



การพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
The Development of Bachelor of Art Program in Art and Design Innovation,
Faculty of Humanities and Social Sciences, Ubon Ratchathani Rajabhat University

สันติ หวังชื่น^{1*}, จตุพล รักเปี่ยม², พลวัฒน์ โตสารเดช³

Santi Wangchuen^{1*}, Jatupon Rakpiam², Phollawat Tosaradej³

^{1*, 2, 3} สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

^{1*, 2, 3} Department of Art and Design Innovation, Faculty of Humanities and Social Sciences,
Ubon Rachathani Rajabhat University

*Corresponding author; E-mail: Boomtom00086@gmail.com

Received 8 April 2026 Revised 24 June 2026

Accepted 25 June 2026 Available Online 30 June 2026

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา (Research and Development) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความต้องการเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ 2) เพื่อพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตต่อหลักสูตรดังกล่าว กลุ่มผู้ให้ข้อมูลและกลุ่มตัวอย่างประกอบด้วย นักเรียน นักศึกษา นักออกแบบ ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรจำนวน 5 ท่าน และผู้ใช้บัณฑิตจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน รวมทั้งสิ้น 80 คน ซึ่งเลือกมาโดยวิธีสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แบบสำรวจความต้องการเข้าศึกษาต่อ แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและแบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพวิเคราะห์ด้วยการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) ผลการวิจัย พบว่า 1) ความต้องการเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรฯ ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.45) โดยคุณลักษณะรายด้านที่มีค่าเฉลี่ยความต้องการสูงสุดคือ ด้านทักษะศิลปะการออกแบบและการปฏิบัติเฉพาะวิชาชีพ 2) ผลการพัฒนาหลักสูตรตามแนวคิดการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome-Based Education: OBE) และกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ได้โครงสร้างหลักสูตรที่มีการบูรณาการข้ามศาสตร์และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ (AI) เข้าสู่คำอธิบายรายวิชา ควบคู่กับการรองรับห้องปฏิบัติการนวัตกรรม (3D Printing และ CNC) โดยมีจุดเด่นคือรูปแบบการเรียนรู้ 3+1 ร่วมกับสถาบันการศึกษาในประเทศจีน และรายวิชาการเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ ซึ่งผู้เชี่ยวชาญประเมินว่าหลักสูตรมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับมาตรฐานทางวิชาชีพ 3) ความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตต่อคุณภาพและการปฏิบัติงานของบัณฑิตในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.48) โดยด้านคุณธรรม จริยธรรม มีระดับความพึงพอใจสูงสุด ขณะที่ด้านทักษะปฏิบัติเฉพาะวิชาชีพมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดแต่ยังคงอยู่ในเกณฑ์ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.25$)

คำสำคัญ: การพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต, ศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ



ABSTRACT

This study utilized a research and development (R&D) methodology. The objectives were to 1) investigate the demand for further education in the Bachelor of Fine Arts Program in Art and Design Innovation, 2) develop the curriculum for the program, and 3) examine the satisfaction of graduate users toward the developed curriculum. The key informants and sample group, selected through purposive sampling, consisted of 85 participants, including prospective students, designers, 5 curriculum experts, and graduate users from both public and private sectors. The research instruments comprised a demand survey questionnaire, qualitative interview forms, and a graduate user satisfaction evaluation form. Quantitative data were analyzed using mean ($\bar{X}$) and standard deviation (S.D.), while qualitative data were analyzed through content analysis. The findings indicated that 1) the overall demand for further education in this curriculum was at the highest level ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.45), with the highest demand identified in the area of art design skills and professional practice. 2) The curriculum development, grounded in Outcome-Based Education (OBE) and Design Thinking principles, yielded a curriculum characterized by cross-disciplinary integration and the implementation of digital technology (AI) into course descriptions. It also offered innovative laboratory support (3D Printing and CNC), a 3+1 international learning model with China, and creative entrepreneurship courses. The experts validated that the developed curriculum was highly appropriate and aligned with professional standards. 3) The overall satisfaction of graduate users toward the graduates' performance was at the highest level ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.48). Morality and ethics received the highest satisfaction score, whereas professional practical skills, despite being at the highest level, received the lowest average score ($\bar{X} = 4.25$).

Keywords: Development of The Bachelor of Arts Curriculum, Art and Design Innovation

บทนำ

ในยุคเศรษฐกิจสร้างสรรค์และการพลิกผันทางเทคโนโลยีดิจิทัล สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ได้เล็งเห็นความจำเป็นเร่งด่วนในการปฏิรูปการศึกษาเพื่อผลิตนักออกแบบนวัตกรรมที่เท่าทันต่อวิทยาการสมัยใหม่ คณะผู้วิจัยจึงได้ดำเนินงานวิจัยและพัฒนาเพื่อสร้างสรรค์โครงสร้างหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตฉบับใหม่ขึ้น โดยมีจุดเด่นในมิติการผสมผสานนวัตกรรมปัญญาประดิษฐ์ (AI) เข้าสู่คำอธิบายรายวิชา การเตรียมความพร้อมห้องปฏิบัติการดิจิทัล และการสร้างความเป็นสากลด้วยรูปแบบการเรียนรู้ 3+1 ร่วมกับสถาบันการศึกษาในประเทศจีน ควบคู่กับการบรรจุรายวิชาการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ ทั้งนี้ กระบวนการพัฒนาขับเคลื่อนผ่านแนวคิดการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ (OBE) โดยเชื่อมโยงสัมพันธ์กับการระดมความคิดเห็นและการประเมินผลจากกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหลัก (Key Stakeholders) รวมทั้งสิ้น 80 คน ประกอบด้วย กลุ่มผู้เรียนที่มีความต้องการพัฒนาทักษะวิชาชีพ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร และกลุ่มผู้ใช้นิติตจากภาครัฐและเอกชนที่ร่วมให้ข้อมูลสะท้อนกลับเพื่อยกระดับขีดความสามารถของบัณฑิตให้ตอบโจทย์ตลาดแรงงานสากลได้อย่างยั่งยืน



วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความต้องการที่จะศึกษาต่อในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
2. เพื่อพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบของคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี” เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development: R&D) โดยประยุกต์ใช้ทฤษฎีการพัฒนาหลักสูตรตามแนวคิดของไทเลอร์ (Tyler’s Curriculum Model) และทาบ (Taba’s Inverted Model) บูรณาการร่วมกับแนวคิดการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome-Based Education: OBE) และกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เพื่อขับเคลื่อนการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ แบ่งออกเป็น 3 ระยะ (Phases) ดังนี้ ระยะที่ 1 การศึกษาความต้องการและข้อมูลพื้นฐาน (Empathize & Define) สอดคล้องกับขั้นตอนของ Taba ในเรื่องการวินิจฉัยความต้องการ (Diagnosis of Needs) เพื่อกำหนดฐานคิดของหลักสูตร คณะผู้วิจัยดำเนินงานดังนี้ 1) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง เลือกกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Key Stakeholders) ได้แก่ นักเรียน นักศึกษา และนักออกแบบ จำนวน 40 คน โดยวิธีสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบบสำรวจความต้องการเข้าศึกษาต่อ เพื่อประเมินสมรรถนะที่ผู้เรียนต้องการพัฒนา 3) การเก็บรวบรวมและการวิเคราะห์ข้อมูล ดำเนินการจัดส่งแบบสำรวจ นำข้อมูลเชิงปริมาณมาวิเคราะห์ด้วยสถิติค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เพื่อจัดลำดับความต้องการในการพัฒนาทักษะเฉพาะทางวิชาชีพและคุณธรรมจริยธรรม ระยะที่ 2 การพัฒนาและสร้างหลักสูตรนวัตกรรม (Ideate & Prototype) เป็นการทำงานตามขั้นตอนการเลือกเนื้อหาและการจัดระเบียบประสบการณ์การเรียนรู้ (Selection and Organization of Learning Experiences) ของ Tyler ร่วมกับแนวคิด OBE เพื่อมุ่งเน้นผลลัพธ์ของศตวรรษที่ 21 คณะผู้วิจัยดำเนินงานดังนี้ 1) กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก: ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตร ศิลปะ และนวัตกรรมการออกแบบ จำนวน 5 ท่าน 2) กระบวนการพัฒนา คณะผู้วิจัยนำข้อค้นพบจากระยะที่ 1 มาสังเคราะห์ร่วมกับพลวัตเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) ร่างเป็นโครงสร้างหลักสูตรนวัตกรรมดีไซน์ และนำแนวคิดแบบสากลมาสอดแทรกผ่านรูปแบบการเรียนรู้ 3+1 (เรียนร่วมกับประเทศจีน 1 ปี) พร้อมรายวิชาการเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ 3) การตรวจสอบคุณภาพหลักสูตร นำร่างหลักสูตรเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญผ่านแบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เพื่อประเมินความเหมาะสมและความสอดคล้อง (Consistency) ของคำอธิบายรายวิชา และนำข้อมูลเชิงคุณภาพมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อปรับปรุงหลักสูตรฉบับสมบูรณ์ ระยะที่ 3 การประเมินผลและสะท้อนกลับจากผู้บัณฑิต (Test & Evaluation) สอดคล้องกับขั้นตอนสุดท้ายในแบบจำลองของ Tyler คือ การประเมินผลสัมฤทธิ์ (Evaluation) และเป็นส่วนสำคัญในระบบควบคุมคุณภาพของ OBE คณะผู้วิจัยดำเนินงานดังนี้ 1) กลุ่มตัวอย่าง ผู้ใช้บัณฑิตจากหน่วยงานภาครัฐและสถานประกอบการภาคเอกชนที่สอดคล้องกับสายงานออกแบบสร้างสรรค์ จำนวน 40 คน โดยวิธีสุ่มแบบเจาะจง 2) เครื่องมือที่ใช้ในการ



วิจัย แบบประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต ครอบคลุมสมรรถนะรายด้านตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา 3) การวิเคราะห์ข้อมูล ประมวลผลระดับความพึงพอใจโดยใช้ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) พร้อมนำข้อเสนอแนะและจุดอ่อนที่พบ (เช่น ค่าเฉลี่ยทักษะปฏิบัติหน้างานจริง 4.25) กลับมาเป็นข้อมูลสะท้อนกลับ (Feedback Loop) เพื่อวางแผนการจัดกระบวนการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Project-based Learning) และยกระดับการฝึกงานในสถานประกอบการให้มีประสิทธิภาพสูงสุดต่อไป

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder) ตัวย่อ (SH)

การสัมภาษณ์ (Interview) เป็นเครื่องมือและกลวิธีที่ใช้ในการเป็นรวบรวมข้อมูลเพื่อทำการศึกษารายกรณี การสัมภาษณ์เป็นวิธีการรวบรวมข้อมูลด้วยการสนทนา ซักถาม พุดคุยโต้ตอบ และมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมระหว่างผู้สัมภาษณ์และผู้ให้ข้อมูล ก่อนเริ่มต้นสัมภาษณ์ผู้สัมภาษณ์ควรชี้แจงถึงวัตถุประสงค์ในการสัมภาษณ์ให้ผู้ให้ข้อมูลทราบและขออนุญาตกรณีที่มีการบันทึกเสียง ระหว่างการสัมภาษณ์นั้นผู้สัมภาษณ์จะต้องบันทึกถ้อยคำให้ผู้สัมภาษณ์ โดยใช้แบบสัมภาษณ์ หรืออาจใช้อุปกรณ์อื่นประกอบได้ อาทิ สมุดบันทึก เครื่องบันทึกเสียง ทำการสังเกตบุคลิกภาพ อากัปกิริยา พฤติกรรมการแสดงออก น้ำเสียงและวาจาควบคู่ไปด้วย นอกจากนี้ผู้สัมภาษณ์ต้องสร้างบรรยากาศเชิงบวก สร้างความเป็นกันเอง นอกจากนี้ยังทำให้ผู้ทำการศึกษาสามารถสังเกตเห็นสีหน้าท่าทางของเขาได้ว่ามีความจริงใจในการให้คำตอบนั้นมากน้อยเพียงไร เชื่อถือได้หรือไม่จะเห็นว่าสิ่งต่างๆ เหล่านี้ไม่สามารถได้จากเครื่องมือและกลวิธีแบบอื่น เนื้อหา และรายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องการสัมภาษณ์นี้ (ดร.ลักขณา สรวิวัฒน์. 2548, 102) ในการทำวิจัยของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย(SH)

