



การออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย

DESIGN AND DEVELOP WEBSITE PROTOTYPE

FOR AMATEUR ILLUSTRATORS IN THAILAND



กรรณก ศิริมูล

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2567

การออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย



สารนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบเพื่อธุรกิจ
วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2567
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

DESIGN AND DEVELOP WEBSITE PROTOTYPE
FOR AMATEUR ILLUSTRATORS IN THAILAND



A Master's Project Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF ARTS
(Master of Arts (Design for Business))
College of Social Communication Innovation, Srinakharinwirot University
2024
Copyright of Srinakharinwirot University

สารนิพนธ์
เรื่อง
การออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย
ของ
กรรณก ศิริมูล

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบเพื่อธุรกิจ
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....
(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
.....

คณะกรรมการสอบปากเปล่าสารนิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ประธาน
(อาจารย์ ดร.วรวณศ บุญเพิ่ม) (รองศาสตราจารย์อารยะ ศรีกัลยาณบุตร)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นพดล อินทร์จันทร์)

ชื่อเรื่อง	การออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย
ผู้วิจัย	กรรณก ศิริมูล
ปริญญา	ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2567
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. วรณยศ บุญเพิ่ม

ในปัจจุบันวงการศิลปะเติบโตขึ้นทุกปี ในต่างประเทศจะมีหน่วยงานต่าง ๆ มาร่วมสนับสนุนให้วงการนี้ได้ไปต่อ แต่กลับกันในประเทศไทยนั้นยังขาดการสนับสนุนเท่าที่ควร ไม่ว่าจะเป็นทั้งจากหน่วยงานรัฐหรือเอกชนเองก็ตาม การออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย จึงมีวัตถุประสงค์คือ 1.) เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์ 2.) เพื่อออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย และนอกจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากบทความต่าง ๆ แล้วนั้น เพื่อให้ได้ทราบถึงแนวความคิดของศิลปินนักวาดหรือคนที่ทำงานศิลปะ และแนวความคิดของผู้ว่าจ้างศิลปินให้ทำงาน รวมถึงขั้นตอนการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์ ผู้วิจัยจึงได้ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่างโดยแบ่งเป็น 3 กลุ่มเป้าหมาย คือ นักวาดภาพประกอบที่มีชื่อเสียงจำนวน 3 คน นักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่น จำนวน 7 คน และผู้ว่าจ้างที่ว่าจ้างนักวาดภาพประกอบ จำนวน 3 คน รวมทั้งหมด 13 คน โดยในงานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำหลักกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และหลักกระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด (Double Diamond Model) มาประยุกต์ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ด้วย เพื่อให้ขึ้นงานการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทยในครั้งนี้ได้ออกมาครบถ้วน และเกิดข้อผิดพลาดน้อยที่สุด โดยการวิจัยในครั้งนี้ทำให้ผู้วิจัยได้ทราบจากการศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์นั้น ช่วยให้ได้ทราบถึงหลักการของการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์ รวมไปถึงการเลือกใช้สีด้วย อีกทั้งการศึกษาค้นคว้าที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์ในครั้งนี้ ยังช่วยให้งานการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทยในครั้งนี้เป็นขั้นตอน ไม่สะเปะสะปะ และเกิดข้อผิดพลาดที่อาจจะตามมาให้น้อยที่สุด โดยการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์ในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วาด Wireframe และ UI Prototype ต้นแบบเว็บไซต์ ก่อนจะให้ตัวแทนกลุ่มเป้าหมายประเมินปรับแก้ตามคำแนะนำจนได้ต้นแบบเว็บไซต์ที่สมบูรณ์ เมื่อเสร็จสิ้นก็จะได้ต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย ที่เป็นอีกหนึ่งช่องทางที่ช่วยทำให้นักวาดภาพประกอบหน้าใหม่ รวมถึงนักวาดภาพประกอบที่มีชื่อเสียงแล้วก็ตามมีช่องทางในการรับจ้างทำงานเพิ่มมากขึ้น รวมถึงผู้ว่าจ้างเองก็มีช่องทางในการจ้างงานหรือซื้อขายงานศิลปะเพิ่มขึ้นอีกหนึ่งช่องทาง

คำสำคัญ : เว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบ, นักวาดภาพประกอบ

Title	DESIGN AND DEVELOP WEBSITE PROTOTYPE FOR AMATEUR ILLUSTRATORS IN THAILAND
Author	KORNKANOK SIRIMOON
Degree	MASTER OF ARTS
Academic Year	2024
Thesis Advisor	Dr. Wannayos Boonperm

The art industry is growing globally, with robust support systems in many countries. However, in Thailand, both government and private sector support remains limited. This research aimed to design and develop a website prototype for amateur illustrators in Thailand, focusing on: 1) identifying key factors in website design and development, and 2) creating a functional website prototype. To gain insights from artists and clients, in-depth interviews were conducted with 13 participants, consisting of 3 established illustrators, 7 amateur illustrators, and 3 clients. The research employed Design Thinking and the Double Diamond Model to ensure a comprehensive and error minimized design process. By analyzing the factors involved in website design, including color selection, the study established a structured approach to prototype development. Wireframes and UI Prototypes were created and refined based on feedback from the target groups, leading to a finalized website prototype. This platform aims to provide Thai illustrators, both emerging and established, with increased job opportunities and facilitate art commissions and sales for clients.

Keyword : Website for illustrators, illustrators

กิตติกรรมประกาศ

สารนิพนธ์เล่มนี้จะสำเร็จได้ ต้องขอขอบคุณความช่วยเหลือ ความกรุณา ตลอดจนคำแนะนำจากทั้งอาจารย์ ดร.วรรณยศ บุญเพิ่ม ที่ปรึกษาหลัก ที่ได้ให้คำปรึกษาและคำแนะนำในการทำวิจัยในครั้งนี้มาโดยตลอด รวมไปถึงกลุ่มเพื่อน ๆ พี่ ๆ น้อง ๆ เหล่าศิลปินนักวาดภาพและผู้ว่าจ้างที่อนุญาต ให้ความช่วยเหลือและความร่วมมือในการให้ข้อมูลเป็นอย่างดี และยังให้คำแนะนำ ข้อมูล ข้อติชมต่าง ๆ ที่เป็นประโยชน์เพิ่มเติมต่องานวิจัยในครั้งนี้มา ณ ที่นี้ด้วย

ขอขอบคุณคณาจารย์ เจ้าหน้าที่ทุกท่านที่เกี่ยวข้องทั้งในสาขาการออกแบบเพื่อธุรกิจ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม และเจ้าหน้าที่ในมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒทุกท่าน ที่ให้ความอนุเคราะห์ช่วยเหลือในหลาย ๆ ขั้นตอน สุดท้ายนี้ขอขอบคุณคุณพ่อ คุณแม่ที่คอยส่งเสริม สนับสนุน และคอยให้กำลังใจลูกมาโดยตลอด จนทำให้สารนิพนธ์เล่มนี้ออกมาเสร็จสมบูรณ์ได้ในที่สุด

กรกนก ศิริมูล

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญรูปภาพ	ญ
บทที่ 1.....	1
บทนำ.....	1
ความเป็นมาและปัญหา	1
วัตถุประสงค์.....	6
ขอบเขตการวิจัย	6
ขอบเขตด้านเนื้อหา.....	6
ขอบเขตด้านประชากร/กลุ่มตัวอย่าง	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับการวิจัย	7
บทที่ 2.....	9
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
1. ภาพรวมและแนวโน้มของอุตสาหกรรมศิลปะและภาพประกอบในประเทศไทย....	9
2. ความหมายและข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะและศิลปะภาพประกอบ	15
2.1 ความหมายและข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะ	15
2.2. ความหมายและข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะภาพประกอบ	18
3. หลักการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์.....	23

3.1 ความหมายและข้อมูลเกี่ยวกับเว็บไซต์.....	23
3.2 การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์.....	24
3.3 หลักการและทฤษฎีการเลือกใช้สีในงานออกแบบ.....	29
4. การออกแบบ UX / UI และ Wireframe.....	37
4.1 ข้อมูลและความหมายเกี่ยวกับการออกแบบ UX/UI	37
4.2 หลักการและทฤษฎีการออกแบบ UX/UI.....	38
4.3 ข้อมูล ความหมายและหลักการเกี่ยวกับการออกแบบ Wireframe.....	41
5. กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และกระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด (Double Diamond Model)	44
5.1 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking).....	44
5.2 กระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด (Double Diamond Model).....	48
6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	51
บทที่ 3.....	53
วิธีการดำเนินการวิจัย.....	53
ขั้นตอนที่ 1 การดำเนินการศึกษา และค้นคว้ารวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย (Discover).....	55
1.รวบรวมข้อมูลทางด้านเอกสาร	55
2.รวบรวมข้อมูลจากกลุ่มประชากรตัวอย่าง	55
3.การกำหนดประชากรกลุ่มตัวอย่าง	56
4.เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล	57
5.การตรวจสอบความไว้วางใจได้ของข้อมูล.....	58
ขั้นตอนที่ 2 Define หรือ การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาสรุปประเด็นสำคัญ และนิยามปัญหาให้ชัดเจน	58

การวิเคราะห์ข้อมูล	59
ขั้นตอนที่ 3 Ideate หรือ การสร้างความคิด.....	60
ขั้นตอนที่ 4 Develop และ Prototype หรือ การพัฒนา และ การสร้างต้นแบบ.....	60
ขั้นตอนที่ 5 Test หรือการทดสอบ	61
ขั้นตอนที่ 6 Deliver หรือ การนำไปปฏิบัติจริง	61
ขั้นตอนที่ 7 อภิปรายผลการศึกษาและสรุปผลการทดลอง.....	61
บทที่ 4.....	61
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	61
ขั้นตอนที่ 1 การดำเนินการศึกษา และค้นคว้ารวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการ ออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่น ในประเทศไทย.....	62
ส่วนที่ 1 ศึกษารวบรวมข้อมูล	62
ส่วนที่ 2 รวบรวมข้อมูลของประชากรกลุ่มตัวอย่าง	67
ขั้นตอนที่ 2 Define หรือ การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาสรุปประเด็นสำคัญ และนิยาม ปัญหาให้ชัดเจน	73
ขั้นตอนที่ 3 Ideate หรือ การสร้างความคิด.....	74
ขั้นตอนที่ 4 Develop และ Prototype หรือ การพัฒนา และ การสร้างต้นแบบ.....	74
ขั้นตอนที่ 5 Test หรือ การทดสอบ	87
ขั้นตอนที่ 6 Deliver หรือ การนำไปปฏิบัติจริง	88
ขั้นตอนที่ 7 อภิปรายผลการศึกษาและสรุปผลการทดลอง.....	89
บทที่ 5.....	90
สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	90
สรุปผลการวิจัย.....	90
ผลการวิเคราะห์เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย	91

อภิปรายผลของการศึกษาค้นคว้า.....	91
ข้อเสนอแนะ	92
บรรณานุกรม.....	93
ประวัติผู้เขียน	98



สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 วงล้อสี โทนร้อน (Warm Tone) และ โทนเย็น (Cool Tone).....	30
ภาพประกอบ 2 สีปฐมภูมิ (Primary), สีทุติยภูมิ (Secondary), สีตติยภูมิ (Tertiary Color)	30
ภาพประกอบ 3 การจับคู่สีแบบต่าง ๆ.....	31
ภาพประกอบ 4 ตัวอย่างการเลือกใช้ทฤษฎี 60-30-10	32
ภาพประกอบ 5 ตัวอย่างสีเอกรงค์ หรือ Monochrome	33
ภาพประกอบ 6 ตัวอย่างสีเอกรงค์ หรือ Monochrome	33
ภาพประกอบ 7 ตัวอย่างคู่สีที่ตรงกันข้าม หรือ Dyad หรือ Complementary Colour..	34
ภาพประกอบ 8 สีแยกข้าม หรือ Triad	34
ภาพประกอบ 9 สีแยกข้ามรูปแบบสามเหลี่ยมหน้าจั่ว หรือ Split Complementary	35
ภาพประกอบ 10 ข้างเคียง หรือ Analogous	35
ภาพประกอบ 11 สีแยกข้ามข้างเคียงทั้งสองด้าน หรือ Tetrad.....	36
ภาพประกอบ 12 ตัวอย่างการใช้สีแบบต่าง ๆ.....	36
ภาพประกอบ 13 ตัวอย่างการทำ Wireframe.....	42
ภาพประกอบ 14 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ หรือ Design Thinking	44
ภาพประกอบ 15 กระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด หรือ Double Diamond Model	48
ภาพประกอบ 16 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ(Design Thinking)และกระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด (Double Diamond Design Process)	50
ภาพประกอบ 17 กรอบกระบวนการดำเนินงานวิจัย	54
ภาพประกอบ 18 Wireframe หน้าแรก หรือหน้าโฮมเพจ (Home Page)	75

ภาพประกอบ 19 Wireframe หน้าแรก หรือหน้าโฮมเพจ (Home Page)	75
ภาพประกอบ 20 Wireframe หน้าแรก หรือหน้าโฮมเพจ (Home Page) (ต่อ)	76
ภาพประกอบ 21 Wireframe หน้าแรก หรือหน้าโฮมเพจ (Home Page) (ต่อ)	76
ภาพประกอบ 22 Wireframe หน้าเข้าสู่ระบบ หรือ หน้าล็อกอิน (Log In Page)	76
ภาพประกอบ 23 Wireframe หน้าโปรไฟล์ส่วนตัวศิลปิน (Artist Profile Page)	77
ภาพประกอบ 24 Wireframe หน้าโปรไฟล์ส่วนตัวศิลปิน (Artist Profile Page) (ต่อ) ..	77
ภาพประกอบ 25 Wireframe หน้าคอมมูนิตี (Community Page)	77
ภาพประกอบ 26 Wireframe หน้าคอมมูนิตี (Community Page)(ต่อ)	78
ภาพประกอบ 27 Wireframe หน้าคอมมูนิตี (Community Page) (ต่อ)	78
ภาพประกอบ 28 Wireframe หน้ามาร์เก็ตเพลส (Marketplace Page)	78
ภาพประกอบ 29 Wireframe หน้ามาร์เก็ตเพลส (Marketplace Page)	79
ภาพประกอบ 30 Wireframe หน้ามาร์เก็ตเพลส (Marketplace Page)(ต่อ)	79
ภาพประกอบ 31 Wireframe หน้ามาร์เก็ตเพลส (Marketplace Page)(ต่อ)	79
ภาพประกอบ 32 Wireframe หน้ามาร์เก็ตเพลส (Marketplace Page)(ต่อ)	80
ภาพประกอบ 33 Wireframe หน้ามาร์เก็ตเพลส (Marketplace Page) (ต่อ)	80
ภาพประกอบ 34 UI และ Prototype หน้าเข้าสู่ระบบหรือหน้าล็อกอิน (Log-In Page)	81
ภาพประกอบ 35 UI และ Prototype หน้าเข้าสู่ระบบหรือหน้าล็อกอิน (Log-In Page)	81
ภาพประกอบ 36 UI และ Prototype หน้าเข้าสู่ระบบหรือหน้าล็อกอิน (Log-In Page)(ต่อ)	81
ภาพประกอบ 37 UI และ Prototype หน้าแรก หรือหน้าโฮมเพจ (Home Page)	82
ภาพประกอบ 38 UI และ Prototype หน้าแรก หรือหน้าโฮมเพจ (Home Page)(ต่อ) ..	82
ภาพประกอบ 39 UI และ Prototype หน้าแรก หรือหน้าโฮมเพจ (Home Page) (ต่อ) .	82
ภาพประกอบ 40 UI และ Prototype หน้าคอมมูนิตีเพจ (Community Page)(ต่อ)	83

ภาพประกอบ 41 UI และ Prototype หน้าคอมมูนิตีเพจ (Community Page) (ต่อ)	83
ภาพประกอบ 42 UI และ Prototype หน้าคอมมูนิตีเพจ (Community Page) (ต่อ)	83
ภาพประกอบ 43 UI และ Prototype หน้ามาร์เก็ตเพลส (Marketplace Page)	84
ภาพประกอบ 44 UI และ Prototype หน้ามาร์เก็ตเพลส (Marketplace Page)(ต่อ) ...	84
ภาพประกอบ 45 UI และ Prototype หน้ามาร์เก็ตเพลส (Marketplace Page) (ต่อ) ..	84
ภาพประกอบ 46 UI และ Prototype หน้าโปรไฟล์ส่วนตัวศิลปิน (Artist Profile Page)	85
ภาพประกอบ 47 UI และ Prototype หน้าโปรไฟล์ส่วนตัวศิลปิน (Artist Profile Page)(ต่อ)	85
ภาพประกอบ 48 UI และ Prototype หน้าโปรไฟล์ส่วนตัวศิลปิน (Artist Profile Page)(ต่อ)	85
ภาพประกอบ 49 UI และ Prototype หน้าแชทของผู้ใช้งาน (Chat Page)	86
ภาพประกอบ 50 UI และ Prototype หน้าแชทของผู้ใช้งาน (Chat Page)(ต่อ)	86
ภาพประกอบ 51 บริเวณที่วางเงื่อนไขและข้อตกลงการให้บริการ (terms of service) .	87
ภาพประกอบ 52 Filter หรือ ตัวกรอง ที่เพิ่มเข้ามาเพื่อช่วยในเรื่องการค้นหา	88

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและปัญหา

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าหาข้อมูลพบว่า อาชีพทางด้านศิลปะนั้นมีมากมายหลายแขนงไม่ว่าจะเป็นนักเขียน จิตรกร นักวาดภาพประกอบ ฯลฯ ที่ซึ่งในปัจจุบันทุกอาชีพได้มีการปรับตัวโดยการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วย ยกตัวอย่างเช่น อาชีพนักเขียนที่ปัจจุบันก็ได้มีการเขียนงานและจัดซื้อขายผ่านทางออนไลน์แทนการเขียนบันทึกเรื่องราวลงบนกระดาษและตีพิมพ์ในรูปแบบของรูปเล่มเหมือนสมัยก่อน หรืออาชีพนักวาดภาพประกอบเองเป็นอีกหนึ่งอาชีพที่มีการปรับตัวอย่างเห็นได้ชัด ยกตัวอย่างจากเมื่อก่อนที่การวาดภาพจะใช้เพียงแคดินสอ สี กระดาษหรือวัสดุพื้นฐานในการวาดภาพแต่ในปัจจุบันได้มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานและการนำเสนอจากรูปแบบดั้งเดิม สู่รูปแบบสมัยใหม่หรือดิจิทัล เช่น การเปลี่ยนมาวาดภาพในคอมพิวเตอร์ หรือโปรแกรมวาดภาพในไอแพดแทน หรือใช้รูปแบบผสมผสานทั้งดิจิทัลและแบบดั้งเดิม แต่อย่างไรก็ตามจะเห็นได้ว่ารูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานได้มีการปรับตัวตามการพัฒนาทางเทคโนโลยีอยู่ตลอดเวลาเช่นกัน

ในบทความ ‘โลกของ Digital Art กับศิลปะร่วมสมัยของไทยในยุคปัจจุบัน’ ว่า ด้วยเทคโนโลยีในปัจจุบันที่แปรเปลี่ยนไป จากเดิมที่ศิลปินเคยวาดภาพ ทำงานประติมากรรม หรือ งานต่าง ๆ ที่ต้องใช้สองมือของมนุษย์เป็นหลักในการสร้างสรรค์ ยุคนี้เราจึงเห็นศิลปินไทย นำเสนอผลงานที่หลากหลายมากขึ้น มีการใช้เทคโนโลยีสุดทันสมัยมาเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์และนำเสนอผลงาน อาทิเช่น digital art, animation, mapping, interactive และอื่น ๆ อีกมากมายที่มีมาให้เราได้ชมกันอยู่ตลอดเวลา(พิมพ์วิณ สุทธธรรมรัต, 2564)

และจากการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าต่อآن จึงทำให้ได้พบว่าเทคโนโลยีได้กลายเป็นอีกหนึ่งปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของคนในยุคปัจจุบันนี้เป็นอย่างมาก ทั้งยังได้เข้ามามีบทบาทและมีการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดมากขึ้นทุกวัน รวมไปถึงวงการของศิลปะที่ต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีการต่าง ๆ ไปตามยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป อีกทั้งเทคโนโลยีนั้นยังเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้บริโภคเข้าถึงงานศิลปะได้ง่ายยิ่งขึ้น ซึ่งในอดีตการที่ผู้บริโภคจะทำการซื้อขายหรือชื่นชมเข้าถึงงานศิลปะนั้นเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยุ่งยาก เพราะต้องเดินทางไปยังสถานที่เฉพาะ อย่างเช่น หอศิลป์ งานนิทรรศการแสดงศิลปะ เป็นต้น แต่ในปัจจุบันคือยุคที่มีเทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทเป็นอย่างมากจึงทำให้การสร้างสรรค์ผลงานการเข้าถึงหรือการติดต่อซื้อขาย

ผลงานศิลปะเป็นเรื่องง่ายมากยิ่งขึ้นเพราะสามารถทำผ่านช่องทางออนไลน์ได้ ไม่ต้องเสียเวลาเดินทางให้ยุ่งยากวุ่นวายเหมือนเคยเช่นในอดีต

อย่างที่กล่าวมาข้างต้นว่าอาชีพทางด้านศิลปะนั้นมีหลากหลายแขนง แต่หนึ่งอาชีพในด้านศิลปะที่เป็นที่ต้องการในหลากหลายอุตสาหกรรม คือ อาชีพนักวาดภาพประกอบ ซึ่งในบทความ ‘7 สายงาน ‘นักวาดภาพประกอบ’ ที่ยึดเป็นอาชีพได้จริง’ ได้กล่าวว่าอาชีพนักวาดภาพประกอบเป็นอาชีพที่ศิลปินต้องสร้างสรรค์ผลงานให้กับแบรนด์ หรืออุตสาหกรรมต่าง ๆ ที่เข้ามาจ้างงาน เช่น งานเกี่ยวกับแฟชั่น หนังสือสำหรับเด็ก นิตยสาร คู่มือการแพทย์ เว็บไซต์ หรืออาจจะเป็นโฆษณาต่าง ๆ ด้วยเทคนิคและทักษะที่หลากหลายรูปแบบ หลากหลายวิธี เนื่องจากมีความเชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมของแต่ละประเภท ซึ่งนักวาดภาพประกอบจำนวนมากมักจะรับทำงานแบบอิสระ หรือที่เรียกกันติดปากว่า ฟรีแลนซ์ (Freelance) ตามแต่ทักษะความเชี่ยวชาญหรือความถนัดของตน (วิสาข์ สอตระกุล, 2564)

และจากการค้นคว้าของผู้วิจัยต่อมานั้น ทำให้พบกว่านักวาดภาพประกอบในประเทศไทยเองนั้นมีอยู่เป็นจำนวนมาก อ้างอิงจากที่มีผู้ใช้งานจำนวนมากที่ได้เข้าร่วมกลุ่มในเฟสบุ๊ค (Facebook) ยกตัวอย่างเช่น กลุ่มในเฟสบุ๊คอย่างกลุ่ม “TICO” กลุ่มนักวาดภาพประกอบกราฟิกดีไซน์เนอร์ และนักสร้างสรรค์คอนเทนต์ มีจำนวนผู้ใช้งานอยู่ประมาณสองหมื่นแปดพันคน “กลุ่มนักวาดภาพประกอบประชาธิปไตย” มีจำนวนผู้ใช้งานอยู่ประมาณสามหมื่นหกพันคน จะเห็นได้ว่าเป็นตัวเลขที่มีจำนวนค่อนข้างมาก อีกทั้งยังมีศิลปินที่เปิดรับงานบนแพลตฟอร์มออนไลน์ชื่อดังอย่าง เอ็กซ์ (X) อยู่เป็นจำนวนมากเช่นกัน ซึ่งที่เหล่าศิลปินหรือนักวาดภาพประกอบนั้นหันมาใช้ช่องทางออนไลน์ อาจจะเพราะสามารถตั้งข้อตกลง กฎเกณฑ์ต่าง ๆ ในการรับงานได้เองอย่างอิสระ เช่น กำหนดระยะเวลาในการทำงาน กำหนดเงินค่าจ้างได้ตามที่ต้องการ หรืออาจจะเพราะความอิสระในการทำงาน ที่ไม่ต้องมีคนมากำหนดว่าต้องเริ่มงานกี่โมง เลิกงานกี่โมง หรืออาจเพราะนอกจากที่จะหลีกเลี่ยงจากการเป็นมนุษย์เงินเดือนในออฟฟิศ แล้วนั้นยังสามารถทำเงินจากสิ่งที่รักอย่างการวาดภาพได้อีกด้วย

จะเห็นได้ว่านอกจากที่ในปัจจุบันนั้นเทคโนโลยีได้เข้ามามีบทบาทมากขึ้นและมีการพัฒนาอย่างก้าวกระโดด และกลายเป็นอีกหนึ่งปัจจัยหลักที่ส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของคนยุคนี้เป็นอย่างมาก รวมไปถึงวงการของศิลปะที่ต้องมีการปรับเปลี่ยนวิธีการต่าง ๆ ไปตามยุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป และเทคโนโลยีนั้นยังเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้บริโภคเข้าถึงงานศิลปะได้ง่ายยิ่งขึ้น อีกทั้งอาชีพนักวาดภาพประกอบในประเทศไทยเองก็เป็นที่ยอมรับและมีคนทำอาชีพนี้อยู่เป็นจำนวน

มาก และนักวาดภาพ ประกอบจำนวนมากนี้เองก็ใช้ช่องทางออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นเฟสบุ๊ค (Facebook) เอ็กซ์ (X) หรือเว็บไซต์ต่าง ๆ ในการรับจ้างทำงานด้วยเช่นกัน

อรุณ เองษ์ฉ้วน หรือ คุณอาร์ช นักวาดภาพประกอบ ผู้วาดปกหนังสือชุดครบ 20 ปี แฮร์รี่ พอร์เตอร์ อิลลิวสตรเตอร์ฝีมือดีของเมืองไทย ได้ร่วมพูดคุยให้สัมภาษณ์ในบทความ ‘นักวาด จินตนาการ วาดรูปเป็นอาชีพ : Illustrator’ โดยในบทความนั้นคุณอาร์ชได้พูดถึงอาชีพนักวาด ภาพประกอบว่า นักวาดภาพประกอบ คือ ต้องตีความสิ่งที่ลูกค้าบริพมาที่อยู่ในจินตนาการ หนังสือที่เป็นเพียงตัวอักษรออกมาให้เป็นภาพให้ได้ และสื่อสารออกมาถูกต้อง เพราะบางทีชื่อ หนังสือเป็นนามธรรมมาก จะสื่อสารออกมาเป็นภาพอย่างไรให้เหมาะสม และ น่าดึงดูด มีทั้ง ศาสตร์ด้านการสื่อสาร และ ความงามทางศิลปะ “องค์กรอาจจะมีไอเดียอะไรสักอย่าง เรามี หน้าที่แปลส่วนนั้นออกมาให้จับต้องได้มากขึ้น” ในงานของแต่ละคนก็แตกต่างกัน บางคนชอบ วาดตัวละคร บางคนชอบวาดสถานที่ และ บางคนอาจจะถนัดวาดปกหนังสือ บางคนทำโลโก้ บรรจุภัณฑ์ เรียกได้ว่าอาชีพนี้นิยามได้ไม่จำกัดในแวดวงศิลปะ (เอดูคีย์ ไทยแลนด์ (Edukey Thailand), 2566)

และจากที่ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าพบว่าอาชีพนักวาดภาพประกอบหน้าใหม่ที่เกิดขึ้น นั้น ไม่ได้มีแค่คนที่จบศิลปะและมาทำงานวาดภาพประกอบอย่างเดียวโดยตรง แต่ยังมีทั้ง นักเรียน นักศึกษาที่ต้องการหารายได้ระหว่างเรียน หรือพนักงานประจำที่มีฝีมือในด้านศิลปะก็ มาจ้างงาน วาดภาพประกอบนี้เป็นอาชีพเสริมเพื่อเป็นการสร้างรายได้อีกทางเช่นกัน

ในบทความ “นักวาดภาพประกอบ” คุณเปิดใจอาชีพยอดนิยมของคนรุ่นใหม่กับ Tuna Dunn และ Eyethitaa มีการกล่าวว่า ในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมาได้มีนักวาดภาพประกอบหน้า ใหม่เกิดขึ้นมากมาย และด้วยยุคสมัยนี้ที่เทคโนโลยีสามารถเข้าถึงได้ง่ายขึ้น ทำให้อาชีพนักวาด ภาพประกอบไม่ใช่อาชีพที่ไกลเกินเอื้อมสำหรับคนที่สนใจอยากเริ่มงานนี้ เพราะตัวศิลปินเอง สามารถนำเสนอไอเดียฝีมืองานศิลปะของตนเองผ่านทางโซเชียลมีเดียต่าง ๆ ได้ง่ายมากขึ้น และ ทำให้อาชีพนักวาดภาพประกอบทั้งหน้าใหม่และมือสมัครเล่นนั้นเกิดเพิ่มมากขึ้นทุกวันและ กลายเป็นอาชีพที่ได้รับความนิยมมากกว่าในสมัยก่อน ซึ่งในอดีตนั้นคนอาจจะมองว่าอาชีพ ศิลปินที่วาดภาพเป็นอาชีพที่ไม่มีความมั่นคงและได้เงินน้อย จนทำให้ถูกเรียกว่าเป็นศิลปินไร้ หน้าง ทั้งที่ในความเป็นจริงแล้วอาชีพเหล่านี้ล้วนทำเงินได้มากพอ ๆ กับอาชีพอื่น แต่เพราะไม่ได้ เป็นที่ยอมรับในยุคสมัยนั้นทำให้หลาย ๆ คนต้องทิ้งความฝันของตัวเองไปทั้งที่เป็นสิ่งที่ตัวเองรัก และถนัด (จีคิว ไทยแลนด์ (GQ Thailand), 2558)

จากที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าต่อ พบว่านักวาดภาพประกอบหลายคนเริ่มจากการเปิดรับการทำงานในกลุ่มเฟสบุ๊ก (Facebook) อินสตาแกรม (Instagram) หรือเอ็กซ์ (X) (หรือชื่อเดิมคือทวิตเตอร์ (Twitter)) โดยที่คนในสายงานนี้จะเรียกการเปิดรับทำงานเป็นครั้ง ๆ ไป ว่าการรับคอมมิชชั่น (Commission) และนอกจากการใช้สื่อโซเชียลช่องทางต่าง ๆ ในการรับทำงานแล้วนั้น ยังมีนักวาดภาพประกอบหลายต่อหลายคนที่ได้แจ้งเกิดจากการโพสต์ผลงานของตัวเองผ่านช่องทางต่าง ๆ เช่นกัน โดยที่ตัวศิลปินเองได้ทำการนำเสนอผลงานขึ้นไปในช่องทางออนไลน์ของตัวเอง ที่เปรียบเสมือนเป็นดังแกลลอรี่จัดแสดงผลงานศิลปะและยังเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่ทำให้คนในแวดวงนักวาดภาพประกอบได้แลกเปลี่ยนแรงบันดาลใจและสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน หรือโด่งดังจากสื่อโซเชียลเลยก็มีเช่นกัน

บทความ ‘ทำความเข้าใจ “NFT-JNFT” สินทรัพย์ดิจิทัลของนักสะสมงานศิลปะ’ กล่าวว่า ในช่วง 1-2 ปีที่ผ่านมาการลงทุนในสินทรัพย์ดิจิทัลเองก็ได้กลายมาเป็นกระแสนิยมในกลุ่มนักลงทุนรุ่นใหม่ ซึ่งเอ็นเอฟที (NFT) เองก็เป็นหนึ่งในนั้นและเป็นที่นิยมมากในกลุ่มผู้สร้างสรรคงานศิลปะทั้งภาพวาด การ์ตูน เพลง งานประติมากรรมและเกม เป็นต้น โดยแม้ว่าเอ็นเอฟที (NFT) นั้นจะยังไม่อนุญาตให้ซื้อขายได้อย่างถูกกฎหมายในประเทศไทย แต่ในต่างประเทศนั้นกลับมีศิลปินที่สร้างรายได้เป็นกอบเป็นกำจากการโพสต์ขายผลงานในรูปแบบเอ็นเอฟที (NFT) แล้วเป็นจำนวนมาก(ประชาชาติธุรกิจออนไลน์, 2564)

โดยจากการรวบรวมข้อมูลทำให้ผู้วิจัยพบว่า คนที่จะทำอาชีพนี้ต้องใจกว้าง พร้อมเปิดรับสิ่งใหม่ ๆ และพัฒนาตัวเองอยู่ตลอดเวลาเพื่อให้ผลงานเกิดความสดใหม่และทันกับยุคสมัยอยู่เสมอ ซึ่งนอกจากช่องทางสื่อโซเชียลต่าง ๆ ที่ศิลปินแต่ละคนมีนั้นจะใช้ไว้รับงานหรือติดต่อสื่อสารกันแล้ว ยังเป็นการสร้างโอกาสให้ผู้ที่ยอยากว่าจ้างงานผ่านมาเห็นรูปแบบของงานที่ศิลปินแต่ละคนถนัด และต้องการว่าจ้างได้เข้ามาจ้างอีกด้วย ซึ่งจะเห็นได้ว่าไม่ใช่เพียงแค่ตัวนักวาดภาพประกอบเองที่มีจำนวนเพิ่มมากขึ้นแต่ยังรวมไปถึงผู้ว่าจ้างที่หันมาวาดภาพประกอบเพื่อที่จะจ้างงานผ่านทางออนไลน์ก็มีเพิ่มมากขึ้นกว่าเดิม เพราะสามารถเลือกดูงานศิลปะแต่ละประเภทที่ทางศิลปินได้ลงไว้ในช่องทางออนไลน์ของตัวเอง รวมถึงสามารถสอบถามเรื่องราคา วันส่งงานและพูดคุยตกลงสิ่งต่าง ๆ ก่อนที่จะตัดสินใจทำการว่าจ้าง และไม่เพียงแค่ผู้ว่าจ้างเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงนักลงทุนและนักสะสมงานศิลปะหน้าใหม่ก็มีเพิ่มขึ้นเช่นกัน อย่างที่กล่าวว่าเอ็นเอฟที (NFT) เป็นอีกหนึ่งในช่องทางมาแรง ที่ไม่ได้มาแรงเพียงในกลุ่มศิลปินเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงนักลงทุนและนักสะสมงานศิลปะหน้าใหม่ก็รวมอยู่ด้วย เนื่องจากมีให้เลือกหลากหลายแนว หลากหลายราคาและถือว่าการลงทุนอีกทาง ซึ่งในอนาคตอาจจะ

สามารถนำไปปล่อยขายต่อได้ราคามากกว่าที่ลงทุนไปก็เป็นได้ จะเห็นได้ว่าช่องทางออนไลน์ในยุคนี้ ถือเป็นตัวเลือกที่ดีสำหรับศิลปินนักวาดภาพประกอบ ผู้ว่าจ้างงาน รวมถึงนักลงทุนและนักสะสมศิลปะหน้าใหม่เลยก็ว่าได้

จากการศึกษาค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลของผู้วิจัยนั้นพบว่า ในส่วนปัญหาที่นักวาดภาพประกอบ และผู้ว่าจ้างในประเทศไทยเจอ คือไม่มีเว็บไซต์หรือช่องทางเฉพาะที่เกี่ยวกับการนำงานไปลงแสดงความสามารถ หรือเพื่อซื้อขายงานศิลปะและว่าจ้างงานในที่เดียวจะมีเพียงกลุ่มในเฟสบุ๊ก (Facebook) อินสตาแกรม (Instagram) หรือเอ็กซ์ (X) ของตัวศิลปินเอง อย่างที่กล่าวไปข้างต้น ว่าจะเป็นการเปิดรับงานเป็นครั้ง ๆ ไป หรือที่คนในสายงานนี้เรียกว่าการเปิดรับ คอมมิชชั่น (Commission) แต่กลับพบว่าในต่างประเทศมีช่องทางออนไลน์ที่เปิดรับเกี่ยวกับการลงขาย ว่าจ้างทำงานศิลปะโดยตรงอยู่บ้าง เช่น เอ็นเอฟที (NFT) ที่ได้กล่าวถึงไปก็ถือเป็นอีกหนึ่งช่องทางในการซื้อขายงานศิลปะ ซึ่งนักวาดภาพประกอบในไทยหลายคนก็ไปใช้ช่องทางของต่างประเทศเพื่อลงงาน ประกาศรับทำงานหรือซื้อขายงานศิลปะอีกทาง แต่ผู้ใช้งานในช่องทางนี้ไม่ว่าจะเป็นศิลปินหรือนักลงทุน ก็อาจจำเป็นต้องมีความรู้ในด้าน คริปโตเคอร์เรนซี (Cryptocurrency) หรือด้านการลงทุน เพื่อที่จะใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การตั้งราคาเพื่อขายชิ้นงาน เป็นต้น ซึ่งศิลปินสายฟรีแลนซ์ (Freelance) เองก็อาจจะต้องแลกกับความเสี่ยงในเรื่องการโกง การโอนเงินที่ล่าช้า หรือการหักค่าธรรมเนียมจำนวนมากจากเว็บไซต์ที่เป็นสื่อกลางในการโอนเงินระหว่างประเทศ อย่างอีกหนึ่งการเปลี่ยนแปลงที่มีผลต่อคนที่ทำงานสายฟรีแลนซ์ (Freelance) คือ เพย์พาล (PayPal) ที่เพิ่งได้มีการเปลี่ยนแปลงนโยบายใหม่ ซึ่งกำหนดให้ต้องจดทะเบียนเป็นบัญชีธุรกิจ ยืนยันตัวตน ซึ่งหากไม่ทำตามข้อตกลงใหม่นี้ในระยะเวลาที่กำหนด บัญชีของผู้ใช้งานจะถูกระงับ ไม่สามารถโอน จ่าย หรือรับชำระเงินผ่านเพย์พาล (PayPal) ได้ ซึ่งนโยบายใหม่ของ เพย์พาล (PayPal) นี้ส่งผลกระทบต่อศิลปินฟรีแลนซ์ (Freelance) สายศิลปะที่ส่วนใหญ่รับงานจากทางต่างประเทศ เพราะถือเป็นช่องทางหลักที่ศิลปินส่วนใหญ่นิยมใช้เป็นช่องทางหลักในการรับเงินค่าจ้างจากผู้ว่าจ้างชาวต่างชาติ เพราะสะดวกและมีการใช้ในหลาย ๆ ประเทศ แต่ด้วยความที่นโยบายนี้เป็นนโยบายใหม่ จึงสร้างความสับสนต่อผู้ใช้งานเพราะนโยบายที่ยังไม่แน่ชัด และทางบริษัทเองก็ยังไม่สามารถตอบคำถามต่อศิลปินฟรีแลนซ์ (Freelance) ที่สอบถามไปได้ ณ ตอนนี้อยู่ยังเป็นข้อถกเถียงหรือในวงการณ์อยู่เช่นกัน ซึ่งไม่ใช่เพียงในฝั่งนักวาดที่มีปัญหาในเรื่องการกลัวการถูกโกงเงิน แต่ในด้านฝั่งผู้ว่าจ้างเองก็มีความกลัวและความเสี่ยงที่จะถูกโกงเช่นกัน โดยอาจจะเกิดกรณีที่จ้างวาดภาพแต่ตัวศิลปินที่ถูกจ้างไม่ส่งงานให้ หรือไม่ส่งให้ตามระยะเวลาตามที่กำหนดหรือตกลงกันไว้ เป็น

ต้น ศิลปินนักวาดภาพประกอบในไทยที่ไม่ได้เก่งภาษาต่างประเทศหรือคนที่ไม่ชอบความยุ่งยากในการนั่งแปลภาษาก็อาจจะไม่เลือกใช้ช่องทางของต่างประเทศ ทำให้เสียโอกาสและขาดรายได้ไปก็มี อีกกรณีที่พบล่าสุดของนักวาดคือการที่แอปพลิเคชัน (Application) แอ็กซ์ (X) นั้นมีการเปลี่ยนแปลง ไม่ว่าจะเป็นการส่งข้อความส่วนตัว ข้อความที่ปรากฏมั่วซั่ว รวมถึงกฎระเบียบต่าง ๆ และบางฟังก์ชันที่ต้องเสียเงินเพิ่มเติม ทำให้ตอนนี้การจ้างงานผ่านทางแอ็กซ์มีความยากเพิ่มขึ้นกว่าเมื่อก่อน และอีกกรณีนั้นคือไม่ว่าจะในไทยหรือต่างประเทศก็คือคนที่มีความเสี่ยงหรือถูกแนะนำพูดปากต่อปากจะมีโอกาสถูกว่าจ้างเยอะกว่านักวาดภาพหน้าใหม่หรือมือสมัครเล่น ทั้งที่นักวาดภาพหน้าใหม่หรือสมัครเล่นหลาย ๆ คนมีฝีมือและทักษะที่ดีที่อาจจะเทียบเท่ากับนักวาดภาพที่มีความเสี่ยงหรือนักวาดที่วาดมานาน แต่เพียงเพราะยังไม่ได้ถูกค้นพบและยังไม่ได้มีชื่อเสียงมากพอ ทำให้เกิดการมองข้ามนักวาดหน้าใหม่หรือนักวาดมือสมัครเล่นหลาย ๆ คนไป

จากกรณีดังกล่าวมาข้างต้นนี้ เป็นที่มาที่ทำให้ผู้วิจัยสนใจอยากออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อเป็นแหล่งรวบรวมนักวาดภาพประกอบหน้าใหม่หรือมือสมัครเล่นในประเทศไทย ให้เป็นอีกหนึ่งช่องทางใหม่ ๆ ด้านศิลปะให้กับทั้งศิลปินและผู้ว่าจ้างที่มีฝีมือและต้องการพื้นที่เพื่อที่จะโชว์ศักยภาพด้านศิลปะของตนเอง หรือเพื่อหารายได้ และเป็นพื้นที่สำหรับผู้ว่าจ้างที่ต้องการหานักวาดภาพประกอบเพื่อมาทำงานหรือวาดภาพตามที่ต้องการ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์
2. เพื่อออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย

ขอบเขตการวิจัย

ขอบเขตด้านเนื้อหา

1. เพื่อศึกษาการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ และปัจจัยที่เกี่ยวข้องในการรับจ้างทำงานของศิลปินและผู้ว่าจ้างในประเทศไทย และปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง
2. เพื่อศึกษาค้นคว้างานวิจัยเกี่ยวกับงานการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์

ขอบเขตด้านประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักวาดภาพประกอบที่มีชื่อเสียงจำนวน 3 คน นักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่น จำนวน 7 คน และผู้ว่าจ้างนักวาด

ภาพ ประกอบที่ใช้ช่องทางออนไลน์ในการจ้างทำงาน จำนวน 3 คน รวมทั้งหมด 13 คน โดยมีเกณฑ์ การคัดเลือก ดังนี้

1.นักวาดภาพประกอบที่มีชื่อเสียง ที่ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ (Account social media) มีจำนวนผู้ติดตาม 10,000 คนขึ้นไป ทำงานมาเป็นระยะเวลา 3-5 ปี

2.นักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่น ช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ (Account social media) มีจำนวนผู้ติดตามไม่เกิน 1,000 คน ระยะเวลาการทำงาน คือ เพิ่งเริ่มทำงาน ไปจน 1-2 ปี

3.ผู้ว่าจ้างศิลปินนักวาดภาพประกอบ ที่ใช้ช่องทางออนไลน์ในการจ้างงานศิลปินนักวาดภาพประกอบที่มีชื่อเสียง หรือนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่น โดยมีจำนวนการจ้างทำงานขั้นต่ำ 3 ครั้งขึ้นไป

