

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในกระบวนการการผลิต ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาระบายสีปูนพลาสเตอร์ ของ ลุงเล็ก ตำบลวังทอง อำเภอวังทอง จังหวัดพิษณุโลก ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสาร งานวิจัย และจาก เว็บไซต์ ข้อมูลที่ได้มาเป็นข้อมูลพื้นฐานและเป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้าต่อไป ซึ่งประกอบไปด้วย

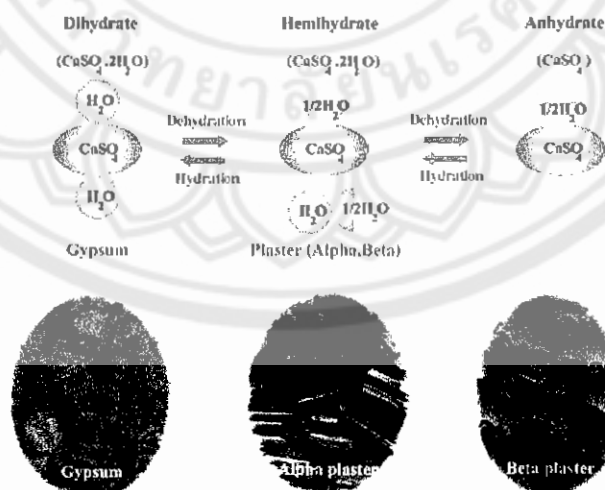
1. เอกสารที่เกี่ยวกับปูนพลาสเตอร์
  - 1.1 ที่มาของปูนพลาสเตอร์
  - 1.2 ชนิดของปูนพลาสเตอร์
2. เอกสารที่เกี่ยวกับการพัฒนาความฉลาดของเด็ก
  - 2.1 การพัฒนาความฉลาดของเด็ก
    - 2.1.1 การพัฒนาความฉลาดด้านสติปัญญา (IQ : Intelligence Quotient)
    - 2.1.2 การพัฒนาความฉลาดด้านอารมณ์ (EQ : Emotional Quotient)
    - 2.1.3 การ พัฒนาความฉลาดด้านศีลธรรม (MQ : Moral Quotient)
    - 2.1.4 การพัฒนาความฉลาดด้านความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ (CQ : Creativity Quotient)
    - 2.1.5 การพัฒนาความฉลาดด้านการแก้ไขปัญหา (AQ : Adversity Quotient)
  - 2.2 ความสำคัญของการเล่น
3. ความรู้เกี่ยวกับจิตวิทยา พัฒนาการ
  - 3.1 จิตวิทยาพัฒนาการ
  - 3.2 พัฒนาการหมายถึงอะไร
  - 3.3 ความเจริญงอกงามคืออะไร
  - 3.4 ลักษณะเฉพาะของพัฒนาการ
  - 3.5 องค์ประกอบของพัฒนาการ
  - 3.6 พัฒนาการปกติสำหรับเด็กระดับก่อนประถมศึกษา

- 3.7 คุณสมบัติตามวัยเด็กระดับก่อนประถมศึกษา
4. เอกสารที่เกี่ยวกับการออกแบบ
- 4.1 ประเภทของการออกแบบ
- 4.2 ศิลปะแห่งความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ
5. การออกแบบบรรจุภัณฑ์
- 5.1 วัตถุประสงค์ของการออกแบบบรรจุภัณฑ์
- 5.2 การออกแบบกราฟฟิกสำหรับบรรจุภัณฑ์
6. การใช้บรรจุภัณฑ์เป็นกลยุทธ์ทางการตลาด
7. แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์
8. ขั้นตอนการออกแบบ

## 1. เอกสารที่เกี่ยวกับปูนพลาสเตอร์

### 1.1 ที่มาของปูนพลาสเตอร์

ปูนพลาสเตอร์ ได้มาจากการเผาแร่ยิปซัม ณ.เจือไนท์ที่เหมาะสม โดยสามารถแสดงสมการทางเคมี ของปูนพลาสเตอร์ได้ดังนี้



ภาพที่ 2.1 แสดงสมการทางเคมีของปูนพลาสเตอร์

## 1.2 ชนิดของปูนพลาสติก

### Tableware

ปูนพลาสติกสำหรับทำโมล ในอุตสาหกรรมเครื่องใช้บนโต๊ะอาหาร เพื่อให้ขึ้นรูป ถ้วย จาน ชาม หรือแก้วน้ำ เป็นต้น

### Sanitary

สำหรับอุตสาหกรรม สุขภัณฑ์ ปูนพลาสติกที่ใช้ต้อง ให้คุณสมบัติด้านการหล่อ (Casting Property) และการดูดคายน้ำ (Drying Property) ที่ยอดเยี่ยม รวมทั้ง อายุการใช้งานที่ยาวนาน และให้ผลิตภัณฑ์สูงสร้างความพึงพอใจสูง สุด

### Giftware

Plaster สำหรับทำ Working Mould สำหรับงาน Medium Pressure และ Ram Press

### Profin

ปูนฉาบรอย ต่อแผ่นยิปซัมใช้ในงานฉาบรอยต่อแผ่นยิปซัม งานฉาบปิดหัวสกรู ตลอดจนงานซ่อมแซม รอยชำรุดบนพื้นผิวระบบ งานยิปซัมทุกประเภท เพื่อการตกแต่งผิวให้เรียบร้อยก่อน ทาสี หรือติดวอลล์เปเปอร์ ใช้เฉพาะภายในอาคาร และบริเวณที่ไม่สัมผัสกับน้ำ หรือ ความชื้นเป็นประจำ

### Proplaster

ปูนฉาบทับ หน้าไฟเบอร์ยิปซัม เพื่อการฉาบทับหน้าแผ่นยิปซัมโดยเฉพาะ เนื้อปูนผลิตจากวัสดุ ดิบคุณภาพสูง เพื่อเพิ่มความแกร่งของผิวหน้าและเพิ่มความสวยงามของแผ่นยิปซัม ทั้งงานฝ้าเพดาน และงานผนังภายในยิปซัม ทาสีหรือตกแต่งต่อเนื่องได้ง่าย เหมาะ กับผิวหน้าที่ต้องการเน้นความเรียบเนียนของผนัง หรือฝ้าเพดานเป็นพิเศษ

(เอสเอ็มพี, 2547. เว็บไซต์)

## 2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความฉลาดของเด็ก

### 2.1 การพัฒนาความฉลาดของเด็ก

เป้าหมายของ การพัฒนา คือ การเสริมสร้างให้เด็กได้มีการเรียนรู้ที่เปิดกว้างเพราะเราเชื่อว่า เด็กแต่ละคนเปรียบ เสมือนผ้าขาวที่พร้อมจะแต่งแต้มสีสัน ลวดลายด้วยโลกทัศน์ใหม่ๆ หากได้รับการส่งเสริมในทิศทางที่ถูกต้อง จะนำพาเด็กๆของเราให้เป็นคนที่มีทัศนคติที่ดี มีโลกทัศน์ที่กว้างไกล มีจินตนาการที่อิสระ สามารถวางแผนและทำงานอย่าง มีเป้าหมาย มีสมาธิในการทำงาน ตลอดจนมีทักษะในการ ใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือที่จะถ่ายทอดจินตนาการ ความ คิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีความเชื่อมั่นในตนเอง.

ครั้งหนึ่ง สังคมเราเคยเชื่อมั่นกับ IQ มากเสียจนหยิบมาเป็นมาตรวัดความสามารถของเด็กๆ และ เน้นย้ำให้ความสำคัญกับเรื่องการเรียนรู้วิชาการ จนแทบจะลืมพัฒนาการด้านอื่นๆ ของ เด็ก ควบคู่กันไปด้วย กระทั่งความ เชื่อเรื่อง IQ ถูกสั่นคลอนด้วยแนวคิด EQ เพราะมีการศึกษา ชี้ชัด ว่า IQ อย่างเดียวไม่เพียงพอที่จะทำให้คนๆ หนึ่งประสบความสำเร็จและมีความสุขในชีวิตได้ แต่ ต้องอาศัยทักษะและความสามารถด้านอื่นๆ อีกมาก มายนอกเหนือจากการเป็นคนจดจำเก่ง บวก เลขาคล่อง สอบได้คะแนนสูงๆ เท่านั้น มาวันนี้ได้มีการเผยแพร่ความรู้เรื่องความฉลาดในแง่มุม ต่างๆ ตามออกมาอีกมากมาย ทั้ง MQ AQ CQ และอีกหลายต่อหลาย Q ให้พ่อแม่ได้ศึกษาทำ ความเข้าใจ ซึ่งก็มีนิยามตรงกันบ้าง ต่างกันบ้าง จนบางครั้งทำเอาพ่อแม่หลายคนออกอาการงงๆ ทั้งไม่รู้จะจับจุดเริ่มต้นที่ตรงไหน ไม่รู้ว่าอันไหนดี อันไหนจำเป็นกับ ลูก หรือ ลูกเรามี Q นั้นๆ กับ เขาหรือยัง จะ สร้าง Q เหล่านั้นให้เกิดกับลูกได้อย่างไร ฯลฯ ซึ่งถ้าเราจัดตามความสำคัญจริงๆ แล้ว จะแบ่งได้เป็น 5Qที่ควรรู้ คือ IQ , EQ , CQ , MQ , AQ

### 2.1.1 การพัฒนาความฉลาดด้านสติปัญญา (IQ : Intelligence Quotient)

IQ : Intelligence Quotient

ความฉลาดทาง สติปัญญา การคิด การใช้เหตุผล การคำนวณ การเชื่อมโยง วิเคราะห์ปัจจัยที่มีผล ต่อ IQ ส่วนหนึ่งเป็นสิ่งที่เราไม่สามารถควบคุมได้คือพันธุ กรรม ส่วนที่สามารถควบคุมได้ คือ ภาวะโภชนาการ สภาพแวดล้อมที่ดีและเหมาะสม จะ เห็นว่าเราควบคุม IQ ได้เพียงส่วนหนึ่ง เท่านั้น ต่าง จาก Q อื่นๆ ซึ่งควบคุมได้ง่ายกว่า เพราะเกี่ยวข้องกับ การอบรมเลี้ยงดูโดยตรง ปัจจุบันนักวิจัยยืนยันว่า IQ มี ส่วนเกี่ยวข้องกับความสำเร็จในชีวิต เช่น การทำงาน การเรียนแค่ 20% เท่านั้น นอกนั้นเป็นความสามารถด้าน อื่นๆ 80%

IQ พัฒนาได้ตามอายุและประสบการณ์ในการทำงาน ควรฝึกคิดหาแนวทางในการแก้ไข ปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น ฝึกคิดวิเคราะห์และพัฒนาระบบการทำงานเพื่อกระตุ้นให้ สมองได้ทำงาน อยู่ตลอดเวลา トラบใดที่ไม่หยุดคิด สมองก็จะทำงาน นั่นก็เป็นทาง หนึ่งในการพัฒนาและฝึกฝน IQ ของตัวเอง

การวัดเชาวน์ปัญญาหลายวิธีและเครื่องมือที่ใช้วัดมีหลายชนิดขึ้นอยู่กับนิยามของ เชาวน์ ปัญญาที่แตกต่างกัน เชาวน์ปัญญาเป็นสิ่งที่มีความซับซ้อน ฉะนั้นการวัด เชาวน์ปัญญาต้องทำ ด้วยความระมัดระวัง

แบบทดสอบ เชาวน์ปัญญา เป็นแบบทดสอบมาตรฐานที่ใช้ศึกษาพฤติกรรมซึ่งเกี่ยวข้อง กับ ความ สามารถของบุคคลเพื่อดูว่าบุคคลนั้นสามารถทำอะไรได้ดีที่สุด ข้อทดสอบที่ใช้ครอบคลุม ปัญหาต่างๆ ทั้งปัญหาใหม่ และปัญหาที่ผู้ถูกทดสอบนำประสบการณ์เก่าหรือสิ่ง ที่เรียนรู้มาก่อน มาตอบได้ คะแนนที่ได้ จากการวัดเชาวน์ปัญญามักเรียกสั้นๆ ว่า IQ

IQ กับ เซาว์นปัญญาไม่ ใสสิ่งเดียวกัน เซาว์นปัญญาจะครอบคลุมความสามารถหลายอย่าง แต่ IQ เป็นคะแนนที่ได้จากการทดสอบเซาว์นปัญญา ที่ตัดสินความสามารถทาง ด้านใดด้านหนึ่งของบุคคล IQ เป็นเพียงค่าตัวเลขที่ใช้เป็น ดัชนีบ่งชี้ ระดับเซาว์นปัญญาของคนในช่วงที่เราได้รับการทดสอบว่า เรามีความสามารถมากน้อยเพียงใด

เมื่อนำความสามารถของเราไปเปรียบเทียบกับคนกลุ่มที่มีลักษณะและระดับอายุเดียวกัน ต้องบอก คะแนนไอคิวควบคู่ไปกับชนิดของแบบทดสอบที่ใช้ด้วยจึงจะเข้าใจความหมายของ เซาว์น ปัญญา ตามลักษณะโครงสร้างเซาว์นปัญญาที่วัดได้ถูกต้อง

การวัดไอ คิว เกิดขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ. 1905 โดยนักจิตวิทยา ชาวฝรั่งเศสที่ต้องการแยก บุคคลปัญญาอ่อนจากคนปกติเพื่อจะได้จัดการศึกษาให้ อย่าง เหมาะสม โดยใช้การเปรียบเทียบ ระหว่างความสามารถที่ควรจะเป็นกับอายุสมองแล้ว คำนวณออกมาเป็นเปอร์เซ็นต์

ปัจจุบัน การวัดไอคิวโดยมากมักใช้แบบทดสอบในการวัด เช่น ของเวคสเลอร์ ที่เริ่มพัฒนามา ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1930 โดยอาศัยงานวิจัยของนักวิชาการ และนักการทหาร เป็นกลุ่มข้อทดสอบ ทั้งหมด 11 กลุ่ม เป็นกลุ่มที่ต้องใช้ภาษาได้ตอบ 6 กลุ่ม ไม่ต้องใช้ภาษาได้ตอบ 5 กลุ่ม ดังนี้

1. ข้อมูลทั่วไป เป็นคำถามเพื่อตรวจวัดความสนใจความรู้รอบตัว
2. ความคิด ความเข้าใจ
3. การคิดคำนวณ
4. ความคิดที่เป็นนามธรรม โดยให้หาความ เหมือน
5. ความจำระยะสั้น โดยใช้การจำจากตัว เลข
6. ภาษาในส่วนของ การใช้คำ
7. การต่อภาพในส่วนที่ขาดหายไป
8. การจับคู่โครงสร้าง โดยดูจากรูปร่างหรือลวดลาย
9. การเรียงลำดับภาพเหตุการณ์ ต่างๆ
10. การต่อภาพเป็นรูป ด้วยการต่อ จิ๊กซอร์
11. การหาความสัมพันธ์ของตัวเลขและ สัญลักษณ์

(ดวง จันทร์ ผาดศรี, 2547. เว็บไซต์)

## 2.1.2 การพัฒนาความฉลาดด้านอารมณ์ (EQ : Emotional Quotient)

### EQ : Emotional Quotient

ความฉลาดทาง อารมณ์ เป็นความสามารถในการรับรู้ เข้าใจอารมณ์ตนเองและผู้อื่น สามารถควบคุม อารมณ์และยับยั้งชั่งใจตนเองและแสดงออกอย่างเหมาะสม รู้จักเอาใจเขามาใส่ใจเรา รู้จักรอคอย รู้จักกฎเกณฑ์ระเบียบวินัย มีจิตใจร่าเริงแจ่มใส มองโลกในแง่ดี สามารถปรับตัวเข้ากับสังคม สถานการณ์รอบข้างได้ดี มีความคิดสร้างสรรค์ กระตือรือร้น มีแรงจูงใจ อยากประสบความสำเร็จ เห็นคุณค่าและเชื่อมั่นในตนเอง