การสอบถาม หรือแบบสอบถาม (Questionnaire)

คือขั้นตอนที่สำคัญในการวิจัย ทั้งที่เป็นการวิจัยตลาดหรือการวิจัยด้านอื่นๆ การวิจัยตลาดเป็นสิ่งสำคัญสำหรับทุกธุรกิจ กระบวนการวิจัย หากกล่าวโดยรวม จะประกอบด้วย การกำหนดหัวข้อวิจัยหรือหัวข้อที่สนใจศึกษา หาแนวคิดทฤษฎีมาใช้ในการศึกษาวิเคราะห์และออกแบบการวิจัย ตั้งข้อสมมติฐานเกี่ยวกับเรื่องที่สนใจศึกษา กำหนดคำถามการวิจัย ออกแบบการวิจัย เก็บรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล แปลความหมาย จัดทำข้อเสนอแนะ และจัดทำรายงานการศึกษา ดังนั้นผู้ที่สร้างแบบสอบถามจึงต้องมีความเข้าใจในกระบวนการวิจัยนี้ด้วย เพื่อให้การสร้างแบบสอบถามสามารถเก็บรวบรวมข้อมูลได้ตรงกับความต้องการ (สมนึก ภัททิยธนี. 2562, 40)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ (SH)

1. ผู้ใช้บัณฑิตจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชน ในเขตพื้นที่บริการของมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ได้แก่ กลุ่มนักร้องแบบ สมาคมนักปั้นโมเดล ผู้เชี่ยวชาญด้านการคิดเชิงออกแบบ ผู้ประกอบการด้านงานออกแบบเยาวชนที่มีความสนใจด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ วัฒนธรรมจังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 40 คน

2. กลุ่มนักเรียนศิลปะที่ศึกษาในโรงเรียนมัธยมศึกษา และกลุ่มนักเรียนศิลปะอาชีวศึกษาอุบลราชธานี อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ ผู้ปกครองของนักศึกษาที่ขอศิลปะ ในเขตพื้นที่บริการของมหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ได้แก่ จำนวน 40 คน ที่สนใจเข้าศึกษาต่อในสาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ปีการศึกษา 2569

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ได้แก่

1. แบบสำรวจความต้องการเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
2. แบบสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี



3. แบบประเมินความสอดคล้องของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน

1. ผู้เชี่ยวชาญ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยภาคีรัฐ
2. ผู้เชี่ยวชาญ คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยภาคเอกชน
3. ผู้เชี่ยวชาญ คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยภาคเอกชน
4. ผู้เชี่ยวชาญ ศิลปิน เจ้าของหอศิลป์แกลลอรี
5. ผู้เชี่ยวชาญ ประธานกลุ่มศิลปะ

4. อุปกรณ์ที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล เช่น สมุดจดบันทึก และเครื่องบันทึกเสียง เป็นต้น

คณะผู้วิจัยทำการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

1. เก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (Documentary Research)
2. เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสำรวจความต้องการเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
3. เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบสำรวจความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
4. เก็บรวบรวมข้อมูลจากแบบประเมินมาตรฐานหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี
5. การจดบันทึก (Field Note) โดยดำเนินการบันทึกทุกครั้งและใช้เครื่องมืออุปกรณ์ประกอบการบันทึกข้อมูลช่วยเพิ่มเติมรายละเอียด เช่น กล้องถ่ายรูป กล้องวิดีโอ เครื่องบันทึกเสียง เป็นต้น

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ คณะผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูลตามวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการจำเป็นต่อการพัฒนาหลักสูตรสำหรับเยาวชนรุ่นใหม่ที่มีความชอบในด้านการคิดเชิงออกแบบ การสัมภาษณ์เป็นเครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย และเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย และกรอบแนวคิดทฤษฎีต่างๆ และสถิติที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. ผู้สัมภาษณ์จะต้องสร้างบรรยากาศที่ในการสัมภาษณ์โดยทำความคุ้นเคย กับผู้ถูกสัมภาษณ์ให้มีความรู้สึกเป็นมิตร มีความสบายใจ การสร้างบรรยากาศที่ดีขึ้นอยู่กับบุคลิกภาพและไหวพริบของผู้สัมภาษณ์แต่ละคน
2. ใช้การสัมภาษณ์แบบตัวต่อตัว เพื่อให้ผู้ถูกสัมภาษณ์เกิดความกล้า และไม่ลังเลที่จะตอบ
3. ผู้สัมภาษณ์จะต้องใช้ไหวพริบสังเกตดูว่า จังหวะที่สัมภาษณ์นั้นเหมาะสม หรือไม่
4. ในระหว่างสัมภาษณ์ ผู้สัมภาษณ์ไม่ควรเร่งรัดหรือคาดหวังคำตอบจากผู้ถูกสัมภาษณ์ ควรให้มีลักษณะที่เป็นอิสระแต่ต้องให้ผู้ถูกสัมภาษณ์เข้าใจว่า คำตอบที่เป็นความจริงคือคำตอบที่ผู้สัมภาษณ์ต้องการ (สมนึก ภัททิยธนี. 2562, 38)