นิยามศัพท์เฉพาะ

นักวาดภาพประกอบ (Illustrator) หมายถึง อีกหนึ่งสาขาอาชีพในด้านศิลปะ ที่ศิลปินต้องสร้างสรรค์ผลงานออกมาเพื่อประกอบ บทความหรือสิ่งต่าง ๆ ตามหัวข้อที่ได้รับมอบหมาย และสื่อสารให้ผู้รับสารเข้าใจสิ่งต่าง ๆ เหล่านั้นที่อยากจะสื่อสารออกมาให้เข้าใจอย่างง่าย

คอมมิชชั่น (Commission) หมายถึง การรับทำงานศิลปะแขนงต่าง ๆ ตามแต่ความถนัด รวมไปถึงงานวาดภาพประกอบ ผ่านช่องทางออนไลน์อย่างเฟสบุ๊ก (Facebook) อินสตาแกรม (Instagram) หรือเอ็กซ์ (X) (ชื่อเดิมคือทวิตเตอร์ (Twitter)) เป็นครั้ง ๆ ไป ซึ่งในบางคนอาจจะมียุทธศาสตร์กำหนด เช่น ครั้งนี้จะรับคอมมิชชั่นแค่ 5 งานต่อ 1 เดือน เป็นต้น และผู้ว่าจ้างและตัวศิลปินต้องพูดคุยตกลงกันถึงข้อกำหนดหรือสิ่งที่ต้องการต่าง ๆ รวมถึงเรื่องเงิน ก่อนจะเริ่มทำงานที่ถูกจ้าง

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับจากการวิจัย

การออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทยนี้ ผู้วิจัยมีความคาดหวังว่าจะเป็นอีกหนึ่งช่องทางในการช่วยเหลือและสะท้อนความต้องการของศิลปินนักวาดภาพประกอบหน้าใหม่และมือสมัครเล่นในประเทศไทย รวมถึงเหล่าศิลปินนักวาดภาพประกอบให้ทุกคนที่ได้ทราบ และต่อไปในอนาคตอาจจะได้มีอีกหนึ่งช่องทางใหม่ ๆ ที่ช่วยส่งเสริม สนับสนุนเกี่ยวกับด้านศิลปะ ในการลงงาน ติดต่อว่าจ้าง ชื้อขายงานศิลปะโดยตรง และเป็นช่องทางที่สามารถสร้างรายได้อีกทางให้กับทั้งศิลปินและผู้ว่าจ้างในประเทศไทยเช่นกัน

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพ ประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลประกอบการศึกษาและการอภิปรายผลการวิจัย โดยมีรายละเอียด ดังต่อไปนี้

1. ภาพรวมและแนวโน้มของอุตสาหกรรมภาพประกอบในประเทศไทย
2. ความหมายและข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะและศิลปะภาพประกอบ
 - 2.1 ความหมายและข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะ
 - 2.2 ความหมายและข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะภาพประกอบ
3. หลักการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์
 - 3.1 ความหมายและข้อมูลเกี่ยวกับเว็บไซต์
 - 3.2 การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์
 - 3.3 หลักการและทฤษฎีการเลือกใช้สีในงานออกแบบ
4. การออกแบบ UX / UI และ Wireframe
 - 4.1 ข้อมูลและความหมายเกี่ยวกับการออกแบบ UX/UI
 - 4.2 หลักการและทฤษฎีการออกแบบ UX/UI
 - 4.3 ข้อมูล ความหมายและหลักการเกี่ยวกับการออกแบบ Wireframe
5. กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และกระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด (Double Diamond Model)
 - 5.1 ความหมายและแนวคิดของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)
 - 5.2 กระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด (Design Thinking: Double Diamond Model)
6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1.ภาพรวมและแนวโน้มของอุตสาหกรรมศิลปะและภาพประกอบในประเทศไทย

ในบทความ ‘ทำไมอุตสาหกรรมศิลปะไทยไม่ไปไหนสักที?’ ว่า ในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา อุตสาหกรรมศิลปะโลกมีการเติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง และมีแนวโน้มเติบโตเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยปี 2016 มีมูลค่า 56.95 พันล้านดอลลาร์สหรัฐฯ ปี 2017 มีมูลค่า 63.74 พันล้านดอลลาร์

สหรัฐฯ และปี 2018 มีมูลค่า 67.38 พันล้านดอลลาร์สหรัฐฯ โดยภูมิภาคที่มีการซื้อขายในตลาดศิลปะโลกมากที่สุด คือ อเมริกาเหนือ มีสัดส่วนเป็น 36% รองลงมาคือ ทวีปยุโรป 23% และเอเชีย อยู่ที่ 21% เนื่องจากผู้คนมองว่าศิลปะนั้นเป็นเครื่องมือสร้างกำไรให้กับนักลงทุนมากมายทั่วโลกผ่านการประมูลซื้อขาย ส่งต่อ เปลี่ยนมือ ซึ่งนับวันมูลค่าของงานศิลปะเหล่านี้ก็ยิ่งเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ อย่างไม่มีที่ท่าว่าจะลดลง นั่นจึงเป็นเหตุผลว่าทำไมอุตสาหกรรมศิลปะโลกจึงเติบโตอย่างต่อเนื่อง โดยประเทศไทยเองก็เป็นหนึ่งประเทศที่ศิลปะมีความโดดเด่นและเป็นเอกลักษณ์ แต่ในด้าน อุตสาหกรรมศิลปะกลับยังไม่เติบโตเท่าที่ควร และยังไม่ได้รับการสนับสนุนในฐานะของ “อาชีพ” หรือ “ธุรกิจ” อย่างจริงจัง ทั้งที่อาชีพหรือธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับวงการศิลปะก็สามารถสร้างรายได้เช่นเดียวกับอาชีพอื่น ๆ อาจจะเพราะสภาพสังคมไทยมีปัญหาเรื่องปากท้อง ทักษะคติ ของผู้คนที่มิต้องงานศิลปะ หรืออาจจะเกี่ยวข้องแม้กระทั่งกับระบบจัดการเกี่ยวกับศิลปะที่ยัง ไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควรก็เป็นได้ โดยในส่วนของปัญหาที่วงการอุตสาหกรรมศิลปะไทยและทั่วโลกต้องเจอ คือสิทธิในการเป็นเจ้าของงานศิลปะมักจำกัดไว้เฉพาะกลุ่มคนที่มีเงิน นักลงทุนรายย่อย คนทั่ว ๆ ไปนั้นแทบจะไม่สามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในตลาดได้ หากต้องการลดช่องว่างในการเข้าถึงงานศิลปะก็ต้องสร้างบรรทัดฐานใหม่เพิ่มมูลค่าให้กับงานของนักวาดรุ่นใหม่ แทนที่จะเก็บสะสมเฉพาะงานศิลปะป็นรุ่นเก่า สร้างระบบการซื้อขายงานศิลปะอย่างเปิดเผย เพื่อให้มั่นใจได้ว่าเมื่อมีการเปลี่ยนมือแล้วราคาจะไม่ตกลง ศิลปินก็มีรายได้ นักสะสมเองก็ได้เก็บสะสมของที่ชอบ รวมถึงนักลงทุนก็จะได้ผลกำไรที่น่าพอใจ และการสร้าง ระบบแบบนี้ นอกจากเป็นการสร้างคุณค่า (Value) ให้ผลงาน สร้างพื้นที่ให้ศิลปินหน้าใหม่มีชื่อเสียง ยังถือว่าเป็นโอกาสครั้งใหญ่ที่จะปฏิวัติวงการ “งานศิลปะ เป็นเรื่องของคนชั้นสูง” ได้อีกด้วย (ประเสริฐ หงษ์สุวรรณ, 2563)

ในบทความ ‘มองอนาคต วงการศิลปะในไทย เมื่อรัฐไม่สนับสนุน-ประชาชนต้องพึ่งตัวเอง’ กล่าวว่า หลายคนยังมีความเห็นตรงกันว่าปัจจัยสำคัญที่ทำให้วงการศิลปะของไทยเดินไปข้างหน้าได้ไม่เต็มประสิทธิภาพ หรือเติบโตเทียบเท่ากับต่างประเทศไม่ได้นั้นเป็นผลมาจากการขาดการสนับสนุนจากภาครัฐ ซึ่งนอกจากโครงสร้างพื้นฐานและเรื่องปากท้องที่รอวันแก้ไขแล้ว เรื่องศิลปะเองก็เป็นอีกหนึ่งประเด็นสำคัญที่ต้องการการดูแลและแก้ไขเช่นกัน ทว่างานศิลปะกลับถูกให้น้ำหนักเป็นลำดับท้าย ๆ มาโดยตลอด ทั้งที่ในความเป็นจริงนั้นงานศิลปะก็สามารถสร้างมูลค่าและเม็ดเงินมหาศาลเข้าประเทศได้ไม่ต่างจากสินค้าส่งออก หรืองานด้านนวัตกรรมที่หลายฝ่ายมุ่งส่งเสริมพัฒนาเลย แต่ในปัจจุบันนั้นตัวศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานกลับต้องพึ่งพาตัวเอง หรือพึ่งพาคนในวงการกันเอง เหตุเพราะภาครัฐเองไม่เข้ามาสนับสนุน จริงอยู่

ที่ว่าการพึ่งพาตัวเองเป็นเรื่องสำคัญ แต่ในความเป็นจริงแล้วภาครัฐเองก็ควรจะตระหนักถึงปัญหาในส่วนนี้และเข้ามาสนับสนุนเพื่อให้งานศิลปะเป็นอีกส่วนที่สามารถพัฒนาประเทศต่อไปข้างหน้าได้เจอกับอาชีพอื่น ๆ (พินิจวรรณวิฑูรต์, 2562)

มีการกล่าวในบทความ“นักวาดภาพประกอบ” คุยเปิดใจอาชีพยอดนิยมของคนรุ่นใหม่กับ Tuna Dunn และ Eyethitaa' ไว้ว่า ในปัจจุบันวงการศิลปะได้ปรับตัวมาอยู่ในรูปแบบออนไลน์ เพิ่มมากขึ้น ทั้งการทำงานศิลปะการจัดแสดงงาน และการซื้อขายนั้นก็เพราะยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ตัวอย่างที่เห็นได้ชัดเลยคือวงการศิลปะ ภาพประกอบ จากที่เมื่อก่อนต้องทำงานโดยใช้ดินสอ กระดาษ สีน้ำ สีไม้ หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ ที่เป็นอุปกรณ์พื้นฐานในการวาดภาพ ต่อมาก็ได้ถูกปรับเปลี่ยนมาเป็นการวาดบนโปรแกรมในคอมพิวเตอร์ และโปรแกรมวาดภาพบนไอแพดเช่นกัน อย่างโปรแกรม โปรครีเอท (Procreate) ก็เป็นอีกหนึ่งโปรแกรมที่นักวาดภาพประกอบใช้กันอย่างแพร่หลาย บางคนอาจจะกลัวว่างานวาดภาพประกอบจะค่อย ๆ เลือนหายไปตามจำนวนสื่อสิ่งพิมพ์ที่เริ่มหายไปหรือเปล่า แต่อย่างที่กล่าวไปข้างต้นว่านักวาดภาพประกอบเองก็มีการปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัย ซึ่งยังคงเป็นอีกหนึ่งแขนงอาชีพที่มีความสำคัญ และเป็นที่ต้องการในหลาย ๆ อุตสาหกรรม และเป็นอีกหนึ่งอาชีพที่มาแรงทั้งในไทยและต่างประเทศ โดยอย่างในช่วง 2-3 ปีที่ผ่านมา มีนักวาดภาพประกอบหน้าใหม่เกิดขึ้นมากมาย เราต้องขอบคุณเทคโนโลยีอีกครั้งที่ทำให้การเป็นนักวาดภาพประกอบ ไม่ใช่เรื่องไกลเกินเอื้อม เพราะผู้ที่มีใจรักในการขีดเขียนสามารถโชว์ผลงานของตนเองผ่านทางโซเชียลมีเดีย ซึ่งนักวาดบางคนแจ้งเกิดจากการโพสต์ผลงาน ผ่านเฟซบุ๊ก (Facebook) หรืออินสตาแกรม (Instagram) นอกจากนี้โซเชียลมีเดียยังเป็นอีกช่องทางให้คนในแวดวงนักวาดภาพได้แลกเปลี่ยนแรงบันดาลใจและอาจมีโอกาสดำรงผลงานร่วมกัน (จีคิว ไทยแลนด์ (GQ Thailand), 2558)

และจากที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าทำให้พบว่า ในปัจจุบันเองก็ได้มีการปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย ทำให้มีเว็บไซต์มารองรับการแลกเปลี่ยน ซื้อขาย หรือจัดแสดงผลงานอย่างในต่างประเทศจะมีเว็บไซต์เกี่ยวกับด้านศิลปะออกมาโดยเฉพาะ อย่างเช่น เว็บไซต์ DeviantArt ที่เป็นดังชุมชนออนไลน์ของนักวาดภาพประกอบนิยาย นักออกแบบคาแรกเตอร์ และนักวาด การ์ตูน ฯลฯ โดยไม่ว่าจะเป็นงานวาดมือ หรืองานจิตรกรรมดิจิทัล (Digital painting) ก็มีในเว็บไซต์นี้เช่นกัน ซึ่งนอกจากเว็บไซต์นี้จะสามารถแสดงผลงานได้แล้ว ยังสามารถหาเงินได้จากเว็บไซต์นี้อีกด้วย หรืออย่างเว็บ Etsy ที่เป็นเว็บไซต์ที่เหมาะสมกับสายออกแบบผลิตภัณฑ์สายประดิษฐ์ประดอยทั้งหลาย ที่ต้องการโชว์ผลงาน หรือทำของต่าง ๆ ด้วย ตัวเอง (DIY: Do it

Your Self) ข่ายก็เหมาะ กับเว็บไซต์นี้ แต่เท่าที่ผู้วิจัยได้ทำการ ค้นคว้าจะยังไม่เห็นช่องทาง เฉพาะอย่างที่ยกตัวอย่างไปข้างต้นในประเทศไทยจะมีก็แต่เว็บไซต์ที่เป็นแหล่งรวบรวมเหล่า บรรดาฟรีแลนซ์ (Freelance) ทุกแขนง อย่างเว็บไซต์ FastWork ซึ่งก็ไม่ได้มีแค่ฟรีแลนซ์ (Freelance) ที่มาใช้เว็บไซต์นี้ คนที่ทำงานประจำแต่อยากมีรายได้เสริมก็มาใช้เว็บไซต์นี้เช่นกัน และไม่ใช่เพียงแค่อิลลินหรือฟรีแลนซ์ (Freelance) ที่ได้มาใช้เว็บไซต์นี้ แต่ยังรวมไปถึงผู้ว่าจ้าง ที่มาหาศิลปิน หรือว่าจ้างคนให้ตรงกับสิ่งที่ตัวเองต้องการ โดยเหล่าศิลปินนักวาดภาพประกอบ เองไม่ว่าจะเป็นหน้าใหม่ หรือคนที่มีชื่อเสียงแล้วก็ใช้เว็บนี้เช่นกัน แต่อย่างทีกล่าวไปว่าเว็บไซต์นี้ รวบรวมเหล่าฟรีแลนซ์ (Freelance) โดยไม่ได้เฉพาะเจาะจงว่าเป็นสำหรับอาชีพใดอาชีพหนึ่ง เท่านั้น จึงทำให้มีคนใช้งานเป็นจำนวนมากเช่นกัน ในความเป็นจริงเหล่าศิลปินนักวาด ภาพประกอบหน้าใหม่ส่วนใหญ่จะใช้ช่องทางที่เป็นที่นิยมอย่างกลุ่มในเฟสบุ๊ก (Facebook) หรือเอ็กซ์ (X) ในการรับทำงานเพราะติดต่อง่ายและคุ้ยได้โดยตรง แต่ทั้งนี้ตัวศิลปินและผู้ว่าจ้าง เองก็ต้องแลกกับความเสี่ยงต่าง ๆ เช่น การเสี่ยงที่จะโดนโกงเงิน หรือการส่งงานที่ไม่ตรง เวลา เป็นต้น แต่เหล่าศิลปินในไทยเอง หากเป็นหน้าใหม่ก็อาจจะ มีใช้เว็บไซต์ที่กล่าวมาใน ข้างต้นบ้าง คนที่ได้ภาษาหรือเก่งภาษาก็อาจจะไปใช้ช่องทางของต่างประเทศร่วมด้วย อย่างที่เป็นกระแสมาแรงในช่วงที่ผ่านมาเลยก็คือ เอ็นเอฟที (NFT) ที่กลายมาเป็นอีกหนึ่ง ช่องทางที่ได้รับความนิยมจากทั่วโลกรวมถึงในไทยด้วยเช่นกัน

บทความ 'NFT Fever!! เกิดอะไรขึ้นเมื่อคริปโตฯ บุกโลกงานสร้างสรรค์' ได้กล่าว ถึง เอ็นเอฟที (NFT) ไว้ว่า "เอ็นเอฟที (NFT)" หรือเรียกเต็ม ๆ ว่า นอน-ฟังก์ชันเบิล โทเคน (Non-Fungible Token) คือ สินทรัพย์ดิจิทัลรูปแบบหนึ่งที่มีความเฉพาะตัว โดยทำงานอยู่บนระบบ บล็อกเชน (Blockchain) จุดเด่นของสินทรัพย์ประเภทนี้คือไม่สามารถทำซ้ำได้ ตรวจสอบความ เคลื่อนไหวการแลกเปลี่ยนได้ทุกรายการ และสามารถนำไฟล์ดิจิทัล (Digital File) ไม่ว่าจะเป็น ภาพ วิดีโอ (VDO) เพลง การ์ดสะสม หรือแม้แต่ผลงานศิลปะ เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการสร้าง สินทรัพย์ ส่งผลให้เอ็นเอฟที (NFT) กลายเป็นสิ่งที่สามารถต่อยอดการสร้างสรรคและสร้าง รูปแบบทางการเงินรูปแบบใหม่ได้อย่างอิสระ โดยการซื้อขายส่วนใหญ่ มักจะทำผ่าน คริปโต เคอร์เรนซีวอลเลต (Cryptocurrency Wallet) และถึงแม้เอ็นเอฟที (NFT) จะมีจุดกำเนิดจาก กลุ่มเทคโนโลยี ด้านการเงิน (FinTech) แต่ก็ถูกนำไปใช้กับงานศิลปะตั้งแต่เริ่มต้น โดยผลงาน ศิลปะในรูปแบบเอ็นเอฟที (NFT) ชิ้นแรก มีชื่อว่า "ควอนตัม (Quantum)" เป็นงานที่มีรูปทรงแปด เหลี่ยม สร้างสรรค์ผ่านฝีมือของ เคลวิน แมคคอย (Kevin McCoy) วางขายผลงานในแพลตฟอร์ม ซื้อขายศิลปะที่มีชื่อว่า "โซเธบีส์ (Sotheby's)" (ที่เป็นบริษัทประมูลผลงานศิลปะที่เก่าแก่ที่สุด

แห่งหนึ่งของโลก) ในเดือนพฤษภาคม ปี 2014 และได้สิ้นสุดการวางขายในเดือนมิถุนายนในปีเดียวกัน โดยงานชิ้นนี้มีมูลค่าถึง 140,000 ดอลลาร์สหรัฐ หรือประมาณ 4.7 ล้านบาท ซึ่งหลังจากนั้นก็เกิดแพลตฟอร์ม (Platform) ต่าง ๆ ตามมามากมาย เช่น ซูเปอร์เรร์ (SuperRare) หรือ โอเพนซี (OpenSea) แต่ก็ยังไม่ได้รับความนิยมในกระแสหลัก ส่วนใหญ่ที่เข้ามาใช้งานคือศิลปินสายดิจิทัลอาร์ต (Digital Art) และคนที่สนใจคริปโตเคอร์เรนซี (Cryptocurrency) จนกระทั่งเกิดการเปลี่ยนแปลงที่สะท้อนวงการครั้งใหญ่นั้นก็คือ แจ็ค ดอร์เซย์ (Jack Dorsey) ผู้ก่อตั้ง ทวิตเตอร์ (Twitter) ได้นำทวิตแรกที่เขียนว่า ‘แค่กำลังติดตั้งทวิตเตอร์’ (just setting up my twtr) มาประมูลในรูปแบบเอ็นเอฟที (NFT) เป็นปรากฏการณ์ครั้งสำคัญที่ทำให้คนทั่วโลกให้ความสนใจ ศิลปินหลากหลายสายงานก็เข้ามาขายผลงานศิลปะผ่านช่องทางนี้เพิ่มมากขึ้น และในปัจจุบันสื่อหลายสำนักต่างนิยามการเคลื่อนไหวนี้กันว่า เป็นยุคเรเนซองส์ใหม่ของวงการศิลปะ เพราะเอ็นเอฟที (NFT) ได้สร้างคอมมูนิตี้นิเวศการศิลปะในแบบที่ไม่เคยมีมาก่อน มีศิลปิน ทั้งหน้าใหม่-เก่า เข้ามาสร้างผลงานในรูปแบบเอ็นเอฟที (NFT) ไร้มหาศาล ศิลปินไทยก็ให้ความสนใจจำนวนมาก ส่งผลให้เอ็นเอฟทีอาร์ต (NFT Art) มีมูลค่าตลาดที่เติบโตขึ้นอย่างต่อเนื่อง จากข้อมูลของ บิซซิเนส อินไซด์เดอร์ (Business Insider) ได้ประเมินไว้ว่าเอ็นเอฟทีอาร์ต (NFT Art) เติบโตขึ้นกว่า 800% ในปี 2021 และแพลตฟอร์มเอ็นเอฟที (NFT Platform) ที่ใหญ่ที่สุด ในปัจจุบันอย่าง โอเพนซี (OpenSea) ก็มีมูลค่าสินทรัพย์กว่า 1.8 พันล้านดอลลาร์สหรัฐ ไปเรียบร้อยแล้ว ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นเอ็นเอฟที (NFT) เป็นจุดกำเนิดและยุคเฟื่องฟูของโลกศิลปะยุคใหม่เลยก็ว่าได้ (สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน), 2564)

จากที่ผู้วิจัยได้ทำการสืบค้นข้อมูลเกี่ยวกับเอ็นเอฟที (NFT) นี้ทำให้ได้พบว่าคนที่เข้ามาใช้เอ็นเอฟที (NFT) นี้ ต้องเป็นคนที่มีความเข้าใจเรื่องการลงทุน และความเข้าใจเกี่ยวกับสกุลเงินคริปโตเคอร์เรนซี (Cryptocurrency) และเข้าใจภาษาอังกฤษได้เป็นอย่างดี จึงจะสามารถใช้เอ็นเอฟที (NFT) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ แต่สำหรับคนที่ไม่มีมือแต่ไม่เข้าใจในการลงทุน ไม่ได้ภาษาก็อาจจะเป็นการขาดรายได้จากช่องทางนี้ไปเช่นกัน

จากบทความข่าวเศรษฐกิจ ‘CEA เจาะลึกแนวโน้มการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศไทย 12 สาขา มุ่งสู่ระดับสากล’ ว่า ไม่เพียงอุตสาหกรรมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยที่เป็นส่วนสำคัญในการส่งเสริมภาพลักษณ์ของประเทศ และแผ่อิทธิพลทางความคิด และประเทศไทยเองที่ได้นำอุตสาหกรรมร่วมสมัยมาเป็นหนึ่งในแรงขับเคลื่อนเศรษฐกิจ สร้างสรรค์พร้อมนำรายได้เข้าประเทศ โดยมูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมทัศนศิลป์ มีแนวโน้มในการเติบโต

ไปในทิศทางที่ดี โดยช่วงปี 2557 - 2561 มูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมทัศนศิลป์เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจาก 18,021 ล้านบาทในปี 2557 เพิ่มขึ้นสูงในปี 2561 ถึงกว่า 23,091 ล้านบาท โดยจากสถิติดังกล่าวแสดงให้เห็นว่ามูลค่าทางเศรษฐกิจของอุตสาหกรรมทัศนศิลป์มีอัตราเติบโตไปในทิศทางที่ดี และหากเปรียบเทียบอัตราการเติบโตกับค่าเฉลี่ยของ 15 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ พบว่าในช่วง 4 ปีแรกมีอัตราการเติบโตทางเศรษฐกิจที่ลดลง แต่ในปีล่าสุดนั้นกลับมีอัตราการเติบโตที่สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ(อาร์วายที9 (RYT9), 2565)

วรินดา เขียวอัฉริยะะ นายกสมาคมการค้าส่งเสริมอุตสาหกรรมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย หรือ ซีเอพีที (CAPT) ได้กล่าวในบทความ ‘สร้างเมือง สร้างเศรษฐกิจ ด้วยศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย’ ไว้ว่า “ศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัยสามารถสร้างรายได้ให้ประเทศไทยไม่ว่าจะทางตรงหรือทางอ้อม โดยแต่ละปีคนไทยจ่ายเงินเกี่ยวกับศิลปะประมาณ 12,000 ล้านบาทต่อปี และมีแนวโน้มที่จะเติบโตได้อีกมาก โดยการทำให้เห็นว่าศิลปะเป็นของทุกคน และเป็นสิ่งที่ทุกคนสามารถเข้าถึงได้ ศิลปะไม่ได้จำกัดแค่จิตรศิลป์ แต่ยังมีศิลปะร่วมสมัย ศิลปะการแสดง งานเทศกาลศิลปะสามารถสร้างและพัฒนาเมืองให้กลายเป็นจุดหมายปลายทางหนึ่งของการท่องเที่ยวได้” “ศิลปะสามารถสร้างอิมแพกอย่างใหญ่หลวงให้กับเมืองและเศรษฐกิจของเมือง แต่เอกชนธรรมดาอย่างเราไม่สามารถทำงานนี้ได้ตามลำพัง เราต้องการความรู้ มีคอนเนกชั่น แต่ทุกอย่างจะเกิดขึ้นถ้าได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ หรือเอกชนเจ้าใหญ่ ๆ ที่มองเห็นคุณค่า เราเชื่อมั่นไปได้ไกลกว่านี้เยอะมาก” “ศิลปะร่วมสมัยไทยสามารถไปได้ไกลถึงระดับโลก ศิลปินไทยรุ่นใหม่ ๆ ที่มีศักยภาพทำงานอยู่ทั่วโลก หากเราสามารถสร้างเวทีภายในประเทศเพื่อให้คนรุ่นใหม่เหล่านี้อีกกลับมาเติบโตในประเทศ มาช่วยกันพัฒนาอุตสาหกรรมศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย โดยเขายังสามารถดึงเครือข่ายต่างชาติเข้ามาสนับสนุนผลงานของคนไทยได้ ก็จะช่วยให้คนรู้จักศิลปวัฒนธรรมของไทยมากขึ้น ขนาดของอุตสาหกรรมก็จะมีขนาดใหญ่ขึ้นด้วย” “คนยังมองว่าคนทำงานศิลปะคือไร้แห่ง แต่จริง ๆ มันเป็นอาชีพที่สามารถเลี้ยงตัวและทำรายได้ให้กับเมืองของเขาได้ ยิ่งไปกว่านั้น ถ้ารัฐให้โอกาส ให้การสนับสนุนจริงจัง เราก็สามารถพัฒนาอุตสาหกรรมนี้ให้เกิดเป็นกระแสเหมือนเค-ป๊อป (K-pop) ของเกาหลีได้ เราอยากเห็นอุตสาหกรรมเราใหญ่ขึ้น อยากให้คนเข้ามาร่วมกับเราให้มากขึ้น ให้เราตัวใหญ่ขึ้น คนจะได้มองเห็นเรา ยังมีคนหลากหลายวงการเข้ามาร่วม งานที่เราสร้างออกไปก็จะมีเอกลักษณ์มากขึ้น ศิลปินเราเก่ง แค่มีเวทีให้เขาเท่านั้น จึงอยากฝากให้ภาครัฐเข้ามาร่วมกับเรา อยากให้คนในอุตสาหกรรมมาร่วมกลุ่มกับเรา มารวมตัวกันเป็นกลุ่มเป็นก้อน มันก็ช่วยให้การทำงานมีอิมแพกที่ใหญ่ขึ้นตามมา” วรินดา กล่าวทิ้งท้าย (ผกา กรองคำแก้ว, 2564)

จากบทความในข้างต้นที่ผู้วิจัยยกมาในนั้น จะเห็นได้ว่าอุตสาหกรรมศิลปะโลกเติบโตเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ในทุก ๆ ปี รวมถึงทั้งในประเทศไทยด้วย แต่ในต่างประเทศที่เติบโตได้เพราะมีภาครัฐและหน่วยงานต่าง ๆ เข้ามาให้การส่งเสริมและสนับสนุน แต่อุตสาหกรรมในประเทศไทยเองยังคงต้องการการสนับสนุนอย่างจริงจังอยู่เป็นจำนวนมาก ทั้งจากภาครัฐ ภาคเอกชน หรือหน่วยงานต่าง ๆ ด้วยเช่นกัน ไม่ใช่แค่หน่วยงานใดหรือภาคใดภาคหนึ่ง แต่ทั้งหมดต้องร่วมมือและช่วยกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องงบประมาณ สถานที่ เพื่อที่จะให้ศิลปะในประเทศไทยไปได้และเติบโตอย่างยั่งยืนได้เทียบเท่าสากล

2. ความหมายและข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะและศิลปะภาพประกอบ

2.1 ความหมายและข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะ

ความหมายของศิลปะได้ถูกรวบรวมข้อมูลไว้ในบทความ ‘ศิลปะ?’ และได้มีการนำเสนอข้อมูลความหมายของศิลปะที่ ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ได้กล่าวว่า ศิลปะ หมายถึงงานอันเป็นความภาคภูมิใจของมนุษย์ ซึ่งต้องใช้ความพยายามด้วยมือและด้วยความคิด (ธนากร รักสุจริต, 2560)

ในบทความ ‘ศิลปะคืออะไร?’ ในมุมมองของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี ได้มีการนำเสนอถึงความหมายของศิลปะ โดยที่อาจารย์ศิลป์ พีระศรีได้ให้ความคิดเห็นว่า “ศิลปะคืออะไรนั้นไม่ใช่ของง่ายที่จะอธิบาย...” แต่อาจารย์ศิลป์เองก็ได้ให้นิยามความหมายของคำว่า ศิลปะว่า “ศิลปะคืองานอันเป็นความภาคภูมิใจของมนุษย์ ซึ่งจะต้องใช้ความพยายามด้วยมือและความคิด เช่น ตัดเสื้อ สร้างเครื่องเรือน ปูกลั่นไม้ เป็นต้น และอาจารย์ศิลป์เองยังได้อธิบายถึงความหมายของศิลปะอย่างชัดชัด โดยลงน้ำหนักที่จิตรศิลป์ (Fine Arts) ว่า นอกจากต้องใช้ความพยายามด้วยมือและความคิดแล้ว “ยังต้องมีการพวยพุ่งแห่งปัญญาและจิตออกมาด้วย” หรือในภาษาอังกฤษใช้คำว่า Intellectual and Spiritual Emanation โดยพระยาอนุมานราชธน ผู้ที่ซึ่งแปลข้อเขียนของอาจารย์ศิลป์ได้อธิบายเพิ่มเติมไว้ในวงเล็บว่า ถ้ามองเป็นภาษาสามัญ คือ ต้องมีใจจดใจจ่ออยู่กับสิ่งที่ทำ เพื่อให้เกิดปัญญาความคิดและความรู้สึกทางใจให้พวยพุ่งออกมา และแทรกซึมเข้าไปในสิ่งนั้น (วรวิรัช กิตติชาติพรพัฒน์, 2562)

คำนิยามของศิลปะที่ได้ถูกรวบรวมไว้ในวารสารเรื่อง ความสัมพันธ์ระหว่างประเพณีวัฒนธรรม และศิลปะไทยตามแนวพุทธศาสตร์ ยกตัวอย่างคำนิยามที่ได้อ้างอิงในวารสาร เช่น คำนิยามจากพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ปี 2525 ให้นิยามของศิลปะว่า ศิลปะ คือ ฝีมือ ฝีมือทางการช่าง การแสดงซึ่งอารมณ์ สะเทือนใจ ให้ประจักษ์เห็น

คำนิยามนี้เน้นย้ำว่าศิลปะเป็นผลผลิตจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ โดยแสดงออกมาในรูปแบบต่างๆ ที่สามารถกระตุ้นความรู้สึกทางสุนทรีย์ ความประทับใจ หรือความสะเทือนอารมณ์ได้ ซึ่งสิ่งเหล่านี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ โดยแบ่งศิลปะออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ ได้แก่ ทัศนศิลป์ (Fine Art) ที่เน้นความงามและความสุนทรีย์เป็นหลัก มักมีจุดประสงค์เพื่อการชื่นชมและแสดงออกทางอารมณ์ และประยุกต์ศิลป์ (Applied Art) ที่เน้นประโยชน์ใช้สอยควบคู่ไปกับความงาม มักมีจุดประสงค์เพื่อการออกแบบและสร้างสรรค์สิ่งของเครื่องใช้

อีกประการหนึ่งก็คือ ศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก ปัญญา ความคิด และความงาม ("ความสัมพันธ์ระหว่างประเพณี วัฒนธรรม และศิลปะไทย ตามแนวพุทธศาสตร์," 2564)

ความหมายและนิยามของคำว่าศิลปะที่ได้รวบรวมไว้ในงานศิลปนิพนธ์ ความเข้าใจ ความหมายพื้นฐานทางศิลปะของนักศึกษาศิลปะในมหาวิทยาลัยศิลปากร เช่น จากที่อารี สุทธิพันธุ์ ได้กล่าวไว้ในปี 2535 ถึงการให้คำนิยามของนักปรัชญาชาวกรีก อย่างอริสโตเติล (Aristotle) ซึ่งได้ให้ความหมายเกี่ยวกับ "ศิลปะ" ไว้ว่าศิลปะคือการเลียนแบบธรรมชาติ หรือที่เรียกว่า Art is the imitation of nature ส่วนนักปรัชญาในช่วงเวลาต่อมาภายหลังได้ให้นิยามแตกต่างกันไป ดังนี้ ศิลปะคือการแสดงออกเกี่ยวกับความศรัทธาเชื่อถือของแต่ละสมัย (Art is the expression of the spirit of the age) ศิลปะคือสื่อติดต่อระหว่างกันแบบหนึ่ง (Art is as communication) ศิลปะคือภาษาชนิดหนึ่ง (Art is Language) ศิลปะคือการแสดงออกทางบุคลิกภาพเด่น ๆ ของศิลปิน (Art is the expression of the a great personality) ศิลปะคือการถ่ายทอดความรู้สึกหรือแสดงความรู้สึกเป็นรูปทรง (Art is the transformation of feeling into them) ศิลปะคือการแสดงออกทางความงาม (Art is the expression of beauty) ศิลปะคือการแสดงออกของความเชื่อ (Art is the expression of belief) ศิลปะคือความชำนาญในการลำดับประสบการณ์และถ่ายทอดตามจินตนาการให้เป็นวัตถุที่มีสุนทรีย์ภาพ (Art is the skillful, imaginative interpretation and ordering of experience in an aesthetic object) และศิลปะคือการรับรู้ทางการเห็น (Art is visual perception) เป็นต้น (วรรณพร พัฒนเสถียรกุล, 2552)

ข้อมูลเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ที่ถูกรวบรวมไว้ในครุศาสตร์สารนั้น ได้มีการวิเคราะห์และสรุปแนวคิดของความหมายความคิดสร้างสรรค์ไว้ 4 ลักษณะ ดังนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์ที่มาจากการจินตนาการ (Imagination Creative) ตามหลักแนวคิดของออสบอร์น ซึ่งหมายถึงจินตนาการประยุกต์ (Applied imagination) ที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหาที่ยากที่มนุษย์เรานั้นประสบอยู่ โดยหลักแนวคิดของออสบอร์นนี้ก็สอดคล้อง

กับวินิซ สุธาร์ตัน, วีระ สุธาสังข์ และประพันธ์ศิริ สุเสารัจ ซึ่งกล่าวโดยสรุปคือ ออสบอร์นมองว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นการใช้จินตนาการอย่างมีทิศทาง เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ และแก้ปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวัน

2. วอลลาซและโคแกน (Wallach & Kogan), เมดนิค (Mednick) และเทรฟฟิงเจอร์ และคนอื่น ๆ (Treffinger et al.) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ที่มาจากการเชื่อมโยงทางความคิด (Association Creative) ไว้ว่า “การคิดแบบเชื่อมโยงสัมพันธ์” คือหมายถึงความสามารถคิดหาคำตอบได้หลาย ๆ คำตอบต่อเนื่องสัมพันธ์กันเป็น อาจกล่าวได้ว่าความคิดสร้างสรรค์ที่มาจากการเชื่อมโยงทางความคิดของบุคคลนั้นหมายถึง ความสามารถในการคิดหาคำตอบด้วยการเชื่อมโยงความคิดต่อเนื่องไปจนได้คำตอบใหม่ ๆ และมากขึ้นเรื่อย ๆ

3. ความคิดสร้างสรรค์ที่มาจากการคิดเชิงปัญญา (Intelligence Creative) ตามหลักแนวคิดของแอนเดอร์สันและคนอื่น ๆ (Anderson et al.), ทอร์เรนซ์ (Torrance) คอร์ท (Court) ไอเซนคและเคน (Eysenck & Keane) ได้ให้ความหมายไว้สอดคล้องกัน ว่าหมายถึงความสามารถในการคิดเชิงปัญญาด้วยความฉลาดรอบรู้ของบุคคลที่ไวต่อปัญหา มีการรวบรวมข้อมูลที่ได้จากประสบการณ์ความรู้ที่เคยมีเพื่อสร้างความคิดรูปแบบใหม่ ๆ ที่มีคุณภาพและมีประโยชน์มากกว่าความคิดเดิมได้หลายแบบโดยไม่มีขอบเขต เพราะเป็นการกระทำที่เลือกมาจากประสบการณ์ทั้งหมดที่ผ่านมา และยังมีอยู่ในตัวของแต่ละบุคคล

4. ความคิดสร้างสรรค์ที่มาจากกระบวนการของสมอง (Brain Creative) จากแนวคิดของกิลฟอร์ด (Guilford), เวสเคาท์และสมิท (Wescout & Smith) ที่ซึ่งเป็นนักจิตวิทยาชาวอเมริกัน โดยทั้งสองท่านนั้นต่างก็ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่จะคิดได้หลายทิศทางหรือแบบอบเนกนัย (Divergent Thinking) แล้วนำมาจัดให้อยู่ในรูปแบบใหม่ ซึ่งวิธีนี้จะเป็นการนำไปสู่การคิดสร้างสรรค์ ประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมไปถึงการคิดค้นหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาให้สำเร็จลุล่วง มีประสิทธิภาพดีกว่าเดิม สอดคล้องกับชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์, อารี พันธุ์มณี, ลักขณา สิริวัฒน์, สุคนธ์ สินธพานนท์และคนอื่น (ปัญญา วรวัฒน์ชัย, 2565)

จากการนิยามความหมายและข้อมูลของคำว่าศิลปะและความคิดสร้างสรรค์ข้าง ต้นนั้นสรุปได้ว่าความหมายของศิลปะ คือ เรื่องยากที่จะให้คำนิยามหรือให้ความหมาย โดยแล้วแต่แต่ละคนจะนิยามกันไป ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล ขึ้นอยู่กับใครให้คำนิยามว่าอะไร เพราะศิลปะนั้นมีความเป็นปัจเจก ทำให้คำว่าศิลปะนั้นมีทั้งความหมายโดยกว้างและเฉพาะเจาะจง ซึ่งแล้วแต่ศาสตร์และแขนงที่แตกต่างกันไป แต่อาจจะพอสรุปได้ว่าศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์ได้สร้างสรรค์ขึ้น

เพื่อความงามและความพึงพอใจ โดยการสร้างสรรค์เองนั้นก็เป็นที่เกิดมาจากความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่ติดตัวมากับมนุษย์ทุกคน แต่ก็ขึ้นอยู่กับว่าใครจะใช้มันอย่างไร หรือสร้างสรรค์ ออกมาอย่างไร มีเจตนาในการสร้างสรรค์ออกมาเพื่อจะสื่อถึงอะไร ก็แล้วแต่ตัวของศิลปินเองที่จะนำเสนอออกมาเช่นกัน

2.2. ความหมายและข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะภาพประกอบ

ได้มีการให้ความหมายคำว่าภาพประกอบไว้ในวิกิพีเดียว่า ภาพประกอบหรือในภาษาอังกฤษใช้คำว่า อิลลัสเตรชัน (illustration) นั้น เป็นการบอกเล่าเรื่องราวหรือถ่ายทอดเหตุการณ์ต่าง ๆ ออกมาผ่านทางภาพที่เขียนขึ้น เพื่อให้ผู้อื่นได้รับรู้ โดยมีจุดมุ่งหมายให้สอดคล้องกับเรื่องราวนั้น ๆ และให้เกิดความเข้าใจที่ถูกต้อง เช่น ภาพเขียนบนฝาผนัง เป็นต้น (วิกิพีเดีย, 2561)

ในบทความ 'ภาพประกอบ มีด้วยกันกี่ประเภท แล้วใช้ในอาชีพไหนได้บ้าง' ได้มีการกล่าวถึงความหมายของภาพประกอบไว้ว่า ภาพประกอบ คือ การวาดภาพ หรือทำงานศิลปะ โดยอาจเป็นการพิมพ์ออกมาเพื่ออธิบาย ชี้แจง นำเสนอ เป็นตัวแทนของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (Visual Representation) หรือแค่ตกแต่งข้อความที่เป็น ลายลักษณ์อักษรให้สามารถเข้าใจได้ง่ายขึ้น เช่น ภาพประกอบในวรรณกรรม หรือการทำภาพประกอบเพื่อใช้ในเชิงพาณิชย์ อย่างโฆษณา โปสเตอร์ และใบปลิว ภาพประกอบมักจะถูกทำขึ้นเพื่อเป็นการสนับสนุนสื่ออื่น ๆ ตัวอย่างเช่น ภาพประกอบที่มาพร้อมกับบทความในหนังสือพิมพ์ หนังสือ และนิตยสาร ซึ่งมักถูกใช้เพื่อสนับสนุนและอธิบายความคิดของผู้เขียน หรือข้อความนั้น ๆ โดยสิ่งหนึ่งที่สำคัญมาก ๆ อีกหนึ่งอย่างที่น่าวาดภาพประกอบจำเป็นต้องระมัดระวัง คือ การรักษาสมดุลระหว่างภาพและข้อความ โดยจะต้องพยายามไม่ให้ภาพประกอบขโมยความสนใจทั้งหมดของงานไปนั่นเอง โดยในส่วนของเทคนิคการทำภาพประกอบสามารถทำได้ด้วยหลากหลายวิธีด้วยกันไม่ว่าจะเป็นในรูปแบบดั้งเดิม หรือรูปแบบดิจิทัลก็ตาม ซึ่งก็จะมีคร่าว ๆ ดังนี้

- Woodcutting (การแกะสลักไม้)
- Metal etching (การแกะสลักโลหะ)
- Pencil illustration (การวาดภาพด้วยดินสอ)
- Charcoal illustration (การวาดภาพด้วยถ่าน)
- Lithography (การพิมพ์หิน)
- Watercolor illustration (การระบายสีน้ำ)

- Acrylics illustration (การระบายสีอะคริลิค)
- Collage illustration (การทำคอลลาจ)
- Pen and ink illustration (การวาดด้วยหมึก และ ปากกา)
- Freehand digital illustration (การวาดด้วยเมาส์ปากกา)
- Vector graphics (การทำกราฟิกเวกเตอร์)

