคนิค</p> <p data-bbox="1082 412 1415 734">การนำเศษผ้าทอพื้นเมืองมาใช้ทำผลิตภัณฑ์ผ้าคลุมไม้เท้าสำหรับผู้สูงอายุ เพื่อเป็นการใช้งานไม้เท้าที่สวยงามขึ้น และยืดอายุการใช้งานของไม้เท้าได้ยาวนานขึ้น</p> <p data-bbox="1082 748 1166 786">รูปแบบ</p> <p data-bbox="1082 799 1415 958">ลักษณะผลิตภัณฑ์รูปแบบถุงปลอกผ้าสามารถถอดและปรับเปลี่ยนได้</p> <p data-bbox="1082 972 1134 1010">วัสดุ</p> <p data-bbox="1082 1023 1415 1122">เศษผ้าทอพื้นเมือง ขนาดกว้าง 20 ซม. ยาว 100 ซม.</p>

ตาราง 4.1 (ต่อ)

แบบที่	ผลงาน	องค์ประกอบในการออกแบบ
2	<p data-bbox="406 347 518 392">เก้าอี้โยก</p>  <p data-bbox="526 795 933 840">กระบวนการสร้างต้นแบบเก้าอี้โยก</p>	<p data-bbox="1077 358 1173 392">เทคนิค</p> <p data-bbox="1077 414 1415 683">การนำเส้นหวายทำเก้าอี้โยก โดยเทคนิคนำเส้นหวายมาขดเป็นวงกลมและนำมาวางตามจังหวะของรูปแบบที่วางไว้เพื่อสร้างความสวยงามในการผลิต</p> <p data-bbox="1077 694 1173 728">รูปแบบ</p> <p data-bbox="1077 750 1415 907">เก้าอี้โยกมีรูปแบบของการใช้งานที่สามารถนอนเพื่อการพักผ่อน</p>
	 <p data-bbox="726 1288 1013 1332">เก้าอี้โยก สำหรับผู้สูงอายุ</p>	<p data-bbox="1077 918 1141 952">วัสดุ</p> <p data-bbox="1077 974 1415 1075">เส้นหวายธรรมชาติ ขนาดเส้นใหญ่</p>
		

ตาราง 4.1 (ต่อ)

แบบที่	ผลงาน	องค์ประกอบในการออกแบบ
		

ตาราง 4.1 (ต่อ)

แบบที่	ผลงาน	องค์ประกอบในการออกแบบ
3	<p data-bbox="411 360 705 398">เบาะรองนอนบนเก้าอี้โยก</p>  <p data-bbox="608 813 1034 853">เบาะรองนอนเก้าอี้โยก สำหรับผู้สูงอายุ</p>  	<p data-bbox="1082 367 1166 398">เทคนิค</p> <p data-bbox="1082 421 1406 734">การนำเศษผ้ามาใช้ทำผลิตภัณฑ์เบาะรองนอนบนเก้าอี้โยก เพื่อสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุ เพื่อเป็นการสร้างพื้นผิวที่ไม่เรียบมีลักษณะโค้งและนูนตามลักษณะของรูปกลม</p>  <p data-bbox="1082 931 1166 963">รูปแบบ</p> <p data-bbox="1082 985 1406 1357">ลักษณะผลิตภัณฑ์มีรูปแบบเป็นเบาะรองนอนบนเก้าอี้โยกทำการออกแบบรูปทรงที่สอดคล้องกันกับเก้าอี้โยกสามารถถอดเก็บได้ ประโยชน์เพื่อการผ่อนคลายกล้ามเนื้อส่วนหลังของผู้สูงอายุ</p> <p data-bbox="1082 1379 1134 1411">วัสดุ</p> <p data-bbox="1082 1433 1406 1518">เศษผ้าทอพื้นเมือง ทำเป็นวงกลม ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 10 ซม.</p> 

ตาราง 4.1 (ต่อ)

แบบที่	ผลงาน	องค์ประกอบในการออกแบบ
4	<p data-bbox="411 353 518 403">เก้าอี้สตุล</p>  <p data-bbox="502 772 965 817">ภาพกระบวนการสร้างต้นแบบเก้าอี้สตุล</p>  <p data-bbox="726 1265 1021 1310">เก้าอี้สตุล สำหรับผู้สูงอายุ</p> 	<p data-bbox="1077 369 1173 403">เทคนิค</p> <p data-bbox="1077 414 1404 683">การนำเส้นหวายทำเก้าอี้สตุล โดยเทคนิคนำเส้นหวายมาขดเป็นวงกลมและนำมาวางตามจังหวะของรูปแบบที่วางไว้เพื่อสร้างความสวยงามในการผลิต</p> <p data-bbox="1077 705 1173 739">รูปแบบ</p> <p data-bbox="1077 750 1404 907">เก้าอี้สตุลมีรูปแบบของการใช้งานที่สามารถนั่งเพื่อการพักผ่อน</p> <p data-bbox="1077 929 1141 963">วัสดุ</p> <p data-bbox="1077 974 1404 1075">เส้นหวายธรรมชาติ ขนาดเส้นใหญ่</p>

ตาราง 4.1 (ต่อ)

แบบที่	ผลงาน	องค์ประกอบในการออกแบบ
5	เบาะรองนั่งบนเก้าอี้สตูล	<p>เทคนิค</p> <p>การนำเศษผ้ามาใช้ทำผลิตภัณฑ์เบาะรองนั่งบนเก้าอี้สตูลเพื่อสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุ เพื่อเป็นการสร้างพื้นที่ที่ไม่เรียบ มีลักษณะโค้งและนูนตามลักษณะของรูปกลม</p>
		
		<p>รูปแบบ</p> <p>ลักษณะผลิตภัณฑ์มีรูปแบบเป็นเบาะรองนอนบนเก้าอี้โยก ทำการออกแบบรูปทรงที่สอดรับกันกับเก้าอี้สตูลสามารถถอดเก็บได้ ประโยชน์เพื่อการผ่อนคลายกล้ามเนื้อส่วนสะโพกของผู้สูงอายุ</p>
		<p>วัสดุ</p> <p>เศษผ้าทอพื้นเมือง ทำเป็นวงกลม ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง</p>
		

ตาราง 4.1 (ต่อ)

