

การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้  
ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย

THE DEVELOPMENT OF DESIGN THROUGH A LEARNING  
MANAGEMENT COURSE BASED ON FENG SHUI PRACTICE



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรม การเรียนรู้และการสอน  
คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม  
มหาวิทยาลัยศรีปทุม  
ปีการศึกษา 2563  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีปทุม

THE DEVELOPMENT OF DESIGN THROUGH A LEARNING  
MANAGEMENT COURSE BASED ON FENG SHUI PRACTICE

Chaluckkamol Phawaphatachakul



A THEMATIC PAPER SUBMITTED IN PARTIAL FULFILLMENT OF  
THE REQUIREMENTS FOR THE DEGREE OF MASTER OF EDUCATION  
PROGRAM IN INNOVATIONS IN LEARNING AND TEACHING  
SCHOOL OF INTERDISCIPLINARY TECHNOLOGY AND INNOVATION

SRIPATUM UNIVERSITY

ACADEMIC YEAR 2020

COPYRIGHT OF SRIPATUM UNIVERSITY



วิทยานิพนธ์เรื่อง	การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย
คำสำคัญ	การพัฒนาผลงาน, การออกแบบ, ศาสตร์ฮวงจุ้ย
นักศึกษา	นางสาวชลัศร์กมล ภาวักชกุล
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิ้นจินดาวงศ์
หลักสูตร	ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน
คณะ	สหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม
ปีการศึกษา	2563

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ 3 ข้อ (1) เพื่อศึกษาความต้องการการจัดการเรียนรู้ของนักออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย (2) เพื่อจัดทำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยสำหรับนักออกแบบ และ (3) เพื่อประเมินผลงานการออกแบบโลโก้ของนักออกแบบตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย จำนวน 4 คน กลุ่มเป้าหมาย คือ นักออกแบบอิสระ จำนวน 55 คน การวิจัยครั้งนี้ มีแบบแผนการวิจัยแบบผสมผสาน เครื่องมือที่ใช้วิจัย 1) แบบสัมภาษณ์เชิงลึก ผลค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 2) หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยมีความเหมาะสมในระดับมาก 3) แบบประเมินความรู้ความเข้าใจหลังการอบรม การตรวจสอบค่าความเชื่อมั่นได้มีค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา 0.962 สรุปได้ว่า แบบประเมินความรู้ความเข้าใจมีคุณภาพ และ 4) แบบประเมินการออกแบบโลโก้ ผลค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัย พบว่า 1) ความต้องการการจัดการเรียนรู้ของนักออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย เรียงตามลำดับความสำคัญ ปัจจัยด้านการพัฒนาหลักสูตร ปัจจัยด้านหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย และปัจจัยด้านผลงานการออกแบบของนักออกแบบ 2) ผลการตรวจสอบหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยสำหรับนักออกแบบ ประกอบด้วย การกำหนดจุดประสงค์ของหลักสูตร การเลือกประสบการณ์การฝึกอบรม และการประเมินผลการฝึกอบรม ตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ พบว่า หลักสูตรมีความเหมาะสมในระดับมาก 3) นักออกแบบที่เข้าร่วมหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย มีผลประเมินความรู้ความเข้าใจหลังการอบรมการออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ยมีการพัฒนาการและทักษะเพิ่มขึ้น และพบว่า มีความเหมาะสมในระดับมาก และ 4) นักออกแบบ ผ่านเกณฑ์การประเมิน คิดเป็นร้อยละ 74.55 จาก 55 คน เทียบกับเกณฑ์การประเมินที่กำหนดไว้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70

**TITLE** THE DEVELOPMENT OF DESIGN THROUGH A LEARNING  
MANAGEMENT COURSE BASED ON FENG SHUI PRACTICE

**KEYWORD** PRODUCT DEVELOPMENT, DESIGN, FENG SHUI

**STUDENT** CHALUCKKAMOL PHAWPHATACHAKUL

**ADVISOR** ASST.PROF.SIRINTHORN SINJINDAWONG, PH.D.

**LEVEL OF STUDY** MASTER OF EDUCATION PROGRAM IN INNOVATIONS IN  
LEARNING AND TEACHING

**FACULTY** SCHOOL OF INTERDISCIPLINARY TECHNOLOGY AND INNOVATION  
SRIPATUM UNIVERSITY

**ACADEMIC YEAR** 2020

### ABSTRACT

The study had 3 objectives: 1) to examine learning management curriculum of Feng Shui for designer needs, 2) to create learning management curriculum of Feng Shui for designers and 3) to evaluate the science of Feng Shui logo design of designer. The key informants were 4 experts in Feng Shui design. The sample was 55 freelance designers. The study was a mixed methods research. The research instruments were 1) in-depth interview form, result of index of item objective congruence was 1.00 2) the result of learning management curriculum of Feng Shui was good of the level 3) the post-cognitive training evaluation form has the reliability a Cronbach's alpha coefficient was 0.962 then the cognitive evaluation form has quality and 4) the logo design evaluation form result of index of item objective congruence was 1.00. The statistics were analyzed by using percentage, mean and standard deviation.

The results of the study were as follows: 1) learning management curriculum of Feng Shui for designer needs sorted in order of importance were developing the curriculum factors, learning management curriculum of Feng Shui factor and designer design factor, 2) the results of the examination of learning management curriculum of Feng Shui for the designers consist of the determination of the objectives; experience selection, training and evaluation. According to the opinions of the experts, it was found that the curriculum was good of the level, 3) the designers who participated in the learning management curriculum of Feng Shui had an assessment of their knowledge and understanding after the Feng Shui design training , has a development and increased skill, found that was good of the level and 4) the designers passed the assessment criteria, representing 74.55% of 55 people, compared to the assessment criteria set for no less than 70%.

## กิตติกรรมประกาศ

การจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้คงไม่อาจสำเร็จสมบูรณ์ขึ้นมาได้ หากปราศจากความเมตตา กรุณาจากท่าน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิ้นจินดาวงศ์ ที่ทำให้ผู้วิจัยได้หัวข้อในการศึกษา ค้นคว้าวิจัย และกรุณาได้รับเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาของผู้วิจัย ได้ให้ข้อมูลและคำแนะนำต่าง ๆ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัย โดยเฉพาะการวางเค้าโครง แนวทางการเขียนเนื้อหาและบทวิเคราะห์ ตลอดจนการกำหนดกรอบเวลาในการเสนอความคืบหน้าของงาน ซึ่งถือเป็นแรงกระตุ้นให้แก่ผู้วิจัย ได้อย่างดียิ่ง ทั้งท่านอาจารย์ยังได้สละเวลาอันมีค่า ตรวจสอบความถูกต้องของงานให้กับผู้วิจัยอีกด้วย ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งใจ และสำนึกในพระคุณของท่านอาจารย์เป็นอย่างยิ่ง จึงขอกราบขอบพระคุณ ท่านอาจารย์ไว้ ณ ที่นี้

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ภัทราวดี มากมี และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ ไทยมา คณะกรรมการที่ปรึกษา ที่ท่านได้กรุณาชี้แนะแนวทางและให้คำแนะนำ ตลอดจน ข้อสังเกตต่าง ๆ ทำให้ผู้วิจัยได้พัฒนาแนวความคิดและไตร่ตรองปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างรอบคอบ มากยิ่งขึ้น จนทำให้การศึกษาระดับนี้สำเร็จลงได้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์ทุกท่าน อันผู้วิจัยมิได้เอ่ยนาม ที่ได้อบรมสั่งสอนให้ความรู้ทางด้านวิชาการแก่ผู้วิจัย จนทำให้การศึกษาระดับนี้สำเร็จลงได้ ผู้วิจัยขอขอบคุณกัลยาณมิตรของผู้วิจัยทุกท่าน ที่ได้ให้ความช่วยเหลือและเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยตลอดมา ขอขอบคุณที่ ๆ เพื่อน ๆ น้อง ๆ ที่ศึกษาในหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอนทุกท่าน ที่เป็นกำลังใจและคอยช่วยเหลือ ตลอดระยะเวลาที่ศึกษา และจัดทำวิทยานิพนธ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เพื่อนผู้ซึ่งคอยให้ความช่วยเหลือและคำแนะนำแก่ผู้วิจัยด้วยความเต็มใจยิ่งเสมอมา ขอขอบคุณที่มงานทั้งเบื้องหน้า และเบื้องหลัง ซึ่งให้คำแนะนำในเรื่องข้อมูลอันเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง และเป็นกำลังใจให้ผู้วิจัยในทุก ๆ เรื่องด้วยความปรารถนาดีเสมอมา

สุดท้ายผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ คุณพ่อ และคุณแม่ ที่ท่านช่วยสนับสนุนในด้านการศึกษาก่อนผู้วิจัยมาตั้งแต่วัยเยาว์ ให้ความรัก ความเข้าใจ และเป็นกำลังใจสำคัญทำให้การศึกษาระดับนี้สำเร็จลุล่วงลงได้ โดยหากการศึกษาระดับนี้มีประโยชน์ และคุณค่าทางการศึกษาอยู่บ้าง ผู้วิจัยขอยกความดีทั้งหมดแด่ท่าน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิ้นจินดาวงศ์ และกรรมการที่ปรึกษาทุกท่าน รวมทั้งกราบเป็นกตเวทิตาแก่ บิดา มารดา คณาจารย์และผู้มีพระคุณที่ได้อบรมเลี้ยงดู ให้ความรู้ ความเมตตาแก่ผู้วิจัย แต่หากการศึกษาระดับนี้มีความบกพร่องประการใด ผู้วิจัยขอน้อมรับความผิดพลาดไว้แต่เพียงผู้เดียว

นางสาวชลัศกรมล ภาวักชกุล

# สารบัญ

บทคัดย่อภาษาไทย.....	I
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	III
กิตติกรรมประกาศ.....	IV
สารบัญ.....	V
สารบัญตาราง.....	VIII
สารบัญภาพ.....	XII
บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
คำถามการวิจัย .....	3
วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	3
ขอบเขตการวิจัย .....	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	6
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	6
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร.....	7
แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการออกแบบ.....	12
แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการศาสตร์ของฮวงจู้.....	16
3 วิธีดำเนินการวิจัย .....	24
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	24
แบบแผนของการวิจัย.....	25
ขั้นตอนดำเนินการวิจัย.....	29
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	32
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	38
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	41
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	42
ระยะที่ 1 ความต้องการการจัดการเรียนรู้ของนักออกแบบด้วยหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจู้.....	43
ระยะที่ 2 จัดทำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจู้สำหรับ นักออกแบบ.....	51
ระยะที่ 3 ประเมินผลงานการออกแบบโลโก้ของนักออกแบบตามศาสตร์ ของฮวงจู้.....	77

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	92
ผลการศึกษา .....	93
อภิปรายผลการวิจัย .....	99
ข้อเสนอแนะ .....	102
<b>บรรณานุกรม.....</b>	<b>103</b>
ภาคผนวก .....	107
ภาคผนวก ก หนังสือความอนุเคราะห์ในการตรวจเครื่องมือวิจัย.....	108
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	112
ภาคผนวก ค ผลการทดสอบความเที่ยงตรง IOC.....	125
ภาคผนวก ง ผลการทดสอบความน่าเชื่อถือ (Cronbach,s Alpha) เครื่องมือที่ใช้สำหรับการวิจัย.....	130
ภาคผนวก จ ภาพประกอบการสัมภาษณ์เชิงลึก และภาพประกอบ การสอนและเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง.....	132
ภาคผนวก ฉ หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ฮวงจุ้ย : ป็นโลโก้ให้ป่งด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย.....	139
ภาคผนวก ช รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรวจแบบประเมินหลักสูตรการจัดการ เรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย:ป็นโลโก้ให้ป่งด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย	145
ประวัติย่อผู้วิจัย .....	158



## สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
3.1	กระบวนการดำเนินการวิจัย.....	25
3.2	แผนการดำเนินการ.....	27
3.3	รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนเพื่องานออกแบบ ด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ยสำหรับนักออกแบบ.....	34
3.4	เกณฑ์การให้คะแนนผลงานการออกแบบโลโก้.....	40
3.5	เกณฑ์สรุปผลการให้คะแนนผลงานการออกแบบ.....	40
4.1	ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลหลัก.....	44
4.2	ผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับปัจจัยด้านการพัฒนาหลักสูตร.....	44
4.3	ผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย.....	47
4.4	ผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับผลงานการออกแบบของนักออกแบบ.....	48
4.5	ผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับข้อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมการพัฒนาผลงานการ ออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย.....	50
4.7	จำนวนและร้อยละข้อมูลทั่วไปของผู้สมัครเข้าร่วมโครงการฝึกอบรมการจัดการ เรียนรู้การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ ของฮวงจุ้ย “หลักสูตรปั้นโลโก้ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย”.....	56
4.8	จำนวนผู้ผ่านการคัดเลือกเข้าร่วมฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลงานการ ออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย “หลักสูตรปั้นโลโก้ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย”.....	59
4.9	จำนวนและร้อยละแบบทดสอบระหว่างการเรียนรู้ (เกมส์ตอบคำถาม เกมส์ Kahoot) และเฉลยคำตอบจำแนกเป็นรายชื่อ.....	67
4.10	ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบประเมินความรู้ความเข้าใจหลังการอบรม หลักสูตรปั้นโลโก้ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย.....	73
4.11	ระดับความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ยในภาพรวม (หลังการเรียนรู้).....	75
4.12	เกณฑ์การให้คะแนนรูปรีคเพื่อประเมินการออกแบบโลโก้.....	78
4.13	แบบสรุปผลการให้คะแนนการออกแบบโลโก้.....	82

## สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
2.1	แบบจำลองการพัฒนาหลักสูตรของไทเลอร์.....	11
3.1	กระบวนการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย.....	25
3.2	กระบวนการดำเนินการวิจัยในระยะที่ 1.....	30
3.3	การคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่าง.....	31
3.4	กระบวนการวิจัยในระยะที่ 2.....	39
3.5	กระบวนการวิจัยในระยะที่ 3.....	41
4.1	แบบฟอร์มการสมัครด้วย Google Form.....	53
4.2	ตัวอย่างเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับส่งลิงค์แบบฟอร์มการสมัครเข้าร่วม โครงการ.....	54
4.3	ตัวอย่างรหัสลิงค์การเข้าเรียนล่วงหน้า และระบบการเรียนล่วงหน้าผ่าน Flip Classroom จำนวน 11 บทเรียน.....	55
4.4	ตัวอย่างกลุ่มไลน์ (Line group).....	60
4.5	ภาพประกอบการสอนครั้งที่ 2.....	62
4.6	เกมส์ตอบคำถาม (เกมส์ Kahoot).....	64
4.7	ภาพประกอบการสอนครั้งที่ 3.....	65
4.8	แบบประเมินความรู้ความเข้าใจหลังการอบรม.....	66
4.9	การจัดกลุ่มประเภทของโลโก้ที่ผ่านการประเมินผลการให้คะแนน.....	87
4.10	รหัส A110 การออกแบบโลโก้ “เพชรล้านนา” ซึ่งเป็นผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศ.....	90
4.11	ใบประกาศเกียรติคุณการออกแบบโลโก้ “เพชรล้านนา” ซึ่งเป็นผู้ได้รับรางวัล ชนะเลิศ.....	91

## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ปัจจุบันการประกอบธุรกิจต่างๆ หลายคนคงเคยได้ยินเรื่องการออกแบบสมัยใหม่ และศาสตร์ฮวงจุ้ยกันมาบ้างแล้ว บ้างก็อาจคิดว่าการออกแบบเป็นเรื่องของความสวยงามเพียงอย่างเดียว ส่วนฮวงจุ้ยนั้น เป็นเรื่องของความเชื่อส่วนบุคคล แต่ถ้าหากศึกษาให้ถ่องแท้ จะพบว่าทั้งศิลปะและศาสตร์นี้ ต่างก็มีหลักการบางอย่างที่เป็นเหตุเป็นผล สอดคล้องกับหลักวิทยาศาสตร์และงานวิจัยเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ที่พิสูจน์ได้ ซึ่งส่งผลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อคนในองค์กรและตัวธุรกิจเอง จึงเห็นได้ว่าทำไมโครงการใหญ่ ๆ หรือสิ่งก่อสร้างทางธุรกิจทั้งในประเทศและต่างประเทศที่ประสบความสำเร็จถึงต่างก็ให้ความสำคัญอย่างมากกับการเลือกทำเลที่ตั้ง การออกแบบโครงสร้างทางสถาปัตยกรรม การออกแบบโลโก้ รวมไปถึงการใส่ใจในรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ดังนั้น ปัญหาที่ผู้ประกอบการ หรือผู้ประกอบการควรให้ความสำคัญ คือ การออกแบบ ที่ตั้งทำเลทอง ตามหลักฮวงจุ้ยเชื่อว่าทำเลที่ไม่ดีจะทำให้คน ในบ้านหรือองค์กร แยกแยก ไม่พูดคุย และหันหลังให้กัน ควรหลีกเลี่ยงมุมอับ คับแคบ สามแยก ทางโค้ง หัวมุมถนน ทางตัน ท้ายซอย สันเขา หน้าผา พื้นที่ตัดภูเขา หรือเชิงภูเขา ซึ่งนอกจากจะไม่เป็นมงคลแล้วยังไม่สะดวกและอาจเป็นอันตรายต่อการสัญจรของคนในองค์กร และลูกค้า อีกด้วย ทิศทางมงคล สำหรับลักษณะภูมิประเทศของไทย การหันหน้าร้านไปทางทิศตะวันออกและทิศเหนือ จะช่วยให้ตัวอาคารร้อนน้อยกวาอาคารที่หันหน้าไปทางทิศใต้และทิศตะวันตก ทิศทางที่เหมาะสมไม่เพียงแต่ทำให้อาคารมีอากาศถ่ายเทและมีแสงจากธรรมชาติส่องสว่างเพียงพอในตอนกลางวันแล้ว ยังจะช่วยประหยัดค่าไฟได้ไปในตัว อาคารที่มีแสงแดดอ่อน ๆ และกระแสมลมจากธรรมชาติพัดผ่านเช่นนี้ ยังเสมือนเป็นการนำโชคลาภ และสิริมงคลมาสู่ผู้อาศัยตามศาสตร์ฮวงจุ้ย (เสริมจิตวิทยาการออกแบบ ผสานศาสตร์ฮวงจุ้ย, 2562)

ศาสตร์ฮวงจุ้ยเข้ามามีบทบาทในสังคมไทย ทั้งการดำเนินชีวิตและดำเนินธุรกิจ ซึ่งชาวไทยส่วนใหญ่มีเชื่อสายจีนอยู่จำนวนมาก จึงได้รับอิทธิพลความเชื่อสืบทอดจากบรรพบุรุษต่อ ๆ มาตามความเชื่อของชาวจีนเกี่ยวกับชะตาดี (ดี) ที่เชื่อว่า หากสภาพแวดล้อมรอบ ๆ ตัวเราดี จะสามารถส่งเสริมชีวิตให้ดีขึ้น เช่น การจัดที่อยู่อาศัยและที่ทำงานมีการจัดวางอย่างเหมาะสมก็จะทำให้เกิดความขยัน มีสุขภาพที่ดีแต่หากที่ทำงาน หรือบ้านจัดวางไว้ไม่ดีก็จะส่งผลเกิดปัญหาอุปสรรค เจ็บป่วย หรือเคราะห์ร้ายได้ทำให้ต้องมีการปรับแก้ไขสภาพแวดล้อมที่ไม่ส่งเสริมการดำเนินชีวิตด้วย “ศาสตร์ ฮวงจุ้ย” อันเป็นศาสตร์แห่งการใช้ชีวิตให้เกิดสมดุลกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มาช่วยปรับการจัดวางสภาพแวดล้อมของที่อยู่อาศัย รวมถึงการเลือกทำเลที่ตั้งให้อยู่ในทำเลที่ดีขึ้น เมื่อเกิดความสุขกายสุขใจ ก็ จะเกิดความมงคล และความเจริญรุ่งเรืองให้กับชีวิต (ชัยนันท์ พรหมเพ็ญ, 2557) อย่างเช่น ร้านอาหาร ถึงจะอร่อยรสชาติดีกว่าร้านอื่น แต่ถ้าทำเลไม่ดี ไม่มีที่ให้ลูกค้าจอดรถหรืออยู่ในมุมที่คนไม่ค่อยเดินผ่าน ถึงเจ้าของร้านจะขยัน และบริการดีก็อาจสู้ร้านอาหารอื่น ๆ ที่มีทำเลที่ตั้งร้านดีกว่าไม่ได้ เพราะลูกค้าไม่มาซื้ออาหาร ดังนั้น การดำเนินธุรกิจ

ของชาวไทยเชื้อสายจีน โดยเฉพาะการตั้งร้านค้าย่านเยาวราช ได้ให้ความสำคัญกับศาสตร์ฮวงจุ้ย ไม่ว่าจะเป็นการเลือกทำเลที่ตั้งร้าน จนไปถึงการตกแต่งร้านให้เป็นไปตามหลักฮวงจุ้ยที่ดี (ภัทรา ธีรกุล, 2559)

ศาสตร์ฮวงจุ้ย นอกจากนิยมนำไปใช้ในการเลือกทำเลที่ตั้งแล้ว ยังมีการนำไปใช้กับการดำเนินธุรกิจ ในการช่วยสนับสนุนภาพลักษณ์ให้กับร้านค้า บริษัทและองค์การโดยเกี่ยวข้องกับการออกแบบ ได้แก่ การออกแบบตัวอาคารในงานสถาปัตยกรรม การสร้างป้ายชื่อบริษัท การจัดแต่งด้านหน้าร้าน ซึ่งมักนำหลักฮวงจุ้ย กับศิลปะมาใช้สร้างภาพลักษณ์ให้มีความสวยงามดึงดูดความสนใจ และยังมีลักษณะส่งเสริมความเป็นมงคลที่ดีให้กับธุรกิจ การประกอบธุรกิจของบริษัท และองค์การต่าง ๆ ในแต่ละประเทศ องค์การธุรกิจมีการดำเนิน กิจการด้านสินค้า และบริการ ประเภทเดียวกันเป็นจำนวนมาก และย่อมมีคู่แข่งทางธุรกิจการค้ามาก ด้วยเช่นกัน องค์การธุรกิจต่าง ๆ จึงต้องหาวิธีการเพื่อครองใจผู้บริโภค โดยใช้เครื่องมือสื่อสารทางการตลาด มาเป็นอาวุธสำคัญในการสร้างแบรนด์ให้กับองค์การ ทำให้เกิดการรับรู้และจดจำองค์การกลายเป็นลูกค้า และสามารถครองใจลูกค้าได้เหนือคู่แข่ง ซึ่งองค์การธุรกิจส่วนใหญ่ มักนำตราสัญลักษณ์มาเป็นเครื่องมือสื่อสารในการสร้างแบรนด์ให้กับองค์การ โดยตราสัญลักษณ์ (Logo) ก็เปรียบเสมือนตราสินค้า ซึ่งเป็นตัวแทนภาพลักษณ์ขององค์การ (Image) ที่สะท้อนถึงบุคลิกลักษณะเฉพาะทางเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมเฉพาะตน สร้างให้มีความโดดเด่นเป็นเอกภาพ แตกต่างจากองค์การธุรกิจคู่แข่งอื่น ซึ่งองค์การชั้นนำทั่วโลกมักนิยมสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตนเองขึ้นมาผ่านการสื่อสารตราสัญลักษณ์องค์การ (Corporate Identity Logo) ที่เป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการสื่อสาร “ภาพลักษณ์ขององค์การ” ผ่านการโฆษณาประชาสัมพันธ์ (ภัทรา ธีรกุล, 2559)

ปัจจุบันองค์การธุรกิจต่าง ๆ ในประเทศไทยให้ความสำคัญกับการพัฒนาแบรนด์ขององค์การด้วยศาสตร์ของ “ฮวงจุ้ย” อย่างกว้างขวาง เพื่อเป็นการปรับสมดุลทั้งศาสตร์และศิลป์ให้เหมาะสมและลงตัว องค์การต่าง ๆ จึงหาวิธีการที่ปรับสมดุลในการสร้างแบรนด์ให้กับองค์การ เพื่อให้เป็นที่จดจำ และสามารถรับรู้ภาพลักษณ์องค์การได้เป็นอย่างดี และสามารถดึงดูดลูกค้าได้เหนือคู่แข่งในธุรกิจ โดยเน้นการสร้างแบรนด์ ด้วยตราสัญลักษณ์ ที่มีอัตลักษณ์ สี ฟอนต์การจัดวาง เป็นเครื่องมือในการสื่อสารแบรนด์องค์การสู่ภายนอก จากปัจจัยมูลเหตุที่ผู้วิจัยได้นำเสนอสาระสำคัญตามเนื้อหาข้างต้น ตลอดจนงานวิจัยของ ภัทรา ธีรกุล (2559) ได้ศึกษาวิจัย เรื่องศาสตร์ฮวงจุ้ยกับการจัดชุดองค์ความรู้เฉพาะเพื่อการสื่อสารในสื่อใหม่ (เว็บไซต์) ของธนาคารกสิกรไทย และบทความงานวิจัยอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจ และตกผลึกทางความคิดได้ว่า “ฮวงจุ้ย” Fengshui ศาสตร์ที่มีคำแปลตรงตามตัวอักษรว่า “ลม ” และ “ น้ำ ” ที่มีความเชื่อในการเชื่อมโยง ฟ้า และ ดิน เข้าด้วยกันที่มีอิทธิพลในการกำหนดชะตาชีวิตของมนุษย์ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาแบรนด์ขององค์การด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ยให้กับนักธุรกิจในสังคมไทยได้เข้าใจ อย่างมีเหตุผล และยอมรับบทบาทของ “ฮวงจุ้ย” ว่ามีผลสัมพันธ์กันกับการพัฒนาแบรนด์ขององค์การ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาเรื่อง “การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย” เพื่อเป็นการส่งต่อองค์ความรู้ อย่างเป็นระบบผ่านการจัดการเรียนรู้ พัฒนาแบรนด์ขององค์การด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย ว่ามีความเชื่อมโยง และให้ผลลัพธ์กับแบรนด์องค์การอย่างไร การทราบถึงขั้นตอนการพัฒนาแบรนด์ กลยุทธ์การปรับสมดุล

ในการดำเนินธุรกิจ การเปลี่ยนแปลง เมื่อใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ยเข้ามาเกี่ยวข้อง ยังประโยชน์แก่องค์กรธุรกิจที่สามารถนำไปปรับใช้ อย่างเหมาะสมถูกต้องต่อไป

### คำถามการวิจัย

1. ความต้องการการจัดการเรียนรู้ของนักออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยควรมีลักษณะอย่างไร
2. หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยสำหรับนักออกแบบมีรายละเอียดการดำเนินการอย่างไร
3. ผลประเมินผลงานการออกแบบโลโก้ของนักออกแบบตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย อยู่ในระดับใด

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความต้องการการจัดการเรียนรู้ของนักออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย
2. เพื่อจัดทำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยสำหรับนักออกแบบ
3. เพื่อประเมินผลงานการออกแบบโลโก้ของนักออกแบบตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย

### ขอบเขตของการวิจัย

#### 1. ขอบเขตด้านประชากร

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านนักออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย จำนวน 4 คน

กลุ่มประชากรใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักออกแบบอิสระในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล จำนวน 135 คน จำนวนกลุ่มประชากรที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ได้มาจากการรับสมัครผู้มีคุณสมบัติตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด

#### 2. ขอบเขตด้านเนื้อหาหรือตัวแปร

- 2.1 ตัวแปรอิสระ คือ การใช้หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย
- 2.2 ตัวแปรตาม คือ ผลงานการออกแบบของนักออกแบบ ประกอบด้วย
  - (1) ความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ย
  - (2) ทักษะในการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย

#### 3. ขอบเขตด้านระยะเวลาการเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาในครั้งนี้ มีการกรอบระยะเวลาในการดำเนินการศึกษาตั้งแต่เดือนมกราคม จนถึง วันที่ 30 เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2564

#### 4. ขอบเขตด้านสถานที่

สถานที่ใช้ในการเก็บข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้ คือ เขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล เป็นกลุ่มเครือข่ายนักออกแบบ ส่วนใหญ่อาศัยอยู่ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล ประกอบกับการวิจัยครั้งนี้ เป็นการอบรมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมด

#### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ศาสตร์ฮวงจุ้ย (Feng Shui) หมายถึง ศาสตร์ที่ว่าด้วยการเข้าใจถึงความเป็นไปของธรรมชาติที่เกิดจากความสัมพันธ์ระหว่างอิทธิพลของธาตุทั้ง 5 ประกอบไปด้วย ธาตุน้ำ ธาตุไม้ ธาตุไฟ ธาตุดิน ธาตุทอง และการดูรูปร่างรูปทรงของสิ่งที่เรามองเห็นได้ด้วยดวงตาในการวิเคราะห์ลักษณะรูปลักษณะชัยภูมิเพื่อปรับสถานะสร้างความดุลกลมกลืนให้ชีวิตในด้านต่าง ๆ อาทิ การทำธุรกิจ ที่อยู่อาศัย การออกแบบ รวมถึงการปฏิบัติพัฒนาศักยภาพของมนุษย์

2. นักออกแบบ (Designer) หมายถึง บุคคลผู้ซึ่งมีความสามารถพิเศษในทางความคิดสร้างสรรค์และสามารถคิดแก้ปัญหาให้สอดคล้องกลมกลืนเข้ากับความสำเร็จทางเทคโนโลยี นักออกแบบจะต้องเป็นบุคคลที่มีความสามารถพิเศษในทางศิลปะ ซึ่งในการวิจัยนี้ให้ความหมายรวมถึง นักศึกษาศาขากการออกแบบ และนักออกแบบอิสระที่เข้าร่วมหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ออกแบบตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย

3. ผลงานการออกแบบ (Designer Design) หมายถึง การสร้างสรรค์สิ่งใหม่ หรือปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสิ่งที่มีอยู่ให้ดีขึ้น และมีรูปแบบที่เปลี่ยนไปจากเดิม ซึ่งการศึกษานี้มุ่งเน้นให้นักออกแบบโดยใช้ศาสตร์ของฮวงจุ้ย เพื่อการถ่ายทอดรูปแบบจากความคิดออกมาเป็นผลงาน ที่ผู้อื่นสามารถมองเห็นรับรู้หรือสัมผัสได้ ซึ่งการออกแบบครอบคลุมถึงการออกแบบวัตถุ ระบบ หรือปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ และยังรวมถึง การคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) แบบที่ออกมาอาจเป็นสิ่งที่เป็นไปได้จริง หรือแบบที่เป็นเพียงนามธรรมก็ได้

1) ความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ย (Cognition Applied in Feng Shui) หมายถึง ผลที่ได้จากการจัดการเรียนรู้ และผู้เข้าอบรมที่ผ่านหลักสูตร สามารถนำองค์ความรู้เรื่องศาสตร์ของฮวงจุ้ยในการออกแบบโลโก้ มาประยุกต์เป็นวิธีการใช้ประโยชน์ในการออกแบบ หรืออาจนำทฤษฎี หลักการ แนวคิด ความรู้เกี่ยวกับเรื่องฮวงจุ้ย มาใช้ประโยชน์ในภาคปฏิบัติ โดยปรับให้เข้ากับบริบทสิ่งแวดล้อมที่เป็นอยู่อย่างเหมาะสม

2) ทักษะในการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย (Feng Shui Design Skills) หมายถึง การเรียนรู้ศาสตร์ฮวงจุ้ยที่ผู้เข้าอบรม จำเป็นที่จะต้องเรียนรู้ทั้งเรื่องของทักษะในการคำนวณ ทักษะการดูสถานที่ และอีกหลากหลายทักษะที่จะช่วยทำให้มีความแม่นยำมากกว่าเดิม นอกจากนี้ยังต้องมีตรรกะ หรือเหตุผลในการคิดวิเคราะห์ และแยกแยะเพื่อทำให้ได้ผลลัพธ์ในการออกแบบโลโก้ ออกมาเป็นความจริงมากที่สุด เช่น ถ้าคำนวณออกมาไม่ดี ก็ไม่จำเป็นต้องรู้ชื่อตั้งแล้วสร้างใหม่เท่านั้น แต่ปรับเปลี่ยนหรือเปลี่ยนแปลงการตกแต่งการเพิ่มหรือการลดส่วนต่าง ๆ ในการออกแบบ

เพื่อให้ได้ผลที่ออกมาดีขึ้น ซึ่งถือว่าเป็นการนำทฤษฎีศาสตร์ฮวงจุ้ยไปช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ด้วยตรรกะที่เข้าใจ

4. ปัจจัยด้านการพัฒนาหลักสูตร (Developing the Curriculum Feng Shui) หมายถึง การสร้างหลักสูตร การวางแผนหลักสูตร การปรับปรุงหลักสูตรการพัฒนาหลักสูตร ซึ่งเป็นการปรับปรุงคุณภาพของหลักสูตรให้ดีขึ้น ทั้งระบบ ตั้งแต่จุดมุ่งหมาย การเรียนการสอน การใช้สื่อการเรียน การสอน การวัดและประเมินผล ซึ่งการศึกษาวิจัยในเรื่องนี้ผู้วิจัยหมายความรวมถึงปัจจัยด้านการพัฒนาหลักสูตร ดังนี้

1) ศึกษาจากสังคม (Learning from the social) หมายถึง การกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตร ด้วยการศึกษาค้นคว้าข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำมากำหนด จุดมุ่งหมายชั่วคราว เช่น การศึกษาจากสังคม รวมทั้งข้อเสนอแนะของนักวิชาการในเนื้อหาวิชา ขั้นตอนนี้นักพัฒนาหลักสูตรต้องพิจารณาเลือกเฉพาะจุดมุ่งหมายที่สำคัญและสอดคล้องกัน เพื่อนำไปเป็นหลักในการปฏิบัติในขั้นตอนต่อไป และต้องพิจารณาให้สอดคล้องกับพื้นฐาน ทางจิตวิทยาและปรัชญาในการพัฒนาหลักสูตร ที่เข้ามามีบทบาทในการช่วยตรวจสอบแสวงหา ความชัดเจนของการกำหนดจุดมุ่งหมาย จุดมุ่งหมายที่ผ่านการกลั่นกรองแล้ว เรียกว่าจุดมุ่งหมายขั้นสุดท้าย หรือจุดมุ่งหมายถาวรสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตรต่อไป

2) ศึกษาจากผู้เรียน (Learning from the Learner) หมายถึง การเลือกประสบการณ์การเรียน ในการวางโครงสร้างของหลักสูตร โดยมีการจัดประสบการณ์ทางการศึกษาอะไรบ้าง ที่ทำให้ผู้เรียนบรรลุตามวัตถุประสงค์ จุดมุ่งหมายที่ระบุพฤติกรรม และเนื้อหาอันเป็นจุดหมายปลายทางที่ต้องการไปถึง แต่ประสบการณ์เรียนที่จัดขึ้น เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ เป็นวิธีการที่ทำให้บรรลุจุดหมายปลายทาง

3) ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาวิชา (Expert Suggestion Content) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ผู้สอนหรือผู้เชี่ยวชาญ เสนอแนะให้แก่ผู้เรียน และผู้สอนจะกำหนดจุดประสงค์อย่างไรที่จะสามารถตอบสนองออกมา เป็นลักษณะการเรียนของแต่ละบุคคล สิ่งที่กระตุ้นให้นำไปคิดต่อ จึงเกิดเป็นนวัตกรรมการศึกษาอย่างมากมาย เช่น การสอนเป็นรายบุคคล การสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ หรือ การอบรม

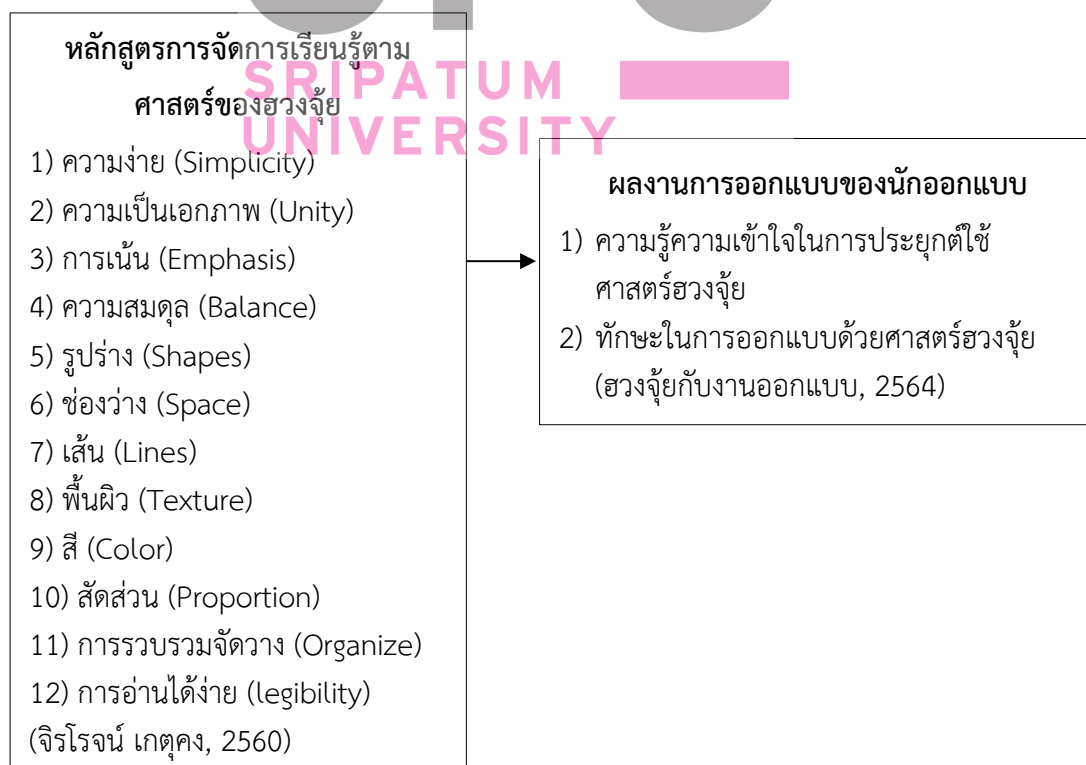
5. หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย (Learning Management Curriculum of Feng Shui ) หมายถึง การนำ “ศาสตร์ฮวงจุ้ย” ที่เป็นการรวบรวมข้อมูลการวิจัย การรวบรวมสถิติ ทางด้านต่าง ๆ เพื่อให้ดึงเอาพลังงานลึกลับของธรรมชาติ ที่ประกอบด้วยหลักการของ 5 ธาตุ (น้ำ ไม้ ไฟ ดิน และ ทอง) เข้ามาเป็นพลังงานที่มีประโยชน์ให้กับมนุษย์ ทำให้ได้รับพลังที่ดีจากธรรมชาติ เกิดความเจริญรุ่งเรือง ความเป็นมงคล โชคลาภ สุขภาพ ขจัดอุปสรรคปัญหาต่าง ๆ ซึ่งในการวิจัยนี้ หมายความรวมถึง ปัจจัยด้านการออกแบบที่ประยุกต์เข้ากับศาสตร์ฮวงจุ้ย ประกอบด้วย 1) ความง่าย (Simplicity ) 2) ความเป็นเอกภาพ (Unity) 3) การเน้น (Emphasis) 4) ความสมดุล (Balance) 5) รูปร่าง (Shapes) 6) ช่องว่าง(Space) 7) เส้น (Lines) 8) พื้นผิว (Texture) 9) สี (Color) 10) สัดส่วน (proportion) 11) การรวบรวมจัดวาง (Organize) และ12) การอ่านได้ง่าย (legibility)

## ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้ผลการวิเคราะห์ความต้องการการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานักออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย
2. ได้ผลการพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนรู้เพื่องานออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย
3. ได้ผลประเมินผลงานการออกแบบของนักออกแบบตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย
4. การศึกษาในครั้งนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาเชื่อมต่อองค์ความรู้ระหว่างแง่มุมทางวิชาการและภูมิปัญญาศาสตร์ฮวงจุ้ยต่อไป

## กรอบแนวคิดในการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ผู้วิจัยได้นำแนวคิดปัจจัยด้านการพัฒนาหลักสูตรของ Tyler (1949) ซึ่งประกอบด้วย ด้านสังคม ด้านผู้เรียน และด้านเนื้อหาวิชา โดยมีขั้นตอนในการพัฒนา 3 ขั้นตอน คือ กำหนดจุดประสงค์ของหลักสูตร การเลือกประสบการณ์การฝึกอบรม และการประเมินผลการฝึกอบรม จากการทบทวนแนวคิดดังกล่าว ผู้วิจัยจึงได้กำหนดกรอบแนวคิดที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ดังนี้





## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูล และรวบรวม แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัย ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาใช้เป็นพื้นฐานแนวทางในการศึกษา โดยมีสาระสำคัญที่เกี่ยวข้องเสนอหัวข้อ ตามลำดับ ดังนี้

1. แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร
  - 1.1 ความหมายของการพัฒนาหลักสูตร
  - 1.2 หลักการสำคัญของการพัฒนาหลักสูตร
  - 1.3 รูปแบบองค์ประกอบการพัฒนาหลักสูตร
  - 1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการออกแบบ
  - 2.1 ความหมายของการออกแบบ
  - 2.2 หลักการและองค์ประกอบในการออกแบบ
  - 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับศาสตร์ของฮวงจุ้ย
  - 3.1 ความหมายเกี่ยวกับศาสตร์ของฮวงจุ้ย
  - 3.2 หลักการออกแบบที่มีความสัมพันธ์กับหลักของฮวงจุ้ย
  - 3.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร

หลักสูตรเป็นหัวใจของการจัดการศึกษาทุกระดับ เป็นเครื่องมือในการกำหนดแนวทางการจัดการศึกษา เป็นเข็มทิศในการพัฒนาผู้เรียนให้ถึงผลที่คาดหวัง มีสมรรถนะ มีทักษะในการดำรงชีวิตที่จะสามารถพัฒนาคุณภาพชีวิตของตนเองและพัฒนาสังคมได้อย่างมีคุณภาพ หลักสูตรการศึกษาที่ดีจึงควรมีความเหมาะสมสอดคล้องกับสภาพชีวิต และสังคมของผู้เรียน การพัฒนาหลักสูตรเป็นกระบวนการวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามความมุ่งหมายและจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ รวมถึงการประเมินผลหลักสูตรให้ทราบถึงผลการเปลี่ยนแปลงในตัวผู้เรียน ว่าได้บรรลุตามความมุ่งหมาย และจุดประสงค์จริงหรือไม่ เพื่อผู้ที่มีหน้าที่รับผิดชอบจะได้รู้ และคิดเพื่อแก้ไขปรับปรุงต่อไป การทำความเข้าใจในทฤษฎี แนวคิด และรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรจึงมีความจำเป็นต่อการนำไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตรให้มีความเหมาะสมอยู่เสมอ เพื่อให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของสภาพ สังคม เศรษฐกิจ นโยบาย วิทยาการ และเทคโนโลยี และวัฒนธรรม ของสังคมโลก ในบทเรียนนี้ ขอนำเสนอความหมาย แนวคิด และระดับของการพัฒนาหลักสูตร การพัฒนาหลักสูตรระดับชาติ และระดับสถานศึกษา รูปแบบการพัฒนาหลักสูตร

และแนวคิดการพัฒนา หลักสูตรสู่มาตรฐานสากล (ทฤษฎี : แนวคิด : รูปแบบแบบการพัฒนา หลักสูตร , 2564)

