

การสำรวจความต้องการของอุตสาหกรรมออกแบบในประเทศไทยใน พ.ศ. 2568 และ
แนวทางการพัฒนาหลักสูตรสำหรับบุคลากรด้านการออกแบบนอกระบบอุดมศึกษา
A Survey of Design Industry Demands in Thailand in 2025 and Guidelines
for Curriculum Development for Design Personnel Outside
the Higher Education System

ธนธร กิตติกานต์* ศรัณยา เสี่ยงอารมณ

ศูนย์เชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านการออกแบบเพื่อสังคม ภาควิชาการออกแบบอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รับบทความ 25/11/2568

แก้ไขบทความ 09/01/2569

ยอมรับบทความ 16/01/2569

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการจ้างที่ปรึกษาศึกษาแนวทางการพัฒนาหลักสูตร OFOS ด้านการออกแบบ

ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (CEA) สำนักนายกรัฐมนตรี

Thanathorn Kittikant, Saranya Siangarom

Center of Excellence in Social Design, Department of Industrial Design, Faculty of Architecture

Chulalongkorn University

thanathorn.k@chula.ac.th, saranya.s@chula.ac.th

*ผู้ประพันธ์บรรณกิจ

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสำรวจและวิเคราะห์ความต้องการของอุตสาหกรรมออกแบบไทย เพื่อนำมาพัฒนาโครงสร้างเนื้อหาหลักสูตรสำหรับบุคลากรด้านการออกแบบนอกระบบอุดมศึกษา การวิจัยใช้ข้อมูลปฐมภูมิจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ให้ข้อมูลสำคัญ 2 กลุ่ม คือกลุ่มหน่วยงานผู้กำหนดนโยบายด้านอุตสาหกรรมออกแบบและกลุ่มเครือข่ายสถาบันการศึกษาในส่วนภูมิภาค โดยมุ่งเน้นการสำรวจความพร้อมในการพัฒนาหลักสูตรและการจัดทำธนาคารหน่วยกิต จากการวิจัยพบว่า อุตสาหกรรมออกแบบไทยกำลังเผชิญกับปัญหาการขาดแคลนบุคลากรคุณภาพที่มีทักษะตรงตามความต้องการของตลาด โดยเฉพาะองค์ความรู้ด้าน UX/UI การออกแบบประสบการณ์และการผลิตเนื้อหาดิจิทัลที่กำลังเป็นที่ต้องการสูง บัณฑิตจำนวนมากยังขาดทักษะเชิงปฏิบัติ การเข้าใจบริบททางเศรษฐกิจ วัฒนธรรมและแรงจูงใจในการประกอบอาชีพ ดังนั้นจึงมีข้อเสนอแนะให้เกิดการพัฒนาทักษะ ทั้งทักษะเชิงเทคนิคและทักษะเสริม เช่น การสื่อสารข้ามวัฒนธรรมและการคิดเชิงผู้ประกอบการ มีการบูรณาการเรียนรู้งานจริงร่วมกับทั้งภาคชุมชนและภาคธุรกิจ ทั้งนี้ กลุ่มเป้าหมายของหลักสูตรควรครอบคลุม 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ ผู้ที่ไม่มีพื้นฐานการออกแบบ นักออกแบบที่ต้องการการเพิ่มพูนและทบทวนทักษะความรู้และกลุ่มผู้ใช้งานออกแบบ ผลวิเคราะห์ด้วยแนวทางการตัดสินใจแบบพิจารณาหลายเกณฑ์ (MDCM) ยังแสดงให้เห็นว่า เนื้อหาหลักสูตรที่ได้รับความสำคัญสูงสุดคือ หลักสูตรที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเพื่อความยั่งยืนและสังคม การประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาและเนื้อหาท้องถิ่น และกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ รองลงมาคือ เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการออกแบบ การบริหารจัดการและผู้ประกอบการ และการเรียนรู้จากกรณีศึกษาและแรงบันดาลใจ อันสะท้อนถึงความต้องการของภาคอุตสาหกรรมและความเร่งด่วนของยุทธศาสตร์การพัฒนาเศรษฐกิจของชาติทั้งในระยะสั้นและในระยะยาว

คำสำคัญ: อุตสาหกรรมออกแบบ หลักสูตรด้านการออกแบบ ซอฟต์แวร์

Abstract

This research aimed to analyze the demands of the Thai design industry to inform the development of a flexible, non-formal curriculum structure and content under the national "One Family One Soft Power (OFOS)" initiative. The study employed a qualitative methodology, gathering primary data through in-depth interviews with two key stakeholder groups: representatives from 15 design policy agencies (focusing on SWOT analysis and human resource needs) and members of a regional educational network (four major universities), who assessed institutional readiness and the feasibility of a Credit Bank system.

Findings revealed a significant talent shortage and a critical misalignment between educational outputs and market needs. While sectors like UX/UI, Experience Design, and Digital Content are growing rapidly, graduates often lack essential practical skills, socio-cultural contextual understanding, and entrepreneurial motivation. Recommendations emphasized a pedagogical shift toward Hybrid Learning and Work-integrated Learning (WIL) that actively engages local communities and businesses. Crucially, the target audience must be flexible, encompassing the designer-to-be, professional designers, and design entrepreneurs.

A Multi-Criteria Decision-Making (MDCM) analysis was used to prioritize content based on strategic urgency. The highest-ranked modules were Design for Sustainability and Society, Application of Local Wisdom and Content, and Design Law and Ethics. These findings underscore the need for an agile, contextually rich curriculum that integrates cultural assets and promotes ethical awareness, thereby fostering a resilient and highly skilled workforce that aligns with Thailand's long-term creative economy strategy.

Keywords: *design industry, design curriculum, soft power*

ที่มาและความสำคัญ

ปัจจุบันอุตสาหกรรมการออกแบบของประเทศไทยอยู่ภายใต้การกำกับดูแลของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy Agency: CEA) ซึ่งก่อตั้งขึ้นในปีพ.ศ. 2561 องค์กรดังกล่าวดูแลอุตสาหกรรมการออกแบบทั้งสิ้น 8 ประเภท ได้แก่ การออกแบบอุตสาหกรรม การออกแบบสถาปัตยกรรมภายใน การออกแบบภูมิสถาปัตยกรรม การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม การออกแบบกราฟิก การออกแบบแอนิเมชันและคอมพิวเตอร์กราฟิก การออกแบบนิทรรศการและการจัดแสดง และการออกแบบบริการ ข้อมูลการสำรวจของศูนย์ข้อมูลเปิดด้านสร้างสรรค์ (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2567) ระบุว่า ในปีพ.ศ. 2565 อุตสาหกรรมการออกแบบของไทยทั้ง 8 ประเภทมีมูลค่าทางเศรษฐกิจรวมทั้งสิ้น 105,537 ล้านบาท โดยมีแรงงานในภาคอุตสาหกรรมออกแบบถึง 112,014 คน ซึ่งรายได้เฉลี่ยต่อเดือนของแรงงานในสาขาดังกล่าวอยู่ในระดับใกล้เคียงกับค่าเฉลี่ยของแรงงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์โดยรวม (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2565)