แบบที่	ผลงาน	องค์ประกอบในการออกแบบ
--------	-------	-----------------------

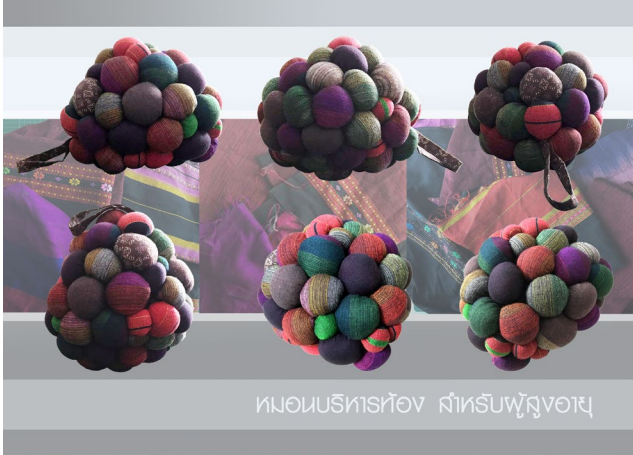



เบาะรองนั่งบนเก้าอี้สตูล



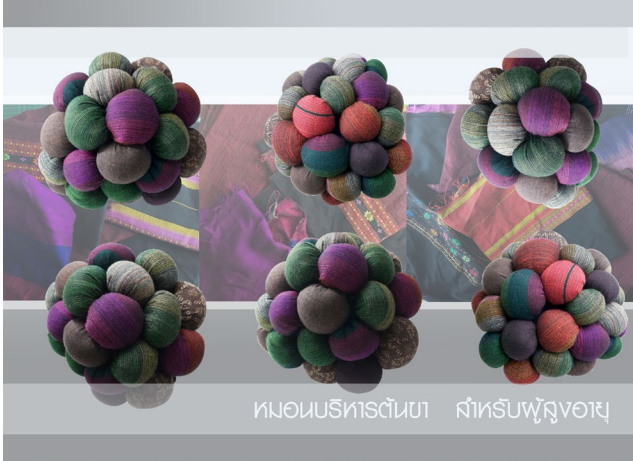




ตาราง 4.1 (ต่อ)

แบบที่	ผลงาน	องค์ประกอบในการออกแบบ
6	เบาะรองนอน	<p>เทคนิค</p> <p>การนำเศษผ้ามาใช้ทำผลิตภัณฑ์เบาะรองนอนเพื่อสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุ เพื่อเป็นการสร้างพื้นผิวที่ไม่เรียบมีลักษณะโค้งและนุ่มตามลักษณะของรูปกลม</p>
		
		<p>รูปแบบ</p> <p>ลักษณะผลิตภัณฑ์มีรูปแบบเป็นเบาะรองนอนเพื่อการผ่อนคลายกล้ามเนื้อส่วนหลังและส่วนสะโพก ของผู้สูงอายุ</p>
		<p>วัสดุ</p> <p>เศษผ้าทอพื้นเมือง ทำเป็นวงกลม ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 10 ซม.</p>
		

ตาราง 4.1 (ต่อ)

แบบที่	ผลงาน	องค์ประกอบในการออกแบบ
7	หมอนบริหารท้อง	<p>เทคนิค</p> <p>การนำเศษผ้ามาใช้ทำผลิตภัณฑ์หมอนบริหารกล้ามเนื้อส่วนหน้าท้อง เพื่อสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุ เป็นการสร้างพื้นผิวที่ไม่เรียบมีลักษณะโค้งและนูนตามลักษณะของรูปกลม</p>
		
		<p>รูปแบบ</p> <p>ลักษณะผลิตภัณฑ์มีรูปแบบเป็นหมอนบริหารกล้ามเนื้อส่วนท้อง วิธีการนำหมอนไปกดลงบนหน้าท้องเพื่อการผ่อนคลายกล้ามเนื้อของผู้สูงอายุ</p>
		<p>วัสดุ</p> <p>เศษผ้าทอพื้นเมือง ทำเป็นวงกลม ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 10 ซม.</p>
		

ตาราง 4.1 (ต่อ)

แบบที่	ผลงาน	องค์ประกอบในการออกแบบ
8	หมอนบริหารต้นขา	<p>เทคนิค</p> <p>การนำเศษผ้าทอพื้นเมืองมาใช้ทำผลิตภัณฑ์หมอนบริหารต้นขาเพื่อสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุ เพื่อเป็นการสร้างพื้นผิวที่ไม่เรียบมีลักษณะโค้งและนูนตามลักษณะของรูปกลม</p>
		
		<p>รูปแบบ</p> <p>ลักษณะผลิตภัณฑ์มีรูปแบบเป็นหมอนบริหารบริหารต้นขาเพื่อการผ่อนคลายกล้ามเนื้อส่วนต้นขาของผู้สูงอายุ</p>
		<p>วัสดุ</p> <p>เศษผ้าทอพื้นเมือง ทำเป็นวงกลม ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 10 ซม.</p>
		

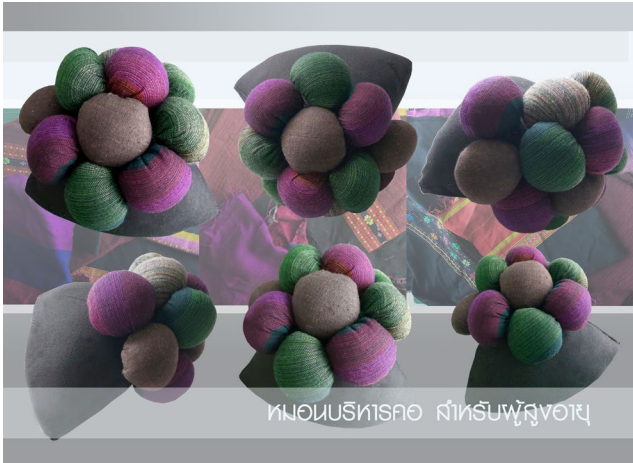



ตาราง 4.1 (ต่อ)

แบบที่	ผลงาน	องค์ประกอบในการออกแบบ
9	หมอนบริหารหลัง	<p>เทคนิค</p> <p>การนำเศษผ้าทอพื้นเมืองมาใช้ทำผลิตภัณฑ์หมอนบริหารหลังเพื่อสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุเพื่อเป็นการสร้างพื้นผิวที่ไม่เรียบมีลักษณะโค้งและนูนตามลักษณะของรูปกลม</p>
		
		<p>รูปแบบ</p> <p>ลักษณะผลิตภัณฑ์มีรูปแบบเป็นหมอนบริหารและนวดหลังเพื่อการผ่อนคลายกล้ามเนื้อส่วนหลังของผู้สูงอายุ</p>
		<p>วัสดุ</p> <p>เศษผ้าทอพื้นเมือง ทำเป็นวงกลม ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 10 ซม.</p>
		

ตาราง 4.1 (ต่อ)

แบบที่	ผลงาน	องค์ประกอบในการออกแบบ
10 หมอนบริหารนิ้วมือ		<p>เทคนิค</p> <p>การนำเศษผ้าทอพื้นเมืองมาใช้ทำผลิตภัณฑ์หมอนบริหารนิ้วมือ เพื่อสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุ เพื่อเป็นการสร้างพื้นผิวที่ไม่เรียบมีลักษณะโค้งและนูนตามลักษณะของรูปกลม</p>
		 <p>รูปแบบ</p> <p>ลักษณะผลิตภัณฑ์มีรูปแบบเป็นหมอนบริหารนิ้วมือเป็นการบริหารนิ้วมือของผู้สูงอายุ</p> <p>วัสดุ</p> <p>เศษผ้าทอพื้นเมือง ทำเป็นวงกลม ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 8 ซม.</p> 

ตาราง 4.1 (ต่อ)

แบบที่	ผลงาน	องค์ประกอบในการออกแบบ
11 หมอนบริหารคอ		<p>เทคนิค</p> <p>การนำเศษผ้ามาใช้ทำผลิตภัณฑ์หมอนบริหารคอ เพื่อสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุ เป็นการสร้างพื้นผิวที่ไม่เรียบมีลักษณะโค้งและนูนตามลักษณะของรูปกลม</p>
		