### 1.1 ความหมายของการพัฒนาหลักสูตร

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ ค้นคว้า เอกสาร ตำรา บทความวิชาการ โดยมีนักวิชาการ และนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายของการพัฒนาหลักสูตรไว้ในลักษณะที่คล้ายคลึง หรือแตกต่างกัน ดังนี้

มารุต พัฒผล (2562) ได้กล่าวถึงความหมายของการพัฒนาหลักสูตรไว้ว่า การพัฒนาหลักสูตร (curriculum development) คือ มวลประสบการณ์ ทางการศึกษาทั้งหมด ที่สถานศึกษาวางแผนและจัดให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างเป็นระบบ เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

สังัด อุทรานันท์ (2532) กล่าวคำว่า “การพัฒนา” หรือ คำในภาษาอังกฤษว่า “development” มีความหมายที่เด่นชัดอยู่ 2 ลักษณะ คือ ลักษณะแรก หมายถึง การทำให้ดีขึ้น หรือ ทำให้สมบูรณ์ขึ้น และอีกลักษณะหนึ่ง หมายถึง ทำให้เกิดขึ้น โดยเหตุนี้ ความหมายของการพัฒนาหลักสูตรจึงอาจมีความหมายได้ 2 ลักษณะเช่นเดียวกัน คือ ความหมายแรก หมายถึง การทำหลักสูตรที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้นหรือสมบูรณ์ขึ้น และอีกความหมายหนึ่งก็ คือ เป็นการสร้างหลักสูตรขึ้นมาใหม่ โดยไม่มีหลักสูตรเดิมเป็นพื้นฐานอยู่เลย

สัจจวรรณ ทรรพวสุ (2548) กล่าวว่า การพัฒนาหลักสูตร หมายถึง การทำให้หลักสูตรดีขึ้นโดยการปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงหลักสูตร เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพความต้องการหรือการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อม สังคม เศรษฐกิจของแต่ละแห่ง โดยมีจุดมุ่งหมาย แนวทาง วิธีการ และ เนื้อหาสาระ เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ ความสามารถ ทักษะและพฤติกรรมตามที่กำหนดในจุดมุ่งหมายของการศึกษา

Taba (1962) กล่าวว่า การพัฒนาหลักสูตร หมายถึง การเปลี่ยนแปลงและ ปรับปรุง หลักสูตรเดิมให้ได้ผลดีขึ้น ทั้งในด้านวางจุดมุ่งหมาย การจัดเนื้อหาวิชา การเรียนการสอน การวัดผลและประเมินผล เพื่อให้บรรลุจุดมุ่งหมายใหม่ที่วางไว้ การเปลี่ยนแปลงหลักสูตร เป็นการเปลี่ยนแปลงทั้งระบบ หรือเปลี่ยนแปลงตั้งแต่จุดประสงค์และวิธีการ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้จะมีผลกระทบต่อความคิดและความรู้สึกของทุกฝ่าย ส่วนการปรับปรุงหลักสูตร หมายถึง การเปลี่ยนแปลงหลักสูตรเพียงบางส่วน โดยไม่เปลี่ยนแปลงแนวคิดพื้นฐานของหลักสูตร

Good (1973) กล่าวว่า การพัฒนาหลักสูตร หมายถึง การเกิดขึ้นได้ 2 ลักษณะ คือ การปรับปรุงและเปลี่ยนแปลงหลักสูตร การปรับปรุงหลักสูตรเป็นวิชาการพัฒนาหลักสูตร อย่างหนึ่ง เพื่อให้เหมาะสมกับโรงเรียนและการจัดการเรียนการสอน ส่วนคำว่าเปลี่ยนแปลง หลักสูตร หมายถึง การแก้ไขหลักสูตรให้ต่างไปจากเดิม

กล่าวโดยสรุป การพัฒนาหลักสูตร หมายถึง การสร้างหลักสูตรใหม่ หรือการปรับปรุงเพิ่มเติมเสริมต่อ หรือการดำเนินงานอื่น ๆ เพื่อให้หลักสูตรเดิมมีความเหมาะสมสอดคล้องกับสภาพความต้องการ หรือการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อม สังคม เศรษฐกิจ และสนองต่อความต้องการของผู้เรียน โดยมีจุดมุ่งหมายแนวทาง วิธีการ และเนื้อหาสาระ เพื่อให้ครู หรือผู้สอน รวมทั้งวิทยากร และนักเรียนมีความรู้ ความสามารถ ทักษะและพฤติกรรมตามที่กำหนดในจุดมุ่งหมายของหลักสูตร

## 1.2 หลักการสำคัญของการพัฒนาหลักสูตร

การพัฒนาหลักสูตร เป็นกระบวนการที่สลับซับซ้อนและเกี่ยวข้องกับคนส่วนมาก จึงต้องมีการวางแผนอย่างรอบคอบด้วยการศึกษาข้อมูล และความจำเป็นพื้นฐานของการพัฒนาหลักสูตรในหลาย ๆ ด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับตัวผู้เรียน (หมายถึง สภาพของบ้าน ครอบครัว ชุมชน) เกี่ยวข้องกับสังคม และเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ ข้อมูลและความจำเป็นเหล่านี้ จะเป็นพื้นฐานเบื้องต้น ในการกำหนดจุดมุ่งหมายของหลักสูตร การเลือกเนื้อหาวิชา และประสบการณ์การเรียนรู้ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรพื้นฐาน (ทฤษฎี : แนวคิด : รูปแบบแบบการพัฒนาหลักสูตร , 2564)

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2556) กล่าวว่า หลักสูตรที่ดีย่อมส่งผลดีต่อการบริหารหลักสูตร การจัดการเรียนรู้ในโรงเรียนและในชั้นเรียน กล่าวคือ หลักสูตรที่ดีจะเป็นแนวทางให้ผู้บริหารโรงเรียนนำไปปฏิบัติได้ดีมีประสิทธิภาพ ครูสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนการสอนให้เกิดผลดีต่อผู้เรียน โดยมีนักการศึกษาและนักพัฒนาหลักสูตร

ใจทิพย์ เชื้อรัตนพงษ์ (2539) กล่าวถึง หลักการสำคัญของการพัฒนาหลักสูตร และแนวคิดพื้นฐานการพัฒนาหลักสูตรอย่างเป็นระบบสรุป ได้ดังนี้

**ขั้นที่ 1** การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน เพื่อวินิจฉัยปัญหาและความต้องการ ซึ่งจะช่วยในการตัดสินใจ

**ขั้นที่ 2** การกำหนดเป้าประสงค์ จุดหมายและจุดประสงค์ หลังจากได้วิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานแล้ว จะพิจารณาและกำหนดความมุ่งหมายของการศึกษา

**ขั้นที่ 3** การเลือกและการจัดเนื้อหา จะต้องมีความถูกต้องสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ในหลักสูตร มีความสอดคล้องกับความต้องการ ความสนใจของผู้เรียน มีความยากง่าย สอดคล้องเหมาะสมกับวัย เนื้อหาต้องเป็นประโยชน์ต่อผู้เรียน และเนื้อหานั้นเป็นสิ่งที่สามารถจัดให้ผู้เรียนได้ ในแง่ของความพร้อมด้านเวลา ผู้สอน และวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ

**ขั้นที่ 4** การเลือกและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ต้องสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เร็ว รวมไปถึงยุทธวิธีการสอน การเลือกใช้สื่อการสอนให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ และการจัดสภาพแวดล้อมของโรงเรียนต้องเอื้อต่อการเรียนรู้ และกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน

**ขั้นที่ 5** การกำหนดอัตราเวลาเรียน หลักเกณฑ์ในการวัดประเมินผลการเรียน กำหนดเวลาเรียนการสอน โดยจัดเนื้อหาวิชาตามลำดับก่อนหลังให้สัมพันธ์กับจำนวนชั่วโมงต่อสัปดาห์ ส่วนการวัดผลประเมินผล ควรกำหนดวิธีการเกณฑ์การจบหลักสูตร

**ขั้นที่ 6** การนำหลักสูตรไปใช้ หลังจากร่างหลักสูตรแล้วต้องมีการตรวจสอบ ข้อบกพร่องที่ควรปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติม

**ขั้นที่ 7** การประเมินผลหลักสูตร เมื่อใช้หลักสูตรไปได้สักระยะหนึ่ง ควรมีการประเมินผลหลักสูตรในด้านต่าง ๆ ว่ามีข้อบกพร่องที่ควรแก้ไขปรับปรุงหรือเพิ่มเติมอะไรบ้าง

**ขั้นที่ 8** การปรับปรุงแก้ไขหลักสูตร หลังจากที่เราพบข้อบกพร่องของหลักสูตร อาจจะต้องมีการศึกษาปัญหา เพื่อปรับปรุงข้อบกพร่องให้หลักสูตรเหมาะสมยิ่งขึ้น

**สรุปได้ว่า** หลักการสำคัญของการพัฒนาหลักสูตรและแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนาหลักสูตร คือ การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา การกำหนดเป้าประสงค์สำคัญและจุดมุ่งหมายของหลักสูตร การกำหนดมาตรฐานต่าง ๆ ของหลักสูตร การคัดเลือกเนื้อหาสาระและการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ การนำหลักสูตรไปใช้ การประเมินผลการใช้หลักสูตร และการปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรอย่างต่อเนื่อง

### 1.3 รูปแบบองค์ประกอบการพัฒนาหลักสูตร

Tyler (1949) มีแนวคิดการออกแบบโครงสร้างหลักสูตร โดยใช้วิธี Means Ends Approach เป็นหลักการและเหตุผลในการสร้างหลักสูตรที่เรียกว่า “หลักการของไทเลอร์” (Tyler’s rationale) ซึ่งมีหลักเกณฑ์ในการออกแบบหลักสูตรและการสอนที่เน้นการตอบคำถามที่เป็นพื้นฐาน 4 ประการ

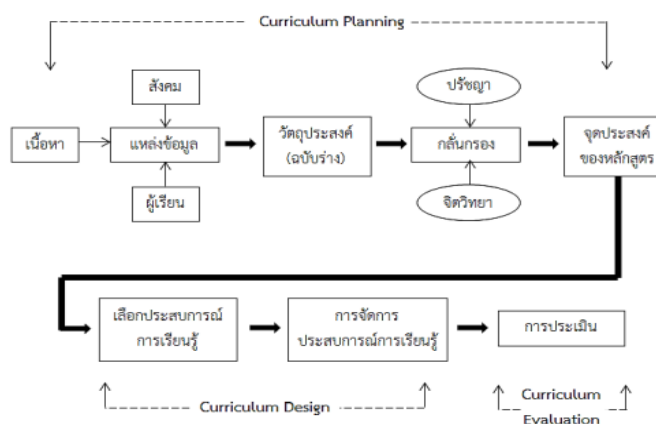
1. มีจุดมุ่งหมายทางการศึกษาอะไรบ้าง ที่สถาบันการศึกษาจะต้องกำหนดให้ผู้เรียน
2. มีประสบการณ์ทางการศึกษาอะไรบ้าง ที่สถาบันการศึกษาควรจัดขึ้นเพื่อช่วยให้บรรลุถึง จุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้
3. จะจัดประสบการณ์ทางการศึกษาอย่างไร จึงจะทำให้การสอนมีประสิทธิภาพ
4. จะประเมินผลประสิทธิภาพของประสบการณ์ในการศึกษาอย่างไร จึงจะตัดสินได้ว่าบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

Tyler (1949) เน้นว่า คำถาม 4 ข้อนี้ต้องเรียงลำดับกันลงมา เพราะฉะนั้นการกำหนดจุดมุ่งหมายจึง เป็นขั้นที่สำคัญที่สุด เพราะคำตอบอีก 3 ข้อที่เหลืออยู่นั้นขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

แนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรของ (Tyler, 1949) เป็นไปตามลำดับขั้น โดยอาศัยข้อมูลจาก แหล่งกำเนิดที่จะเป็นพื้นฐานในการตัดใจ 3 แหล่งด้วยกัน คือ

1. ศึกษาจากสังคม
2. ศึกษาจากผู้เรียน
3. ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาวิชา

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ (Tyler, 1949) ถือเป็นต้นแบบของการพัฒนาหลักสูตรไทเลอร์ให้คำแนะนำว่า การกำหนดวัตถุประสงค์ทั่วไปของหลักสูตรทำได้ด้วยการเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ประกอบด้วย ข้อมูลผู้เรียน ข้อมูลสังคมแวดล้อมที่โรงเรียนตั้งอยู่ และข้อมูลเนื้อหาสาระวิชา นำข้อมูลจากสามแหล่งนี้มาวิเคราะห์เชื่อมโยงเพื่อช่วยให้มั่นใจในข้อมูลที่เก็บรวบรวมมา การเชื่อมโยงข้อมูล เป็นการสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อ นำข้อมูลไปกำหนดจุดประสงค์ของ หลักสูตร (ฉบับร่าง) ต่อจากนั้นจึงกลั่นกรองด้วยปรัชญาการศึกษาของสถานศึกษาและจิตวิทยาการเรียนรู้ แสดงดังภาพที่ 2.1



ภาพที่ 2.1 แบบจำลองการพัฒนาหลักสูตรของไทเลอร์  
ทิม่า (Tyler ,1949)

สรุปได้ว่า จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร ความหมายของการพัฒนาหลักสูตร หลักการสำคัญของการพัฒนาหลักสูตร พบว่า การจัดการศึกษาหรือการพัฒนาหลักสูตรจะต้องจัดการศึกษาที่มุ่งให้ความสำคัญกับปัจจัยต่าง ๆ ที่เป็นองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนาหลักสูตรโดยมีรูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Tyler (1949) หลัก 3 ขั้นตอน คือ 1) กำหนดจุดประสงค์ของหลักสูตร 2) การเลือกประสบการณ์การฝึกอบรม 3) การประเมินผลการฝึกอบรม ดังนั้น การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรของ (Tyle, 1949) 3 ขั้นตอน อาทิ การกำหนดจุดประสงค์ของหลักสูตร มาเป็นแนวทางในการศึกษาตามลำดับขั้นโดยอาศัยข้อมูลจากแหล่งกำเนิดที่จะเป็นพื้นฐานในการตัดใจ 3 แหล่งด้วยกัน คือ 1) ศึกษาจากสังคม 2) ศึกษาจากผู้เรียน และ 3) ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาวิชาใช้การศึกษาเป็นเครื่องมือที่มุ่งพัฒนาหลักสูตรทั้งปรัชญาสังคม และปรัชญาการศึกษา มาเป็นเค้าโครงพิจารณาในลำดับต่อไป

#### 1.4 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

Henderson (2003) ได้ศึกษาเรื่อง “Building Strong Brands in Asia: Selecting the Visual Components of Image to Maximize Brand Strength ” พบว่า แนวทางในการ ออกแบบและการพัฒนาหลักสูตรทัศนศิลป์เพื่อกระตุ้นการรับรู้ตราสินค้าในบริษัทเอเชียให้แข็งแรงยิ่งขึ้น โดยวิธีการออกแบบตราสัญลักษณ์สินค้าในประเทศจีนและสิงคโปร์ใช้การสร้างคามหมายผ่านการออกแบบ ที่ทำให้เกิดการตอบสนองของผู้บริโภคต่อตราสัญลักษณ์ในเชิงบวกตามที่บริษัทต้องการ และยังเห็นว่า “อิทธิพลความเชื่อทางวัฒนธรรมระหว่างบริษัทจีนและบริษัทสิงคโปร์ มีความคล้ายคลึงกัน ในการนำศาสตร์ฮวงจุ้ยเข้ามาเกี่ยวข้องในการออกแบบ นอกจากนี้ ยังแสดงให้เห็นว่าตราสัญลักษณ์ที่มีการแสดงคามหมายชัดเจน จะได้รับความเชื่อถือและส่งผลกระทบต่อบวกในการรับรู้ให้บริษัทได้ดีกว่าตราสัญลักษณ์ที่มีความคลุมเครือ

ณัฐริกา เมณฑกา (2550) ได้ศึกษาเรื่อง แนวทางการวางแผนปรับภาพลักษณ์ เพื่อการปรับภาพลักษณ์องค์กร พบว่า ปัจจัยทางตลาดที่ส่งผลต่อแนวคิดในการออกแบบสัญลักษณ์ใหม่เกิด จาก 2 ปัจจัยหลักคือ 1) แรงผลักดันที่ต้องการปรับภาพลักษณ์องค์กร ในโอกาสฉลองครบรอบ 60 ปี ของธนาคารกสิกรไทย 2) กลยุทธ์การปรับภาพลักษณ์ เพื่อส่งแบรนด์ให้เกิดความเป็นเอกภาพ โดยการควบรวมบริการหลักๆ 6 สายงานไว้ภายใต้ตราสินค้าเดียวกันเป็นเป็น “เครือธนาคารกสิกรไทย” และมีการสร้างสัญลักษณ์ใหม่คือ “KEXCELLENCE” เพื่อสื่อความหมายอัตลักษณ์องค์กร (Corporate Identity) โดยใช้รูปสัญลักษณ์ “ตัว K” เป็นเส้นพู่กันจีนในการสื่อสารอัตลักษณ์เครือ ธนาคารกสิกรไทย ที่แสดงถึงความรวดเร็วและเทคโนโลยีทันสมัย และยังคงใช้ควบคู่ไปกับสัญลักษณ์ธนาคารกสิกรไทยดั้งเดิม คือ “รูปรวงข้าว” ที่แสดงถึงความเจริญก้าวหน้า และกลุ่มเป้าหมายธนาคารกสิกรไทยกลุ่มเดิม ซึ่งแนวคิดในการออกแบบสัญลักษณ์ “KEXCELLENCE” ได้เลือกใช้สีเขียว และสีแดงตามตราสัญลักษณ์ธนาคารกสิกรไทยของเดิมในการสื่อสารอัตลักษณ์องค์กรทำให้ภาพลักษณ์มีความแตกต่าง และโดดเด่นกว่าคู่แข่งจดจำ และรับรู้ได้ทันทีว่า คือ ธนาคารกสิกรไทย

อาวิน อินทร์ซี่ (2553) ได้ศึกษาเรื่อง สื่อกับการออกแบบอัตลักษณ์ พบว่า สื่เป็นองค์ประกอบกราฟิกในการวางระบบอัตลักษณ์สำหรับการกำหนดรูปแบบและแนวทางการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร Corporate (Identity Design) และสร้างตราสัญลักษณ์ (Logo) (ในการแสดงตัวตนง่ายต่อการจดจำของคนที่ได้พบเห็นสื่ยังช่วยสร้างความแตกต่างเป็นเอกลักษณ์เฉพาะให้ตราสัญลักษณ์ไม่ซ้ำ หรือคล้ายกับคู่แข่ง อย่างเช่น องค์กรธนาคารในประเทศไทย มีการทำ Re-branding เพื่อปรับภาพลักษณ์ใหม่โดยมีการใช้สื่เพื่อสร้างความแตกต่างในการสื่อความหมายองค์กร กำหนดเป็นสีประจำธนาคาร

**สรุปได้ว่า** ตราสัญลักษณ์ ที่มีการสื่อความหมายชัดเจน จะได้รับความเชื่อถือ และส่งผลด้านบวกในการรับรู้ให้บริษัทได้ดีกว่าตราสัญลักษณ์ที่มีความคลุมเครือ การเลือกใช้ตราสัญลักษณ์และการให้สี เป็นการสร้างความตระหนักการรับรู้ของลูกค้า การสร้างภาพลักษณ์ใหม่โดยมีการใช้สื่เพื่อสร้างความแตกต่างในการสื่อความหมายองค์กร กำหนดเป็นสี

## 2. แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการออกแบบ

### 2.1 ความหมายของการออกแบบ

หลักการทางศิลปะ ความหมายของการออกแบบ นักวิชาการ และนักออกแบบได้อธิบายความของการออกแบบซึ่งมีองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้

1. รูปแบบ/ขนาดตัวอักษร การสร้างรูปแบบตัวอักษรให้มีรูปแบบที่แปลกตาสวยงาม จะช่วยเร่งความรู้สึกตอบสนองได้อย่างดี โดยจะเน้นเรื่องความชัดเจน สวยงามอย่างง่าย และสอดคล้องกับการออกแบบนั้น ๆ ด้วย นอกจากรูปแบบตัวอักษรแล้ว การกำหนดขนาดตัวอักษรที่มีความสำคัญไม่น้อยเลยขนาดตัวอักษรทุกส่วนบนชิ้นงานต้องมีขนาดที่เหมาะสมกับพื้นที่ที่จะทำให้อ่านง่าย ตัวอักษรที่มีขนาดเล็กมากอาจเป็นอุปสรรคในการสื่อความหมายที่ดี ความกว้างและความสูง

พอเหมาะก็จะช่วยให้รูปแบบดูง่ายขึ้นไม่ควรใช้ตัวอักษรมากกว่า 2 รูปแบบในส่วนของพื้นที่เดียวกัน หรือหน้าจอดีียวกัน (จิโรจน์ เกตุคง, 2560)

2. ระยะห่างและพื้นที่ว่างการจัดพื้นที่ว่างในการออกแบบกราฟิก มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการจัดระเบียบของข้อมูล ช่วยการเน้นความชัดเจนและความเป็นระเบียบมากขึ้น ระยะห่างหรือพื้นที่ว่างจะช่วยพักสายตาในการอ่าน ทำให้ดูสบายตา สร้างจังหวะลีลาขององค์ประกอบภาพให้เหมาะสมและสวยงาม การจัดตำแหน่งของตัวอักษร เช่น ชิดซ้าย ชิดขวา กึ่งกลาง หรือชิดซ้ายและขวา ควรพิจารณาการวางข้อความ ความสมดุล และวัตถุประสงค์ในการเน้น (จิโรจน์ เกตุคง, 2560)

3. การกำหนดโครงสร้างสี สีมืดเทาอย่างง่ายที่จะช่วยเน้นความชัดเจน ทำให้สะดุดตา สร้างสรรค์ความสวยงาม การกำหนดโครงสร้างสีจะใช้วิธีการใดก็ต้องขึ้นอยู่กับลักษณะและประเภทของงานนั้น ๆ ข้อคำนึงสำคัญคือสีบนตัวภาพพื้น ภาพและบนตัวอักษรต้องมีความโดดเด่นชัดเจน เหมาะกับกลุ่มเป้าหมาย ซึ่งจะมีความสนใจและความชอบที่แตกต่างกันไป นักออกแบบอาจใช้หลักการทางทฤษฎีผสมผสานกับหลักจิตวิทยาการใช้สีในการจัดโครงสร้างสีบนชิ้นงานเพื่อเป้าหมายการตอบสนองที่ดีที่สุด (จิโรจน์ เกตุคง, 2560)

4. การจัดวางตำแหน่ง หมายถึง การออกแบบจัดโครงสร้างทั้งหมดที่จะกำหนดตำแหน่งขนาดของภาพประกอบ ตำแหน่งของข้อความทั้งหมดและส่วนประกอบอื่น ๆ ที่ปรากฏควรคำนึงจุดเด่นที่ควรเน้น ความสมดุลต่าง ๆ ตลอดจนความสบายตาในการมองและให้ความสำคัญต่อสาระทุกส่วนที่ปรากฏบนชิ้นงานเท่ากันหมด ความเหมาะสมพอดีขององค์ประกอบตำแหน่งต่าง ๆ จะทำให้งานกราฟิกเป็นที่น่าสนใจยิ่งขึ้น (จิโรจน์ เกตุคง, 2560)

**สรุปได้ว่า** การออกแบบ หมายถึง ศาสตร์แห่งความคิด ที่ต้องใช้การสร้างสรรค์เพื่อสนองต่อจุดมุ่งหมาย ในการสร้างความพอใจ ผ่านรูปแบบ/ขนาดตัวอักษร ระยะห่างและการจัดวางพื้นที่ การกำหนดสี และการจัดวางตำแหน่งที่เหมาะสม

## 2.2 หลักการและองค์ประกอบในการออกแบบ

1.ความง่าย (Simplicity) การออกแบบกราฟิกในการใช้เพื่อจุดประสงค์ต่าง ๆ กัน ควรจะคำนึงถึงการนำไปใช้ ในกรณีนี้กราฟิกประเภทแผนภูมิ แผนภาพ หรือแผนสถิติ ที่ใช้สำหรับประกอบในเอกสาร สิ่งพิมพ์ อาจไม่เหมาะต่อการนำไปใช้กับเครื่องฉาย เพราะอาจมีข้อความมากเกินไป จนทำให้เกิดความ สับสน แต่อาจเหมาะต่อการออกแบบหน้าจอคอมพิวเตอร์เพราะช่วยให้ข้อมูลให้เป็นรูปธรรมและง่ายต่อ การทำความเข้าใจ ดังนั้นควรพิจารณาองค์ประกอบภายใน แต่ละภาพว่า ควรจะมีความคิดเพียงความคิดเดียวโดยมีสิ่งสนับสนุนลักษณะที่เป็นความง่าย ดังนี้ (จิโรจน์ เกตุคง, 2560)

1) ง่ายต่อการนำไปใช้ คือให้มีขนาดพอเหมาะไม่ใหญ่เกินไปหรือเล็กเกินไปทำด้วยวัสดุคงทน ไม่เปราะเปื้อนง่าย หรือง่ายต่อการเรียกภาพมาแสดงหน้าจอ

2) ง่ายต่อการนำไปทำวัสดุฉาย คือให้มีสัดส่วนต่อการนำไปดัดแปลงใช้ในการทำเป็นงานศิลป์ (Art Work ) เพื่อการจัดทำแม่แบบสำหรับการผลิตสื่อรูปแบบอื่น ๆ

3) ง่ายต่อการอ่าน เน้นลักษณะขององค์ประกอบในด้านการใช้ตัวหนังสือจะต้องมีรูปแบบที่อ่านง่าย ขนาดใหญ่พอเหมาะกับเนื้อที่ และระยะการอ่าน

4) ง่ายต่อความเข้าใจ เป็นการใช้ข้อความสั้น ๆ กระชับรัด ความยาวไม่ควรเกินกว่า 20 คำ อ่านและเข้าใจได้ทันที ส่วนภาพประกอบ ควรเน้นภาพที่มีลักษณะที่ชัดเจน เหมาะสมกับวัยผู้เรียน ดูแล้วเข้าใจได้โดยไม่ต้องมีข้อความอธิบายมากนัก

2. ความเป็นเอกภาพ (Unity) ลักษณะที่เป็นเอกภาพ ก็คือ การแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของ องค์ประกอบในภาพที่แสดงออกเป็นหนึ่งอันเดียวกัน การสร้างความเป็นเอกภาพ อาจใช้เครื่องช่วยโดยการซ้อนภาพ ใช้ลูกศรชี้เชื่อมโยง หรือเครื่องชี้ภาพ ใช้องค์ประกอบอื่น ๆ เช่น เส้น สี รูปร่าง ช่องว่างและพื้นผิว

ลักษณะของความเป็นเอกภาพ ก็คือ การผสมผสานองค์ประกอบต่าง ๆ ของงาน กราฟิกเข้าด้วยกันในรูปแบบของภาพ 2 มิติ องค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านี้จะต้องมีความหมายรวมกันเพียง “หนึ่งอย่าง” เท่านั้น หรือ มีความเกี่ยวพันซึ่งกันและกัน การจัดภาพและข้อความประกอบ จะต้องมีความสัมพันธ์กัน และมีลำดับ ต่อเนื่องที่จะอยู่ภายในองค์ประกอบเดียวกันเท่านั้น

3. การเน้น (Emphasis) การเน้นเป็นเรื่องจำเป็นในการออกแบบ เพื่อช่วยเป็นจุดสนใจของภาพ การเน้นอาจทำโดยใช้ขนาดความใกล้ไกลของวัตถุและความลึกของภาพหรือทัศนมิติ (Perspective) นอกจากนี้ ก็ยังใช้สี หรือระยะห่างเพื่อช่วยในการเน้นก็ได้

4. ความสมดุล (Balance) การจัดภาพหรือการออกแบบเพื่อให้เกิดความสมดุล ก็คือ จัดให้น้ำหนัก ของภาพทั้ง 2 ซีก คือ ซีกซ้ายและซีกขวาเท่ากัน ซึ่งขึ้นอยู่กับการจัดทำภาพทำได้ 2 ลักษณะ คือ

1) สมดุลแบบเท่ากัน (Formal Balance) คือการวางภาพโดยให้เกิดที่วางเท่ากันทั้งสองด้าน โดย องค์ประกอบทั้ง 2 ด้าน มีลักษณะเหมือนกัน

2) สมดุลแบบไม่เท่ากัน (Informal Balance) เป็นความสมดุลที่เกิดจากการให้น้ำหนักทางสายตา ส่วนประกอบในภาพของทั้งสอง ด้านซ้ายและขวาของภาพไม่จำเป็นต้องมีขนาดเหมือนกันและเท่ากันด้วยน้ำหนัก

5. รูปร่าง (Shapes) รูปร่างที่ ผิดปกติ หรือแปลกไปจากที่เป็น จะช่วยทำให้ภาพน่าสนใจ

6. ช่องว่าง (Space) การเว้นที่ว่างรอบ ๆ ภาพและคำที่ปรากฏในงานออกแบบ จะช่วยทำให้ผู้ดูรู้สึก ผ่อนคลายความอึดอัดและความแน่นในภาพให้ลดลง อันจะเป็นผลดีต่องาน

7. เส้น (Lines) การใช้เส้นจะช่วยเชื่อมต่อองค์ประกอบภายในภาพ และกำหนดทิศทางเพื่อให้ผู้ดูลำดับความคิดและเนื้อหาได้

8. พื้นผิว (Texture) เป็นส่วนที่ให้ความรู้สึกลงในด้านการสัมผัส เช่นเดียวกันกับการใช้สี ลักษณะของพื้นผิว เช่นผิวเปลือกไม้ การดาษหนังช้าง กระจกเงา หรือเยื่อในของกระจกเงา เป็นต้น พื้นผิวจะ ช่วยในการเน้น หรือแยกแยะหรือช่วยเสริมความเป็นเอกภาพได้ดีขึ้น

9. สี (Color) สีเป็นส่วนประกอบที่สำคัญสำหรับการผลิตงานกราฟิกหรืองานออกแบบทุกประเภท แต่ก็ควรระวังจักนำมาใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์มากที่สุด เนื่องจากการใช้สีจะช่วยในเรื่องการเน้น การแยกแยะหรือเสริมความ เป็นเอกภาพของกราฟิกนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดี



การออกแบบกราฟิก โดยใช้คุณสมบัติของสีพิจารณาได้จากการเลือกสี เพื่อเลือกใช้และนำมาช่วยให้ผู้ดูเกิดการรับรู้เนื้อหา หรือสารได้อย่างถูกต้อง

1) ความหมายของสี ( Meanings of color ) สีแต่ละสีสามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกหรือสีสันของเนื้อหาได้เป็นอย่างดี ซึ่งถ้าพิจารณาความหมายของสีแต่ละสีตามลักษณะของสี ก็พอแยกแยะออกได้ ดังนี้ สีแดง = ความรัก ความเกลียด โกรธ อันตราย สีเหลือง = ความอบอุ่น ความสงบ ความเจริญเต็มที่ (สุก) สีน้ำเงิน = เยือกเย็น จิตใจเหี่ยวแห้ง เศร้าซึม สีดำ = แข็งแรง ประณีต รวย เป็นการเป็นงาน สีเขียว = หนุ่ม อ่อนวัย สดชื่น ความเจริญเติบโต สีขาว = สะอาด ประณีต ความบริสุทธิ์ สีส้ม = พลังงาน ร่าเริง สดใส สนุกสนาน สีม่วง = สูงศักดิ์ ร่ำรวย หลุหลุ

10. สัดส่วน (Proportion) การออกแบบที่ดีควรคำนึงถึงการใช้สัดส่วนของวัสดุ กราฟฟิกของแต่ละชนิดอย่างเหมาะสม เนื่องจากขนาดของงานที่ผลิตจะแตกต่างกัน ทั้งนี้ เพื่อให้การนำไปใช้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ ในการจัดองค์ประกอบภายในการทำเลย์เอาต์ หรือการออกแบบ ก็จะต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างความกว้างกับความยาวของงาน กราฟฟิกแต่ละชนิดหรือที่เรียกว่า Aspect Ratio ซึ่งสัดส่วนระหว่างความสูง และความกว้างของกรอบชิ้นงานที่นำไปใช้เพื่องานถ่ายทำ

11. การรวบรวมจัดวาง (Organize) การวางภาพและข้อความควรเรียงลำดับเพื่อไม่ให้ผู้ดูเกิดความสับสน ซึ่งในบางครั้งต้องคำนึงถึงพื้นฐานทางวัฒนธรรมของผู้ดูด้วยเช่น การดูภาพจากซ้ายไปขวา การอ่านตัวหนังสือเป็นคอลัมน์ หรืออ่านจากด้านหลังมาด้านหน้า เป็นต้น

12. การอ่านได้ง่าย (Legibility) องค์ประกอบต่าง ๆ ในเนื้อหาการนำเสนอไม่ว่าจะเป็นภาพ ตัวอักษร ควรเป็นแบบง่าย อ่านง่าย และมีขนาดใหญ่ เห็นได้ชัดเจน การทำให้กราฟิกมองเห็นได้ชัดเจน การทำการใช้ขนาดของให้กราฟิกมองเห็นได้ชัดเจน เข้าใจง่ายขึ้น นอกจากจะคำนึงถึงลักษณะ ง่าย ๆ ของภาพและตัวอักษรแล้ว การใช้ขนาดของตัวอักษรและการวางลงบนพื้นผิวที่มีสีต่าง ๆ กันก็มีผล ต่อความง่ายในการอ่านด้วยเหมือนกัน นอกจากนี้การจัดช่องไฟของตัวอักษร และการเว้นบรรทัดก็มีผลใน ด้านการอ่านได้ง่าย เช่นกัน หลักการใช้สีเพื่อช่วยให้อ่านง่าย

**สรุปได้ว่า** จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับการออกแบบเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในงานวิจัยการพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนางานออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ยโดยผู้วิจัยได้นำเอาหลักการและองค์ประกอบในการออกแบบ มาใช้ในการวิจัยโดยมีตัวแปรในการศึกษา ประกอบด้วย 1) ความง่าย (Simplicity) 2) ความเป็นเอกภาพ (Unity) 3) การเน้น (Emphasis) 4) ความสมดุล (Balance) 5) รูปร่าง (Shapes) 6) ช่องว่าง (Space) 7) เส้น (Lines) 8) พื้นผิว (Texture) 9) สี (Color) 10) สัดส่วน (proportion) 11) การรวบรวมจัดวาง (organize) และ 12) การอ่านได้ง่าย (legibility)

### 2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ภัทรา ธีรกุล (2559) ได้ศึกษาเรื่อง ศาสตร์ฮวงจุ้ยกับการจัดการชุดองค์ความรู้เฉพาะเพื่อการสื่อสารในสื่อใหม่ (เว็บไซต์) ของธนาคารกสิกรไทย ผลการวิจัย พบว่า ความเชื่อศาสตร์ฮวงจุ้ยของผู้บริหารมีการถ่ายทอดไปสู่กระบวนการ ผลิตสื่อใหม่ (เว็บไซต์) ของธนาคารกสิกรไทย โดยถูกแปลงเนื้อหาเป็น “ตัวสาร Message” ให้อยู่ในรูปแบบของตัวสารที่เป็นข้อกำหนดในการ

ออกแบบสื่อ ได้แก่ การใช้สีรูปแบบตัวอักษร และ การวางตำแหน่งภาพตราสัญลักษณ์บนสื่อ และตัวสารเชิงนโยบาย ที่เชื่อมโยงชุดความเชื่อฮวงจุ้ย ของผู้บริหารกับอัตลักษณ์องค์กร สร้างเป็นวัฒนธรรมองค์กรชื่อว่า K-Culture ใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารของผู้บริหารในการถ่ายทอด ตัวสารที่เป็นข้อกำหนดการออกแบบ ให้กับบุคลากรด้านสื่อสารองค์กร เพื่อออกแบบสาร (ภาพ) ในสื่อใหม่ (เว็บไซต์) ของธนาคารกสิกรไทย นอกจากนี้ ผลการศึกษายัง พบว่า ศาสตร์ฮวงจุ้ย มีการสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ ในกระบวนการออกแบบสาร (ภาพ) ตราสัญลักษณ์และสื่อเว็บไซต์ของธนาคารกสิกรไทยได้มีการแสดงความสัมพันธ์ของพลังงาน 3 ธาตุที่ส่งเสริมกันสอดคล้องกับหลักการเบญจธาตุ และหลักทฤษฎีภูมิพยากรณ์ตามศาสตร์ฮวงจุ้ย คือพลังธาตุไม้ พลังธาตุทองและพลังธาตุน้ำ ซึ่งจากผลการศึกษาทำให้พบว่า ธนาคารกสิกรไทยมี การส่งต่อองค์ความเชื่อฮวงจุ้ยไปสู่ผู้ปฏิบัติฝ่ายงานออกแบบสื่อ โดยอาศัยกระบวนการสื่อสาร ภายในองค์กรแบบไม่เป็นทางการ ทำหน้าที่ถ่ายทอดองค์ความรู้ (Explicit Knowledge) ซึ่งเป็นการเชื่อมโยงชุดความรู้ระหว่างความเชื่อศาสตร์ฮวงจุ้ย ของผู้บริหารเข้ากับชุดองค์ความรู้เฉพาะทางการออกแบบนิเทศศิลป์ และแนวคิดสัณยวิทยากับเป็นชุดองค์ความรู้เฉพาะที่จำเป็นในกระบวนการ ออกแบบสื่อเว็บไซต์โดยมีอิทธิพลต่อกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ตัวสาร (ภาพ) ที่ถูกสร้างเพื่อสื่อสารนัยสำคัญถึงอัตลักษณ์และวัฒนธรรมองค์กรของธนาคารกสิกรไทย

สรุปว่า ผู้บริหารมีความเชื่อในศาสตร์ฮวงจุ้ย โดยการออกแบบสัญลักษณ์ โดยอาศัยสี การวางตำแหน่งตราสินค้า อีกทั้ง เพื่อช่วยในการสื่อสารองค์กร

### 3. แนวคิด ทฤษฎี เกี่ยวกับศาสตร์ของฮวงจุ้ย

#### 3.1 ความหมายเกี่ยวกับศาสตร์ของฮวงจุ้ย

ดังที่ทราบกันดีอยู่แล้วว่า “ฮวงจุ้ย” เป็นคำที่มีรากศัพท์มาจากภาษาจีน ไม่ใช่คำไทยแท้ ๆ แต่คนไทยเราเองก็เรียกคำว่า ฮวงจุ้ย โดยมีความหมายใกล้เคียง กับเจ้าของภาษา ซึ่งจะเป็นความหมายในเชิงความเชื่อเรื่อง การจัดและแก้ไขที่อยู่อาศัยให้ถูกโฉลกกับเจ้าของ ให้มีความร่ำรวย เจริญรุ่งเรือง หรือแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นให้หมดไป และส่วนมากแล้วผู้รู้เรื่องฮวงจุ้ยจะถูกเรียกว่า เป็น “ซินแส” ซึ่งหลายคนอาจ จะนึกถึงว่า เป็นพวกหมอดู หรือหมอผี ไม่ใช่คนปกติธรรมดา หรืออาจจะถูกมองไปถึงขั้นผู้วิเศษเรียกลมเรียกฝนได้เลยทีเดียว ความจริงแล้วตามรากศัพท์ของคำว่า ฮวงจุ้ย นี้ก็น่าจะทำให้เราคิดไปได้เช่นนั้น เนื่องจากคำว่า “ฮวง” (Feng) ในภาษาจีนนั้น หมายถึง ลม และคำว่า “จួយ” (Shui) นั้นก็หมายถึง น้ำ รวม ๆ ความแล้วฮวงจุ้ยแปลตรงตัวก็จะแปลได้ว่า ลมและน้ำ อันหมายถึง สิ่งที่มีความเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปรไปได้ มีพลังงานที่จะก่อให้เกิดอิทธิพลต่อสิ่งต่าง ๆ ในโลกนี้ ลมและน้ำ มีสภาพที่เหมือนและแตกต่างกัน คือ ลมมีสภาพที่จับต้องไม่ได้ แต่เคลื่อนไหวได้ในขณะที่น้ำก็เป็นสิ่งที่เคลื่อนไหวได้เช่นกัน แต่สามารถจับต้องได้ด้วย ด้วยเหตุนี้เองคำว่า ฮวงจุ้ย จึงมีความหมายไปถึงสิ่งที่เคลื่อนไหวหรือสงบนิ่ง ที่ทำให้เกิดพลังงานที่มีผล มีอิทธิพลต่อมนุษย์ สิ่งแวดล้อม และธรรมชาติ ซึ่งอาจจะแปลให้เข้าใจง่ายขึ้นอีกนิดว่าลมและน้ำนั้นหมายถึงความถึง “พลังของธรรมชาติและสภาพแวดล้อม” นั่นเอง และในความหมายจริง ๆ ของวิชาฮวงจุ้ย 风水 นั้นก็จะหมายถึง ศาสตร์แห่งการใช้ชีวิตให้มีความสมดุลกับธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ซึ่งน่าจะเป็นคำแปลที่ใกล้เคียงที่สุดของการศึกษาเรื่องฮวงจุ้ย จากความหมายของ Webster dictionary ที่แปลได้

ความว่าฮวงจุ้ยคือ ระบบความเชื่อของจีนเกี่ยวกับจิตวิญญาณของสิ่งแวดล้อม ซึ่งมีทั้งด้านดีและร้าย ที่มีอิทธิพลต่อบ้าน ได้แสดงให้เห็นถึงพลังของสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อผู้อยู่อาศัย อันหมายถึงอิทธิพล ทั้งในด้านที่จะส่งเสริมให้ดีขึ้น คือมีโชคลาภ บารมี ความเจริญก้าวหน้า ความสุขสงบในชีวิต และในทางกลับกันฮวงจุ้ยที่ไม่ดีก็สามารถก่อให้เกิดปัญหาแก่ผู้อยู่อาศัยได้เช่นกัน เช่น อาจจะทำให้ เกิดโชคร้าย อุบัติเหตุ โรคร้าย และความสูญเสียในรูปแบบต่าง ๆ โดยความหมายของสิ่งแวดล้อมจะ หมายรวมทั้งสิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น และสภาพแวดล้อมตามธรรมชาติ ในประเทศจีนสมัยโบราณ ศาสตร์ฮวงจุ้ยนี้เป็นสิ่งสำคัญอย่างมาก เนื่องจากเป็นศาสตร์ที่ใช้สำหรับกษัตริย์ ราชาวงศ์ หรือชนชั้นสูง เท่านั้น พระราชวังของกษัตริย์จะเลือกพื้นที่ตั้ง และออกแบบก่อสร้างตามหลักของศาสตร์นี้ นอกจากนี้ยังใช้ในการเลือกชัยภูมิที่ตั้งของเมือง การวางผังเมือง หรือแม้กระทั่งในการรบก็จะต้องวาง พื้นที่ให้ถูกต้องตามหลักพิชัยสงครามสำหรับการสงคราม ทั้งเพื่อให้เกิดความปลอดภัย และสามารถ เอาชนะข้าศึกในการรบได้ (NovaBizz, 2021)

### 1) หลักความเชื่อเกี่ยวกับฮวงจุ้ยและดวงชะตา

ชาวจีนมีความเชื่อเรื่องดวงชะตาว่าชีวิตของมนุษย์นั้นจะดีหรือร้ายเพียงใดขึ้นกับดวง ชะตา ซึ่งสามารถแบ่งดวงชะตาออกได้เป็น 3 ส่วน คือชะตาแห่งฟ้าลิขิต ชะตาแห่งคนลิขิตและชะตา แห่งฮวงจุ้ย (NovaBizz, 2021)

