สำนักงานวิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง การศึกษาแนวคิด การทำงานและผลงานของนักออกแบบเรขศิลป์ กรณีศึกษา : ชัชวาล ขนขจี ผู้วิจัยได้ศึกษาและค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยแบ่งเป็นหัวข้อได้ดังนี้

1. ประวัติและความเป็นมาของการออกแบบเรขศิลป์

1.1 ความเป็นมาและวิวัฒนาการของการออกแบบเรขศิลป์

1.2 ความเป็นมาและวิวัฒนาการของการออกแบบเรขศิลป์ในประเทศไทย

2. บทบาทและความสำคัญของงานเรขศิลป์ในบริบทการออกแบบ

2.1 บริบทและความสำคัญของการออกแบบเรขศิลป์

2.2 ขอบเขตของงานออกแบบเรขศิลป์

2.3 ความหมายของการออกแบบเรขศิลป์

2.4 บทบาทของงานออกแบบเรขศิลป์

2.5 ความสำคัญของการสื่อสารด้วยการออกแบบเรขศิลป์

2.5.1 งานเรขศิลป์ในระบบการสื่อสาร

2.5.2 ความสัมพันธ์ในวิถีชีวิตกับงานเรขศิลป์

2.5.3 งานเรขศิลป์ในระบบการศึกษา

3. การเรียนการสอนออกแบบเรขศิลป์ในระดับอุดมศึกษา

3.1 การจัดการเรียนการสอนเรขศิลป์

3.2 การเรียนการสอนเพื่อพัฒนาอาชีพทางการออกแบบเรขศิลป์

3.3 สถาบันอุดมศึกษาที่จัดการเรียนการสอนเพื่อผลิตนักออกแบบเรขศิลป์

3.4 การเรียนการสอนเรขศิลป์ในบริบทการศึกษา(หลักสูตรศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)

4. ศาสตร์เกี่ยวข้องกับงานออกแบบเรขศิลป์

4.1 ภาษาภาพ

4.2 ศาสตร์ที่เกี่ยวกับการเห็น

4.3 จิตวิทยาการรับรู้

4.4 การประชาสัมพันธ์

4.5 การวางแผนการตลาด

5. นักออกแบบเรขศิลป์

5.1 บทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบของนักออกแบบเรขศิลป์

5.2 คุณสมบัติการเป็นนักออกแบบเรขศิลป์

5.3 ความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบ

5.3.1 การคิดสร้างสรรค์

5.3.2 ความคิดกับการปรับสภาพความคิด

5.3.3 แนวความคิดในการออกแบบ (Design Concept)

5.3.4 การสร้างแนวความคิดในการออกแบบ (Conceptualization)

5.4 ตัวอย่างการคิดและการทำงานของนักออกแบบเรขศิลป์ที่มีชื่อเสียง

6. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ

6.1 หลักการศึกษากรณีศึกษาเชิงคุณภาพ

6.2 กรณีศึกษาเชิงคุณภาพ

7. การศึกษาเฉพาะกรณีบุคคล

7.1 ความคิดรวบยอดการศึกษาเฉพาะกรณีบุคคล

7.2 วิธีการศึกษาเฉพาะกรณีบุคคล

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

8.1 งานวิจัยในประเทศไทย

8.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. ประวัติและความเป็นมาของการออกแบบเรขศิลป์

1.1 ความเป็นมาและวิวัฒนาการของการออกแบบเรขศิลป์

ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์(2540) ได้กล่าวถึง หลักฐานชิ้นสำคัญทางด้านศิลปะกราฟิกหรือเรขศิลป์ ถูกค้นพบตั้งแต่ยุคสมัยที่ชาวฟีนีเซีย ซึ่งอาศัยอยู่ในประเทศฟินิชเชียน ในสมัยโบราณตั้งอยู่ในซีเรีย เป็นกลุ่มชนที่มีความสามารถสูงทางการค้าขาย และรู้จักสร้างสรรค์งานกราฟิกด้วยการใช้การออกแบบตัวอักษรเป็นต้นฉบับบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อที่เกี่ยวข้องกับช่วงเวลาระหว่างครบรอบพันปีที่สองก่อนพระคริสต์จะทรงประสูติ (The Second Millenium BC)

ซึ่งเชื่อกันว่าเหตุการณ์ดังกล่าว เป็นช่วงเวลาที่พระเยซูคริสต์จะเสด็จลงมาโปรดโลก เป็นยุคสมัยที่โลกมนุษย์จะพบกับสันติสุขมากที่สุด เปรียบเทียบได้กับยุคพระศรีอารย์ของชาวพุทธ

เมื่อสังคมที่เป็นอยู่มีความจำเป็นต้องใช้ตัวอักษร ภาษาและถ้อยคำในวงกว้างมากขึ้น ความต้องการในการใช้วัสดุและการจัดระบบทางการออกแบบที่ต้องอาศัยสื่อความหมายด้วยตัวอักษรจึงถูกจัดระบบวิธีการเขียนในช่วงแรกๆ ออกเป็นสองวิธีง่ายๆ คือ ชนิดจัดวางเป็นคอลัมน์ในหนึ่งหน้ากระดาษและชนิดวางขวางหน้าตรงข้าม (a cross the page) นอกเหนือจากการเขียนโดยจัดระบบเป็นคอลัมน์ดังกล่าวแล้ว การนำระบบเส้นตารางหรือระบบกริดสำหรับช่วยในการจัดวางทางกราฟิกก็เกิดขึ้นในช่วงต้นๆ นี้เช่นกัน แม้จะปรากฏให้มองเห็นเป็นเพียงเส้นคร่าว ๆ แต่ก็แสดงให้เห็นถึงการจัดวางระดับพื้นฐานอย่างมีระบบแบบแผน ความคิดพื้นฐานเกี่ยวกับการจัดวางในช่วงนี้ยังส่งผลไปถึงการจัดแบ่งระบบหน้ากระดาษ การกำหนดขนาดกระดาษมาตรฐานที่สัมพันธ์กับระบบการผลิตสิ่งพิมพ์โดยทั่วๆ ไป และนิยมใช้มาจนทุกวันนี้

ในพุทธศตวรรษที่ 13 ความยุ่งยากในการออกแบบและจัดทำหนังสือที่นักออกแบบกราฟิกในยุคแรกไม่เคยประสบก็หมดไป เมื่อช่างโลหะชาวเยอรมัน ชื่อ โจฮาน กูเตนเบิร์ก (Johan Gutenberg) ได้ปฏิวัติระบบการเรียงพิมพ์ จัดหน้า และผลิตหนังสือ โดยพัฒนาระบบการพิมพ์ขึ้นเป็นครั้งแรกในปีพุทธศักราช 2126 งานพิมพ์ของกูเตนเบิร์กในช่วงแรกได้นำตัวพิมพ์ยอดนิยมแบบโกธิคมาเรียงพิมพ์โดยการผูกมัดตัวอักษรและถ้อยคำ ที่เกิดจากการเรียงร้อย ข้อความให้กระชับเป็นหน้าหนังสือ

หลักฐานการออกแบบกราฟิกที่เก่าแก่กว่างานประดิษฐ์ของกูเตนเบิร์กซึ่งทุกวันนี้ก็ยังปรากฏหลักฐานให้เห็น โรเจอร์ วัตตัน (Walton, Gillies and Heppel : 1984 : 9) ได้กล่าวถึงกรณีนี้ว่า การพัฒนาเครื่องพิมพ์ขึ้นใช้ในพุทธศตวรรษที่ 13 เป็นจุดเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ แม้ว่า 30 ปีก่อนที่กูเตนเบิร์กจะสามารถสร้างตัวพิมพ์ที่ถอดเก็บได้ขึ้นมาใช้ มหาวิทยาลัยออกซ์ฟอร์ดได้คิดค้นการสร้างต้นฉบับทางการพิมพ์มาก่อน โดยสร้างได้ถึง 121 หน้า และยังคงเก็บรักษาไว้ในห้องสมุดของมหาวิทยาลัย ในสมัยต่อมาหนังสือเล่มนี้ได้กลายเป็นสิ่งที่มีค่าอย่างยิ่งสำหรับผู้ที่ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับศาสตร์ของหนังสือ และการพิมพ์ (ปราโมทย์ แสงพลสิทธ์, 2540)

พุทธศตวรรษที่ 16 การปฏิวัติอุตสาหกรรมในประเทศอังกฤษได้ผลักดันให้เกิดการพัฒนาทางด้านการพิมพ์เพื่อสนองความต้องการของผู้บริโภคที่เพิ่มจำนวนความต้องการมากขึ้น พัฒนาการดังกล่าวส่งผลให้งานออกแบบกราฟิกเจริญก้าวหน้ามากยิ่งขึ้นตามลำดับ เมื่อมีการประสานเข้าด้วยกันระหว่างกระบวนการในการใช้แม่พิมพ์หิน และการคิดค้นวัสดุใหม่ๆ เพื่อตอบสนองผลิตภัณฑ์ด้านการพิมพ์ให้มีคุณภาพสูงขึ้น เช่น การผลิตและการออกแบบหนังสือที่เน้นสวยงามและมีคุณค่า

พุทธศักราช 2433 ในประเทศอังกฤษได้เกิดกรณีความคิดขัดแย้งระหว่างกลุ่มนักออกแบบกราฟิกสองกลุ่ม กลุ่มแรกเป็นกลุ่มต่อต้านแนวคิดใหม่ทางการออกแบบที่มีความพึงพอใจที่จะผลิตงานออกแบบกราฟิกของตนเองเป็นกลุ่มนักออกแบบกราฟิกที่ยึดมั่นเป้าหมายทางการค้าแต่เพียงอย่างเดียว กลุ่มที่สองเป็นกลุ่มความคิดก้าวหน้า มองการณ์ไกล และประสานประโยชน์อันเกิดจากผลตอบแทนอย่างเสมอภาคสำหรับผู้ร่วมวิชาชีพออกแบบกราฟิกด้วยกัน กลุ่มหัวก้าวหน้ากลุ่มนี้เกิดจากการรวมกลุ่มเข้าด้วยกันระหว่างศิลปินแนวสังคมนิยม (the socialist artists) และนักออกแบบซึ่งนำโดย วิลเลียม มอร์ริส (William Morris) กลุ่มนี้ได้ร่วมกันก่อตั้ง โรงพิมพ์ชื่อเค็ล์มสก็อตเพรส (Kelmscott Press) โดยมีเป้าหมายเพื่อการสร้างสรรค์และผลิตงานพิมพ์ที่เน้นคุณค่าทางด้านความงามโดยการใช้งานฝีมือประดิษฐ์เล่มหนังสือที่สวยงามขึ้นนำเสนอต่อลูกค้า และมีความคิดเป็นปฏิปักษ์ต่อกลุ่มแรกอย่างรุนแรง กล่าวกันว่าแรงบันดาลใจ และเป้าหมายหลักของวิลเลียม มอร์ริส ได้รับอิทธิพลโดยตรงจากศิลปะในยุคกลางและภาพวาดลวดลายเถาวัลย์หรือใบพืชชนิดต่างๆ เน้นการออกแบบโดยอาศัยรูปแบบจากธรรมชาติเป็นครู งานออกแบบที่ปรากฏ นิยมตัดเส้นขอบชนิดธรรมดา (formal borders) นอกเหนือจากรูปแบบและลวดลายชนิดต่างๆ ดังกล่าวแล้ว กลุ่มของมอร์ริส ยังได้ฝากฝีไม้ลายมือไว้ในการออกแบบตัวอักษรที่มีชื่อเสียง และได้รับความนิยมมาจนถึงทุกวันนี้ถึงสามแบบอย่าง คือ แบบอักษรทอง (golden) ตัวอักษรแบบทรอย (troy) และแบบคูเซอร์ (chaucer)

ช่วงระยะเวลาที่ใกล้เคียงกัน เพื่อนนักหนังสือพิมพ์ของ วิลเลียม มอร์ริส คือ ออเบรย์ เบียร์ดส์เลย์ (Aubrey Beardslery) ได้พัฒนาแนวความคิดในการออกแบบของสำนักพิมพ์เคล็มสกอตต์ ได้ก้าวหน้าไปกว่าที่มอร์ริส ได้คาดการณ์ไว้ พัฒนาการดังกล่าวเกิดจากการใช้องค์ประกอบทางเคมี โดยได้แบบอย่างมาจากกระบวนการซึ่งศิลปินญี่ปุ่นเคยใช้ในการพิมพ์ภาพพิมพ์แกะไม้ กรรมวิธีที่กล่าวถึงนี้ นิยมสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์โดยอาศัยการทำงานร่วมกันระหว่างน้ำหนักขาวกับดำ มิติที่มองเห็นดูลึกไกล และเน้นแรงผลักดันที่เกิดจากการตัดกันของรูปแบบที่ได้จากธรรมชาติและรูปเรขาคณิต การตอบรับแนวคิดทางการออกแบบกราฟิกของเบียร์ดสเลย์ ที่มีต่อ วิลเลียม มอร์ริส ได้ดำเนินและพัฒนาไปอย่างต่อเนื่อง ผลงานในการประสานอิทธิพลทางการออกแบบระหว่างมอร์ริส และตัวเขาเอง ได้เฟื่องฟูถึงจุดสูงสุด เมื่อหนังสือที่มีชื่อเสียงและมียอดพิมพ์เป็นจำนวนมากในอังกฤษ ตกลงให้เขาเป็นบรรณาธิการศิลปะพร้อมกันถึงสองฉบับคือ หนังสือหน้าเหลือง (The Yellow Book) และนิตยสารศิลปะลอนดอน (London Arts Magazine)

นักออกแบบคนสำคัญอีกคนหนึ่งในยุคนั้น ที่ถือกันว่าเป็นบุคคลที่มีบทบาททางด้านการออกแบบเรขศิลป์เป็นอย่างมาก ก็คือ ชาร์ล ริคเคทติส (Charles Riccetis) ซึ่งเป็นผู้วิจารณ์

งานของเบียร์ดเลย์ ว่า ส่วนที่เป็นพื้นในงานของเบียร์ดเลย์ส่วนใหญ่เขาได้กักกันพื้นที่ไว้สำหรับภาพประกอบโดยวิธีการเว้นช่องว่างที่มีลักษณะพื้นที่เป็นแนวยาวไว้สำหรับการบรรจุถ้อยคำ (Walton, Gillies and Heppel : 1984 : 10 อ้างถึงในปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์, 2540)

ในตอนปลายของทศวรรษ 1930 ได้มีการตั้งโรงเรียนเบาเฮาส์(Bahaus) ซึ่งเป็นโรงเรียนที่เปิดสอนด้านการออกแบบในสาขาต่างๆ ขึ้นเป็นแห่งแรก จึงเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาด้านการออกแบบอย่างจริงจัง ต่อมาจนกระทั่งช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่มีการเจริญเติบโตทางอุตสาหกรรมเป็นต้นมา ได้มีนักออกแบบที่มีความรู้ความสามารถจากสถาบันที่มีชื่อเสียง หลายคนเป็นผู้จุดประกายให้กับวงการการออกแบบเรขศิลป์ (Graphic Design) ด้วยการนำองค์ประกอบกราฟิกมาใช้ในการสร้างสัญลักษณ์และการออกแบบเอกลักษณ์องค์กรหรือ CI(Corporate Identity) อาทิ พอล แรนด์ (Paul Rand) ผู้ออกแบบสัญลักษณ์ให้กับไอบีเอ็ม (IBM) หรือมอร์ตัน โกล์ดซอลล์ (Morton Goldsholl) ผู้ออกแบบสัญลักษณ์ M ให้กับโมโตโรลา (Motorola) เป็นต้น อย่างไรก็ดี ในช่วงนี้นับเป็นจุดเปลี่ยนแปลงที่สำคัญ เนื่องจากก่อนหน้านี้งานออกแบบเรขศิลป์ได้ถูกใช้เป็นเพียงส่วนตกแต่งให้สวยงามแต่เพียงอย่างเดียว โดยมิได้ตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างการออกแบบกับความสำเร็จทางการตลาด จึงนับเป็นจุดเริ่มต้นของการออกแบบเรขศิลป์ที่สำคัญ ซึ่งถือเป็นรากฐานของการออกแบบในปัจจุบัน

ในช่วงกลางทศวรรษ 1980 เป็นช่วงเวลาที่คอมพิวเตอร์ได้เริ่มเข้ามามีบทบาทในการทำงานและในชีวิตประจำวันมากยิ่งขึ้น ในวงการการออกแบบก็เช่นกัน ได้มีการคิดโปรแกรมสำเร็จรูปต่าง ๆ เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการออกแบบขึ้นมากมาย จึงอาจกล่าวได้ว่าทศวรรษ 1980 เป็นอีกช่วงเวลาหนึ่งที่ความเจริญก้าวหน้าทางเทคโนโลยีเป็นตัวผลักดันให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในวงการออกแบบ และยังคงมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่องมาจนถึงปัจจุบัน

1.2 ความเป็นมาและวิวัฒนาการของการออกแบบเรขศิลป์ในประเทศไทย

การออกแบบเรขศิลป์ในประเทศไทยเริ่มมีขึ้นในประเทศไทย ช่วงปลายรัชกาลที่ 3 โดยบาทหลวงการ์โนต์แห่งวัดซางตาครูซ ฝั่งธนบุรีได้พิมพ์หนังสือคำสอนคริสตังภาคต้น (KHAMSON CHRISTANG PHAC TON) ขึ้นในปีพ.ศ.2339 สมัยนั้นตัวพิมพ์ยังไม่มี จึงใช้ตัวอักษรโรมัน เอ บี ซี ดี มาสะกดเป็นคำไทยแทน ต่อมาจึงมีการออกแบบตัวอักษรไทยเพื่อใช้ในการพิมพ์หนังสือด้วยตัวอักษรไทยที่กัลกัตตาและสิงคโปร์ จนกระทั่งปีพ.ศ.2378 นายแพทย์แดน บีช บรัดเลย์ ชาวอเมริกัน (Dr. Dan Beach Bradley) และวิลเลี่ยม ดีน(William Dean) จึงนำแท่นพิมพ์เข้ามาในกรุงเทพมหานครเป็นครั้งแรก (อเนก นาวิกมูล, 2542)

ในปีพ.ศ. 2382 กิจการหนังสือพิมพ์ และโรงพิมพ์เติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว หมอบรัดเลย์รับจ้างราชการไทยจัดพิมพ์เอกสารที่เรียกกันว่า "แผ่นประกาศห้ามสูบฝิ่นขึ้น"ตามพระราชโองการของรัชกาลที่ 3 เป็นจำนวน 9,000 ฉบับ(สุกัญญา สุดบรรทัด, 2547) เพื่อแจกจ่ายออกไปทั่วพระราชอาณาจักร เอกสารชิ้นนี้ใช้ตัวเรียงพิมพ์ซึ่งสั่งซื้อจากสิงคโปร์เข้าใจว่าคณะมิชชันนารีได้ส่งคนในคณะฯ ไปดูแลการทำแม่แบบที่ปีนังและนำไปหล่อที่มะละกา การหล่อตัวพิมพ์ในประเทศไทยทำสำเร็จครั้งแรกในปีพ.ศ.2384 หลักฐานที่ปรากฏชัดเจนคือหนังสือชื่อคัมภีร์ครรท์รักษาหนังสือของหมอบรัดเลย์เอง โดยแปลย่นความจากคัมภีร์ครรท์รักษาแห่งหมออะเมริกา ซึ่งหลักฐานผลงานทางการพิมพ์ทีสำคัญถัดมาที่ถือว่าเป็นหนังสือพิมพ์ฉบับแรกของไทย คือ บางกอกรีคอร์เดอร์ หรือหนังสือจดหมายเหตุฯ เมื่อวันที่ 4 กรกฎาคม พ.ศ. 2387(ประชา สุวีรานนท์, 2545) และปรากฏการใช้ตัวอักษรที่เรียกกันว่า"บรัดเลย์เหลี่ยม"เป็นครั้งแรก

เรขศิลป์ในด้านการพิมพ์ในสมัยรัชกาลที่ 3 และ4 นั้นเป็นเพียงของประดิษฐ์แปลกใหม่ที่จำกัดอยู่ในวงแคบๆ เช่น ในหมู่มิชันนารี และเจ้านาย จนกระทั่งถึงสมัยรัชกาลที่ 5 ชนชั้นปกครองของสยามก็ตระหนักถึงศักยภาพของการพิมพ์ในอันที่จะเป็นการสร้างรัฐแบบรวมศูนย์ จึงเกิดการประมวลวิชาความรู้แล้วตรึงไว้เป็นมาตรฐานในรูปตัวพิมพ์ตลอดจนใช้ตัวพิมพ์เป็นสื่อสร้างบรรทัดฐานของภาษาเขียนสำหรับคนทั่วประเทศ ซึ่งนอกจากจะรับใช้ในด้านการศึกษาในด้านการออกแบบต้นฉบับการพิมพ์เพื่อใช้เป็นแบบเรียนไปสู่สามัญชนและการเมืองแล้ว ในยุคสมัยต่อมาเรขศิลป์ยังได้มีบทบาทสำคัญในด้านการพาณิชย์ กระทั่งถึงยุคปัจจุบันที่สื่อสารมวลชนเติบโตขึ้นมาจนมีอิทธิพลมหาศาลในสังคมไทย(ประชา สุวีรานนท์, 2545)

สำหรับประเทศไทยนั้นคำว่า “การออกแบบเรขศิลป์(Graphic Design)”เป็นที่รู้จักกันแพร่หลายและเป็นที่ยอมรับในวงการโฆษณาในประเทศไทยมาราวปีพุทธศักราช 2523 ก็ตาม ดังจะเห็นได้จากการออกแบบในระยะแรกเป็นการออกแบบสัญลักษณ์ สิ่งพิมพ์ธุรกิจหรือสิ่งพิมพ์โฆษณาให้กับบริษัท หรือองค์กรต่าง ๆ โดยยังมิได้มีการวางระบบ CI (Corporate Identity) ให้กับบริษัทเหล่านั้น เนื่องจากทั้งผู้ว่าจ้างและผู้ออกแบบยังมิได้ตระหนักถึงความสำคัญของการมีระบบ CIนั่นเอง งานออกแบบและการวางระบบ CI ที่เป็นจุดเริ่มต้นของการออกแบบ CI ในปัจจุบัน เห็นจะได้แก่การออกแบบ CI ให้กับบริษัท การบินไทย จำกัด(มหาชน) โดยบริษัท วอลเตอร์ แลนเดอร์ แอนด์ แอสโซซิเอท จำกัด(Walter Landor and Associates, Co., Ltd.) สำหรับงานออกแบบ CI อื่น ๆในปัจจุบันที่เห็นควรหยิบยกเป็นตัวอย่าง ได้แก่ การออกแบบ CI โครงการปีการท่องเที่ยวไทย

พ.ศ. 2541-2542 การออกแบบ C I การแข่งขันกีฬาเอเชี่ยนเกมส์ครั้งที่13 เป็นต้น (สุมิตรา ศรีวิบูลย์, 2546 : 20-21)

2. บทบาทและความสำคัญของงานเรขศิลป์ในบริบทการออกแบบ

2.1 บริบทและความสำคัญของการออกแบบเรขศิลป์

ความก้าวหน้าทางการสื่อสาร ส่งผลให้กระบวนการสร้างสรรค์และการสื่อสารทางการออกแบบมีการพัฒนารูปแบบรวมทั้งกลยุทธ์ใหม่ ๆ โดยมีการนำศาสตร์ทางด้านการออกแบบเรขศิลป์(Graphic Design)เข้ามาประยุกต์ใช้ เพื่อออกแบบสื่อเพื่อทำให้สารที่ปรากฏตามสื่อต่าง ๆ ให้มีความน่าสนใจแล้ว ยังสามารถดึงดูดใจให้กลุ่มเป้าหมาย หรือผู้รับสารให้สอดคล้องกับผู้รับสารได้อย่างเหมาะสม เพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ทางการออกแบบ โดยการทำงานออกแบบเรขศิลป์ให้มีประสิทธิภาพนั้น จำเป็นที่จะต้องใช้ความรู้ความเข้าใจทั้งศาสตร์และศิลป์ที่เกี่ยวข้องและสอดคล้องกับความเป็นจริง เนื่องจากเป็นเงื่อนไขพื้นฐานของนักออกแบบที่จะนำมากำหนดขอบเขตสำหรับการสร้างสรรค์ในการออกแบบที่ลงตัว ระหว่างประสิทธิผลด้านการสื่อนัยยะและใช้เป็นพื้นฐานหรือแนวทางในการออกแบบ ดังนั้นนักออกแบบจึงควรคำนึงรายละเอียด คือ

1. ตอบสนองวัตถุประสงค์ทางการออกแบบ
2. ความต้องการของผู้บริโภค
3. ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อกระบวนการทำงานออกแบบทั้งในด้าน เช่น การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี หรือวัฒนธรรม การศึกษาและศาสตร์ต่าง ๆที่เกี่ยวข้อง เป็นต้น
4. ความงามและความร่วมสมัยของผลงาน
5. การสื่อความหมายและสร้างจดจำข้อมูลที่มีต่อกลุ่มเป้าหมาย

สิ่งที่กล่าวมาแล้วนั้นเป็นภาพรวมที่ชัดเจนและมากด้วยองค์ความรู้ โดยการออกแบบเรขศิลป์มีองค์ความรู้ย่อยมากมายทั้งที่เป็นวิทยาศาสตร์ ภาษาศาสตร์ จิตวิทยา ศิลปะ และศาสตร์อื่นๆ นำมาประกอบรวมกัน ซึ่งงานออกแบบที่ดีนั้นต้องอาศัยสิ่งต่างๆที่กล่าวมานั้นล้วนแล้วแต่เป็นข้อความรู้ที่สามารถนำมาประกอบร่วมกับประสบการณ์ของนักออกแบบเพื่อให้เกิดความสัมพันธ์กันของเหตุและผลกับผลงานทางการออกแบบเรขศิลป์

ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่างานออกแบบที่ดีนั้นย่อมขึ้นอยู่กับความรู้ความสามารถของนักออกแบบโดยการนำศาสตร์และศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบนั้นเป็นจุดเริ่มต้นที่เป็นปัจจัยหลักมาสร้างหรือประมวลความคิดไปสู่การออกแบบ ด้วยเหตุนี้จึงถือได้ว่าศาสตร์และศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบมีบทบาทสำคัญและเป็นเนื้อหาสาระหลักที่นักออกแบบจำเป็นต้องศึกษาอย่างลึกซึ้งเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ต่อการออกแบบเรขศิลป์อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 ขอบเขตของงานออกแบบเรขศิลป์

มาโนช กงกะนันทน์ (2532) ได้อธิบายรายละเอียดถึงขอบเขตการออกแบบเรขศิลป์อาศัยขอบข่ายของการสื่อสารทางการมองเห็นที่เรียกว่า การออกแบบนิเทศศิลป์ (Visual Communication Design) เป็นการนำเสนอผู้รับสารด้วยภาพลักษณ์ทางการมองเห็น (visual image) แบ่งแยกประเภทได้ 3 ด้านดังต่อไปนี้ คือ

1. **เรขศิลป์ด้านการพิมพ์** (printing graphics)
    1.1 หนังสือพิมพ์ (newspaper)
    1.2 นิตยสาร (magazine)
    1.3 วารสาร (periodical)
    1.4 หนังสือ (book)
    1.5 ภาพพิมพ์และโฆษณาที่เป็นภาพพิมพ์ (poster & poster ad)
    1.6 เครื่องหมายการค้า (trademark)
    1.7 บรรจุภัณฑ์ (packaging)
    1.8 สิ่งพิมพ์ทั่วไป (general printed matter)

2. **เรขศิลป์ด้านสิ่งแวดล้อม** (environmental graphics)
    2.1 การจัดแสดงสินค้าและหน้าร้าน (display & sign on building)
    2.2 นิทรรศการ (exhibiton)
    2.3 ตัวอักษร – ลัญลักษณ์ตามอาคาร (lettering & sign on building)
    2.4 เครื่องหมายจราจร (traffic sign)
    2.5 แผ่นป้ายโฆษณา (sign board)
    2.6 เครื่องหมายและสัญลักษณ์ในที่สาธารณะ (sign & symbol in the public place)

3. **เรขศิลป์ด้านภาพยนตร์ วีดีทัศน์ และโทรทัศน์** (film, video & t.v. graphics)

3.1 หัวเรื่องภาพยนตร์ วีดีทัศน์ และโทรทัศน์ (film, video & t.v. title)

3.2 ภาพนิ่งโฆษณา (advertising slide)

3.3 ภาพยนตร์โฆษณา (advertising film)

นอกจากนี้ มาโนช กงกะนันทน์ (2532) ยังได้อธิบายรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับสื่อชนิดต่างๆ ด้านเรขศิลป์สาขาการพิมพ์ไว้ 8 ชนิด ดังนี้

1. **หนังสือพิมพ์** (newspaper)

หนังสือพิมพ์ที่เราได้อ่านกันทุกวันนี้ มีศิลปะการทำกันอย่างไรนั้นยังไม่เป็นที่ทราบกันแพร่หลาย แต่ถ้าพิจารณากันในแง่ของการออกแบบแล้ว จะเห็นว่ามีอยู่เกือบทุกขั้นตอนโดยเริ่มต้นจากตัวอักษรชื่อ (logo) ของหนังสือพิมพ์ ซึ่งจะเห็นว่า ออกแบบกันอย่างประณีต จากนั้นก็ถึงตัวอักษรที่ใช้พาดหัวข่าว หัวข่าวย่อย ภาพประกอบหัวคอลัมน์ ภาพประกอบคอลัมน์ การจัดหน้ากระดาษ ตลอดจนการจัดรูปเล่ม

2. **นิตยสาร** (magazine)

นิตยสารมีขนาดและรูปเล่มเล็กว่าหนังสือพิมพ์ ซึ่งโดยปกติแล้วจะเป็นไปตามขนาดมาตรฐานของกระดาษที่ใช้พิมพ์ ปกนั้นนิยมพิมพ์เป็นสี มีรูปถ่าย หรือรูปภาพประกอบพร้อมทั้งตัวอักษรชื่อ ส่วนภายในเล่มนั้นคล้ายคลึงกับหนังสือพิมพ์ คือมีภาพประกอบเรื่องและภาพประกอบหัวเรื่องเช่นเดียวกัน จะสังเกตเห็นได้ว่า มีความประณีตมากกว่าหนังสือพิมพ์ เนื่องจากมีเวลาในการจัดทำมากกว่า และเพื่อให้เหมาะสมกับราคาที่จำหน่ายด้วย

3. **วารสาร** (periodical)

วารสารหรือหนังสือพิมพ์ในวาระต่างๆ เช่น หนังสือที่ระลึกในงานฌาปนกิจศพ หรือในการต้อนรับนักศึกษาใหม่ เป็นต้น วารสารเหล่านี้มักจะได้รับการออกแบบและจัดรูปเล่มเป็นพิเศษ รวมทั้งเนื้อหาสาระภายในเล่มด้วย ทั้งนี้เพราะเป็นเครื่องแสดงถึงคุณภาพของหนังสือและผู้จัดทำ

4. **หนังสือ** (book)

ทุกคนทราบกันดีว่าหนังสืออะไร แต่อาจไม่รู้ถึงกรรมวิธีในการทำหนังสือให้ดีนั้นอยู่ที่การออกแบบปกเท่านั้น ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นความเข้าใจผิดแทบทั้งสิ้น หนังสือที่ดีนั้นนอกเหนือจากมีเนื้อหาซึ่งเป็นคุณค่าโดยตรงแล้ว ควรจะมีองค์ประกอบอื่น ๆ เป็นเครื่องค้ำจุนด้วย

เช่น การพิสูจน์อักษรการพิมพ์ การจัดรูปเล่มและปกของหนังสือ ซึ่งผู้เขียน ยังมีความเชื่อว่าสิ่งเหล่านี้มีคุณค่า และมีส่วนทำให้หนังสือดีขึ้น ใครเห็นก็รู้สึกสะดุดตาชวนให้เกิดความสนใจที่จะอ่าน ถ้าเป็นหนังสือประเภทศิลปกรรมด้วยแล้ว การออกแบบและการจัดรูปเล่มยิ่งสำคัญมาก เพราะชี้บ่งถึงคุณภาพของหนังสือ

5. **ภาพพิมพ์และโฆษณาที่เป็นภาพพิมพ์** (poster & poster advertising)

ในการประกอบธุรกิจการค้า หรือกิจกรรมอื่นๆ นั้น ผู้ดำเนินงานย่อมหวังที่จะให้เกิดผลดี ซึ่งในการนี้จำต้องอาศัยการโฆษณาเพื่อเผยแพร่ให้ประชาชนทราบ โฆษณาที่เป็นภาพพิมพ์ ซึ่งใช้กันอยู่นั้นมีอยู่สองประเภท คือ ภาพพิมพ์ขนาดใหญ่ ซึ่งเต็มขนาดของกระดาษที่ใช้สำหรับพิมพ์ เราจะเห็นภาพพิมพ์ประเภทนี้ติดอยู่ตามสถานที่สาธารณะต่าง ๆ ส่วนอีกประเภทหนึ่งนั้น เป็นภาพที่ตีพิมพ์ในหนังสือพิมพ์รายวันและรายสัปดาห์ ขนาดเล็กจะเล็กกว่าประเภทแรกขึ้นอยู่กับขนาดของกระดาษหนังสือพิมพ์หรือขนาดที่ทางหนังสือพิมพ์ได้กำหนดเอาไว้

6. **เครื่องหมายการค้า** (trademark)

เครื่องหมายการค้ามีความสำคัญมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งต่อธุรกิจการค้าเพราะเห็นว่าเป็นสื่อสัญลักษณ์ของผู้ดำเนินกิจกรรมต่างๆ ซึ่งอาจมีผลทำให้กิจกรรมเจริญขึ้นหรือเสื่อมลงได้ในต่างประเทศค่าออกแบบเครื่องหมายการค้านั้นสูงมาก ซึ่งตรงกันข้ามกับในประเทศไทยของเรา นักออกแบบจะได้ค่าตอบแทนในการออกแบบเพียงเล็กน้อย แล้วยังมีการลอกเลียนแบบกันอย่างแพร่หลายด้วย เป็นที่น่าเศร้าใจมากในปัจจุบัน การออกแบบประเภทนี้ได้รับความสนใจจากนักธุรกิจการค้ามากขึ้น ซึ่งผู้เขียนเข้าใจว่านักธุรกิจการค้าเหล่านั้นคงเห็นผลที่พอใจ เนื่องจากมีเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์การค้าที่แน่นอนและสวยงามเป็นที่ติดตา และดึงดูดความสนใจของผู้พบเห็น ทั้งยังเป็นการแสดงระดับฐานะที่เท่าเทียมกันเมื่อมีการติดต่อธุรกิจต่างประเทศจากการมีเครื่องหมายการค้าแสดงในสิ่งพิมพ์ต่างๆ ของบริษัท เช่น กระดาษจดหมาย ซองจดหมาย นามบัตร ใบเสร็จรับเงิน ฯลฯ

7. **บรรจุภัณฑ์** (packaging)

การออกแบบกล่องหรือภาชนะที่บรรจุผลิตภัณฑ์ เป็นงานก้ำกึ่งระหว่างการออกแบบผลิตภัณฑ์ และการออกแบบเรขศิลป์ แต่ก็สามารถแบ่งแยกกันได้ ตัวอย่างเช่น การออกแบบขวดใส่น้ำหอม นักออกแบบผลิตภัณฑ์จะเป็นผู้ออกแบบขวดซึ่งเป็นภาชนะสำหรับใส่น้ำหอม หลังจากเสร็จสิ้นขั้นตอนในการออกแบบขวดแล้ว ก็เป็นหน้าที่ของนักออกแบบเรขศิลป์

ที่จะออกแบบตัวอักษรซึ่งเป็นชื่อของน้ำหอม รวมทั้งฉลากปิดข้างขวดและข้อความโฆษณาต่างๆ บนแผ่นฉลาก ความรับผิดชอบร่วมกันในลักษณะนี้ เกิดขึ้นในงานออกแบบสาขาอื่นด้วย เป็นต้น ว่าการออกแบบตกแต่งภายในและการจัดแสดงสินค้า ซึ่งนักออกแบบจะเข้าใจ ในสายงานและขอบเขตแห่งการรับผิดชอบของตนเองได้

งานประเภทนี้ได้แก่ ซองใส่แผ่นเสียง กล่องใส่แถบบันทึกเสียงประเภท 8 นิ้ว และประเภทตลับ (cassette) ทั้งสามอย่างนี้เป็นผลงานที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน นอกจากนี้ยังมีถุงกระดาษประเภทต่างๆ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ยังต้องคำนึงถึงการพิมพ์ด้วย และการพิมพ์ในปัจจุบันนี้มิได้หมายความถึงการพิมพ์บนแผ่นกระดาษเท่านั้น แต่หมายถึงบนแผ่นวัสดุอื่นๆ อีก เช่น ผ้า หนัง ไม้ พลาสติก หรือวัสดุเทียมที่มีใช้ในอุตสาหกรรมต่างๆ

8. **สิ่งพิมพ์ทั่วไป** (general printed matter)

สิ่งพิมพ์ประเภทนี้มีอยู่หลายชนิดด้วยกัน ผู้เขียนจะขอกล่าวถึงสิ่งพิมพ์ที่ได้เห็นกันอยู่เป็นประจำคือ ดวงตราไปรษณียากรและไปรษณียบัตร รวมถึงของที่ระลึกในวันแรกจำหน่ายเอกสารโฆษณาที่เป็นรูปเล่ม (pamphlet) เพื่อกิจกรรมต่างๆ (การค้า การท่องเที่ยว ฯลฯ) รายการอาหาร บัตรอวยพร สูจิบัตร ปฏิทิน ฯลฯ ซึ่งควรที่จะได้รับการออกแบบทั้งสิ้น การออกแบบแต่ละประเภทนี้จะมีกรรมวิธีเฉพาะ ซึ่งผู้ออกแบบจะต้องศึกษาและทำความเข้าใจให้ถ่องแท้ก่อนที่จะลงมือออกแบบ จะเห็นว่าในปัจจุบันสิ่งพิมพ์ดังกล่าวนี้ได้มีรูปแบบที่เปลี่ยนไปในทางก้าวหน้ามากขึ้น ทั้งนี้อาจเกิดขึ้นจากเหตุผลที่จะต้องแข่งขันกันก็เป็นได้

นอกจากนี้ วัฒนะพันธุ์ ครุฑะเสน (2531 อ้างถึงในจารุวรรณ เกิดสุวรรณ, 2546) ได้จำแนกถึงวิชาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานด้านการออกแบบเรขศิลป์ได้ดังต่อไปนี้คือ

1. งานในสาขาออกแบบโฆษณา(Advertising) ซึ่งแยกออกเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ และสื่อกระจายเสียงและแพร่ภาพ นอกจากนี้ยังแยกตำแหน่งย่อยลงไปได้อีกเป็นไปตามโครงสร้างของแต่ละบริษัท

2. งานออกแบบโสตทัศนศึกษา(Audio-Visual Presentation) ทั้งนี้รวมทั้งทางด้านอบรมบุคลากรเอกชนและทางด้านการศึกษา

3. งานออกแบบหนังสือทั่วไป(Book Design) เช่นนวนิยาย เรื่องสั้น กวี

4. งานออกแบบวารสาร นิตยสารรายเดือน(Magazine Design)

5. งานออกแบบหนังสือพิมพ์(Newspaper Design)

6. งานออกแบบภายในองค์กรหรือสถาบัน(Corporation) งานออกแบบวางภาพพจน์ขององค์กร(Corporate Identity)

7. งานออกแบบตู้โชว์สินค้าหรืองานแสดงสินค้า นิทรรศการ(Display, Exhibition and Environmental Graphic)

8. งานภาพยนตร์ วิดีโอ โทรทัศน์ และคอมพิวเตอร์กราฟิก(Movies, Video, T.V., Computer Graphic)

10. งานสร้างภาพประกอบ(Illustration) งานภาพถ่าย(Photography)

11. งานออกแบบบรรจุภัณฑ์(Packaging) และงานออกแบบสัญลักษณ์ เครื่องหมายและตัวอักษร(Lettering & Symbols)

ประเภทของงานด้านการออกแบบเรขศิลป์จึงมีขอบเขตที่ครอบคลุมถึงกระบวนการออกแบบ ในรูปแบบต่างๆ ประกอบด้วย เรขศิลป์ เรขศิลป์ด้านการพิมพ์ เรขศิลป์ด้านสิ่งแวดล้อม และเรขศิลป์ด้านภาพยนตร์ วิดีโอโทรทัศน์และคอมพิวเตอร์กราฟิก โดยการออกแบบเรขศิลป์จะต้องผสมผสานความรู้พื้นฐานทางด้านศิลปะและการออกแบบรวมเข้ากับการใช้คอมพิวเตอร์กราฟิกและความรู้ทั่วไปทางการสื่อสารมวลชน การตลาดและการค้า โดยคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายที่สนองตอบต่อผลสำเร็จด้านประโยชน์ใช้สอย เป็นสำคัญ

ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า การออกแบบเรขศิลป์(Graphic Design) จัดเป็นการออกแบบที่ตอบสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก และเป็นงานที่ต้องสื่อสารกับคนจำนวนมากให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ด้วยการรับรู้ผ่านทางจักษุสัมผัส เพื่อผลทางการค้า การให้ข่าวสาร ความรู้ ตลอดจนการจัดระเบียบในสังคม ฯลฯ ซึ่งในการทำงานออกแบบเรขศิลป์ย่อมต้องอาศัยความรู้ความสามารถในหลาย ๆ ด้านของผู้ออกแบบประกอบกัน ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่ออกแบบ ความรู้เกี่ยวกับผู้รับสาร ความสามารถทางศิลปะที่จะสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่มีทั้งประโยชน์ใช้สอยและความงาม รวมทั้งความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการในการสร้างงานหรือกระบวนการออกแบบ

2.3 ความหมายของการออกแบบเรขศิลป์ (The Meaning of Graphic Design)

ปราโมทย์ แสงพลสิทธิ์(2540) ได้กล่าวถึง "การออกแบบเรขศิลป์"ว่าเป็นวิชาชีพที่เกิดขึ้นโดยการแบ่งเป็นแขนงวิชาชีพจากออกแบบนิเทศศิลป์ (Visual communication design) โดยนิเทศศิลป์ เกิดจากการนำคำในภาษาสันสกฤตจำนวนสองคำ เข้าสมาสกัน คือ

นิเทศ + ศิลป์

นิเทศ (แบบ) น. คำแสดง, คำจำแนกออก

ก. ชี้แจง, แสดง, จำแนก (ส. นิรฺเทศ ; ป. นิทฺเทศ)

ศิลป์, ศิลปะ, ศิลปะ (สิน, สินละปะ) น. ฝีมือ, ฝีมือทางการช่าง,

การแสดงออกซึ่งอารมณ์ให้ประจักษ์เห็น โดยเฉพาะหมายถึง วิจิตรศิลป์

ความหมายโดยตรงสำหรับคำ ๆ นี้ ยังไม่มีปรากฏใช้ในภาษาไทยอย่างแพร่หลาย แต่คำที่นำมาใช้กันโดยทั่วไปเข้าใจว่าเกิดขึ้นในสถาบันการศึกษาที่เปิดหลักสูตรการเรียนการสอนในสาขาวิชาชีพนี้ก่อน แล้วจึงค่อยๆ ได้รับความนิยมเรียกใช้กันอย่างแพร่หลายในตลาดงาน และสังคมวิชาชีพในภายหลัง

โดยเนื้อแท้เข้าใจว่า นิเทศศิลป์ พัฒนาการใช้คำมาจากคำว่า นิเทศศาสตร์ เป็นคำศัพท์ที่ใช้เรียกวิชาชีพสาขาหนึ่ง ซึ่งเน้นหนักเนื้อหาทางด้านการเรียนการสอน เพื่อชนส่วนใหญ่ตามที่เข้าใจกันว่า สื่อสารมวลชน หรือ นิเทศศาสตร์ (commuication arts) ประจวบกับที่สาขาวิชาที่กล่าวถึงนี้ ได้กลายเป็นสาขาที่ได้รับความสนใจและเป็นที่นิยมสำหรับทุกๆ สถาบันอุดมศึกษาที่เปิดสอน การใช้คำ นิเทศศาสตร์ จึงน่าจะเป็นเหตุผลสนับสนุนอันหนึ่งที่เหมาะสมกับการนำไปใช้และสอดคล้องกับช่วงระยะเวลาในขณะนั้น

ความเข้าใจขั้นพื้นฐาน หากเรียกสาขาวิชาชีพนี้ตามคำศัพท์ภาษาอังกฤษ จะมีลักษณะการใช้คำและความหมายที่เหมือนกัน คือ

Communication arts

Communication design หรือ

Visual communication design

เปรียบเทียบคำกับภาษบาลีและสันสกฤตได้ดังนี้

นิเทศศาสตร์

นิเทศศิลป์

เปรียบเทียบภาษาไทยกับภาษาอังกฤษ

Communication design

การออกแบบสื่อความหมาย หรือการออกแบบสื่อสาร

คำที่นิยมเรียกใช้กันโดยทั่วๆ ไปในปัจจุบัน คือ การออกแบบนิเทศศิลป์ตรงกับภาษาอังกฤษ visual communication design บางสถาบันฯ เรียกเป็นภาษาไทยว่า การออกแบบทัศนสื่อสารก็มี ส่วนคำว่า "เรขศิลป์" นั้นเอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา (2544) กล่าวว่า Graphic

หอสมุดกลาง สำนักงานวิทยทรัพยากร
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

แปลว่าเรขา ซึ่งมีความหมายว่าเกี่ยวกับการวาด เขียน การพิมพ์รูปหรือภาพ และDesign แปลว่า การออกแบบนอกจากนี้ยังมีผู้ให้ความหมายของคำว่า "เรขศิลป์"ไว้มากมายดังนี้

กราฟิก (Graphic) เป็นคำที่มาจากรากศัพท์ในภาษากรีกว่า "graphiko" ซึ่งหมายถึง หลักการเขียนภาพด้านสี และลักษณะขาวดำเมื่อนำมารวมกับคำว่า "graphein" อันหมายถึง การเขียนตัวหนังสือ และการสื่อสารความหมายโดยการใช้เส้นแล้วงานกราฟิกจึงหมายถึงงาน ที่มุ่งแสดงความจริง หรือความคิดให้เกิดความชัดเจนโดยใช้วิธีการวาดรูป และการเขียนตัวอักษร ซึ่งอาจออกมาในรูปของแผนภาพแผนภูมิ แผนสถิติ ภาพวาดประกอบเรื่อง ภาพการ์ตูน การ์ตูน เรื่อง สัญลักษณ์ตลอดจนภาพถ่ายเพื่อสื่อความหมายในเรื่องที่แสดงข้อเท็จจริงต่าง ๆ คำว่า กราฟิก (Graphic) ยังมีผู้ให้ความหมายไว้อีกมากมายพอจะยกตัวอย่างได้ดังนี้

กราฟิก (Graphic) หมายถึงการวัสดุลายเส้นซึ่งได้แก่ วัสดุที่เกิดจากการวาดและเขียน มีลักษณะ 2 มิติ ซึ่งได้แก่ งานลักษณะต่อไปนี้คืองานออกแบบการจัดภาพประกอบการใช้สีสรร การประดิษฐ์ตัวอักษร การรักษาผิวหน้าวัสดุงานพิมพ์ หรืองานทำสำเนา สำนักงานคณะกรรมการ การประถมศึกษาแห่งชาติ (2536 อ้างถึงในอัศวิน เมธาศิลปกุล, 2546)

กราฟิก (Graphic) หมายถึงการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องหมาย และ การออกแบบที่เกี่ยวกับการพิมพ์ต่าง ๆ ที่ใช้ในวงการอุตสาหกรรม (อารี สุทธิพันธ์, 2521 : 8)

กราฟิก (Graphic) คือการเขียน การวาด การแกะ เป็นลายเส้น เป็นรองการใช้กรดกัดให้ เกิดเป็นเส้นหรือร่องรอยขึ้นรวมทั้งมีความหมายเกี่ยวโยงไปถึงศิลปะการพิมพ์ (Graphicartor Printmaking) อันเป็นการพิมพ์ภาพทางด้านศิลปกรรมซึ่งเป็นการแสดงออกทางความงาม เป็นประการสำคัญ สำหรับคำว่า (Graphic Design) หรือการออกแบบสิ่งพิมพ์ ได้มีความหมาย กว้างไปถึงการออกแบบที่สัมพันธ์กับทัศนศิลป์โดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นการออกแบบบนระนาบ 2 มิติ ที่ใช้ภาพถ่ายภาพประกอบตัวอักษร และการออกแบบตกแต่งบนพื้นภาพโดยทั่วไปแล้ว มีเป้าหมายไปใช้ในงานพิมพ์ เพื่อให้ได้ผลงานในลักษณะมวลผลิต และมีแนวโน้มที่จะเป็นผลงาน ในเชิงพาณิชย์ศิลป์ด้วยเหตุนี้การออกแบบสิ่งพิมพ์จึงกินความไปถึงงานออกแบบต่าง ๆ เช่น การออกแบบโฆษณา การออกแบบบรรจุภัณฑ์ การออกแบบหนังสือ ในปัจจุบันได้รวมไปถึง การออกแบบต่าง ๆ ในสื่อโทรทัศน์อีกด้วย (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2532 : 7)

