



การออกแบบสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียน
ของนักศึกษาสาขาออกแบบภายใน
The Design of Classroom Environment for Interior Design
Students

ชัตติพงษ์ ต้วงสำราญ

Khattipong Duangsamran

คณะศิลปกรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

Faculty of Fine and Applied Arts, Rajamangala University of Technology Thanyaburi

Corresponding author, e-mail: Khattipong_d@mutt.ac.th

Received June 2, 2025; Revised December 16, 2025; Accepted: December 23, 2025

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) วิเคราะห์ปัจจัยที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ ของนักศึกษาสาขาออกแบบภายใน 2) ออกแบบสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียน ที่ส่งผลต่อกระบวนการคิดสร้างสรรค์ 3) ประเมินแบบสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียน จากผลงานการออกแบบภายในของนักศึกษา รูปแบบที่ใช้ในการวิจัย เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ กลุ่มตัวอย่าง กรณีศึกษา สาขาวิชาออกแบบภายใน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 1.การสัมภาษณ์ 2.การสังเกต 3.การสนทนากลุ่ม 4.การวิเคราะห์เอกสาร การวิเคราะห์ข้อมูลจากเครื่องมือในการวิจัยเพื่อได้ถึงความต้องการของกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยเพื่อการออกแบบผลการวิจัย พบว่า 1. การออกแบบพื้นที่ ที่มีส่วนช่วยให้เอื้อต่อกระบวนการคิดให้เกิดเป็นความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1). ปัญหาของการเกิดความคิดสร้างสรรค์ 2). แนวทางการแก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการในการออกแบบพื้นที่ 2. ทำการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียน ที่ส่งผลต่อกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ได้ออกแบบทั้งหมด จำนวน 2 ห้องด้วยกันได้แก่ 1).พื้นที่ปฏิบัติงานการออกแบบภายใน 2).พื้นที่สร้างความคิดสร้างสรรค์เชิงประจักษ์ เพื่อเอื้อต่อการรับรู้ของนักศึกษา สาขาวิชาออกแบบภายใน ทั้ง 4 ชั้นปี ส่งเสริมให้นักศึกษาสาขาวิชาออกแบบภายในได้ให้ออกแบบงานตามรายวิชาการเรียนได้ดียิ่งขึ้น 3. ผลการประเมินแบบสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียนจากผลงานออกแบบภายในของนักศึกษาสาขาวิชาออกแบบภายใน พบว่าผลงานออกแบบสะท้อนถึงความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในการจัดสรรพื้นที่เพื่อฟังก์ชันการใช้งาน ทั้งความสะดวกสบายในการเข้าถึงอุปกรณ์ การจัดวางพื้นที่อย่างเหมาะสมสำหรับพื้นที่การใช้งาน ซึ่งช่วยส่งเสริมการเรียนรู้และการทำงานร่วมกันอย่างมีประสิทธิภาพของนักศึกษา นอกจากนี้ การออกแบบภายในที่คำนึงถึงสุนทรียภาพและความสวยงาม ด้วยโทนสีที่กลมกลืนและวัสดุที่ทันสมัย สร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลายและเอื้อต่อการเรียนรู้ของนักศึกษา ควบคู่ไปกับการส่งเสริมการเรียนรู้และสุขภาวะที่ดี โดยคำนึงถึง



การใช้แสงธรรมชาติและแสงประดิษฐ์อย่างเหมาะสมที่สร้างสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียนของนักศึกษาสาขาออกแบบภายใน ได้อย่างเหมาะสม

คำสำคัญ: การออกแบบ; สภาพแวดล้อม; สร้างสรรค์; ออกแบบภายใน

Abstract

This research article aims to: 1) analyze factors influencing design creativity among Interior Design students; 2) design interior classroom environments that foster creative thinking processes; and 3) evaluate this designed classroom environments based on student interior design projects. The research employed a qualitative methodology, focusing on case studies within the Interior Design program, Faculty of Fine and Applied Arts, Rajamangala University of Technology Thanyaburi. Research tools included: 1. Interviews; 2. Observation; 3. Focus Group Discussions; and 4. Document Analysis. Data collected from these tools were analyzed to understand the target group's needs for design purposes. The research findings indicate: 1. Designing spaces that facilitate creative thinking encompasses: 1) identifying problems related to generating creativity; and 2) developing solutions through a spatial design process. 2. Two classroom environments were designed to enhance creative thinking: 1) an Interior Design Workshop Area; and 2) a Tangible Creativity Space. These designs aim to facilitate the perception of Interior Design students across all four academic years, encouraging them to excel in their course-related design projects. 3. The evaluation of the classroom environments, based on student interior design projects, revealed that the designs profoundly reflect an understanding of space allocation for functionality. This includes convenient access to equipment and appropriate spatial arrangements for usage areas, which effectively promote student learning and collaborative work. Furthermore, the interior designs emphasized aesthetics and beauty through harmonious color schemes and modern materials, creating a relaxing and conducive learning atmosphere for students. Concurrently, the designs supported learning and well-being by optimizing the use of natural and artificial lighting, thereby creating an appropriate interior classroom environment for Interior Design students.

Keywords: Design; Environment; Creative; Interior Design

บทนำ

โลกปัจจุบัน มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีนวัตกรรมใหม่ๆ เกิดขึ้นเสมอ มีการใช้เครื่องจักรทดแทนแรงงานมนุษย์ สถานการณ์เปลี่ยนแปลงเหล่านี้ส่งผลต่อการดำรงชีพและการเรียนรู้ จนยากที่จะคาดเดาได้ว่าโลกในอีก 5 ปี 10 ปี ข้างหน้าจะเป็นอย่างไร จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งที่