และทั้งหมดนี้คือแต่ละประเภทของการทำภาพประกอบ รวมไปถึงเทคนิคต่าง ๆ ที่สามารถนำมาปรับใช้ได้ในการทำภาพประกอบ ซึ่งมีตั้งแต่เทคนิคดั้งเดิมไปจนถึงเทคนิคที่นิยมใช้ในปัจจุบัน อย่างรูปแบบดิจิทัลอนันต์เอง จะเห็นได้ว่าการทำภาพประกอบนั้นสามารถทำงานได้หลากหลายมาก ๆ อีกทั้งยังมีอยู่ในแทบทุกวงการ ถือว่าเป็นอาชีพที่ยังเป็นที่ต้องการอย่างมากในปัจจุบัน เนื่องจากทุกวันนี้เรามีการเสพสื่อกันหลายช่องทางมาก ๆ รวมถึงข่าวสารต่าง ๆ ก็ได้เปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอไปเรื่อย ๆ แต่สิ่งที่ขาดไม่ได้เลยนั่นก็คือภาพประกอบนั่นเอง เพราะภาพประกอบสามารถช่วยให้เราเข้าใจ และเห็นภาพต่าง ๆ มากขึ้น(แพรงาม เลิศสิทธิพันธ์, 2564)

ในบทความ ‘หลักศิลปะที่ใช้ในการสร้างสรรค์ภาพประกอบ’ กล่าวว่า งานสร้างภาพประกอบเป็นงานศิลปะประเภทหนึ่งที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ ข้อความนี้ให้ความสำคัญกับพื้นฐานทางศิลปะในการสร้างงานภาพประกอบ ซึ่งเป็นสิ่งที่ทำให้งานนั้นมีคุณค่า และสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หลักการและทฤษฎีที่ใช้เป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์ ภาพประกอบ มีดังนี้

1. ส่วนประกอบศิลปะ (Art Elements) นับว่าเป็นพื้นฐานสำคัญที่นักสร้างสรรค์ภาพประกอบควรจะต้องรู้และเข้าใจเพื่อจะใช้เป็นมูลฐานในการสร้างสรรค์งาน ได้แก่

1.1 เส้น (Line): แสดงระยะทาง ขอบเขต และความรู้สึกต่างๆ เช่น ความรุนแรง (เส้นหยัก) หรือความหมุนเวียน (เส้นขด) แสดงบุคลิกภาพและลักษณะของบุคคลหรือวัตถุ

1.2 รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form) รูปร่าง (2 มิติ) เกิดจากเส้นลากเป็นขอบเขต รูปทรง (3 มิติ) มีปริมาตรและความหนา ใช้ในการสื่อสารความหมายและสร้างบรรยากาศของภาพ

1.3 พื้นผิว (Texture) ลักษณะความแตกต่างบนระนาบหรือพื้นผิว บอกความแตกต่างของวัตถุและสร้างอารมณ์สุนทรีย์ สร้างได้ด้วยการระบายสี พิมพ์ วาดเส้น หรือปะติดวัสดุ

1.4 สี (Color) เกิดจากแสงที่กระทบวัตถุและสะท้อนสู่สายตา สร้างความน่าสนใจ บอกเรื่องราว และสร้างบรรยากาศ สำหรับทฤษฎีสีที่ถูกนำมาอ้างอิงใน ที่เป็นที่รู้จักและคุ้นเคย

กันเป็นอย่างดี คือ ทฤษฎีสีของหลุยส์ แพรง (Louis Prang) มิลตัน แบรดลีย์ (Milton Bradley) อาร์เธอร์ โป๊ป (Arther Pope) และเฮอริเบิร์ต อี.อีฟส์ (Herbert E.Ives) ทฤษฎีสีนี้แบ่งวงสีออกเป็น 3 กลุ่ม โดยใช้สีแดง เหลือง และน้ำเงิน เป็นสีพื้นฐาน

สีแดง เหลือง และน้ำเงิน เป็นสีหลักหรือสีขั้นที่หนึ่ง (Primary Colors) ซึ่งไม่สามารถผสมจากสีอื่นได้

การผสมสีหลัก 2 สีเข้าด้วยกัน จะได้สีขั้นที่สอง (Secondary Colors) ได้แก่:

สีเหลือง + สีน้ำเงิน = สีเขียว

สีเหลือง + สีแดง = สีส้ม

สีแดง + สีน้ำเงิน = สีม่วง

การผสมสีขั้นที่หนึ่งและสองที่อยู่ใกล้กันในวงสี จะได้สีขั้นที่สาม (Tertiaries) ได้แก่:

สีเหลืองส้ม

สีส้มแดง

สีม่วงแดง

สีม่วงน้ำเงิน

สีน้ำเงินเขียว

สีเขียวเหลือง

อย่างไรก็ตามถ้าพิจารณาถึงความสัมพันธ์ของสีในวงสีเราความกลมกลืนของสี (Color Harmony) คือการใช้สีตั้งแต่ 2 สีขึ้นไปให้กลมกลืนกัน

สีกลมกลืนเอกรงค์ (Monochromatic Harmony) คือการใช้สีเดียวที่มีน้ำหนักรอ่อนแก่ต่างกัน

สีกลมกลืนคล้ายกัน (Analogous Harmony) คือการใช้สีที่อยู่ใกล้เคียงกันในวงสี

สีกลมกลืนสามเ้า (Triad Harmony) คือการใช้สี 3 สีจากวงสี โดยเฉพาะสีสามเ้าของสีขั้นที่หนึ่ง สอง และสาม นอกจากนี้ยังมีแนวคิดเกี่ยวกับสีตัดกันและกลมกลืนกันอีกมากมายหลายแนวคิดซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์กับนักออกแบบหรือศิลปินตลอดมา และสำหรับคุณสมบัติของสี (Color Property) ทฤษฎีหลายทฤษฎีได้แบ่งคุณสมบัติของสีไว้ 3 ลักษณะคือ สีแท้ (Hue) น้ำหนักสี (Value) และความเข้ม ของสี (Intensity)

ดังนั้นเมื่อศิลปินหรือนักออกแบบสร้างสรรค์งานจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับสีซึ่งเป็นสื่อในการแสดงออก คุณภาพของสี เช่น คุณภาพดูดซับแสง เช่น สีน้ำมัน และสีอะคริลิค ตลอดจนประสบการณ์เกี่ยวกับสีเหล่านี้เป็นประสบการณ์ที่ต้องเรียนรู้โดยตรง

จิตวิทยาเกี่ยวกับสีก็เป็นเรื่องที่ควรศึกษาเรียนรู้โดยเฉพาะศิลปินด้านทัศนศิลป์และประยุกต์ศิลป์ สีแต่ละสีมีพลังในการปลุกเร้าอารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างกัน สีมี "อุณหภูมิเชิงจิตวิทยา" ในตัวมันเอง เช่น สีแดง, ส้ม, และเหลือง ให้ความรู้สึกอบอุ่นและสัมพันธ์กับแสงอาทิตย์หรือไฟ สีน้ำเงินและเขียว ให้ความรู้สึกเย็นและสัมพันธ์กับธรรมชาติ เช่น ป่า, น้ำ, และท้องฟ้า เป็นต้น โดยนักออกแบบและศิลปินควรเรียนรู้และเข้าใจจิตวิทยาของสี เพื่อนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่สื่อสารอารมณ์และความรู้สึกได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสีมีส่วนเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบทุกอย่างที่ประกอบเป็นภาพ และมีอิทธิพลเหนือจิตใจและก่อให้เกิดความรู้สึกในด้านต่าง ๆ ได้

สัญลักษณ์ของชีวิตและแสดงถึงความปิติยินดี ร่าเริง แต่ในประเทศทางตะวันตก สีแดงกลับมีความหมายไปในทางตรงกันข้ามกับชาวตะวันออก คือ มีความรู้สึกว่าเป็นสีที่แสดงถึงความไม่ปลอดภัย น่ากลัว และมักจะมี ความหมายไปในทำนองก่อวินาศกรรมเป็นต้น ในการสร้างสรรค์งานภาพประกอบศิลปินที่มี ความรู้ความเข้าใจเรื่องสี เป็นอย่างดีย่อมสร้างสรรค์บรรยากาศของภาพวาดได้อย่างสมจริงสมจัง ตอบสนองอารมณ์ของผู้อ่าน

1.5 แสงและเงา (Light & Shade) แสงและเงา คือค่าความเข้มของแสง เมื่อแสงกระทบวัตถุ ส่วนที่รับแสงจะมีความสว่าง ส่วนด้านตรงข้ามที่แสงส่องจะเป็นเงาค่าของแสงและเงาช่วยให้การรับรู้วัตถุ เกิดมิติ ตื้นลึก ในงานจิตรกรรมแสงและเงาเกิดจากการระบายน้ำหนักอ่อนแก่ของสี ส่วนงานประติมากรรมและสถาปัตยกรรมนั้น ค่าแสงเงาเกิดจากการที่แสงไปกระทบพื้นผิวประติมากรรม หรือสถาปัตยกรรม การสร้างสรรค์ศิลปะในแขนงอื่น ๆ ก็เช่นเดียวกันก็ต้องคำนึงถึงค่าของแสงและเงาด้วย เช่น การสร้างฉากละคร การสร้างภาพยนตร์ การสร้างศิลปะสมัยใหม่ รวมทั้งการใช้แสงและเงาในงานประยุกต์ศิลป์อื่น ๆ แสงและเงามีผลต่อความรู้สึกและการรับรู้จึงเป็นเรื่องที่ผู้สร้างสรรค์งานศิลปะจำเป็นต้องศึกษา ทั้งในด้านความงามในธรรมชาติและในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ปริมาณและชนิดของแสงที่ตกกระทบบนวัตถุจะก่อให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป เช่น แสงยามเย็นที่พระอาทิตย์กำลังจะลับขอบฟ้า จะทำให้รู้สึกหม่นหมอง สงบเงียบ แต่แสงรุ่งอรุณที่เริ่มทอแสงทองสว่างก็ทำให้รู้สึกสดชื่น มีพลังแห่งความหวัง

จากบทความ ‘หลักศิลปะที่ใช้ในการสร้างสรรค์ภาพประกอบ’ ยังได้กล่าวถึงวิธีสร้างสรรค์ ภาพประกอบไว้ ดังนี้

1. เป็นขั้นตอนแรกที่สำคัญที่สุด ศิลปินต้องอ่านและทำความเข้าใจเนื้อหาของหนังสืออย่างละเอียด หากเป็นไปได้ ควรพบปะกับผู้เขียนเพื่อสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับ

จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ การอ่านอย่างละเอียดถี่ถ้วน จะช่วยให้ศิลปินเข้าใจเรื่องราว และเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง ทำให้สามารถคัดเลือกเนื้อหาที่เหมาะสมมาสร้างภาพประกอบได้ กระตุ้นจินตนาการและสร้างสรรค์ภาพที่สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ทำให้เกิดความคิดรวบยอด (Concept) การอ่านช่วยให้ศิลปินเกิดความคิดรวบยอดในการเลือกเทคนิคการสร้างสรรค์ภาพ แรงบันดาลใจจากอารมณ์และความรู้สึกที่ได้รับจากการอ่าน จะเป็นตัวชี้ทางเลือกในการใช้ เทคนิคนอกจากการอ่านเนื้อหาแล้ว การศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับบริบทของเรื่องราว ตัวละคร หรือสถานที่ ก็เป็นสิ่งสำคัญ การทำบันทึกย่อหรือร่างภาพคร่าวๆ ขณะอ่าน จะช่วยให้ศิลปินจดจำรายละเอียดและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้

2. การเลือกวัสดุในการสร้างสรรค์ภาพประกอบเป็นสิ่งสำคัญที่ส่งผลต่อผลลัพธ์ของงาน โดยศิลปินจะต้องเลือกวัสดุที่เหมาะสมกับเทคนิคและแนวคิดของตนเอง เพื่อให้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวและอารมณ์ของภาพได้อย่างตรงตามความต้องการ

3. วิธีการสร้างสรรค์ภาพประกอบ ภาพประกอบเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยเพิ่มเสน่ห์และแรงจูงใจให้กับสื่อสิ่งพิมพ์ ช่วยให้การสื่อความหมายบรรลุผลได้ดียิ่งขึ้น นักออกแบบต้องให้ความสำคัญกับการกำหนดภาพลักษณ์ของสื่อสิ่งพิมพ์ ทั้งด้านเนื้อหาและเรื่องราว ศิลปินหรือผู้สร้างภาพประกอบต้องแสวงหาวิธีการสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับเนื้อหาและกลุ่มเป้าหมาย โดยการเลือกใช้เทคนิคการสร้างสรรค์ที่แตกต่างกันจะให้ความรู้สึกและอารมณ์ที่แตกต่างกัน ซึ่งไม่ว่าศิลปินจะเลือกใช้เทคนิคใดก็ตาม ต้องคำนึงถึงคุณภาพในการสื่อสารของภาพประกอบเป็นสำคัญ อาจสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์ภาพประกอบที่มีคุณภาพต้องอาศัยความเข้าใจในเนื้อหา กลุ่มเป้าหมาย และวัตถุประสงค์ของสื่อสิ่งพิมพ์ รวมถึงการเลือกใช้เทคนิคที่เหมาะสมและมีคุณภาพ (ดินหิน รักพงษ์อโศก, 2553)

จากบทความทั้งหมดที่ผู้วิจัยได้ยกมาในข้างต้นนั้น จะเห็นได้ว่าคำนิยามของศิลปะภาพประกอบนั้นมีไปในทิศทางเดียวกันคือ การสร้างสรรค์งานศิลปะขึ้นมาเพื่อที่จะบอกเล่าเรื่องราวหรือถ่ายทอดเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้ผู้อื่นได้รับรู้เรื่องราวนั้น ๆ การทำงานภาพประกอบเองนั้นจะมีหลักการและทฤษฎีที่ใช้เป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์งานศิลปะเบื้องต้นคล้าย ๆ กัน อาจจะมีต่างกันในด้านวิธีการทำงาน หลักการและช่องทางที่จะนำเสนอในแบบที่ถนัดต่างกันไป เช่น ภาพประกอบบทความ ภาพประกอบปกนิยาย หรือรูปบนกำแพงวัดเองก็ถือว่าเป็นภาพประกอบและช่องทางการนำเสนอเช่นกัน

3. หลักการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์

3.1 ความหมายและข้อมูลเกี่ยวกับเว็บไซต์

ได้มีการกล่าวถึงความหมายของคำว่า เว็บไซต์ (Website) ในบทความ ‘เว็บไซต์คืออะไร? มีประโยชน์อย่างไร?’ ว่าเป็นชุดหน้าเว็บไซต์หรือเอกสารที่เข้าถึงได้ผ่านอินเทอร์เน็ต (Internet) เราสามารถเข้าถึงหน้าเว็บไซต์โดยใช้ เบราวเซอร์ (Browser) ซึ่งนอกจากนี้เรายังสามารถเข้าถึงหน้าแรกของเว็บไซต์ได้ง่าย ๆ ด้วย การใส่ข้อความค้นหาในเครื่องมือค้นหา เมื่อมีคนให้ที่อยู่เว็บไซต์หรือคุณทำการค้นหาในเครื่องมือค้นหา คุณจะถูกส่งไปยังหน้าแรกหรือหน้าโฮมเพจ (Homepage) ของเว็บไซต์ ซึ่งเป็นหน้าแนะนำธุรกิจและนำเสนอข้อมูลจากหน้าแรก คุณสามารถคลิกลิงก์เพื่อไปยังส่วนอื่น ๆ ของเว็บไซต์ได้ ไม่ว่าจะเป็นหน้าสินค้า (Product), หน้าบริการ (Service), หน้าบล็อก (Blog) หรือ หน้าช่องทางการติดต่อ (Contact) ดังนั้น เว็บไซต์จึงสามารถประกอบด้วยหน้าเว็บหนึ่งหน้า หรือหลาย ๆ หน้าก็ได้ ขึ้นอยู่กับเจ้าของเว็บไซต์ต้องการนำเสนออะไรบ้าง(เดอะโนเลจ โพรไวเดอร์ (เออาร์กรุ๊ป), 2561)

มีการกล่าวในบทความ ‘เว็บไซต์ (Website) คืออะไร?’ ว่า เว็บไซต์ (Website) คือสื่อนำเสนอข้อมูลบนเครื่องคอมพิวเตอร์ เว็บไซต์เป็นเครื่องมือสำคัญในการนำเสนอข้อมูลและสื่อสารบนโลกออนไลน์ การเข้าใจความหมายและองค์ประกอบของเว็บไซต์จะช่วยให้เราสามารถใช้งานและสร้างเว็บไซต์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เว็บไซต์นั้นมีคำศัพท์เฉพาะทางหลายคำ โดยในปัจจุบันการออกแบบเว็บไซต์ไม่ใช่เรื่องยาก เนื่องจากมีเครื่องมือในการออกแบบเว็บไซต์ ให้เลือกมากมาย เช่น โปรแกรมสำเร็จรูป เป็นต้น โดยเว็บไซต์นั้นมีไว้เพื่อแสดงข้อมูลที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้ทำเว็บไซต์นั้น ๆ (สมาคมผู้ดูแลเว็บไซต์และสื่อออนไลน์ไทย, 2561)

ความหมายของเว็บไซต์ว่า เว็บไซต์ (Website, Web site) ในบทความ ‘เว็บไซต์ (Website) คืออะไร’ หมายถึง หน้าเว็บเพจหลายหน้าซึ่งเชื่อมโยงกันผ่าน ทางไฮเปอร์ลิงค์ ส่วนใหญ่จัดทำขึ้นเพื่อนำเสนอข้อมูลผ่านทางคอมพิวเตอร์ โดยจะถูกจัดเก็บไว้ในเวิร์ลไวด์เว็บ หน้าแรกของเว็บไซต์ที่เก็บไว้ที่ชื่อหลัก ซึ่งจะเรียกว่าโฮมเพจ เว็บไซต์โดยทั่วไปจะให้บริการต่อผู้ใช้ฟรี แต่ในขณะเดียวกัน บางเว็บไซต์จำเป็นต้องมีการสมัครสมาชิก และเสียค่าบริการเพื่อที่จะดูข้อมูลในเว็บไซต์นั้น ซึ่งได้แก่ข้อมูลทางวิชาการ ข้อมูลตลาดหลักทรัพย์ หรือข้อมูลสื่อต่าง ๆ ผู้ทำเว็บไซต์เองก็มีหลากหลายระดับ ตั้งแต่สร้างเว็บไซต์ส่วนตัวจนถึงระดับเว็บไซต์สำหรับเพื่อธุรกิจ การเรียกดูเว็บไซต์โดยทั่วไปนิยมเรียกดูผ่านซอฟต์แวร์ ในลักษณะของเว็บเบราว์เซอร์ (ไทย คอนฟิก ดิจิทัล เอเจนซี (THAI CONFIG DIGITAL AGENCY), 2564)

จากข้างต้นจะเห็นได้ว่าทุกความหมายของเว็บไซต์ที่ได้กล่าวมานั้น เป็นไปในทิศทางเดียวกัน คือ มีไว้เพื่อแสดงข้อมูลที่แตกต่างกัน โดยจะขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้ทำเว็บไซต์นั้น ๆ บางเว็บไซต์อาจจะให้ใช้ฟรี แต่บางเว็บไซต์อาจจะมีการเรียกเก็บเงิน ขึ้นอยู่กับคนใช้งานว่าต้องการอะไร จะนำเสนออะไร อาจจะใช้ค้นคว้าหาข้อมูลที่ต้องการ เพื่อทำการสั่งซื้อสินค้าหรือ บริการในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เป็นต้น

3.2 การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์

ในบทความ ‘การออกแบบเว็บไซต์’ มีการพูดไว้ว่า ต้องคำนึงถึงความเหมาะสมกับกลุ่มบุคคลเป้าหมายผู้ใช้งานและลักษณะของเว็บไซต์ ความสะดวกในการใช้งาน โดยองค์ประกอบของการออกแบบเว็บไซต์ มีสิ่งที่ต้องคำนึงถึง ดังต่อไปนี้

1. ความเรียบง่าย เน้นการออกแบบที่ไม่ซับซ้อน ใช้งานง่าย หลีกเลี่ยงกราฟิกหรือตัวอักษรเคลื่อนไหวที่รบกวนสายตา จำกัดจำนวนและสีของตัวอักษร เพื่อให้อ่านง่ายและไม่ล้าสายตา
2. ความสม่ำเสมอ ใช้รูปแบบเดียวกันตลอดทั้งเว็บไซต์ (หน้า, กราฟิก, เนविเกชัน, โทนสี) สร้างความคุ้นเคยและใช้งานง่ายสำหรับผู้ใช้งาน
3. ความเป็นเอกลักษณ์ ออกแบบเว็บไซต์ให้สะท้อนเอกลักษณ์ขององค์กรหรือแบรนด์ สร้างความแตกต่างและโดดเด่นจากเว็บไซต์อื่น ๆ
4. เนื้อหาที่มีประโยชน์ ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง, เหมาะสม, และครบถ้วน อัปเดตเนื้อหาให้ทันสมัยอยู่เสมอ เนื้อหาที่มีคุณภาพจะดึงดูดผู้ใช้งานให้กลับมาเข้าชมอีกครั้ง
5. ระบบเนविเกชันที่ใช้งานออกแบบระบบนำทางให้เข้าใจง่ายและใช้งานสะดวก ใช้กราฟิกและคำอธิบายที่ชัดเจน รักษารูปแบบและลำดับรายการให้สม่ำเสมอ
6. ลักษณะที่น่าสนใจ ออกแบบหน้าตาเว็บไซต์ให้สวยงามและน่าดึงดูด ใช้กราฟิกคุณภาพสูง, สีที่เข้ากัน, และตัวอักษรที่อ่านง่าย ความสวยงามเป็นเรื่องส่วนบุคคลดังนั้นการออกแบบที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายจึงเป็นสิ่งสำคัญ
7. การใช้งานอย่างไม่จำกัด ทำให้เว็บไซต์สามารถเข้าถึงได้จากหลากหลายเบราว์เซอร์และอุปกรณ์ รองรับระบบปฏิบัติการและความละเอียดหน้าจอที่แตกต่างกัน การเข้าถึงได้ของคนพิการก็เป็นเรื่องที่สำคัญ
8. คุณภาพในการออกแบบ ออกแบบและเรียบเรียงเนื้อหาอย่างรอบคอบ สร้างความรู้สึกว่าเว็บไซต์มีคุณภาพและน่าเชื่อถือ

9. ระบบการใช้งานที่ถูกต้อง ตรวจสอบให้แน่ใจว่าแบบฟอร์ม, ลิงก์, และระบบต่างๆ ทำงานได้อย่างถูกต้อง สร้างความมั่นใจในการใช้งานเว็บไซต์(ชัยมงคล เทพวงษ์, 2550)

ได้มีการกล่าวถึงการออกแบบเว็บไซต์ในบทความ‘ทฤษฎีการออกแบบเว็บไซต์’ ไว้ว่า การออกแบบเว็บไซต์ที่ดีเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในยุคดิจิทัล ผู้สร้างเว็บไซต์ต้องให้ความสำคัญกับประสบการณ์ของผู้ใช้ เพื่อสร้างเว็บไซต์ที่ประสบความสำเร็จและได้รับความนิยม

องค์ประกอบของการออกแบบเว็บไซต์ที่มีประสิทธิภาพนั้น ต้องคำนึงถึงองค์ประกอบที่สำคัญ ดังต่อไปนี้

1. ความเรียบง่าย (Simplicity) คือ การออกแบบที่เรียบง่ายช่วยให้ผู้ใช้งานเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายและรวดเร็ว หลีกเลี่ยงการใช้กราฟิกหรือองค์ประกอบที่ไม่จำเป็น เน้นการจัดวางเนื้อหาให้เป็นระเบียบและอ่านง่าย

2. ความสม่ำเสมอ (Consistency) คือ การออกแบบที่สม่ำเสมอสร้างความน่าเชื่อถือและความเป็นมืออาชีพ ใช้โทนสี แบบตัวอักษร และรูปแบบการจัดวางที่เหมือนกันทั่วทั้งเว็บไซต์ ซึ่งจะช่วยให้ผู้ใช้งานรู้สึกคุ้นเคยและใช้งานเว็บไซต์ได้อย่างสะดวก

3. ความเป็นเอกลักษณ์ (Identity) การออกแบบที่มีเอกลักษณ์ช่วยสร้างความโดดเด่นและจดจำ สะท้อนถึงตัวตนและเอกลักษณ์ของแบรนด์หรือองค์กร สร้างความประทับใจและสร้างความแตกต่างจากคู่แข่ง

4. เนื้อหา (Useful Content) เนื้อหาที่มีคุณภาพและเป็นประโยชน์ดึงดูดผู้ใช้งานและสร้างความน่าสนใจ อัปเดตเนื้อหาอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้ทันสมัยและน่าสนใจ นำเสนอข้อมูลที่ถูกต้อง แม่นยำ และเป็นปัจจุบัน

5. ระบบเมนูที่ใช้งานง่าย (User-Friendly Navigation) กล่าวได้ว่าระบบนำทางที่ใช้งานง่ายช่วยให้ผู้ใช้งานค้นหาข้อมูลได้อย่างสะดวก ออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย ใช้เมนูและลิงก์ที่เข้าใจง่ายและใช้งานได้ง่าย

6. คุณภาพของสิ่งที่ปรากฏให้เห็นในเว็บไซต์ (Visual Appeal) การออกแบบที่สวยงามและน่าสนใจดึงดูดความสนใจของผู้ใช้งาน เลือกใช้กราฟิก รูปภาพ และวิดีโอที่มีคุณภาพสูง จัดวางองค์ประกอบต่างๆ อย่างลงตัวและสมดุล

7. ความสะดวกของการใช้ในสภาพต่าง ๆ (Compatibility) การใช้งานของเว็บไซต์นั้น เว็บไซต์ควรใช้งานได้ดีบนอุปกรณ์และบราวเซอร์ต่างๆ ออกแบบให้รองรับการใช้งานบนมือถือและแท็บเล็ต (Responsive Design) ทดสอบการใช้งานบนบราวเซอร์และระบบปฏิบัติการต่างๆ

8. ความคงที่ในการออกแบบ (Design Stability) การออกแบบที่คงที่และเป็นระบบ สร้างความน่าเชื่อถือ วางแผนและออกแบบเว็บไซต์อย่างละเอียดรอบคอบ รักษามาตรฐานการออกแบบและการจัดการข้อมูล

9. ความคงที่ของการทำงาน (Function Stability) ระบบการทำงานที่ถูกต้องและเสถียรสร้างความประทับใจ ตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดต่างๆ อย่างสม่ำเสมอ ทดสอบการใช้งานฟังก์ชันต่างๆ อย่างละเอียด โดยหลักการออกแบบเว็บไซต์นั้นจะมีขั้นตอน ดังต่อไปนี้

9.1. การออกแบบเว็บไซต์

การออกแบบเว็บไซต์ที่ดีนั้นต้องอาศัยการวางแผนและทำความเข้าใจผู้ใช้อย่างลึกซึ้ง เพื่อให้เว็บไซต์สามารถตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

9.2. กำหนดกลุ่มผู้ใช้เป้าหมาย

การทราบกลุ่มผู้ใช้เป้าหมายเป็นขั้นตอนสำคัญในการออกแบบเว็บไซต์ โดยอาจะระบุกลุ่มเป้าหมายของเว็บไซต์ เช่น อายุ เพศ ความสนใจ และพฤติกรรมการใช้งาน และศึกษาความต้องการและความคาดหวังของกลุ่มเป้าหมาย

9.3. สิ่งที่ผู้ใช้ต้องการจากเว็บ

หลังจากที่ได้กำหนดเป้าหมายและกลุ่มเป้าหมายของเว็บไซต์แล้วนั้น การสร้างตัวตนของผู้ใช้ที่มีลักษณะเฉพาะ เพื่อให้เข้าใจผู้ใช้ได้ดียิ่งขึ้น ก็เป็นเรื่องสำคัญ อาจะระบุปัญหาและความต้องการของผู้ใช้แต่ละ Persona

9.4. ข้อมูลหลักที่ควรมีอยู่ในเว็บไซต์

เมื่อเราทราบถึงความต้องการ ที่ผู้ใช้ต้องการได้รับในการเข้าชมเว็บไซต์หนึ่ง ๆ แล้ว เราก็ควรออกแบบเว็บไซต์ให้มีข้อมูลที่ผู้ใช้ต้องการ

ออกแบบหน้าเว็บไซต์ (Page Design)

หน้าเว็บไซต์เป็นสิ่งแรกที่ใช้เห็น ดังนั้นการออกแบบที่ดีจะสร้างความประทับใจและดึงดูดให้ผู้ใช้สำรวจเว็บไซต์ต่อไป ต้องคำนึงถึงทั้งความสวยงาม การใช้งาน และคุณภาพของเนื้อหา การให้ความสำคัญกับองค์ประกอบต่างๆ ที่กล่าวมาข้างต้นจะช่วยให้คุณสร้างหน้าเว็บไซต์ที่ประสบความสำเร็จได้

การออกแบบเว็บไซต์ต้องคำนึงถึง

1. การออกแบบที่เรียบง่ายช่วยให้ผู้ใช้เข้าใจและใช้งานเว็บไซต์ได้ง่าย หลีกเลี่ยงการใช้กราฟิกหรือองค์ประกอบที่รกและซับซ้อน เลือกใช้สีและตัวอักษรที่อ่านง่าย สบายตา การออกแบบที่ดีไม่จำเป็นต้องซับซ้อน แต่ต้องเน้นประโยชน์การใช้งาน

2. ความสม่ำเสมอ คือ การออกแบบที่สม่ำเสมอสร้างความน่าเชื่อถือและเป็นมืออาชีพ ใช้รูปแบบการออกแบบเดียวกันตลอดทั้งเว็บไซต์ ช่วยให้ผู้ใช้รู้สึกคุ้นเคยและใช้งานเว็บไซต์ได้อย่างสะดวก

3. ความเป็นเอกลักษณ์ การออกแบบที่มีเอกลักษณ์ช่วยสร้างความโดดเด่นและจดจำ สะท้อนถึงตัวตนและเอกลักษณ์ของแบรนด์หรือองค์กร สร้างความประทับใจและสร้างความแตกต่างจากคู่แข่ง

4. เนื้อหาที่มีประโยชน์ ในส่วนนี้เป็นส่วนที่สำคัญที่สุด เนื้อหาที่มีคุณภาพและเป็นประโยชน์ดึงดูดผู้ใช้งานและสร้างความน่าสนใจ อัปเดตเนื้อหาอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้ทันสมัยและน่าสนใจ นำเสนอข้อมูลที่ถูกต้อง แม่นยำ และเป็นปัจจุบัน

5. ระบบเนวิเกชันที่ใช้งานระบบนำทางที่ใช้งานง่าย ช่วยให้ผู้ใช้งานค้นหาข้อมูลได้อย่างสะดวก ออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย ใช้เมนูและลิงก์ที่เข้าใจง่ายและใช้งานได้ง่าย

6. ลักษณะที่น่าสนใจ การออกแบบที่สวยงามและน่าสนใจดึงดูดความสนใจของผู้ใช้งาน การเลือกใช้กราฟิก รูปภาพ และวิดีโอที่มีคุณภาพสูง การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ อย่างลงตัวและสมดุล การเลือกใช้สีและตัวอักษรที่เหมาะสมและอ่านง่าย เป็นต้น

7. การใช้งานอย่างไม่จำกัด เว็บไซต์ควรใช้งานได้ดีบนอุปกรณ์และเบราว์เซอร์ต่างๆ ออกแบบให้รองรับการใช้งานบนมือถือและแท็บเล็ต (Responsive Design) ทดสอบการใช้งานบนเบราว์เซอร์และระบบปฏิบัติการต่างๆ

8. คุณภาพในการออกแบบ การออกแบบที่คงที่และเป็นระบบสร้างความน่าเชื่อถือ วางแผนและออกแบบเว็บไซต์อย่างละเอียดรอบคอบ รักษามาตรฐานการออกแบบและการจัดการข้อมูล

9. ลิงก์ต่างๆ ต้องเชื่อมโยงไปยังหน้าที่มีอยู่จริงและถูกต้อง ระบบการทำงานต่างๆ ในเว็บไซต์ต้องมีความแม่นยำถูกต้อง ตรวจสอบและแก้ไขข้อผิดพลาดต่างๆ อย่างสม่ำเสมอและทดสอบการใช้งานฟังก์ชันต่างๆ อย่างละเอียด

การออกแบบโครงสร้างเว็บไซต์ (Site Structure Design)

โครงสร้างเว็บไซต์ (Site Structure) โครงสร้างเว็บไซต์ช่วยจัดระเบียบเนื้อหาทั้งหมดของเว็บไซต์ให้เป็นระบบ ทำให้ผู้ใช้และเครื่องมือค้นหาเข้าใจได้ง่าย ช่วยให้ผู้ใช้ค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้อย่างรวดเร็วและสะดวก ช่วยให้ผู้ใช้เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างหน้าต่างๆ และไม่หลงทาง การวางแผนโครงสร้างเว็บไซต์ตั้งแต่แรกช่วยให้การพัฒนาเว็บไซต์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และตอบสนองความต้องการของ

รูปแบบของโครงสร้างเว็บไซต์

เราสามารถวางรูปแบบโครงสร้างเว็บไซต์ได้หลายแบบตามความเหมาะสม เช่น

-แบบเรียงลำดับ (Sequence) เป็นโครงสร้างที่เรียบง่ายที่สุด โดยผู้ใช้จะเข้าถึงเนื้อหาตามลำดับที่กำหนดไว้ เหมาะสำหรับเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาที่ต้องการนำเสนอเป็นขั้นตอน ข้อดีคือเข้าใจง่ายและใช้งานง่าย ข้อเสียคือ ไม่เหมาะสำหรับเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาจำนวนมาก

-แบบระดับชั้น (Hierarchy) เป็นโครงสร้างที่นิยมใช้กันมากที่สุด โดยมีหน้าหลักเป็นจุดเริ่มต้น และมีหน้าย่อยลงไปตามลำดับ เหมาะสำหรับเว็บไซต์ที่มีเนื้อหาจำนวนมากและต้องการจัดระเบียบเนื้อหาให้เป็นหมวดหมู่ ข้อดีคือ จัดระเบียบเนื้อหาได้ดีและช่วยให้ผู้ใช้ค้นหาข้อมูลได้ง่าย ข้อเสียคือ อาจซับซ้อนหากมีระดับชั้นมากเกินไป

-แบบผสม (Combination) เป็นการนำข้อดีของโครงสร้างแบบต่างๆ มาผสมกันให้เข้ากับรูปแบบของเว็บไซต์นั้นๆ เหมาะสำหรับเว็บไซต์ที่มีความซับซ้อนและมีเนื้อหาหลากหลาย ข้อดีคือ มีความยืดหยุ่นและสามารถปรับแต่งให้เข้ากับความต้องการได้ ข้อเสียคือ อาจซับซ้อนหากออกแบบไม่ดี

การใช้สีในการออกแบบเว็บไซต์

การใช้สีที่เหมาะสมช่วยให้ผู้ใช้สามารถนำทางและเข้าใจเนื้อหาของเว็บไซต์ได้ง่ายขึ้น โดยสีสามารถใช้เพื่อเน้นข้อมูลที่สำคัญและสร้างลำดับความสำคัญของเนื้อหา

หลักการเลือกใช้สีในการออกแบบเว็บไซต์ คือ เลือกใช้สีที่เหมาะสม กลมกลืน และสื่อความหมายของเว็บไซต์ หรือสร้างความแตกต่างและเอกลักษณ์ให้กับเว็บไซต์ โดยพิจารณาถึงความรู้สึกและอารมณ์ที่สีแต่ละสีสื่อถึง และใช้สีของตัวอักษรที่ตัดกับสีพื้นหลัง เพื่อให้อ่านง่าย ควรจำกัดจำนวนสีที่ใช้ เพื่อให้เว็บไซต์ดูไม่รกและสบายตา

สีมีบทบาทสำคัญในการออกแบบเว็บไซต์ เนื่องจากสีมีอิทธิพลต่ออารมณ์ การสื่อความหมาย และการรับรู้ทางจิตใจของมนุษย์ สีแต่ละสีสามารถสร้างความรู้สึกและอารมณ์ที่แตกต่างกันได้ เช่น สีบางสีให้ความรู้สึกสงบ ในขณะที่สีบางสีให้ความรู้สึกตื่นเต้น ดังนั้น การเลือกใช้โทนสีในเว็บไซต์จึงเป็นการแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกที่ต้องการสื่อสาร สามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ

1. สีโทนร้อน (Warm Colors) เป็นกลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น สดใส และมีพลังงาน โดยทั่วไปแล้ว สีโทนร้อนจะประกอบด้วยสีแดง สีส้ม และสีเหลือง รวมถึงเฉดสีต่างๆ ที่มีส่วนผสมของสีเหล่านี้

2. สีโทนเย็น (Cool Colors) เป็นกลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกสงบ ผ่อนคลาย และสบายตา โดยทั่วไปแล้ว สีโทนเย็นจะประกอบด้วยสีฟ้า สีเขียว และสีม่วง รวมถึงเฉดสีต่างๆ ที่มีส่วนผสมของสีเหล่านี้

3. สีโทนกลาง (Neutral Colors) เป็นกลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกสงบ เรียบง่าย และเป็นธรรมชาติ ประกอบด้วยสีหลักๆ ได้แก่ สีดำ สีขาว สีเทา และสีน้ำตาล สีเหล่านี้มีความยืดหยุ่นสูง สามารถนำไปใช้ร่วมกับสีอื่นๆ ได้อย่างลงตัว และมักถูกใช้เป็นส่วนหลังหรือสีที่ช่วยเสริมให้สีอื่นๆ โดดเด่นขึ้น

การเลือกใช้สีในการออกแบบเว็บไซต์เป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง เพราะสีมีผลต่อทั้งการแสดงผลของเว็บไซต์และอารมณ์ความรู้สึกของผู้ใช้บริการ การใช้สีอย่างเหมาะสมจึงเป็นปัจจัยหลักในการสร้างความน่าเชื่อถือและดึงดูดผู้เข้าชม (ผดุงเกียรติ โลหะกฤษณะ, 2554)

จากที่กล่าวมาข้างต้นนั้น จะเห็นได้ว่าการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์นั้นมีขั้นตอนอยู่มากมาย ซึ่งการจะออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ในแต่ละครั้งนั้น ก็จำเป็นที่จะต้องวางแผนและศึกษากลุ่มเป้าหมายให้ดีก่อนที่จะลงมือทำ และเมื่อทำเสร็จแล้ว ควรจะมีการทดลองโดยกลุ่มเป้าหมายอีกครั้ง เพื่อหาข้อบกพร่อง หรือข้อผิดพลาดที่อาจจะเกิดขึ้น เพื่อนำมาปรับปรุงก่อนจะเผยแพร่จริง เพื่อให้เว็บไซต์ที่ออกแบบและพัฒนานั้นออกมาดีและมีประสิทธิภาพมากที่สุด

3.3 หลักการและทฤษฎีการเลือกใช้สีในงานออกแบบ

บทความเรื่อง ‘ทฤษฎีสี หรือ Theory of Color’ ได้มีการให้ความหมายไว้ว่า ทฤษฎีสีหมายถึง ทฤษฎีของแม่สี ที่เป็นต้นกำเนิดของการผสมสี เพื่อให้เกิดเป็นสี เพื่อนำไปใช้สร้างงาน

ศิลปะหรืองานออกแบบแขนงต่าง คือสีที่เป็นต้นกำเนิดของสีอื่นๆ ไม่สามารถผสมจากสีอื่นได้ ประกอบด้วยสีแดง (Red), สีเหลือง (Yellow) และสีน้ำเงิน (Blue)

การผสมแม่สีแต่ละสีให้เข้ากัน ก็จะทำให้เกิดเป็น “วงล้อสี” หรือ Color Wheels ซึ่งเป็นเครื่องมือที่ใช้รวมสีเข้าด้วยกัน วงจรสีวงแรกถูกสร้างโดย เซอร์ ไอแซค นิวตัน ในปี 1666 โดย “วงล้อสี” ออกแบบมาโดยแนวคิดที่ว่าสีอันไหนที่คุณเลือกจากวงล้อสีจะดูดีเมื่ออยู่ด้วยกัน มีความหลากหลายของการออกแบบที่สร้างขึ้นแต่แบบที่ธรรมดาเห็นได้ทั่วไปคือวงล้อสีแบบ 12 สีพื้นฐานจากสี RYB หรือ แดงเหลืองน้ำเงิน



ภาพประกอบ 1 วงล้อสี โทนร้อน (Warm Tone) และ โทนเย็น (Cool Tone)

ที่มา : อาร์ตเฮาส์สคูล (artHOUSEschool), 2560

“วงล้อสี” เมื่อแบ่งครึ่งแล้วเราจะพบว่า “สี” นั้นจะแบ่งเป็น “สีโทนร้อน” และ “สีโทนเย็น” ที่ซึ่ง “สีโทนร้อน” จะหมายถึง ชุดสีที่ประกอบด้วย สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง และสีม่วงแดง สีวรรณะร้อนให้ความรู้สึกตื่นตา มีพลัง อบอวล สนุกสนาน และดึงดูดความสนใจได้ดี ส่วน “สีโทนเย็น” หมายถึง ชุดสีที่ประกอบด้วยสีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน และสีม่วงน้ำเงิน โคร่งสีเย็นให้ความรู้สึกสุขภาพ สงบ ลึกซึ้ง เยือกเย็น



ภาพประกอบ 2 สีปฐมภูมิ (Primary), สีทุติยภูมิ (Secondary), สีตติยภูมิ (Tertiary Color)

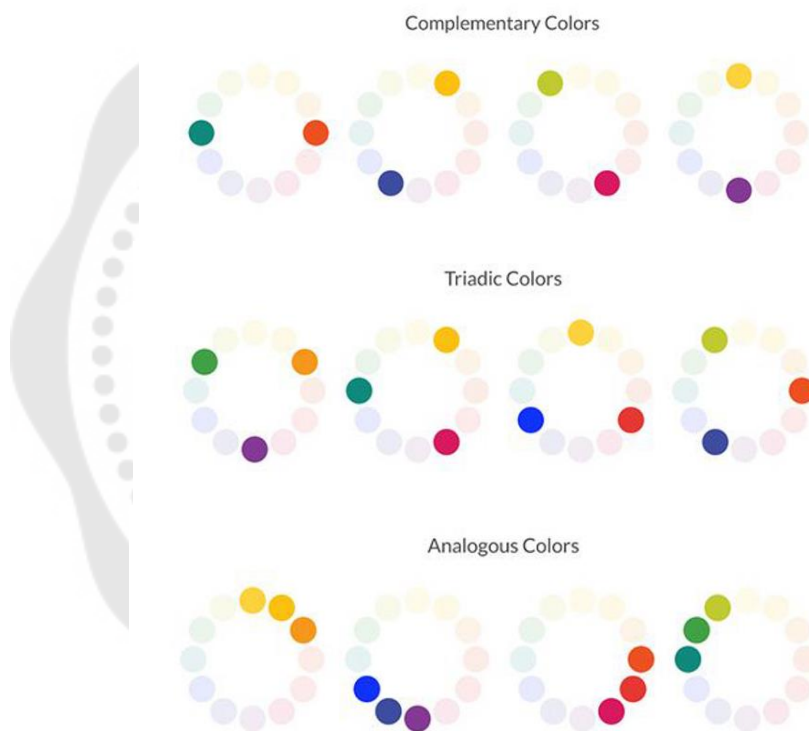
ที่มา : อาร์ตเฮาส์สคูล (artHOUSEschool), 2560