กราฟิก (Graphic) หมายถึงภาพที่เขียนด้วยลายส้นหรือจุดซึ่งได้แก่ ตัวอักษร รูปภาพ ภาพวาด แผนที่ เป็นต้น สมเจตร์ เนตรประเสริฐ(2523 : 135 อ้างถึงในอัศวิน เมธาศิลปกุล, 2546)

กราฟิก (Graphic) หมายถึงศิลปะและวิทยาศาสตร์ในการนำเส้น รูปภาพ แผนภาพ งานพิมพ์ รวมทั้งการจัดทำรูปเล่มหนังสือ แผนภาพ ภาพลายเส้น และผลิตขึ้นเพื่อใช้ในการสื่อ ความหมายโดย มีลักษณะ 2 มิติ รวมทั้งการใช้ความคิด และสามัญสำนึกในการทำงานที่ได้ วางแผนไว้ ให้ได้ตามความคาดหมายอย่างสมบูรณ์ และการออกแบบกราฟฟิกเป็นการถ่ายทอด

ความคิดเห็นออกมาเป็นโครงสร้างระเบียบแบบแผนต่าง ๆ ทางทัศนสัญลักษณ์ (วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์, 2538 : 15)

จากศัพทานุกรมสื่อมวลชน ได้ให้ความหมายคำว่า "กราฟิก" เป็นเรขศิลป์ ศิลปภาพพิมพ์ ศิลปลายเส้น ศิลปเกี่ยวกับการขีดเขียน แสดงความคิดเป็นรูปร่างต่าง ๆ ลงบนพื้นวัตถุ ศิลปภาพพิมพ์เป็นสาขาหนึ่งของประเภทนี้

กราฟิก (Graphic) หมายถึงเรขศิลป์ เป็นศิลปะการพิมพ์ ศิลปะลายเส้นเกี่ยวกับการขีดเขียนการแสดงความคิดเป็นรูปร่างต่าง ๆ บนพื้นวัสดุหรืออาจหมายถึงแขนงหนึ่งของวิชาการถ่ายภาพ ซึ่งรวมเอากรรมวิธีทางการถ่ายภาพทั้งหมดเข้าด้วยกันเพื่อเตรียมพื้นที่วัสดุสำหรับการตีพิมพ์ การถ่ายทอดภาพถ่ายและภาพประกอบอื่น ๆ ด้วยเครื่องพิมพ์โดยเป็นรูปของหนังสือหรือสิ่งพิมพ์ใด ๆ (สนั่น ปัทมะทิน, 2520 : 82)

กราฟิก (Graphic) หมายถึงการเขียนการวาดการแกะสลักให้เป็นรูปภาพสัญลักษณ์ตัวอักษรตลอดจนการพิมพ์ในรูปของ แผนภาพ แผนสถิติ แผนภูมิ ภาพลายเส้น โดยใช้ศิลปะหรือวิทยาศาสตร์

กราฟิก หมายถึงงานที่มีขอบข่ายกว้างขวางมากและมีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับการออกแบบนิเทศศิลป์ (Visual Communication) ในอันที่จะต้องเตรียมการและนำเสนอข่าวสาร (Message) ต่อผู้ดูผู้อ่านให้สามารถรับรู้ความหมายและแปลความได้ทางสายตาโดยการจัดสื่อกลางต่าง ๆ เช่น ตัวอักษร เครื่องหมายสัญลักษณ์ รูปภาพ และอื่น ๆ รวมกัน ด้วยกรรมวิธีการมองการขีด เขียนการพิมพ์ และการบันทึกภาพตลอดจนเทคนิคการสร้างภาพต่าง ๆ ทางเครื่องมือเครื่องจักรกลให้เกิดเป็นรูปร่างที่ประณีตเรียบร้อยสวยงามเพื่อการติดต่อสื่อสารและโน้มน้าวจิตใจคนกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการได้

กราฟิก หมายถึงภาพลายเส้นง่าย ๆ ลักษณะเป็นรูปธรรมช่วยให้เข้าใจง่ายรวดเร็วและถูกต้องกราฟิกในทางเทคโนโลยีการศึกษามักใช้ร่วมกับคำว่า วัสดุกราฟิก ดังนั้น ความหมายของกราฟิกจึงรวมไปถึงวัสดุอื่น ๆ เช่น เอกสาร สิ่งพิมพ์ต่าง ๆ รวมถึงสิ่งที่ต้องการใช้ภาพลายเส้นเกี่ยวข้อง เช่น การโฆษณาประชาสัมพันธ์ การผลิตรายการโทรทัศน์ (วาสนา ชาวหา, 2525 : 10)

กราฟิก หมายถึงงานเกี่ยวกับทัศนวัสดุโดยตรงด้วยการใช้ภาพและคำบรรยายมารวมประกอบกัน เข้าคือเป็นงานที่เกี่ยวกับ ภาพลายเส้นเป็นส่วนใหญ่โดยพัฒนา จากองค์ประกอบ 6 อย่าง ได้แก่ 1. เส้น 2. วงกลม 3. สามเหลี่ยม 4. รูปแบน มีมากกว่า 4 ด้าน 5. รูปโค้งงอ 6. เนื้อหาสาระ ที่อาจครอบคลุมถึงภาพประเภทอื่น ๆ เช่น ภาพลเก็ตช์ แผนภาพ แผนสถิติ แผนภูมิ โปสเตอร์ การ์ตูน การ์ตูนเรื่อง ภาพวาด (จริยา เหนี่ยนเฉลย, 2525 : 14)

กราฟิก หมายถึงกระบวนการสร้างสรรค์ที่ทำให้เกิดรูปถอดแบบจำนวนมากซึ่งเหมือนกับผลงานพิมพ์ต้นแบบ กระบวนการหลักของศิลปภาพพิมพ์ ได้แก่ ภาพพิมพ์อย่างสีน้ำ ภาพพิมพ์

แบบเขียนถ่าน ภาพพิมพ์จากเข็ม ภาพพิมพ์กัดกรด ภาพพิมพ์แกะลายเส้น ภาพพิมพ์หิน ภาพพิมพ์มัชฌิมรงค์ ภาพพิมพ์ครั้งเดียว ภาพพิมพ์ตระแกรงไหม ภาพพิมพ์กัดกรดแบบพื้นนิ่ม ภาพพิมพ์ลายจุด ภาพพิมพ์แกะไม้ และวิธีการพิมพ์แบบสื่อผสมผสานกัน ยังมีวิธีการพิมพ์แบบง่าย ๆ อีกหลายวิธี เช่น ภาพพิมพ์ยางแกะ ซึ่งใช้แผ่นยางลิโนเลียมทำอย่างแม่พิมพ์ หรือใช้มันฝรั่งแกะเป็นแม่พิมพ์ หรือใช้กระดาษลูกฟูกทำเป็นแม่พิมพ์สำหรับพิมพ์ภาพผิวนูนแบบง่าย ๆ แต่หละหลวมเกินกว่าจะถือเป็นงานสร้างสรรค์เชิงวิจิตรศิลป์จึงเหมาะที่จะจัดให้เป็นกิจกรรมด้านศิลปและหัตถกรรมมากกว่า ในช่วงปลายทศวรรษที่ 1960 ได้เกิดมีแนวคิดที่ย่อชื่อศิลปะภาพพิมพ์แต่ยังรวมไปถึงผลงานภาพพิมพ์แต่ละชิ้นในด้านพาณิชย์ศิลป์ คำว่า ศิลปะภาพพิมพ์ นั้นถูกใช้ในความหมายที่กว้างขวาง ซึ่งมิใช่จะรวมแต่กระบวนการด้านการค้าเท่านั้นแต่รวมกระบวนการพิมพ์ทุกแขนงทั้งที่เป็นการพิมพ์ของสื่อสิ่งพิมพ์ที่ใช้ในด้านการพาณิชย์ และยังรวมเอาการพิมพ์ทางด้านวิจิตรศิลป์และการพิมพ์หินที่นำไปใช้ในการผลิตหนังสือและผลงานศิลปะ

กราฟิก หมายถึงการทำให้เกิดภาพรูปรอยโดยการวาด การระบายสี การพิมพ์ ตลอดจนการถ่ายภาพลงบนวัสดุ 2 มิติ งานกราฟฟิก ได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นโดยฝีมือมนุษย์ มาเป็นเวลาช้านานแล้ว และได้รับการพัฒนามาตามลำดับโดยแบ่งออกเป็นสมัยก่อนประวัติศาสตร์ สมัยประวัติศาสตร์ และสมัยใหม่ ในประเทศได้พบว่ามีการสร้างสรรค์งานกราฟิกตั้งแต่ สมัยก่อนประวัติศาสตร์และมีการพัฒนาที่สืบทอดจนถึงปัจจุบันงานกราฟิกจำแนกออกเป็น ประเภทต่าง ๆ ได้แก่ ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพพิมพ์ ภาพสัญลักษณ์ ภาพกึ่งสัญลักษณ์ ภาพโฆษณา ภาพการ์ตูน และภาพการ์ตูนเรื่องงาน กราฟฟิกเป็นสื่อการเรียนการสอนที่มีบทบาทต่อการเรียนรู้ของมนุษย์เป็นอย่างยิ่ง

กราฟิก คือ การนำองค์ประกอบ เช่น ตัวอักษร ภาพ มาจัดวางเข้าด้วยกันด้วยการใช้หลักการการออกแบบ โดยเป็นการออกแบบในลักษณะ 2 มิติ คือ การออกแบบบนพื้นผิวที่มีด้านกว้างและยาว เพื่อเป็นการสื่อสาร ข้อความที่มีเฉพาะเจาะจงไปสู่กลุ่มเป้าหมายที่ต้องการภายใต้เงื่อนไขต่างๆ เช่น การเงิน ลักษณะทางกายภาพและการตอบสนองทางด้านจิตวิทยา Arntson (1997 อ้างถึงในนภารวี สืบสุข, 2544)

สรุปกราฟิกหรือเรขศิลป์ หมายถึงงานที่สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกทางความคิดด้านภาพและตัวอักษร โดยวิธีการออกแบบสร้างสรรค์ในเชิงศิลปะด้วยเทคนิคต่าง ๆ เช่น การใช้ลายเส้น การระบายสี การพิมพ์ภาพ การถ่ายภาพ และเทคโนโลยีอื่น ๆ ที่รับรู้โดยใช้ประสาทสัมผัสทางตาเพื่อการสื่อสารในลักษณะเป็นรูปธรรมมากที่สุดซึ่งผู้ออกแบบงานกราฟิก จะต้องใช้ความคิด และสามัญสำนึกในการทำงานที่วางแผนโดยถ่ายทอดความคิดออกมาเป็น โครงสร้างอย่างมี

ระบบแบบแผนต่าง ๆทางทัศนสัญลักษณ์ อันได้แก่งานหนังสือนิตยสาร โปสเตอร์โฆษณา ป้ายภาพยนตร์ โทรทัศน์คอมพิวเตอร์ ฯลฯ

2.4 บทบาทของงานออกแบบเรขศิลป์

โดยทั่วไปแล้วการออกแบบเรขศิลป์ในงานต่างๆ ถือได้ว่ามีความสำคัญ ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบโปสเตอร์ แผ่นพับหรือสื่อต่างๆทางด้านเรขศิลป์อีกมากมาย จุดประสงค์เพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย การออกแบบกราฟิกยังเป็นเครื่องมือที่บอกถึงแนวโน้มของแฟชั่น(Trends) ในขณะนั้นเป็นสิ่งสร้างสรรค์และมีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลา (Invention and development) นอกจากนี้นักออกแบบเรขศิลป์อาจนำเสนอบางอย่างที่เกี่ยวกับตัวสินค้าอันเป็นเรื่องข้อมูลไปยังผู้บริโภค ถือได้ว่าการออกแบบเรขศิลป์เป็นการสื่อสารอย่างหนึ่ง (นภสร ลิ้มไชยาวัฒน์, 2545) ซึ่งสามารถจำแนกเป็นข้อ ๆ ได้ดังนี้

1. เป็นตัวระบุว่าสินค้านั้นคืออะไรในท้องตลาด
2. ให้รายละเอียดข้อมูลแก่ผู้บริโภคเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์และคุณสมบัติของผลิตภัณฑ์นั้น
3. เป็นตัวเพิ่มยอดขายให้กับตัวสินค้า
4. เป็นส่วนบ่งบอกคุณลักษณะและคุณค่าให้แก่สินค้า
5. เป็นจุดเด่นของสินค้าที่ผู้บริโภครู้สึกประทับใจ

นอกจากนี้การออกแบบเรขศิลป์ยังจะต้องมีความสอดคล้องกับการออกแบบสัญลักษณ์ทางการค้า(Logo)ของผลิตภัณฑ์ เพราะการออกแบบกราฟิกเป็นองค์ประกอบหนึ่งที่บ่งบอกถึงตราสินค้าและสัญลักษณ์ทางการค้า ที่สามารถทำให้ผู้บริโภคเกิดการจดจำตลอดจนเกี่ยวข้องไปถึงองค์กรผู้ผลิตและภาพลักษณ์ขององค์กร (Lester,2000) เช่น ตราสัญลักษณ์ของรถยนต์ Volkswagenที่มุ่งเน้นการผลิตรถยนต์เพื่อตอบสนองการใช้งานของประชาชนตามความหมายของคำว่า" Volkswagen" ซึ่งหมายถึง "ประชาชน"

ดังนั้นหน้าที่โดยทั่วไปของเรขศิลป์ แต่สิ่งที่มีความสำคัญไปมากกว่านั้น คือ การออกแบบเรขศิลป์ยังเป็นส่วนที่ทำให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกที่ผู้บริโภคมีต่อสินค้านั้น กล่าวคือ การออกแบบกราฟิกจะสร้างความแตกต่าง ความเป็นเอกภาพและเป็นส่วนที่ทำให้เกิดภาพลักษณ์แก่ตราสินค้า ทำให้ผู้บริโภคจดจำตราสินค้าได้ เป็นแรงเสริมให้กับตราสินค้าหรือภาพลักษณ์ของสินค้านั้น เป็นส่วนทำให้เกิดความงามและเป็นแสดงถึงลักษณะของการดำเนินชีวิต หรือสัญลักษณ์ของกลุ่มเป้าหมายทางการตลาด กล่าวคือ การออกแบบเรขศิลป์มีผลต่อการรับรู้ของ

2.5 ความสำคัญของการสื่อสารด้วยการออกแบบเรขศิลป์

การขยายตัวของสังคมมนุษย์ ความก้าวหน้าทางวิทยาศาสตร์แผนใหม่เป็นมูลเหตุหลักและเป็นปัจจัยสำคัญยิ่งของการพัฒนาการออกแบบเรขศิลป์ จัดได้ว่าเป็นงานสาขาใหม่ที่ได้รับความสำคัญมากเกิดขึ้นมาพร้อมกับการวิวัฒนาการทางการสื่อสารของมวลมนุษย์นับตั้งแต่มีการสร้างความหมายข่าวสารและความรู้ความคิดต่างๆ ไปยังผู้อื่นในลักษณะของสารสัญลักษณ์ต่างๆ ด้วยการขีดเขียนวาดเส้น ซึ่งรูปแบบของการออกแบบก็มีลักษณะในแต่ละยุคสมัย ตลอดจนทักษะความสามารถและภูมิปัญญาของผู้ออกแบบในแต่ละช่วงเลาการออกแบบเรขศิลป์ จึงนับว่ามีส่วนช่วยพัฒนาสร้างสรรค์จรรโลงสังคม มนุษย์ ความสำคัญของงานเรขศิลป์ การออกแบบที่ดีจะมีส่วนในการสร้างสรรค์ประดิษฐ์กรรมต่างๆ ให้เป็นไปอย่างมีระบบ และบังเกิดประสิทธิภาพในลักษณะต่าง ๆ ดังนี้ (ศิริพงศ์ พยอมแย้ม, 2537 : 24)

1. การออกแบบเป็นการช่วยจัดระเบียบทางความคิดหมายถึงลักษณะของความต้องการในการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ของมนุษย์ นั้นจะมีลักษณะเป็นนามธรรมโดยเป็นความคิดที่ฟุ้งซ่านอยู่ในสมอง ซึ่งถ้าไม่มีการวางแผนออกแบบแล้วความคิดดังกล่าวจะสับสนไม่เป็นระเบียบและไม่สามารถสร้างสรรค์ สิ่งที่ต้องการได้แต่การออกแบบจะช่วยให้ความคิดเป็นระเบียบ และคลี่คลายให้มีลักษณะเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น

2. การออกแบบเป็นการกำหนดรูปแบบทางความงามขั้นตอนของการออกแบบช่วยให้ผู้ออกแบบสามารถกำหนดรูปแบบได้ชัดเจนกว่าการเป็นเพียงความคิดและสามารถเลือกรูปแบบซึ่งมีอยู่มากมายหลายรูปแบบได้เหมาะสมกับความต้องการของตนและผู้อื่นได้

3. การออกแบบจะช่วยให้การเลือกวัสดุเป็นไปอย่างเหมาะสมโดยที่การออกแบบได้ช่วยให้ผู้ออกแบบสามารถกำหนดรูปแบบของงานเป็นที่แน่นอนดังนั้นรูปแบบที่แน่นอนย่อมช่วย ให้ผู้ออกแบบสามารถเลือกกำหนดวัสดุต่างๆ ที่จะใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเหมาะสม และลามารถกำหนดปริมาณของวัสดุได้อย่างถูกต้องไม่ขาดไม่เกินอันก่อให้เกิดความประหยัด ในการทำงานทั้งในด้านงบประมาณและเวลา

4. การออกแบบจะช่วยกำหนดวิธีการทำงานได้อย่างเหมาะสม ในการออกแบบนอกจากจะช่วยให้ผู้ออกแบบสามารถกำหนดรูปแบบและเลือกวัสดุได้อย่างมีประสิทธิภาพ แล้วยังมีผลต่อการกำหนดวิธีกาทำงานในการสร้างสรรค์ได้อย่างถูกต้องโดย ไม่ต้องเสียเวลาลองผิดลองถูกในการปฏิบัติงานจริง

5. การออกแบบสามารถใช้สื่อความหมายระหว่างผู้ออกแบบกับบุคคลอื่นๆ กระบวนการออกแบบจะเป็นการถ่ายทอดความคิดจากผู้ออกแบบไปยังบุคคลอื่นที่เกี่ยวข้องในลักษณะ ที่เป็นรูปธรรมและก่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันได้

2.5.1 ความสำคัญของงานเรขศิลป์

การออกแบบเรขศิลป์มีบทบาทสนองตอบได้ทั้งงานพาณิชยศิลป์ งานบริการสังคม และงานเชิงวัฒนธรรม โดยเฉพาะรูปแบบการสื่อสารที่สร้างสรรค์ของงานเรขศิลป์นั้นสามารถใช้ขับเคลื่อนสังคมได้อย่างร่วมสมัย (สำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย, 2547) นอกจากนี้ ศิริพรณ์ ปีเตอร์ (2545) ยังได้ให้ความเห็นเพิ่มเติมว่าการออกแบบเรขศิลป์ยังมีความสำคัญต่อทุกหน่วยงานในปัจจุบัน เนื่องจากหัวใจหลักของการออกแบบเรขศิลป์ คือ การสื่อความหมายที่ชัดเจน รวดเร็วและง่ายต่อการทำความเข้าใจ ดังนั้นความสำคัญของการออกแบบเรขศิลป์จึงสามารถแบ่งได้ดังนี้

1. ความสำคัญของการออกแบบเรขศิลป์ที่มีต่อการสื่อความหมายร่วมกันภายในสังคม การออกแบบภาพสัญลักษณ์เพื่อการสื่อความหมายในสถานที่สาธารณะ ทำให้บุคคลในสังคมเกิดการสื่อความหมายร่วมกัน และสามารถปฏิบัติตนได้ตามข้อตกลงของสังคมได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม ยกตัวอย่าง เช่น ป้ายจราจรและป้ายบอกตำแหน่งต่าง ๆ สถานที่สาธารณะ ดังเช่น การออกแบบระบบสัญลักษณ์ที่ใช้ภายในท่าอากาศยาน การออกแบบเรขศิลป์เพื่อการสื่อความหมายดังกล่าวนี้มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อสังคมในปัจจุบัน เพราะบุคคลในสังคมปัจจุบันมีความหลากหลายทั้งเชื้อชาติและภาษา ซึ่งต้องการความชัดเจน กระชับ และง่ายต่อการสื่อสารและแปลความหมาย

2. ความสำคัญของการออกแบบเรขศิลป์ที่มีต่อความก้าวหน้าทางธุรกิจ และการพัฒนาประเทศ การประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารที่ชัดเจน และถูกต้องไปยังกลุ่มเป้าหมายหลักเพื่อช่วยให้เกิดความร่วมมือในการทำกิจกรรมและการทำธุรกิจร่วมกัน โดยนักออกแบบเรขศิลป์ได้ก้าวเข้ามามีบทบาทต่อแวดวงธุรกิจในเรื่องของการใช้ศาสตร์ต่าง ๆถ่ายทอดผ่านผลงานการออกแบบเรขศิลป์เพื่อสื่อความหมายในการสร้างภาพลักษณ์ให้เป็นที่น่าเชื่อถือ และไว้วางใจในผลิตภัณฑ์หรือตัวสินค้า ให้ประสบผลสำเร็จทางการตลาดได้เป็นอย่างดี ในปัจจุบันไม่ว่าจะเป็นการออกแบบเรขศิลป์ในรูปแบบที่เป็นรูปธรรม เช่น การออกแบบวารสาร (Editorial Design) การออกแบบตราสัญลักษณ์ (Logo Design) การออกแบบบรรจุภัณฑ์ (Packaging Design) ล้วนมีความสำคัญในการผลักดันให้ธุรกิจของประเทศก้าวไกลไปสู่สากล ล้วนมีความสำคัญในการผลักดันให้ธุรกิจของประเทศก้าวไกลไปสู่สากลได้

3. ความสำคัญของการออกแบบเรขศิลป์ที่มีต่อการศึกษา เนื่องจากการถ่ายทอดความรู้ได้เปลี่ยนไปจากการเรียนรู้จากครูผู้สอนเป็นศูนย์กลางแห่งวิทยาการต่าง ๆ กลายมาเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองมากขึ้นในปัจจุบัน เนื่องจากการเรียนรู้เป็นสิ่งใหม่ไม่มีวันสิ้นสุดสำหรับทุกคนและทุกวัย

ดังนั้นการออกแบบเรขศิลป์จึงเข้ามีบทบาทที่สำคัญอย่างยิ่งต่อกระบวนการเรียนรู้ที่ง่ายต่อการทำความเข้าใจ และสามารถเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของการเรียนรู้ของผู้เรียนได้

4. ความสำคัญของการออกแบบเรขศิลป์ที่มีต่อนักออกแบบเรขศิลป์ การเรียนรู้ที่ดีที่สุดของนักออกแบบเรขศิลป์ ก็คือการเรียนรู้จากสิ่งที่นักออกแบบได้รับรู้ เมื่อได้รับรู้จะเกิดการจดจำและเรียนรู้ถึงวิธีการคิด วิธีการนำเสนอเรขศิลป์ในรูปแบบต่าง ๆ เมื่อเกิดการเรียนรู้จะเกิดความเข้าใจ เมื่อนักออกแบบมีความรู้และความเข้าใจ สิ่งเหล่านี้จะช่วยให้นักออกแบบเกิดความรู้สึกได้ถึงสิ่งต่าง ๆ โดยรอบตัว เมื่อรู้สึกและรับรู้ได้แล้วสิ่งเหล่านี้จะพัฒนานักออกแบบให้เกิดรสนิยมเป็นของตนเองและเลือกที่จะรับรู้ในสิ่งที่สร้างสรรค์และส่งเสริมให้ตนเองเกิดการเรียนรู้สูงยิ่งขึ้น ยิ่งนักออกแบบได้เห็นงานออกแบบเรขศิลป์มากเท่าใดก็ยิ่งทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ได้มากเท่านั้น วิธีการนี้เป็นการฝึกฝนทักษะในการสร้างสรรค์ผลงานเรขศิลป์ที่ดี นอกจากนี้นักออกแบบต้องฝึกฝนฝึกฝนทักษะในการสร้างและตีความหมายของภาพด้วยทั้งนี้เพื่อให้เกิดความชำนาญในการสร้างและตีความหมายของภาพใหม่ ๆ ได้อย่างชัดเจน และถูกต้อง

2.5.2 ความสัมพันธ์ในวิถีชีวิตกับงานเรขศิลป์

งานออกแบบเรขศิลป์เป็นผลผลิตของมนุษย์ ถือเป็นกระบวนการสำคัญในสังคมที่มีความเกี่ยวข้อง กับการดำเนินชีวิตของคนทั้งหลายคนนับจากอดีตถึงปัจจุบัน กระบวนการออกแบบเรขศิลป์มีการวิวัฒนาการในตัวของมันเอง เช่น แนวคิด ความเชื่อ สิ่งแวดล้อม และวิถีชีวิตของคนในสังคมนั้น ๆ โดยงานออกแบบเรขศิลป์มีบทบาทและมีอิทธิพลต่อวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์และในขณะเดียวกันก็ยังมีแสดงถึงคุณค่าอื่นพร้อมกันไปด้วย (วรพงศ์ วรชาติอุดมพงศ์, 2538 :16) กล่าวถึงคุณค่าของงานเรขศิลป์กับวิถีชีวิต ไว้ดังนี้

1. เป็นสื่อกลางในการสื่อสารความหมายให้เกิดความเข้าใจตรงกันจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งได้อย่างชัดเจน

2. สามารถทำหน้าที่เป็นสื่อเพื่อให้เกิดการเรียนรู้การศึกษา กับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างดี

3. ช่วยทำให้เกิดความน่าสนใจความประทับใจ และความน่าเชื่อถือแก่ผู้บริโภค

4. ทำให้เกิดการกระตุ้นทางความคิดและการตัดสินใจอย่างรวดเร็ว

5. ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ข้อมูลที่ได้จากงานออกแบบเรขศิลป์ จะช่วยกระตุ้นให้ปฏิบัติตาม หรือเปลี่ยนพฤติกรรมทางความคิดด้วย

2.5.3 งานเรขศิลป์ในฐานะสื่อนวตกรรมเทคโนโลยีทางการศึกษา

เทคโนโลยีทางการศึกษาช่วยสร้างโอกาส และเป็นทางเลือกให้กับผู้เรียนทางด้านศิลปะได้มีทักษะใหม่ ๆมากขึ้น รวมทั้งได้แสดงความรู้สึกออกมาในรูปแบบต่าง ๆทางด้านศิลปะ เทคโนโลยี

เป็นสื่อในการวิเคราะห์ปัญหา และการวางแผน โดยการนำเอาแนวคิดและวิธีการมาประยุกต์ให้เหมาะสมกับการเรียนการสอน การนำสื่อประเภทต่าง ๆ เทคนิควิธีการ ระบบวิธี ตลอดจนการใช้หลักการต่าง ๆทางด้านสังคมศาสตร์ จิตวิทยา และวิทยาศาสตร์กายภาพ มาใช้เพื่อแก้ปัญหาทางด้านการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น (กิดานันท์ มะลิทอง, 2540)

การศึกษาไทยมีการปรับตัวโดยเป็นไปในทางที่สอดรับกับการใช้เครื่องมือรวมถึงนวตกรรมทางการศึกษา ในปัจจุบันคอมพิวเตอร์กราฟิก(Computer Graphics) ได้ก้าวเข้ามามีบทบาทต่อระบบการศึกษาในยุคแห่งข้อมูลข่าวสาร และมีอิทธิพลอย่างมากในระบบการศึกษามากมายหลายสาขา เช่น สาขาวิชาการแพทย์ การโฆษณา และสาขาวิชาศิลปะ(อัมพร พันธ์พานิชย์, 2536) สถาบันการศึกษาได้ให้ความสำคัญกับสื่อคอมพิวเตอร์กราฟิกในรูปแบบสื่อที่สามารถเปิดโลกทัศน์มากมาย ในการศึกษาทางด้านศิลปะนั้นเล็งเห็นถึงความสำคัญ ได้นำคอมพิวเตอร์กราฟิกมาใช้เป็นเครื่องมือตัวหนึ่งในการถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ในด้านการพัฒนาและผลิตสื่อการเรียนการสอน ในรูปแบบต่าง ๆซึ่งถือเป็นการช่วยมนุษย์ทำงานที่ยุ่งยากซับซ้อนให้ง่ายขึ้น

การใช้คอมพิวเตอร์เป็นวิถีทางใหม่ และการทำงาน สถาบันการศึกษาด้านการออกแบบได้บรรจุวิชาคอมพิวเตอร์ไว้ในหลักสูตรเกือบทุกแห่ง โดยเน้นถึงความสำคัญในด้านการเรียนรู้ในการใช้คอมพิวเตอร์เป็นเครื่องมือในการสนับสนุนการเรียนการสอนด้านศิลปะ เนื่องจากคอมพิวเตอร์สามารถพัฒนารูปแบบ และมีผลต่อการวาดภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแสดงให้เห็นมิติของภาพที่สามารถแสดงผลได้อย่างเหมือนจริงภายใต้ระบบของฮาร์ดแวร์ และซอฟท์แวร์ที่ช่วยในด้านการนำเสนอภาพ(Montague, 1998)

Greh(1997) กล่าวถึงคอมพิวเตอร์กราฟิกว่าเป็นสื่อที่มีคุณสมบัติในการแสดงภาพ สีสัน วาด ลบ หรือปรับเปลี่ยนตำแหน่งของรูปภาพ ลวดลายต่าง ๆได้อย่างมากมาย ซึ่งสามารถนำมาสร้างสรรค์งานเพื่อการสื่อสารให้เหมาะกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โดยสามารถนำมาใช้ประโยชน์ต่อการเรียนการสอนศิลปะและการสร้างสรรค์ศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้นผู้ทำงานจึงสามารถนำคอมพิวเตอร์กราฟิกมาช่วยในการทำงานที่สื่อธรรมดาไม่สามารถทำได้

ก่อนหน้านี้ขอบเขตและความหมายของคอมพิวเตอร์กราฟิกมักจะจำกัดอยู่เฉพาะในเรื่องที่เกี่ยวกับการสร้างภาพเท่านั้น ปัจจุบันความรู้คอมพิวเตอร์กราฟิก ทั้งทางด้านทฤษฎี และปฏิบัติมีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็วตามเทคโนโลยี มีการนำเอาความรู้คอมพิวเตอร์กราฟิกมาประยุกต์ในการออกแบบผลิตสื่อให้สามารถโต้ตอบกันได้(Interactive) โดยวิธีการนำเสนอในระบบมัลติมีเดีย อีกทั้งยังสามารถสร้างงานโดยคอมพิวเตอร์กราฟิกสื่อสารทางออนไลน์ เช่น เว็บไซต์ ให้ผ่านการสื่อสารในรูปแบบดิจิทัล (Digital) โดยข้อความ ภาพกราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และเสียง สามารถใช้เป็นช่องทางในการสื่อสารเช่นเดียวกับ โทรทัศน์ วิทยุ นิตยสาร ฯ ซึ่งมีค่าใช้จ่ายน้อยกว่าสื่ออื่น ๆ และผู้รับสารยังสามารถเลือกที่จะเปิดรับสารที่เป็นข้อมูล ณ เวลาใด ๆด้วยตนเอง

แก่ผู้เรียน จะนำไปสู่เทคนิคในการปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังสอดคล้องกับความก้าวหน้าทางการศึกษาทางด้านศิลปะและการออกแบบในสถานการณ์ปัจจุบันอย่างมีประสิทธิภาพ

3. **การเรียนการสอนออกแบบเรขศิลป์ในระดับอุดมศึกษา**

พาสนา ตัณฑลักษณ์(2526)กล่าวว่าวิชาการออกแบบเป็นวิชาที่ต้องศึกษาหลักการสร้างสรรค์ ซึ่งมีหลักของศิลปะเป็นโครงสร้าง หลักและโครงสร้างของการออกแบบนั้นมีกำเนิดมาจากเกณฑ์ตายตัว มีแต่รายละเอียดเท่านั้นที่เปลี่ยนไปตามยุคสมัย การสอนไม่เพียงเน้นทฤษฎี แต่จะแสดงผลของการสร้างสรรค์ และอิทธิพลของศิลปะ ครูผู้สอนออกแบบ จึงมีหน้าที่เป็นผู้ที่ทำหน้าที่สอน มอบหมายงานให้ผู้เรียนไปสร้างจินตนาการตามที่ผู้สอนกำหนดหัวข้อ หรือผู้สอนมอบให้ผู้เรียนกำหนด ดูหัวข้อแล้วสร้างจินตนาการเอง เพื่อการสร้างสรรค์ให้เด่นชัดและแน่นอนโดยผู้ทำหน้าที่สอนคอยชี้แนะอย่างใกล้ชิดและดำเนินการตามขั้นตอน ผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นมาจะเป็นผลิตผลจากจินตนาการของผู้เรียน ซึ่งอาจต้องมีการปรับปรุงแก้ไขให้ดีที่สุด

คุณลักษณะของเทคนิคการสอนออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพ

1. ตรงกับความต้องการของผู้เรียน
2. เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของโครงการสอน
3. สอนในระดับความรู้ที่เหมาะสม
4. ใช้วิธีสอนที่เหมาะสม

นอกจากนี้พาสนา ตัณฑ์ลักษณ์(2526) ยังได้สรุปข้อปฏิบัติที่ผู้สอนออกแบบต้องปฏิบัติดังนี้

1. วิเคราะห์ จำแนกและประยุกต์ใช้ความรู้เฉพาะให้สัมพันธ์กับเรื่องราวและการนำไปใช้และการแก้ปัญหา
2. ใช้เอกสารประกอบการสอนที่เป็นประโยชน์ต่อนักศึกษา
3. ผสมผสานทฤษฎีทางเทคนิค และปฏิบัติอย่างมีประสิทธิผล
4. แสดงให้นักศึกษาเห็นถึงลักษณะความชำนาญในวิชาชีพที่ตนสอน
5. ใช้อุปกรณ์การสอน และสื่อการสอนต่างๆอย่างมีประสิทธิภาพให้มีนัยสำคัญต่อการเรียน
6. ก่อให้เกิดความสร้างสรรค์ในหมู่นักศึกษา และแข่งขันในทางที่ดี รู้จักตัดสินใจอย่างถูกต้อง และมีความรับผิดชอบต่อสังคม
7. กระตุ้นความสนใจนักศึกษาตลอดขบวนการสอน
8. ประเมินผลวิธีการสอน และขบวนการสอนเพื่อปรับปรุงให้ดีขึ้น

6. ก่อให้เกิดความสร้างสรรค์ในหมู่นักศึกษา และแข่งขันในทางที่ดี รู้จักตัดสินใจอย่างถูกต้อง และมีความรับผิดชอบต่อสังคม

7. กระตุ้นความสนใจนักศึกษาตลอดขบวนการสอน

8. ประเมินผลวิธีการสอน และขบวนการสอนเพื่อปรับปรุงให้ดีขึ้น

การเรียนการสอนออกแบบนั้น มีความเหมาะสมที่จะใช้รูปแบบการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เนื่องจากเป็นวิธีการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีโอกาส คิด ทำ สร้างสรรค์และเน้นความแตกต่างระหว่างบุคคล(คณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้,2543)

การสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นแกนหรือศูนย์กลาง เน้นบทบาทการทำกิจกรรมของผู้เรียน ตัวอย่างได้แก่วิธีสอนแบบปฏิบัติการ วิธีสอนโดยแสดงบทบาทสมมุติ วิธีสอนแบบการเรียนเป็นคู่ วิธีสอนเหล่านี้ ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้จากการกระทำกิจกรรมของผู้เรียนเป็นสำคัญ (บุญชม ศรีสะอาด, 2537) โดยมุ่งเน้นเพื่อให้เกิดลักษณะสำคัญดังต่อไปนี้

1. มุ่งประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียน

2. ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพ

3. ผู้เรียนมีทักษะในการแสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลาย

4. ผู้เรียนสามารถนำวิธีการเรียนรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้

ทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในทุกขั้นตอนเพื่อพัฒนาผู้เรียน (คณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้, 2543)

ปัจจัยสำคัญในการสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ โดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (คณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้, 2543)

1. กระบวนการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ดี ถ้าผู้เรียนมีโอกาส คิด ทำ สร้างสรรค์โดยที่ครูช่วยจัดบรรยากาศการเรียนรู้ จัดสื่อ และสรุปสาระการเรียนรู้ร่วมกัน

2. คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลในด้านความสามารถทางด้านสติปัญญา อารมณ์ สังคม ความพร้อมของร่างกายและจิตใจ และสร้างโอกาสให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ด้วยวิธีการหลากหลายและต่อเนื่อง

3. สาระการเรียนรู้มีความสมดุลเหมาะสมกับวัย ความถนัด ความสนใจของผู้เรียน และความคาดหวังของสังคม ทำให้ผู้เรียนมีความรู้ ความคิด ความสามารถ และมีความสุขในการเรียน

4. แหล่งเรียนรู้มีความหลากหลาย และเพียงพอที่จะให้ผู้เรียนได้ใช้เป็นแหล่งค้นคว้าหาความรู้ตามความถนัด และความสนใจ

5. ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับครู และระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียน มีลักษณะเป็นกัลยาณมิตร

6. ศิษย์มีความศรัทธาต่อผู้สอน รวมทั้งกระบวนการที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้ และครูต้องเชื่อว่าศิษย์ทุกคนสามารถเรียนรู้ได้และมีวิธีการเรียนรู้ที่ต่างกัน

7.สาระและกระบวนการเรียนรู้เชื่อมโยงกับเหตุการณ์ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวของผู้เรียน จนผู้เรียนสามารถนำผลจากการเรียนรู้ไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตจริง

8. กระบวนการเรียนรู้ มีการเชื่อมโยงกับเครือข่ายอื่น ๆ เช่น ชุมชน ครอบครัว องค์กรต่าง ๆ เพื่อสร้างความสัมพันธ์และร่วมมือให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และได้รับประโยชน์จากการเรียนรู้

สุพิน บุญชูวงศ์ (2531) กล่าวว่าการเรียนการสอนแบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลางนั้นมีความเหมาะสมกับผู้เรียนในระดับอุดมศึกษา ซึ่งมีความพร้อมในการเรียนแบบแสวงหาความรู้ด้วยตัวเอง การจัดการเรียนการสอนเป็นศูนย์กลาง มีวิธีการสอนอยู่หลายอย่าง สรุปได้ดังนี้

1. การสอนแบบทดลอง(Experimentary)
2. การสอนแบบโครงการ(Project)
3. การสอนแบบศูนย์การเรียน(Learning Center)
4. การสอนแบบสืบสวนสอบสวน(Inquiry)
5. การสอนแบบเน้นการเรียนรู้ด้วยตัวเอง(Self Direct Learning)
6. การสอนแบบเน้นปัญหา(Problem-Solving)
7. การสอนแบบอภิปราย(Group Discussion)
8. การสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์ช่วยสอน(Programme Instruction)
9. การสอนโดยการแก้สถานการณ์(Situation)
10. การสอนโดยใช้กลุ่มสืบค้นความรู้(Group Investigation)
11. การสอนแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือ(Cooperative Learning)
12. การศึกษานอกสถานที่ และการสอนอื่นๆอีกมากมาย

หลักการสอนศิลปะ

การสอนออกแบบเป็นวิชาที่ต้องศึกษาหลักการสร้างสรรค์ ซึ่งมีหลักของศิลปะเป็นโครงสร้าง การสอนนั้นไม่เน้นเพียงทฤษฎี แต่จะแสดงผลของการสร้างสรรค์อิทธิพลของศิลปะจึงต้องอาศัยวิธีการสอนศิลปะซึ่ง Gray(1972) ได้เสนอหลักการสอนศิลปะไว้ 2 ประการดังนี้

1. สร้างแรงจูงใจผู้เรียน แรงจูงใจเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีต่อวิชาศิลปะ โดยมีวิธีดังนี้

1.1 สร้างความกระตือรือร้นด้วยเทคนิค กระบวนการ หรือตามความต้องการของผู้เรียน

1.2 ใช้ตัวอย่างหลายๆ รูปแบบเพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับผลงานศิลปะต่างๆ

1.3 หาแนวทางในการทำงาน เช่นอธิบายขั้นตอนการทำงาน

1.4 เปิดโอกาสให้ผู้เรียนซักถามข้อสงสัยที่เกี่ยวกับการเรียน

2. การให้ความช่วยเหลือผู้เรียนในขั้นเรียนด้วยวิธีการต่าง ๆ ดังนี้

2.1 สาธิตเทคนิควิธีการทำงานศิลปะปฏิบัติ

2.2 ช่วยเหลือผู้เรียนโดยตรง

2.3 แนะนำหรือวิจารณ์ผลงาน พร้อมทั้งให้กำลังใจแก่ผู้เรียน

หลักการสอนแบบแก้ปัญหา

สิ่งสำคัญที่ในกระบวนการการเรียนการสอนด้านการออกแบบอีกข้อหนึ่งที่สำคัญ คือ การเรียนการสอนแบบแก้ปัญหา สมทรง เวียงอำพล(2529) ได้กล่าวไว้ว่า การเรียนออกแบบนั้นเพื่อส่งเสริมการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ การตัดสินใจและแก้ปัญหา

การสอนแบบใช้ปัญหาเป็นพื้นฐาน หรือProblem Base Learning(PBL)นั้นมีการจัดกระบวนการ 3 ขั้นตอนด้วยกัน ดังนี้(กาญจนา รัตนโชติ และนันทชัย ทองแป้น, 2543)

ระดับขั้นที่ 1 เตรียมความพร้อมผู้เรียน ครูให้พื้นฐานเบื้องต้น และฝึกให้ผู้เรียนสามารถค้นคว้าข้อมูลความรู้เพิ่มเติมจากแหล่งต่าง ๆ รวมทั้งฝึกการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มา จุดประสงค์ของระดับขั้นนี้ เพื่อปรับสภาพผู้เรียนให้มีความพร้อมในการเรียนรู้โดยอาศัยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และการค้นคว้าด้วยตัวเอง

ระดับขั้นที่ 2 ครูเป็นผู้กำหนดปัญหาที่ต้องการให้ผู้เรียนมีความรู้ โดยมีลักษณะเป็นปัญหาปลายเปิด ผู้เรียนสามารถหาคำตอบได้หลายวิธี ผู้เรียนจะค้นคว้าคำตอบโดยเริ่มจากค้นคว้าทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับปัญหานั้นแล้วใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์ช่วยหาคำตอบ จุดประสงค์ระดับขั้นนี้ คือ ให้ผู้เรียนเกิดองค์ความรู้ใหม่ด้วยการค้นคว้าของตนเอง

ระดับขั้นที่ 3 เมื่อผู้เรียนได้เรียนรู้ทฤษฎีต่าง ๆ ด้วยตนเอง ให้ผู้เรียนกำหนดปัญหาที่สนใจแล้วหาคำตอบด้วยกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ เริ่มจากค้นคว้าทฤษฎีที่เกี่ยวข้องจากหลาย ๆ แหล่ง จุดประสงค์ของระดับขั้นนี้ คือ ต้องการให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็นและสามารถแก้ปัญหาได้โดยมีกระบวนการทางความคิดที่ถูกต้อง

John Dewy(อ้างถึงใน จำเนียร ศิลปวานิช2538) ได้เสนอขั้นตอนการสอนแบบการแก้ปัญหาดังนี้

1. รวบรวมปัญหา โดยที่ผู้เรียนและผู้สอนช่วยกันรวบรวมปัญหาที่เกิดขึ้น

2. รวบรวมข้อมูล ผู้เรียนค้นหาความจริงต่างๆ ด้วยการค้นคว้า เพื่อให้ได้มาซึ่งเนื้อหา เพื่อนำมาแก้ปัญหา

3. ตั้งสมมุติฐานในการแก้ปัญหา โดยนำข้อมูลต่างๆ มาตั้งสมมุติฐาน ขั้นตอนนี้จะทำให้ผู้เรียนตีความจากข้อมูลที่รวบรวมไว้ และส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

4. ขั้นวางแผนโครงการในการแก้ปัญหา โดยจะให้ผู้เรียนร่วมมือกันรับงานไปทำตามสมมุติฐาน โดยการร่างโครงการวางแผนงานที่จะแก้ปัญหาให้เรียบร้อย

5. ขั้นตอนลงมือกระทำการทดสอบข้อเสนอแนะนำสมมุติฐาน

ในการสอนแบบแก้ปัญหา นับว่ามีคุณค่ามากสำหรับผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนเรียนรู้เทคนิคในการแก้ปัญหา กระตุ้นความคิดสะท้อน และให้แนวทางการจัดระเบียบแนวความคิด สร้างความมั่นใจจากความสำเร็จในการแก้ปัญหา ดังนั้นการเรียนการสอนแบบแก้ปัญหา ผู้เรียนต้องสามารถกำหนดปัญหาที่ดี คุณลักษณะของปัญหาที่สามารถนำไปใช้สอนทักษะในการแก้ปัญหาที่ดีมีดังนี้ (ชาญชัย อาจินสมาจาร, 2544) ปัญหาชัดเจน แน่นอนเหมาะสำหรับระดับของผู้เรียน และเป็นปัญหาที่เป็นจริง น่าสนใจ มีคุณค่าต่อชั้นเรียน จะเห็นได้ว่าการเรียนการสอนแบบแก้ปัญหามีคุณค่าต่อการเรียนรู้และผู้เรียนอย่างมาก ทักษะในกระบวนการแก้ปัญหาทำให้ผู้เรียนสามารถนำเทคนิคในการแก้ปัญหาไปใช้ได้ในการเรียนและในชีวิตจริง โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้เรียนวิชาชีพออกแบบ ทักษะการแก้ปัญหามีความเหมาะสมและเป็นการฝึกปฏิบัติผู้เรียนก่อนที่จะออกไปประกอบวิชาชีพจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.1 การจัดการเรียนสอนเรขศิลป์

หากพิจารณาที่สถาบันอุดมศึกษาจะพบว่ามีภารกิจหลักที่สำคัญ คือ การผลิตบัณฑิต การทำวิจัย การบริการทางวิชาการแก่สังคม และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม (วราภรณ์ บวรศิริ ,2541) รวมไปถึงการเตรียมความพร้อมในด้านทักษะอาชีพ เพื่อให้เป็นบุคคลที่มีคุณค่าแก่สังคม (Sprague,1990) และให้เป็นที่ต้องการของตลาดแรงงาน โดยสอดคล้อง และสนองความต้องการด้านทรัพยากรบุคคลตามแนวพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ โดยรูปแบบกระบวนการเรียนการสอนนั้นจะต้องสอดรับกับหลักสูตรซึ่งเป็นตัวแปรสำคัญในการสร้างพื้นฐานความรู้ให้แก่บัณฑิต รวมไปถึงเนื้อหารายวิชาที่แตกต่างกันออกไปเพื่อให้มีศักยภาพที่เหมาะสมกับสาขาวิชาและศาสตร์นั้นๆ ซึ่งแต่ละสาขาจะมีกฎเกณฑ์ในการวางคุณสมบัติของผู้เรียนแตกต่างกันออกไป

การจัดการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา มีเป้าหมายในการสร้างบัณฑิตให้มีความรู้ความสามารถ และทักษะเฉพาะในวิชาการหรือวิชาชีพสาขานั้น ๆ ในหลักสูตรจะมีสาขาวิชาพื้นฐานเพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจในศาสตร์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับวิชาการหรือวิชาชีพสาขานั้น ๆ ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนเพื่อผลิตทางด้านเรขศิลป์จึงต้องคำนึงถึงทักษะในด้านต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมการเป็นนักคิดและนักพัฒนาควบคู่กันไป Molenz(1996) ได้กล่าวถึงการศึกษาในระดับอุดมศึกษาว่าต้องสร้างองค์ความรู้ให้แก่ผู้เรียน ซึ่งองค์ความรู้ที่เกิดขึ้นนี้มาจากความสัมพันธ์ 3 ส่วน ได้แก่ การถ่ายทอด(Transfer)ของอาจารย์ผู้สอน และหนังสือ เอกสารประกอบการเรียน การประยุกต์ใช้(Application)ความรู้ตามหลักทฤษฎีที่จะทำให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ และการสร้างสรรค์ (Creation) เช่น งานวิจัยหรือรูปแบบการสร้างงานที่ดี โดยผู้เรียนสามารถนำข้อความรู้ที่ได้ศึกษามานั้นไปใช้ในการทำงานหลังจบการศึกษา ทั้งนี้เพื่อให้บัณฑิตที่สำเร็จหลักสูตรทางด้านเรขศิลป์เป็นบุคลากรที่มีคุณภาพของสังคม และในทางกลับกันความสามารถคุณภาพของบัณฑิตเองก็เป็นดัชนีชี้วัดความสำเร็จของมหาวิทยาลัยด้วย