จะต้องสอนให้เด็กๆ สามารถรับมือกับอนาคตที่คาดเดาไม่ได้ที่กำลังจะมาถึง ความรู้และทักษะอาชีพที่สอนกันในปัจจุบันอาจไม่เพียงพอต่อความท้าทายและการเปลี่ยนแปลงในอนาคต อาจมีงานใหม่ ๆ ที่ไม่อาจคาดเดาได้เกิดขึ้น การเรียนการสอนจำเป็นต้องช่วยเร่งให้เร็วทันโลกด้วยการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้หลากหลายและเติมทักษะที่จำเป็นอยู่ตลอดเวลา สหประชาชาติและองค์การระหว่างประเทศ ได้เพิ่มการตระหนักและการรับรู้ถึงบทบาทของการสร้างสรรค์ในการแก้ปัญหา การคิดสร้างสรรค์ เป็นทักษะสำคัญในการจ้างงาน เป็นทักษะสำคัญสำหรับพลเมืองแห่งศตวรรษที่ 21 เป็นทักษะสำคัญซึ่งช่วยให้มองปัญหาและสถานการณ์จากมุมมองใหม่ นำไปสู่การสร้างความคิดหรือวิธีแก้ปัญหาที่แปลกใหม่หรือแตกต่างจากวิธีการเดิม เป็นวิธีการใช้กลยุทธ์เพื่อทำให้ก้าวข้ามขีดจำกัดของปัญหาและก้าวข้ามอุปสรรค (ชฎารัตน์ เสงขมภูิกุล, 2566) ความท้าทายด้านการศึกษาในศตวรรษที่ 21 ในการเตรียมนักเรียนให้พร้อมกับชีวิตในศตวรรษที่ 21 เป็นเรื่องสำคัญของกระแสการปรับเปลี่ยนทางสังคมที่เกิดขึ้นในศตวรรษที่ 21 ส่งผลต่อวิถีการดำรงชีพของสังคมอย่างทั่วถึง ครูจึงต้องมีความตื่นตัวและเตรียมพร้อมในการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลกในศตวรรษที่ 21 ที่เปลี่ยนไปจากศตวรรษที่ 20 และ 19 โดยทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่สำคัญที่สุด คือ ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill) ส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เด็กในศตวรรษที่ 21 นี้ มีความรู้ ความสามารถ และทักษะจำเป็น ซึ่งเป็นผลจากการปฏิรูปเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนการเตรียมความพร้อมด้านต่างๆ ให้นักเรียนแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเองได้ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 (21st Century Skills) (วิจารณ์ พานิช, 2552). ได้กล่าวถึงทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ดังนี้ สาระวิชาที่มีความสำคัญ แต่ไม่เพียงพอสำหรับการเรียนรู้เพื่อมีชีวิตในโลกยุคศตวรรษที่ 21 ปัจจุบันการเรียนรู้สาระวิชา (content หรือ subject matter) ควรเป็นการเรียนจากการค้นคว้าเองของศิษย์ โดยครูช่วยแนะนำ และช่วยออกแบบกิจกรรมที่ช่วยให้นักเรียนแต่ละคนสามารถประเมินความก้าวหน้าของการเรียนรู้ของตนเองได้

ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะของความความคิดที่สามารถคิดได้อย่างหลากหลายและคิดได้อย่างคล่องแคล่ว เพื่อแก้ปัญหาในสถานการณ์ที่กำหนดขึ้น ความคิดสร้างสรรค์นั้นอาจแสดงออกมาในรูปของผลผลิตที่เป็นผลงานแปลกๆ ใหม่ๆ ที่เกิดจากความคิดเป็นจินตนาการผสมผสานกับความมุ่งมั่น ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นผลงานทางปัญญา ซึ่งความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติที่มีอยู่ในตัวของคนทุกคนสามารถส่งเสริมและพัฒนาได้ ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติของบุคคลที่สังคมต้องการ คือ มีความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ การขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่สู่ความคิดใหม่ๆ ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อค้นหาคำตอบที่ดีที่สุดให้กับปัญหาที่เกิดขึ้น เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม เป็นความคิดที่หลากหลาย คิดได้กว้างไกล หลายนแง่มุม เน้นทั้งปริมาณและคุณภาพ องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ ความคิดนั้นต้องเป็นสิ่งใหม่ไม่เคยมีมาก่อน (NEW ORIGINAL) ใช้การได้(WORKABLE) และมีความเหมาะสม (APPROPRIATE) การคิดเชิงสร้างสรรค์จึงเป็นการคิดเพื่อเปลี่ยนแปลงจากสิ่งเดิมไปสู่สิ่งใหม่ที่ดีกว่า ซึ่งจะได้ผลลัพธ์ที่ต่างไปโดยสิ้นเชิงหรือที่เรียกว่า "นวัตกรรม" (INNOVATION) ซึ่ง (อาร์พินธ์ณิ, 2547) ได้กล่าวว่า “ความคิดสร้างสรรค์” นับเป็นความสามารถที่สำคัญอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่มีคุณภาพมากกว่าความสามารถในด้านอื่น ๆ และเป็นปัจจัยสำคัญในการที่จะส่งเสริมความ

เจริญก้าวหน้าของประเทศชาติ ดังนั้น ความคิดสร้างสรรค์ควรส่งเสริมและพัฒนาตั้งแต่วัยเยาว์และกระทำอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ช่วงแรกเกิดถึง 6 ปี เพราะการเรียนรู้และทักษะบางอย่างจะเกิดขึ้นได้ดีที่สุดในช่วงเวลาหนึ่งที่เรียกว่า “หน้าต่างโอกาสของการเรียนรู้”

ผู้วิจัยจึงเห็นถึงปัญหาที่ทางการศึกษาที่จะส่งผลกระทบต่อในอนาคต ซึ่งในปัจจุบันสถานะแวดล้อมในห้องเรียนมีลักษณะค่อนข้างทรุดโทรมเนื่องจากอาคารเรียนของคณะศิลปกรรมศาสตร์ไม่ได้มีการบูรณะ ปรับปรุงและซ่อมแซมตัวอาคารเรียนทั้งภายใน และภายนอกของอาคารศิลปกรรมศาสตร์เป็นระยะเวลานาน ซึ่งทำให้สภาวะภายในห้องเรียนไม่เอื้อต่อการเรียนรู้และการรับรู้ เพราะทำให้ไม่เกิดสภาวะน่าสบายในขณะที่เรียน ทำให้นักศึกษาที่เรียนทางด้านออกแบบภายใน ไม่เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ ซึ่งส่งผลกระทบต่อการศึกษาของนักศึกษาเป็นอย่างยิ่งเพราะนักศึกษามีรายวิชาออกแบบภายใน ที่เรียนเต็มวัน ตั้งแต่เวลา 8:00น. - 17:00น. ทำให้ผู้วิจัยเกิดเป็นแนวคิดที่จะทำการวิจัยโดยจะสร้างสรรค์และค้นคว้าวิธีการที่จะทำให้เกิดกระบวนการรับรู้ภายในห้องเรียนของนักศึกษาสาขาออกแบบภายใน ที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการออกแบบ ส่งผลให้นักศึกษาเรียนรู้และมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบได้มากยิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อวิเคราะห์ปัจจัยที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ ของนักศึกษาสาขาออกแบบภายใน
2. เพื่อออกแบบสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียน ที่ส่งผลต่อกระบวนการคิดสร้างสรรค์
3. เพื่อประเมินแบบสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียน จากผลงานการออกแบบภายในของนักศึกษา

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ได้ออกแบบวิธีดำเนินการวิจัย และระเบียบวิธีวิจัย โดยมีขั้นตอนในการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง การคัดเลือกประชากรกลุ่มตัวอย่าง ได้ศึกษาจากข้อมูลของกระทรวงการอุดมศึกษาวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ได้ขอค้นพบว่ามีสถาบันอุดมศึกษาในภาคีรัฐบาล ที่มีหลักสูตรด้านการออกแบบภายในทั้งหมด 13 แห่ง ได้แก่

- 1.1. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ หลักสูตรสถาปัตยกรรมบัณฑิต (สถ.บ.) เรียน 5 ปี สาขาสถาปัตยกรรมภายใน

- 1.2. มหาวิทยาลัยศิลปากรคณะมัณฑนศิลป์ หลักสูตรศิลปบัณฑิต (ศ.บ.) เรียน 4 ปี สาขาออกแบบภายใน