อนึ่ง แม้อุตสาหกรรมการออกแบบของไทยจะยังมีจุดแข็งทั้งในเรื่องความสำเร็จของนักออกแบบไทยในเวทีประกวดนานาชาติ และความโดดเด่นของการประยุกต์ใช้วัสดุท้องถิ่นที่มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ แต่ก็ยังมีจุดอ่อนอยู่หลายประการ โดยเฉพาะปัญหาเรื่องการขาดแคลนบุคลากรที่มีคุณภาพที่มีทักษะตรงกับความต้องการของตลาด ด้วยเหตุนี้ สถาบันวิจัยเพื่อพัฒนาประเทศไทย (TDRI) จึงได้นำเสนอแผนยุทธศาสตร์ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2566–2570) ในการพัฒนาบุคลากรด้านการออกแบบโดยมุ่งเป้าไปที่การปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัย และสอนทักษะที่ตลาดต้องการให้กับบัณฑิตในสถานศึกษา (สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย, 2565)

ในขณะเดียวกัน สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ก็เห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาบุคลากรด้านการออกแบบ ที่อยู่นอกสถาบันการศึกษา อาทิ ผู้ประกอบการ แรงงานฝีมือด้านการออกแบบ กลุ่มเยาวชนในระดับมัธยมศึกษา รวมไปถึงนักออกแบบที่ต้องการเพิ่มพูนและปรับปรุงทักษะ เนื่องด้วยความต้องการแรงงานที่มีทักษะด้านการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ยังคงมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ บริการออกแบบสมัยใหม่ และการพัฒนาแบรนด์สินค้าไทยให้สามารถแข่งขันในเวทีระดับโลก การตอบสนองความต้องการนี้จำเป็นต้องอาศัยกลไกการเรียนรู้ที่เชื่อมโยงทั้งภาคการศึกษาและภาคอุตสาหกรรมอย่างเป็นระบบ ดังนั้นในปี พ.ศ. 2567 จึงมีการขับเคลื่อนนโยบาย 1 ครอบครัว 1 ซอฟต์พาวเวอร์ (One Family One Soft Power: OFOS) เพื่อยกระดับทักษะของคนไทยสู่การเป็นแรงงานที่มีทักษะสูงในเชิงสร้างสรรค์ โดยมีเป้าหมายในการยกระดับรายได้และสร้างการเติบโตทางเศรษฐกิจอย่างยั่งยืน นโยบายดังกล่าวจึงเป็นนโยบายสำคัญในการสนับสนุนการขับเคลื่อนการพัฒนากำลังคนด้านการออกแบบควบคู่ไปกับการปรับปรุงหลักสูตรของสถาบันการศึกษาเพื่อรองรับการขยายตัวของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศ

การขับเคลื่อนนโยบายดังกล่าวจึงนำมาสู่ โครงการวิจัยเพื่อศึกษาแนวทางการพัฒนาหลักสูตรด้านการออกแบบ เพื่อสำรวจความต้องการของอุตสาหกรรมออกแบบในประเทศไทยที่มีวัตถุประสงค์หลักในการนำโจทย์ความต้องการของอุตสาหกรรมและตลาดแรงงานมาใช้ออกแบบโครงสร้างเนื้อหา รวมไปถึงวิธีบริหารจัดการหลักสูตรสำหรับบุคลากรด้านการออกแบบที่อยู่นอกระบบอุดมศึกษา โดยผลการสำรวจดังกล่าวยังน่าจะเป็นประโยชน์ต่อสถาบันการศึกษาต่าง ๆ ได้นำไปใช้ในการวิพากษ์หลักสูตรและปรับปรุงหลักสูตรด้านการออกแบบให้ทันสมัยตามนโยบายการพัฒนากำลังคนด้านอุตสาหกรรมออกแบบของประเทศ

ระเบียบวิธีวิจัย

ก่อนการดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ ทั้งนิยามและแนวคิดเกี่ยวกับการออกแบบ กลุ่มเป้าหมายของหลักสูตร และแนวทางการออกแบบหลักสูตรด้านการออกแบบ เพื่อกำหนดแนวทางในการศึกษาโครงการ จนได้มาซึ่งทางเลือกรวมถึงประเด็นสำคัญในการพัฒนาหลักสูตรทั้ง 4 ประเด็น อันได้แก่ สถานการณ์ในปัจจุบันและ

แนวโน้มในอนาคตของตลาดแรงงานในอุตสาหกรรมการออกแบบ ข้อเสนอแนะในการพัฒนาทักษะแรงงานในอุตสาหกรรมการออกแบบของไทย จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค (SWOT) ของอุตสาหกรรมการออกแบบในปัจจุบัน และกลุ่มเป้าหมายและวิธีการจัดการเรียนการสอนของหลักสูตร ซึ่งทางเลือกและประเด็นสำคัญเหล่านี้จะถูกใช้ในการตั้งคำถามในการเก็บรวบรวมข้อมูลในลำดับถัดไป

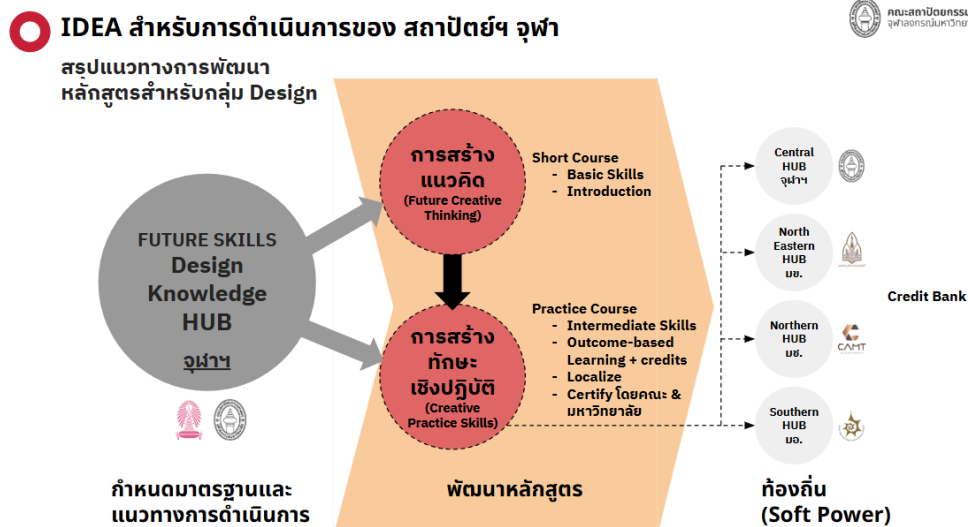


ภาพ 1 สรุปประเด็นสำคัญและทางเลือกต่าง ๆ ในการพัฒนาหลักสูตร

ที่มา: ผู้วิจัย

ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรมยังนำมาสู่แนวคิดหลักของการพัฒนาหลักสูตรดังกล่าวแบ่งออกเป็น 2 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การพัฒนาการสร้างสรรค์ (Future Creative Thinking) ที่มุ่งเสริมสร้างความสามารถในการคิดอย่างเป็นระบบ วิพากษ์ และสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานที่จำเป็นสำหรับนักออกแบบในศตวรรษที่ 21 และการสร้างทักษะเชิงปฏิบัติ (Creative Practice Skills) ซึ่งเน้นการฝึกฝนการออกแบบเชิงประยุกต์ การทำงานร่วมกับโจทย์จริงจากภาคอุตสาหกรรม การพัฒนาต้นแบบ และการนำเสนอผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการดำเนินการนี้ได้ออกแบบให้มีการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่หลักสูตรระยะสั้นไปจนถึงหลักสูตรฝึกปฏิบัติที่สามารถเทียบโอนหน่วยกิตสู่ระบบธนาคารหน่วยกิตได้ในอนาคต