รายงานการ ศึกษาหลายชิ้นสรุปตรงกันว่า คนที่ประสบความสำเร็จในชีวิตและอาชีพการงาน ซึ่งมี ชื่อเสียงเป็นที่รู้จักทั่วไปล้วนแต่มี EQ ดีทั้งสิ้น และสิ่ง ที่น่าดีใจก็คือ EQ สามารถปรับเปลี่ยน เรียนรู้และพัฒนา ขึ้นได้ ด้วยเหตุนี้คนจึงหันมาให้ความสำคัญกับ EQ กันมาก ว่ากันจริงๆ แล้ว EQ ค่อนข้างกว้างมาก น่าจะเป็นหัวข้อ ใหญ่ที่ครอบคลุม Q ต่างๆ ได้ทั้งหมด และพ่อแม่ น่าจะได้ ประโยชน์มากที่สุด แต่ทั้งนี้ก็ขึ้นอยู่กับว่าจะลงรายละเอียดในประเด็นต่างๆ มาก น้อยแค่ไหน เพราะมีคนจำนวนไม่น้อยที่พอพูดถึง EQ ก็มักจะ มุ่งไปที่การเป็นเด็กอารมณ์ดีซะมาก จนอาจ มองข้ามรายละเอียดบางข้อที่มีประโยชน์ กับเด็ก เช่น การปลูกฝังกฎเกณฑ์ระเบียบวินัย เด็กจะสามารถควบคุมตัวเองได้ต่อ เมื่อพ่อแม่ฝึกระเบียบวินัยให้ รู้จักควบคุมลูก พุดง่าย ๆ คือไม่ตามใจ ในเรื่อง ที่ไม่ถูกต้อง ซึ่งพบความสัมพันธ์ว่า เด็กที่พ่อแม่สอนเรื่องระเบียบวินัยดี ๆ มักจะเป็นเด็กซึ่ง มี EQ ดีตามมา

อีคิว ถือเป็นเรื่องใหม่ในแวดวงการศึกษาและจิตวิทยาเพราะเพิ่งได้รับความสนใจ และ ยอมรับใน ความสำคัญอย่างจริงจังเมื่อ 10 กว่าปีมานี้ เดิม เคยเชื่อกันว่าความสามารถทางเชาวน์ ปัญญาหรือไอคิว คือปัจจัยสำคัญที่ทำให้มนุษย์ ประสบความสำเร็จ มีชีวิตที่ดีและมีความสุข

ต่อมา นักจิตวิทยาเริ่มตั้งข้อสงสัยต่อความเชื่อความเข้าใจดังกล่าว เพราะไม่เชื่อ ว่า ความสำเร็จและความสุขในชีวิตของคนๆ หนึ่งจะขึ้นอยู่กับความสามารถทางเชาวน์ ปัญญาแต่เพียง อย่างเดียว แต่เนื่องจากในระยะนั้นยังไม่มีข้อมูลจากการศึกษาวิจัย ที่เพียงพอ ความคิดนี้จึงถูกละเลยไปอย่างน่าเสียดาย

จนกระทั่งในปี ค.ศ. 1990 ซาโลเวย์และเมเยอร์ สองนัก จิตวิทยาได้นำความคิดนี้มาพูดถึงอีกครั้ง โดยเอ่ยถึงความฉลาดทางอารมณ์เป็นครั้งแรกว่า "เป็นรูปแบบหนึ่งของความฉลาดทางสังคม ที่ประกอบด้วย ความสามารถในการรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น สามารถแยก ความแตกต่าง ของอารมณ์ที่เกิดขึ้นและใช้ข้อมูลนี้เป็นเครื่องชี้นำในการคิดและการกระทำสิ่งต่างๆ"

จากนั้น แด เนียล โกลแมน นักข่าวสายวิทยาศาสตร์ หนังสือพิมพ์นิวยอร์กไทม์ จบการศึกษา ระดับปริญญาเอกจากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ได้สานต่อแนวคิดนี้อย่างจริงจังโดยได้เขียน เป็นหนังสือเรื่อง ความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence) และได้ให้ความหมายของอีคิวว่า "เป็นความสามารถ หลายด้าน ได้แก่การเร่งเร้าตัวเองให้ไปสู่เป้าหมาย มีความสามารถควบคุม ความขัดแย้งของตนเอง รอคอยเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีกว่า มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น สามารถ จัดการกับอารมณ์ไม่สบายต่างๆ มีชีวิตอยู่ด้วยความหวัง

หลังจาก หนังสือความฉลาดทางอารมณ์ (Emotional Intelligence) ของแดเนียล โกลแมน ออกสู่สาธารณชน ผู้คนก็เริ่มให้ความสนใจกับความฉลาด ทางอารมณ์มากขึ้น ประกอบกับระยะ หลังมีงานวิจัยมากมายที่ยืนยันถึงความสำคัญของ ความฉลาดทางอารมณ์

อีคิวหรือ ความฉลาดทางอารมณ์จึงได้รับการยอมรับว่ามีความสำคัญต่อความสำเร็จและ ความสุขใน ชีวิตมนุษย์ กลายเป็นเรื่องฮิตที่มาแรงแซงหน้าไอคิวไปในระยะหลัง

นอกจากคำ ว่า Emotional Quotient ที่เราเรียกว่าอีคิวแล้ว ยังมีคำ อื่นๆ อีกหลายคำที่ นักวิชาการใช้ในความหมายใกล้เคียงกัน เช่น Emotional Intelligence, Emotional Ability, Interpersonal Intelligence, Multiple Intelligence

ความฉลาดทางอารมณ์ = เข้าใจตนเอง + เข้าใจผู้อื่น + แก้ไขความขัดแย้งได้  
 เข้าใจตนเอง คือ เข้าใจอารมณ์ ความรู้สึก และ ความต้องการในชีวิตของตนเอง  
 เข้าใจผู้อื่น คือ เข้าใจอารมณ์ความรู้สึกของผู้อื่น และสามารถแสดงออกมาได้อย่างเหมาะสม  
 แก้ไขความขัดแย้งได้ คือ เมื่อมีปัญหาสามารถแก้ไขจัดการ ให้ผ่านพ้นไปได้อย่างเหมาะสมทั้ง ปัญหาความเครียดในใจหรือปัญหาที่เกิดจากการขัดแย้งกับผู้อื่น

### 2.1.3 การ พัฒนาความฉลาดด้านศีลธรรม (MQ : Moral Quotient)

MQ : Moral Quotient

ความฉลาดทาง ศีลธรรม จริยธรรม คือมีความประพฤติดี รู้จักผิดชอบ มีความซื่อสัตย์ รับผิดชอบ มีจริยธรรม เป็นแนวคิดที่มุ่งตอบคำถามว่าคนที่เรามีคนที่ IQ ดี EQ สูง แต่ถ้ามีระดับ คุณธรรมจริยธรรมต่ำก็อาจ ใช้ความฉลาดไปในทางที่ไม่ถูกต้องก็เป็นได้ MQ จึงเน้น เรื่องการ ปลูกฝังความดีงามให้กับเด็ก ซึ่งตรงกับหลักศาสนาหลายศาสนาที่สอนให้คน เป็นคนดี เด็กที่มี MQ ดีมักเป็นเด็กเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ เห็นอกเห็นใจผู้อื่นและเมื่อโตขึ้นจะเป็นคนที่เข้ากับคนอื่นได้ง่าย การที่เด็ก จะมี MQ เกิดขึ้นได้นั้นต้องเริ่มต้นจากการที่เด็กรู้จัก ถูกผิด สิ่งไหนควรทำไม่ควรทำ ซึ่ง จะใช้วิธีการบอกด้วยคำพูดอย่างเดียวไม่ได้ ต้องแสดงให้เด็กเห็นอย่างสม่ำเสมอ ควบคู่ไปกับการ สอนด้วยจึงจะได้ผล (นิตยสารรัก ลูก, 2548. เว็บไซต์)

เราทราบดี อยู่แล้วว่า IQ คือ Intelligence Quotient หรือระดับสติปัญญาด้านความรู้ ความสามารถ ส่วน EQ หรือ Emotional Quotient คือ ระดับความฉลาดด้านอารมณ์ ซึ่งหมายถึง เรื่องบุคลิกภาพและการควบคุมตนเองเป็น ส่วนใหญ่ สำหรับMQ ที่เรากำลังกล่าวถึงอยู่นี้ ย่อมาจาก Moral Quotient หมายถึงระดับความคิดด้านศีลธรรมหรือ ระดับของศีลธรรมในใจคนนั่นเอง บางคนเข้าใจว่า EQ กับ MQ นั้นคือสิ่งเดียวกันแต่จิตแพทย์ จาก ม.ฮาร์วาร์ด ท่านหนึ่ง คือ ดร.โรเบิร์ต โคลล์ ได้กล่าวถึง MQ ไว้ในหนังสือของเขา โดยแยกเอา ระดับความคิดด้านศีลธรรมนี้ ออกมาจากEQ,IQ,EQ และ MQ สัมพันธ์กันอย่างไร

นักจิตวิทยาค้นพบว่าพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นความฉลาด อารมณ์ สังคม ศีลธรรม มิติสัมพันธ์ คณิตศาสตร์ ภาษาดนตรี การเคลื่อนไหว ฯลฯ ต่างก็ค่อนข้างเป็นอิสระต่อกัน หมายความว่าเด็กอาจจะเก่งด้านใดด้านหนึ่งหรือ หลายด้านแต่อาจจะไม่เก่งในด้านอื่นก็ได้ พัฒนาการในด้านต่าง ๆ ไม่จำเป็นต้องมี ระดับเท่ากัน เช่น เด็กอาจจะเฉลียวฉลาด แต่พัฒนาการทางอารมณ์ต่ำและนิสัยไม่ดี หรือ ฉลาดอารมณ์ดี แต่ คุณธรรมต่ำก็ได้ หลายคนอาจจะประหลาดใจว่า อารมณ์ดี สังคม ดี แต่คุณธรรมต่ำเป็นอย่างไร นิยามคำว่า คุณธรรมในที่นี้หมายถึง ระดับความเห็นแก่ตัวสรุป IQ,EQ และ MQ มีเส้นทางการพัฒนาต่างกัน ดร.โรเบิร์ต โคลล์ กล่าวต่อไปว่า MQ นั้นไม่สามารถฝึกฝนหรือขัดเกลาได้ในเวลาสั้นๆ ขณะที่ บุคคลเจริญเติบโตขึ้นมาแล้ว เหมือนดังคำโบราณของไทยที่ว่า "สันดอนนั้นขุดได้ แต่สันดานนั้นขุด ไม่ได้"

การที่บุคคลคนหนึ่งจะมี MQ ระดับดี ต้องเริ่มปลูกฝังในวัยเด็กจึงจะได้ผล อาศัยปัจจัย 3 อย่างด้วย กันคือ

1. การสอนศีลธรรมโดยตรงให้กับเด็ก
2. การถ่ายทอดทางศีลธรรมจากผู้ใหญ่ให้กับเด็ก
3. ความรักและวินัย

สรุปว่า MQ เป็นเรื่องที่ต้องฝึกมาแต่เด็ก ถ้าได้รับการปลูกฝังเรื่องคุณธรรมและจริยธรรมมา แต่ยังเป็นเด็กบุคคลก็สามารถพัฒนาพื้นฐาน MQ ของตนขึ้นมาในระดับหนึ่ง (มากน้อยแล้วแต่ การปลูก ฝัง) และ MQ นี้ก็จะฝังลึกลงไปในชีวิตให้สำนึกของบุคคลผู้นั้น และจะรอเวลาที่ได้รับการ กระตุ้นอีกครั้ง โดยการอบรมสั่งสอน การฟังธรรม และวิธีอื่นๆ แต่ถ้าบุคคลไม่มี MQ อยู่ใน จิตสำนึกดั้งเดิมแล้ว ไม่ว่าจะโตขึ้นจะได้รับการกระตุ้นอย่างไรก็ไม่สามารถทำให้บุคคลผู้นั้นกลายเป็นคนดีขึ้นมาได้มากนัก



## 2.1.4 การพัฒนาความฉลาดด้านความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (CQ : Creativity Quotient)

### CQ : Creativity Quotient

ความฉลาดในการริเริ่มสร้างสรรค์ มีความคิด จินตนาการหรือแนวคิดใหม่ๆ ในรูปแบบต่างๆ เช่น การเล่นเกมศิลปะ การประดิษฐ์สิ่งของ CQ จะสัมพันธ์กับ เรื่องการเล่น ถ้าเด็กได้เล่นอย่างอิสระตามความชอบและเหมาะสมกับวัย เด็กก็จะมี ความคิดสร้างสรรค์

การปลูกฝัง เรื่องนี้จึงอยู่ที่พ่อแม่มีเวลาเล่นและทำกิจกรรมที่ส่งเสริมจินตนาการกับลูก เช่น การเล่นเกมศิลปะ การหยิบจับของใกล้ตัวมาเป็นของเล่น การเล่านิทาน เป็นต้น

การพัฒนา CQ เด็กที่มี CQ ดี จะเป็นเด็กที่มีจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ดังนั้นคุณพ่อคุณแม่จึงควรเข้าใจและไม่ขัดหรือจำกัดความคิดแปลกๆ ใหม่ๆ ของเด็กด้วยการปล่อยให้เด็กทำสิ่งที่ชอบ หัดให้ เด็กได้ทำอะไรใหม่ๆ ด้วยตัวเอง รวมถึงการจัดหา อุปกรณ์วาดภาพระบายสี จะทำให้เด็กสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์ด้วยตัวของเขาเอง การเล่าหรืออ่านนิทานภาพให้เด็กฟัง ทำให้เด็กได้ใช้ความคิดจินตนาการไปตามเรื่องที่เล่า และยิ่งคุณพ่อคุณแม่เล่านิทานไปพร้อมๆ กับตั้งคำถามให้เด็กตอบ หรือถามความคิดเห็นเด็กก็ถือเป็นการพัฒนา CQ ร่วมกับการ พัฒนา AQ หรือ ความฉลาดในการแก้ไขปัญหาไปพร้อมๆ กัน(นิตยสารรัก ลูก, 2548. เว็บไซต์)

## 2.1.5 การพัฒนาความฉลาดด้านการแก้ไขปัญหา (AQ : Adversity Quotient)

### AQ : Adversity Quotient

ความฉลาดในการแก้ไขปัญหา คือมีความยืดหยุ่นสามารถปรับตัวในการเผชิญปัญหาได้ดี และพยายามหาหนทางแก้ไขปัญหา เขาชนะอุปสรรคความยากลำบากด้วยตัวเอง ไม่ย่อท้อ ง่ายๆ เป็นองค์ ประกอบของความสำเร็จที่นอกเหนือจากฮิคิว และไอคิว เอคิว ความท้าทายทำให้เกิดโอกาส และโอกาสคือความสำเร็จ มองปัญหาอย่างมีทางออก จริงๆ แล้ว ความฉลาดในด้านนี้เริ่มก่อตัวขึ้นตั้งแต่เป็นเด็ก เพราะเด็กจะเรียนรู้วิธีการมองและจัดการปัญหาจากผู้ใหญ่รอบข้างว่าปัญหานั้นเป็นปัญหาที่ต้องยอมจำนน เป็นโอกาสหรือเป็นเรื่องน่าท้าทาย แต่ก็อยู่ที่พ่อแม่ด้วยว่าจะเปิดโอกาสให้เด็กได้ ผิดเผชิญกับการแก้ปัญหาด้วยตัวเองหรือไม่ เมื่อเจออุปสรรคหรือปัญหาเฉพาะหน้า ก่อนอื่นใดจะต้องควบคุมอารมณ์ตนเองให้สงบให้หนึ่งก่อน แล้วให้มีทัศนคติในแง่บวกต่อปัญหาเสมอ โดยให้คิดเสมอว่าปัญหานั้นคือโอกาสที่ จะทำให้ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ และทุกปัญหาสามารถแก้ไขได้เสมอถ้าหากผู้แก้ปัญหา มีความอดทน ใฝ่ใจ และ จริงใจ หลักธรรมที่ช่วยเสริม สร้างให้สามารถแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ได้เป็นอย่างดีคือ พละ 5 , อิทธิบาท 4 ได้แก่