		<p>รูปแบบ</p> <p>ลักษณะผลิตภัณฑ์มีรูปแบบเป็นหมอนบริหารกล้ามเนื้อลักษณะผลิตภัณฑ์มีรูปแบบเป็นหมอนบริหารกล้ามเนื้อต้นคอวิธีการนำหมอนไปกดลงบนต้นคอเพื่อการผ่อนคลายกล้ามเนื้อของผู้สูงอายุ</p>
		<p>วัสดุ</p> <p>เศษผ้าทอพื้นเมือง ทำเป็นวงกลม ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 10 ซม.</p>
		

ตารางที่ 4.1 (ต่อ)

แบบที่	ผลงาน	องค์ประกอบในการออกแบบ
12 หมอนบริหารต้นคอ		<p>เทคนิค</p> <p>การนำเศษผ้ามาใช้ทำผลิตภัณฑ์หมอนบริหารต้นคอเพื่อสุขภาพสำหรับผู้สูงอายุ เทคนิคการสร้างรูปทรงกลมให้เป็นการสร้างพื้นผิวที่ไม่เรียบมีลักษณะโค้งและนูนตามลักษณะของรูปกลม</p>
		 <p>รูปแบบ</p> <p>ลักษณะผลิตภัณฑ์มีรูปแบบเป็นหมอนบริหารต้นคอเพื่อการผ่อนคลายกล้ามเนื้อส่วนต้นคอของผู้สูงอายุ</p> <p>วัสดุ</p> <p>เศษผ้าทอพื้นเมือง ทำเป็นวงกลม ขนาดเส้นผ่าศูนย์กลาง 10 ซม.</p> 

4.3 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลคุณลักษณะประชากรของกลุ่มตัวอย่าง

ตามแบบสอบถาม ตอนที่ 1 ซึ่งเป็นข้อมูลเกี่ยวกับ เพศ อายุ และระดับการศึกษา ดังผลปรากฏตามตารางที่ 4.2 - 4.4

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถาม จำนวนของผู้ตอบแบบสอบถามความคิดเห็นที่มีผลต่อการออกแบบและพัฒนาผลงานการออกแบบ โดยแสดงเป็นค่าร้อยละ (%) ของข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง ดังแสดงในตารางที่ 4.2 ดังนี้

ตารางที่ 4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มตัวอย่าง

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
หญิง	12	60.00
ชาย	10	40.00
รวม	22	100.00

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 60.00 และเพศชาย คิดเป็นร้อยละ 40.00

ตารางที่ 4.3 ค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
60 - 69 ปี	12	60.00
70 - 79 ปี	10	40.00
80 ปีขึ้นไป	-	-
รวม	22	100.00

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ ระดับอายุ 60-69 ปี จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 60.00

ตารางที่ 4.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลแสดงค่าร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามระดับการศึกษา

อายุ	จำนวน (คน)	ร้อยละ (%)
ต่ำกว่าปริญญาตรี	15	68.18
ปริญญาตรี/ หรือเทียบเท่า	7	31.82
สูงกว่าปริญญาตรี	-	-
รวม	22	100.00

จากตารางที่ 4.3 พบว่า ผู้ตอบแบบประเมินส่วนใหญ่ ระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 68.18

4.4 ผลการประเมินระดับความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง

ตารางที่ 4.5 แสดงผลค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความพึงพอใจที่มีต่อนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง ทั้ง 12 รูปแบบ

ประเด็นการประเมิน	นวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง		
	ค่าเฉลี่ย (Mean)	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Std.Deviation)	ระดับความพึงพอใจ
ด้านรูปแบบ			
1. ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน	4.72	0.44	มากที่สุด
2. ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบที่สวยงาม แปลกใหม่	4.90	0.28	มากที่สุด
3. ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบแนวความคิดสร้างสรรค์	4.36	0.82	มาก
4. ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบเทคนิคการนำเศษผ้ามาใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม	4.68	0.46	มากที่สุด
รวม	4.66	0.50	มากที่สุด
ด้านความงาม			
5. ผลิตภัณฑ์สามารถสร้างภาพลักษณ์ให้เป็นที่จดจำ	4.54	0.65	มากที่สุด
6. ผลิตภัณฑ์ได้สร้างจุดเด่นให้กับผลิตภัณฑ์	4.72	0.61	มากที่สุด
7. ผลิตภัณฑ์มีความสวยงาม ด้านสีสันทัน	4.59	0.65	มากที่สุด
8. ผลิตภัณฑ์มีความงามตามประเภทของผลิตภัณฑ์ต่างๆ	4.63	0.48	มากที่สุด
รวม	4.62	0.59	มากที่สุด
ด้านการใช้งาน			
9. ผลิตภัณฑ์สามารถช่วยเหลือด้านสุขภาพต่อผู้สูงอายุ	4.13	0.75	มาก
10. ผลิตภัณฑ์มีความสะดวกสบายในการใช้งาน	4.18	0.77	มากที่สุด
11. ผลิตภัณฑ์มีความปลอดภัยต่อการใช้งาน	4.63	0.87	มาก
12. เทคนิคในการใช้เศษผ้า สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการช่วยเหลือด้านสุขภาพ	4.04	0.87	มากที่สุด
รวม	4.25	0.81	มาก
เฉลี่ยรวม	4.51	0.63	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.5 พบว่า ด้านรูปแบบ มีค่าเฉลี่ย 4.66 ด้านความงาม มีค่าเฉลี่ย 4.62 ด้านการใช้งาน มีค่าเฉลี่ย 4.25 รวมทั้ง 3 ด้าน มีค่าเฉลี่ย 4.51 ซึ่งอยู่ในระดับมากที่สุด

4.5 ผลจากข้อเสนอแนะ

มีรายละเอียดดังนี้

1. เป็นประโยชน์มากในเรื่องของการใช้เศษวัสดุนำมาสร้างให้เกิดประโยชน์ในการช่วยส่งเสริมสุขภาพร่างกาย และเกิดคุณค่าความสวยงาม
2. รูปแบบผลิตภัณฑ์จากเศษผ้าสามารถสร้างรูปแบบได้มากกว่านี้ ควรมีการพัฒนารูปแบบต่อไปเพื่อเป็นประโยชน์ทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ และกลุ่มชุมชน
3. การใช้เศษผ้าทอมือเหลือทิ้ง นำมาสร้างให้เกิดคุณค่าได้ และการออกแบบต้นแบบผลิตภัณฑ์ความทนทานเป็นแนวทางที่เป็นรูปธรรมให้แก่ชุมชนนำไปประยุกต์เพื่อจัดหน่าย สามารถสร้างรายได้ให้แก่ชุมชนต่อไปได้
4. การนำเศษผ้ามาใช้เป็นประโยชน์มากเพราะเศษผ้าทอมือเป็นเศษผ้าที่มีค่า เพราะทำจากมือไม่ได้ผลิตจากเครื่องจักร เลยต้องใช้เวลาในการทอ ราคาผ้าที่ขายจึงมีราคาแพง เมื่อนำไปตัดเย็บเสื้อผ้าแล้ว จะมีส่วนที่เหลือทิ้งจึงทำให้เกิดคุณค่าในการนำเศษผ้ามาใช้

บทที่ 5

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยโดยได้กำหนดวัตถุประสงค์ ขอบเขตของการค้นคว้า และวิธีการดำเนินการวิจัยสามารถสรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะดังนี้