1. ชะตาฟ้า (เทียน) หมายถึงบุญวาสนาที่ติดตัวมาตั้งแต่เกิด ทรัพย์สมบัติ ฐานะของ พ่อแม่ การได้รับการเลี้ยงดูสั่งสอน รวมไปถึงโชคหรือเคราะห์ต่างๆที่แต่ละคนจะมีไม่เท่ากัน ไม่ สามารถแก้ไขอะไรได้ เป็นกรรมที่ได้รับผลมาจากชาติปางก่อน

2. ชะตาคน (นัง) หรือชะตากรรม หมายถึงการกระทำ กรรมที่เราสร้างขึ้นในชาตินี้ ทำกรรมดี ขยันทำงาน อดทนตั้งใจศึกษาเล่าเรียนย่อมได้รับผลกรรมที่ดี หากทำชั่ว ลักขโมย ขยายยา เสพติด ฆ้องโกงทรัพย์ก็อาจจะได้รับผลดีในระยะสั้น คือมีเงินทองจากการทำชั่วฉฉกชิงเขา แต่ในระยะ ยาวก็ย่อมจะต้องได้รับผลกรรมจากความชั่วที่ได้ทำเอาไว้ ชะตาในประเภทนี้จึงเป็นชะตาที่กำหนดได้ โดยตัวคนนั่นเอง เลือกได้ว่าจะทำสิ่งใด หรือจะไม่ทำสิ่งใด

3. ชะตาดิน (ตี้) หมายถึงสภาพแวดล้อมรอบๆตัวเรา หรือฮวงจุ้ยนั่นเอง เป็นสิ่งที่จะ สามารถส่งเสริมให้ชีวิตเราดีขึ้น ทำให้ความขยันทำมาหากินได้รับผลเร็วมากขึ้น หรือสภาพแวดล้อมที่ ไม่ส่งเสริมก็อาจจะเป็นตัวถ่วงหรือทำลาย ทำให้ความเพียรพยายามทำกรรมดีไม่เกิดผลอย่างที่ควรจะเป็น ยกตัวอย่าง เช่น เปิดร้านขายข้าวราดแกง แต่ทำเลที่ตั้งไม่ดี ลูกค้าจอดรถลำบาก หรืออยู่ในที่ ๆ คนไม่ค่อยมาก ถึงเราขยันแค้ไหนก็สู้ร้านอื่นๆที่เขามีทำเลดีกว่าไม่ได้ ยิ่งขยันทำของขายจำนวนมากก็ อาจจะยิ่งขาดทุนมากขึ้นเพราะไม่มีคนซื้อ เป็นต้น

ชะตาทั้งสามนี้ คนจีนเชื่อว่ามียอิทธิพลต่อชีวิตมนุษย์ในสัดส่วนเท่า ๆ กันคือ อย่างละ 1 ใน 3 ส่วน นั้นหมายความว่า โชคชะตาที่เราไม่สามารถกำหนดเองได้นั้นมีเพียงฟ้าลิขิต เท่านั้นเอง กล่าวคือ เกิดมาจน รวย มีฐานะชาติตระกูลที่แตกต่างกัน ไม่สามารถเลือกที่เกิดได้ แต่ สามารถเลือกที่จะเลือกกำหนดการกระทำของตนเองได้ อันนี้คือชะตาแห่งคนลิขิต คนที่มีความ ขยันหมั่นเพียร แม้จะเกิดมาฐานะไม่ดีแต่สู้อุตดมก็สามารถประสบความสำเร็จ เจริญรุ่งเรืองได้ ในทางกลับกัน คนที่เกิดมาบนกองเงินกองทอง แต่มีนิสัยเกียจคร้าน ไม่มีคุณธรรม ก็เป็นที่ครหา

นินทา และชีวิตก็ตกต่ำลงได้เช่นเดียวกันส่วนชะตาแห่งดิน หรือฮวงจุ้ยนั้น หมายถึงหากเรามีฮวงจุ้ยที่ดี คือจัดสภาพที่อยู่อาศัย ที่ทำงานไว้อย่างดีและเหมาะสม ก็จะช่วยชีวิตมีพลังขับเคลื่อนไปในทางที่ดี แม้จะเป็นช่วงที่ตกอับ ดวงตก ก็ยังไม่เลวร้ายเกินไปนัก ซึ่งในทางตรงข้ามหากฮวงจุ้ยของบ้าน ที่ทำงานเราไม่ดี ก็จะส่งผลให้เกิดปัญหาอุปสรรค ความเจ็บไข้ หรือเคราะห์ร้าย ขยันทำกิจการก็ยังขาดทุน ซึ่งก็อาจจะเป็นเพราะที่ตั้งร้านค้าเราไม่เหมาะสม ไม่ส่งเสริมให้คนเข้าร้าน ยิ่งถ้าช่วงไหนดวงตกเข้าไปอีกแทบจะได้ขายร้านทิ้งกันเลยทีเดียว ฮวงจุ้ยที่ดีนั้นจะสามารถส่งเสริมให้ชีวิตเป็นไปในทางที่ดี เนื่องจากเป็นสภาพแวดล้อมของสถานที่ที่เราอยู่ หรือที่ทำงาน ตามหลักจิตวิทยาหากสภาพแวดล้อมดีก็ทำให้ทำงานได้สะดวกสบาย จิตใจสดชื่นมีกำลังใจสามารถที่จะต่อสู้ฝ่าฟันอุปสรรคได้ง่ายกว่าคนที่จิตใจฝ่อเหี่ยว ไม่มีกำลังใจนั่นเอง

## 2) หลักแห่งความสมดุล

ชีวิตมนุษย์ในทรรศนะของชาวจีนที่นับถือเต๋า(วิถีแห่งธรรมชาติ)นั้น จะมีความสุขสมบูรณ์ได้แค่ไหน จะขึ้นอยู่กับความสมดุลของพลังชีวิต (ชี) ของคนๆนั้นกับพลังปรมาณของสภาพแวดล้อม ซึ่งพลังปรมาณจะเกิดได้จากทั้งมนุษย์ด้วยกันเอง เกิดจากสถาปัตยกรรม สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น และจากธรรมชาติ ชาวจีนเชื่อว่าสิ่งต่างๆย่อมมีพลังชีวิตหรือพลังปรมาณอยู่ในตัว สามารถเป็นได้ทั้งพลังที่สงบและเคลื่อนไหว มีอิทธิพลต่อสิ่งอื่นๆ เช่น ชีของภูเขาซึ่งสงบนิ่ง โอบอุ้ม ปกป้องภัย, ชีของรางรถไฟ ซึ่งนำกระแสเคลื่อนไหวรุนแรง และเป็นเส้นยาว เป็นต้น เหล่านี้จะมีอิทธิพลต่อกันและกัน และมีสมดุลต่อกันอยู่คล้ายระบบนิเวศในวิทยาศาสตร์ แต่มีความหมายกว้างกว่า เพราะนอกจากจะหมายถึงกายภาพและชีวภาพแล้ว ยังหมายรวมไปถึงจิต วิญญาณที่จับต้องและชั่ง ตวง วัดไม่ได้อีกด้วยพลังซึ่งนั้นสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 อย่าง เรียกว่า พลังหยางและพลังหยิน ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่คู่กัน ตรงกันข้ามกัน และสอดคล้องสมดุลกัน

1. พลังหยาง หรือ เอียง หมายถึง สิ่งที่มีสภาพเคลื่อนไหว ไม่อยู่นิ่ง มีความเร็ว ความคล่องตัวสูง สีขาว ความสว่างและพลังงาน เปรียบได้กับประจุไฟฟ้าขั้วบวก

2. พลังหยิน หรือ อิม, อิน หมายถึง สิ่งที่มีสภาวะสงบนิ่ง ความมืด ทึบซึ้น เย็น สีดำ เปรียบได้กับประจุไฟฟ้าขั้วลบทั้งสองสิ่งนั้นเป็นของที่อยู่คู่กันและตรงกันข้ามเหมือนแสงและเงา คือจะเกิดเงาไม่ได้หากไม่มีแสง และเมื่อมีแสงก็ย่อมจะต้องเกิดเงามืด เป็นสภาวะคู่ที่มาพร้อมๆกัน อยู่ด้วยกันอย่างสมดุล หากเราจะสังเกตจากสัญลักษณ์ของหยิน-หยาง ซึ่งเป็นวงกลมดำขาวแล้ว เราก็จะพบว่าเป็นปรัชญาการร่วมกันของสิ่งตรงข้ามกัน คือในส่วนที่เป็นสีดำคือหยิน ก็มีสีขาวคือหยางปรากฏอยู่ และในส่วนที่เป็นหยางก็มีหยินอยู่ข้างในเช่นเดียวกัน สัญลักษณ์ที่หยิน-หยางกอดรวมกันเป็นวงกลม ก็หมายถึง สิ่งที่จำเป็นต้องมีคู่กัน ประกอบรวมกันจึงจะเกิดความสมดุล (NovaBizz, 2021)

**สรุปว่า** ศาสตร์ของฮวงจุ้ย เป็นหลักการของการไหลเวียนของพลังงานบนพื้นโลก (ชี) โดยเปรียบให้เข้าใจได้ง่ายโดยการเปรียบเทียบกับธรรมชาติของไหลที่เรารู้จักกันดี ได้แก่ธรรมชาติของลมและธรรมชาติของน้ำ ซึ่งนักพยากรณ์ฮวงจุ้ยที่ดีต้องอ่านพลังงานของชี และแหล่งที่มาของชีให้ออก เพื่อเสริมการนำเข้า / ทำลายการปิดกั้น ให้ชีที่ดีสามารถเข้าได้ และ ถ่ายเทชีที่เสีย / ปิดกั้นไม่ให้ชีที่เสียสามารถเข้าสู่สถานที่ที่เราอยู่ได้

### 3.2 หลักการออกแบบที่มีความสัมพันธ์กับหลักของฮวงจุ้ย

ฮวงจุ้ยกับงานออกแบบดูเหมือน 2 ศาสตร์ที่ไม่น่าจะรวมอยู่ด้วยกันได้ แต่จากประสบการณ์ทำงานในฐานะนักออกแบบที่ผ่านมา พบว่า มีผู้ประกอบการหรือเจ้าของธุรกิจในประเทศไทยจำนวนมากไม่น้อยที่ยึดถือฮวงจุ้ยเป็นส่วนสำคัญในการพิจารณางานออกแบบ รวมไปถึงกำหนดทิศทางการออกแบบด้วยในบางครั้งก่อนที่จะเหล่านักออกแบบจะหวั่นเสียไปกับการสื่อสารที่ไม่ลงรอยกับลูกค้า ระหว่างหลักการออกแบบที่ส่วนใหญ่มีฐานคิดมาจากฝั่งตะวันตก เมื่อต้องปะทะกับศาสตร์ความเชื่อจากจีน จุดตัดตรงนี้จึงเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้เราลองศึกษากันดูสักตั้งว่าฮวงจุ้ยคืออะไร? และทำไมลูกค้าชาวไทยจึงมีความเชื่อให้มากขนาดนั้น (ฮวงจุ้ยกับงานออกแบบ, 2021)

ความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนของคนที่ยังไม่เคยศึกษาเรื่องราวของฮวงจุ้ยมาก่อนอาจคิดว่าเป็นแขนงหนึ่งของโหราศาสตร์และการพยากรณ์ แต่แท้จริงแล้วฮวงจุ้ยคือ “ศาสตร์ของการศึกษาสภาพแวดล้อม” ซึ่งมีประวัติความเป็นมาเนิ่นนานกว่า 4,000 ปี

คำว่า “ฮวงจุ้ย” ในสำเสียงจีนแท้จิว หรือ “เฟิงสู่ย” (Feng Shui) ในสำเนียงจีนกลาง มาจากการผสมของคำ 2 คำ คือ “ฮวง” ที่แปลว่าลม กับ “จุ้ย” ที่แปลว่าน้ำ เกิดเป็นความหมายใหม่ที่แสดงถึงสภาพแวดล้อมอันมี “การไหลเวียน” เป็นแนวคิดพื้นฐาน ปราชญ์จีนโบราณเชื่อว่าโลกของเราเป็นที่ไหลเวียนของพลังงานที่เรียกว่า “ชี่” ซึ่งเป็นตัวกำหนดความเป็นไปของชีวิตและสรรพสิ่ง

แนวคิดเรื่องชี่อยู่ภายใต้กรอบความคิดของพลังงานคู่ตรงข้าม (หยินหยาง) เมื่อมีร้อนก็ต้องมีเย็น มีมืดก็ต้องมีสว่าง คอยเปลี่ยนแปลง เกื้อหนุน ถ่วงดุลกันและกัน เพราะฉะนั้นชี่จึงเป็นพลังงานบวกและพลังงานลบปะปนกัน ผู้ที่ศึกษาเรื่องฮวงจุ้ยอย่างลึกซึ้งหรือที่เราเรียกกันว่า “ซินแส” จึงเป็นผู้มีความสามารถในการอ่านความเคลื่อนไหวของชี่เหล่านี้ และรู้ดีว่าจะเลือกตำแหน่งแห่งที่อย่างไรให้พลังงานบวกไหลเข้าและพลังงานลบถูกระบายออก ว่ากันว่าสิ่งนี้เองที่ส่งผลต่อความสบายของผู้อยู่อาศัยในพื้นที่นั้นโดยตรง

ฮวงจุ้ยในยุคโบราณจึงถูกใช้ในฐานะการเป็นเครื่องมือค้นหาชัยภูมิที่เหมาะสมกับการสร้างเมือง แน่นนอนว่าทำเลที่ดีย่อมนำมาซึ่งความได้เปรียบทางการเมือง การรบ และการค้า แต่ปราชญ์จีนกลับมองลึกไปกว่านั้น พวกเขาพบว่าแม้แต่คนที่อาศัยอยู่ในเมืองที่ดี กลับมี “ชีวิตดี ๆ” ได้ไม่เท่ากัน หลังจากเฝ้าสังเกตธรรมชาติอย่างยาวนานเพื่อถอดรหัส พวกเขาพบว่าความลับดังกล่าวจากการเกื้อหนุนของพลังธรรมชาติที่มีไม่เท่ากันในแต่ละพื้นที่ หรืออาจกล่าวได้ว่า หากผู้ใดต้องการจะเจริญรุ่งเรืองยิ่งขึ้นไป เพียงแค่ขยันขันแข็งอย่างเดียวนั้นยังไม่พอ ต้องมีแรงส่งจากชี่ร่วมด้วย

#### 1) ความรู้ ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ย

ถ้าการเดินทางข้ามเวลาสามารถทำได้จริง และมีใครสักคนพาซินแสชาวจีนในอดีตมายังยุคปัจจุบันได้ พวกเขาคงประหลาดใจไม่น้อยที่ฮวงจุ้ยได้รับความนิยมแพร่หลายขนาดนี้ เพราะในสมัยราชวงศ์หมิง (ค.ศ.1368 – 1644) ศาสตร์นี้เคยเป็นเคล็ดวิชาลับที่ทางราชสำนักจีนสั่งห้ามเผยแพร่ จะมีก็แต่คนในตระกูลปรมาจารย์เท่านั้นที่ได้รับสืบทอดเนื้อหา การเผยแพร่เคล็ดวิชาฮวงจุ้ยเริ่มต้นอย่างจริงจังในสมัยราชวงศ์ชิง (ค.ศ.1644 – 1911) ก่อนจะได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน ด้วยความที่ประเทศไทยนั้นมีการอพยพจากชาวจีนมาตั้งแต่นั้นเกิดขึ้น เกิดเป็นพลเมืองชาวไทยเชื้อสายจีนจำนวนมากในปัจจุบัน ด้วยนิสัยชอบค้าขายเป็นที่หนึ่งให้กลุ่ม

ธุรกิจใหญ่เกินกว่าครึ่งมีเจ้าของเป็นชาวไทยเชื้อสายจีน ฉะนั้นในการลงทุนทำกิจการที่ต้องมีสิ่งปลูกสร้าง ฮวงจุ้ยจึงเข้ามาเป็นหนึ่งในตัวแปร ที่ทำให้การเสนองานของสถาปนิกและมัณฑนากรต่อลูกค้า จึงมีซินแสเข้ามาเป็นหนึ่งในตัวละครสำคัญ อันที่จริงแล้วหากไม่นับเรื่องฮวงจุ้ย ชาวไทยเราก็มีความเชื่อเรื่อง “โชคลาง” และ “ฤกษ์ยาม” เป็นทุนเดิม ดูได้จากการทำงานบุญขึ้นบ้านใหม่ บวงสรวงเปิดกล่องละคร หรือการซื้อเลขมงคลในเบอร์โทรศัพท์หรือทะเบียนรถยนต์เพื่อเสริมดวงชะตา ความเชื่อเรื่องความเป็นสิริมงคลใกล้ชิดกับวิถีชีวิตคนไทยอย่างแนบแน่น หากฤกษ์ยามนั้นสัมพันธ์กับเวลา (time) ฮวงจุ้ยก็สัมพันธ์กับพื้นที่ (space) ลองคิดดูเล่นๆ ว่าถ้าจัดการทั้ง 2 อย่างได้ครบถ้วน ความร่ำรวยจะหนีไปไหนได้ มนุษย์เป็นสิ่งมีชีวิตที่พึ่งพิงความเชื่อ แม้ว่าความเชื่อของแต่ละคนจะแตกต่างกัน แต่การเชื่อในอะไรสักอย่างก็เป็นเรื่องพื้นฐานที่มีอยู่ในตัวทุกคน ยิ่งถ้าสิ่งๆ นั้นมีอำนาจหรือคุณค่าที่สูงส่งกว่าตัวเราด้วยแล้ว ความเชื่อนั้นก็ยิ่งล้ำค่าที่จะแอบอิง เพราะสามารถเกาะเกี่ยวหรือยึดเหนี่ยวได้ เชื่อแล้วสบายใจ เชื่อแล้วรู้สึกปลอดภัยกว่าไม่เชื่อเมื่อเอาใจไปวางได้ ความมั่นใจก็บังเกิด ทำให้กล้าคิดกล้าทำ กล้าลงทุน เพราะมีสิ่งค่าจุนทางใจ ความเชื่อต่างๆ จึงส่งผลอย่างมากต่อ mindset ของผู้ประกอบการและสามารถแปรเปลี่ยนเป็นอาวุธในการคั่งจางกับหลักการออกแบบได้ด้วยเช่นกัน

## 2) ทักษะในการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย

ขณะที่โลกเคลื่อนตัวเข้าสู่ยุคของการแข่งขันทางเศรษฐกิจ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อคนรุ่นใหม่ถูกหล่อหลอมให้ต้องมี “ภาวะของผู้ประกอบการ” (entrepreneurship) หน้าตาและภาพลักษณ์ของกิจการจึงมีความสำคัญไม่แพ้ผลกำไร ดังนั้นผู้ประกอบการทั้งเก่าและใหม่จึงต้องการโลโก้ที่เหมาะสมมาใช้เป็นภาพแทนตัวตนในโลกการค้า การปรากฏตัวของโลโก้ในสถานที่ต่างๆ ไม่ว่าจะบนป้ายกิจการหรือสภาพแวดล้อม หากผู้ประกอบการเชื่อว่าพลังเกื้อหนุนจากธรรมชาติและโชคลางจะครอบคลุมมายังสิ่งนี้ด้วยแล้ว ก็ไม่น่าแปลกใจที่พวกเขาจะเลือกเชื่อความเห็นของซินแส (ฮวงจุ้ยกับงานออกแบบ, 2021)

เมื่อมีความต้องการ (demand) การตอบสนองความต้องการ (supply) ก็ย่อมเกิดขึ้นเป็นธรรมดา บริการรูปแบบใหม่ที่ซินแสให้คำปรึกษาด้านโลโก้และเรขาคณิตจึงเกิดขึ้นและได้รับความเชื่อมั่นขึ้นทุกขณะ แม้ว่าจะยังมีข้อสงสัยมากมายถึงความถูกต้องและความสมเหตุสมผล พอล แรนด์ (Paul Rand) นักออกแบบกราฟิกชาวอเมริกันผู้เคยออกแบบโลโก้ให้กับองค์กรชั้นนำมากมาย กล่าวไว้ว่า “การออกแบบเป็นวิธีรวมเนื้อหาไว้ภายในรูปทรง การออกแบบนั้นเรียบง่าย แต่เพราะอย่างนั้นจึงละเอียดและซับซ้อน” โลโก้เองก็เป็นเช่นนั้น แม้แต่องค์ประกอบพื้นฐานอย่างรูปทรงและตัวอักษรก็ยังมีระเบียบวิธี (method) และทฤษฎีต่างๆ ให้นักออกแบบคำนึงถึง ไม่ว่าจะเป็นการลดทอนรูปทรงให้เหมาะกับสื่อที่นำไปใช้ การแฝงความหมายและคุณค่าด้านต่างๆ ของธุรกิจไว้ภายในภาพ จิตวิทยาในการเลือกสี หรือแม้แต่การออกแบบตัวอักษรให้สัมพันธ์กับบุคลิกภาพ ฯลฯ นี่คือการที่นักออกแบบใคร่ครวญก่อนนำเสนอโลโก้สักชิ้นต่อลูกค้า แน่แน่นอนว่าทั้งหมดถูกสร้างขึ้นด้วยกรอบความคิดคนละแบบกับที่ซินแสใช้ตัดสินงาน แม้จะมีเหตุผลสนับสนุนเพียงใด ปฏิเสธไม่ได้ว่าผู้ประกอบการก็ยังเลือกที่จะฟังซินแส เพราะรูปแบบความสัมพันธ์ที่นำเสนอตนในฐานะ “ผู้ให้คำปรึกษา” มีสถานะทัดเทียมเคียงบ่าเคียงไหล่ผู้ประกอบการมากกว่า ในขณะที่นักออกแบบถูกนิยามให้เป็นเพียง “ผู้ให้บริการ” ซึ่งจัดเป็นแรงงานอีกประเภทในเศรษฐกิจสร้างสรรค์เท่านั้น

เมื่อถูกพิจารณาด้วยสถานะที่ต่ำกว่า ไม่ว่าจะโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ ปัญหาชนพวดหัวอย่างการต้องคอยแค้นใจให้ตรงตามความพอใจของลูกค้าที่เชื่อซนแสบจึงเป็นเรื่องที่นักออกแบบต้องพบเจออยู่บ่อยครั้ง อันที่จริงแล้วสิ่งนี้อาจแก้ไขได้ด้วยการปรับเปลี่ยนวิธีนำเสนอตนเองของนักออกแบบให้มีฐานะเป็นผู้ให้คำปรึกษาให้มากขึ้น โดยเริ่มต้นจากการเพิ่มความเข้าใจเรื่องธุรกิจและตลอดคดีที่มีต่อความเชื่ออื่นลง เพราะความจริงที่ว่าการออกแบบนั้นไม่มีถูกผิดตายตัว จะมีก็แต่สิ่งที่เหมาะสมมากกว่าหรือน้อยกว่าเท่านั้น สิ่งนี้จะได้รับการพิสูจน์เมื่อผ่านระยะเวลาและการใช้งานร่วมกับผู้คนที่ความเชื่อส่วนบุคคลเป็นเรื่องละเอียดและอ่อนไหว หากไม่สามารถเปลี่ยนความเชื่อของผู้ประกอบการได้ นักออกแบบก็อาจต้องพิจารณาสิ่งใหม่ในฐานะ “เงื่อนไข” หนึ่งในกรอบแบบเช่นเดียวกับหลักการอื่นๆ ที่ตนยึดถือ การพยายามทำความเข้าใจกับความเชื่อที่แตกต่างเป็นสิ่งที่ควรมีในตัวทุกคนไม่ว่าจะอยู่ในอาชีพใด เช่นเดียวกับ “การเคารพ” และ “การรับฟังกันด้วยเหตุผล” ที่เป็นหัวใจสำคัญในการสื่อสารไม่ว่าจะเป็นเจ้าของธุรกิจ นักออกแบบ ซินแส หรือใครก็ตาม (ฮวงจุ้ยกับงานออกแบบ, 2564)

**สรุปว่า** การสร้างสรรค์งานสถาปัตยกรรมนั้น นอกเหนือจากการใช้ประโยชน์ได้ตามวัตถุประสงค์และการมีรูปแบบเพื่อผลงานทางด้านการแข่งขันในเชิงธุรกิจแล้วอาคารแต่ละหลังจะมาจากแนวคิดที่แตกต่างกันของสถาปนิกผู้ออกแบบหรือเจ้าของโครงการซึ่งอาจจะมีเชื่อในด้านที่ตั้ง ทิศทาง รูปแบบอาคารและการจัดเนื้อที่ที่ยึดถือลักษณะที่ต้องตามตำราภูมิโหราศาสตร์หรือฮวงจุ้ย เข้ามาประกอบด้วย เชื่อกันว่าเมื่อมีการออกแบบให้ถูกต้องตามตำราแล้วจะบันดาลให้เกิดผลดีต่อเจ้าของอาคารและผู้ใช้สอยได้

### 3.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

วรเทพ บุญศรีภักดิ์ (2562) ได้ศึกษาเรื่องความเชื่อเรื่องฮวงจุ้ยที่มีอิทธิพลต่อการประกอบธุรกิจของคนไทยเชื้อสายจีนเขตเทศบาลเมืองบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี ผลการวิจัย พบว่า 1. ความหมายความเชื่อในเรื่องฮวงจุ้ยของการประกอบธุรกิจของคนไทยเชื้อสายจีน ที่สามารถทำให้ธุรกิจเกิดความเจริญรุ่งเรืองจึงได้มีการลอกเรียนแบบทางวัฒนธรรมจากผู้ประกอบธุรกิจที่ประสบความสำเร็จทั้งวิธีการดำเนินธุรกิจ แนวความคิดและความเชื่อต่างๆสืบทอดต่อกันมา 2. ความเชื่อเรื่องฮวงจุ้ยที่มีอิทธิพลต่อการประกอบธุรกิจของคนไทยเชื้อสายจีน มีองค์ประกอบคือ ที่อยู่อาศัย สุสานและสถานที่ประกอบธุรกิจ ทั้ง 3 สิ่ง จะต้องมีความสัมพันธ์กันซึ่งจะมีอิทธิพลต่อการส่งเสริมทำให้เกิดความเจริญก้าวหน้าของการประกอบธุรกิจของ คนไทยเชื้อสายจีน ความเชื่อในเรื่องฮวงจุ้ยเป็นแนวคิดของบรรพบุรุษที่สามารถนำความรู้ มาประยุกต์ใช้กับชีวิตจริงได้เป็นอย่างดี ควรมีการสืบทอดความรู้ไปเผยแพร่กับผู้ที่สนใจเพื่อให้ปฏิบัติตนได้อย่างถูกต้อง

อรพรรณ เขมะจิต (2558) ได้ศึกษาเรื่องวิธีการดำเนินธุรกิจและปัจจัยความเชื่อเรื่องฮวงจุ้ยในประเทศไทย ผลการวิจัย พบว่า จากการศึกษาเชิงคุณภาพ เกี่ยวกับกระบวนการดำเนินธุรกิจความเชื่อ พบว่า ผู้ประกอบการฮวงจุ้ยจำเป็นต้องใช้หลักศาสตร์ฮวงจุ้ยประยุกต์เข้ากับศาสตร์แขนงอื่น ๆ เช่น ดาราศาสตร์ ดุไฟยิปซี ดุโหวงเฮ้ง การตั้งศาลพระภูมิ การจัดพิธีกรรมต่าง ๆ การให้ข้อมูลเรื่องศาสนา ให้ยึดมั่นในศีลธรรม มีความซื่อสัตย์จริงใจกับลูกค้า และควรอาศัยสื่อโฆษณาให้กลุ่มเป้าหมาย การสร้างบุคลิกภาพที่ดี ให้มีความน่าเชื่อถือเช่น นุ่งขาวห่มขาว เป็นผู้ถือศีล เป็นต้น

ธนภัทร เอกติชัยวรกุล (2558) ได้ศึกษาการพัฒนาโปรแกรมเสริมในแบบจำลองสารสนเทศอาคารเพื่อช่วยออกแบบสถาปัตยกรรมตามหลักฮวงจุ้ย ผลการวิจัย พบว่า ผลของการพัฒนาระบบประเมินฮวงจุ้ยนี้นำไปสู่การนำเสนอแนวทางการใช้ข้อมูลในแบบจำลองสารสนเทศอาคารเพื่อใช้ประเมินและตรวจสอบกับหลักฮวงจุ้ย เพื่อใช้เป็นแนวทางสำหรับสถาปนิกใช้ประกอบการออกแบบสถาปัตยกรรมตามหลักฮวงจุ้ย ซึ่งส่งผลให้สามารถลดข้อขัดแย้งระหว่างสถาปนิกและซินแส ลดเวลาและค่าใช้จ่ายที่เกิดขึ้นเนื่องจากการปรับแก้แบบสถาปัตยกรรมให้ตรงกับหลักฮวงจุ้ยตามความต้องการของเจ้าของโครงการ และเก็บข้อมูลทางฮวงจุ้ยที่ใช้ออกแบบไว้ใช้ประกอบการตัดสินใจในกระบวนการอื่น ๆ สำหรับอาคาร เช่น การซ่อมแซมต่อเติม หรือบริหารจัดการอาคาร

อภิชาติ อ่อนพึ้ง (2551) ได้ศึกษาเรื่องความเชื่อเรื่องฮวงจุ้ยที่มีผลต่อการเลือกแบบแปลนบ้าน บริษัท เดอะเพนส์แลนด์ จำกัด ซึ่งทำการสำรวจโดยใช้แบบสอบถามกับลูกค้าบริษัทเดอะเพนส์แลนด์ จำกัด จำนวน 150 คน ผลวิจัยพบว่า 1) ลูกค้ามีความเชื่อเรื่องฮวงจุ้ยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านความเชื่อของแต่ละบุคคล ด้านสภาพแวดล้อม ด้านกระแสสังคม และด้านวัฒนธรรม 2) ลูกค้ามีความคิดเห็นเกี่ยวกับการเลือกแบบแปลนบ้าน ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมาก 4 ด้าน โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยคือ ด้านลักษณะรูปแบบอาคาร ด้านตำแหน่งของอาคาร ด้านการจัดสวนและภูมิสถาปัตยกรรม และด้านสีของอาคาร ตามลำดับ ส่วนด้านหลังคา ด้านประตูและหน้าต่าง และด้านวัสดุในการก่อสร้าง อยู่ในระดับปานกลาง 3) ลูกค้าของบริษัทเดอะเพนส์แลนด์ จำกัด ที่มีอายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ต่างกัน มีความคิดเห็นการ เลือกแบบแปลนบ้าน แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ส่วนลูกค้าของบริษัทเดอะเพนส์แลนด์ จำกัด ที่มีเพศต่างกัน มีความคิดเห็นการเลือกแบบแปลนบ้านไม่แตกต่างกัน ซึ่งไม่สอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ 4) ความเชื่อเรื่องฮวงจุ้ยของลูกค้ามีผลต่อการเลือกแบบแปลนบ้านของบริษัทเดอะเพนส์แลนด์ จำกัด ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยตัวแปรที่มีผลต่อการเลือกแบบแปลนบ้าน ได้แก่ ด้านวัฒนธรรม และด้านสภาพแวดล้อม

วรเทพ บุญศรีภักดิ์ (2555) ได้ศึกษาเรื่องความเชื่อเรื่องฮวงจุ้ยที่มีอิทธิพลต่อการประกอบธุรกิจของคนไทยเชื้อสายจีน เขตเทศบาลเมืองบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี ทำการเก็บข้อมูลโดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก จากผู้มีความรู้ ผู้ที่มีประสบการณ์ (ซินแส) และคนไทยเชื้อสายจีนที่ประกอบธุรกิจ ผลการศึกษาพบว่า 1) ความหมายความเชื่อในเรื่องฮวงจุ้ยของการประกอบธุรกิจของคนไทยเชื้อสายจีน ที่ประกอบไปด้วย ความเชื่อของฮวงจุ้ยเป็นความเชื่อเฉพาะส่วนบุคคล ความเชื่อในเรื่องการกำหนดดวงชะตาชีวิต และความเชื่อของฮวงจุ้ยในทางวิทยาศาสตร์ 2) ความเชื่อเรื่องฮวงจุ้ยที่มีอิทธิพลต่อการประกอบธุรกิจของคนไทยเชื้อสายจีน มีองค์ประกอบ คือ มีการถ่ายทอดเรื่องฮวงจุ้ยจากบรรพบุรุษ ความเชื่อเกิดจากประสบการณ์โดยตรง ซึ่งความเชื่อเรื่อง ฮวงจุ้ยของผู้ประกอบการ และปฏิบัติตามธรรมเนียมประเพณี นั้นมีอิทธิพลต่อการส่งเสริมทำให้เกิดความเจริญก้าวหน้าของการประกอบการ



สรุปว่า ฮวงจุ้ยที่อยู่อาศัย ซึ่งสามารถพลิกผันโชคชะตาของผู้เกี่ยวข้องให้ดีขึ้นได้ ถ้าดำเนินการถูกต้องตามหลักการ ตำราฮวงจุ้ยจึงถูกนำมาใช้เพื่อกหนดทิศทางการก่อสร้างให้ตั้งอยู่ในตำแหน่งที่ดีซึ่งจะนำความเจริญรุ่งเรืองอุดมลาภยศไม่มีที่สิ้นสุดให้แก่ผู้อยู่อาศัยหรือผู้ดำเนินธุรกิจโดยไม่จำนนต่อโชคชะตา ไม่ทำลายธรรมชาติหนีจากกรอบของชะตากรรมและสร้างชีวิตอันสมบูรณ์พูนสุขได้อย่างน่าอัศจรรย์



## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย มีวัตถุประสงค์ ดังนี้ 1) ศึกษาความต้องการการจัดการเรียนรู้ของนักออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย 2) เพื่อจัดทำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยสำหรับนักออกแบบ และ 3) เพื่อประเมินผลงานการออกแบบโลโก้ของนักออกแบบตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย โดยมีขั้นตอนและกระบวนการตามระเบียบวิธีวิจัยซึ่งรายละเอียดดังต่อไปนี้

1. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก และกลุ่มตัวอย่าง
2. แบบแผนของการวิจัย
3. ขั้นตอนดำเนินการวิจัย
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก และกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย จำนวน 4 คน โดยใช้เทคนิคการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Selection)

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักออกแบบอิสระในเขตกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล จำนวน 118 คน จำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาวิจัย ได้มาจากการรับสมัครผู้มีคุณสมบัติตามหลักเกณฑ์ที่กำหนด ด้วยการรับสมัครผ่านระบบ Google Form โดยการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างด้วยโปรแกรม G\*Power 3.1.2 จำนวน 45 คน (บุญใจ ศรีสถิตย่นรากร, 2553) ผู้วิจัยสามารถอธิบายที่มาของกลุ่มตัวอย่างได้ดังภาพที่ 3.1 ดังนี้



ภาพที่ 3.1 กระบวนการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

### แบบแผนของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีแบบแผนการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) นำการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยมีขั้นตอนกระบวนการดำเนินการวิจัยดังตารางที่ 3.1 ดังนี้

ตารางที่ 3.1 กระบวนการดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือวิจัย
ระยะที่ 1 ศึกษาความต้องการการจัดการเรียนรู้ของนักออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย	1.1 ศึกษาข้อมูลแนวคิด ทฤษฎี ตำรา เอกสาร บทความวิจัย และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร	- แบบสัมภาษณ์เชิงลึก
	1.2 สร้างแบบสัมภาษณ์สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย จำนวน 4 คน เกี่ยวข้องกับแนวทางการพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยแบบสัมภาษณ์เป็นแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview)	
	1.3 นำแบบสัมภาษณ์ฯ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและหลังจากการปรับแก้ตามข้อเสนอแนะ ได้ส่งต่อให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือเพื่อหาค่า IOC โดยได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00	

ตารางที่ 3.1 กระบวนการดำเนินการวิจัย (ต่อ)

ขั้นตอนการวิจัย	วิธีการ	เครื่องมือวิจัย
<p>ระยะที่ 1 ศึกษาความต้องการการจัดการเรียนรู้ของนักออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย</p>	<p>1.4 นำแบบสัมภาษณ์ฯที่ได้รับการประเมินค่า IOC มาปรับปรุง เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย จำนวน 4 คน</p> <p>1.5 เมื่อเก็บข้อมูลสัมภาษณ์จากผู้ให้ข้อมูลหลัก ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อนำผลไปพัฒนาหลักสูตร ต่อไป</p>	<p>- แบบสัมภาษณ์เชิงลึก</p>
<p>ระยะที่ 2 จัดทำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยสำหรับนักออกแบบ</p>	<p>2.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรและนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ จากการสัมภาษณ์ ในระยะที่ 1 มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบหลักสูตรการจัดการเรียนรู้เพื่องานออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย</p> <p>2.2 ออกแบบหลักสูตรฯ เพื่องานออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย และนำเสนอแนะต่ออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง</p> <p>2.3 นำเสนอหลักสูตรฯ ให้ผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่านตรวจสอบคุณภาพ และความสอดคล้องจากการให้คะแนน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ระดับมาก (= 4.41, S.D.= 0.47)</p>	<p>- หลักสูตรการจัดการเรียนการสอนเพื่องานออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ยสำหรับนักออกแบบ</p> <p>- แบบฟอร์มการลงทะเบียน</p> <p>- กิจกรรมระหว่างเรียน</p> <p>KAHOOT</p> <p>- แบบประเมินความรู้ความเข้าใจหลักการอบรม</p>
<p>ระยะที่ 3 ประเมินผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย</p>	<p>3.1 ประเมินผลการเรียนรู้เกี่ยวกับการประยุกต์ใช้ศาสตร์ของฮวงจุ้ยในการออกแบบโลโก้ของนักออกแบบ เพื่อให้เชื่อมโยงองค์ความรู้ระหว่างศาสตร์และศิลป์ของศาสตร์ฮวงจุ้ย</p>	<p>- แบบประเมินการให้คะแนนการออกแบบโลโก้</p>

ตารางที่ 3.2 แผนการดำเนินงาน

แผนการดำเนินงาน	เดือน/ปี พ.ศ.							
	ม.ค. 2564	ก.พ. 2564	มี.ค. 2564	เม.ย. 2564	พ.ค. 2564	มิ.ย. 2564	ก.ค. 2564	ส.ค. 2564
<b>ระยะที่ 1 ศึกษาความต้องการการจัดการเรียนรู้ของนักออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย</b>								
1.1 ศึกษาข้อมูลแนวคิด ทฤษฎี ตำรา เอกสาร บทความวิจัย และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตร	←→							
1.2 สร้างแบบสัมภาษณ์สำหรับผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย จำนวน 4 คน เกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย แบบสัมภาษณ์เป็นแบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview)			←→					
1.3 นำแบบสัมภาษณ์ฯ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และหลังจากการปรับแก้ตามข้อเสนอแนะได้ส่งต่อให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือเพื่อหาค่า IOC ได้ดัชนีความสอดคล้อง 1.00			←→					
1.4 นำแบบสัมภาษณ์ฯที่ได้รับการประเมินค่า IOC มาปรับปรุง เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย จำนวน 4 คน				←→				
1.5 เมื่อเก็บข้อมูลสัมภาษณ์จากผู้ให้ข้อมูลหลัก ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อนำผลไปพัฒนาหลักสูตรต่อไป					←→			

ตารางที่ 3.2 แผนการดำเนินงาน (ต่อ)

แผนการดำเนินงาน	เดือน/ปี พ.ศ.							
	ม.ค. 2564	ก.พ. 2564	มี.ค. 2564	เม.ย. 2564	พ.ค. 2564	มิ.ย. 2564	ก.ค. 2564	ส.ค. 2564
<b>ระยะที่ 2 เพื่อจัดทำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยสำหรับนักออกแบบ</b>								
2.1 ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา แนวคิด ทฤษฎี งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนา หลักสูตรและนำข้อมูลผ่านการวิเคราะห์ จากการสัมภาษณ์ ในระยะที่ 1 มาใช้เป็น แนวทางในการออกแบบหลักสูตรการจัดการ เรียนรู้เพื่องานออกแบบด้วยศาสตร์ของ ฮวงจุ้ย					↔			
2.2 ออกแบบหลักสูตรฯ เพื่องานออกแบบ ด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย และนำเสนอแนะ ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความ ถูกต้อง					↔			
2.3 นำเสนอหลักสูตรฯ ให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบคุณภาพ เพื่อหาค่า IOC ได้ดัชนี ความสอดคล้อง 1.00					↔			
2.4 แก้ไขหลักสูตรฯ ตามข้อแนะนำของ ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพัฒนาหลักสูตรฯ ต่อไป					↔			
<b>ระยะที่ 3 ประเมินผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย</b>								
3.1 ประเมินผลการเรียนรู้เกี่ยวกับการ ประยุกต์ใช้ ศาสตร์ของฮวงจุ้ยในการ ออกแบบโลโก้ของนักออกแบบ เพื่อให้ เชื่อมโยงองค์ความรู้ระหว่างศาสตร์และศิลป์ ของศาสตร์ฮวงจุ้ย						↔		

## ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีแบบแผนการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ซึ่งผู้วิจัยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) นำการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยแบ่งขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยเป็น 3 ระยะ ตามวัตถุประสงค์การวิจัย มีรายละเอียดของขั้นตอนการดำเนินงานวิจัยแต่ละระยะ ดังต่อไปนี้

**ระยะที่ 1 ศึกษาความต้องการการจัดการเรียนรู้ของนักออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย** โดยมีรายละเอียด ดังนี้

### 1. กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants)

กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย จำนวน 4 คน โดยใช้เทคนิคการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Selection) ทั้งนี้ นักออกแบบต้องมีคุณสมบัติ ดังนี้

- 1) เป็นนักออกแบบสังกัดหน่วยงานรัฐหรือเอกชนที่มีความสนใจการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย
- 2) เป็นผู้มีความรู้ความสามารถ มีประสบการณ์ความเชี่ยวชาญในงานออกแบบกราฟิก
- 3) มีประสบการณ์ในการออกแบบโลโก้ให้กับองค์กรธุรกิจอย่างหลากหลายอย่างน้อยไม่ต่ำกว่า 5 ปี

ทั้งนี้ ผู้ให้ข้อมูลสำคัญ (Key Informants) จำนวน 4 คน มีรายละเอียด ดังนี้

- |                                      |            |
|--------------------------------------|------------|
| (1) ตัวแทนนักออกแบบจากหน่วยงานของรัฐ | จำนวน 2 คน |
| (2) ตัวแทนนักออกแบบจากบริษัทเอกชน    | จำนวน 1 คน |
| (3) ตัวแทนนักออกแบบอิสระ             | จำนวน 1 คน |

### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยระยะที่ 1 มีเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 1 ชุด คือ แบบสัมภาษณ์เชิงลึกผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อหาแนวทางการพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ซึ่งมีวิธีการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

**2.1 การสร้างแบบสัมภาษณ์นักออกแบบเพื่อหาแนวทางการพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย** โดยผู้วิจัยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

- (1) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ตำรา เอกสาร บทความวิจัย และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- (2) สร้างแบบสัมภาษณ์นักออกแบบ เพื่อหาแนวทางการพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview)