## พละ 5 คือ

1. ศรัทธา ความเชื่อมั่นความมั่นใจ
2. วิริยะ ความพากเพียร ความพยายาม
3. สติ ความตรึกตรอง ความรอบครอบ
4. สมာธิ ความใส่ใจความแน่ว แน่
5. ปัญญา ความรู้ความเข้าใจปรับปรุง แก้ไข

(น้ำใส ใจจริง, 2547. เว็บไซต์)

ในปัจจุบัน พบว่าประเทศไทย เด็กไทยส่วนใหญ่มีระดับ ความคิดสร้างสรรค์และความกล้าแสดงออก น้อยมาก ในส่วนหนึ่งอาจเป็นผลกระทบจากการที่เด็กไทยส่วนใหญ่มี IQ อยู่ในระดับ 88เด็กญี่ปุ่น IQ เฉลี่ย 100เด็กเกาหลี IQ เฉลี่ย115 ถ้าเด็กมาเลเซีย IQ 200 เด็กจีนIQ 150 นั่งประชุมตอรองอะไร กัน เด็กไทยก็คงจะนั่งเงียบ ไม่กล้ายกมือพูด ไม่กล้านั่งแถวหน้า เพราะ คิดว่าตนโง่กว่าเขา ที่เรียกว่า อັตมโนทัศน์ (Self Concept) เสียอำนาจการตอรองสูญเสียผลประโยชน์หมดสิ้น(ไสว เลี่ยมแก้ว, 2546. เว็บไซต์)

มันเหมือนกับสอบที่ไร ได้ที่โหล่ทุกที่ เด็กคนนั้นก็ สำคัญตน หรือเกิด อັตมโนทัศน์ว่าตนโง่ ก็ท้อแท้ ขาดความเชื่อมั่นในตัวเอง เข้าที่ประชุมใดก็หาที่นั่งแถวหลังๆ เมื่อเปิดให้อภิปราย ก็ไม่พูด ฯลฯ ลำดับที่ของคะแนนเป็นที่ 1, 2, .... 30 จะ ทำให้เด็กเกิด อັตมโนทัศน์เช่นนี้

แต่การมุ่งเน้นให้เด็กฉลาดหรือมีIQสูงก็สามารถส่งผลให้เกิดปัญหาตามมาด้วยเช่นกันปัญหาที่มักพบจากการศึกษาคือ ครอบครัวไม่มีการปลูกฝังจิตใจที่ดีให้แก่เด็ก สอน เด็กให้รู้จักที่จะอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ ดังนั้นเราจึงพบปัญหาความขัดแย้ง เด็ก ไม่สามารถปรับตัวในสังคมที่เปลี่ยนแปลงไป ก่อให้เกิดปัญหาต่างๆ เมื่อประสบปัญหาใน ชีวิตก็ไม่หาหนทางแก้ไข ทางออกของเขาจึงเป็นไปในทางที่ผิด เช่น อาจตัดสินใจฆ่า ตัวตายเพื่อหลีกเลี่ยงปัญหา

นอกจากนี้ยังพบว่าคนที่ มี " ไอคิวสูง " หรือมีอัจฉริยภาพเพียงอย่างเดียวนั้นอาจไม่ประสบความสำเร็จในชีวิตได้ เพราะภาวะสังคมที่เป็นพิษ ทำให้จิตใจคนแปรเปลี่ยนไป สมอง เชื้อยซา ไม่รู้วิธีจัดระบบให้กับตัวเอง คนประเภทนี้เราเรียกว่า คน " อีคิวต่ำ"ถึงแม้ว่าสติปัญญาจะดีเลิศ มีระดับไอคิว สูงขนาดไหน แต่ถ้าเป็นคนอีคิวต่ำ สมองที่เคยปราดเปรี๊องก็อาจนอกกลุ่มนอทาง ได้ (วิชาการดอทคอม, 2546. เว็บไซต์)

สมองดีพัฒนา IQ ได้ดี ประสบความสำเร็จในการเรียน แต่รู้ไหมว่า เมื่อพัฒนา IQ ให้สูงขึ้น อีโก้ของแต่ละคนก็เติบโตตามไปด้วย ทำให้เด็ก IQ ดี และ Ego สูง มีลักษณะหยิ่งอวดตาสองมีที่รู้ไม่ยอมแพ้และเอาชนะเข้าหากัน คนจะมี IQ ดี มักเป็นคนที่ สามารถสร้างความเชื่อจนเป็นความรู้ได้

ดีจากประสาทสัมผัสทางตาหูจมูกลิ้นกายและ ใจ เช่น เห็นแล้ว อ่านแล้วจำได้แม่นยำ ความจำดี ทำให้เรียนได้คะแนนดี เกิดความภูมิใจในความเก่ง ยิ่งทำให้มีโอกาสได้แข่งขันในตัวเองมากขึ้นตาม IQ ที่สูงขึ้น ซึ่งยิ่งสูงมากเท่าไร คุณค่าในความเป็นมนุษย์ก็ตกต่ำลง เพราะจะกลายเป็นคนเห็นแก่ตัวเองที่สุด แต่บุคคล เหล่านี้ล้มพัฒนาความเชื่อที่จะทำให้เกิดปัญญา (Wisdom) โดยใช้จิตสัมผัส ผลสุดท้ายเราจึงมีคนเก่งในสังคม ในครอบครัวที่มีจิตใจแห้งแล้ง กระด้าง และครอบครัวด้วยต้นหาราคะมีอิโก้สูงเห็นแก่ตัวเอาตัวเองเป็นใหญ่อย่าง คนในครอบครัวที่กล่าวถึง ประโยชน์ที่จะได้จากคน IQ สูง ที่อึดตาสูงนี้ มีน้อยมาก เพราะพวกเขาพร้อมจะเห็นแก่ตัว หน้าที่ด้าน เอาแต่ได้ ไม่ยอมแพ้ด้วยมีอิโก้สูง ถ้าคิดแบบผลประโยชน์แล้วนับว่าเป็นความขาดทุนย่อยยับ ที่ลงทุนไปมากมายแล้วได้คนเก่งที่ ไอคิวสูงและอีโก้สูงมาประดับสังคมของเรา แทนที่ สังคมจะสูงขึ้น แต่กลับต่ำลง ด้วยความฉลาดแต่เห็นแก่ตัวของพวกเขาเอง(นพ.วิทยา นาควัชระ, 2546. เว็บไซต์) IQ หรือ การเรียนหลักสูตรที่มากเกินไปจึงไม่ได้ให้ผลดีกับตัวเด็กเลยควร ปล่อยให้ได้สนุกหรือฉลาดในทุกๆด้านเท่าเทียมกันทั้งการเรียนและการ เล่น มีบทความตอนหนึ่งได้กล่าวถึงการเล่นได้ ว่าการเล่น (Play) เป็นพฤติกรรมของมนุษย์โดยตรงประการหนึ่งที่สำคัญและมีความสำคัญที่จะขาดเสียมิได้ ในวัยเด็กการเล่นเป็นพฤติกรรมที่แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าเป็น ความต้องการตามธรรมชาติของมนุษย์ กระบวนการพัฒนาชีวิตในวัยเด็ก ต้องอาศัยการเล่นเป็นพื้นฐาน ซึ่งพ่อแม่หรือผู้ใหญ่จะตอบสนองความต้องการในการเล่นด้วยความ เต็มใจ อยากรู้ลูกหรือเด็ก ๆ ได้แสดงออกด้วยการเล่นอย่างมีความสุข พ่อแม่หรือ ผู้ใหญ่ที่ขาดความรู้ ความเข้าใจในความต้องการการเล่นของเด็ก ๆ จะเป็นการขัดขวางพัฒนาการของเด็ก ๆ อย่างน่าห่วงใยยิ่ง

## 2.2 ความสำคัญของการเล่น

ตามความจริง การเล่นเป็นเรื่องของทุกคนทั้งเด็กและผู้ใหญ่ คือ ทุกวัย ทุกเพศ แต่ลักษณะกิจกรรมที่นำมาเล่น อาจแตกต่างกันไปตามความต้องการและเป้าหมายของแต่ละ บุคคล คุณลักษณะ ที่เด่นชัดของพฤติกรรมการเล่น คือ ได้กระทำหรือแสดงออกที่เป็นไปอย่างอิสระ เต็มไปด้วยความเพลิดเพลิน มีความสุข สนุกสนาน ร่าเริง แจ่มใส และมีชีวิตชีวา ซึ่งจะ มีคุณค่าต่อบุคคลนั้น ๆ หลาย ๆ ด้าน ทั้งทางร่างกาย จิตใจ สังคม และสติ ปัญญา

ในทางตรงกันข้าม การเล่นที่เป็นโทษก็ย่อมมีขึ้นได้จากการเล่นที่ขาดการดูแล ขาดการแนะนำ ส่ง เสริมในทางที่ถูกต้องซึ่งจะกลับกลายเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาทรัพยากรบุคคลที่มีคุณค่าอย่างน่าเสียดาย โดยเฉพาะในวัยเด็ก การเล่นจึงเป็นพฤติกรรมตามธรรมชาติของมนุษย์ทุกเพศ ทุกวัย ในวัยเด็กการเล่นจะเป็นสื่อช่วยพัฒนาร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาได้อย่างดี ความสามารถจากการเล่นในวัยเด็กมีความสัมพันธ์กับการดำเนินชีวิตเมื่อเติบโตเป็นผู้ใหญ่ในวันข้างหน้า การ เล่นที่ดีเป็นนันทนาการอย่างหนึ่งซึ่งมีความสำคัญต่อการพัฒนาบุคคลให้เป็น

พลเมืองที่ดีของบ้านเมืองอย่างมีประสิทธิภาพ กล่าวได้ว่า “ความสุขครั้งแรกในชีวิตของเด็กเริ่มต้นจากพ่อแม่ และต่อมายังมีความสุข ความเพลิดเพลิน จากการเล่น” งานในวัยเด็กคือการเล่นนั่นเอง ควรที่บุคคล หน่วยงาน และสถาบันต่าง ๆ จะได้ร่วมมือกันเอาใจใส่ในเรื่องของ การเล่นอย่างจริงจังเพื่อเด็กและเยาวชนไทยทุกคน โดยการส่งเสริมให้มีการเล่น เพื่อตอบสนองความต้องการของเด็ก ๆ และบูรณาการเข้าไปในกิจกรรมการเรียนการสอน โดยให้การเล่นเป็นส่วนหนึ่งของการเรียน หรือเรียนรู้โดยการ เล่น (Learning by Playing) หรือเรียนรู้วิธี เล่น (Learn to play) นักปรัชญา หลายคนได้ศึกษาพฤติกรรมการเล่นของมนุษย์อย่างลึกซึ้ง และได้พยายามอธิบายลักษณะ ข้อเท็จจริงที่พบไว้เป็นทฤษฎีต่างๆ กันไป อาทิ

2.2.1 การเล่นเกิดจาก สัญชาตญาณ

2.2.2 การเล่นเป็นการเตรียม ชีวิต

2.2.3 การเล่นเป็นการเลียน แบบ

2.2.4 การเล่นเป็นการผ่อนคลายหรือระบาย อารมณ์

2.2.5 การเล่นเป็นการแสดงออก

(วีรวุฒิ ฉะนันท์และคณะ, 2546. เว็บไซต์)

จากข้อความ ข้างต้นจะเห็นได้ว่าการที่จะทำให้เด็กฉลาดนั้นไม่ได้มีแค่การอ่านหนังสือหรือแม่ กระทั่งการเรียนเท่านั้น การเล่นและจริยธรรมก็มีส่วนสำคัญไม่แพ้กันเลยทีเดียวจะต้องสอดคล้อง และควบคู่กันไปเสมอให้ได้เรียนและได้เล่นอย่างมีความสุข โดยเฉพาะการเล่นที่ทำให้เด็กมีจินตนาการเปิดกว้างการเล่นและฝึกการแก้ปัญหาไปในตัวความสนุกที่สอดแทรกสาระเข้าไปเริ่มมีความสำคัญมากขึ้น สื่อการเรียนการสอนสำหรับเด็กส่วนใหญ่ก็มีการเปลี่ยนแปลงให้เด็กได้เรียนรู้ที่จะเล่นมากขึ้น อีกทั้งของ เล่นจำพวกเสริมสร้างความรู้ก็มีเพิ่มมากขึ้นตลาดของเล่นเด็กจึงเกิดการแข่งขันกันมากมาย ส่วนใหญ่จะเน้นให้หลักกลยุทธ์ทางการตลาดเข้ามามีส่วนร่วม ซึ่งทำให้ของเล่นบางอย่างก็ ไม่ได้มีประโยชน์สำหรับเด็กเท่าใดนัก ในขณะที่ของเล่นบางอย่างสามารถสร้าง ประโยชน์และความสนุกสนานการได้ใช้จินตนาการอย่างอิสระ แต่ก็กลับถูกมองข้ามไป อย่างเช่น การตัดกระดาษ การพับกระดาษ หรือแม้กระทั่งการวาดรูประบายสี ซึ่งเป็น พื้นฐานการเล่นง่ายๆ ที่ช่วยเสริมสร้างความสามารถในการแก้ปัญหาต่างๆฝึกความอด ทน อีกด้วย

มีผู้ให้ความหมายของศิลปะว่า ศิลปะเป็นผลงานการสร้างสรรค์ ซึ่งในความหมายนี้ เราต้อง มาตีความหมายของคำว่า "การสร้างสรรค์" กันเสียก่อน การสร้างสรรค์ หรือที่ภาษาอังกฤษ เรียกว่า "Creative" นั้น คือ การทำให้เกิดบางสิ่งบางอย่างขึ้นมาซึ่งบางสิ่งบางอย่าง นั้น ไม่เคยมี อยู่มาก่อน ทั้งที่เป็นผลิตภัณฑ์ หรือ กระบวนการหรือความคิด ดังนั้น สิ่งที่จะเป็นงานสร้าง สรรค์ได้

จะต้อง เป็นประดิษฐ์กรรมใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อนในโลกหรือเป็นกระบวนการใหม่ๆ ที่สร้างขึ้นมา เพื่อ กระทำการบางสิ่งบางอย่างให้ประสบผลสำเร็จหรือเป็นการสร้าง แนวคิดใหม่ ที่จะนำไปสู่ วิธีการใหม่ๆ แนวคิดใหม่นี้เองที่เป็นจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ เพราะแนวคิดใหม่ จะนำไปสู่ การพัฒนากระบวนการ หรือวิธีการใหม่ๆ ที่จะนำไปสู่ผลผลิตหรือประดิษฐ์กรรมใหม่ๆ ให้เกิดขึ้นมาในโลก และตอบสนองความต้องการในด้านต่างๆ ของ มนุษย์ได้ เพื่อแทนที่ผลผลิต หรือ ประดิษฐ์กรรมเดิม ที่ตอบสนองได้ไม่พอเพียง หรือไม่เป็นที่พอใจ การสร้างสรรค์ในอีกความหมาย หนึ่งจึงเกิดขึ้น คือ เป็นการทำให้ดีขึ้นกว่าเดิมซึ่งมีหลาย ๆ วิธี โดยอาจเป็นการปรับปรุงกระบวนการ ใหม่ ให้ได้ผลผลิตมากกว่าเดิม หรือเป็นการปรับปรุงรูปแบบผลผลิตใหม่โดยใช้วิธีการเดิมแต่ ผลผลิตมีคุณภาพมากขึ้นแต่ ไม่ว่าจะเป็รูปแบบใด ๆ ก็ตามเป็นการกระทำให้เกิดขึ้นจากการใช้ แนวคิดแบบใหม่ๆ ทั้งสิ้น และเป็นผลของวิธีการคิดที่เรียกว่า "ความคิดสร้างสรรค์"

ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่อยู่ในมนุษย์ทุกคน และสามารถพัฒนาให้เกิดขึ้นได้โดย อาศัย สภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและบรรยากาศที่เอื้ออำนวย ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดที่เกี่ยวข้องกับงาน ศิลปะอย่างแยกกันไม่ออกหรืออาจกล่าวได้ ว่าศิลปะเป็นผลงานจากความคิด สร้างสรรค์ ดังที่ได้กล่าวมาแล้วว่าศิลปะเป็นผล จากความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้น สิ่งใดก็ตามที่มี ความ คิดสร้าง สรรค์ ก็สามารถสร้างงานศิลปะ ได้จากตอนต้นที่กล่าวว่า ศิลปะเป็นสิ่งที่มนุษย์ สร้างขึ้น แสดงว่ามนุษย์เป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ และสามารถสร้างงานศิลปะได้ แต่ นอกเหนือจากมนุษย์แล้วจะยังมีสิ่งอื่นๆ อีกหรือไม่ที่มีความคิดสร้างสรรค์ จากประวัติศาสตร์ของ มนุษย์และการศึกษา ค้นคว้า ทางวิทยาศาสตร์ เราจะพบว่าสัตว์โลกหลายๆชนิด มีความคิด รู้จัก ความรักและมี สัญชาติญาณแต่สิ่งเหล่านั้นจะจัดเป็นความคิดสร้างสรรค์หรือไม่ สัตว์ทั้งหลาย สามารถสร้างหรือกระทำสิ่งใหม่ๆเพื่อตอบสนองความต้องการได้ดีกว่าเดิมหรือไม่ รู้จักพัฒนา แนวคิด กระบวนการและผลผลิตให้ดีกว่าเดิมหรือไม่(วิรัตน์ พิชญ์ไพบุญย์, 2524. เว็บไซต์)

### 3. ความรู้เกี่ยวกับจิตวิทยา พัฒนาการ

ความรู้เกี่ยวกับจิตวิทยาพัฒนาการ (Development Psychology)

3.1 จิตวิทยาพัฒนาการ (Development Psychology) เป็นจิตวิทยาสาขา หนึ่งที่มุ่ง ศึกษาพฤติกรรมของคนในวัยต่าง ๆ กัน เพื่อให้รู้ว่าบุคคลมีพัฒนา มาอย่างไร ในแต่ละวัยมี สิ่งใด เกิดขึ้นบ้าง สาเหตุของการเกิดสิ่งนั้นๆ มีอย่างไร

จิตวิทยาพัฒนาการ (Development Psychology) มีประโยชน์ต่อครูอย่างไร โดยที่จุด ประสงค์สำคัญของจิตวิทยาพัฒนาการคือ การเข้าใจบุคคล ทั้งในฐานะที่เป็นบุคคลคนหนึ่ง และเป็นส่วนหนึ่งของ สังคม การได้เข้าใจถึงสติปัญญา ร่างกาย อารมณ์ สังคม ตลอดจนความ ต้องการของบุคคลแต่ละวัยย่อมช่วยให้บุคคลปรับตัวเข้ากันได้ดีขึ้น สามารถดำรง ชีวิตอยู่ได้อย่าง

มีความสุข สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างราบรื่น

สำหรับครูจะช่วยให้เข้าใจในกระบวนการต่าง ๆ ของการเจริญเติบโตและพัฒนาการของเด็ก จะช่วยให้ครูสามารถส่งเสริมเด็กให้มีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ได้เป็นอย่างดี สามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ สอดคล้องกับวุฒิภาวะและระดับพัฒนาการ ซึ่งจะมีผลต่อการเรียนรู้ที่ดีที่สุดของนักเรียน

### 3.2 พัฒนาการหมายถึง

พัฒนาการ (Development) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงที่เป็นระบบระเบียบ สามารถคาดคะเนได้ตามสมควร เป็นการเปลี่ยนแปลงที่ก้าวหน้าของบุคคล อันเป็นผลมาจากวุฒิภาวะและประสบการณ์ ซึ่งเกิดขึ้นตลอดชีวิต ตั้งแต่แรกเกิด

### 3.3 ความเจริญงอกงาม

ความเจริญงอกงาม (Growth) หมายถึงการเปลี่ยนแปลงที่แสดงให้เห็นถึงการเพิ่มขึ้นทางด้านปริมาณ (Quantity) เป็นการเปลี่ยนแปลงทางด้านโครงสร้าง (Structure) เป็นการเพิ่มเกี่ยวกับจำนวน เช่น น้ำหนัก ส่วนสูง ความหนา และจำนวนกล้ามเนื้อ

### 3.4 ลักษณะ เฉพาะของพัฒนาการ

- พัฒนาการจะเกิดในลักษณะที่ต่อเนื่องกัน (Continuity) จะดำเนินการไปตามลำดับขั้น พัฒนาการจะเกิดขึ้นทุกช่วงของชีวิต
- พัฒนาการ จะเป็นไปตามแบบฉบับของตัวเอง (Sequence) คือ อัตราการพัฒนาการของแต่ละบุคคลจะแตกต่างกัน
- พัฒนาการจะเกิดในอัตราที่ไม่เท่ากัน (Ratio) อัตราการเจริญเติบโต แต่ละคนไม่เหมือนกัน วัยเด็กเล็กมีอัตราการพัฒนาการมากกว่าเด็กโต
- พัฒนาการจะเกิดเป็นทิศทางเฉพาะ (Develop Mental Direction) พัฒนาการจะเป็นไปตามแนวศีรษะลงไปสู่ปลายเท้าเด็กจะชันคอได้ก่อนเติบโตไปสู่แกนกลางของลำตัวไปสู่ส่วนย่อย เคลื่อนไหวลำตัวได้ก่อนนิ้วมีนิ้ว เท้า

### 3.5 องค์ประกอบของพัฒนาการ

3.5.1 วุฒิภาวะ (Maturity) หมายถึงความเจริญเติบโตทั้งทางร่างกายและจิตใจ พร้อมทั้ง จะทำงานตามหน้าที่ได้

3.5.2 การเรียนรู้ (Learning) หมายถึงการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเป็นผลมาจากประสบการณ์หรือการฝึกหัด การเรียนรู้เป็นสาเหตุอย่างหนึ่งที่ทำให้เกิดการพัฒนา

### 3.6 พัฒนาการ ทั้ง 4 ด้าน

นักจิตวิทยา ได้แบ่งพัฒนาการออกเป็น 4 ด้าน คือ

3.6.1 พัฒนาการทางด้านร่างกาย (Physical Develop Metric) ได้แก่ การเปลี่ยนแปลงด้านขนาด รูปร่าง โครงสร้างของร่างกาย กล้ามเนื้อ กระดูกและต่อม การเพิ่มของส่วนสูงและประสิทธิภาพของประสาท

3.6.2 พัฒนาการทางด้านสติปัญญา (Mental Development) ได้แก่ ความรู้ ความจำ เซอร์ ความปัญญา และความคิดอย่างมีเหตุผล

3.6.3 พัฒนาการทางด้านอารมณ์ (Emotional Development) ความ รู้สึก ทัศนคติ ค่านิยม

3.6.4 พัฒนาการทางด้านสังคม (Social Development) ได้แก่ การปรับตัวให้เข้ากับสภาพแวดล้อมรวมถึงบุคลิกภาพของบุคคลด้วยพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม

### 3.7 องค์ประกอบของพัฒนาการ

ความแตกต่างของบุคคลเกิดจากพันธุกรรมและสิ่งแวดล้อม ทั้งสองสิ่ง นี้มีบทบาทร่วมกัน เป็นตัวกำหนดพัฒนาการของ คน พันธุกรรม (Heredity) คือการถ่ายทอดลักษณะต่างๆ ทาง ชีววิทยา จากบิดามารดาไปสู่บุตร โดยผ่านทางเซลล์สืบพันธุ์

สิ่งแวดล้อม(Environment) หมายถึง ทุกสิ่งทุกอย่างทั้งมีชีวิตและไม่ มีชีวิต ที่มีอิทธิพลต่อมนุษย์ และสามารถที่จะปลูก แต่งชีวิตในรูปลักษณะต่างๆ

ความพร้อม(Readiness) ปัจจัยที่ทำให้บุคคลเกิดความพร้อม ได้แก่

- 1.วุฒิ ภาวะ
- 2.ความสนใจหรือแรง จูงใจ
- 3.การได้รับการ ฝึกฝน การเตรียมตัวหรือเตรียมความพร้อม

(Sobbanju, 2547. เว็บบไซต์)

ตาราง พัฒนาการปกติสำหรับเด็ก ระดับก่อนประถมศึกษา

พัฒนาการ	ด้านร่างกาย	ด้านสติปัญญา	ด้านสังคม	ด้านอารมณ์ และ จิตใจ
3-4 ปี	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เดินและวิ่ง ได้</li> <li>- กระโดดได้ไม่ดี</li> <li>- ประสาทยังไม่สัมพันธ์กัน</li> <li>- เริ่มรู้จักใช้ พลัง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สมาธิสั้น (3 นาที)</li> <li>- ชอบ ถาม "ทำไม" ตลอดเวลา</li> <li>- คิดสิ่งที่ เป็นนามธรรม ไม่ได้</li> <li>- อยากรู้ อยาก เห็นสิ่ง ต่างๆ รอบตัว</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ชอบเล่นแบบ คู่ขนาน</li> <li>- ไม่ชอบเล่นกับผู้อื่น</li> <li>- แบ่งปันไม่ เป็น</li> <li>- ยึดตนเอง เป็นศูนย์กลาง</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- หงุดหงิดร้องไห้ ง่าย</li> <li>- พอใจคนที่ตามใจ</li> <li>- ชอบได้รับคำชม</li> </ul>
4-5 ปี	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เดินและวิ่ง ได้</li> <li>- กระโดดได้ไม่ดี</li> <li>- ประสาทยังไม่สัมพันธ์กัน</li> <li>- เริ่มรู้จักใช้ พลังงาน</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เปรียบเทียบ ได้</li> <li>- เรียงลำดับ เหตุการณ์ ได้</li> <li>- เข้าใจความ เป็นเหตุเป็น ผล ขึ้น</li> <li>- ชอบถามคำ ถาม มากมาย</li> <li>- พูดเป็น ประโยค</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สนใจผู้ อื่น</li> <li>- ชอบเล่น บทบาทสมมุติ</li> <li>- สนใจ กิจกรรมผู้ใหญ่</li> <li>- เริ่มมี พฤติกรรมก้าวร้าว</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ชอบท้าทาย ผู้ใหญ่</li> <li>- มั่นใจตนเองมากขึ้น</li> </ul>
5-6 ปี	<ul style="list-style-type: none"> <li>- คล่องแคล่วไม่อยู่ นิ่ง</li> <li>- ไขกั๊กเนื้อ เล็ก ได้ดี เช่น ดิกระดุมผูกเสื้อ เทื่อกรองเท้า</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ช่วงความสนใจยาวขึ้น</li> <li>- พูดประโยคได้ ยาวขึ้น</li> <li>- รู้คำศัพท์มาก ขึ้น</li> <li>- คิดเกมขึ้น เล่นเองได้และ ชอบเปลี่ยนกฎขณะ เล่น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น</li> <li>- ชอบทำให้ผู้อื่นพอ ใจ</li> <li>- ชอบแสดงออก</li> <li>- ชอบทำสิ่งที่ ถูกเพื่อให้ ครูชม เหย</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ยึดตนเองเป็น ศูนย์กลางน้อยลง</li> <li>- อาย ง่าย</li> <li>- รัก ครู</li> </ul>

(Sobbanju, 2547. เว็บไซต์)

ตารางที่ 3.1 แสดงพัฒนาการปกติสำหรับเด็ก



### คุณลักษณะตามวัยเด็กระดับก่อนประถมศึกษา

พัฒนาการ	อายุ 3 - 4 ปี	อายุ 4 - 5 ปี	อายุ 5 - 6 ปี
ด้านร่างกาย	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เดินขึ้นบันไดสลับ เท้าได้</li> <li>- วิ่งแล้วหยุดได้โดย ไม่ล้ม</li> <li>- ใช้กรรไกรมือเดียว ได้</li> <li>- วาดและระบายสี ได้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เดิน กระโดด ได้ดี เพราะ กล้ามเนื้อเริ่มประสานสัมพันธ์ กัน</li> <li>- กระชับกระเจงไม่ชอบ อยู่เฉย</li> <li>- ตัดกระดาษเป็นเส้นตรง ได้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เดินขึ้นลงบันไดสลับ เท้าได้</li> <li>- คล่อง แคล่ว</li> <li>- กระชับกระเจงไม่อยู่ เฉย</li> <li>- ใช้กล้ามเนื้อเล็กได้ ดี เช่นติด กระดุม ผูกเชือก ร่องเท้าได้</li> <li>- ยึดตัว คล่อง แคล่ว</li> </ul>
ด้าน อารมณ์ จิตใจและสังคม	<ul style="list-style-type: none"> <li>- พอใจคนที่ตาม ใจ</li> <li>- ชอบที่จะทำให้ผู้ใหญ่ พอใจ และได้คำ ชม</li> <li>- ช่วยตนเอง ได้</li> <li>- ชอบเล่นแบบคู่ขนาน เล่น ของชนิดเดียวกันแต่ ต่างคนต่าง เล่น</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- มีความมั่นใจในตนเอง สูง มากขึ้น</li> <li>- ต้องการให้มีคนฟัง คนสนใจ</li> <li>- สนใจผู้อื่น</li> <li>- ชอบเล่นบทบาท สมมุติ</li> <li>- ชอบเล่นเป็น กลุ่ม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- อายง่าย</li> <li>- ยึดตัวเองเป็นศูนย์ กลาง</li> <li>- น้อยลง</li> <li>- ชอบเล่นกับเด็ก อื่น</li> <li>- ชอบสร้างความพอใจให้ อื่น</li> <li>- ชอบแสดงออกและ ทำสิ่งที่ ถูกต้อง เพื่อให้ผู้ใหญ่ชมเชย</li> </ul>
ด้านสติปัญญา	<ul style="list-style-type: none"> <li>- สนใจนิทานและเรื่องราว ต่าง ๆ</li> <li>- สนทนาสั้นเนื่อง จากอยากรู้ อยากรู เห็น ทุกอย่างรอบตัว</li> <li>- ชอบ ทาย "ทำไม" ตลอด เวลา</li> <li>- ร้องเพลงง่าย ๆ แสดง ท่าทางเลียนแบบ</li> <li>- ยังคิดสิ่งที่เป็น นามธรรม ไม่ได้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เปรียบเทียบ ได้</li> <li>- เรียงลำดับเหตุการณ์ ได้</li> <li>- เริ่มเข้าใจสิ่งที่ เป็น นามธรรม</li> <li>- ชอบ ถาม "ทำไม" เนื่อง จากเริ่มเรียนรู้ ได้แล้ว</li> <li>- เข้าใจความเป็นเหตุ เป็น ผลได้</li> <li>- พุดเป็นประโยค ได้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- พุดประโยคได้ ยาวขึ้น</li> <li>- รู้คำศัพท์มาก ขึ้น</li> <li>- ร้องเพลง ท่องคำคล้อง จองได้</li> <li>- บอกชื่อ นามสกุล ของ ตนเอง ได้</li> <li>- นับ 1 - 20 ได้</li> <li>- บอกความแตกต่าง ของกลิ่น สี เสียง รสรูปร่างและจัดหมวดหมู่ สิ่งของได้</li> </ul>

(Sobbanju, 2547. เว็บไซต์)

### ตารางที่ 3.1 แสดงพัฒนาการปกติสำหรับเด็ก

#### 4. เอกสารที่เกี่ยวกับการออกแบบ

การออกแบบจะทำให้ เราสามารถถ่ายทอดรูปแบบ จากความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่ผู้อื่นสามารถมองเห็น รับรู้ หรือสัมผัสได้ เพื่อ ให้มีความเข้าใจในผลงานร่วมกัน ความสำคัญของการออกแบบ เช่น

- ในแง่ของการวางแผนการทำงานงานออกแบบจะช่วยให้การทำงานเป็นไปตามขั้นตอน อย่าง เหมาะสม และประหยัดเวลา ดังนั้นอาจถือว่าการออกแบบ คือ การวางแผนการทำงานก็ได้