- 1.3. สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต (สถ.บ.) เรียน 5 ปี สาขาสถาปัตยกรรมภายในคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรมและหลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมบัณฑิต (ค.อ.บ.) เรียน 5 ปี สาขาครุศาสตร์การออกแบบ รัชวุฒิ ค.อ.บ.(ครุศาสตร์ออกแบบ) เรียน 5 ปี สาขาออกแบบสภาพแวดล้อมภายใน รัชวุฒิ ค.อ.บ. (ครุศาสตร์สภาพแวดล้อมภายใน) เรียน 5 ปี หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรมศาสตร์บัณฑิต



(ค.อ.บ.) ต่อเนื่อง 2 ปี รับผู้จบ ปวส.)สาขาสถาปัตยกรรมภายใน รับวุฒิ ค.อ.บ. (สถาปัตยกรรมภายใน)

1.4. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (บางมด) หลักสูตรภาคภาษาอังกฤษ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต (สถ.บ.) เรียน 5 ปีสาขาสถาปัตยกรรมภายใน

1.5. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ (มจพ.) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ หลักสูตรศิลปบัณฑิต (ศ.บ.) เรียน 4 ปีสาขาออกแบบภายใน

1.6. มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และผังเมือง หลักสูตรสถาปัตยกรรมภายในบัณฑิต (สน.บ.) เรียน 4 ปีสาขาสถาปัตยกรรมภายใน

1.7. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จ.มหาสารคาม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และผังเมือง หลักสูตรสถาปัตยกรรมบัณฑิต (สถ.บ.) เรียน 5 ปีสาขาสถาปัตยกรรมภายใน

1.8. สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์ (สังกัดกระทรวงวัฒนธรรม) คณะศิลปะวิจิตร หลักสูตรศิลปบัณฑิต (ศ.บ.) เรียน 4 ปีสาขาออกแบบตกแต่งภายใน

1.9. มหาวิทยาลัยอุบลราชธานี คณะศิลปประยุกต์และการออกแบบ หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต (สถ.บ.) เรียน 5 ปีสาขาสถาปัตยกรรมภายใน

1.10. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี (คลอง 6) คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต(สถ.บ.) เรียน 5 ปีสาขาสถาปัตยกรรมภายในคณะศิลปกรรมศาสตร์ และหลักสูตรศิลปบัณฑิต (ศ.บ.) เรียน 4 ปีสาขาออกแบบภายใน

1.11. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา ภาคพายัพ จ.เชียงใหม่ คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต (สถ.บ.) เรียน 5 ปีสาขาสถาปัตยกรรมภายใน

1.12. มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน จ.นครราชสีมา คณะวิศวกรรมศาสตร์และสถาปัตยกรรมศาสตร์ หลักสูตรสถาปัตยกรรมศาสตร์บัณฑิต (สถ.บ.) เรียน 5 ปีสาขาสถาปัตยกรรมภายใน

1.13. วิทยาลัยเพาะช่าง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ หลักสูตรศิลปบัณฑิต (ศ.บ.) เรียน 4 ปี สาขาออกแบบภายใน

จากขอบเขตการศึกษาที่ได้กำหนดไว้คือ สถาบันอุดมศึกษาที่เป็นภาครัฐ และมีคณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาออกแบบภายใน ชั้นปีที่ 1-4 และมีห้องเรียนรวมทั้ง 4 ชั้นปีมีการเรียนในด้านวิชาการออกแบบภายใน จากการศึกษาได้พบว่ามีอยู่ 3 สถาบันอุดมศึกษาได้แก่ 1). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาวิชาออกแบบภายใน 2). มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์ วิทยาเขตเพาะช่าง สาขาวิชาออกแบบภายใน จึงได้ทำการศึกษาทั้ง 2 มหาวิทยาลัยโดยการ 3). มหาวิทยาลัยศิลปากร สาขาวิชาการออกแบบภายใน การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างเพื่อเป็นกรณีศึกษาตามแนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการตัดสินใจ (Schiff man & Kanuk, 1994) จึงได้คัดเลือกจาก สถาบันการอุดมศึกษาที่มีศาสตร์ทางด้านศิลปะเยอะที่สุดได้แก่ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี คณะศิลปกรรมศาสตร์ เพราะว่าเป็นคณะที่ร่วมภาควิชาที่เป็นศาสตร์

ทางด้านการศึกษาเยอะที่สุด ได้แก่ 1). ภาควิชาศิลปะการออกแบบและเทคโนโลยี 2).ภาควิชาทัศนศิลป์ 3).ภาควิชานาฏศิลป์



ภาพประกอบ 1 รูปภาพแสดงคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

1.14. ประชากรกลุ่มตัวอย่างที่จะใช้ในการทำวิจัยในครั้งนี้ ใช้กลุ่มตัวอย่างจากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ภาควิชาศิลปะการออกแบบและเทคโนโลยี ประกอบไปด้วย นักศึกษาสาขาวิชาออกแบบภายใน ชั้นปีที่ 1 – 4 จำนวน 20 คน และอาจารย์ประจำหลักสูตรสาขาออกแบบภายในจำนวน 5 คน

2. เครื่องมือในการวิจัย

2.1. การเก็บรวบรวมข้อมูลขั้นปฐมภูมิ การเก็บข้อมูลภาคสนาม ลงพื้นที่สำรวจข้อคิดเห็นจากกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักศึกษาสาขาวิชาออกแบบภายใน และอาจารย์ประจำหลักสูตรสาขาวิชาออกแบบภายในและบุคคลที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ได้ข้อมูลในแง่มุมที่หลากหลายและเป็นปัจจุบัน ได้มาซึ่งข้อมูลในองค์รวม หรือค้นพบใหม่ในประเด็นที่น่าสนใจเก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม การสังเกต จดบันทึกและถ่ายภาพ

2.2. การเก็บรวบรวมข้อมูลขั้นทุติยภูมิ ศึกษาข้อมูลจากเอกสาร ตำรา และบทความวิจัย โดยทำการคัดกรองแนวคิดทฤษฎีและเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง นำมาวิเคราะห์เนื้อหาเรื่องของการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในพื้นที่ เพื่อสร้างกรอบและประเด็นการศึกษา การเลือกพื้นที่ตัวอย่างในการศึกษาและเก็บรวบรวมข้อมูล

2.3. การสัมภาษณ์ (Interview) เพื่อเก็บข้อมูลโดยตรงจากบุคคลผ่านการสนทนา เน้นการทำความเข้าใจความคิดเห็น ประสบการณ์ ความรู้สึก แรงจูงใจ และมุมมองส่วนบุคคล สัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview), สัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง/ไม่มีโครงสร้าง

3. การเก็บรวบรวมข้อมูล



3.1. ศึกษาข้อมูลและทบทวนวรรณกรรม กระบวนการคิดและวิธีการออกแบบภายใน
3.2. ศึกษาข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้อง งานวิจัย หนังสือหรือตำราวิชาการ วารสารงานวิชาการและงานวิจัย เอกสารประกอบนิทรรศการงานวิจัยระดับชาติและระดับนานาชาติ บทความวิชาการบทความวิจัย และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียนของนักศึกษาสาขาวิชาออกแบบภายใน รวมไปถึงข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมและความต้องการของผู้ใช้โครงการ สถานที่ตั้ง ภูมิศึกษา และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบภายใน

3.3. ศึกษาข้อมูลและทบทวนวรรณกรรม จิตวิทยาสภาพแวดล้อมภายใน และลงพื้นที่เพื่อสัมภาษณ์เจาะลึกกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักศึกษาสาขาออกแบบภายใน รวมถึงสัมภาษณ์นักศึกษาที่เรียนสาขาออกแบบภายใน เพื่อนำไปออกแบบสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียน

3.4. สำรวจสถานที่ตั้งของโครงการตัวอย่างในการออกแบบพื้นที่สร้างสรรค์ เช่น Thailand Creative & Design Center โดยการจดบันทึก ถ่ายภาพ และวิเคราะห์บรรยากาศสภาพแวดล้อมโดยรอบเรียบเรียงข้อมูลที่ได้จากภาคเอกสารและภาคสนามมาจัดหมวดหมู่ และแบ่งข้อมูลตามความสำคัญของเนื้อหา แยกประเด็นในการศึกษาที่จะทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อไม่ให้เกิดความสับสน

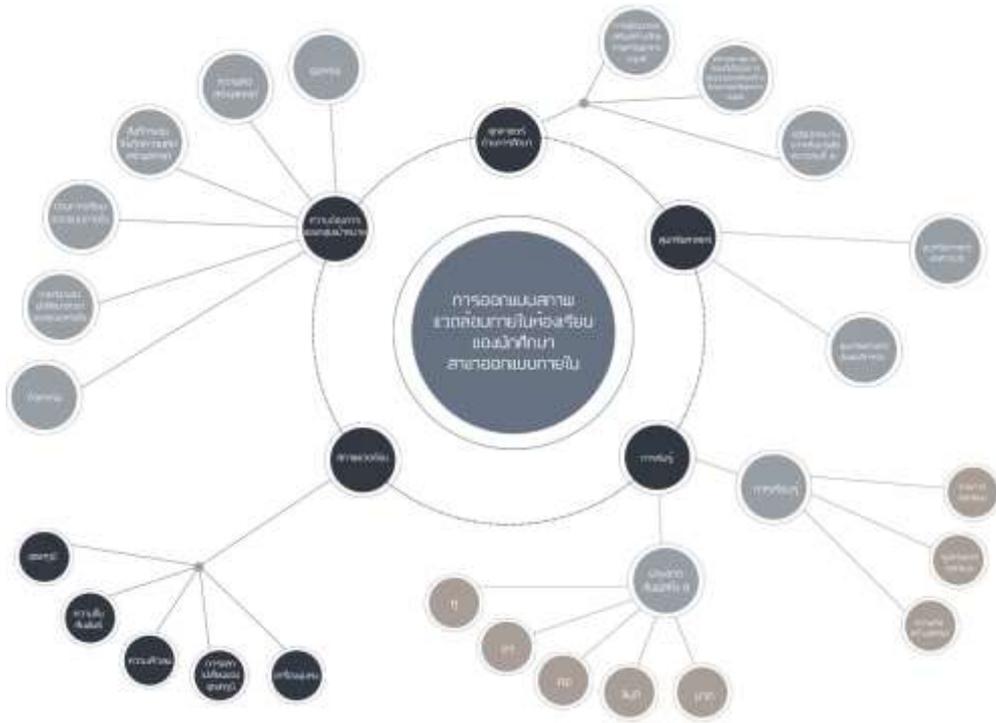
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

4.1. วิเคราะห์ข้อมูลความต้องการของกลุ่มเป้าหมายและบุคคลที่เกี่ยวข้องโดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึกจากบุคคลที่มีความรู้หรือผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้องสัมภาษณ์ผู้ใช้โครงการ โดยการจดบันทึก ถ่ายภาพ และสร้างแบบสอบถามที่เป็นเครื่องมือในการวิจัย เกี่ยวกับความต้องการของผู้ใช้โครงการ โดยมีกลุ่มเป้าหมายคือ นักศึกษาสาขาออกแบบภายใน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี , อาจารย์ที่สอนทางด้าน การออกแบบ และผู้ประกอบการบริษัทเอกชน

4.2. วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำประเด็นที่เป็นสาระสำคัญมาสรุปเพื่อพัฒนาเป็นแนวความคิดในการออกแบบ

4.3. นำสาระสำคัญที่ได้จากการวิเคราะห์มาแปรรูปในการออกแบบ Programming , Zoning ,Planing , Perspective รูปลักษณะและบรรยากาศภายในและเสนอแบบร่างการออกแบบตามแนวความคิดที่กำหนดไว้ เพื่อให้ตอบสนองการใช้งานของพื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพและเหมาะสม

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 2 รูปภาพแสดงกรอบแนวคิดในการวิจัย

กรอบแนวคิดการวิจัยนี้มีรากฐานจาก ทฤษฎีเชิงประจักษ์ (Empirical Theory) ซึ่งเป็นการสร้างทฤษฎีจากการสังเกตปรากฏการณ์ที่เป็นรูปธรรม เพื่อสังเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยทางกายภาพกับกระบวนการเรียนรู้โดยกรอบแนวคิดนี้ได้บูรณาการตัวแปรสำคัญ 2 ส่วนหลักเข้าด้วยกันคือ

1. องค์ประกอบพื้นฐานด้านการออกแบบและกายภาพ: ได้แก่ การเลือกใช้วัสดุ, โครงสร้างสถาปัตยกรรม, และกระบวนการออกแบบ-ก่อสร้างขั้นพื้นฐาน
2. หลักการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เน้นการสร้างพื้นที่สำหรับการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการบูรณาการข้ามศาสตร์ (Interdisciplinary Integration)

เป้าหมายสูงสุดคือการออกแบบ "พื้นที่สร้างสรรค์การเรียนรู้" ที่ผสมผสานห้องเรียนและห้องปฏิบัติการเข้าด้วยกัน ให้เป็นสภาพแวดล้อมที่มีความยืดหยุ่น ทันสมัย เอื้อต่อประโยชน์ใช้สอย และสามารถส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้เฉพาะทางของนักศึกษาสาขาการออกแบบภายในได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ผลการศึกษา

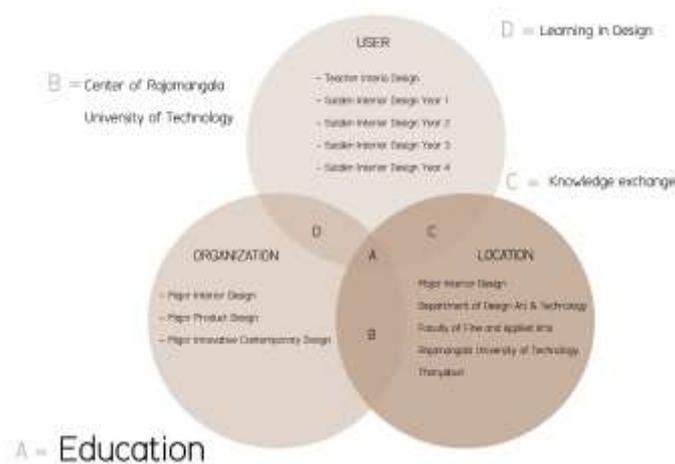
1. วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 พบว่า ผู้วิจัยได้เริ่มทบทวนวรรณกรรมและศึกษาแนวความคิดเกี่ยวกับการออกแบบพื้นที่ ที่มีส่วนช่วยให้เอื้อต่อกระบวนการคิดให้เกิดเป็นความคิดสร้างสรรค์ โดยนำประเด็นต่าง ๆ ไปสอบถามทางด้านอาจารย์ที่สอนทางด้านออกแบบภายใน , นักศึกษา