นอกจากนั้นการวางโครงสร้างของการขยายองค์ความรู้ผ่านเครือข่ายภูมิภาคยังจะช่วยให้เกิดการกระจายโอกาสในการเรียนรู้สู่ท้องถิ่น สนับสนุนให้เกิดการพัฒนาทักษะด้านการออกแบบอย่างทั่วถึง โดยแต่ละเครือข่ายทำหน้าที่ประสานการจัดการเรียนรู้กับท้องถิ่นตามบริบทของพื้นที่และเป็นกลไกสำคัญในการผลักดันนโยบายสู่การปฏิบัติจริงในระดับพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยใช้สถาบันการศึกษาที่จัดการเรียนการสอนทางด้านการออกแบบอยู่แล้ว เพื่อประโยชน์ในการบริหารจัดการทรัพยากร



ภาพ 2 สรุปแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรผ่านระบบเครือข่ายภูมิภาค
 ที่มา: ผู้วิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มหน่วยงานผู้กำหนดนโยบายด้านอุตสาหกรรมการออกแบบ การเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มหน่วยงานผู้กำหนดนโยบายด้านอุตสาหกรรมการออกแบบ การสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเชิงนโยบายมีเป้าหมายเพื่อรวบรวมความคิดเห็น บทวิพากษ์ ข้อเสนอแนะเชิงลึก เพื่อนำมาสังเคราะห์เป็นแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรให้มีเนื้อหาสอดคล้องกับสถานการณ์ในปัจจุบันและแนวโน้มในอนาคต ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมด้านการออกแบบจำนวน 15 หน่วยงาน ที่กำกับดูแลอุตสาหกรรม การออกแบบทั้ง 8 ประเภท ผ่านตัวแทนเข้าร่วมการให้สัมภาษณ์เชิงลึกแบบรายบุคคลจำนวนทั้งสิ้น 22 คน โดยเน้นการเลือกผู้ให้ข้อมูล สำคัญที่มีบทบาทในการกำหนดนโยบายด้านวิชาการและการบริหารจัดการองค์ความรู้ของแต่ละหน่วยงาน หน่วยงานทั้ง 15 หน่วยงาน ได้แก่ 1) คณะกรรมการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมด้านการออกแบบ (THACCA) 2) สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (CEA) 3) สมาคมนักออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม (IDS) 4) สมาคมผู้ผลิตผลิตภัณฑ์แนวดีไซน์ (D&O) 5) สมาคมการออกแบบบรรจุภัณฑ์ไทย (Thai PDA) 6) สมาคมนักออกแบบเรขศิลป์ไทย (ThaiGA) 7) สมาคมธุรกิจบางกอกเอซีเอ็มซิกกราฟ (ACM SIGGRAPH) 8) สมาคมผู้ประกอบการแอนิเมชัน และคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ไทย (TACGA) 9) สมาคมดิจิทัลคอนเทนต์ไทย (DCAT) 10) สภาสถาปนิก (ACT) 11) สมาคมสถาปนิกสยาม ในพระบรมราชูปถัมภ์ (ASA) 12) สมาคมมัณฑนากรแห่งประเทศไทย (TIDA) 13) สมาคมภูมิสถาปนิกประเทศไทย (TALA) 14) สมาคม การแสดงสินค้าไทย (TEA) และ 15) สมาคมธุรกิจสร้างสรรค์การจัดงาน (EMA)

การเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มสถาบันการศึกษาเครือข่ายภูมิภาคผู้ร่วมพัฒนาหลักสูตร ผู้วิจัยได้ใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก เครือข่ายภูมิภาคอันประกอบด้วยคณาจารย์ ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ประกอบการด้านการออกแบบในภาคเหนือ ภาคอีสาน และภาคใต้ ซึ่งมีศักยภาพ ในการพัฒนาหลักสูตรร่วมกับจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่อยู่ในฐานะตัวแทนจากภาคกลางและกรุงเทพมหานคร เกณฑ์ในการคัดเลือก เครือข่ายภูมิภาคนั้นมี 3 ประการ ได้แก่ 1) ความพร้อมในการเป็นศูนย์กลางของเครือข่ายด้านการศึกษาและการพัฒนาวิชาชีพต่อเนื่อง ในสาขาการออกแบบ 2) ความพร้อมด้านกายภาพในการรองรับการเรียนการสอนภาคปฏิบัติให้กับบุคคลทั่วไปทั่วทั้งภูมิภาค และ 3) ความเชื่อมโยงกับศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (Thailand Creative & Design Center: TCDC) ในส่วนภูมิภาค ที่จะช่วยสนับสนุน ทั้งในด้านสถานที่ในการจัดอบรมและการประชาสัมพันธ์หลักสูตร ซึ่งเมื่อพิจารณาจากหลักเกณฑ์ทั้ง 3 ประการ จึงได้เครือข่าย ภูมิภาค อันประกอบด้วย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่เป็นศูนย์กลางเครือข่ายภาคเหนือ มหาวิทยาลัยขอนแก่นเป็นศูนย์กลางเครือข่ายภาคอีสาน

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์เป็นศูนย์กลางเครือข่ายภาคใต้ และจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยซึ่งเป็นศูนย์กลางเครือข่ายภาคกลางและกรุงเทพมหานคร

แนวทางการสัมภาษณ์เชิงลึกเครือข่ายภูมิภาคเป็นการจัดสัมภาษณ์แบบกลุ่มโดยจัดแยกในแต่ละภูมิภาคเพื่อให้เกิดการอภิปรายร่วมกันระหว่างคณาจารย์และผู้ประกอบการในแต่ละเครือข่ายภูมิภาค รวมถึงการอภิปรายร่วมกันระหว่างเครือข่ายภูมิภาคกับเครือข่ายส่วนกลางเพื่อให้เกิดข้อคิดเห็นอันเป็นฉันทามติร่วมกันระหว่างเครือข่าย โดยการคัดเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญนั้นเป็นการคัดเลือกโดยสมัครใจและเปิดโอกาสให้คณาจารย์และผู้ประกอบการในเครือข่ายที่สนใจจะร่วมพัฒนาหลักสูตรได้มีโอกาสเข้าร่วมการสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกลุ่มทุกคน โดยมีจำนวนผู้ให้ข้อมูลสำคัญในแต่ละเครือข่ายดังนี้

เครือข่ายภาคเหนือ (มหาวิทยาลัยเชียงใหม่) รวมทั้งสิ้น 22 คน ประกอบด้วยคณาจารย์จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ วิทยาลัยศิลปะสื่อและเทคโนโลยี (CAMP) และผู้ประกอบการในเครือข่าย เครือข่ายภาคอีสาน (มหาวิทยาลัยขอนแก่น) รวมทั้งสิ้น 15 คน ประกอบด้วยคณาจารย์จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ และผู้ประกอบการในเครือข่าย และเครือข่ายภาคใต้ (มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์) รวมทั้งสิ้น 15 คน ประกอบด้วยคณาจารย์จากคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ คณะวิทยาการสื่อสาร วิทยาลัยนานาชาติ และผู้ประกอบการในเครือข่าย