- ในแง่ของการนำเสนอผลงาน ผลงานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้องมีความเข้าใจตรงกัน อย่างชัดเจน ดังนั้น ความสำคัญในด้านนี้ คือ เป็นสื่อความหมายเพื่อ ความเข้าใจ ระหว่างกัน

- เป็นสิ่งที่อธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับงาน งานบางประเภทอาจมีรายละเอียดมากมาย ซับซ้อน ผล งานออกแบบจะช่วยให้ผู้เกี่ยวข้อง และผู้พบเห็นมีความเข้าใจที่ชัดเจนขึ้น หรือ อาจกล่าวได้ว่า ผลงานออกแบบ คือ ตัวแทนความคิดของผู้ออกแบบได้ทั้งหมด

- แบบ จะมีความสำคัญอย่างที่สุด ในกรณีที่ นักออกแบบกับผู้สร้างงานหรือผู้ผลิต เป็นคนละคน กัน เช่น สถาปนิกกับช่างก่อสร้างนักออกแบบกับผู้ผลิตในโรงงาน หรือถ้าจะเปรียบ ไปแล้ว นักออกแบบก็เหมือนกับคนเขียนบทละครนั้น เอง

แบบ เป็นผลงาน จากการออกแบบเป็นสิ่งที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์และมีมือของ นักออกแบบ แบบมี อยู่หลายลักษณะ ดังนี้ คือ

1.เป็นภาพ วาดลายเส้น (drawing) ภาพระบาย สี (Painting) ภาพถ่าย (Pictures) หรือแบบร่าง (Sketch) แบบที่มีรายละเอียด (Draft) เช่น แบบก่อสร้าง ภาพ พิมพ์ (Printing) ฯลฯ ภาพต่าง ๆ ใช้แสดงรูปลักษณะของงาน หรือแสดงรายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับงาน ที่เป็น 2 มิติ

2.เป็นแบบจำลอง (Model) หรือของจริง เป็นแบบอีก ประเภทหนึ่งที่ใช้แสดง รายละเอียดของงานได้ชัดเจนกว่าภาพต่าง ๆ เนื่องจากมี ลักษณะเป็น 3 มิติ ทำให้ สามารถเข้าใจในผลงานได้ดีกว่านอกจากนี้แบบจำลองบางประเภทยังใช้งานได้ เหมือนของจริงอีกด้วยจึงสามารถใช้ในการทดลอง และทดสอบการทำงาน เพื่อหา ข้อบกพร่องได้

#### 4.1 ประเภทของการออกแบบ

4.1.1การออกแบบทางสถาปัตยกรรม (Architecture Design) เป็น การออกแบบเพื่อ การก่อสร้าง สิ่งก่อสร้างต่าง ๆ นัก ออกแบบสาขานี้ เรียกว่า สถาปนิก (Architect) ซึ่งโดยทั่วไปจะต้องทำงานร่วมกับ วิศวกรและมัณฑนากร โดยสถาปนิก รับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยและความงามของสิ่ง ก่อสร้างงานทาง สถาปัตยกรรมได้แก่



- สถาปัตยกรรมทั่วไป เป็นการออกแบบสิ่งก่อสร้างทั่วไป เช่น อาคาร บ้านเรือน ร้านค้า  
โบสถ์ วิหาร ฯ

- สถาปัตยกรรม โครงสร้าง เป็นการออกแบบเฉพาะโครงสร้างหลักของอาคาร

22 ก.ค. 25

- สถาปัตยกรรมภายใน เป็นการออกแบบที่ต่อ เนื่องจากงานโครงสร้าง ที่เป็น  
ส่วนประกอบของอาคาร

- งานออกแบบภูมิทัศน์ เป็นการออกแบบที่มีบริเวณกว้างขวาง เป็นการจับบริเวณพื้นที่  
ต่าง ๆ เพื่อให้เหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยและความสวยงาม

- งานออกแบบผังเมือง เป็นการออกแบบที่มีขนาดใหญ่ และมีองค์ประกอบซับซ้อน ซึ่ง  
ประกอบ ไปด้วยกลุ่มอาคารจำนวนมาก ระบบ ภูมิทัศน์ ระบบสาธารณูปโภค ฯลฯ

4.1.2 การออกแบบ ผลิตภัณฑ์ (Product Design) เป็นการออกแบบเพื่อการ ผลิต  
ผลิตภัณฑ์ชนิดต่างๆ งานออกแบบสาขานี้มีขอบเขตกว้างขวางมากที่สุดและแบ่งออกได้มากมาย  
หลายๆ ลักษณะนักออกแบบรับผิดชอบเกี่ยวกับประโยชน์ใช้สอยและความสวยงามของผลิตภัณฑ์  
งานออกแบบประเภทนี้ได้แก่

- งานออกแบบเฟอร์นิเจอร์
- งานออกแบบครุภัณฑ์
- งานออกแบบเครื่องสุขภัณฑ์
- งานออกแบบเครื่องใช้สอยต่างๆ
- งานออกแบบเครื่องประดับ อัญมณี
- งานออกแบบเครื่องแต่งกาย
- งานออกแบบภาชนะบรรจุผลิตภัณฑ์
- งานออกแบบ ผลิตเครื่องมือต่างๆ ฯลฯ

4.1.3 การออกแบบทางวิศวกรรม (Engineering Design) เป็นการออกแบบเพื่อการ ผลิต  
ผลิตภัณฑ์ชนิดต่างๆ เช่นเดียวกับการออกแบบ ผลิตภัณฑ์ ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกันต้องใช้  
ความรู้ ความสามารถและเทคโนโลยีในการผลิตสูง ผู้ออกแบบคือ วิศวกร ซึ่งจะรับผิดชอบ  
ในเรื่องของประโยชน์ใช้สอยความปลอดภัยและกรรมวิธีในการผลิต บางอย่างต้องทำงาน  
ร่วมกันกับนักออกแบบสาขาต่างๆ ด้วยงานออกแบบประเภทนี้ได้แก่

- งานออกแบบเครื่องใช้ไฟฟ้า
- งานออกแบบเครื่องยนต์
- งานออกแบบเครื่องจักรกล
- งานออกแบบเครื่องมือสื่อสาร
- งานออกแบบอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ฯลฯ

4.1.4 การออกแบบตกแต่ง (Decorative Design) เป็นการออกแบบเพื่อการตกแต่งสิ่งต่างๆ ให้สวยงามและเหมาะสมกับประโยชน์ใช้สอยมากขึ้นนักออกแบบเรียนว่ามัณฑนากร (Decorator) ซึ่งมักทำงานร่วมกับสถาปนิกงานออกแบบประเภทนี้ได้แก่

- งานตกแต่งภายใน (Interior Design)
- งานตกแต่งภายนอก (Exterior Design)
- งานจัดสวนและบริเวณ (Landscape Design)
- งานตกแต่งมุมแสดงสินค้า (Display)
- การจัด นิทรรศการ (Exhibition)
- การจัดบอร์ด
- การตกแต่งบนผิวหน้าของสิ่งต่าง ๆ เป็นต้น ฯลฯ

4.1.5 การออกแบบสิ่งพิมพ์ (Graphic Design) เป็นการ ออกแบบเพื่อทางผลิตงานสิ่งพิมพ์ ชนิดต่าง ๆ ได้แก่ หนังสือ หนังสือพิมพ์ โปสเตอร์ นามบัตร บัตร ต่าง ๆ งานพิมพ์ลดรายจ่าย งานพิมพ์ภาพลงบนสิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ งานออกแบบรูปสัญลักษณ์ เครื่องหมายการค้า ฯลฯ (ออกแบบ, 2544. หน้า2)

## 4.2 ศิลปะแห่งความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบ

การสร้างสรรค์คือ การทำให้เกิดบางสิ่งบางอย่างขึ้นมา ซึ่งบางสิ่งนั้นไม่เคยที่อยู่ มาก่อน, ทั้งผลผลิตอันหนึ่งหรือกระบวนการอันหนึ่งหรือความคิด-ไอเดีย อันหนึ่งอะไรบางอย่าง ที่จัดอยู่ในข่ายของการสร้างสรรค์ ประดิษฐ์คิดค้นสิ่งที่ไม่เคยมีอยู่มา มา ก่อนให้มีขึ้นมา การประดิษฐ์สิ่งซึ่งมีอยู่ใน ณ ที่ไหนที่ใดสักแห่งหนึ่ง แต่เรา ไม่รู้ว่ามีมันอยู่แล้ว การคิดค้นกระบวนการใหม่อันหนึ่งขึ้นมาเพื่อกระทำบางสิ่งบางอย่าง การประยุกต์กระบวนการที่มีอยู่ หรือผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่แล้วเข้า สู่ความต้องการอีกครั้งการพัฒนาวิธีการใหม่อันหนึ่งเกี่ยวกับการมองไปยังบางสิ่งบางอย่างการนำมาซึ่งไอเดียหรือความคิดใหม่ ทำให้มันดำรงอยู่ หรือมีอยู่ ขึ้นมาเปลี่ยนแปลงวิธีการมองของใครคนใดคนหนึ่งที่มีมองบางสิ่งบางอย่าง ไป

พวกเราทั้งหลายต่างก็สร้างสรรค์กันทุกวัน เพราะเราเปลี่ยนแปลงไอดีหรือความคิด ซึ่งเรา ยึดถือเกี่ยวกับโลกรอบตัวเราต่างๆ อยู่เสมอการสร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องยิ่งใหญ่ ถึงขนาดการ พัฒนาบางสิ่งบางอย่างขึ้นมาให้กับโลก แต่มันอาจจะเกี่ยวข้อง กับพัฒนาการบางสิ่งบางอย่างให้ ใหม่ขึ้นมาเล็กๆน้อยๆเพื่อตัวของเราเองเมื่อเรา เปลี่ยนแปลงตัวของเราเองโลกก็จะเปลี่ยนแปลงไป พร้อมกันกับ เรา ทั้งการที่โลกได้รับผลกระทบโดยการกระทำที่เป็นการเปลี่ยนแปลงของเราและใน วิธีแห่งการเปลี่ยนแปลงที่เราได้มีประสบการณ์กับโลก

ความคิดสร้างสรรค์จึงมีความหมายที่ค่อนข้างกว้างและสามารถนำไปใช้ประโยชน์กับการ ผลิตสินค้า การสร้างสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ กระบวนการที่คิดขึ้นมา และการบริการที่ดี ขึ้น. เราคาดหวัง กันว่า การสร้างสรรค์นั้นจะช่วยเราในหลายๆ ด้าน, เช่น องค์กรของเราดีขึ้น, ลูกค้า หรือคนที่รับ บริการจากเรามี ความสุขมากขึ้น โดยผ่านการปรับปรุงขึ้นมาใหม่ในด้านคุณภาพและปริมาณที่ ผลิตออกมา

##### 5. การออกแบบบรรจุภัณฑ์

ในบางครั้งลู่วางที่ดีที่สุดสำหรับเน้นย้ำให้เห็นถึงความสำคัญของการ ออกแบบบรรจุภัณฑ์ อาจจะต้องนำเอาจำนวนที่ใช้จ่ายไปเข้ามากล่าวอ้าง เช่น ใน ปี ค.ศ. 1980 สหรัฐอเมริกา ใช้เงิน มากกว่า 50 พันล้านเหรียญไปในการใช้จ่ายเกี่ยวกับบรรจุภัณฑ์ ซึ่งในจำนวนนี้ เป็นการใช้จ่าย เกี่ยวกับบรรจุภัณฑ์มากกว่าการโฆษณา โดยมีเหตุผลว่าการบรรจุภัณฑ์ เป็นแนวโน้ม ต่อไปใน การที่จะเข้าถึงการบริการตนเอง ( trend toward self service) ที่ต้องการให้บรรจุภัณฑ์ได้แสดง บทบาท หลัก 2 ประการไปพร้อมๆกันคือ ทั้งโฆษณาและ การ ขาย ( advertising and selling) ดังนั้น บรรจุภัณฑ์จึง เป็นสิ่งที่แสดงรวมไว้ซึ่งรูปร่างลักษณะของภาชนะ บรรจุ ( container) และ การออกแบบ สี สัน รูปร่าง ตราฉลาก ข้อความโฆษณาประชาสัมพันธ์ในการออกแบบ บรรจุภัณฑ์ ใด ๆ ก็ตามควรที่จะ มีข้อ พิจารณาตามปัจจัยหลัก 3 ประการอย่างกว้าง ๆ ต่อไปนี้ คือ

1. ทำอย่างไรบรรจุภัณฑ์ จึงจะสื่อ สารได้ทั้ง วจนสัญลักษณ์และทัศนสัญลักษณ์ ( how it communicates verbally and nonverbally ) เช่น ออกแบบภาชนะบรรจุห่อขนมปัง ด้วย พลาสติก ที่นอกจากจะแสดงให้เห็นถึง ความสดชื่นด้วยสีและการตกแต่งแล้วก็ยัง สร้าง ความรู้สึก ใหม่สดจากเตาอบให้เกิดแก่ผู้บริโภคได้อีกด้วย

2. บรรจุภัณฑ์ควรจะสร้างความพึงพอใจ เกียรติ และศักดิ์ศรีสำหรับผู้ ใช้ ( the prestige desired) แม้ว่าผู้บริโภคจะซื้อ ผลิตภัณฑ์นั้นไปแล้ว ผลิตภัณฑ์ที่ผู้บริโภคซื้อไปนั้นควรต้องทำ หน้าที่ขายต่อไป ได้อีก เพราะการขายนั้นมีได้สิ้นสุดเพียงที่จุดซื้อ ( point of purchase) เท่านั้น แต่ บรรจุภัณฑ์ที่ดีต้องสร้างความต่อเนื่อง ใน การนำมาใช้และการขายหลังจากที่ถูกซื้อไปแล้ว ไม่ว่า บรรจุภัณฑ์นั้นจะถูกนำไป วางอยู่ที่ใดก็ตาม หรือ จนกว่าผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์นั้นจะหมด

หรือถูกทำลาย ไป จึงถือว่าเป็นที่สิ้นสุด ยกตัวอย่างเช่น สินค้าประเภทบุหรี่ปุหรี่และซอง บุหรี่ปุหรี่ จะต้องถูกนำออกมาใช้จนกว่าบุหรี่ปุหรี่จะหมดถึง 20 ครั้ง ด้วยกัน และการนำบุหรี่ปุหรี่มาสูบแต่ละครั้งก็ มักอยู่ในสายตาของเพื่อน ผู้ร่วมงาน หรือผู้ใกล้ชิดตลอดเวลา ด้วยเหตุนี้เอง การออกแบบบรรจุ ภัณฑ์บุหรี่ปุหรี่จึงต้องออกแบบ ให้สามารถสร้างความพอใจ มั่นใจ และเกิดความรู้สึกว่าเหมาะสมกับ คักดิ์ศรีของผู้ ใช้ที่นำออกมา ถึงแม้ว่าบุหรี่ปุหรี่ จะถือว่าเป็นสินค้าที่ไม่จำเป็น ต่อ ชีวิต ( irrational product) ก็ตามแต่ถ้าได้รับการออกแบบ ที่ดีก็สามารถจะนำมาซึ่งการตัดสินใจซื้อด้วยเหตุผลเป็น ส่วนตัว ตามอำเภอใจและ สามารถส่งเสริมการขายได้อีกด้วย

3. บรรจุภัณฑ์จะต้องแสดง ความโดดเด่นออกมา ( its stand out appeal) ให้ชัดเจนจาก ผลิตภัณฑ์อื่น ด้วยการใช้รูปร่าง สี หรือขนาด เพื่อบ่งชี้เอกลักษณ์เฉพาะของ ผลิตภัณฑ์ สามารถ จดจำได้ง่าย หรือหยิบฉวยได้ไว้ในร้านค้า เป็นที่ติดตาตรึงใจ เรียกหาใช้ได้ อีก