1. เพื่อออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งจากการตัดเย็บที่สามารถช่วยเหลือและส่งเสริมด้านสุขภาพในการดำเนินชีวิต
2. เพื่อสร้างแนวทางผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งจากการตัดเย็บที่มีความเป็นเอกลักษณ์สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มเชิงพาณิชย์

5.1 สรุปผลการศึกษา

การวิจัยเรื่องการออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งซึ่งนำผลศึกษานั้นมาพัฒนาสู่การออกแบบ การออกแบบผลิตภัณฑ์ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลตามจุดประสงค์ โดยทำการศึกษาพฤติกรรมชีวิตของผู้สูงอายุจากการดูแลสุขภาพตนเอง ผลิตภัณฑ์นี้จะช่วยในการดูแล บริหารร่างกายด้านต่างๆ ได้ ในด้านการออกแบบพัฒนาสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่สามารถช่วยผู้สูงอายุส่งเสริมด้านการดูแลสุขภาพ โดยใช้กรอบแนวคิดในการออกแบบ จำนวน 3 ด้านคือ ด้านรูปแบบ ด้านความงาม ด้านการใช้งาน ซึ่งสรุปสู่แนวทางการออกแบบได้ดังนี้

5.1.1 ผลการประเมินความพึงพอใจโดยนำเอานวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง ทดลองใช้กับผู้สูงอายุ จำนวน 22 คน ในด้านรูปแบบ ด้านความงาม ด้านหน้าที่การใช้พบว่าผู้สูงอายุมีความพึงพอใจกับนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.51 อยู่ในระดับมากที่สุด มีรายละเอียดในแต่ละด้านที่ทำการประเมินดังนี้

ด้านรูปแบบ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.66 อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด สรุปผลิตภัณฑ์มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบที่แปลกใหม่ ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบแนวความคิดสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบเทคนิคการนำเศษผ้ามาใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม

ด้านความงาม มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.62 อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด สรุปผลิตภัณฑ์สามารถสร้างภาพลักษณ์ให้เป็นที่จดจำ ผลิตภัณฑ์ได้สร้างจุดเด่นให้กับผลิตภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์มีความสวยงาม ด้านสีสรร ผลิตภัณฑ์มีความงามตามประเภทของผลิตภัณฑ์ต่างๆ

ด้านการใช้งาน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.25 อยู่ในระดับความพึงพอใจมาก สรุปผลิตภัณฑ์สามารถช่วยเหลือด้านสุขภาพต่อผู้สูงอายุ ผลิตภัณฑ์ที่มีความสะดวกสบายในการใช้งาน ผลิตภัณฑ์ที่มีความปลอดภัยต่อการใช้งาน เทคนิคในการใช้เศษผ้าสามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการช่วยเหลือด้านสุขภาพ

5.1.2 การสร้างแนวทางผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งจากการตัดเย็บที่มีความเป็นเอกลักษณ์สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มเชิงพาณิชย์

1. การสร้างรูปแบบต้องเป็นลักษณะเฉพาะสำหรับผู้สูงอายุที่ช่วยในการดูแล บริหารร่างกายด้านต่างๆ จึงเกิดเทคนิคการสร้างรูปแบบที่เป็นลักษณะลูกกลมเพื่อให้มีพื้นผิว (Texture) สัมผัสที่สามารถบริหารกล้ามเนื้อของผู้สูงอายุ

2. การนำเศษผ้าทอพื้นเมืองนำมาใช้ในการออกแบบ มีการใช้เศษผ้าได้อย่างคุ้มค่าเหมาะสมโดยเน้นเทคนิคการทำลูกกลมๆ เล็ก-ใหญ่ มีความต่างกันตามลักษณะของเศษผ้าที่เหลือจากการตัดเย็บ

3. การเน้นลวดลาย สีเส้นของเศษผ้าเพื่อสร้างความโดดเด่น บ่งบอกถึงความเป็นเอกลักษณ์ของผ้าทอพื้นเมือง

ผลิตภัณฑ์จากเศษผ้าทอพื้นเมืองรูปแบบต่างๆเป็นการออกแบบเพื่อเป็นแนวทางนำไปประยุกต์การผลิตเพื่อจำหน่าย ซึ่งจะส่งผลให้ชุมชนมีการเรียนรู้ในด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับผู้สูงอายุ ส่งผลให้ชุมชนสามารถพัฒนาศักยภาพของชุมชน ด้านผลิตภัณฑ์ชุมชนและผลิตภัณฑ์ผู้สูงอายุให้เกิดการสร้างเอกลักษณ์ การผลิตสินค้าในท้องถิ่น เป็นกระบวนการสร้างองค์ความรู้และต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่นให้เกิดประโยชน์

5.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัย

ผู้สูงอายุที่มีปัญหาด้านสุขภาพ ในด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สามารถช่วยเหลือและส่งเสริมด้านสุขภาพในการดำเนินชีวิต ผู้วิจัยยังสามารถหาแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ในแนวทางอื่นได้ โดยอาจเป็นการออกแบบในรูปแบบที่ง่าย ๆ ขั้นตอนในการผลิตไม่ซับซ้อน แต่สามารถส่งเสริมด้านสุขภาพในการดำเนินชีวิตที่ดี

หลักการออกแบบต้องคำนึงถึงการใช้งานที่สามารถให้ประสิทธิผลต่อผู้สูงอายุ เน้นในเรื่องของการฝึกบริหารกล้ามเนื้อส่วนต่างๆไปในตัว เช่น ระหว่างการพักผ่อนก็สามารถนำผลิตภัณฑ์มาใช้บริหารกล้ามเนื้อได้ สามารถใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

การพัฒนาผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุ มีความจำเป็นมากให้มีรูปแบบที่แตกต่างกัน ผลิตภัณฑ์อำนวยความสะดวกในชีวิตของผู้สูงอายุก็มีความสำคัญ ถ้ามีการพัฒนาเรื่องของการใช้ประโยชน์จากเศษผ้าก็สามารถนำไปพัฒนาต่อได้อีก เพราะผลิตภัณฑ์ส่วนใหญ่จะเป็นเครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน ผลิตภัณฑ์ไม่ยุ่งยาก เป็นประโยชน์ต่อชุมชนได้อีก