นอกจากนี้ Scott (1996) ได้กล่าวถึงระบบการศึกษาในโลกนี้ว่ามีความแตกต่างกันมาก ไม่มีรูปแบบหลักซึ่งสอดคล้องกับMolenz(1996)ที่กล่าวว่าในศตวรรษที่21นี้ระบบการศึกษาในระดับอุดมศึกษาจะต้องพิจารณาถึงปัจจัยต่างๆ เช่น การเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ระหว่างสถาบันการศึกษาและตัวนักศึกษา การเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีการสอน สำหรับในประเทศไทยเองระบบของสถาบันอุดมศึกษาควรจะอยู่ในระบบสถาบันอุดมศึกษาแบบจัดสรร (Stratified systems) ทั้งนี้เนื่องมาจากการวางแผนการศึกษาจากส่วนกลาง ในที่นี้ คือ ทางสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ สำนักนายกรัฐมนตรีและแต่ละสถาบันอุดมศึกษาเองก็มีอิสระและอำนาจในการดำเนินการจัดการเรียนการสอนภายในสถาบันของตนเอง โดยมีพระราชบัญญัติของแต่ละสถาบันอุดมศึกษารับรองการดำเนินการนั้นๆ

ศาสตร์ทางด้านการออกแบบเรขศิลป์มีหลักการและแนวคิดพื้นฐานในการออกแบบเพื่อสื่อสารแนวความคิด ดังนั้นความรู้เนื้อหารายวิชาต่างๆ เช่น ทฤษฎีศิลปะและการออกแบบ (Art and Design Theory) เป็นพื้นฐานแรกในการทำงานศิลปะและงานออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นการคิดในการออกแบบ การจัดองค์ประกอบของภาพ จิตวิทยาในการออกแบบหรือหลักในการออกแบบงานเรขศิลป์ (Graphic Design Principle) ซึ่งแบ่งตามประเภทหรือขอบเขตของงานในการออกแบบที่จำเป็นต้องศึกษา คือ วิธีการพิมพ์และการออกแบบตัวพิมพ์ (Typography and Printing Design) การออกแบบอัตลักษณ์(Corporate Identity) การโฆษณาและประชาสัมพันธ์ในสื่อต่าง ๆ ฯลฯ จะเน้นครอบคลุมวิธีการคิด การสร้างรูปแบบของการออกแบบ เทคโนโลยีใหม่ๆ

และการสร้างสรรค์ผลงานจากความคิดสูการออกแบบเพื่อลงมือปฏิบัติ เพื่อก่อให้เกิดผลผลิต คือ ประสบการณ์ของผู้เรียนให้สามารถสื่อความหมายได้ดีและสวยงาม รวมทั้งการให้ข้อมูลความนิยมของสังคมเพื่อผลิตผลงานที่มีประสิทธิภาพสูง โดยอาศัยการเรียนรู้ศาสตร์ทางด้านศิลปกรรมการออกแบบ ผสมผสานความรู้กับศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนการสอนทางด้านเรขศิลป์นั้นควรปรับกรอบทัศนคติความคิดโดยเปิดกว้างให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ๆให้สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบันและจำเป็นต้องปรับปรุงการเรียนการสอนและการเรียนรู้เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคม โดยอารักษ์ ศาสตระสิงห์ (2537) ได้ทำการวิจัยโดยศึกษาความคิดเห็นในการพัฒนารายวิชาออกแบบนิเทศศิลป์พบว่า ควรเน้นการปฏิบัติงานด้านการออกแบบเพื่อการสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ และความเหมาะสมกับการประกอบอาชีพและกระบวนการการออกแบบงานนิเทศศิลป์ในด้านต่าง ๆนั้นเนื้อหาควรเหมาะกับสภาพปัจจุบัน โดยปิยลักษณ์ เบญจดล (2543) กล่าวถึงการจัดการเรียนการเรียนรู้ทางด้านเรขศิลป์นั้นควรเน้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหาในงานออกแบบ โดยหลักของกระบวนการในการออกแบบ ต้องคำนึงความสวยงามและความรับผิดชอบต่อสวนรวมสังคมอีกด้วย ซึ่งเป็นการนำเอาศิลปะมาประยุกต์ใช้กับการสื่อสารเพื่อให้สามารถสื่อความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยที่การสื่อสารนั้นเป็นได้ทั้งการให้ข้อมูล การให้ความรู้ และการโน้มน้าวจูงใจผ่านสื่อชนิดต่าง ๆกันเพื่อการโฆษณาและประชาสัมพันธ์บนพื้นผิวทั้ง 2 มิติและ 3 มิติ นอกจากนี้ อนุทิน วงศ์สรรคกรค์ (2543) กล่าวว่าผู้สอนควรมีการแจกแจงชี้ให้เห็นปัญหาของการออกแบบที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ปัญหาของวิชาการการศึกษาตลอดจนคุณค่าของการออกแบบในเชิงศิลปชั้นสูง และส่งเสริมให้ผู้เรียนหาวิธีการผลิตผลงานทั้งในด้านความคิดและรูปแบบเพื่อตอบโจทย์ตามรูปแบบเฉพาะตนเองให้เกิดการทดลอง เพื่อนำไปสู่การค้นพบแง่มุมใหม่ๆ ดังที่ ทองเจือ เขียดทอง(2546) ยังได้กล่าวว่าเมื่อย้อนไปดูพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 24 "กระบวนการเรียนรู้ต้องจัดเนื้อหาสาระ และกิจกรรมให้สอดคล้องกับความสนใจ ความถนัดและความแตกต่างของผู้เรียนฝึกทักษะกระบวนการคิด การจัดการ การเผชิญสถานการณ์และการประยุกต์ใช้เพื่อป้องกัน รวมทั้งแก้ปัญหา ให้ผู้เรียนรู้จักประสบการณ์จริง ฝึกปฏิบัติให้ทำได้ คิดเป็น ทำเป็น" การปฏิรูปในระดับอุดมศึกษามีการเคลื่อนไหวน้อยกว่าระดับอื่นมาก โดยเฉพาะการสอนด้านศิลปะถ้าจะยอมรับความจริงอย่างตรงไปตรงมาน่าจะเป็นผลมาจากการสอนในอดีตที่มุ่งเน้นงานสำเร็จของนักศึกษามากกว่ากระบวนการทำงาน

ดังนั้นหากเน้นการเรียนการสอนแบบเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหา(Problem Based Learning) เป็นยุทธศาสตร์การเรียนการสอนศิลปะที่เน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาเอง หาทางแก้ปัญหา

I2276088X

ด้วยตนเอง เรียนรู้การค้นหาปัญหา ปรับเข้าสู่ทฤษฎีการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง ควรหลีกเลี่ยงการสอนแบบการป้อนข้อมูลทางเดียว จะใช้วิธีการป้อนข้อมูลให้ผู้เรียนหลาย ๆด้าน เพื่อนำไปสู่กระบวนการแก้ปัญหาได้ด้วยตนเองของผู้เรียนได้ต่อไป

3.2 การเรียนการสอนเพื่อพัฒนาอาชีพทางการออกแบบเรขศิลป์

สภาพของสังคมปัจจุบันที่ประกอบไปด้วยโครงสร้างต่าง ๆมากมาย ไม่ว่าจะเป็นการเมือง สภาวะทางเศรษฐกิจ และสภาพแวดล้อมของสังคมไทยเต็มไปด้วยการแข่งขัน ฯลฯ ล้วนมีอิทธิพลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อการเรียนการสอนด้านการออกแบบเรขศิลป์ การพัฒนาการเรียนการสอนเพื่ออาชีพทางการออกแบบเรขศิลป์ ดังนั้นการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่ออาชีพทางการออกแบบเรขศิลป์จึงควรเริ่มจากการจัดการการเรียนการสอนโดยเริ่มจากห้องเรียน โดยการพัฒนาหรือปลูกฝังให้ผู้เรียนให้มีโครงสร้างทางความคิดที่พัฒนาให้ทันตามสภาวะการณ์และแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงของโลก(อนุทิน วงศ์สรรคกรค์, 2543) โดยการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่ออาชีพทางการออกแบบเรขศิลป์เป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องพัฒนามุมมองทางความคิดให้เปิดกว้างและติดตามความเคลื่อนไหวเปลี่ยนแปลงตามปัจจัยต่าง ๆ โดยใช้รูปแบบการออกแบบ ลักษณะทางความคิด วิธีคิดรวมไปถึงเทคโนโลยีใหม่ ๆ แนวทางการสอนที่ดีซึ่งเป็นเนื้อหาสาระสำคัญที่สามารถสร้างความคิดและรูปแบบเพื่อคิดสร้างงานให้มีคุณค่าตามแนวทางและลักษณะเฉพาะของนักศึกษาแต่ละบุคคล

ปัจจัยที่สำคัญในการสร้างนักวิชาชีพหรือการผลิตนักออกแบบเรขศิลป์นั้นต้องอาศัยระบบการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับ"ที่มาของผลงาน" มากกว่า "ผลงานที่เห็น" โดยการพัฒนาการเรียนการสอนเพื่ออาชีพทางการออกแบบเรขศิลป์จึงควรพิจารณาทั้งมิติของ "ความคิด" และมิติของ "รูปแบบ" ควบคู่กันไปเสมอ (ปริญญา โรจน์อารยานนท์, 2546) จึงต้องอาศัยทั้งทักษะและวิธีการสอนที่แตกต่างกันออกไป เมื่อมองเรขศิลป์ในแง่ของศิลปการสื่อสาร(Communication Arts) ผู้ที่จะชี้นำความคิดต่อสังคมด้วยชั้นเชิงทางด้านการออกแบบเรขศิลป์ จะต้องได้รับการส่งเสริมให้สามารถใช้แนวคิดในการตอบโจทย์อย่างไรให้น่าสนใจ ด้วยภาษาทางการออกแบบของตนเอง โดยทั่วไปเกิดจากการตั้งคำถามที่ชาญฉลาดก่อนใช้แนวความความคิดให้ตอบโจทย์ไม่จำกัดวิธีตอบโจทย์ สร้างงานที่มีความหลากหลาย ให้สามารถสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำไปสู่การค้นพบแง่มุมที่แตกต่างด้วยสาระดี ๆของตัวงาน

ดังนั้น บุคคลากรที่สอนการออกแบบในระดับต่าง ๆ ควรตระหนักถึงการพัฒนาและส่งเสริมให้แต่ละบุคคลนำเอาศักยภาพที่มีอยู่ออกมาให้ได้มากที่สุด อีกทั้งการค้นหารูปแบบที่เป็น

เอกลักษณ์ที่ชัดเจนของตนเองให้พบนั้นมีผลกระทบโดยตรง กล่าวคือสามารถสร้างจุดขายที่เป็นโครงสร้างที่แข็งแกร่งเพื่อโน้มน้าวให้สังคมยอมรับในวงกว้างต่อศาสตร์ทางด้านการออกแบบ โดยต้องสร้างนักออกแบบต้องมีกลวิธีในการถ่ายทอดงานออกแบบบนพื้นฐานความคิดที่ลุ่มลึกให้ออกมาเป็นรูปธรรม ซึ่งเป็นคุณสมบัติของนักออกแบบที่สามารถสะท้อนให้คนทั่วไปในสังคมเล็งเห็นถึงสิ่งที่กล่าวมานี้

3.3 สถาบันอุดมศึกษาที่จัดการเรียนการสอนเพื่อผลิตนักออกแบบเรขศิลป์

วิชาชีพเรขศิลป์ได้กลายเป็นวิชาชีพที่มีความสำคัญและมีความจำเป็นในวงการสื่อสาร สถาบันการศึกษาหลายแห่งได้เปิดหลักสูตรการเรียนการสอนในสาขาวิชาชีพนี้ และบางสถาบันอาจใช้เรียกต่างกัน แต่การจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรจะมีความคล้ายคลึงกัน ดังนั้นเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน จึงขอเปรียบเทียบคำที่เรียกชื่อวิชาชีพในแขนงนิเทศศิลป์ดังนี้ (ปราโมทย์ แสงพลสิทธ์, 2540)

1. Communication Arts ภาษาไทยใช้คำว่า นิเทศศาสตร์, สื่อสารมวลชน
2. Communication Design ภาษาไทยใช้คำว่า ออกแบบนิเทศศิลป์, ออกแบบสื่อสาร
3. Visual Communication Design ภาษาไทยใช้คำว่า ออกแบบนิเทศศิลป์, ออกแบบทัศนสื่อสาร

ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า การออกแบบนิเทศศิลป์ (Visual Communication Design) การออกแบบเรขศิลป์(Graphic Design) หรือการออกแบบสื่อสาร(Communication Design) จัดเป็นการออกแบบที่ตอบสนองความต้องการด้านประโยชน์ใช้สอยเป็นหลัก และเป็นงานที่ต้องสื่อสารกับคนจำนวนมากให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกัน ด้วยการรับรู้ผ่านทางจักษุสัมผัส เพื่อผลทางการค้า การให้ข่าวสารความรู้ ตลอดจนการจัดระเบียบในสังคม ฯลฯ ซึ่งในการทำงานออกแบบเรขศิลป์ย่อมต้องอาศัยความรู้ความสามารถในหลายๆ ด้านของผู้ออกแบบประกอบกัน ได้แก่ ความรู้เกี่ยวกับสิ่งที่ออกแบบ ความรู้เกี่ยวกับผู้รับสาร ความสามารถทางศิลปะที่จะสร้างสรรค์ผลงานออกแบบที่มีทั้งประโยชน์ใช้สอยและความงาม รวมทั้งความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการในการสร้างงานหรือกระบวนการออกแบบ

มหาวิทยาลัย และสถาบันอุดมศึกษาของรัฐได้ดำเนินการเปิดสอนตาม หลักสูตรสาขาวิชาสาขาการออกแบบเรขศิลป์ และสาขาอื่น ๆ ที่มีเนื้อหาของหลักสูตรเป็นเช่นเดียวกัน โดยมีโครงสร้างหลักสูตรประกอบด้วย 3 หมวดใหญ่ คือหมวดวิชาพื้นฐานทั่วไป หมวดวิชาเฉพาะ

ด้าน และหมวดวิชาเลือกเสรี โดยมีรายละเอียดหลักสูตรจากสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ ดังต่อไปนี้ คือ

1. มหาวิทยาลัยศิลปากร
2. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
3. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง
4. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
5. มหาวิทยาลัยบูรพา
6. มหาวิทยาลัยขอนแก่น
7. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

และมหาวิทยาลัยราชภัฏ 4 แห่งได้แก่

1. มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครสถาบัน
2. มหาวิทยาลัยราชภัฏราชภัฏธนบุรี
3. มหาวิทยาลัยราชภัฏสมเด็จเจ้าพระยา
4. มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

หลักสูตรสาขาวิชาการออกแบบเรขศิลป์ ในสถาบันอุดมศึกษาของรัฐ

มหาวิทยาลัยศิลปากร(พ.ศ.2517-2545)

มหาวิทยาลัยศิลปากร (2545) ได้ดำเนินการเปิดสอนหลักสูตรศิลปะบัณฑิต (การออกแบบนิเทศศิลป์) หรือBachelor of Fine Arts (Visual Communication Design) ในระดับปริญญาตรีเป็นแห่งแรกของประเทศไทย โดยดำเนินการสอนครั้งแรกเมื่อ พ.ศ. 2517 มีฐานะเป็นภาควิชาหนึ่งในคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ต่อมาเนื้อหาวิชาของหลักสูตรได้ผ่านการแก้ไขปรับปรุงอีกหลายครั้ง จนกระทั่งในปัจจุบันได้ใช้หลักสูตรฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2540 (มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2545)

วัตถุประสงค์

เพื่อให้ผู้สำเร็จการศึกษาเป็นบัณฑิตในสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ มีความรู้ความสามารถและมีความเชี่ยวชาญ โดยมุ่งเน้นให้มีความชำนาญเฉพาะในด้านการออกแบบเลขนศิลป์สิ่งพิมพ์ การออกแบบเลขนศิลป์สิ่งแวดล้อม เลขนศิลป์ของภาพนิ่ง ภาพยนตร์ วิดีโอ การสร้างภาพประกอบและการออกแบบโฆษณา มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ศิลปะให้

สอดคล้องกับเทคนิควิทยาทางการออกแบบ มีหลักและวิธีการต่าง ๆ ในการดำเนินธุรกิจการออกแบบนิเทศศิลป์

หลักสูตรสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร กำหนดให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 140 หน่วยกิต และรายวิชาที่เปิดในหมวดวิชาเฉพาะด้าน ซึ่งจะเป็นพื้นฐานที่สำคัญต่อการเรียน การออกแบบเว็บไซต์พอลังเขป ได้แก่ การออกแบบ 1, 2, การออกแบบนิเทศศิลป์ 1, 2, 3, 4, 5, การออกแบบและจัดตัวอักษร, คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบนิเทศศิลป์, เรขศิลป์เบื้องต้น, การถ่ายภาพเบื้องต้น, การออกแบบร่าง, ความสัมพันธ์ระหว่างสีและการใช้สี, พื้นฐานการสร้างภาพประกอบ, การเขียนบทความและบทโฆษณา, สุนทรียศาสตร์เบื้องต้น

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยดำเนินการเปิดสอนในหลักสูตรทางด้านการออกแบบเรขศิลป์ แต่ใช้ชื่อเรียกว่า "การออกแบบเลขนิเทศ" (Graphic Communication Design) (หลักสูตรคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์, 2543) ซึ่งมีเนื้อหาสาระเช่นเดียวกับการออกแบบนิเทศศิลป์ ภาควิชาการออกแบบอุตสาหกรรมคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยได้ดำเนินการเปิดสอนรายวิชาในสาขาวิชาเลขนิเทศมาตั้งแต่ พ.ศ. 2522 โดยมีเนื้อหาโครงสร้างหลักสูตรที่แตกต่างจากสถาบันอื่น ๆ กล่าวคือ ในหมวดวิชาบังคับสาขา นอกเหนือไปจากที่นิสิตจะต้องเรียนในกลุ่มวิชาสนับสนุนกลุ่มวิชาเทคนิคแล้วนิสิตจะต้องศึกษาในกลุ่มวิชาชีพ ซึ่งบังคับให้เรียนทั้ง 5 สาขาวิชาคือ สาขาวิชาเครื่องเคลือบดินเผา สาขาวิชาเลขนิเทศ สาขาวิชาการออกแบบตกแต่งภายใน สาขาวิชาการออกแบบผลิตภัณฑ์ และสาขาวิชาสิ่งทอ ก่อนที่จะต้องไปเรียนในกลุ่มวิชาประกอบวิชาชีพ ซึ่งกำหนดให้นิสิตเลือกศึกษาฝึกฝน ค้นคว้าให้ลึกซึ้งเพียง1สาขาวิชา หมายความว่า นิสิตที่เลือกเรียนทางด้านสาขาวิชาเลขนิเทศจากกลุ่มวิชาประกอบวิชาชีพ จะต้องเรียนรายวิชาในสาขาวิชาเลขนิเทศเป็นสาขาหลักและศึกษาเพิ่มเติมในวิชาเลือกสาขาจากหมวดวิชาเลือกต่อไป นิสิตในภาควิชาการออกแบบอุตสาหกรรม จะต้องใช้เวลาในการศึกษาตลอดหลักสูตรตามระเบียบของทางคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์จำนวน 5 ปี

วัตถุประสงค์

1. เพื่อผลิตบัณฑิต นักคิด นักสร้างสรรค์ด้านการออกแบบอุตสาหกรรมในสำนักงานออกแบบให้ทันกับการขยายตัว และความต้องการทางด้านอุตสาหกรรมของประเทศ

2. เพื่อเพิ่มพูนบัณฑิตที่มีความรู้ในการออกแบบ การผลิต สามารถที่จะผลิตผลิตภัณฑ์ต่างๆ เพื่อพัฒนางานอุตสาหกรรมและหัตถกรรม

3. เพื่อส่งเสริมให้เกิดผลิตภัณฑ์ต่าง ๆขึ้นภายในประเทศ อันเกิดจากกำลังความคิด กำลังการผลิตของคนไทยและวัสดุที่มีในประเทศ ให้เป็นผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพและมีมาตรฐานทางด้านความงามและประโยชน์ใช้สอย

4. เพื่อความก้าวหน้าทางด้านอุตสาหกรรมของประเทศ อันจะเป็นการแก้ดุลการค้าระหว่างประเทศ

5. ให้นิสิตเป็นนักออกแบบที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม

สาขาวิชาการออกแบบเลขนิเทศ(Graphic Communication Design) ศึกษาการออกแบบเพื่อความงาม การสื่อความหมายและเพื่อการโฆษณาบนพื้นผิว 2 มิติและ 3 มิติ เช่น ออกแบบสัญลักษณ์และเอกลักษณ์ สิ่งพิมพ์ บรรจุภัณฑ์ โปสเตอร์ หนังสือและนิตยสาร กราฟิกเชิงปฏิสัมพันธ์บนหน้าจอ สื่ออิเล็กทรอนิกส์และโสตทัศน์ ตลอดจนกราฟิกสิ่งแวดล้อม สาขาวิชาการออกแบบเลขนิเทศ หลักสูตรการออกแบบอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กำหนดให้มีจำนวนหน่วยกิตรวม ตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 188 หน่วยกิตและรายวิชาที่เปิดในหมวดวิชาเฉพาะด้าน และชุดวิชาชีพของสาขา ซึ่งจะเป็นพื้นฐานที่สำคัญต่อการเรียน การออกแบบเว็บไซต์พอสังเขปได้แก่ มูลฐานการออกแบบ, ทฤษฎีการออกแบบ 1, 2, ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์และการประมวลข้อมูลในการออกแบบ, การประยุกต์คอมพิวเตอร์สำหรับงานออกแบบอุตสาหกรรม,ปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ขั้นสูง, การออกแบบเลขนิเทศ 1, 2, 3, ปฏิบัติการออกแบบเลขนิเทศ 1, 2, 3

คณะศิลปกรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์เป็นอีกคณะหนึ่งในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยที่มีการเปิดสอนในหลักสูตรที่คล้ายคลึงและมีเนื้อหาสาระเช่นเดียวกับการออกแบบนิเทศศิลป์ เพียงแต่ใช้ชื่อเรียกที่แตกต่างกันคือ "เรขศิลป์"(Graphic Arts) ซึ่งเป็นสาขาวิชาหนึ่งในภาควิชานฤมิตศิลป์(Creative Arts) คณะศิลปกรรมศาสตร์ ดำเนินการเปิดการเรียนการสอนตั้งแต่ปีการศึกษา 2526 เป็นต้นมาจนกระทั่งปัจจุบัน สำหรับหลักสูตรสาขาวิชาเรขศิลป์นั้นมีโครงสร้างที่เน้นความสำคัญและสร้างสรรค์งานเรขศิลป์ประเภทต่าง ๆ (คณะศิลปกรรมศาสตร์, 2538)

วัตถุประสงค์

เพื่อผลิตบัณฑิตศิลปกรรมศาสตร์ สนองความต้องการด้านกำลังคนตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ดำเนินการให้มีการวิจัยในขอบเขตเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชานฤมิตศิลป์ ทั้งนี้เพื่อบุกเบิกวิทยาการใหม่ ทะนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม จัดและบริหารกิจกรรมการให้บริการวิชาการแก่สังคมในขอบเขตที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชา

หลักสูตรสาขาวิชานฤมิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย(ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2538) กำหนดให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 135 หน่วยกิต และรายวิชาที่เปิดในหมวดวิชาเฉพาะสาขา ได้แก่ สุนทรียศาสตร์ทางศิลปกรรม, นฤมิตศิลป์ปริทรรศน์, สีและการออกแบบ, ออกแบบนฤมิตศิลป์ 1, 2, ภาพประกอบเรื่อง, เรขศิลป์1, 2, 3, การถ่ายภาพสร้างสรรค์, ระบบสัญลักษณ์, คอมพิวเตอร์กราฟิก, การออกแบบโฆษณา1, 2

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบัง

สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า เจ้าคุณทหารลาดกระบังได้ดำเนินการเปิดสอนในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชานิเทศศิลป์ หรือBachelor of Fine and Applied Arts Program in Communication Design เมื่อปี พ.ศ. 2526 โดยมีฐานะเป็นภาควิชานิเทศศิลป์ สังกัดคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ปีการศึกษา 2532 ทางภาควิชาได้ปรับหลักสูตรมาแล้วครั้งหนึ่ง และเพื่อให้บรรลุประสิทธิภาพในการจัดการศึกษาและทันต่อความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ปัจจุบันภาควิชานิเทศศิลป์ได้ดำเนินการปรับหลักสูตรใหม่และแตกแขนงออกเป็นอีก 3 สาขาวิชา ดังนี้ คือ

1) สาขาวิชานิเทศศิลป์

2) สาขาวิชาภาพยนตร์และวิดีโอ

3) สาขาวิชาการถ่ายภาพ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อผลิตบัณฑิตระดับปริญญาตรี ในสาขาวิชานิเทศศิลป์

2. เพื่อทำการศึกษาค้นคว้าและวิจัย สาขาวิชานิเทศศิลป์

3. เพื่อยกระดับมาตรฐานวิชาชีพ ทางสาขานิเทศศิลป์ ให้ทัดเทียมกับมาตรฐานสากล

4.เพื่อเปิดโอกาสทางการศึกษา ให้นักศึกษาแต่ละคนสามารถเลือกศึกษาอย่างกว้างขวางและลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น และเป็นแนวทางที่จะขยายการรับนักศึกษาเพิ่มในอนาคต

5. เผยแพร่ความรู้ทางด้านนิเทศศิลป์ให้กับสังคม โดยรวมและบุคคลในกลุ่มวิชาชีพทั้งของรัฐและเอกชน

หลักสูตรสาขาวิชานิเทศศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง กำหนดให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า140 หน่วยกิต และรายวิชาที่เปิดในหมวดวิชาเฉพาะด้าน ซึ่งจะเป็นพื้นฐานที่สำคัญต่อการเรียน การออกแบบเว็บไซต์พอสังเขป ได้แก่ พื้นฐานการออกแบบ, คอมพิวเตอร์กราฟิก, การถ่ายภาพเบื้องต้น, ภาพประกอบ, ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์, การออกแบบสิ่งพิมพ์, นิเทศศิลป์เบื้องต้น, การออกแบบโฆษณา, กระบวนการออกแบบ, การออกแบบบรรจุภัณฑ์, ออกแบบตัวอักษร, การออกแบบหนังสือ, ออกแบบกราฟิก 1, 2, การออกแบบกราฟิกสำหรับองค์กร (สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, 2545)

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เป็นอีกมหาวิทยาลัยหนึ่งที่ดำเนินการเปิดสอนหลักสูตรด้านการออกแบบนิเทศศิลป์ เพียงแต่ใช้ชื่อเรียกที่แตกต่างกันคือ "การออกแบบสื่อสาร" (Communication Design) โดยในลักษณะของโครงสร้างหลักสูตร เนื้อหาและรายวิชาล้วนแล้วแต่มีรายละเอียดเป็นเช่นเดียวกับการออกแบบนิเทศศิลป์ทุกประการ สาขาวิชาการออกแบบสื่อสาร ภาควิชาออกแบบทัศนศิลป์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร เปิดดำเนินการเรียนการสอนตั้งแต่ พ.ศ.2536 มีลักษณะของเนื้อหาหลักสูตรที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะ(มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2545)

มหาวิทยาลัยบูรพา

มหาวิทยาลัยบูรพา(2545) ได้ดำเนินการเปิดสอนในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต (สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์) หรือBachelor of Fine Arts (Communication Arts and Design) เมื่อปีพ.ศ. 2535 ภายใต้ความรับผิดชอบของภาควิชาออกแบบ คณะศิลปกรรมศาสตร์

วัตถุประสงค์

1. มีความรู้ ความสามารถ ทางด้านการออกแบบ

2. มีทัศนคติในการแสวงหาความรู้ ความคิดสร้างสรรค์และประสบการณ์ในด้านการออกแบบในแต่ละสาขา

3. สามารถวิเคราะห์ วิจารณ์ พัฒนารับรู้ทางด้านความสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

4. นำประสบการณ์ไปใช้ในการพัฒนาและสร้างสรรค์สังคม

5. สามารถนำความรู้ไปใช้ในการดำรงชีพ

6. เป็นผู้มีคุณธรรม สำนึกในวิชาชีพและเป็นสมาชิกที่ดีในสังคม

หลักสูตรสาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา (2545) กำหนดให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 140 หน่วยกิต และรายวิชาที่เปิดในหมวดวิชาเฉพาะด้าน ซึ่งจะเป็นพื้นฐานที่สำคัญต่อการเรียน การออกแบบเว็บไซต์ พอสังเขปได้แก่ วิชาสุนทรียศาสตร์, องค์ประกอบศิลป์ 1, 2, ออกแบบนิเทศศิลป์1, 2, 3, 4, คอมพิวเตอร์เพื่อการออกแบบ, วิวัฒนาการทางการออกแบบ, การถ่ายภาพ 1, 2, 3, การโฆษณา 1, 2, 3, ภาพประกอบ, คอมพิวเตอร์1, 2, 3

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

มหาวิทยาลัยขอนแก่นได้ดำเนินการเปิดสอนในหลักสูตรศิลปบัณฑิต (สาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์) หรือBachelor of Fine Arts(Visual Commmunication Design) เมื่อปีพ.ศ. 2537 มีฐานะเป็นภาควิชาออกแบบนิเทศศิลป์ สังกัดคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น (หลักสูตรมหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2541)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อผลิตบัณฑิตระดับปริญญาตรี สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ ให้มีความรู้ความสามารถทางวิชาการและทักษะวิชาชีพด้านการออกแบบนิเทศศิลป์อย่างถูกต้อง

2. เพื่อให้บัณฑิตรู้หลักและวิธีศึกษาค้นคว้า วิเคราะห์ ผลงานนิเทศศิลป์ตลอดจนการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างสรรค์ และพัฒนาคุณภาพงานนิเทศศิลป์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3. เพื่อยกระดับมาตรฐานวิชาชีพของการอกแบบนิเทศศิลป์ อันจะส่งผลดีต่อการส่งเสริมศิลปหัตถกรรม การอุตสาหกรรม การท่องเที่ยว และการพาณิชย์ในภาคอีสานและภูมิภาคอื่น ๆของประเทศตามแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ

หลักสูตรสาขาการออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น(2545) กำหนดให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 139 หน่วยกิต และรายวิชาที่เปิดในหมวดวิชาเฉพาะด้าน ซึ่งจะเป็นพื้นฐานที่สำคัญต่อการเรียนการออกแบบเว็บไซต์ พอสังเขปได้แก่ วิชาสุนทรียศาสตร์, องค์ประกอบศิลป์, ศิลปะการสื่อสาร, ภาพประกอบ 1, 2 ออกแบบนิเทศศิลป์1, 2, 3, 4 การถ่ายภาพเพื่องานนิเทศศิลป์ การออกแบบสิ่งพิมพ์ 1, 2,

การบริหารจัดการธุรกิจในงานนิเทศศิลป์, กระบวนการทางโฆษณา, ออกแบบกราฟิกเพื่อการสื่อสาร, ออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์, การทำภาพเคลื่อนไหว

มหาวิทยาลัยมหาสารคาม

มหาวิทยาลัยมหาสารคามได้ดำเนินการเปิดสอนในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชานฤมิตศิลป์ หรือBachelor of Fine Applied Arts Program in Creative Arts ภายใต้ความรับผิดชอบของสาขาวิชานฤมิตศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ผังเมืองและนฤมิตศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มุ่งผลิตบัณฑิตให้มีความรู้ด้านการออกแบบและวิจัยงานสถาปัตยกรรมหลัก การวางผังเมืองและชุมชน การออกแบบศิลปหัตถกรรมและอุตสาหกรรมที่จะเอื้อประโยชน์ในการพัฒนาท้องถิ่นและภูมิภาค (มหาวิทยาลัยมหาสารคาม, 2545)

วัตถุประสงค์

1.เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อประโยชน์ใช้สอยตั้งแต่ผลิตภัณฑ์ขนาดเล็กๆ ไปจนถึงผลิตภัณฑ์ขนาดใหญ่ หรือที่มีความซับซ้อน โดยคำนึงถึงกระบวนการผลิตด้วยมือ และด้วยระบบอุตสาหกรรมอันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาด้านผลิตภัณฑ์ทางการตลาด

2. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ในการออกแบบเฉพาะทาง มีความเชี่ยวชาญในด้านการออกแบบสาขาต่างๆ ดังนี้

2.1) สาขาออกแบบเครื่องแต่งกาย และสิ่งทอ โดยเน้นการนำผลิตภัณฑ์ผ้าไหม ผ้าฝ้ายที่ทอลวดลายในท้องถิ่น ประยุกต์กับการออกแบบสมัยใหม่ เกิดเป็นมิติใหม่ของเครื่องแต่งกาย และสิ่งทอ

2.2) สาขาการออกแบบเรขศิลป์ โดยให้มีความเชี่ยวชาญในการออกแบบกราฟิกด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ สื่อสิ่งพิมพ์ การจัดระบบ Digital Multi-media เพื่อเป็นการรองรับการทำงานในอนาคตทางด้านComputer animation อันเป็นการเพิ่มศักยภาพให้แก่บัณฑิตที่จะสามารถพัฒนาระบบด้วยตนเองให้ทันระบบเทคโนโลยีที่ก้าวล้ำไปอย่างรวดเร็ว

2.3) สาขาการออกแบบหัตถศิลป์ เพื่อให้บัณฑิตในสาขานี้มีความรู้ความสามารถในการออกแบบงานหัตถศิลป์ทุกประเภท ทั้งเพื่อการใช้สอยและเพื่อการประดับตกแต่งสถานที่

3. เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีความเคารพในภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยนำวัตถุดิบ ภูมิปัญญาชาวบ้าน และเทคโนโลยีด้านการออกแบบมาผสมผสานเพื่อเพิ่มคุณค่าของงานด้านนฤมิตศิลป์ อีกทั้งยังเป็นการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างนักออกแบบกับชุมชน สมกับคติพจน์ของมหาวิทยาลัยมหาสารคามที่ว่า "มหาวิทยาลัยของชุมชน"

หลักสูตรสาขาวิชานฤมิตศิลป์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ผังเมืองและนฤมิตศิลป์ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม (หลักสูตรการศึกษาระดับปริญญาตรี มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ,2546) กำหนดให้มีจำนวนหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตรไม่น้อยกว่า 141 หน่วยกิต และรายวิชาที่เปิดสอนในหมวดวิชาเฉพาะด้าน ซึ่งจะเป็นพื้นฐานที่สำคัญต่อการเรียนการออกแบบเว็บไซต์พอสังเขปได้แก่ วิชาออกแบบมูลฐาน 1, 2, วิชาปรัชญาสุนทรียศาสตร์, วิชาธุรกิจและการตลาด, วิชาคอมพิวเตอร์สำหรับการออกแบบ 1, 2, เรขศิลป์ 1, 2, วิชาออกแบบนฤมิตศิลป์ 3, 4, 5, 6

มหาวิทยาลัยราชภัฏ

สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ เปิดอยู่ในโปรแกรมศิลปกรรม ได้แก่

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร, มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี

มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาและมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

ใช้หลักสูตรเดียวกันทุกสถาบันหลักสูตรสาขาวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ โปรแกรมศิลปกรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏ (สถาบันราชภัฏ, 2545)

วัตถุประสงค์

เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้และประสบการณ์สามารถประกอบอาชีพด้านศิลปกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีคุณสมบัติดังนี้

1. มีความรู้และทักษะในการปฏิบัติงานด้านศิลปกรรมเป็นอย่างดี
2. เจตคติที่ดีต่องานด้านศิลปกรรมและสามารถนำความรู้ไปใช้ในการพัฒนาสังคมและท้องถิ่นได้อย่างดี
3. มีความซื่อสัตย์และความรับผิดชอบต่อสังคมและวิชาชีพศิลปกรรม
4. มีความสามารถในการจัดระบบงานบริหาร และสร้างสรรค์งานด้านศิลปกรรมอย่างมีประสิทธิภาพ
5. มีสำนึกในการสร้างสรรค์งานศิลปกรรม ที่มีบทบาทต่อการส่งเสริมและทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมของชาติ

หลักสูตรสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ โปรแกรมศิลปกรรม คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏ (2545) กำหนดให้มีหน่วยกิตรวมตลอดหลักสูตร 136 หน่วยกิต และรายวิชาที่เปิดในหมวดวิชาเฉพาะด้าน ซึ่งจะเป็นพื้นฐานที่สำคัญต่อการเรียนการออกแบบเว็บไซต์พอสังเขป ได้แก่ หลักการออกแบบศิลปกรรม, การออกแบบตัวอักษรเพื่อการพิมพ์,การออกแบบนิเทศศิลป์1, 2, 3, 4, 5, 6, การถ่ายภาพเพื่องานนิเทศศิลป์, ทฤษฎีสี1, การออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์, เทคโนโลยีการออกแบบ, เทคนิคการสร้างสรรค์สื่อภาพและเสียง

หลักสูตรสาขาวิชาการออกแบบเรขศิลป์ในหลายสถาบันต่างมีวัตถุประสงค์ที่คล้ายคลึงกันคือ เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพในสาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ ให้มีความรู้ความสามารถทางวิชาการ และทักษะวิชาชีพด้านการออกแบบมีความคิดริเริ่ม และมีนิสัยในการค้นคว้าวิเคราะห์ ปรับปรุงตนเองให้ก้าวทันต่อวิทยาการทางเทคโนโลยี สามารถวินิจฉัยและแก้ปัญหาด้วยหลักการและเหตุผล ปฏิบัติงานด้วยหลักวิชาการอย่างมีระเบียบแบบแผน และควบคุมอย่างรอบคอบ โดยมีความเชื่อมั่นในตนเอง มีคุณธรรม ระเบียบวินัย ซื่อสัตย์ สุจริต ขยันหมั่นเพียร มีความสำนึกในจรรยาบรรณแห่งวิชาชีพ และความรับผิดชอบต่อหน้าที่และสังคม เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการและการขยายตัวของระบบเศรษฐกิจ สังคม การเมือง และความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีการสื่อสาร และรายวิชาที่เปิดในหมวดวิชาเฉพาะด้าน ซึ่งจะเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการเรียนการสอนออกแบบเว็บไซต์สรุปได้ดังนี้ พื้นฐานและทฤษฎีการออกแบบ ความรู้ทางด้านคอมพิวเตอร์กราฟิกเพื่อการออกแบบ การถ่ายภาพเบื้องต้น การออกแบบและจัดเรียงตัวอักษรทฤษฎีและการใช้สี พื้นฐานการสร้างภาพประกอบ การทำภาพเคลื่อนไหว เทคนิคการสร้างสรรค์สื่อภาพและเสียง สุนทรียศาสตร์ เป็นต้น (สถาบันราชภัฏ , 2545)

3.4 การเรียนการสอนเรขศิลป์ในบริบทการศึกษา(หลักสูตรศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย)

หลักสูตรสาขาศิลปศึกษา(2543)มีวัตถุประสงค์ของหลักสูตร คือ เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถรวมทั้งความเข้าใจในมโนทัศน์ และเนื้อหาสาระของศาสตร์ทางศิลปศึกษา สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความรู้ไปประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์ โดยมีรายวิชาออกแบบทั้งที่เป็นรายวิชาบังคับ และรายวิชาเลือกที่หลากหลาย รายวิชาออกแบบเรขศิลป์(Graphic Design) เป็นรายวิชาเลือกในกลุ่มวิชาออกแบบ ซึ่งมีรายวิชาที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กัน เช่น วิชาออกแบบตัวอักษร วิชาออกแบบภาพประกอบ วิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ วิชาออกแบบพาณิชยศิลป์ เป็นต้น โดยมุ่งหวังให้ผู้เรียนมีความรู้ และทักษะทางการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการพาณิชย์ สื่อสิ่งพิมพ์ และการสื่อสารด้วยภาพ(Visual Communication) เพื่อเป็นประสบการณ์สอนหรือการเป็นครูในโรงเรียนและเป็นพื้นฐานของการศึกษาต่อในระดับสูง โดยมีจุดมุ่งหมายของหลักสูตรดังนี้ (หลักสูตรปรับปรุง พุทธศักราช 2543)

1. เพื่อผลิตครูทางด้านศิลปศึกษา สำหรับสอนวิชาศิลปะและศิลปะปฏิบัติในโรงเรียนประถม ดรงเรียนมัธยมตอนปลาย วิทยาลัยอาชีวศึกษา วิทยาลัยครู ตลอดจนสถาบันการศึกษาอื่น ๆ ที่มีการสอบวิชาศิลปะและศิลปะปฏิบัติเป็นวิชาสามัญและวิชาบังคับเรียน

2. เพื่อปรับปรุงมาตรฐานและวุฒิของครูศิลปศึกษาให้เท่าเทียมกับครูสาขาวิชาอื่น

3. เพื่อส่งเสริมการศึกษาของนิสิตครุศาสตร์ และคณะอื่น ๆ ในจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยเปิดโอกาสให้เรียนวิชาศิลปศึกษา เป็นวิชาการศึกษาทั่วไปหรือวิชาเลือก

4. เพื่อเพิ่มและขยายงานในวิชาศิลปศึกษาให้สอดคล้องกับความต้องการ

5. เพื่อเป็นศูนย์กลางการค้นคว้าและวิจัยหลักสูตร และการสอนวิชาศิลปศึกษาในระดับประถม และมัธยมศึกษา

6. เพื่อเป็นการอบรมครูประจำการในสาขาวิชาศิลปศึกษา ให้มีความรู้และวุฒิที่เหมาะสมกับการสอนในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา อาชีวศึกษาและฝึกหัดครู

การจัดโครงสร้างหลักสูตรมีความสอดคล้องกับหลักสูตรมาตรฐานศิลปศึกษา ในประเทศสหรัฐอเมริกาเกี่ยวกับโครงสร้างหลักสูตรและเนื้อหาหลักสูตร(สมาคมศิลปศึกษาแห่งชาติ, 1976) ดังมีรายละเอียดคือ

1. เนื้อหาสำหรับการสอนวิชาเฉพาะทางด้านศิลปศึกษาประกอบด้วย

1.1 รายวิชาที่เป็นพื้นฐานความรู้และทักษะทางด้านศิลปะ ได้แก่ กลุ่มรายวิชาปฏิบัติการทางศิลปะขั้นพื้นฐาน เช่น การวาด การพิมพ์ ประติมากรรม การออกแบบ งานช่าง เป็นต้น ควรจัดให้เรียนประมาณ 21-30 หน่วยกิต กลุ่มรายวิชาความรู้ความเข้าใจทางศิลปะ เช่น ประวัติศาสตร์ศิลป์ ศิลปะวิจารณ์ ปรัชญาศิลปะ สุนทรียศาสตร์ เป็นต้น ควรจัดให้มีการเรียนประมาณ 12-15 หน่วยกิต กลุ่มวิชาศิลปะขั้นสูง ผู้เรียนสามารถเลือกเรียนทางสาขาหนึ่งหรือมากกว่าตามความสนใจของผู้เรียนควรจัดให้เรียนประมาณ 6-9 หน่วยกิต

1.2 รายวิชาที่เนื้อหาเสริมความรู้ความเข้าใจเนื้อหาวิชาทางศิลปะให้กว้างขวางเพียงพอสำหรับการนำไปสอน รายวิชาด้านนี้มีหลายกลุ่ม ได้แก่ กลุ่มวิชาที่ให้ความรู้ความซาบซึ้งในศิลปะสาขาอื่น ๆ เช่น การละคร วรรณคดี หรือดนตรี เป็นต้น กลุ่มวิชาเกี่ยวกับความรู้ทางด้านเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ เช่น วัสดุฝึกงาน องค์ประกอบทางเคมีของสี เป็นต้น กลุ่มวิชาความรู้ทางด้านจิตวิทยาศิลปะ กลุ่มวิชาด้านศิลปะกับชีวิตประจำวัน หรือการประกอบอาชีพ กลุ่มวิชาความรู้ด้านประวัติและปรัชญาศิลปศึกษา เนื้อหาวิชาเหล่านี้ควรจัดให้เรียนประมาณ 12-15 หน่วยกิต

2. เนื้อหาทางวิชามนุษยศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์ ประกอบด้วย รายวิชาทางสังคมวิทยา จิตวิทยา มานุษยวิทยา ธรรมชาติวิทยาและปรัชญาของการศึกษาทั่วไป และวิชาด้านหลักสูตรและการศึกษาทั่วไป วิชาต่าง ๆเหล่านี้ควรจัดให้เรียนประมาณ 9 หน่วยกิต

3. เนื้อหาวิชาเกี่ยวกับทฤษฎีการเรียนการสอนและประสบการณ์จากการปฏิบัติงานจริง เนื้อหาวิชาในส่วนนี้จะเป็นเรื่องเกี่ยวการวิเคราะห์ ตรวจสอบทฤษฎีทางศิลปะ การใช้

โสตทัศนูปกรณ์ การประเมินผล การสังเกตการณ์การเรียนการสอนศิลปะในชั้นเรียน การพัฒนาหลักสูตรและกิจกรรมการเรียนการสอน การถ่ายทอดความรู้และสื่อความหมาย การบริหารการจัดการวัสดุอุปกรณ์ สถานที่และเครื่องมือต่าง ๆ

4. การฝึกประสบการณ์วิชาชีพ ผู้เรียนควรได้มีประสบการณ์การสอนทั้งในระดับประถมและมัธยมศึกษา ทั้งในฐานะผู้ช่วยสอนหรือสอนเองโดยตรงโดยการดูแลของอาจารย์นิเทศน์ที่มีประสบการณ์ในรายวิชาใดวิชาหนึ่ง ไม่น้อยกว่า 2 เดือน อาจารย์นิเทศน์หรือผู้ดูแลการฝึกสอนของนิสิตควรมีประสบการณ์การสอนมาแล้วไม่ต่ำกว่า 2 ปี การประเมินผลการฝึกประสบการณ์วิชาชีพควรประเมินจากการเรียนการสอนและสภาพการสอนควบคู่กับการประเมินความก้าวหน้าของนิสิตจะต้องมีการประสานงานระหว่างสถาบันกับโรงเรียนที่ฝึกสอน และโรงเรียนนั้นควรมีสภาพที่เอื้ออำนวยต่อการฝึกประสบการณ์ของผู้เรียน

สำหรับหลักสูตรศิลปศึกษา ได้ทำการปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาศิลปศึกษา ดังต่อไปนี้

1. โครงสร้างหลักสูตรมีความซับซ้อนน้อยลง สาเหตุเนื่องจากการปรับปรุงวัตถุประสงค์วิชาเฉพาะที่ต้องการให้นิสิตสามารถนำความรู้ไปเป็นพื้นฐานการศึกษาต่อขั้นสูง จึงต้องปรับฐานการศึกษาศิลปศึกษา จึงทำให้รายวิชาเฉพาะมีจำนวนหน่วยกิตเพิ่มขึ้น

2. วิชาเฉพาะศิลปศึกษามีมากขึ้น ทั้งนี้เป็นเพราะความต้องการครุภาพและความต้องการครูให้มีความเชี่ยวชาญเฉพาะสาขามากขึ้น เพื่อจะได้เป็นพื้นฐานสำหรับการประกอบอาชีพอื่น ๆที่เกี่ยวข้อง

3. หลักสูตรเป็นการศึกษาต่อ มาจากสาเหตุของแผนพัฒนาการศึกษาที่ส่งเสริมนโยบายการรศึกษาต่อเนื่อง ซึ่งเป็นการยกระดับคุณภาพครู

หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (หลักสูตรปรับปรุง พุทธศักราช 2543) ได้กำหนดวัตถุประสงค์ของหลักสูตรไว้ ดังนี้

1. เพื่อให้นิสิตมีความรู้ ความเข้าใจในมโนทัศน์ และเนื้อหาสาระของศาสตร์ทางศิลปศึกษา สามารถคิด วิจารณ์ สังเคราะห์ ประเมินและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์

2. เพื่อให้นิสิตตระหนักในคุณค่าของศาสตร์ศิลปศึกษา สามารถพัฒนาด้านคุณค่าให้เป็นระบบและนำไปปฏิบัติให้เกิดประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต

หลักสูตรศิลปศึกษาจึงมีความเกี่ยวพันกันกับการพัฒนาและการจัดการศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนสามารถสำเร็จออกไปประกอบอาชีพได้ สถาบันจะเป็นตัวป้อนให้ผู้เรียนมีความสามารถในโปรแกรมของการศึกษา ซึ่งเป็นพื้นฐานของการเรียนการสอนซึ่งกันและกัน และปรับเลี่ยนวิชาชีพให้สมบูรณ์แบบ หลักสูตรศิลปศึกษาจึงเน้นให้ผู้ศึกษามีองค์ความรู้และปฏิบัติกิจกรรมเพื่อเป็น

พื้นฐานในการศึกษาศิลปะในระดับสูง และนำไปประกอบอาชีพในอนาคต(ไพฑูรย์ สินลารัตน์, 2523) สำหรับนักศึกษาศิลปะที่จะต้องไปประกอบอาชีพครูศิลปะ จะเน้นทักษะปฏิบัติมากกว่ากลุ่มวิชาเอกของการศึกษาทั่วไป โดยเนื้อหาหลักสูตรจะมีโครงสร้างรายวิชาให้เลือกตามความถนัดของสายวิชา เพื่อนิสิตจะจบออกไปทำงานอิสระหรือครูในระดับสูงขึ้นไป(เกษร ธิตะจารี, 2543)