การจัดประชุมกลุ่มย่อยเครือข่ายภูมิภาคมีเป้าหมายเพื่อศึกษาปัญหาและความต้องการบุคลากรในอุตสาหกรรมการออกแบบแนวโน้มในการพัฒนาทักษะและความเชี่ยวชาญที่รองรับอุตสาหกรรมออกแบบในอนาคต ปัจจัยที่ส่งผลต่อศักยภาพของบุคลากรในการศึกษาด้านการออกแบบ ความเป็นไปได้ในการจัดทำธนาคารหน่วยกิต (Credit Bank) รวมถึงสำรวจความพร้อมในการร่วมดำเนินการพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับเงื่อนไขและข้อจำกัดที่มีอยู่ในปัจจุบัน

อนึ่ง ข้อมูลปฐมภูมิที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกจากทั้งกลุ่มหน่วยงานผู้กำหนดนโยบายด้านอุตสาหกรรมการออกแบบ (กลุ่มที่ 1) และกลุ่มสถาบันการศึกษาเครือข่ายภูมิภาคผู้ร่วมพัฒนาหลักสูตร (กลุ่มที่ 2) จะถูกนำมาวิเคราะห์เชิงคุณภาพผ่านการถอดความข้อมูลและการเข้ารหัสข้อมูล (coding) เพื่อจัดกลุ่มข้อมูลตามประเด็นสำคัญ จากนั้นจะเป็นการวิเคราะห์แบบแก่นสาระ (thematic analysis) เพื่อค้นหาประเด็นที่ถูกกล่าวถึงซ้ำ ๆ ในการสัมภาษณ์ และนำมาสังเคราะห์สรุปเพื่อหาฉันทามติในประเด็นสำคัญต่อการพัฒนาหลักสูตรทั้ง 4 ประเด็น โดยมีผลการวิเคราะห์ดังต่อไปนี้

การวิเคราะห์ประเด็นสำคัญต่อการพัฒนาหลักสูตรด้านการออกแบบ

สถานการณ์ปัจจุบันและแนวโน้มในอนาคตของตลาดแรงงานในอุตสาหกรรมการออกแบบ จากการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มหน่วยงานผู้กำหนดนโยบายด้านอุตสาหกรรมการออกแบบ พบว่า อุตสาหกรรมด้านการออกแบบในประเทศไทยกำลังเผชิญกับบริบทที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งในเชิงโครงสร้างตลาดแรงงาน พฤติกรรมของผู้บริโภค และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี โดยเฉพาะอย่างยิ่งในช่วงหลังวิกฤตการระบาดของไข้หวัดใหญ่โคโรนาในช่วงระหว่างปี พ.ศ. 2562 ถึง 2563 ที่ส่งผลกระทบทั้งในด้านอุปสงค์และอุปทานของแรงงานสายออกแบบ เพราะแม้จะมีบัณฑิตด้านการออกแบบในแต่ละปีเป็นจำนวนมาก แต่มีสัดส่วนไม่น้อยที่ไม่ได้เข้าสู่สายอาชีพตรงตามสาขา โดยเฉพาะในสาขาสถาปัตยกรรม ภูมิสถาปัตยกรรม และการออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่มีอัตราการเข้าสู่วิชาชีพต่ำ และมีแนวโน้มเบี่ยงเบนไปสู่สายอาชีพสูง ในทางตรงกันข้าม กลุ่มวิชาชีพด้านการออกแบบภายใน มีแนวโน้มเติบโตโดยเฉพาะในพื้นที่ที่มีการฟื้นตัวด้านการท่องเที่ยวและบริการ เช่น โรงแรม ร้านอาหาร และคาเฟ่ การจ้างงานในกลุ่มนี้มีจำนวนเพิ่มขึ้นในช่วงหลังปี พ.ศ. 2563 ซึ่งแสดงให้เห็นว่า อุตสาหกรรมออกแบบยังมีศักยภาพหากสามารถปรับตัวให้สอดคล้องกับบริบททางเศรษฐกิจและการใช้ชีวิตที่เปลี่ยนไปของผู้คนในสังคม

สำหรับเครือข่ายสถาบันการศึกษาส่วนภูมิภาคผู้ร่วมพัฒนาหลักสูตร มองว่า ภาคอุตสาหกรรมทั้งในระดับท้องถิ่นและระดับประเทศกำลังเผชิญกับปัญหาการขาดแคลนบุคลากรด้านการออกแบบที่มีคุณภาพและความเชี่ยวชาญเฉพาะทางที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน โดยเฉพาะในสาขาการออกแบบผลิตภัณฑ์ การพัฒนาแบรนด์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์

การออกแบบสื่อสาร และการออกแบบบริการ ซึ่งเป็นสาขาที่มีบทบาทสำคัญต่อการเพิ่มมูลค่าสินค้าและบริการในเศรษฐกิจยุคใหม่ แต่ยังมีบุคลากรที่มีคุณสมบัติครบถ้วนไม่เพียงพอ นอกจากนั้น ความต้องการในภาคอุตสาหกรรมยังมีแนวโน้มเปลี่ยนไปสู่รูปแบบที่ยืดหยุ่นมากขึ้น โดยผู้ประกอบการต้องการนักออกแบบที่สามารถทำงานได้หลายบทบาท มีความเข้าใจทั้งในด้านเทคนิคและการสื่อสาร สามารถทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญจากสาขาอื่น ๆ และสามารถออกแบบเพื่อรองรับการผลิตในระบบเศรษฐกิจฐานรากได้อย่างเหมาะสม ซึ่งคุณสมบัติเหล่านี้ยังไม่ได้ถูกบูรณาการอย่างเต็มที่ในระบบการศึกษาเดิม



ภาพ 3 สรุปประเด็นปัญหาในอุตสาหกรรมการออกแบบจากการสัมภาษณ์เชิงลึก

ที่มา: ผู้วิจัย

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาทักษะแรงงานในอุตสาหกรรมการออกแบบของไทย

ประเด็นเรื่องทักษะของแรงงานในอุตสาหกรรมการออกแบบเป็นข้อกังวลหลักที่สะท้อนจากหลายภาคส่วน โดยเฉพาะการขาดความพร้อมทั้งด้านทักษะเทคนิคและทักษะเสริมที่จำเป็นต่อการทำงานในโลกยุคใหม่ ข้อเสนอที่ปรากฏอย่างชัดเจนคือความจำเป็นในการปรับเนื้อหาและแนวทางการพัฒนากำลังคนให้ทันสมัย สอดคล้องกับความต้องการของภาคอุตสาหกรรมและแนวโน้มของตลาดแรงงาน

แรงงานในภาคการออกแบบยังควรได้รับการพัฒนาให้มีความสามารถในการใช้เครื่องมือออกแบบสมัยใหม่ เช่น โปรแกรมออกแบบ 3 มิติ การสร้างต้นแบบเสมือน (Digital Prototyping) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence: AI) และความรู้ด้านระบบการออกแบบเพื่อความยั่งยืนกำลังได้รับความสนใจจากตลาดโลก ในขณะที่ทักษะเสริม เช่น ความสามารถในการสื่อสาร การทำงานข้ามวัฒนธรรม ทักษะการทำงานแบบร่วมมือ (Collaborative Skills) และการคิดแบบผู้ประกอบการ ยังคงเป็นปัจจัยที่ภาคอุตสาหกรรมให้ความสำคัญอย่างต่อเนื่อง