สรุปจากคณะผู้วิจัยการจดบันทึกคำตอบในแบบสัมภาษณ์ ถือเป็นเรื่องสำคัญมากในการที่จะสรุปข้อมูลเนื้อหาสาระของการสัมภาษณ์ ผู้ที่สัมภาษณ์นั้นจะต้องจดบันทึกคำตอบทันทีหลังจากการสัมภาษณ์แล้ว เพื่อป้องกันการหลงลืมทำให้เห็นว่าจากตารางที่ 1 จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ทางผู้วิจัยไปสรุปออกมาดังต่อไปนี้



ตารางที่ 1 จากการสัมภาษณ์ เก็บรวบรวมข้อมูลในการพัฒนาหลักสูตร สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ

ผู้เชี่ยวชาญ	การสัมภาษณ์ (Interview)
ผู้เชี่ยวชาญคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยภาครัฐ	ให้ความเห็นว่า หลักสูตรใหม่ควรมีเนื้อหาการเรียนการสอนให้มีการบูรณาการข้ามศาสตร์เพื่อประสบการณ์ด้านทักษะการคิดเชิงออกแบบให้เกิดความทันสมัยในเรื่องของเทคโนโลยี เพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำเอาความรู้และทักษะไปประยุกต์ใช้ในการทำงานหรือประกอบอาชีพได้ทันที
ผู้เชี่ยวชาญคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยภาคเอกชน	1. ให้ข้อคิดเห็นว่าในการผลิตนักศึกษาเพื่อในการรับใช้สังคม ควรปลูกฝังให้รู้จักรักศิลปะวัฒนธรรมอันดีงามของเมืองอุบล เช่น นำนวัตกรรมใหม่ๆ ที่เป็นเครื่องมือในการช่วยผลิตผลงานศิลปะให้มีความทันสมัยทันสมัย 2. ในห้องเรียนของหลักสูตร(ใหม่) ศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ ควรจะมีห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์แท็บเล็ตที่ทันสมัยให้กับการรองรับในการสอนตามรายวิชาที่เหมาะสม เช่นวิชาที่เรียนประติมากรรมควรมีเครื่องพิมพ์ 3D, เครื่องสแกน 3D, และเครื่องแกะสลักคอมพิวเตอร์ CNC เป็นต้น
ผู้เชี่ยวชาญคณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยภาคเอกชน	1. ให้ข้อคิดเห็นว่าในหลักสูตรใหม่ นักศึกษาที่เรียนควรจะต้องมีความรู้ในภาษาจีน เพื่อให้ตอบโจทย์ใหม่ในการเรียนรูปแบบ3+1 ซึ่งจะเป็นผลดีกับนักศึกษาที่จะต้องไปเรียนที่ประเทศจีน 1 ปี 2. ในวิชาธุรกิจศิลปะเป็นวิชาที่ติดมากับนักศึกษา ควรจะให้มีการทำธุรกิจที่มีความแปลกใหม่เพื่อที่จะได้ทันยุคทันสมัย หรือมีการใช้AI มาช่วยในการสร้างความน่าสนใจมากขึ้น
ผู้เชี่ยวชาญศิลปิน เจ้าของหอศิลป์ แกลลอรี	ข้อคิดเห็นว่า ในปัจจุบันนี้ การทำงานศิลปะมีหลากหลายช่องทางในการทำงาน ยิ่งงานที่จะต้องให้คอมพิวเตอร์ที่ทันสมัยเพื่อให้ตอบสนองในการสร้างสรรค์ มีความจำเป็นมากที่นักศึกษาจะต้องเป็นเอาไว เพราะเวลามาฝึกงานหรือไปทำงานข้างนอกจะต้องมีพื้นฐานในการทำงานโปรแกรมศิลปะต่างๆ จึงอยากให้เพิ่มคำอธิบายรายวิชาในด้านของโปรแกรมที่ต้องเรียนในคำอธิบายรายวิชาด้วย
ผู้เชี่ยวชาญประธานกลุ่มศิลปะ	ข้อคิดเห็นว่า เรื่องของทักษะทางศิลปะเช่น วิชากายวิภาคนักศึกษาทุกคนควรจะต้องได้เรียนรู้ เพราะเป็นพื้นฐานสำคัญเป็นอย่างมากในการที่จะได้นำไปใช้ต่อยอดในรายวิชาอื่นเพื่อที่จะเข้าใจในเรื่องของความงาม และอย่าให้หลักสูตรมีรายวิชาการเป็นผู้ประกอบการ เพื่อที่จะสร้างช่องทางการหารายได้ให้กับนักศึกษาที่มีความหลากหลายมากขึ้น รวมไปถึงเครื่องมืออุปกรณ์ที่จะช่วยในการเรียนการสอนจะต้องมีความทันสมัยให้ตอบโจทย์กับผู้เรียน

จากตารางที่ 1 จากการสัมภาษณ์ จากการสัมภาษณ์เก็บรวบรวมข้อมูลในการพัฒนาหลักสูตรสาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ ทำให้เห็นความคิดของกรรมการแต่ละท่านที่มีความคิดแตกต่างกันออกไป กรรมการแต่ละท่านส่วนมากก็จะเน้นไปทางศิลปะกับการเรียนรู้เทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ โปรแกรมที่ใช้ในการสร้างผลงานศิลปะ



และสื่อเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะชิ้นมาก เพื่อการผลิตบัณฑิตในการรับใช้สังคมให้มีความทันสมัย ควรปลูกฝังให้รู้จักศิลปวัฒนธรรมอันดีงามของเมืองอุบลราชธานี จากการนี้คณะผู้วิจัยก็นำผลจากการสัมภาษณ์ เพื่อที่จะนำไปพัฒนาหลักสูตรศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ ต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัย เรื่อง การพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research & Development) โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย การสำรวจสภาพปัญหาและความต้องการ ตลอดจน แนวคิดและทฤษฎีต่างๆ นำมาสู่การออกแบบหลักสูตรเพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและมีความเหมาะสมในการจัดการศึกษาด้านศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ ซึ่งผู้วิจัยได้แบ่งประเด็นที่เกี่ยวกับผลการวิเคราะห์ ข้อมูลในการวิจัย ดังต่อไปนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
2. ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นที่เข้าใจตรงกันในการสื่อความหมายผู้วิจัยได้กำหนดความหมายของสัญลักษณ์ที่ใช้ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

n	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ลำดับขั้นตอนในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ความต้องการเข้าศึกษาต่อในหลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตหลักสูตร ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความสอดคล้องของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์ความต้องการเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