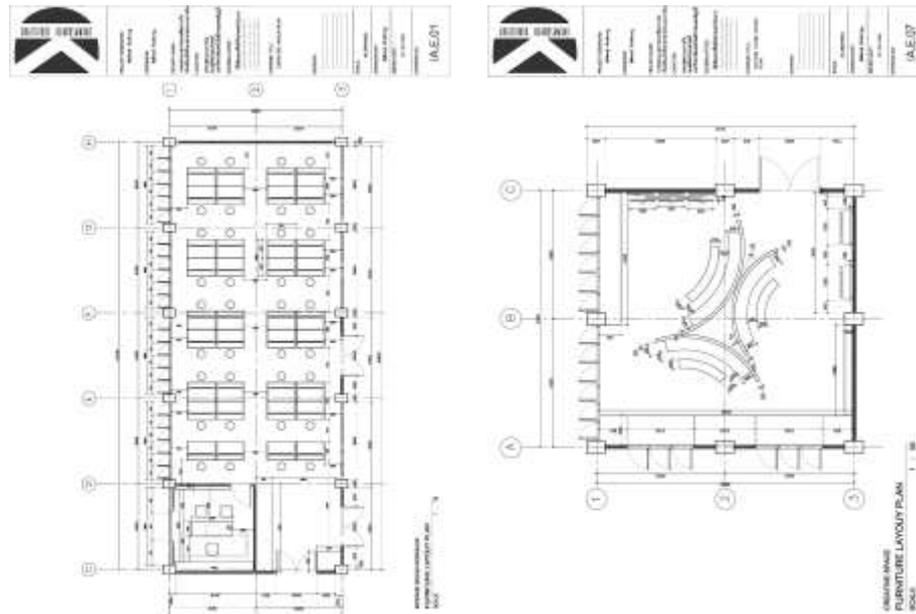
สาขาวิชาออกแบบภายใน ซึ่งได้ข้อสรุปอันเป็นข้อค้นพบตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ประกอบด้วย 1). ปัญหาของการเกิดความคิดสร้างสรรค์ 2). แนวทางการแก้ปัญหาโดยใช้กระบวนการในการออกแบบพื้นที่

2. วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 พบว่า ได้ทำการได้ทำการวิเคราะห์จากข้อมูลและเครื่องมือในการวิจัยเพื่อทำการออกแบบสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียน ที่ส่งผลต่อกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ได้ออกแบบทั้งหมด จำนวน 2 ห้องด้วยกันได้แก่ 1).พื้นที่ปฏิบัติงานการออกแบบภายใน 2).พื้นที่สร้างความคิดสร้างสรรค์เชิงประจักษ์ เพื่อเอื้อต่อการรับรู้ของนักศึกษาสาขาวิชาออกแบบภายใน ทั้ง 4 ชั้นปี ส่งเสริมให้นักศึกษาสาขาวิชาออกแบบภายในได้ให้ออกแบบงานตามรายวิชาการเรียนได้ดียิ่งขึ้น

3. วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 พบว่า ได้นำผลจากวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 มานำเสนอแนวความคิดในการออกแบบภายในพื้นที่ ของนักศึกษาสาขาวิชาออกแบบภายใน และนำผลการออกแบบในครั้งนี้ กลับไปถามกลุ่มเป้าหมายที่เป็นนักศึกษาสาขาวิชาออกแบบภายใน มีผู้เข้าร่วมทดลองเป็นนักศึกษาสาขาวิชาออกแบบภายใน ทั้ง 4 ชั้นปี และอาจารย์ประจำสาขาวิชาออกแบบภายใน 3 คน ได้ผลรวมทั้งหมดเป็นที่น่าพึงพอใจมาก เนื่องจากผลงานวิจัยในครั้งนี้ทำให้เห็นถึงประสบการณ์เชิงประจักษ์จากวัสดุและงานออกแบบ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบภายในจริง ๆ ที่ทำให้นักศึกษาได้เข้าใจในด้านความรู้พื้นฐานในการออกแบบภายในได้เป็นอย่างดี และนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ที่จะทำให้นักศึกษาได้นำความคิดสร้างสรรค์นั้นออกแบบเป็นผลงานการออกแบบภายในให้ดียิ่งขึ้น



ภาพประกอบ 3 รูปภาพแสดงกระบวนการหาความสำคัญ 3 ปัจจัยที่มีผลต่อการออกแบบ



ภาพประกอบ 4 รูปประกอบรูปภาพแสดง Furniture Layout Plan พื้นที่สร้างความคิดสร้างสรรค์เชิงประจักษ์ และ Furniture Layout Plan พื้นที่ปฏิบัติงานการออกแบบภายใน



ภาพประกอบ 5 รูปภาพแสดง ทรรศนียภาพ พื้นที่ปฏิบัติงานการออกแบบภายใน

การสร้างพื้นที่ปฏิบัติงานการออกแบบภายในคือ Creative ความคิดสร้างสรรค์ ได้ตีความหมายออกมาเป็น การสร้างงานออกมาจากแนวความคิดสร้างสรรค์ทำให้เห็นถึงแนวคิดในการออกแบบภายใน โดยใช้ทฤษฎี Impressionism ทฤษฎีทางปัญญา , Perception Theory การที่เราได้รับรู้ความรู้อาศัยประสาทสัมผัส , Art as Representation ศิลปะคือการลอกแบบธรรมชาติจากการใช้ทฤษฎีทั้งหมดเพื่อทำการออกแบบภายในห้องเป็นพื้นที่ปฏิบัติงานการออกแบบภายใน



เพื่อให้นักศึกษาสาขาออกแบบภายในได้ฝึกใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อนำความคิดสร้างสรรค์นั้นมาผลิตผลงานให้ออกมาได้มากที่สุด