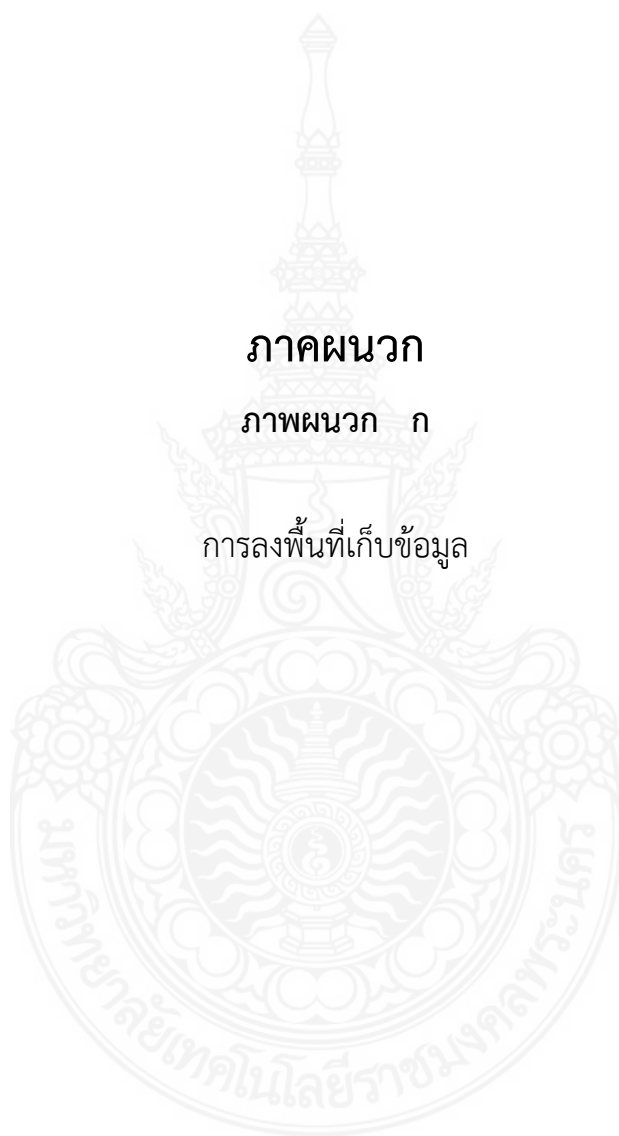
บรรณานุกรม

- กิตติวงศ์ สาสวด. (2560). ปัจจัยที่ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุในจังหวัดภาคตะวันออก. **วารสารชุมชนวิจัย**. 11, 2 (พฤษภาคม - สิงหาคม)
- นภาพรณ์ หะวานนท์ และ อีรวลัย วรรณโทย. (2552). **ทิศทางใหม่ของการพัฒนาการอยู่อาศัยสำหรับผู้สูงอายุในสังคมไทย.**
- บังอร ธรรมศิริ. (2549). **ครอบครัวกับการดูแลผู้สูงอายุ. วารสารการเวก. ฉบับนิตยสารการวันเจ้าฟ้าวิชาการ. คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์.**
- ปิยภรณ์ เลาบุตร. (2557). **คุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุในชุมชนหมู่ 7 ตำบลพลูตาหลวง อำเภอสัตหีบ จังหวัดชลบุรี. สาขาวิชาการบริหารทั่วไป. วิทยาลัยการบริหารรัฐกิจ มหาวิทยาลัยบูรพา.**
- มาตรการขับเคลื่อนระเบียบวาระแห่งชาติ เรื่อง สังคมสูงอายุ (ฉบับปรับปรุง). (2561).** กรมกิจการผู้สูงอายุ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์. บริษัทอมรินทร์พริ้นติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน), กรุงเทพมหานคร.
- มาลินี วงษ์สิทธิ์. (2535). **ทัศนคติเกี่ยวกับผู้สูงอายุของคนหนุ่มสาวไทย. สถาบันประชากรศาสตร์. เยลโล่การพิมพ์, กรุงเทพมหานคร.**
- สมศักดิ์ ศรีสันติสุข. (2539). **สังคมวิทยาภาวะสูงอายุ : ความเป็นจริงและการคาดการณ์ในสังคมไทย. โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.**
- World Health Organization. (1997). **Programme on Mental Health. WHOQOL Measuring Quality of Life. Geneva, WHO.**

ภาคผนวก

ภาพผนวก ก

การลงพื้นที่เก็บข้อมูล











ภาพผนวก ข

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย





แบบสัมภาษณ์(ผู้สูงอายุ)

เรื่อง

การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง
Design Product Innovation for the Elder from Remnant fabric
Local woven to create value and increase commercial value

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

โดย

นางสาวยุวดี

พรธรรางค์

นายอาณัฐ

ศิริพิชญ์ตระกูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งจากการตัดเย็บที่สามารถช่วยเหลือและส่งเสริมด้านสุขภาพในการดำเนินชีวิต
2. เพื่อสร้างแนวทางผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งจากการตัดเย็บที่มีความเป็นเอกลักษณ์สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มเชิงพาณิชย์

แบบสัมภาษณ์

โครงการวิจัย เรื่อง การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง
Design Product Innovation for the Elder from Remnant fabric Local woven to create
value and increase commercial value

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อ.....นามสกุล.....

2. อายุ
.....

3. เพศ
.....

4. เชื้อชาติ..... สัญชาติ.....

ตอนที่ 2 ข้อมูลพฤติกรรมของผู้สูงอายุ

1. ประวัติพฤติกรรมของผู้สูงอายุ

1.1 ลักษณะการดำเนินชีวิตประจำวัน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

1.2 ปัญหาด้านสุขภาพในการดำเนินชีวิตของผู้สูงอายุ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

1.3 ปัจจัยเสริมที่มีผลต่อคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

1.4 ผลกระทบที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ลงชื่อ

(.....)

ขอขอบพระคุณท่านที่ให้ความร่วมมือในการทำวิจัยครั้งนี้



แบบสัมภาษณ์ (ผู้เชี่ยวชาญ)

เรื่อง

การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง
Design Product Innovation for the Elder from Remnant fabric Local
woven to create value and increase commercial value

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

โดย

นางสาวยุวดี

พรธาราพงศ์

นายอาณัฐ

ศิริพิชญ์ตระกูล

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์

1. เพื่อออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งจากการตัดเย็บที่สามารถช่วยเหลือและส่งเสริมด้านสุขภาพในการดำเนินชีวิต
2. เพื่อสร้างแนวทางผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งจากการตัดเย็บที่มีความเป็นเอกลักษณ์สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มเชิงพาณิชย์

แบบสัมภาษณ์ ผู้เชี่ยวชาญ

โครงการวิจัย เรื่อง การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง
Design Product Innovation for the Elder from Remnant fabric Local
woven to create value and increase commercial value

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

- 1.ชื่อ.....นามสกุล.....
- 2.อายุ.....
- 3.เพศ.....
- 4.เชื้อชาติ.....สัญชาติ.....
- 5.อาชีพหลัก.....

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการทอผ้าพื้นเมือง

2.1. ประวัติในการผลิตผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง

2.1.1 ความเป็นมาในการผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2.1.2 อาชีพการผลิตผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง มีความเปลี่ยนแปลงมากน้อยอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2.1.3 ในปัจจุบันมีกี่บ้านที่ทำการผลิตผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง

2.1.4 ผลกระทบที่ได้จากการทอผ้าทอพื้นเมือง

2.1.5 ด้านการตลาดเป็นอย่างไร

2.1.6 ด้านแนวทางการพัฒนารูปแบบผ้าทอพื้นเมือง

2.1.7 มีแนวทางการพัฒนาด้านการตลาดเป็นอย่างไร

2.3. ขั้นตอนกระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์ผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง

2.3.1 วัตถุดิบและกระบวนการผลิตผ้าทอพื้นเมือง

.....

.....

.....

.....

.....

2.3.2 อุปกรณ์ผลิตผ้าทอพื้นเมือง

.....

.....

.....

.....

.....

2.4. รูปแบบผลิตภัณฑ์ผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง

2.4.1 การผลิตผลิตภัณฑ์ผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งที่มีรูปแบบ

.....