### 5.1 วัตถุประสงค์ของการออกแบบบรรจุภัณฑ์

วัตถุประสงค์ของการออกแบบ ส่วนใหญ่มี 2 ประการอย่างกว้างๆ คือ

5.1.1 เพื่อสร้างบรรจุภัณฑ์ ให้ สามารถเลือกอำนวยความสะดวกประโยชน์ด้านหน้าที่ใช้สอยได้ดี มีความปลอดภัยจากการคุ้มครองผลิตภัณฑ์ ความประหยัด ความมีประสิทธิภาพ ในการผลิต การบรรจุ การขนส่ง การ เก็บรักษา การวางจำหน่าย และการอุปโภค ซึ่งทั้งนี้การออกแบบต้องอาศัย ความรู้และ ประสบการณ์ด้านวิศวกรรมศาสตร์และวิทยาศาสตร์เข้ามาช่วยเป็นหลัก ใหญ่

5.1.2 เพื่อสร้าง บรรจุภัณฑ์ให้สามารถสื่อสาร และสร้างผลกระทบทางจิตวิทยาต่อผู้บริโภค โดยใช้ความรู้ทางแขนงศิลปะเข้าเข้ามาสร้างคุณลักษณะของการบรรจุภัณฑ์ให้มีคุณสมบัติ ต่างๆ

- ความมีเอกลักษณ์พิเศษของผลิตภัณฑ์
- ความมีลักษณะพิเศษที่สามารถสร้างความทรงจำหรือทัศนคติที่ดีต่อผลิตภัณฑ์ และบริษัท ผู้ผลิต
- ความมีลักษณะพิเศษที่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้อุปโภคตลอดจนให้เข้าใจ ถึง ความหมายและคุณประโยชน์ของผลิตภัณฑ์ ฯลฯ

การออกแบบโครงสร้างบรรจุ ภัณฑ์

การออกแบบโครงสร้าง หมายถึง การกำหนดลักษณะรูปร่าง รูปทรง ขนาด ปริมาตร ส่วน ปริมาตรอื่น ๆ ของวัสดุที่จะนำมาผลิต และประกอบเป็นภาชนะบรรจุ ให้ เหมาะสม กับหน้าที่ใช้ สอย ตลอดจนกรรมวิธีการผลิต การบรรจุ การเก็บรักษาและการขนส่ง

การออกแบบ และโครง สร้างของบรรจุภัณฑ์นั้น ผู้ออกแบบจะมีบทบาทสร้างสรรค์บรรจุ ภัณฑ์ ประเภท individual package และ inner package ที่สัมผัสอยู่กับผลิตภัณฑ์ ชั้นแรกและ ชั้นที่ 2 เป็นส่วนใหญ่ แต่จะมีรูปร่างลักษณะอย่างไรนั้น ขึ้นอยู่กับ ผลิตภัณฑ์ ( product) ว่าเป็น ผลิตภัณฑ์ประเภทใดเป็นตัว กำหนดขึ้นมา ซึ่งผู้ออกแบบจะต้องศึกษาข้อมูล ของผลิตภัณฑ์ที่

จะต้องบรรจุ และออก แบบโครงสร้างเพื่อรองรับการบรรจุให้เหมาะสม โดยอาจจะกำหนด ให้มี ลักษณะพิเศษ เฉพาะ หรือทำให้มีรูปร่างที่เหมาะสม แก่การจับถือ หิ้ว และอำนวยความสะดวก ต่อ การนำ เอาผลิตภัณฑ์ภายในออกมาใช้ พร้อมทั้งทำหน้าที่ป้องกันคุ้มครองผลิตภัณฑ์โดยตรง ด้วย ตัวอย่างเช่น กำหนด individual package ครีมน้ำแข็ง สำหรับชงกาแฟบรรจุในซองอลูมิเนียมฟ ลอยส์แล้วบรรจุใน กล่องกระดาษแข็งแบบ พับ (folding carton) รูปสี่เหลี่ยมอีกชั้นหนึ่ง ทั้งนี้ เพราะผลิตภัณฑ์เป็นแบบผง จึงต้องการวัสดุ สำหรับบรรจุที่สามารถกันความชื้นได้ดี การใช้แผ่น อลูมิเนียมฟลอยด์ บรรจุก็สามารถป้องกันความชื้นได้ดีสามารถพิมพ์ ลวดลายหรือข้อความบนผิว ได้ดีกว่าถุงพลาสติก อีกยัง เสริมสร้างภาพพจน์ความพอใจใน ผลิตภัณฑ์ให้ เกิดแก่ผู้ใช้และ เชื้อถือในผู้ผลิตต่อมา การบรรจุในกล่องกระดาษแข็ง อีกชั้นหนึ่งก็เพราะว่าบรรจุภัณฑ์ชั้นแรก เป็น วัสดุประเภทอ่อน ตัว (flexible) มีความอ่อนแอด้านการป้องกันผลิตภัณฑ์จาก การกระทบ กระแทกทะลุในระหว่างการขนย้าย ตลอดจนยากแก่การวางจำหน่ายหรือตั้งโชว์ จึงต้องอาศัย บรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 2 เข้ามาช่วยเพื่อการทำ หน้าที่ประการหลังดังกล่าว

จากที่กล่าวมา จะเห็นได้ว่าเพียงแค่ขั้นตอนการกำหนด การเลือกวัสดุให้เหมาะสมกับ ผลิตภัณฑ์นั้น ผู้ออกแบบจะต้องอาศัย ความรู้และข้อมูลตลอดจนปัจจัยต่าง ๆ เข้ามา พิจารณา ตัดสินใจร่วมใน กระบวนการ ออกแบบ เช่นราคาวัสดุ การผลิตเครื่องจักร การขนส่ง การตลาด การพิมพ์ ฯลฯ ที่จะต้องพิจารณาว่ามี ความคุ้มค่า หรือเป็นไปได้ ใน ระบบการผลิต และจำหน่ายพี อยงใด แล้วจึงจะมากำหนด เป็นรูปร่างรูป ทรง (shap & form) ของบรรจุภัณฑ์อีกครั้งหนึ่ง ว่า บรรจุภัณฑ์ควรจะออกมาในรูปลักษณะอย่างไร ซึ่งรูปทรงเลขาคณิต รูปทรงอิสระก็มีข้อ ดี-ข้อเสีย ในการบรรจุ การใช้เนื้อที่ และมีความเหมาะสมกับชนิด ประเภทของ ผลิตภัณฑ์ที่แตกต่างกันไป วัสดุแต่ละชนิด ก็มีข้อจำกัด และสามารถดัดแปลง ประโยชน์ได้เพียงใด หรือใช้วัสดุมาประกอบ จึง จะเหมาะสมดีกว่า หรือลดต้นทุนในการ ผลิตที่ดีที่สุดสิ่งต่างๆ เหล่านี้คือสิ่งที่ผู้ออกแบบ จะต้อง พิจารณาประกอบ ด้วย

ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าในขั้นตอนของการออกแบบ โครงสร้างบรรจุภัณฑ์ นักออกแบบ มิใช่ ว่าจะ สร้างสรรค์ ได้ตามอำเภอใจ แต่กลับต้องใช้ความรู้ และข้อมูลจากหลายด้าน มา ประกอบกันจึงจะ ทำให้ผลงานออกแบบนั้นมีความสมบูรณ์ และสำเร็จออกมาได้ ในขั้นของ การออกแบบโครงสร้าง นี้ผู้ออกแบบ จึงต้องเริ่มตั้งแต่การสร้างแบบ ด้วยการสกัด แนวความคิดของรูปร่างบรรจุภัณฑ์ และสร้างภาพประกอบรายละเอียด ด้วยการเขียน แบบ (mechanical drawing) แสดง รายละเอียด มาตรฐานที่กำหนดแน่นอน เพื่อแสดงให้ผู้ผลิต ผู้เกี่ยวข้องเข้าใจอ่านแบบได้ การใช้ ทักษะทางศิลปะในการออกแบบก็คือเครื่องมือที่ผู้ออกแบบจะต้องกระทำขึ้นมา เพื่อการนำเสนอ ต่อเจ้าของงาน หรือผู้ว่าจ้าง ตลอดจนผู้เกี่ยวข้องให้ช่วย พิจารณาปรับปรุงเพื่อให้ได้ผลงาน ที่จะ สำเร็จออกมามีประสิทธิภาพในการใช้งานจริง

ส่วนการออกแบบโครงสร้าง ของบรรจุภัณฑ์ชั้นที่ 3 outer package นั้น ส่วนใหญ่เป็นบรรจุภัณฑ์ ที่มีรูปแบบ ค่อนข้างแน่นอน และเป็นสากลอยู่แล้ว ตาม มาตรฐานการผลิต ในระบบอุตสาหกรรม ที่สอดคล้องกับ ระบบการขนส่ง ที่เน้นการบรรจุ เพื่อขนส่งได้คราวละมาก ๆ เป็นการบรรจุภัณฑ์ขนาดใหญ่ หรือขนาดกลาง เช่น การขนส่ง ทางบก ทางเรือ ทางอากาศ เพื่อการส่งออก หรือภายในประเทศ การเก็บรักษาในคลังสินค้า ซึ่งจะต้องนำบรรจุเข้าตู้ container ขนาดใหญ่ที่มี มิติภายในแน่นอนดังนั้น การออกแบบบรรจุภัณฑ์ประเภท outer package จึงไม่นิยมออกแบบ ให้มีรูปร่าง แปลกใหม่มากนัก ส่วนใหญ่จะเน้นประโยชน์ ใช้สอย ประหยัด สามารถปกป้องผลิตภัณฑ์ การการกระทบกระแทก การรับน้ำหนัก การวาง ซ้อน การต้านทาน แรงดันทะลุ หรือป้องกันการ เปียกชื้นจากไอน้ำ สภาพอากาศและ อื่นๆ เป็นต้น การออกแบบรูปร่าง รูปทรงภายนอก จึงมี ลักษณะไม่แตกต่างกันนัก แต่ อาจมีการแตกต่างภายนอก ด้วยการ ออกแบบกราฟิก เพื่อแสดง ความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะ ของผู้ผลิต และผลิตภัณฑ์กลวิธี ของการออกแบบสร้างบรรจุภัณฑ์ ประเภทนี้จึงเน้นการ ออกแบบเพื่อให้มี โครงสร้างที่สามารถ เอื้ออำนวยความสะดวก และ ประหยัดเวลา ในการ ประกอบ ให้มากที่สุด เช่นการประกอบรูปทรง ด้วยเทปกาว สลัก ลึ้นทับซ้อน กัน หรือ ตามแบบให้มีโครงสร้างภายใน ช่วยป้องกันผลิตภัณฑ์ หรือถ่ายแรงรับน้ำหนัก ด้วยการ ใช้ interior packing devices ทำให้เปิด-ปิดง่าย นำเอา ผลิตภัณฑ์ภายในออกมาได้ไว และยังใช้ วางจำหน่ายจัดโชว์ และประชาสัมพันธ์การขาย ได้ทันทีที่ ถึงจุดหมาย ซึ่งกลยุทธ์ ทางการตลาด เหล่านี้ กำลังเป็นที่นิยม และเห็น ความสำคัญกันมาก โดยเฉพาะภาวการณ์แข่งขันทางการค้าเช่น ในสภาพปัจจุบัน นี้

## 5.2 การออกแบบกราฟิกสำหรับบรรจุภัณฑ์

การออกแบบ กราฟิกหมายถึง การสร้างสรรค์ลักษณะ ส่วนประกอบภายนอกของโครงสร้าง บรรจุภัณฑ์ ให้สามารถสื่อสาร สื่อความหมาย ความเข้าใจในอันที่จะให้ผลทางจิตวิทยา ต่อผู้ อุปโภค บริโภคเช่น ให้ผลในการดึงดูดความสนใจ การให้มโนภาพถึงสรรพคุณ ประโยชน์ ของ ผลิตภัณฑ์ ยี่ห้อผลิตภัณฑ์ ผู้ผลิต ด้วยการใช่วิธี การออกแบบ การจัดวางรูป ตัวอักษร ถ้อยคำ โฆษณา เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ ทางการค้า และอาศัยหลักศิลปะ การจัดภาพให้เกิดการ ประสานกลมกลืน กันอย่างสวยงาม ตามวัตถุประสงค์ที่ได้วาง ไว้

การออกแบบกราฟิกบรรจุภัณฑ์ สามารถสร้างสรรค์ได้ทั้งลักษณะ 2 มิติ บนพื้นผิวแผ่นราบ ของวัสดุเช่น กระดาษ แผ่นพลาสติก แผ่นโลหะอบติบูก หรืออลูมิเนียม โฟม ฯลฯ ก่อนนำวัตถุดิบต่าง ๆ เหล่านี้ประกอบกัน เป็นรูปทรงของบรรจุภัณฑ์ ส่วนใน ลักษณะ 3 มิติก็อาจทำได้ 2 กรณีคือ ทำ เป็นแผ่นฉลาก ( label) หรือแผ่นป้าย ที่นำไปติดบนแผ่น บรรจุภัณฑ์ประเภท rigid forms ที่ขึ้นรูป มาเป็นภาชนะบรรจุ สำเร็จมาแล้ว หรืออาจจะสร้างสรรค์ บนผิวภาชนะบรรจุ รูปทรง 3 มิติ โดยตรง ก็ได้เช่น ขวดแก้ว ขวดพลาสติก เป็นต้น ซึ่งลักษณะของการออกแบบกราฟิก บรรจุภัณฑ์นี้ส่วน



ใหญ่มักถือตามเกณฑ์ของเทคนิคการพิมพ์ในระบบต่างๆ เป็นหลัก

**การออกแบบกราฟฟิก** ถือว่าเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการบรรจุภัณฑ์เป็นอย่างมาก เพราะว่าเป็นส่วน ประกอบ ที่สำคัญเหนือไปจากการบรรจุและการป้องกันผลิตภัณฑ์โดยตรง ทำให้บรรจุ ภัณฑ์มีหน้าที่เพิ่มขึ้นมาโดยที่ลักษณะกราฟิกบรรจุภัณฑ์และสลากได้แสดงบทบาท หน้าที่สำคัญ อันได้แก่

1. การสร้างทัศนคติที่ ดีงามต่อผลิตภัณฑ์และผู้ผลิต กราฟิกบนบรรจุภัณฑ์และแผ่นสลากได้ ทำหน้าที่ เปรียบ เสมือนสื่อประชาสัมพันธ์ของผลิตภัณฑ์ในอันที่จะเสนอต่อผู้บริโภคบริโภค แสดงออก ถึงคุณงานความดีของผลิตภัณฑ์ และความรับผิดชอบที่ผู้ผลิตมีต่อผลิตภัณฑ์นั้นๆ โดย ที่ลักษณะทางกราฟิกจะสื่อความหมาย และปลุกฝังความรู้ความเข้าใจการนำ ผลิตภัณฑ์ไปใช้ ตลอดทั้งสร้างความต้องการของการใช้ การเชื่อถือในคุณภาพ จรรยา ทั้เกิดความสำเร็จเชื่อถือใน ผู้ผลิตในผลผลิตที่สุดด้วย

2. การชี้แจงและบ่งชี้ ให้ผู้บริโภคทราบถึงชนิดประเภทของผลิตภัณฑ์ ลักษณะ กราฟิกเพื่อ ให้สื่อความ หมาย หรือถ่ายทอดความรู้สึกได้ว่า ผลิตภัณฑ์คืออะไร และผู้ใดเป็นผู้ผลิตนั้น มักนิยม อาศัยใช้ภาพและอักษรเป็นหลัก แต่ก็ยังอาศัยองค์ประกอบอื่น ๆ มาช่วยในการ ออกแบบ เช่น รูปทรง เส้น สี ฯลฯ ซึ่งสามารถสื่อให้เข้าใจหมายหมายได้ เช่น เดียว กับการใช้ภาพ และข้อความ อธิบายอย่างชัดเจน ตัวอย่างงานดังกล่าวนี้มีให้เห็นได้ ทั่วไป และที่เห็นชัดคือ ผลิตภัณฑ์ ต่างประเทศที่บรรจุอยู่ในภาชนะที่คล้ายคลึง กัน ดังเช่น เครื่องสำอาง และยา เป็นต้น แม้บรรจุอยู่ ในขวดหรือหลอดรูปทรงเหมือน กัน ผู้บริโภคก็สามารถชี้ได้ว่าอันใดคือเครื่องสำอางอันใดคือยา โดยสังเกต จากกราฟิก เช่น ลักษณะตัวอักษรหรือสีที่ใช้ซึ่งนักออกแบบจัดไว้ให้เกิดความ รู้ลึกผิด ผิดไป