- (3) นำแบบสัมภาษณ์ฯ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง
- (4) นำแบบสัมภาษณ์ฯ ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และความเที่ยงแบบความสอดคล้องภายใน (IOC: Index of Item Objective Congruence) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาค่า IOC ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่าใช้ได้ (สุรพงษ์ คงสัตย์ และ ชีรชาติ ธรรมวงศ์, 2551) ดังนี้ 1) ให้คะแนน +1 เห็นว่าสอดคล้อง 2) ให้คะแนน 0 ไม่แน่ใจ 3) ให้คะแนน -1 เห็นว่าไม่สอดคล้อง และปรากฏผลการตรวจสอบคุณภาพ โดยการนำผลการวิเคราะห์มาเทียบกับเกณฑ์การพิจารณาค่า IOC โดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00 อยู่ในเกณฑ์ที่ใช้ได้
- (5) นำแบบสัมภาษณ์ฯ มาปรับปรุงแก้ไขตามที่ผู้เชี่ยวชาญแนะนำ
- (6) นำแบบสัมภาษณ์ฯ ไปใช้กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย จำนวน 4 คน โดยใช้เทคนิคการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Selection)

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการส่งแบบสัมภาษณ์ให้กับผู้ทรงคุณวุฒิ เพื่อหาแนวทางการพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยให้กับกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก คือ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย จำนวน 4 ท่าน ก่อนล่วงหน้า พร้อมทั้งขอรับการสัมภาษณ์ในรูปแบบออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันไลน์ เพื่อรับฟังข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการพัฒนาหลักสูตรต่อไป

### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์จากผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย จำนวน 4 คน ในรูปแบบออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันไลน์ มาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) เพื่อนำแนวทางและข้อเสนอแนะไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตร ในระยะที่ 2 ต่อไป ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถแสดงภาพประกอบกระบวนการดำเนินการวิจัยในระยะที่ 1 ได้ดังภาพที่ 3.2 ดังนี้



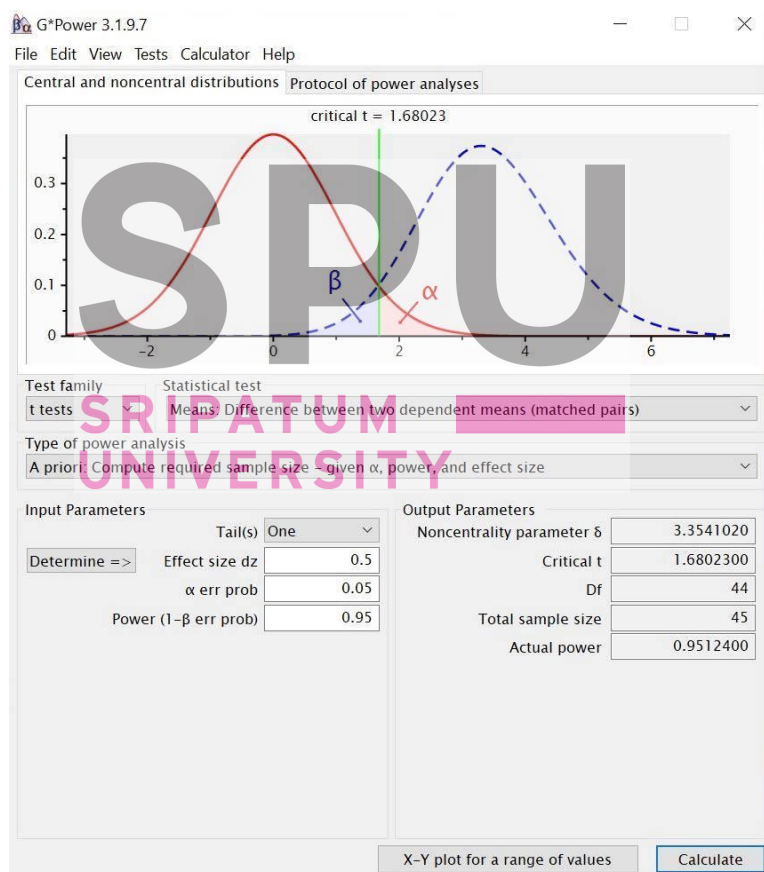
รูปภาพที่ 3.2 กระบวนการดำเนินการวิจัยในระยะที่ 1



ระยะที่ 2 เพื่อจัดทำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยสำหรับ  
นักออกแบบ โดยผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินการ ดังนี้

### 1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักออกแบบอิสระในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล จำนวน 118 คน โดยผู้วิจัยได้รับสมัครผ่าน Google form และคัดเลือกผู้ที่ผ่านตามคุณสมบัติที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการกำหนดขนาดกลุ่มตัวอย่างโดยใช้โปรแกรมด้วยโปรแกรม G\*Power 3.1.2 และได้ขนาดกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 45 ราย สามารถแสดงที่มาของขนาดกลุ่มตัวอย่างได้ ดังรูปภาพที่ 3.3



รูปภาพที่ 3.3 การคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่าง

ที่มา: โปรแกรม G\*Power 3.1.2 (บุญใจ ศรีสถิตยน์รากร, 2553)

จากภาพที่ 3.3 ผู้วิจัยได้คำนวณขนาดตัวอย่างสำหรับการทดสอบความแปรปรวนและกำหนดการทดสอบสมมติฐานเป็นทางเดียว (One-tailed test) กำหนดขนาดอิทธิพล .05

ค่าความคลาดเคลื่อน .05 และอำนาจทดสอบ .90 เพื่อทดสอบปัจจัยที่ส่งผลต่อตัวแปรตาม ในมาตราวัดอันตรภาคขั้นขึ้นไป (Interval scale or Ratio Scale)

## 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยระยะที่ 2 มีเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 2 ชุด คือ หลักสูตร การจัดการเรียนการสอนเพื่องานออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจู้สำหรับนักออกแบบ และแบบประเมินความรู้ความเข้าใจหลักการอบรม ซึ่งมีวิธีการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

2.1 การสร้างหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนเพื่องานออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจู้สำหรับนักออกแบบ ผู้วิจัยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับด้านการพัฒนา หลักสูตร การออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจู้ และใช้ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจู้ จากระยะที่ 1 เพื่อใช้เป็นแนวทางการจัดทำหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนเพื่องานออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจู้สำหรับนักออกแบบ

2. นำผลการวิเคราะห์เนื้อหาจากการสัมภาษณ์นักออกแบบมาใช้ในการออกแบบ หลักสูตรการจัดการเรียนการสอนเพื่องานออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจู้สำหรับนักออกแบบ

3. สร้างหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนเพื่องานออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจู้ สำหรับนักออกแบบ โดยใช้รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Tyler (1949) ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ

- (1) กำหนดจุดประสงค์ของหลักสูตร
- (2) การเลือกประสบการณ์การฝึกอบรม
- (3) การประเมินผลการฝึกอบรม

4. นำหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนเพื่องานออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจู้ สำหรับนักออกแบบที่จัดทำขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาด้วยพิจารณาและเสนอแนะข้อมูล เพื่อปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ต่อไป

5. นำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้เพื่องานออกแบบโลโก้ด้วยศาสตร์ของฮวงจู้ ให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert, 1967) (อ้างถึงใน จุฑามาศ เพิ่มพูนเจริญยศ, 2561) ซึ่งมีการประเมินค่า (Rating scale) กำหนดเกณฑ์ การให้คะแนน 5 ระดับ คือ มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมมากที่สุด มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมมาก มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมปานกลาง มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมน้อย และมีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมน้อยที่สุด โดยนำคะแนนมาหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ย 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้

- คะแนนเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
- คะแนนเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก
- คะแนนเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

6. นำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้เพื่องานออกแบบโลโก้ด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน และจากการหาค่าเฉลี่ย ส่วยเบี่ยงเบน มาตรฐาน พบว่า หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ระดับมาก ( $\bar{X} = 4.41$ , S.D.= 0.47)

7. นำแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการ เรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย: ปั้นหลักสูตรให้ปัง ด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย ที่แก้ไขสมบูรณ์แล้ว ไปใช้กับกลุ่ม ตัวอย่าง คือ นักออกแบบอิสระในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล จำนวน 118 คน รายละเอียดดังต่อไปนี้



ตารางที่ 3.3 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนเพื่องานออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ยสำหรับนักออกแบบ

จุดประสงค์ของหลักสูตร	การเลือกประสบการณ์การฝึกอบรม	วิธีการวัดและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้	เครื่องมือ
<p>เพื่อให้ นักออกแบบสามารถออกแบบโลโก้ตามหลักฮวงจุ้ยได้</p>	<p><b>ครั้งที่ 1 การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอน : Flipped Classroom</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>เปิดรับสมัครผ่านการลงทะเบียนในโปรแกรม Google Form โดยมีผู้สนใจและสมัครเข้าร่วมฝึกอบรมจำนวน 135 คน</li> <li>ทำการคัดเลือกผู้เข้าร่วมการฝึกอบรม โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกผู้สมัครผ่านการลงทะเบียนในระบบโปรแกรม Google Form โดยมีผู้สมัครผ่านคุณสมบัติพื้นฐานเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator (AI) หรือโปรแกรมการออกแบบอื่น ๆ จำนวน 118 คน</li> <li>ประกาศรายชื่อผู้ผ่านการคัดเลือกเพื่อเข้าร่วมฝึกอบรม ทั้งนี้ ผู้วิจัยจะส่งรหัสให้ผู้เข้าร่วมฝึกอบรมเพื่อเข้าสู่กระบวนการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการสอนแบบ Flipped Classroom</li> <li>ทำการประเมินผู้เข้าฝึกอบรม โดยให้ทำแบบสอบถามผ่านโปรแกรม Google Form เพื่อเตรียมความพร้อมก่อนเข้าเรียน</li> </ol>	<p>-ผู้สมัครต้องมีความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator (AI) หรือโปรแกรมการออกแบบอื่น ๆ</p> <p>- แบบสอบถามจาก Google Form</p>	<p>-วิดีโอสื่อการสอนของศาสตร์ของ ฮวงจุ้ย จำนวน 11 ชุด</p>	<p>-Facebook Group -Line Group</p>

ตารางที่ 3.3 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนเพื่องานออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ยสำหรับนักออกแบบ (ต่อ)

จุดประสงค์ของหลักสูตร	การเลือกประสบการณ์การฝึกอบรม	วิธีการวัดและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้	เครื่องมือ
<p>เพื่อให้ นักออกแบบสามารถออกแบบโลโก้ตามหลักฮวงจุ้ยได้</p>	<p><b>ครั้งที่ 2 การจัดการกระบวนการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังนี้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เริ่มดำเนินการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ ผ่านระบบโปรแกรม Zoom ตั้งแต่เวลา 09.00 - 16.30 น.</li> <li>2. ผู้วิจัยนำเข้าสู่บทเรียน โดยการแนะนำตัวเอง และเปิดวิดีโอแนะนำรายวิชา โดยใช้สื่อมัลติมีเดียที่แสดงภาพเคลื่อนไหว พร้อมระบบเสียงบรรยายจากนั้นผู้วิจัยให้ผู้เข้าเรียนทำกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot</li> <li>3. ทำการบรรยายเนื้อหา รวม 15 หัวข้อ ประกอบด้วย                     <ol style="list-style-type: none"> <li>1) ศาสตร์ของฮวงจุ้ยคืออะไร 2) ฮวงจุ้ยที่ถูกต้อง</li> <li>3) ธาตุทั้ง 6 4) อาชีพที่ส่งเสริมแต่ละธาตุ 5) หลักการเช็คธาตุแข็งแรงและอ่อนแอ 6) ธาตุฮวงจุ้ยกับความสัมพันธ์ของรูทรงและโทนสี 7) การได้เปรียบเสียเปรียบของคู่ธาตุ 8) จับหลักฮวงจุ้ยมาใส่งานดีไซน์</li> <li>9) แบรินด์ ดี เอ็น เอ 10) ความสำคัญของโลโก้</li> <li>11) ข้อห้ามของการทำโลโก้ 12) ตัวอักษรที่ไม่ควรใช้</li> <li>13) ฮวงจุ้ยกับการประยุกต์ใช้กับการออกแบบ 14) ปรับสมดุลด้วยศาสตร์และศิลป์ 15) การพยากรณ์และวิเคราะห์โลโก้ของผู้เข้าร่วมอบรม</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การทำกิจกรรมระหว่างเรียน</li> <li>- การมีส่วนร่วมในกิจกรรม</li> <li>- การตอบคำถาม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เนื้อหาที่บรรยาย</li> <li>- Powerpoint</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kahoot</li> <li>- Zoom Meeting</li> <li>- Facebook Group</li> <li>- Line Group</li> </ul>

ตารางที่ 3.3 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนเพื่องานออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ยสำหรับนักออกแบบ (ต่อ)

จุดประสงค์ของหลักสูตร	การเลือกประสบการณ์การฝึกอบรม	วิธีการวัดและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้	เครื่องมือ
<p>เพื่อให้ นักออกแบบสามารถออกแบบโลโก้ตามหลักฮวงจุ้ยได้</p>	<p><b>ครั้งที่ 3 การจัดการกระบวนการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังนี้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เริ่มดำเนินการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบโปรแกรม Zoom ตั้งแต่เวลา 09.00 - 16.30 น.</li> <li>2. ทำการบรรยายเนื้อหาประกอบด้วย               <ol style="list-style-type: none"> <li>1) ฮาตฮวงจุ้ยกับความสัมพันธ์ของรูทรวงและโหนดสี</li> <li>2) การได้เปรียบเสียเปรียบของคู่ธาตุ</li> <li>3) การพยากรณ์และวิเคราะห์โลโก้ของผู้เข้าร่วมอบรม</li> <li>4) โลโก้ Quiz</li> <li>5) อธิบายข้อมูลเกี่ยวกับธุรกิจประวัติความเป็นมาของฟาร์มเกษตรอินทรีย์เพชรล้านนา</li> <li>6) ให้โจทย์และข้อมูลด้านศาสตร์เพื่อออกแบบโลโก้กับผู้ประกอบการ SME เพื่อออกแบบโลโก้และส่งผลงานสำหรับการประเมินในครั้งต่อไป</li> <li>7) ผู้เข้าร่วมทำกิจกรรมหลังการอบรม ผ่านระบบ Google Form</li> <li>8) มีการนัดหมายให้ส่งโลโก้ ภายในวันที่ 11 มิถุนายน 2564 ก่อนเวลา 12.00 น.</li> </ol> </li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การทำกิจกรรมระหว่างเรียน</li> <li>- การมีส่วนร่วมในกิจกรรม</li> <li>- การตอบคำถาม</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เนื้อหาที่บรรยาย</li> <li>- Powerpoint</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Google Form</li> <li>- Zoom Meeting</li> <li>- Facebook Group</li> <li>- Line Group</li> <li>- E-mail</li> </ul>

ตารางที่ 3.3 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนเพื่องานออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ยสำหรับนักออกแบบ (ต่อ)

จุดประสงค์ของหลักสูตร	การเลือกประสบการณ์การฝึกอบรม	วิธีการวัดและประเมินผล	สื่อการเรียนรู้	เครื่องมือ
<p>เพื่อให้ นักออกแบบสามารถออกแบบโลโก้ตามหลักฮวงจุ้ยได้</p>	<p><b>ครั้งที่ 4 การจัดกระบวนการเรียนรู้ มีขั้นตอนดังนี้</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. เริ่มดำเนินการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ผ่านระบบโปรแกรม Zoom ตั้งแต่เวลา 09.00 - 16.30 น.</li> <li>2. สรุปผลการเรียนรู้ทั้ง 3 ครั้งที่ผ่านมา และวิเคราะห์ผลงานของผู้เข้าร่วมอบรม จำนวนทั้งสิ้น 55 ผลงาน</li> <li>3. ประกาศผล ผู้ที่ได้คะแนนสูงสุด จำนวน 1 รางวัลผ่านระบบ Zoom, ไลน์กลุ่ม และ Facebook กลุ่มปิด</li> <li>4. ผู้เข้ารับการฝึกอบรมที่ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนด คือ มีคะแนนรวมของการประเมินผลการออกแบบ และคะแนนการเข้าชั้นเรียน ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 70 จะได้รับประกาศนียบัตรรับรองการผ่านอบรม ความแตกต่างในสาระสำคัญในคำประกาศเกียรติคุณ และผู้ที่ได้รับการคัดเลือกเป็นผู้ชนะเลิศจากการประกวดการออกแบบโลโก้ จะได้รับประกาศนียบัตรและนำผลงานไปใช้กับธุรกิจของผู้ประกอบการ</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- การทำกิจกรรมระหว่างเรียน</li> <li>- การมีส่วนร่วมในกิจกรรม</li> <li>- การตอบคำถาม</li> <li>- ประเมินผลการออกแบบโลโก้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เนื้อหาที่บรรยาย</li> <li>- Powerpoint</li> <li>- คลิปวิดีโอผู้ประกอบการ SME</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Zoom Meeting</li> <li>- Facebook Group</li> <li>- Line Group</li> <li>- Certificate</li> <li>- E-mail</li> <li>- เกณฑ์การประเมินการออกแบบโลโก้</li> </ul>

## 2.2 การทดสอบคุณภาพแบบประเมิน (Reliability)

การหาค่าสัมประสิทธิ์ (Alpha Coefficient) แบบครอนบาค (Cronbach Alpha) หรือการทดสอบความเชื่อมั่น ก่อนที่จะนำแบบประเมินผลการเรียนรู้หลังการอบรมที่สร้างขึ้นไปใช้จริง ผู้วิจัยจะนำแบบประเมินผลการเรียนรู้ไปทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง ที่มีคุณสมบัติเหมือนประชากรวิจัย จำนวน 40 ตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความเข้าใจและความสมบูรณ์ในคำถาม จากนั้นจึงนำผลการสอบถามไปคำนวณค่า Reliability โดยใช้วิธีหาค่าสัมประสิทธิ์ แอลฟา (Alpha Coefficient) แบบครอนบาค (Cronbach Alpha) (อารยา องค์กรเยี่ยม และคณะ, 2561)

นำแบบประเมินผลการเรียนรู้ที่ได้มาทำการลงรหัส และคำนวณหาค่า Alpha ด้วยคำสั่งในคอมพิวเตอร์ หากมีค่ามากกว่า 0.70 ถือว่าแบบประเมินมีความเชื่อถือได้ และหากพบข้อบกพร่องในขั้นตอนใดผู้วิจัยจะนำไปปรับปรุงแก้ไขจนผ่านทุกขั้นตอน ซึ่งจากการนำแบบประเมินผลการเรียนรู้ไปทดสอบโดยการวิเคราะห์ได้ค่าสัมประสิทธิ์เท่ากับ 0.962 แสดงได้ว่าเครื่องมือมีคุณภาพสามารถนำไปใช้ได้

## 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการนำหลักสูตรการจัดการเรียนการสอนเพื่องานออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักออกแบบอิสระในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล จำนวน 55 คน และ ผู้วิจัยนำผลข้อมูลที่ได้หลังจากการอบรมหลักสูตรนี้ ไปวิเคราะห์ข้อมูลในลำดับต่อไป

## 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการนำผลคะแนนของการประเมินหลักสูตรของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน การเล่นเกมระหว่างเรียน และแบบประเมินความรู้ความเข้าใจหลักการอบรม มาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เพื่อนำผลที่ได้ไปสรุป และอภิปรายผลต่อไป ทั้งนี้ผู้วิจัยสามารถแสดงภาพประกอบกระบวนการวิจัยในระยะที่ 2 ได้ดังภาพที่ 3.4 ดังนี้





รูปภาพที่ 3.4 กระบวนการวิจัยในระยะที่ 2

**SRIPATUM UNIVERSITY**

**ระยะที่ 3 ประเมินผลงานการออกแบบโลโก้ของนักออกแบบตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย**  
ผู้วิจัยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

### 1. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักออกแบบอิสระในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล จำนวน 55 คน ที่ผ่านการคัดเลือกตามคุณสมบัติตามที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้

### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยระยะที่ 3 มีเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล จำนวน 1 ชุด คือ แบบประเมินการออกแบบโลโก้ จำนวน 1 ชุด ซึ่งมีวิธีการสร้างเครื่องมือ ดังนี้

## 2.1 การสร้างแบบประเมินการออกแบบโลโก้ โดยผู้วิจัยมีขั้นตอนการดำเนินงาน ดังนี้

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี ตำรา เอกสาร บทความวิจัย และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. สร้างแบบประเมินการออกแบบโลโก้ โดยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบรีค (Scoring Rubric) (กฤษฎากาจน์ โดพิทักษ์, 2563) ดังตารางที่ 3.4 – 3.5 ดังนี้

### ตารางที่ 3.4 เกณฑ์การให้คะแนนผลงานการออกแบบโลโก้

เกณฑ์การพิจารณาให้คะแนนผลงานการออกแบบ	
คะแนน	เกณฑ์ตัดสินคุณภาพ
5	คุณภาพผลงานการออกแบบดี
4	คุณภาพผลงานการออกแบบค่อนข้างดี
3	คุณภาพผลงานการออกแบบพอใช้
2	คุณภาพผลงานการออกแบบค่อนข้างไม่ดี
1	คุณภาพผลงานการออกแบบไม่ดี

ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การให้คะแนนผลงานการออกแบบ โดยนักออกแบบจะต้องผ่านเกณฑ์ตั้งแต่ระดับพอใช้ขึ้นไป ดังตารางที่ 3.5 ดังนี้

### ตารางที่ 3.5 เกณฑ์สรุปผลการให้คะแนนผลงานการออกแบบ

เกณฑ์สรุปผลการให้คะแนนผลงานการออกแบบ	
คะแนน	เกณฑ์ตัดสินคุณภาพ
49 - 60	ผลงานการออกแบบโลโก้ดี
37 - 48	ผลงานการออกแบบโลโก้ค่อนข้างดี
25 - 36	ผลงานการออกแบบโลโก้พอใช้
13 - 24	ผลงานการออกแบบโลโก้ค่อนข้างไม่ดี ควรปรับปรุง
ต่ำกว่า 13	ผลงานการออกแบบโลโก้ไม่ดี ต้องปรับปรุง

3. นำแบบประเมินการออกแบบโลโก้ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

4. นำแบบประเมินการออกแบบโลโก้ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพความตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) และความเที่ยงแบบ

ความสอดคล้องภายใน (IOC: Index of Item Objective Congruence) โดยกำหนดเกณฑ์การพิจารณาค่า IOC ที่มีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป ถือว่าใช้ได้ (สุรพงษ์ คงสัตย์ และ ธีรชาติ ธรรมวงศ์, 2551) ดังนี้ 1) ให้คะแนน +1 เห็นว่าสอดคล้อง 2) ให้คะแนน 0 ไม่แน่ใจ 3) ให้คะแนน -1 เห็นว่าไม่สอดคล้อง และปรากฏผลการตรวจสอบคุณภาพ โดยการนำผลการวิเคราะห์มาเทียบกับเกณฑ์การพิจารณาค่า IOC ซึ่งได้ผลดัชนีความสอดคล้องอยู่ที่ 1.00 อยู่ในเกณฑ์ใช้ได้

5. นำแบบประเมินการออกแบบโลโก้ มาปรับปรุงแก้ไขตามที่คุณเชี่ยวชาญแนะนำ

6. นำแบบประเมินการออกแบบโลโก้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักออกแบบอิสระที่อยู่ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล จำนวน 55 คน

### 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยนำแบบประเมินการออกแบบโลโก้ไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง คือ นักออกแบบอิสระที่อยู่ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร และปริมณฑล จำนวน 55 คน โดยผู้วิจัยได้ประเมินผลงานการออกแบบ โลโก้ที่ผู้เข้าร่วมอบรมได้ออกแบบโลโก้ตามโจทย์ที่กำหนดให้ และนำคะแนนที่ได้จากการประเมินไปเทียบกับเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบรีค (Scoring Rubric) ตามที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น

### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการประเมินผลงานการออกแบบโลโก้ของนักเรียนมาประเมินให้คะแนนตามเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบรีค (Scoring Rubric) และนำไปสรุป และอภิปรายผลต่อไป ทั้งนี้ ผู้วิจัยสามารถแสดงภาพประกอบกระบวนการวิจัยในระยที่ 3 ได้ดังภาพ 3.5 ดังนี้



รูปภาพที่ 3.5 กระบวนการวิจัยในระยที่ 3

## บทที่ 4

### การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาการพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการการจัดการเรียนรู้ของนักออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย เพื่อจัดทำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยสำหรับนักออกแบบ และเพื่อประเมินผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) ซึ่งผู้วิจัยใช้วิธีวิจัยใช้การวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) นำการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-dept interview) และสรุปผลการวิจัย เพื่อให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา โดยผู้วิจัยได้เสนอ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังต่อไปนี้

1. สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
2. การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล
3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ ใช้สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูลแทนค่ารายละเอียดแสดงได้ ดังนี้

#### 1. สัญลักษณ์ที่ใช้แทนค่าสถิติ

N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง
%	แทน	ค่าร้อยละ
$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน

## การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษานี้ เป็นแบบผสมผสานเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา และพรรณนาวิเคราะห์ ตลอดจนการนำเสนอรูปแบบตารางแล้วแปรผลโดยการบรรยาย ดังนี้

### 1. การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเสนอผลการวิเคราะห์ โดยการนำเสนอรูปแบบตารางแล้วแปรผลโดยการบรรยาย โดยแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

**ส่วนที่ 1** การวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive statistics) เป็นการวิจัยที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) และ การให้คะแนนผลงานการออกแบบโลโก้แบบรูบริก (Scoring Rubric) เพื่ออธิบายให้เห็นถึงลักษณะข้อมูลของผู้ตอบแบบประเมินผลการเรียนรู้

### 2. การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์สรุปผลเชิงเนื้อหา และพรรณนาวิเคราะห์ โดยนำเสนอข้อมูลแต่ละประเด็นในการศึกษาตามวัตถุประสงค์การวิจัย โดยมีวิธีการให้ได้มาซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

1. จัดกลุ่มข้อมูลตามประเด็นต่าง ๆ ตามวัตถุประสงค์ หรือกรอบแนวคิด
2. การตรวจสอบสามเส้าด้านวิธีรวบรวมข้อมูล (Methodological triangulation) คือ การใช้วิธีเก็บรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ กัน เพื่อรวบรวมข้อมูลเรื่องเดียวกัน เช่น ใช้วิธีการสังเกตควบคู่กับการสัมภาษณ์เชิงกถาม พร้อมกันนั้น ก็ศึกษาข้อมูลจากแหล่งเอกสารประกอบด้วย
3. วิเคราะห์เนื้อหา วิเคราะห์ความเหมือนและความต่าง พร้อมแสดงเหตุผล
4. รายงานผลการวิเคราะห์ตามลำดับวัตถุประสงค์หรือกรอบแนวคิดตามลักษณะพรรณนาวิเคราะห์ และแสดงความคิดเห็นสอดแทรกในเนื้อหา

## ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

**ระยะที่ 1** ความต้องการการจัดการเรียนรู้ของนักออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย

จากการศึกษาการพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยครั้งนี้ ผลการวิเคราะห์ข้อมูลนำเสนอลักษณะวิเคราะห์เชิงเนื้อหา และพรรณนาวิเคราะห์ ตลอดจนนำเสนอในรูปแบบตารางและคำบรรยาย ดังนี้

## 1. ข้อมูลเชิงคุณภาพ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพการพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย

ตอนที่ 1 ลักษณะทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลหลักจากการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ การสัมภาษณ์เชิงลึก นักออกแบบที่มีความสนใจการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย ประกอบด้วย ตัวแทนจาก 3 องค์กรประกอบ แสดงข้อมูลได้ดัง ตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลหลัก

ที่	รหัส	วัน-เวลา-สถานที่สัมภาษณ์
1	A1	1 พฤษภาคม 2564 (สัมภาษณ์ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์)
2	A2	1 พฤษภาคม 2564 (สัมภาษณ์ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์)
3	A3	2 พฤษภาคม 2564 (สัมภาษณ์ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์)
4	A4	2 พฤษภาคม 2564 (สัมภาษณ์ผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์)

ตารางที่ 4.1 จากการใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคล จากผู้ให้ข้อมูล จำนวน 4 ท่าน พบว่า จากจำนวนผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง 3 องค์กรประกอบ ผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง 4 ท่าน เป็นเพศชาย 3 ท่าน และ เพศหญิง 1 ท่าน และ ทั้ง 4 ท่าน เป็นนักออกแบบที่มีความสนใจการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย ตามคุณสมบัติที่ผู้วิจัย กำหนดไว้ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อให้ได้มาซึ่งผลของการวิจัย ตามลำดับ

## ตอนที่ 2 ผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับปัจจัยด้านการพัฒนาหลักสูตร

ผลการสัมภาษณ์ปัจจัยด้านการพัฒนาหลักสูตรที่ได้จากการศึกษาวิจัยเรื่อง “ การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ” โดยใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคล จากผู้ให้ข้อมูล จำนวน 4 ท่าน พบว่า กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักส่วนใหญ่ ให้ความสำคัญเกี่ยวกับปัจจัยด้านการพัฒนาหลักสูตร ในที่ขณะที่เหมือน และมีความแตกต่างกันในบางประเด็น ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการสัมภาษณ์ โดยครอบคลุม ตามประเด็นข้อคำถาม ได้ผลการวิเคราะห์ แต่ละประเด็น สามารถแสดงผลการสัมภาษณ์ได้ดัง ตารางที่ 4.2 ดังนี้

ตารางที่ 4.2 ผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับปัจจัยด้านการพัฒนาหลักสูตร

ผู้ให้ข้อมูลหลัก	รายละเอียดข้อมูล “ปัจจัยด้านการพัฒนาหลักสูตร”
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์ คนที่ 1 (รหัส A1)</p>	<p><b>ด้านศึกษาจากสังคม</b> “...ควรมีหลักการถ่ายทอดโดยการสื่อสารข้อมูลความเชื่อเกี่ยวกับฮวงจุ้ยหรือสภาพแวดล้อม การอยู่อาศัยในแบบของชาวจีน ที่โดยส่วนมากจะนำไปใช้ในเรื่องการสนับสนุนธุรกิจการค้า ความเชื่อ โลกทัศน์ และอุดมคติ ศิลปะการออกแบบจากภูมิปัญญาจีนที่ปฏิบัติกันมาจนกลายเป็นการถ่ายทอดความเชื่อหมู่ อาจมุ่งเน้นไปทางด้านการออกแบบสภาพแวดล้อมเพื่อการประกอบธุรกิจเป็นหลัก...”</p> <p><b>ด้านศึกษาจากผู้เรียน</b> “...โครงสร้างของหลักสูตร จะต้องมีส่วนตั้งแต่เรื่องของที่มาของฮวงจุ้ยภูมิปัญญาความรู้เรื่องเบญจธาตุ ควบคู่ไปกับหลักการทางด้านการออกแบบ และการทดลองวิเคราะห์และออกแบบ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจศาสตร์ทั้งสองด้านด้วยการลงมือปฏิบัติ...”</p> <p><b>ด้านข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาวิชา</b> “...ควรมีการเรียนรู้ทั้งทักษะและตรรกะ และการเรียนรู้ฮวงจุ้ยเชื่อมโยงกับวัฒนธรรม โดยการตั้งโจทย์การออกแบบโดยมีการเชื่อมโยงไปยังประเด็นปัญหา อาจเน้นเรื่องความสมดุลของธาตุเป็นหลัก และควรจะต้องมีเป้าหมายในการสร้างประโยชน์จากการเรียนรู้และการออกแบบด้วย...”</p>
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์ คนที่ 2 (รหัส A2)</p>	<p><b>ด้านศึกษาจากสังคม</b> “...ควรอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ เช่น สถิติ หรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้หลักสูตรเกิดความน่าเชื่อถือ...”</p> <p><b>ด้านศึกษาจากผู้เรียน</b> “...เนื่องจากศาสตร์ฮวงจุ้ยเป็นเรื่องของความแม่นยำ และอาศัยแก่นความรู้ที่แท้จริงของศาสตร์ฮวงจุ้ย หลักสูตรจึงควรต้องออกแบบโครงสร้างหลักสูตรโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบและศาสตร์ฮวงจุ้ยอย่างน้อยสาขาละ 5 ท่าน...”</p> <p><b>ด้านข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาวิชา</b> “...อ้างอิงจากวิทยาศาสตร์ เช่น ศาสตร์ของดวงดาว และตัวเลข นอกจากนั้นจิตวิทยาก็เป็นศาสตร์ที่จะต้องบรรจุเข้าไปในโครงสร้างของหลักสูตรอีกด้วย...”</p>
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์ คนที่ 3 (รหัส A3)</p>	<p><b>ด้านศึกษาจากสังคม</b> “...ในปัจจุบันเมื่อคนทั่วไปในสังคมเกิดความไม่มั่นคงทางจิตใจมากขึ้น การแสวงหาศาสตร์ความรู้ที่เป็นที่พึ่งทางใจ จึงกลับมาเป็นที่นิยมอีกครั้ง ไม่ใช่เฉพาะศาสตร์ฮวงจุ้ย แต่เรื่องการถือโชคลาง ไสยศาสตร์ เช่น การใส่เสื้อสีตามวัน ก็กลายเป็นที่นิยมขึ้นมาในหมู่คนทั่วไปแม้กระทั่งวัยรุ่น คนรุ่นใหม่ สำหรับฮวงจุ้ยนั้น ไม่เชิงเป็นศาสตร์ไสยศาสตร์ทีเดียว เพราะมีการรับรองในด้านวิทยาศาสตร์ หลักสิ่งแวดล้อม ภูมิศาสตร์ มาประกอบด้วย หาก</p>

	<p>พิจารณาแล้วศาสตร์ฮวงจุ้ยเป็นเหมือนการรู้จักธรรมชาติและนำมาใช้งานในเชิงการออกแบบเพื่อที่อยู่อาศัยมากกว่า ดังนั้น ในการร่างหลักสูตรการสอนนั้น ควรมีการนำส่วนประกอบของวิชาอื่นในเชิงวิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์ ภูมิศาสตร์ สิ่งแวดล้อม และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องมาเป็นส่วนประกอบในมาตรฐานการเรียนการสอน...”</p> <p><b>ด้านศึกษาจากผู้เรียน</b></p> <p>“...ผู้ที่สนใจเรียนด้านฮวงจุ้ยเพื่อการออกแบบนั้นส่วนใหญ่ น่าจะเป็นนักออกแบบในระดับอาชีพที่ทำงานในวงการมาสักพักหนึ่ง และได้ประสบปัญหาในเรื่องความเชื่อถือของลูกค้าเกี่ยวข้องกับฮวงจุ้ย ทำให้เกิดความสนใจอยากศึกษา และบางครั้งเกิดจากการศึกษาเบื้องต้นและมีการนำไปทดลองปฏิบัติแล้วได้ผลดีจึงอยากศึกษาจริงจัง ดังนั้นจึงควรมุ่งเป้าผู้เรียนไปที่กลุ่มนี้มากกว่ากลุ่มนักศึกษาที่ยังไม่เคยได้ลงมือปฏิบัติงานหรือเจอลูกค้าจริง แต่อย่างไรก็ตามสามารถพัฒนาเป็นวิชาเลือกให้นักศึกษาเรียนได้ และควรมีให้มีการได้เห็นสถานที่จริง ทดลองปฏิบัติจริง หรือการพิสูจน์ทฤษฎีทางฮวงจุ้ยที่ใช้วิทยาศาสตร์มาเกี่ยวข้อง เช่น ให้นักศึกษาทดลองทางเดินลมในบ้านว่าหากมีการปรับเปลี่ยนทางเดินลมตามฮวงจุ้ยแล้วเกิดผลดีอย่างไรในระยะเวลาที่เดือนในการเรียน เป็นต้น...”</p> <p><b>ด้านข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาวิชา</b></p> <p>“...ตามที่ได้แนะนำไปในข้อข้างต้นว่าควรมีการนำศาสตร์ของวิทยาศาสตร์และอื่น ๆ มาประกอบในการร่างหลักสูตรการสอน รวมทั้งอาจมีการร่วมมือกันระหว่างนักออกแบบและผู้เชี่ยวชาญด้านฮวงจุ้ยในการทำงานโปรเจกต์บางอย่างเป็นโปรเจกต์ใหญ่ร่วมกันในแต่ละปีเพื่อให้เห็นผลสำเร็จของการปฏิบัติตามหลักสูตร เช่น เปิดให้มีลูกค้าจริงที่ต้องการแก้ไขแบบบ้านตามหลักฮวงจุ้ย...”</p>
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์ คนที่ 4 (รหัส A4)</p>	<p><b>ด้านศึกษาจากสังคม</b></p> <p>“...ควรอธิบายเนื้อหาเชิงเหตุผล ให้เข้าใจถึงที่มาที่ไปของศาสตร์ฮวงจุ้ย ถ่ายทอดที่มาที่ไปของความเชื่อที่อาจไม่ได้ขัดแย้งกับหลักวิทยาศาสตร์อย่างที่คนส่วนใหญ่เข้าใจ เน้นให้ผู้เรียนเข้าใจสมดุลระหว่าง 1.ความสวยงาม 2.การใช้งานและ 3.หลักฮวงจุ้ย...”</p> <p><b>ด้านศึกษาจากผู้เรียน</b></p> <p>“...ควรมีการสอนเชิงทฤษฎีควบคู่กับการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการโดยเน้นกรณีศึกษาที่หลากหลาย และการลงพื้นที่เพื่อฝึกปฏิบัติในการออกแบบในพื้นที่จริง อาจจัดระดับของทักษะความรู้ เป็นหลักสูตรระดับต้น กลาง สูง เนื่องจากศาสตร์ฮวงจุ้ยมีความซับซ้อนและการเรียนในแต่ละระดับก็มีเป้าหมายที่ต่างกัน เช่นระดับต้นอาจเรียนเพื่อนำมาปรับใช้ในชีวิตประจำวันทั่วไป ระดับสูงอาจเรียนเพื่อประกอบอาชีพเป็นผู้เชี่ยวชาญหรือนักออกแบบด้านฮวงจุ้ย หรืออาจแบ่งหลักสูตรตามศาสตร์การออกแบบที่ต่างกัน เช่น การออกแบบทางสถาปัตยกรรม การออกแบบผลิตภัณฑ์ เป็นต้น...”</p>



	<p><b>ด้านข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาวิชา</b></p> <p>“...ควรเน้นการยกกรณีศึกษา อธิบายถึงเหตุผล และหลักการในการนำศาสตร์ของฮวงจุ้ยมาใช้ในการออกแบบ แต่ยังคงสวยงามและไม่ลดทอนประโยชน์ใช้สอย...”</p>
--	---

จากตารางที่ 4.2 สรุปได้ ดังนี้

**ด้านศึกษาจากสังคม** ในปัจจุบันเมื่อคนทั่วไปในสังคมเกิดความไม่มั่นคงทางจิตใจ ควรอธิบายเนื้อหาเชิงเหตุผล อ้างอิงจากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ มีหลักการถ่ายทอดโดยการสื่อสารข้อมูลความเชื่อเกี่ยวกับฮวงจุ้ย โดยส่วนมากจะนำไปใช้ในเรื่องการสนับสนุนธุรกิจการค้า ความเชื่อ โลกทัศน์ และอุดมคติ

**ด้านศึกษาจากผู้เรียน** ควรมีการสอนเชิงทฤษฎีควบคู่กับการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการโดยเน้นกรณีศึกษาที่หลากหลาย และการลงพื้นที่เพื่อฝึกปฏิบัติในการออกแบบในพื้นที่จริง อาจจัดระดับของทักษะความรู้ เป็นหลักสูตรระดับต้น กลาง สูง เนื่องจากศาสตร์ฮวงจุ้ยมีความซับซ้อน และการเรียนในแต่ละระดับ หลักสูตรจึงควรต้องออกแบบโครงสร้างหลักสูตรโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้านการออกแบบและศาสตร์ฮวงจุ้ย

**ด้านข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหา** ควรมีการนำศาสตร์ของวิทยาศาสตร์และอื่น ๆ มาประกอบในการร่างหลักสูตรการสอน รวมทั้งอาจมีการร่วมมือกันระหว่างนักออกแบบและผู้เชี่ยวชาญด้านฮวงจุ้ยในการทำงานโปรเจกต์บางอย่างเป็นโปรเจกต์ใหญ่ร่วมกันในแต่ละปี

**ตอนที่ 3 ผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย**

ผลการสัมภาษณ์หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยที่ได้จากการศึกษาวิจัยเรื่อง “ การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย” โดยใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคลจากผู้ให้ข้อมูล จำนวน 4 ท่าน พบว่า กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยในทัศนะที่เหมือน และมีความแตกต่างกันในบางประเด็น ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการสัมภาษณ์ โดยครอบคลุม ตามประเด็นข้อคำถามได้ผลการวิเคราะห์ แต่ละประเด็น สามารถแสดงผลการสัมภาษณ์ ได้ดัง ตารางที่ 4.3 ดังนี้

**ตารางที่ 4.3 ผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย**

<b>ผู้ให้ข้อมูลหลัก</b>	<b>รายละเอียดข้อมูล “หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย”</b>
ผู้ให้สัมภาษณ์ คนที่ 1 (รหัส A1)	“...เป็นหลักการที่สามารถนำไปใช้ได้ทั้งศาสตร์ของฮวงจุ้ยและหลักการออกแบบหลักการทางการสร้างความงามตามทฤษฎีทางศิลปะ สามารถประยุกต์ใช้เข้าด้วยกันได้...”

ผู้ให้สัมภาษณ์ คนที่ 2 (รหัส A2)	“...ทั้ง 12 ข้อที่กล่าวมาด้านบนล้วนแล้วเป็นศาสตร์ในเรื่องของการออกแบบ แต่ยังคงขาดในเรื่องของศาสตร์ฮวงจุ้ย เช่น ธาตุและสีคู่เทียบ สัญลักษณ์และธาตุคู่เทียบ เป็นต้น...”
ผู้ให้สัมภาษณ์ คนที่ 3 (รหัส A3)	“...การจัดการเรียนรู้ของหลักสูตรตามนี้เป็นการจัดตามหลักของทักษะความรู้ด้านการออกแบบเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งทำให้การเรียนรู้ประกอบไปกับการเรียนออกแบบทำได้ง่าย อย่างไรก็ตามควรเพิ่มเติมในส่วน of ความรู้อื่น ๆ เช่นวิทยาศาสตร์ หรือรวมไปถึงประวัติศาสตร์ที่มาที่ไปของการฮวงจุ้ยด้วย...”
ผู้ให้สัมภาษณ์ คนที่ 4 (รหัส A4)	“...น่าสนใจ อย่างไรก็ตามควรมุ่งเน้นให้สามารถนำองค์ประกอบข้างต้นมาประยุกต์ใช้กับ ทฤษฎีด้านการออกแบบทั่วไปได้ด้วย...”