.....

.....

.....

.....

2.4.2 กระบวนการผลิตผลิตภัณฑ์ผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้งที่รูปแบบ

.....

.....

.....

.....

.....

2.4. จุดเด่นของผลิตภัณฑ์ผ้าทอพื้นเมืองเป็นอย่างไร

.....

.....

.....

.....

2.5. การผลิตผลิตภัณฑ์ผ้าทอพื้นเมือง เป็นผลิตภัณฑ์ของใช้มีกี่แบบ

.....

.....

.....

.....

.....

ผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ลงชื่อ

(.....)

ขอขอบพระคุณท่านที่ให้ความร่วมมือในการทำวิจัยครั้งนี้





แบบประเมินความพึงพอใจ

โครงการวิจัย เรื่อง การออกแบบนวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง
Design Product Innovation for the Elder from Remnant fabric Local
woven to create value and increase commercial value

คำชี้แจง

แบบประเมินชุดนี้ เป็นแบบประเมินเพื่อใช้ในการทดสอบความพึงพอใจในการออกแบบนวัตกรรม
ผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง ด้านรูปแบบ ด้านความงาม ด้านการใช้งาน
จึงแบ่งขั้นตอนในการประเมินดังนี้

- ตอนที่ 1 สถานะภาพทั่วไป
- ตอนที่ 2 ความคิดเห็นเกี่ยวกับการออกแบบ
- ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

แบบประเมินชุดนี้เป็นแบบประเมินความพึงพอใจ ด้านรูปแบบ ด้านความงาม ด้านการใช้งาน
ซึ่งเป็นโครงการวิจัย งบประมาณรายจ่ายประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2563

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

คณะผู้วิจัยใคร่ขอขอบคุณทุกท่านที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ในการทดสอบความพึงพอใจ ด้าน
รูปแบบ ด้านความงาม ด้านการใช้งาน ดังกล่าวมา ณ โอกาสนี้

คณะผู้วิจัย

ตอนที่ 1 ข้อมูลสถานะภาพของผู้ตอบ

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย X ในช่อง ที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

1. เพศ ชาย หญิง
2. อายุ 60-69 ปี 70-79 ปี 80 ปี ขึ้นไป
3. ระดับการศึกษา
 - ต่ำกว่าปริญญาตรี ปริญญาตรี/หรือเทียบเท่า
 - สูงกว่าปริญญาตรี

ตอนที่ 2 แบบประเมินความพึงพอใจด้านด้านรูปแบบ ด้านความงาม ด้านการใช้งาน ของผลิตภัณฑ์
นวัตกรรมผลิตภัณฑ์สำหรับผู้สูงอายุจากเศษผ้าทอพื้นเมืองเหลือทิ้ง

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย/ในช่องของรูปแบบ โดยความคิดเห็นของท่าน ใช้เกณฑ์พิจารณาดังนี้
ระดับความคิดเห็น

- | | | | |
|-------|---|--------|-------------------------|
| ระดับ | 5 | ได้แก่ | มีความพึงพอใจมากที่สุด |
| ระดับ | 4 | ได้แก่ | มีความพึงพอใจมาก |
| ระดับ | 3 | ได้แก่ | มีความพึงพอใจปานกลาง |
| ระดับ | 2 | ได้แก่ | มีความพึงพอใจน้อย |
| ระดับ | 1 | ได้แก่ | มีความพึงพอใจน้อยที่สุด |

ประเด็นการประเมิน		ระดับความพึงพอใจ				
		5 มาก ที่สุด	4 มาก	3 ปาน กลาง	2 น้อย	1 น้อย ที่สุด
ลำดับ	ด้านรูปแบบ					
1.	ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตน					
2.	ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบที่สวยงาม แปลกใหม่					
3.	ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบแนวความคิดสร้างสรรค์					
4.	ผลิตภัณฑ์มีรูปแบบเทคนิคการนำเศษผ้ามาใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม					
	ด้านความงาม					
5.	ผลิตภัณฑ์สามารถสร้างภาพลักษณ์ให้เป็นที่จดจำ					
6.	ผลิตภัณฑ์ได้สร้างจุดเด่นให้กับผลิตภัณฑ์					
7.	ผลิตภัณฑ์มีความสวยงาม ด้านสีสันทัน					
8.	ผลิตภัณฑ์มีความงามตามประเภทของผลิตภัณฑ์ต่างๆ					
	ด้านการใช้งาน					
9.	ผลิตภัณฑ์สามารถช่วยเหลือด้านสุขภาพต่อผู้สูงอายุ					
10.	ผลิตภัณฑ์มีความสะดวกสบายในการใช้งาน					
11.	ผลิตภัณฑ์มีความปลอดภัยต่อการใช้งาน					
12.	เทคนิคในการใช้เศษผ้า สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการช่วยเหลือด้านสุขภาพ					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะและเพิ่มเติม