ภาพประกอบ 6 รูปภาพแสดง ทักษะภาพ พื้นที่สร้างความคิดสร้างสรรค์เชิงประจักษ์

การสร้างพื้นที่สร้างความคิดสร้างสรรค์เชิงประจักษ์คือ AETHETIC และCONCEPT โดยการแนวคิดในการออกแบบเพื่อสร้างผลงานออกแบบได้ตรงตามหัวข้อที่กำหนดหรือตรงตามความต้องการของผู้ใช้ และการสร้างสรรค์ความงามของงานออกแบบภายในด้วยรูปทรง ได้ใช้ทฤษฎีในการออกแบบได้แก่ Green Design การสร้างสรรค์ออกแบบภายในโดยนำหลักธรรมชาติมาปรับใช้ ผ่านการเลือกวัสดุและวิธีการก่อสร้างที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ส่งผลกระทบต่อมนุษย์และสิ่งแวดล้อมให้น้อยที่สุด จนนำไปสู่คุณภาพชีวิตที่ดีมากยิ่งขึ้น Color Theory การในสีในงานออกแบบภายใน Symmetrical Balance สมดุลแบบสมมาตรถือว่าเป็นองค์ประกอบ“ส่วนหนึ่งของภาพ” กล่าวคือองค์ประกอบในการวางส่วนประกอบต่างๆ องค์ประกอบต่างๆ Sublime ดีย่างยิ่ง งามอย่างยิ่ง หรือสามารถให้ความสุขได้ Art as Pure Form รูปทรงเท่านั้นเป็นสิ่งสำคัญและมีคุณค่าทางสุนทรียะรูปทรง Idealism การสร้างสรรค์รูปแบบต่าง ๆ ทางศิลปะจึงเป็นศิลปะแบบอ่อนช้อยนุ่มนวล จึงได้นำทฤษฎีที่ศึกษาทั้งหมดมาทำการออกแบบเป็นพื้นที่สร้างความคิดสร้างสรรค์เชิงประจักษ์ เพื่อให้เห็นถึงความเป็นจริงที่จะสามารถทำการออกแบบภายในได้เห็นถึงวัสดุปิดผิว และข้อจำกัดในการออกแบบ

อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและออกแบบสภาพแวดล้อมภายในห้องเรียนที่ส่งเสริมกระบวนการคิดสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาการออกแบบภายใน ซึ่งผลการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ทั้ง 3 ข้อ สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. การสังเคราะห์กรอบแนวคิดในการออกแบบพื้นที่เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

จากการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 ที่ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนวรรณกรรม สังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และสอบถามความคิดเห็นจากผู้ทรงคุณวุฒิได้แก่คณาจารย์และกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาสาขาวิชาการออกแบบภายใน ทำให้สามารถระบุประเด็นสำคัญที่เป็นรากฐานของการวิจัยได้อย่าง

ชัดเจน ผลการศึกษาชี้ให้เห็นถึง อุปสรรคและข้อจำกัดในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของนักศึกษา ซึ่งมักเกี่ยวข้องกับการขาดสิ่งกระตุ้นที่จับต้องได้ และความท้าทายในการเชื่อมโยงความรู้เชิงทฤษฎีสู่ การปฏิบัติ การวิจัยยังได้ข้อสรุปเกี่ยวกับ แนวทางการแก้ไขปัญหผ่านกระบวนการออกแบบพื้นที่ทาง กายภาพ โดยพบว่าสภาพแวดล้อมที่มีการจัดการอย่างเหมาะสมสามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการ กระตุ้นการรับรู้และส่งเสริมปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียนกับองค์ความรู้ได้ ข้อค้นพบนี้สอดคล้องกับ แนวคิดที่ว่า สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Learning Environment) มีอิทธิพลโดยตรงต่อกระบวนการ เรียนรู้และพัฒนาการทางปัญญาของผู้เรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาวิชาที่ต้องอาศัยประสบการณ์ เชิงประจักษ์เช่นการออกแบบภายใน จึงเป็นรากฐานสำคัญที่นำไปสู่การพัฒนาต้นแบบพื้นที่ใน วัตถุประสงค์ข้อถัดไป สอดคล้องกับงานวิจัย อิทธิพลของปัจจัยและประสิทธิผลของการออกแบบ สภาพแวดล้อมในที่อยู่อาศัย เพื่อคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ ว่าการออกแบบสภาพแวดล้อมภายใน สามารถส่งเสริมด้านการเรียนรู้ ด้านการรับรู้ และด้านสุขภาพ ได้ด้วยกระบวนการออกแบบ สภาพแวดล้อมอย่างเหมาะสมต่อพื้นที่นั้น ๆ (อนุชา แพงเพชร.2555)

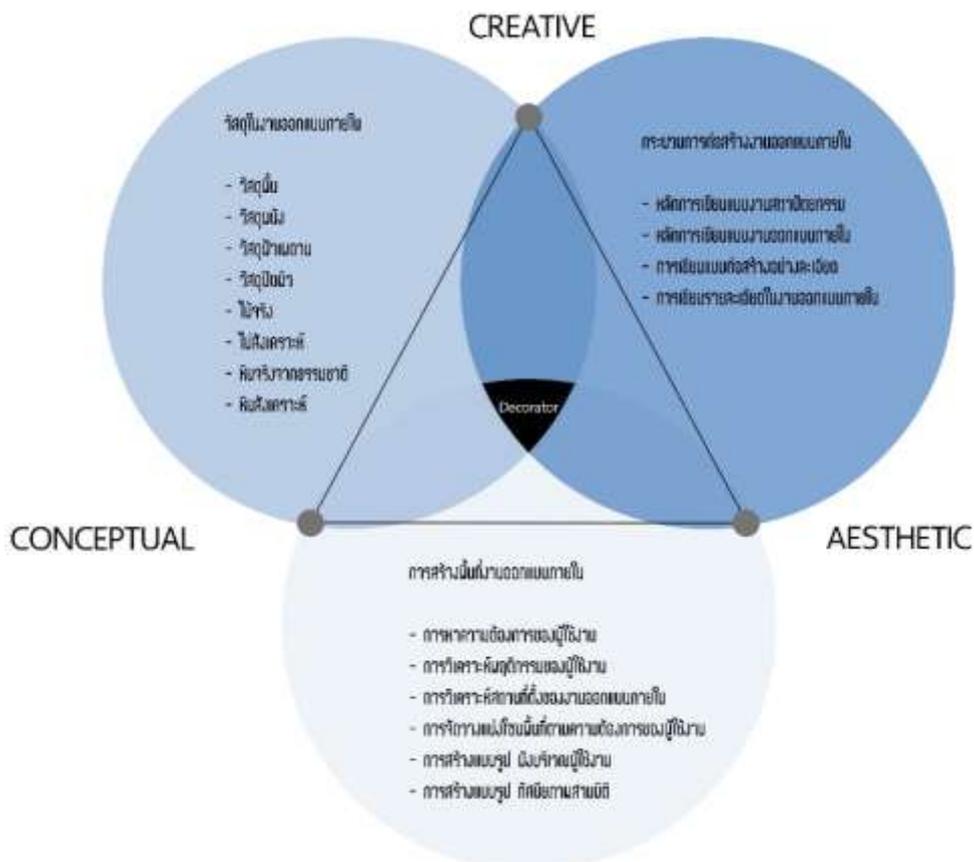
2. การพัฒนาต้นแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมกระบวนการคิดสร้างสรรค์จาก กรอบแนวคิดที่ได้ในวัตถุประสงค์แรก ผู้วิจัยได้ต่อยอดสู่การออกแบบพื้นที่ต้นแบบตามวัตถุประสงค์ ข้อที่ 2 ซึ่งประกอบด้วย 1) พื้นที่ปฏิบัติงานการออกแบบภายใน (Interior Design Workspace) และ 2) พื้นที่สร้างความคิดสร้างสรรค์เชิงประจักษ์ (Empirical Creativity Space) การออกแบบพื้นที่ทั้งสองส่วนนี้ไม่ได้เป็นเพียงการจัดสรรพื้นที่ใช้สอย แต่เป็นการแปลงแนวคิดเชิงนามธรรมให้กลายเป็น สภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ตอบสนองต่อกระบวนการเรียนรู้ของนักศึกษาทุกชั้นปีอย่างมีเป้าหมาย พื้นที่ปฏิบัติงานฯ ได้รับการออกแบบมาเพื่อสนับสนุนกระบวนการทำงานออกแบบตามรายวิชา ขณะที่พื้นที่สร้างความคิดสร้างสรรค์เชิงประจักษ์ถูกออกแบบให้เป็นแหล่งกระตุ้นทางปัญญาผ่านการ สัมผัสและเรียนรู้จากวัสดุจริง (Materiality) และองค์ประกอบการออกแบบที่จับต้องได้ การออกแบบ ดังกล่าวจึงเป็นเสมือน "ห้องปฏิบัติการมีชีวิต" ที่ทำหน้าที่เป็นสื่อการสอนสามมิติ ช่วยให้นักศึกษา สามารถทดลองและเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้น ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-Centered) สอดคล้องกับงานวิจัย ความเชื่อ ความศรัทธา ความหวัง สู่การออกแบบพื้นที่ปรับเปลี่ยนรูปแบบได้ เพื่อสันติสุข ว่าการสร้างพื้นที่การออกแบบภายในเป็นสิ่งที่ ช่วยกระตุ้นการรับรู้ความรู้สึกให้กับผู้ใช้พื้นที่ได้ตระหนักถึงการเรียนรู้ที่เกิดปัญญาที่มีความเกี่ยวข้อง กับการออกแบบภายใน (เอกพงษ์ ตรีตรง,2566)