คณะผู้วิจัย ได้ดำเนินการสำรวจความต้องการเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี โดยมีกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder) ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ กลุ่มนักออกแบบ สมาคมนักปั้นโมเดล ผู้เชี่ยวชาญด้านการคิดเชิงออกแบบ ผู้ประกอบการด้านงานออกแบบ เยาวชนที่มีความสนใจด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ วัฒนธรรมจังหวัดอุบลราชธานี จำนวน 40 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้



ตารางที่ 2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามความต้องการเข้า ศึกษาต่อในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

ลำดับที่	รายการ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ			
1	ชาย	5	12.
2	หญิง	30	84.50
อายุ			
1	18 ปี	9	22.50
2	19 ปี	29	70
3	20 ปี	2	6.50
4	มากกว่า 20 ปี	-	-
ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder)			
1	กลุ่มนักร้องแบบ	3	9
2	สมาคมนักปั้นโมเดล	5	12.50
3	ผู้เชี่ยวชาญด้านการคิดเชิงออกแบบ	24	58.50
4	ผู้ประกอบการด้านงานออกแบบ	8	20
5	เยาวชนที่มีความสนใจด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์	10	13.5
6	วัฒนธรรมจังหวัดฯ	10	22.50

จากตารางที่ 2 แสดงข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเกี่ยวกับความต้องการเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ โดยจำแนกข้อมูลออกเป็น 3 ส่วน ได้แก่ เพศ อายุ และประเภทของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย โดย ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็น เพศหญิง จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 84.50 รองลงมาคือ เพศชาย จำนวน 5 คน คิดเป็นร้อยละ 12.00 แสดงให้เห็นว่ากลุ่มผู้ให้ข้อมูลส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง แสดงว่าความสนใจของผู้หญิงต่อการศึกษาต่อด้านศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบในระดับที่สูงกว่าเพศชาย

เมื่อพิจารณาด้านอายุ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 19 ปี จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 70.00 รองลงมาคืออายุ 18 ปี จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 22.50 และอายุ 20 ปี จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 6.50 โดยไม่พบผู้ตอบแบบสอบถามที่มีอายุมากกว่า 20 ปี ข้อมูลดังกล่าวสะท้อนว่ากลุ่มเป้าหมายหลักของหลักสูตรเป็นเยาวชนวัยเรียนที่กำลังอยู่ในช่วงตัดสินใจศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา

ในส่วนของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย พบว่า กลุ่มที่มีจำนวนมากที่สุดคือ ผู้เชี่ยวชาญด้านการคิดเชิงออกแบบ จำนวน 24 คน คิดเป็นร้อยละ 58.50 รองลงมาคือ วัฒนธรรมจังหวัดฯ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 22.50 และ ผู้ประกอบการด้านงานออกแบบ จำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 ตามลำดับ ข้อมูลนี้แสดงให้เห็นว่าการสำรวจความคิดเห็นมีการเก็บข้อมูลจากกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับสายงานออกแบบและศิลปวัฒนธรรม ซึ่งเป็นกลุ่มสำคัญต่อการพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ตลาดแรงงาน และบริบทท้องถิ่น



ตารางที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการปฏิบัติงานของบัณฑิต

ลำดับ ที่	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลค่า
ด้านความรู้ความสามารถพื้นฐานที่ส่งผลต่อการปฏิบัติงาน				
1	ความรู้เชิงวิชาการ การออกแบบทั่วไป	4.62	0.53	มาก
2	ความรู้ความสามารถในวิชาชีพการออกแบบ	4.67	0.58	มากที่สุด
3	ความรู้เกี่ยวกับงานทั่วไปในหน่วยงานสายออกแบบ	4.72	0.44	มาก
4	ความรู้เกี่ยวกับงานที่รับผิดชอบ	4.77	0.42	มากที่สุด
5	ความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง	4.83	0.38	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.73	0.46	มากที่สุด
ด้านคุณธรรม จริยธรรม				
1	มีจิตสำนึกและปฏิบัติตามจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพในสายการออกแบบ	4.75	0.37	มากที่สุด
2	ความเสียสละ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ตรงต่อเวลา	4.82	0.40	มากที่สุด
3	เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นจากผู้อื่น	4.83	0.40	มากที่สุด
4	ทัศนคติที่ดีต่ออาชีพ และแสดงออกซึ่งคุณธรรมจริยธรรมในการปฏิบัติงานการศิลปะการออกแบบ	4.83	0.40	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.80	0.45	มากที่สุด
ด้านความรู้				
1	ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ความเข้าใจในวิชาชีพของตนเองด้านการออกแบบและสามารถวิเคราะห์หลักทฤษฎีไปประยุกต์ใช้กับเครื่องมือนวัตกรรมได้	4.79	0.50	มากที่สุด
2	ความสามารถในการบูรณาการความรู้ข้ามศาสตร์ในวิชาชีพของตนเอง	4.55	0.62	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.65	0.62	มากที่สุด
ด้านทักษะทางปัญญา				
1	ความสามารถในการวิเคราะห์งานด้านออกแบบริเริ่มสร้างสรรค์และใช้นวัตกรรมอื่นๆในการแก้ไขปัญหา	4.46	0.68	มากที่สุด
2	ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ภาคทฤษฎีการออกแบบและภาคปฏิบัติงานได้อย่างเหมาะสม	4.46	0.52	มากที่สุด
3	ความสามารถในการวิเคราะห์สังเคราะห์ปัญหาและสามารถแก้ไขปัญหาในการปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม	4.71	0.46	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.60	0.42	มากที่สุด
ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				
1	สามารถใช้ความรู้ในการปฏิบัติงานและรับผิดชอบต่อที่ได้รับมอบหมาย	4.74	0.45	มากที่สุด
2	มีภาวะผู้นำและผู้ตามที่ดี	4.76	0.53	มากที่สุด