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณที่ให้ความร่วมมือ

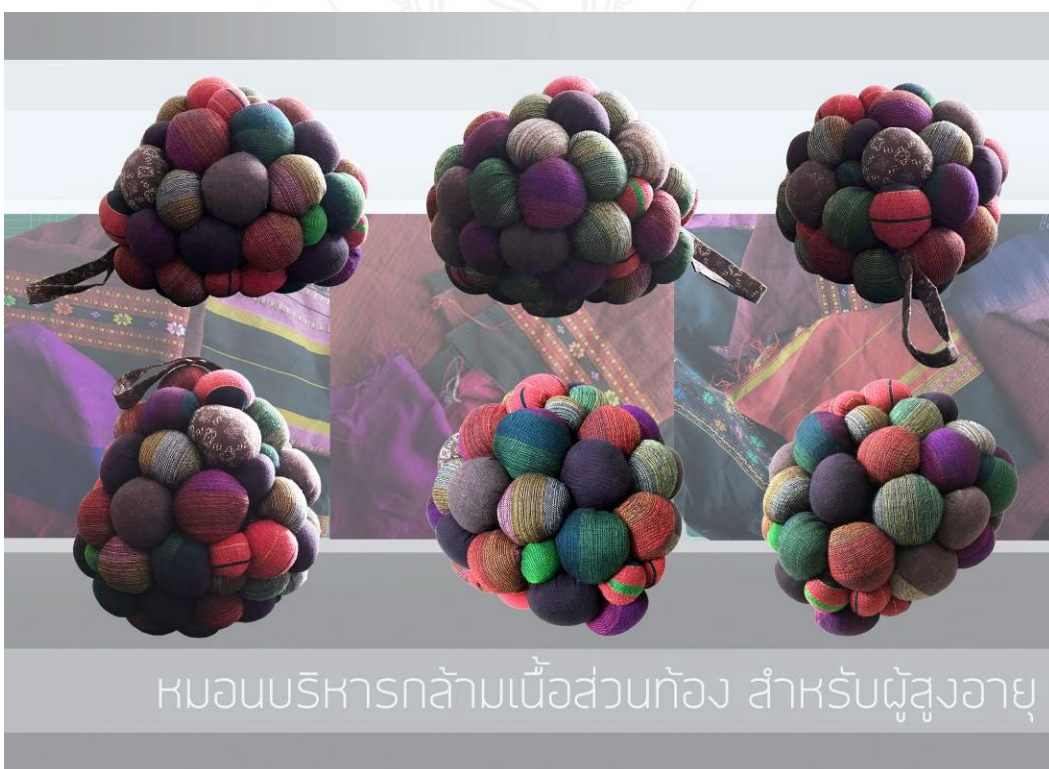
คณะผู้วิจัย

ภาคผนวก ค
ภาพผลงานการออกแบบ





ปลอกผ้าใส่ไม้เท้า สำหรับผู้สูงอายุ



หมอนบริหารกล้ามเนื้อส่วนท้อง สำหรับผู้สูงอายุ







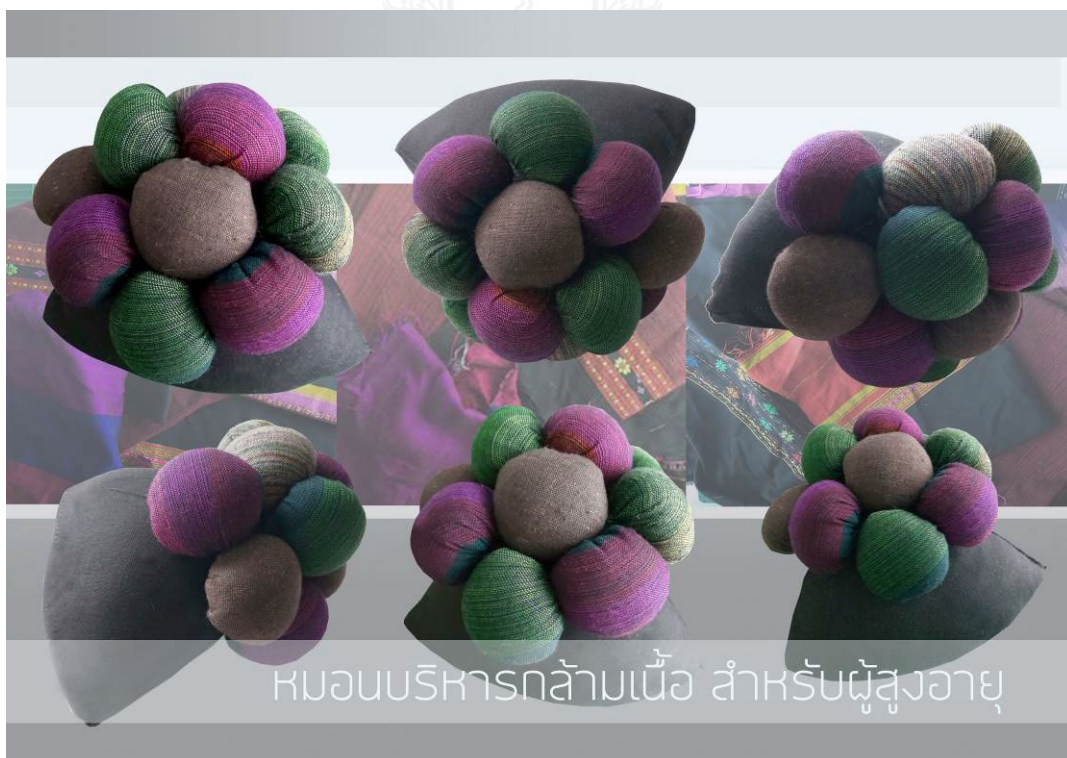




เบาะรองนอนเก้าอี้โยก สำหรับผู้สูงอายุ



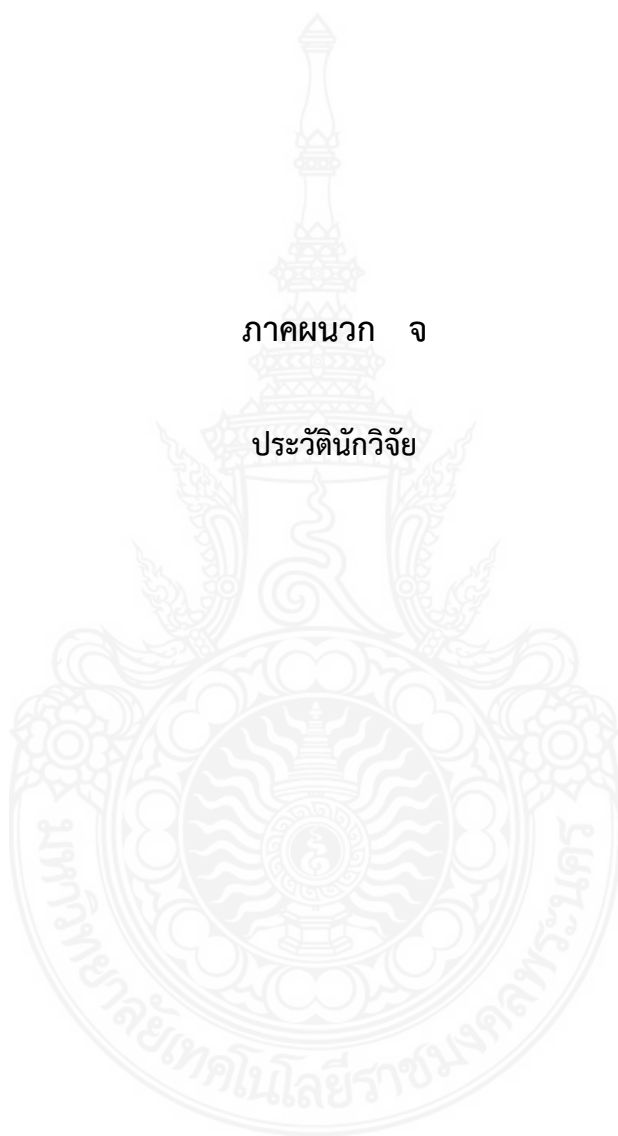
เบาะรองนั่ง สำหรับผู้สูงอายุ





ภาคผนวก จ

ประวัตินักวิจัย



ประวัติย่อผู้วิจัย

1. ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย) นางสาวยุวดี พงธาราพงศ์
ชื่อ - นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) Miss Yuvadee Phontharaphong
2. เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน 3 1022 009■■■■■■■■■■
3. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์ (พนักงานมหาวิทยาลัย)
4. หน่วยงานและสถานที่อยู่ที่ติดต่อได้สะดวก พร้อมหมายเลขโทรศัพท์ โทรสาร และไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail)

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

168 ถนนศรีอยุธยา แขวงวชิระพยาบาล เขตดุสิต กรุงเทพมหานคร 10300

โทรศัพท์ 0-2282-8531-2 , 0-2282-9231-4 ต่อ 4201,4202 โทรสาร 02-282-2384

e - Mail : sbsculpture@hotmail.co.th

5. ประวัติการศึกษา

2549 ศ.ม. ประยุกต์ศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศิลปากร

2542 ศ.บ. จิตกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

6. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ (แตกต่างจากวุฒิการศึกษา) ระบุสาขาวิชาการ

สาขาวิชาประวัติศาสตร์ศิลปะ สาขาวิชาศิลปศึกษา สาขาออกแบบผลิตภัณฑ์

7. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัยทั้งภายในและภายนอกประเทศ โดยระบุสถานภาพในการทำการวิจัยว่าเป็นผู้อำนวยการแผนงานวิจัย หัวหน้าโครงการวิจัย หรือผู้ร่วมวิจัยในแต่ละข้อเสนอการวิจัย