จากตารางที่ 4.3 สรุปได้ ดังนี้

ปัจจัยการพัฒนาหลักสูตร เป็นการจัดตามหลักของทักษะความรู้ด้านการออกแบบ การเรียนรู้ประกอบไปกับการเรียนออกแบบทำได้ง่าย ควรมุ่งเน้นให้สามารถนำองค์ประกอบข้างต้นมาประยุกต์ใช้กับ ทฤษฎีด้านการออกแบบทั่วไป และเรียนรู้หลักการทางการสร้างความงามตามทฤษฎีทางศิลปะ

#### ตอนที่ 4 ผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับผลงานการออกแบบของนักออกแบบ

ผลการสัมภาษณ์ผลงานการออกแบบของนักออกแบบที่ได้จากการศึกษาวิจัยเรื่อง “ การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ” โดยใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคล จากผู้ให้ข้อมูล จำนวน 4 ท่าน พบว่า กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญเห็นเกี่ยวกับผลงานการออกแบบของนักออกแบบในทัศนะที่เหมือน และมีความแตกต่างกันในบางประเด็น ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการสัมภาษณ์ โดยครอบคลุม ตามประเด็นข้อคำถาม ได้ผลการวิเคราะห์ แต่ละประเด็น สามารถแสดงผลการสัมภาษณ์ ได้ดัง ตารางที่ 4.4 ดังนี้

#### ตารางที่ 4.4 ผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับผลงานการออกแบบของนักออกแบบ

ผู้ให้ข้อมูลหลัก	รายละเอียดข้อมูล “ ผลงานการออกแบบของนักออกแบบ ”
ผู้ให้สัมภาษณ์ คนที่ 1 (รหัส A1)	<b>ความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ย</b> “...ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ยมีความสำคัญต่อหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย คือ สามารถเชื่อมโยงความรู้กับวัฒนธรรมนำไปสู่การคิดวิเคราะห์ ใช้ทักษะและตรรกะ สร้างความสมดุลและเพื่อให้เกิดประโยชน์จากศาสตร์ฮวงจุ้ยให้ได้มากที่สุด...”

	<p><b>ทักษะในการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย</b></p> <p>“...ทักษะในการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ยสามารถนำไปสู่การต่อยอดด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ การปรับสมดุล การเชื่อมโยงวัฒนธรรม รวมไปถึงธุรกิจทางด้านการออกแบบภูมิสถาปัตยกรรมต่าง ๆ อีกด้วย...”</p>
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์ คนที่ 2 (รหัส A2)</p>	<p><b>ความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ย</b></p> <p>“...ความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ยมีความสำคัญ ต่อหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยนอกเหนือจากความแม่นยำแล้วการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ยก็มีความสำคัญไม่น้อย เนื่องจาก เป็นการออกแบบและแก้ปัญหาให้กับผู้บริโภค นักออกแบบจะต้องประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ยควบคู่กับความรู้ในเรื่องของศิลปะ และการออกแบบในเวลาเดียวกัน...”</p> <p><b>ทักษะในการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย</b></p> <p>“...มีความสำคัญอย่างมาก เพราะการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย ต้องอาศัยผู้ที่มีความรู้ และรู้ถึงแก่น ความแม่นยำ และต้องเป็นผู้ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ยให้สามารถเอาไปใช้เสริมดวง ให้ชะตาชีวิตดีขึ้นแบบวิทยาศาสตร์...”</p>
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์ คนที่ 3 (รหัส A3)</p>	<p><b>ความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ย</b></p> <p>“...มีความสำคัญมากเพราะหลักฮวงจุ้ยสามารถหาเรียนได้หลากหลายวิธีตั้งแต่เรียนเบื้องต้น ศึกษาด้วยตัวเอง หรือเรียนกับผู้เชี่ยวชาญที่เป็นจีนแท้ แต่ยังคงขาดการประยุกต์เรียนในด้านการออกแบบ บางครั้งการเรียนรู้อาจจะอย่างไร้จุดหมายไม่ได้เรียนการประยุกต์ใช้ก็ทำให้ไม่สามารถนำมาใช้งานได้จริง ในลักษณะที่ว่าการออกแบบตามฮวงจุ้ยโดยตรงอาจไม่ก่อให้เกิดการออกแบบที่สวยงาม ทันสมัย เป็นที่น่าพอใจในแง่สุนทรียะ แต่หากเรียนการประยุกต์ฮวงจุ้ยกับการออกแบบที่ถูกวิธีแล้ว จะสามารถนำข้อดีของฮวงจุ้ยมาใช้ในการออกแบบอย่างสวยงามได้...”</p> <p><b>ทักษะในการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย</b></p> <p>“...มีความสำคัญเพราะอย่างที่กล่าวข้างต้นว่าความรู้ด้านฮวงจุ้ยอย่างเดียวอาจไม่ก่อให้เกิดการสร้าง ปฏิบัติงานออกแบบจริงได้อย่างตรงตามความสวยงามในแง่การออกแบบได้ จึงต้องมีการใช้การออกแบบประกอบด้วย และหาจุดที่ลงตัวของทั้งสองศาสตร์...”</p>
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์ คนที่ 4 (รหัส A4)</p>	<p><b>ความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ย</b></p> <p>“...เข้าใจถึงพลังของธรรมชาติ เข้าใจที่มาของความเชื่อทางวัฒนธรรม และสามารถสร้างสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมเพื่อมาส่งเสริมในด้านต่าง ๆ...”</p> <p><b>ทักษะในการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย</b></p> <p>“...เป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างสมดุลระหว่างหลักการออกแบบ ที่ส่วนใหญ่มีฐานคิดมาจากฝั่งตะวันตก กับศาสตร์ความเชื่อจากจีนฝั่งตะวันออก ซึ่งผู้ประกอบการในประเทศ</p>

	ไทยจำนวนไม่น้อยที่ยึดถือฮวงจุ้ยแต่ก็ยังคงต้องการความสวยงามและการใช้งานที่เหมาะสมตามหลักการออกแบบ ทักษะในการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย จึงสามารถเติมเต็มช่องว่างในส่วนนี้ได้...”
--	--

จากตารางที่ 4.4 สรุปได้ ดังนี้

**ความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ย** สามารถเชื่อมโยงความรู้กับวัฒนธรรมนำไปสู่การคิดวิเคราะห์ ใช้ทักษะและตรรกะ สร้างความสมดุลและหาจุดที่ลงตัว นักออกแบบจะต้องประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ยควบคู่กับความรู้ในเรื่องของศิลปะ

**ทักษะในการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย** ต้องอาศัยผู้ที่มีความรู้ และรู้ถึงแก่น ความแม่นยำ และต้องเป็นผู้ที่มีประสบการณ์ ปฏิบัติงานออกแบบจริงได้อย่างตรงตามความสวยงามในแง่การออกแบบได้

**ตอนที่ 5 ผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับข้อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมการพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย**

ผลการสัมภาษณ์ ข้อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมการพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ที่ได้จากการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย” โดยใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคล จากผู้ให้ข้อมูล จำนวน 4 ท่าน พบว่า กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญเห็นเกี่ยวกับข้อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมการพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยในทักษะที่เหมือน และมีความแตกต่างกันในบางประเด็น ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการสัมภาษณ์ โดยครอบคลุม ตามประเด็นข้อคำถามได้ผลการวิเคราะห์ แต่ประเด็น สามารถแสดงผลการสัมภาษณ์ ได้ดัง ตารางที่ 4.5 ดังนี้

**ตารางที่ 4.5 ผลการสัมภาษณ์เกี่ยวกับข้อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมการพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย**

<b>ผู้ให้ข้อมูลหลัก</b>	รายละเอียดข้อมูล “ข้อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมการพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย”
<b>ผู้ให้สัมภาษณ์</b> คนที่ 1 (รหัส A1)	“...นอกจากการส่งเสริมการออกแบบด้วยเรื่องของศาสตร์ฮวงจุ้ยแล้ว ควรมีการเรียนรู้ทางด้านการตลาด เพื่อการเริ่มต้นธุรกิจผลิตภัณฑ์ทางเลือกที่เกี่ยวกับฮวงจุ้ย ก็เป็นสิ่งที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างธุรกิจ Start Up ด้านนี้ได้ด้วย...”

<p>ผู้ให้สัมภาษณ์ คนที่ 2 (รหัส A2)</p>	<p>“...ศาสตร์ของฮวงจื๊อเป็นเรื่องของความเชื่อส่วนบุคคลแต่ก็มีบางคนที่ไม่ได้มีความเชื่อหรือความสนใจในเรื่องนี้ แต่ก็ยังเป็นเรื่องที่น่าสนใจ และนักออกแบบก็ควรที่จะมีความรู้ในเรื่องศาสตร์ของฮวงจื๊อบ้างเพื่อประยุกต์ใช้และเป็นการส่งเสริมดวงชะตาราศี ให้กับกลุ่มเป้าหมายดังกล่าว...”</p>
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์ คนที่ 3 (รหัส A3)</p>	<p>“...หลักสูตรมีความน่าสนใจนอกเหนือจากการเปิดให้นักศึกษาปริญญาตรีเรียนควรเปิดให้บุคคลภายนอกผู้ทำอาชีพด้านการออกแบบได้เรียนด้วย เนื่องจากผู้ที่มีประสบการณ์ในการทำงานออกแบบและได้เจอปัญหาลูกค้าที่เชื่อถือฮวงจื๊อทำให้การออกแบบต้องมีการแก้ไขไปตามฮวงจื๊อนั้น จะได้เรียนรู้รู้จักการนำหลักฮวงจื๊อนำเสนอต่อลูกค้าได้ด้วยประสบการณ์จริงของผู้เรียนจะทำให้หลักสูตรได้รับการต่อยอดในเชิงปฏิบัติจากผู้เรียนด้วยเช่นกัน...”</p>
<p>ผู้ให้สัมภาษณ์ คนที่ 4 (รหัส A4)</p>	<p>“...สำคัญเนื่องจากผู้ประกอบการในประเทศไทยที่มีเชื้อสายจีนส่วนใหญ่ยังเชื่อเรื่องฮวงจื๊อแต่ก็ยังคงต้องการความสวยงามและการใช้งานที่เหมาะสมตามหลักการออกแบบ ดังนั้นควรส่งเสริมในด้านการศึกษา ความต้องการที่แท้จริงของผู้ใช้งาน อาจเพิ่มเติมเนื้อหาที่เฉพาะเจาะจงกับการออกแบบที่แตกต่างกัน เช่น การเลือก Material ที่เหมาะสมสำหรับงานสถาปัตยกรรม การออกแบบลวดลายกราฟิกตามหลักฮวงจื๊อ เป็นต้น...”</p>

จากระยะที่ 1 สรุปได้ว่า จากการสัมภาษณ์ โดยใช้เครื่องมือการสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคล จากผู้ให้ข้อมูล จำนวน 4 ท่าน ของการศึกษาเรื่อง “การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจื๊อ” โดยครอบคลุม ตามประเด็นข้อคำถาม ทั้งหมด 5 ตอน เป็นไปตามกรอบแนวคิดและตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาวิจัย โดยการสัมภาษณ์ดังกล่าวเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา ในระยะที่ 1 เพื่อนำสาระสำคัญที่ได้จากการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content analysis) นำมา (ยกเว้น) หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินความรู้ความเข้าใจหลังการอบรม เกมส์ตอบคำถามระหว่างเรียน ตลอดจนแบบการให้คะแนนการออกแบบโลโก้ เพื่อตอบสนองความต้องการการจัดการเรียนรู้ของนักออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจื๊อ ดังนั้น เพื่อให้งานวิจัยเป็นไปตามกระบวนการที่ได้กำหนดไว้ เพื่อให้ได้มาซึ่งผลของการวิจัยตามวัตถุประสงค์ของการศึกษา ผู้วิจัยจึงขอเสนอการศึกษาในระยะที่ 2 ตามลำดับ

## ระยะที่ 2 เพื่อจัดทำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจื๊อสำหรับนักออกแบบ

จากการประยุกต์ใช้ในการพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนางานออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจื๊อ (โอภาส เกาไสยาภรณ์, 2560) โดยการ (ยกเว้น) หลักสูตรดังกล่าวได้ผ่านกระบวนการตรวจสอบความถูกต้อง และสอดคล้องกับตัวแปรวัตถุประสงค์ของการวิจัย จากอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนด กระบวนการฝึกอบรมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (เทคนิคการสอน : Flipped Classroom) และทำกิจกรรมในชั้นเรียนด้วยเกมส์ KAHOOT เพื่อทดสอบความรู้ใน

ศาสตร์ฮวงจุ้ย ผู้วิจัยสามารถสรุปขั้นตอนกระบวนการที่ใช้ในการฝึกอบรม และการแปรผลใน  
ระยะที่ 2 ผู้วิจัยมีการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ โดยการนำเสนอรูปแบบตารางแล้ว  
แปรผล และการบรรยาย ดังนี้

### 1. ข้อมูลเชิงปริมาณ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณการพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตร  
การจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive statistics) เป็นการวิจัยที่ใช้  
การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ย (Mean)  
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard deviation) เพื่ออธิบายให้เห็นถึงลักษณะข้อมูลของผู้ตอบ  
แบบประเมินผลการเรียนรู้ ดังนี้

#### ขั้นตอนที่ 1 กระบวนการจัดการเรียนรู้

มีขั้นตอนในการดำเนินการ ดังนี้

1. จากการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพในระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้สรุปสาระสำคัญที่ได้  
จากการสัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคล จำนวน 4 ท่าน ผ่านการวิเคราะห์ประเด็นต่าง ๆ ตามตัวแปร  
ที่กำหนดไว้ หลักจากนั้นผู้วิจัย นำข้อมูลดังกล่าว นำมา (ยกร่าง) หลักสูตรการจัดการเรียนรู้  
(แสดงในภาคผนวก) แบบประเมินความรู้ความเข้าใจหลังการอบรม (ก่อน-หลัง) เกมส์ตอบคำถาม  
ระหว่างเรียน (Kahoot) ตลอดจนแบบการให้คะแนนการออกแบบโลโก้ และขั้นตอนที่สำคัญในการ  
ได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างในการศึกษา คือ ผู้วิจัย (ยกร่าง) เปิดรับสมัครผ่านอิเล็กทรอนิกส์ เพื่อให้ นัก  
ออกแบบอิสระที่สนใจเข้าร่วมการฝึกอบรม การจัดการเรียนรู้ โดยผ่านการตรวจสอบจากอาจารย์ที่  
ปรึกษา (advisor) เมื่อเครื่องมือแบบสมัครการเข้าร่วมโครงการฝึกอบรมผ่านการตรวจสอบ  
ผู้วิจัยจึงนำ (ร่าง) แบบสมัครการเข้าร่วมโครงการดังกล่าวมาสร้างในลักษณะรูปแบบการสอบถามด้วย  
Google Form สามารถแสดงภาพประกอบแบบฟอร์มได้ ดังภาพที่ 4.1

**แบบฟอร์มคัดเลือกผู้สมัครเข้าร่วมอบรม**



### แบบสมัครเข้าร่วมเรียนออนไลน์สอนสด คอร์ส " ปันโลกให้ปัง ด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย "

**คำชี้แจง**  
แบบสมัครเข้าร่วมฝึกอบรมครั้งนี้ จัดทำขึ้นเพื่อประโยชน์ทางการศึกษา ดังนั้นจึงขอเรียน โดยที่บุคคลที่เ้าจะ  
เป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาในหัวข้อเรื่อง " การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย การจัดการเรียนรู้  
ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย "

**โดยมีวัตถุประสงค์ในการศึกษา ดังนี้**

- 1) เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถเลือกใช้นวัตกรรมออกแบบตามศาสตร์ฮวงจุ้ยได้
- 2) เพื่อให้ผู้เข้าอบรมสามารถนำความรู้และประสบการณ์ตามศาสตร์ฮวงจุ้ยไปประยุกต์ใช้ในงานได้อย่าง  
เหมาะสม

ช่วยรอก่อนตอบแบบสมัครเข้าร่วมฝึกอบรมตามความเข้าใจ และตอบแบบตรงจุดที่ทราบหาใช่ไม่เลย โดย  
ข้อมูลส่วนตัวของท่านจะไม่ถูกนำไปเปิดเผย หรือเผยแพร่แก่บุคคลอื่นใด

**ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้สมัครเข้าร่วมฝึกอบรม**

1.1 ชื่อ-นามสกุล \*

คำตอบของคุณ

---

1.2 เพศ \*

หญิง

ชาย

---

1.3 อายุ \*

คำตอบของคุณ

---




School of Interdisciplinary Technology and Innovation  


ภาพที่ 4.1 แบบฟอร์มการสมัครด้วย Google Form

2. เมื่อผู้วิจัยดำเนินการจัดทำแบบสมัครเข้าร่วมโครงการฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย หลักสูตร “ ปั้นโลโก้ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย ” ผู้วิจัยจึงได้ดำเนินการส่งลิงค์แบบฟอร์มการรับสมัครดังกล่าวไปยังเพจที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบโลโก้ของผู้วิจัย และกลุ่มแอปพลิเคชันไลน์ เครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่ผู้วิจัยเป็นสมาชิกในแวดวงการศึกษาสาขาการออกแบบ และกลุ่มนักออกแบบอิสระสามารถแสดงภาพประกอบได้ ดังภาพที่ 4.2

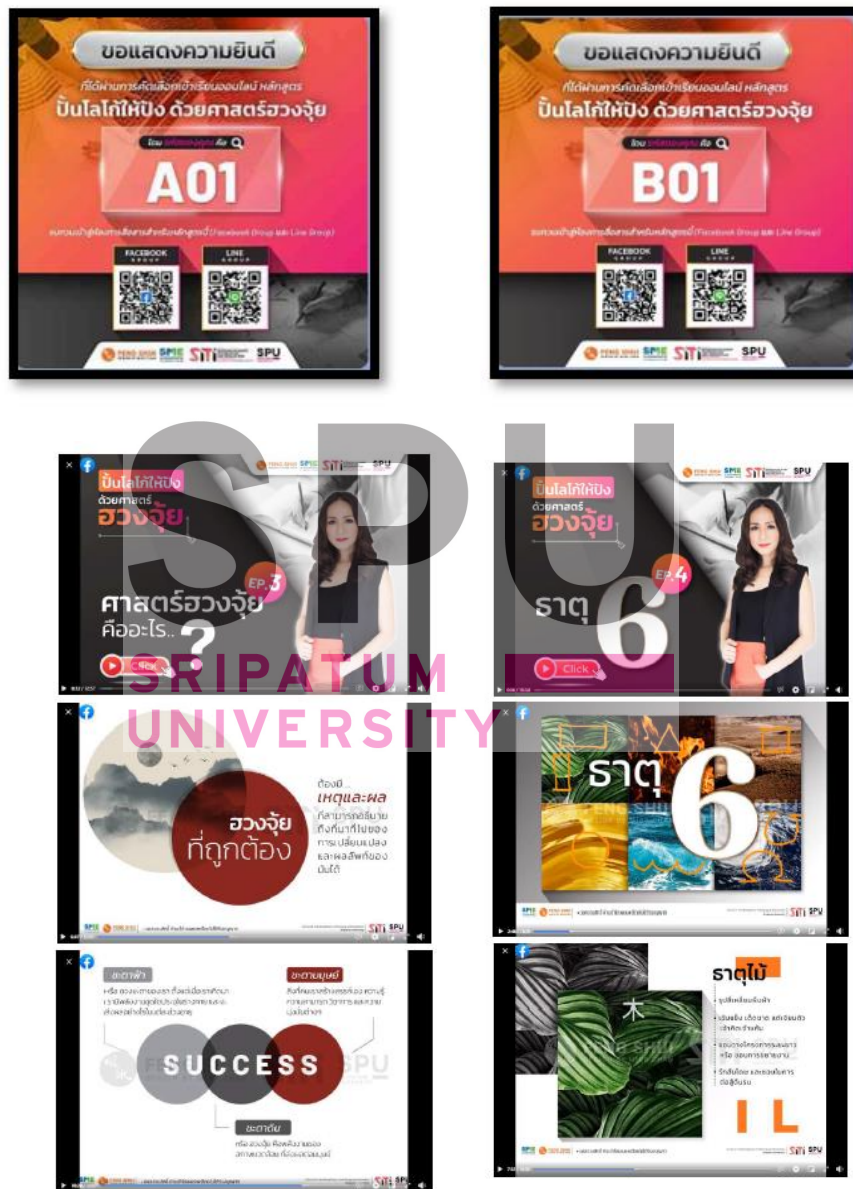


ภาพที่ 4.2 ตัวอย่างเครือข่ายสังคมออนไลน์สำหรับส่งลิงค์แบบฟอร์มการสมัครเข้าร่วมโครงการ

3.เมื่อดำเนินการส่งลิงค์แบบสมัครไปยังเครือข่ายสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยได้กำหนดระยะเวลาในการรับสมัครสิ้นสุดวันที่ 31 พฤษภาคม 2564 และ ผู้ที่ได้รับการพิจารณาคุณสมบัติเบื้องต้นจะได้รหัส เพื่อเข้าร่วมไลน์กรุป (กลุ่มปิด) และ เฟสบุ๊ก(กลุ่มปิด) ทั้งนี้ผู้เข้าร่วมจะศึกษาบทเรียนล่วงหน้า จำนวน 11 บทเรียน ผ่านวีดีโอด้วยเทคนิคการสอนแบบ Flipped Classroom โดยผู้เรียนศึกษาความรู้ผ่านอินเทอร์เน็ตนอกห้องเรียน นอกเวลาเรียน และผู้วิจัยจำแนกลิงค์ เป็น 2 รหัส ดังนี้



- 3.1 รหัส A หมายถึง นักออกแบบอิสระ  
 3.2 รหัส B หมายถึง นักศึกษาออกแบบ  
 โดยผู้วิจัยสามารถแสดงตัวอย่างรหัสลิงค์การเข้าเรียนล่วงหน้า และระบบ  
 การเรียนล่วงหน้าผ่าน Flip Classroom จำนวน 11 บทเรียน ดังภาพที่ 4.3



ภาพที่ 4.3 ตัวอย่างรหัสลิงค์การเข้าเรียนล่วงหน้า และระบบการเรียนล่วงหน้าผ่าน Flip Classroom จำนวน 11 บทเรียน

จากภาพที่ 4.3 แสดงข้อมูลให้เห็นถึงระบบการเรียนล่วงหน้าจนกว่าจะครบการอบรมของหลักสูตร ซึ่งระบบการเรียนล่วงหน้าผ่าน Flip Classroom จำนวน 11 บทเรียน นั้นผู้วิจัยมุ่งเน้นการสร้างความรู้ ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับหลักการออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย และ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย ตลอดจนตัวแปรสำคัญในการศึกษา ครั้งนี้ประกอบไปด้วยการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ประกอบด้วย 1) ความง่าย ( Simplicity ) 2) ความเป็นเอกภาพ (Unity) 3) การเน้น ( Emphasis ) 4) ความสมดุล ( Balance ) 5) รูปร่าง (Shapes) 6) ช่องว่าง(Space) 7) เส้น (Lines) 8) พื้นผิว (Texture) 9) สี (Color) 10) สัดส่วน (Proportion) 11) การรวบรวมจัดวาง (Organize) และ 12) การอ่านได้ง่าย (legibility) และเรื่องของธาตุต่าง ๆ ให้ผู้เข้ารับการอบรมมีองค์ความรู้ก่อนเข้ารับการฝึกอบรมจริง และเมื่อปิดรับการสมัคร พบว่า มีผู้สมัคร รวมจำนวน 135 คน ซึ่งสามารถแสดงรายละเอียดข้อมูลทั่วไปตามแบบฟอร์มการรับสมัครเข้าร่วมโครงการฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย หลักสูตร “ ปั้นโลโก้ให้ปัง ด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย ” ได้ดังตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.7 จำนวนและร้อยละข้อมูลทั่วไปของผู้สมัครเข้าร่วมโครงการฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย “หลักสูตรปั้นโลโก้ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย”

(n = 135)		
ข้อมูลทั่วไปของผู้สมัครเข้าร่วมโครงการ	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
1.ชาย	56	41.50
2.หญิง	79	58.50
สถานภาพ		
1.โสด	85	63.00
2.สมรส	42	31.10
3.หย่าร้าง/หม้าย/แยกกันอยู่	8	5.90

ตารางที่ 4.7 จำนวนและร้อยละข้อมูลทั่วไปของผู้สมัครเข้าร่วมโครงการฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้ การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย “หลักสูตรปั้นโลโก้ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย” (ต่อ)

(n = 135)

ข้อมูลทั่วไปของผู้สมัครเข้าร่วมโครงการ	จำนวน	ร้อยละ
ประเภทนักร้องออกแบบ		
1. นักศึกษาสาขาออกแบบ	29	21.50
2. นักร้องแบบอิสระ	106	78.50
ท่านมีความสนใจงานออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ยหรือไม่		
1. สนใจ	135	100.00
2. ไม่สนใจ	0	0.00
ท่านคิดว่างานออกแบบที่ผสมผสานด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย สามารถนำไปต่อยอดทางธุรกิจ ได้หรือไม่ และส่งผลต่อทางธุรกิจได้จริงหรือไม่		
1. สามารถนำไปต่อยอดทางธุรกิจได้	135	100.00
2. ไม่สามารถนำไปต่อยอดทางธุรกิจได้	0	0.00
ท่านคิดว่าศาสตร์ฮวงจุ้ยกับงานออกแบบเมื่อนำทั้ง 2 อย่างมารวมกันต้องให้ความสำคัญในด้านใดมากที่สุด		
1. การสร้างเอกภาพ (Unity) ในการออกแบบให้มีความโดดเด่น	10	7.40
2. การสร้างความสมดุล (Balance)	10	7.40
3. การสร้างจังหวะ (Rhythm) ในการจัดวางองค์ประกอบภาพ	0	0.00
4. การสร้างสัดส่วน (Proportion) เช่น การใช้โทนสีหลัก สีสองกันข้าม เพื่อให้เกิดลูกขัด ( Contrast)	3	2.20
5. การใช้สีในเชิงจิตวิทยา ในการสื่อสารอารมณ์และความหมาย	4	3.00
6. ทุกข้อมีความสำคัญหมด	108	80.00

ตารางที่ 4.7 จำนวนและร้อยละข้อมูลทั่วไปของผู้สมัครเข้าร่วมโครงการฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ตามศาสตร์ของฮวงจื๋ย “หลักสูตรปั้นโลโก้ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจื๋ย” (ต่อ)

(n = 135)

ข้อมูลทั่วไปของผู้สมัครเข้าร่วมโครงการ	จำนวน	ร้อยละ
ท่านมีความรู้ในการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator หรือ Adobe Photoshop หรือโปรแกรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องที่สามารถใช้ประกอบการทำงานออกแบบโลโก้ได้หรือไม่		
1. มีความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมการออกแบบ	118	84.40
2. ไม่มีความรู้เกี่ยวกับโปรแกรมการออกแบบ	17	12.60
ท่านสามารถเข้าร่วมการเรียนออนไลน์คอร์ส "ปั้นโลโก้ให้ปังด้วยศาสตร์ของฮวงจื๋ย" ได้กี่ครั้ง		
1. 1 ครั้ง	7	5.20
2. 2 ครั้ง	8	5.90
3. 3 ครั้ง	120	88.90

จากตารางที่ 4.7 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้สมัครเข้าร่วมโครงการฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ตามศาสตร์ของฮวงจื๋ย “หลักสูตรปั้นโลโก้ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจื๋ย” จำนวน 135 ตัวอย่าง พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 79 คน คิดเป็นร้อยละ 58.50 รองลงมาเป็นเพศชาย จำนวน 56 คน คิดเป็นร้อยละ 41.50 มีสถานภาพส่วนใหญ่ โสด จำนวน 85 คน คิดเป็นร้อยละ 63.00 ประเภทของผู้สมัครเข้าร่วมอบรม ส่วนใหญ่เป็นนักออกแบบอิสระ จำนวน 106 คน คิดเป็นร้อยละ 78.50 รองลงมา นักศึกษาสาขาการออกแบบ จำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 21.50 ผู้สมัครมีความสนใจงานออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจื๋ย จำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ผู้สมัครคิดว่างานออกแบบที่ผสมผสานด้วยศาสตร์ของฮวงจื๋ย สามารถนำไปต่อยอดทางธุรกิจได้ จำนวน 135 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ผู้สมัครคิดว่าศาสตร์ฮวงจื๋ยกับงานออกแบบเมื่อนำทั้ง 2 อย่างมารวมกันต้องให้ความสำคัญในทุก ๆ ด้านที่เกี่ยวข้อง จำนวน 108 คน คิดเป็นร้อยละ 80.00 รองลงมา การสร้างเอกภาพ (Unity) ในการออกแบบให้มีความโดดเด่น จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 7.40 ผู้สมัครเข้าร่วมอบรมมีความรู้ในการใช้โปรแกรม Adobe Illustrator หรือ Adobe Photoshop หรือโปรแกรมอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องที่สามารถใช้ประกอบการทำงานออกแบบโลโก้ได้ จำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 87.40 และโดยส่วนใหญ่ผู้สมัครเข้าร่วมการเรียนออนไลน์คอร์ส "ปั้นโลโก้ให้ปังด้วยศาสตร์ของฮวงจื๋ย" ได้ 3 ครั้ง จำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 88.90 ตามลำดับ

จากผลการวิเคราะห์ดังกล่าวข้างต้น เมื่อพิจารณาถึงกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ จำนวน 45 คน จากการคิดคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้โปรแกรม G\*Power 3.1.2 แต่เนื่องจาก

การวิจัยในครั้งนี้เป็นลักษณะการฝึกอบรมผ่านระบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ประเภทต่าง ๆ ที่กำหนดไว้ โดยที่ผู้วิจัยไม่สามารถควบคุมกลุ่มตัวอย่างให้คงสัดส่วนจำนวนเท่าเดิมได้ตลอดระยะเวลาในการศึกษาวิจัย แม้กระทั่งการได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่างก็เปิดรับสมัครด้วยระบบสื่ออิเล็กทรอนิกส์ทั้งหมด ดังนั้น ขนาดกลุ่มตัวอย่างผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องมีการเพิ่มจำนวนให้มากขึ้นเท่าตัว เพื่อความคล่องตัวของข้อมูลระหว่างการทำวิจัย และเชื่อมโยงไปยังการวิเคราะห์ผลทางสถิติ ซึ่งกลุ่มตัวอย่าง ที่สมัครเข้าร่วมโครงการในครั้งนี้ มีจำนวน 135 คน เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มตัวอย่างที่คำนวณได้ กับกลุ่มตัวอย่างที่รับสมัครจริง โดยผู้วิจัยได้พิจารณาถึงหลักการความพอเพียงของข้อมูล (Data Sufficiency) มีข้อควรพิจารณาว่า “ขนาดตัวอย่างมีขนาดมากพอในการเป็นตัวแทนของการเปลี่ยนแปลงภายในประชากร เป้าหมายการวิจัยหรือไม่ กล่าวคือ ขนาดตัวอย่างในการวิจัยเชิงปริมาณนั้น มีขนาดใหญ่พอในการประเมินหารูปแบบหรือข้อสรุปที่น่าสนใจ ในการวิจัย จากประชากร เป้าหมายที่มีความหลากหลายหรือมีความแปรผัน (วารสารปริชาติ, 2559) เมื่อพิจารณาแล้ว จำนวนกลุ่มตัวอย่างมีความเพียงพอต่อการหาข้อสรุปต่าง ๆ และจากจำนวนผู้สมัครเข้าร่วมทั้งสิ้น จำนวน 135 คน มีผู้ผ่านเกณฑ์จำนวน 118 คน ซึ่งผู้วิจัยพิจารณาจากผู้สมัคร มีความรู้เกี่ยวกับการใช้โปรแกรมเกี่ยวกับการออกแบบหรือไม่ เพราะคุณสมบัติข้อนี้มีความสำคัญมากต่อการวิจัยและอบรมหลักสูตรดังกล่าว โดยผู้เข้าร่วมจะต้องฝึกปฏิบัติจริงโดยใช้โปรแกรมเกี่ยวกับการออกแบบ ซึ่งผู้ผ่านการคัดเลือกผู้วิจัยสามารถจำแนกและแสดงข้อมูลได้ดัง ตาราง 4.2 ดังนี้

**ตารางที่ 4.8** จำนวนผู้ผ่านการคัดเลือกเข้าร่วมฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย “ หลักสูตรปั้นโลโก้ ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย ”

(n = 118)

จำนวนผู้ผ่านการคัดเลือก	จำนวน	ร้อยละ
ประเภทนักร้อง		
นักร้องอาชีพอิสระ	118	100.00

จากตารางที่ 4.8 จำนวนผู้ผ่านการคัดเลือกเข้าร่วมฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย “ หลักสูตรปั้นโลโก้ ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย ” จำนวน 118 คน เป็นนักร้องอาชีพอิสระ จำนวน 118 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00

สรุปได้ว่า จากการที่ผู้วิจัยได้เปิดรับสมัครผู้ที่มีความสนใจในการเข้าร่วมโครงการฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย “ หลักสูตรปั้นโลโก้ ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย ” ซึ่งมีผู้สมัครเข้าร่วมทั้งสิ้น จำนวน 135 คน โดยหลักเกณฑ์กำหนดวันและเวลา ซึ่งผู้วิจัยเปิดการรับสมัคร ผ่านช่องทางเครือข่ายสังคมออนไลน์ ที่ผู้วิจัยเป็นสมาชิก ผู้วิจัยได้ทำหน้าที่ในการตรวจเช็คระบบการรับสมัครผ่าน Google Form เมื่อผู้สมัครท่านใดมีคุณสมบัติผ่านตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนด จะดำเนินการส่งลิงค์ เพื่อให้ผู้สมัครที่ผ่าน

เกณฑ์การคัดเลือก เข้าเรียนล่วงหน้าผ่าน Flip Classroom จำนวน 11 บทเรียน จนเป็นผลสรุปได้ว่า ผู้ที่ผ่านเกณฑ์คัดเลือก มีจำนวน 118 คน และในลำดับต่อไปจะเป็นการดำเนินการวิจัยโดยวิธีการฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้ ในขั้นตอนที่ 2 ผู้วิจัยสามารถนำเสนอได้ ดังนี้

## ขั้นตอนที่ 2 กระบวนการจัดการเรียนรู้

มีขั้นตอนในการดำเนินการ ดังนี้

1. เมื่อผู้วิจัยทราบจำนวนกลุ่มตัวอย่างที่ผ่านการพิจารณาคัดเลือกแล้ว และกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 118 คน ได้เรียนล่วงหน้าผ่านระบบ Flip Classroom จำนวน 11 บทเรียน และผู้วิจัยสร้างกลุ่มไลน์เพื่อเชิญทั้ง 118 แอคเคาท์ ที่ผู้วิจัยได้ส่งลิงค์ไปให้ เข้ากลุ่มไลน์เพื่อรับทราบหลักเกณฑ์ต่าง ๆ ตลอดจนการกำหนดวัน เวลา ในการจัดการเรียนรู้ในครั้งถัดไป สามารถแสดงตัวอย่างกลุ่มไลน์ (Line group) ได้ดังภาพ 4.4



ภาพที่ 4.4 ตัวอย่างกลุ่มไลน์ (Line group)

2. จากนั้นผู้วิจัย ได้กำหนด วัน เวลา ในการจัดการเรียนรู้ผ่านระบบ Zoom โดยการจัดการเรียนรู้แบ่งออกเป็น 4 ครั้ง โดยมีรายละเอียด ดังนี้

2.1 การเรียนล่วงหน้าด้วยระบบระบบ Flip Classroom จำนวน 11 บทเรียน (ครั้งที่ 1)

2.2 วันเสาร์ที่ 5 มิถุนายน 2564 เวลา 09.00 - 12.00 น. และ 13.00 น. - 16.00 น. จัดการเรียนรู้ผ่านระบบ Zoom (ครั้งที่ 2)

2.3 วันอาทิตย์ที่ 6 มิถุนายน 2564 เวลา 09.00 - 12.00 น. และ 13.00 - 16.00 น. จัดการเรียนรู้ออนไลน์ผ่านระบบ Zoom (ครั้งที่ 3)

2.4 วันอาทิตย์ที่ 13 มิถุนายน 2564 เวลา 09.00 - 12.00 น. และ 13.00 - 16.00 น. จัดการเรียนรู้ออนไลน์ผ่านระบบ Zoom (ครั้งที่ 4)

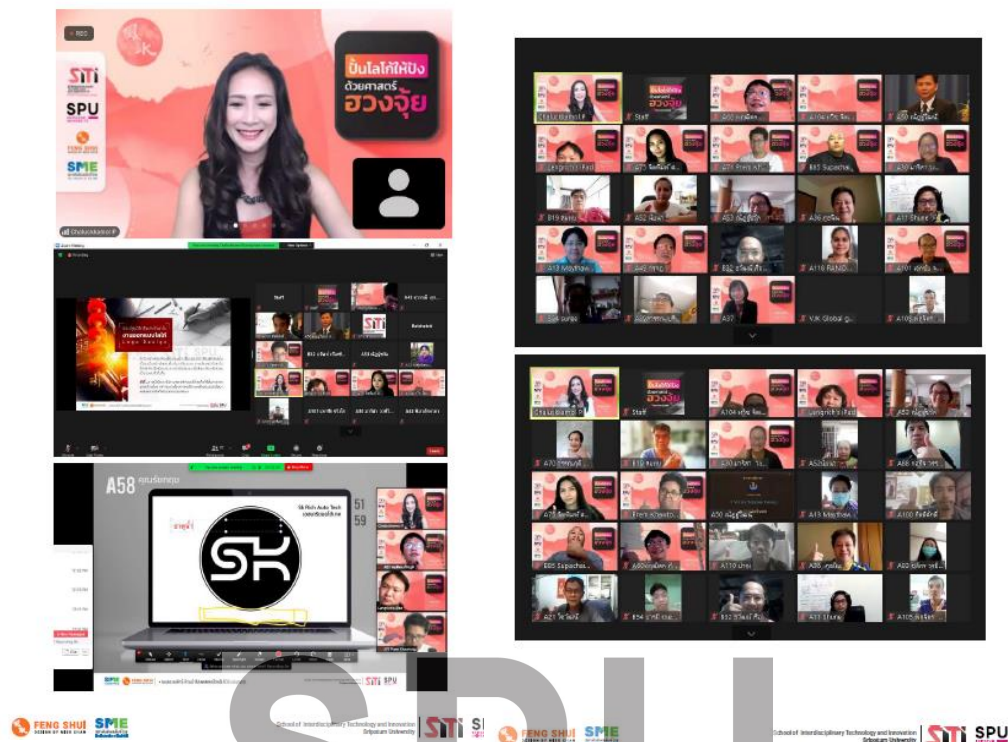
โดยการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ทั้ง 4 ครั้ง ผู้วิจัยเริ่มดำเนินการสอนจัดการเรียนรู้ออนไลน์ผ่านระบบ Zoom ตั้งแต่ครั้งที่ 2 - 4 มีรายละเอียดในการดำเนินการ ดังนี้

### ครั้งที่ 2 วันเสาร์ที่ 5 มิถุนายน 2564

กำหนดการเวลา 09.00 - 12.00 น. และ 13.00 - 16.00 น. จัดการเรียนรู้ออนไลน์ผ่านระบบ Zoom โดยผู้วิจัยได้เตรียมความพร้อมของอุปกรณ์ และสื่อการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ โดยให้นำหลักการสำคัญของกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่งและใช้ระบบเทคโนโลยีเข้ามาเป็นองค์ประกอบหลักในกระบวนการเรียนรู้ออนไลน์ (โอกาส เก้าสัปดาห์, 2560) มาประยุกต์ใช้โดยการนำเข้าสู่บทเรียน ดังนี้

1. ผู้วิจัยทำการส่งลิงค์เพื่อเข้าเรียนผ่าน กลุ่มไลน์ (Line group)
2. เมื่อกลุ่มตัวอย่างเข้ามายังห้องเรียน ปรากฏว่าในช่วงเช้าของวันแรก เวลา 09.00 น.- 12.00 น.
3. จากนั้นผู้วิจัยนำเข้าสู่บทเรียนโดยการแนะนำตัวเอง และเปิดวิดีโอคลิปแนะนำรายวิชา ซึ่งใช้สื่อมัลติมีเดียที่สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงบรรยายในการแนะนำ หลังจากนั้นให้ผู้เข้าเรียนทำกิจกรรมผ่านเกมส์ Kahoot
4. หลังจากการจบกิจกรรม ผู้วิจัยทำการบรรยายเนื้อหาประกอบด้วย 1) ศาสตร์ของ ฮวงจุ้ยคืออะไร 2) ฮวงจุ้ยที่ถูกต้อง 3) ธาตุทั้ง 6 4) อาชีพที่ส่งเสริมแต่ละธาตุ 5) หลักการเช็คธาตุแข็งแรงและอ่อนแอ 6) ธาตุฮวงจุ้ยกับความสัมพันธ์ของรูปร่างและโหนดสี 7) การได้เปรียบเสียเปรียบของคู่ธาตุ 8) จับหลักฮวงจุ้ยมาใส่งานดีไซน์ 9) แบนด์ดีเอ็นเอ 10) ความสำคัญของโลโก้ 11) ข้อห้ามของการทำโลโก้ 12) ตัวอักษรที่ไม่ควรใช้ 13) ฮวงจุ้ยกับการประยุกต์ใช้กับการออกแบบ 14) ปรับสมดุลด้วยศาสตร์และศิลป์ 15) การพยากรณ์และวิเคราะห์โลโก้ของผู้เข้าร่วมอบรมแนะนำรายวิชาหรือตัวอย่างการสอน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ

โดยผู้วิจัยได้ทำการบรรยาย การเรียนการสอนแบบร่วมมือ การอภิปรายซักถามประเด็นข้อสงสัย การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การทำการบ้าน การปฏิบัติการเรียนการสอน โดยกระบวนการวิจัย การรวบรวมผล การวิเคราะห์ วิจัย การสรุปผล และการนำเสนอสิ่งที่ได้รับจากการเรียนรู้ออนไลน์ เพื่อต่อยอดในการเรียนรู้ออนไลน์ครั้งถัดไป สามารถแสดงภาพประกอบการสอนครั้งที่ 2 ได้ดังภาพที่ 4.5 ดังนี้



ภาพที่ 4.5 ภาพประกอบการสอนครั้งที่ 2

6. เมื่อผู้วิจัยได้ทำการสอนโดยการบรรยายในช่วงเช้าเสร็จสิ้นเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ซึ่งประกอบด้วยสาระการเรียนรู้ เรื่อง ศาสตร์ฮวงจุ้ย นิยามความเป็นมาของศาสตร์ฮวงจุ้ย องค์ประกอบ / ลักษณะของศาสตร์ฮวงจุ้ย เมื่อถึงกำหนดการบรรยายในช่วยบ่ายประชากรกลุ่มตัวอย่างเข้าห้องเรียนออนไลน์ โดยผู้วิจัยก็ได้ทำการบรรยาย และเปิดโอกาสให้ผู้เข้ารับการอบรมซักถามเกี่ยวกับประเด็นต่าง ๆ ที่มีข้อสงสัย โดยในช่วงบ่ายผู้วิจัยได้ทำการสอนและบรรยายเกี่ยวกับฮวงจุ้ย กับประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ยกับงานออกแบบ และธาตุทั้ง 6 / สี/ ตัวอักษร เมื่อเสร็จสิ้นการบรรยายในช่วงบ่าย ก่อนจบผู้วิจัยได้สรุปสาระสำคัญในแต่ละประเด็นและให้ผู้เข้าอบรมไปศึกษาเพิ่มเติม เพื่อเข้าสู่การเรียนรู้ใน ครั้งที่ 2 ที่จะต้องมีการให้โจทย์ในการฝึกปฏิบัติในการออกแบบโลโก้ตามลำดับ

สรุปได้ว่า จากการดำเนินการจัดการเรียนรู้ผ่านระบบ Zoom ในครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้ดำเนินการหลักที่สำคัญโดยการบรรยายและให้ผู้เข้าร่วมอบรมได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมร่วมกัน เพื่อให้เกิดความเข้าใจในเนื้อหาอย่างทอ่งแท้ และได้มีการวัดความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ ฮวงจุ้ยในภาพรวม (ก่อนการเรียนรู้) เพื่อผู้วิจัยจะได้ประมวผลที่ได้ ออกแบบการสอนเพิ่มทักษะในด้านที่ผู้เข้าอบรมยังเข้าใจในเท่าที่ควร ดังนั้นเพื่อให้การจัดการเรียนรู้เป็นไปตามที่ได้กำหนดไว้ผู้วิจัยขอแนะนำเสนอกระบวนการและการดำเนินการในครั้งที่ 3 ตามลำดับ ดังนี้



### ครั้งที่ 3 วันอาทิตย์ที่ 6 มิถุนายน 2564

กำหนดการเวลา 09.00 น.- 12.00 น. และ 13.00 น. – 16.00 น. จัดการเรียนรู้ผ่านระบบ Zoom โดยผู้วิจัยได้เตรียมความพร้อมอุปกรณ์ และสื่อการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์ โดยการนำเอาหลักการสำคัญของกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่งโดยใช้ระบบเทคโนโลยีเข้ามาเป็นองค์ประกอบหลักในกระบวนการเรียนรู้ (โอกาส เกาไสยามภรณ์, 2560) มาประยุกต์ใช้โดยการนำเข้าสู่บทเรียน ดังนี้

1.ผู้วิจัยทำการส่งลิงค์เพื่อเข้าเรียนผ่านกลุ่มไลน์ (Line group)

2.เมื่อกลุ่มตัวอย่างเข้ามายังห้องเรียนแล้ว ซึ่งปรากฏในครั้งที่ 3 ของช่วงเช้า เวลา 09.00 น.- 12.00 น.