ภาพรวมของแผนการเรียนหลักสูตรศิลปะในวิชาเฉพาะศิลปะจะมีลักษณะของการเรียนวิชาพื้นฐานที่ให้นิสิตมีความรู้ในแนวกว้าง โดยมีวิชาด้านศิลปะด้านปฏิบัติและทฤษฎีครอบคลุมทุกสาขาวิชาไม่ว่าจะเป็นด้านวิจิตรศิลป์ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ หรือด้านประยุกต์ศิลป์ เช่น วิชาการออกแบบ วิชาด้านพาณิชยศิลป์ รวมทั้งมีรายวิชาบังคับทางด้านศิลปะในชั้นสูง เช่น จิตรกรรมชั้นสูง ประติมากรรมชั้นสูง วิชาการออกแบบชั้นสูง เป็นต้น

นอกจากนี้หลักสูตรศิลปศึกษาระดับปริญญาตรี ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย การเรียนการสอนแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ การเรียนการสอนที่เน้นด้านปฏิบัติ และการเรียนการสอนด้านทฤษฎี โดยมีแนวคิดทางด้านการเรียนการสอนในหลักสูตรปรับปรุงให้มีความสอดคล้องกับปณิธาณของมหาวิทยาลัย คือ เน้นการพัฒนาด้านจิตพิสัย และทักษะพิสัยควบคู่ไปกับการพัฒนา ด้านพุทธิพิสัยด้านการคิด วิจัย สร้างสรรค์ความรู้มากกว่าการจำ เน้นการพัฒนาผลิตภัณฑ์ทางการศึกษามากกว่าทักษะการใช้ รวมทั้งการสร้างสรรค์การเรียนรู้แนวใหม่

สรุปเกี่ยวกับลักษณะของรายวิชาออกแบบในหลักสูตรศิลปศึกษากับรายวิชาออกแบบในหลักสูตรศิลปกรรม โดยพื้นฐานการออกแบบที่เหมือนกันคือ เรียนรู้ทฤษฎี และหลักการต่าง ๆ ในการออกแบบ ส่วนความแตกต่างของหลักสูตรอยู่ที่จุดมุ่งหมายของการเรียนการสอนโดยการมุ่งเน้นกระบวนการเพื่อไปถ่ายทอดเพื่อไปเป็นครูสอนศิลปะ เพื่อผลิตบัณฑิตทางการศึกษาสาขาวิชาศิลปศึกษา ออกไปพัฒนาคุณภาพทางการศึกษาด้านการสอนศิลปศึกษาในสถาบันการศึกษาระดับประถมศึกษา และระดับมัธยมศึกษา ส่วนการออกแบบในหลักสูตรศิลปกรรม มีจุดมุ่งหมายที่มุ่งเน้นผลิตนักออกแบบ เพื่อผลิตผลงานทางการออกแบบเฉพาะทางในการอกแบบ ฝึกปฏิบัติให้เกิดทักษะความชำนาญทางการออกแบบนั้น ๆ

4. ศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเรขศิลป์

ในวิชาชีพของการออกแบบเรขศิลป์นั้นจำเป็นต้องอาศัยความรู้ที่ที่ทั้งความรู้ย่อย ๆ มาประกอบกันมากมาย มีทั้งที่เป็น ภาษาศาสตร์ ศิลปะ วิทยาศาสตร์ การตลาด เป็นต้น โดยความรู้ย่อย ๆในเรื่องต่าง ๆนี้จะมีส่วนสำคัญในการเรียงร้อยให้เกิดเป็นงานออกแบบเรขศิลป์

รวมทั้งเป็นการสร้างความสัมพันธ์เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของเหตุและผลระหว่างความรู้ภาคทฤษฎี และปฏิบัติเข้าด้วยกัน(ปุณลาภ ปุณโณทก, 2543) ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้รวบรวมสาระและความรู้ย่อย ๆที่สำคัญต่อการออกแบบเรขศิลป์ไว้ดังนี้

4.1ภาษาภาพ (Visual Language)

ภาษาภาพ (Visual Language) หรือจินตภาพ (Imagery) โดยทั่วไปแล้ว สามารถจะเผยแพร่ความรู้ (Knowledge) หรือข้อมูล (Information) ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าการสื่อสารในรูปแบบอื่นใด ผู้อ่านสามารถประมวลข้อมูลจากการเห็นภาพได้รวดเร็วกว่าจากการอ่าน/ได้ยินถ้อยคำต่าง ๆ สิ่งนี้สำคัญมากสำหรับเรขศิลป์แทบทุกชิ้น เพราะเรขศิลป์เป็นรูปแบบของการสื่อสารที่จำเป็นจะต้องสื่อสารให้ได้ใจความสำคัญโดยใช้เวลาน้อยที่สุด เนื่องจากผู้ชม/ผู้อ่านจะให้เวลาในการดูผลงานนิดเดียว เหตุนี้จึงต้องใช้ภาพในการสื่อสารในเวลาอันจำกัด นอกจากนี้ การสื่อสารด้วยภาพมีความสากลมากภาพจำนวนมากสามารถที่จะทำลายกำแพงของภาษาได้ ผู้ชม / ผู้อ่านที่แม้จะต่างเชื้อชาติ/ต่างภาษา ก็สามารถได้รับสารเดียวกันและสามารถเข้าใจตรงกันได้ด้วยภาพ ดังนั้นเรขศิลป์ จึงยิ่งต้องอาศัยการสื่อสารโดยใช้ภาษาภาพก็ด้วยเหตุผลนี้ (Jerome Jewler, 1995) ภาพที่เราเห็น (Visual Image) คือ ภาพที่ผ่านสายตากระทบโสตประสาทของเรา โดยเราสามารถใช้ประโยชน์ในการจัดองค์ประกอบภาพเป็นหลัก ภาพที่เรานึกคิด (Conceptual Image) คือ ภาพที่ผ่านการมอง ผ่านกระบวนการประมวลผลจากสมองแล้วนึกเลยสร้างภาพอื่นขึ้นตามมา โดยภาพที่เรานึกคิดนี้มีประโยชน์ในการออกแบบให้งานสื่อความหมายโดยใช้ธรรมชาติของภาพ นอกจากนี้โดยปริญญา โรจน์อารยานนท์ (2546) กล่าวถึงการออกแบบเรขศิลป์ว่ามี 2 องค์ประกอบสำคัญหลอมรวมกันเสมอ หนึ่งคือ แนวคิดที่ใช้ในการสื่อสาร และสองคือ รูปแบบวิธีการสื่อสารที่สอดคล้องกับแนวคิดของสิรินภา เจริญสิริ (2543) กล่าวว่าธรรมชาติของภาพ ประกอบไปด้วยองค์ประกอบหลายอย่าง เช่น รูปแบบ สี ผิวสัมผัส องค์ประกอบของภาพ สัดส่วน ลูกเล่นต่าง ๆ อารมณ์ของภาพ ความหมายของภาพนั้นๆ ภาพที่เป็นนามธรรม(Abstract) หรือภาพที่เหมือนจริง(Realistic)เหล่านี้ล้วนแต่เป็นองค์ประกอบของภาพทั้งสิ้น

4.2 ศาสตร์ที่เกี่ยวกับการเห็น

เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา (2544) กล่าวถึงความรู้ที่เกี่ยวกับการเห็นหรือการศึกษาเรื่องทางทัศนะ แบ่งออกได้เป็น 2 ทาง คือ

1. Visual Art คือ วิชาที่เกี่ยวกับทัศน์ศิลป์ ได้แก่ จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ภาพถ่าย

2. Visual Communication คือ วิชาที่เกี่ยวกับการสื่อสาร นฤมิตด้วยภาพ ได้แก่ ออกแบบสื่อสาร Communication Design ออกแบบอุตสาหกรรม Industrial Design ออกแบบนิทรรศการ Exhibition สถาปัตยกรรม Architecture

ในที่นี้จะพิจารณาเฉพาะกลุ่มของ Visual Communication ซึ่งเป็นที่มาของ Graphic Design

- Visual, Visualization, Vision แปลว่า ดู เห็น สำหรับดู เกี่ยวกับการดู ทัศนะ การหลับตามองเห็นภาพ

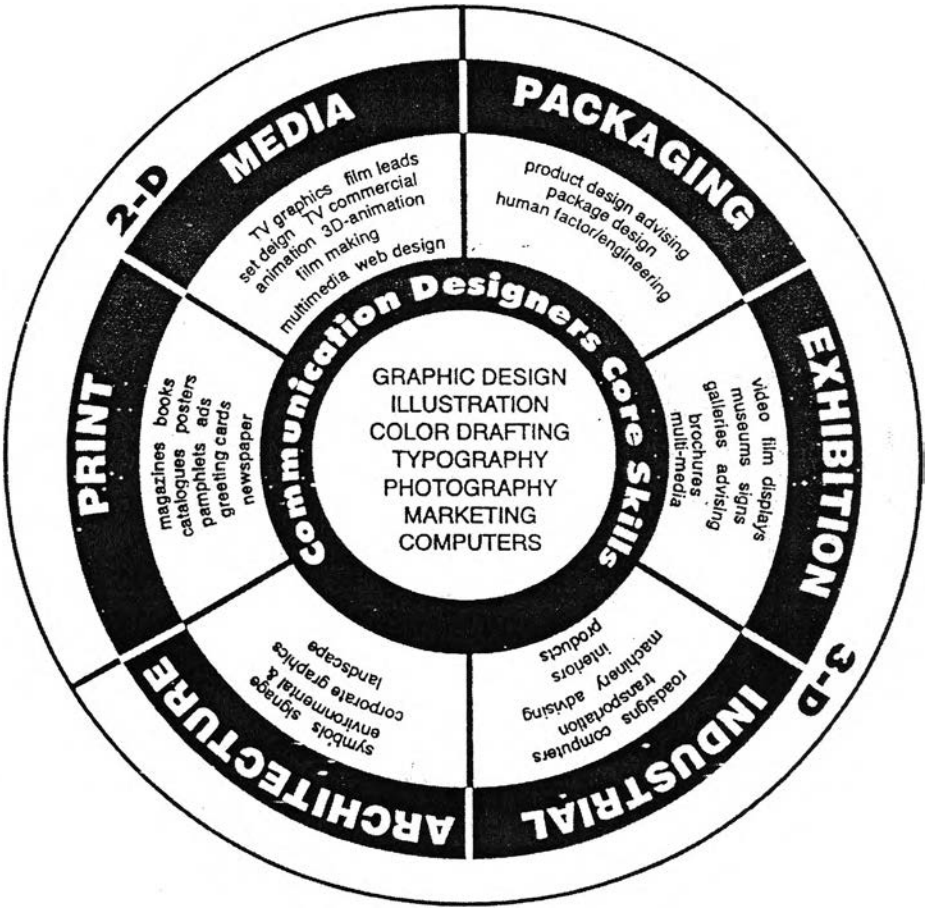
- Communication, Communicate แปลว่า คมนาคม สาร ติดต่อ บอก แจ้ง

ดังนั้น ศาสตร์ที่ว่าด้วยการสื่อสารโดยใช้การดู หมายถึงกระบวนการจัดหาข้อมูลที่เป็นภาพและตัวอักษร (ซึ่งก็ถือเป็นภาพ) เพื่อการออกแบบโดยคำนึงถึงประสิทธิภาพของการใช้งานที่ควบคู่ไปกับหลักสุนทรียภาพเพื่อสื่อกับกลุ่มเป้าหมาย / ผู้ใช้สื่อ คำว่า Visual Communication โดยทั่วไปมักจะใช้ให้ความหมายเดียวกับ Graphic Design มีข้อแตกต่างที่น่าสังเกต 2 ประการ คือ

1. Visual Communication มุ่งเน้นที่กระบวนการออกแบบ Process ที่มีขั้นตอนในการแก้ปัญหา ซึ่งประกอบด้วยการแสวงหา เก็บรวบรวมข้อมูล รวมถึงการวิเคราะห์และวางแผนการสื่อสาร ในขณะที่ Graphic Design เป็นกาะออกแบบเพื่อสร้างสรรค์รูปทรงที่มุ่งเน้นรูปร่างที่เป็นลักษณะพื้นผิวภายนอกของสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นอย่างแรก

2. Visual Communication ซึ่งหมายถึงการสื่อสารด้วยภาพนั้น ยังมีส่วนประกอบอื่นที่นอกเหนือจากการออกแบบสิ่งพิมพ์ซึ่งถือเป็นงานหลักของ Graphic Design ที่ตรงกับภาษาไทยว่า เรขศิลป์ เกิดจากการนำคำในภาษาสันสกฤตจำนวนสองคำ เข้าสมาสกัน คือ

เรข+ ศิลป์ โดย เรข,เรขา (graphic)
ก.เขียน , ว.ดังเขียน งาม.
(ป.,ส.เรขาว่า ลายเส้น)
ศิลป์, ศิลปะ, ศิลปะ (สิน, สินละปะ) น.
ฝีมือ, ฝีมือทางการช่าง,
การแสดงออก ซึ่งอารมณ์ให้ประจักษ์เห็น
โดยเฉพาะหมายถึง วิจิตรศิลป์



ภาพที่ 1 : แผนภูมิแสดงความสัมพันธ์งานเรขศิลป์ทั้งในลักษณะ 2 มิติ และ 3 มิติ

ที่มา : เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา. 2544. ความรอบรู้ของนักออกแบบกราฟฟิก(Graphic Designer). ในวารสารศิลปกรรม. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ดังนั้น Visual Communication มีขอบข่ายความหมายที่ครอบคลุม Graphic Design เพราะเป็นศาสตร์รวมวิชาออกแบบที่ต้องใช้กระบวนการที่เป็นขั้นตอนเพื่อหาเหตุผลในการสร้างสรรค์รูปทรง Visual Communication ยังครอบคลุมถึงแขนงวิชาความรู้ในยุคปัจจุบันซึ่งเป็นยุคของ Multimedia หรือสื่อ Interactive Computer ที่มีความหมายรวมถึงการใช้คอมพิวเตอร์ เว็บ ภาพเคลื่อนไหว เสียง ภาพและอักษร ซึ่งจะได้ขยายขอบข่ายอย่างมหาศาลในอนาคต

4.2.1 จิตวิทยาการรับรู้

การรับรู้(Perception) หมายถึง การได้รู้สิ่งต่างๆ รอบตัวเราจากการสัมผัส การชิม การดม การบอกความรู้สึกหนักหรือเบา และการเห็น นับเป็นขั้นแรกของการเรียนรู้ด้านพุทธพิสัย จึงมีความสำคัญมาก เพราะเป็นกระบวนการที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และจะเป็นตัวกำหนดหรือเป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ การรับรู้เป็นกระบวนการตีความสิ่งที่เห็น ที่ได้ยินและสิ่งที่รู้สึกด้วยประสาทสัมผัสอื่นๆ เพื่อให้รู้ว่าคืออะไร สิ่งที่รับรู้เป็นทั้งวัตถุ มนุษย์ด้วยกันและความ

เป็นไปภายในจิตใจของเราเอง(ชัยพร วิชชาวุธ, 2525) การรับรู้เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่นักออกแบบเรขศิลป์ สามารถนำองค์ประกอบต่าง ๆ มาสร้างผลงาน ให้ผู้บริโภคสามารถรับรู้และเข้าใจโดยผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 โดยเฉพาะตาเป็นสำคัญ

นอกจากนี้ ดลชัย บุณยรัตเวช (2548) ยังได้กล่าวถึง การรับรู้ผ่านการมองเห็นว่าเป็นหนึ่งในศาสตร์แห่งการสัมผัสของสิ่งมีชีวิต ผ่านองค์ประกอบต่าง ๆทั้งรูปร่าง รูปทรง สี พื้นผิวและอื่น ๆ ที่ทำให้เกิดการจำแนกในการรับรู้และก่อให้เกิดประสบการณ์ อันนำมาซึ่งการจดจำสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นเพื่อที่สมองจะสามารถนำกลับมาใช้ในการรับรู้ครั้งต่อ ๆไป เหล่านี้คือปรากฏการณ์ทางธรรมชาติของมนุษย์ที่เกิดขึ้นเป็นปกติ หากแต่ว่าการหยิบยกนำเอาความปกติในจุดนี้มาประยุกต์ใช้ในงานออกแบบนั้นสามารถก่อให้เกิดผลอันเรียกได้ว่าเกินปกติเลยทีเดียว

4.2.2 **หลักการรับรู้** (Perception Principle)

1. การรับรู้ เป็นเรื่องของการอ้างอิงกับสภาพแวดล้อมในขณะนั้น มากกว่าการที่จะรับรู้คุณสมบัติของสิ่งเร้านั้นโดยตรง กล่าวคือ ระดับความเข้มของสิ่งเร้าได้รับขึ้นอยู่กับประสบการณ์ในขณะนั้นของผู้รับ และใช้เป็นเกณฑ์บอกว่าประสบการณ์ใหม่มีความเข้มมากหรือน้อย เมื่อประสบการณ์จากการรับรู้ที่เพิ่งผ่านไปอยู่ในระดับสูง สิ่งเร้าที่เข้ามาใหม่อาจจะถูกมองว่าด้อยกว่า

2. การรับรู้มีขีดจำกัด ขึ้นอยู่กับประสาทสัมผัส อารมณ์ และความสนใจขณะนั้น

3. การรับรู้ เป็นการจัดระบบให้รับรู้ในลักษณะจัดความสัมพันธ์ จัดประเภทสิ่งของเหตุการณ์หรือถ้อยคำมากกว่าการรับรู้อย่างสะเปะสะปะหรือแยกย่อย กล่าวคือ มีการจัดหมวดหมู่หรือลำดับของสิ่งเร้า การจัดระบบองค์ประกอบที่เป็นจุดเด่นทั้งภาพและพื้น การประติดประต่อภาพสิ่งเร้าที่ไม่สมบูรณ์ได้ แต่ผู้เรียนจะต้องคุ้นเคยกับเนื้อหานั้นมีประสบการณ์เดิม มีความสนใจและมีความต้องการที่สอดคล้อง จึงจะรับรู้ได้

4. การรับรู้จะได้อิทธิพลจากสิ่งที่คาดหวังว่าจะได้รับรู้

5. การรับรู้เป็นความแตกต่างระหว่างบุคคล

การรับรู้ภาพ เป็นการรับรู้ที่ผ่านประสาทสัมผัสทางตาที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้จากรูปธรรมซึ่งนับเป็นการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพที่สุดและควรจะต้องคำนึงถึงความแตกต่างของบุคคลในการตอบสนองต่อภาพ ซึ่งมีทฤษฎีที่ได้อธิบายความสามารถของบุคคลกับการรับรู้ Rosinski (1977 อ้างถึงในสุนิสา อมรกิจสุนทร, 2543)

4.3 **ทฤษฎีในการสื่อสารการรับรู้** (A Communication Theory Perception)

ทฤษฎีนี้มีความเชื่อว่า ภาพมีความสามารถที่จะสื่อสารความคิด อารมณ์ และความรู้สึกให้แก่ผู้ดูได้ ภาพสามารถใช้เป็นสื่อกลางในการติดต่อสื่อสารทำให้ผู้ดูเกิดความพร้อมที่จะรับรู้ภาพที่เป็นระบบของสัญญาณหรือสัญลักษณ์ ซึ่งถ้าเปรียบเทียบแล้ว การเข้าใจและการรับรู้ภาพก็เปรียบเสมือนกับการรับรู้ภาษา ซึ่งผู้เรียนต้องเรียนระบบและโครงสร้างของภาษา ในการรับรู้ภาพก็เช่นเดียวกันเราต้องเรียนระบบ โครงสร้างของภาพ และการออกแบบงานเรขศิลป์พัฒนาการรับรู้ภาพจะประกอบด้วยการเรียนรู้และการตีความ ซึ่งต้องมีความถูกต้องเหมาะสมทางด้านวัฒนธรรม กล่าวได้ว่า การรับรู้ภาพที่มีประสิทธิภาพนั้นขึ้นอยู่กับความรู้ความสามารถเฉพาะของผู้ดูนั่นเอง (สุนิสา อมรกิจสุนทร, 2543)

ผู้เกี่ยวข้องกับงานด้านศิลปะทั้งหลายมีความคิดว่า การเรียนรู้ในการที่จะแปลความหมายของงานศิลปะนั้นมีบทบาทสำคัญในการสื่อสาร เพราะถ้าผู้ดูไม่มีความรู้ด้านศิลปะก็จะไม่สามารถเข้าใจจุดมุ่งหมายของงานศิลปะเหล่านั้นได้ มีงานกราฟิกหลายชนิดที่ใช้สัญลักษณ์ที่เป็นมาตรฐานในการรับรู้ทางสายตา เช่น การ์ตูนรูปก้านไม้ขีดแทนคน เครื่องหมายต่าง ๆบนป้ายสัญญาณการจราจร อาจจะเป็นความจริงที่ว่า ความหมายและองค์ประกอบของสัญลักษณ์ทางศิลปะมีความจำเป็นในการตีความและสื่อสาร การพัฒนาการรับรู้และความสามารถในการตีความนี้ยังไม่ชัดนัก เพราะถึงแม้ว่าคนส่วนมากไม่ได้เรียนรู้เรื่องศิลปะจนกว่าจะได้ไปเรียนรู้โดยตรงก็มิได้หมายความว่า ความสามารถในการเรียนรู้ด้านศิลปะนี้จะไม่มีอยู่ก่อน

ดลชัย บุณยรัตเวช (2548) กล่าวว่า ภาพเพียงภาพเดียวสามารถที่จะสื่อเรื่องราวออกมาได้มากมายเป็นพัน ๆคำเลยทีเดียว ดังนั้นการดีไซน์ที่ใช้ภาพมาเป็นกลยุทธ์ในการสื่อสารจึงเป็นทางเลือกหนึ่งที่มีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ภาพที่จะนำมาใช้ต้องมีการวางConceptที่ชัดเจน ทั้งในด้านเนื้อเรื่อง(Story), อารมณ์ ความรู้สึกและกลิ่นไอ(Mood and Tone), และเกิดจากการนำIdeaหลักมานำเสนอหรือใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างความสำเร็จในการสื่อสารผ่านการรับรู้ของผู้บริโภค

การสร้างวัฒนธรรมรับรู้ผ่านการมองเห็นผ่านการเห็นของงานดีไซน์นั้นเป็นการยึดถือองค์ประกอบหลักอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือหลายอย่างของการมองเห็นมาเป็นแกนหลักในการสร้างการรับรู้รวมทั้งสามารถตอกย้ำอย่างสม่ำเสมอ จนก่อให้เกิดประสบการณ์ และการจดจำ สิ่งที่นักออกแบบทำ ก็คือการเลือกองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น การเลือกสีใด ๆขึ้นมาเป็นสีหลัก และยึดสีนั้นเป็นแกนในงานดีไซน์ทุก ๆชิ้น เพื่อเป็นการบ่งบอกสิ่งที่เป็นจุดเด่นให้ทุก ๆคนได้รับรู้ว่าสีนี้คืออัตลักษณ์ของตนเอง

4.4 การประชาสัมพันธ์

Belch และBelch (1995) ได้ให้คำจำกัดความประชาสัมพันธ์ว่า เป็นการบริหาร ซึ่งใช้การประเมินทัศนคติของกลุ่มสาธารณชน เป็นเครื่องแสดงถึงนโยบาย และการทำงานขององค์กรที่มีต่อความสนใจของสาธารณชนเหล่านั้น และเป็นแผนปฏิบัติหรือแผนการสื่อสารที่จะสร้างความเข้าใจ และการยอมรับจากสารธารณชน ซึ่งการประชาสัมพันธ์จะไม่ใช่กระบวนการที่เกิดขึ้นเป็นครั้งคราว แต่จะต้องกระทำอย่างต่อเนื่องตลอดระยะเวลาหนึ่ง

รูปแบบต่างๆ ของการประชาสัมพันธ์และการเผยแพร่สู่สาธารณชนที่สำคัญ ได้แก่ การกระจายข่าว(Press Release) เป็นการให้ข้อมูลหรือข้อเท็จจริงเกี่ยวกับองค์กร ซึ่งจะกล่าวถึงว่าใคร ทำอะไร ที่ไหน เมื่อไร อย่างไร และทำไม โดยผู้เขียนหรือบรรณาธิการจะเขียนข่าวที่จะได้รับความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายให้เหมาะสมกับสื่อที่ใช้ ซึ่งส่วนใหญ่จะเป็นสื่อกระจายเสียงและสื่อสิ่งพิมพ์ และทำการสื่อหรือปล่อยข่าวออกไป ในช่วงเวลาที่เหมาะสมและตรงกับเหตุการณ์หรือข้อมูลนั้น ๆ องค์กรอาจเป็นผู้เตรียมข้อมูลข่าวส่งให้กับสื่อตามรายชื่อที่ได้จัดเตรียมไว้ในปริมาณที่มากพอสมควร เพื่อให้มั่นใจว่าข่าวที่ส่งไปนั้นจะได้รับความสนใจและถูกนำไปกระจายข่าวตามที่ต้องการ

การจัดประชุมแถลงข่าว(Press Conference) เป็นการจัดประชุมนักข่าวเพื่อให้ข้อมูลเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่สำคัญ เช่น การค้นพบเทคโนโลยีใหม่สำหรับผลิตภัณฑ์ การได้รับรางวัล การบอกเลิกสัญญาทางธุรกิจ หรือเหตุการณ์ฉุกเฉิน เช่น อุบัติเหตุที่มีความเกี่ยวข้องกับองค์กรเป็นต้น

การประชาสัมพันธ์เป็นเครื่องมือสื่อสารการตลาดที่มุ่งเน้นสร้าง รักษาและแก้ภาพลักษณ์ของตราสินค้า โดยเฉพาะในยุคที่เศรษฐกิจตกต่ำ เนื่องจากจะช่วยประหยัดงบประมาณในการสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมาย เมื่อเทียบกับการโฆษณาที่ต้องใช้งบประมาณสูง แต่อย่างไรก็ตาม ทั้งโฆษณาและการประชาสัมพันธ์ ต่างก็จำเป็นสำหรับการสร้างตราสินค้า เพราะทำหน้าที่และหวังผลในระยะเวลาที่แตกต่างกัน

การประชาสัมพันธ์มีจุดเด่นที่การสร้างความน่าเชื่อถือของข้อมูลแก่สาธารณชน และสามารถให้ผลตอบสนองต่อภาพลักษณ์ขององค์กร และตราสินค้าได้มากและรวดเร็วกว่าการโฆษณา นอกจากนี้ การประชาสัมพันธ์ยังไม่มีต้นทุนค่าใช้จ่ายของสื่อ ซึ่งมีแนวโน้มสูงขึ้นเรื่อยๆอย่างไรก็ตาม การประชาสัมพันธ์ก็มีจุดอ่อนที่การสื่อสารข้อมูลและกิจกรรมต่างๆ ไส่สามารถควบคุมได้อย่างสมบูรณ์ ต่างจากการโฆษณา จึงต้องอาศัยการวางแผนการประชาสัมพันธ์เชิงกลยุทธ์เพื่อให้เกิดประสิทธิผลมากที่สุดเท่าที่จะมากได้

4.5 การวางแผนการตลาด

กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดบูรณาการหรือการตลาดแบบผสมผสาน (Intregrated Marketing Communication **หรือ** IMC)

Shimp(2000)ได้ให้คำจำกัดความของการสื่อสารการตลาดบูรณาการหรือการตลาดแบบผสมผสาน หรือ IMC ว่าคือกระบวนการของการพัฒนา และการนำเอารูปแบบต่าง ๆของการสื่อสารการตลาดมาใช้กับกลุ่มลูกค้า หรือกลุ่มเป้าหมายอย่างต่อเนื่อง โดยเริ่มที่การศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และนำผลลัพธ์ที่ได้กลับมาพัฒนา เพื่อกำหนดรูปแบบ และสร้างกลยุทธ์ทางการตลาดเพื่อสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเหมาะสม

กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดถือว่าเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างตราสินค้า เนื่องจากการสื่อสารจะทำหน้าที่ส่งข่าวสารและคำมั่นสัญญาต่างๆไปยังผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมาย ดังนั้นการสื่อสารจึงมีผลต่อบุคลิกภาพในระยะยาวของตราสินค้านั้นๆ ไอเอ็มซีเป็นการนำเสนอข้อเท็จจริงและคุณค่าตลอดจนบุคลิกของตราสินค้าผ่านเครื่องมือสื่อสารการตลาด โดยเครื่องมือเหล่านี้จะต้องพูดในเนื้อหาเดียวกัน (Speak with one voice) เพื่อสนับสนุนและตอกย้ำตราสินค้า เครื่องมือไอเอ็มซี มีหลากหลายประเภทด้วยกัน ซึ่งจะขอกล่าวถึงในบางประเภทเท่านั้น ดังนี้คือ

การโฆษณา (Advertising) เน้นการสื่อสารที่มุ่งให้เกิดการขายสินค้ามากกว่าภาพลักษณ์ของตราสินค้าความล้มเหลวของธุรกิจมักจะเกิดจากบริษัทเจ้าของตราสินค้าขาดการกำหนดแผนงานโดยละเอียด และแนวปฏิบัติกิจกรรมการโฆษณาที่ชัดเจน (Brand strategy blueprint and platform) ตลอดจนภาระกิจและวัตถุประสงค์ของแผนงานโฆษณานั้นๆ ว่าต้องการให้บรรลุจุดมุ่งหมายใด อาทิ

- เพิ่มการตระหนักรู้ในบุคลิกภาพของตราสินค้าในสัดส่วนเท่าไร
- กลุ่มเป้าหมายจดจำตราสินค้าได้มากน้อยเพียงใด
- เพิ่มยอดขายให้สูงขึ้นเท่าใด เป็นต้น

ถ้ามีการเขียนขอบข่ายของแผนงานโฆษณาอย่างรัดกุม ชัดเจนและที่สำคัญจะต้องปฏิบัติตามแผนงานที่กำหนดที่กำหนดย่อมส่งผลให้การสร้างตราสินค้า เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

กิจกรรมเชิงการตลาด (Event marketing) ในปัจจุบันกิจกรรมเชิงการตลาดเป็นอีกเครื่องมือหนึ่งที่ได้รับความสนใจเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากผู้บริหารสื่อการตลาดเอง ก็พยายามใช้เครื่องมือหลายๆประเภทเพื่อส่งเสริม สนับสนุน และช่วยเหลือซึ่งกันและกัน อันจะช่วยผลักดันให้ตราสินค้าประสบความสำเร็จทางการตลาด ซึ่งการจัดกิจกรรมเชิงการตลาดก็มีทั้งในลักษณะที่เน้นตัวสินค้า องค์กรและชุมชน (Product, corporate and community event) โดยในการจัดกิจกรรมต่างๆ ไม่ว่าลักษณะใดก็ตามก็จะสื่อสารด้วยตราสินค้าทั้งสิ้น

การส่งเสริมการขาย(Sales Promotion) เป็นเครื่องมือการสื่อสารการตลาดที่มุ่งเสนอคุณค่า ข้อเสนอหรือสิ่งจูงใจพิเศษ(Extra Value) ให้แก่กลุ่มเป้าหมาย ไม่ว่าจะเป็นผู้บริโภค พนักงานขายหรือแม้กระทั่งผู้จำหน่ายสินค้าอย่างร้านค้าเองก็ตาม เพื่อเร่งให้เกิดการซื้อสินค้าให้เร็วขึ้นและก่อให้เกิดอัตราการซื้อขายมากขึ้นด้วย ยิ่งภาวะเศรษฐกิจในปัจจุบัน ที่ส่งผลให้กลุ่มเป้าหมายมีอัตราการบริโภคสินค้าที่ลดลง เครื่องมือนี้ก็เข้ามามีบทบาทไม่น้อย เพื่อเข้ามาเสริมกำลังเครื่องมือไอเอ็มซีให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น นักสื่อสารการตลาดจะรู้จักกลยุทธ์การส่งเสริมการขายในรูปแบบของการแจกสินค้าตัวอย่าง การให้คูปองลดราคา การแถมสินค้า ตลอดจนการชิงโชคและการแข่งขัน เป็นต้น

การเป็นผู้อุปถัมภ์และกิจกรรมทางการตลาด (Sponsorship and Event Marketing) ความหมายทั้งสองเครื่องมือนี้ใกล้กันมากเพียงแต่ว่า การสนับสนุนทางการตลาด(Sponsorship Marketing) เป็นเครื่องมือที่เจ้าของสินค้าลงทุนเสียค่าใช้จ่ายในการเข้าเป็นผู้สนับสนุนทางการตลาด เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายมีโอกาสเห็นตราสินค้ามากขึ้น โดยหวังผลทางธุรกิจมากกว่าภาพลักษณ์ของบริษัทและสินค้า ในขณะที่กิจกรรมทางการตลาด (Event Marketing) เป็นเครื่องมือที่มุ่งเน้นความสนใจในกิจกรรมทางการตลาดเป็นพิเศษ เพื่อให้กลุ่มเป้าหมายได้รู้จักและเห็นตราสินค้า ซึ่งมักจะนำไปผูกกับเหตุการณ์พิเศษนั้น ๆ โดยหวังผลในด้านภาพลักษณ์มากกว่าธุรกิจ

การตลาดโดยตรง(Direct Marketing) เป็นเครื่องมือที่มุ่งสื่อสารเพื่อให้เกิดการตอบสนองจากกลุ่มเป้าหมายโดยตรงและยังพยายามที่จะสร้างความสัมพันธ์กับลูกค้าแบบตัวต่อ

ตัวอีกด้วยเครื่องมือไอเอ็มซีอื่น การตลาดโดยตรงเข้ามามีบทบาทต่อการทำตลาดในปัจจุบันมากขึ้น เพื่อรองรับทิศทางของการตลาดและพฤติกรรมของกลุ่มเป้าหมายที่มีการแบ่งย่อย ๆเป็นส่วนๆมากขึ้น รูปแบบของการตลาดโดยตรงนี้มีหลายประเภทด้วยกัน อาทิ การโฆษณาตอบกลับโดยตรง(Direct Response Advertising) การขายตรง(Direct Selling or Direct Sales)หรือแม้กระทั่งการทำตลาดโดยตรงทางโทรศัพท์(Telemarketing) เป็นต้น

เครื่องมือการตลาดโดยตรงนี้มีจุดเด่นเหนือเครื่องมือไอเอ็มซีรูปแบบอื่นตรงที่ว่าเป็นการสื่อสารสองทางที่เปิดโอกาสให้กลุ่มเป้าหมายสามารถตอบกลับได้ และที่สำคัญเป็นเครื่องที่สามารถวัดผลและประเมินผลได้อย่างชัดเจน เนื่องจากสามารถตรวจสอบได้จากจำนวนตอบกลับ(Response Rate)ที่กลุ่มเป้าหมายส่งกลับคืนมานั่นเอง

การจัดงานแสดงสินค้า(Trade Shows) ซึ่งถือว่าเป็นเครื่องมือหนึ่งของการสื่อสารการที่มุ่งแสดง สาธิต รับสั่งจองและขายสินค้า เป็นการนำทั้งผู้ขายและผู้ซื้อมาพบกันโดยผ่านช่องทางที่ใช้ต้นทุนต่ำในการนำเสนอและสาธิตสินค้าแก่กลุ่มเป้าหมาย เครื่องมือนี้สามารถกำหนดสินค้าและกลุ่มเป้าหมายได้อย่างชัดเจน เช่น สินค้าเป็นกลุ่มอาหารและเครื่องดื่ม ก็เหมาะกับงานแสดงสินค้าอย่างงาน “Food Fair” ถ้าสินค้าเป็นพวกบ้าน อุปกรณ์ภายในบ้านและเฟอร์นิเจอร์ตกแต่งบ้านก็เลือกงานแสดงสินค้าอย่างงาน “Home Fair” หรือแม้กระทั่งเป็นสินค้าจำพวกรถยนต์และประดับยนต์ก็เข้าร่วมงานแสดงสินค้าอย่าง “Motors Shows” เป็นต้น

การสื่อสาร ณ จุดซื้อ(Point-of-Purchase Communications) เป็นเครื่องมือไอเอ็มซีที่ทำหน้าที่ให้กลุ่มเป้าหมายเกิดการรับรู้ จดจำในตราสินค้า และที่สำคัญเกิดการตัดสินใจซื้อสินค้าอย่างทันทีทันใด ซึ่งเครื่องมือนี้อาจใช้โปสเตอร์ สัญลักษณ์ ป้ายโฆษณา ป้ายติดชั้นวางของ(Shelf-Talker)หรือแม้กระทั่งบัตรวางที่เคาน์เตอร์ (Counter Cards)เองก็ตามต่างก็มุ่งหวังที่จะมีอิทธิพลเหนือหรือผลักดันให้ผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายให้เกิดพฤติกรรมการซื้อสินค้าเร็วขึ้น แม้ว่าผู้บริโภคได้ตั้งใจไว้แล้วในการเลือกซื้อสินค้า แต่ก็มีไม่น้อยที่ผู้บริโภคกลุ่มเป้าหมายเกิดการเปลี่ยนใจกะทันหันและซื้อสินค้าที่ไม่เคยตั้งใจไว้มาก่อน โดยมีสาเหตุจากการสื่อสาร ณ จุดซื้อสินค้าเป็นแรงผลักให้เกิดการซื้อโดยไม่รู้ตัวหรือตั้งใจไว้ก่อน

โปรแกรมการสร้างความผูกพันและความสัมพันธ์อันดีกับลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย (Affiliation and Relationship Programs) เครื่องมือนี้จะเน้นให้ความสำคัญกับการจักโปรแกรมเพื่อสร้างความผูกพันและความสัมพันธ์กับลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญและจำเป็นสำหรับแนวคิดไอเอ็มซี ตัวอย่างของเครื่องมือนี้ เช่น บริษัท ฮาร์เลย์เดวิดสัน ได้มีการจัดงาน "คัมโฮม" สำหรับเจ้าของรถฮาร์เลย์ เพื่อเป็นการสร้างความผูกพันและสัมพันธ์อันดีระหว่างกัน หรือบริษัทรถยนต์หลายแห่งมีการส่งข่าวสารและจดหมายถึงผู้ซื้อรถและใช้รถของบริษัทของเขาอย่างต่อเนื่องเพื่อรักษาความสัมพันธ์อันดีระหว่างกันตลอดจนชักชวนให้ร่วมกิจกรรมต่างๆ กับบริษัทผู้ผลิตรถยนต์นั้น อีกด้วย หรือแม้กระทั่งสินค้าสำหรับวัยรุ่นก็มีการจัดกิจกรรมสำหรับสมาชิก(Member Club) เพื่อเป็นการกระชับความผูกและความสัมพันธ์ให้แน่นแฟ้นยิ่งขึ้น อันจะเป็นผลดีต่อการสร้างความภักดีต่อตราสินค้านั่นเอง

มาตรฐานในการให้บริการ และพฤติกรรมที่แสดงกับลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย(Service Standards and Behavior) "ไอเอ็มซีจะให้ความสำคัญกับพฤติกรรมและมาตรฐานการให้บริการของพนักงานบริษัทที่มีต่อกลุ่มเป้าหมาย ดังนั้นทุกคนในบริษัทจะต้องทำหน้าที่เป็นนักประชาสัมพันธ์ไม่ว่าจะเป็นการให้ข่าวสาร การจูงใจและสร้างทัศนคติที่ดี เพื่อสร้างภาพลักษณ์และการเติบโตของธุรกิจให้กับบริษัท ถ้าบริษัทอยู่ไม่ได้พนักงานก็ยากที่จะเติบโตได้เช่นเดียวกัน ดังนั้นไม่ว่าจะเป็นพฤติกรรมต่างๆทีแสดงออก และให้บริการแก่กลุ่มเป้าหมาย ล้วนส่งผลต่อการดำเนินงานของบริษัททั้งสิ้น ดังนั้นในหลายๆ บริษัทจึงมีการฝึกอบรมพนักงานและผู้ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มเป้าหมายในด้านพฤติกรรมและมาตรฐานการให้บริการตลอดจนปลูกฝังทัศนคติที่ดีเพื่อสร้างความประทับใจให้กับลูกค้า ซึ่งถือว่าเป็นบุคคลสำคัญในการดำเนินธุรกิจของบริษัท บางบริษัทมีการประกวดและติดประกาศพนักงานดีเด่นประจำเดือนด้วยซ้ำ เพื่อการกระตุ้นให้พนักงานตระหนักในมาตรฐานการให้บริการที่เป็นเลิศแก่ลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย

ไอเอ็มซีจะให้ความสำคัญกับเครื่องมือการสื่อสารทั้งในรูปแบบที่ใช้สื่อบุคคลและสื่อมวลชนที่อาศัยช่องทางสื่อสารหลาย ๆช่องทาง เพื่อให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายที่มีความแตกต่างกันได้อย่างครบถ้วนและสมบูรณ์แบบที่สุด ในแต่ละเครื่องมือต่างก็มีจุดเด่นที่

แตกต่างกันออกไป เพียงแต่ว่านักการสื่อสารการตลาดจะสามารถเลือกใช้และผสมผสานเครื่องมือเหล่านั้นอย่างไรเพื่อให้ประโยชน์สูงสุดต่อตราสินค้า

5. นักออกแบบเรขศิลป์

5.1 บทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบของนักออกแบบ

อารยะ ศรีกัลยาณบุตร (2541) ได้กล่าวถึงหน้าที่ และบทบาทของนักออกแบบเรขศิลป์ไว้ว่าในอดีตเมื่อครั้งที่ยังไม่มีนักออกแบบเรขศิลป์(graphic designer)เป็นผู้เข้ามารับผิดชอบการออกแบบนั้น ในอดีตผู้บริหารขององค์กรต่าง ๆ ได้ใช้วิธีจ้างเอาจิตรกรหรือช่างเขียนภาพมาวาด trade character ขึ้น บทบาทของจิตรกรหรือช่างเขียนภาพนั้น จึงเหมือนผู้ที่รับคำสั่งมาปฏิบัติโดยประยุกต์ใช้ทักษะที่ตนเองมี แม้จะได้สอดแทรกความคิดเห็นเข้าไปบ้างแต่ก็ไม่ได้เป็นผู้สร้างสรรค์นั้น ๆ อย่างแท้จริง แต่ต่อมาเมื่อลักษณะการนำไปใช้งานออกแบบมีความซับซ้อนมากขึ้น และการออกแบบได้รับการดูแลโดยนักออกแบบที่เป็นผู้ที่มีความรู้ความเข้าใจในศาสตร์ทางเรขศิลป์มากขึ้น บทบาทของนักออกแบบเรขศิลป์ผู้ออกแบบจึงมีเพิ่มมากขึ้น ดังนี้

1. **เป็นนักค้นคว้า** (researcher) ทั้งนี้เพราะการออกแบบเรขศิลป์ (graphic design) ในปัจจุบันต้องเริ่มด้วยการมีพื้นฐานที่มีเหตุผล นักออกแบบจึงต้องเป็นผู้ที่มองเห็นว่าข้อมูลใดมีความจำเป็นที่จะต้องทราบเพื่อใช้เป็นพื้นฐานสำหรับการออกแบบ ไม่ใช่เพียงรับข้อมูลจากลูกค้าซึ่งเป็นผู้บริหารขององค์กรเท่านั้น หากข้อมูลยังไม่เพียงพอก็ต้องทราบว่าจะหาข้อมูลนั้นได้อย่างไรหรือให้ใครเป็นผู้ไปหา นอกจากนี้ยังต้องเป็นผู้สามารถวิเคราะห์ข้อมูลที่หามาได้นั้นว่ามีความหมายเช่นไร และสามารถชั่งน้ำหนักความสำคัญได้ว่าข้อมูลใดควรนำมาใช้เพื่อวางเป็นแนวทางต่อไป

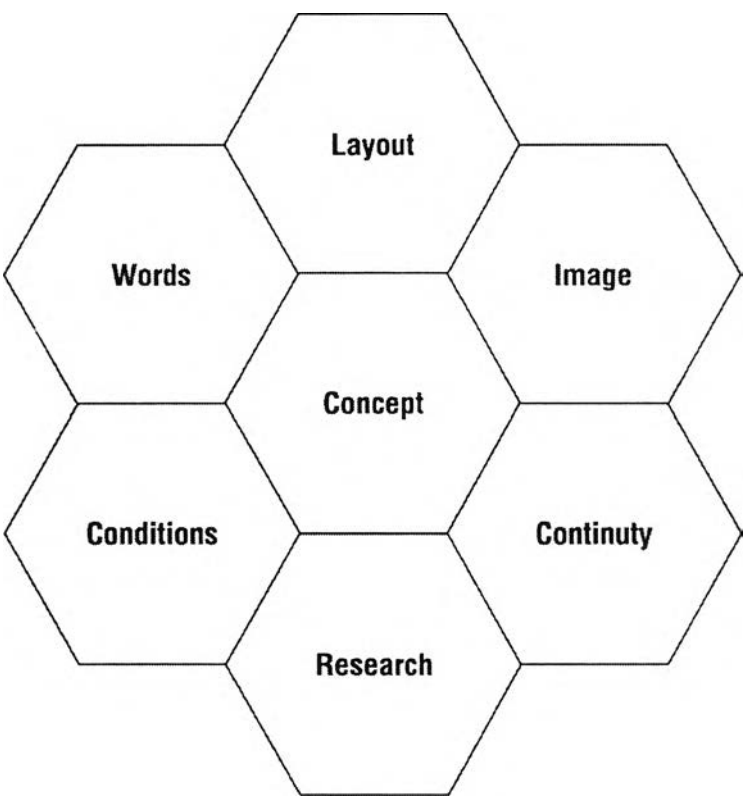
2. **เป็นนักวางกลยุทธ์** (strategist) คือ เป็นผู้ที่สามารถใช้ข้อมูลที่ได้รับมาเป็นพื้นฐานในการวางทิศทางในการออกแบบเรขศิลป์ โดยจะต้องสามารถกำหนดได้ว่าองค์ประกอบทางการออกแบบใด (รูปร่าง สี ฯลฯ) และการจัดองค์ประกอบแบบใด (การซ้ำ การขัดแย้ง ฯลฯ) เป็นสิ่งที่เหมาะสมที่สุดสำหรับการสื่อสาร นอกจากนี้ยังต้องวางวิธีการใช้ให้ครอบคลุมสื่อทั้งหมดนั้นหรืออาจจะไปปรากฏอยู่รวมถึงภาพรวม ๆ ของสื่อเรขศิลป์เหล่านั้นด้วย

3. **เป็นนักสร้างสรรค์** (creator) คือ ไม่ได้เป็นเพียงช่างฝีมือที่สร้างสิ่งสวยงามได้เท่านั้นแต่ต้องสร้างสรรค์สิ่งใหม่ นักออกแบบจะต้องเข้าใจว่าตนไม่ได้กำลังวาดภาพ ๆ หนึ่งแต่กำลังสร้างรูปร่างหน้าตาสินค้าหรือ องค์กร ๆ หนึ่งเป็นหน้าเป็นตาที่ผู้พบเห็นจะจดจำและให้ความชื่นชมในอนาคต โดยเป็นสิ่งที่จะช่วยให้นักออกแบบสามารถทำงานให้ครบบทบาทที่ควรจะเป็น

นอกจากนี้ เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา (2543) กล่าวว่า ในปัจจุบันคนส่วนใหญ่ยังไม่เข้าใจถึงความสำคัญของอาชีพนี้มากนัก มีร้านค้าที่ให้บริการออกแบบเรขศิลป์และรับพิมพ์อยู่ทั่วไป รวมทั้งผู้ที่ได้รับการศึกษาและฝึกฝนมาเฉพาะทาง ที่ปรึกษาออกแบบระบบ และอาร์ตไดเร็คเตอร์ ที่ได้รับค่าจ้างสูง ความหมายของนักออกแบบกราฟิกจึงสูญเสียความเป็นตัวเองและถูกลดความสำคัญลงมาก เนื่องจากอาชีพนี้มีขอบข่ายของงานที่กว้างขวาง รับออกแบบงานที่มีรูปแบบหลากหลาย ดังนั้นลักษณะงานที่แท้จริงจึงต่างจากงานให้บริการโดยทั่วไป เพราะงานให้บริการเป็นงานที่ขายการบริการในสิ่งที่ล่วงรู้ล่วงหน้า เป็นสินค้าสำเร็จรูป มีคุณสมบัติและประสิทธิภาพที่แน่นอน ผู้ขายเข้าใจสิ่งที่ตนกำลังขายหรือบริการ เช่น ช่างตัดผม มีหน้าที่ตัด สระ จัดทรงผม ดังนั้นธุรกิจการให้บริการ จึงเป็นผลมาจากการใช้ความรู้ความเชี่ยวชาญ และประสบการณ์เฉพาะด้าน เปรียบกับนักกฎหมาย มีความรู้เกี่ยวกับกฎหมาย ทำงานผ่านกระบวนการอันประกอบด้วย การศึกษาสถานการณ์ของลูกค้า/ผู้ว่าจ้าง เพื่อนำมาวิเคราะห์พิจารณาเงื่อนไขต่าง ๆ จึงจะดำเนินการให้กับลูกค้า สิ่งสำคัญอยู่ที่กระบวนการ สืบแสวงหาข้อมูล วิเคราะห์ และการวางแผนให้เข้ากับปัญหานั้น ๆ Graphic Designer เข้าข่ายอยู่กึ่งกลางระหว่างการขายสินค้าหรือบริการสำเร็จรูป และการบริการที่ต้องผ่านกระบวนการ มีนักออกแบบที่ก่อนลงมือปฏิบัติงานต้องหาข้อมูล วิเคราะห์ ซึ่งจะต้องเป็นปัญหาซับซ้อนใช้เวลาได้พอสมควร รวมทั้งนักออกแบบที่ปฏิบัติงานโดยใช้สัญชาติญาณการออกแบบที่มีอยู่ในตัวกับงานที่ไม่ซับซ้อนบางครั้ง นักออกแบบเรขศิลป์ จึงมีสถานะที่เปรียบเสมือนพื้นฐานทางผ่านของการออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอยน้อยกว่าศาสตร์อื่นใน Visual Communication เพราะเป็นการมุ่งเน้นการสร้างสุนทรียภาพของรูปร่างหรือรูปทรงสินค้าที่บางครั้งไม่จำเป็นต้องใช้กระบวนการ (Process)มากนัก