วงล้อสีนั้นจะทำให้เราเข้าใจง่ายขึ้นว่าการเรียกสีปฐมภูมิ หรือ Primary, สีทุติยภูมิ หรือ Secondary, สีตติยภูมิ หรือ Tertiary Color นั้นคืออะไร? ดังนี้

- สีปฐมภูมิ หรือ Primary (แดง เหลือง น้ำเงิน) คือ สีหลัก เป็นสีที่ไม่สามารถผสมด้วยสีใด ๆ ได้ หรือเรียกว่าแม่สี

- สีทุติยภูมิ หรือ Secondary (3 สี) คือ เกิดจากการเอาสีขั้นต้นมาผสมกัน ได้เป็น ส้ม เขียว และม่วง

- สีตติยภูมิ หรือ Tertiary Color (6 สี) คือ เกิดจากการเอาสีขั้นแรกกับขั้นที่สองมาผสมกัน ได้เป็น ส้มเหลือง ส้มแดง เขียวเหลือง เขียวน้ำเงิน ม่วงแดง ม่วงน้ำเงิน



ภาพประกอบ 3 การจับคู่สีแบบต่าง ๆ

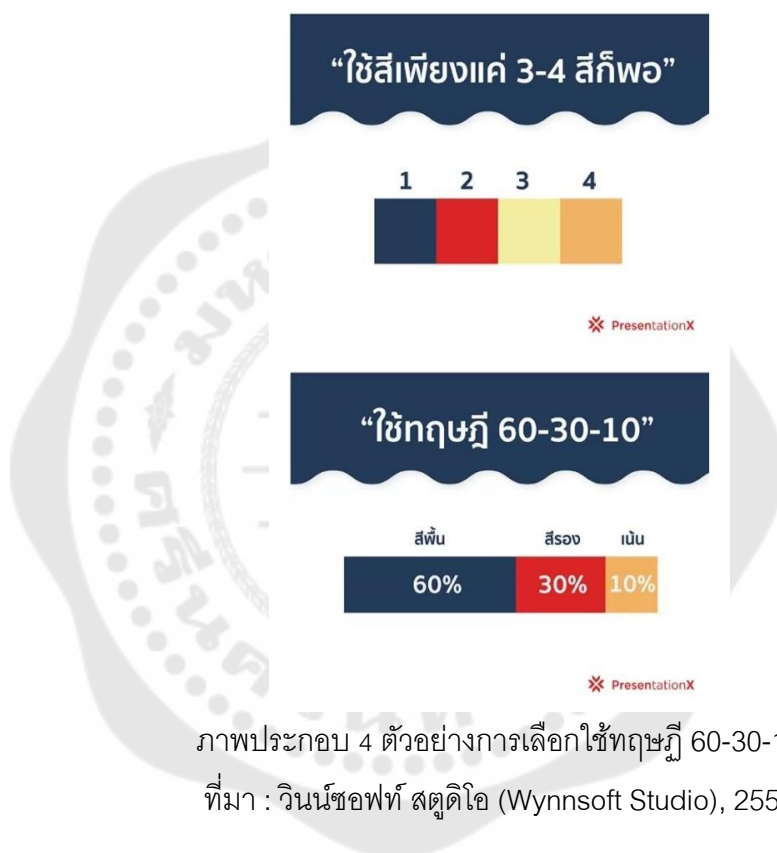
ที่มา : อาร์ตเฮาส์สคูล (artHOUSEschool), 2560

นอกจากนี้ วงล้อสีก็มีทฤษฎีการ “จับคู่สี” อีกมากมายเพื่อฝึกให้เราเข้าใจความเหมาะสมและความเข้ากันของสีแต่ละสี(อาร์ตเฮาส์สคูล (artHOUSEschool), 2560)

บทความ ‘การเลือกใช้สีในการออกแบบเว็บไซต์’ ได้มีการรวบรวมข้อมูลจากบัฟโฟฮีโร่ (Buffohero) เกี่ยวกับการเลือกสีในการออกแบบเว็บไซต์มารวบรวมไว้ โดยในบทความที่กล่าวคือ อาจจะกล่าวได้ว่าสีเป็นสิ่งที่ป็นองค์ประกอบสำคัญหลักของเว็บไซต์เพราะสามารถสื่อ

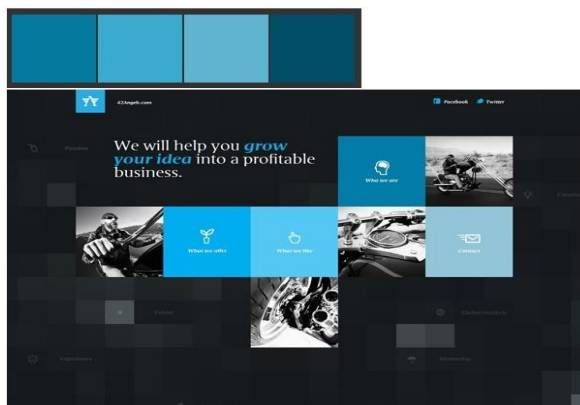
ให้ผู้เข้ามาดูหรือเข้ามาใช้งานสามารถรู้ถึงความหมายของการใช้สีในเว็บไซต์หรือต้องการสื่ออารมณ์แบบไหน และการใช้สีภายในเว็บไซต์ก็เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เว็บสามารถดึงดูดผู้ใช้งานให้ติดใจ หรืออาจทำให้ผู้ใช้งานเปลี่ยนใจไม่มาเข้าชมเว็บไซต์นี้อีกได้เช่นกัน

สำหรับการเลือกใช้สีภายในเว็บไซต์นั้นควรเลือกใช้เพียงแค่ 3 - 4 สี ก็พอ โดยมีการใช้สีตามทฤษฎี 60-30-10 โดยเน้นที่สีพื้น 60%, สีรอง 30% และสีเน้น 10% นอกจากนี้ วงล้อสีก็มีทฤษฎีการ “จับคู่สี” อีกมากมาย เพื่อฝึกให้เราเข้าใจความเหมาะสมและความเข้ากันของแต่ละสี



การเลือกโทนสีในการออกแบบเว็บไซต์ดังต่อไปนี้ ที่ซึ่งข้อมูลทั้งหมดจะเป็นเพียงส่วนหนึ่งของการเลือกใช้โทนสีในการออกแบบเว็บไซต์ เพื่อให้เป็นตัวเลือก แนวทางและเป็นไอเดียใหม่

1. สีเอกรงค์ หรือ Monochrome คือ จอภาพสีเดียว การเลือกใช้สีโทนเดียว เพียงแต่เราจะเพิ่ม Value หรือ Saturation เข้าไปทำให้เกิดน้ำหนัก อ่อน-แก่

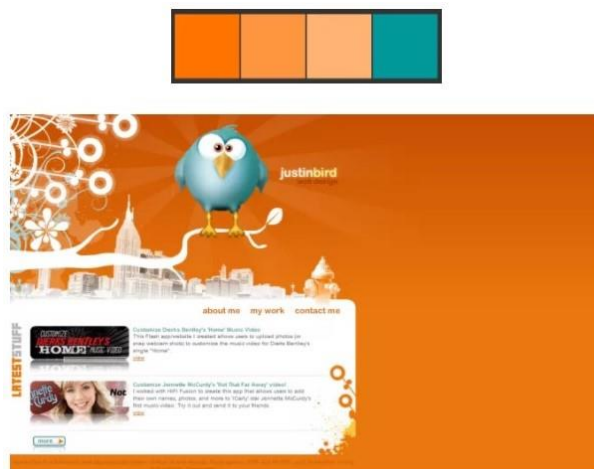


ภาพประกอบ 5 ตัวอย่างสีเอกรงค์ หรือ Monochrome
ที่มา : วินน์ซอฟท์ สตูดิโอ (Wynnsoft Studio), 2559



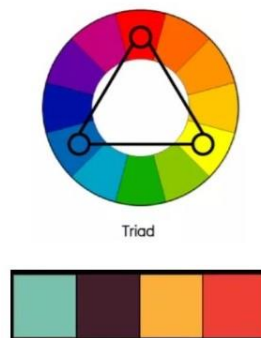
ภาพประกอบ 6 ตัวอย่างสีเอกรงค์ หรือ Monochrome
ที่มา : วินน์ซอฟท์ สตูดิโอ (Wynnsoft Studio), 2559

2. คู่สีที่ตรงกันข้าม หรือ Dyad หรือ Complementary Colour คือการเลือกใช้สองสีที่ตรงกันข้ามกัน เพื่อให้เกิดเป็นภาพคู่สีที่มีความแตกต่างกัน เกิดเป็นความสวยงามและความแตกต่างอย่างลงตัว



ภาพประกอบ 7 ตัวอย่างคู่สีที่ตรงกันข้าม หรือ Dyad หรือ Complementary Colour
ที่มา : วินน์ซอฟต์แวร์ สตูดิโอ (Wynnsoft Studio), 2559

3. สีแยกข้าม หรือ Triad คือ การใช้สี 3 สีบนวงล้อสี โดยเว้นระยะห่างเท่ากัน ทุก ๆ 3 สี จะมีลักษณะคล้ายกับคู่สี แต่สีแยกข้ามนี้จะมีเฉดสี 2 สีที่อยู่ใกล้เคียงกัน จะได้เห็นได้ชัดเมื่อลองวาดรูปสามเหลี่ยมบนวงล้อสี ก็จะได้สีที่ดูเข้ากัน



ภาพประกอบ 8 สีแยกข้าม หรือ Triad
ที่มา : วินน์ซอฟต์แวร์ สตูดิโอ (Wynnsoft Studio), 2559

4. สีแยกข้ามรูปแบบสามเหลี่ยมหน้าจั่ว หรือ Split Complementary คือ การเลือกสีที่จะมีลักษณะคล้ายกับหลักการใช้สี 3 สี หรือ Triad คือลักษณะการเลือกโทนสีนั้น จะเป็นการเรียงช่วงห่าง 2 ช่วงเท่ากัน และอีกช่วงสั้นกว่า ทำให้เกิดรูปแบบสามเหลี่ยมหน้าจั่ว



ภาพประกอบ 9 สีแยกข้ามรูปแบบสามเหลี่ยมหน้าจั่ว หรือ Split Complementary
ที่มา : วินน์ซอฟท์ สตูดิโอ (Wynnsoft Studio), 2559

5. สีข้างเคียง หรือ Analogous คือ การเลือกใช้สี 3 สีที่เรียงติดกัน สีชุดนี้สามารถสร้างงานออกแบบที่น่าสนใจได้ง่ายและเป็นรูปแบบสีที่น่าเสนอความหลากหลายได้มากกว่า Monochromatic ทำให้งานนั้นมีสีเลือกในงานกับองค์ประกอบต่าง ๆ ได้ง่าย ถึงแม้ว่างานที่ใช้สีแบบสามสีเรียงกัน หรือ Analogous นี้จะไม่ได้ดูโดดเด่น แต่ก็ดูเรียบง่ายและเข้ากันได้เป็นอย่างดี



ภาพประกอบ 10 ข้างเคียง หรือ Analogous
ที่มา : วินน์ซอฟท์ สตูดิโอ (Wynnsoft Studio), 2559

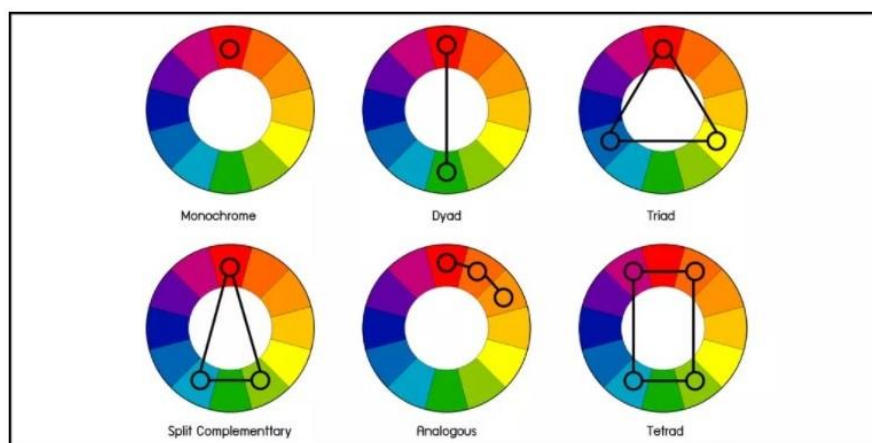
6. สีแยกข้ามข้างเคียงทั้งสองด้าน หรือ Tetrad คือ การเลือกโทนสีให้เป็นแบบสี่เหลี่ยม จะคล้ายกับการใช้สี 3 สี หรือ Triad ซึ่งการใช้สี 3 สี ตรงที่สีทั้ง 4 เป็นสีคู่ตรงข้ามกันนั่นเอง ช่วงห่างระหว่างสีมีแบบเท่ากัน และเมื่อลากเส้นเชื่อมสีทั้งสี่ เราจะได้สี่เหลี่ยมจัตุรัส หรือแบบช่วงห่างไม่เท่ากัน เมื่อลากเส้นเชื่อมสีทั้งสี่ เราจะได้สี่เหลี่ยมผืนผ้าแทนการเลือกโทนสีให้เป็นแบบสี่เหลี่ยม



ภาพประกอบ 11 สีแยกข้ามข้างเคียงทั้งสองด้าน หรือ Tetrad

ที่มา : วินน์ซอฟท์ สตูดิโอ (Wynnsoft Studio), 2559

แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นการเลือกใช้สีข้างต้นก็เป็นเพียงหนึ่งแนวทางที่จะช่วยให้ผู้ออกแบบได้เกิดความคิดใหม่ หรือต่อยอดความคิดออกไป นอกจากนั้นการใช้โทนสีต่าง ๆ เหล่านี้ยังสามารถนำไปปรับใช้กับงานอื่น ๆ ได้อีก (วินน์ซอฟท์ สตูดิโอ (WynnSoft Studio), 2559)



ภาพประกอบ 12 ตัวอย่างการใช้สีแบบต่าง ๆ

ที่มา : วินน์ซอฟท์ สตูดิโอ (Wynnsoft Studio), 2559

จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้นทั้งสองข้างจึงจะเห็นได้ว่า ทฤษฎีและการเลือกใช้สีนั้นมีผลต่อการออกแบบและการออกแบบเว็บไซต์เป็นอย่างมาก ทั้งในเรื่องความรู้สึก การรับรู้ถึงสิ่งที่ผู้สร้างต้องการสื่อสารออกมา และเมื่อเข้าใจในทฤษฎีสีแล้ว ก็สามารถนำความรู้ความเข้าใจนี้ไปปรับประยุกต์ในงานออกแบบหรืองานอื่น ๆ ได้เช่นกัน

4. การออกแบบ UX / UI และ Wireframe

4.1 ข้อมูลและความหมายเกี่ยวกับการออกแบบ UX/UI

ข้อมูลและความหมาย UX / UI ในบทความ ‘UX / UI คืออะไรแล้วต่างกันอย่างไร’ การทำความเข้าใจสู่การตอบสนองความต้องการที่ดียิ่งขึ้น ได้กล่าวไว้ว่า UX ย่อมาจาก User Experience หรือก็คือ “ประสบการณ์ของผู้ใช้งาน” มนุษย์ทุกคนต่างมีความรู้สึกที่ตอบสนองต่อการใช้งานบางอย่าง ไม่ว่าจะเป็นผลิตภัณฑ์หรือแพลตฟอร์มเว็บไซต์ต่าง ๆ ตัวอย่างเช่น โกรธ, สนุกสนาน, มีความสุข, เครียด, พึงพอใจ ฯลฯ ความรู้สึกเหล่านี้มักเกิดขึ้นหลังจากการใช้งานบางอย่างเสมอ ทั้งประสบการณ์และความรู้สึกเหล่านี้ล้วนส่งผลมาจาก UI หรือก็คือต้นทางบางอย่างที่ทำให้ผู้ใช้งานได้มีปฏิสัมพันธ์กับประสบการณ์ของพวกเขาทั้งในแง่บวกและแง่ลบ และด้วยเหตุนี้เอง การศึกษา UX หรือประสบการณ์และความต้องการของผู้ใช้งาน จึงเป็นสิ่งสำคัญ ว่าเขาต้องการอะไร แบบไหนที่ไหน อย่างไร พอใจกับอะไรบ้าง ตั้งแต่กระบวนการแลกเปลี่ยนไปจนถึงกระบวนการใช้งาน ในที่นี้รวมไปถึงการมองกลุ่มเป้าหมายของสินค้าหรือการบริการของผู้ประกอบการเองด้วย

โดยการศึกษาและทำความเข้าใจสิ่งเหล่านี้จะทำให้เราออกแบบทั้งตัวผลิตภัณฑ์หรือการบริการบางอย่างได้ตรงตามความต้องการของผู้ใช้งานได้ตรงจุด ฉะนั้นการทำความเข้าใจใน UX เรียกได้ว่าเป็นอีกศาสตร์การทำความเข้าใจ ที่นักออกแบบหรือผู้ประกอบการควรให้ความสำคัญเป็นอันดับต้น ๆ เพราะมันจะส่งผลไปถึงผลประกอบการของธุรกิจสินค้าและบริการเหล่านั้นด้วย

UI ย่อมาจาก User Interface หรือก็คือ “ปัจจัยต่าง ๆ ที่เชื่อมต่อกับผู้ใช้งาน” โดยที่ปัจจัยเหล่านี้จะส่งผลโดยตรงต่อประสบการณ์ของผู้ใช้ ตัวอย่างโดยทั่วไปก็คือเรื่องของ “การออกแบบ” เช่น การเลือกใช้สีของเว็บไซต์ รูปแบบตัวอักษร ขนาดของผลิตภัณฑ์ สไตล์ของสินค้า ฯลฯ ซึ่งวิธีการออกแบบที่สำคัญของ UI ก็คือดีไซน์ที่เหมาะสม ไม่มากไม่น้อยเกินไป และต้องเป็นมิตรกับผู้ใช้งาน นอกจากนี้ยังต้องคำนึงถึงการให้บริการของตัวสินค้าหรือการบริการนั้น ๆ ด้วย (กันติทัต ห่อทอง, 2563)

ได้มีการกล่าวถึงความหมายของ UX/UI ในบทความ 'UX/UI Design คืออะไร' ระบุว่า UX ย่อมาจาก User Experience คือ การออกแบบประสบการณ์ใช้งานเพื่อให้ผู้ใช้เกิดความพึงพอใจสูงสุด เช่น ใช้งานง่าย มีลำดับขั้นตอนชัดเจน เป็นการสร้างความรู้สึกจดจำให้ผู้ใช้งานอยากกลับมาใช้งานอีก

UI ย่อมาจาก User Interface คือ การออกแบบที่เชื่อมประสานระหว่างผู้ใช้งานกับระบบหรือผลิตภัณฑ์ ซึ่งมุ่งเน้นไปที่หน้าตาการออกแบบ เช่น การวางภาพ ปุ่ม หรือขนาดตัวอักษร เป็นต้น(ไอคอนเน็กซ์ไรต์เตอร์ (ICONEXT WRITER), 2564a)

จากที่กล่าวมานั้นจะเห็นได้ว่าทั้ง UX และ UI มีความสำคัญทั้งคู่ และเป็นสิ่งที่นักออกแบบต้องให้ความสำคัญ และต้องออกแบบให้เข้ากับกลุ่มเป้าหมายให้เกิดการใช้งานที่ง่ายและสะดวกที่สุด

4.2 หลักการและทฤษฎีการออกแบบ UX/UI

บทความ 'UX/UI Design คืออะไร' ได้มีการกล่าวเกี่ยวกับองค์ประกอบในการออกแบบ UX Design มีกระบวนการหรือแนวคิดในการออกแบบ ได้แก่

-Design Thinking: เป็นกระบวนการที่เน้นการทำความเข้าใจปัญหาของผู้ใช้ เพื่อออกแบบสิ่งที่ตอบสนองความต้องการอย่างแท้จริง

-Service Design: เป็นการนำการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) มาออกแบบการบริการ ที่จะเน้นแค่การบริหารเท่านั้น เป็นการประยุกต์ใช้ Design Thinking ในการออกแบบบริการ โดยคำนึงถึงประสบการณ์ของผู้ที่เกี่ยวข้องทั้งหมด เน้นการสร้างระบบบริการที่มีประสิทธิภาพและต่อเนื่อง

-Design Sprint: กระบวนการแก้ไขปัญหาผลิตภัณฑ์หรือบริการอย่างรวดเร็ว โดยใช้เวลาเพียงไม่กี่วันต่อ Sprint

-User Centered Design: การออกแบบที่เน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง ที่ให้ความสำคัญกับผู้ใช้เป็นหลัก โดยมุ่งเน้นที่จะเข้าใจความต้องการ ความคาดหวัง และข้อจำกัดของผู้ใช้ เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์หรือบริการที่ตอบโจทย์และสร้างประสบการณ์ที่ดีให้กับผู้ใช้

UI Design มีองค์ประกอบในการออกแบบ ได้แก่

-Information Design: กระบวนการออกแบบที่เน้นการนำเสนอข้อมูลให้เข้าใจง่ายและถูกต้อง

-Interaction Design: กระบวนการออกแบบโดยคำนึงถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ใช้งานกับวัตถุ เพื่อให้ผู้ใช้บรรลุเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว

-Information Architecture: เป็นการจัดเรียงข้อมูลอย่างเป็นระบบ เพื่อให้ผู้ใช้เข้าถึงข้อมูลได้ง่าย เช่น การทำ Sitemap

-Visual Design: เน้นการนำเสนอภาพเพื่อให้เกิดความสวยงาม ครบทุกองค์ประกอบ และสื่อความหมายชัดเจน เช่น การทำอินโฟกราฟิก

-Human Computer Interaction: การออกแบบปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ ซึ่งเป็นพื้นฐานของ UX/UI ที่ดี (ไอคอนเน็กซ์ ไรต์เตอร์ (ICONEXT WRITER), 2564a)

มีการกล่าวถึงการออกแบบฟังก์ชันการใช้งาน ใน UX / UI คืออะไรแล้วต่างกันอย่างไร การทำความเข้าใจสู่การตอบสนองความต้องการที่ดียิ่งขึ้น ว่าเป็นอีกเรื่องหนึ่งที่นักออกแบบต้องให้ความสำคัญ ต้องผสมผสานความสวยงามที่สมดุลให้เข้ากับประสบการณ์การใช้งานของผู้ใช้ให้ง่ายและสะดวกสบายที่สุด หากกล่าวโดยสรุป UI ก็เปรียบเสมือนวิธีการออกแบบเพื่อความสวยงาม ที่สามารถเติมเต็ม UX และทำให้เกิดความประทับใจแรก (First Impression) ต่อผู้ใช้งานได้อย่างเหมาะสมที่สุดนั่นเอง

ตัวอย่างความแตกต่างของ UX และ UI

UI คือ หากเราอยากจะทำออกแบบ "เว็บไซต์" การออกแบบลวดลาย การเลือกสีของตัวอักษร ขนาดของตัวอักษร พื้นหลัง มู้ดแอนด์โทน (Background, Mood&Tone) ของเว็บไซต์ ธีมที่ใช้ หรือแม้แต่การใช้เว็บไซต์ที่มีชื่อเสียง เป็นตัวอย่างในการออกแบบความสวยงามให้เหมาะสม ทั้งหมดนี้ล้วนแล้วแต่จัดว่าเป็น UI

UX คือ การที่ต้องมีฟังก์ชันพื้นฐานในการใช้เว็บไซต์ เช่น การแบ่งหมวดหมู่ของเนื้อหา, ช่องทางการติดต่อ, การเชื่อมต่อ User กับแพลตฟอร์มที่สะดวก, ฟังก์ชันการค้นหาที่มีคุณภาพ ฯลฯ แม้แต่การเพิ่มฟังก์ชันที่ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้เฉพาะกลุ่ม ทุกสิ่งทีกล่าวนมา ล้วนเรียกว่า UX (กันติตต ห่อทอง, 2563)

บทความ '5 ขั้นตอนออกแบบ UX/UI ให้เหมาะสมกับธุรกิจ' มีการกล่าวไว้ว่ามีขั้นตอนในการออกแบบ UX/UI ไว้ ดังต่อไปนี้

1. เข้าใจผู้ใช้งาน

ขั้นตอนแรกในการออกแบบ UX/UI ที่ดีนั้นคือความเข้าใจในผู้ใช้งาน คุณจำเป็นต้องรู้เกี่ยวกับสิ่งที่จำเป็น, ความต้องการ และ Pain Points ของผู้ใช้งาน คุณควรตระหนักถึงความสามารถทางเทคนิคและข้อจำกัด การทำวิจัยเกี่ยวกับผู้ใช้งาน เช่น การสำรวจ, การสัมภาษณ์ผู้ใช้งาน และการทดสอบการใช้งาน สามารถช่วยให้คุณได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับพฤติกรรมและความชื่นชอบของผู้ใช้งาน ข้อมูลนี้สามารถช่วยให้คุณตัดสินใจในการออกแบบได้ถูกต้อง : โดยจะดูที่การใช้งาน ว่าง่ายหรือไม่ ประสบความสำเร็จหรือไม่ ถึงขั้นตอนไหนแล้ว หรือถ้ากรณีที่มีปัญหา จะแก้ไขอย่างไร เมื่อใช้งานเสร็จ ผู้ใช้ได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการหรือไม่

2. ทำให้เรียบง่าย

ความเรียบง่ายเป็นกุญแจสำคัญในการออกแบบ UX/UI ที่ดี อินเตอร์เฟซที่รกและซับซ้อนจะทำให้ผู้ใช้รู้สึกว่ายากเกินไปและหงุดหงิด ออกแบบให้มีรูปแบบที่เรียบง่ายและเป็นธรรมชาติ ใช้ภาษาที่ชัดเจนและเข้าใจง่าย ใช้พื้นที่สีขาวเพื่อสร้างพื้นที่ที่มีความปลอดภัยและสร้างความใจปยังส่วนประกอบที่สำคัญที่สุด คุณต้องแน่ใจว่าการออกแบบของคุณนั้นมีความสม่ำเสมอตลอดทั่วทั้งผลิตภัณฑ์และมีการเรียงลำดับข้อมูล

3. ให้มีความสำคัญกับการเข้าถึง (Accessibility)

การออกแบบ UX/UI ที่ดีนั้นทุกคนควรสามารถเข้าถึงได้ไม่ว่าความสามารถของพวกเขาจะอยู่ในระดับใดก็ตาม ควรมีการพิจารณาถึงผู้ใช้งานที่มีความบกพร่องทางการมองเห็น, การได้ยิน และการเคลื่อนไหว ใช้สีที่ตัดกันเพื่อให้สามารถมั่นใจได้ว่าผู้ที่มีความบกพร่องทางการมองเห็นสามารถอ่านได้ สร้างคำอธิบายแทนสำหรับรูปภาพ (Alt Texts) และทำให้แน่ใจว่าผลิตภัณฑ์ของคุณสามารถใช้งานด้วยคีย์บอร์ดได้ การให้ความสำคัญกับการเข้าถึงไม่เพียงแต่จะมีประโยชน์สำหรับผู้ที่มีความบกพร่อง แต่ยังช่วยในการทำให้ประสบการณ์โดยรวมของผู้ใช้งานทุกรายดีขึ้นด้วย

4. การใช้สัญญาณภาพ (Visual Cues)

การใช้สัญญาณภาพ (Visual Cues) สามารถช่วยนำทางผู้ใช้งานผลิตภัณฑ์ของคุณโดยการทำให้ง่ายต่อการใช้งานและการทำความเข้าใจ การใช้ไอคอนหรือรูปภาพเพื่อแสดงการกระทำหรือกรอบความคิด การใช้สีเพื่อสื่อความหมาย เช่น สีแดงสำหรับข้อความแสดงความผิดพลาด หรือสีเขียวที่แสดงถึงข้อความแสดงการกระทำที่สำเร็จ การใช้ภาพเคลื่อนไหวเพื่อสื่อสารเพื่อการรับเลี้ยงสะท้อน และสร้างความรู้สึของการมีปฏิสัมพันธ์ การใช้สัญญาณภาพควรใช้ให้ไม่ฟุ้งเฟ้อจนเกินไป แต่ควรใช้อย่างมีชั้นเชิงเพื่อเพิ่มประสบการณ์แก่ผู้ใช้งาน

5. การทดลองและทำซ้ำ

การออกแบบ UX/UI นั้นเป็นกระบวนการการทำซ้ำ คุณควรทดสอบและขัดเกลาการออกแบบอย่างสม่ำเสมอโดยอยู่บนพื้นฐานของเสียงสะท้อนจากผู้ใช้งาน ควรมีการทดสอบการใช้งานโดยการทดสอบเพื่อค้นหาและระบุ Pain Points และจุดที่ต้องปรับปรุง ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อติดตามพฤติกรรมของผู้ใช้งานและเป็นการใช้ข้อมูลในการตัดสินใจ ให้จำไว้ว่าการออกแบบนั้นเป็นกระบวนการที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องตลอดเวลาและไม่มีวันสิ้นสุด และต้องการความเอาใจใส่และการพัฒนาอย่างสม่ำเสมอ

โดยสุดท้ายนั้นทางผู้เขียนได้สรุปบทความที่กล่าวมาในข้างต้นว่า การออกแบบ UX/UI ที่ดีนั้นเป็นสิ่งที่จำเป็นในการสร้างผลิตภัณฑ์ดิจิทัลให้ประสบความสำเร็จ โดยความเข้าใจในผู้ใช้งาน, ทำให้เรียบง่ายและเป็นธรรมชาติ, ให้ความสำคัญกับการเข้าถึง (Accessibility), การใช้สัญญาณภาพ (Visual Cues) และการทดสอบและทำซ้ำ คุณสามารถสร้างประสบการณ์ที่เป็นที่ดึงดูดใจ, ประทับใจ และมีแนวโน้มในการทำให้ผู้ใช้กลับมาใช้ซ้ำ (ฟาสต์เวิร์ค (FastWork), 2566)

ซึ่งจากที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่า UX/UI เองนั้นมีองค์ประกอบและกระบวนการหรือขั้นตอนต่าง ๆ อยู่เยอะพอสมควร โดยจะเห็นว่าแต่ละขั้นตอนนั้นทำเพื่ออะไร และแต่ละขั้นตอนนั้นมีความสำคัญอะไรในการออกแบบ UX/UI บ้าง มีประโยชน์และข้อเสีย อย่างไรบ้าง และการรู้ขั้นตอนเหล่านี้จะช่วยให้การออกแบบ UX/UI นั้นออกมาได้ มีประสิทธิภาพมากขึ้น

4.3 ข้อมูล ความหมายและหลักการเกี่ยวกับการออกแบบ Wireframe

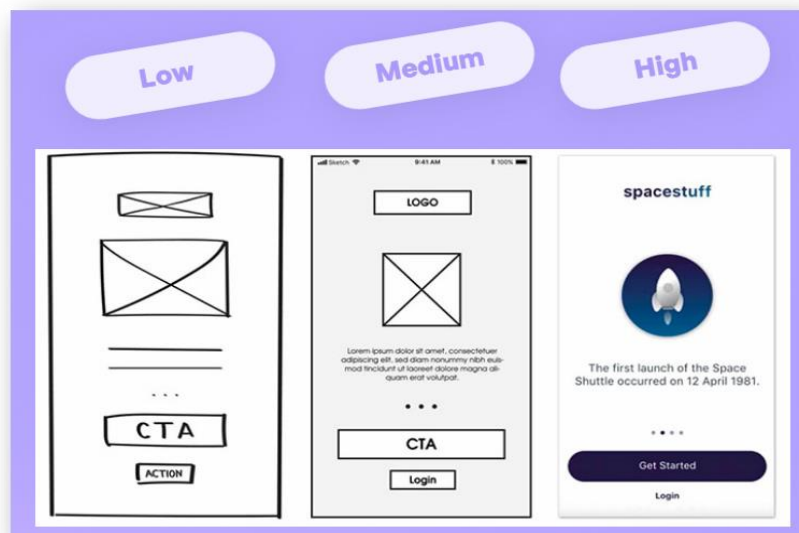
Wireframe คือ แผนผัง โครงสร้าง ภาพรวม พิมพ์เขียว การจัดองค์ประกอบของ Interface บางคนอาจเรียกว่า Mockup เพื่อให้ผู้ออกแบบ ผู้เขียนโปรแกรมและผู้ใช้งานมีความเข้าใจในภาพรวมของระบบตรงกัน โดยผู้ใช้งานสามารถออกความเห็น ปรับแก้ หรือรวมไปถึงทำข้อตกลงกันก่อนที่จะลงมือพัฒนาโปรแกรมต่อไป

การสร้าง Wireframe นี้ ยังทำให้ง่ายต่อการนำไปพัฒนาระบบต่อและลดความผิดพลาดหรือเข้าใจผิดในการทำงานซึ่งจะทำให้เสียเวลาในการปรับแก้ระบบเพิ่มขึ้นอีก Wireframe นั้นอาจจะถูกออกแบบด้วยวิธีเขียนบนกระดาษ ออกแบบจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์ หรือจาก website online โดย Wireframe สามารถแบ่งเป็น 3 ระดับได้ดังนี้

-Low-fidelity wireframes: เขียนบนกระดาษหรือบนโปรแกรม เขียนไถ่เดียวคร่าว ๆ

-Medium-fidelity wireframes: มีการวางตำแหน่งต่าง ๆ ที่หน้าจอ

-High-fidelity wireframes: มีรายละเอียดเสมือนจริง วางตำแหน่ง กำหนดค่าต่าง ๆ ที่จะใช้หรือใกล้เคียงกับการใช้งานจริง



ภาพประกอบ 13 ตัวอย่างการทำ Wireframe

ที่มา : ไอคอนเน็กซ์ไรต์เตอร์ (ICONEXT WRITER), เครื่องมือสร้าง Wireframe สำหรับ นักออกแบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน, 2564

Wireframe tools หรือเครื่องมือที่จะใช้ในการออกแบบ wireframe มีอยู่มากมาย มีทั้งแบบ Online เช่น ใน website ต่าง ๆ และ แบบ Offline ที่ต้องลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ หรือ smartphone ตัวอย่าง wireframe เช่น

-เครื่องมือแบบออนไลน์: Cacao, Jumpchart, FrameBox, iPlotz, MockFlow, Google Docs

-เครื่องมือแบบออฟไลน์: Microsoft Visio, OmniGraffle, Adobe Photoshop, Adobe Firework, Pencil Project, Justinmind (ไอคอนเน็กซ์ไรต์เตอร์ (ICONEXT WRITER), 2564b)

กล่าวในบทความ 'Wireframe คืออะไร? ทำไมถึงไม่ควรมองข้าม!' ว่า Website Wireframe คือการเอาข้อมูลและเนื้อหาทุกอย่างในเว็บไซต์ ไปจัดเรียงลงบน Layout ที่ได้กำหนดไว้ เพื่อดูว่าดีไซน์หรือหน้าตาของเว็บไซต์จะเป็นอย่างไร ก่อนที่จะให้ทีมพัฒนาเว็บไซต์ (Web Development) ได้ลงมือเขียนหรือสร้างเว็บไซต์ขึ้นมาจริง ซึ่ง Wireframe จะทำหน้าที่คล้าย ๆ กับแผนผัง, รูปแบบโครงสร้าง, แม่พิมพ์ หรือพิมพ์เขียวนั่นเอง

โดยปัจจัยในการสร้างเว็บไซต์นั้นมีอยู่มาก โดยเฉพาะกับในส่วนเริ่มต้นอย่างการออกแบบเว็บไซต์ เพราะเว็บไซต์แต่ละเว็บ มักจะมีองค์ประกอบมากมาย หากเราต้องการให้

ข้อมูลจำนวนมาก ถูกนำเสนอออกมาอย่างเป็นระบบ ดูเรียบง่าย และน่าใช้งาน เราจะต้องผ่านการทำ Wireframe ก่อน ดังนั้น Wireframe จึงเป็นตัวช่วยสำคัญที่ไม่สามารถมองข้ามได้ เมื่อคุณจะรังสรรค์เว็บไซต์ออกมา ทั้งนี้ Website Wireframe จะเป็นตัวช่วยให้ผู้ที่มีส่วนร่วมทุกคนเห็นภาพตรงกัน

โดยจะมีแนวทางในการทำ Website Wireframe ดังต่อไปนี้

- ระดมไอเดียให้พร้อม คือ ก่อนเริ่มต้นการออกแบบเว็บไซต์ลงบน Wireframe ควรมีการนัดประชุมเพื่อพูดคุยเกี่ยวกับความต้องการของลูกค้า ภาพเว็บไซต์ที่ลูกค้าอยากได้ และพูดคุยเกี่ยวกับไอเดียการทำเว็บไซต์ให้จบ ในส่วนนี้จะช่วยให้ดีไซน์เนอร์ทำงานได้สะดวกและเร็วมากขึ้น

- วางโครงสร้างที่เป็นระบบ คือโครงสร้างเว็บไซต์ก็เป็นสิ่งสำคัญ เพราะถือว่าเป็นตัวช่วยนำทางให้ User เดินไปในทางที่ถูกต้อง ไม่เกิดการสับสนขณะใช้เว็บไซต์

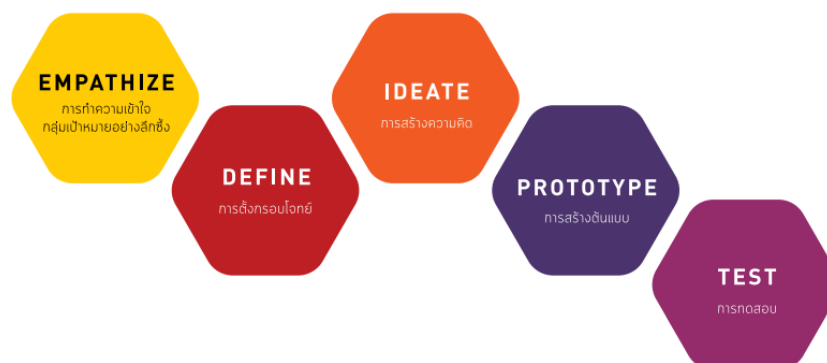
- การมีส่วนร่วมของทุกคน คือ เครื่องมือในการสร้าง Wireframe บางเครื่องมือ เช่น Figma จะเป็นการทำงานแบบออนไลน์ ดังนั้น ดีไซน์เนอร์จึงสามารถออกแบบ Wireframe และแชร์ลิงก์เพื่อให้ผู้ที่เกี่ยวข้องทุกคนเข้ามามีส่วนร่วมได้ อาทิ การตรวจสอบความถูกต้องของงาน หรือการคอมเมนต์แก้ไขงานในแต่ละจุด เป็นต้น

- การออกแบบการแสดงผล Responsive Design คือ การออกแบบเว็บไซต์ในจะต้องมีการออกแบบการแสดงผลของเว็บไซต์สำหรับอุปกรณ์ทุกชนิด (Responsive Web Design) ซึ่งได้แก่คอมพิวเตอร์ แล็ปท็อป แท็บเล็ต และมือถือ โดยเราแนะนำให้ออกแบบสำหรับคอมพิวเตอร์ก่อน หรือจะออกแบบ Wireframe สำหรับมือถือก่อนก็ได้ (Mobile First)(เอส เว็บ ดีไซน์ สตูดิโอ (Yes Web Design Studio), 2566)

จะเห็นได้ว่าการทำ Wireframe นั้นเป็นสิ่งที่จำเป็นและเป็นประโยชน์ต่อการสร้างและออกแบบเว็บไซต์เป็นอย่างมาก เพราะจะเป็นส่วนที่ช่วยแสดงให้เห็นไอเดียได้ชัดเจนก่อนที่จะลงมือออกแบบหน้าเว็บให้สวยงาม นอกจากนี้ยังช่วยให้เห็นภาพรวมหรือหน้าต่าง ๆ ของเว็บที่จะทำ ทำให้เห็นปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้ในอนาคต และแก้ไขปัญหานั้นให้เรียบร้อย ก่อนที่จะลงมือทำจริง

5. กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และกระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด (Double Diamond Model)

5.1 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)



ภาพประกอบ 14 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ หรือ Design Thinking

ที่มา : ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC), 2562

DESIGN THINKING : LEARNING BY DOING" อธิบายว่าการคิดเชิงออกแบบคือการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์โดยมีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง เน้นการลงมือทำและเรียนรู้จากการ Design Thinking เป็นกระบวนการที่ช่วยให้เราแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ โดยเน้นการคิดนอกกรอบและการทดลอง ช่วยให้เรามองปัญหาจากมุมมองที่หลากหลายและหาแนวทางแก้ไขที่เป็นไปได้ หัวใจสำคัญของ Design Thinking คือการทำความเข้าใจความต้องการและความคาดหวังของผู้ใช้ เน้นการออกแบบที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้เป็นหลัก Design Thinking เป็นกระบวนการวนซ้ำ (iterative) ที่มีการทำความเข้าใจผู้ใช้ การคิดสร้างสรรค์ และการทดสอบกับผู้ใช้ซ้ำๆ ช่วยให้เราปรับปรุงการออกแบบให้ดีขึ้นเรื่อยๆ และเพิ่มโอกาสในการประสบความสำเร็จ

ในอดีต นักออกแบบมักถูกจำกัดบทบาทเพียงการตกแต่งผลิตภัณฑ์ให้สวยงามในช่วงท้ายของกระบวนการพัฒนาเท่านั้น ทำให้ผลิตภัณฑ์และบริการหลายชิ้นไม่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้และล้มเหลวในตลาด อย่างไรก็ตาม องค์การเริ่มตระหนักถึงความสำคัญของการออกแบบโดยมีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง (Human Centered Design) และให้นักออกแบบมีส่วนร่วมตั้งแต่เริ่มต้นโครงการ เพื่อค้นหาโอกาสในการสร้างนวัตกรรมและกำหนดโจทย์ใหม่ ๆ การนำแนวคิดนี้มาใช้ตั้งแต่ระยะแรกของโครงการได้รับการพิสูจน์แล้วว่ามีประสิทธิภาพและสร้าง

ความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัด องค์การที่นำแนวคิดนี้ไปใช้พบว่า การพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการ จากความต้องการของผู้ใช้โดยตรงส่งผลดีต่อธุรกิจอย่างมาก หากผู้ที่ไม่ได้มีพื้นฐานด้านการ ออกแบบสามารถนำแนวคิดนี้ไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ในองค์กรได้ จะเป็น ประโยชน์อย่างยิ่ง เพื่อให้องค์กรทั่วไปยอมรับและนำแนวคิดนี้ไปใช้ จึงจำเป็นต้องมีการปรับปรุง กระบวนการออกแบบให้เป็นมาตรฐาน มีขั้นตอนที่ชัดเจน เพื่อให้ง่ายต่อการเข้าใจและนำไป ปฏิบัติ เพื่อเผยแพร่แนวคิดการออกแบบโดยมีมนุษย์เป็นศูนย์กลางให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง เดวิด เคลลี ทิม บราวน์ และโรเจอร์ มาร์ติน ได้ร่วมกันบัญญัติคำว่า "Design Thinking" หรือการคิด เชิงออกแบบขึ้นในช่วงทศวรรษ 1990 และนำเสนอแนวคิดนี้ใน Harvard Business Review ในปี 2008