3.จากนั้นผู้วิจัยเข้าสู่บทเรียน โดยการแนะนำตัวเอง และเปิดวิดีโอคลิปแนะนำรายวิชา ซึ่งเป็นสื่อมัลติมีเดียที่สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงบรรยายในการแนะนำรายวิชาเพื่อใช้ในการแนะนำรายวิชาหรือตัวอย่างการสอน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจ

4.ผู้วิจัยได้ดำเนินการการสอนในครั้งที่ 2 ซึ่งผู้วิจัยกำหนดเนื้อหาสาระการเรียนรู้ประกอบด้วย

4.1 จุดเริ่มต้นของการสร้างแบรนด์

4.2 ตั้งชื่อแบรนด์ให้น่าจดจำ

4.3 การพัฒนางานออกแบบ

4.4 การวิเคราะห์งานออกแบบ

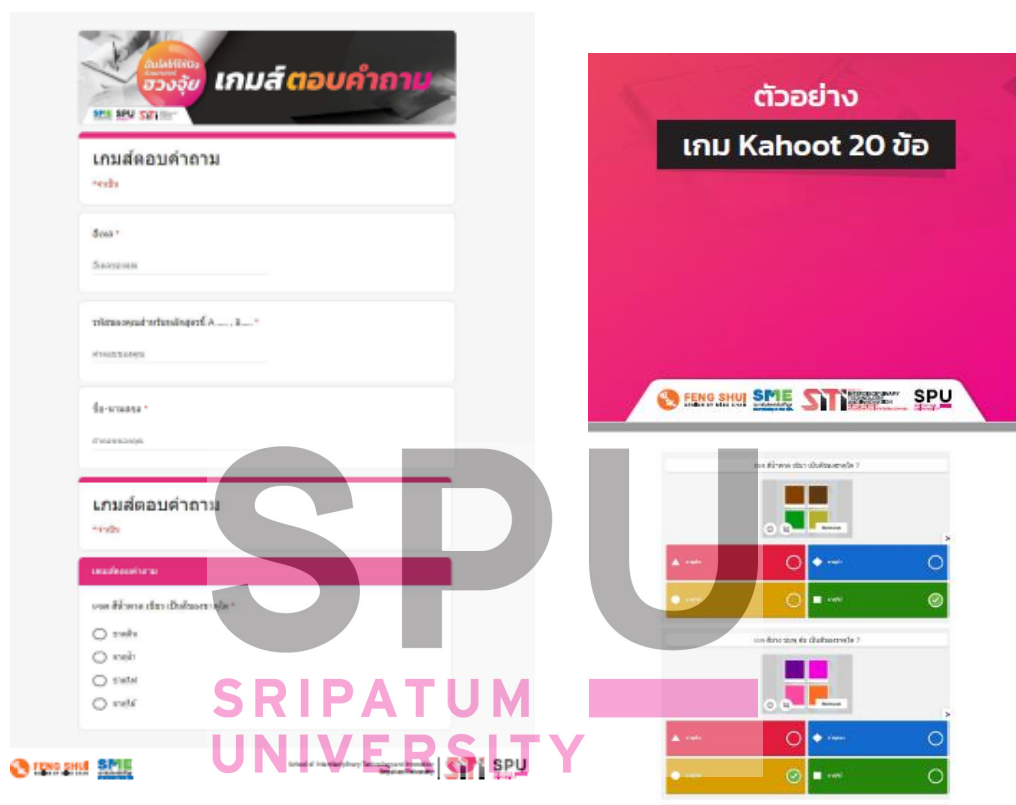
4.5 การออกแบบโลโก้ตามหลักฮวงจุ้ย

4.6 องค์ประกอบของโลโก้

4.7 ข้อห้ามของการทำโลโก้

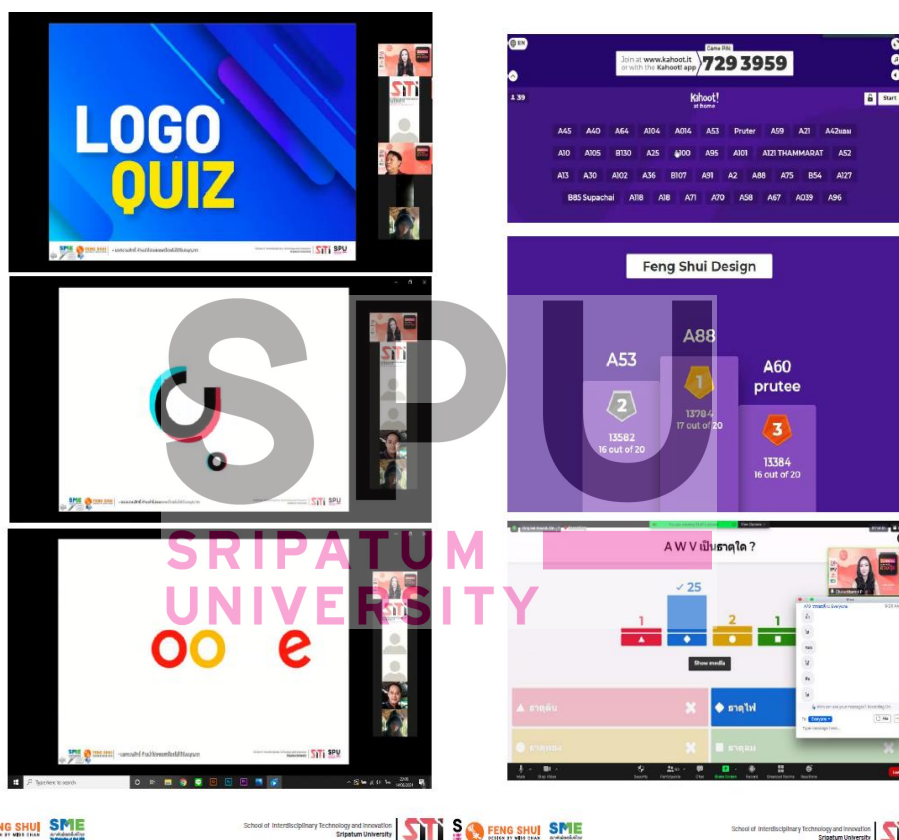
4.8 อัตลักษณ์ของแบรนด์ (Brand identity)

5.เมื่อกลุ่มตัวอย่างรับชมวิดีโอคลิปแนะนำรายวิชาเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยจึงดำเนินการให้ประชากรกลุ่มตัวอย่าง ร่วมเล่นเกมส์ระหว่างการเรียนรู้ (เกมส์ตอบคำถาม เกมส์ Kahoot) โดยทดสอบผ่านระบบ Google Form ซึ่งสามารถแสดงเกมส์ตอบคำถามเกมส์ Kahoot ได้ดัง ภาพที่ 4.6 ดังนี้



ภาพที่ 4.6 เกมส์ตอบคำถาม (เกมส์ Kahoot)

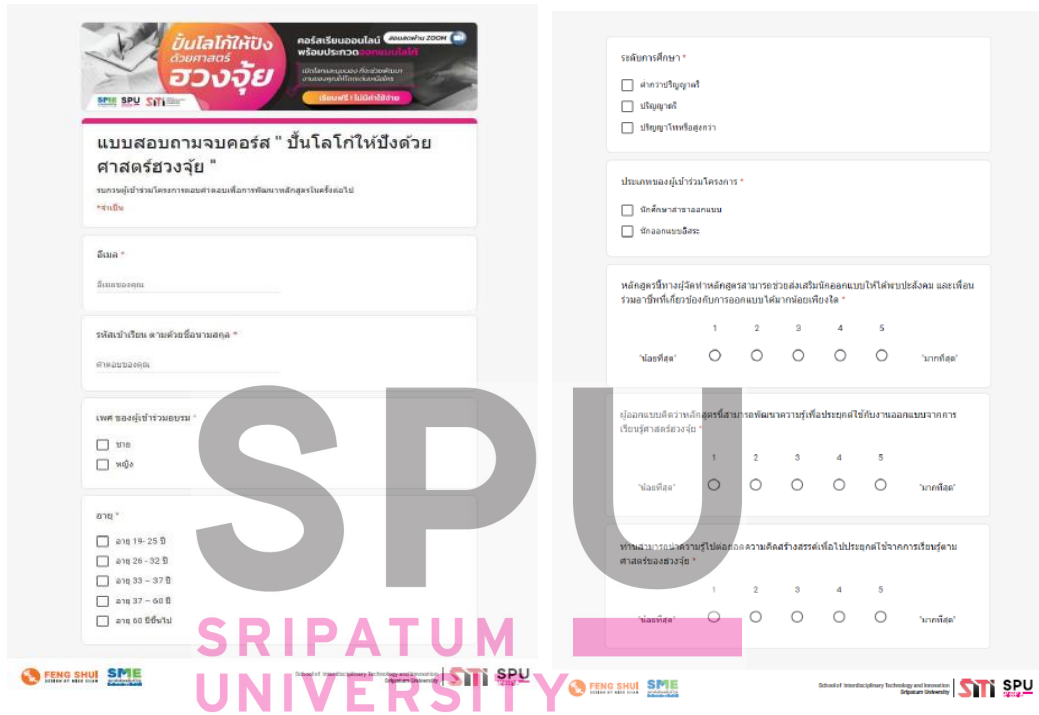
6. หลักจากที่ผู้วิจัยดำเนินการให้ผู้เข้าร่วมการอบรมทำแบบทดสอบระหว่างการเรียนรู้ (เกมส์ตอบคำถามเกมส์ Kahoot) แล้ว ผู้วิจัยได้ทำการบรรยาย การเรียนการสอนแบบร่วมมือ การอภิปรายซักถามประเด็นข้อสงสัย การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง การทำการบ้าน การปฏิบัติการเรียนการสอน ศึกษา ค้นคว้า ฝึกปฏิบัติ และแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ในเรื่อง การพัฒนางานออกแบบ ด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย ตลอดจนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการต่าง ๆ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาทักษะความสามารถโดยเน้นกระบวนการเรียนรู้ และ สื่อที่หลากหลาย สามารถแสดงภาพประกอบการสอนครั้งที่ 2 ได้ดังภาพที่ 4.7 ดังนี้



ภาพที่ 4.7 ภาพประกอบการสอนครั้งที่ 3

7. หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการบรรยายเสร็จสิ้นทั้งภาคเช้า และภาคบ่าย ผู้วิจัยจึงได้สรุปสาระสำคัญในด้านต่าง ๆ ที่เป็นหลักการ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมสามารถนำไปต่อยอดในการออกแบบโลโก้ ซึ่งจะเป็นผลงานการออกแบบที่ผู้ประกอบการ SME จะได้นำโลโก้ที่ผ่านการตรวจการให้คะแนนจาก ผู้วิจัย ไปใช้ประโยชน์ในองค์กรธุรกิจ โดยผู้ที่ได้รับรางวัลชนะเลิศจะได้รับใบประกาศเกียรติคุณ และได้เข้าร่วมงานกับผู้ประกอบการ SME และก่อนที่จะหมดเวลาการบรรยายในครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้ให้การบ้าน และโจทย์ในการออกแบบโลโก้ โดยกำหนดให้ผู้เข้ารับการอบรมสามารถส่งผลงานได้ในระหว่างวันที่ 7 – 12 มิถุนายน 2564 ผ่านช่องทาง กลุ่มไลน์ (Line group) โดยผู้วิจัยจะรวบรวมผลงานของผู้เข้าร่วมทั้งหมดที่ส่งผลงาน และดำเนินการสรุปการประเมินผลงานการออกแบบ

ของผู้เข้าร่วมการอบรม ในการเรียนรู้ครั้งที่ 4 ในวันที่ 13 มิถุนายน 2564 ก่อนจบการการเรียนรู้ในครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้ให้ผู้เข้าร่วมการฝึกอบรม ทำแบบประเมินหลังการเรียนรู้ผ่านระบบ Google Forms ซึ่งเป็นข้อคำถามแบบประเมินความรู้ความเข้าใจหลังการอบรม เพื่อเป็นการวัดทักษะว่าผู้เข้ารับการอบรมมีความรู้ความเข้าใจ และสามารถประยุกต์การใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ย เพื่อการออกแบบโลโก้มากขึ้น หรือมีอย่างไร สามารถแสดงแบบประเมินความรู้ความเข้าใจหลังการอบรม ได้ดังภาพที่ 4.8 ดังนี้



ภาพที่ 4.8 แบบประเมินความรู้ความเข้าใจหลังการอบรม

ดังนั้น เมื่อผู้เข้ารับการอบรมได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ในครั้งที่ 3 ก็จะได้รับองค์ความรู้ และข้อเสนอแนะในด้านต่าง ๆ จากผู้วิจัย และในครั้งที่ 3 ผู้วิจัยได้มีการทดสอบความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ยในการออกแบบโลโก้ จำนวน 2 เครื่องมือ ประกอบด้วย แบบทดสอบระหว่างการเรียนรู้ (เกมส์ตอบคำถาม เกมส์ Kahoot) และ แบบความรู้ความเข้าใจหลังการอบรม ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการวิเคราะห์เครื่องมือการวิจัยเชิงปริมาณดังกล่าว ได้ดังนี้

ตารางที่ 4.9 จำนวนและร้อยละแบบทดสอบระหว่างการเรียนรู้ (เกมส์ตอบคำถาม เกมส์ Kahoot) และเฉลยคำตอบจำแนกเป็นรายข้อ

(n = 54)

ข้อคำถามเกมส์ Kahoot	จำนวน	ร้อยละ
1.ประเภทนักออกแบบ		
1.นักออกแบบอิสระ	45	83.33
2.นักศึกษาศาษาออกแบบ	9	16.66
2.เขต สีนํ้าตาล เขียว เป็นสีของธาตุใด		
1.ธาตุดิน	11	20.40
2.ธาตุนํ้า	0	0.00
3.ธาตุไฟ	3	5.60
4.ธาตุไม้ ✓	40	74.10
3.เขต สีม่วง ชมพู ส้ม เป็นสีของธาตุใด		
1.ธาตุดิน	1	1.90
2.ธาตุทอง	0	0.00
3.ธาตุไฟ ✓	52	96.30
4.ธาตุไม้	1	1.90
4.เขต สีขาว เป็นสีของธาตุใด		
1.ธาตุดิน	5	9.30
2.ธาตุทอง ✓	47	87.00
3.ธาตุไฟ	0	0.00
4.ธาตุไม้	2	3.70

ตารางที่ 4.9 จำนวนและร้อยละแบบทดสอบระหว่างการเรียนรู้ (เกมส์ตอบคำถาม เกมส์ Kahoot) และเฉลยคำตอบจำแนกเป็นรายข้อ (ต่อ)

(n = 54)

ข้อคำถามเกมส์ Kahoot	จำนวน	ร้อยละ
5.เขต สีดำ เป็นสีของธาตุใด		
1.ธาตุดิน	4	7.40
2.ธาตุทอง	1	1.90
3.ธาตุน้ำ ✓	48	88.90
4.ธาตุไม้	1	1.90
6.เขต สีน้ำตาลอ่อน โอรส เหลืองไข่ไก่ เป็นสีของธาตุใด		
1.ธาตุดิน ✓	40	74.10
2.ธาตุทอง	8	14.80
3.ธาตุน้ำ	1	1.90
4.ธาตุไม้	5	9.30
7.รูปทรงโค้งคล้ายคลื่น เป็นรูปทรงของธาตุใด		
1.ธาตุลม	0	0.00
2.ธาตุไฟ	1	1.90
3.ธาตุน้ำ ✓	52	96.30
4.ธาตุดิน	1	1.90
8.รูปทรงโค้งคล้ายสัญลักษณ์โอเมก้า เป็นรูปทรงของธาตุใด		
1.ธาตุลม ✓	51	94.40
2.ธาตุไฟ	1	1.90
3.ธาตุน้ำ	2	3.70
4.ธาตุดิน	0	0.00

ตารางที่ 4.9 จำนวนและร้อยละแบบทดสอบระหว่างการเรียนรู้ (เกมส์ตอบคำถาม เกมส์ Kahoot) และเฉลยคำตอบจำแนกเป็นรายข้อ (ต่อ)

(n = 54)

ข้อคำถามเกมส์ Kahoot	จำนวน	ร้อยละ
9.รูปทรงสี่เหลี่ยมด้านเท่า เป็นรูปทรงของธาตุใด		
1.ธาตุลม	0	0.00
2.ธาตุดิน ✓	51	94.40
3.ธาตุไฟ	2	3.70
4.ธาตุน้ำ	1	1.90
10.รูปทรงแหลมในแต่ละมุม เป็นรูปทรงของธาตุใด		
1.ธาตุลม	1	1.90
2.ธาตุดิน	2	3.70
3.ธาตุไฟ	1	1.90
4.ธาตุน้ำ ✓	50	92.60
11.รูปทรงกลม เป็นรูปทรงของธาตุใด		
1.ธาตุทอง ✓	50	92.60
2.ธาตุไม้	1	1.90
3.ธาตุน้ำ	3	5.60
4.ธาตุไฟ	0	0.00
12.ธาตุดิน ได้เปรียบ (พิฆาต )ธาตุใด		
1.ธาตุทอง	5	9.30
2.ธาตุไฟ	6	11.10
3.ธาตุไม้	2	3.70
4.ธาตุน้ำ ✓	41	75.90

ตารางที่ 4.9 จำนวนและร้อยละแบบทดสอบระหว่างการเรียนรู้ (เกมส์ตอบคำถาม เกมส์ Kahoot) และเฉลยคำตอบจำแนกเป็นรายข้อ (ต่อ)

(n = 54)

ข้อคำถามเกมส์ Kahoot	จำนวน	ร้อยละ
13.ธาตุน้ำ ได้เปรียบ (พืฆาต) ธาตุใด		
1.ธาตุลม	0	0.00
2.ธาตุไฟ ✓	46	85.20
3.ธาตุไม้	6	11.10
4.ธาตุทอง	2	3.70
14.ธาตุไฟ ได้เปรียบ (พืฆาต) ธาตุใด		
1.ธาตุลม	3	5.60
2.ธาตุทอง ✓	43	79.60
3.ธาตุไม้	7	13.00
4.ธาตุน้ำ	1	1.90
15.ธาตุทอง ได้เปรียบ (พืฆาต) ธาตุใด		
1.ธาตุลม	4	7.40
2.ธาตุไฟ	7	13.00
3.ธาตุไม้ ✓	42	77.80
4.ธาตุน้ำ	1	1.90
16.ธาตุไม้ ได้เปรียบ (พืฆาต) ธาตุใด		
1.ธาตุทอง	0	0.00
2.ธาตุดิน ✓	46	85.20
3.ธาตุไฟ	2	3.70
4.ธาตุน้ำ	6	11.10



ตารางที่ 4.9 จำนวนและร้อยละแบบทดสอบระหว่างการเรียนรู้ (เกมส์ตอบคำถาม เกมส์ Kahoot) และเฉลยคำตอบจำแนกเป็นรายข้อ (ต่อ)

(n = 54)

ข้อคำถามเกมส์ Kahoot	จำนวน	ร้อยละ
17.A W V เป็นธาตุใด		
1.ธาตุดิน	3	5.60
2.ธาตุไฟ ✓	46	85.20
3.ธาตุทอง	2	3.70
4.ธาตุลม	3	5.60
18.O เป็นธาตุใด		
1.ธาตุดิน	3	5.60
2.ธาตุไฟ	1	1.90
3.ธาตุทอง ✓	49	90.70
4.ธาตุลม	1	1.90
19.U เป็นธาตุใด		
1.ธาตุดิน	6	11.10
2.ธาตุไฟ	0	0.00
3.ธาตุทอง	5	9.30
4.ธาตุลม ✓	43	79.60
20.I L T เป็นธาตุใด		
1.ธาตุดิน	4	7.40
2.ธาตุไฟ	7	13.00
3.ธาตุทอง	3	5.60
4.ธาตุลม ✓	40	74.10

ตารางที่ 4.9 จำนวนและร้อยละแบบทดสอบระหว่างการเรียนรู้ (เกมส์ตอบคำถาม เกมส์ Kahoot) และเฉลยคำตอบจำแนกเป็นรายชื่อ (ต่อ)

(n = 54)

ข้อคำถามเกมส์ Kahoot	จำนวน	ร้อยละ
21.C เป็นธาตุใด		
1.ธาตุดิน	7	13.00
2.ธาตุไฟ	1	1.90
3.ธาตุทอง	15	27.80
4.ธาตุลม ✓	31	57.40

จากตารางที่ 4.9 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบทดสอบระหว่างการเรียนรู้ (เกมส์ตอบคำถาม เกมส์ Kahoot) และเฉลยคำตอบจำแนกเป็นรายชื่อ ผลการวิเคราะห์ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นนักออกแบบอิสระ จำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 88.33 รองลงมา เป็นนักศึกษาสาขาการออกแบบ จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 16.66 ในส่วนของการตอบคำถามเกมส์ Kahoot เพื่อเป็นการทดสอบองค์ความรู้ที่ได้รับระหว่างการเรียนรู้ ผู้วิจัยสามารถเฉลยคำตอบพร้อมจำนวนและร้อยละได้ ดังนี้

1) เฉด สีน้ำตาล เขียว เป็นสีของธาตุใด คำตอบคือ ธาตุไม้ ผู้ตอบถูก จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 74.10 2) เฉด สีม่วง ชมพู ส้ม เป็นสีของธาตุใด คำตอบคือ ธาตุไฟ ผู้ตอบถูก จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 96.30 3) เฉด สีขาว เป็นสีของธาตุใด คำตอบคือ ธาตุทอง ผู้ตอบถูก จำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 87.00 4) เฉด สีดำ เป็นสีของธาตุใด คำตอบคือ ธาตุน้ำ ผู้ตอบถูก จำนวน 48 คน คิดเป็นร้อยละ 88.90 5) เฉด สีน้ำตาลอ่อน โอรส เหลืองไข่ไก่ เป็นสีของธาตุใด คำตอบคือ ธาตุดิน ผู้ตอบถูก จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 74.10 6) รูปทรงโค้งคล้ายคลื่น เป็นรูปทรงของธาตุใด คำตอบคือ ธาตุน้ำ ผู้ตอบถูก จำนวน 52 คน คิดเป็นร้อยละ 96.30 7) รูปทรงโค้งคล้ายสัญลักษณ์โอเมก้า เป็นรูปทรงของธาตุใด คำตอบคือ ธาตุลม ผู้ตอบถูก จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 94.40 8) รูปทรงสี่เหลี่ยมด้านเท่า เป็นรูปทรงของธาตุใด คำตอบคือ ธาตุดิน ผู้ตอบถูก จำนวน 51 คน คิดเป็นร้อยละ 94.40 9) รูปทรงแหลมในแต่ละมุม เป็นรูปทรงของธาตุใด คำตอบคือ ธาตุน้ำ ผู้ตอบถูก จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 92.60 10) รูปทรงกลม เป็นรูปทรงของธาตุใด คำตอบคือ ธาตุทอง ผู้ตอบถูก จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 92.60 11) ธาตุดิน ได้เปรียบ (พิฆาต) ธาตุใด คำตอบคือ ธาตุน้ำ ผู้ตอบถูก จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 75.90 12) ธาตุน้ำ ได้เปรียบ (พิฆาต) ธาตุใด คำตอบคือ ธาตุไฟ ผู้ตอบถูก จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 85.20 13) ธาตุไฟ ได้เปรียบ (พิฆาต) ธาตุใด คำตอบคือ ธาตุทอง ผู้ตอบถูก จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 79.60 14) ธาตุทอง ได้เปรียบ (พิฆาต) ธาตุใด คำตอบคือ ธาตุไม้ ผู้ตอบถูกจำนวน 42 คน คิดเป็นร้อยละ 77.80 15) ธาตุไม้ ได้เปรียบ (พิฆาต) ธาตุใด คำตอบคือ ธาตุดิน ผู้ตอบถูกจำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ

ละ 85.20 16) A W V เป็นธาตุใด คำตอบคือ ธาตุไฟ ผู้ตอบถูก จำนวน 46 คน คิดเป็นร้อยละ 85.20  
 17) O เป็นธาตุใด คำตอบคือ ธาตุทอง ผู้ตอบถูก จำนวน 49 คน คิดเป็น ร้อยละ 90.70  
 18) U เป็นธาตุใด คำตอบคือ ธาตุลม ผู้ตอบถูก จำนวน 43 คน คิดเป็นร้อยละ 79.60 19) I L T  
 เป็นธาตุใด คำตอบคือ ธาตุลม ผู้ตอบถูก จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 74.10 และ 20) C เป็น  
 ธาตุใด คำตอบคือ ธาตุลม ผู้ตอบถูก จำนวน 31 คน คิดเป็นร้อยละ 57.40 ตามลำดับ

ในส่วนของการวิเคราะห์ผลแบบประเมินความรู้ความเข้าใจหลังการอบรม ในด้านทักษะ  
 ที่เกี่ยวข้องกับการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ยในการออกแบบโลโก้ ซึ่งปรากฏว่าหลักจากที่ผู้วิจัยให้ผู้  
 เข้ารับการอบรมได้ทำแบบประเมินความรู้ความเข้าใจหลังการอบรม ผ่านระบบ Google Forms  
 มีผู้เข้าร่วมการอบรมส่งแบบประเมินความรู้ความเข้าใจหลังการอบรม กลับมายังผู้วิจัย  
 จำนวน 28 คน ซึ่งผู้วิจัยสามารถนำเสนอผลการวิเคราะห์ ได้ดังตารางที่ 4.4 ดังนี้

ตารางที่ 4.10 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบประเมินความรู้ความเข้าใจหลังการอบรม หลักสูตรปั้นโลโก้  
 ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย

(n = 28)		
ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบประเมินความรู้ความเข้าใจ	จำนวน	ร้อยละ
<b>เพศ</b>		
1.ชาย	12	42.90
2.หญิง	16	57.10
<b>อายุ</b>		
1.19-25 ปี	12	42.90
2.26-32 ปี	16	57.10
3.33-37 ปี	0	0.00
4.37-60 ปี	0	0.00
5. 60 ปีขึ้นไป	0	0.00

ตารางที่ 4.10 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบประเมินความรู้ความเข้าใจหลังการอบรม หลักสูตรปั้นโลโก้  
ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย (ต่อ)

(n = 28)

ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบประเมินความรู้ความเข้าใจ	จำนวน	ร้อยละ
ระดับการศึกษา		
1.ต่ำกว่าปริญญาตรี	1	3.60
2.ปริญญาตรี	25	89.30
3.ปริญญาโทหรือสูงกว่า	2	7.10
สถานภาพ		
1.โสด	1	3.60
2.สมรส	16	57.10
3.หย่าร้าง/หม้าย/แยกกันอยู่	11	39.30
ประเภทผู้เข้าอบรม		
1.นักศึกษาสาขาออกแบบ	1	3.60
2.นักออกแบบอิสระ	27	96.40

จากตารางที่ 4.10 ข้อมูลทั่วไปของผู้ทำแบบประเมินความรู้ความเข้าใจหลังการอบรม หลักสูตรปั้นโลโก้ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย ผลการวิเคราะห์ พบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 57.10 รองลงมาเป็นเพศชาย จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 42.90 โดยส่วนใหญ่มีอายุ 26 – 32 ปี จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 57.10 รองลงมา มีอายุ 19 – 25 ปี คิดเป็นร้อยละ 42.90 มีระดับการศึกษา ระดับปริญญาตรี จำนวน 25 คน คิดเป็นร้อยละ 89.30 รองลงมา ระดับปริญญาโท หรือสูงกว่า จำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 7.10 มีสถานภาพ สมรส จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 57.10 รองลงมา หย่าร้าง/หม้าย/แยกกันอยู่ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 39.30 ประเภทผู้เข้าอบรม เป็นนักออกแบบอิสระ จำนวน 27 คน คิดเป็นร้อยละ 96.40 รองลงมา นักศึกษาสาขาการออกแบบ จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.60 ตามลำดับ

ในส่วนของการวัดทักษะหลังการเรียนรู้ด้านการมีความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ย โดยการวัดครอบคลุมตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ ซึ่งสามารถสรุปผลการศึกษา ได้ดังตารางที่ 4.5 ดังนี้

ตารางที่ 4.11 ระดับความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ยในภาพรวม (หลังการเรียนรู้)

ความรู้ความเข้าใจ ในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ ฮวงจุ้ย	(n = 28)		ระดับความรู้ความเข้าใจ ในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ ฮวงจุ้ย	ลำดับ
	$\bar{X}$	S.D.		
1.หลักสูตรนี้ทางผู้จัดทำหลักสูตรสามารถช่วยส่งเสริมนักออกแบบให้ได้พบปะสังคมนและเพื่อนร่วมอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบได้มากน้อยเพียงใด	4.17	0.90	มาก	18
2.ผู้ออกแบบคิดว่าหลักสูตรนี้สามารถพัฒนาความรู้และความสารถเพื่อประยุกต์ใช้กับงานออกแบบจากการเรียนรู้ศาสตร์ฮวงจุ้ย	4.50	0.69	มาก	6
3.ท่านสามารถนำความรู้ไปต่อยอดความคิดสร้างสรรค์เพื่อไปประยุกต์ใช้จากการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย	4.46	0.69	มาก	11
4.ทีมงานสามารถใช้เทคโนโลยีในการสื่อสารและจัดการเรียนรู้อีกก่อนเข้าห้องเรียนผ่านคลิปก่อน เพื่อให้ผู้เข้าเรียนได้ศึกษาเรื่องศาสตร์ของฮวงจุ้ย เพื่อความเข้าใจก่อนเข้าห้องเรียนในหลักสูตรระยะสั้นได้มากเพียงใด	4.50	0.63	มาก	7
5. ท่านคิดว่าหลักสูตรนี้จะช่วยให้ท่านมีทักษะและสามารถวิเคราะห์โลโก้ตามหลักฮวงจุ้ยได้เพียงใด	4.17	0.72	มาก	16
6.ท่านคิดว่าหลักสูตรที่จัดในครั้งนี้ตรงกับความต้องการของท่านหรือไม่	4.42	0.69	มาก	12
7.หลักสูตรฮวงจุ้ยระยะสั้นนี้สามารถทำให้ท่านเข้าใจหลักการเบื้องต้นและนำไปประยุกต์กับองค์กรท่านได้หรือไม่	4.25	0.64	มาก	15
8.ท่านคิดว่ารูปทรง สี ลายเส้น และการจัดวางตำแหน่งมีผลต่อการปรับสมดุลตามหลักฮวงจุ้ยหรือไม่	4.57	0.63	มากที่สุด	4
9.ความสำคัญของ "โลโก้ฮวงจุ้ย" จะต้องมีทั้งองค์ประกอบทั้งศาสตร์และศิลป์ ที่ผสมผสานกันอย่างลงตัว	4.75	0.58	มากที่สุด	1

ตารางที่ 4.11 ระดับความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ยในภาพรวม (หลังการเรียนรู้)  
(ต่อ)

ความรู้ความเข้าใจ ในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ ฮวงจุ้ย	(n = 28)		ระดับความรู้ความเข้าใจ ในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ ฮวงจุ้ย	ลำดับ
	$\bar{X}$	S.D.		
10.ความสำคัญของสีโลโก้ ควรจะเป็นสีเสริม มงคลและสีสนับสนุนของธาตุเจ้าของธุรกิจ ท่านให้มีความสำคัญเพียงใด	4.57	0.63	มากที่สุด	5
11.ความสำคัญของการสื่อสารโลโก้เพื่อ ตรงกับกลุ่มลูกค้าเป้าหมาย ท่านให้ ความสำคัญเพียงใด	4.71	0.53	มากที่สุด	3
12.ความสำคัญของ อັตลักษณ์ ตัวอักษร สี ขนาดการจัดวาง ที่ง่ายต่อการจดจำและมี ความชัดเจน	4.75	0.51	มากที่สุด	2
13.ความสำคัญที่ท่านให้กับการออกแบบที่ถูก หลักฮวงจุ้ยมากน้อยเพียงใด	4.32	0.72	มาก	14
14.ความเชื่อและทัศนคติที่มีความเชื่อว่า โลโก้ที่ถูกหลักฮวงจุ้ย สามารถส่งเสริมให้ ธุรกิจประสบความสำเร็จได้มากน้อยเพียงใด	4.39	0.62	มาก	13
15.ความเชื่อและทัศนคติที่มีความเชื่อว่า “ชื่อแบรนด์ หรือชื่อบริษัท “ สามารถส่งเสริม ให้ธุรกิจประสบความสำเร็จได้มากน้อย เพียงใด	4.50	0.63	มาก	8
16.ท่านคิดว่า ศาสตร์ฮวงจุ้ยกับการออกแบบ จะช่วยเหลือในอาชีพนักออกแบบมากน้อย เพียงใด	4.46	0.63	มาก	9
17.ท่านคิดว่าศาสตร์ฮวงจุ้ยกับการออกแบบ จะเป็นประโยชน์และตัวคุณและคนอื่นหรือไม่ มากน้อยเพียงใด	4.39	0.62	มาก	12
18.ท่านคิดว่าหากมีความสนใจในด้านศาสตร์ ควรจะต้องศึกษาความรู้เพิ่มเติมเพื่อการใช้ได้ อย่างถูกต้องและไม่เกิดโทษ ด้วยความ รู้เท่าไม่ถึงการณ์ สำคัญมากน้อยเพียงใด	4.46	0.63	มาก	10
รวม	4.46	0.49	มาก	

จากตารางที่ 4.11 พบว่า ระดับความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ย ในภาพรวม (หลังการเรียนรู้) โดยรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย 4.46 เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า อยู่ในระดับมากที่สุด 5 ข้อ และระดับมาก โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด ได้แก่ ความสำคัญของ “โลโก้ ฮวงจุ้ย “ จะต้องมียังองค์ประกอบทั้งศาสตร์และศิลป์ที่ผสมผสานกันอย่างลงตัว ค่าเฉลี่ย 4.75 รองลงมา ความสำคัญของ อัตลักษณ์ ตัวอักษร สี ขนาดการจัดวาง ที่ง่ายต่อการจดจำและ มีความชัดเจน ค่าเฉลี่ย 4.75 และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ได้แก่ หลักสูตรนี้ทางผู้จัดทำหลักสูตรสามารถ ช่วยส่งเสริมนักออกแบบให้ได้พบปะสังสรรค์และเพื่อนร่วมอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบได้ มากน้อยเพียงใด ค่าเฉลี่ย 4.17

สรุปได้ว่า การดำเนินการในระยะที่ 2 เพื่อจัดทำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ ของฮวงจุ้ยสำหรับนักออกแบบ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ 2 ขั้นตอน คือ การเรียนรู้ในครั้งที่ 1 และการเรียนรู้ในครั้งที่ 2 ซึ่งทั้ง 2 ครั้งประกอบด้วย การทดสอบก่อน การเรียนรู้ การทดสอบระหว่างการเรียนรู้ (เกมส์ตอบคำถาม) เพื่อวัดทักษะความรู้ความเข้าใจในการ ประยุกต์ใช้ศาสตร์ของฮวงจุ้ยในการออกแบบโลโก้ และการทดสอบหลังการเรียนรู้เพื่อเปรียบเทียบ ระดับความรู้ความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ หรือการจัดทำหลักสูตรการฝึกอบรมในครั้งนี้ ซึ่งใน ลำดับต่อไปเป็นการอธิบายเกี่ยวกับ การเรียนรู้ในครั้งที่ 3 เป็นการตรวจประเมินผลงานการ ออกแบบโลโก้ ด้วยการประยุกต์ใช้ศาสตร์ของฮวงจุ้ยที่ผู้วิจัยได้ให้โจทย์เป็นการบ้านในการเรียนรู้ครั้งที่ 2 เพื่อนำมาตัดสินบนพื้นฐานเกณฑ์การประเมินในระยะที่และการทดสอบสมมติฐานการวิจัย ตามลำดับ ผู้วิจัยสามารถอธิบายลำดับขั้นตอนในการดำเนินการในระยะที่ 3 คือ ประเมินผลงานการ ออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ได้ดังนี้

### ระยะที่ 3 ประเมินผลงานการออกแบบโลโก้ของนักออกแบบตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย

ในส่วนของการให้คะแนนผลการออกแบบโลโก้ผู้วิจัยประเมินผลการให้คะแนนเพื่อเป็นไป ตามกรอบแนวคิด และวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การประเมินและการให้ คะแนน ดังนี้

#### 1. ข้อมูลเชิงปริมาณ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณการประเมินผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการ จัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์การให้คะแนนผลงานการออกแบบโลโก้แบบรูบรีค (Scoring Rubric) (กฤษยาภาจัน โตพิทักษ์, 2563) ในลำดับต่อไปจะเป็นการนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับการ ดำเนินการจัดการเรียนรู้ ในครั้งที่ 4 ซึ่งประกอบไปด้วยสาระสำคัญ คือ การประเมินผลงานการ ออกแบบของผู้เข้าร่วมการฝึกอบรม ผู้วิจัยสามารถอธิบายการจัดการเรียนรู้ในครั้งที่ 4 ดังนี้

#### ครั้งที่ 4 วันอาทิตย์ที่ 13 มิถุนายน 2564

กำหนดการเวลา 09.00 น.- 12.00 น. และ 13.00 น. – 16.00 น. จัดการเรียนรู้ ผ่านระบบ Zoom โดยผู้วิจัยได้เตรียมความพร้อมอุปกรณ์ และสื่อการเรียนการสอนอิเล็กทรอนิกส์

โดยการนำเอาหลักการสำคัญของกระบวนการจัดการเรียนการสอนแบบอีเลิร์นนิ่งโดยใช้ระบบเทคโนโลยีเข้ามาเป็นองค์ประกอบหลักในกระบวนการเรียนรู้ (โอภาส เกาไสยาภรณ์, 2560) มาประยุกต์ใช้โดยการนำเข้าสู่บทเรียน ดังนี้

1. ผู้วิจัยทำการส่งลิงค์เพื่อเข้าเรียนผ่านกลุ่มไลน์ (Line group)
2. เมื่อกลุ่มตัวอย่างเข้ามายังห้องเรียนแล้ว ซึ่งปรากฏว่าในครั้งที่ 3 ของช่วงเช้า เวลา 09.00 น.- 12.00 น. มีผู้เข้าเรียนทั้งหมด
3. จากนั้นผู้วิจัยเข้าสู่บทเรียน โดยการแนะนำตัวเอง และเปิดวิดีโอคลิปสรุปเนื้อหาทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับการเรียนใน 2 ครั้งที่ผ่านมา ซึ่งเป็นสื่อมัลติมีเดียที่สามารถแสดงภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียงบรรยายในการแนะนำรายวิชา เพื่อใช้ในการแนะนำรายวิชาหรือตัวอย่างการสอนเพื่อให้เกิดความน่าสนใจ
4. ผู้วิจัยได้ดำเนินการการสอนในครั้งที่ 4 ซึ่งผู้วิจัยกำหนดเนื้อหาสาระการเรียนรู้ประกอบด้วย

4.1 สรุปผลการสอนใน 3 ครั้งที่ผ่านมา

4.2 อธิบายหลักเกณฑ์การประเมินผลงานการออกแบบโลโก้

5. เมื่อกลุ่มตัวอย่างรับชมวิดีโอคลิปสรุปผลการเรียนรู้ใน 3 ครั้งที่ผ่านมาเสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยจึงดำเนินการ สรุปผลการประเมินและการให้คะแนนการออกแบบโลโก้ เพื่อคัดเลือกผู้ที่ออกแบบโลโก้ชนะเลิศ ให้กับผู้ประกอบการ SME และผู้ชนะเลิศจะร่วมงานกับผู้ประกอบการ SME ที่ผู้วิจัยได้คัดเลือกและติดต่อประสานงานได้ โดยเกณฑ์การประเมินผลงานการออกแบบ ผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก (Scoring Rubric) (ภฤทยาภรณ์ โตพิทักษ์, 2563) ดังนี้

ตารางที่ 4.12 เกณฑ์การให้คะแนนรูบริกเพื่อประเมินการออกแบบโลโก้

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
การจัดวางตัวอักษร	การใช้ภาษา ชัดเจน ถูกต้องเหมาะสม รูปแบบตัวอักษร ที่นำมาใช้ในการ ออกแบบถูกต้อง ตามหลักฮวงจุ้ย ถูกต้องตามหลักฮวง จุ้ย ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 90	การใช้ภาษา ชัดเจน ถูกต้อง เหมาะสม รูปแบบตัวอักษร ที่นำมาใช้ในการ ออกแบบถูกต้อง ตามหลักฮวงจุ้ย ถูกต้องตามหลักฮ วงจุ้ย ไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 80	การใช้ภาษา ชัดเจน ถูกต้อง เหมาะสม รูปแบบตัวอักษร ที่นำมาใช้ในการ ออกแบบถูกต้อง ตามหลักฮวงจุ้ย ถูกต้องตามหลักฮ วงจุ้ย ไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 60	การใช้ภาษา ชัดเจน ถูกต้อง เหมาะสม รูปแบบตัวอักษร ที่นำมาใช้ในการ ออกแบบถูกต้อง ตามหลักฮวงจุ้ย ถูกต้องตาม หลักฮวงจุ้ย ไม่ ต่ำกว่า ร้อยละ 40	การใช้ภาษา ชัดเจน ถูกต้อง เหมาะสม รูปแบบ ตัวอักษร ที่ นำมาใช้ในการ ออกแบบ ถูกต้องตาม หลักฮวงจุ้ย ถูกต้องตาม หลักฮวงจุ้ย ไม่ ต่ำกว่า ร้อยละ 30