นักออกแบบเรขศิลป์ที่ดีต้องวิเคราะห์สิ่งที่ลูกค้าต้องการให้สื่อสาร แสวงหาวิธีการสื่อสารนำเสนอข้อมูลโดยใช้ยุทธวิธีที่ดีดังเช่น ความพยายามสื่อสารปรับเปลี่ยนสินค้าที่มีความซับซ้อนในตัวสินค้า ข้อมูลของราคาให้มีรูปร่างหน้าตาที่สื่อถึงผู้ใช้ให้เข้าใจได้ง่าย ซึ่งต้องใช้สื่อทางการออกแบบวางแผนเพื่อประโยชน์ของผู้ใช้ให้ไดรับความสะดวกสบายและรวดเร็วขึ้น ดังนั้นกิจกรรมประเภทนี้ต้องใช้ความรู้ที่เป็นมืออาชีพเฉพาะทางเพื่อแก้ปัญหาเฉพาะในแต่ละกรณี การออกแบบเรขศิลป์เป็นการขายรูปแบบ สไตล์และรูปทรง เนื่องจากความต้องการที่หลากหลายของตลาด มีการแข่งขันสูงจึงต้องใช้รูปแบบที่ไม่ซ้ำซากจำเจ และความหลากหลายของกลุ่มเป้าหมายที่ประกอบด้วยความคิดความคาดหวังที่แตกต่างกันออกไป การออกแบบเรขศิลป์ จึงต้องมีการกำหนดเป้าหมายเพื่อสร้างรูปแบบเฉพาะกลุ่มขึ้น ซึ่งอาจไม่เหมาะกับกลุ่มเป้าหมายที่แตกต่างออกไป การออกแบบเรขศิลป์ จึงต้องอาศัยกระบวนการ แสวงหาข้อมูลการวิเคราะห์ ที่อาศัยหลักเกณฑ์การวางแผนงาน เช่น สื่อสิ่งพิมพ์เกิดจากแนวความคิด (Editorial

Thinking) การโฆษณาคำนึงถึงวัตถุประสงค์(AD Objective)ยุทธวิธีการตลาด (Market Strategy) หลักทางพฤติกรรมมนุษย์ (Human Response) และความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อมและสังคม (Environmental and Social Responsibility) โดยGraphic Designer คือ บุคคลที่จะผสมผสานกระบวนการสื่อสารที่มีหลักการกับการฝึกฝนที่บวกกับประสบการณ์และสัญชาติญาณของการออกแบบก่อนลงมือปฏิบัติงาน สอดรับกับแนวความคิดของดลชัย บุณยะรัตเวช(2548) กล่าวว่า การออกแบบต้องศึกษาและทำความเข้าใจให้กระจ่างก่อนที่จะลงมือปฏิบัติงาน โดยในขั้นตอนของการออกแบบมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ การสร้างแนวความคิด(Concept) ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการออกแบบ(Design Process) โดยมีองค์ประกอบและปัจจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น เงื่อนไขของปัญหา(Conditions) การศึกษาค้นคว้าสาระที่เกี่ยวข้อง(Research) การใช้แนวทางศิลปะ(Art Direction) โดยประกอบด้วยการจัดแบบร่าง(Layout) การใช้ตัวอักษรหรือภาษา (Words) ภาพ(Image) อย่างต่อเนื่องและสัมพันธ์กัน(Continuty) ดังแผนภูมิ(ภาพที่ 2)



ภาพที่ 2 : แผนภูมิแสดงกระบวนการ การทำงานของนักออกแบบเรขศิลป์

ที่มา : เอื้อเอ็นดู ดิศกุล ณ อยุธยา. 2544. ความรอบรู้ของนักออกแบบเรขศิลป์ (Graphic Designer). ในวารสารศิลปกรรม. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สิ่งที่กล่าวมานี้ ก็คือคุณสมบัติในแต่ละด้านที่นักออกแบบเรขศิลป์ จะต้องฝึกฝน และคุณสมบัติเหล่านี้เป็นสิ่งที่จำเป็นต้องใช้ในขั้นตอนต่าง ๆ สามารถนำมาใช้ให้สัมพันธ์กับกระบวนการออกแบบ

5.2 คุณสมบัติการเป็นนักออกแบบเรขศิลป์

การออกแบบเรขศิลป์ จัดเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์รูปแบบ อันได้แก่รูปภาพและตัวอักษร โดยที่จะต้องมีการนำเอาส่วนประกอบต่างๆ มาจัดวางให้เหมาะสม ซึ่งอาจจะยึดเอาหลักการทางศิลปะมาเป็นแนวทางหรือแนวปฏิบัติ อันได้แก่ หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ นับเป็นสิ่งที่ผู้ออกแบบต้องนำมาใช้เป็นพื้นฐานผู้ออกแบบจะต้องสำนึกอยู่เสมอว่า การสร้างสรรค์อย่างมีศิลป์ต้องทำงานให้ดี เพราะผลงานจะปรากฏอยู่ไปอีกนาน ผู้ออกแบบต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นอย่างมาก ดังนั้นผู้ออกแบบจึงควรหมั่นฝึกฝนและพัฒนาตนเองไปสู่แนวทางการแก้ปัญหาในรูปแบบใหม่ ๆ

นักออกแบบเรขศิลป์มีบทบาทหน้าที่นำข่าวสารที่ได้รับมาจัดทำให้ปรากฏออกมาเป็นผลงานที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด ทั้งทางด้านการสื่อสารและงบประมาณค่าใช้จ่าย นักออกแบบกราฟิกจะต้องมีความรู้ความสามารถเฉพาะตัวเป็นอย่างมากเพราะจำเป็นต้องมีการติดต่อเกี่ยวข้องกับบุคคลภายใน ภายนอกและหน่วยงานอื่น ๆ (ประชิด ทิณบุตร, 2539 : 22-25) ได้กล่าวถึงคุณสมบัติของผู้ออกแบบเรขศิลป์ทางการพิมพ์ไว้ดังนี้

1. มีความเข้าใจขั้นตอนกระบวนการผลิตงานพิมพ์ ผู้ออกแบบจะต้องเป็นผู้ที่เข้าใจในขั้นตอนและขบวนการผลิตโดยตลอดเป็นอย่างดีและชัดเจน ทั้งนี้เพราะผู้ออกแบบจะต้องมองงานที่สร้างสรรค์ออกมาอย่างทะลุปรุโปร่ง ผลงานจะออกมาเป็นรูปร่างหน้าตาสีสันอย่างไร

2. มีความสามารถทางด้านศิลปกรรม นักออกแบบจะต้องมีความสามารถด้านศิลปกรรมอย่างน้อยที่สุดก็ต้องมีทักษะฝีมือทางด้านการวาดภาพอยู่บ้างทั้งนี้เพื่อที่จะแก้ปัญหาทางการสร้างสรรค์ได้อย่างรวดเร็ว หรืออย่างน้อยก็เพื่อสามารถจะควบคุมภาพการผลิต

3. มีความรู้ความสามารถด้านภาษาและการสื่อสาร นักออกแบบจะต้องมีความรู้ความสามารถด้านภาษาและการสื่อสาร ความหมายด้วยการรับรู้ทางตาเพื่อการอ่าน อันได้แก่ ภาษาภาพและภาษาเขียน ซึ่งจะมีองค์ประกอบแห่งความถูกต้อง ของกฎเกณฑ์ตามหลักไวยากรณ์ของภาษาต่าง ๆ เช่น การสะกดคำ การเขียนพยัญชนะ การเว้นวรรคตอน เป็นต้น

4.มีความสามารถด้านการนำเสนอผลงาน นักออกแบบจะมีความสามารถทางการนำเสนอผลงานด้วยเทคนิคและวิธีการต่าง ๆ ไม่ว่าผลงาน 2 มิติ หรือ 3 มิติ ทั้งแบบร่างแบบเหมือน

จริงรวมทั้งการพูดอธิบายงานที่นำเสนอต้องมีสภาพเรียบร้อย และได้รับการเอาใจใส่ด้วยในงานที่ทำทุกชิ้น

5. มีความรู้กว้างและลึกเกี่ยวกับกรรมวิธีการพิมพ์ นักออกแบบจะต้องมีความรู้กว้างและลึกเกี่ยวกับกรรมวิธีการพิมพ์ในระบบต่าง ๆ ตลอดจนถึงกระบวนการจำลองภาพต้นฉบับด้วยกรรมวิธีต่าง ๆ เช่น การถ่ายภาพ การวาดภาพ การแยกสี การเรียงพิมพ์ ตลอดจนรู้เทคนิคการสร้างภาพ การประกอบฟิล์มด้วยวิธี พิเศษต่าง ๆ ตามกระบวนการทางการพิมพ์ เป็นต้น (ศิริพงศ์ พยอมแย้ม, 2537 : 37) ได้กล่าวถึงผู้ที่จะเป็นนักออกแบบ (designer) ที่มีความสามารถได้จำเป็นจะต้องมีคุณสมบัติ พื้นฐานดังต่อไปนี้

1. เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์จัดเป็นกระบวนการคิดแบบหยั่งรู้หมายถึง เมื่อบุคคลได้คลุ่นคิดไตร่ตรองหรือสะสมแรงบันดาลใจในการออกแบบไว้มากขึ้นตามลำดับจนถึงจุดอิ่มตัวความคิดสร้างสรรค์ก็จะอุบัติขึ้นประดุจการต้มน้ำซึ่งจะค่อย ๆ สะสมความร้อนในตัวเองให้มากขึ้นจนกระทั่งน้ำเดือด ดังนั้นความคิดสร้างสรรค์จึงมิใช่เกิดขึ้นลอย ๆ โดยปราศจากที่มาของความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบย่อมได้รับจากแรงบันดาลใจทางศิลปะจากแหล่งกำเนิด 3 ลักษณะ ดังนี้

1.1 แรงบันดาลใจจากรูปทรงธรรมชาติ (natural form) อันได้แก่ การพบเห็นลักษณะ ความงามจากธรรมชาติ เช่น ลายไม้ก้อนหินลัตว์ต่างๆ แม้แต่ความงามของมนุษย์สิ่งต่างๆ เหล่านี้ย่อมก่อให้เกิดความคิดในการออกแบบที่ดีได้

1.2 แรงบันดาลใจจากรูปทรงทางประวัติศาสตร์ (historical form) รูปทรงและลวดลาย ของศิลปกรรมในอดีต ย่อมก่อให้เกิดแรงบันดาลใจแก่นักออกแบบในอันที่จะสร้างสรรค์รูปทรงใหม่เช่น การสร้างลวดลายไทยแบบใหม่ๆ จากการประยุกต์ลวดลายไทยโบราณ เป็นต้น

1.3 แรงบันดาลใจจากรูปทรงนามธรรม (abstract form) รูปทรงที่ปราศจากความหมายเช่น วงกลมสี่เหลี่ยมสามเหลี่ยม และรูปอิสระอื่นๆ อาจสร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบให้แก่ผู้ออกแบบได้สร้างสรรค์ผลงานโดยการประยุกต์รูปทรงดังกล่าวได้

2. เป็นผู้มีความรู้ในการออกแบบ นักออกแบบเรขศิลป์มีบทบาทหน้าที่โดยตรง คือต้องหาลู่ทางและวิธีการนำข่าวสารที่ได้รับมานั้นจัดทำให้ปรากฏออกมาเป็นผลงานที่มีประสิทธิภาพมากที่สุด คือต้องมีความเบ็ดเสร็จในทุกด้านอย่างรวดเร็ว และสามารถควบคุมคุณภาพผลงาน ดังนั้นนักออกแบบกราฟิกควรเป็นผู้ที่มีคุณสมบัติและมีความรู้ในการออกแบบได้แก่ความรู้ในลักษณะต่อไปนี้

2.1 ความรู้ในทฤษฎีความงาม ได้แก่ทฤษฎีการจัดองค์ประกอบศิลป์ แลทฤษฎีสีอันเป็นสิ่งที่ช่วยให้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบเกิดคุณค่ายิ่งขึ้น

2.2 ความรู้ในวัสดุ และเครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบ นักออกแบบต้องรู้จักวิธีการทำงานตามศักยภาพของเครื่องมือ และคุณสมบัติของวัสดุที่ใช้ในการออกแบบอย่างกว้างขวางลึกซึ้ง จะทำให้การทำงานเกิดประสิทธิภาพ

2.3 ความรู้ในกรรมวิธีการผลิตงานออกแบบเรขศิลป์ ได้แก่ความเข้าใจในกระบวนการทำงานให้เป็นไปตามขั้นตอนอย่างเหมาะสม

2.4 ความรู้ในการสื่อความหมาย ได้แก่ความรู้และความเข้าใจต่อเรื่องราวคือนักออกแบบจะต้องมีความคิดรวบยอดทั้งหมดเป็นอย่างดีที่จะนำเสนอ รวมไปถึงการใช้จิตวิทยาการรับรู้ ได้ตรงกับข้อเท็จจริง

3. เป็นผู้มีทักษะและฝีมือทางการออกแบบ หมายถึงความสามารถในการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ทางการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นดินสอ ปากกา สีชนิดต่าง ๆ ไปจนถึงการใช้คอมพิวเตอร์เพื่อถ่ายทอดแนวความคิดให้ออกมาเป็นภาพนอกจากนี้นักออกแบบควรจะเป็นผู้ที่มีความสนใจต่อโลกรอบ ๆ ตัวที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา โดยเฉพาะในเรื่องที่เกี่ยวกับการตลาดและสื่อสารมวลชน และเป็นผู้ที่มีวิสัยทัศน์พอที่จะมองเห็นสิ่งที่จะเกิดขึ้นในอนาคต เพราะดังได้กล่าวแล้วว่าตราสัญลักษณ์หนึ่ง ๆ นั้นอาจจะมีอายุการใช้งานยืดยาว บางครั้งอาจจะยาวนานกว่าอายุของนักออกแบบเสียอีก

4. เป็นผู้ที่สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี การทำงานเป็นระบบในสำนักงานต่าง ๆนั้นจะประกอบด้วยบุคคลหลายฝ่าย การทำงานออกแบบเรขศิลป์ จึงจำเป็นต้องเกี่ยวข้องกับผู้อื่นมิใช่สำเร็จด้วยคนเดียว ดังนั้น นักออกแบบเรขศิลป์ จึงจะต้องมีวินัยในการทำงาน เช่น กำหนดเวลาการรับฟังความคิดเห็นผู้อื่นเพื่อให้การทำงานเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

5.3 ความคิดสร้างสรรค์ของนักออกแบบ

การพัฒนาความคิดเพื่อเป็นแนวทางการสร้างสรรค์ นับเป็นความสามารถที่สำคัญอย่างหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งมีคุณภาพมากกว่าความสามารถด้านอื่น ๆ และเป็นปัจจัยที่ใช้วางแผนเพื่อการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างสร้างสรรค์ไปสู่จุดมุ่งหมายที่วางไว้ อีกทั้งยังสามารถสื่อความหมายได้นับเป็นสิ่งสำคัญสำหรับนักออกแบบนั้นต้องอาศัยทักษะ ประสบการณ์ในการแก้ปัญหา และความเข้าใจ ซึ่งเกิดจากกระบวนการพัฒนาทางความคิดที่สั่งสมจากการรับรู้ เรียนรู้สาระที่ครอบคลุมหลักการ และทฤษฎีที่เกี่ยวข้องในรูปแบบต่าง ๆกัน ผ่านการกลั่นกรองวิเคราะห์สังเคราะห์อย่างมีกระบวนการ จนก่อเกิดเป็นขั้นตอนในการแก้ปัญหา โดยกลวิธีที่สร้างสรรค์ที่สุดก็จะถูกเลือก หรือนำมาใช้แก้ปัญหาอย่างชาญฉลาดสู่กระบวนการคิดสร้างสรรค์ (Creative

Process) ในการสร้างผลงานที่เป็นประโยชน์เอื้ออำนวยความสะดวก และเหมาะสมกับสภาพการณ์ ซึ่งเป็นผลผลิตจากการพัฒนาทางด้านความคิดอย่างมีความหมาย และคุณค่า บนรากฐานของความเข้าใจในการสร้างกระบวนทัศน์ทางความคิดเป็นหนทางสู่ความสำเร็จจากพลังอำนาจแห่งความคิด ถือเป็นการค้นพบยิ่งกว่าวิทยาการใด ๆ เหตุดังนี้ จึงนำมาซึ่งคำกล่าวของอัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ว่า "Imagination is More Important Than Knowledge"

5.3.1 การคิดสร้างสรรค์

การคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์นั้นถือว่าเป็นความรู้อันสำคัญอันหนึ่ง ที่มีสาระเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของมนุษย์ ในสาขาจิตวิทยามีการค้นคว้าศึกษา และวิจัยมากมาย เช่น Guilford (1968)นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน โดยศึกษาเกี่ยวกับสมรรถภาพความคิดสร้างสรรค์ของสมอง และสรุปเป็นแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์จากแนวคิดนี้จึงทำให้มีการศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะความคิดอเนกนัยหรือความคิดแบบกระจาย (Divert Thinking) คือ ความคิดหลายทิศทาง หลายแง่ หลายมุม คิดได้กว้างไกล ซึ่งลักษณะความคิดเช่นนี้จะนำไปสู่การคิดสิ่งแปลกใหม่ รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการแก้ปัญหา Guilford ยังได้อธิบายเพิ่มเติมถึงความคิดอเนกนัยว่า ประกอบด้วยลักษณะความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องตัว(Fluency) ความยืดหยุ่นในการคิด(Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) โดยความคิดอเนกนัย จะตรงกันข้ามกับความคิดเอกนัย หรือความคิดในทิศทางเดียว (Convergent Thinking) ซึ่งเป็นลักษณะความคิดที่มุ่งเน้นเพียงความคิดเดียวเท่านั้น ขณะที่ความคิดอเนกนัยมุ่งให้เกิดความคิดมากหลายทั้งปริมาณและคุณภาพ เพราะเชื่อว่าความคิดอเนกนัยจะเป็นหนทางให้ค้นพบความคิดที่ดีมีคุณภาพ หรือความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นนักออกแบบจึงต้องทำความเข้าใจในความรู้ และแนวทางที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

ยงยุทธ ณ นคร (2530) ได้เสนอความเห็นเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นลักษณะทั้งศิลปและวิทยาศาสตร์ ในเชิงรูปธรรมจะเน้นการรับรู้บนพื้นฐานของข้อเท็จจริงตามปรากฏการณ์ที่เป็นไปโดยธรรมชาติ ส่วนในเชิงนามธรรมจะเน้นการตอบสนองความรู้สึก อารมณ์ ความพอใจ ประสบการณ์ หรือความสามารถเฉพาะตัวของผู้คิดโดยไม่คำนึงถึงข้อเท็จจริงเพื่อการอธิบายเป็นสำคัญ การสร้างสรรค์เกี่ยวกับการแก้ปัญหา จะต้องเป็นกรณีที่มีจินตนาการ หรือการคาดการณ์ของปัญหาล่วงหน้า รวมถึงเสนอวิธีการแก้ปัญหา หรือการหาคำตอบเชิงสร้างสรรค์ซึ่งเป็นบ่อเกิดของผลงานที่มีคุณค่าเกินความต้องการ หรือประโยชน์ขั้นพื้นฐานของสิ่งที่ผลิตเสมอ

Bronowski (1956) กล่าวถึงลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ ทั้งทางศิลปและวิทยาศาสตร์ จำเป็นต้องใช้ความรู้เดิมและประสบการณ์เก่า ๆมาใช้กับเหตุการณ์ใหม่หรือปัจจุบัน จนสร้างผลผลิตที่เป็นความรู้ หรือประสบการณ์ใหม่เกิดขึ้น สำหรับตนเองและผู้อื่นที่ไม่เคยประสบมาก่อน ผู้มีความคิดสร้างสรรค์ คือผู้ที่มีความคล่องแคล่วในการสนองความคิดได้หลายแง่มุม ผลิตคำตอบและคำถามได้หลายรูปแบบ รวมถึงสามารถปรับสภาพความคิดได้เสมอ ๆ เช่น นำประสบการณ์หรือวิธีการแก้ปัญหาเก่า ๆมาดัดแปลงประยุกต์เปลี่ยนแปลงให้มีผลกับปัญหาใหม่ ๆ โดยไม่ยึดติดกับลักษณะความคิดที่เคยชิน และจำเจเป็นนิสัย มองปัญหาในแนวทางใหม่ ผลิตข้อเสนอหรือคำตอบที่สัมพันธ์ต่อกัน แต่ไม่ธรรมดาที่เคยกระทำในสภาพการณ์ปัจจุบัน

ในด้านรูปแบบกระบวนการของความคิดเป็นความสามารถนอกเหนือจากความฉลาดหรือความคิดเชิงเหตุผลมีระบบความคิดที่เป็นเอกลักษณ์ส่วนบุคคล เป็นลักษณะความคิดสะท้อนกลับหลังจากที่ผ่านการไตร่ตรองและเมื่อมีสภาพของจิตใจที่ไร้ความกังวล ความกดดันใด ๆ เป็นลักษณะของความคิดฉับพลันลึกลับยากจะอธิบายให้ชัดเจนแจ่มชัดได้ (Fletcher, 1934)

กระบวนการของความคิดยอมรับประสบการณ์ และความรู้เดิมเข้าผสมผสานกัน โดยการปรับแปรเปลี่ยนสภาพไปสู่ประสบการณ์ใหม่ และความรู้ใหม่ เช่น การใช้อุปมาอุปมัยในสิ่งหนึ่งไปพ้องกับสิ่งอื่น ดังเช่น Newton ค้นพบการอธิบายเรื่องแรงโน้มถ่วงของโลกจากปรากฏการณ์การตกหล่นของผลแอปเปิล

ในด้านสภาพแวดล้อมและอิทธิพลทางสังคม วัฒนธรรม การสร้างสรรค์เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงของการปรับปรุง วิวัฒนาการในการจัดการคุณภาพ และการดำรงชีพของชีวิตมนุษย์ (Ghiselin,1952) อำนาจการสร้างสรรค์ของมนุษย์ไม่ได้ดำเนินคล้อยตามสภาพแวดล้อมเสมอไป มนุษย์สามารถสร้างระบบกฎเกณฑ์ในการดำรงชีพได้ด้วยตนเอง ความคิดสร้างสรรค์จะนำพาเราก้าวดำเนินไปสู่ความขัดแย้ง และเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา เช่น ความพยายามค้นหาจุดด้อยหรือจุดบกพร่องและเปลี่ยนแปลงความเชื่อดั้งเดิม ความไม่พอใจค่านิยมเก่า โดยมุ่งหาทัศนคติในแนวใหม่ของสังคมและวัฒนธรรม ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นลักษณะของความคิดที่เน้นทางปฏิวัตินิยมมากกว่าอนุรักษ์นิยมของสังคมปัจจุบัน

ในด้านเกี่ยวกับผลงานการสร้างสรรค์ คือ การมีคุณค่าที่เป็นเอกลักษณ์และมีลักษณะของความแปลกใหม่เป็นสำคัญ ผู้มีความคิดสร้างสรรค์สามารถสร้างผลงานที่สะท้อนความคิดของงานศิลปะ หรือรูปแบบพฤติกรรมที่เหมาะสมสำหรับตนเอง และบุคคลทั่ว ๆไป ความแปลกใหม่ของ

ผลงานต้องมีความเหมาะสมสอดรับสัมพันธ์กับเงื่อนไขและสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการปฏิบัติในขณะนั้นด้วย ไม่เป็นเพียงแค่สิ่งเร้าอารมณ์ และความรู้สึกใหม่ ๆของผู้สัมผัสเพียงเท่านั้น

5.3.2 **ความคิดกับการปรับสภาพความคิด**

ความสามารถที่จะแสดงออกทางความคิดได้หลากหลาย เสนอข้อคิดเห็น หรือคำตอบได้มากกว่าคนปกติธรรมดา อาจรวมถึงความรู้สึกในจิตใจที่ไม่สามารถพูดออกมาได้ เช่น ศิลปินมีความคิดในการเขียนรูป หรือปั้นรูปได้หลาย ๆแบบ นักเต้นรำสามารถแสดงการเคลื่อนไหวร่างกายได้หลายท่าทาง นักออกแบบสามารถกำหนดปัญหาได้หลาย ๆแง่มุม จึงนำเสนอรูปแบบในการออกแบบในการออกแบบด้วยแนวทางหลาย ๆแนวทาง ในการศึกษาวิธีการออกแบบนั้นไม่ได้เป็นการหาคำตอบที่ถูกหรือผิด แต่เป็นการค้นหาคำตอบที่สนองความพอใจหรือไม่ และปัญหานั้นก็ไม่ได้เจาะจงเพียงคำตอบเดียวเหมือนกับศาสตร์อื่น ๆ เช่น คณิตศาสตร์ นับเป็นความสามารถของนักออกแบบ นอกจากเสนอได้หลาย ๆแนวทางแล้ว ยังต้องมีความสามารถในการเลือกคำตอบที่เหมาะสมอีกด้วย ความคล่องแคล่วทางความคิด เป็นคุณลักษณะที่จำเป็นสำหรับนักออกแบบที่ต้องการผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงเพื่อแสวงหาทางเลือกได้มาก ๆ (ยงยุทธ ณ นคร, 2530)

ผู้มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะไม่ยึดถือความคิดที่เป็นลักษณะจำเจ และเคยชินจนเป็นนิสัย ในทางตรงกันข้ามจะมีความสามารถในการปรับสภาพความคิดให้ทันเหตุการณ์ เหมาะสมกับการแก้ปัญหาใหม่เสมอ โดยไม่ยึดถือกฎเกณฑ์ทางความคิดที่แน่นอนตายตัว เข้าใจการแก้ปัญหาเฉพาะอย่างได้กว้างขวางให้สนองประโยชน์ได้หลาย ๆลักษณะ โดยปรับปรุงการแก้ปัญหาเดิมให้เหมาะสมกับปัญหาใหม่ ๆได้เสมอ และการปรับสภาพความคิดเป็นความสามารถในการหาความหลากหลายของแนวคิด หาคำตอบที่ไม่เป็นธรรม สำหรับปัญหาใดปัญหาหนึ่ง เพราะมีความกล้าและยอมเสี่ยงโดยไม่กลัวความล้มเหลวหรือผิดพลาด ส่วนปัจจัยที่สำคัญคือในด้านความสูงของอายุจะมีความสัมพันธ์อย่างมากกับการยอมรับกฎเกณฑ์การคิด ซึ่งมักจะไม่ชอบการเปลี่ยนแปลงความเชื่อ ทัศนคติและพฤติกรรมเดิม รวมถึงการชื่นชอบกับประสบการณ์เดิมมากกว่าการแสวงหาและยอมรับประสบการณ์หรือความรู้ใหม่

5.3.3 **แนวความคิดในการออกแบบ** (Design Concept)

หมายถึงแนวความคิดที่ใช้ในการออกแบบเป็นสิ่งสำคัญในการกำหนดองค์ประกอบต่าง ๆ เข้าด้วยกันในลักษณะเฉพาะ ซึ่งแนวความคิดในการออกแบบมีบทบาทสำคัญที่ก่อให้เกิดผลงานออกแบบอย่างมีประสิทธิภาพ แนวความคิดในการออกแบบกลั่นกรองมาจากปัญหาเพื่อกำหนดเป็นแนวทางครอบคลุมในการแก้ไขปัญหาให้สามารถตอบสนองกลุ่มเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของการออกแบบ หากนักออกแบบสามารถกำหนดแนวความคิดที่มี

ประสิทธิภาพสูง (วิมลสิทธิ์ หรยางกูร, 2541) แนวความคิดในการออกแบบที่ดีจะต้องมีความครบถ้วนสมบูรณ์ เพื่อจะได้แก้ไขปัญหาซับซ้อนมากมายได้ทั้งหมด

เลอสม สถาปิตานนท์ (2543) ได้กล่าวถึงแนวความคิดในการออกแบบว่าจะต้องมีพื้นฐานมาจากการรับรู้อย่างลึกซึ้งถึงองค์ประกอบต่าง ๆ คือ การรับรู้ในเรื่องพฤติกรรมมนุษย์ การใช้สอยผสมผสานกับการสร้างสรรค์ด้วยความรู้ทางด้านศิลปะ และเทคนิคในด้านการออกแบบรวมไปถึงการสร้างแนวความคิดในวิธีต่าง ๆเพื่อให้ได้ผลงานการออกแบบที่งดงามมีความสมบูรณ์แบบ และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว

5.3.4 **การสร้างแนวความคิดในการออกแบบ** (Conceptualization)

การสร้างแนวความคิด (Conceptualization) คือ หัวใจของกระบวนการออกแบบ และเป็นสิ่งสำคัญในการก่อให้เกิดกระบวนการของการพัฒนาความคิดที่สลับซับซ้อนมากขึ้นเป็นระดับจนกระทั่งพัฒนาเป็นแนวความคิด (Concept) ซึ่งการพัฒนาความคิดเพื่อการออกแบบต้องอาศัยประสบการณ์เชิงสั่งสม จากการสังเกตและการค้นคว้า โดยปิยะชาติ แสงอรุณ (2545) กล่าวถึงการสร้างแนวความคิดว่า มีขั้นตอนการพัฒนาความคิดจากข้อคิด (Notion) ความคิด (Idea) และมวลแนวความคิด(Conceptual Scenarios) คือ

ข้อคิด หรือข้อสังเกต เป็นแง่มุมความคิดต่าง ๆอย่างกระจัดกระจาย แต่มีประเด็นสำคัญที่แฝงอยู่ และเป็นสิ่งที่ผลักดันให้เกิดความคิดที่มีสาระขึ้นเป็นจุดเริ่มต้นของการก่อตัวของความคิดที่ชัดเจนต่อไป

ความคิด เป็นลักษณะความคิดเฉพาะที่ชัดเจน ซึ่งเกิดจากความเข้าใจคล้ายความคิดแต่แตกต่างตรงการรวมองค์ประกอบต่าง ๆ ในเชิงข้อมูล และเหตุผลเข้าเป็นแนวเดียวกัน มีลักษณะกรองให้ชัดเป็นความคิดรวบยอด

มวลแนวความคิด เป็นการรวมความคิดหลาย ๆแนวเข้าด้วยกัน มีลักษณะครอบคลุมประเด็นปัญหาต่าง ๆ และสามารถตอบสนองวัตถุประสงค์หลายประการ

ในการพัฒนาแนวความคิดจากข้อคิด ความคิดมาเป็นแนวความคิดและมวลแนวความคิดซึ่งมีความซับซ้อน ความสอดคล้องเหมาะสม และความลึกซึ้งในความคิดมากขึ้นตามลำดับของการสะสมของความคิดที่หาทางแก้ปัญหาที่มีลักษณะเฉพาะ โดยการพัฒนาแนวความคิดดังกล่าว

สู่กระบวนการออกแบบนั้นจะต้องผ่านกระบวนการรวบรวมความคิดตามลำดับขั้น จนก่อให้เกิดเป็นรูปร่างสำคัญการถ่ายทอดแนวความคิดมาเป็นถ้อยคำ ข้อความหรือภาพซึ่งเป็นเชิงทัศน์ในการออกแบบอย่างใดอย่างหนึ่ง หรือผสมผสานกัน โดยเลอสม สถาปิตานนท์ (2543) ได้กล่าวถึงความเข้าใจ ในการจัดลำดับความสัมพันธ์ระหว่างข้อคิดหรือข้อสังเกต (Notion) ความคิด (Idea) และมวลแนวความคิด (Conceptual Scenarios)นี้จัดเป็นพื้นฐานสำหรับการพัฒนาแนวความคิดหรือมโนทัศน์ (Concept) ทั่วไปที่เหมาะสมในการตอบสนองเจตนารมณ์ และวัตถุประสงค์ในการออกแบบ

ลักษณะแนวความคิดของนักออกแบบนั้นมีลักษณะเฉพาะ และระดับที่แตกต่างกันมิใช่เกิดขึ้นได้โดยอัตโนมัติ แต่เกิดจากความพยายามพัฒนาแนวความคิดให้รวมกันเข้าเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันอย่างเหมาะสม การสร้างแนวความคิด(Concept) มักจะมีปัญหาเกี่ยวกับการควบคุมแนวความคิดมากกว่าการออกแบบ ดังเลอสม สถาปิตานนท์ (2543) ได้กล่าวถึงปัญหา 3 ชนิดที่จัดเป็นอุปสรรคในการพัฒนาแนวความคิด ได้แก่

1. ปัญหาการสื่อสารทางด้านความคิด (Problems of Communication) ที่ยุ่งยากที่สุดนั้นมิใช่เป็นการอธิบายแนวความคิดต่อผู้อื่น หากแต่เป็นการอธิบายความคิดของตนเองให้กับตนเอง นักออกแบบเรียนรู้ที่จะพัฒนาการโต้ตอบในใจไว้เป็นแนวทางก่อนที่จะนำไปสู่การอธิบายความคิดต่อผู้อื่น ปัญหาการสื่อสารทางด้านความคิด อีกปัญหาหนึ่งที่มีอิทธิพลต่อการวางแนวความคิด คือ การสื่อความคิดด้วยภาพ (Graphic Communication) โดยเป็นปัญหาอันสืบเนื่องมาจากการขาดความมั่นใจที่จะทำแบบร่าง (Sketch) ซึ่งการทำแบบร่างนั้นนับเป็นขั้นตอนสำคัญอย่างยิ่งขั้นตอนหนึ่งในการพัฒนาแนวความคิดในการออกแบบ เพื่อสื่อสารให้ทุกคนเข้าใจ

2. ปัญหาจากการขาดประสบการณ์ (Inexprerience) เกิดจากปัญหาความไม่คุ้นเคยต่อเนื่องมาจากปัญหาการสื่อสารทางด้านความคิด (Problems of Communication) นักออกแบบที่จะสร้างแนวความคิดโดยปราศจากความคุ้นเคย หรือประสบการณ์ทางด้านการออกแบบมาก่อนนั้นเป็นเรื่องยาก ซึ่งการที่จะเริ่มเป็นนักออกแบบที่ไม่มีแนวความคิด และไม่เข้าใจบทบาทของตนเองนั้นเป็นเรื่องง่าย

3. ปัญหาการผลิตเป็นลำดับขั้น(Generating Hierachies) ปัญหานี้เป็นปัญหาพิเศษของนักออกแบบมือใหม่ที่ไม่มีประสบการณ์เช่นเดียวกัน เพราะผู้ไม่มีประสบการณ์มักจะตัดสินใจได้ยากว่าแนวความคิดใดเป็นแนวความคิดที่หลักแหลม ซึ่งแตกต่างกับนักออกแบบมืออาชีพนั้นสามารถตัดสินสิ่งต่าง ๆได้อย่างสุขุม และเห็นการณ์ไกล โดยเกิดจากความเข้าใจในการจัดลำดับของความสัมพันธ์ระหว่างข้อคิด หรือข้อสังเกต(Notion) ความคิด(Idea) และมวลแนวความคิด (Conceptual Scenarios)

นอกจากนี้ ปิยะชาติ แสงอรุณ (2545) กล่าวว่าลักษณะแนวความคิดของนักออกแบบจะมีลักษณะที่แตกต่างกัน ซึ่งอาจจะเป็นแนวความคิดในระดับรูปธรรม และนามธรรม แต่โดยทั่วไปแนวความคิดที่ได้จะเน้นหนักไปทางนามธรรม เพื่อขยายความคิด(Idea) สู่การแก้ปัญหาได้หลายแนวทาง หรือแนวการออกแบบได้หลายรูปแบบ

5.3.5 **ความคิดรวบยอดของนักออกแบบ**

Berryman (1984อ้างถึงในศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์, 2539) ได้ให้นัยยะของคำว่า "ความคิดรวบยอด" ว่าหมายถึง ข้อสรุปหรือมุมมองของผู้ที่แก้ปัญหา เป็นการสร้างแนวทางเพื่อให้เดินตามให้บรรลุจุดมุ่งหมาย เปรียบเสมือนจุดสองจุดที่เชื่อมถึงกัน อันได้แก่ จุดที่เกิดปัญหาขึ้นกับจุดหมายปลายทางที่คาดการณ์ไว้ให้มาบรรจบกัน โดยการที่จะได้มาซึ่งความคิดรวบยอดนี้นักออกแบบต้องกลั่นกรองข้อมูล วัตถุประสงค์ และสถานการณ์ก่อนอย่างละเอียด ความคิดรวบยอดนั้นมีองค์ประกอบของที่มาหลายอย่าง เช่น การตีปัญหาให้แตก หรือการกำหนดสิ่งสำคัญพร้อมทั้งวิเคราะห์ข้อมูลเหล่านั้น แล้วจึงนำข้อมูลมากลั่นกรองสังเคราะห์โดยใช้สมองทั้งด้านซ้ายและขวาเพื่อหาข้อสรุป และแนวทางเพื่อการนำไปปฏิบัติ

ความคิดรวบยอดจึงเป็นขั้นตอนหนึ่งของการออกแบบ และเป็นการแสดงออกของความคิด เป็นผลจากความคิดอ่านภายในส่วนบุคคลโดยมีความตั้งใจในการทำงานนั้น ๆให้สำเร็จอย่างแน่วแน่ในด้านการออกแบบแล้วเราเรียกว่า "วัตถุประสงค์ของการออกแบบ" ก็ได้ ความคิดรวบยอดนี้เป็นตัวเชื่อมต่อระหว่างการวิเคราะห์พื้นฐาน และการสังเคราะห์ หรือการกลั่นกรองการวิเคราะห์ข้อมูลจะต้องทำอย่างละเอียด เพื่อที่จะส่งผลให้เกิดการตัดสินใจ และสามารถกำหนดจุดหมายได้ เมื่อเรารู้ถึงจุดมุ่งหมายว่าทำอะไรและอย่างไรแล้ว จึงเป็นที่สิ้นสุดของการวิเคราะห์

ดังนั้นนักออกแบบจะต้องพยายามทำงานให้ตรงจุดมุ่งหมายที่สุด แทนที่จะพยายามเก็บข้อมูลอย่างอื่นที่ไม่จำเป็น

Koberg และBagnall (1991 อ้างถึงในศุภกรณ์ ดิษฐพันธุ์, 2539) ได้แสดงขั้นตอนของความคิดรวบยอดในการสร้างสรรค์ที่สำคัญมีดังนี้

1. เก็บรวบรวมข้อมูล-เรียนรู้แหล่งข่าวและข้อมูลต่างๆ
2. ตีปัญหา-คิดและพยายามกำหนดที่มาของปัญหาเพื่อหาทางแก้ไข
3. กลั่นกรอง-การประยุกต์ใช้เป็นขั้นตอนจะช่วยให้นักสร้างสรรค์รู้ว่าตนเอง จะต้องเริ่มต้นที่ไหน จะต้องทำอะไรก่อนบ้าง เป็นขั้นตอนอย่างง่ายในการแก้ไขปัญหา นักสร้างสรรค์ที่ดีไม่ควร

รอให้มีปัญหาแล้วรีบแก้ไข แต่ควรพัฒนางานของตนจากแผนการทำงาน และพยายามทำในขณะปฏิบัติงานให้ดียิ่งขึ้นไปอยู่เสมอ

การกลั่นกรองข้อมูลนี้เป็นขั้นตอนที่ทำได้ไม่ง่ายนัก เพราะเราต้องรู้จักแบ่งวิธีการต่างๆจากขั้นตอนใหญ่มาเป็นขั้นตอนที่เล็กลง หรือแบ่งเป็นตอนๆเพื่อให้สามารถทำงาน และจัดการให้ง่ายขึ้น ขั้นตอนของการกลั่นกรองนี้เราแบ่งออกเป็นขั้นตอนย่อยๆ ได้ 3 ขั้น คือ

1. หาหนทางต่าง ๆ ที่จะจะให้ความคิดรวบยอดนั้นเป็นจริงได้มากที่สุด

2. ตัดสินใจ เลือกหนทางและวิธีการต่างๆ ที่คิดว่าดีที่สุด

3. เลือกหนทางเหล่านี้มาปฏิบัติเพื่อให้ได้ผลตามที่คิดได้ แต่ขณะที่กำลังเลือกหนทางหรือวิธีการที่จะนำไปปฏิบัตินั้นเราก็ต้องยอมรับด้วยว่าจะต้องหาทางกระตุ้นตัวเองให้สามารถทำงานตามที่ตนเองคาดหวัง และวางแผนเอาไว้ ท้ายที่สุดก็ต้องประเมินว่าเราจะได้อะไร กลับมาบ้างจากงานที่เราพยายามทำ

5.3.6 **การรวบรวมข้อมูล** (Design Brief)

อารยะ ศรีกัลยาณบุตร (2541) กล่าวว่า ในการออกแบบนั้นเพื่อให้มีประสิทธิภาพและสัมฤทธิ์ผลตรงตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้เริ่มด้วยเป็นการเขียนโจทย์เป็นข้อความสั้น ๆเข้าใจง่าย กำหนดเป็นแบบฟอร์ม เช่น ประวัติความเป็นมา วัตถุประสงค์ ข้อมูลทางด้านการตลาด/คู่แข่ง เป็นต้น โดยข้อมูลที่ได้มานั้นได้จากลูกค้า (Client) มีความจำเป็นต่อนักออกแบบ หรือนักวิจัยในการดำเนินการวิเคราะห์ และสังเคราะห์ซึ่งจะใช้เป็นแนวทางการวางยุทธวิธีสร้างสรรค์การออกแบบอย่างมีทิศทาง

หลังจากการดำเนินการวิเคราะห์และสังเคราะห์ซึ่งจะใช้เป็นแนวทางการวางยุทธวิธีสร้างสรรค์การออกแบบอย่างมีทิศทางเพื่อให้เกิด Design Concept แล้วจึงเริ่มการทำแบบร่างและนำแบบร่างที่ได้ นำมาพัฒนาเพื่อนำเสนอให้ลูกค้าเห็นชอบ ซึ่งในบางขั้นตอนจำเป็นต้องมีการทดสอบการรับรู้ทางการมอง การสื่อความหมาย เป็นต้น

ขั้นตอนสุดท้ายของการออกแบบคือ การตัดสินใจเลือกแบบที่ดีหรือเหมาะสมที่สุด นำมาพัฒนาและนำเสนอในรูปแบบที่ใกล้เคียงกับการใช้งานจริงมากที่สุด ซึ่งประกอบด้วย การใช้ลายเส้น การให้สี ตลอดจนการนำไปใช้กับองค์ประกอบอื่น เช่น ตัวอักษร เป็นต้น การตัดสินใจในขั้นตอนนี้เกิดขึ้นระหว่างความเห็นชอบของลูกค้าและนักออกแบบร่วมกัน

ในการหาคำตอบทางการออกแบบนั้น จะไม่เหมือนการหาคำตอบทางคณิตศาสตร์ ซึ่งมีคำตอบที่ถูกเพียงคำตอบเดียว แต่การหาคำตอบทางการออกแบบนั้น จะมีคำตอบที่ถูกหรือ

คำตอบที่โจทย์ตั้งไว้มากกว่า 1 คำตอบเสมอ (alternative solution) คำตอบเหล่านี้เป็นทางเลือกที่เกิดขึ้นในขั้นตอนการออกแบบ นักออกแบบจะทำแบบสเก๊ซท์(sketch)หรือแบบร่าง เพื่อหาทางเลือกต่าง ๆที่เป็นไปได้ว่าจะเป็นคำตอบของปัญหา แล้วจึงใช้โจทย์ของการออกแบบที่ได้ตั้งไว้เป็นเกณฑ์ในการตัดสินใจเลือกทางเลือกที่เหมาะสมที่สุด

นักออกแบบควรจัดทำแบบร่างแบบหยาบ ๆเพียงเพื่อถ่ายทอดความคิดที่มีอยู่ในสมองให้รวดเร็วที่สุดและมากที่สุดเล็ก ๆเท่าที่จะทำได้ก่อนที่จะถูกลืมไป และควรจัดทำแบบร่างเล็ก ๆนี้อย่างมีระบบเพื่อง่ายต่อการรวบรวม อีกทั้งไม่ควรแก้ไข หรือทิ้งแบบร่างที่ไม่ได้รับเลือกในครั้งแรกไปจนกว่าจะเสร็จสิ้นการออกแบบ และได้ตัดสินใจเลือกแบบใดแบบหนึ่งไปดำเนินการผลิตแล้ว เพราะมีบ่อยครั้งที่นักออกแบบจะพบว่าความคิดที่ถูกปฏิเสธในครั้งแรกกลายมาเป็นความคิดที่ได้รับเลือกในครั้งสุดท้าย

5.3.7 รูปแบบการนำเสนอ (Style) ของนักออกแบบเรขศิลป์

ม.ร.ว. รมณียฉัตร แก้วกริยา(2546) ได้กล่าวสรุปว่า เมื่อเราพูดถึงรูปแบบหรือสไตล์(Style) หมายถึงคุณภาพหรือรูปแบบ วิธีการแสดงออกที่โดดเด่น เมเยอร์ ชาปิโร นักประวัติศาสตร์ศิลปะได้ให้นิยามสไตล์ว่าเป็น"รูปแบบที่คงที่(บางครั้งหมายถึงการแสดงออกและองค์ประกอบที่คงที่)ในงานศิลปะของกลุ่มหรือบุคคล" แนวคิดเกี่ยวกับสไตล์ถูกนำมาใช้ในวิชาการสาขาต่าง ๆกัน อาทิ ประวัติศาสตร์ศิลป์วรรณคดี จนถึงแวดวงแฟชั่นและการออกแบบ สไตล์ทำหน้าที่สำคัญๆคือ สไตล์ทำให้เกิดความสัมพันธ์ระหว่างภูมิปัญญา และอารมณ์ โดยการจัดการเอกลักษณ์ผ่านสุนทรียศิลป์ สไตล์ (Style) ถูกสร้างขึ้นโดยนักออกแบบตามข้อมูลที่นักออกแบบได้รับและนำมาสร้างเป็นผลงาน ในทางอุดมคตินั้น สไตล์ สะท้อนความคิด และความเป็นตัวตนขององค์กรหรือตราสินค้า เช่น สีแดงจัดจ้าของโลโก้โคคา-โคลา และสีสดใสในงานโฆษณาแสดงให้เห็นถึงความมีชีวิตชีวาของตราสินค้า สไตล์ประกอบด้วยองค์ประกอบพื้นฐานที่สนองต่อขอบเขตความรู้สึกทางประสาทพื้นฐาน เช่น รูป เสียง การสัมผัสรสชาติ และกลิ่น โดยองค์ประกอบพื้นฐานต่าง ๆ ประกอบ ด้วย สี รูปร่าง ลายเส้น และรูปแบบ ต่างก็ก่อให้เกิดการรวมตัวเป็นองค์ประกอบสำคัญที่เป็นภาพทัศน์ เพื่อที่จะแสดงคุณลักษณะและความโดดเด่นของผลงาน แต่สไตล์เพียงอย่างเดียวจัดว่าไม่เพียงพอจะแสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ได้ สไตล์โดยปราศจากเนื้อหาคือ ศิลปะเพื่อศิลปะ เพื่อที่จะให้มีประสิทธิภาพได้นั้นสไตล์จะต้องผสมผสานแนวความคิดหลัก(Theme)อันแสดงให้เห็นถึงความเป็นตัวตนและเอกลักษณ์ของนักออกแบบโดยตรงมากขึ้น