3. การประเมินประสิทธิภาพของพื้นที่ต้นแบบและผลกระทบต่อกระบวนการคิดสร้างสรรค์ วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เป็นขั้นตอนการประเมินและยืนยันประสิทธิภาพของพื้นที่ต้นแบบที่ได้ออกแบบ ไว้ ผลการประเมินจากกลุ่มเป้าหมายซึ่งประกอบด้วยนักศึกษาศาขารออกแบบภายในทั้ง 4 ชั้น ปี และคณาจารย์ผู้สอน สะท้อนให้เห็นถึงการยอมรับในระดับที่น่าพอใจอย่างยิ่ง ประเด็นสำคัญที่ได้ จากการอภิปรายผลในขั้นตอนนี้คือ ความสำเร็จของพื้นที่ต้นแบบไม่ได้ขึ้นอยู่กับความสวยงามหรือ ประโยชน์ใช้สอย แต่เกิดจากความสามารถในการมอบ "ประสบการณ์เชิงประจักษ์ (Empirical Experience)" ให้แก่ผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ การที่นักศึกษาได้สัมผัส รับรู้ และมีปฏิสัมพันธ์กับ วัสดุและรายละเอียดของงานออกแบบจริง ทำให้เกิดความเข้าใจในองค์ความรู้พื้นฐานด้านการ ออกแบบภายในที่ลึกซึ้งกว่าการเรียนรู้จากตำราหรือภาพถ่าย ประสบการณ์ตรงนี้ได้ทำหน้าที่เป็น



ตัวเร่งปฏิกิริยา (Catalyst) ที่จุดประกายและเชื่อมโยงไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้อย่างมีคุณภาพยิ่งขึ้น ผลลัพธ์ดังกล่าวเป็นการยืนยันสมมติฐานของการวิจัยที่ว่า สภาพแวดล้อมทางกายภาพที่ได้รับการออกแบบอย่างมีกลยุทธ์ สามารถหล้าก้าแวงระหว่างความรู้ทางทฤษฎีและการปฏิบัติ และเป็นเครื่องมือสำคัญในการปลดลือกศักยภาพทางความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาได้อย่างเป็นรูปธรรม สอดคล้องกับงานวิจัย สุนทรียภาพสภาพแวดล้อมภายในที่อยู่อาศัยภายใต้แนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ว่าการสร้างสภาพแวดล้อมภายในเป็นสิ่งที่ก่อให้เกิดความสมดุลระหว่างพื้นที่กับการรับรู้ ซึ่งจะช่วยให้เกิดสุนทรียภาพของสภาพแวดล้อมภายในที่สร้างความตระหนักทางด้านความคิดสร้างสรรค์ (เอกชาติ จันอุไรรัตน์, สุวิญ รักสัตย์ และสุเชาว์ พลอยชุม, 2565)

องค์ความรู้ใหม่จากการวิจัย



ภาพประกอบ 7 รูปภาพแสดงกระบวนการสร้างแนวคิดในการออกแบบภายในด้านการศึกษ

แผนภาพนี้นำเสนอกรอบแนวคิดเชิงบูรณาการ (Integrated Framework) ที่อธิบายถึงแก่นแท้ของวิชาชีพนักออกแบบตกแต่งภายใน (Decorator/Interior Designer) โดยชี้ให้เห็นว่า ความเป็นเลิศในวิชาชีพนี้เป็นผลลัพธ์ของการสังเคราะห์องค์ความรู้และทักษะที่สำคัญ 3 ด้าน อันได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ (Creative), แนวคิดและวัสดุ (Conceptual), และ สุนทรียศาสตร์และการออกแบบ (Aesthetic)



1. มิติด้านความคิดสร้างสรรค์ (The Creative Dimension) องค์ประกอบนี้หมายถึง กระบวนการคิดและพัฒนาแนวทางในการออกแบบ (Ideation Process) ซึ่งครอบคลุมถึงการต่อยอดแนวคิดเดิม, การเรียนรู้และประยุกต์ใช้, การเชื่อมโยงองค์ความรู้ต่างๆ เข้าด้วยกัน รวมถึงการสังเกตเพื่อหาแรงบันดาลใจใหม่ๆ ภายใต้กรอบแนวคิดที่ตั้งไว้ มิตินี้คือต้นกำเนิดของ "แนวคิดการออกแบบ (Design Concept)" ที่เป็นเอกลักษณ์

2. มิติด้านแนวคิดและวัสดุ (The Conceptual & Material Dimension) มิตินี้หมายถึง องค์ประกอบทางกายภาพและเครื่องมือที่ใช้ในการออกแบบ (Physical Elements & Tools) ซึ่งได้แก่ความรู้ความเข้าใจในคุณสมบัติของวัสดุต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นวัสดุพื้น, ผนัง, ฝ้าเพดาน, เฟอร์นิเจอร์ และวัสดุตกแต่งอื่นๆ องค์ประกอบส่วนนี้ทำหน้าที่เป็น "ภาษา" ที่นักออกแบบใช้ในการสื่อสารแนวคิดเชิงนามธรรมให้ออกมาเป็นรูปธรรมที่จับต้องได้