นอกจากนั้นกลุ่มหน่วยงานผู้กำหนดนโยบายด้านอุตสาหกรรมการออกแบบยังมีความต้องการให้เกิดการส่งเสริมรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Hybrid Learning) การเชื่อมโยงการเรียนกับการทำงานจริง (Work-Integrated Learning) และการสร้างกลไกความร่วมมือระหว่างสถานศึกษา หน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชน เพื่อเพิ่มโอกาสในการฝึกทักษะเชิงปฏิบัติ เช่น การฝึกงานในสถานประกอบการ การเข้าร่วมโครงการร่วมออกแบบ หรือการทำงานวิจัยร่วมกับภาคธุรกิจ เป็นต้น

ส่วนในฝั่งของเครือข่ายสถาบันการศึกษานั้น ส่วนใหญ่ได้ตระหนักถึงความจำเป็นในการปรับปรุงหลักสูตรให้สามารถรองรับความต้องการของอุตสาหกรรมออกแบบในอนาคต โดยแนวโน้มที่เห็นได้ชัดคือ การมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้จริงได้หลากหลายบริบท เช่น ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ทักษะการสื่อสารข้ามวัฒนธรรม การคิดเชิงออกแบบ และความเข้าใจในกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ตั้งแต่ต้นน้ำถึงปลายน้ำ เป็นต้น

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการกล่าวถึงอย่างกว้างขวางคือ การเรียนรู้แบบบูรณาการกับชุมชนและภาคธุรกิจ ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้ผ่านการทำงานจริงในพื้นที่จริง อีกทั้งยังส่งเสริมให้เกิดกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับคนในพื้นที่ ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างทักษะการสื่อสาร การปรับตัว และการพัฒนาทักษะเชิงวัฒนธรรมที่จำเป็นต่อการออกแบบในบริบทไทยและสากล นอกจากนี้ แนวโน้มของหลักสูตรใหม่ ๆ ยังเน้นการพัฒนาทักษะเฉพาะทางที่สามารถต่อยอดไปสู่การเป็นผู้ประกอบการด้านการออกแบบ โดยเฉพาะการออกแบบเชิงวัฒนธรรมและการออกแบบที่เชื่อมโยงกับทุนทางวัฒนธรรม เพื่อส่งเสริมงานออกแบบของไทยสู่ตลาดสากล

จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และอุปสรรค (SWOT) ของอุตสาหกรรมการออกแบบในปัจจุบัน

การสัมภาษณ์กลุ่มหน่วยงานผู้กำหนดนโยบายด้านอุตสาหกรรมการออกแบบยังแสดงให้เห็นถึง ภาพรวมของอุตสาหกรรมการออกแบบไทยที่มีจุดแข็งในความชัดเจนเรื่องทุนทางวัฒนธรรมที่หลากหลาย แรงงานที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง และความสามารถในการปรับตัวได้ดีต่อสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะในสายงานที่เกี่ยวข้องกับงานฝีมือ การออกแบบเชิงวัฒนธรรม และงานบริการด้านออกแบบ ที่มีความยืดหยุ่นต่อสถานการณ์และสามารถรองรับตลาดระดับภูมิภาคได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่วนจุดอ่อนได้มีการเน้นย้ำถึงปัญหาความไม่ต่อเนื่องของนโยบายภาครัฐ การขาดการบูรณาการระหว่างสถาบันการศึกษาและภาคธุรกิจ การขาดแพลตฟอร์มแสดงผลงานของนักออกแบบไทย รวมถึงข้อจำกัดด้านระบบมาตรฐานวิชาชีพที่ยังไม่เอื้อต่อการสร้างความเชื่อมั่นในระดับสากล เป็นต้น

สำหรับโอกาสที่สำคัญของอุตสาหกรรมการออกแบบไทยในปัจจุบัน ได้แก่ ความต้องการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เศรษฐกิจสีเขียว การออกแบบอย่างยั่งยืน และกระแสความนิยมงานออกแบบที่มีรากฐานจากวัฒนธรรมและท้องถิ่น โดยเฉพาะงานหัตถศิลป์ที่สามารถเชื่อมโยงได้กับการท่องเที่ยว การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน และการสร้างแบรนด์ท้องถิ่น อย่างไรก็ตาม อุปสรรคหลักที่อุตสาหกรรมการออกแบบไทยยังต้องเผชิญ คือการแข่งขันกับประเทศจีนและประเทศเพื่อนบ้านที่มีต้นทุนแรงงานต่ำกว่า การขาดมาตรการจูงใจทางภาษี และระบบทรัพย์สินทางปัญญาที่ยังไม่สามารถปกป้องผลงานของนักออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งส่งผลต่อแรงจูงใจในการลงทุนและการพัฒนานวัตกรรมภายในประเทศ

กลุ่มเป้าหมายและวิธีการจัดการเรียนการสอนของหลักสูตร

หน่วยงานผู้กำหนดนโยบายด้านอุตสาหกรรมการออกแบบส่วนใหญ่มองว่า การผลิตหลักสูตรเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะด้านการออกแบบควรมีเป้าหมายเพื่อส่งเสริมศักยภาพของประชาชนในทุกกระดับ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระดับครัวเรือนและชุมชนที่ควรจะสามารถใช้การออกแบบเป็นเครื่องมือในการยกระดับคุณภาพชีวิตและสร้างรายได้อย่างยั่งยืน กลุ่มเป้าหมายของหลักสูตรควรครอบคลุมทั้งบุคคลทั่วไปที่ไม่มีพื้นฐานทางการออกแบบ นักเรียน นักศึกษา ผู้ประกอบการรายย่อย และแรงงานในสายงานสร้างสรรค์ที่ต้องการเพิ่มพูนทักษะ โดยสามารถแบ่งกลุ่มเป้าหมายออกเป็น 3 กลุ่ม ดังนี้

- กลุ่มผู้ไม่มีพื้นฐานการออกแบบ ประกอบด้วย นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย นักศึกษา ผู้สูงอายุ ผู้ประกอบอาชีพอื่นที่ไม่ใช่นักออกแบบ กลุ่มชุมชน และกลุ่มประชาชนทั่วไป
- กลุ่มนักออกแบบและวิชาชีพ ประกอบด้วยกลุ่มบุคคลที่ผู้ให้ข้อมูลกล่าวถึง ได้แก่ นักออกแบบและช่างฝีมือที่ต้องการการเพิ่มพูนและปรับปรุงความรู้และทักษะ
- กลุ่มผู้ใช้งานนักออกแบบ ประกอบด้วยผู้ประกอบการ ผู้ประกอบวิชาชีพอิสระและหน่วยงานภาครัฐ

กลุ่มหน่วยงานผู้กำหนดนโยบายยังมองว่า การจัดการเรียนการสอนควรมีลักษณะยืดหยุ่น มีการเรียนรู้แบบโมดูล และส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านโครงการจริง การทำงานร่วมกับภาคธุรกิจ และการฝึกทักษะในสถานการณ์จำลอง เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้จริง และสามารถต่อยอดสู่อาชีพหรือธุรกิจในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังควรมีการประเมินและปรับปรุงหลักสูตรอย่างสม่ำเสมอ

เพื่อให้สอดคล้องกับบริบททางเศรษฐกิจ สังคม และเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ตลอดจนเปิดโอกาสให้ชุมชนและภาคเอกชนมีส่วนร่วมในการออกแบบหลักสูตรเพื่อตอบสนองความต้องการของสังคมอย่างแท้จริง