7.1 ผู้อำนวยการแผนงานวิจัย : -

7.2 หัวหน้าโครงการวิจัย :

- โครงการออกแบบสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทาง

อารมณ์สำหรับเด็กพิการทางสมอง ปี 2553

- โครงการออกแบบชุดอุปกรณ์การระบายสีเพื่อส่งเสริมพัฒนาการและ

ช่วยฝึกสมาธิสำหรับเด็กสมาธิสั้น ปี 2554

- ศึกษากระบวนการและรูปแบบของสื่อเพื่อพัฒนาสู่การ ออกแบบเฟอร์นิเจอร์แนวศิลปะ

ไทยร่วมสมัย ปี 2555

- การศึกษาวิเคราะห์รูปแบบเครื่องจักสานสู่การสร้างสรรค์เป็นงาน

ประติมากรรมตกแต่งบ้านโดยใช้ประโยชน์จากกากกาแฟเหลือทิ้ง ปี 2556

-การศึกษาและพัฒนาอุปกรณ์ช่วยฝึกคลานเพื่อฝึกพัฒนาการทางการเคลื่อนไหวสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกายและสุขภาพ ปี 2556

- การออกแบบรูปทรงแม่แบบเครื่องจักสานผักตบชวาสู่ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ แนวคิดเอกลักษณ์ท้องถิ่น ปี 2560

- การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้านจากจักสานเชือกมัดฟางแนวทางผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์วัฒนธรรมท้องถิ่น ปี 2561

- การออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ตกแต่งผนังบ้านจากเศษผ้าไหมเหลือทิ้ง ปี 2561

7.3 งานวิจัยที่ทำเสร็จแล้ว :

- โครงการออกแบบสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์สำหรับเด็กพิการทางสมอง ปี 2553

- โครงการออกแบบชุดอุปกรณ์การระบายสีเพื่อส่งเสริมพัฒนาการและช่วยฝึกสมาธิสำหรับเด็กสมาธิสั้น ปี 2554

- ศึกษากระบวนการและรูปแบบของเสื่อกกเพื่อพัฒนาสู่การ ออกแบบเฟอร์นิเจอร์แนวศิลปะไทยร่วมสมัย ปี 2555

- การศึกษาวิเคราะห์รูปแบบเครื่องจักสานสู่การสร้างสรรค์เป็นงานประติมากรรมตกแต่งบ้านโดยใช้ประโยชน์จากกากกาแฟเหลือทิ้ง ปี 2556

- การศึกษาและพัฒนาอุปกรณ์ช่วยฝึกคลานเพื่อฝึกพัฒนาการทางการเคลื่อนไหวสำหรับเด็กที่มีความบกพร่องทางร่างกายและสุขภาพ ปี 2556

- การออกแบบรูปทรงแม่แบบเครื่องจักสานผักตบชวาสู่ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ แนวคิดเอกลักษณ์ท้องถิ่น ปี 2560

- การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้านจากจักสานเชือกมัดฟางแนวทางผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์วัฒนธรรมท้องถิ่น ปี 2561

- การออกแบบผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ตกแต่งผนังบ้านจากเศษผ้าไหมเหลือทิ้ง ปี 2561

7.4 งานวิจัยที่กำลังทำ

ประวัติผู้วิจัย

1. ชื่อ - นามสกุล (ภาษาไทย) นายอาณัติ ศิริพิชญ์ตระกูล
ชื่อ - นามสกุล (ภาษาอังกฤษ) Mr.Arnut Siripithakul
2. เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน 3 1001 0066 XXXXXXXXXX
3. ตำแหน่งปัจจุบัน อาจารย์ (พนักงานมหาวิทยาลัย)
4. หน่วยงานและสถานที่ติดต่อได้สะดวก พร้อมหมายเลขโทรศัพท์ โทรสาร และไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail)

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
168 ถ.ศรีอยุธยา เขตดุสิต กรุงเทพฯ 10300
โทรศัพท์ 0-2282-8531-2 , 0-2282-9231-4 ต่อ 4201,4202 โทรสาร 02-282-2384
e-Mail : arnut_kmitl@yahoo.com

5. ประวัติการศึกษา

ค.อ.บ.(ศิลปอุตสาหกรรม) สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง
ค.อ.ม.(เทคโนโลยีผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม)สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหาร ลาดกระบัง

6. สาขาวิชาการที่มีความชำนาญพิเศษ (แตกต่างจากวุฒิการศึกษา) ระบุสาขาวิชาการ
สาขาวิชาการ เทคโนโลยีสารสนเทศและนิเทศศาสตร์

กลุ่มวิชา วิทยาการคอมพิวเตอร์

7. ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการบริหารงานวิจัยทั้งภายในและภายนอกประเทศ โดยระบุสถานภาพ
ในการทำการวิจัยว่าเป็นผู้อำนวยการแผนงานวิจัย หัวหน้าโครงการวิจัย หรือผู้ร่วมวิจัยในแต่ละ
ผลงานวิจัย

7.1 ผู้อำนวยการแผนงานวิจัย : -

7.2 หัวหน้าโครงการวิจัย : -

- โครงการออกแบบและพัฒนาเฟอร์นิเจอร์ของตกแต่งบ้านจากวัสดุหญ้าแฝกสำหรับ
บ้านพักอาศัยขนาดกลาง ปี2554

- ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากกากกล้วยเพื่อส่งเสริมอาชีพในจังหวัดปัตตานี
ปี2555

- ศึกษาและพัฒนาของตกแต่งบ้านจากกระบวนการผลิตทรงนกหัวจุกกลุ่มหัตถกรรม
และแกะสลักไม้บ้านปากน้ำ จังหวัดปัตตานี ปี 2555

- การศึกษากระบวนการและรูปแบบผ้าทอไทยพวนเพื่อพัฒนาและ ออกแบบ
เฟอร์นิเจอร์และของตกแต่งบ้านแนวคิดศิลปะไทยร่วมสมัย ปี 2558

- การใช้ประโยชน์วัสดุจากหญ้าแฝกกับการออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่น
ทางภาคกลางสู่แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ปี 2558

7.3 งานวิจัยที่ทำเสร็จแล้ว :

- โครงการออกแบบและพัฒนาเฟอร์นิเจอร์ของตกแต่งบ้านจากวัสดุหญ้าแฝกสำหรับบ้านพักอาศัยขนาดกลาง ปี 2554
- ออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์จากกากกล้วยเพื่อส่งเสริมอาชีพในจังหวัดปัตตานี ปี 2555
- ศึกษาและพัฒนาของตกแต่งบ้านจากกระบวนการผลิตทรงนกหัวจุกกลุ่มหัตถกรรมและแกะสลักไม้บ้านปากน้ำ จังหวัดปัตตานี ปี 2555
- การศึกษากระบวนการและรูปแบบผ้าทอไทยพวนเพื่อพัฒนาและ ออกแบบเฟอร์นิเจอร์และของตกแต่งบ้านแนวคิดศิลปะไทยร่วมสมัย ปี 2558
- การใช้ประโยชน์วัสดุจากหญ้าแฝกกับการออกแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่นทางภาคกลางสู่แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ปี 2558

7.4 งานวิจัยที่กำลังทำ