ลำดับ ที่	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลค่า
3	ความสามารถในการพัฒนาตนเองและพัฒนาวิชาชีพให้ทันสมัยในด้านการออกแบบ	4.74	0.42	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.72	0.45	มากที่สุด
ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงการออกแบบ การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ				
1	ความสามารถในการใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์หรือคณิตศาสตร์ในการแก้ไขปัญหาในการปฏิบัติงานออกแบบได้	4.65	0.64	มากที่สุด
2	ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสารและการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง	4.55	0.52	มากที่สุด
3	ความสามารถในการใช้ภาษาของศิลปะการออกแบบในการสื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.45	0.55	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.60	0.52	มากที่สุด
ด้านทักษะศิลปะการออกแบบ การปฏิบัติเฉพาะวิชาชีพ				
1	ความสามารถในการปฏิบัติศิลปะงานออกแบบ และงานคอมพิวเตอร์ทางศิลปะ	4.66	0.65	มากที่สุด
2	ความสามารถในการคิดรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์ของตนเอง	4.56	0.46	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.88	0.46	มากที่สุด
ความพึงพอใจโดยเฉลี่ยทุกด้าน		4.72	0.45	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 ความพึงพอใจต่อการปฏิบัติงานของบัณฑิต พบว่า ผู้ประเมินมีความพึงพอใจต่อการปฏิบัติงานของบัณฑิตในภาพรวมอยู่ในระดับ มากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยรวมทุกด้านเท่ากับ 4.72 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.45 แสดงให้เห็นว่าบัณฑิตมีคุณลักษณะและสมรรถนะโดยรวมที่สอดคล้องกับความคาดหวังของผู้ใช้บัณฑิตในระดับสูงมาก เมื่อพิจารณาารายด้าน พบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดตามตาราง คือ ด้านทักษะศิลปะการออกแบบ การปฏิบัติเฉพาะวิชาชีพ มีค่าเฉลี่ย 4.88 อยู่ในระดับมากที่สุด สะท้อนว่าบัณฑิตมีความสามารถในการปฏิบัติงานด้านศิลปะ งานออกแบบ และงานคอมพิวเตอร์ทางศิลปะ รวมถึงสามารถคิดรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ที่มีเอกลักษณ์ของตนเองได้ดี รองลงมาคือ ด้านคุณธรรม จริยธรรม มีค่าเฉลี่ย 4.80 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยเฉพาะการเคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น รวมถึงการมีทัศนคติที่ดีต่ออาชีพและแสดงออกถึงคุณธรรมจริยธรรมในการปฏิบัติงาน แสดงให้เห็นว่าบัณฑิตมีความรับผิดชอบ มีวินัย ซื่อสัตย์ และสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างเหมาะสม ด้านความรู้ความสามารถพื้นฐานที่ส่งผลต่อการปฏิบัติงาน มีค่าเฉลี่ย 4.73 อยู่ในระดับมากที่สุด โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูง คือ ความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ค่าเฉลี่ย 4.83 สะท้อนว่าบัณฑิตมีศักยภาพในการพัฒนาตนเองและปรับตัวต่อการทำงานได้ดี ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ มีค่าเฉลี่ย 4.72 อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงว่าบัณฑิตสามารถรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมาย มีภาวะผู้นำและผู้ตามที่ดี รวมทั้งสามารถพัฒนาตนเองและวิชาชีพให้ทันสมัยในด้านการออกแบบได้ ด้านความรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.65 อยู่ในระดับมากที่สุด แสดงว่าบัณฑิตสามารถนำความรู้ความเข้าใจในวิชาชีพด้านการออกแบบไปประยุกต์ใช้กับเครื่องมือและนวัตกรรมได้ รวมถึงมีความสามารถในการบูรณาการความรู้ข้ามศาสตร์ในวิชาชีพของตนเอง ส่วนด้านทักษะ



ทางปัญญา และด้าน ทักษะการวิเคราะห์เชิงการออกแบบ การสื่อสาร และ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 อยู่ในระดับมากที่สุด แม้จะมีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าด้านอื่น แต่ยังถือว่าอยู่ในเกณฑ์สูง แสดงว่าบัณฑิตมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา ประยุกต์ใช้ความรู้ และใช้เทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อการสื่อสารและการแสวงหาความรู้ได้ดี

แสดงให้เห็นว่า ผู้ใช้บัณฑิตมีความพึงพอใจต่อการปฏิบัติงานของบัณฑิตโดยรวมในระดับมากที่สุด โดยจุดเด่นของบัณฑิตอยู่ที่ทักษะการปฏิบัติเฉพาะวิชาชีพ คุณธรรมจริยธรรม ความรับผิดชอบ และความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่สำคัญต่อการทำงานในสายศิลปะและการออกแบบ

ตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจต่อการปฏิบัติงานของบัณฑิต

ลำดับที่	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลค่า
ด้านความรู้ความสามารถพื้นฐานที่ส่งผลต่อการปฏิบัติงาน				
1	ความรู้เชิงวิชาการ การออกแบบทั่วไป	4.61	0.52	มาก
2	ความรู้ความสามารถในวิชาชีพการออกแบบ	4.64	0.53	มากที่สุด
3	ความรู้เกี่ยวกับงานทั่วไปในหน่วยงานสายออกแบบ	4.70	0.44	มาก
4	ความรู้เกี่ยวกับงานที่รับผิดชอบ	4.74	0.42	มากที่สุด
5	ความสามารถในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง	4.83	0.35	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.70	0.49	มากที่สุด
ด้านคุณธรรม จริยธรรม				
1	มีจิตสำนึกและปฏิบัติตามจรรยาบรรณทางวิชาการและวิชาชีพในสายการออกแบบ	4.84	0.36	มากที่สุด
2	ความเสียสละ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ตรงต่อเวลา	4.73	0.40	มากที่สุด
3	เคารพสิทธิและรับฟังความคิดเห็นจากผู้อื่น	4.85	0.41	มากที่สุด
4	ทัศนคติที่ดีต่ออาชีพ และแสดงออกซึ่งคุณธรรมจริยธรรมในการปฏิบัติงานการศิลปะการออกแบบ	4.82	0.44	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.85	0.40	มากที่สุด
ด้านความรู้				
1	ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ความเข้าใจในวิชาชีพของตนเองด้านการออกแบบและสามารถวิเคราะห์หลักทฤษฎีไปประยุกต์ใช้กับเครื่องมือนวัตกรรมได้	4.74	0.52	มากที่สุด
2	ความสามารถในการบูรณาการความรู้ข้ามศาสตร์ในวิชาชีพของตนเอง	4.61	0.62	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.71	0.52	มากที่สุด
ด้านทักษะทางปัญญา				
1	ความสามารถในการวิเคราะห์งานด้านออกแบบริเริ่มสร้างสรรค์ และใช้นวัตกรรมอื่นๆในการแก้ไขปัญหา	4.65	0.46	มากที่สุด
2	ความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ภาคทฤษฎีการออกแบบ และภาคปฏิบัติงานได้อย่างเหมาะสม	4.42	0.51	มากที่สุด

ลำดับที่	รายการ	$\bar{X}$	S.D.	แปลค่า
3	ความสามารถในการวิเคราะห์สังเคราะห์ปัญหาและสามารถแก้ไข ปัญหาในการปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม	4.73	0.45	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.66	0.45	มากที่สุด
ด้านทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ				
1	สามารถใช้ความรู้ในการปฏิบัติงานและรับผิดชอบที่ได้รับมอบหมาย	4.75	0.41	มากที่สุด
2	มีภาวะผู้นำและผู้ตามที่ดี	4.74	0.51	มากที่สุด
3	ความสามารถในการพัฒนาตนเองและพัฒนาวิชาชีพให้ทันสมัย ในด้านการออกแบบ	4.54	0.45	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.65	0.45	มากที่สุด
ด้านทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ				
1	ความสามารถในการใช้กระบวนการทางวิทยาศาสตร์หรือ คณิตศาสตร์ในการแก้ไขปัญหาในการปฏิบัติงานออกแบบได้	4.45	0.65	มากที่สุด
2	ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในการสื่อสารและ การแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง	4.54	0.63	มากที่สุด
3	ความสามารถในการใช้ภาษาของศิลปะการออกแบบในการ สื่อสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ	4.55	0.45	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.61	0.59	มากที่สุด
ด้านทักษะการปฏิบัติเฉพาะวิชาชีพ				
1	ความสามารถในการปฏิบัติศิลปะงานออกแบบ และงาน คอมพิวเตอร์ทางศิลปะ	4.65	0.45	มากที่สุด
2	ความสามารถในการคิดรูปแบบผลงานสร้างสรรค์ที่มีความเป็น เอกลักษณ์ของตนเอง	4.54	0.42	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย		4.25	0.46	มากที่สุด
ความพึงพอใจโดยเฉลี่ยทุกด้าน		4.72	0.48	มากที่สุด

จากตารางที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความพึงพอใจต่อการปฏิบัติงานของบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาจากหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

การวิจัยเรื่อง "การพัฒนาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี" เป็นการวิจัยและพัฒนา (Research and Development) ซึ่งคณะผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และให้ข้อเสนอแนะตามลำดับดังนี้

สรุปผลการวิจัย

ผลการศึกษาความต้องการเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรฯ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความต้องการศึกษาต่อในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะและนวัตกรรมการออกแบบ จากมุมมองของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) พบว่า ในภาพรวมมีความต้องการอยู่



ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.45) เมื่อพิจารณาารายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านทักษะศิลปะ การออกแบบ การปฏิบัติเฉพาะวิชาชีพ รองลงมาคือ ด้านคุณธรรม จริยธรรม และด้านความรู้ความสามารถพื้นฐานที่ส่งผลต่อการปฏิบัติงาน ตามลำดับ

ผลการพัฒนาหลักสูตรฯ

การพัฒนาหลักสูตรตามแนวคิดการจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้ (Outcome-Based Education: OBE) และแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ส่งผลให้ได้หลักสูตรที่มีการบูรณาการข้ามศาสตร์และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลสมัยใหม่ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ในรายวิชาการออกแบบ มีโครงสร้างพื้นฐานรองรับห้องปฏิบัติการนวัตกรรม (3D Printing, 3D Scanner และ CNC) มุ่งเน้นความเป็นสากลด้วยรูปแบบการเรียนรู้ 3+1 ร่วมกับสถาบันการศึกษาในประเทศจีน ส่งเสริมภาษาจีน และสร้างเสริมทักษะผู้ประกอบการผ่านรายวิชาการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจสร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล โดยที่ยังคงรักษาอัตลักษณ์และรากเหง้าภูมิปัญญาท้องถิ่นของเมืองอุบลราชธานีเอาไว้ผ่านวิชาพื้นฐานทางวิชาชีพที่เข้มข้น

ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตต่อหลักสูตรฯ

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตจากหน่วยงานภาครัฐและเอกชนต่อคุณภาพและการปฏิบัติงานของบัณฑิต พบว่า ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$, S.D. = 0.48) โดยด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านคุณธรรม จริยธรรม รองลงมาคือ ด้านความรู้ และด้านความรู้ความสามารถพื้นฐานที่ส่งผลต่อการปฏิบัติงาน ตามลำดับ

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยข้างต้น มีประเด็นสำคัญที่สามารถนำมาอภิปรายผลตามหลักวิชาการได้ ดังนี้