ตารางที่ 4.12 เกณฑ์การให้คะแนนรูปรีคเพื่อประเมินการออกแบบโลโก้ (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
อัตลักษณ์ถูกต้องตามธาตุ	มีความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบต่างๆ ขององค์ประกอบสัดส่วนในการออกแบบโลโก้ถูกต้องตามหลักของธาตุขงจื๊อ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 90	มีความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบต่างๆ ขององค์ประกอบสัดส่วนในการออกแบบโลโก้ถูกต้องตามหลักของธาตุขงจื๊อ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80	มีความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบต่างๆ ขององค์ประกอบสัดส่วนในการออกแบบโลโก้ถูกต้องตามหลักของธาตุขงจื๊อ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 60	มีความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบต่างๆ ขององค์ประกอบสัดส่วนในการออกแบบโลโก้ถูกต้องตามหลักของธาตุขงจื๊อ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 40	มีความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบต่างๆ ขององค์ประกอบสัดส่วนในการออกแบบโลโก้ถูกต้องตามหลักของธาตุขงจื๊อ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 30
การใช้สีเหมาะสมถูกต้องตามหลักขงจื๊อ	ออกแบบโลโก้ โดยการใช้สีเหมาะสมถูกต้องตามหลักขงจื๊อ และถูกต้องตามหลักการทฤษฎีเรื่องสีในการออกแบบ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 90	ออกแบบโลโก้ โดยการใช้สีเหมาะสมถูกต้องตามหลักขงจื๊อ และถูกต้องตามหลักการทฤษฎีเรื่องสีในการออกแบบ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80	ออกแบบโลโก้ โดยการใช้สีเหมาะสมถูกต้องตามหลักขงจื๊อ และถูกต้องตามหลักการทฤษฎีเรื่องสีในการออกแบบ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 60	ออกแบบโลโก้ โดยการใช้สีเหมาะสมถูกต้องตามหลักขงจื๊อ และถูกต้องตามหลักการทฤษฎีเรื่องสีในการออกแบบ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 40	ออกแบบโลโก้ โดยการใช้สีเหมาะสมถูกต้องตามหลักขงจื๊อ และถูกต้องตามหลักการทฤษฎีเรื่องสีในการออกแบบ ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 30
การจัดวางตำแหน่ง	ออกแบบโลโก้ให้มีความความสมดุล (balance) ความสมดุลกับองค์ประกอบในการกำหนดและจัดวาง ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 90	ออกแบบโลโก้ให้มีความความสมดุล (balance) ความสมดุลกับองค์ประกอบในการกำหนดและจัดวาง ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80	ออกแบบโลโก้ให้มีความความสมดุล (balance) ความสมดุลกับองค์ประกอบในการกำหนดและจัดวาง ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 60	ออกแบบโลโก้ให้มีความความสมดุล (balance) ความสมดุลกับองค์ประกอบในการกำหนดและจัดวาง ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 40	ออกแบบโลโก้ให้มีความความสมดุล (balance) ความสมดุลกับองค์ประกอบในการกำหนดและจัดวาง ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 30

ตารางที่ 4.12 เกณฑ์การให้คะแนนรูปรีคเพื่อประเมินการออกแบบโลโก้ (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
ความคิดสร้างสรรค์และความสวยงาม	ออกแบบโลโก้ด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย โดยสามารถนำเอาองค์ประกอบที่อยู่กระจัดกระจายนำมาจัดให้อยู่ใกล้ชิดกันอย่างสร้างสรรค์และเกิดความสวยงาม ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 90	ออกแบบโลโก้ด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ยโดยสามารถนำเอาองค์ประกอบที่อยู่กระจัดกระจายนำมาจัดให้อยู่ใกล้ชิดกันอย่างสร้างสรรค์ และเกิดความสวยงาม ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80	ออกแบบโลโก้ด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ยโดยสามารถนำเอาองค์ประกอบที่อยู่กระจัดกระจายนำมาจัดให้อยู่ใกล้ชิดกันอย่างสร้างสรรค์ และเกิดความสวยงาม ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 60	ออกแบบโลโก้ด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย โดยสามารถนำเอาองค์ประกอบที่อยู่กระจัดกระจายนำมาจัดให้อยู่ใกล้ชิดกันอย่างสร้างสรรค์ และเกิดความสวยงาม ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 40	ออกแบบโลโก้ด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย โดยสามารถนำเอาองค์ประกอบที่อยู่กระจัดกระจายนำมาจัดให้อยู่ใกล้ชิดกันอย่างสร้างสรรค์และเกิดความสวยงาม ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 30
เหมาะสมกับสินค้าและกลุ่มเป้าหมาย1	พลังธรรมชาติที่สมดุลกันและมีความเหมาะสมในงานด้านการออกแบบ เหมาะสมกับสินค้าและกลุ่มเป้าหมาย ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 90	พลังธรรมชาติที่สมดุลกันและมีความเหมาะสมในงานด้านการออกแบบ เหมาะสมกับสินค้าและกลุ่มเป้าหมาย ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80	พลังธรรมชาติที่สมดุลกันและมีความเหมาะสมในงานด้านการออกแบบ เหมาะสมกับสินค้าและกลุ่มเป้าหมาย ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 60	พลังธรรมชาติที่สมดุลกันและมีความเหมาะสมในงานด้านการออกแบบ เหมาะสมกับสินค้าและกลุ่มเป้าหมาย ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 40	พลังธรรมชาติที่สมดุลกันและมีความเหมาะสมในงานด้านการออกแบบ เหมาะสมกับสินค้าและกลุ่มเป้าหมาย ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 30

เกณฑ์การพิจารณาให้คะแนนผลงานการออกแบบ	
คะแนน 5 หมายถึง	คุณภาพผลงานการออกแบบดี
คะแนน 4 หมายถึง	คุณภาพผลงานการออกแบบค่อนข้างดี
คะแนน 3 หมายถึง	คุณภาพผลงานการออกแบบพอใช้
คะแนน 2 หมายถึง	คุณภาพผลงานการออกแบบค่อนข้างไม่ดี
คะแนน 1 หมายถึง	คุณภาพผลงานการออกแบบไม่ดี

เกณฑ์สรุปผลการให้คะแนนผลงานการออกแบบ	
ได้คะแนน 35 – 40	ผลงานการออกแบบโลโก้ดี
ได้คะแนน 29 – 39	ผลงานการออกแบบโลโก้ค่อนข้างดี
ได้คะแนน 23 – 28	ผลงานการออกแบบโลโก้พอใช้
ได้คะแนน 16 – 22	ผลงานการออกแบบโลโก้ค่อนข้างไม่ดีควร
ต่ำกว่า 16	ผลงานการออกแบบโลโก้ไม่ดี ต้องปรับปรุง

ซึ่งการใช้คะแนนนั้น ผู้วิจัยได้กำหนดหลักเกณฑ์ไว้ 2 ส่วน คือ 1) คะแนนจากการเข้าร่วมเรียนในแต่ละครั้งของผู้เข้าร่วมการฝึกอบรม และ 2) คือ คะแนนจากการออกแบบผลงานที่เป็นไปตามองค์ประกอบตามศาสตร์ของวงจ้อย โดยสัดส่วนคะแนนทั้ง 2 คิดเป็น แบ่งออกเป็น 50 และ 50 คะแนนเต็ม 100 คะแนน ผู้ที่ได้คะแนน 70 ขึ้นไป ผู้ที่เข้าร่วมการฝึกอบรมในครั้งนี้ และผู้ที่ชนะเลิศจะได้รับประกาศเกียรติคุณจากผู้วิจัย จากการตรวจผลงานการออกแบบโลโก้ มีผู้ส่งผลงานจำนวนทั้งสิ้น 55 ผลงาน ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ 70 จำนวน 41 คน และผู้ชนะเลิศ 1 คน ผู้วิจัยสามารถนำเสนอสัดส่วนการให้คะแนนได้ ดังตารางที่ 4.7

ตารางที่ 4.13 แบบสรุปผลการให้คะแนนการออกแบบโลโก้

รหัส	คะแนนเข้าเรียน					คะแนนออกแบบโลโก้					รวม
	ครั้งที่ 1		ครั้งที่ 2		ครั้งที่ 3	10	20	30	40	50	
	10	10	10	10	10						
A2	10	10	10	10	-	-	-	-	-	-	40
A8	10	10	10	10	10	-	-	30	-	-	80
A10	10	10	10	10	10	-	-	-	-	-	50
A11	10	10	10	10	10	-	-	30	-	-	80
A13	10	10	10	10	10	-	-	-	40	-	90
A14	10	-	-	-	-	-	-	30	-	-	40
A16	10	10	10	10	-	-	-	30	-	-	70
A17	10	10	10	10	-	-	-	-	-	-	40
A18	10	10	10	10	10	-	20	-	-	-	70
B19	10	10	10	10	10	-	-	-	40	-	90
B20	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10
A21	10	10	10	10	10	-	20	-	-	-	70
A23	10	10	-	-	-	-	-	-	-	-	20
A25	10	10	10	10	-	-	-	-	-	-	40
A26	-	10	10	-	-	-	-	-	-	-	20
A28	-	-	-	-	10	-	-	30	-	-	40
A30	10	10	10	10	10	-	-	-	40	-	90
A31	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
A33	-	-	10	10	-	-	-	-	-	-	20
A34	-	10	-	-	-	-	-	-	-	-	10
A36	10	10	10	10	10	-	-	30	-	-	80
A37	10	10	10	10	10	-	-	-	40	-	90
B38	10	10	10	10	10	-	-	30	-	-	80

ตารางที่ 4.13 แบบสรุปผลการให้คะแนนการออกแบบโลโก้ (ต่อ)

รหัส	คะแนนเข้าเรียน					คะแนนออกแบบโลโก้					รวม
	ครั้งที่ 1		ครั้งที่ 2		ครั้งที่ 3	10	20	3	40	50	
	10	10	10	10	10						
A39	10	10	10	10	10	-	-	-	40	-	90
A40	10	10	10	10	10	-	-	-	40	-	90
A41	10	10	10	10	10	-	-	30	-	-	80
A42	10	10	10	-	10	-	-	30	-	-	70
A44	-	-	-	-	10	-	-	30	-	-	40
A45	10	10	10	10	10	-	20	-	-	-	70
A49	10	10	10	10	10	-	-	30	-	-	80
A50	10	10	10	10	10	-	-	30	-	-	80
A52	10	10	10	10	10	-	-	30	-	-	80
A53	10	10	10	10	10	-	20	-	-	-	70
B54	10	10	10	10	10	-	20	-	-	-	70
A57	10	10	10	10	10	10	-	-	-	-	60
A58	10	10	10	10	10	-	20	-	-	-	70
A59	10	10	10	10	-	-	-	-	-	-	40
A60	10	10	10	10	10	-	-	30	-	-	80
A63	10	10	-	-	-	-	20	-	-	-	40
A64	10	10	10	10	10	-	20	-	-	-	70
A65	10	10	10	10	10	-	-	30	-	-	80
A67	10	10	10	10	10	10	-	-	-	-	60
A68	10	10	10	10	10	-	20	-	-	-	70
A69	10	10	-	-	-	-	-	-	-	-	20
A70	10	10	10	10	10	-	-	30	-	-	80
A71	10	10	10	10	10	-	-	-	40	-a	90

ตารางที่ 4.13 แบบสรุปผลการให้คะแนนการออกแบบโลโก้ (ต่อ)

รหัส	คะแนนเข้าเรียน					คะแนนออกแบบโลโก้					รวม
	ครั้งที่ 1		ครั้งที่ 2		ครั้งที่ 3	10	20	3	40	50	
	10	10	10	10	10						
A75	10	10	10	1	1	-	20	-	-	-	70
A82	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10
A83	10	10	10	10	10	-	20	-	-	-	70
A84	10		10	-	-	-	-	-	-	-	20
A85	10	10	10	10	10	-	-	30	-	-	80
A87	-	-	10	-	-	-	-	-	-	-	10
A88	10	10	10	10	10	-	20	-	-	-	70
A89	10	10	10	10	-	-	-	-	-	-	40
A91	10		10	10	-	-	-	30	-	-	60
A92	10	10	10	10	10	-	-	-	-	-	50
A93		10	10	10	10	-	-	30	-	-	60
B94	10	10	10	10	10	-	-	30	-	-	80
A95	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10
A96	10	10	10	-	-	-	20	-	-	-	50
A100	10	10	10	10	10	-	-	-	40	-	90
A101	10	10	10	10	10	-	-	30	-	-	80
A102	10	-	-	-	-	-	-	30	-	-	40
A103	10	10	10	-	10	-	-	-	--	-	40
A104	10	10	-	10	10	-	-	-	40	-	80
A105	10	10	10	10	10	-	-	-	40	-	90
A107	10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10
A109	10	10	10	10	--		-	--		-	40
<b>A110</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>40</b>	<b>-</b>	<b>90</b>
A113	10	10	10	10	10	-	-	-	-	-	50

ตารางที่ 4.13 แบบสรุปผลการให้คะแนนการออกแบบโลโก้ (ต่อ)

รหัส	คะแนนเข้าเรียน					คะแนนออกแบบโลโก้					รวม
	ครั้งที่ 1		ครั้งที่ 2		ครั้งที่ 3	10	20	3	40	50	
	10	10	10	10	10						
A116	10	10	10	10	10	-	20	-	-	-	70
A117	10	10	10	10	10	-	20	-	-	-	70
A118	10	10	10	10	10	-	-	-	-	-	50
A121	10	10	10	10	-	-	-	-	-	-	40
A122	-	-	10	10	-	-	-	-	-	-	20
A123	10	10	10	-	-	-	-	-	-	-	30
A125	-	-	-	-	10	-	-	-	40	-	50
A126	10	10	-	-	-	-	-	-	-	-	20
A127	10	10	10	10	10	-	-	30	-	-	80
A128	10	10	10	10	10	-	-	-	-	-	50
A129	-	-	-	-	10	-	20	-	-	-	30
A130	10	10	-	-	10	10	-	-	-	-	40
A132	10	-	-	-	-	-	-	30	-	-	50

จากตารางที่ 4.13 แบบสรุปผลการให้คะแนนการออกแบบโลโก้ผู้ส่งผลงานจำนวนทั้งสิ้น 55 ผลงาน ผ่านเกณฑ์การประเมินร้อยละ 70 จำนวน 41 คน และผู้ชนะเลิศ 1 คน ตามลำดับ ผู้วิจัยสามารถจัดกลุ่มประเภทของโลโก้ที่ผู้เข้ารับการอบรมได้ผ่านเกณฑ์การประเมินจากผู้วิจัย ดังภาพที่ 4.9 ดังนี้



A57

A67

B130

ผลงานการออกแบบ  
**โลโก้คอนข้างไม่ดี**  
**ควรปรับปรุง**

- A16 A18 A21 A45
- A53 B54 A58 A63
- A64 A68 A75 A83
- A96 A116 A117 B129



• ขอสงวนสิทธิ์ ร้านจำหน่ายเฟอร์นิเจอร์ไม้ได้รับอนุญาต

School of Interdisciplinary Technology and Innovation  
 Sripatum University



SPU

ผลงานการออกแบบ  
**โลโก้คอนข้างดี**

- A13 B19 A30
- A37 A39 A40
- A71 A100 A104
- A105 A110 A125



• ขอสงวนสิทธิ์ ร้านจำหน่ายเฟอร์นิเจอร์ไม้ได้รับอนุญาต

School of Interdisciplinary Technology and Innovation  
 Sripatum University



SRIPATUM  
 UNIVERSITY





ภาพที่ 4.9 การจัดกลุ่มประเภทของโลโก้ที่ผ่านการประเมินผลการให้คะแนน

จากภาพที่ 4.9 แสดงให้เห็นถึงการจัดกลุ่มโลโก้ที่ผ่านการประเมินการให้คะแนน ซึ่งการออกแบบโลโก้โดยใช้ศาสตร์ของฮวงจุ้ยเข้ามาเป็นองค์ประกอบในการออกแบบนั้นสิ่งที่เป็นตัวชี้วัดถึงความลงตัว และความสอดคล้องสามารถนำไปใช้ต่อยอดได้ คือ การตั้งชื่อแบรนด์ที่น่าจดจำ การวิเคราะห์งานออกแบบ การออกแบบโลโก้ตามหลักฮวงจุ้ย องค์ประกอบของโลโก้ ข้อห้ามของการทำโลโก้ และอัตลักษณ์ของแบรนด์ (Brand identity) ซึ่งจากการให้คะแนนของผู้วิจัยตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย พบว่า มีการออกแบบโลโก้ผลงานที่เป็นไปตามองค์ประกอบ คือ ผู้เข้าอบรม รหัส A110 ออกแบบโลโก้ “เพชรล้านนา” ซึ่งเป็นผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศ ผู้วิจัยสามารถแสดงภาพประกอบและคำอธิบายความหมายต่าง ๆ องค์ประกอบของโลโก้ ได้ดังภาพ 4.10 ดังนี้



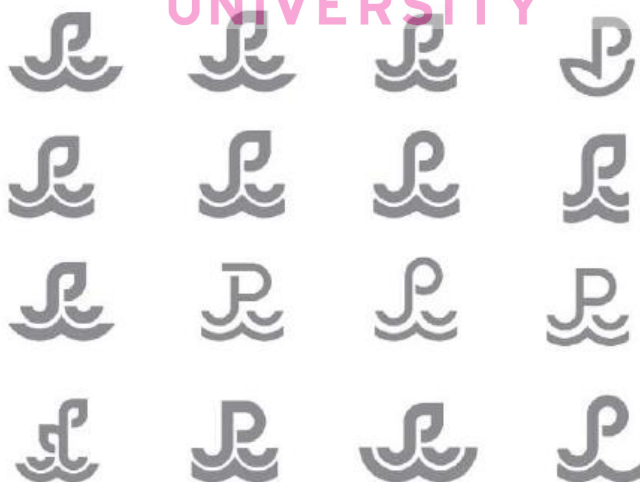
การออกแบบตราสัญลักษณ์  
**เพชรล้านนา**  
 ฟาร์มเกษตรอินทรีย์

**SPU**  
 A110

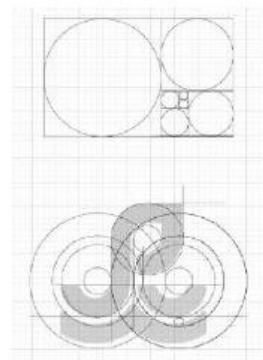
แบบร่างตราสัญลักษณ์

ออกแบบโดยใช้ ฮอร์นิจี (ค่า: Golden Ratio (สัดส่วนทอง))

**SRIPATUM UNIVERSITY**



Golden Ratio



Feng Shui

A110

แบบตราสัญลักษณ์



• ขอสงวนสิทธิ์ ห้ามนำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

School of Interdisciplinary Technology and Innovation  
Sripatum University



แนวความคิดออกแบบ และฮวงจุ้ย

แบบที่ 1

แนวความคิด ( ออกแบบ )

- P** 1.ตราสัญลักษณ์ออกแบบโดยใช้โครงสร้างตัวอักษร P จากคำว่า Pethlanna และในไม้ เพื่อสร้างเอกลักษณ์และการจดจำ
- 2.ลักษณะภาพให้ความรู้สึกย้อนแย้งผู้กำเนิดของต้นไม้ที่กำลังงอกงาม แสดงถึง การพัฒนาการดำเนินอย่างต่อเนือง สู่ความเจริญก้าวหน้า
- พ** 3.ลักษณะเส้นโค้งในลักษณะน้ำ พ.พานและมือที่รองรับ แสดงถึง การประสานงาน การส่งเสริมสนับสนุนการดำเนินงาน
- 4.ออกแบบโดยใช้ Golden Ratio (สัดส่วนทอง)
- ความอุดมสมบูรณ์เจริญงอกงาม เกษตรกรรม
- ความสดใส สดชื่น สว่างสรรค์



แนวความคิด ( ฮวงจุ้ย )

- P** 1.ตัวอักษร P แสดงถึง การพัฒนา ขยายผล
- 2.ธาตุไม้ แสดงถึง การดำเนินหน้าที่เกี่ยวข้องกับการเกษตร
- 3.ธาตุน้ำ แสดงถึง การสนับสนุน ส่งเสริมธาตุไม้ ความเจริญก้าวหน้าในการดำเนินงาน
- 3.ธาตุลม แสดงถึง การสนับสนุนส่งเสริมให้เกิดความคล่องตัวในการดำเนินงาน การติดต่อเจรจาธุรกิจ
- ธาตุไม้
- ธาตุน้ำ

A110



• ขอสงวนสิทธิ์ ห้ามนำไปเผยแพร่โดยไม่ได้รับอนุญาต

School of Interdisciplinary Technology and Innovation  
Sripatum University





A110



ภาพที่ 4.10 รหัส A110 การออกแบบโลโก้ “เพชรร้านนา” ซึ่งเป็นผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศ  
จากภาพที่ 4.10 ผู้ออกแบบ รหัส A110 การออกแบบโลโก้ “เพชรร้านนา” ซึ่งเป็นผู้ได้รับ  
รางวัลชนะเลิศ มีแนวความคิดในการออกแบบโดยใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ยเข้ามาประยุกต์ใช้ใน  
การออกแบบ ดังนี้

### 1.แนวคิดด้านการออกแบบ

- 1) ตราสัญลักษณ์ออกแบบโดยใช้โครงสร้างตัวอักษร P จากคำว่า Pethlanna และใบไม้ เพื่อสร้างลักษณะการจดจำ
- 2) ลักษณะทางภาพให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวสู่ด้านบนของต้นไม้ที่กำลังงอกงาม แสดงถึง การพัฒนาการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง สู่ความเจริญก้าวหน้า
- 3) ลักษณะเส้นโค้งในลักษณะน้ำ พ.พานและมือที่รองรับ แสดงถึงการประสานงาน การส่งเสริมการสนับสนุนการดำเนินงาน
- 4) การออกแบบโดยใช้ Golden Ration (สัดส่วนทอง)

### 2.แนวความคิดด้านศาสตร์ฮวงจุ้ย

- 1) ตัวอักษร P แสดงถึงการพัฒนา ขยายผล
- 2) ธาตุไม้ แสดงถึง การดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับเกษตร
- 3) ธาตุน้ำ แสดงถึง การสนับสนุน การส่งเสริมธาตุไม้ ความเจริญก้าวหน้าในการดำเนินงาน

4) ชาติอุสม แสดงถึง การสนับสนุนส่งเสริมให้เกิดความคล่องตัวในการดำเนินงาน การติดต่อเจรจาธุรกิจ

จากแนวความคิดทั้ง 2 ประการรวมกัน ผู้วิจัยจึงได้พิจารณาการให้คะแนนและดูความเป็นไปได้ประกอบด้วยหลักการออกแบบในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ยเป็นสำคัญ จึงทำให้ ผลงาน “เพชรล้านนา” ได้รับรางวัลชนะเลิศในการออกแบบผลงานโลโก้ในครั้งนี้ โดยได้รับใบประกาศเกียรติคุณ แสดงความยินดี และได้ร่วมงานกับผู้ประกอบการ SME .ในลำดับต่อไป ผู้วิจัยสามารถแสดง ใบประกาศเกียรติคุณที่มอบให้แก่ผู้ชนะเลิศ ได้ดังภาพที่ 4.11 ดังนี้



ภาพที่ 4.11 ใบประกาศเกียรติคุณการออกแบบโลโก้ “เพชรล้านนา” ซึ่งเป็นผู้ได้รับรางวัลชนะเลิศ

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาการพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาความต้องการการจัดการเรียนรู้ของนักออกแบบ ด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย 2) เพื่อจัดทำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยสำหรับนักออกแบบ และเพื่อ 3) เพื่อประเมินผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการทบทวนแนวคิด ทฤษฎีที่เกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตรแนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบ แนวคิด ทฤษฎีเกี่ยวกับศาสตร์ของฮวงจุ้ย และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องทั้งในประเทศและต่างประเทศ สิ่งที่ได้จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้น คือ กรอบแนวคิดในการวิจัย ประกอบด้วย

ตัวแปรต้น ได้แก่ การนำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยไปใช้ ประกอบด้วย ด้านความง่าย (Simplicity) ด้านความเป็นเอกภาพ (Unity) ด้านการเน้น (Emphasis) ด้านความสมดุล (Balance) ด้านรูปร่าง (Shapes) ด้านช่องว่าง (Space) ด้านเส้น (Lines) ด้านพื้นผิว (Texture) ด้านสี (Color) ด้านสัดส่วน (Proportion) ด้านการรวบรวมจัดวาง (Organize) และด้านการอ่านได้ง่าย (legibility) (จิโรจน์ เกตุคง, 2560)

ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลงานการออกแบบของนักออกแบบ ประกอบด้วย ด้านความรู้ ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ย และด้านทักษะในการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย (ฮวงจุ้ยกับงานออกแบบ, 2564) ตลอดจนนิยามศัพท์เฉพาะของตัวแปรข้างต้น

รูปแบบการศึกษานี้ เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods Research) โดยการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) นำการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการศึกษานี้ ประกอบด้วย กลุ่มตัวอย่างเชิงคุณภาพ ผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informants) คือ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย จำนวน 4 ราย กลุ่มตัวอย่างเชิงปริมาณ คือ นักออกแบบอิสระ ซึ่งต้องอยู่ในเขตพื้นที่กรุงเทพมหานคร และปริมาณพลจำนวน 118 คน โดยผู้วิจัยกำหนดวิธีได้มาซึ่งกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย ต้องเป็นผู้ที่ตรงตามคุณสมบัติที่ผู้วิจัยได้กำหนด และ นักออกแบบอิสระ คือผู้ที่สมัครผ่าน Google Form ผู้วิจัยใช้แบบสัมภาษณ์เชิงลึก หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ แบบประเมินความรู้ความเข้าใจหลักการอบรม กิจกรรมระหว่างเรียน (เกมส์ตอบคำถาม) และแบบประเมินผลการให้คะแนนการพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยเครื่องมือในการเก็บข้อมูลดังกล่าว สอดคล้องตามวัตถุประสงค์การวิจัย และเป็นไปตามกรอบแนวคิด และครอบคลุมตัวแปรที่ใช้ในการศึกษา

ผู้วิจัยได้ทำการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือในการเก็บข้อมูล 3 ขั้นตอน คือ การวิเคราะห์ความสอดคล้อง แบบสัมภาษณ์เชิงลึก แบบประเมินผลงานการออกแบบโลโก้ ซึ่งได้ค่าเท่ากับ 1.00 และการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ แบบประเมินความรู้ความเข้าใจ

หลังการอบรม โดยการหาค่าความเชื่อมั่นจาก กลุ่มตัวอย่างเสมือนจริงที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 40 ตัวอย่าง ซึ่งได้ค่าสัมประสิทธิ์แอลฟาเท่ากับ 0.962 สรุปได้ว่าเป็นเครื่องมือที่มีคุณภาพ ตลอดจนการตรวจสอบความเหมาะสมของหลักสูตรโดยการหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ระดับมาก ( $\bar{X} = 4.41$ , S.D.= 0.47)

สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณประกอบด้วย สถิติพรรณนา ได้แก่ ค่าร้อยละ สำหรับ ตัวแปรเชิงกลุ่ม ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานสำหรับตัวแปรเชิงปริมาณ ผู้วิจัยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปในการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด ในส่วนของการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ตรวจสอบข้อมูล ด้วยวิธีการตรวจสอบสามเส้า (Triangulation) ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) และบรรยายสรุปประเด็นตามวัตถุประสงค์ของการศึกษาแบบพรรณนา วิเคราะห์ และในลำดับต่อไปผู้วิจัยขอเสนอผลการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

## ผลการศึกษา

การสรุปผลการศึกษาในการวิจัยครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้นำเสนอการสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัย แบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

### ตอนที่ 1 สรุปผลการศึกษา

#### 1. ข้อมูลทั่วไปเชิงคุณภาพ ผู้ให้ข้อมูลหลัก (Key Informant)

จากการใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคล จากผู้ให้ข้อมูล จำนวน 4 ท่าน พบว่า จากจำนวน ผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง 3 องค์ประกอบ ผู้ให้ข้อมูลหลักทั้ง 4 ท่าน เป็นเพศชาย 3 ท่าน และ เพศหญิง 1 ท่าน และทั้ง 4 ท่าน เป็นนักออกแบบที่มีความสนใจการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย ตามคุณสมบัติที่ผู้วิจัย กำหนดไว้ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อให้ได้มาซึ่งผลของการวิจัย ตามลำดับ

#### 2. ข้อมูลทั่วไปเชิงปริมาณ

จำนวนผู้ผ่านการคัดเลือกเข้าร่วมฝึกอบรมการจัดการเรียนรู้การพัฒนางาน การออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย “หลักสูตรปั้นโลโก้ให้ปังด้วย ศาสตร์ฮวงจุ้ย จำนวน 118 คน เป็นนักออกแบบอิสระ จำนวน 118 คน คิดเป็น ร้อยละ 100.00

ทั้งนี้ จากจำนวนผู้สมัครมีผู้ผ่านเกณฑ์การคัดเลือก จำนวน 118 คน โดยจำนวนผู้ที่ผ่านกระบวนการครบตามเกณฑ์ที่กำหนด และเงื่อนไขในการส่งโลโก้หลังจากการอบรม มีจำนวน 55 คน และหลังจากการพิจารณาให้คะแนนของแบบประเมินผลการให้คะแนนการพัฒนา ผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ผลปรากฏว่ามีผู้ผ่านเกณฑ์ ประเมินคะแนนรวม ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 70 จำนวน 41 คน โดยคิดเป็นร้อยละ 74.55

## ตอนที่ 2 สรุปผลการศึกษิตตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

**วัตถุประสงค์การศึกษา ข้อที่ 1** เพื่อศึกษาความต้องการการจัดการเรียนรู้ของนักออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ผลการศึกษาสรุปได้ ดังนี้

จากการสัมภาษณ์ปัจจัยด้านการพัฒนาหลักสูตรที่ได้จากการศึกษาวิจัยเรื่อง “การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย” โดยใช้เครื่องมือแบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) ด้วยการใช้สัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคล จากผู้ให้ข้อมูล จำนวน 4 ท่าน พบว่า กลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลักส่วนใหญ่ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับความต้องการการจัดการเรียนรู้ของนักออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ในทัศนะที่เหมือน และมีความแตกต่างกันในบางประเด็น ผู้วิจัยสามารถสรุปผลศึกษาโดยครอบคลุมตามกรอบแนวคิด และตัวแปร ได้ผลการวิเคราะห์แต่ละประเด็น ดังนี้

### ปัจจัยด้านการพัฒนาหลักสูตร

#### 1) ด้านศึกษาจากสังคม

(1) ควรมีหลักการถ่ายทอดโดยการสื่อสารข้อมูลความเชื่อเกี่ยวกับฮวงจุ้ยหรือสภาพแวดล้อม การอยู่อาศัยในแบบของชาวจีน ที่โดยส่วนมากจะนำไปใช้ในเรื่องการสนับสนุนธุรกิจการค้า ความเชื่อ โลกทัศน์ และอุดมคติ ศิลปะการออกแบบจากภูมิปัญญาจีนที่ปฏิบัติกันมาจนกลายเป็นการถ่ายทอดความเชื่อมุ่ง อัจฉริยะเน้นไปทางด้านการออกแบบสภาพแวดล้อมเพื่อการประกอบธุรกิจเป็นหลัก

(2) ควรอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ เช่น สถิติหรืองานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อให้หลักสูตรเกิดความน่าเชื่อถือ

(3) ปัจจุบันเมื่อคนทั่วไปในสังคมเกิดความไม่มั่นคงทางจิตใจมากขึ้น การแสวงหาศาสตร์ความรู้ที่เป็นที่พึ่งทางใจ จึงกลับมาเป็นที่นิยมอีกครั้ง ไม่ใช่เฉพาะศาสตร์ฮวงจุ้ย แต่เรื่องการถือโชคลาง ไสยศาสตร์ เช่น การใส่เสื้อสีตามวัน ก็กลายเป็นที่นิยมขึ้นมาในหมู่คนทั่วไป แม้กระทั่งวัยรุ่น คนรุ่นใหม่ สำหรับฮวงจุ้ยนั้น ไม่เชิงเป็นศาสตร์ไสยศาสตร์ทีเดียว เพราะมีการรับรองในด้านวิทยาศาสตร์ หลักสิ่งแวดล้อม ภูมิศาสตร์ มาประกอบด้วย หากพิจารณาแล้วศาสตร์ ฮวงจุ้ยเป็นเหมือนการรู้จักธรรมชาติและนำมาใช้งานในเชิงการออกแบบเพื่อที่อยู่อาศัยมากกว่า ดังนั้น ในการร่างหลักสูตรการสอนนั้น ควรมี การการนำเสนอประกอบของวิชาอื่นในเชิงวิทยาศาสตร์ สังคมศาสตร์ ภูมิศาสตร์ สิ่งแวดล้อม และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องมาเป็นส่วนประกอบในมาตรฐานการเรียนการสอน

(4) ควรอธิบายเนื้อหาเชิงเหตุผล ให้เข้าใจถึงที่มาที่ไปของศาสตร์ฮวงจุ้ยถ่ายทอดที่มาจากที่ไปของความเชื่อที่อาจไม่ได้ขัดแย้งกับหลักวิทยาศาสตร์อย่างที่คนส่วนใหญ่เข้าใจ เน้นให้ผู้เรียนเข้าใจสมดุระหว่าง 1.ความสวยงาม 2.การใช้งาน และ 3.หลักฮวงจุ้ย

#### 2) ด้านศึกษาจากผู้เรียน

(1) โครงสร้างของหลักสูตร จะต้องมิตั้งแต่เรื่องของที่มาของฮวงจุ้ยภูมิปัญญาความรู้เรื่องเบญจธาตุ ควบคู่ไปกับหลักการทางด้านการออกแบบ และการทดลองวิเคราะห์และออกแบบ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจศาสตร์ทั้งสองด้านด้วยการลงมือปฏิบัติ



(2) เนื่องจากศาสตร์ฮวงจุ้ยเป็นเรื่องของความแม่นยำ และอาศัยแก่นความรู้ที่แท้จริงของศาสตร์ฮวงจุ้ย หลักสูตรจึงควรต้องออกแบบโครงสร้างหลักสูตรโดยผู้เชี่ยวชาญทางด้าน การออกแบบและศาสตร์ฮวงจุ้ยอย่างน้อยสาขาละ 5 ท่าน

(3) ผู้ที่สนใจเรียนด้านฮวงจุ้ยเพื่อการออกแบบนั้นส่วนใหญ่ น่าจะเป็นนัก ออกแบบในระดับอาชีพที่ทำงานในวงการมาสักพักหนึ่งและได้ประสบปัญหาในเรื่องความเชื่อถือของ ลูกค้าเกี่ยวข้องกับฮวงจุ้ย ทำให้เกิดความสนใจอยากศึกษา และบางครั้งเกิดจากการศึกษาเบื้องต้น และมีการนำไปทดลองปฏิบัติแล้วได้ผลดีจึงอยากศึกษาจริงจัง ดังนั้น จึงควรมุ่งเป้าผู้เรียนไปที่กลุ่มนี้ มากกว่ากลุ่มนักศึกษาที่ยังไม่เคยได้ลงมือปฏิบัติงานหรือเจอลูกค้าจริง แต่อย่างไรก็ตามสามารถพัฒนา เป็นวิชาเลือกให้นักศึกษาเรียนได้ และควรให้มีการได้เห็นสถานที่จริง ทดลองปฏิบัติจริง หรือการ พิสูจน์ทฤษฎีทางฮวงจุ้ยที่ใช้วิทยาศาสตร์มาเกี่ยวข้อง เช่น ให้นักศึกษาทดลองทางเดินลมในบ้านว่า หากมีการปรับเปลี่ยนทางเดินลมตามฮวงจุ้ยแล้วเกิดผลดีอย่างไรในระยะเวลาที่เดือนในการเรียน เป็นต้น

(4) ควรมีการสอนเชิงทฤษฎีควบคู่กับการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการโดยเน้น กรณีศึกษาที่หลากหลาย และการลงพื้นที่เพื่อฝึกปฏิบัติในการออกแบบในพื้นที่จริง อาจจัด ระดับของทักษะความรู้ เป็นหลักสูตรระดับต้น กลาง สูง เนื่องจากศาสตร์ฮวงจุ้ยมีความซับซ้อน และ การเรียนในแต่ละระดับก็มีเป้าหมายที่ต่างกัน เช่นระดับต้นอาจเรียนเพื่อนำมาปรับใช้ใน ชีวิตประจำวันทั่วไป ระดับสูงอาจเรียนเพื่อประกอบอาชีพเป็นผู้เชี่ยวชาญหรือนักออกแบบด้านฮวงจุ้ย หรืออาจแบ่งหลักสูตรตามศาสตร์การออกแบบที่ต่างกัน เช่น การออกแบบทางสถาปัตยกรรม การ ออกแบบผลิตภัณฑ์ เป็นต้น

### 3) ด้านข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาวิชา

(1) ควรมีการเรียนรู้ทั้งทักษะและตรรกะ และการเรียนรู้ฮวงจุ้ยเชื่อมโยงกับ วัฒนธรรม โดยการตั้งโจทย์การออกแบบโดยมีการเชื่อมโยงไปยังประเด็นปัญหา อาจจะเน้นเรื่อง ความสมดุลของธาตุเป็นหลัก และควรจะต้องมีเป้าหมายในการสร้างประโยชน์จากการเรียนรู้และการ ออกแบบด้วย

(2) อ้างอิงจากวิทยาศาสตร์ เช่น ศาสตร์ของดวงดาว และตัวเลข นอกจากนั้น จิตวิทยาก็เป็นศาสตร์ที่จะต้องบรรจุเข้าไปในโครงสร้างของหลักสูตรอีกด้วย

(3) ตามที่ได้แนะนำไปในข้อข้างต้นว่าควรมีการนำศาสตร์ของวิทยาศาสตร์และ อื่น ๆ มาประกอบในการร่างหลักสูตรการสอน รวมทั้งอาจมีการร่วมมือกันระหว่างนักออกแบบและ ผู้เชี่ยวชาญด้านฮวงจุ้ยในการทำงานโปรเจคบางอย่างเป็นโปรเจคใหญ่ร่วมกันในแต่ละปี เพื่อให้เห็น ผลสำเร็จของการปฏิบัติตามหลักสูตร เช่น เปิดให้มีลูกค้าจริงที่ต้องการแก้ไขแบบบ้านตามหลักฮวงจุ้ย

(4) ควรเน้นการยกกรณีศึกษา อธิบายถึงเหตุผล และหลักการในการนำศาสตร์ ของฮวงจุ้ยมาใช้ในการออกแบบ แต่ยังคงสวยงามและไม่ลดทอนประโยชน์ใช้สอย

### สรุปได้ว่า ปัจจัยด้านการพัฒนาหลักสูตร

(1) ด้านศึกษาจากสังคม มีการอ้างอิงจากแหล่งข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือ คนทั่วไปใน สังคมเกิดความไม่มั่นคงทางจิตใจมากขึ้น การแสวงหาศาสตร์ความรู้ที่เป็นที่พึ่งทางใจ จึงกลับมาเป็นที่ นิยมอีกครั้ง

(2) ด้านศึกษาจากผู้เรียน โครงสร้างของหลักสูตรจะต้องออกแบบเพื่อให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้และเข้าใจศาสตร์ทั้งสอง คือ การออกแบบและศาสตร์ฮวงจุ้ย โดยผ่านการลงมือปฏิบัติ และการสอนเชิงทฤษฎีควบคู่กับการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการโดยเน้นกรณีศึกษาที่หลากหลาย

(3) ด้านข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาวิชา หลักสูตรต้องออกแบบที่มีการอ้างอิงจากวิทยาศาสตร์ และสามารถอธิบายเหตุผลในการนำศาสตร์ฮวงจุ้ยมาออกแบบได้

### ปัจจัยด้านหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย

1) เป็นหลักการที่สามารถนำไปใช้ได้ทั้งศาสตร์ของฮวงจุ้ย และหลักการออกแบบ หลักการทางการสร้างความงามตามทฤษฎีทางศิลปะสามารถประยุกต์ใช้เข้าด้วยกันได้

2) ทั้ง 12 ข้อที่กล่าวมาด้านบนล้วนแล้วเป็นศาสตร์ในเรื่องของการออกแบบ แต่ยังคงขาดในเรื่องของศาสตร์ฮวงจุ้ย เช่น ธาตุและสีคู่เทียบ สัญลักษณ์และธาตุคู่เทียบ เป็นต้น

3) การจัดการเรียนรู้ของหลักสูตรตามนี้เป็นการจัดตามหลักของทักษะความรู้ด้านการออกแบบเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งทำให้การเรียนรู้ประกอบไปกับการเรียนออกแบบทำได้ง่ายอย่างไรก็ตามควรเพิ่มเติมในส่วนของ ความรู้อื่น ๆ เชิงวิทยาศาสตร์ หรือรวมไปถึงประวัติศาสตร์ที่มาที่ไปของการดูฮวงจุ้ยด้วย

4) น่าสนใจ อย่างไรก็ตามก็ตามควรมุ่งเน้นให้สามารถนำองค์ประกอบข้างต้นมาประยุกต์ใช้กับ ทฤษฎีด้านการออกแบบทั่วไปได้ด้วย

สรุปได้ว่า ปัจจัยด้านหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ต้องเป็นหลักสูตรที่มีความน่าสนใจ และการออกแบบหลักสูตรให้ถูกต้องตามหลักการออกแบบ

### ปัจจัยด้านผลงานการออกแบบของนักออกแบบ

#### 1) ความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ย

(1) ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ยมีความสำคัญต่อหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย คือ สามารถเชื่อมโยงความรู้กับวัฒนธรรมนำไปสู่การคิดวิเคราะห์ ใช้ทักษะและตรรกะ สร้างความสมดุลและเพื่อให้เกิดประโยชน์จากศาสตร์ฮวงจุ้ยให้ได้มากที่สุด

(2) ความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ยมีความสำคัญต่อหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยนอกเหนือจากความแม่นยำแล้วการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ยก็มีความสำคัญไม่น้อย เนื่องจากเป็นการออกแบบและแก้ปัญหาให้กับผู้บริโภค นักออกแบบจะต้องประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ยควบคู่กับความรู้ในเรื่องของศิลปะและการออกแบบในเวลาเดียวกัน

(3) มีความสำคัญมากเพราะหลักฮวงจุ้ยสามารถหาเรียนได้หลากหลายวิธีตั้งแต่เรียนเบื้องต้น ศึกษาด้วยตัวเอง หรือเรียนกับผู้เชี่ยวชาญที่เป็นซินแส แต่ยังคงขาดการประยุกต์เรียนในด้านการออกแบบ บางครั้งการเรียนรู้ว่าฮวงจุ้ยคืออะไรอย่างเดียวแต่ไม่ได้เรียนการประยุกต์ใช้ ก็ทำให้ไม่สามารถนำมาใช้งานได้จริง ในลักษณะที่ว่า การออกแบบตามฮวงจุ้ยโดยตรงอาจไม่ก่อให้เกิด

การออกแบบที่สวยงาม ทันสมัย เป็นที่น่าพอใจในแง่สุนทรียะ แต่หากเรียนการประยุกต์ฮวงจุ้ยกับการออกแบบที่ถูกวิธีแล้ว จะสามารถนำข้อดีของฮวงจุ้ยมาใช้ในการออกแบบอย่างสวยงามได้

(4) เข้าใจถึงพลังของธรรมชาติ เข้าใจที่มาของความเชื่อทางวัฒนธรรม และสามารถสร้างสิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมเพื่อมาส่งเสริมในด้านต่าง ๆ