แนวคิดนี้มีจุดประสงค์เพื่ออธิบายหลักการของการออกแบบโดยมีมนุษย์เป็น ศูนย์กลาง ซึ่งได้รับการพัฒนามาอย่างยาวนาน ให้องค์กรและผู้ที่ไม่มีความรู้พื้นฐานด้านการออกแบบ สามารถเข้าใจและนำไปประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ได้ง่ายขึ้น ซึ่งนอกจาก หลักการที่เน้นมนุษย์เป็นศูนย์กลางแล้ว การคิดเชิงออกแบบของเดวิด เคลลียังให้ความสำคัญ กับการทำงานร่วมกันของคนจากหลากหลายสาขาวิชา และการสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ๆ ผ่าน การทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นสิ่งที่ยังไม่ได้รับการอธิบายอย่างชัดเจนในกระบวนการออกแบบในยุค ก่อน โดยเดวิด เคลลี ได้เล่าถึงพัฒนาการของการออกแบบผลิตภัณฑ์ไปสู่การคิดเชิงออกแบบที่ มหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด โดยเริ่มต้นจากยุคของจอห์น อาร์โนลด์ นักจิตวิทยาที่เน้นการสอนวิธี คิดสร้างสรรค์ผ่านการจินตนาการถึงโลกที่แตกต่างออกไป เพื่อกระตุ้นให้เกิดการคิดนอกกรอบ และต่อมาในยุคของโรเบิร์ต แมคคิม ผู้ที่มีความรู้ทั้งด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์และ วิศวกรรมศาสตร์ได้เน้นการออกแบบโดยมีมนุษย์เป็นศูนย์กลาง และการค้นหาความต้องการ ของผู้ใช้

และในยุคปัจจุบัน เดวิด เคลลี ได้ต่อยอดแนวคิดจากรุ่นก่อนๆ โดยเน้นการพัฒนา วิธีการสร้างสรรค์แนวคิดใหม่ๆ ผ่านการทำงานร่วมกันของทีมที่มีความเชี่ยวชาญในหลากหลาย สาขา และขยายขอบเขตการประยุกต์ใช้จากการออกแบบผลิตภัณฑ์ไปสู่การคิดเชิงออกแบบ ที่ สามารถนำไปใช้แก้ปัญหาที่ซับซ้อนได้ในทุกสาขาวิชา(ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC), 2562)

ในบทความ ‘กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เครื่องมือสำคัญของ การสร้างความสำเร็จให้องค์กร’ อธิบายถึง Design Thinking ว่าเป็นกระบวนการคิดเพื่อแก้ไข

ปัญหาอย่างตรงจุด และพัฒนาแนวคิดใหม่ๆ เพื่อตอบโจทย์ปัญหาที่ตั้งไว้ โดยมีเป้าหมายในการค้นหาวิธีแก้ไขที่ดีที่สุดและเหมาะสมที่สุด (เอชอาร์อีเอ็กซ์คอตเอเชีย (HREX.asia), 2562)

ได้มีการกล่าวสรุปถึงกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ในบทความ 'ทักษะ Design Thinking สำคัญอย่างไรใน Digital Workplace' โดยสรุปว่าการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) เป็นกระบวนการที่เน้นผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง ทำให้ผลิตภัณฑ์หรือบริการที่พัฒนาขึ้นตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้ดี (ทรู วิเวิร์ล (True VWorld), 2566)

การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบเกี่ยวกับการคิดเชิงออกแบบในระบบการศึกษา สำนวนวรรณกรรมการสอนศิลปะ ได้รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) ไว้ว่า กระบวนการคิดเชิงออกแบบไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในวงการธุรกิจ แต่ยังถูกนำมาใช้ในอุตสาหกรรมชั้นนำระดับโลก และในวงการการศึกษาอย่างแพร่หลาย การนำไปใช้ในวงการ การศึกษา การบูรณาการ กระบวนการคิดเชิงออกแบบเข้ากับการจัดการเรียนการสอนอย่าง กว้างขวาง แสดงให้เห็นถึงความเชื่อมั่นในประสิทธิภาพของกระบวนการนี้ในการส่งเสริมการ เรียนรู้ ("การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบในระบบ การศึกษา สำนวนวรรณกรรมการสอนศิลปะ," 2563)

มีการกล่าวถึงกระบวนการคิดเชิงออกแบบในบทความ 'DESIGN THINKING คืออะไร (OVERVIEW)' ไว้ว่า Design Thinking เป็นกระบวนการที่มีประโยชน์อย่างยิ่งในการสร้างสรรค์ นวัตกรรมที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างแท้จริง เป็นกระบวนการคิดที่ทรงพลังซึ่ง สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้หลากหลายบริบท เพื่อสร้างสรรค์นวัตกรรมที่ตอบโจทย์ความ ต้องการของผู้ใช้และสร้างประโยชน์ให้กับองค์กร (เบสเพลย์เฮาส์ (BASEPlayhouse), 2559)

ในบทความ 'DESIGN THINKING : LEARNING BY DOING' มีการกล่าวถึงกระบวนการ คิดเชิงออกแบบที่เป็นที่นิยม 2 โมเดลที่นิยมนำมาใช้ในกับงานบริหารจัดการ ตลอดจน สร้างสรรค์การทำงานในองค์กร คือ 1) การคิดเชิงออกแบบ หรือ DESIGN THINKING PROCESS ของมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (Stanford d.school) และ 2) กระบวนการออกแบบ แบบเพชร 2 เม็ด หรือ DOUBLE DIAMOND DESIGN PROCESS ที่ซึ่งคิดค้นโดย UK Design Council และการคิดเชิงออกแบบ (DESIGN THINKING PROCESS) ของมหาวิทยาลัย สแตนฟอร์ด (Stanford d.school) ที่จะประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1. Empathize (การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง) 2. Define (การตั้งกรอบโจทย์) 3. Ideate (การสร้างความคิด) 4. Prototype (การสร้างต้นแบบ) 5. Test (การทดสอบ)

โดยขั้นตอนที่ 1 และ 2 เน้นการทำความเข้าใจและตีความปัญหาเพื่อกำหนดเป้าหมาย ขั้นตอนที่ 3 เน้นการใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างแนวทางแก้ไขปัญหา ขั้นตอนที่ 4 และ 5 เน้นการทดสอบแนวคิดและพัฒนาต้นแบบ

กระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด (DOUBLE DIAMOND DESIGN PROCESS) ของ UK Design Council โดยภาพรวมแล้ว กระบวนการคิดทั้งสองแบบจะมีขั้นตอนการทำงานที่คล้ายคลึงกัน คือเน้นการทำความเข้าใจปัญหา ระดมความคิด สร้างต้นแบบ และทดสอบ เพื่อให้ได้แนวทางหรือนวัตกรรมที่มีคุณภาพและตอบโจทย์ผู้ใช้ การคิดเชิงออกแบบนั้นมีประโยชน์อย่างมากต่อการทำงานในองค์กร เพราะทำให้เกิดการทำงานร่วมกัน การระดมความคิด และการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ การเข้าใจหลักการของ Design Thinking จะเป็นประโยชน์ต่อการนำไปปรับใช้ในการทำงานต่างๆ

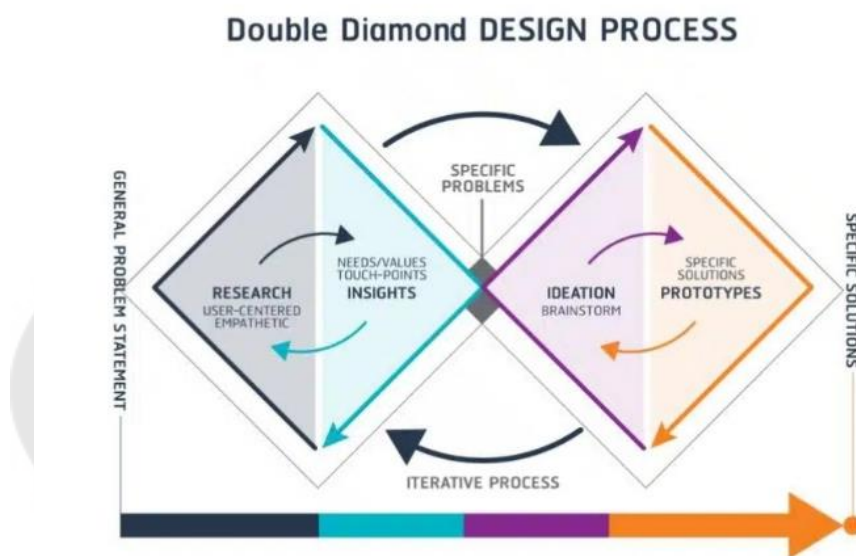
เมื่อพิจารณาโดยรวมแล้ว กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) สามารถแบ่งออกเป็น 3 ส่วนหลักๆ ดังนี้:

1. การทำความเข้าใจปัญหา (Empathize & Define): ซึ่งขั้นตอนนี้เน้นการทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง เพื่อให้ทราบถึงความต้องการและความรู้สึกที่แท้จริง จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และกำหนดกรอบของปัญหาให้ชัดเจน เพื่อกำหนดเป้าหมายของโครงการ
2. การสร้างสรรค์แนวคิด (Ideate): ขั้นตอนนี้เป็นการระดมสมองเพื่อสร้างสรรค์แนวคิดและทางเลือกในการแก้ไขปัญหา เน้นการใช้ความคิดสร้างสรรค์และมุมมองที่หลากหลาย เพื่อให้ได้แนวทางที่แปลกใหม่และมีประสิทธิภาพ
3. การทดสอบและพัฒนา (Prototype & Test): ขั้นตอนนี้เป็นการนำแนวคิดที่ได้มาสร้างเป็นต้นแบบ (Prototype) เพื่อทดสอบกับกลุ่มเป้าหมาย จากนั้นนำผลการทดสอบมาวิเคราะห์และปรับปรุงต้นแบบ เพื่อให้ได้แนวทางหรือนวัตกรรมที่มีคุณภาพและตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างแท้จริง ก่อนที่จะนำออกสู่ตลาด (ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC), 2562)

จากข้างต้นนี้ ผู้วิจัยมีความเห็นว่า หลักการคิดเชิงออกแบบ หรือ Design Thinking Process เป็นอีกหนึ่งวิธีที่มีประโยชน์และช่วยให้ทำงานเป็นขั้นเป็นตอน แม้ว่าอาจจะมีขั้นตอนที่หลากหลาย แต่หลักการนี้ก็ทำให้เราได้ทราบถึงปัญหาที่แท้จริง ซึ่งถ้านำหลักแนวคิดเชิง

ออกแบบนี้มาใช้ในตอนทำงานจริงนั้นก็จะไม่เกิดการสับสนหรือสลับขั้นตอนไปมา ได้รู้ถึงปัญหา และสามารถแก้ไขได้ถูกต้องตรงจุด และด้วยหลักการทำงานเป็นขั้นเป็นตอนนี้เอง จึงเหมาะที่จะนำหลักการคิดนี้ไปประยุกต์ใช้ และสามารถใช้ได้กับการทำงานหลายๆ ประเภท ไม่ว่าจะเป็นงานออกแบบ การให้บริการ การสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ตลอดจนถึงงานด้านการจัดการในส่วน ขององค์กรให้มีประสิทธิภาพก็สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้เช่นกัน

5.2 กระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด (Double Diamond Model)



ภาพประกอบ 15 กระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด หรือ Double Diamond Model

ที่มา : โค้ดจีเนียส อะคาเดมี่, 2566

ในบทความ ‘Double Diamond Design Process กระบวนการคิด ผูกความคิด สร้างสรรค์ยุคใหม่’ มีการกล่าวถึง กระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด หรือ DOUBLE DIAMOND DESIGN PROCESS ซึ่งโมเดลรูปแบบนี้ถูกคิดค้นขึ้นโดย UK Design Council และได้รับความนิยมในระดับสากลซึ่งประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอนที่เรียกง่าย ๆ ว่า 4D แบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ Discover Define Develop และ Deliver

ขั้นตอนแรกของกระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด (Double Diamond Design Process) ก็คือ

1. Discover หรือการค้นพบปัญหา เป็นการทำความเข้าใจกับปัญหาให้ลึกซึ้งมากที่สุด โดยเมื่อเราค้นพบปัญหาต่าง ๆ นั้นแล้ว จะต้องมาทำความเข้าใจถึงปัญหาที่แท้จริงก่อน โดยในข้อนี้เราอาจจะต้องตั้งค่าความคิดของตัวเองให้เป็น 0 (set zero) โดยไม่ใช่สมมติฐานหรืออคติส่วนตัว

ในขั้นตอนการทำความเข้าใจและค้นพบปัญหานั้นสามารถเก็บข้อมูลต่าง ๆ ได้จากการสังเกตพฤติกรรม การสัมภาษณ์และฟังอย่างลึกซึ้ง หรืออาจจะใช้การเก็บข้อมูลในรูปแบบของการสร้างแบบสอบถามขึ้นมาเพื่อค้นหาสาเหตุของปัญหาที่แท้จริงนั่นเอง

2. Define ตัวบ่งชี้ หรือ ตัวกำหนด

ขั้นตอนที่ 2 คือตัวบ่งชี้ หรือตัวกำหนด (Define) จากที่เราได้มองเห็นและค้นพบสาเหตุของปัญหาทั้งหมดแล้ว จากนั้นจะเข้าสู่ขั้นตอน Define หรือการกำหนดปัญหา โดยนำเอาข้อมูลที่ได้จากการสำรวจในรูปแบบต่าง ๆ ในขั้นตอน Discover มาวิเคราะห์ต่อเพื่อที่จะต้องระบุให้ได้ว่าปัญหาที่เจอนั้นคืออะไร และปัญหาใดคือปัญหาที่แท้จริงเพียงปัญหาเดียว เพื่อนำไปสู่การแก้ไขอย่างถูกต้องตรงประเด็น

นอกจากนี้การระบุปัญหาให้ชัดเจนนั้นก็ยังเป็นสิ่งสำคัญของ กระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด (Double Diamond Design Process) อีกด้วย เพราะทำให้สามารถแก้ปัญหาได้อย่างตรงจุด มีเป้าหมายและทิศทางชัดเจนในการดำเนินงานแก้ปัญหา ส่งผลให้การทำงานมีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น

3. Develop การพัฒนา

ขั้นตอนที่ 3 ของกระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด (Double Diamond Design Process) คือเมื่อค้นพบถึงแก่นหรือสาเหตุที่แท้จริงของปัญหาแล้ว จะต้องทำการใช้ความคิดระดมสมอง เพื่อหาวิธีการแก้ปัญหาที่ได้ระบุไว้ในขั้นตอนก่อนหน้านี้ โดยจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องคิดให้รอบด้าน หรือพยายามคิดนอกกรอบเพื่อสร้างสรรค์การแก้ปัญหาใหม่ ๆ จนพบแนวทางที่ดีและมีประสิทธิภาพกว่าวิธีการเดิม ๆ จนไปสู่การออกแบบหรือต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ นวัตกรรมใหม่ ๆ หรือบริการที่ช่วยแก้ไขปัญหานั้นและเป็นที่ต้องการของสังคม

4. Deliver นำไปปฏิบัติจริง

ขั้นตอนการ Deliver หรือการนำไปปฏิบัติจริง เป็นขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด (Double Diamond Design Process) ซึ่งขั้นตอนนี้เป็นวิธีที่จะได้ทราบว่าวิธีแก้ไขปัญหานั้นได้คิดและออกแบบมาเพื่อใช้แก้ปัญหานั้นมีประสิทธิภาพจริงหรือไม่ โดยการทำนำไปทดลองแก้ไขปัญหานั้นจริง ๆ และยังคงเก็บข้อมูลของผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นเพื่อมา

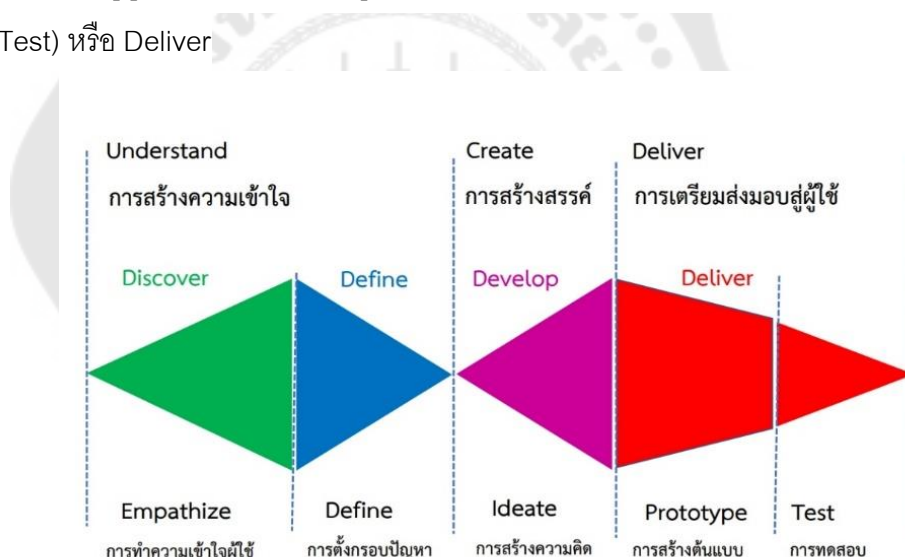
ประมวลผลและพัฒนาต่อไปให้เกิดประสิทธิภาพที่มากกว่าเดิมด้วยเช่นกัน(ไค้ดจีเนียส อะคาเดมี่, 2566)

ได้มีการเปรียบเทียบกระบวนการคิดเชิงออกแบบ ระหว่างกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และ กระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด (Double Diamond Design Process) ไว้ในบทความ ‘กระบวนการคิดเชิงออกแบบ’ โดยสามารถแบ่งการทำงานออกเป็น สามช่วงใหญ่ ๆ ได้ดังนี้ คือ

ช่วงที่หนึ่ง : การสร้างความเข้าใจ (Understand) ได้แก่ การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมาย (Empathize) หรือ Discover และการตั้งกรอบโจทย์ (Define)

ช่วงที่สอง : การสร้างสรรค์ (Create) ได้แก่ การสร้างแนวคิด (Ideate) หรือ Develop

ช่วงที่สาม : การเตรียมส่งมอบสู่ผู้ใช้ (Deliver) คือ ช่วงแห่งการทดสอบและพัฒนาเพื่อเตรียมการส่งมอบสู่ผู้ใช้หรือการนำออกสู่ตลาด ได้แก่ การสร้างต้นแบบ (Prototype) และการทดสอบ (Test) หรือ Deliver



ภาพประกอบ 16 กระบวนการคิดเชิงออกแบบ(Design Thinking)และกระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด (Double Diamond Design Process)

ที่มา : ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC), 2562

แม้แผนภาพกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) จะแสดงขั้นตอนเป็นเส้นตรง แต่ในความเป็นจริง การทำงานไม่ได้เป็นไปตามลำดับเช่นนั้นเสมอไป โดยการแก้ไขปัญหาด้วย Design Thinking เป็นกระบวนการวนซ้ำหลายรอบ เพื่อพัฒนาแนวทางแก้ไขปัญหามันที่ดีที่สุด ผลจากการทดสอบต้นแบบกับกลุ่มเป้าหมาย อาจนำไปสู่การปรับปรุงต้นแบบ, การ

ปรับแนวคิด, หรือแม้แต่การปรับกรอบปัญหาใหม่ โดยเป้าหมายคือการได้ผลลัพธ์ที่ตรงกับความ ต้องการของผู้ใช้มากที่สุด เป็นกระบวนการที่มีความยืดหยุ่นและปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์ ซึ่งการวนซ้ำและการปรับปรุงเป็นส่วนสำคัญของกระบวนการ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด(สสวท., 2563)

จากบทความในข้างต้นจะเห็นได้ว่ากระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด (Double Diamond Model) นั้นเป็นกระบวนการที่ทำให้เห็นถึงปัญหาที่แท้จริง เมื่อทราบแล้วสามารถ แก้ไขได้ถูกต้อง จะมีความคล้ายคลึงกันกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) แต่ ขั้นตอนในการทำงานนั้นจะน้อยกว่า แต่ไม่ว่าจะเป็นกระบวนการคิดแบบใดก็มีจุดมุ่งหมายที่ เหมือนกันนั่นคือให้การทำงานเป็นระบบ และเป็นกระบวนการที่ทำให้ทราบถึงปัญหาที่แท้จริง และสามารถแก้ไขปัญหได้อย่างถูกต้องตรงจุดเพื่อให้การทำงานที่จะเกิดขึ้นในอนาคตเป็นไป อย่างราบรื่นมากที่สุดเท่าที่จะทำได้

6. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชาญณรงค์ แก้วกระจ่าง (2555) ได้ศึกษาเพื่อพัฒนาเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์การ ท่องเที่ยวจังหวัดกระบี่ ให้มีคุณภาพอยู่ในเกณฑ์ดีขึ้น และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เข้า ชมเว็บไซต์ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวจังหวัดกระบี่ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 ท่าน และผู้เข้าชมเว็บไซต์ที่ทำแบบสอบถามความพึงพอใจจนเสร็จ สมบูรณ์ จำนวน 35 คน โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลคือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว จังหวัดกระบี่มีคุณภาพจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ และด้านสื่อโดยรวมอยู่ในระดับดี สำหรับการประเมินความพึงพอใจอยู่ในระดับดี

รัตนทิพย์ รัตนชัย (2555) ได้ศึกษาการพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์ของ นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา เพื่อ 1) ศึกษาความ ต้องการเว็บไซต์เพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์ 2) เพื่อพัฒนาเว็บไซต์เพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์ และ 3) เพื่อศึกษาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา ซึ่งกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักศึกษา ระดับปริญญาโท สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ อุดรธานี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 30 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบสอบถามความต้องการเว็บไซต์เพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์ แบบ ประเมินเว็บไซต์โดยผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเว็บไซต์ แบบประเมินเว็บไซต์โดยผู้เชี่ยวชาญ

ด้านการจัดทำวิทยานิพนธ์ และแบบสอบถามพึงพอใจที่มีต่อเว็บท่า ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลของการศึกษาความต้องการใช้เว็บท่าเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์ของกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับมาก 2) เว็บท่าเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์ ของนักศึกษาปริญญาโทและปริญญาตรี สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา มีคุณภาพ จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบเว็บไซต์ อยู่ในระดับดีมาก ส่วนผลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดทำวิทยานิพนธ์อยู่ในระดับดี และ 3) ความพึงพอใจของนักศึกษาปริญญาโทและปริญญาตรีที่ใช้เว็บท่าเพื่อการจัดทำวิทยานิพนธ์ สาขาวิชาเทคโนโลยีและสื่อสารการศึกษา อยู่ในระดับมาก

วิภาวี เทียนทอง (2559) จากการศึกษาเพื่อพัฒนาเว็บไซต์และสื่อออนไลน์สำหรับจำหน่ายผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาหมอนผ้าห่มนำเข้าจากจีน โดยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพและการสัมภาษณ์เชิงลึกกับกลุ่มตัวอย่างลูกค้าและผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งการวิจัยครั้งนี้เน้นการมีส่วนร่วมของผู้ใช้และผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้การพัฒนาเว็บไซต์และเฟชบุ๊กแฟนเพจตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ได้อย่างแท้จริง การใช้การวิจัยเชิงคุณภาพและการสัมภาษณ์เชิงลึกช่วยให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับความพึงพอใจและความต้องการของผู้ใช้ การปรับปรุงองค์ประกอบต่างๆ ของเว็บไซต์ และเฟชบุ๊กแฟนเพจตามข้อเสนอแนะของผู้ใช้จะช่วยเพิ่มความพึงพอใจและประสิทธิภาพของสื่อออนไลน์



บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในงานวิจัยหัวข้อ “การออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย” นี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินแนวทางการวิจัยโดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์ 2) เพื่อออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย การเก็บรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาตามขั้นตอนเพื่อให้สอดคล้องกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และกระบวนการคิดแบบเพชร 2 เม็ด (Double Diamond Model) และเมื่อนำกระบวนการคิดทั้ง 2 แบบมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยในครั้งนี้ จะสามารถสรุปออกมาได้เป็น 7 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 Discover และ Empathize หรือ การค้นคว้าเพื่อให้ทราบถึงปัญหา หรือ การเข้าใจปัญหา โดยในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะทำการศึกษาข้อมูลพฤติกรรมและความต้องการของผู้ใช้งาน และเก็บข้อมูลต่าง ๆ โดยจะรวบรวมข้อมูล ดังต่อไปนี้

- รวบรวมข้อมูลทางด้านเอกสาร
- รวบรวมข้อมูลจากประชากรกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอนที่ 2 Define หรือ การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาสรุปประเด็นสำคัญ และนิยามปัญหาให้ชัดเจน เพื่อให้ได้ทราบถึงแนวคิดและปัญหาที่แท้จริง

ขั้นตอนที่ 3 Ideate หรือ การสร้างความคิด โดยขั้นตอนนี้คือการมองความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมายอีกครั้ง และเริ่มสร้างแนวความคิดในการออกแบบ โดยจะระดมความคิดให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ผสมผสานจากหลาย ๆ แนวความคิด เพื่อให้ได้มุมมองและวิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลายที่สุดก่อนจะไปขั้นตอนในส่วนถัดไป

ขั้นตอนที่ 4 Develop และ Prototype หรือ การพัฒนา และการสร้างต้นแบบ คือ จะเป็นการนำเอาข้อมูลในส่วนที่ 1, 2 และ 3 มาวิเคราะห์จนได้ข้อมูลและปัญหาที่จริงมากที่สุด จากนั้นจะนำข้อมูลทั้งหมดนั้นมาทำการวิเคราะห์ออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์ตามแบบ

ขั้นตอนที่ 5 Test หรือการทดสอบ คือจะนำผลของในส่วนที่ 4 ที่มีการประเมินจากตัวแทนของกลุ่มเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่มแล้วนั้นมาทำการปรับปรุง พัฒนา และวางแผนงานที่เกี่ยวข้องต่อไป

ขั้นตอนที่ 6 Deliver หรือ การนำไปปฏิบัติจริง คือหลังจากที่ได้ข้อมูลในส่วนที่ 5 เรียบร้อยแล้วนั้น ถัดมาจะเป็นการนำเสนอให้กับกลุ่มเป้าหมายอีกครั้งเพื่อทำการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมและให้ทราบว่าสิ่งที่ได้ทำนั้นตรงตามเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้หรือไม่

ขั้นตอนที่ 7 อภิปรายผลการศึกษาและสรุปผลการทดลอง

กระบวนการดำเนินงานวิจัย



ภาพประกอบ 17 กรอบกระบวนการดำเนินงานวิจัย

ขั้นตอนที่ 1 การดำเนินการศึกษา และค้นคว้ารวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย (Discover)

Discover และ Empathize หรือ การค้นคว้าเพื่อให้ทราบถึงปัญหา หรือการเข้าใจปัญหา โดยในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะทำการศึกษาข้อมูลพฤติกรรมและความต้องการของผู้ใช้งาน และเก็บข้อมูลต่าง ๆ

โดยมีวิธีการเก็บจะรวบรวมข้อมูล ดังต่อไปนี้

1.รวบรวมข้อมูลทางด้านเอกสาร

โดยในขั้นตอนนี้เป็นการศึกษาเชิงเอกสาร (Documentary Research) โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษา รวบรวม และค้นคว้าเนื้อหา ข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเว็บไซต์ แนวคิดต่าง ๆ รวมไปถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยในครั้งนี้ จากตำรา เอกสาร บทความต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องบนเว็บไซต์เพื่อนำมาประยุกต์ใช้และอ้างอิงในงานวิจัยในครั้งนี้ มีข้อมูลที่รวบรวมมาได้นี้

- ภาพรวมและแนวโน้มของอุตสาหกรรมภาพประกอบในประเทศไทย
- ความหมายและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับศิลปะและศิลปะภาพประกอบ
- หลักการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์
- การออกแบบUX/UI และ Wireframe
- กระบวนการคิดเชิงออกแบบ และ กระบวนการคิดแบบเพชร 2 เม็ด
- เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.รวบรวมข้อมูลจากกลุ่มประชากรตัวอย่าง

รวบรวมข้อมูลจากกลุ่มประชากรตัวอย่างที่ได้กำหนดไว้ โดยใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เพื่อเก็บข้อมูล ผู้วิจัยได้เลือกกลุ่มตัวอย่างที่จะสัมภาษณ์ โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่มตัวอย่าง คือจากนักวาดภาพประกอบที่มีชื่อเสียง จำนวน 3 ท่าน จากนักวาดภาพประกอบหน้าใหม่จำนวน 7 ท่าน และจากผู้ว่าจ้างที่จ้างนักวาดภาพประกอบ จำนวน 3 ท่าน โดยผู้วิจัยจะกำหนดขอบเขตคำถามการสัมภาษณ์ แต่ในส่วนของคำตอบของกลุ่มตัวอย่างจะเป็นคำตอบแบบปลายเปิด ไม่ได้กำหนดว่าต้องตอบว่าใช่หรือไม่เท่านั้น ซึ่งหลังจากได้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์แล้ว ผู้วิจัยจะนำมาวิเคราะห์ ประมวลผลเพื่อให้ได้คำตอบ และได้ทราบถึงความคิดและความต้องการของกลุ่มตัวอย่างที่ได้ให้สัมภาษณ์อย่างแท้จริง และนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดนั้นมาต่อยอดในการสร้างต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทยต่อไป

3.การกำหนดประชากรกลุ่มตัวอย่าง

สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดประชากรกลุ่มเป้าหมายไว้ ดังนี้ 1.) นักวาดภาพประกอบที่มีชื่อเสียงจำนวน 3 คน 2.) นักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่น จำนวน 7 คน และ 3.) ผู้ว่าจ้างนักวาดภาพประกอบที่ใช้ช่องทางออนไลน์ในการจ้างทำงาน จำนวน 3 คน รวมทั้งหมด 13 คน เพื่อให้ทราบถึงหลักการและความคิดเห็นที่แท้จริง ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย เพื่อที่จะนำข้อมูลที่ได้รับจากกระบวนการวิธีการวิจัยเชิงคุณภาพมาดำเนินการนำข้อมูลที่ได้มาทำการแยกแยะ วิเคราะห์ สรุปผลเพื่อให้ได้มาซึ่งแนวทางการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย

หลักการในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา จำนวน 13 คน มีเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้

- นักวาดภาพประกอบที่มีชื่อเสียง ที่ Account Social Media มีจำนวนผู้ติดตาม 10,000 คนขึ้นไป และทำงานมาเป็นระยะเวลา 3-5 ปี
- นักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่น ที่ Account Social Media มีจำนวนผู้ติดตามไม่เกิน 1,000 คน ระยะเวลาการทำงาน คือเพิ่งเริ่มจนไปถึง 1-2 ปี
- ผู้ว่าจ้างนักวาดภาพประกอบ ที่ใช้ช่องทางออนไลน์ในการจ้างศิลปินทำงาน โดยที่เคยจ้างงานนักวาดภาพประกอบที่มีชื่อเสียงหรือนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่น โดยมีจำนวนการจ้างทำงานขั้นต่ำ 3 ครั้งขึ้นไป

เกณฑ์แนวคำถามจะเป็นแบบโครงสร้างที่ผู้วิจัยได้เตรียมไว้ล่วงหน้าสำหรับการสัมภาษณ์ประชากรกลุ่มตัวอย่าง มีตัวอย่างของคำถามดังต่อไปนี้

1.) คำถามในส่วนของนักวาดภาพประกอบ

- คำถามในส่วนข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ของนักวาดภาพประกอบ เช่น ชื่อ อายุ วุฒิการศึกษา รายได้ต่อเดือน ฯลฯ
- คำถามในส่วนข้อมูลพฤติกรรมของนักวาดภาพประกอบ เช่น ระยะเวลาในการทำงาน ช่องทางในการรับงานจ้าง เหตุผลในการรับงาน เวลาที่ใช้ในการทำงาน การคิดค่าจ้างในแต่ละครั้ง หรือ พบปัญหาอะไรบ้าง ความคิดเห็นเกี่ยวกับเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย เป็นต้น

2.) คำถามในส่วนของผู้ว่าจ้างนักวาดภาพประกอบ

- คำถามในส่วนข้อมูลด้านประชากรศาสตร์ของผู้ว่าจ้างนักวาดภาพประกอบ เช่น ชื่อ อายุ วุฒิการศึกษา รายได้ต่อเดือน ฯลฯ

- คำถามในส่วนข้อมูลพฤติกรรมของผู้ว่าจ้างศิลปินนักวาดภาพประกอบ เช่น เหตุผลในการจ้างงานนักวาดภาพประกอบ อะไรคือเหตุผลในการตัดสินใจเลือกนักวาดภาพประกอบในการทำงาน ปัญหาที่พบในแต่ละครั้งที่จ้างงาน ความคิดเห็นเกี่ยวกับเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทยในมุมมองของผู้ว่าจ้าง เป็นต้น

4. เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) จึงใช้เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา รวบรวมข้อมูลทางด้านเอกสารและใช้การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เพื่อให้ได้มาซึ่งข้อมูลและคำตอบที่แท้จริง ครอบคลุมประเด็นอย่างครบถ้วนสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่มุ่งศึกษา โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. ข้อมูลทางด้านเอกสาร

โดยผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าและศึกษาหาข้อมูลโดยการค้นหาทางอินเทอร์เน็ต จากเว็บไซต์ต่าง ๆ จากแผ่นพับโฆษณา ข้อมูลจากส่วนราชการ วารสารวิชาการ และ จากตำราต่าง ๆ รวมไปถึงแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย

สำหรับการวิจัยเชิงเอกสาร (Documentary Research) นี้ ผู้วิจัยได้ทำการศึกษา รวบรวมและค้นคว้าเนื้อหา ข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเว็บไซต์ แนวคิดต่าง ๆ รวมไปถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยในครั้งนี้ จากตำรา เอกสาร บทความต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องบนเว็บไซต์เพื่อนำมาประยุกต์ใช้และอ้างอิงในงานวิจัยในครั้งนี้

2. การสัมภาษณ์เชิงลึก

หลังจากที่ได้ประชากรกลุ่มตัวอย่างเรียบร้อยแล้ว แต่เนื่องด้วย ณ ขณะนั้นที่ได้ติดต่อขอสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างไป ยังคงอยู่ในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 และความไม่สะดวกให้สัมภาษณ์แบบพบปะตัวต่อตัว ทำให้การสัมภาษณ์ที่ใช้เป็นแบบสัมภาษณ์ผ่านทางออนไลน์แทน โดยผู้วิจัยและกลุ่มตัวอย่างจะนัดแนะวันที่ เวลา และช่องทางออนไลน์ที่สะดวกจะให้สัมภาษณ์ เพื่อให้ได้ถึงข้อมูลที่จะนำมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นต่อไป

แนวทางการเก็บข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึก มีดังต่อไปนี้

2.1. การกำหนดประเด็นคำถามเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยผู้วิจัยใช้การสัมภาษณ์แบบไม่เป็นทางการ โดยการเตรียมแนวคำถามการสัมภาษณ์ไว้ล่วงหน้า เพราะสามารถยืดหยุ่น กระทำได้โดยง่ายและมีความต่อเนื่องของคำถามสามารถเจาะลึกได้ การตั้งแนวคำถามหลักไว้ก่อนล่วงหน้าเป็นแบบกว้าง ๆ เพื่อให้มีจุดยืนและประเด็นที่ต้องสัมภาษณ์ ใช้ลักษณะคำถามแบบปลายเปิด ไม่มีการกำหนดหรือเรียงเรียงลำดับหัวข้อคำถาม แต่เป็นการสนทนาแบบธรรมชาติและไม่สร้างความอึดอัดให้แก่ผู้ถูกซักถาม

2.2. การใช้การจดบันทึก การบันทึกเสียง และการบันทึกวิดีโอของผู้ให้ข้อมูลสำคัญ ซึ่งการใช้วิธีการบันทึกต่าง ๆ ภายหลังจากที่ได้จากการสนทนา การสัมภาษณ์ การบันทึก การสังเกต เพื่อป้องกันการลืม การตั้งสมมติฐานชั่วคราวจากการวิเคราะห์ข้อมูล ช่วยให้สามารถเรียบเรียงความคิดในการวางแผนงานต่อไป นอกจากนี้ยังช่วยให้สรุปข้อมูลได้เป็นระยะ ๆ อีกด้วย ส่วนใหญ่การสังเกตจะทำไปควบคู่กับการสัมภาษณ์ แต่ในการจะบันทึกข้อมูลเพื่อที่จะนำมาใช้ในงานวิจัยจะต้องขออนุญาตกับผู้ให้ข้อมูลก่อนทุกครั้งก่อนทำการบันทึก

2.3. การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ และนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์มาจัดเป็นหมวดหมู่เพื่อที่จะใช้ในการวิเคราะห์ สรุปเนื้อหา และการจัดกลุ่มข้อมูล

5.การตรวจสอบความไว้วางใจได้ของข้อมูล

ในบทความ 'การใช้วิธีการตรวจสอบสามเส้า (Triangulation) เพื่อเสริมความเชื่อถือในงานวิจัย' ได้กล่าวว่า การตรวจสอบสามเส้าเป็นเทคนิคที่ผู้วิจัยใช้เพื่อยืนยันความน่าเชื่อถือของข้อมูลและข้อค้นพบ โดยเน้นการรวบรวมข้อมูลจากแหล่งที่มาที่หลากหลาย เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์เชิงลึก การสืบค้นเอกสาร และกรณีศึกษา เพื่อนำมาตรวจสอบและเปรียบเทียบกัน เพื่อให้ได้ข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือและครอบคลุมการศึกษาย่างครบถ้วน (ไอแอมทีลิส (iamthesis), 2566)

ขั้นตอนที่ 2 Define หรือ การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาสรุปประเด็นสำคัญ และนิยามปัญหาให้ชัดเจน

โดยในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลทางด้านเอกสาร และจากประชากรกลุ่มตัวอย่างในขั้นตอนส่วนที่ 1 มาวิเคราะห์และสรุปผลเพื่อให้ได้ทราบถึงแนวคิดและปัญหาที่แท้จริง คือจะนำข้อมูลที่ได้มาจากการค้นคว้ารวบรวมเชิงเอกสารและจากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างมาทำการวิเคราะห์ข้อมูลและจำแนกข้อมูลต่าง ๆ ก่อนจะสรุปผลความ

ต้องการ และปัญหาที่แท้จริง เพื่อหากรอบแนวทางและการแก้ปัญหาในการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย

การวิเคราะห์ข้อมูล

ได้มีการกล่าวใน ‘การวิจัยเชิงคุณภาพในทางรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์’ ถึงการวิเคราะห์ข้อมูล ว่าหมายถึง การนำเอาข้อมูลที่ได้จากการค้นคว้าวิจัยมากระทำให้เป็นระบบและหาความหมาย แยกแยะองค์ประกอบ รวมทั้งเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของข้อมูล เพื่อให้สามารถนำไปสู่ความเข้าใจการดำรงอยู่และการเปลี่ยนแปลงของปรากฏการณ์ที่ทำการศึกษา (จุมพล หนีมพานิช, 2551)

วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ มีการกล่าวไว้ว่าจะสามารถสรุปวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลที่นำมาใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ได้ ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลแบบสร้างข้อสรุป

1.1 การวิเคราะห์แบบอุปนัย (Analytic Induction) เป็นการวิเคราะห์เพื่อทดสอบสมมุติฐานชั่วคราวที่เกิดขึ้นระหว่างการเก็บรวบรวมข้อมูล

1.2 การวิเคราะห์โดยการจำแนกชนิดข้อมูล (Typological Analysis) เป็นการจำแนกข้อมูลเป็นชนิด ๆ เพื่อแสดงข้อมูลที่มีขั้นตอนของเหตุการณ์ที่มีขั้นตอนของเหตุการณ์เกิดขึ้นต่อเนื่องกันไป โดยใช้กรอบในการจำแนกข้อมูลของ Lofland, J. ซึ่งแบ่งออกเป็นการกระทำ (Acts) กิจกรรม (Activities) ความหมาย (Meanings) ความสัมพันธ์ (Relationship) การมีส่วนร่วมในกิจกรรม (Participation) และสภาพสังคม (Setting)

1.3 การวิเคราะห์โดยการเปรียบเทียบข้อมูล (Constant Comparison) เป็นการใช่วิธีการเปรียบเทียบ โดยการนำข้อมูลของสองกรณีศึกษามาเทียบกัน เป็นปรากฏการณ์แล้ว แยกแยะแต่ละเหตุการณ์ออกเป็นส่วน ๆ ซึ่งจะได้ 6 ส่วน ได้แก่ พฤติกรรม กิจกรรม ความหมายการมีส่วนร่วม ความสัมพันธ์และสภาพแวดล้อม จากนั้นจึงพิจารณาว่าแต่ละเหตุการณ์นั้นมีอะไรสอดคล้องหรือแตกต่างกันอย่างไร

2. การวิเคราะห์เอกสาร (Content Analysis) เป็นการสร้างข้อสรุปจากข้อมูลเอกสารเชิงพรรณนา โดยใช้วิธีการอย่างเป็นระบบ เน้นที่เนื้อหาตามที่ปรากฏในข้อความ พิจารณาจากเนื้อหาโดยไม่มีอคติหรือความรู้สึกของผู้วิจัยเข้าไปพัวพัน ไม่เน้นการตีความหรือหาความหมายที่ซ่อนอยู่เบื้องหลัง หรือความหมายระหว่างบรรทัด โดยองค์ประกอบหลัก ๆ ที่จะวิเคราะห์นั้น ได้แก่

- แหล่งที่มาของข้อความหรือสาระ ได้แก่ ผู้สื่อ (Source/ Sender)

- กระบวนการใส่ความหมายของสาระ (encoding process)
- ตัวสาระ หรือข้อความ (Message)(สุภางค์ จันทวานิช, 2539)

จากข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า การนำข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก และการวิเคราะห์เอกสารมาเชื่อมโยงและประมวลผลอย่างเป็นระบบ จะช่วยให้ผู้วิจัยสามารถสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้ง โดยการเชื่อมโยงข้อมูลจากแหล่งต่างๆ และจะช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจประเด็นที่ศึกษาได้อย่างรอบด้านและลึกซึ้งยิ่งขึ้น และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเหตุและผลนี้ จะยังช่วยให้ผู้วิจัยเข้าใจว่าปัจจัยใดบ้างที่มีอิทธิพลต่อประเด็นที่ศึกษา และการใช้ข้อมูลจากแหล่งต่างๆ มาสนับสนุนข้อสรุปจะช่วยเพิ่มความน่าเชื่อถือของผลการวิจัย จนนำไปสู่การพัฒนาแนวทางการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์ที่ตอบสนองความต้องการของนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทยได้อย่างแท้จริง

ขั้นตอนที่ 3 Ideate หรือ การสร้างความคิด

โดยขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะนำข้อมูลจากส่วนที่ 2 ที่ได้มาแล้วนั้น มามองความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมายอีกครั้ง ก่อนจะเริ่มลงมือสร้างกรอบแนวความคิดในการออกแบบ โดยจะระดมความคิดสร้างสรรค์ให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ ผสมผสานจากหลาย ๆ แนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพื่อให้ได้มุมมองและวิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลายที่สุด ก่อนที่จะนำข้อมูลเหล่านี้ที่ได้ มาเป็นฐานข้อมูลในการวิเคราะห์และประเมินผล เพื่อหาแนวทางที่ดีที่สุดและให้ง่ายต่อการทำงานในส่วนขั้นตอนถัดไป

ขั้นตอนที่ 4 Develop และ Prototype หรือ การพัฒนา และ การสร้างต้นแบบ

โดยในขั้นตอนนี้คือการนำเอาข้อมูลในส่วนที่ 1, 2 และ 3 มาวิเคราะห์และสรุปผลจนได้ข้อมูลและปัญหาที่จริงมากที่สุด ก่อนที่จะนำข้อมูลทั้งหมดนั้นมาเริ่มทำการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย โดยในส่วนที่ 4 นี้ ผู้วิจัยได้มีการวางแนวทางการออกแบบไว้ ดังนี้