5.3.8 แนวความคิดเฉพาะหรือแนวความคิดหลัก(Theme)ในงานออกแบบเรขศิลป์

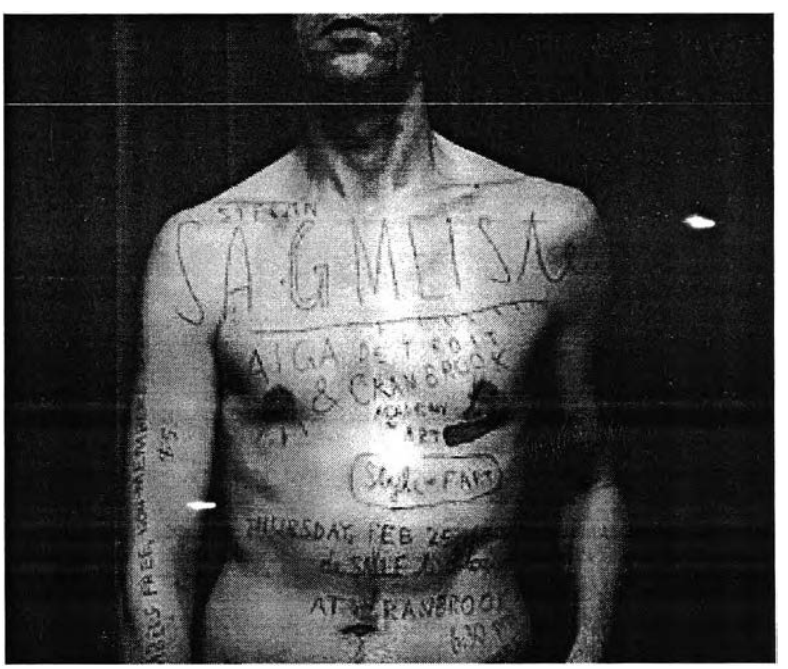
แนวความคิดเฉพาะหรือแนวความคิดหลัก(Theme) คือ รูปแบบเฉพาะหรือแนวความคิดเฉพาะที่เกิดขึ้นตลอดช่วงเวลาของการออกแบบ (เลอสม สถาปิตานนท์, 2543) โดยแนวคิดหลักนี้อาจกำหนดในวงแคบเฉพาะเรื่องก็ได้แนวความคิดเฉพาะมาจากเนื้อหา ความหมาย ภาพลักษณ์ที่นักออกแบบสร้างขึ้น เพื่อจะแสดงคุณลักษณะของตราสินค้า และพัฒนาให้เป็นระบบความคิดที่เกี่ยวข้องกัน Bernd Schmitt และAlex Simonson (อ้างถึงใน ม.ร.ว. รมณียฉัตร แก้วกริยา, 2546) โดยทั่วไปแนวความคิดหลัก(Theme) นั้นประกอบด้วยฐานข้อมูลที่สมบูรณ์สามารถเกิดขึ้นมาจากวัฒนธรรมที่แวดล้อมรอบนั้น ซึ่งสามารถดึงมาใช้เป็นแนวความคิดหลักได้ เช่น แนวคิดทางปรัชญาและจิตวิทยา ศิลปะ แฟชั่น วัฒนธรรมอันเป็นที่นิยม กรณีศึกษาของแนวคิดหลักที่น่าสนใจ เช่น กรณีของคอมพิวเตอร์แอปเปิลใช้แนวคิดหลักที่ว่า "เป็นมิตรกับผู้ใช้" สามารถเห็นได้ในโลโก้สีรุ้งรูปแอปเปิลและด้วยรูปรอยยิ้มที่เป็นมิตรที่ปรากฏขึ้นเมื่อเปิดเครื่องแมคอินทอช และการใช้โปรแกรมด้วยสัญรูป (ICON) ด้วยการออกแบบให้เป็นสัญลักษณ์ที่ดูไม่วุ่นวาย ตามมาด้วยการกล่าวถึงโลโก้รูปแอปเปิลที่เป็นรูปแอปเปิลถูกกัดแหว่ง โยงเข้ากับเรื่องพระคัมภีร์ที่อีฟกัดแอปเปิลจากต้นไม้แห่งความรู้ ถึงแม้จะมีแนวคิดหลักที่ถูกสร้างขึ้นถูกต้องตามหลักสุนทรียศิลป์ หากความนิยมของผู้บริโภคก็ยากที่จะคาดเดาได้ ซึ่งนักวิเคราะห์ทางอุตสาหกรรมบางคนอ้างว่าแอปเปิลนั้นมองข้ามการรุกเข้าครองตลาดของระบบปฏิบัติการของไมโครซอฟท์ ภายในปี 1995 ความสามารถของแอปเปิลถูกลอกเลียนได้สำเร็จ และดูเหมือนว่าบริษัทถูกจำกัดในอนาคต ที่น่าขันก็คือผลลัพธ์นี้ทำให้เกิดแนวคิดหลักอื่นดังแสดงบนปกหน้าของนิตยสาร บิซิเนส วีค แนวคิดหลักที่ว่า"ความพินาศของไอคอนชาวอเมริกัน"

5.4 ตัวอย่างการคิดและการทำงานของนักออกแบบเรขศิลป์ที่มีชื่อเสียง

Petrula Vrontikis (2002) ได้กล่าวถึงกระบวนการสร้างและพัฒนาความคิดของนักออกแบบเรขศิลป์นั้นเป็นเรื่องสำคัญยิ่ง เนื่องจากจะเป็นตัวกระตุ้นและการพัฒนาแนวความคิดให้นักออกแบบสามารถสร้างสรรค์งานออกแบบที่ดี ซึ่งนักออกแบบสามารถเก็บรวบรวมไว้เป็นความคิดแล้วนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อประยุกต์เป็นการแก้ปัญหา และกำหนดแนวทางเพื่อใช้เป็นแนวความคิดหลักทางการออกแบบโดยอาศัยหรือใช้หลักการทางการออกแบบผสมผสานกันให้เกิดการสื่อความหมายที่ดี และความคิดที่สดและแปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร ดังจะเห็นได้จากตัวอย่างผลงานของนักออกแบบเรขศิลป์ที่สร้างสรรค์ขึ้นจากแนวความคิด โดยผ่านกระบวนการทางการออกแบบ เพื่อสร้างเอกลักษณ์ หรือการแก้ปัญหาในการตอบโจทย์ทางการออกแบบ ให้ผลงานที่สร้างสรรค์นั้นสามารถสื่อความหมายอย่างมีประสิทธิภาพ โดยPetrula Vrontikis ได้รวบรวมผลงานของนักออกแบบเรขศิลป์ที่มีชื่อเสียงไว้ดังนี้

1. Stefan Sagmeister

นักออกแบบเรขศิลป์ เกิดเมื่อปี1962 ในประเทศ Austria สำเร็จปริญญาทางด้านการออกแบบเรขศิลป์ที่ University of Applied Arts ในเมือง Vienna ในปี 1985 จากนั้นได้รับทุน Fulbright เข้าศึกษาต่อที่ Pratt Institute ในปี 1985 Stefan Sagmeister มีผลงานการออกแบบเรขศิลป์เป็นที่รู้จักมากมาย ซึ่งหนึ่งในผลงานที่ผู้คนจดจำได้ก็คือ การออกแบบโปสเตอร์โฆษณาเพื่อรณรงค์และเรียกร้องให้คนมาร่วมสัมนาเรื่อง Style = Fart โดยมีจุดประสงค์ คือ เรียกร้องให้นักออกแบบเรขศิลป์หันกลับมาให้ความสำคัญในเรื่องหลักการทางศิลปะมากกว่าการใช้ซอฟต์แวร์ เนื่องจากปัจจุบันนักออกแบบส่วนใหญ่เน้นการใช้ซอฟต์แวร์มากจนเด่นกว่าศิลปะ ดังนั้นงานที่ออกแบบโดยซอฟต์แวร์อย่างเดียวเป็นงานที่ไร้อารมณ์เป็นอย่างยิ่ง Stefan Sagmeister ใช้วิธีการทางการออกแบบโดยใช้ภาพการกรีดตัวเองเพื่อเป็นการนำข้อมูลออกมาเพื่อสื่อสารกับสายตาภายนอก สิ่งที่เป็นจุดเด่น และน่าสนใจในงานชิ้นนี้ก็คือข้อความที่สร้างมิติในการสื่อสารได้อย่างสมบูรณ์โดยไม่พึ่งพาเทคนิคทางการออกแบบโดยใช้ซอฟต์แวร์สำเร็จรูป ซึ่งตรงกับจุดประสงค์ของงาน



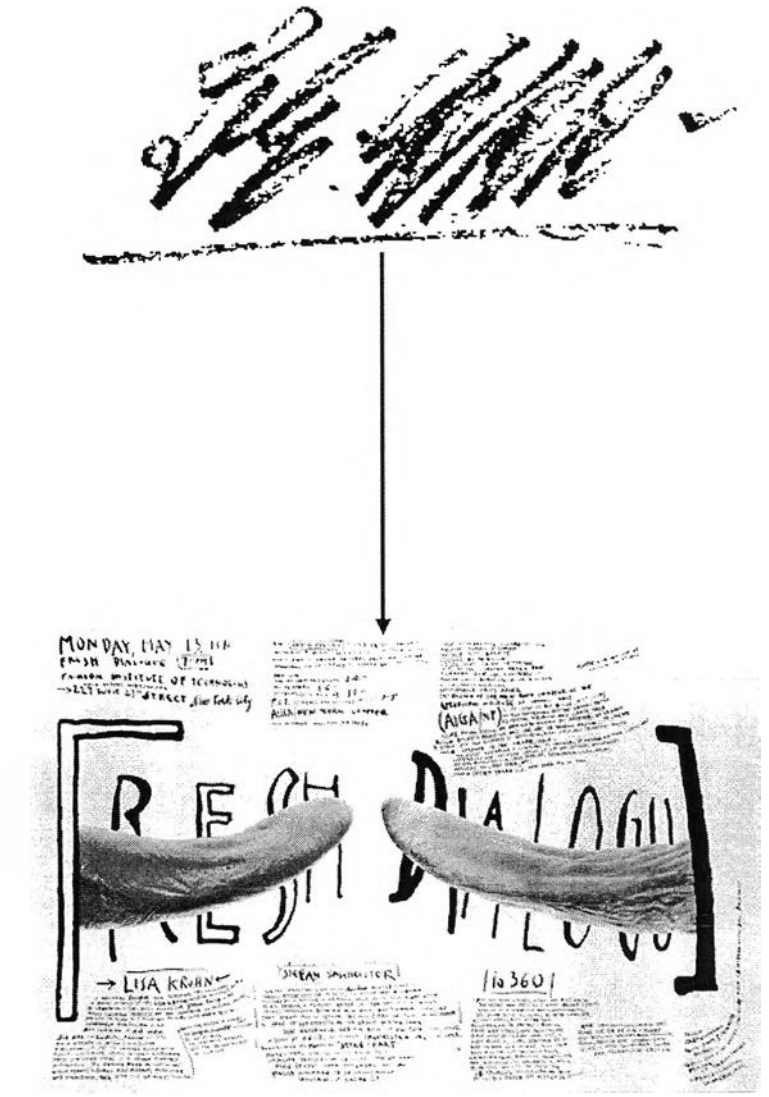
Credits

Title : Style = Fart

Art director/ Designers : Stefan Sagmeister

Client : American Institute of Graphic Arts (AIGA)

Design Category : Poster for AIGA lecture in Cranbrook, Michigan, 1999



Credits

Art director/ Designers:

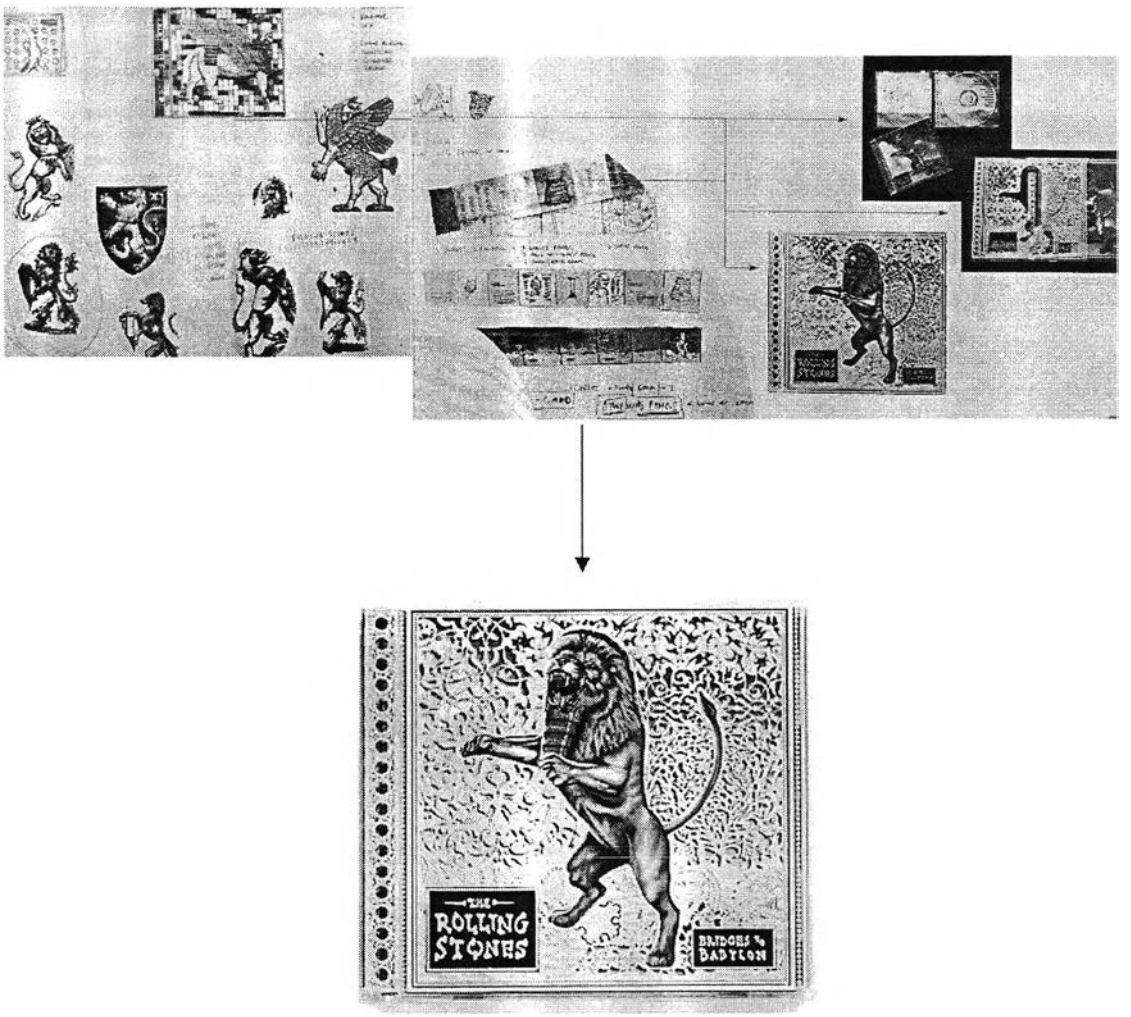
Stefan Sagmeister

Client: AIGA

Design Category:

Poster for AIGA lecture in Cranbrook, Michigan, 1999

ผลงานการออกแบบโปสเตอร์ "FRESH DIALOUGE" เป็นงานออกแบบอีกชิ้นหนึ่งที่ Stefan Sagmeister ได้รับมอบหมายจาก AIGA ให้ออกแบบสื่อเพื่อประชาสัมพันธ์สำหรับงานการบรรยายออกแบบในหัวข้อ "FRESH DIALOUGE" โดยคำพูดต่าง ๆ ที่เป็นตัวอักษรโดยการเขียนจากลายมือนั้นได้รับแรงบันดาลใจจาก ลายมือของปู่ของเขา นำมาออกแบบประยุกต์ และจัดองค์ประกอบกับลิ้นทั้ง 2 ข้าง เพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมายที่ชัดเจนขึ้น



Credits

Art director/ Designers: Stefan Sagmeister

Client :

Design Category: Cover of Rolling Stones' Bridges to Babylon album, 1997

"Rolling Stones' Bridges to Babylon album, 1997" เป็นผลงานการออกแบบปก C.D. ที่ Stefan Sagmeister ออกแบบให้กับวงดนตรี Rolling Stones โดยใช้ภาพประกอบรูปราชสีห์ มีลักษณะเป็นสีคราม สไตล์นิยายวิทยาศาสตร์ (sci-fi) อยู่ในทศวรรษที่ 1970 เพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์ในการสื่อความหมาย โดยได้แรงบันดาลใจจากราชสีห์ ศิลปะแบบ Assyriaian และเป็นตราประจำขุนนางนำมาลดทอนรายละเอียดแล้วจึงนำไปจัดองค์ประกอบวางลงบนพื้นลวดลาย ซึ่งเป็นศิลปะแบบ Babylon, ผสมผสานกับลวดลายประจำชาติอื่น ๆ เช่น เยอรมนี และญี่ปุ่น เพื่อให้ดูร่วมสมัยมากขึ้น

2. Mieke Gerritzen

เป็นนักออกแบบเรขศิลป์ ชาวเนเธอร์แลนด์ เกิดเมื่อปีค.ศ.1962 ที่เมืองอัมสเตอร์ดัม Mieke Gerritzen สำเร็จการศึกษาทางด้าน Audio Visual Media จาก the Rietveld Academy ในปีค.ศ.1987 ก่อตั้งบริษัท NL.Design โดยมีผลงานการออกแบบเรขศิลป์ที่น่าสนใจ และได้รับการตีพิมพ์เผยแพร่เป็นที่ยอมรับ และได้รับรางวัลต่าง ๆมากมาย เช่น รางวัลเหรียญทองจากการออกแบบหนังสือที่Leipzig, รางวัล Rotterdam Design และBest Dutch Book Design ในปี ค.ศ. 1994 และ1996

สำนักงานวิทยทรัพยากร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Credits

Art director/ Designers: Mieke Gerritzen

Client : NL.Design

Design Category: Catalogue of Strategies_ book about NL.Design

Credits

Art director/ Designers: Mieke Gerritzen

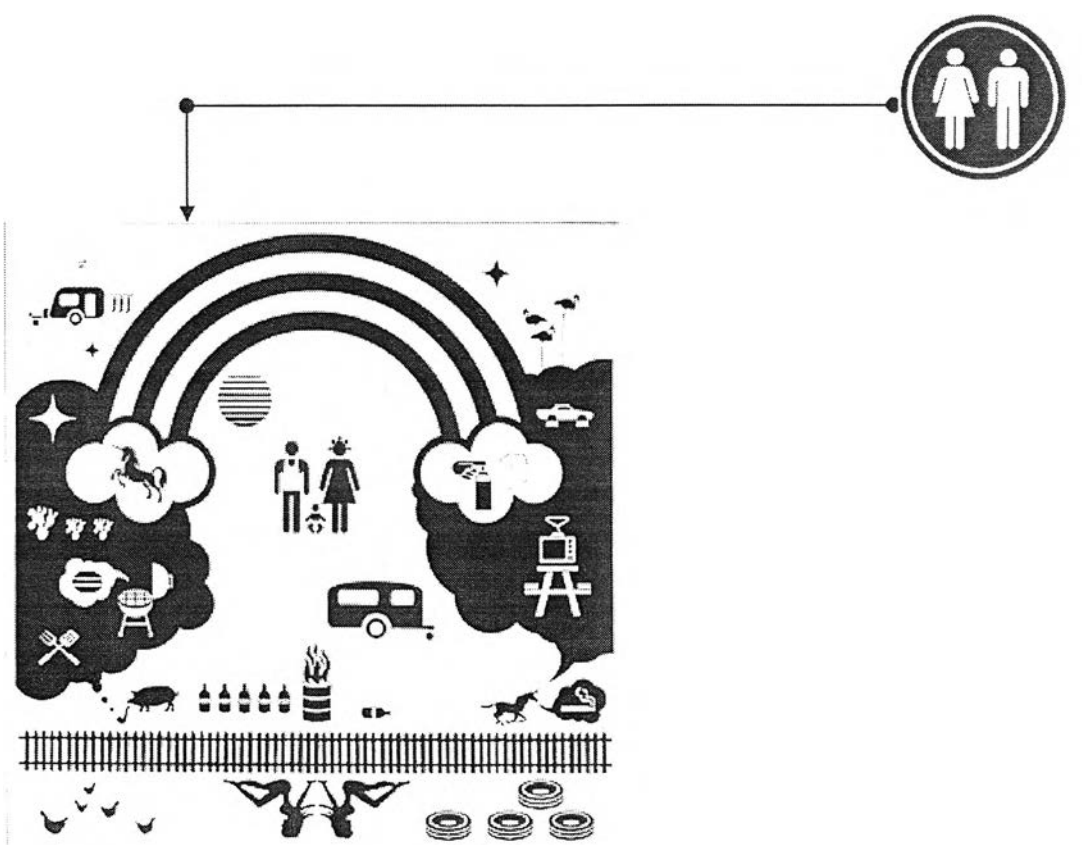
Client :

Design Category: Everyone is a Designer! Manifest for the Design Economy

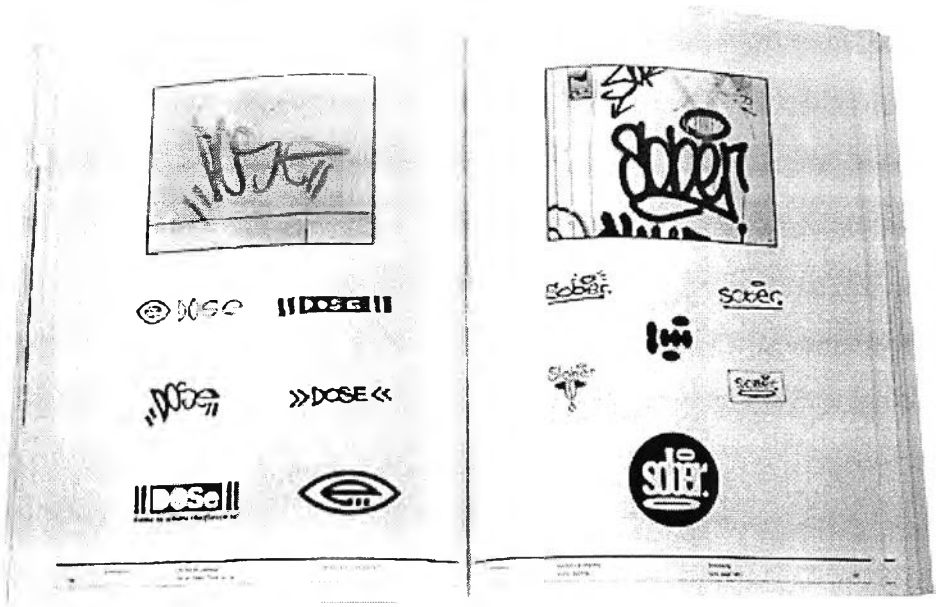
ในงานออกแบบของ Mieke Gerritzen มากมาย ไม่ว่าจะเป็นสื่อเรขศิลป์ทางด้านสิ่งพิมพ์ โทรทัศน์ ซีดี-รอม Website นั้นจะมีความโดดเด่นในเรื่องการใช้ภาษาทางการออกแบบเรขศิลป์ เช่น เส้น สี สัญรูป(Icon) ภาพและสัญลักษณ์(image & symbol)ต่าง ๆ แม้กระทั่งการออกแบบตัวอักษรที่เป็นคำขวัญ หรือวลีสั้น ๆ ซึ่งจัดว่าเป็นภาษาในการสื่อสารที่เป็นสากล

3. Ryan Mcginness

เป็นนักออกแบบเรขศิลป์ที่มีลักษณะโดดเด่นในการทำงาน คือ การใช้แนวความคิดที่เป็นสากลด้วยการนำรูปร่าง รูปทรง และภาพสัญลักษณ์เพื่อแสดงความหมาย รวมไปถึงการใช้ภาษาภาพมาเป็นไวยากรณ์การออกแบบเพื่อช่วยในการสื่อสารความคิดทางการออกแบบ ดังจะปรากฏในงานออกแบบ ADVERTISING POSTCARD Colette (Paris) โดยใช้การสร้างเป็นภาษาภาพใหม่ที่เกิดขึ้นจากการพัฒนาที่ผสมผสานระหว่างรูปทรง รูปร่าง การสื่อสารด้วยภาพและการออกแบบตัวอักษรแบบ Gaffitti โดย Ryan Mcginness ได้ใช้ลักษณะของตัวอักษรแบบ Gaffitti นำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบตราสัญลักษณ์ Flatness is God PERSONAL EXERCISE FOR BOOK



Design Category: ADVERTISING POSTCARD Colette(Paris)



Credits

Art director/ Designers: Ryan Mcginness

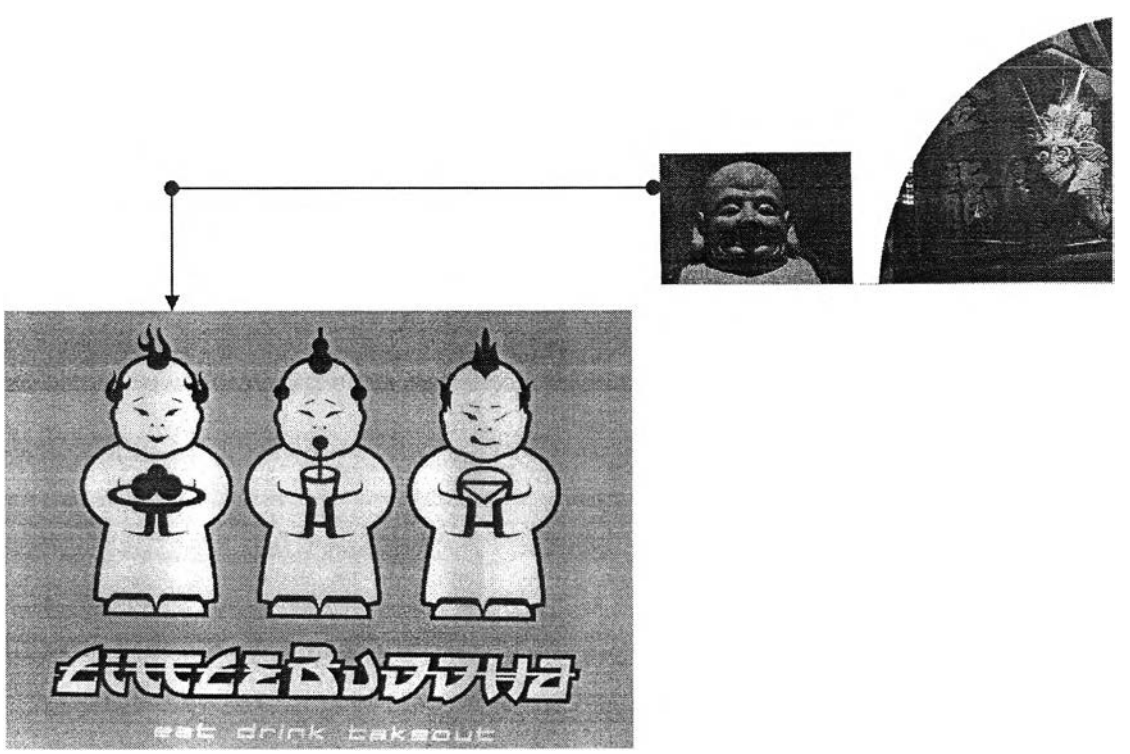
Client :

Design Category: Flatness is God PERSONAL EXERCISE FOR BOOK

4. Margo Chase

เป็นผู้ก่อตั้งChase Design Group โดดเด่น และเป็นที่ยอมรับในฐานะนักออกแบบเรขศิลป์ ซึ่งเชี่ยวชาญในเรื่องการวางกลยุทธ์(strategic brand design) การออกแบบอัตลักษณ์ (corporate identity) และพัฒนาภาพลักษณ์ตราสินค้าเพื่อสื่อทั้งหมด โดยงานที่เป็นที่จดจำ เช่น การออกแบบอัตลักษณ์ให้กับบริษัท Columbia Pictures, EStyle and Sony Music เป็นต้น นอกจากนี้ยังได้รับการคัดเลือกให้ตีพิมพ์เผยแพร่ลงในนิตยสารทางด้านการออกแบบเรขศิลป์ เช่น I.D. magazine "I.D. Forty" Communication Arts, How, Graphis Radical และ New Design: Los Angeles โดย Margo Chase ได้รับรางวัลชนะเลิศเกี่ยวกับการออกแบบเพื่อรณรงค์ (identity campaigns) สำหรับภาพยนตร์เรื่อง Dracula, Candyman and Four Weddings and a Funeral ที่กำกับโดย Francis Ford Coppola's Dracula, Candyman and Four Weddings and a Funeral ตราสัญลักษณ์ที่ใช้สำหรับรายการโทรทัศน์ เช่น the WB's "Buffy the Vampire Slayer", "Felicity," "Angel" และ "Charmed"

Margo Chase มีวิธีการสร้างแรงบันดาลใจในการออกแบบด้วยการสืบเสาะค้นคว้าเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการออกแบบ จากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ คือ หนังสือ นิตยสาร ภาพถ่าย ภาพเขียน แฟชั่น การสนทนา และการเดินทาง โดยงานออกแบบของ Margo Chase มีอัตลักษณ์ที่ปรากฏ คือ การใช้หลักการ และปรัชญาของศาสนาถ่ายทอดลงในงานออกแบบ เช่น Little Buddha Restaurant และMadonna Drown World Tour ซึ่ง Little Buddha Restaurantเป็น Asian restaurant โดยการออกแบบครั้งนี้เป็นการออกแบบตราสัญลักษณ์เชิงทดลอง ก่อนการออกแบบ Margo Chase ได้ค้นคว้าข้อมูลจากป้ายสัญลักษณ์ในย่าน Dotomburi Osaka ประเทศญี่ปุ่น อารมณ์ และรูปแบบตราสัญลักษณ์มีลักษณะร่วมสมัยแบบเอเชีย คือ เป็นเด็กเอเชียต่างอารมณ์กัน 3 คน ผสมกับการออกแบบตัวอักษรที่ใช้รูปทรงที่แปลกในการออกแบบ มาจัดวางให้เข้ากับเด็กเอเชีย ส่วนงานออกแบบ Madonna Drown World Tour เป็นตราสัญลักษณ์ที่ Margo Chase มีวัตถุประสงค์ให้เป็นตราสัญลักษณ์ที่มีความหมายแสดงให้เห็นถึงเอกลักษณ์ และความไม่มีตัวตน โดยการออกแบบงาน Madonna Drown World Tour อาศัยข้อมูลที่นำมาใช้ในการออกแบบจากรูปวงกลม 10 วง ของพระเจ้า แบ่งเป็น 3 คอลัมน์ เพื่อให้สื่อความหมาย ปัญญา ความมั่นคง และความงาม ผนวกกับการสร้างสรรค์ Letterforms ขึ้นใหม่ โดยอาศัยความเชื่อทางศาสนา

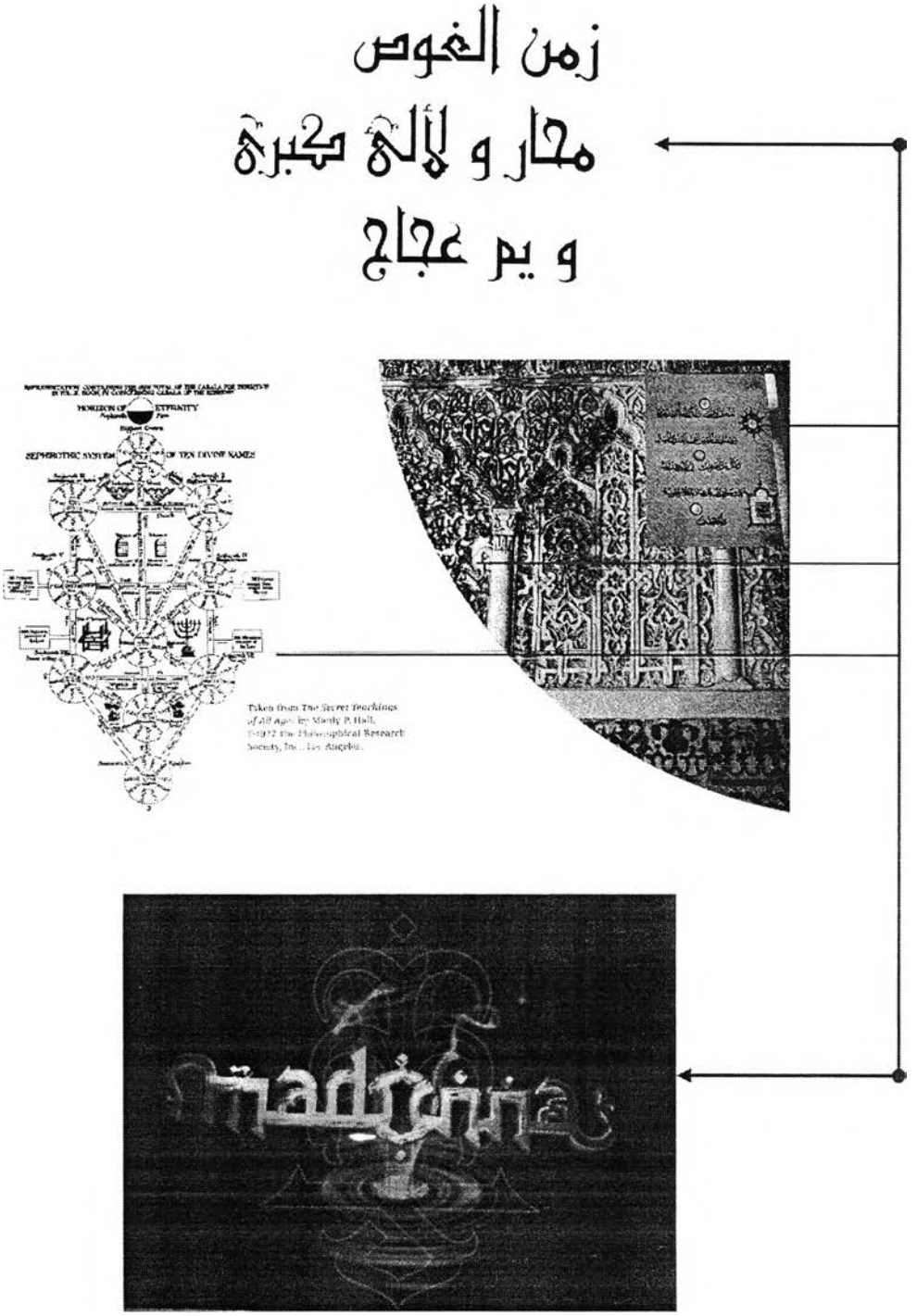


Credits

Art director/ Designers: Margo Chase

Client : -

Design Category : Little Buddha Restaurant



Credits

Art director/ Designers: Margo Chase

Client :

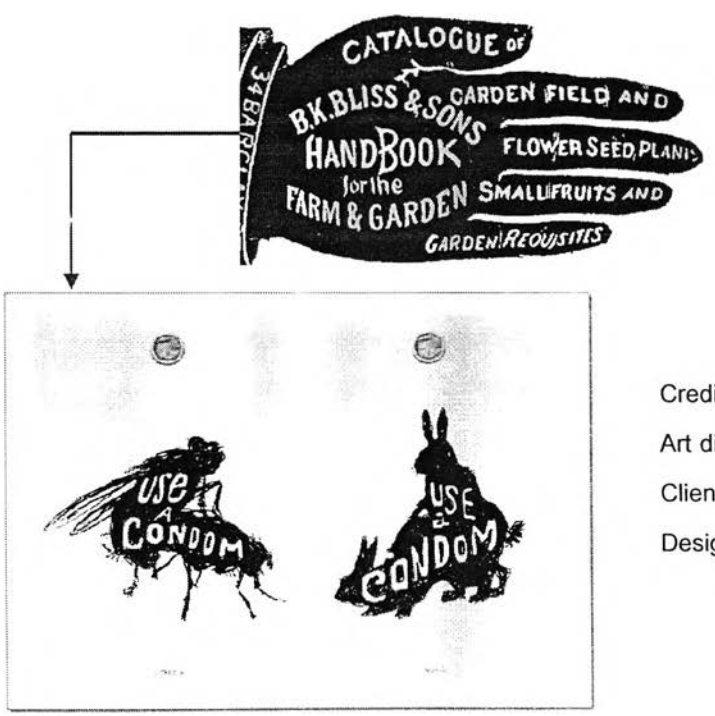
Design Category: Madonna : Drowned World Tour

5. James Victore

เกิดในปี ค.ศ.1962 เป็นทั้งนักออกแบบ และนักวิชาการทางด้านเรขศิลป์ โดยเป็นอาจารย์สอนการออกแบบเรขศิลป์ที่ School of Visual Arts ในนครนิวยอร์ค มีผลงานการออกแบบให้กับลูกค้าและองค์กรต่าง ๆ เช่น องค์การนิรโทษกรรมสากล, The Shakespeare Project, The New York Times, MTV, The Lower East Side Tenement Museum and Portfolio Center เป็นต้น

James Victore มีผลงานที่ได้รับรางวัลมากมาย เช่น รางวัล Emmy เหรียญทองจาก The Broadcast Designers Association, รางวัล Grand Prix จาก the Brno (สาธารณรัฐเชค), รางวัลเหรียญทอง และเหรียญเงินจาก the New York Art Director's Club นอกจากนี้ผลงาน Poster ของJames Victore ยังได้รับการคัดเลือกให้เก็บเป็นคอลเลคชั่นถาวรในสถาบันต่าง ๆ ดังนี้ พระราชวังลูฟร์ (Palais du Louvre) ณ กรุงปารีสประเทศฝรั่งเศส,หอสมุดแห่งชาติของสหรัฐอเมริกาในกรุงวอชิงตัน DC (the Library of Congress, Washington, DC) และพิพิธภัณฑสถาน Gestaltung ในนครซูริค ประเทศสวิตเซอร์แลนด์ และสถาบันอื่น ๆ อีกมากมาย

งานออกแบบเรขศิลป์ของ James Victore ได้รับอิทธิพลจากศิลปะยุค Victorian ในยุคนี้นับเป็นยุคเริ่มต้นของการเกิดโฆษณาเพื่อการสื่อสาร โดยการโฆษณาในยุคนี้ มักจะสื่อสาร และแสดงออกด้วยวิธีการใช้ภาพที่รุนแรง แข็งกร้าว เพื่อนำมาประยุกต์ และดัดแปลงเป็นภาษาภาพด้วยการใช้ภาพอย่างเปิดเผย ซึ่ง James Victore นั้นมีความเชื่อโดยการนำแนวความคิดในเรื่องที่กล่าวมานี้ ถ่ายทอดผ่านวิธีการออกแบบโดยใช้ภาพที่ไร้ความกลัวว่าเป็นจุดแข็ง และเรื่องที่ดีที่สามารถนำแนวความคิดทางการสื่อสารดังกล่าวมาใช้ในงานออกแบบเรขศิลป์



Credits

Art director/ Designers: James Victore

Client :

Design Category: Use a Condom

6. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ

6.1 หลักการศึกษากรณีศึกษาเชิงคุณภาพ (Qualitative Case Studies)

กรรณิการ์ สุขเกษม (2544) กล่าวว่ากรณีศึกษาเป็นหนึ่งในวิธีการวิจัยที่นักวิจัยแทบทุกสาขา วิชาการ ไม่ว่าจะเป็นวิชาการทางสังคมศาสตร์และพฤติกรรมศาสตร์โดยทั่วไป หรือในวงการวิทยาศาสตร์การแพทย์ สาธารณสุข และวิชาการทางด้านเกษตรชุมชน ได้นำมาใช้ในการแสวงหาความรู้ ความเข้าใจในปรากฏการณ์ที่ต้องการศึกษา

กรณีศึกษาอาจทำได้ทั้งในเชิงปริมาณ และเชิงคุณภาพหรือร่วมกัน สิ่งที่เป็นตัวร่วมของการวิจัยเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณ คือ จุดสนใจร่วมกัน 4 ประเด็น คือ

1. การนำความรู้ความเชี่ยวชาญมาใช้ในปรากฏการณ์ที่ศึกษา
2. การรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องทั้งหมดของกรณีที่ศึกษา
3. การศึกษาการตีความที่แข่งขันกันหรือขัดแย้งกันในแต่กรณีศึกษา
4. การติดตามเจาะลึกต่อไปว่าข้อค้นพบจะมีนัยสำคัญได้ที่ใดบ้าง

การศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพนั้นแตกต่างจากการวิจัยเชิงปริมาณ ในแง่ที่ว่าเป็นการแสวงหาความจริงในพฤติกรรมของบุคคล โดยเฉพาะข้อมูลในส่วนที่เป็นนามธรรม ซึ่งไม่สามารถศึกษาในรูปตัวเลข หรือปริมาณได้ เช่น ความรู้สึกนึกคิด ประสบการณ์ การดำเนินชีวิต การดำเนินงาน ตลอดจนอุดมการณ์ต่าง ๆ ความแตกต่างดังกล่าว จึงนำไปสู่ความแตกต่างในเรื่องของเครื่องมือ วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล รวมทั้งการวิเคราะห์ข้อมูล แต่อย่างไรก็ตาม การวิจัยเชิงคุณภาพก็ยังยึดหลักการวิจัยทางสังคมศาสตร์ โดยเริ่มตั้งแต่ การกำหนดประเด็น หรือหัวข้อการวิจัย การกำหนดวัตถุประสงค์ การสร้างกรอบแนวความคิด การตั้งสมมติฐาน การวางแผนการวิเคราะห์ การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการเขียนรายงาน

สุภางค์ จันทวานิช (2546) กล่าวว่าการศึกษาเชิงคุณภาพโดยทั่วไป จะมีขั้นตอนการศึกษาวิจัยเช่นเดียวกันกับการศึกษาเชิงปริมาณ ไม่ว่าจะเป็นการกำหนดวัตถุประสงค์ การสร้างกรอบแนวความคิด การตั้งสมมติฐาน การวางแผน การวิเคราะห์ การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล และการเขียนรายงาน

เมื่อได้ข้อมูลที่มีความถูกต้องแล้ว จึงนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ โดยการสร้างข้อสรุปจากการศึกษารูปแบบ หรือข้อมูลจำนวนหนึ่ง ซึ่งการวิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุปนี้ มี 3 ชนิด คือ

1. **การวิเคราะห์แบบอุปนัย** (Analytic Induction)

คือ วิธีตีความสร้างข้อสรุปข้อมูลจากรูปธรรม หรือปรากฏการณ์ที่มองไม่เห็น นอกจากนี้ยังมีการสร้างข้อสรุปในเชิงนามธรรมจากปรากฏการณ์ที่มองไม่เห็นอีกทีหนึ่ง

2. **การวิเคราะห์โดยการจำแนกชนิดข้อมูล** (Typological Analysis)

คือ การจำแนกข้อมูลเป็นชนิด ๆ ซึ่งมี 2 แบบ คือ แบบที่ใช้แนวคิดทฤษฎี และไม่ใช้ทฤษฎี

2.1 แบบใช้ทฤษฎี คือ การจำแนกชนิดในเหตุการณ์หนึ่ง ๆ โดยยึดแนวคิดทฤษฎีเป็นกรอบในการจำแนก ซึ่งแยกออกเป็นการกระทำ กิจกรรม ความหมาย ความสัมพันธ์ การมีส่วนร่วมในกิจกรรม และสภาพสังคม

2.2 แบบไม่ใช้ทฤษฎี คือ การจำแนกข้อมูลที่จะวิเคราะห์ตามความเหมาะสมของข้อมูล โดยจำแนกข้อมูลตามประเภทที่มีความสัมพันธ์กัน

3. **การวิเคราะห์โดยการเปรียบเทียบข้อมูล** (Constant Comparison)

คือ การใช้วิธีการเปรียบเทียบ โดยการนำข้อมูลมาเทียบเป็นปรากฏการณ์ มีความเป็นนามธรรมมากขึ้น การวิเคราะห์ข้อมูลเป็นกระบวนการรวบรวมข้อมูลหลาย ๆ ด้านมาวิเคราะห์เพื่อทำความเข้าใจข้อมูลที่ได้รับมา การวิเคราะห์ข้อมูลในการศึกษาเชิงคุณภาพนี้ ควรจะมีกรอบความคิด หรือทฤษฎีที่หลากหลายมาช่วยในการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้ได้เป็นข้อสรุปที่ถูกต้องและน่าเชื่อถือ นอกจากนี้การวิเคราะห์ และตีความข้อมูลที่ได้รับจากการสังเกต จากการสัมภาษณ์ทั้งที่เป็นทางการ และไม่เป็นทางการ และจากเครื่องมืออื่น ๆ นั้นจำเป็นที่จะต้องอาศัยการแยกประเภท การจัดหมวดหมู่ข้อมูล และการจัดแฟ้มที่เป็นระบบ เพื่อหาความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะศึกษาอีกด้วย

การศึกษาเฉพาะกรณีที่ใช้แนวทางเชิงคุณภาพ(Qualitative approach)ที่เน้นความเป็นธรรมชาติ (Naturalistic) ความเป็นองค์รวม (Holistic) ความมีลักษณะทางวัฒนธรรม(Cultural) และความสนใจด้านปรากฏการณ์ (Phenomenological interests)

ผู้จะใช้วิธีการดังกล่าว ควรตระหนักถึงเป็นอย่างยิ่ง คือ กรณีศึกษาไม่ใช่เป็นเรื่องของการเลือกเชิงระเบียบวิธี แต่เป็นการเลือกสิ่งที่จะศึกษา เช่น แพทย์ศึกษาเด็กเพราะเด็กป่วย หรือการศึกษาการเจ็บป่วยของเด็ก ซึ่งเป็นไปได้ทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยที่ประวัติการเจ็บป่วยของเด็กอาจเป็นตัวเลขเชิงปริมาณมากกว่าคุณภาพก็ได้ สุดแท้แต่การบันทึกของแพทย์

การทำความเข้าใจกรณีที่ศึกษาต้องอาศัยการศึกษาว่าสิ่งต่างๆ ของกรณีที่ศึกษาสำเร็จลุล่วงไปได้อย่างไร สิ่งที่จะนำมาอ้างอิงที่สำคัญที่จะตัดสินใจได้ว่าเป็นกรณีศึกษาหรือไม่คือตัวกรณีเองไม่ใช่วิธีการศึกษา

การที่กระบวนการศึกษาดังกล่าวเรียกว่ากรณีศึกษา เพราะเราสนใจที่จะเรียนรู้ว่าจะได้อะไรจากการศึกษาเพียงกรณีเดียว ซึ่งเป็นคำถามเชิงวิทยาการทางความรู้ (Epistemological question) กรณีศึกษาโดยทั่วไปจะมุ่งเน้นการออกแบบการศึกษาที่จะก่อให้เกิดความเข้าใจในกรณีที่ศึกษามากที่สุดมากกว่าที่จะมุ่งเน้นการใช้ได้ทั่วไป (Generaization)ของข้อค้นพบหรือความรู้นั้น

ในการทำกรณีศึกษานั้น มีประเด็นที่สำคัญที่ผู้จะทำกรณีศึกษา จะต้องดำเนินการและตระหนักถึงในเรื่องต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. การระบุกรณีศึกษาให้ชัดเจน
2. ความสนใจแท้ ๆ (Instrinsic interest) หรือความสนใจเชิงเครื่องมือ (Instrumental interest)
3. การศึกษาเฉพาะ
4. การเรียนรู้จากกรณีเฉพาะ
5. วิธีการศึกษา

การระบุกรณีศึกษาให้ชัดเจน

ก่อนที่จะตัดสินใจทำกรณีศึกษา ผู้วิจัยจะต้องทราบเสียก่อนว่าอะไรคือกรณีศึกษาและอะไรไม่ใช่กรณีศึกษา กรณีศึกษาอาจเป็นกรณีง่ายๆ เช่น เด็กหรือชั้นเรียน หรือ กรณีที่ยากขึ้น คือการเคลื่อนไหวของวงการอาชีพในการศึกษาสภาวะของเด็ก

คำนิยามกรณีขึ้นอยู่กับกระบวนทัศน์ การตีความ หรือวิธีการศึกษา กรณีศึกษากันหากมองจากโลกทัศน์ที่ต่างกันและในสภาวะต่างกันจะแตกต่างกัน อย่าไรก็ตามไม่ว่าเราจะนิยามกรณีอย่าไร เมื่อการศึกษาได้ดำเนินการไป การนิยามจะเปลี่ยนไป และจะเปลี่ยนไปในลักษณะที่แตกต่างกันตามวิธีที่แตกต่างกันที่นำไปใช้

สิ่งที่จะเป็นกรณีศึกษาได้จะต้องมีความเฉพาะเชิงกิจกรรมหรือเป็นระบบที่มีเขตโดยมีส่วนต่างๆ ที่ทำงาน มีจุดประสงค์ และมีตัวตนเอง กรณีที่จะศึกษาได้ต้องเป็นระบบที่บูรณาการหรือระบบเบ็ดเสร็จระบบหนึ่ง แม้ว่าส่วนที่ทำงานบางส่วนอาจจะทำได้ไม่ดีและจุดประสงค์อาจจะไร้เหตุผลแต่ตราบใดที่ยังเป็นระบบอยู่ถือได้ว่าเป็นกรณีที่จะศึกษาได้ ตัวอย่างเช่น ในกรณี

ของเด็กและแพทย์ ทั้งเด็กและ/หรือ แพทย์อาจเป็นกรณีศึกษาได้แต่กระบวนการรักษาของแพทย์ไม่เป็นกรณีศึกษาเพราะขาดความเฉพาะ และขาดขอบเขต (Boundedness)

พฤติกรรมของกรณี มีแบบแผน มีความสอดคล้อง มีลำดับขั้นตอนและเป็นที่ชัดเจนว่าลักษณะบางอย่างเป็นลักษณะภายในขอบเขตของระบบ ด้วยเหตุดังกล่าวนี้ ขอบเขตและแบบแผนของพฤติกรรมของระบบเป็นกุญแจสำคัญสำหรับการเข้าใจกรณีศึกษา