เมื่อสอบถามไปถึงความพร้อมของกลุ่มเครือข่ายภูมิภาคในการพัฒนาหลักสูตรเพื่อรองรับกลุ่มเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่ม พบว่า ระบบการศึกษาในปัจจุบันยังไม่เอื้อต่อการเรียนรู้แบบยืดหยุ่น โดยเฉพาะสำหรับกลุ่มผู้เรียนที่ต้องการเปลี่ยนอาชีพ หรือผู้ที่ต้องการเพิ่มพูนทักษะเพื่อพัฒนาศักยภาพในเชิงอาชีพ การพัฒนาหลักสูตรให้สามารถตอบโจทย์ความหลากหลายของกลุ่มผู้เรียนจึงเป็นสิ่งจำเป็นในอนาคต ทั้งนี้ การสัมภาษณ์กลุ่มเครือข่ายภูมิภาคยังสะท้อนแนวโน้มของการพัฒนาหลักสูตรในลักษณะที่สอดคล้องกับแนวคิดการเรียนรู้ตลอดชีวิตและการเรียนรู้แบบโมดูลาร์ ซึ่งผู้เรียนสามารถเลือกเรียนเฉพาะบางหัวข้อ สะสมผลการเรียนรู้ และนำไปเทียบโอนในระบบการศึกษาต่อไปได้ โดยหลายมหาวิทยาลัยได้นำเสนอความเป็นไปได้ในการจัดตั้งระบบธนาคารหน่วยกิต และการออกใบรับรองผลสัมฤทธิ์ในรายวิชาแบบสั้น ซึ่งจะช่วยให้หลักสูตรเปิดกว้างต่อผู้เรียนที่มาจากหลากหลายบริบท และส่งเสริมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับอุปสงค์ของภาคอุตสาหกรรม

อย่างไรก็ตาม การพัฒนาระบบธนาคารหน่วยกิตของแต่ละสถาบันการศึกษาเพื่อตอบสนองต่อความต้องการดังกล่าว ยังอยู่ในช่วงของการพัฒนาและทดลองใช้งานในระดับที่แตกต่างกัน มีเพียงมหาวิทยาลัยส่วนหนึ่งเท่านั้นที่ได้เริ่มดำเนินการระบบธนาคารหน่วยกิตผ่านรายวิชาศึกษาทั่วไป และอยู่ระหว่างการขยายไปสู่รายวิชาเฉพาะทางเพื่อเอื้อให้ผู้เรียนสามารถสะสมผลการเรียนจากหลายหลักสูตรหรือหลายสถาบัน และนำมาเทียบโอนเป็นวุฒิหรือใบรับรองได้ในอนาคต ดังนั้นในการพัฒนาหลักสูตรในช่วงแรกจึงมีเป็นไปได้ว่าอาจเป็นการพัฒนาหลักสูตรร่วมกับกลุ่มเครือข่ายภูมิภาค ผ่านช่องทางออนไลน์ที่ดำเนินการร่วมกันในแพลตฟอร์มของสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์หรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยเป็นการดำเนินการควบคู่ไปกับการจัดอบรมหลักสูตรภาคปฏิบัติที่มีเครือข่ายภูมิภาคเป็นผู้รับผิดชอบในการจัดชั้นเรียนปฏิบัติการในภูมิภาคต่าง ๆ ซึ่งการพัฒนาหลักสูตรทั้งแบบออนไลน์และปฏิบัตินั้นยังต้องมีการรับรองผู้สำเร็จการศึกษาด้วยใบประกาศนียบัตรการอบรมระยะสั้น ที่รับรองร่วมกันระหว่างสถาบันการศึกษาที่ร่วมพัฒนาหลักสูตรกับสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จนกว่าสถาบันการศึกษาเครือข่ายภูมิภาคทุกเครือข่ายจะมีความพร้อมในเรื่องธนาคารหน่วยกิตในอนาคต

สรุปผลการศึกษาและข้อเสนอแนะ

จากการสังเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ พบว่า หลักสูตรควรออกแบบให้มีความยืดหยุ่น สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาทักษะแห่งอนาคตและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบริบทจริงได้ โดยต้องมีเนื้อหาภายในหลักสูตรทั้งในส่วนที่เป็นภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพต่อผู้เรียนอย่างแท้จริง โดยเมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลแบบแก่นสารจากการสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 2 กลุ่ม ทำให้ได้พบกับเนื้อหาหลักสูตรที่ถูกกล่าวถึงซ้ำ ๆ โดยสามารถจัดกลุ่มเนื้อหาออกเป็น 10 หมวดหมู่ เพื่อใช้ในการพัฒนาโครงสร้างหลักสูตรได้ ดังนี้



ภาพ 4 หมวดหมู่ของเนื้อหาหลักสูตรที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก

ที่มา: ผู้วิจัย

พื้นฐานการออกแบบ (Design Fundamentals) ประกอบด้วย ความรู้พื้นฐานด้านการออกแบบ ประเภทของสาขาการออกแบบ การออกแบบในชีวิตประจำวัน องค์ประกอบศิลป์ โครงสร้างสายงานในอุตสาหกรรมออกแบบ เทรนด์ในโลกการออกแบบ และการเลือกใช้วัสดุ

การสื่อสารและการเล่าเรื่อง (Design Communication & Storytelling) ประกอบด้วย การสื่อสารในการทำงานออกแบบ (Communication for Design) การถ่ายทอดเรื่องราว (Storytelling) การสื่อสารและการนำเสนอ (Presentation) การสื่อสารและคำศัพท์ทางการออกแบบ ทักษะด้านการประชาสัมพันธ์และการเสนองาน และการเขียนแบบ

การออกแบบเพื่อความยั่งยืนและสังคม (Design for Sustainability & Society) ประกอบด้วย การออกแบบที่ยั่งยืน (Sustainable Design) การพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development) การคิดเชิงระบบ (Systems Thinking) การออกแบบเพื่อเศรษฐกิจหมุนเวียน (Design for Circular Economy) การออกแบบเพื่อความเป็นอยู่ที่ดี (Design for Well-being) และอารยสถาปัตย์ (Universal Design)

เทคโนโลยีและนวัตกรรมในการออกแบบ (Technology for Design) ประกอบด้วย เทคโนโลยีการผลิต เทคโนโลยีการนำเสนอ เทคโนโลยีด้านการออกแบบ เครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ และเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) กับ การออกแบบ

การออกแบบประสบการณ์และการออกแบบบริการ (Experience and Service Design) ประกอบด้วย การออกแบบที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human centered design) ว่าด้วยการวิเคราะห์ผู้ใช้งาน (User Analysis) การออกแบบประสบการณ์ (Experience Design) และการออกแบบเชิงบริการ (Service Design)

การประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาและเนื้อหาท้องถิ่น (Local Content & Applied Wisdom) ประกอบด้วย ภูมิปัญญากับการออกแบบท้องถิ่น (วัสดุท้องถิ่นกับงานออกแบบ ความเข้าใจและการรับรู้คุณค่าของงานออกแบบท้องถิ่น และสถาปัตยกรรมพื้นถิ่น) การออกแบบเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจชุมชน และการประยุกต์ภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการออกแบบสมัยใหม่

การบริหารจัดการและผู้ประกอบการ (Business, Marketing & Entrepreneurship) ประกอบด้วย ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ ธุรกิจและการตลาด ทั้งการตลาด การจำหน่ายสินค้า การสร้างแบรนด์ การพัฒนาแบรนด์ การวิเคราะห์ตลาด และการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย รวมถึงการจัดการธุรกิจการออกแบบ การเป็นผู้ประกอบการ ทั้งการพัฒนาธุรกิจ การคำนวณต้นทุน/รายได้ การคำนวณภาษี การบริหารทรัพยากรมนุษย์ รูปแบบธุรกิจ การออกแบบธุรกิจ พื้นฐานทางความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และกรณีศึกษา

กฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ (Laws and Standards related to Design Practice) ประกอบด้วย ทรัพย์สินทางปัญญา ทั้งลิขสิทธิ์ กฎหมายที่เกี่ยวข้อง กรณีศึกษางานออกแบบกับลิขสิทธิ์ ธุรกิจลิขสิทธิ์ จริยธรรม และความรับผิดชอบทางวิชาชีพด้านการออกแบบ รวมถึงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการประกอบธุรกิจ เช่น ภาษี การจดทะเบียนบริษัท การนำเข้า-ส่งออก กฎระเบียบด้านสิ่งแวดล้อม และมาตรฐานอุตสาหกรรม

การเรียนรู้จากกรณีศึกษาและแรงบันดาลใจ (Case-Based Learning & Career Exploration) ประกอบด้วย คุณค่าของการออกแบบ/งานออกแบบ/อาชีพการออกแบบ และกรณีศึกษาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมการออกแบบ เช่น กรณีศึกษาการออกแบบในแต่ละสาขา กรณีศึกษาความสำเร็จในสายงานออกแบบ และกรณีศึกษาความสำเร็จของงานออกแบบจากท้องถิ่นหรือการออกแบบกับการพัฒนาท้องถิ่นสู่สากล

ทักษะเสริมและการทำงานร่วม (Supporting & Collaborative Skills) ประกอบด้วย การสร้างโจทย์การออกแบบ (Design Brief) ระบบนิเวศการออกแบบ (Design Ecosystem) และการทำงานเป็นทีม ทักษะการใช้เหตุผลเชิงตรรกะในการออกแบบ (Logical Thinking) และทักษะการประสานงาน

ภายหลังจากการจัดหมวดหมู่เนื้อหาหลักสูตรออกเป็น 10 กลุ่มดังกล่าวแล้ว กระบวนการต่อมาคือ การจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหาหลักสูตรเพื่อการวางแผนยุทธศาสตร์และการจัดสรรงบประมาณเพื่อพัฒนาหลักสูตรทั้งในระยะสั้นและระยะยาว ทั้งนี้ ผู้วิจัยใช้แนวทางการตัดสินใจแบบพิจารณาหลายเกณฑ์ (Multi-Criteria Decision Making: MDCM) โดยใช้เกณฑ์ทั้งสิ้น 4 เกณฑ์ดังต่อไปนี้

- เนื้อหาตรงกับอุปสงค์และความต้องการของอุตสาหกรรม พิจารณาจากข้อคิดเห็นจากกลุ่มผู้กำหนดนโยบาย เนื่องจากเป็นโครงการภายใต้นโยบายของภาครัฐที่สืบเนื่องมาจากยุทธศาสตร์ของชาติ เกณฑ์ในข้อนี้จึงมีความสำคัญสูงสุด ให้ค่าถ่วงน้ำหนัก 40%
- เนื้อหาตรงกับอุปทานและความต้องการของกลุ่มเป้าหมายทั้งในปัจจุบันและอนาคต พิจารณาจากข้อคิดเห็นของกลุ่มสถาบันการศึกษาเครือข่ายภูมิภาคผู้ร่วมพัฒนาหลักสูตร รวมถึงภาคเอกชนที่เข้าร่วมในเครือข่าย ให้ค่าถ่วงน้ำหนัก 20%
- เนื้อหามีความแตกต่างจากหลักสูตรที่มีอยู่เดิมและสามารถต่อยอดความรู้ในอนาคตได้ ให้ค่าถ่วงน้ำหนัก 20%
- ความพร้อมในการดำเนินการจัดทำหลักสูตรของเครือข่าย ให้ค่าถ่วงน้ำหนัก 20%

ผู้วิจัยได้แบ่งการให้คะแนนออกเป็น 3 ระดับ (มาก ปานกลาง น้อย) โดยได้ใช้วิธีการประเมินโดยการส่งแบบสอบถามออนไลน์กลับไปยังกลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญทั้ง 2 กลุ่ม รวมถึงกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้สนับสนุนงบประมาณในการพัฒนาหลักสูตร โดยสรุปผลที่ได้จากการคิดคะแนนแบบถ่วงน้ำหนักตามแนวทางการตัดสินใจแบบพิจารณาหลายเกณฑ์ มีดังนี้

คะแนนประเมินหัวข้อและเนื้อหาหลักสูตร						
เกณฑ์	ตรงกับความต้องการของอุตสาหกรรม : อุปสงค์	ตรงกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมายในปัจจุบันและอนาคต : อุปทาน	แตกต่างและสามารถต่อยอดความรู้ในอนาคตได้	ความพร้อมในการดำเนินการจัดทำของเครือข่าย	รวม (ถ่วงน้ำหนักแล้ว)	อันดับ
หมวดหมู่หลักสูตร						
ค่าเฉลี่ย	40%	20%	20%	20%		
หมวด 6 ก่อตั้ง	3	3	2	3	2.8	1
หมวด 3 อื่น	3	3	2	2.5	2.7	2
หมวด 8 กฎหมาย	3	2	3	1.33	2.466	3
หมวด 9 ธรณีศึกษา	2	3	3	2.33	2.466	3
หมวด 7 การประกอบการ	3	3	1	2.16	2.432	4
หมวด 4 เทคโนโลยี	3	3	1	1.83	2.366	5
หมวด 5 ประสบการณ์	2	3	2	2.66	2.332	6
หมวด 2 การสื่อสาร	3	2	1	2.33	2.266	7
หมวด 10 การทำงานร่วมกับ	2	2	3	2.16	2.232	8
หมวด 1 พื้นฐาน	2	2	1	2.5	1.9	9

ภาพ 5 ผลการจัดอันดับความสำคัญของเนื้อหาหลักสูตรในหมวดหมู่ต่าง ๆ

ที่มา: ผู้วิจัย

หมวดหมู่หลักสูตรที่ได้รับคะแนนมากกว่าหลักสูตรอื่น ๆ คือการออกแบบเพื่อความยั่งยืนและสังคม และการประยุกต์ใช้ภูมิปัญญาและเนื้อหาท้องถิ่น ซึ่งทั้งสองหมวดเป็นหลักสูตรที่กลุ่มผู้ให้ข้อมูลสำคัญทุกกลุ่มต่างเห็นพ้องต้องกันว่า มีความสำคัญและมีความจำเป็นเร่งด่วนต่อยุทธศาสตร์การพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศในระยะสั้น พร้อมนำไปบูรณาการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจได้ทันที ประกอบกับความพร้อมด้านบุคลากรผู้เชี่ยวชาญของเครือข่ายภูมิภาค เนื่องจากเป็นประเด็นที่กำลังได้รับความสนใจในปัจจุบัน