- ทำ Wireframe
- ออกแบบ UI และ Prototype ต้นแบบเว็บไซต์
- ประเมินต้นแบบเว็บไซต์ที่ได้ทำการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญหรือตัวแทนของประชากรกลุ่มเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่ม

ขั้นตอนที่ 5 Test หรือการทดสอบ

ขั้นตอนที่ 5 นี้ จะเป็นการนำผลความคิดเห็นที่ได้จากในขั้นตอนที่ 4 ที่มีการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญหรือตัวแทนของประชากรกลุ่มเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่มแล้วนั้น มาทำการปรับปรุงพัฒนา และวางแผนงานที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

- ปรับปรุงต้นแบบเว็บไซต์ตามคำแนะนำจากการประเมินของตัวแทนของกลุ่มเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่ม ให้สมบูรณ์ที่สุดเท่าที่จะทำได้
- วางแผนกลยุทธ์ทางการตลาด

ขั้นตอนที่ 6 Deliver หรือ การนำไปปฏิบัติจริง

โดยในส่วนที่ 6 นี้ คือหลังจากที่ได้ปรับปรุงต้นแบบให้ได้ฉบับสมบูรณ์ และมีการวางแผนการตลาดแล้วนั้น ถัดไปจะเป็นการนำเสนอกับกลุ่มเป้าหมายอีกครั้งเพื่อทำการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมและให้ทราบว่าสิ่งที่ได้ทำนั้นตรงตามเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้หรือไม่

ขั้นตอนที่ 7 อภิปรายผลการศึกษาและสรุปผลการทดลอง

โดยส่วนนี้จะเป็นการอภิปรายความรู้ที่ได้จากการศึกษา ผลการวิจัยต่าง ๆ การออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย ฯลฯ ที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยในครั้งนี้มาทำการสรุปผล และนำเสนอเป็นลำดับสุดท้าย

จากทั้งหมดนี้จะสรุปได้ว่าการวางแผนขั้นตอนการทำงานโดยนำกระบวนการคิดเชิงออกแบบ และกระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด มาประยุกต์ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ด้วยนั้น จะทำให้การทำงานวิจัยในครั้งนี้ออกมาละเอียดและเป็นขั้นเป็นตอนมากขึ้น ซึ่งให้เห็นถึงจุดที่อาจจะเกิดปัญหาได้ถ้าทำไปโดยไม่มีการวางแผน ทำให้เราสามารถสร้างแนวคิดและแนวทางการแก้ปัญหาเพื่อรองรับไว้ก่อนได้ ครบถ้วนและไม่ตกหล่นในข้อมูลในส่วนใดส่วนหนึ่งไป และผู้วิจัยจะทำการนำเสนอข้อมูลเชิงข้อความพรรณนา โดยใช้ข้อความเชิงบรรยาย อธิบายเกี่ยวกับสิ่งที่ได้จากการค้นคว้า พรรณนาเล่าเรื่องเพื่อให้เห็นถึงลักษณะ สภาพการเปลี่ยนแปลง ฯลฯ ที่ผู้วิจัยได้ประสบพบเจอและได้รับสารจากการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัย “การออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย” ในครั้งนี้ มีจุดประสงค์เพื่อ 1.) เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ 2.) เพื่อออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) เพื่อเก็บข้อมูลจากกลุ่มเป้าหมาย และในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จำแนกข้อมูลและใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบและกระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด มาร่วมใช้ในการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทยครั้งนี้ด้วย โดยจะแบ่งเป็น 7 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1 Discover และ Empathize หรือ การค้นคว้าเพื่อให้ทราบถึงปัญหา หรือการเข้าใจปัญหา โดยในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะทำการศึกษาข้อมูลพฤติกรรมและความต้องการของผู้ใช้งาน และเก็บข้อมูลต่าง ๆ โดยจะรวบรวมข้อมูล ดังต่อไปนี้

- รวบรวมข้อมูลทางด้านเอกสาร
- รวบรวมข้อมูลจากประชากรกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอนที่ 2 Define หรือ การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้อาสาสรุปประเด็นสำคัญ และนิยามปัญหาให้ชัดเจน เพื่อให้ได้ทราบถึงแนวคิดและปัญหาที่แท้จริง

ขั้นตอนที่ 3 Ideate หรือ การสร้างความคิด โดยขั้นตอนนี้คือการมองความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมายอีกครั้ง และเริ่มสร้างแนวความคิดในการออกแบบ โดยจะระดมความคิดให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ผสมผสานจากหลาย ๆ แนวความคิด เพื่อให้ได้มุมมองและวิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลายที่สุดก่อนจะไปขั้นตอนในส่วนถัดไป

ขั้นตอนที่ 4 Develop และ Prototype หรือ การพัฒนา และการสร้างต้นแบบ คือ จะเป็นการนำเอาข้อมูลที่ได้จากในขั้นตอนที่ 1, 2 และ 3 มาวิเคราะห์จนได้ข้อมูลและปัญหาที่จริงมากที่สุด จากนั้นจะนำข้อมูลทั้งหมดนั้นมาวิเคราะห์เพื่อทำการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทยต่อไป

ขั้นตอนที่ 5 Test หรือการทดสอบ คือจะนำผลของในขั้นตอนที่ 4 ที่มีการประเมินจากตัวแทนของกลุ่มเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่มแล้วนั้น มาทำการปรับปรุง พัฒนา และวางแผนงานที่เกี่ยวข้องต่อไป

ขั้นตอนที่ 6 Deliver หรือ การนำไปปฏิบัติจริง คือหลังจากที่ได้ข้อมูลในขั้นตอนที่ 5 เรียบร้อยแล้วนั้น ถัดมาจะเป็นการนำเสนอให้กับกลุ่มเป้าหมายอีกครั้งเพื่อทำการเก็บข้อมูลเพิ่มเติมและให้ทราบว่าสิ่งที่ได้ทำนั้นตรงตามเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้หรือไม่

ขั้นตอนที่ 7 อภิปรายผลการศึกษาและสรุปผลการทดลอง โดยในงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยนั้นได้ใช้กระบวนการการตรวจสอบแบบสามเส้ามาร่วมใช้ในการวิเคราะห์และสรุปข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและรวบรวมมาในครั้งนี้ด้วย โดยจะนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาและสัมภาษณ์นั้นมาจับใจความสำคัญ เพื่อหาประเด็นหลัก ก่อนจะสรุปออกมาในรูปแบบการบรรยายเชิงพรรณนา

ขั้นตอนที่ 1 การดำเนินการศึกษา และค้นคว้ารวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย

ส่วนที่ 1 ศึกษารวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ก่อนจะรวบรวมข้อมูลทั้งหมดที่ได้จากหลายแหล่งที่เกี่ยวข้องและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้ มาทำการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อให้ทราบถึงแนวทางในการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย โดยข้อมูลที่ได้จากการศึกษา สรุปได้ดังต่อไปนี้

1. ภาพรวมและแนวโน้มของอุตสาหกรรมศิลปะและภาพประกอบในประเทศไทย

พบว่าในปัจจุบัน วงการอุตสาหกรรมศิลปะและภาพประกอบในประเทศไทยนั้นได้มีการปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัยเช่นกันกับหลาย ๆ วงการ มีทั้งเว็บไซต์และแพลตฟอร์มต่าง ๆ ที่เริ่มเข้ามารองรับและแลกเปลี่ยนการซื้อขายหรือจัดแสดงผลงานเพิ่มมากขึ้น อย่างในต่างประเทศจะมีเว็บไซต์เกี่ยวกับด้านศิลปะออกมาโดยเฉพาะ อย่างเช่น เว็บไซต์ DeviantArt ที่เหมือนเป็นชุมชนออนไลน์ของนักวาดภาพประกอบนิยาย นักออกแบบคาแรกเตอร์ และนักวาดการ์ตูน ซึ่งเว็บไซต์นั้นนอกจากจะสามารถแสดงผลงานเพื่อให้คนอื่นได้เห็นแล้วนั้น ก็ยังสามารถหาเงินได้จากเว็บไซต์นี้อีกด้วยเช่นกัน และจากที่ผู้วิจัยได้ทำการค้นคว้าแล้วนั้นพบว่าในประเทศไทยเองจะยังไม่พบช่องทางเกี่ยวกับสายนี้โดยเฉพาะเหมือนตัวอย่างข้างต้น จะ

มีก็แต่เว็บไซต์ที่เป็นแหล่งรวบรวมบรรดาเหล่าฟรีแลนซ์ (Freelance) ทุกแขนง อย่างเว็บไซต์ FastWork ซึ่งเว็บไซต์นี้เองนั้นก็ไม่ได้มีแค่ฟรีแลนซ์ (Freelance) ที่มาใช้งาน แต่คนที่ทำงานประจำแต่อยากมีรายได้เสริมก็มาใช้เว็บไซต์นี้เช่นกัน และไม่ใช่ว่าแค่ศิลปินที่ทำงานศิลปะหรือฟรีแลนซ์ (Freelance) แขนงต่าง ๆ ที่มาใช้เว็บไซต์นี้ แต่รวมไปถึงผู้ว่าจ้างที่มาหาศิลปินหรือว่าจ้างคนให้ตรงกับสิ่งที่ตัวเองต้องการ โดยเหล่าศิลปินนักวาดภาพประกอบเองไม่ว่าจะเป็นหน้าใหม่ หรือคนที่小有ชื่อเสียงแล้วก็ตามก็ใช้เว็บไซต์นี้เช่นกัน แต่อย่างที่กล่าวไปข้างต้น ว่าเว็บไซต์นี้รวบรวมเหล่าฟรีแลนซ์ (Freelance) ที่ไม่ได้เฉพาะเจาะจงว่าเป็นสำหรับอาชีพใดอาชีพหนึ่งเท่านั้น จึงทำให้มีคนใช้งานเป็นจำนวนมากเช่นกัน โดยในความเป็นจริงเหล่าศิลปินนักวาดภาพประกอบหน้าใหม่ส่วนใหญ่จะใช้ช่องทางที่เป็นที่นิยมอย่างกลุ่มในเฟซบุ๊ก (Facebook) หรือเอ็กซ์ (X) หรือทวิตเตอร์ (Twitter) ในชื่อเดิม ในการรับทำงานเพราะติดต่อง่ายและคุยได้โดยตรงกับตัวลูกค้าหรือผู้ว่าจ้างเลย แต่ทั้งตัวศิลปินและผู้ว่าจ้างเองก็อาจต้องแลกกับความเสี่ยงต่าง ๆ เช่น การเสี่ยงที่จะโดนโกงเงิน หรือการส่งงานที่ไม่ตรงเวลา เป็นต้น เหล่าศิลปินในไทยเอง หากเป็นหน้าใหม่ก็อาจจะมีใช้เว็บไซต์ที่กล่าวมาในข้างต้นนี้ และส่วนคนที่ได้ภาษาหรือเก่งภาษาก็อาจจะไปใช้ช่องทางของต่างประเทศร่วมด้วย อย่างที่เป็นกระแสมาแรงในช่วงที่ผ่านมาเลยก็คือ เอ็นเอฟที (NFT) ที่กลายมาเป็นอีกหนึ่งช่องทางที่ได้รับความนิยมจากทั่วโลก รวมถึงในประเทศไทยด้วยเช่นกัน แต่สำหรับศิลปินหรือนักวาดที่มีฝีมือแต่ไม่เข้าใจในการลงทุน ไม่ได้เก่งภาษาอังกฤษและยังไม่กล้าลองก็อาจจะเป็นการขาดรายได้จากช่องทางนี้ไปเช่นกัน

และจากการรวบรวมข้อมูลในข้างต้นนี้ทำให้ผู้วิจัยพบว่าวงการอุตสาหกรรมศิลปะโลกเติบโตเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ ในทุก ๆ ปี รวมถึงทั้งในประเทศไทยด้วย แต่ในต่างประเทศที่เติบโตได้เพราะมีภาครัฐและหน่วยงานต่าง ๆ เข้ามาให้การส่งเสริมและสนับสนุน แต่อุตสาหกรรมในประเทศไทยเองยังคงต้องการการสนับสนุนอย่างจริงจังอยู่เป็นจำนวนมาก ทั้งจากภาครัฐ ภาคเอกชน หรือหน่วยงานต่าง ๆ ด้วยเช่นกัน ไม่ใช่แค่หน่วยงานใดหรือภาคใดภาคหนึ่ง แต่ทั้งหมดต้องร่วมมือและช่วยกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องงบประมาณ สถานที่ เพื่อที่จะให้ศิลปินในประเทศไทยไปต่อได้และเติบโตอย่างยั่งยืนได้เทียบเท่าสากล

2. ความหมายและข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะและศิลปะภาพประกอบ

การนิยามความหมายและข้อมูลของคำว่าศิลปะและความคิดสร้างสรรค์ข้างต้นนั้นสรุปได้ว่า ความหมายของศิลปะ คือ เรื่องยากที่จะให้คำนิยามหรือให้ความหมาย โดยแล้วแต่ละคนจะนิยามกันไป แต่ละความหมายก็ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล ขึ้นอยู่ว่าใครให้คำนิยามว่าอะไร

เพราะศิลปะนั้นมีความเป็นปัจเจก ทำให้คำว่าศิลปะนั้นมีทั้งความหมายโดยกว้างและความหมายแบบเฉพาะเจาะจง ซึ่งแล้วแต่ศาสตร์และแขนงที่แตกต่างกันไป แต่อาจจะพอสรุปได้ว่าศิลปะคือสิ่งที่มนุษย์ได้สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อความงามและความพึงพอใจ โดยการสร้างสรรค์เองนั้นก็เป็นที่เกิดมาจากความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่ติดตัวมากับมนุษย์ทุกคน แต่ก็ขึ้นอยู่กับว่าใครจะเชื่อมั่นในทางไหน สร้างสรรค์ออกมาอย่างไร หรือมีเจตนาในการสร้างสรรค์ออกมาเพื่อจะสื่อถึงอะไร ก็แล้ว แต่ตัวของศิลปินเองที่จะนำเสนอออกมาเช่นกัน โดยจะเห็นได้ว่าคำนิยามของศิลปะและศิลปะภาพประกอบนั้นไปในทิศทางเดียวกันคือ การสร้างสรรค์งานศิลปะขึ้นมาเพื่อที่จะบอกเล่าเรื่องราวหรือถ่ายทอดเหตุการณ์ต่าง ๆ ให้ผู้อื่นได้รับรู้เรื่องราวนั้น ๆ จะมีหลักการและทฤษฎีที่ใช้เป็นพื้นฐานในการสร้างสรรค์งานศิลปะเบื้องต้นคล้าย ๆ กัน อาจจะมีต่างกันในด้านวิธีการทำงาน หลักการและช่องทางที่จะนำเสนอในรูปแบบที่ถนัดต่างกันไปได้เช่นกัน

3. หลักการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์

ความหมายของเว็บไซต์เป็นไปในทิศทางเดียวกัน คือ มีไว้เพื่อแสดงข้อมูลที่แตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ของผู้ทำเว็บไซต์นั้น ๆ บางเว็บไซต์อาจจะให้ใช้ฟรี แต่สำหรับบางเว็บไซต์อาจจะมีการเรียกเก็บเงินร่วมด้วย ขึ้นอยู่กับคนใช้งานว่าต้องการอะไร หรือต้องการจะนำเสนออะไร โดยเว็บไซต์อาจเปรียบเสมือนหนังสือหนึ่งเล่มที่ต้องมีปกหรือหน้าแรกของเว็บไซต์ เพื่ออธิบายธุรกิจของเรา ซึ่งสามารถประกอบไปด้วยข้อมูลประเภทใดก็ได้ ที่ต้องมีข้อความ สี กราฟิก ภาพเคลื่อนไหว และเสียง เป็นต้น โดยทฤษฎีสีและการเลือกใช้สีนั้นมีผลต่อการออกแบบเป็นอย่างมาก ในที่นี้รวมถึงการออกแบบเว็บไซต์ด้วย สีจะบ่งบอกทั้งในเรื่องความรู้สึก การรับรู้ถึงสิ่งที่ผู้สร้างต้องการสื่อสารออกมา และเมื่อเข้าใจในทฤษฎีสีแล้ว ก็สามารถนำความรู้ความเข้าใจนี้ไปปรับประยุกต์ในงานออกแบบอื่น ๆ ได้เช่นกัน

การออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์นั้นมีขั้นตอนอยู่มากมาย ซึ่งการจะออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ในแต่ละครั้งนั้น ก็จำเป็นที่จะต้องวางแผนละเอียดศึกษากลุ่มเป้าหมายให้ดีก่อนที่จะลงมือทำ และเมื่อทำเสร็จแล้ว ควรจะมีการทดลองโดยกลุ่มเป้าหมายอีกครั้ง เพื่อหาข้อบกพร่องหรือข้อผิดพลาดที่อาจจะเกิดขึ้น เพื่อนำมาปรับปรุงก่อนจะเผยแพร่จริง เพื่อให้เว็บไซต์ที่ออกแบบและพัฒนานั้นออกมาดีและมีประสิทธิภาพมากที่สุด

โดยจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล ทฤษฎี และวิธีดำเนินการงานวิจัย มาเป็นข้อมูลและแนวทางในการดำเนินการวิจัย โดยผู้วิจัยพบว่าหลักการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ของชัยมงคล เทพวงษ์ (2550) ตรงกับงานการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทยมากที่สุด ผู้วิจัยจึงนำหลักการนี้มาใช้ในการดำเนินการวิจัยครั้งนี้ด้วย โดยองค์ประกอบของการออกแบบเว็บไซต์ มีดังนี้

1.ความเรียบง่าย (Simplicity): เน้นการออกแบบที่ไม่ซับซ้อน ใช้งานง่าย หลีกเลี่ยงกราฟิกหรือตัวอักษรเคลื่อนไหวที่รบกวนสายตา จำกัดจำนวนและสีของตัวอักษร เพื่อให้อ่านง่ายและไม่ล้าตา

2.ความสม่ำเสมอ (Consistency): ใช้รูปแบบเดียวกันตลอดทั้งเว็บไซต์ (หน้า, กราฟิก, เนविแกน, โทสนี) สร้างความคุ้นเคยและใช้งานง่ายสำหรับผู้ใช้

3.ความเป็นเอกลักษณ์ (Uniqueness): ออกแบบเว็บไซต์ให้สะท้อนเอกลักษณ์ขององค์กรหรือแบรนด์ สร้างความแตกต่างและโดดเด่นจากเว็บไซต์อื่น ๆ

4.เนื้อหาที่มีประโยชน์ (Useful Content): ให้ข้อมูลที่ถูกต้อง, เหมาะสม, และครบถ้วน อัปเดตเนื้อหาให้ทันสมัยอยู่เสมอ เนื้อหาที่มีคุณภาพจะดึงดูดผู้ใช้งานให้กลับมาเข้าชมอีกครั้ง

5.ระบบนำทางที่ใช้งานง่าย (Easy Navigation): ออกแบบระบบนำทางให้เข้าใจง่าย และใช้งานสะดวก ใช้กราฟิกและคำอธิบายที่ชัดเจน รักษารูปแบบและลำดับรายการให้สม่ำเสมอ

6.ความน่าสนใจ (Visual Appeal): ออกแบบหน้าตาเว็บไซต์ให้สวยงามและน่าดึงดูด ใช้กราฟิกคุณภาพสูง, สีที่เข้ากัน, และตัวอักษรที่อ่านง่าย ความสวยงามเป็นเรื่องส่วนบุคคล ดังนั้นการออกแบบที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายจึงเป็นสิ่งสำคัญ

7.การใช้งานที่เข้าถึงได้ (Accessibility): ทำให้เว็บไซต์สามารถเข้าถึงได้จากหลากหลายเบราว์เซอร์และอุปกรณ์ รองรับระบบปฏิบัติการและความละเอียดหน้าจอที่แตกต่างกัน การเข้าถึงได้ของคนพิการก็เป็นเรื่องที่สำคัญ

8.คุณภาพในการออกแบบ (Design Quality): ออกแบบและเรียบเรียงเนื้อหาอย่างรอบคอบ สร้างความรู้สึกว่าเว็บไซต์มีคุณภาพและน่าเชื่อถือ

9.ระบบการทำงานที่ถูกต้อง (Functionality): ตรวจสอบให้แน่ใจว่าแบบฟอร์ม, ลิงก์, และระบบต่างๆ ทำงานได้อย่างถูกต้อง สร้างความมั่นใจในการใช้งานเว็บไซต์

4. หลักการและทฤษฎีการเลือกใช้สีในงานออกแบบ

โดยจากที่ผู้วิจัยได้ศึกษาจากงานวิจัย ทฤษฎี แนวคิดที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยแล้วนั้น พบว่าทฤษฎีสีและการเลือกใช้สีนั้นมีผลต่อการออกแบบและการออกแบบเว็บไซต์เป็นอย่างมาก ทั้งในเรื่องความรู้สึก การรับรู้ถึงสิ่งที่ผู้สร้างต้องการสื่อสารออกมา และเมื่อเข้าใจในทฤษฎีสีแล้ว ก็สามารถนำความรู้ความเข้าใจนี้ไปปรับประยุกต์ในงานออกแบบอื่น ๆ ได้เช่นกัน

5. การออกแบบ UX/UI และ Wireframe

ทั้ง UX และ UI มีความสำคัญทั้งคู่ และเป็นสิ่งที่นักออกแบบต้องให้ความสำคัญและต้องออกแบบให้เข้ากับกลุ่มเป้าหมายให้เกิดการใช้งานที่ง่ายและสะดวกที่สุด โดยจะเห็นว่า UX/UI เองนั้นมีองค์ประกอบและกระบวนการหรือขั้นตอนต่าง ๆ อยู่เยอะพอสมควร โดยจะเห็นว่าแต่ละขั้นตอนนั้นทำเพื่ออะไร และแต่ละขั้นตอนนั้นมีความสำคัญอะไรในการออกแบบ UX/UI บ้าง มีประโยชน์และข้อเสียอย่างไรบ้าง และการรู้ขั้นตอนเหล่านี้จะช่วยให้การออกแบบ UX/UI นั้นออกมาได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

การทำ Wireframe นั้นเป็นสิ่งที่จำเป็นและเป็นประโยชน์ต่อการสร้างและออกแบบเว็บไซต์เป็นอย่างมาก เพราะจะเป็นส่วนที่ช่วยแสดงให้เห็นไอเดียได้ชัดเจนก่อนที่จะลงมือออกแบบหน้าเว็บให้สวยงาม นอกจากนี้ยังช่วยให้เห็นภาพรวมหรือหน้าต่าง ๆ ของเว็บที่จะทำ ให้เห็นปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้ในอนาคต และแก้ไขปัญหานั้นให้เรียบร้อยก่อนที่จะลงมือทำจริง

6. กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และกระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด (Double Diamond Model)

หลักการคิดเชิงออกแบบ หรือ Design Thinking Process เป็นอีกหนึ่งวิธีที่มีประโยชน์และช่วยให้ทำงานเป็นขั้นเป็นตอน แม้ว่าอาจจะมีขั้นตอนที่หลากหลาย แต่หลักการนี้ก็ทำให้เราได้ทราบถึงปัญหาที่แท้จริง ซึ่งถ้านำหลักแนวคิดเชิงออกแบบนี้มาใช้ในตอนทำงานจริงนั้นก็肯定不会เกิดการสับสนหรือสลับขั้นตอนไปมา ได้รู้ถึงปัญหาและสามารถแก้ไขได้ถูกต้องตรงจุด และด้วยหลักการทำงานเป็นขั้นตอนนี้เอง จึงเหมาะที่จะนำหลักการคิดนี้ไปประยุกต์ใช้และสามารถใช้ได้กับการทำงานหลาย ๆ ประเภท ไม่ว่าจะเป็นงานออกแบบ การให้บริการ การสร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ตลอดจนจนถึงงานด้านการจัดการในส่วนขององค์กรให้มีประสิทธิภาพก็สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้เช่นกัน

ในส่วนของกระบวนการออกแบบแบบเพชร 2 เม็ด (Double Diamond Model) นั้น เป็นกระบวนการที่ทำให้เห็นถึงปัญหาที่แท้จริง เมื่อทราบแล้วสามารถแก้ไขได้ถูกจุด จะมีความคล้ายคลึงกันกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) แต่ขั้นตอนในการทำงานนั้นจะน้อยกว่าและเมื่อนำสองหลักการมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยนี้ด้วยจะทำให้ผลงานนั้นออกมาละเอียดมากขึ้น เป็นกระบวนการที่ทำให้ทราบถึงจุดบกพร่อง จุดที่เป็นปัญหา และหาทางออกของปัญหาได้อย่างแท้จริง และยังช่วยให้ผู้วิจัยเองสามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวได้อย่างถูกต้องตรงจุดที่สุด

ส่วนที่ 2 รวบรวมข้อมูลของประชากรกลุ่มตัวอย่าง

ในส่วนนี้ ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์เชิงลึกกับประชากรกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 13 คน โดยแบ่งเป็น 3 กลุ่ม ดังต่อไปนี้ คือ จากนักวาดภาพประกอบที่มีชื่อเสียง จำนวน 3 ท่าน จากนักวาดภาพประกอบหน้าใหม่จำนวน 7 ท่าน และจากผู้ว่าจ้างที่จ้างนักวาดภาพประกอบ จำนวน 3 ท่าน รวมทั้งหมดจำนวน 13 คน เพื่อให้ทราบถึงหลักการและความคิดเห็นที่แท้จริง ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย เพื่อที่จะนำข้อมูลที่ได้รับจากกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพมาดำเนินการนำข้อมูลที่ได้มาทำการแยกแยะ วิเคราะห์สรุปผล เพื่อให้ได้มาซึ่งแนวทางการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย

หลักการในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา จำนวน 13 คน มีเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้

- นักวาดภาพประกอบที่มีชื่อเสียง ที่ Account Social Media มีจำนวนผู้ติดตาม 10,000 คนขึ้นไป และทำงานมาเป็นระยะเวลา 3-5 ปี
- นักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่น ที่ Account Social Media มีจำนวนผู้ติดตามไม่เกิน 1,000 คน ระยะเวลาการทำงาน คือเพิ่งเริ่มจนไปถึง 1-2 ปี
- ผู้ว่าจ้างนักวาดภาพประกอบ ที่ใช้ช่องทางออนไลน์ในการจ้างศิลปินทำงาน โดยที่เคยจ้างงานนักวาดภาพประกอบที่มีชื่อเสียงหรือนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่น โดยมีจำนวนการจ้างงานขั้นต่ำ 3 ครั้งขึ้นไป

โดยผู้วิจัยได้ข้อมูลจากการรวบรวมข้อมูลจากประชากรกลุ่มตัวอย่าง ดังต่อไปนี้

1. ส่วนของข้อมูลส่วนบุคคล

1.1. เพศ

คำตอบที่ได้สามารถสรุปรวมทั้งในส่วนของนักวาดภาพที่มีชื่อเสียง นักวาดมือสมัครเล่นและผู้ว่าจ้างได้คือ เป็นผู้หญิง 9 คน ผู้ชาย 3 คน และ ไม่ระบุเพศ 1 คน

1.2. อายุ

คำตอบที่ได้พบว่าในประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ได้ทำการพูดคุยสัมภาษณ์นั้น จะอยู่ในช่วงอายุ 21-30 ปีมากที่สุด และรองลงมาจะอยู่ในช่วงอายุ 31-40 ปี

1.3. วุฒิการศึกษา

คำตอบที่ได้ในส่วนของวุฒิการศึกษาของประชากรกลุ่มตัวอย่างจะอยู่ในช่วงปริญญาตรีมากที่สุด รองลงมาเป็นปริญญาโท และปริญญาเอกเป็นลำดับสุดท้าย

1.4. อาชีพ

คำตอบที่ได้ในข้อนี้คืออาชีพของประชากรกลุ่มตัวอย่างส่วนมากจะเป็นฟรีแลนซ์ และรองมาจะเป็นอาชีพ พนักงานเอกชน รับราชการ/รัฐวิสาหกิจและนักศึกษาเป็นลำดับถัดมา

1.5. รายได้

คำตอบที่ได้คือประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยทำการสัมภาษณ์นั้น ในส่วนของนักวาดภาพประกอบทั้งมือสมัครเล่นและนักวาดที่มีชื่อเสียง เงินเดือนส่วนมากจะอยู่ที่ 10,001 - 20,000 บาท ต่อเดือน ส่วนรายได้ของผู้ว่าจ้างต่อเดือนจะอยู่ที่มากกว่า 30,000 บาท

2. ข้อมูลพฤติกรรมของศิลปินนักวาดภาพประกอบหน้าใหม่และมีชื่อเสียง

2.1. ทำไมคุณถึงมารับงานวาดภาพประกอบ และทำงานนี้มานานแค่ไหนแล้ว?

คำถามนี้ได้คำตอบจากกลุ่มนักวาดภาพประกอบ ซึ่งเป็นคำตอบส่วนใหญ่และไปในทิศทางเดียวกันว่า เริ่มมาจากการชอบวาดภาพ และอยากฝึกฝีมือจากนั้นจึงมารับคอมมิชชั่นรับงานวาดภาพเพื่อหารายได้ในส่วนของนักวาดภาพที่มีชื่อเสียง บางคนวาดมากกว่า 10 ปี นักวาดบางคนเพิ่งทำได้ประมาณ 3-5 ปี ส่วนนักวาดหน้าใหม่บางคนคือเพิ่งเริ่ม ทำมาได้แค่ 1-2 ปีเท่านั้น

2.2. ตอนนี้อยู่รับทำงานผ่านช่องทางไหน และใช้ช่องทางไหนบ้างในการรับงาน?

ในส่วนของคำตอบของคำถามนี้จะไปในทิศทางเดียวกันเกือบทั้งหมด คือใช้ช่องทางเอ็กซ์ หรือทวิตเตอร์ในชื่อเดิม และเฟซบุ๊ก ส่วนน้อยคือจะเป็นการบอกเล่าปากต่อปาก

2.3. ในการทำงานแต่ละครั้ง คุณคิดว่าค่าตอบแทนที่ได้รับเหมาะสมหรือไม่?

คำตอบของประชากรกลุ่มตัวอย่างหลายคนในข้อนี้ ได้ให้คำตอบตอนที่สัมภาษณ์ว่า รู้สึกว่าคำตอบเหมาะสม เพราะถ้าลูกค้า หรือผู้ที่ว่าจ้างเห็นว่าราคาที่ศิลปินเรียกแพงไป ก็ จะแย้ง และอาจจะไม่จ้างงาน ส่วนนักวาดก็ปฏิเสธไม่รับงานเนื่องจากเห็นว่าราคาที่ตนเองได้ตั้ง นั้นเหมาะสมแล้ว และมีนักวาดได้ให้ความเห็นว่าเรทราคางานศิลปะในประเทศไทยนั้น จะ ค่อนข้างถูกกว่าเรทราคาต่างประเทศ แต่ซึ่งได้ราคาตามที่ตั้งไว้ก็โอเคแล้วในการรับงานใน ประเทศไทย

2.4. คุณมีหลักเกณฑ์หรือแนวทางในการตั้งราคาการรับงานอย่างไรบ้าง?

คำตอบในข้อนี้จากกลุ่มตัวอย่างคำตอบค่อนข้างไปในทิศทางเดียวกัน คือนักวาดส่วนใหญ่จะเรียกราคากันตามประสบการณ์ ระยะเวลาการทำงาน ซึ่งจะประเมินฝีมือและคุณภาพ ของงานตัวเอง ก่อนจะเอาไปเปรียบเทียบกับเรทราคากับท้องตลาด แล้วคำนวณออกมาเป็นราคา งานของตัวเอง

2.5. คุณมีหลักเกณฑ์หรือแนวทางในการตั้งระยะเวลาในการทำงานอย่างไรบ้าง?

คำตอบของคำถามนี้จะค่อนข้างหลากหลาย แต่สามารถสรุปได้ว่าแนวทางของการ ทำงานนั้นส่วนใหญ่จะขึ้นอยู่กับรูปแบบและวิธีการทำงานของใครของมัน เช่น ในหนึ่งงานจะ กำหนดไว้ว่าวันนี้ควรสเก็ตแบบให้เสร็จ พรุ้งนี้ต้องลงสีให้ได้กี่เปอร์เซ็นต์ แต่ก็ขึ้นอยู่กับปริมาณ งานที่รับในช่วงนั้นด้วยเช่นกัน หรือบางคนจะกำหนดเลยว่างาน 1 ชิ้น ระยะเวลาการทำงานควร อยู่ใน 1-2 สัปดาห์ หรือจะพยายามไม่ให้เกิน 1 เดือน เป็นต้น

2.6. คุณมีความคิดเห็นอย่างไรกับช่องทางที่ใช้รับงานอยู่ตอนนี้บ้าง? มีข้อดี ข้อเสีย ใดบ้าง?

ในข้อนี้คำตอบค่อนข้างจะไปในทิศทางเดียวกันคือโอเคกับช่องทางที่ใช้รับงานอยู่ ในตอนนี้ แต่สำหรับบางคนก็มองว่าจะอยู่ยากหน่อยสำหรับนักวาดภาพหรือศิลปิน เนื่องจากถูก ปิดกั้นการมองเห็น หากไม่อัปเดตงานบ่อย ๆ บางทีก็อาจจะไม่มีใครมองเห็นงานเลย

2.7. คุณเคยใช้หรือศึกษาเพื่อที่จะใช้งานช่องทางของต่างประเทศในการรับทำงาน หรือไม?

คำตอบส่วนมากบอกว่าเคยศึกษา แต่เนื่องจากไม่เก่งภาษาอังกฤษ ทำให้ไม่เข้าใจใน รายละเอียดและลึ้มลึกไป จากที่ทำการพูดคุยจะมีแค่ไม่กี่คนที่ทำงานเอ็นเอฟที (NFT) ร่วมด้วย

2.8. หากคุณเคยใช้ (หรือเคยศึกษา) ช่องทางของต่างประเทศในการรับงาน คุณใช้ ช่องทางไหน? ทำไมถึงเลือกใช้? และมีความคิดเห็นเกี่ยวกับช่องทางนั้นอย่างไรบ้าง? มีข้อดี ข้อเสีย ใดบ้าง?

ข้อนี้ได้คำตอบจากกลุ่มตัวอย่างคล้าย ๆ กับคำตอบในข้อก่อนหน้า คือส่วนน้อยที่ทำเอ็นเอฟที (NFT) ร่วมด้วย ซึ่งก็มองว่าดีและเป็นอีกหนึ่งช่องทางในการหาเงิน แต่ก็มีข้อเสียเช่นกัน เช่น Scam เยอะ เป็นต้น แต่กับหลายคนก็ได้ให้คำตอบว่าสนใจเรื่องเอ็นเอฟที (NFT) มาก แต่อ่านไม่เข้าใจ กลัวการลงทุน และไม่เก่งภาษาอังกฤษก็เลยล้มเลิกความสนใจของตัวเองไป

2.9. เคยได้ยินว่ามีเว็บไซต์เกี่ยวกับนักวาดภาพประกอบ ที่เป็นเว็บไซต์เฉพาะทางในประเทศไทยบ้างหรือไม่? ถ้าเคย คือเว็บไซต์อะไร?

หลายคนตอบคำถามข้อนี้ไปในทิศทางเดียวกันคือไม่เคยได้ยิน ที่เคยได้ยินจะเป็นเว็บไซต์ของต่างประเทศ และจะเห็นเป็นกลุ่มในเฟซบุ๊กมากกว่า

2.10. หากมีเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบหน้าใหม่ หรือมือสมัครเล่นในประเทศไทยโดยเฉพาะ คุณมีความคิดเห็นอย่างไรบ้าง?

หลายคนบอกว่าถ้ามีเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบหน้าใหม่โดยเฉพาะเป็นคิดว่าเป็นเรื่องที่ดี และอยากให้มีซึ่งหลายคนมองว่าสำหรับมือใหม่ที่ไม่รู้จะเริ่มต้นที่ไหน ก็จะมีพื้นที่ในการแสดงผลงานตัวเองมากขึ้น คิดว่าจะช่วยเพิ่มโอกาสการเพิ่มรายได้ให้กับนักวาด เพราะช่องทางการรับงานของนักวาดหน้าใหม่ส่วนใหญ่จะเป็นช่อง account ส่วนตัวซึ่งเป็นเรื่องยากที่ผู้จ้างงานจะเห็นได้ ถ้ามีช่องทางแบบนี้ น่าจะดีทั้งสองฝ่าย นักวาดมีงานจ้างเพิ่ม ลูกค้านักวาดสไต์ตามที่ต้องการได้ง่ายขึ้นเช่นกัน

2.11. ถ้ามีเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบในประเทศไทย ต้องการให้ในเว็บไซด์คำนึงถึงอะไรเป็นพิเศษบ้าง?

คำตอบในข้อนี้ได้ความเห็นจากกลุ่มตัวอย่างหลากหลายและมีประโยชน์มาก ๆ ทั้งในเรื่องที่อยากให้ผู้วิจัยคำนึงถึงทุกอย่างเลยไม่ว่าจะเป็นช่องทางการโอนเงิน ช่องทางการแชทเพื่อพูดคุยกับลูกค้า แกลลอรีรวบรวมจัดแสดงผลงาน หรือบางคนแนะนำว่า ในประเทศไทยไม่ใช่ทุกวาดทุกคนจะทราบเรื่องการคิดราคาคอมมิชชั่นทั้งปกติและการนำไปใช้ในเชิงพาณิชย์ หากมีการแนะนำตรงจุดนี้จะดีมาก ๆ เช่นกัน เป็นต้น

2.12. คุณมีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับวงการวาดภาพประกอบในปัจจุบัน และข้อเสนอแนะอื่น ๆ หากมี

ในคำถามนี้นั้นจะได้คำตอบที่แตกต่างกันจากกลุ่มตัวอย่าง เช่น การแข่งขันสูง ค่าแรงไม่สูงตาม หรือ มีนักวาดบางคนกล่าวมาคิดว่านักวาดที่ตัวเล็กคิดว่าโตยากมาก ยิ่งถ้าไม่ใช่งานที่เป็นที่ต้องการของตลาดยิ่งยาก สืบเนื่องจากภาพปกนิยายหลาย ๆ เรื่อง ส่วนใหญ่จะลาย

เส้นแนว ๆ เดียวกัน หรือรู้สึกว่ามันสามารถถูกทำให้เข้าใจ และเห็นคุณค่าได้มากกว่านี้ แต่ส่วนตัวรู้สึกว่ามันมีงานแฟร์หรือพื้นที่แสดงออกให้มันกว้างเพิ่มมากขึ้น ก็เลยรู้สึกว่ามันเริ่มถูกพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้นบ้างแล้ว เป็นต้น ซึ่งบางคนก็ได้ให้ข้อเสนอแนะว่าหากจะทำแพลตฟอร์มประเภทนี้ก็อยากให้ศึกษาและทำความเข้าใจเรื่องลิขสิทธิ์ในเชิงพาณิชย์และอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องให้เยอะ ๆ เช่นกัน

3. ข้อมูลพฤติกรรมของผู้ว่าจ้างศิลปินนักวาดภาพประกอบ

3.1. อะไรคือเหตุผลที่คุณต้องใช้ภาพประกอบ หรือภาพที่คุณจ้างคอมมิชชันกับนักวาด?

คำตอบจากผู้ว่าจ้างในส่วนนี้คือไปในทิศทางเดียวกัน คือนำภาพประกอบที่จ้างวาดไปประกอบนิยาย ไม่ว่าจะเป็นหน้าปก หรือภาพประกอบในเล่ม เป็นต้น

3.2. อะไรคือเหตุผลที่คุณเลือกศิลปินนักวาดภาพประกอบคนนั้น ๆ มาทำงานให้?

ในคำถามนี้ได้คำตอบจากผู้ว่าจ้างไปในทิศทางเดียวกันว่า จะเลือกนักวาดภาพประกอบจากสไตลิ่งงานตรงกับสิ่งที่ต้องการ ราคาจ่ายไหว ลายเส้นถูกใจเหมาะกับคาแรคเตอร์ที่จะนำไปประกอบ เป็นต้น

3.3. คุณหาศิลปินที่จะมาทำงานให้จากช่องทางไหน?

กลุ่มตัวอย่างได้ตอบคำถามเป็นเสียงเดียวกันว่าจากเอ็กซ์ หรือชื่อเดิมคือทวิตเตอร์ เฟซบุ๊ก หรือดูจากเครดิตหน้าปกนิยาย แล้วค้นหาช่องทางติดต่อเอง

3.4. จากการว่าจ้างในแต่ละครั้ง คุณพบปัญหาอะไรบ้างหรือไม่?

ในคำถามนี้กลุ่มตัวอย่างได้ให้ความเห็นที่หลากหลาย เช่น บางคนยังไม่เป็นมืออาชีพ เช่นคนที่จบใหม่หรือยังเรียนอยู่จะงัดงานชิ้นตอนการทำงาน ระยะเวลาการส่งงาน หรือนักวาดเก่ง ๆ คิวงานยาว เป็นต้น

3.5. คุณมีความคาดหวังต่อระยะเวลาในการทำงานประมาณเท่าไร?

กลุ่มตัวอย่างตอบคำถามในข้อนี้ว่า ส่วนใหญ่จะอยู่ที่ 1-2 สัปดาห์ แต่ไม่ยอมให้เกิน 1 เดือน เพราะหากเกินกว่านี้อาจจะทำให้ขั้นตอนการทำงานอื่น ๆ ช้าไปด้วย ทำให้ส่งผลเสียต่อการทำงานในส่วนของผู้ว่าจ้างเองที่จะนำภาพไปใช้ต่อ

3.6. คุณมีเหตุผลในการตั้งราคาในการจ้างงานแต่ละครั้งอย่างไร?

ผู้ว่าจ้างได้ให้ความเห็นในคำถามข้อนี้ว่าการตั้งราคาในการจ้างงานแต่ละครั้งนั้นจะดูตามคุณภาพของงานของนักวาดและจะดูเรื่องฝีมือและการสื่อสารอารมณ์และจะดูว่างานของนักวาดคนนั้น ๆ คำนึงกับการที่จะเสียเงินดีหรือไม่ เป็นต้น

3.7. คุณคิดว่าราคาที่ท่านจ่ายไปในการจ้างงานแต่ละครั้ง ราคาเหมาะสมกับงานที่ได้รับกลับมาหรือไม่? หากไม่เหมาะสมคุณทำอย่างไร?

ผู้ว่าจ้างส่วนใหญ่จะตอบว่าเหมาะสม และหากถูกใจมาก ๆ ก็จะให้เงินเพิ่มเพื่อเป็นกำลังใจให้นักวาดเพิ่มเติมด้วย แต่ก็จะมีบางคนที่ให้ความเห็นว่าก็พบว่ามีบ้างที่ไม่เหมาะสม ดราฟท์แรกที่ได้ออกมาก็จะขออนักวาดปรับ แต่ถ้าปรับไม่ได้แล้วก็ทำใจยอมรับ คิดว่าเป็นงานศิลปะคงเป๊ะตั้งใจไม่ได้ทุกงาน เป็นต้น

3.8. คุณว่าจ้างศิลปินนักวาดภาพประกอบคนเดิมทำงานให้ทุกครั้งหรือไม่เพราะอะไร?