โดยทั่วไปผู้วิจัยมักจะสนใจในปรากฏการณ์ หรือประชากร (ที่ประกอบด้วยหลาย ๆ กรณี) มากกว่ากรณีเป็นรายกรณี นอกจากนั้นในกรณีศึกษาผู้วิจัยอาจไม่เข้าใจกรณีได้ถ้าขาดความรู้ความเข้าใจในกรณีอื่น แต่ด้วยเหตุผลและข้อจำกัดของทรัพยากรทำให้เราต้องทำกรณีศึกษาและมุ่งความสนใจต่อความสลับซับซ้อนของกรณีที่ศึกษา ความสนใจยังเป็นรายกรณี

แนวคิดเกี่ยวกับ "กรณี" ยังเป็นที่ถูกเถียงกันอยู่ในด้านคำจำกัดความและคำว่า "การศึกษา" เองก็ยังคลุมเครืออยู่ กรณีศึกษาเป็นทั้ง 1)กระบวนการเรียนรู้เกี่ยวกับกรณี หรือกระบวนการศึกษากรณี (A process of learning about the case) และ 2)เป็นผลของการเรียนรู้ (A product of learning) หรือการเรียนรู้จากกรณีศึกษา สิ่งที่เป็นผลของการเรียนรู้คือ รายงานกรณีศึกษา

6.2 กรณีศึกษาเชิงคุณภาพ

นักวิจัยแต่ละคนมีจุดมุ่งหมายแตกต่างกันในการทำกรณีศึกษา ซึ่งสามารถจำแนกออกเป็นอย่างน้อยที่สุดได้ 4 ประเภทของการศึกษา คือ 1) การศึกษากรณีแท้ๆ (Instrinsic case study) 2) การศึกษากรณีในเชิงเครื่องมือ (Instrumental case study) 3) กรณีศึกษารวม (Collective case study) และ4) การศึกษากรณีประเภทอื่นๆ ความแตกต่างในด้านจุดสนใจและระเบียบวิธีของแต่ละประเภทมีรายละเอียดดังที่จะเสนอดังที่จะเสนอต่อไปนี้

1. กรณีศึกษาแท้ๆ คือการศึกษาทีเกิดขึ้นเพราะผู้ศึกษาให้ความสนใจต่อกรณีนั้นเท่านั้น ไม่ใช่เพราะคิดว่ามันสามารถเป็นตัวแทนกรณีอื่น ๆ ได้ หรือเพราะว่ามันแสดงปัญหาหรือลักษณะการ (Trait) บางอย่าง แต่เป็นเพราะความเฉพาะเจาะจง (Particularity) และความปกติทั่วไป (Ordinariness) ทั้งหลายทั้งปวงของกรณีนั้นเอง จึงทำให้เป็นกรณีที่น่าศึกษา ผู้ที่ทำการศึกษาต้องการทราบเรื่องรางเกี่ยวกับกรณีที่ศึกษาเท่านั้น โดยไม่มุ่งหวังที่จะเข้าใจปรากฏการณ์ใดปรากฏการณ์หนึ่งที่เกี่ยวข้อง หรือมุ่งศึกษาแนวคิด/ตัวสร้างที่เป็นนามธรรม (Abstractconstruct) เช่นการอ่านออกเขียนได้ การใช้สารเสพติดของวัยรุ่น ว่ามันคืออะไรหรือมุ่งที่จะสร้างทฤษฎี (Theory building) การศึกษากรณีเกิดขึ้นเพราะมีความสนใจแท้ๆ เกี่ยวกับกรณีนั้นๆ เท่านั้น เช่น เด็กคนนั้นคลินิกนั้น การประชุมนั้น หรือหลักฐานนั้น เท่านั้น

2. กรณีศึกษาเชิงเครื่องมือ คือการศึกษาที่เกิดขึ้นเพราะเราต้องการแสวงหาความเข้าใจอย่างถ่องแท้เกี่ยวกับประเด็นที่ศึกษา หรือต้องการที่จะนำไปปรับปรุงแก้ไขทฤษฎีให้ดีขึ้น กรณีที่ถูกศึกษาจึงเป็นรองในด้านความสนใจ และมีบทบาทเพียงการสนับสนุนช่วยเอื้ออำนวยความเข้าใจในสิ่งอื่นที่นอกเหนือจากกรณีนั้น ในกระบวนการศึกษาอาจมีการเจาะลึกวิเคราะห์บริบทที่ให้รายละเอียดเกี่ยวกับกิจกรรมของกรณี ด้วยเหตุผลว่ามันสามารถช่วยในการแสวงหาความเข้าใจสิ่งอื่นนอกเหนือจากกรณีที่ต้องการศึกษาได้ ในกรณีเช่นนี้การเลือกกรณีศึกษาเกิดขึ้น เพราะคาดหวังว่าเราจะมีความรู้ความเข้าใจมากขึ้นเกี่ยวกับเรื่องอื่นที่เราสนใจ กรณีดังกล่าวอาจจะเป็นกรณีเฉพาะหรือเป็นตัวแทนกรณีอื่นก็ได้ การตัดสินใจเลือกกรณีใดขึ้นมาศึกษากระทำด้วยเหตุผลที่ว่าจะช่วยให้เกิดความรู้ความเข้าใจในเรื่องอื่นที่นอกเหนือจากกรณีนั้นเท่านั้น

3. กรณีศึกษารวม เป็นการศึกษากรณีที่ให้ความสนใจในแต่ละกรณีน้อยกว่าสองวิธีที่กล่าวมาแล้วข้างต้น ทั้งนี้เพราะผู้วิจัยจะศึกษาหลายๆ กรณีร่วมกันกัน เพื่อศึกษา(ก) ปรากฏการณ์ (ข) ประชากร และ (ค) สภาวะหรือเงื่อนไขทั่วไป (General condition) กรณีศึกษารวมไม่ได้หมายถึงการศึกษามวลรวมแต่ละมวลรวม (A collective) แต่เป็นการศึกษากรณีแต่ละกรณี เพื่อใช้เป็นเครื่องมือที่ขยายความถึงกรณีอื่นๆ ด้วยกรณีศึกษารวม (Collective case study) บางที่ได้รับการเรียกว่าการวิจัยเชิงคุณภาพหลายสถานที่ (Multisite qualitative) บางที่ได้รับการเรียกว่าการวิจัยเชิงคุณภาพหลายสถานที่ (Multisite qualitative research) กรณีแต่ละกรณีที่รวมอยู่ในกลุ่มมวลรวม อาจจะแสดงหรือไม่แสดงคุณสมบัติร่วมกันที่น่าสนใจ อาจจะคล้ายหรือแตกต่างกัน หรืออาจซ้ำซ้อนกัน (Redundancy) หรือหลากหลายกันได้ แต่ที่กรณีเหล่านี้ได้รับเลือกขึ้นมาศึกษาก็เพราะคิดว่าหากเข้าใจมันแล้วจะทำให้เราเข้าใจทุกกรณีได้มากขึ้น หรือสามารถนำไปสร้างทฤษฎีกับกลุ่มที่ใหญ่กว่าได้

4. กรณีศึกษาประเภทอื่น ซึ่งมีหลายแบบรวมทั้งในการสอนซึ่งอาจเรียกได้เป็นการศึกษากรณีเพื่อการสอน (Teaching casestudy) เพื่อชี้ให้เห็นประเด็น สภาวะเงื่อนไข ประเภทของกรณีหรือสิ่งอื่นๆ ที่สำคัญสำหรับการสอนเช่น คณาจารย์ในคณะบริหารธุรกิจ หรือในสำนักฝึกอบรมนำบริษัทหนึ่งมาเป็นกรณีศึกษาเพื่อใช้ในการสอน หรือในการฝึกอบรม ซึ่งเป็นผมมาจากการทำกรณีศึกษาในเชิงเครื่องมือ นอกจากนั้นแล้วกรณีศึกษาไม่ใช้เรื่องของการทำชีวประวัติ (Biography) ในทางกฎหมายกรณีศึกษามีความหมายพิเศษเพราะลักษณะการปฏิบัติงานทางกฎหมายส่วนใหญ่เรียกได้ว่าเป็นกรณีศึกษา

ในการศึกษาแนวคิด การทำงานและผลงานของนักออกแบบเรขศิลป์ อาศัยหลักการในการวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นแนวทางในการวิจัย โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการทำงานของนักออกแบบ สุภางค์ จันทวานิช (2546) ได้กล่าวว่าการวิจัยเชิงคุณภาพยังเป็นการแสวงหาความรู้โดยการพิจารณาปรากฏการณ์ทางสังคมจากสภาพแวดล้อมตามความเป็นจริงในทุกมิติ วิธีการนี้จะสนใจข้อมูลด้านความรู้สึกนึกคิด ความหมาย ค่านิยม หรืออุดมการณ์ของบุคคลนอกเหนือไปจากข้อมูลเชิงปริมาณ และการสัมภาษณ์อย่างไม่เป็นทางการเป็นวิธีการหลักในการเก็บรวบรวมข้อมูล และเน้นการวิเคราะห์ข้อมูลโดยการตีความสร้างข้อสรุปแบบอุปนัย

7. **การศึกษาเฉพาะกรณีบุคคล** (Case Study)

การศึกษาเฉพาะกรณี เป็นวิธีการวิจัยที่มีการศึกษาอย่างละเอียดลึกซึ้ง เป็นรายบุคคล รายกลุ่มบุคคลเพื่อวิเคราะห์เหตุของปัญหาที่มีความสำคัญ น่าสนใจ พร้อมการหาวิธีแก้ปัญหานั้น ๆโดยมีการนำทฤษฎี และวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องมาใช้ในการวิเคราะห์วิจารณ์อย่างมีเหตุผล มีการรวบรวมข้อมูลที่เป็นระบบระเบียบ และสิ่งสำคัญต่อการค้นพบข้อค้นพบแปลกใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อนโดยเทคนิคการวิจัยมากมายหลายวิธี เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความหลากหลาย ซึ่งเทคนิคที่จะนำมาใช้นั้นจะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของการเก็บรวบรวมข้อมูล และข้อมูลที่จะต้องศึกษา ส่วนในเรื่องของการวิเคราะห์ข้อมูล ก็มีหลายวิธีเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่มีความหลากหลายในทุก ๆด้านที่เกี่ยวข้องกับเรื่องการศึกษา โดยในการศึกษาครั้งนี้ จึงใช้การศึกษาเฉพาะกรณีเป็นการศึกษาเชิงคุณภาพแบบหนึ่งที่ผู้วิจัยมีความต้องการเข้าใจความหมาย กระบวนการหรือคำอธิบายของพฤติกรรม หรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ (ชาย โพธิสิตา, 2547)

นันทิกา แย้มสรวล (2529) กล่าวถึงการศึกษาเฉพาะกรณีว่าเป็นเทคนิคที่มีประโยชน์ต่องานของบุคคลอาชีพต่าง ๆแต่บุคคลที่ได้รับประโยชน์โดยตรงได้แก่ผู้ทำการศึกษา, ผู้ถูกศึกษาและองค์กร ซึ่งแต่ละฝ่ายจะไดรับประโยชน์แตกต่างกันตามบทบาท ความรับผิดชอบของตนโดยรวมคือ ทำให้ผู้ทำการศึกษาทราบรายละเอียดเกี่ยวกับบุคคล จึงรู้จักและเข้าใจธรรมชาติของบุคคลอย่างแท้จริงเป็นการฝึกผู้ทำการศึกษา ให้ยอมรับความแตกต่างของบุคคลตลอดจนผู้ทำการศึกษาได้แนวคิด และมองเห็นแนวทางจากผลการศึกษาเฉพาะกรณีที่เป็นข้อเท็จจริงนั้นสามารถนำมาใช้เป็นตัวอย่างของการเกิดสถานการณ์ต่าง ๆมาประกอบการพิจารณาตัดสินใจ อันเป็นประโยชน์โดยตรงต่อการศึกษาวิจัยและการสอนเกี่ยวกับบุคคลให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

7.1 **ความคิดรวบยอดของการศึกษาเฉพาะกรณีบุคคล**

Eyenck, H.R., Loondon and other,(1972 อ้างถึงใน นันทิกา แย้มสรวล, 2529) ได้เขียนเกี่ยวกับการศึกษาเฉพาะกรณีไว้ในหนังสือรวบรวมความรู้ชื่อ “Encycopedia of Psychology

Volume one A to F" โดยกล่าวอ้างข้อเขียนของ Akkport ที่ให้คำจำกัดความคำนี้ว่าการศึกษาเฉพาะกรณีเป็นวิธีการของนักจิตวิทยาบุคลิกภาพที่ใช้วิธีการนี้ เพื่อศึกษาบุคคลมีเป้าหมายในการศึกษาเพื่อกำหนด "คุณภาพของการเป็นเอกัตภาพ" ในแต่ละลักษณะของมนุษย์โดยใช้เวลานานเพื่อรวบรวมข้อมูลต่าง ๆอย่างเป็นระบบอาจเป็นข้อมูลจากผลการทดสอบสภาพจิตใจ ข้อมูลจากสิ่งแวดล้อมและผลงานส่วนตัวของบุคคล และนำข้อมูลเหล่านั้นมาศึกษาชีวิตของช่วงบุคคลในช่วงชีวิตใดชีวิตหนึ่งของเขา หรือนำมาใช้ในสภาพบำบัดทางจิตใจเพื่อวิเคราะห์ และวินิจฉัยปัญหา นอกจากนี้ Wolman (1973) ยังอธิบายไว้ในพจนานุกรม Dictionary of Behavior Scienceว่าการศึกษาเฉพาะกรณีเป็นการศึกษาสำรวจและหาความสัมพันธ์ของสาเหตุ โดยพยายามพิจารณาถึงโครงสร้างทางบุคลิกภาพ และความสัมพันธ์ของตัวแปรต่าง ๆซึ่งการศึกษาเฉพาะกรณีเริ่มต้นมาจากนักจิตวิทยาสองท่าน คือ KrapelinและFrued ทำการศึกษาข้อมูลที่ได้จากการสังเกตคนไว้แต่ละคนเป็นเฉพาะกรณี

ดังนั้นเมื่อพิจารณาจากความหมายของการศึกษาเฉพาะกรณีข้างต้นแล้วสามารถสรุปเป็นความคิดรวบยอดเกี่ยวกับการศึกษาเฉพาะกรณีเป็นข้อ ๆ ดังนี้

1. การศึกษาเฉพาะกรณี เป็นวิธีการศึกษาบุคคลอย่างละเอียด นับเป็นเทคนิคแบบหนึ่งในการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ

2. การศึกษาเฉพาะกรณี เป็นการรวบรวมข้อมูลที่เชื่อถือได้ ด้วยการใช้เครื่องมือต่าง ๆ ทางการวิจัย เช่น การสัมภาษณ์ การสังเกต การจดหรือเขียนอัตชีวประวัติของบุคคล เป็นต้น

3. การศึกษาเฉพาะกรณีเป็นกระบวนการศึกษาบุคคลอย่างต่อเนื่องเป็นเวลายาวนานเพื่อสรุปข้อมูลเกี่ยวกับบุคคล และสำรวจค้นหาสาเหตุของการเกิดปัญหาเพื่อศึกษาหาความสัมพันธ์ของตัวแปรต่าง ๆที่มีอิทธิพลต่อสภาพการณ์ในชีวิตของบุคคล ต่อจากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาจัดรวมกันไว้อย่างเป็นระบบ เพื่อใช้ประโยชน์ในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ปัญหา จนสามารถเห็นสาเหตุและธรรมชาติบุคลิกภาพโดยรวม

7.2 วิธีการศึกษาเฉพาะกรณีบุคคล

วิธีการศึกษาเฉพาะกรณีบุคคล เป็นการศึกษาที่จะช่วยให้ผู้ศึกษาได้ทราบถึงกระบวนการของพฤติกรรม ประสบการณ์ และความเปลี่ยนแปลงอย่างสมบูรณ์ ทำให้ได้ข้อมูลที่หลากหลายและลึกซึ้งกว่าการศึกษาด้วยวิธีอื่น จึงต้องอาศัยวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลหลายวิธี ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ ได้อาศัยวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลจาการศึกษาภาคเอกสาร การสัมภาษณ์ และจากการบันทึกประวัติชีวิตบุคคล เพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการทำงานของ

นักออกแบบ ซึ่งเป็นวิธีการวิจัยที่มีการศึกษาอย่างละเอียดลึกซึ้ง เกี่ยวกับบุคคลที่เจาะจงเลือกมาเพื่อเป็นกรณีตัวอย่างเพื่อแสดงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง โดยเรื่องราวหรือบุคคลที่เจาะจงเลือกมาเพื่อเป็นกรณีตัวอย่างเพื่อแสดงสิ่งใดสิ่งหนึ่งใน เรื่องราวหรือบุคคลที่นักวิจัยเลือกมาศึกษา เพราะว่าเรื่องนั้น ๆ ของบุคคลหรือคนๆนั้นมีอะไรที่น่าสนใจ น่ารู้ และความรู้ในเรื่องนั้น ๆก็ยังไม่มีการเปิดเผยที่ไหนมาก่อน

ประเด็นสำคัญในการศึกษากรณีเฉพาะบุคคลอยู่ที่การศึกษา เพื่อทำความเข้าใจในกรณีนั้นในหลายมิติ โดยที่นักวิจัยเลือกกรณีใดกรณีหนึ่งมาศึกษา อาจจะเป็นเรื่องอะไรก็ได้ จะมีขอบเขตเพียงระดับบุคคล เช่น เรื่องของคน ๆเดียวก็ได้ หรือสถาบัน การศึกษาเฉพาะบุคคลมีวิธีดำเนินการวิจัยเช่นเดียวกับการวิจัยเชิงชาติพันธุ์วรรณนา นักวิจัยสามารถใช้วิธีการดำเนินการวิจัยด้วยวิธีการเชิงคุณภาพและดำเนินการศึกษาด้วยวิธีการที่ไม่แตกต่างกันในสาระสำคัญ

วิธีดำเนินการวิจัย

1. เลือกบุคคลเพื่อเป็นกรณีศึกษา ในการเลือกกรณีสำหรับศึกษานั้นโดยปกติใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง คือ ให้ความสนใจกรณีที่สามารถให้ข้อมูลที่หลากหลาย และครอบคลุมเกี่ยวกับประเด็นที่ต้องการศึกษาในกรณีนั้น ๆเป็นสำคัญ เพื่อให้ผลการศึกษามีน้ำหนักในการอธิบาย

2. การรวบรวมข้อมูล ชาย โพธิสิตา (2547) กล่าวว่าวิธีดำเนินการวิจัยของการศึกษาเฉพาะบุคคลจะใช้เทคนิคหลายแบบในการรวบรวมข้อมูล เนื่องจากจุดเด่นของบุคคลที่เป็นกรณีศึกษานั้นอยู่ที่การให้ภาพที่ชัดเจน และสมบูรณ์ของสิ่งที่ศึกษา นักวิจัยอาจรวบรวมข้อมูลที่ได้โดยวิธีการต่าง ๆ เช่น การค้นคว้าจากเอกสารสัมภาษณ์ หรือจากโสตทัศนูปกรณ์อื่น ๆเช่นเดียวกับการวิจัยเชิงคุณภาพโดยทั่วไปสอดคล้องกับสายฤดี วรกิจโภคาทร (2533) ซึ่งกล่าวว่าการรวบรวมข้อมูลจะใช้ทุกวิธีการที่เหมาะสม ในการรวบรวมข้อมูลทุกชนิดที่สามารถจะให้ภาพที่สมบูรณ์ที่สุดของบุคคลที่เป็นกรณีศึกษานั้น สำหรับวิธีการเก็บข้อมูลในการศึกษาเฉพาะบุคคลมีด้วยกันหลายวิธีดังนี้ คือ

1. บันทึกประวัติชีวิตบุคคล (Life History)
2. การศึกษาเอกสารส่วนบุคคล (Personal Documents Review)
3. การสัมภาษณ์ (Interview)
4. การสังเกต (Observation)
5. การทดสอบ (Test)

6. การให้รายงานด้วยตัวเอง (Self Report)

7. การศึกษาเอกสารอื่น ๆ

ในการเลือกวิธีการในการเก็บรวบรวมข้อมูลนั้น จะต้องคำนึงถึงความเหมาะสมของข้อมูลที่จะศึกษา เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ครบถ้วนในแง่มุมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยการศึกษาเฉพาะกรณีมีประโยชน์ในการศึกษาเรื่องที่เฉพาะเจาะจง เป็นการศึกษาที่ประกอบด้วยเทคนิคที่ได้มาซึ่งข้อมูลหลายวิธีด้วยกัน เช่น การศึกษาเอกสารส่วนบุคคล การเจาะลึกในแง่มุมต่าง ๆ ของชีวิตของบุคคลที่ศึกษา รวมทั้งเหตุการณ์ประสบการณ์ของบุคคล การศึกษาเฉพาะบุคคลสามารถนำไปใช้กับการศึกษาได้หลายเรื่อง และวิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการวิเคราะห์สามารถทำได้อย่างมีระบบนับตั้งแต่การใช้เอกสารส่วนบุคคล การสร้างแนวคำถามในการสัมภาษณ์ สามารถกำหนดให้เป็นแบบแผนได้

ในการศึกษาเชิงคุณภาพนั้น บันทึกประวัติชีวิตบุคคล จัดอยู่ในกลุ่มที่เรียกว่าเอกสารส่วนบุคคล (Personal Document) โดยปกติแล้ว คือ เอกสารที่บรรยายถึงบุคคล ซึ่งอาจเป็นการเขียน หรือบอกเล่า ซึ่งรวบรวมจากการสัมภาษณ์แบบมีแนวคำถาม หรือไม่มีแนวคำถามก็ได้ การศึกษาอาจกระทำโดยการศึกษาเรื่องราวตลอดทั้งชีวิต หรือช่วงเวลาตอนใดตอนหนึ่งของชีวิตก็ได้ การบันทึกประวัติชีวิตบุคคลแต่ละประเภท มีรายละเอียดดังที่จะเสนอดังต่อไปนี้ คือ

1. อัตชีวประวัติ หมายถึงเรื่องราวของชีวิตของบุคคลแต่ละบุคคล ซึ่งเขียนรวบรวมขึ้นมาด้วยตนเองเป็นการถ่ายทอดประสบการณ์ชีวิตของตนที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องกันมา ด้วยการบอกเล่า การนำเสนอจะมีลักษณะเป็นรูปของคำพูดของผู้ที่ถูกปรึกษา โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงใด ๆทั้งในด้านเนื้อหา อรรถาธิบาย รูปแบบและอื่น ๆ ในการศึกษาประวัติชีวิตบุคคลในรูปแบบนี้มุ่งที่จะศึกษาความสนใจไปที่การเปลี่ยนแปลงภายในตัวของบุคคลแต่ละคนว่า มีทัศนคติต่อสิ่งที่เกิดขึ้นมานั้นอย่างไร ในฐานะที่สิ่งนั้นมีอิทธิพลต่อตนเองจะมีลักษณะเป็นการมองตนเอง ซึ่งจะนำไปสู่การค้นพบตนเอง

2. กึ่งอัตชีวประวัติ จะเป็นการรวบรวมเรื่องราว หรือประสบการณ์ชีวิตของปัจเจกบุคคลโดยผู้วิจัยจะตั้งข้อสังเกต ข้อวิจารณ์ ข้อสรุป การตีความหมายของข้อมูลที่มาจากปัจเจกบุคคลและมีการเสนอความคิดเห็นอื่น ๆ ในทำนองดังกล่าวโดยผู้วิจัยจะดึงเอาข้อมูล และรายละเอียดต่าง ๆเหล่านี้มาจากเรื่องราวของปัจเจกบุคคลนั้น ๆ เพื่อตรวจสอบประเด็นและโครงสร้างของความหมายต่าง ๆ เป็นการเสริมให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นนั้นมิใช่เป็นการตีความคำต่อคำของผู้ที่ถูกศึกษา

ในการศึกษาแบบกึ่งอัตชีวประวัตินี้ ผู้วิจัยยังสามารถนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆที่เกี่ยวกับประสบการณ์ในภาคสนามของผู้วิจัยที่เห็นว่าเกี่ยวข้องกับหัวข้อของการวิจัย และความสัมพันธ์ที่มีต่อปัจเจกบุคคลรวมทั้งเหตุการณ์อื่น ๆทั้งที่เกิดขึ้นก่อนหน้า หรือในระหว่างทำการวิจัย เกอร์ซ Geerttz (1973 อ้างถึงในอรทัย อาจอ่ำ, 2533) เรียกรูปแบบการศึกษาแบบนี้ว่า การบรรยายแบบเข้มข้น (Thick Description) ซึ่งหมายถึงรูปแบบของการนำเสนอที่ให้ความสมดุลย์ มีเนื้อหาสาระ และเต็มไปด้วยภาพของเรื่องราวต่าง ๆ ที่สำคัญในระดับลึก

การศึกษาด้วยวิธีการบันทึกประวัติชีวิตบุคคลนี้ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบใดก็ตาม วัตถุประสงค์หลัก คือ เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจต่อสถานการณ์และเหตุการณ์ต่าง ๆที่เป็นประสบการณ์ของบุคคลแต่ละคนที่มักเน้นให้เห็นถึงความสำคัญของปัจจัยทางด้านสภาพแวดล้อม ที่มีความสำคัญต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตของคนเราหรือของบุคคลนั้น รวมทั้งความเป็นมาหรือพัฒนาการของปัจจัยเหล่านี้ด้วย เพื่อหาคำอธิบายว่าทำไมเขาจึงคิดเช่นนั้นเขาได้รับแรงจูงใจจากสิ่งใดทำให้เกิดการประพฤติปฏิบัติเช่นนั้น โดยงามพิศ สัตย์สงวน (2546) กล่าวถึงการศึกษาประวัติชีวิตบุคคลนั้นข้อมูลที่ควรจะศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ดังต่อไปนี้ คือ

1. ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะทางสังคม เป็นข้อมูลเกี่ยวกับเพศ อายุ อาชีพ สถานภาพทางเศรษฐกิจและทางสังคม และสถานภาพทางการสมรส

2. ข้อมูลเกี่ยวกับบุคลิกภาพ เป็นข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะท่าทาง กิริยามารยาท นิสัยใจคอ รูปร่างหน้าตา สติปัญญา การแต่งกาย

3. ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติชีวิต เป็นข้อมูลที่ละเอียดลึกเกี่ยวกับชีวิตตั้งแต่เกิดจนถึงปัจจุบัน การดำเนินชีวิต การแก้ปัญหาชีวิต

4. ข้อมูลเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน เป็นข้อมูลเกี่ยวกับกิจกรรมที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน

5. ข้อมูลเกี่ยวกับครอบครัว และเครือญาติเป็นข้อมูลเกี่ยวกับสภาพชีวิต ความสัมพันธ์ในครอบครัว

6. ข้อมูลเกี่ยวกับทัศนคติ เป็นข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็น หรือทัศนคติ ของบุคคลในเรื่องต่าง ๆ

7. ชีวิตในอนาคต เป็นข้อมูลที่อาจจะใช้เป็นการคาดคะเนชีวิตในอนาคต ของบุคคลว่าเป็นอย่างไร

นอกจากนี้สุภางค์ จันทวานิช (2546) กล่าวถึงวิธีการในการศึกษาประวัติชีวิตของบุคคลนั้น แบ่งประเด็นในการศึกษาเป็น 7 ขั้นตอน ดังนี้คือ

1. การสร้างความสัมพันธ์ ผู้วิจัยจะต้องสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญ โดยเฉพาะเจ้าของประวัติชีวิตตลอดจนบุคคลอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเจ้าของประวัติ

2. ภาษา ผู้วิจัยจะต้องเรียนรู้ภาษาของเจ้าของประวัติชีวิต รวมทั้งรู้ความหมายของเรื่องปลีกย่อยในวัฒนธรรมของเจ้าของประวัติ

3. การสัมภาษณ์ ในการศึกษาประวัติชีวิต จะใช้เทคนิคการสัมภาษณ์เป็นอย่างมาก ซึ่งอาจจะใช้ทั้งแบบเป็นทางการ และแบบไม่เป็นทางการ

4. ความน่าเชื่อถือและการเลือกตัวอย่าง ต้องพิจารณาว่าข้อมูลที่เจ้าของประวัติให้มามีความน่าเชื่อถือมากเพียงใดซึ่งผู้วิจัยอาจจะต้องตรวจสอบข้อมูลที่ได้รับมา

5. การหาข้อมูลเพิ่มเติม ได้แก่การใช้ข้อมูลแหล่งอื่น ๆ เช่นการถ่ายรูป การบันทึกเทป

6. การบันทึกข้อมูล ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ และข้อมูลเพิ่มเติมอื่น ๆที่ได้มาจะต้องบันทึกไว้ เพื่อการวิเคราะห์ต่อไป

7. บุคลิกภาพของผู้วิจัย ผู้วิจัยจะต้องระมัดระวังบุคลิกภาพของตน วางตัวให้เหมาะสม และไม่สร้างเงื่อนไขให้กับตนเองจนเป็นอุปสรรคต่อการรวบรวมข้อมูล

ในการศึกษาประวัติชีวิตบุคคลนี้ถือเป็นเทคนิคที่สำคัญ ในการศึกษาเชิงคุณภาพ (อรทัย อาจอ่ำ, 2533) เป็นเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการได้มาซึ่งข้อมูลที่หลากหลายที่ได้รวมและเชื่อมโยงเอาข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เพื่อให้สามารถนำไปสู่การตอบคำถามต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการกระทำและพฤติกรรมของบุคคล การศึกษาประวัติชีวิตบุคคลนี้จึงมีขั้นตอนการเตรียมตัว และรายละเอียดในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆมากมาย เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่หลากหลาย สอดคล้องกับKrober(1948)ที่กล่าวว่าการศึกษาประวัติชีวิตบุคคลทำให้มองเห็นถึงพัฒนาการของบุคคลนั้น ๆว่าในอดีตและปัจจุบันเป็นอย่างไรรวมทั้งสามารถทำนายได้ว่าในอนาคตจะมีแนวโน้มไปในทิศทางใด ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาประวัติของนักออกแบบเพื่อให้เกิดความเข้าใจในแนวคิด การทำงานและผลงานของนักออกแบบเรขศิลป์

สำหรับวิธีการในการศึกษาประวัติชีวิตของบุคคล ผู้วิจัยจะต้องสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้ให้ข้อมูลสำคัญโดยเฉพาะเจ้าของประวัติชีวิต ตลอดจนบุคคลอื่น ๆที่เกี่ยวข้องกับเจ้าของประวัติ อีกทั้งผู้วิจัยจะต้องเรียนรู้ภาษาของเจ้าของประวัติชีวิต รวมทั้งรู้ความหมายของเรื่องปลีกย่อยในวัฒนธรรมของเจ้าของประวัติ ในการศึกษาประวัติชีวิต จะใช้เทคนิคการสัมภาษณ์เป็นอย่างมาก ซึ่งอาจจะใช้ทั้งแบบเป็นทางการและแบบไม่เป็นทางการโดยการสัมภาษณ์เป็นการรวบรวมคำตอบหรือข้อมูลโดยการพูดคุยกันต่อหน้าเป็นรายบุคคล มีรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ถาม และผู้ตอบ ภายใต้กฎเกณฑ์มีวัตถุประสงค์เพื่อรวบรวมข้อมูล โดยเป็นการสนทนาอย่างมีจุดมุ่งหมาย

ลักษณะสำคัญของการสัมภาษณ์ คือ มีความยืดหยุ่น และสามารถสังเกตพฤติกรรมต่าง ๆของผู้ตอบได้ควบคู่ไปกับการสัมภาษณ์ โดยประเภทของการสัมภาษณ์นี้ สุภางค์ จันทวานิช (2546) ได้แบ่งประเภทของการสัมภาษณ์ ดังต่อไปนี้ คือ

1. การสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างหรือการสัมภาษณ์แบบเป็นทางการ (Structured Interview or Formal Interview) การสัมภาษณ์จะมีลักษณะคล้ายกับการใช้แบบสอบถาม ดังนั้น ลักษณะของการสัมภาษณ์จึงเป็นการสัมภาษณ์ที่มีคำถาม และข้อกำหนดแน่นอนตายตัว ซึ่งปกติ นักวิจัยเชิงคุณภาพ มักจะไม่ใช้วิธีการสัมภาษณ์ชนิดนี้เป็นวิธีการหลัก เพราะไม่ช่วยให้ได้ข้อมูลที่ลึกซึ้ง และครอบคลุม เพียงพอ

2. การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ(Informal Interview) การสัมภาษณ์แบบนี้เป็นวิธีการที่ใช้ในการวิจัยเชิงคุณภาพ และในทางมานุษยวิทยาเป็นแบบที่มักจะใช้ควบคู่ไปกับการสังเกตแบบมีส่วนร่วม ในการสัมภาษณ์แบบนี้ ตัวผู้วิจัยมักจะเป็นผู้สัมภาษณ์เอง จึงรู้ว่าต้องการข้อมูลแบบใดเพื่อวัตถุประสงค์ใด โดยอาจจะเตรียมแนวคำถามกว้าง ๆ มาล่วงหน้า การสัมภาษณ์แบบนี้อาจแบ่งออกเป็น 4 แบบย่อย ๆ ดังนี้ คือ

2.1. การสัมภาษณ์โดยเปิดกว้างไม่จำกัดคำตอบ การสัมภาษณ์แบบนี้มีความยืดหยุ่นมาก เพราะมีวัตถุประสงค์ให้ผู้ถูกสัมภาษณ์มีอิสระที่จะอธิบายแนวความคิดของตัวเองไปเรื่อย เพียงแต่กล่าวนำให้ผู้ถูกสัมภาษณ์ทราบแนวความต้องการ แล้วให้ผู้ถูกสัมภาษณ์เล่าเรื่องโดยอิสระ ฉะนั้นการสัมภาษณ์แบบนี้จึงเหมาะสำหรับเรื่องที่ไม่มีแนวคิดเฉพาะเจาะจงข้อมูลที่ต้องการจะได้รับ

2.2. การสัมภาษณ์แบบมีจุดความสนใจเฉพาะ (Focus Interview) หรือการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (Indepth Interview) เป็นการสัมภาษณ์ที่มีจุดความสนใจเฉพาะอยู่แล้วหรืออยู่ในขอบเขตของการวิจัยจึงเลือกสัมภาษณ์แต่จุดที่ต้องการ เพราะฉะนั้นการสัมภาษณ์จะต้องรู้อยู่ก่อนแล้วว่าต้องการข้อมูลอะไรชนิดใด วาทินี บุญชะลักษี (2533) กล่าวถึงการสัมภาษณ์ระดับลึกว่าเป็นอีกเทคนิคหนึ่งของการเก็บรวบรวมข้อมูลสนาม ในการศึกษาเชิงคุณภาพ เป็นการสัมภาษณ์ที่ต้องใช้แนวคำถามตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยโดยจะต้องมีการกำหนดประเด็นต่าง ๆไว้ล่วงหน้า และจะต้องพยายามซักถามให้ได้ครบตามประเด็นที่กำหนดไว้ การเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีนี้สามารถที่จะเจาะหาข้อมูลรายละเอียดของเรื่องที่ต้องการศึกษาเฉพาะเรื่องได้มาก ซึ่งส่วนใหญ่มักจะสัมภาษณ์จากบุคคลที่มีลักษณะพิเศษโดยเฉพาะ นอกจากนี้ งามพิศ สัตย์สงวน (2542) ได้กล่าวถึงการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกว่า อาจนำไปสู่เทคนิคการวิจัยที่สำคัญอีกอย่างหนึ่ง คือ การสัมภาษณ์เพื่อเก็บประวัติชีวิต

2.3. การตะล่อมกล่อมเวลา (Probe) คือ การสัมภาษณ์ชนิดที่จะต้องล้วงเอาความจริงจากผู้ถูกสัมภาษณ์ให้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ ผู้สัมภาษณ์จะต้องใช้วาทศิลป์ เพื่อให้ผู้ตอบเล่าเรื่องออกมาทั้งหมด อาจจะตั้งคำถามจากเหตุการณ์สมมติหรือตั้งคำถามโดยตีขลุมสรุปความว่าเป็นอย่างไรเพื่อให้ผู้ตอบแสดงปฏิกิริยาโดยไม่ทันระวังตัว แต่วิธีนี้ไม่ควรใช้พร่ำเพรื่อเพราะอาจควบคุมสถานการณ์ที่เกิดขึ้นไม่ได้

2.4. การสัมภาษณ์ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informant Interview) เป็นการสัมภาษณ์โดยกำหนดตัวผู้ตอบบางคนเป็นการเฉพาะเจาะจง เพราะจะเป็นผู้ที่ให้ข้อมูลที่ดี ลึกซึ้ง กว้างขวางเป็นพิเศษเหมาะสมกับความต้องการของผู้วิจัย เรียกผู้ถูกสัมภาษณ์นี้ว่า "ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ" ในสนามการวิจัย จะต้องทราบว่าใครบ้างที่จะเป็นผู้ให้ข้อมูลสำคัญที่ควรจะทำการสัมภาษณ์ ซึ่งจะใช้วิธีการสัมภาษณ์แบบใดก็ได้ที่ได้กล่าวมาแล้ว

สำหรับในการสัมภาษณ์นั้น แนวคำถามอาจเป็นเพียงเค้าโครงร่างของหัวข้อคำถามที่เป็นเครื่องมือช่วยในการสัมภาษณ์ระดับลึกแต่แนวคำถามทุกข้อจะต้องประกอบด้วยตัวแปรที่สามารถให้คำตอบได้ตรงตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ดังนั้นผู้วิจัยจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจในแนวคิดทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมากำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยที่แน่นอนชัดเจน จึงจะสามารถกำหนดสิ่งต่าง ๆที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยว่ามีปัจจัย หรือตัวแปรอะไรบ้างที่เกี่ยวข้องต้องการข้อมูลอะไรบ้าง จึงจะสามารถกำหนดเป็นแนวคำถามได้

ในการศึกษาประวัติชีวิตบุคคลนี้ ถือเป็นเทคนิคที่สำคัญในการศึกษาเชิงคุณภาพ (อรทัย อาจอ่ำ, 2533)เป็นเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการได้มาซึ่งข้อมูลที่หลากหลายที่ได้รวม และเชื่อมโยงเอาข้อมูลในรูปแบบต่าง ๆเข้าด้วยกันเพื่อให้สามารถนำไปสู่การตอบคำถามต่าง ๆที่เกี่ยวข้องกับการกระทำ รวมทั้งพฤติกรรมของบุคคล การศึกษาประวัติชีวิตบุคคลนี้ จึงมีขั้นตอนการเตรียมตัวและรายละเอียดในการเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆมากมายเพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลที่หลากหลาย ซึ่งในการศึกษาครั้งนี้ จะเป็นการศึกษาประวัติของนักออกแบบ เพื่อให้เกิดความเข้าใจในแนวคิดการทำงาน และผลงานของนักออกแบบเรขศิลป์

8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาแนวคิด การทำงานและผลงานของนักออกแบบเรขศิลป์ กรณีศึกษา : ชัชวาล ขนขจี ผู้วิจัยได้รวบรวมงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกับการวิจัยเชิงคุณภาพ การศึกษาเฉพาะบุคคล การทำงานศิลปะ และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยครั้งนี้

8.1 งานวิจัยในประเทศไทย

ผ่องพรรณ สวนานนท์ (2519) ได้ทำการศึกษาวิทยานิพนธ์เกี่ยวกับชีวประวัติและผลงานวรรณกรรมของ "ยาขอบ" (โชติ แพร่พันธ์) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้เข้าใจถึงชีวิตและผลงานวรรณกรรมของเขาในด้านต่าง ๆ และเพื่อวิเคราะห์คุณลักษณะการประเมินคุณค่าผลงานวรรณกรรมประเภทเรื่องสั้นเพื่อจัดระดับคุณภาพ ผลการวิจัยพบว่า ชีวิตของ "ยาขอบ" ประสบความสำเร็จในด้านการประพันธ์มากที่สุด ส่วนการประเมินผลคุณค่าผลงานวรรณกรรมประเภทเรื่องสั้น ปรากฏว่ามีการใช้ถ้อยคำและสำนวนที่มีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง จัดอยู่ในเกณฑ์ดีเยี่ยม ด้านทัศนคติ มโนธรรมและด้านประเทืองปัญญา ส่วนใหญ่จัดอยู่ในเกณฑ์ดีและค่อนข้างดี ส่วนลักษณะรูปเล่ม และคุณภาพของการพิมพ์จัดอยู่ในเกณฑ์ดี

พิภพ บุษราคัมวดี (2525) ได้ทำการศึกษาเรื่อง"ชีวิตและงานของอาจารย์เฟื้อ หริพิทักษ์" วิทยานิพนธ์ศิลปะบัณฑิตของภาควิชาประยุกต์ศิลป์ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยการศึกษาวิจัยมีลักษณะเป็นการศึกษาเชิงประวัติศาสตร์ ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาประวัติ และประสบการณ์ในการสร้างงานศิลปกรรม, งานบูรณปฏิสังขรณ์, งานอนุรักษ์ศิลปกรรม และผลงานทางวิชาการของอาจารย์เฟื้อ หริพิทักษ์ ซึ่งผลของการศึกษาครั้งนี้จะช่วยให้สามารถวิเคราะห์ถึงบทบาทและผลงานของอาจารย์เฟื้อ หริพิทักษ์ ในฐานะที่เป็นผู้ที่มีความสำคัญในการบุกเบิกศิลปะร่วมสมัยในประเทศ

มนัส อารีรอบ(2533) ได้ทำการศึกษาเรื่องการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างวินัยในตนเองกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนิสิตศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย โดยการเปรียบเทียบวินัยในตนเองของนิสิต ด้วยการจำแนกตามเพศ และระดับชั้นปีที่ศึกษา ประชากรในงานวิจัยครั้งนี้เป็นนิสิตศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2533 ระดับชั้นปีที่3 และปีที่4 จำนวน 58 คน ประกอบด้วยนิสิตชาย 33 คน นิสิตหญิง 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามที่เกี่ยวกับความมีวินัยในตนเอง ของนิสิตแบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่ 1 สอบถามสถานภาพของผู้ตอบแบบสอบถาม และส่วนที่ 2 สอบถามเกี่ยวกับวินัยในตนเอง โดยนำข้อมูลมาวิเคราะห์หาค่าร้อยละ ค่ามัชฌิมเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ทดสอบค่าที(t-test) ผลการวิจัยพบว่า นิสิตชายและนิสิตหญิง มีวินัยในตนเองต่างกันที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ.05 โดยนิสิตหญิงมีวินัยในตนเองสูงกว่านิสิตชาย

นพดล เจนอักษร(2537) ได้ทำการศึกษาเรื่องการใช้อำนาจในการบริหารของผู้นำทางการบริหารการศึกษาไทย : กรณีศึกษาเชิงคุณภาพ โดยทำการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เช่น ประวัติชีวิตบุคคล และคุณสมบัติเฉพาะตัวของกรณีศึกษาด้วยการสัมภาษณ์และวิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารแล้วนำเสนอโดยวิธีพรรณนา ผลการวิจัยพบว่า การศึกษาประวัติชีวิตบุคคลทำให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของบุคคลกับวัฒนธรรมที่แวดล้อมกรณีศึกษา เช่น ในเรื่องการใช้อำนาจในการบริหารผ่านบุคลิกภาพ และคุณสมบัติเฉพาะตัวของกรณีศึกษาในการสร้างฐานอำนาจ

อารักษ์ ศาสตระสิงห์ (2537) ได้ทำการศึกษาเรื่องความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอน นักศึกษา และผู้ประกอบการเกี่ยวกับการพัฒนารายวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ โปรแกรมศิลปกรรม ระดับปริญญาตรีสถาบันราชภัฏ วัตถุประสงค์ของงานวิจัย เพื่อศึกษาความคิดเห็นในการพัฒนารายวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ ด้านวัตถุประสงค์ เนื้อหาวิชา การจัดการเรียนการสอน และการประเมินผล ประชากรที่ใช้ในงานวิจัยคือ อาจารย์ผู้สอนวิชาออกแบบนิเทศศิลป์ในสถาบันอุดมศึกษาจำนวน 12 คน นักศึกษาโปรแกรมศิลปกรรม สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ จำนวน 193 คน ผู้ประกอบการในสายวิชาชีพ ออกแบบนิเทศศิลป์ 12 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสัมภาษณ์และแบบสอบถามวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ ค่ามัชฌิมเลขคณิต และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า ในด้านวัตถุประสงค์ของรายวิชาควรเน้นการปฏิบัติงานด้านออกแบบเพื่อการสื่อสาร การสร้างสรรค์ ความเหมาะสมในการประกอบอาชีพ ในด้านเนื้อหารายวิชา ควรเน้นเรื่องความเป็นมา วิวัฒนาการ และกระบวนการออกแบบงานนิเทศศิลป์ในด้านต่างๆ คอมพิวเตอร์กราฟิก และเนื้อหาควรเหมาะสมกับสภาพปัจจุบัน ในด้านการจัดการเรียนการสอนควรใช้วิธีสอนโดยการใช้ตัวอย่าง มีการปฏิบัติงานให้จริงจังเพื่อสามารถปฏิบัติงานได้จริง และควรใช้เทคนิคการสอนที่ทันสมัย ในด้านการประเมินการสอนควรประเมินจากผลงาน กระบวนการทำงาน และจากความคิดสร้างสรรค์

พิชัย ตุรงคินานนท์ (2538) ได้ทำการศึกษาเรื่องการศึกษากระบวนการทำงานศิลปะภาพพิมพ์ของศิลปินชั้นเยี่ยม เดชา วราชุน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา กระบวนการทำงานศิลปะภาพพิมพ์ แบ่งออกเป็น 2 ประเด็น คือ แรงจูงใจในการทำงานศิลปะและกระบวนการทางศิลปะ การศึกษาประวัติชีวิตของศิลปินแบ่งเป็นประเด็น คือ ประวัติชีวิตส่วนตัว ประวัติครอบครัว การดำเนินชีวิต ประวัติการศึกษา การทำงาน ประสบการณ์ทำงานศิลปะและผลงานศิลปะโดย

อาศัยเครื่องมือคือ แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกตการณ์ทำงานศิลปะและแบบบันทึกข้อมูลผลงานศิลปะ ผลการวิจัยพบว่า การดำเนินชีวิตนั้นมีผลต่อการทำงานศิลปะเป็นอย่างมาก ส่วนกระบวนการทำงานศิลปะมีจุดเริ่มต้นมาจากแรงบันดาลใจที่ต้องการค้นคว้าทดลองทางด้านเทคนิค และการนำทัศนธาตุมาจัดวางองค์ประกอบศิลป์ โดยมีการสร้างแนวคิดที่มีลักษณะเป็นเชิงนามธรรม จากนั้นศิลปินจะคิดรูปทรงทางศิลปะด้วยวิธีการทำแบบร่างคร่าว ๆขึ้นมาก่อนนำไปขยายเป็นผลงานจริง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นภาพพิมพ์เทคนิคตะแกรงไหม

สงบศึก ธรรมวิหาร (2538) ได้ทำการศึกษาเรื่อง "แนวคิด และวิธีการของมนตรี ตราโมท ในการอนุรักษ์และถ่ายทอดดนตรีไทย และเพลงไทย" ซึ่งใช้วิธีวิจัยเชิงประวัติศาสตร์ จากการวิจัยพบว่า ควรมีการสร้างเครื่องมือไทยให้ได้มาตรฐาน โดยการรักษาเอกลักษณ์ของดนตรีไทยไว้นั้น ผู้บรรเลง และผู้ฟังควรรู้หน้าที่ของเครื่องดนตรีไทย, หลักการบรรเลง การร้อง – บรรเลง ควรให้ถูกต้องตามแบบแผนเดิม สำหรับการแต่งเพลงใหม่ควรปรับให้เข้ากับยุคสมัย รัฐบาลต้องให้การสนับสนุนส่งเสริมดนตรีไทย และเพลงไทยในส่วนของแนวคิด และวิธีการในการถ่ายทอดดนตรีไทยและเพลงไทยพบว่า การสอนควรเริ่มด้วยการปฏิบัติจากง่ายไปหายาก ดังนั้นครูควรมีความรู้ความสามารถ รู้จักใช้เทคโนโลยีโดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับกาลเทศะ ควรมีตำราเกี่ยวกับดนตรีไทย

ชาญศิลป์ สุวรรณจันทร์ (2539) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาเนื้อหารายวิชาศิลปะกับการแต่งกายตามหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนปลาย พุทธศักราช 2524 วัตถุประสงค์ของงานวิจัยเพื่อพัฒนาเนื้อหารายวิชาศิลปะกับการแต่งกายตามหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนปลาย พุทธศักราช 2524 (ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2533) ในด้านเนื้อหาวิชา การกำหนดคาบเรียน กิจกรรมการเรียนการสอนและการประเมินผล ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ครูศิลปศึกษา ระดับมัธยมศึกษาในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 24 โรงเรียน จำนวน 48 ท่าน ผลการวิจัยพบว่า เนื้อหารายวิชาศิลปะกับการแต่งกายในด้านเนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน การประเมินผล และคาบเรียนดังนี้ 1) ประวัติความเป็นมาของศิลปกับการแต่งกายมีความเหมาะสมมาก, สี และลักษณะลายเส้นมีความเหมาะสมที่สุด หลักการออกแบบ และการออกแบบเครื่องแต่งกายมีความเหมาะสมมาก การตกแต่ง และการประยุกต์เครื่องแต่งกายมีความเหมาะสมปานกลางและการประดิษฐ์ และการเลือกใช้เครื่องประดับมีความเหมาะสมมาก 2) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน การสอนแบบบรรยายประกอบสไลด์ มีความเหมาะสมมาก การสอนแบบอภิปรายมีความเหมาะสมมาก การสอนแบบให้ศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองมีความเหมาะสมมาก การสอนแบบสาธิตมีความเหมาะสมมาก กิจกรรมสำหรับผู้เรียน การศึกษาค้นคว้าทำรายงาน และการอภิปราย