3. มิติด้านสุนทรียศาสตร์และการออกแบบ (The Aesthetic & Design Process Dimension) องค์ประกอบนี้คือ กระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบของนักออกแบบ (Systematic Design Process) ที่ยึดผู้ใช้งานเป็นศูนย์กลาง (User-Centered) ประกอบด้วย การวิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้, การแก้ปัญหา, การกำหนดฟังก์ชันและรูปแบบ (Style) ไปจนถึงการตัดสินใจเลือกใช้สีและองค์ประกอบทางสุนทรียศาสตร์อื่นๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ตอบสนองทั้งประโยชน์ใช้สอยและความงาม

บทสรุป

ผลการวิจัยนี้ชี้ให้เห็นอย่างชัดเจนว่า ในการออกแบบสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เอื้อต่อการสร้างประสบการณ์เชิงประจักษ์ เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลโดยตรงต่อการยกระดับคุณภาพการเรียนการสอนและเสริมสร้างกระบวนการคิดสร้างสรรค์ในสาขาวิชาการออกแบบภายในได้อย่างยั่งยืน "นักออกแบบตกแต่ง (Decorator)" ที่สมบูรณ์แบบ คือ นักออกแบบที่ประสบความสำเร็จไม่ใช่ผู้ที่เชี่ยวชาญเพียงด้านใดด้านหนึ่ง แต่คือผู้ที่สามารถ บูรณาการ (Integrate) ทักษะทั้งสามด้านเข้าด้วยกันได้อย่างลงตัว สามารถแปลง ความคิดสร้างสรรค์ (Creative) ให้กลายเป็นจริงได้โดยอาศัยความเข้าใจใน วัสดุ (Material) ผ่าน กระบวนการออกแบบเชิงสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) ที่ตอบสนองต่อผู้ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพและศักยภาพของนักออกแบบภายในที่แท้จริง คือ ความสามารถในการผสมผสาน "ศาสตร์" (กระบวนการและวัสดุ) และ "ศิลป์" (ความคิดสร้างสรรค์และสุนทรียศาสตร์) ให้เป็นหนึ่งเดียวกันได้อย่างสมบูรณ์

ข้อเสนอแนะ

กระบวนการออกแบบในงานวิจัยนี้ตั้งอยู่บนรากฐานของการรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลอย่างเป็นระบบ โดยอาศัยหลักการทางทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่สร้างสรรค์เป็นแกนหลักในการตัดสินใจ เพื่อให้การออกแบบมีความหนักแน่นและเป็นเหตุเป็นผล การพัฒนาแบบร่างทางเลือก (Alternative Designs) หลายรูปแบบ ทำให้สามารถประเมินภาพรวมของมิติเชิงพื้นที่ ทั้งรูปทรง สี สัน การสัญจร และความสัมพันธ์เชื่อมโยงของพื้นที่ส่วนต่าง ๆ ได้อย่างครอบคลุม จากผลการวิจัย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ ดังนี้



1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์
 - 1.1. หัวใจสำคัญของการออกแบบคือการผสมผสานแนวคิด "พื้นที่สร้างสรรค์" ให้สอดคล้องกับฟังก์ชันการใช้งานอย่างลงตัว โดยมีเป้าหมายสูงสุดเพื่อสร้าง "ประสบการณ์เชิงประจักษ์ (Empirical Experience)" ให้แก่ผู้เรียนผ่านการสัมผัสวัสดุและเฟอร์นิเจอร์ที่ใช้ในงานออกแบบภายในจริง
 - 1.2. องค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัยนี้มีศักยภาพในการนำไปประยุกต์ใช้และต่อยอดกับสถาบันการศึกษาอื่น ๆ ได้ โดยการปรับเปลี่ยนพารามิเตอร์ของกลุ่มเป้าหมายให้สอดคล้องกับบริบทของแต่ละสถาบัน ซึ่งสามารถดำเนินการได้จริงเนื่องจากกรอบแนวคิดนี้อ้างอิงกับกระบวนการออกแบบตกแต่งภายในที่เป็นสากล

2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

งานวิจัยนี้ได้ข้อค้นพบ (องค์ความรู้) วิธีการสร้างพื้นที่สำหรับนักศึกษาสาขาออกแบบภายใน ที่สำคัญ คือ ความคิดสร้างสรรค์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสถานศึกษาอื่น ๆ โดยควรให้ความสำคัญกับ กระบวนการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้นักศึกษา เพื่อมีส่วนช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา การเรียนการสอนสาขาการออกแบบภายในที่เน้นการปฏิบัติ ซึ่งส่งผลให้มีผลงานทางกายภาพของนักศึกษา (เช่น แบบร่าง โปสเตอร์ และโมเดล) เกิดขึ้นจำนวนมากในแต่ละภาคการศึกษา สำหรับประเด็นในการวิจัยครั้งต่อไปควรทำวิจัยในประเด็นเกี่ยวกับ ดังนี้

- 2.1 การออกแบบพื้นที่บรรยาย (Lecture Space) ที่มีลักษณะเฉพาะและเอื้อต่อการเรียนการสอนวิชาออกแบบภายในโดยตรง
- 2.2 การออกแบบพื้นที่จัดเก็บและจัดแสดงผลงาน (Project Storage & Archive Area) ขนาดใหญ่ เพื่อรองรับผลงานของนักศึกษาทุกชั้นปีได้อย่างเป็นระบบและมีประสิทธิภาพ

เอกสารอ้างอิง

- อนุชา แพงเกสร.(2567). *Dharma-Ja-Ti Appropriated Interior Environment Design*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- เอกพงษ์ ดรีตรง.(2566). ความเชื่อ ความศรัทธา ความหวัง สู่การออกแบบพื้นที่ปรับเปลี่ยนรูปแบบได้ เพื่อสันติสุข. *ปรัชญาดุสิตบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการออกแบบเชิงวัฒนธรรม*. บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศิลปากร
- ชฎารัตน์ เสงษฎีกุล.(2566). ความคิดสร้างสรรค์:เกิดขึ้นเองหรือพัฒนาได้. *วารสารวิชาการ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี*, 13(2), หน้า 122-130.
- เอกชาติ จันอุไรรัตน์, สุวิญ รักสัตย์ และสุเชาว์ พลอยชุม. (2565). สุนทรียภาพสภาพแวดล้อมภายในที่อยู่อาศัยภายใต้แนวคิดปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง, *วารสารสันติศึกษาปริทรรศน์ มจร*, 10(5), หน้า 2012-2022.
- อนุชา แพงเกสร. (2555). *อิทธิพลของปัจจัยและประสิทธิผลของการออกแบบสภาพแวดล้อมในที่อยู่อาศัยเพื่อคุณภาพชีวิตของผู้สูงอายุ*. กรุงเทพมหานคร: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิจารณ์ พานิช (2552). *การศึกษาองค์ความรู้เกี่ยวกับคุณลักษณะของคนไทยที่พึงประสงค์: เชาว์นทางปัญญา*. กรุงเทพมหานคร: สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา.



อารี พันธมณี (2547). *ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: ไยไหม.