ผู้ว่าจ้างหลายคนตอบว่าส่วนใหญ่ถ้างานถูกใจก็จะจ้างคนเดิม เพราะถือว่าทำงานดีและรู้จัก รู้สไตล์การทำงานของมันและมันแล้ว และกลายเป็นลูกค้าประจำ แต่ก็ขึ้นอยู่กับคิวของนักวาดด้วย และก็ยังชอบหานักวาดใหม่ ๆ อยู่เสมอ บางทีก็ชอบไปหานักวาดจีนหรือเกาหลี เพราะมีลายเส้นที่เป็นเอกลักษณ์

3.9. คุณมีแนวโน้มที่จะจ้างศิลปินนักวาดภาพประกอบหน้าใหม่หรือมือสมัครเล่นบ้างหรือไม่? เพราะอะไร?

ผู้ว่าจ้างหลายคนตอบไปในทิศทางเดียวกันกับคำถามนี้ว่า มีโอกาส หากลายเส้นและสไตล์เป็นแบบที่ชอบ แต่ผู้ว่าจ้างบางคนก็ตอบว่ามีโอกาสแต่น้อย ต้องผลงานที่ถูกต้องจริง ๆ ชอบมือโปรมากกว่าถึงจะรอคิวนานหน่อย แต่ก็โอเคกว่าเสี่ยงกับหน้าใหม่ เป็นต้น

3.10. คุณเคยเห็นหรือได้ยินเว็บไซต์ที่เป็นแหล่งรวบรวมนักวาดภาพประกอบในประเทศไทยหรือไม่? หากเคยคือเว็บไซต์อะไร?

ผู้ว่าจ้างตอบคำถามนี้เป็นเสียงเดียวกันว่าไม่เคยได้ยิน ที่เคยผ่านตาจะเป็นเว็บไซต์ของต่างประเทศมากกว่า

3.11. คุณคิดเห็นอย่างไรหากมีเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบหน้าใหม่หรือมือสมัครเล่นในประเทศไทย?

ซึ่งในส่วนนี้ผู้วิจัยก็ได้คำแนะนำจากผู้ว่าจ้างที่หลากหลายเช่นกัน เช่น ถ้ามีจะดีมาก มันเป็นการเปิดโอกาสให้กับนักวาดและคนจะจ้างด้วย มันจะกลายเป็นช่องทางที่สะดวกมาก ๆ ถ้านักวาดสามารถใส่ข้อมูลการติดต่อไว้หลาย ๆ ช่องทางด้วยก็จะดีมาก เพราะมันเป็นสิ่งที่จะทำให้คนจ้างมั่นใจได้ว่าเมื่อเค้าได้จ้างคุณแล้ว คุณจะไม่หายไปดื้อ ๆ โดยไม่สามารถติดต่อได้

เลย และผู้ว่าจ้างยังกล่าวอีกว่าแต่สิ่งเหล่านี้ก็ยังไม่อะไรแน่นอนว่า ถึงแม้ว่าจะมีทุกช่องทางของนักวาด หรือคนจ้าง มันก็ไม่สามารถรับรองได้ว่าจะไม่เกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝันขึ้น และผู้ว่าจ้างอีกท่านก็ได้กล่าวว่าเห็นด้วยเพราะเป็นการเปิดโอกาสให้นักวาดหน้าใหม่แสดงผลงาน และนักเขียนสามารถแสวงหานักวาดที่มีฝีมือ และอยากให้มีในส่วนที่เป็นแฟ้มสะสมผลงานของนักวาดด้วย เพื่อที่ผู้ว่าจ้างเวลาเข้าไปหาคนทำงานจะได้เห็นผลงานได้ง่าย ๆ

3.12. หากมีเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบในประเทศไทย คุณต้องการให้คำนึงถึงอะไรเป็นพิเศษบ้างในเว็บไซต์?

ในข้อนี้ผู้ว่าจ้างได้ให้คำตอบที่น่าสนใจไว้ว่า ถ้าในมุมมองของคนจ้างงานก็น่าจะเรื่องความเป็นมืออาชีพ เพราะมือใหม่หลายครั้งที่ทำงานไม่มีระเบียบ งานช้า ตีราคาไม่เป็น ส่งไฟล์ไม่เป็น ระเบียบ ทำงานแบบไม่มีกฎ ตามอารมณ์ ถ้ามือใหม่สามารถมีระเบียบและน่าเชื่อถือก็จะดีหรืออีกท่านได้ให้คำแนะนำว่า อยากให้มีช่องทางการสื่อสารกับนักวาด รูปแบบวิธีการแบ่งชำระเงินที่ง่าย ปลอดภัย และติดตามความคืบหน้าได้เป็นต้น

3.13. คุณมีความคิดเห็นอย่างไรกับการว่าจ้างนักวาดภาพประกอบ?

โดยในส่วนนี้ผู้ว่าจ้างได้กล่าวว่า วงการนักวาดเปลี่ยนไปเร็วมาก คนชอบความง่ายมากขึ้น เดี่ยวนี้ภาพประกอบที่เป็นรูปสำเร็จกำลังมาแรงมาก เพราะเป็นรูปที่นักวาดวาดเสร็จแล้วค่อยลงขายไม่ต้องแก็งงานและคนซื้อก็สามารถเห็นผลงานสำเร็จได้เลย ไม่ต้องบรีฟงาน ไม่ต้องรอรงาน คิดว่าในช่วงหลัง ๆ จ้างง่ายมากขึ้น และยินดีจ่ายถ้าหากผลงานสวยมีคุณภาพ เพราะเข้าใจว่าทุกงานคืองานศิลปะที่มีต้นทุน และผู้ว่าจ้างยังมีคำแนะนำเพิ่มเติมให้อีกว่า ถ้ามีเว็บไซต์อยากให้มีส่วนที่สามารถประมูลงานนักวาดได้ก็ที่ดี นักวาดได้ราคาที่เหมาะสม คนจ้างก็ได้งานที่ถูกใจโดยไม่ต้องรอ

ขั้นตอนที่ 2 Define หรือ การวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มาสรุปประเด็นสำคัญ และนิยามปัญหาให้ชัดเจน

โดยในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากการรวบรวมข้อมูลทางด้านเอกสาร และข้อมูลคำตอบที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างในขั้นตอนที่ 1 มาวิเคราะห์และสรุปผลเพื่อให้ได้ทราบถึงแนวคิดและปัญหาที่แท้จริง เพื่อหากรอบแนวทางและการแก้ปัญหาในการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย

ซึ่งจะได้แนวคิด หลักการวาด Wireframe การออกแบบ UI Website Prototype หลักการใช้สี จากการศึกษารวบรวมข้อมูลทั้งหมด เพื่อนำมาประยุกต์และพัฒนาการออกแบบในงานของตัวเองและจากขั้นตอนที่ 1 ในส่วนของการพูดคุยกับประชากรกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัย

พบว่า ทั้งตัวของศิลปินและผู้ว่าจ้างนั้นมีความสนใจ ถ้าจะทำจริงก็คิดว่ากลุ่มศิลปินคงให้ความสนใจและมาลองใช้งาน และความจริงแล้วทั้งนักวาดและผู้ว่าจ้างเองไม่ได้สนใจในส่วนของหน้าตาเว็บมากนัก หากมีก็อยากให้งานได้ง่าย ไม่ยุ่งยาก ตรง ๆ ไม่ซับซ้อนจนทำให้งง แต่หากจะมีการทำเว็บไซต์ขึ้นมาจริง ๆ ก็มีจุดที่อยากให้ทางผู้วิจัยได้ทำการศึกษาเพิ่มเติมเยอะ ๆ และอยากให้ผู้วิจัยโฟกัสในเรื่องช่องทางการติดต่อระหว่างนักวาดและผู้ว่าจ้างเป็นพิเศษ ไม่ว่าจะเป็นการยืนยันตัวตนของทั้งสองฝ่าย ว่าจะสามารถติดตามได้จริง ๆ ไม่โกงหรือหายไป กฎระเบียบต่าง ๆ รวมไปถึงเรื่องลิขสิทธิ์ในผลงานซึ่งในส่วนนี้อยากให้เน้นเป็นพิเศษ เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 3 Ideate หรือ การสร้างความคิด

โดยขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้จากในขั้นตอนที่ 2 มามองความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมายอีกครั้ง ก่อนจะเริ่มลงมือสร้างกรอบแนวความคิดในการออกแบบ โดยจะระดมความคิดสร้างสรรค์ให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ ผสมผสานจากหลาย ๆ แนวความคิดที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัย เพื่อให้ได้มุมมองและวิธีการแก้ปัญหาที่หลากหลายที่สุด ก่อนที่จะนำข้อมูลเหล่านี้ที่ได้มาเป็นฐานข้อมูลในการวิเคราะห์และประเมินผล เพื่อหาแนวทางที่ดีที่สุดและให้ง่ายต่อการทำงานในส่วนขั้นตอนถัดไป

โดยจากข้อมูลจากขั้นตอนที่ 2 ที่เราได้ นั่น จะพบว่าหากการทำเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพในประเทศไทยนั้นไม่ว่าจะเป็นทางฝั่งของนักวาด หรือผู้ว่าจ้างเองก็มีความสนใจ แต่ต้องศึกษาเรื่องผลกระทบ กฎเกณฑ์ และลิขสิทธิ์ของผลงานให้มากขึ้น เพราะหากไม่ศึกษาและไม่มองผลกระทบที่อาจจะตามมา ก็อาจจะเกิดผลกระทบในภายภาคหน้าหลังจากที่ผลิตชิ้นงานออกไปแล้วก็เป็นได้

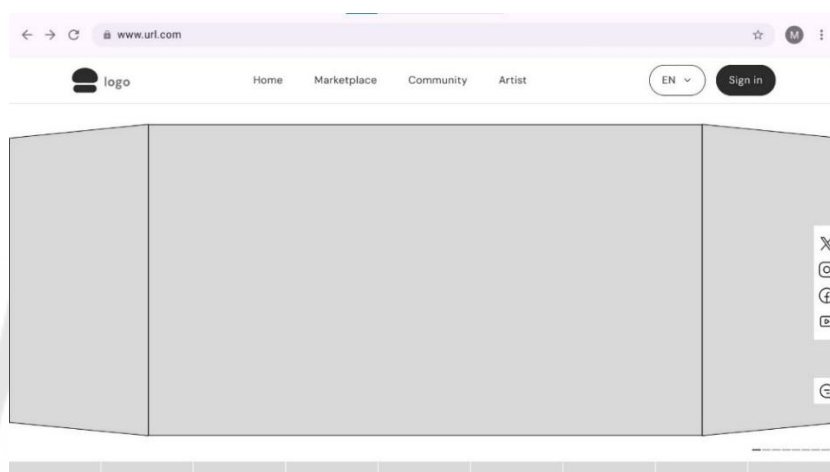
ขั้นตอนที่ 4 Develop และ Prototype หรือ การพัฒนา และ การสร้างต้นแบบ

โดยในขั้นตอนที่ 4 นี้ จะเป็นการนำเอาข้อมูลในส่วนที่ 1, 2 และ 3 ที่ได้ทั้งหมดมาวิเคราะห์และสรุปผลจนได้ข้อมูล ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย และปัญหาที่จริงมากที่สุด ก่อนที่จะนำข้อมูลทั้งหมดนั้นมาเริ่มทำการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย โดยในขั้นตอนนี้นั้นผู้วิจัยได้มีการวางแผนทางการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ไว้ ดังนี้

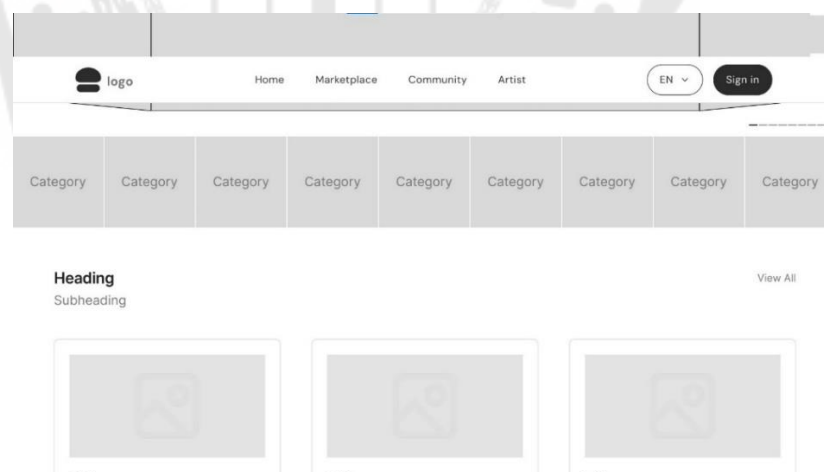
1. ทำ Wireframe

โดยในขั้นการทำ Wireframe นั้น ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากข้อมูลทั้งหมดที่ได้รับมาทำการตกตะกอนเพื่อหาแนวทางการออกแบบและพัฒนา ได้ดังนี้ คือ เว็บไซต์

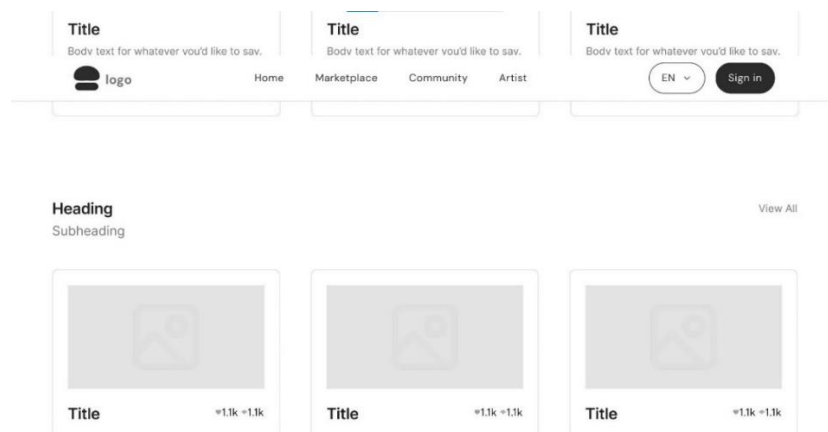
ต้องใช้งานง่าย การทำงานไม่ซับซ้อน ตรงไปตรงมา เพราะจากความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างหลาย ๆ คนจะพูดไปในทางเดียวกันว่าไม่ได้มีภาพว่าหน้าตาเว็บไซต์ต้องเป็นแบบไหน แต่แค่อยากให้เว็บไซต์ใช้งานง่าย เข้าใจง่าย อยากให้โฟกัสไปที่พวกลิขสิทธิ์เชิงพาณิชย์ หรือการยืนยันตัวตนคน พวกเรื่องการโอนเงินมากกว่า ซึ่งจะเป็นรายละเอียดที่ต้องเจาะจงลงไปลึกมากกว่าแค่การมองเห็นภาพเบื้องต้น โดยผู้วิจัยได้วาง Wireframe ไว้ ดังต่อไปนี้



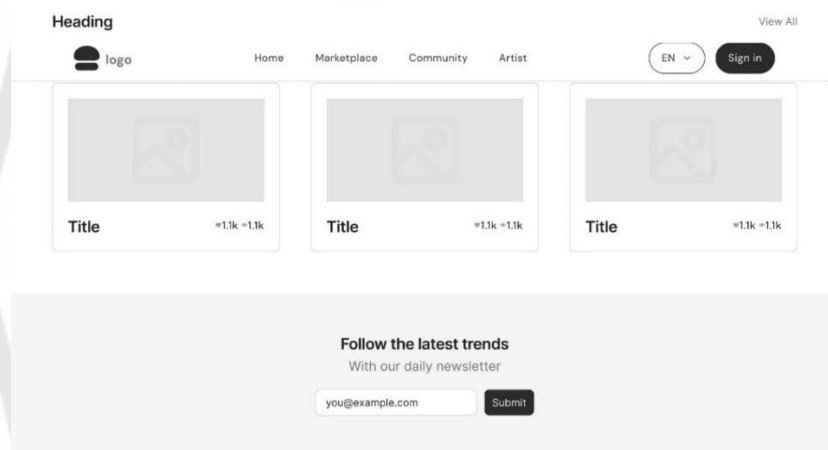
ภาพประกอบ 18 Wireframe หน้าแรก หรือหน้าโฮมเพจ (Home Page)



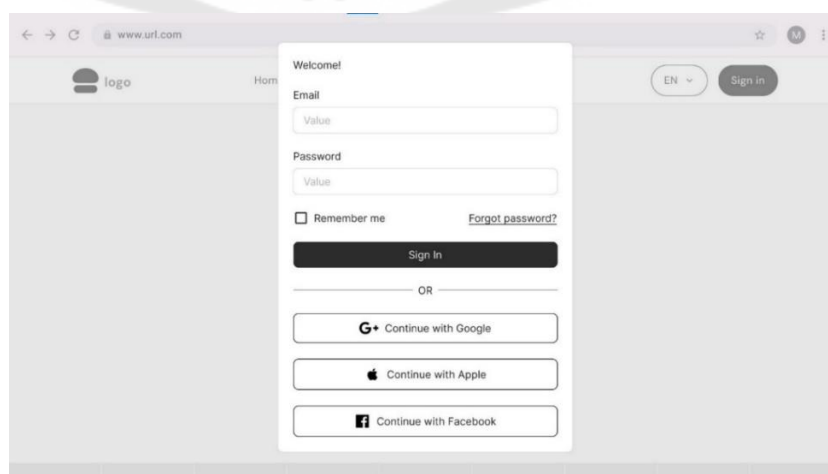
ภาพประกอบ 19 Wireframe หน้าแรก หรือหน้าโฮมเพจ (Home Page)



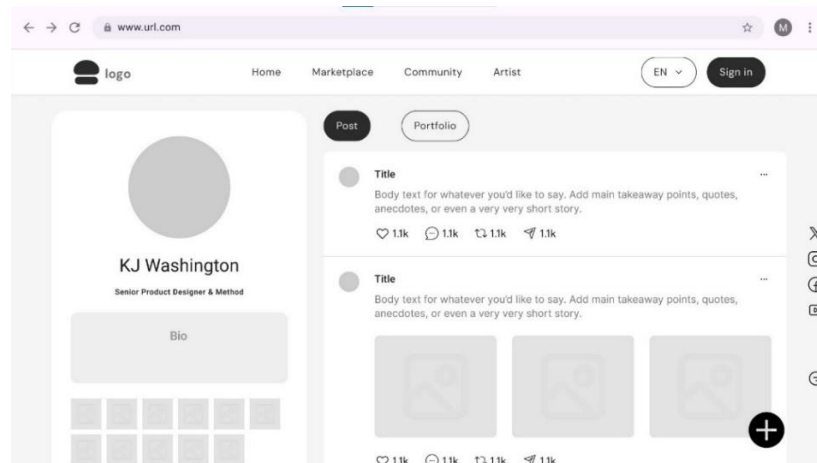
ภาพประกอบ 20 Wireframe หน้าแรก หรือหน้าโฮมเพจ (Home Page) (ต่อ)



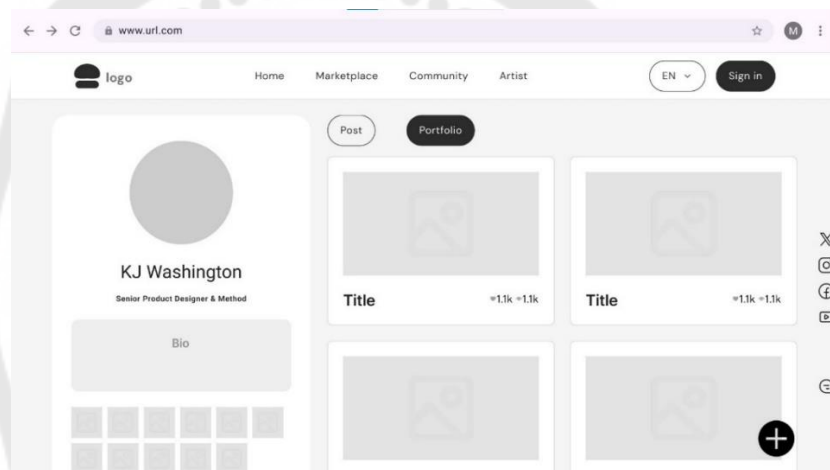
ภาพประกอบ 21 Wireframe หน้าแรก หรือหน้าโฮมเพจ (Home Page) (ต่อ)



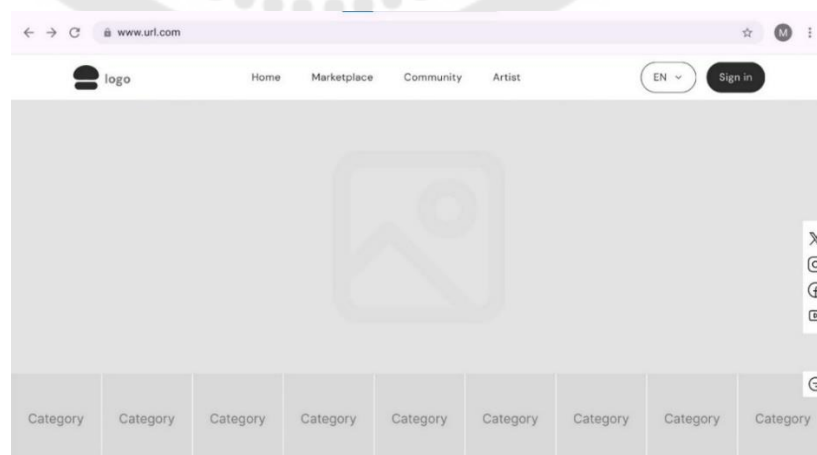
ภาพประกอบ 22 Wireframe หน้าเข้าสู่ระบบ หรือ หน้าล็อกอิน (Log In Page)



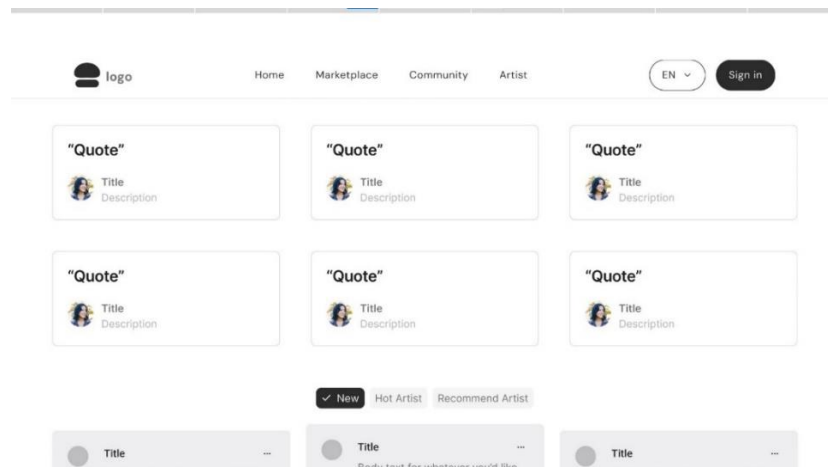
ภาพประกอบ 23 Wireframe หน้าโปรไฟล์ส่วนตัวศิลปิน (Artist Profile Page)



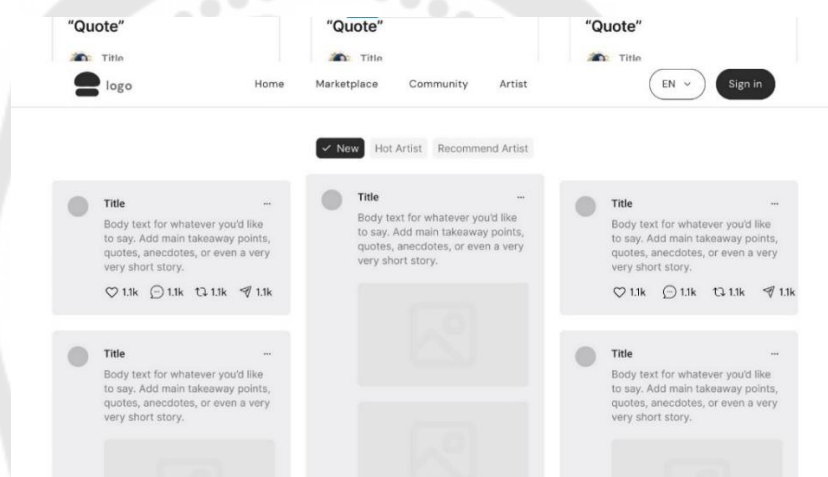
ภาพประกอบ 24 Wireframe หน้าโปรไฟล์ส่วนตัวศิลปิน (Artist Profile Page) (ต่อ)



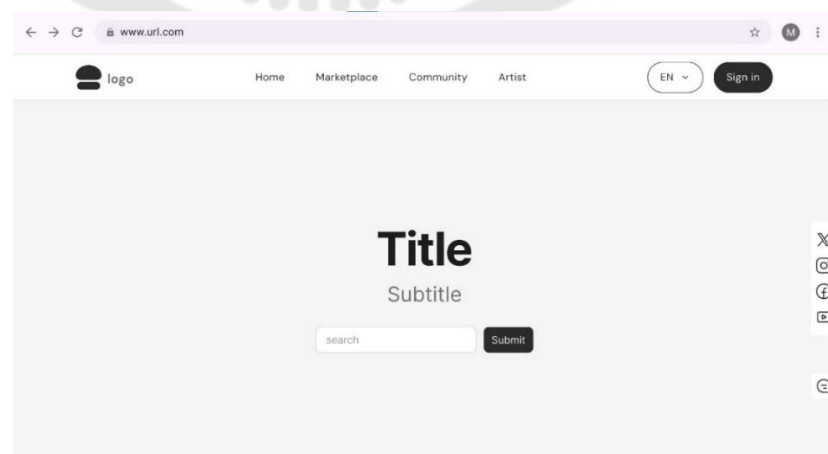
ภาพประกอบ 25 Wireframe หน้าคอมมูนิตี้ (Community Page)



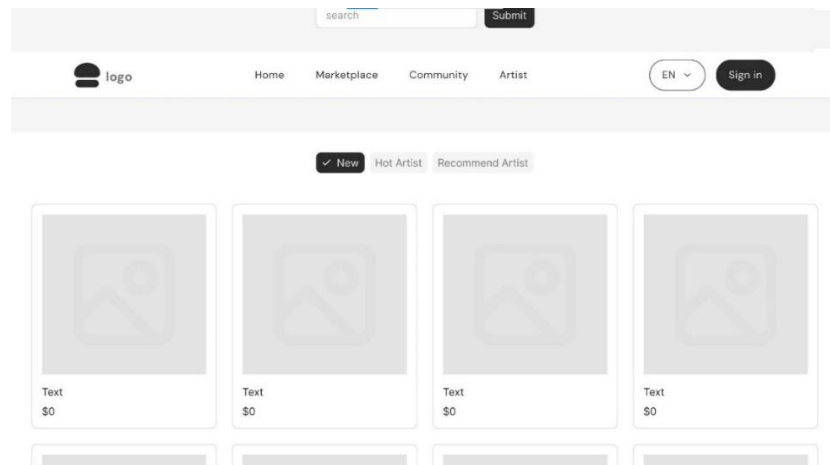
ภาพประกอบ 26 Wireframe หน้าคอมมูนิตี้ (Community Page)(ต่อ)



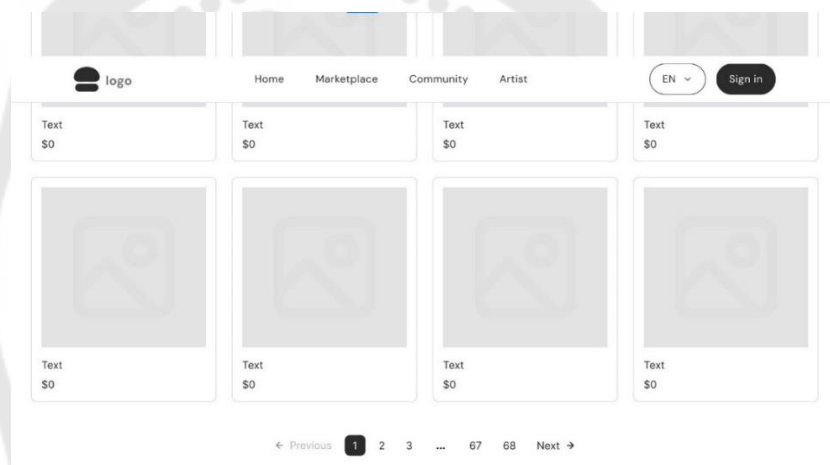
ภาพประกอบ 27 Wireframe หน้าคอมมูนิตี้ (Community Page) (ต่อ)



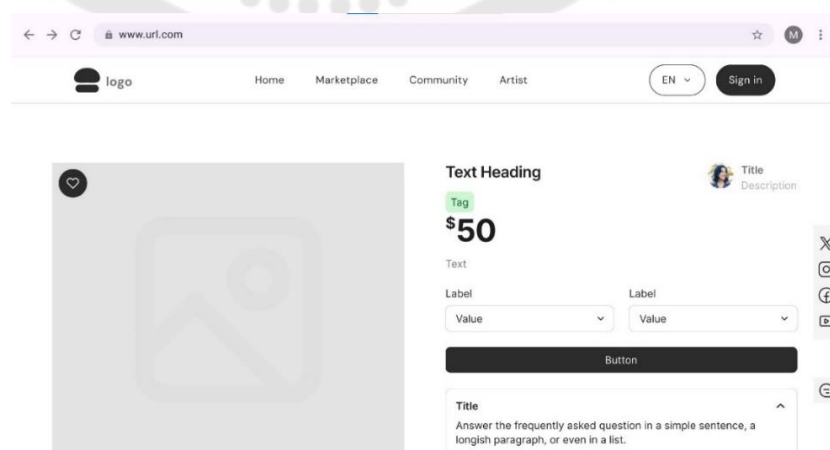
ภาพประกอบ 28 Wireframe หน้ามาร์เก็ตเพลส (Marketplace Page)



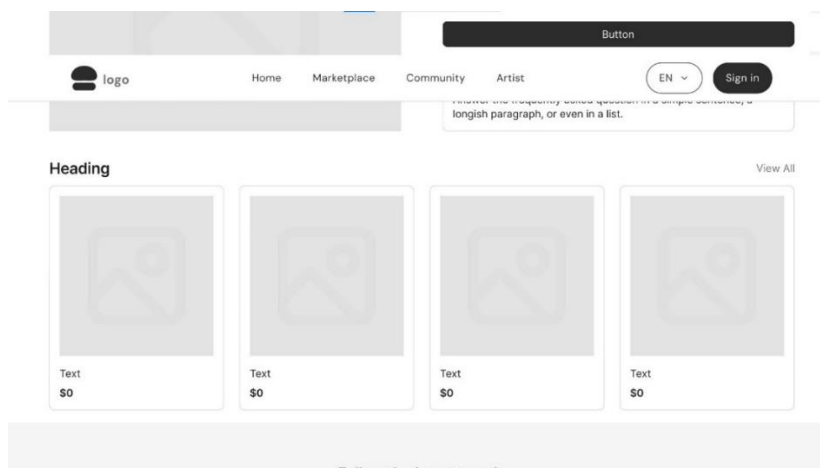
ภาพประกอบ 29 Wireframe หน้ามาร์เก็ตเพลส (Marketplace Page)



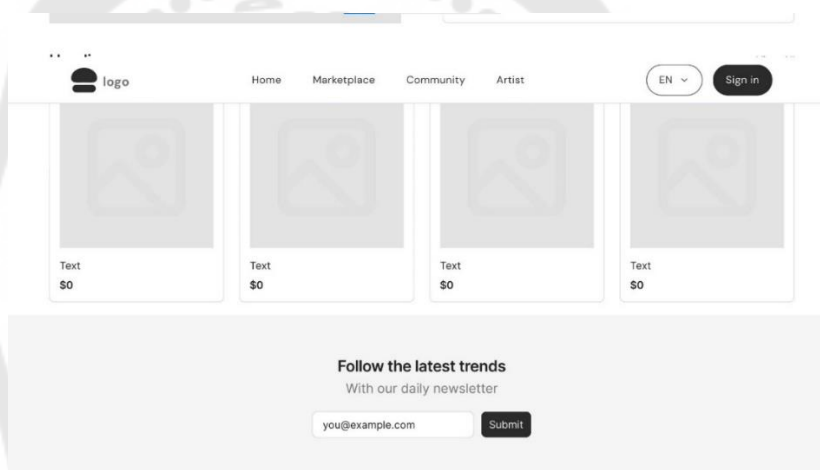
ภาพประกอบ 30 Wireframe หน้ามาร์เก็ตเพลส (Marketplace Page)(ต่อ)



ภาพประกอบ 31 Wireframe หน้ามาร์เก็ตเพลส (Marketplace Page)(ต่อ)



ภาพประกอบ 32 Wireframe หน้ามาร์เก็ตเพลส (Marketplace Page)(ต่อ)

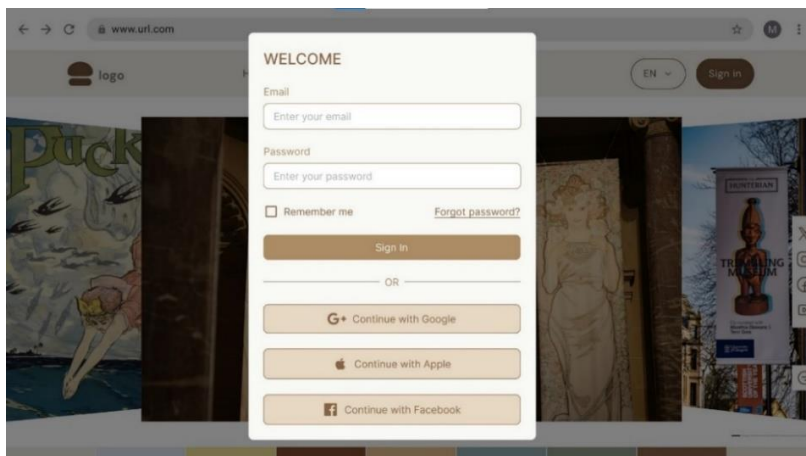


ภาพประกอบ 33 Wireframe หน้ามาร์เก็ตเพลส (Marketplace Page) (ต่อ)

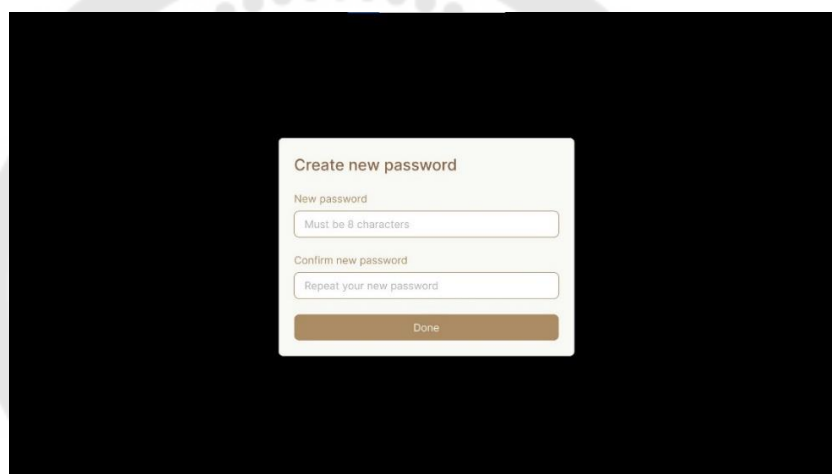
โดยจะเห็นได้ว่า Wireframe ที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบนั้น จะทำการออกแบบโดยคำนึงถึงฟังก์ชันที่จำเป็นมากที่สุด และนำเสนอในรูปแบบที่ดูแล้วเข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อนตรงไปตรงมา ให้ผู้ที่เข้ามาใช้งานใหม่ หรือผู้ที่ยังไม่เคยใช้เว็บไซต์ประมาณนี้ได้เข้าใจง่าย ๆ ว่าหน้าไหนใช้งานอย่างไร และหลังจากทำ Wireframe แล้วจะเห็นภาพรวมโดยคร่าว ๆ ของชิ้นงานที่จะนำไปพัฒนาทำ UI และ Prototype ต้นแบบเว็บไซต์เป็นขั้นตอนต่อไป

2. ออกแบบ UI และ Prototype ต้นแบบเว็บไซต์

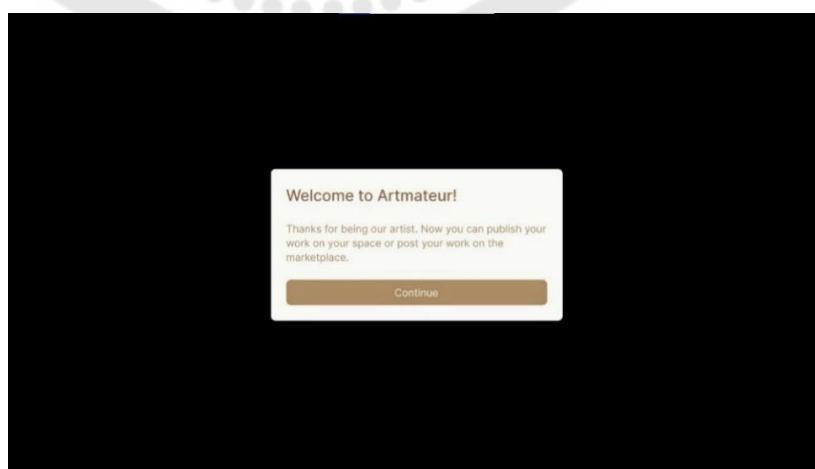
โดยหลังจากที่ได้ทำการวาง Wireframe เป็นขั้นตอนก่อนหน้าแล้ว ขั้นตอนถัดมาจะเป็นการที่ผู้วิจัยได้ทำการออกแบบ UI และ Prototype ต้นแบบเว็บไซต์



ภาพประกอบ 34 UI และ Prototype หน้าเข้าสู่ระบบหรือหน้าล็อกอิน (Log-In Page)

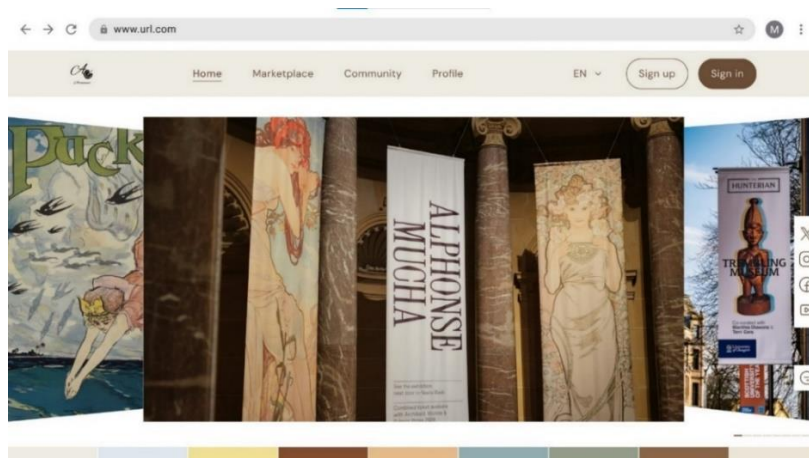


ภาพประกอบ 35 UI และ Prototype หน้าเข้าสู่ระบบหรือหน้าล็อกอิน (Log-In Page)

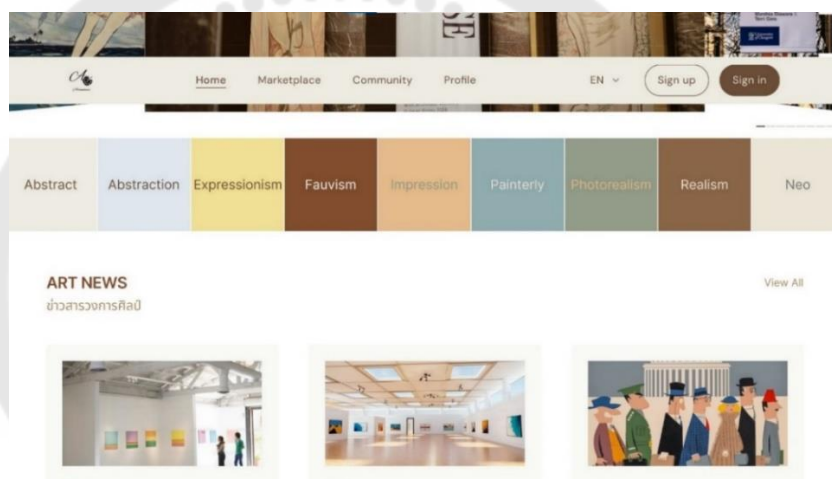


ภาพประกอบ 36 UI และ Prototype หน้าเข้าสู่ระบบหรือหน้าล็อกอิน (Log-In Page)

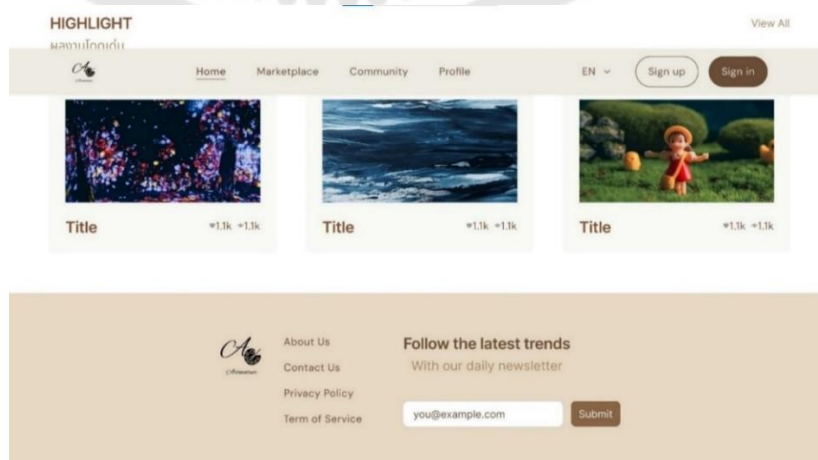
ต่อ)



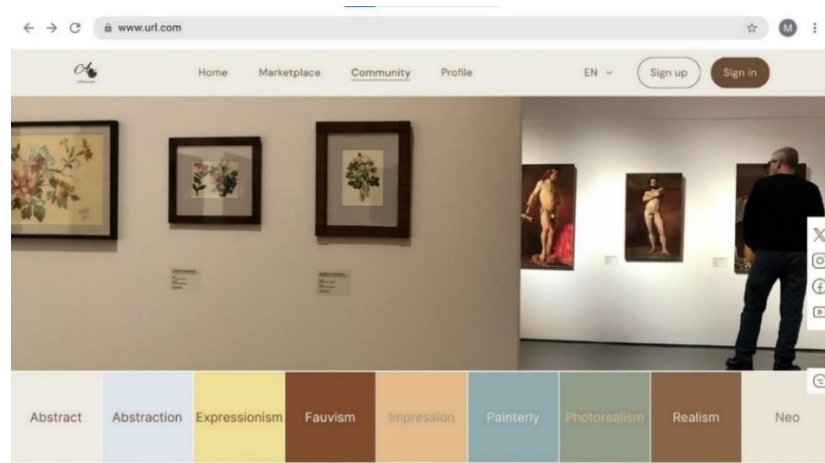
ภาพประกอบ 37 UI และ Prototype หน้าแรก หรือหน้าโฮมเพจ (Home Page)



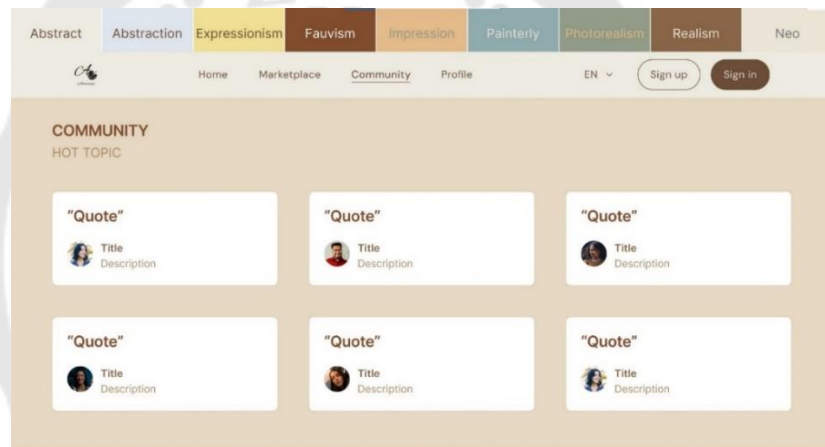
ภาพประกอบ 38 UI และ Prototype หน้าแรก หรือหน้าโฮมเพจ (Home Page)(ต่อ)