3. การแสดงเอกลักษณ์เฉพาะ สำหรับผลิตภัณฑ์และผู้ประกอบการลักษณะ รูปทรงและ โครงสร้างของบรรจุภัณฑ์ ส่วนใหญ่มักมีลักษณะที่คล้ายคลึงกัน ในผลิตภัณฑ์แต่ละ ประเภท ทั้งนี้ เพราะกรรมวิธี การบรรจุภัณฑ์ ใช้เครื่องจักรผลิตขึ้นมาภายใต้ มาตรฐานเดียวกัน ประกอบกับผู้ แข่งขันในตลาดมีมาก เห็นได้จากผลิตภัณฑ์อาหาร สำเร็จรูปที่ผลิตและจำหน่ายอยู่ อย่าง แพร่หลายในปัจจุบัน ซึ่งมีลักษณะรูปทรง และโครงสร้างที่คล้ายคลึงกันมาก เช่น อาหารกระป๋อง ขวดเครื่องดื่ม ขวดยา ซองปิด ผึ่ง ( pouch) และกล่องกระดาษ เป็นต้น บรรจุภัณฑ์ต่างๆ เหล่านี้ มักมีขนาด สัดส่วน ปริมาณการบรรจุ ที่เหมือนกัน หรือใกล้เคียงกัน ดัง นั้นการออกแบบกราฟิก จึง มีบทบาทหน้าที่แสดงเอกลักษณ์ หรือบุคลิกพิเศษ ที่เป็น ลักษณะเฉพาะของตนของผลิตภัณฑ์ และผู้ผลิตให้เกิดความชัดเจน ผิดแยกจากผลิตภัณฑ์ คู่แข่งขัน เป็นที่สะดุดตาและเรียกร้องความ สนใจ จากผู้บริโภคทั้งเก่าและใหม่ให้ จดจำ ได้ตลอดจนซื้อได้โดยสะดวกและรวดเร็ว

4. การแสดง สรรพคุณและวิธีใช้ ของผลิตภัณฑ์เป็นการให้ข่าวสารข้อมูล ส่วนประสมหรือ

ส่วน ประกอบที่เกี่ยวข้องกับผลิตภัณฑ์ภายในว่ามีคุณสมบัติ สรรพคุณและวิธีการใช้ อย่างถูกต้อง อย่างไรก็ตาม ทั้งนี้โดยการอาศัย การออกแบบการจัด วาง ( lay -out) ภาพประกอบข้อความ สั้นๆ ( slogan) ข้อมูลรายละเอียด ตลอดจนตรารับรอง คุณภาพ และอื่นๆ ให้สามารถเรียกร้องความ สนใจ จากผู้บริโภคให้หยิบยกเอาผลิตภัณฑ์ขึ้นมา พิจารณา เพื่อตัดสินใจเลือกซื้อ การออกแบบ กราฟิกเพื่อแสดงบทบาทในหน้าที่นี้จึง เปรียบจึงเปรียบเสมือน การสร้างบรรจุภัณฑ์ให้เป็น พนักงานขายเงียบที่ทำหน้าที่ โฆษณา ประชาสัมพันธ์แทนคน ณ บริเวณจุดซื้อนั่นเอง

บรรจุภัณฑ์เป็นตัวแทนของกระบวนการ ส่งเสริมการขายทางการตลาด ณ จุดขายที่ สามารถจับต้องได้ เปรียบเสมือนกุญแจ ดอกสุดท้ายที่จะไขผ่านประตูแห่งการตัดสินใจซื้อ บรรจุ ภัณฑ์สามารถทำหน้าที่เป็น สื่อโฆษณาได้อย่างดีเยี่ยม ณ จุดขาย เพราะบรรจุภัณฑ์เป็นงานพิมพ์ 3 มิติและมีด้านทั้งหมดถึง 6 ด้าน ที่จะ สามารถใช้เป็นสื่อโฆษณา ดีดีกว่าแผ่นโฆษณาที่มีเพียง 2 มิติหรือด้านเดียว การออกแบบพาณิชย์ศิลป์บนบรรจุภัณฑ์ อาจคำนึงถึงหลักการ ง่าย ๆ 4 ประการ คือ SAFE ซึ่งมี ความหมายว่า

S = Simple เข้าใจง่ายสบาย ตา

A = Aesthetic มีความสวยงาม ชวน มอง

F = Function ใช้งานได้ง่าย สะดวก

E = Economic ต้นทุนหรือค่าใช้จ่าย ที่เหมาะสม

หลักการออกแบบบรรจุ ภัณฑ์

## 6. การใช้บรรจุภัณฑ์เป็นกลยุทธ์ ทางด้านการตลาด

บรรจุภัณฑ์มีบทบาท ที่สำคัญยิ่งต่อผู้ผลิตสินค้า เนื่องจากบรรจุภัณฑ์สามารถทำ หน้าที่ ส่งเสริมการขาย กระตุ้นยอดขายให้เพิ่มขึ้น ในเวลาเดียวกันมีโอกาสลดต้นทุนสินค้า อันจะนำไปสู่ ยอดกำไรสูงซึ่งเป็นเป้าหมาย ของทุกองค์กรในระบบการค้า เสรี

คำนิยาม การตลาด คือกระบวนการทางด้านบริหารที่รับผิดชอบต่อกลุ่มเป้าหมายโดยการ ค้นหาความ ต้องการ และสนองความต้องการนั้นเพื่อบรรลุถึงกำไร ตามที่ต้องการ ตามคำนิยาม การ ตลาดประกอบด้วย องค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ คือ กลุ่มเป้า หมาย การสนองความ ต้องการ และกำไร การกำหนดกลุ่มเป้าหมาย เจาะนั้น จำเป็นต้องหา ข้อมูล จากตลาดพร้อมทั้ง ค้นหาความต้องการ ของกลุ่มเป้าหมายในรูปของการบริโภค สินค้าหรือบริการ ส่วนการตอบสนอง ความต้องการนั้น ต้องใช้กลไกทางด้านส่วนผสมทาง การตลาด เพื่อชักจูงให้กลุ่มเป้าหมายหรือผู้ ซื้อให้เลือกซื้อสินค้าเราแทนที่จะ ซื้อของคู่แข่งเพื่อบรรลุถึงกำไรที่ได้กำหนดไว้

## สภาวะการจำหน่ายในสมัยใหม่

ในระบบจำหน่ายสมัยใหม่ เช่น ในซูเปอร์มาร์เก็ต ซึ่งมีสินค้าวางขายอยู่เป็นนับพันประเภท แต่ละประเภทจะมีสินค้าที่เป็นคู่แข่งกันวางขายกันเป็นสิบเพื่อการเปรียบเทียบ เทียบ เลือกซื้อ ภายใต้สภาวะการขาย เช่นนี้ ผู้ซื้อจะใช้เวลาประมาณ เศษ 2 ใน 3 ของเวลาที่อยู่ในร้าน เดินจากสินค้าประเภทหนึ่ง ไปยังสินค้าอีกประเภทหนึ่ง ยกตัวอย่างเช่น ถ้าผู้ซื้อ โดยเฉลี่ย ใช้เวลา 10 – 15 นาที ในการเลือกซื้อสินค้า และ สมมติว่าโดยเฉลี่ยผู้ซื้อแต่ละคนจะซื้อสินค้า

ประมาณ 12 ชิ้น นั่นก็หมายความว่า เวลาที่ใช้ในการตัดสินใจ เลือกซื้อสินค้านั้นมีเวลา เพียง 1 นาที ในสภาพความเป็นจริงเวลาที่ใช้ในการตัดสินใจ เลือกซื้อสินค้า จะแปรเปลี่ยนไปแล้วแต่ประเภทของสินค้า สินค้าบางชนิด เช่น ไข่ หมู ไก่ อาจใช้เวลาเลือกนาน กล่าวคือใช้เวลาประมาณ 20 – 50 วินาที ในขณะที่สินค้าบางชนิด เช่น ข้าว น้ำอัดลม เป็นต้น จะใช้เวลา น้อยเพียงแค่ 10 วินาที จากปรากฏการณ์นี้ย่อมเป็นที่ ประจักษ์ว่า ในยุคนี้ผู้ซื้อใช้น้อยมาก ณ จุดขายในขณะที่มี สินค้าให้เลือก มากมาย ด้วยเหตุนี้ บรรรจักษ์ในยุคนี้จึงจำเป็นต้องออกแบบ ให้ได้รับความสนใจ อย่างเร่งรีบ โดยมีเวลาผ่านตาบึ่งในช่วงเวลา 10 – 50 วินาทีที่จะสร้างความมั่นใจให้แก่ลูกค้าเพื่อตัดสินใจซื้อและวางลงในรถเข็น บทบาทของบรรรจักษ์ดังกล่าวนี้ เป็นบทบาททางด้านการตลาดในปัจจุบัน ที่ได้รับ ความนิยมมากขึ้นเรื่อย

## 7. แหล่งข้อมูลที่ใช้ในการ ออกแบบบรรรจักษ์

บรรรจักษ์เป็นการออกแบบงานพิมพ์แบบ 3 มิติ ที่เป็นพาณิชย์ศิลป์ ดัง นั้น บุคลากรที่รับผิดชอบการพัฒนา บรรรจักษ์ทางกราฟิก นอกจากเป็นนักออกแบบแล้ว ยังต้อง เป็นคนช่างสังเกต มีความรู้ทางด้านธุรกิจ เนื่องจากบรรรจักษ์ที่ออกแบบ นั้น เป็นสื่อและเกี่ยวข้องกับกิจกรรมต่าง ๆ ทางธุรกิจการจำหน่าย ในการออกแบบ ข้อมูลที่ผู้พัฒนาบรรรจักษ์ ควรรู้คือ ด้านการตลาด เนื่องจากบรรรจักษ์เป็น องค์ประกอบส่วนหนึ่งของการตลาด การออกแบบบรรรจักษ์จึงต้องคำนึงถึงหลักการและ เทคนิคทางการตลาด อันประกอบด้วย การตั้งเป้าหมาย การจัดกลยุทธ์ การวางแผน การตลาด การส่งเสริมการจำหน่าย เป็นต้น นอกจากนี้ยังต้องทราบวิธีการจัดเรียง และบรรยากาศของการจำหน่าย ณ จุดขาย การคำนึงถึง สถานที่ที่วางขายสินค้าเป็น ปัจจัยแรกในการออกแบบ เช่น การวางขายในตลาดสด หรือวางขายในห้าง เป็นต้น

## 8. ขั้นตอนการออกแบบ

สิ่งที่ผู้ซื้อเสียความรู้สึกมากที่สุด คือ บรรรจักษ์ที่ไม่ สามารถทำงานได้ตรงตามความต้องการหรือไม่สามารถทำงาน ได้ตามที่บรรยายบนบรรรจักษ์ ตัวอย่างเช่น มีการโฆษณาบนบรรรจักษ์ว่าเป็นซองออกแบบใหม่ฉีกเปิดได้ ง่าย แต่พอเปิดซองแล้วสินค้าเกลื่อนกระจายไปทั่วพื้น เป็นต้น เหตุการณ์ เช่นนี้ ผู้บริโภคจะไม่ตำหนิบรรรจักษ์ แต่จะไม่ยอมรับสินค้าที่ห่อหุ้ม ๆ เพราะถือว่า ถูกหลอก ไม่ว่าบรรรจักษ์ที่ว่านี้จะออกแบบมาสวยงามน่าประทับใจเพียงใด ในฐานะ เจ้าของสินค้า

จำต้อง ยอมรับว่า ออกแบบบรรจุภัณฑ์ มาไม่ดี จากตัวอย่างที่ยกมานี้ เป็นที่ประจักษ์ว่า จุดมุ่งหมาย ในการออกแบบไม่รอบคอบ โดยไม่ใส่ใจในสิ่งเล็กน้อย ดังกล่าวนี จะมีผลกระทบต่อ ยอดขายของสินค้า เนื่องจากประสบการณ์ อันเลวร้าย ที่ เกิดขึ้น ด้วยเหตุนี้การออกแบบบรรจุภัณฑ์ จำต้องมีการวางแผนงาน และกำหนดจุดมุ่ง หมายรองรับ ซึ่งมีหลายประการไว้อย่างชัดเจน ขั้นตอนการออกแบบอย่างสังเขปแสดงดัง นี้ - เริ่มต้นด้วยการถ่ายภาพผลิตภัณฑ์อาหารที่ จำหน่ายและตั้งชื่อตราสินค้า ว่า Mrs Paul's พร้อมรูปแบบตัวอักษร ที่สอดคล้องกับจุดยืน ของ สินค้า

- เมื่อใส่รายละเอียดลงไปบนบรรจุภัณฑ์ ด้วยการเน้นจุดขายว่าใช้ส่วนผสม อาหารจากธรรมชาติ พบว่าตราสินค้านั้นเล็กเกินไปจึงขยายตราสินค้าให้ใหญ่ ขึ้น ลองเปลี่ยนพื้นข้างหลัง เป็นพื้นสีเขียวและสี แดงเพื่อเปรียบเทียบความเด่นสะดุดตาของบรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบ มีการ ทดลองเอาบรรจุ ภัณฑ์ที่ออกแบบลองวางขึ้นหิ้ง ณ จุดขายเปรียบเทียบกับคู่แข่งกัน และสำรวจ ความ เห็นของกลุ่มเป้าหมาย บรรจุภัณฑ์สุดท้ายที่ทดสอบแล้วว่ากลุ่มเป้าหมายยอมรับมาก ที่สุด และสนองความต้องการของผู้ซื้อ

ขั้นตอนการออกแบบกราฟิกของ บรรจุภัณฑ์จะคล้ายคลึงกับขั้นตอนการพัฒนาบรรจุภัณฑ์ แต่อาจจะมีส่วนปลีกย่อยที่ ควรคำนึงถึงดังต่อไปนี้

### 8.1 การตั้งจุดมุ่งหมาย

ในการตั้งจุดมุ่งหมาย ในการออกแบบกราฟิก ของบรรจุภัณฑ์ มีสิ่งจำเป็น ที่ต้องรู้หรือศึกษา ข้อมูล คือ ตำแหน่ง ( Positioning) ของบรรจุภัณฑ์ของ คู่แข่งที่มีอยู่ในตลาด ในกรณีที่บรรจุภัณฑ์ มีอยู่ในตลาดแล้ว การทราบถึงตำแหน่ง ย่อมทำให้ตั้งจุดมุ่งหมายในการออกแบบได้ง่าย นอกจาก ตำแหน่ง ของสินค้า สิ่งที่ต้อง ค้นหาออกมา คือ จุดขายหรือ UPS (Unique Selling Point) ของ สินค้า ที่จะโฆษณาบนบรรจุภัณฑ์ ทั้งสองสิ่งนี้ เป็น องค์ประกอบสำคัญในการตั้งจุดมุ่งหมายของ การออกแบบกราฟิกบนบรรจุ ภัณฑ์

### 8.2 การวางแผน

ปัจจัยต่าง ๆ ที่ ได้จากการวิเคราะห์รวบรวมข้อมูลขั้นตอนเพื่อเตรียมร่างจุดมุ่งหมาย และ ขอบเขตการ ออกแบบพัฒนาบรรจุภัณฑ์ก่อนที่จะปรับปรุงพัฒนาบรรจุภัณฑ์