ประเด็นที่ 1 ความต้องการพัฒนาทักษะเฉพาะทางควบคู่คุณธรรมวิชาชีพ

จากการที่กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมีความต้องการเข้าศึกษาต่อในภาพรวมระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$) โดยเน้นหนักที่ "ด้านทักษะศิลปะการออกแบบและการปฏิบัติเฉพาะวิชาชีพ" และ "ด้านคุณธรรม จริยธรรม" ชี้ให้เห็นว่าผู้เรียนและสังคมในยุคปัจจุบันไม่ได้มองหาเพียงแค่ความรู้ในตำรา แต่ต้องการหลักสูตรที่เน้นการลงมือปฏิบัติจริง (Hands-on Experience) เพื่อให้เกิดทักษะที่สามารถนำไปประกอบอาชีพได้ทันทีหลังสำเร็จการศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของนักการศึกษาที่ว่า หลักสูตรในศตวรรษที่ 21 ต้องมุ่งเน้นการพัฒนาสมรรถนะ (Competency-based) มากกว่าการท่องจำเนื้อหา และต้องสร้างสมดุลระหว่างความเชี่ยวชาญในงานกับจรรยาบรรณวิชาชีพ

ประเด็นที่ 2 การตอบรับนวัตกรรมดิจิทัล (AI) และความเป็นสากล (รูปแบบ 3+1)

ผลการพัฒนาหลักสูตรที่มุ่งเน้นการผสานเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) และเครื่องมือสร้างชิ้นงานระบบดิจิทัล (เช่น 3D Printing) ได้รับความเห็นชอบจากผู้เชี่ยวชาญว่าเป็นหลักสูตรที่มีความทันสมัย ทั้งนี้เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงอย่างพลิกผันของเทคโนโลยี (Digital Disruption) ในปัจจุบัน บัณฑิตจำเป็นต้องมีทักษะการสร้างสรรค์ ต้องปรับตัว การที่หลักสูตรใส่เนื้อหาเหล่านี้ลงไป ประกอบกับการสร้างทางเลือกรูปแบบการเรียนรู้ 3+1 ร่วมกับประเทศจีน ถือเป็นการยกระดับบัณฑิตให้มีขีดความสามารถในการแข่งขันระดับสากล และพร้อมก้าวสู่ตลาดงานยุคใหม่ที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมและภาษา



ประเด็นที่ 3 ความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิตและความสอดคล้องกับคุณลักษณะที่พึงประสงค์

ผู้ใช้บัณฑิตให้คะแนนความพึงพอใจต่อภาพรวมของบัณฑิตในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.72$) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง "ด้านคุณธรรม จริยธรรม" ได้คะแนนสูงสุด แสดงให้เห็นว่าการออกแบบหลักสูตรที่เน้นย้ำเรื่องความรับผิดชอบต่อสังคม และวินัยในการทำงานสามารถตอบสนองความต้องการของสถานประกอบการได้อย่างตรงจุด อย่างไรก็ตาม ผลวิจัยสะท้อนว่า "ด้านทักษะการปฏิบัติเฉพาะวิชาชีพ" แม้จะอยู่ในระดับมากที่สุด แต่กลับมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุดในบรรดารุกประเด็นทั้งหมด ($\bar{X} = 4.25$) ประเด็นนี้อธิบายได้ว่า สถานประกอบการคาดหวังความเชี่ยวชาญในงานและความพร้อมในการเริ่มงานทันที (Ready to Work) ที่สูงมาก ซึ่งเป็นโจทย์สำคัญที่หลักสูตรจะต้องนำไปปรับปรุงในกระบวนการจัดการเรียนการสอนต่อไป

ข้อเสนอแนะ

1. ด้านการสนับสนุนโครงสร้างพื้นฐานและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยและคณะควรจัดสรรงบประมาณเพื่อเตรียมความพร้อมด้านห้องปฏิบัติการนวัตกรรม (เช่น เครื่องพิมพ์ 3 มิติ, เครื่อง CNC และระบบซอฟต์แวร์ AI) ให้พร้อมใช้งานและเพียงพอกับจำนวนนักศึกษา เพื่อรองรับแผนการสอนที่เน้นการปฏิบัติจริงตามที่หลักสูตรกำหนดไว้
2. ด้านการบริหารจัดการหลักสูตรแบบ 3+1 คณะและสาขาวิชาควรจัดตั้งระบบดูแลช่วยเหลือนักศึกษา ด้านภาษาและวัฒนธรรมจีนล่วงหน้าก่อนเดินทาง รวมถึงการจัดทำข้อตกลงการเทียบโอนหน่วยกิต (Credit Transfer) กับสถาบันพันธมิตรในประเทศจีนให้มีความชัดเจนและโปร่งใส เพื่อไม่ให้กระทบต่อระยะเวลาการสำเร็จการศึกษาของนักศึกษา
3. ด้านการยกระดับทักษะปฏิบัติหน้างานจริง จากผลการประเมินของผู้ใช้บัณฑิตที่พบว่าทักษะปฏิบัติวิชาชีพมีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด สาขาวิชาควรร่วมมือกับภาคเอกชนในการจัดรูปแบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ เช่น การเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานร่วมกับสถานประกอบการ (Project-based Learning with Industry) หรือขยายระยะเวลาการฝึกงาน/สหกิจศึกษา เพื่อสร้างความมั่นใจและความเชี่ยวชาญให้กับนักศึกษาก่อนเรียนจบ

เอกสารอ้างอิง

- ลักขณา สรวิวัฒน์. (2548). *การศึกษารายกรณี*. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์
- เมธี ปิณฑานนท์.(2523). *การออกแบบการสอนแผนพัฒนาการสอนและรายวิชา*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์
- ศรัณย์ วงศ์คำจันทร์. (ม.ป.ป.). *ปรัชญาเบื้องต้น*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์อมรรณการพิมพ์
- สมนึก ภัททิยธนี. (2562). *การวัดผลการศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 12). กรุงเทพฯ : ประสานการพิมพ์
- สุจิตรา ธรรัตน์. (2538). *ศาสนาเปรียบเทียบ*. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ดวงแก้ว
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). *ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2552*.