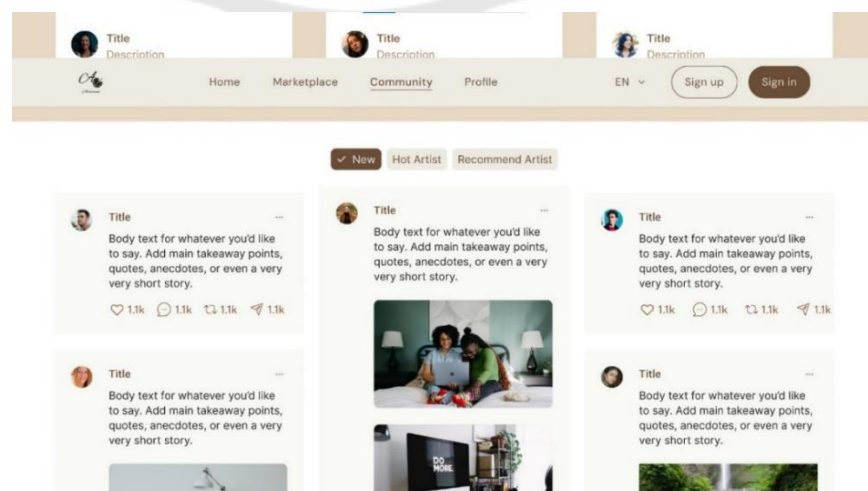
ภาพประกอบ 39 UI และ Prototype หน้าแรก หรือหน้าโฮมเพจ (Home Page) (ต่อ)



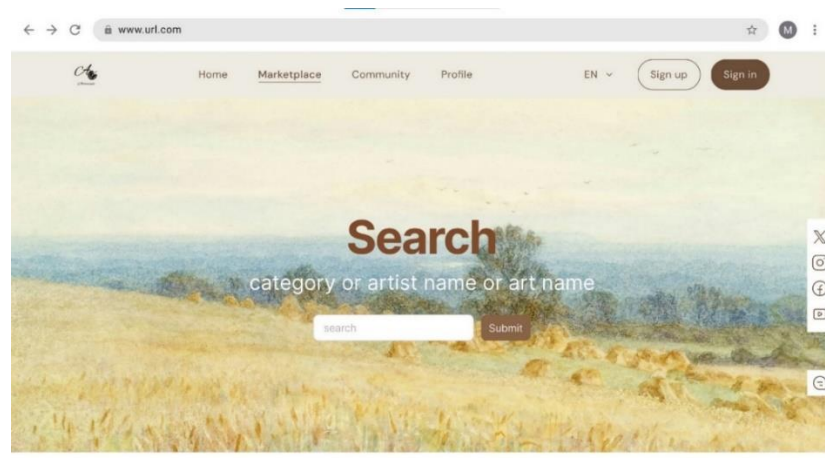
ภาพประกอบ 40 UI และ Prototype หน้าคอมมูนิตี้เพจ (Community Page)(ต่อ)



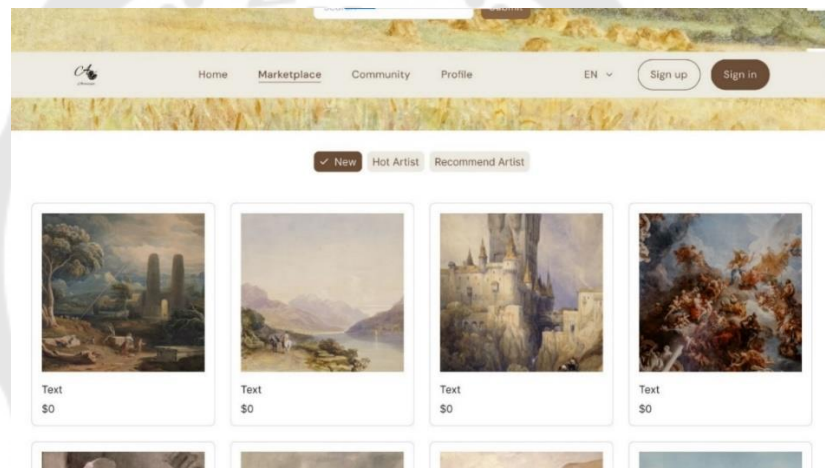
ภาพประกอบ 41 UI และ Prototype หน้าคอมมูนิตี้เพจ (Community Page) (ต่อ)



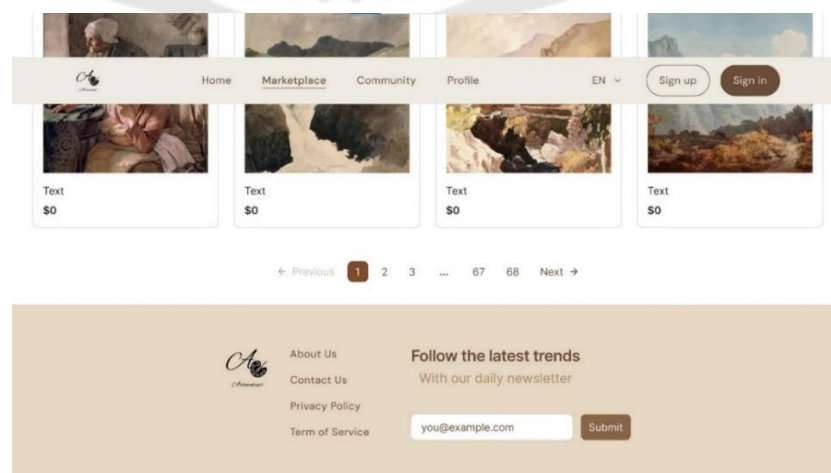
ภาพประกอบ 42 UI และ Prototype หน้าคอมมูนิตี้เพจ (Community Page) (ต่อ)



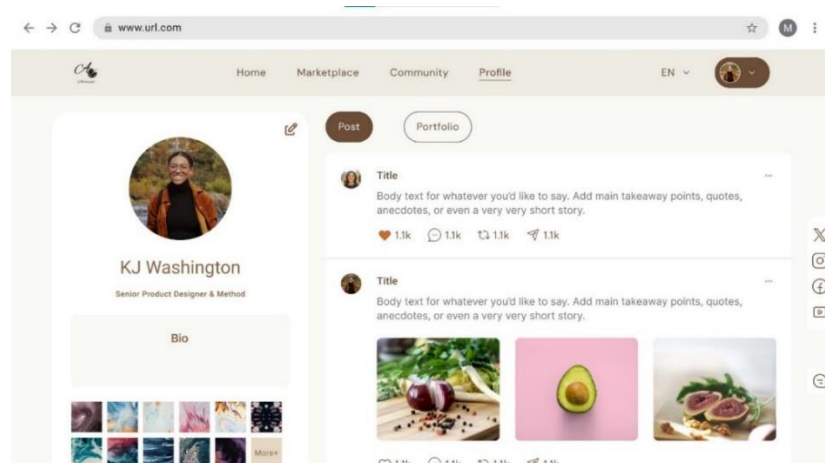
ภาพประกอบ 43 UI และ Prototype หน้ามาร์เก็ตเพลส (Marketplace Page)



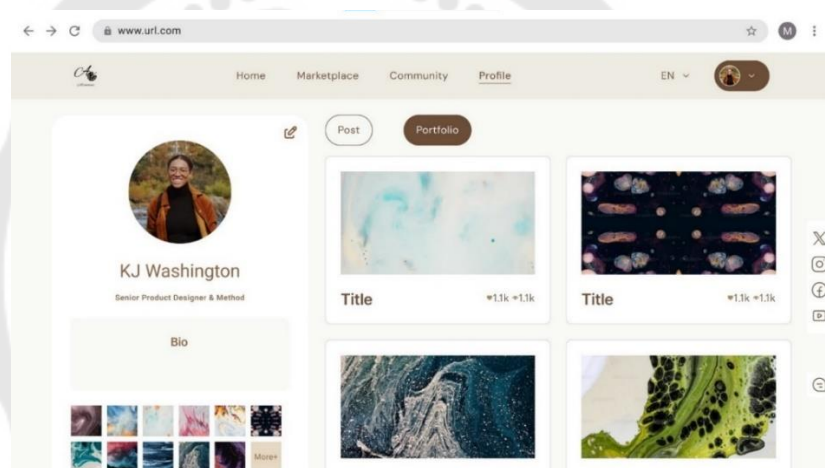
ภาพประกอบ 44 UI และ Prototype หน้ามาร์เก็ตเพลส (Marketplace Page)(ต่อ)



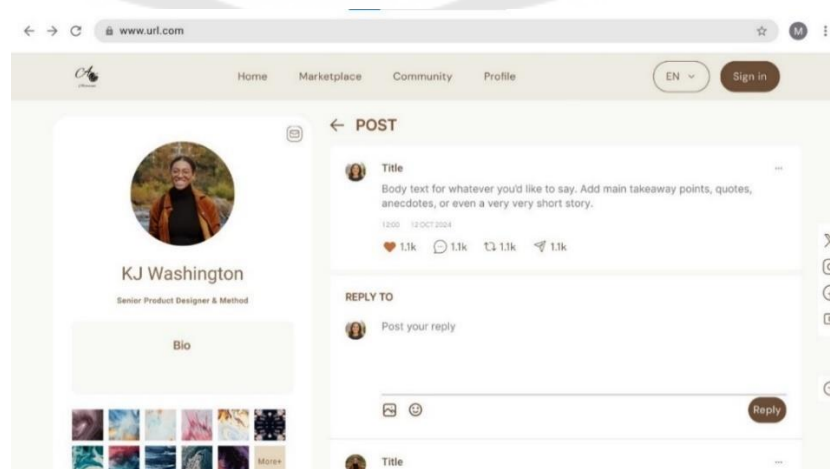
ภาพประกอบ 45 UI และ Prototype หน้ามาร์เก็ตเพลส (Marketplace Page) (ต่อ)



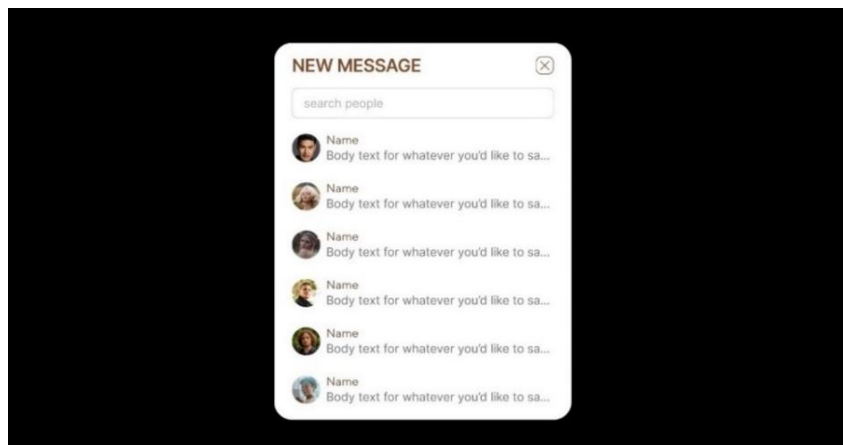
ภาพประกอบ 46 UI และ Prototype หน้าโปรไฟล์ส่วนตัวศิลปิน (Artist Profile Page)



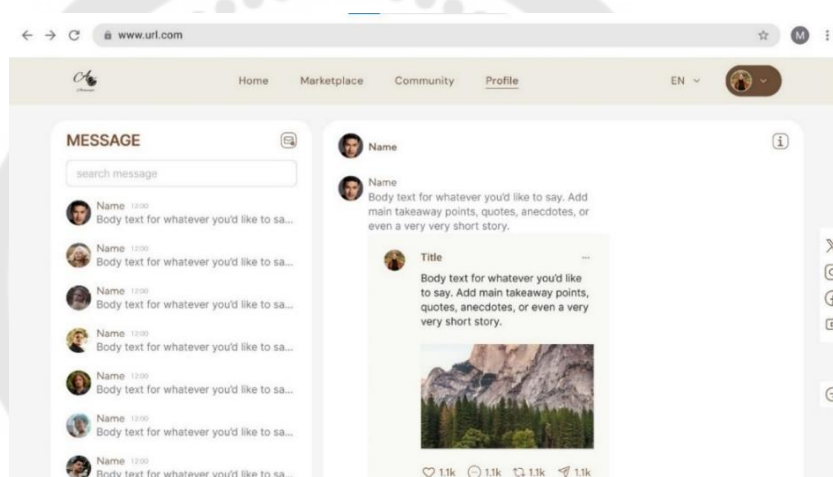
ภาพประกอบ 47 UI และ Prototype หน้าโปรไฟล์ส่วนตัวศิลปิน (Artist Profile Page)(
ต่อ)



ภาพประกอบ 48 UI และ Prototype หน้าโปรไฟล์ส่วนตัวศิลปิน (Artist Profile Page)(
ต่อ)



ภาพประกอบ 49 UI และ Prototype หน้าแชทของผู้ใช้งาน (Chat Page)



ภาพประกอบ 50 UI และ Prototype หน้าแชทของผู้ใช้งาน (Chat Page)(ต่อ)

งาน UI และ Prototype ต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย ที่ได้ออกแบบนี้จะออกแบบให้ดูสะอาดตา เข้าใจง่าย ไม่ซับซ้อน และมีฟังก์ชันที่จำเป็นต่อผู้ใช้งานมากที่สุด หลังจากออกแบบเสร็จ ขั้นตอนต่อไปก็คือจะให้ตัวแทนของประชากรกลุ่มเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่ม เป็นผู้ประเมินต้นแบบนี้

3. ประเมินต้นแบบเว็บไซต์ที่ได้ทำการออกแบบ โดยผู้เชี่ยวชาญหรือตัวแทนของประชากรกลุ่มเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่ม

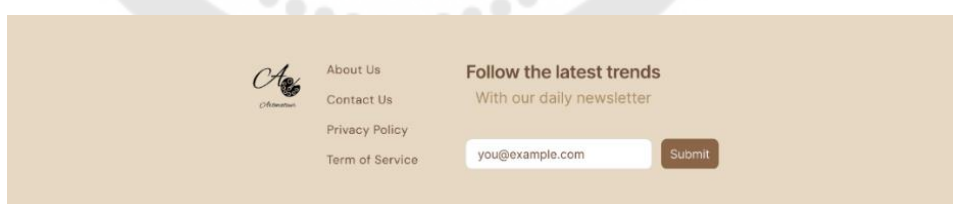
หลังจากประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญหรือตัวแทนของประชากรกลุ่มเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่ม แล้วนั้น ตัวแทนทั้ง 3 กลุ่มแจ้งกับผู้วิจัยว่าไม่ติดปัญหากับเรื่องหน้าตาเว็บไซต์ หรือจุดใด ๆ เพราะเพียงแค่มีคนที่จะทำเพื่อนักวาดภาพประกอบ หรือคนในแวดวงศิลปะ แค่นี้ก็ดีใจแล้ว และคิดว่าเป็นประโยชน์และเป็นอีกหนึ่งช่องทางให้คนในวงการศิลปะนี้แล้วด้วยเช่นกัน แต่

หลังจากพูดคุยกับตัวแทนทั้ง 3 กลุ่มแล้ว ผู้วิจัยพบว่าถึงตัวแทนจะพูดแบบนั้น แต่ก็มีสิ่งที่อยากให้มีบนเว็บไซต์ด้วย นั่นก็คือส่วนของลิขสิทธิ์ในเชิงพาณิชย์ กฎระเบียบการใช้เว็บไซต์ และข้อควรระวังในการโอนเงิน การที่ผู้ว่าจ้างไม่รู้จักชื่อเรียกของประเภทของงานแต่ละประเภท เป็นต้น

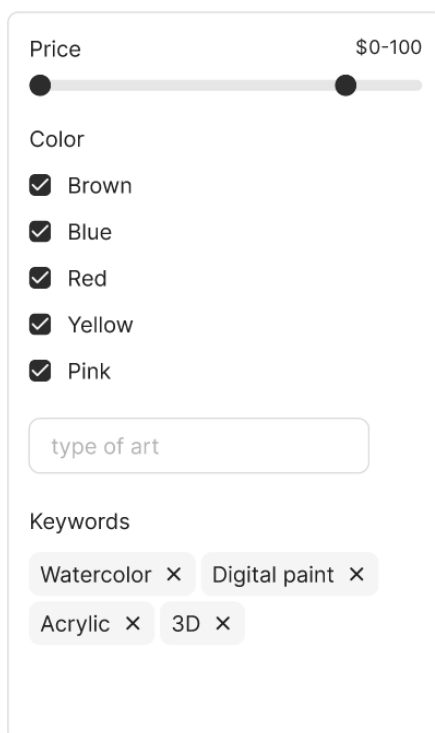
ขั้นตอนที่ 5 Test หรือ การทดสอบ

ในส่วนของขั้นตอนที่ 5 นี้ จะเป็นการนำผลของความคิดเห็นที่ได้จากการประเมินของตัวแทนของกลุ่มเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่มในขั้นตอนที่ 4 นั้น มาทำการวิเคราะห์แนวทาง เพื่อปรับปรุงพัฒนา ก่อนจะทำการวางแผนงานที่เกี่ยวข้อง ดังต่อไปนี้

1. ในส่วนของที่กลุ่มเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่ม แจ้งว่าอยากให้เพิ่มในส่วนนี้เป็นงานที่เป็นตัวอักษรและต้องศึกษาโดยละเอียดมากกว่าที่เป็นในส่วนนี้ตัวผู้วิจัยเองได้แจ้งกับทางกลุ่มเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่มแล้วว่าถ้าหากมีการจัดทำจริง ในส่วนนี้ต้องทำการศึกษาโดยละเอียดถี่ถ้วนแน่นอน และอาจจะนำข้อที่อยากให้ทราบและควรระวังนี้ไปไว้ในหน้าเงื่อนไขและข้อตกลงการให้บริการ (terms of service) แทน ซึ่งกลุ่มเป้าหมายทั้ง 3 ท่านก็ได้เข้าใจและยังให้คำแนะนำเพิ่มเติมด้วยว่า ถ้าหากเว็บไซต์ถูกจัดทำขึ้นมาจริง ๆ อยากจะให้ศึกษาให้ถี่ถ้วนแท้จริง ๆ โดยผู้วิจัยก็รับคำแนะนำนั้นมาเก็บไว้เพื่อที่ในอนาคตจะมีการพัฒนาตัวจริงออกมา จะได้มีข้อมูลสำรองไว้ใช้ในภายหลัง และได้เพิ่มส่วน filter หรือตัวกรอง สำหรับผู้ว่าจ้างหรือคนที่มาใช้งานเว็บไซต์



ภาพประกอบ 51 บริเวณที่วางเงื่อนไขและข้อตกลงการให้บริการ (terms of service)



Price \$0-100

Color

- ☒ Brown
- ☒ Blue
- ☒ Red
- ☒ Yellow
- ☒ Pink

type of art

Keywords

Watercolor × Digital paint ×

Acrylic × 3D ×

ภาพประกอบ 52 Filter หรือ ตัวกรอง ที่เพิ่มเข้ามาเพื่อช่วยในเรื่องการค้นหา

2. วางแผนกลยุทธ์ทางการตลาด โดยเมื่อต้นแบบเว็บไซต์ผ่านการประเมินในรอบสุดท้ายเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ทางผู้วิจัยจะวางแผนการตลาด โดยอาจจะเป็นการทำงานร่วมกับวิทยาลัยหรือมหาวิทยาลัยที่มีคณะด้านศิลปะ โดยอาจจะทำการประชาสัมพันธ์แนะนำเว็บไซต์ว่าคืออะไร มีจุดประสงค์ของเว็บไซต์คืออะไร การทำโปรโมชันต่าง ๆ ร่วมด้วย เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 6 Deliver หรือ การนำไปปฏิบัติจริง

โดยในส่วนของขั้นตอนที่ 6 นี้ คือหลังจากที่ได้ปรับปรุงต้นแบบเว็บไซต์จนเรียบร้อยแล้ว และมีการวางแผนการตลาดเสร็จแล้วนั้น ในขั้นตอนนี้คือการนำเสนอให้กับกลุ่มเป้าหมายอีกครั้ง เพื่อทำการเก็บข้อมูลเพิ่มเติม และให้ทราบว่าสิ่งที่ได้ทำนั้นตรงตามเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้หรือไม่ และเมื่อนำไปให้ตัวแทนกลุ่มเป้าหมายทั้ง 3 คนตรวจสอบอีกครั้งแล้ว ทุกคนพึงพอใจและไม่มีส่วนให้ปรับแก้เพิ่มเติม

ขั้นตอนที่ 7 อภิปรายผลการศึกษาและสรุปผลการทดลอง

โดยส่วนนี้จะเป็นการอภิปรายความรู้ที่ได้จากการศึกษา ผลการวิจัยต่าง ๆ การออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย ซึ่งจากการรวบรวมข้อมูลทั้งจากการศึกษารวบรวมข้อมูลและรวบรวมข้อมูลจากประชากรกลุ่มตัวอย่าง ตลอดจนถึงการทำต้นแบบเว็บไซต์ออกมาแล้วนั้น พบว่าในไทยยังไม่มีเว็บไซต์ที่เป็นเว็บไซต์ด้านการซื้อขายงานศิลปะโดยเฉพาะ และยังต้องการคนเข้ามาสนับสนุนไม่ว่าจะทางไหนก็ตาม และเมื่อมีคนเข้ามาให้ความสนใจ อยากทำต้นแบบเว็บไซต์ พวกเขาก็มีความสนใจ โดยไม่ว่าจะเป็นศิลปินหน้าเก่าหรือนักใหม่ก็ต้องการการสนับสนุนจากทุกหน่วยงานอยู่ โดยไม่ได้สนใจเรื่องรูปลักษณ์ หรือหน้าตาของเว็บไซต์มากนัก ถ้ามีก็อยากให้แข็งแรงในเรื่องลิขสิทธิ์ เชิงพาณิชย์ การโอนเงินที่มีคุณภาพมากกว่า เป็นต้น หรืออย่างทางผู้ว่าจ้างเองก็มองว่าเป็นการดีหากจะมีช่องทางให้เขาได้ใช้งานเพิ่ม หรือซื้องานศิลปะได้เพิ่มมากขึ้นอีกช่องทาง และเมื่อตัวแทนจากทั้ง 3 กลุ่มได้ลองดูต้นแบบเว็บไซต์และข้อมูลที่ยุ่จัดทำได้นำเสนอแล้วก็มีความรู้สึกพึงพอใจ และได้ต้องการให้แก้ไขอะไรเพิ่ม



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับ “การออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย” โดยมีวัตถุประสงค์ คือ 1.) เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์ และ 2.) เพื่อออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย โดยกลุ่มประชากรกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ คือ นักวาดภาพประกอบที่มีชื่อเสียงจำนวน 3 คน นักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่น จำนวน 7 คน และผู้ว่าจ้างนักวาดภาพประกอบที่ใช้ช่องทางออนไลน์ในการจ้างทำงาน จำนวน 3 คน รวมทั้งหมด 13 คน โดยจะใช้การพูดคุยสัมภาษณ์เชิงลึก และจะมีการกำหนดขอบเขตคำถามการสัมภาษณ์ แต่ในส่วนของการตอบของกลุ่มตัวอย่างจะเป็นคำตอบแบบปลายเปิด ไม่ได้กำหนดว่าต้องตอบว่าใช่หรือไม่เท่านั้น เพื่อให้ทราบถึงความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมายและเป็นไปในทิศทางเดียวกัน และยังได้คำตอบหรือข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติมด้วยเช่นกัน ซึ่งหลังจากได้ดำเนินงานวิจัยตามขั้นตอนต่าง ๆ แล้วนั้น ผู้วิจัยจะนำข้อมูลทั้งหมดมาวิเคราะห์ ประมวลผลเพื่อให้ได้คำตอบ รวมถึงได้ทราบถึงความคิดและความต้องการอย่างแท้จริง หลังจากนั้นจะนำข้อมูลที่ได้ทั้งหมดนั้นมาวางแผนให้เป็นระบบระเบียบและต่อยอดในการสร้างต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทยต่อไป โดยงานวิจัยชิ้นนี้จะสามารถสรุปผลได้ ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

หลังจากที่ได้ทำการศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลและรวบรวมข้อมูลทั้งหมด และได้จัดทำต้นแบบเว็บไซต์แล้วนั้น พบว่า นักวาดภาพประกอบไม่ว่าจะเป็นหน้าใหม่หรือเก่าก็ต่างให้ความสนใจ และรู้สึกดีที่มีคนมาสนับสนุนวงการศิลปะเพิ่มอีกหนึ่งคน แสดงให้เห็นว่า นักวาดภาพประกอบเอง หรือคนในวงการศิลปะเองก็ต้องการการสนับสนุนจากทุกคน ทุกหน่วยงาน อยู่มาก โดยการศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์นั้นก็เป็นการที่ช่วยให้ได้ทราบถึงวิธีการออกแบบต้นแบบเว็บไซต์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการใช้สี ขั้นตอนต่าง ๆ ในการออกแบบต้นแบบเว็บไซต์อย่างการทำ Wireframe การออกแบบ UI เป็นขั้นเป็นตอน โดยทั้งหมดนี้ทำให้ต้นแบบเว็บไซต์การออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทยในครั้งนี้ออกมาได้ดี งานเป็นขั้นเป็นตอน และไม่

สะเปะสะปะ อีกทั้งยังสามารถตอบสนองความต้องการของประชากรกลุ่มตัวอย่างได้ โดยงานชิ้นนี้เป็น การเพิ่มช่องทางในการทำงานของเหล่าศิลปินนักวาดภาพประกอบหน้าใหม่ รวมถึงคนที่มีความเชี่ยวชาญแล้วอีกด้วย

ผลการวิเคราะห์เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการวิจัย

วัตถุประสงค์ที่ 1 .เพื่อศึกษาปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์ โดยผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์จากแหล่งต่าง ๆ ทั้งจากบทความ ข้อมูลเชิงวิชาการ หนังสือที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องหลักการออกแบบเว็บไซต์, การเลือกใช้สี, การจับคู่โทนสี, การออกแบบ wireframe, การออกแบบ UI และการทำ Prototype Website ทั้งหมดนี้เพื่อให้ทราบและเข้าใจถึงหลักการต่าง ๆ โดยละเอียด เพื่อที่จะสามารถนำไปใช้ในงานออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทยได้อย่างถูกต้องแม่นยำ ไม่เกิดการผิดพลาดและทำให้เกิดข้อผิดพลาดต่าง ๆ ที่อาจจะตามมาได้ในขั้นตอนการลงมือทำจริง

วัตถุประสงค์ที่ 2 .เพื่อออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย โดยผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า รวมถึงการพูดคุยสัมภาษณ์กับประชากรกลุ่มเป้าหมาย นำมาวิเคราะห์แยกแยะให้ทราบถึงความต้องการที่แท้จริงที่สุด ก่อนจะวางขั้นตอนการทำงานต่าง ๆ ให้เป็นระบบระเบียบเพื่อให้งานออกมาครบถ้วนและป้องกันข้อผิดพลาดที่อาจจะเกิดขึ้น ก่อนเริ่มจะทำออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย โดยการวาง wireframe, UI และการทำ Prototype ตามลำดับ ก่อนจะให้ตัวแทน 3 คน จากประชากรกลุ่มเป้าหมายทั้ง 3 กลุ่มประเมินชิ้นงาน แล้วนำผลที่ได้มาวิเคราะห์เพื่อปรับปรุงพัฒนาเว็บไซต์สำหรับนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทยให้ออกมาสมบูรณ์ที่สุด

อภิปรายผลของการศึกษาค้นคว้า

การออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย จะอภิปรายผลได้ดังนี้

ด้านของรูปแบบเว็บไซต์ ที่ทางประชากรกลุ่มเป้าหมายได้ให้คำตอบจากการสัมภาษณ์ส่วนใหญ่ว่าไม่ได้สนใจเรื่องรูปแบบ แต่สนใจเรื่องแนวคิดของผู้วิจัยมากกว่า แต่หากจะมีการทำเว็บไซต์จริงก็อยากให้ตัวเว็บไซต์ออกแบบในรูปแบบที่ใช้งานง่าย ไม่ซับซ้อน ตรงไปตรงมา โดยข้อมูลที่ประชากรกลุ่มเป้าหมายได้ให้คำตอบและข้อเสนอแนะนี้ ผู้วิจัยจึงได้นำมาคิดวิเคราะห์

ต่อจนได้แบบแนวคิดในการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์ รวมถึงการใช้สี ที่เลือกใช้สีที่ดูเรียบง่าย สบายตา การออกแบบและจัดวางรูปแบบของหน้าตาเว็บไซต์ ผู้วิจัยได้ออกแบบและจัดวางให้หน้าตาการใช้งานดูแล้วเข้าใจง่ายที่สุด ไม่ซับซ้อน และตรงไปตรงมาตามที่กลุ่มประชากรเป้าหมายได้แนะนำ ส่วนในเรื่องของลิขสิทธิ์เชิงพาณิชย์หรือส่วนตัว และกฎระเบียบต่าง ๆ ที่ประชากรกลุ่มเป้าหมายมองเป็นประเด็นหลักนั้นเป็นเรื่องที่ค่อนข้างที่มีรายละเอียดค่อนข้างเยอะและเป็นเรื่องละเอียดอ่อน ซึ่งหากจัดทำขึ้นงานของจริงนั้นควรต้องศึกษาเพิ่มเติมอย่างละเอียด และตัวเว็บไซต์เองก็อาจเพิ่มหรือลดทอนจุดใดจุดหนึ่งบนเว็บไซต์ได้เช่นกัน และหลังจากได้ขึ้นงานการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์แล้ว สิ่งที่ยังมองเป็นเรื่องถัดมาก็จะเป็นเรื่องการโปรโมทและการทำการตลาดเป็นขั้นตอนต่อไปเพื่อให้ได้ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ตามจุดประสงค์ที่ได้ตั้งไว้

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากงานวิจัยเรื่องการออกแบบและพัฒนาต้นแบบเว็บไซต์เพื่อนักวาดภาพประกอบมือสมัครเล่นในประเทศไทย เป็นต้นแบบเว็บไซต์ที่สามารถนำไปพัฒนาหรือวิจัยต่อได้จริง ซึ่งโดยผู้วิจัยได้มีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้ คือ

1. ศึกษาและจัดทำหน้าที่เกี่ยวกับเรื่องข้อกำหนดเรื่องลิขสิทธิ์ให้ชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นทั้งเรื่องลิขสิทธิ์เชิงพาณิชย์หรือส่วนตัวก็ตาม
2. ศึกษาและจัดทำเรื่องการจ่ายเงินออนไลน์ เพื่อให้การจ่ายเงินตามเวลาที่กำหนดและสะดวกง่าย ไม่ยุ่งยาก และปลอดภัยที่สุด

บรรณานุกรม

- กันติทัต น่อทอง. (2563). *UX / UI คืออะไรแล้วต่างกันอย่างไร การทำความเข้าใจสู่การตอบสนองความต้องการที่ดียิ่งขึ้น*. สืบค้นจาก <https://adaddictth.com/knowledge/What-is-difference-between-UX-UI>
- การทบทวนวรรณกรรมอย่างเป็นระบบเกี่ยวกับกระบวนการคิดเชิงออกแบบในระบบการศึกษาสู่นวัตกรรมการสอนศิลปะ. (2563). วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา, 3.
- ความสัมพันธ์ระหว่างประเพณี วัฒนธรรม และศิลปะไทยตามแนวพุทธศาสตร์. (2564). วารสารปารมิตา, 49.
- ไค้ดจีเนียส อะคาเดมี่. (2566). *Double Diamond Design Process กระบวนการคิด ผูกความคิด สร้างสรรค์ยุคใหม่*. สืบค้นจาก <https://codegeniusacademy.com/double-diamond/>
- จีคิว ไทยแลนด์ (GQ Thailand). (2558). “นักวาดภาพประกอบ” คุยเปิดใจอาชีพยอดนิยมของคนรุ่นใหม่กับ Tuna Dunn และ Eyethitaa. สืบค้นจาก <https://gqthailand.com/interview/article/illustrator-tunadunn-eyethitaa>
- จุมพล หนิมพานิช. (2551). *การวิจัยเชิงคุณภาพในทางรัฐศาสตร์และรัฐประศาสนศาสตร์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยมงคล เทพวงษ์. (2550). *การออกแบบเว็บไซต์*. สืบค้นจาก <https://chaiwbi.com/501/5101.html>
- ดินหิน รักพงษ์โสภ. (2553). *หลักศิลปะที่ใช้ในการสร้างสรรค์ภาพประกอบ*. สืบค้นจาก <https://www.bloggang.com/viewdiary.php?id=dinhin&month=09-2010&group=1&date=06&gblog=3>
- เดอะโนเลจ โพรไวเดอร์ (เออาร์กรุ๊ป). (2561). *เว็บไซต์ คืออะไร? มีประโยชน์อย่างไร?*. สืบค้นจาก <https://www.ar.co.th/kp/th/445>
- ทรู วีเวิร์ล (True VWorld). (2566). *ทักษะ Design Thinking สำคัญอย่างไรใน Digital Workplace*. สืบค้นจาก <https://truevirtualworld.com/th/article/design-thinking-for-digital-workplace>
- ไทย คอนฟิก ดิจิทัล เอเจนซี (THAI CONFIG DIGITAL AGENCY). (2564). *เว็บไซต์ (Website) คืออะไร*. สืบค้นจาก <https://thaiconfig.com/%E0%B8%97%E0%B8%B3%E0%B9%80%E0%B8%A7%>

E0%B9%87%E0%B8%9A%E0%B9%84%E0%B8%8B%E0%B8%95%E0%B9%8C/%E0%B9%80%E0%B8%A7%E0%B9%87%E0%B8%9A%E0%B9%84%E0%B8%8B%E0%B8%95%E0%B9%8C-website-%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B9%84%E0%B8

ธนาคาร รักสุจริต. (2560). ศิลปะ(?). สืบค้นจาก

<https://birdsongsblog.wordpress.com/%E0%B8%A8%E0%B8%B4%E0%B8%A5%E0%B8%9B%E0%B8%B0/>

เบสเพลย์เฮ้าส์ (BASEPlayhouse). (2559). DESIGN THINKING คืออะไร (OVERVIEW). สืบค้น

จาก <https://medium.com/base-the-business-playhouse/design-thinking-%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B9%84%E0%B8%A3-overview-dc8c8e7547db#:~:text=Design%20Thinking%20%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD%20>

ประชาชาติธุรกิจออนไลน์. (2564). ทำความรู้จัก “NFT-JNFT” สินทรัพย์ดิจิทัลของนักสะสมงาน “ศิลปะ”. สืบค้นจาก <https://www.prachachat.net/ict/news-787110>

ประเสริฐ หงษ์สุวรรณ. (2563). ทำไม “อุตสาหกรรมศิลปะไทย” ไม่ไปไหนสักที? สืบค้นจาก <https://missiontothemoon.co/why-thai-arts-industry-not-shine/>

ปัญญาญ วรวัฒนชัย. (2565). ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์. วารสารเศรษฐศาสตร์สาร, 15.

ผกา กรองคำแก้ว. (2564). สร้างเมือง สร้างเศรษฐกิจ ด้วยศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย. สืบค้นจาก https://www.creativethailand.org/article-read?article_id=33158

ผดุงเกียรติ โลหะกฤษณ. (2554). ทฤษฎีการออกแบบเว็บไซต์. สืบค้นจาก <https://patamweb.blogspot.com/>

พิมพ์ปวีณ สุนทรธรรมรัตน์. (2564). โลกของ Digital Art กับศิลปะร่วมสมัยของไทยในยุคปัจจุบัน. สืบค้นจาก <https://www.faa.chula.ac.th/SelfLearningFaamai/detailform/152>

พิราภรณ์ วิฑูรต์น. (2562). มองอนาคต วงการศิลปะในไทย เมื่อรัฐไม่สนับสนุน-ประชาชนต้องพึ่งตัวเอง. สืบค้นจาก <https://www.prachachat.net/d-life/news-315014>

แพรงาม เลิศสิทธิพันธ์. (2564). ภาพประกอบ มีด้วยกันกี่ประเภท แล้วใช้ในอาชีพไหนได้บ้าง.

สืบค้นจาก

<https://toolschoolofvisualart.com/%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%9E%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%81%E0%B8%AD%E0%B8%9A-%E0%B8%A1%E0%B8%B5%E0%B8%81%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%A0%E0%B8%97/>

ฟาสท์เวิร์ค (FastWork). (2566). 5 ขั้นตอนออกแบบ UX/UI ให้เหมาะสมกับธุรกิจ. สืบค้นจาก

<https://blog.fastwork.co/five-ways-to-create-good-ux-ui-design/>

เยส เว็บ ดีไซน์ สตูดิโอ (Yes Web Design Studio). (2566). Wireframe คืออะไร? ทำไมถึงไม่ควรมองข้าม!?. สืบค้นจาก [https://yeswebdesignstudio.com/th/blog/wireframe-](https://yeswebdesignstudio.com/th/blog/wireframe-%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B9%84%E0%B8%A3-%E0%B8%97%E0%B8%B3%E0%B9%84%E0%B8%A1%E0%B8%96%E0%B8%B6%E0%B8%87%E0%B9%84%E0%B8%A1%E0%B9%88%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%A3/)

<https://yeswebdesignstudio.com/th/blog/wireframe-%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B9%84%E0%B8%A3-%E0%B8%97%E0%B8%B3%E0%B9%84%E0%B8%A1%E0%B8%96%E0%B8%B6%E0%B8%87%E0%B9%84%E0%B8%A1%E0%B9%88%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%A3/>

วชิรวิทย์ กิตติชาติพรพัฒน์. (2562). ศิลปะคืออะไร? ในมุมมองของศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี.

สืบค้นจาก <https://becommon.co/culture/corrado-feroci-art-view/>

วรรณพร พัฒนเสถียรกุล. (2552). ความเข้าใจความหมายพื้นฐานทางศิลปะในมหาวิทยาลัย

ศิลปากร. สืบค้นจาก <https://sure.su.ac.th/xmlui/handle/123456789/12925>

วิกิพีเดีย. (2561, ตุลาคม 25). ภาพประกอบ. สืบค้นจาก

<https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%9E%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%81%E0%B8%AD%E0%B8%9A-%E0%B8%A1%E0%B8%B5%E0%B8%81%E0%B8%B5%E0%B9%88%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B9%80%E0%B8%A0%E0%B8%97/>

วินน์ซอฟท์ สตูดิโอ (WynnSoft Studio). (2559). การเลือกใช้สีในการออกแบบเว็บไซต์. สืบค้นจาก

<https://www.wynnsoft-studio.com/Choosing-Color-in-Website-Design>

วิสาข์ สอตระกุล. (2564). 7 สายงาน 'นักวาดภาพประกอบ' ที่ยึดเป็นอาชีพได้จริง. สืบค้นจาก

<https://kooper.co/7-types-of-illustrator/>

ศูนย์สร้างสรรค์งานออกแบบ (TCDC). (2562). การคิดเชิงออกแบบ : เรียนรู้ด้วยการลงมือทำ

DESIGN THINKING : LEARNING BY DOING. สืบค้นจาก

<https://resource.tcdc.or.th/ebook/Design.Thinking.Learning.by.Doing.pdf>

สมาคมผู้ดูแลเว็บไซต์และสื่อออนไลน์ไทย. (2561). *เว็บไซต์ (Web Site) คืออะไร?*. สืบค้นจาก

<https://www.webmaster.or.th/website>

สสวท. (2563). *กระบวนการคิดเชิงออกแบบ*. สืบค้นจาก

https://designtechnology.ipst.ac.th/wp-content/uploads/sites/83/2020/01/2_02%E0%B8%81%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%9A%E0%B8%A7%E0%B8%99%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%84%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B9%80%E0%B8%8A%E0%B8%B4%E0%B8%87%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%81%E0%B9%8

สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน). (2564). *NFT Fever !! เกิดอะไรขึ้นเมื่อคริปโตฯ*

บุกโลกงานสร้างสรรค์. สืบค้นจาก <https://www.nia.or.th/NFTArtMusicGame>

สุภาวค์ จันทวานิช. (2539). *วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

อาร์ตเฮาส์สคูล (artHOUSEschool). (2560). *#SAVE เกือบไว้อยู่! ทฤษฎีสี (Color Theory) ที่*

นักเรียนออกแบบต้องรู้. สืบค้นจาก

<https://www.arthouseschool.com/post/2017/07/12/save-%E0%B9%80%E0%B8%81-%E0%B8%9A%E0%B9%84%E0%B8%A7-%E0%B9%80%E0%B8%A5%E0%B8%A2-basic-%E0%B8%97%E0%B8%A4%E0%B8%A9%E0%B8%8E-%E0%B8%AA-color-theory-%E0%B8%97-%E0%B8%99-%E0%B8%81%E0%B9%80%E0%B8%A3-%E0%B8%A2%E0%B>

อาร์วายที9 (RYT9). (2565). *CEA เจาะลึกแนวโน้มการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศ*

ไทย 12 สาขา มุ่งสู่ระดับโลก. สืบค้นจาก <https://www.ryt9.com/s/prg/3382919>

เอชอาร์อีเอ็กซ์ดอทเอเชีย (HREX.asia). (2562). *กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)*

เครื่องมือสำคัญของการสร้างความสำเร็จให้องค์กร. สืบค้นจาก

<https://th.hrnote.asia/orgdevelopment/190702-design-thinking/>

เอดูคีย์ไทยแลนด์ (Edukey Thailand). (2566). *นักวาดจินตนาการ วาดรูปเป็นอาชีพ :*

Illustrator. สืบค้นจาก <https://www.edukey.me/edukeyv3/blog/view/00147/>

ไอคอนเน็กซ์ไรต์เตอร์ (ICONEXT WRITER). (2564). *UX/UI Design คืออะไร*. สืบค้นจาก

<https://iconext.co.th/th/2021/07/19/ux-ui-design->

%E0%B8%84%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%AD%E0%B8%B0%E0%B9
%84%E0%B8%A3/

ไอคอนเน็กซ์ไรต์เตอร์ (ICONEXT WRITER). (2564). เครื่องมือสร้าง Wireframe สำหรับนัก
ออกแบบเว็บไซต์และแอปพลิเคชัน. สืบค้นจาก

<https://iconext.co.th/th/2021/11/26/%E0%B9%80%E0%B8%84%E0%B8%A3%E0%B8%B7%E0%B9%88%E0%B8%AD%E0%B8%87%E0%B8%A1%E0%B8%B7%E0%B8%AD%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%87->

wireframe%E0%B8%AA%E0%B8%B3%E0%B8%AB%E0%B8%A3%E0%B8%B1
%E0%B8%9A/

ไอแอมทีสิส (iamthesis). (2566). การใช้วิธีการตรวจสอบสามเส้า (Triangulation) เพื่อเสริม
ความเชื่อถือในงานวิจัย. สืบค้นจาก

<https://www.iamthesis.com/%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B9%83%E0%B8%8A%E0%B9%89%E0%B8%A7%E0%B8%B4%E0%B8%98%E0%B8%B5%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%95%E0%B8%A3%E0%B8%A7%E0%B8%88%E0%B8%AA%E0%B8%AD%E0%B8%9A-2/>

ประวัติผู้เขียน