อาจวางแผนได้ 2 วิธี คือ

1. ปรับปรุงพัฒนาให้ฉีกแนวแตกต่างจากคู่แข่ง
2. ปรับ ปรุงพัฒนาบรรจุภัณฑ์ ให้สามารถแข่งขันกับคู่แข่งกันโดยตรงได้ด้วยบรรจุภัณฑ์ที่ ดีกว่า หรือด้วยค่าใช้จ่ายที่ ถูกกว่า การตั้งเป้าหมายและวางแผน การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ดังกล่าว ย่อมต้องศึกษาสถานภาพบรรจุภัณฑ์ของคู่แข่ง พร้อมกับ ส่องรู้ถึงนโยบายของบริษัทตัวเอง และ

กลยุทธ์การตลาดที่จะแข่ง กับคู่แข่ง ชั้น

การวางแผนพัฒนาบรรจุภัณฑ์ สามารถใช้ การวิเคราะห์แบบ 5W + 2H ดังนี้

1. WHY ทำไม เหตุการณ์หรือ ปัจจัยอะไรทำให้ต้องออกแบบบรรจุภัณฑ์ใหม่ ทำไมต้องพัฒนากราฟฟิกของบรรจุภัณฑ์ ทำไมไม่แก้ไขปรับปรุงพัฒนาอย่างอื่น ๆ แทน
2. WHERE ที่ไหน สถานที่ที่จะวางจำหน่ายสินค้าอยู่ที่ไหน ขอบเขตพื้นที่ที่จะวางขายสินค้าบรรจุภัณฑ์ ที่ออก แบบครอบคลุมพื้นที่มากน้อยแค่ไหน
3. WHAT อะไร จุดมุ่งหมายการพัฒนาบรรจุภัณฑ์คืออะไร ข้อจำกัดในการออกแบบมีอะไรบ้าง จุดขายของสินค้าคืออะไร การใช้งานของบรรจุภัณฑ์คืออะไร
4. WHEN เมื่อไร ควรจะเริ่มงานการพัฒนาเมื่อไร มีอะไรจะพัฒนาเสร็จ วางตลาดเมื่อไร
5. HOW อย่างไร จะใช้เทคโนโลยีแบบใด อย่างไร จะจัดหาเทคโนโลยีใหม่ใช้วัดความสนใจ ของบรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบ
6. HOW MUCH ค่าใช้จ่ายที่จะใช้ในการพัฒนาบรรจุภัณฑ์มีงบประมาณเท่าไร คำตอบที่ได้รับจากคำ ถาม 5W + H นี้จะนำไปสู่การวางแผนพัฒนาบรรจุภัณฑ์ ได้

### 8.2.1 ขั้นตอนการวางแผนออกแบบบรรจุภัณฑ์

การวางแผนเริ่มต้นด้วยจุดประสงค์ของการพัฒนา พร้อมด้วยข้อจำกัดต่าง ๆ รายละเอียดการวางแผนต้องประกอบด้วยองค์ประกอบต่อไปนี้

ขั้นตอน ที่ 1 : การวางแผน

- 1.1 กำหนดเวลา
- 1.2 ผลงานที่จะได้รับในแต่ละขั้นทำงาน
- 1.3 รายละเอียดของตราสินค้า (Branding)
- 1.4 ผู้รับผิดชอบในแต่ละขั้นตอน

ขั้นตอน ที่ 2 : การรวบรวมข้อมูล อันได้แก่

- 2.1 ข้อมูลการตลาด
- 2.2 สถานะการแข่งขัน จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส ข้อ จำกัด ( SWOT )
- 2.3 ข้อมูลจากจุดขาย
- 2.4 ความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย / พฤติกรรม ผู้บริโภค
- 2.5 เทคโนโลยีใหม่ ๆ ทางด้านวัสดุบรรจุภัณฑ์ ระบบบรรจุภัณฑ์และเครื่องจักร

ขั้นตอนที่ 3 : การออกแบบร่าง

- 3.1 พัฒนาการความคิดริเริ่มต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง
- 3.2 ร่างต้นแบบประมาณ 3 – 5 แบบ

### 3.3 ทำต้นแบบประมาณ 2 – 3 แบบ

#### ขั้นตอน ที่ 4 : การประชุมวิเคราะห์ปรับต้นแบบ

##### 4.1 วิเคราะห์ความเป็นไปได้ทางเทคนิค

##### 4.2 วิเคราะห์การสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

##### 4.3 เลือกต้นแบบที่ยอมรับได้

#### ขั้นตอน ที่ 5 : การทำแบบเหมือนร่าง

##### 5.1 เลือกวัสดุที่จะทำแบบ

##### 5.2 ออกแบบกราฟิกเหมือนจริง พร้อมตราสินค้าและสัญลักษณ์ทางการค้า

##### 5.3 ขึ้นแบบ

#### ขั้นตอนที่ 6 : การบริหารการออกแบบ

เริ่มจากการติดต่อโรงงานผู้ผลิตวัสดุบรรจุภัณฑ์จนถึงการควบคุมงานผลิตให้ได้ตามแบบที่ต้องการ พร้อมทั้งจัดเตรียมรายละเอียดการ สั่งซื้อ ( Specification) เพื่อให้บรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบสามารถผลิตได้ตามต้องการขั้นตอนสุดท้ายเป็นการติดตามผลของบรรจุภัณฑ์ที่ออกแบบไปแล้วว่าสามารถสนองตามจุดมุ่งหมาย ของการออกแบบและบรรลุถึงวัตถุประสงค์ของ องค์กรเพียงใด

### 8.2.2 เทคนิคการออกแบบ

รูปลักษณะของบรรจุภัณฑ์นั้นสามารถจับต้องได้ ซึ่งโดยปกติแล้วมักจะเป็นรูปทรงเรขาคณิต เช่น สี่เหลี่ยม และทรงกลมรูปทรงที่แตกต่างกันย่อมก่อให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างกัน ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ทำให้เพิ่มขีดความสามารถ ในการออกแบบรูปทรงต่าง ๆ กัน ของวัสดุหลัก 4 ประเภท อันได้แก่ กระดาษ โลหะ แก้ว และ พลาสติก ที่เห็นได้ชัด คือ กระจกโลหะที่แต่เดิมมักเป็นรูปทรงกระบอก เทคโนโลยีสมัยใหม่สามารถออกแบบเป็นรูปทรงอื่นที่เรียกว่า Contour Packaging รูปลักษณะใหม่นี้ย่อมก่อให้เกิดความสะดุดตา และสร้าง ความสนใจ ให้แก่กลุ่มเป้าหมาย นอกจากรูปลักษณะของตัวบรรจุภัณฑ์ การออกแบบกราฟิกตามที่ได้ บรรยายอย่างละเอียดมาแล้ว ย่อมมีบทบาทอย่างมากในการสร้างภาพลักษณ์ ที่ดี แก่ กลุ่มเป้าหมาย

#### 8.2.2.1 การออกแบบเป็นชุด ( Package Uniform)

การออกแบบเป็นชุด เป็นเทคนิคที่มีความนิยมมากใช้กันมาก จากกราฟิกง่าย ๆ ที่เป็น จุด เส้น และภาพ มาจัดเป็นรูปบนบรรจุภัณฑ์ สร้างอารมณ์ร่วมจากการสัมผัสด้วยสายตา หลักเกณฑ์ในการออกแบบ คือ ให้ดูง่ายสะอาดตาแต่ต้องทันสมัยและเหมาะแก่การใช้งาน ความง่ายสะอาด ตามีผลต่อการดึงดูดความสนใจ ความทันสมัยช่วยสร้างความแปลกใหม่ ส่วนความรู้สึก ว่าเหมาะแก่การใช้งานเสริม ความรู้สึกว่าคุณค่าเงิน และความมั่นใจในตัว สินค้า

จากการออกแบบ เป็นชุดของสินค้ามีผลต่อการทำให้ผู้บริโภคเกิดความทรงจำที่ดีถ้าออกแบบได้ตรง กับ รสนิยมของกลุ่มเป้าหมาย การออกแบบบรรจุภัณฑ์ เป็นชุดเปรียบเสมือน ชุดแบบ

ฟอร์ม ของเสื้อผ้าคนที่ใส่ เช่น มีชุดสูท ชุดพระราชทาน ชุดม่อฮ่อม เป็นต้น การออกแบบเสื้อผ้าที่เป็นชุดนี้เมื่อใครเห็น ก็ทราบว่าชุดอะไรแม้ว่าจะใช้เสื้อผ้า และสีสันทันที่แตกต่างกัน การออกแบบบรรจุภัณฑ์เป็นชุดนี้ก็มีหลักการคล้ายคลึง กัน

การออกแบบเสื้อผ้าเป็นชุด ยังมีชื่อเรียกแต่ในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ไม่มีชื่อเรียกจึงจำต้องยึดเอกลักษณ์บางอย่างบนบรรจุภัณฑ์เป็นตัวเชื่อมโยงให้รู้ว่าเป็นชุดเดียวกันอาจใช้สัญลักษณ์ทางการค้าใช้สไตลการออกแบบใช้การจัดเรียงวางรายละเอียดบนบรรจุภัณฑ์ให้อยู่ในระดับเดียวกันนอกจากนี้รูปแบบของตัวอักษรจะต้องเป็นสไตลเดียวกัน

#### 8.2.2.2 การเรียงต่อเป็นภาพ ณ จุดขาย

เทคนิคการออกแบบวิธีนี้ยึดหลักในการสร้างภาพ ณ จุดขายให้เป็นภาพใหญ่ ดูเป็นภาพที่ปะติดปะ ต่อหรืออาจเป็นภาพกราฟิกขนาดใหญ่ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้บริโภคในระยะทางไกลตามรายละเอียดเรื่องสัรระในการอ่าน และประสาทสัมผัสของผู้ซื้อ ณ จุดเนื่องจากโอกาสที่ตัวบรรจุภัณฑ์และรายละเอียดบนบรรจุภัณฑ์จะสามารถ มองเห็น ในระยะเกิน 10 เมตรขึ้นไปนั้นเป็นไปได้ยากด้วยเหตุนี้จึงต้องใช้พื้นที่บนหิ้งที่วางสินค้านั้นจัดเป็นภาพใหญ่เพื่อดึงดูดความ สนใจ

สิ่งพึงระวังใน ภาพที่ต่อขึ้นจากการเรียงบรรจุภัณฑ์นั้น จะต้องเป็นภาพที่สร้างความประทับใจหรือ กระตุ้นให้เกิดความอยากได้ของกลุ่มเป้าหมายที่อาจเคยเห็นภาพดังกล่าวจากสื่อ อื่นๆ เช่น บนตัวบรรจุภัณฑ์ที่เคยบริโภคหรือสื่อโฆษณาต่างๆ เป็นต้น การต่อเป็นภาพของบรรจุภัณฑ์นี้ยังต้องระมัดระวังขั้นตอนการแปรรูปบรรจุภัณฑ์ เช่นการทับ เส้น และการพิมพ์บนบรรจุภัณฑ์จะต้องแน่นอนมีคุณภาพดี เพื่อว่าภาพที่ต่อขึ้นมาจะเป็นภาพที่สมบูรณ์ตามต้องการ

#### 8.2.2.3 การออกแบบแสดงศิลปะท้องถิ่น

เทคนิคการออกแบบวิธีนี้ มีจุดมุ่งหมายอันดับแรก คือ การส่งเสริมสินค้าที่ผลิตภายในท้องถิ่น เพื่อ เสนอแก่นักท่องเที่ยวให้ซื้อกลับไปเป็นของฝากถ้าสินค้าดังกล่าวได้รับความนิยมในวงกว้างก็สามารถนำออกขายในตลาดที่มีขนาดใหญ่ขึ้น หรืออาจส่งขายไปยัง ต่างประเทศได้ ถ้าสามารถควบคุมคุณภาพ การผลิต และมีวัตถุดิบมากพอ

รายละเอียดบนบรรจุภัณฑ์ที่ใช้สื่อความหมายเพื่อเป็นของฝากนี้ มักจะใช้สิ่งที่รู้จักกันดีในท้องถิ่นนั้น เช่น รูปประจำชาติของจังหวัดพิจิตรรถม้าของจังหวัดลำปาง ภูมิประเทศในท้อง ถิ่น เป็นต้น ในบางกรณีอาจนำวัสดุที่ผลิตได้ในท้องถิ่นมาใช้เป็นบรรจุภัณฑ์ เพื่อความแปลกใหม่นอกเหนือจากรายละเอียดของกราฟิกการออกแบบบรรจุภัณฑ์ เพื่อ ซื้อไปเป็นของฝากจำต้องพิจารณาถึงความสะดวกในการนำกลับของผู้ซื้อและความแข็งแรงของบรรจุภัณฑ์ในการนำไปมอบเป็นของขวัญมีการออกแบบหิ้ว เพื่อความ สะดวก ใน การนำกลับ

#### 8.2.2.4 การออกแบบของขวัญ

เทคนิคในการออกแบบบรรจุภัณฑ์ แบบของขวัญก่อนข้างจะแตกต่างจากเทคนิคต่างๆ ที่ได้กล่าวมา สาเหตุเนื่องจากผู้ซื้อสินค้าที่เป็นของขวัญไม่มีโอกาสบริโภค และหลายครั้งที่ การตัดสินใจซื้อเกิดขึ้น ณ จุดขาย ด้วยเหตุนี้การออกแบบบรรจุภัณฑ์ ของขวัญที่ดี จึงมีบทบาทสำคัญมากต่อความสำเร็จของการขายสินค้า โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเทศกาล ต่างๆ

เทคนิคต่าง ๆ ดังกล่าวมาแล้วนี้ เป็นเทคนิคที่นิยม ใช้อย่างแพร่หลาย นอกเหนือจากเทคนิค การออกแบบกราฟิกแล้ว ในฐานะนักออกแบบกราฟิกยังจำต้องรู้ ถึงข้อมูลทางด้าน เทคโนโลยี ทั้ง ในด้านการบรรจุ และการพิมพ์ ดังต่อไปนี้

- ในกรณีที่เป็นผลิตภัณฑ์อาหารที่พัฒนาขึ้นมาใหม่หรือการเลือกใช้วัสดุบรรจุภัณฑ์ ที่มีโครงสร้างซับซ้อน มาก ๆ ผลการทดสอบความเข้ากันได้ของผลิตภัณฑ์อาหาร และวัสดุ บรรจุภัณฑ์ควรแจ้งไปยังนักออกแบบ กราฟิกด้วย
- นักออกแบบกราฟิกควรจะทราบถึงข้อจำกัดของโครงสร้างที่พัฒนา โดยฝ่ายเทคโนโลยี เช่น ช่องปากที่เปิดของบรรจุภัณฑ์ ความเหนียวชั้นของผลิตภัณฑ์ อายุขัยของผลิตภัณฑ์อาหาร การเก็บ การขนส่ง เป็นต้น
- รายละเอียด เกี่ยวกับการพิมพ์ ระบบการพิมพ์ ที่จะใช้กับวัสดุบรรจุภัณฑ์ ที่จะเลือกใช้ จำนวนสีที่จะพิมพ์ได้ วิธีการเคลือบข้อจำกัดใด ๆ ที่เกี่ยวกับการพิมพ์เหล่านี้เป็นรายละเอียดที่ จำเป็นมาก สำหรับการออกแบบ กราฟฟิก
- ในกรณีที่สินค้าเดียวกันบรรจุในบรรจุภัณฑ์ต่างประเภทกัน เช่น อาหารเหลวบรรจุในขวดและซอง นักออกแบบ กราฟฟิกมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องทราบถึงข้อจำกัด ของบรรจุภัณฑ์แต่ละระบบ
- ในการออกแบบ กราฟฟิก สำหรับวัสดุบรรจุภัณฑ์ต่างประเภทกัน จะใช้เทคนิคการออกแบบ ที่แตกต่างกัน กฎเกณฑ์สำคัญของการออกแบบ ให้สัมฤทธิ์ผล คือ การสื่อสารระหว่าง แต่ละฝ่ายที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้ นักออกแบบ กราฟฟิก สามารถใช้ความคิดริเริ่มต่าง ๆ สร้างสรรค์งานทาง ศิลปะ ให้สอดคล้องกับเป้าหมายในการออกแบบ (กิตติพันธ์ อุดมเศรษฐี, 2449. เว็บไซต์)