มีความเหมาะสมมาก และการปฏิบัติงานมีความเหมาะสมมากในด้านการประเมินผล การตรวจผลงานมีความเหมาะสมมาก การสังเกตมีความเหมาะสมมาก และการสอบปลายภาคมีความเหมาะสมมาก การสอนแบบสาธิตมีความเหมาะสมมาก กิจกรรมสำหรับผู้เรียน การศึกษาค้นคว้าทำรายงาน และการอภิปราย มีความเหมาะสมมาก และการปฏิบัติงานมีความเหมาะสมมากในด้านการประเมินผล การตรวจผลงานมีความเหมาะสมมาก การสังเกตมีความเหมาะสมมาก และการสอบปลายภาคมีความเหมาะสมมาก การกำหนดคาบเรียนแต่ละเนื้อหาอยู่ระหว่าง 3 - 4 คาบเวลาเรียน

อิทธิพล ราศรีเกรียงไกร (2535) ได้ทำการวิจัยเรื่องการสร้างชุดการสอนวิชา "พื้นฐานของการออกแบบ" ระดับอุดมศึกษา วัตถุประสงค์ของงานวิจัยเพื่อ1) สร้างชุดการสอน 2)การมีประสิทธิภาพของชุดการสอน 3) เปรียบเทียบสัมฤทธิ์ผลของการเรียนโดยใช้ชุดการสอนกับการเรียนโดยอาจารย์เป็นผู้สอน เครื่องมือในการวิจัย คือ ชุดการสอนสำหรับวิชาพื้นฐานของการออกแบบ จำนวน 10 หน่วย ในรูปแบบของสื่อประสมแบบทดสอบ 3 ชุด แบ่งตัวอย่างประชากร 90 คน จากวิทยาลัยครูนครปฐมออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 45 คน กลุ่มทดลองให้เรียนจากชุดการสอนที่สร้างขึ้น กลุ่มควบคุมให้เรียนในห้องเรียนซึ่งสอนโดยอาจารย์เป็นผู้สอนตามปกติ ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของชุดการสอนอยู่ในเกณฑ์สูง คิดเป็นร้อยละ 88.44/89.48 และให้คุณค่าทางการสอน คือ ผู้เรียนมีความรู้ก้าวหน้าขึ้น และผลการเรียบเทียบการเรียนจากชุดการสอนสำหรับวิชาพื้นฐานของการออกแบบกับการเรียนวิชาเดียวกันนี้โดยอาจารย์เป็นผู้สอนปรากฏว่าได้ผลไม่แตกต่างกันที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05

พรรณเจริญ วนแสงสกุล(2539) ได้ทำการศึกษาเรื่องวิธีการสร้างความคิดสร้างสรรค์ในภาพยนตร์โฆษณา โดยทำการศึกษาวิธีการสร้างความคิดสร้างสรรค์ การสร้างสัญญะเพื่อสื่อความหมาย และภูมิหลังทางการตลาดในฐานะเป็นตัวแปรกำหนดในการสร้างความคิดสร้างสรรค์ในการโฆษณาด้วยการใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ทำการศึกษากลุ่มตัวอย่างภาพยนตร์โฆษณาจำนวน 9 เรื่อง จากงานโฆษณาที่ได้รับรางวัลโฆษณาเดี่ยวยอดเยี่ยม (Gold Award) ในงานประกวดโฆษณายอดเยี่ยมแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 20 ประจำปี 2538-2539 (TACT Awards) โดยใช้แนวคิดความคิดสร้างสรรค์ทางโฆษณาของ James L. Marra และทฤษฎีสัญญะวิทยาของ Roland Barthes เป็นเกณฑ์ในการวิจัย ผลการวิจัยสรุปได้ว่า 1. นักสร้างสรรค์โฆษณาใช้กุลยุทธ์การสร้างสรรค์เป็นตัวแปรกำหนดในการสร้างความคิดสร้างสรรค์ โดยมีภูมิหลังทางการตลาดเป็นปัจจัยสำคัญ 2.สัญญะที่ปรากฏในโฆษณาสามารถตีความหมายได้เป็น 2 ระดับ คือ การตีความหมายนัยตรง และความหมายนัยประวัติ ความหมายของสัญญะจะเปลี่ยนแปลงไป

ตามบริบทที่สัญญะปรากฏอยู่ และเปลี่ยนไปตามประสบการณ์ ค่านิยม วัฒนธรรมของผู้รับสาร โดยมีวิธีการสร้างความหมาย 2 วิธี คือ วิธีการอุปมาและวิธีการใช้ส่วนหนึ่งแทนส่วนทั้งหมด 3. ในการสร้างความคิดสร้างสรรค์ พบว่า เป็นการเกิดความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรกำหนดกับตัวแปรทั่วไป ซึ่งเป็นรูปแบบความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับภูมิหลังทางการตลาดของผลิตภัณฑ์

ณัฐพงษ์ หริรักษาพิทักษ์(2540) ได้ทำการศึกษาเรื่อง"การศึกษาวิเคราะห์การใช้ภาพอุปมาอุปไมยในงานโฆษณาสื่อสิ่งพิมพ์" โดยทำการศึกษาวิเคราะห์รูปแบบ เนื้อหาและความหมายของภาพอุปมาอุปไมย ตลอดจนความหลากหลาย และแนวโน้มของการใช้ภาพอุปมาอุปไมยในโฆษณาสื่อนิตยสาร ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา(Content Analysis) ของชิ้นงานโฆษณาที่เข้ารอบการประกวดโฆษณายอดเยี่ยมแห่งประเทศไทย (TACT Awards) ครั้งที่ 16 ถึงครั้งที่ 20 ประจำปี พ.ศ. 2534-2539 รวม 5 ปี ที่นำเสนอด้วยภาพอุปมาอุปไมยตามแนวคิดทฤษฎี Interaction ของ Max Black และแนวคิดเชิงสัญญะวิทยา(Semiology) ของ Roland Barthes

ผลการวิจัยพบว่า ภาพอุปมาอุปไมยในงานโฆษณาสิ่งพิมพ์สามารถแบ่งได้เป็น 5 ประเภท ได้แก่ 1. ภาพอุปมาอุปไมยแบบภาพเดี่ยวสื่อความหมาย 2. ภาพอุปมาอุปไมยแบบ 2 ภาพสื่อความหมาย 3. ภาพเปรียบเทียบ 4. วัจนะภาพอุปมาอุปไมย 5. ภาพอุปมาอุปไมยแบบผสมผสาน

การวิจัยสรุปได้ว่า ภาพอุปมาอุปไมยประกอบด้วยความหมาย 2 ระดับคือ ความหมายโดยตรง และความหมายนัยประหวัด ซึ่งถูกส่งผ่านตัวกลาง ได้แก่ Primary และ Secondary Subject ซึ่งสื่อความหมายถึงอรรถประโยชน์หรือคุณลักษณะสินค้าหรือบริการสำหรับด้านการตีความหมายของภาพประเภทนี้ ประกอบด้วยการมีประสบการณ์ร่วมกันของผู้ส่งสารและผู้รับสาร ตลอดจนบริบททางวัฒนธรรมและภูมิหลังของผู้รับสารเป้าหมาย

สุพิทย์ สมภักดี (2540) ได้ทำการศึกษาเรื่องปัญหาการสอนวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ในวิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา วัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ เพื่อศึกษาปัญหาการสอนวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ของอาจารย์ผู้สอนในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง ในวิทยาลัยเทคโนโลยีและอาชีวศึกษา ด้านหลักสูตรและเนื้อหาวิชา การจัดการเรียนการสอน วัสดุอุปกรณ์การสอน การวัดผลการประเมินผล รวมถึงการเปรียบเทียบปัญหาการสอนของผู้สอนวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง โดยสร้างแบบสอบถาม 1 ชุด สำหรับอาจารย์และผู้สอนจำนวน

45 คน จาก 5 วิทยาเขต ที่มีการสอนวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม วิเคราะห์ค่าสถิติจากข้อมูลที่ได้โดยหาค่าร้อยละ ค่ามัชฌิมเลขคณิต ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและทดสอบค่าที ผลการวิจัยพบว่า อาจารย์ผู้สอนวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ในระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง มีความคิดเห็นต่อปัญหาการสอนวิชาออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม ในด้านหลักสูตรและเนื้อหาวิชา การจัดการเรียนการสอน สื่อทัศนูปกรณ์ การวัดผลประเมินผลว่ามีปัญหาในระดับน้อย ปัญหาความพร้อมของหลักสูตรกับตำราและอุปกรณ์การสอนที่สถาบันมีอยู่ ปัญหาในเรื่องการจัดงบประมาณเพื่อจัดซื้อเครื่องมือโสตทัศนูปกรณ์ ปัญหาการสนับสนุนส่งเสริมในการจัดเตรียมวัสดุฝึก ปัญหาเกี่ยวกับเอกสารวิชาการ ตำรา วารสาร ที่มีอยู่ในห้องสมุดสถาบันและปัญหาการเสาะแสวงหาข้อมูลทางวิชาการจากหน่วยงานนอกสถาบัน มีปัญหาในระดับมากและยังพบอีกว่า ปัญหาการสอนของอาจารย์ผู้สอนในวิทยาเขตส่วนกลางและส่วนภูมิภาค ไม่แตกต่างกันที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ .05

จุฑามาศ เจริญพงษ์มาลา (2541) การนำเสนอหลักสูตรศิลปบัณฑิต วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะศิลปกรรม สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อนำเสนอหลักสูตรศิลปบัณฑิต วิชาเอกออกแบบผลิตภัณฑ์ คณะศิลปกรรม สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล โดยใช้เทคนิคเดลฟาย กลุ่มตัวอย่างประชากรประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์จำนวน 33 คน เก็บรวบรวมข้อมูลโดยใช้แบบสอบถามจำนวน 3 รอบ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการคำนวณค่ามัธยฐาน (Mean) ฐานนิยม (Mode) ผลต่างระหว่างค่ามัธยฐานกับฐานนิยม และค่าพิสัยระหว่างควอไทล์ (Interquartile Range) ผลการวิจัยพบว่า 1) แนวทางการนำเสนอหลักสูตรศิลปบัณฑิต วิชาออกแบบผลิตภัณฑ์ ควรส่งเสริมความรู้ทางด้านการวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์สามารถวิเคราะห์ความต้องการของผู้บริโภคได้ และหลักสูตรควรมีความยืดหยุ่น 2) วัตถุประสงค์ของหลักสูตร ควรมุ่งเน้นผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ความสามารถในการแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ และมีเหตุผล มีการปฏิบัติงานด้วยหลักวิชาการที่มีการวางแผนอย่างรอบคอบ ซึ่งก่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ตามเป้าหมาย มีความรู้ ความสามารถในการค้นคว้าวิจัย และพัฒนารูปแบบผลิตภัณฑ์ให้มีคุณภาพได้มาตรฐานทั้งด้านความงามและประโยชน์ใช้สอย มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่และสังคม มีคุณธรรม จริยธรรม สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประกอบอาชีพได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3) เนื้อหารายวิชา ควรให้มีความรู้ในด้านการค้นคว้า และวิเคราะห์ข้อมูล สามารถนำมาใช้ในการวิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างมีระบบ มีความรู้ในเรื่องวัสดุท้องถิ่น และวัสดุสังเคราะห์ประเภทต่าง ๆ 4) การจัดการเรียนการสอน ควรใช้เทคนิคการเรียนการสอนแบบเน้นทักษะการปฏิบัติงานจริง กิจกรรมการเรียนการสอนเน้นการวางแผนและดำเนินงานอย่างเป็นขั้นตอน ฝึกทักษะด้านการปฏิบัติการออกแบบจนถึงขั้นทำผลิตภัณฑ์ต้นแบบได้ การจัด

ประสบการณ์วิชาชีพให้นักศึกษาได้ฝึกงานในสถานประกอบการต่างๆ คณะศิลปกรรมควรสร้างความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษากับสถาบันวิชาชีพต่าง ๆ 5) การวัด และประเมินผล ควรใช้เกณฑ์ในการวัดและประเมินผลที่ชัดเจนบรรลุจุดมุ่งหมายรายวิชา ควรมีการแจ้งผลการเรียนให้ผู้เรียนทราบเป็นระยะ ควรส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ยอมรับความคิดเห็นเมื่อได้รับคำติชมและข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไข ส่วนเครื่องมือการวัดและการประเมินผลควรใช้แบบทดสอบ แบบบันทึกการปฏิบัติงาน แบบสังเกตการณ์และแบบสัมภาษณ์ โดยใช้เกณฑ์การพิจารณาพัฒนาการของนักศึกษาที่พิจารณาเป็นรายบุคคล

ราชาวดี วิจิตรประไพ (2543) ได้ทำการศึกษาเรื่องภาพยนตร์โฆษณาที่ได้รับรางวัลความคิดสร้างสรรค์กับยอดจำหน่ายสินค้า ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก จากผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการผลิตภาพยนตร์โฆษณา รวมทั้งสิ้น 20 คน โดยคัดภาพยนตร์โฆษณาที่ได้รับรางวัลจำนวน 6 ตราสินค้า จำนวน 4 กลุ่ม ผลการวิจัยพบว่า ภาพยนตร์โฆษณาที่ได้รับรางวัลความคิดสร้างสรรค์ มีส่วนช่วยทำให้ยอดจำหน่ายของสินค้าสูงขึ้นทั้งสิ้น แต่จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นว่า การเพิ่มยอดขายย่อมมีส่วนเกี่ยวข้องกับความพร้อมของตัวสินค้า และตัวบริษัทด้วย ส่วนภาพยนตร์โฆษณาบางผลงานที่ไม่ได้รับรางวัลและนำมาศึกษานั้น บางตราสินค้าเท่านั้นที่มียอดจำหน่ายของสินค้าสูงขึ้น มาจากการวางวัตถุประสงค์การทำโฆษณาและมีการสร้างสรรค์ที่ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ชัดเจน มีตัวสินค้าและบริษัทที่ดีพร้อมประกอบกับความแปลกใหม่และแตกต่างในงานโฆษณา เป็นสิ่งจำเป็นที่ทำให้ผู้บริโภคสนใจและมีจุดขายที่ชัดเจนตรงตามความต้องการของผู้บริโภค เป็นปัจจัยที่ทำให้ภาพยนตร์โฆษณาที่ได้รับรางวัลความคิดสร้างสรรค์และนำมาซึ่งยอดจำหน่ายที่น่าพอใจ

เลอลักษณ์ ศรีเกษมศิรา (2543) ได้ทำการศึกษาเรื่อง"การการนำเสนอความคิดสร้างสรรค์ในภาพโฆษณาสื่อสิ่งพิมพ์ ตามทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์" ผลงานวิจัยพบว่างานโฆษณาของสินค้าที่อยู่ในหมวดหมู่เดียวกันถึงแม้จะตอบสนองความต้องการในระดับขั้นที่แตกต่างกัน แต่ก็ยังคงใช้วิธีการนำเสนอในลักษณะที่ใกล้เคียงกัน หรือไม่ก็นำเสนอในรูปแบบเดียวกัน นั่นย่อมแสดงให้เห็นว่า ลำดับขั้นความต้องการของผู้บริโภคตามทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ มีผลน้อยมากต่อการนำเสนอภาพงานโฆษณาสื่อสิ่งพิมพ์ ซึ่งก็หมายความว่า หมวดหมู่ของสินค้ามีอิทธิพลต่อการตัดสินใจนำเสนอความคิดสร้างสรรค์รูปแบบต่าง ๆ ในงานโฆษณา และหากพิจารณาการนำเสนอความคิดสร้างสรรค์โดยจำแนกตามหมวดหมู่ของสินค้า

โยธิน จี้กังวาฬ (2543) ได้ทำการศึกษาเรื่องผลการสอนกระบวนการออกแบบในวิชาทฤษฎีการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีต่อความเข้าใจขั้นตอนการออกแบบและผลงานของนักศึกษาโปรแกรมศิลปกรรมระดับปริญญาตรี สถาบันราชภัฏ การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการสอนกระบวนการออกแบบในวิชาทฤษฎีการออกแบบผลิตภัณฑ์ ที่มีต่อความเข้าใจขั้นตอนการออกแบบและผลงานของนักศึกษา โปรแกรมศิลปกรรม ระดับปริญญาตรี สถาบันราชภัฏ กลุ่มตัวอย่างประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักศึกษาโปรแกรมศิลปกรรม ระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 2 สถาบันราชภัฏราชนครินทร์ จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการสอนกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ แบบประเมินผลงานออกแบบผลิตภัณฑ์ และแบบวัดระดับความเข้าใจการปฏิบัติตามขั้นตอนกระบวนการออกแบบ 1) นักศึกษามีระดับความเข้าใจการปฏิบัติตามขั้นตอนกระบวนการออกแบบทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านการวิเคราะห์ ด้านการสังเคราะห์ และด้านการประเมินผล หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนทุกด้าน โดยในด้านการวิเคราะห์มีค่าเพิ่มขึ้นมากที่สุดในเรื่องการวิเคราะห์รายละเอียดของผลิตภัณฑ์ด้านวิธีการใช้งาน โครงสร้างและการตกแต่งเพื่อเป็นกรอบในการออกแบบ ในด้านการสังเคราะห์มีค่าเพิ่มขึ้นมากที่สุดในเรื่องการวิเคราะห์เชิงเปรียบเทียบแบบร่างต่างๆ ตามเกณฑ์ที่กำหนด และในด้านการประเมินผลมีค่าเพิ่มขึ้นมากที่สุดในเรื่องการตรวจสอบผลงานออกแบบ โดยทดสอบการใช้งานของผลิตภัณฑ์ตามสภาพการใช้งานจริง 2) ผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์ของนักศึกษามีคะแนนตามเกณฑ์ในด้านคุณค่าระดับดีมาก 3) ความคิดเห็นของนักศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบ พบว่าด้านการวิเคราะห์นักศึกษามีปัญหาในการกำหนดเกณฑ์การออกแบบมากที่สุด ด้านการสังเคราะห์นักศึกษามีปัญหาการเขียนแบบรายละเอียดมากที่สุด และด้านการประเมินผล นักศึกษามีปัญหาในการวิเคราะห์ผลงานเพื่อทำการปรับปรุงพัฒนามากที่สุด และนักศึกษามีความคิดเห็นว่าการดำเนินงานตามกระบวนการออกแบบ ทำให้มีการวางแผนดำเนินงานอย่างเป็นขั้นตอน ลดข้อผิดพลาดในการทำงานให้ได้ผลงานที่มีคุณภาพ

นภารวี สืบสุข (2544) ได้ทำการศึกษาเรื่องประสิทธิผลของผลงานสื่อสิ่งพิมพ์ที่สื่อความหมายด้วยภาพโดยปราศจากข้อความโฆษณา การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาถึงวิธีการสร้างสรรค์สารเพื่อสื่อความหมายของโฆษณาที่ปราศจากข้อความ โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกกับนักสร้างสรรค์งานโฆษณาที่ใช้เป็นกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 12ชิ้น ซึ่งเป็นชิ้นงานที่เข้ารอบการประกวดโฆษณายอดเยี่ยมแห่งประเทศไทย (TACT Awards) ในระหว่างปี พ.ศ. 2538-2543 และศึกษาถึงประสิทธิผลของงานโฆษณาสิ่งพิมพ์ที่นำเสนอด้วยภาพโดยปราศจากข้อความ ด้วยการสนทนากลุ่มกับผู้ที่เป็นกลุ่มเป้าหมายชิ้นงานโฆษณา จำนวน6 กลุ่ม รวมทั้งสิ้น 38 คน ถึงความเข้าใจในสารโฆษณาผลงานวิจัยพบว่าแนวทาง

สร้างสรรค์งานส่วนใหญ่ของนักสร้างสรรค์ใช้วิธีเชื่อมโยงตัวแปรโดยการใช้สัญลักษณ์มากที่สุด รองลงมาคือการต่อเติมความหมายด้วยภาพ และการบังคับความสัมพันธ์ตามลำดับ โดยมีวิธีแสดงนัยความหมายโดยใช้สัญลักษณ์มากที่สุด รองลงมาคือการใช้วิธีอุปมาอุปไมยและตัวบ่งชี้ในส่วนของผู้รับสารโฆษณาส่วนใหญ่มีความเข้าใจตัวสารโฆษณาที่นำเสนอด้วยภาพโดยปราศจากข้อความในทิศทางเดียวกันกับความต้องการของนักสร้างสรรค์ โดยกลุ่มเป้าหมายของโฆษณาในกลุ่มผู้หญิงอายุ 36-55 ปี และกลุ่มอายุ 18-25 ปี ทั้งหญิงและชาย มีความเข้าใจในสารโฆษณาประเภทนี้ตรงกับนักสร้างสรรค์มากที่สุดเมื่อเทียบกับกลุ่มอื่น

สุธาสินี ทองชั้น (2544) ได้ทำการวิจัยเรื่อง บทบาทสตรีในฐานะอาจารย์สอนศิลปะ และศิลปิน : กรณีศึกษา ลาวัณย์ อุปอินทร์ โดยได้ทำการศึกษาวิจัยประเด็นต่าง ๆ ดังนี้ คือ 1. ประเด็นเกี่ยวกับประวัติชีวิตโดยทั่วไป 2.บทบาทการเป็นอาจารย์สตรีในการสอนศิลปะในระดับมหาวิทยาลัย และ 3. บทบาทของการเป็นศิลปินสตรี ใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยผลการวิจัยพบว่าด้านบทบาทการเป็นอาจารย์สตรีในการสอนศิลปะในระดับมหาวิทยาลัย ลาวัณย์ อุปอินทร์ เป็นอาจารย์สตรีคนแรกในคณะจิตรกรรมประติมากรรม และภาพพิมพ์ มหาวิทยาลัยศิลปากร มีบทบาทเด่นที่สุดในการสอน ในส่วนของบทบาทของการเป็นศิลปินสตรี ลาวัณย์ อุปอินทร์เป็นศิลปินสตรีรุ่นบุกเบิกของประเทศไทยที่มีบทบาทอย่างเด่นชัด ลาวัณย์ อุปอินทร์ได้การยอมรับเป็นอย่างดีในฐานะศิลปินวาดภาพเหมือนบุคคล ในประเด็นความแตกต่างระหว่างเพศ ลาวัณย์ อุปอินทร์ เคยประสบเหตุการณ์ดังกล่าวบ้าง ระหว่างศึกษาทีมหาวิทยาลัยศิลปากร แต่ไม่เป็นอุปสรรคสำคัญในการประกอบอาชีพศิลปินแต่อย่างใด

8.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Jersil(1968)และHofman(1970) ได้ทำการวิจัยเรื่องแรงผลักดันภายในตัวเด็ก โดยศึกษาเกี่ยวกับการฝึกวินัย 3 วิธี ได้แก่ การให้เหตุผล การปล่อยปละละเลย และการละเลย จากการเลี้ยงดูของบิดามารดา ผลการวิจัยพบว่า บิดามารดามีอิทธิพลเป็นอย่างยิ่งในการสร้างวินัยให้กับเด็ก ซึ่งบิดามารดาจะต้องไม่ตามใจหรือเข้มงวดกับเด็กจนเกินไปเด็ก บิดามารดาที่ฝึกวินัยเด็ก โดยวิธีการให้เหตุผลจะทำให้เด็กมีวินัยในตนเองสูงกว่าเด็กที่ได้รับการฝึกวินัย

Watson (1987) ได้ทำการวิจัยเรื่องการสอนออกแบบในปี 2000 : การปรับปรุงการศึกษาในอนาคตโดยความเข้าใจของนักการศึกษาทางด้านการออกแบบ โดยมีจุดมุ่งหมาย 2 ประการ

คือ 1. เพื่อทำนายว่าจะสอนวิชาออกแบบพื้นฐานอย่างไร ในปีค.ศ. 2000 2. เป็นเกณฑ์มาตรฐานสำหรับที่ใช้ในการวิจัยเดลฟาย โดยการสัมภาษณ์กลุ่มประชากรที่เลือกมาเป็นผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วยผู้สอนวิชาออกแบบจำนวน 28 คน ที่เลือกมาจาก 72 สถาบัน ในสหรัฐอเมริกาที่มีการผู้สอนวิชาออกแบบในระดับปริญญาตรี

ผลการวิจัยพบว่าการสอนวิชาออกแบบในปี 2000 ต้องสอนกระบวนการแก้ปัญหาความคิดทางทัศนคติ ความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนเรื่องคอมพิวเตอร์กราฟิก ตลอดจนควรมีการประเมินผล และปรับปรุงวัตถุประสงค์ กิจกรรมการเรียนการสอนในวิชาออกแบบพื้นฐาน โดยเน้นการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และนำเทคนิคทางด้านคอมพิวเตอร์มาใช้

Sandra E. Moriarty (1987) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การวิจัยเนื้อหาโฆษณาสื่อสิ่งพิมพ์ โดยวิเคราะห์ภาพโฆษณาสื่อสิ่งพิมพ์ โดยแบ่งประเภทของภาพเป็น 2 ประเภทคือ ภาพถ่ายและภาพวาด แบ่งวิธีการสื่อสารด้วยออกภาพเป็น 2 วิธี คือ 1) วิธีการสื่อสารด้วยภาพที่มีลักษณะตรงตัว (Literal Visuals) ซึ่งประกอบด้วยภาพแสดงชื่อยี่ห้อตราสินค้า ภาพเปรียบเทียบก่อนและหลังการใช้ตราสินค้า ภาพแสดงรายละเอียดของสินค้าและภาพสาธิตการใช้ตราสินค้ากับ 2) วิธีการสื่อสารด้วยภาพที่มีลักษณะเป็นนัย (Symbolic Visuals) ซึ่งประกอบด้วยภาพที่โยงความสัมพันธ์ระหว่างตัวสินค้าเข้ากับวิถีชีวิต ภาพที่โยงความสัมพันธ์ระหว่างตัวสินค้าเข้ากับบุคคลที่มีชื่อเสียง ภาพที่ใช้การเปรียบเทียบแบบอุปมาอุปไมย ภาพที่ใช้การเล่าเรื่องและภาพที่เน้นความงามทางศิลปะ ผลการวิจัยพบว่า 1) โฆษณาส่วนใหญ่ใช้ภาพถ่ายเป็นภาพประกอบมากกว่าภาพวาด 2) วิธีการสื่อสารด้วยภาพที่มีลักษณะเป็นนัยถูกนำมาใช้มากกว่าวิธีการสื่อสารด้วยภาพที่มีลักษณะตรงตัว 3) ภาพวาดมักจะถูกใช้กับวิธีการสื่อสารด้วยภาพที่มีลักษณะตรงตัว ส่วนภาพถ่ายมักจะถูกใช้กับการสื่อสารด้วยภาพที่มีลักษณะเป็นนัย ส่วนวิธีการสื่อสารด้วยภาพที่นิยมใช้มากที่สุด ได้แก่ ภาพที่โยงความสัมพันธ์ระหว่างตัวสินค้าเข้ากับวิถีชีวิต รองลงมา ได้แก่ ภาพแสดงรายละเอียดของสินค้า และภาพแสดงชื่อยี่ห้อตราสินค้า

Chittima Amornpichetkul (1990) ได้ทำการศึกษาเรื่อง " การศึกษาพัฒนาการทางศิลปะของเบอเธอร์ โมริโสท ตั้งแต่ปี 1864 ถึงปี1886 " โดยได้ทำการศึกษาวิเคราะห์ พัฒนาการทางศิลปะของเบอเธอร์ โมริโสท (Berthe Morisot) จากผลงานที่สร้างขึ้นในปี 1864 ซึ่งปรากฏในงานแสดงกลุ่มอิมเพรสชั่นนิสครั้งสุดท้ายในปี 1886 โดยเริ่มต้นทำการศึกษาลัทธิทางศิลปะ และภาพที่ปรากฏกับผลงานของศิลปินรุ่นใหญ่ นอกจากนี้ยังได้ศึกษาการแก้ปัญหา การพัฒนารูปแบบทางศิลปะในระยะเริ่มแรกของเบอเธอร์ โมริโสท ตลอดจนได้ทำการศึกษาถึงพัฒนาการ และการได้รับอิทธิพลจากผลงานศิลปะญี่ปุ่น(Japanese Art) ซึ่งเหมือนกับศิลปินที่มีชื่อเสียงในยุคนั้น เช่น

มาเนต์(Manet) เดอการ์ส(Degas) และเรอนัวร์(Renoir) โดยสนใจศึกษางานประเภทภาพคน (Figure Painting) ภาพทิวทัศน์(Landscape) และภาพหุ่นนิ่ง (Still Life) อีกทั้งยังได้มีการศึกษาถึงลักษณะเฉพาะตัวของผลงาน เนื้อหาและรูปแบบของผลงาน รวมทั้งการนำเสนอการวิเคราะห์และวิจารณ์ผลงาน ซึ่งศึกษาคัดเลือกข้อมูลจากสมุดบันทึก วงจรชีวิตของศิลปิน การแสดงผลงาน ความสัมพันธ์กับเพื่อนศิลปิน และภาพผลงานในการแสดงของพวกอิมเพรสชั่นนิส จากการศึกษาครั้งนี้มีส่วนช่วยในการพัฒนาศิลปะลัทธิอิมเพรสชั่นนิสต์ และโมเดิร์นอาร์ต

Stephen Stanton (1991) ได้ศึกษาเกี่ยวกับขอบเขตหลักของงานสถาปัตยกรรมในการออกแบบตกแต่งภายใน, เฟอร์นิเจอร์ ตลอดจนงานอื่นๆ ตามความเข้าใจของชาลี และเรย์ เอมส์ ในฐานะที่เป็นการถ่ายทอดความคิด โดยการทำการศึกษาภาพรวมของผลงานที่แสดงให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงในแง่สุนทรียศาสตร์ และการใช้ประโยชน์ของวัสดุและเทคโนโลยีใหม่ๆ

การศึกษาชีวประวัติและผลงานอิสระในชีวิตช่วงต้นทำให้พบว่า ผลงานในช่วงนี้แม้จะไม่ค่อยเป็นที่รู้จักแต่ชาลี และเรย์ได้มีการอภิปราย และเข้าร่วมกลุ่มกับบรรดากลุ่มหัวก้าวหน้าทางด้านศิลปะในนิวยอร์ค จึงทำให้มีการพัฒนาผลงานใหม่ให้เข้าใกล้งานจิตรกรรม จนอาจกล่าวได้ว่าเป็นช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อที่สำคัญของชาลีในด้านรูปทรงและสี ซึ่งผลงานของชาลีในยุคแรกๆ จะอภิปรายในเรื่องของรายละเอียด และอิทธิพลสำคัญที่มีต่องานได้อย่างเด่นชัด

จากการออกแบบผลงานเฟอร์นิเจอร์ที่มีชื่อเสียงจากวัสดุต่างๆ ตลอดจนการเปลี่ยนแปลงเทคนิคใหม่ๆ ในการผลิต ล้วนแต่แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างในเรื่องของสุนทรียภาพและความหลากหลาย แสดงให้เห็นว่าพวกเขาเป็นผู้นำทางสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ อีกทั้งยังสะท้อนให้เห็นถึงความเป็นนักมนุษยนิยมในงานตกแต่งอีกด้วย

Moore (1991) ได้ทำการศึกษาเรื่อง วิลเลี่ยม เจมส์ และศิลปะในมุมมองของนักการศึกษาศิลปะ การวิจัยครั้งนี้จะสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างผลงานศิลปะ กับข้อเขียนทางการศึกษาที่สำคัญ ของวิลเลี่ยม เจมส์ ในปี 1842 – 1910 โดยทำการศึกษาจากชีวประวัติ ประวัติศาสตร์ และปรัชญาแนวคิดของเจมส์ ผู้ซึ่งเป็นทั้งศิลปิน นักปรัชญา และครู เจมส์มีความเข้าใจในความเป็นมนุษย์ ความรู้สึกทางสุนทรียภาพ การสอนของเขาจะใช้วิธีการเชื่อมโยงระหว่างความคิดการกระทำและการเรียน มุมมองของเขาเกี่ยวกับการเรียนรู้ และการคิดเป็นพิเศษในส่วนของแนวคิดทางด้านสุนทรียศาสตร์ของเขาสามารถนำมาปรับปรุงใช้ในศิลปศึกษาได้

Powell (1992) ได้ทำการศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกกรณีศึกษานักเขียนและศิลปินหญิง โดยPowellได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับชีวิตของนักเขียนและศิลปินหญิง

ซึ่งนักเขียนและศิลปินหญิงทั้งหมดที่เป็นกรณีศึกษานั้นเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ และนักสร้างสรรค์ที่สังคมยอมรับ รวมทั้งมีเอกลักษณ์เฉพาะตน ผลการวิจัยพบว่า การสอนและการทำงานของนักเขียนและศิลปินหญิง การสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคลจะเชื่อมโยงกับการพัฒนาเป็นบุคลิกภาพ

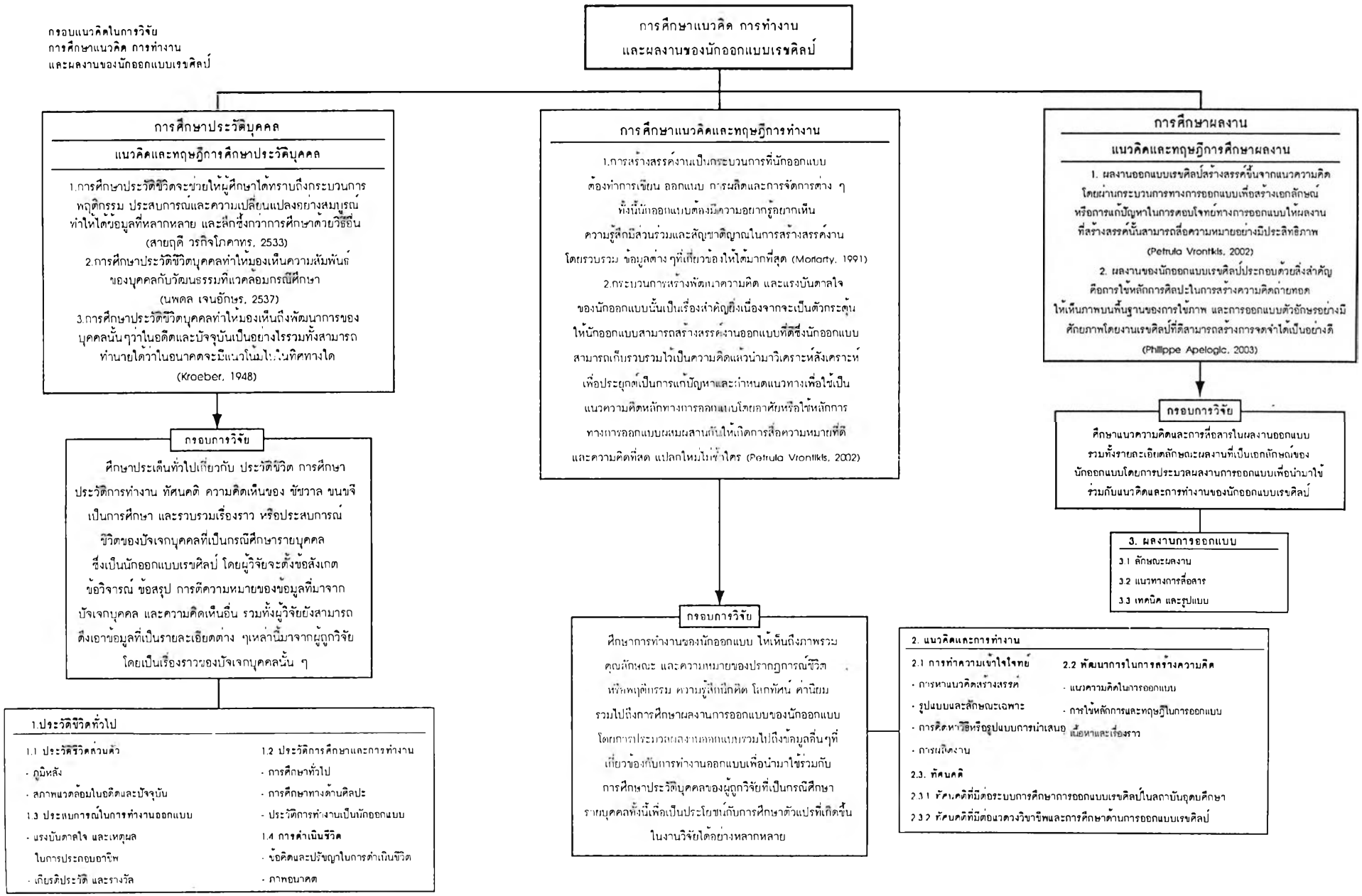
Smith (1993) ได้ทำการศึกษาเรื่อง "ภาพและคำในงานภาพพิมพ์ของ โรเบิรต์ เราเชนเบิร์จ 1931-1981" งานวิจัยชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อการศึกษาภาพพิมพ์ของศิลปิน โดยมีจุดสนใจในการนำตัวอักษรไปใช้ในงานศิลปะ และเทคนิคในภาพพิมพ์ของศิลปิน โดยเริ่มต้นด้วยการศึกษางานศิลปะในระยะเริ่มแรกกับตัวอักษร และการอุทิศตนให้กับการทำงานศิลปะ ที่ทำให้เป็นส่วนหนึ่งของประวัติศาสตร์ศิลปะการพิมพ์ โดยจะมีการศึกษางานในยุคเริ่มแรกของศิลปินที่ทำร่วมกับ Universal Limited Art Edition และ Gemini G.E.L. และจะศึกษาวิธีการในการนำเอาภาพและตัวอักษรมารวมกันในงานศิลปะ รวมทั้งศึกษาผลงานในชุดต่างๆ ประกอบด้วย

Kneel (1995) ได้ทำการศึกษา เรื่องศิลปินภาพพิมพ์ มอรีส เฮนรี่ ฮอฟ(1892-1967) วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้กล่าวถึง ชีวิตและผลงานของศิลปินชาวอเมริกัน มอรีส เฮนรี่ ฮอฟ ในปี 1930-1940 ฮอฟได้รับความสนใจและมีชื่อเสียงจากผลงานในชุด ยุโรป ชิคาโก นิวออร์ลีน และภาพเปลือย รวมทั้งภาพพิมพ์ขนาดเล็กในชุด "แสตมป์" ศึกษาการทำงานแบบอเมริกันในชุด "Second Etching Revival" ฮอฟมีผลงานแสดงในระดับประเทศ และระดับนานาชาติ เคยแสดงผลงานเดี่ยวที่สถาบันสัมมิสโซเนียน มีผลงานปรากฏในนิตยสารชั้นนำอีกหลายฉบับ เป็นศิลปินร่วมสมัยที่ได้รับรางวัลทางภาพพิมพ์หลายครั้งในช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 20 นอกจากนี้ผลงานของฮอฟยังได้รับการสะสมจากสถาบันที่มีชื่อเสียง อาทิเช่น พิพิธภัณฑ์ศิลปะเมโทโปลิสแทน สถาบันศิลปะแห่งนครชิคาโก และอื่นๆ

จากแนวคิด ทฤษฎี ตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องได้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญและประโยชน์ในการวิจัยกรณีศึกษาบุคคลในลักษณะการเจาะลึกศึกษาอย่างละเอียดและลึกซึ้งด้วยวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยมีเป้าหมายในการศึกษาเพื่อกำหนดคุณภาพของการเป็นเอกัตภาพ ให้เห็นถึงกระบวนการ ความคิด พฤติกรรม ประสบการณ์และการเปลี่ยนแปลงตลอดจนทัศนคติและมุมมองเชิงอนาคต ซึ่งการศึกษาด้วยวิธีดังกล่าวจะเป็นประโยชน์โดยตรงต่อผู้ทำการศึกษาและผู้ถูกศึกษา โดยจะมีผลต่อองค์กรที่เกี่ยวข้อง การศึกษากรณีศึกษาบุคคลของนายชัชวาล ขนขจี ผู้ซึ่งเป็นนักออกแบบเรขศิลป์จะเป็นกรณีศึกษาที่ทำให้รู้ข้อมูลต่อผู้ถูกสัมภาษณ์ ความรู้ ความสารถในบริบทของเรขศิลป์ วิธีการคิด การทำงานและลักษณะผลงานที่เป็นเอกลักษณ์โดดเด่น มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับในวงการออกแบบเรขศิลป์ และวงการอาชีพทาง

เรขศิลป์ ซึ่งผลงานการศึกษาเชิงลึกต่อกรณีศึกษานายชัชวาล ขนขจี จะเป็นสาระข้อมูล หลักการและแนวทางต่อบุคคล ระบบการศึกษา องค์กรที่จะได้ภาพฉายจากกรณีศึกษา เพื่อให้ได้ข้อคิดแนวทางของการปรับปรุงพัฒนา โดยมีกรอบความคิด ในหลักการ แนวคิดทฤษฎี และสาระที่เกี่ยวข้องเพื่อการวิจัยดังนี้

กรอบแนวคิดในการวิจัย
การศึกษาแนวคิด การทำงาน
และผลงานของนักออกแบบเรขศิลป์



แนวคิด การทำงาน และผลงานของนักออกแบบเรขศิลป์		
แนวคิดและทฤษฎีการศึกษาประวัติบุคคล	**สาระ**	**กรอบการศึกษา**
1. การศึกษาประวัติชีวิต จะช่วยให้ผู้ศึกษาได้ทราบถึงกระบวนการพฤติกรรม ประสบการณ์และความเปลี่ยนแปลงอย่างสมบูรณ์ทำให้ได้ข้อมูลที่หลากหลาย และลึกซึ้งกว่าการศึกษาด้วยวิธีอื่น (สายฤดี วรกิจโภคาทร, 2533) 2. การศึกษาประวัติชีวิตบุคคลทำให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของบุคคลกับวัฒนธรรมที่แวดล้อมกรณีศึกษา (นพดล เจนอักษร, 2537) 3. การศึกษาประวัติชีวิตบุคคลทำให้มองเห็นถึงพัฒนาการของบุคคลนั้น ๆว่าในอดีตและปัจจุบันเป็นอย่างไรรวมทั้งสามารถทำนายได้ว่าในอนาคตจะมีแนวโน้มไปในทิศทางใด (Kroeber, 1948)	ในการศึกษาประวัติชีวิตบุคคลนั้น ข้อมูลที่ควรจะศึกษา เช่น - ลักษณะทางสังคม เพศ อายุ อาชีพ - สถานภาพทางเศรษฐกิจและทางสังคม - บุคลิกภาพ กิริยามารยาท นิสัยใจคอ รูปร่าง หน้าตา สติปัญญา และการแต่งกาย - ประวัติชีวิต การดำเนินชีวิต การแก้ปัญหาชีวิต - ข้อมูลเกี่ยวกับชีวิตประจำวัน กิจกรรมที่เกิดขึ้นในแต่ละวัน - สภาพชีวิต ความสัมพันธ์ในครอบครัว - ชีวิตในอนาคต เป็นข้อมูลที่อาจจะใช้เป็นการคาดคะเนชีวิตในอนาคต ของบุคคลนั้นว่าเป็นอย่างไร	ศึกษาประเด็นทั่วไปเกี่ยวกับ ประวัติชีวิต การศึกษา ทัศนคติ และความคิดเห็นของ ชัชวาล ขนขจี เป็นการศึกษาและรวบรวมเรื่องราวหรือประสบการณ์ชีวิตของปัจเจกบุคคลที่เป็นกรณีศึกษารายบุคคล ซึ่งเป็นนักออกแบบเรขศิลป์ โดยผู้วิจัยจะตั้งข้อสังเกต ข้อวิจารณ์ ข้อสรุป การตีความหมายของข้อมูลที่มาจากปัจเจกบุคคล และความคิดเห็นอื่นรวมทั้งผู้วิจัยยังสามารถดึงเอาข้อมูลที่เป็นรายละเอียดต่าง ๆเหล่านี้มาจากผู้ถูกสัมภาษณ์โดยเป็นเรื่องราวของปัจเจกบุคคลนั้น ๆ

แนวคิดและทฤษฎี ความสามารถสร้างงานการทำงาน / การออกแบบ	สาระ	กรอบการศึกษา
1. การสร้างสรรค์งานเป็นกระบวนการที่นักออกแบบต้องทำการเขียน ออกแบบ ผลิตและการจัดการต่าง ๆ ทั้งนี้นักออกแบบต้องมีความอยากรู้อยากเห็นความรู้สึกมีส่วนร่วมและสัญชาติญาณในการสร้างสรรค์งานโดยรวบรวมข้อมูลต่าง ๆที่เกี่ยวข้องให้ได้มากที่สุด (Moriarty, 1991)	- การทำความเข้าใจโจทย์ - การหาแนวคิดสร้างสรรค์ - การคิดหาวิธีหรือรูปแบบการนำเสนอ - การผลิตงาน	ศึกษาการทำงานของนักออกแบบเป็นการมองจากหลายมิติให้เห็นถึงภาพรวม คุณลักษณะ และความหมายของปรากฏการณ์ หรือพฤติกรรม ความรู้สึกนึกคิด โลกทัศน์ ค่านิยม รวมไปถึงการศึกษาผลงานการออกแบบของนักออกแบบ โดยการประมวลผลงานออกแบบรวมไปถึงข้อมูลอื่น ๆที่เกี่ยวข้องกับการทำงานออกแบบ เพื่อนำมาใช้ร่วมกับการศึกษาประวัติบุคคลของผู้ถูกสัมภาษณ์ที่เป็นกรณีศึกษารายบุคคล ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์กับการศึกษาตัวแปรที่เกิดขึ้นในงานวิจัยได้อย่างหลากหลาย
2. กระบวนการสร้างพัฒนาความคิดและแรงบันดาลใจของนักออกแบบนั้นเป็นเรื่องสำคัญยิ่ง เนื่องจากจะเป็นตัวกระตุ้นให้นักออกแบบสามารถสร้างสรรค์งานออกแบบที่ดี ซึ่งนักออกแบบสามารถเก็บรวบรวมไว้เป็นความคิดแล้วนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อประยุกต์เป็นการแก้ปัญหา และกำหนดแนวทางเพื่อใช้เป็นแนวความคิดหลักทางการออกแบบโดยอาศัยหรือใช้หลักการทางการออกแบบผสมผสานกันให้เกิดการสื่อความหมายที่ดี และความคิดที่สดและแปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร (Petrula Vrontikis, 2002)	- แรงบันดาลใจ - พัฒนาการในการสร้างความคิด - แนวความคิดในการออกแบบ - การใช้หลักการและทฤษฎีในการออกแบบ - เนื้อหา และ เรื่องราว - รูปแบบทางศิลปะและการออกแบบ - เทคนิคและ รูปแบบในการนำเสนอ - ผลงานการออกแบบ - การประเมินผล	
3. ทัศนคติ เป็นข้อมูลเกี่ยวกับความคิดเห็น หรือทัศนคติ ของบุคคลในเรื่องต่าง ๆ (งามพิศ สัตย์สงวน, 2546)	- ทัศนคติของบุคคลในเรื่องต่าง ๆ เช่น ระบบการศึกษา แวดวงวิชาชีพและการศึกษาการออกแบบเรขศิลป์	

แนวคิดและทฤษฎี การศึกษาผลงานการออกแบบ	สาระ	กรอบการศึกษา
1. ผลงานออกแบบเรขศิลป์สร้างสรรค์ขึ้นจากแนวความคิด โดยผ่านกระบวนการทางการออกแบบ เพื่อสร้างเอกลักษณ์ หรือการแก้ปัญหาในการตอบโจทย์ทางการออกแบบ ให้ผลงานที่สร้างสรรค์นั้นสามารถสื่อความหมายอย่างมีประสิทธิภาพ (Petrula Vrontikis, 2002) 2. ผลงานของนักออกแบบเรขศิลป์ประกอบด้วยสิ่งสำคัญ คือ การใช้หลักการศิลปะในการสร้างความคิดถ่ายทอดให้เห็นภาพ บนพื้นฐานในการใช้ภาพและการออกแบบตัวอักษรอย่างมีศักยภาพ โดยงานเรขศิลป์ที่ดีสามารถสร้างการจดจำได้เป็นอย่างดี (Philippe Apelogic, 2003)	- ศึกษาผลงานการออกแบบ - รายละเอียดและลักษณะผลงาน - แนวความคิดในงานออกแบบ - แนวทางการสื่อสาร - เทคนิค และรูปแบบในการออกแบบ	ศึกษาแนวความคิดในผลงานออกแบบ และแนวทางการสื่อสารทางความคิด รวมทั้งรายละเอียด ลักษณะผลงานที่เป็นเอกลักษณ์ของนักออกแบบ โดยการศึกษาจากผลงานการออกแบบ เพื่อนำมาใช้ร่วมกับแนวคิด และการทำงานของนักออกแบบเรขศิลป์