หมวดหมู่ของหลักสูตรที่ได้รับคะแนนรองลงมา คือกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับงานออกแบบ เทคโนโลยี และนวัตกรรมในการออกแบบการบริหารจัดการและผู้ประกอบการ และการเรียนรู้จากกรณีศึกษาและแรงบันดาลใจ หลักสูตรเหล่านี้แม้จะมีความสำคัญไม่น้อยไปกว่าหลักสูตรที่ได้อันดับหนึ่ง แต่อาจยังมีความพร้อมในการพัฒนาหลักสูตรที่น้อยกว่า โดยหมวดหมู่หลักสูตรการเรียนรู้จากกรณีศึกษาและแรงบันดาลใจนั้น ยังมีความทับซ้อนบางประการกับกิจกรรมที่หน่วยงานของรัฐได้ให้การสนับสนุนอยู่แล้วในปัจจุบัน

ส่วนหมวดหมู่ของหลักสูตรที่ได้คะแนนน้อยที่สุด คือพื้นฐานการออกแบบ การสื่อสาร และการเล่าเรื่อง การออกแบบประสบการณ์ และการออกแบบบริการ และทักษะเสริมและการทำงานร่วม ซึ่งส่วนใหญ่แล้วหลักสูตรเหล่านี้มีความทับซ้อนกับหลักสูตรที่มีอยู่เดิมในสถาบันการศึกษา หรือเป็นหลักสูตรที่ถูกมองว่า มีความสำคัญต่อยุทธศาสตร์การพัฒนาเศรษฐกิจในระยะยาวและยังไม่จำเป็นเร่งด่วน

เท่ากับหลักสูตรในหมวดหมู่อื่น แต่ถึงกระนั้นก็ยังมีความจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเหล่านี้อย่างเป็นทางการจะลักษณะและมีเจ้าภาพเป็นหน่วยงานรัฐที่ช่วยกำกับดูแลให้หลักสูตรเป็นไปตามเป้าประสงค์ของการพัฒนาอุตสาหกรรมการออกแบบอย่างชัดเจน

การสัมมนาเชิงลึกทั้งกลุ่มหน่วยงานผู้กำหนดนโยบายด้านอุตสาหกรรมการออกแบบ และกลุ่มสถาบันการศึกษาเครือข่ายภูมิภาคผู้ร่วมพัฒนาหลักสูตรยังทำให้เกิดการระดมข้อคิดเห็นและนำเสนอข้อเท็จจริงที่สำคัญซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการออกแบบหลักสูตรด้านการออกแบบ ให้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของภาคอุตสาหกรรมและบริบทการเรียนรู้ของสังคมร่วมสมัยได้อย่างแท้จริง ผลการประชุมสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาสำคัญในระบบการผลิตบุคลากรด้านการออกแบบ โดยเฉพาะการขาดแคลนแรงงานที่มีทักษะตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน ทั้งในด้านทักษะเทคนิคเชิงปฏิบัติ ความเข้าใจในเทคโนโลยีดิจิทัลใหม่ ความสามารถในการประสานงาน และการเข้าใจบริบทวัฒนธรรมในระดับพื้นที่ อีกทั้งยังพบว่า ผู้เรียนในปัจจุบันมีความหลากหลายมากขึ้น ทั้งในแง่พื้นฐานการศึกษา ประสบการณ์การทำงาน และแรงจูงใจในการเรียนรู้ จึงทำให้การออกแบบหลักสูตรจำเป็นต้องมีความยืดหยุ่นสูง สามารถตอบโจทย์ผู้เรียนกลุ่มต่าง ๆ ได้อย่างทั่วถึง และเท่าทันต่อความเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยี

นอกจากนี้ยังมีข้อเสนอแนะให้การพัฒนาหลักสูตรเชื่อมโยงกับภาคการผลิตและชุมชนท้องถิ่น โดยให้ความสำคัญกับการออกแบบที่ผสมผสานทางวัฒนธรรม ทักษะช่างฝีมือ และการใช้ทรัพยากรในพื้นที่ ซึ่งไม่เพียงแต่จะช่วยยกระดับศักยภาพของบุคลากรในระดับครัวเรือนและชุมชน แต่ยังเป็นการวางรากฐานเชิงยุทธศาสตร์ในการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศในระยะยาว หลักสูตรด้านการออกแบบจึงควรถูกพัฒนาให้มีความยืดหยุ่นในโครงสร้าง ครอบคลุมทั้งกลุ่มผู้เรียนที่ไม่มีพื้นฐาน กลุ่มผู้ประกอบการ และผู้มีประสบการณ์ที่ต้องการเพิ่มพูนทักษะใหม่และควรมีเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับประเด็นร่วมสมัย เทคโนโลยี และทุนวัฒนธรรมอย่างเป็นระบบ ทั้งนี้ เพื่อให้สามารถนำไปใช้ได้จริงในการสร้างงาน เพิ่มรายได้ และขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับครอบครัว ชุมชน และประเทศได้อย่างยั่งยืน

บรรณานุกรม

- จันทิมา ปัทมธรรมกุล. (2023, 8 ธันวาคม). การประเมินการเรียนรู้. สถาบันการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี.
<https://li.kmutt.ac.th/learning-assessment/knowledge/>
- ชูศักดิ์ ยืนนาน, กนกวรรณ เอี่ยมชัย, และพิมลพรรณ เนียมหอม. (2563). การประเมินผลตามสภาพจริงในการเรียน
 ออนไลน์ : ก้าวสู่การประเมินผลการเรียนหลากหลายรูปแบบสู่ความสำเร็จของผู้เรียน. วารสารการพยาบาล การสาธารณสุขและการศึกษา, 21(3), 115-116.
- สถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย. (2565). รายงานผลการศึกษาระดับสมบูรณ แผนพัฒนาอุตสาหกรรมบริการออกแบบ.
https://tdri.or.th/wp-content/uploads/2023/11/2022_10
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ และศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ. (2552). รายงาน
 การศึกษาเบื้องต้น เศรษฐกิจสร้างสรรค์(The Creative Economy).
https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=3788
- สำนักงานศูนย์วิจัยและให้คำปรึกษาแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. (2560). โครงการศึกษาศักยภาพอุตสาหกรรมบริการออกแบบ
 ของประเทศไทย.
<https://resource.tcdc.or.th/ebook/ThailandCreativeIndustryReport2017.pdf>
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (2565). รายงานการศึกษาการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์
 การออกแบบ ปี 2565. https://article.tcdc.or.th/uploads/media/2022/12/2/media_Creative-Industries-Development-Report-Design-2022.pdf
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (2567, 26 สิงหาคม). มูลค่าอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของ
 ประเทศไทย. ศูนย์ข้อมูลเปิดด้านสร้างสรรค์. https://opendata.cea.or.th/dataset/ci_gva
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน). (2568). Thailand's creative industries movement
 report 2024-2025. <https://www.cea.or.th/th/single-research/Thailand-Creative-Industries-Movement-Report-2024-2025>
- Design Council. (2021). The design economy: People, places, and economic value.
<https://www.designcouncil.org.uk>
- Singh, A. (2023, May 7). The role of public diplomacy in shaping international relations: Lessons from
 Japan's soft power strategy. <https://thegeopolitics.com/the-role-of-public-diplomacy-in-shaping-international-relations-lessons-from-japans-soft-power-strategy/>