## 2) ทักษะในการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย

(1) ทักษะในการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ยสามารถนำไปสู่การต่อยอดด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ การปรับสมดุลการเชื่อมโยงวัฒนธรรมรวมไปถึงธุรกิจทางด้านการออกแบบภูมิสถาปัตยกรรมต่าง ๆ อีกด้วย

(2) มีความสำคัญอย่างมาก เพราะการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ยต้องอาศัยผู้ที่มีความรู้และรู้ถึงแก่น ความแม่นยำ และต้องเป็นผู้ที่มีประสบการณ์เกี่ยวกับการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ยให้สามารถเอาไปใช้เสริมดวง ให้ชะตาชีวิตดีขึ้นแบบวิทยาศาสตร์

(3) มีความสำคัญเพราะอย่างที่กล่าวข้างต้นว่าความรู้ด้านฮวงจุ้ยอย่างเดียว อาจไม่ก่อให้เกิดการสร้างปฏิบัติงานออกแบบจริงได้อย่างตรงตามความสวยงามในแง่การออกแบบได้ จึงต้องมีการใช้การออกแบบประกอบด้วย และหาจุดที่ลงตัวของทั้งสองศาสตร์

(4) เป็นเครื่องมือที่ช่วยสร้างสมดุลระหว่างหลักการออกแบบที่ส่วนใหญ่ มีฐานคิดมาจากฝั่งตะวันตก กับศาสตร์ความเชื่อจากจีน ฝั่งตะวันออก ซึ่งผู้ประกอบการในประเทศไทย จำนวนไม่น้อยที่ยึดถือฮวงจุ้ยแต่ก็ยังคงต้องการความสวยงามและการใช้งานที่เหมาะสมตามหลักการออกแบบ ทักษะในการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย จึงสามารถเติมเต็มช่องว่างในส่วนนี้ได้

## สรุปได้ว่า ปัจจัยด้านผลงานการออกแบบของนักออกแบบ

(1) ความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ย สามารถสร้างความสมดุล และเพื่อให้เกิดประโยชน์ในการประยุกต์การออกแบบ การเข้าใจถึงหลักของธรรมชาติ

(2) ทักษะในการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย เป็นหลักสูตรที่สามารถนำไปสู่การต่อยอดด้านการออกแบบเชิงพาณิชย์

**วัตถุประสงค์การศึกษา ข้อที่ 2** เพื่อจัดทำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยสำหรับนักออกแบบ ผลการศึกษาสรุปได้ ดังนี้

จากการนำกระบวนการในการพัฒนาบทเรียนอีเลิร์นนิ่ง (โอภาส เกาไสยาภรณ์, 2560) มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาหลักสูตรการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนางานออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย โดยการ (ยกเว้น) หลักสูตรดังกล่าวได้ผ่านกระบวนการตรวจสอบความถูกต้อง และสอดคล้องกับตัวแปรวัตถุประสงค์ของการวิจัยจากอาจารย์ที่ปรึกษา ซึ่งผู้วิจัยได้กำหนดกระบวนการฝึกอบรมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ (เทคนิคการสอน : Flipped Classroom) และใช้ระบบการสอบถามด้วย Google Form เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนางานออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย ผู้วิจัยสามารถสรุปผลการศึกษา ได้ดังนี้

**สรุปได้ว่า** การดำเนินการในระยะที่ 2 เพื่อจัดทำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยสำหรับนักร้องแบบ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ 4 ครั้ง ซึ่งทั้ง 4 ครั้ง ประกอบด้วย กิจกรรมระหว่างการเรียนรู้ (เกมส์ KAHOOT) เพื่อวัดทักษะความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ของฮวงจุ้ยในการออกแบบโลโก้ และการประเมินความรู้ความเข้าใจหลังการอบรม เพื่อเปรียบเทียบระดับความรู้ความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ หรือการจัดทำหลักสูตรการฝึกอบรมในครั้งนี้ จาก ผลการตรวจสอบหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ฮวงจุ้ยสำหรับนักร้องแบบตามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ พบว่า มีความเหมาะสมในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.41$ , S.D. = 0.47)

**วัตถุประสงค์การศึกษา ข้อที่ 3** เพื่อประเมินผลงานการออกแบบโลโก้ของนักร้องแบบตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ผลการศึกษาสรุปได้ ดังนี้

การให้คะแนนผลงานการออกแบบโลโก้ ผู้วิจัยประเมินผลการให้คะแนน เพื่อเป็นไปตามกรอบแนวคิดและวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การประเมินและการให้คะแนน ซึ่งการใช้คะแนนผู้วิจัยได้กำหนดหลักเกณฑ์ไว้ 2 ส่วน คือ

- 1) คะแนนจากการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน จำนวน 5 ครั้งของผู้เข้ารับการฝึกอบรม
- 2) คะแนนจากการออกแบบผลงาน ที่เป็นไปตามองค์ประกอบของศาสตร์ของฮวงจุ้ย

ทั้งนี้ การประเมินผลการออกแบบโลโก้ คะแนนเต็มรวม 100 คะแนน โดยแบ่งสัดส่วนการให้คะแนนแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ส่วนละ 50 คะแนน และ ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์ของผู้ผ่านการอบรมจะต้องมีคะแนนรวม ทั้ง 2 ส่วน ไม่น้อยกว่า 70 คะแนน ซึ่งผู้ผ่านการประเมินตามเกณฑ์จะได้รับเกียรติบัตร

จากกิจกรรมดังกล่าว มีผู้ส่งผลงานการออกแบบโลโก้ตามศาสตร์ฮวงจุ้ย จำนวน 55 คน ผลปรากฏว่า มีผู้ผ่านเกณฑ์การประเมิน จำนวน 41 คน คิดเป็นร้อยละ 74.55 ทั้งนี้ ผู้ที่ได้รับรางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 จะได้รับประกาศนียบัตรประกาศเกียรติคุณจากผู้วิจัย

การจัดกลุ่มโลโก้ที่ผ่านการประเมินการให้คะแนน ซึ่งการออกแบบโลโก้โดยใช้ศาสตร์ของฮวงจุ้ยเข้ามาเป็นองค์ประกอบในการออกแบบนั้น สิ่งที่เป็นตัวชี้วัดถึงความลงตัวและความสอดคล้องสามารถนำไปใช้ต่อยอดได้ คือ การตั้งชื่อแบรนด์ให้น่าจดจำ การวิเคราะห์งานออกแบบ การออกแบบโลโก้ตามหลักฮวงจุ้ย องค์ประกอบของโลโก้ ข้อห้ามของการทำโลโก้ และอัตลักษณ์ของแบรนด์ (Brand identity) ซึ่งจากการให้คะแนนของผู้วิจัยตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยพบว่า การออกแบบโลโก้ตราสินค้า “เพชรล้านนา” พบว่า ผู้ที่ได้รับรางวัลชนะเลิศ ที่มีผลงานที่เป็นไปตามองค์ประกอบ คือ ผู้เข้าอบรม รหัส A110 โดยผู้ชนะเลิศ มีแนวความคิดในการออกแบบโลโก้โดยใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ยเข้ามาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ ดังนี้

### 1.แนวคิดด้านการออกแบบ

- 1) ตราสัญลักษณ์ออกแบบโดยใช้โครงสร้างตัวอักษร P จากคำว่า Pethlanna และใบไม้เพื่อสร้างลักษณะการจดจำ
- 2) ลักษณะทางภาพให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวสู่ด้านบนของต้นไม้ที่กำลังงอกงาม แสดงถึง การพัฒนาการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง สู่ความเจริญก้าวหน้า
- 3) ลักษณะเส้นโค้งในลักษณะน้ำ พ.พานและมือที่รองรับ แสดงถึงการประสานงาน การส่งเสริมการสนับสนุนการดำเนินงาน
- 4) การออกแบบโดยใช้ Golden Ration (สัดส่วนทอง)

### 2.แนวความคิดด้านศาสตร์ฮวงจุ้ย

- 1) ตัวอักษร P แสดงถึง การพัฒนา ขยายผล
- 2) ธาตุไม้ แสดงถึง การดำเนินงานที่เกี่ยวข้องกับเกษตร
- 3) ธาตุน้ำ แสดงถึง การสนับสนุน การส่งเสริมธาตุไม้ ความเจริญก้าวหน้าในการดำเนินงาน
- 4) ธาตุลม แสดงถึง การสนับสนุนส่งเสริมให้เกิดความคล่องตัวในการดำเนินงาน การติดต่อเจรจาธุรกิจ

จากแนวความคิด 2 แนวคิด ผู้วิจัยได้พิจารณาการประเมินในการให้คะแนนโดยคำนึงจากเกณฑ์ของหลักการออกแบบและการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ยเป็นหลัก จึงส่งผลให้ ผู้เข้าอบรม รหัส A110 ได้รับรางวัลชนะเลิศในการออกแบบผลงานโลโก้ครั้งนี้ โดยผลงานการออกแบบ ของผู้ชนะเลิศได้รับการเลือกเพื่อใช้ในการเป็นตราสินค้าธุรกิจ “เพชรล้านนา”

สรุปได้ว่า นักออกแบบที่เข้าร่วมหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยมีผลงานการออกแบบหลักการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการเรียนรู้ และ เมื่อพิจารณาการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของการวัดซ้ำของกลุ่มตัวอย่าง จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้ ผลการทดสอบค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.40 และ ผลการประเมินหลังการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.46 แสดงให้เห็นว่า ผู้เข้ารับการอบรมการออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย มีพัฒนาการและมีทักษะเพิ่มขึ้น และ พบว่า มีความเหมาะสมในระดับมาก

### อภิปรายผล

จากผลการศึกษาการพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ผู้วิจัยมีประเด็นที่นำมาอภิปราย ดังนี้

- 1) ความต้องการการจัดการเรียนรู้ของนักออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ผลการวิจัย พบว่า ปัจจัยด้านการพัฒนาหลักสูตร ปัจจัยด้านหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย และปัจจัยด้าน ผลงานการออกแบบของนักออกแบบเป็นไปตาม

ความต้องการของนักออกแบบ ทั้ง 3 ด้าน **สอดคล้องกับ Henderson (2003)** ได้ศึกษาเรื่อง “Building Strong Brands in Asia: Selecting the Visual Components of Image to Maximize Brand Strength ” พบว่า แนวทางในการ ออกแบบและการพัฒนาหลักสูตรทัศนศิลป์เพื่อกระตุ้นการรับรู้ตราสินค้าในบริษัทเอเชียให้แข็งแกร่งยิ่งขึ้น โดยวิธีการออกแบบตราสัญลักษณ์สินค้าในประเทศจีน และสิงคโปร์ใช้การสร้าง ความหมายผ่านการออกแบบ ที่ทำให้เกิดการตอบสนองของผู้บริโภคต่อตราสัญลักษณ์ในเชิงบวกตามที่บริษัทต้องการ และยังเห็นว่า “อิทธิพลความเชื่อทางวัฒนธรรมระหว่างบริษัทจีนและบริษัทสิงคโปร์ มีความคล้ายคลึงกัน ในการนำศาสตร์ฮวงจุ้ยเข้ามาเกี่ยวข้องในการออกแบบ นอกจากนี้ ยังแสดงให้เห็นว่า ตราสัญลักษณ์ที่มีการแสดงความหมายชัดเจน จะได้รับความเชื่อถือและส่งผลกระทบต่อด้านบวกในการรับรู้ให้บริษัทได้ดีกว่าตราสัญลักษณ์ที่มีความคลุมเครือ **สอดคล้องกับ รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของ Tyler (1949)** หลัก 3 ขั้นตอน คือ 1) กำหนดจุดประสงค์ของหลักสูตร 2) การเลือกประสบการณ์การฝึกอบรม 3) การประเมินผลการฝึกอบรม ดังนั้น การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรของ (Tyler, 1949) 3 ขั้นตอน อาทิ การกำหนดจุดประสงค์ของหลักสูตร มาเป็นแนวทางในการศึกษาตามลำดับขั้นโดยอาศัยข้อมูลจากแหล่งกำเนิดที่จะเป็นพื้นฐานในการตัดใจ 3 แหล่งด้วยกัน คือ 1) ศึกษาจากสังคม 2) ศึกษาจากผู้เรียน และ 3) ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาวิชาใช้การศึกษาเป็นเครื่องมือที่มุ่งพัฒนาหลักสูตรทั้งปรัชญาสังคม และปรัชญาการศึกษา มาเป็นเค้าโครงพิจารณาในลำดับต่อไป

## 2) ปัจจัยด้านหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย

1) เป็นหลักการที่สามารถนำไปใช้ได้ทั้งศาสตร์ของฮวงจุ้ย และหลักการออกแบบ หลักการทางการสร้างความงามตามทฤษฎีทางศิลปะสามารถประยุกต์ใช้เข้าด้วยกันได้

2) 12 ข้อที่กล่าวมาด้านบนล้วนแล้วเป็นศาสตร์ในเรื่องของการออกแบบ แต่ยังขาดในเรื่องของศาสตร์ฮวงจุ้ย เช่น ธาตุและสีคู่เทียบ สัญลักษณ์และธาตุคู่เทียบ เป็นต้น

3) การจัดการเรียนรู้ของหลักสูตรตามนี้เป็นการจัดตามหลักของทักษะความรู้ด้านการออกแบบเป็นส่วนใหญ่ ซึ่งทำให้การเรียนรู้ประกอบไปกับการเรียนออกแบบทำได้ง่ายอย่างไรก็ตาม ควรเพิ่มเติมในส่วนของ ความรู้อื่น ๆ เชิงวิทยาศาสตร์ หรือรวมไปถึงประวัติศาสตร์ที่มาที่ไปของการดูฮวงจุ้ยด้วย และ 4) น่าสนใจ อย่างไรก็ตามควรมุ่งเน้นให้สามารถนำองค์ประกอบข้างต้นมาประยุกต์ใช้กับ ทฤษฎีด้านการออกแบบทั่วไปได้ด้วย **สอดคล้องกับ Tyler (1949)** ที่ได้กล่าวไว้ว่า แนวคิดการออกแบบโครงสร้างหลักสูตร โดยใช้วิธี Means Ends Approach เป็นหลักการและเหตุผลในการสร้างหลักสูตรที่เรียกว่า “หลักการของไทเลอร์” (Tyler’s rationale) ซึ่งมีหลักเกณฑ์ในการออกแบบหลักสูตรและการสอนที่เน้นการตอบคำถามที่เป็นพื้นฐาน 4 ประการ 1.มีจุดมุ่งหมายทางการศึกษาอะไรบ้างที่สถาบันการศึกษาจะต้องกำหนดให้ผู้เรียน 2.มีประสบการณ์ทางการศึกษาอะไรบ้างที่สถาบันการศึกษาควรจัดขึ้นเพื่อช่วยให้บรรลุถึง จุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ 3.จะจัดประสบการณ์ทางการศึกษาอย่างไร จึงจะทำให้การสอนมีประสิทธิภาพ และ 4.จะประเมินผลประสิทธิภาพของประสบการณ์ในการศึกษาอย่างไรจึงจะตัดสินได้ว่าบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ **สอดคล้องกับ Henderson (2003)** ได้ศึกษาเรื่อง “ Building Strong Brands in Asia: Selecting

the Visual Components of Image to Maximize Brand Strength ” พบว่า แนวทางในการออกแบบและการพัฒนาหลักสูตรทัศนศิลป์เพื่อกระตุ้นการรับรู้ตราสินค้าในบริษัทเอเชียให้แข็งแกร่งยิ่งขึ้นโดยวิธีการออกแบบตราสัญลักษณ์สินค้าในประเทศจีนและสิงคโปร์ใช้การสร้างความหมายผ่านการออกแบบ ที่ทำให้เกิดการตอบสนองของผู้บริโภคต่อตราสัญลักษณ์ในเชิงบวกตามที่บริษัทต้องการ และยังเห็นว่า “อิทธิพลความเชื่อทางวัฒนธรรมระหว่างบริษัทจีนและบริษัทสิงคโปร์มีความคล้ายคลึงกัน ในการนำศาสตร์ฮวงจุ้ยเข้ามาเกี่ยวข้องในการออกแบบ นอกจากนี้ ยังแสดงให้เห็นว่า ตราสัญลักษณ์ที่มีการแสดงความหมายชัดเจน จะได้รับความเชื่อถือและส่งผลกระทบต่อผู้บริโภคในการรับรู้ให้บริษัทได้ดีกว่าตราสัญลักษณ์ที่มีความคลุมเครือ **สอดคล้องกับ อาวิน อินทร์ซี่ (2553)** ได้ศึกษาเรื่อง สื่อกับการออกแบบอัตลักษณ์ พบว่า สีเป็นองค์ประกอบกราฟิกในการวางระบบอัตลักษณ์สำหรับการกำหนดรูปแบบและแนวทางการออกแบบอัตลักษณ์องค์กร Corporate (Identity Design) และสร้างตราสัญลักษณ์ Logo) (ในการแสดงตัวตนง่ายต่อการจดจำของคนที่ได้พบเห็นสียังช่วยสร้างความแตกต่างเป็นเอกลักษณ์เฉพาะให้ตราสัญลักษณ์ไม่ซ้ำ หรือคล้ายกับคู่แข่ง อย่างเช่น องค์กรธนาคารในประเทศไทยมีการทำ Re-branding เพื่อปรับภาพลักษณ์ใหม่โดยมีการใช้สีเพื่อสร้างความแตกต่างในการสื่อความหมายองค์กร กำหนดเป็นสีประจำธนาคาร

### 3) การประเมินผลงานการออกแบบโลโก้ของนักออกแบบตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย

ผลการวิจัย พบว่า นักออกแบบที่เข้าร่วมหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยมีผลงานการออกแบบหลักการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการเรียนรู้ และเมื่อพิจารณาการวิเคราะห์เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของการวัดซ้ำของกลุ่มตัวอย่าง จะเห็นได้ว่าการเรียนรู้ ผลการทดสอบค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.40 และผลการประเมินหลังการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.46 แสดงให้เห็นว่า ผู้เข้ารับการอบรมการออกแบบด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย มีพัฒนาการและมีทักษะเพิ่มขึ้น และ พบว่า มีความเหมาะสมในระดับมาก **สอดคล้องกับ อภิชาติ อ่อนพึ้ง (2551)** ได้ศึกษาเรื่องความเชื่อเรื่องฮวงจุ้ยที่มีผลต่อการเลือกแบบแปลนบ้าน บริษัท เดอะเพนส์แลนด์ จำกัด ซึ่งทำการสำรวจโดยใช้แบบสอบถามกับลูกค้าบริษัทเดอะเพนส์แลนด์ จำกัด จำนวน 150 คน ผลวิจัยพบว่า 1) ลูกค้ามีความเชื่อเรื่องฮวงจุ้ยในภาพรวมอยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมากทุกด้าน โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านความเชื่อของแต่ละบุคคล ด้านสภาพแวดล้อม ด้านกระแสน้ำลม และด้านวัฒนธรรม 2) ลูกค้ามีความคิดเห็นเกี่ยวกับการเลือกแบบแปลนบ้าน ในภาพรวม อยู่ในระดับมาก และเมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า อยู่ในระดับมาก 4 ด้าน โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อยคือ ด้านลักษณะรูปแบบอาคาร ด้านตำแหน่งของอาคาร ด้านการจัดสวนและภูมิสถาปัตยกรรม และด้านสีของอาคาร ตามลำดับ ส่วนด้านหลังคา ด้านประตูและหน้าต่าง และด้านวัสดุในการก่อสร้าง อยู่ในระดับปานกลาง 3) ลูกค้าของบริษัท เดอะเพนส์แลนด์ จำกัด ที่มีอายุ ระดับการศึกษา อาชีพ และรายได้ต่างกัน มีความคิดเห็นการเลือกแบบแปลนบ้านแตกต่างกัน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 **สอดคล้องกับ วรเทพ บุญทรินมาศ (2555)** ได้ศึกษาเรื่องความเชื่อเรื่องฮวงจุ้ยที่มีอิทธิพลต่อการประกอบธุรกิจของคนไทยเชื้อสายจีน เขตเทศบาลเมืองบ้านโป่ง จังหวัดราชบุรี ทำการเก็บข้อมูลโดยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก

จากผู้มีความรู้ผู้ที่มีประสบการณ์ (จีนแสด) และคนไทยเชื้อสายจีนที่ประกอบธุรกิจ ผลการศึกษา พบว่า

- 1) ความหมายความเชื่อในเรื่องฮวงจุ้ยของการประกอบธุรกิจของคนไทยเชื้อสายจีน ที่ประกอบไปด้วยความเชื่อของฮวงจุ้ยเป็นความเชื่อเฉพาะส่วนบุคคล ความเชื่อในเรื่องการกำหนดดวงชะตาชีวิต และความเชื่อของฮวงจุ้ยในทางวิทยาศาสตร์
- 2) ความเชื่อเรื่องฮวงจุ้ยที่มีอิทธิพลต่อการประกอบธุรกิจของคนไทยเชื้อสายจีน มีองค์ประกอบ คือ มีการถ่ายทอดเรื่องฮวงจุ้ยจากบรรพบุรุษ ความเชื่อเกิดจากประสบการณ์โดยตรง ซึ่งความเชื่อเรื่อง ฮวงจุ้ยของผู้ประกอบการและปฏิบัติตามธรรมเนียมประเพณี นั้นมีอิทธิพลต่อการส่งเสริมทำให้เกิดความเจริญก้าวหน้าของการประกอบการ

### ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษาการพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย และนำผลจากการศึกษาไปใช้ ดังนี้

#### 1. ข้อเสนอแนะสำหรับนักออกแบบที่นำศาสตร์ฮวงจุ้ยไปประยุกต์ใช้ในงานออกแบบ

- 1) ควรคำนึงถึงหลักการออกแบบตามศาสตร์ฮวงจุ้ย และศึกษาองค์ความรู้ด้านการตลาดเพื่อใช้ในการเริ่มต้นธุรกิจผลิตภัณฑ์ทางเลือกที่เกี่ยวกับฮวงจุ้ย โดยจะส่งเสริมให้ผู้เรียน และนักออกแบบ สามารถสร้างธุรกิจตลอดจนเป็นผู้ประกอบการ Start Up ได้

- 2) นักออกแบบควรศึกษาศาสตร์ฮวงจุ้ยเพิ่มเติม เนื่องจากบางครั้งในการทำงาน นักออกแบบอาจพบปะลูกค้าที่มีความสนใจและมีความเชื่อในศาสตร์ฮวงจุ้ย จะส่งผลให้นักออกแบบสามารถออกแบบได้ตรงความต้องการของลูกค้า

- 3) ปัจจุบันคนไทย และคนไทยเชื้อสายจีนให้ความสำคัญและความสนใจในศาสตร์ฮวงจุ้ย เช่น การดำเนินธุรกิจ ที่อยู่อาศัย รวมถึงการใช้ชีวิตประจำวัน ดังนั้น หากนักออกแบบมีความเข้าใจศาสตร์ฮวงจุ้ย จะทำให้สามารถเลือกใช้วัสดุ หรือวัตถุดิบในการผลิต ได้ถูกต้องตามหลักฮวงจุ้ย

#### 2. ข้อเสนอแนะสำหรับการทำการศึกษาครั้งต่อไป

- 1) ศึกษาความเป็นไปได้และโอกาสของการนำศาสตร์ด้านฮวงจุ้ย บรรจุในหลักสูตรของการจัดการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนและนักศึกษา เพื่อสร้างพื้นฐานความเข้าใจที่ถูกต้องตามหลักของศาสตร์ฮวงจุ้ย

- 2) ทำการศึกษาโดยการเปลี่ยนกลุ่มเป้าหมาย ไปเป็นกลุ่มวิสาหกิจชุมชนหรือกลุ่มแม่บ้าน เพื่อยกระดับการสร้างตราสินค้า ให้มีมูลค่าสูงขึ้นตามศาสตร์ฮวงจุ้ย



## บรรณานุกรม

- กาญจนา คุณารักษ์. (2527). หลักสูตรการพัฒนา. นครปฐม: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- การวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor analysis). (18 มีนาคม 2564). เข้าถึงได้จาก การวิเคราะห์องค์ประกอบ (Factor analysis): <http://www.nitiphong.com>
- การสื่อสารเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น (Communication in Rural Development). (19 มีนาคม 2564). แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนา. เข้าถึงได้จาก แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนา: <http://elearning.psu.ac.th>
- จิรโรจน์ เกตุคง. (2560). การออกแบบสื่อโฆษณาของ แบนด์ Seagate. ภาควิชาการโฆษณา คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม.
- ใจทิพย์ เชื้อรัตนพงษ์. (2539). การพัฒนาหลักสูตร หลักการแนวปฏิบัติ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์อัสสัมชัญ.
- ฉัตรขวัญ พูลเพิ่ม. (2554). ศึกษาความคาดหวังและการรับรู้คุณภาพบริการที่ส่งผลต่อความภักดีในการให้บริการของธนาคารกรุงเทพ จำกัด (มหาชน) สาขาหนองแขม. บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต สาขาการเงินและการธนาคาร มหาวิทยาลัยสยาม.
- ฉัตรศิริ ปิยะพิมลสิทธิ์. (2553). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ วิชาหลักการวัดและประเมินผล การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์: กรุงเทพฯ.
- ฉัตรศิริ ปิยะพิมลสิทธิ์. (2553). การพัฒนาบทเรียนออนไลน์ วิชาหลักการวัดและประเมินผล การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์: กรุงเทพฯ.
- ชัยนันท์ พรหมเพ็ญ. (2557). ฮวงจุ้ยเพื่อที่อยู่อาศัย. มหาสารคาม: มหาสารคาม.
- ชูศรี วงศ์รัตน์. (2552). กรุงเทพฯ: ไทเนรมิตกิจ อินเตอร์ โพรเกรสซิฟ.
- ณัฐธิกา เมณฑกา. (2550). ศึกษาแนวทางการออกแบบสัญลักษณ์เพื่อการปรับภาพลักษณ์องค์กร. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยศิลปากร กรุงเทพมหานคร.
- ดวงรัตน์ โกยกิจเจริญ. (2558). ผลกระทบจากการใช้เครือข่ายสังคมออนไลน์ของนักเรียนนักศึกษาในจังหวัดภูเก็ต. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏภูเก็ต, 123-124.
- ทรวงทิพย์ วงศ์พันธุ์. (2541). คุณภาพบริการตามความคาดหวังและการรับรู้ของผู้บริการในงานผู้ป่วยนอก โรงพยาบาลของรัฐ จังหวัดสุพรรณบุรี. วิทยานิพนธ์ ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการบริหารโรงพยาบาล มหาวิทยาลัยมหิดล.

- ทฤษฎี : แนวคิด : รูปแบบแบบการพัฒนาหลักสูตร . (6 เมษายน 2564). ทฤษฎี : แนวคิด : รูปแบบแบบการพัฒนาหลักสูตร . เข้าถึงได้จาก ทฤษฎี : แนวคิด : รูปแบบแบบการพัฒนาหลักสูตร : <http://www.eledu.ssru.ac.th/>
- ทศนา แชมมณี. (2549). วิธีการสอนสำหรับครูมืออาชีพ. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เนาวรัตน์ แย้มแสงสังข์. (2542). แนวคิดและกลยุทธ์ในการปรับระบบองค์กร. กรุงเทพฯ: การศึกษา.
- บุญเรือง ศรีเหรียญ. (21 มีนาคม 2564). เทคนิคการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Method Research Technique). เข้าถึงได้จาก เทคนิคการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Method Research Technique): <https://slideplayer.in.th>
- ปกรณ์ ปรียากร. (2538). ทฤษฎีและแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาในการบริหารการพัฒนา. กรุงเทพฯ: สามเจริญพานิช.
- ประเวศน์ มหารัตน์สกุล อังใน เดนซิน (Denzin) และ แพตตัน (Patton). (2561). แนวคิดหลักการและกระบวนการวิจัย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ปัญญาชน.
- ประเวศน์ มหารัตน์สกุล. (2561). แนวคิดหลักการและกระบวนการวิจัย: เชิงปริมาณ คุณภาพและผสมวิธีการเขียนวิทยานิพนธ์. กรุงเทพฯ: ปัญญาชน.
- พัชรินทร์ คำภิชัย. (2538). ความหมายของความคาดหวัง. กรุงเทพฯ: กรุงเทพฯ.
- พิชิต ฤทธิจรูญ. (2547). ระเบียบวิธีวิจัยทางสังคมศาสตร์ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: เข้าออฟเคอร์มีส์.
- ภัทรา อีร์กุล. (2559). ศาสตร์ฮวงจุ้ยกับการจัดการชุดองค์ความรู้เพื่อการสื่อสารในสื่อใหม่ (เว็บไซต์) ของธนาคารกสิกรไทย. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต (นิเทศศาสตร์ และ นวัตกรรม) คณะนิเทศศาสตร์และนวัตกรรมการจัดการ สถาบันบัณฑิตพัฒนบริหารศาสตร์.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2559). การวิจัยและพัฒนาการศึกษาไทย. วารสารศิลปการศึกษาศาสตร์วิจัย ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 30.
- สงัด อุทรานันท์. (2532). พื้นฐานและหลักการพัฒนาหลักสูตร. กรุงเทพมหานคร: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สจิวรรณ ทรรพพสุ. (2548). ปัจจัยที่สัมพันธ์กับการทำวิจัยทางด้านการศึกษาของอาจารย์. วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาดุ๊กบัณฑิต (สาขาการอุดมศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สถิตติและวิธีการวิจัยทางเทคโนโลยีสารสนเทศ. (21 มีนาคม 2564). การวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research). เข้าถึงได้จาก การวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research): <http://home.dsd.go.th/>
- สันต์ ธรรมบำรุง. (2527). หลักสูตรและการบริหารหลักสูตร. กรุงเทพฯ: การศึกษา.

- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (1 สิงหาคม 2556). ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารการศึกษา. เข้าถึงได้จาก ระบบสารสนเทศเพื่อการบริหารการศึกษา: [https://data.bopp-obec.info/emis/news/news\\_view.php?ID\\_New=1936](https://data.bopp-obec.info/emis/news/news_view.php?ID_New=1936)
- เสริมจิตวิทยาการออกแบบ ผสานศาสตร์ฮวงจุ้ย. (14 พฤศจิกายน 2019). เสริมจิตวิทยาการออกแบบ ผสานศาสตร์ฮวงจุ้ย. เข้าถึงได้จาก เสริมจิตวิทยาการออกแบบ ผสานศาสตร์ฮวงจุ้ย: <https://www.ryt9.com>
- เสริมจิตวิทยาการออกแบบ ผสานศาสตร์ฮวงจุ้ย. (14 พฤศจิกายน 2019). เสริมจิตวิทยาการออกแบบ ผสานศาสตร์ฮวงจุ้ย. เข้าถึงได้จาก เสริมจิตวิทยาการออกแบบ ผสานศาสตร์ฮวงจุ้ย: <https://www.ryt9.com>
- อาวิน อินทร์ชี่. (2553). สื่กับการออกแบบอัตลักษณ์. วิชาการศิลปะและการออกแบบ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- โอบาส เกาไสยาภรณ์. (2560). การออกแบบการเรียนการสอนอีเลิร์นนิ่ง. สงขลา: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.
- ฮวงจุ้ยกับงานออกแบบ. (8 เมษายน 2021). ฮวงจุ้ยกับงานออกแบบ. เข้าถึงได้จาก ฮวงจุ้ยกับงานออกแบบ: <https://cadsondemak.com>
- Bernd Schulz. (2008). The Importance of Soft Skills: Education beyond. NAWA Journal of Language and Communication, June 2008.
- Creswell, J. W. (2013). Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed. Thousand Oaks: Thousand Oaks.
- Good, Carter V. (1973). Dictionary of Education. New York: McGraw-Hill Book.
- Henderson, P. W., Cote, J. A., Leong, S. M., & Schmitt, B. (2003). Building strong brands in Asia: Selecting the visual components of image to maximize brand strength. International Journal of Research in Marketing.
- James J. Heckman. (2012). HARD EVIDENCE ON SOFT SKILLS. NATIONAL BUREAU OF ECONOMIC RESEARCH 1050 Massachusetts Avenue Cambridge, MA 02138.
- Jessy John. (2010). Study on the Nature of Impact of Soft Skills Training Programme on the Soft Skills Development of Management Students. Pacific Business Review, 19-27.
- Miriam L. Matteson, Lorien Anderson, Cynthia Boyden. (2016). Soft Skills”: A Phrase in Search of Meaning. portal: Libraries and the Academy portal: Libraries and the Academy, 71-88.

NovaBizz. (8 เมษายน 2021). NovaBizz. เข้าถึงได้จาก NovaBizz: <https://www.novabizz.com>

Roselina Shakir. (2009). Soft skills at the Malaysian institutes of higher learning. *Asia Pacific Educ. Rev.* (2009) 10:309–315, 309-315.

Roselina Shakir. (2009). Soft skills at the Malaysian institutes of higher learning. *Asia Pacific Educ. Rev.* (2009) 10:309–315, 309-315.

Surname, A.B. (1991). *Management*. New York: McGraw.Hill.

Soft Skills ที่จำเป็นต้องมีในยุคดิจิทัล. (20 มกราคม 2563). เข้าถึงได้จาก Soft Skills ที่จำเป็นต้องมีในยุคดิจิทัล: <https://steco.kmutt.ac.th>

Taba, H. (1962). *Curriculum Development Theory and Practice*. New York : arcourt, Brace and World.

Tyler Ralph W. (1949). *Basic Principia of Curriculum and Instruction*. Chicago: the University of Chicago press.

Tyler, R.W. (1969). *Educational Evaluation New Roles, New Means*. . Chicago: University of Chicago Press.

Vroom, H Victor. (1996). Now York: Wiley and Sons Inc.







**SPU**  
SRIPATUM  
UNIVERSITY

**BANGKHEN**  
2410/2  
PHAKHOLYOTHIN RD.,  
JATUJAK, BANGKOK  
10900  
TEL. 0 2579 1111  
FAX. 0 2561 1721  
www.spu.ac.th

**CHONBURI CAMPUS**  
79 BANGNA-TRAD RD.,  
KLONGTAMRU, MUANG,  
CHONBURI 20000  
TEL. 0 3874 3690-9  
FAX. 0 3874 3700  
www.east.spu.ac.th

**KHON KAEN**  
182/12 MOO 4,  
SRICHAN RD.,  
NAIMUANG DISTRICT,  
AMPHUR MUANG,  
KHON KAEN 40000  
TEL. 0 4322 4111  
FAX. 0 4322 4119  
www.khonkaen.spu.ac.th

ที่ มศป.0108/344/018

24 พฤษภาคม 2564

**เรื่อง** ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือประกอบการทำวิทยานิพนธ์  
**เรียน** ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาโรจน์ เผ่าวงศากุล

ด้วย นางชลัศร์กมล ภาวักชกุล รหัสนักศึกษา 63504254 นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย (DEVELOPMENT OF DESIGN THROUGH A LEARNING MANAGEMENT COURSE BASED ON FENG SHUI PRACTICE) ภายใต้การควบคุมดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิ้นจินดาวงศ์

ในการนี้หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาตรวจเครื่องมือในการวิจัยดังกล่าว ทั้งนี้ เพื่อให้วิจัยมีความถูกต้อง และสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย จึงขออนุญาตมอบหมายให้ นางชลัศร์กมล ภาวักชกุล (ผู้วิจัย) หมายเลขโทรศัพท์ 082-915-1442 ติดต่อนัดหมายและให้ข้อมูลเพิ่มเติมอีกครั้ง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

**SRIPATUM**  
**UNIVERSITY**

ขอแสดงความนับถือ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์)

รองอธิการบดี และคณบดี

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

โทรศัพท์ 02-5791111 ต่อ 3070

มหาวิทยาลัยศรีปทุม  
SRIPATUM UNIVERSITY

**SPU**  
SRIPATUM  
UNIVERSITY

**BANGKHEN**  
2410/2  
PHAKHOLYOTHIN RD.,  
JATUJAK, BANGKOK  
10900  
TEL. 0 2579 1111  
FAX. 0 2561 1721  
www.spu.ac.th

**CHONBURI CAMPUS**  
79 BANGNA-TRAD RD.,  
KLONGTAMRU, MUANG,  
CHONBURI 20000  
TEL. 0 3874 3690-9  
FAX. 0 3874 3700  
www.east.spu.ac.th

**KHON KAEN**  
182/12 MOO 4,  
SRICHAN RD.,  
NAIMUANG DISTRICT,  
AMPHUR MUANG,  
KHON KAEN 40000  
TEL. 0 4322 4111  
FAX. 0 4322 4119  
www.khonkaen.spu.ac.th

ที่ มศป.0108/344/016

24 พฤษภาคม 2564

**เรื่อง** ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือประกอบการทำวิทยานิพนธ์  
**เรียน** รองศาสตราจารย์ ดร.จุฑา เทียนไทย

ด้วย นางชลัศร์กมล ภาวักชกุล รหัสนักศึกษา 63504254 นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย (DEVELOPMENT OF DESIGN THROUGH A LEARNING MANAGEMENT COURSE BASED ON FENG SHUI PRACTICE) ภายใต้การควบคุมดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิ้นจินดาวงศ์

ในการนี้หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาตรวจเครื่องมือในการวิจัยดังกล่าว ทั้งนี้ เพื่อให้วิจัยมีความถูกต้อง และสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย จึงขออนุญาตมอบหมายให้ นางชลัศร์กมล ภาวักชกุล (ผู้วิจัย) หมายเลขโทรศัพท์ 082-915-1442 ติดต่อนัดหมายและให้ข้อมูลเพิ่มเติมอีกครั้ง

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

**SRIPATUM**  
**UNIVERSITY**

ขอแสดงความนับถือ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์)

รองอธิการบดี และคณบดี

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

โทรศัพท์ 02-5791111 ต่อ 3070

มหาวิทยาลัยศรีปทุม  
SRIPATUM UNIVERSITY



**SPU**  
SRIPATUM  
UNIVERSITY

**BANGKHEN**  
2410/2  
PHAKHOLYOTHIN RD.,  
JATUJAK, BANGKOK  
10900  
TEL. 0 2579 1111  
FAX. 0 2561 1721  
www.spu.ac.th

**CHONBURI CAMPUS**  
79 BANGNA-TRAD RD.,  
KLONGTAMRU, MUANG,  
CHONBURI 20000  
TEL. 0 3874 3690-9  
FAX. 0 3874 3700  
www.east.spu.ac.th

**KHON KAEN**  
182/12 MOO 4,  
SRICHAN RD.,  
NAIMUANG DISTRICT,  
AMPHUR MUANG,  
KHON KAEN 40000  
TEL. 0 4322 4111  
FAX. 0 4322 4119  
www.khonkaen.spu.ac.th

ที่ มศป.0108/344/017

24 พฤษภาคม 2564

**เรื่อง** ขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบเครื่องมือประกอบการทำวิทยานิพนธ์  
**เรียน** รองศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ชัย นีรัญทวี

ด้วย นางชลักรกมล ภาวักชกุล รหัสนักศึกษา 63504254 นักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย (DEVELOPMENT OF DESIGN THROUGH A LEARNING MANAGEMENT COURSE BASED ON FENG SHUI PRACTICE) ภายใต้การควบคุมดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สิรินธร สิ้นจินดาวงศ์

ในการนี้หลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม ใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญ พิจารณาตรวจเครื่องมือในการวิจัยดังกล่าว ทั้งนี้ เพื่อให้วิจัยมีความถูกต้อง และสมบูรณ์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย จึงขออนุญาตมอบหมายให้ นางชลักรกมล ภาวักชกุล (ผู้วิจัย) หมายเลขโทรศัพท์ 082-915-1442 ติดต่อนัดหมายและให้ข้อมูลเพิ่มเติมอีกครั้ง

จึงเขียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

**SRIPATUM**  
**UNIVERSITY**

ขอแสดงความนับถือ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์)

รองอธิการบดี และคณบดี

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

โทรศัพท์ 02-5791111 ต่อ 3070

มหาวิทยาลัยศรีปทุม  
SRIPATUM UNIVERSITY



แบบสัมภาษณ์เชิงลึก ชุดที่ (.....)



มหาวิทยาลัยศรีปทุม  
SRIPATUM UNIVERSITY

แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In - Depth Interview)

เรื่อง การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย

DEVELOPMENT OF DESIGN THROUGH A LEARNING MANAGEMENT COURSE BASED  
ON FENG SHUI PRACTICE

\*\*\*\*\*

**คำชี้แจง**

แบบสัมภาษณ์เชิงลึกชุดนี้ จัดทำขึ้นเพื่อประโยชน์ในการศึกษาวิจัยเท่านั้น โดยข้อมูลที่ได้จะเป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาหัวข้อเรื่อง “ การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ” ของนักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการเทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ท่านช่วยตอบคำถามตามทัศนคติ และประสบการณ์ของท่านให้มากที่สุด และขอขอบพระคุณที่กรุณาให้ข้อมูล โดยผู้วิจัยแบ่งการสัมภาษณ์ฯ ครั้งนี้ออกเป็น 5 ส่วนเพื่อเป็นไปตามกรอบแนวคิด และวัตถุประสงค์ของการวิจัย ดังนี้

**ส่วนที่ 1** ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลหลัก ประกอบด้วย 1) รหัส 2) เพศ 3) อายุ 4) วุฒิการศึกษา 5) อาชีพ และ 6) วัน-เวลา-สถานที่สัมภาษณ์

**ส่วนที่ 2** แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับปัจจัยด้านการพัฒนาหลักสูตร ประกอบด้วย 1) ศึกษาจากสังคม 2) ศึกษาจากผู้เรียน และ 3) ข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาวิชา

**ส่วนที่ 3** แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ประกอบด้วย 1) ความง่าย ( Simplicity ) 2) ความเป็นเอกภาพ ( Unity ) 3) การเน้น ( Emphasis ) 4) ความสมดุล ( Balance ) 5) รูปร่าง ( Shapes ) 6) ช่องว่าง ( Space ) 7) เส้น ( Lines ) 8) พื้นผิว ( Texture ) 9) สี ( Color ) 10) สัดส่วน ( proportion ) 11) การรวบรวมจัดวาง ( organize ) และ 12) การอ่านได้ง่าย ( legibility )

**ส่วนที่ 4** แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับผลงานการออกแบบของนักออกแบบ ประกอบด้วย 1) ความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ฮวงจุ้ย และ 2) ทักษะในการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย

**ส่วนที่ 5** ข้อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมการพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย

ผู้วิจัยขอขอบพระคุณท่านเป็นอย่างสูง ที่ได้กรุณาสละเวลาอันมีค่า และให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการออกแบบสัมภาษณ์ฯ และขอบพระคุณที่กรุณาให้ข้อมูล โดยข้อมูลส่วนตัวของท่านจะไม่ถูกนำไปเปิดเผย หรือเผยแพร่แก่ประการใด หากมีข้อผิดพลาดประการใด ต้องกราบขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ชลักรกมล ภวักษ์กุล

นักศึกษาลัทธิศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยศรีปทุม

### ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้ข้อมูลหลัก

- 1.1 รหัส.....
- 1.2 เพศ ( ) หญิง ( ) ชาย
- 1.3 อายุ.....ปี
- 1.4 อาชีพ.....ตำแหน่ง.....
- 1.5 เวลาเริ่มต้นสัมภาษณ์.....วันที่.....
- 1.6 สถานที่สัมภาษณ์.....

### ส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับปัจจัยด้านการพัฒนาหลักสูตร

ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรกับปัจจัยด้านการพัฒนาหลักสูตรที่มีผลต่อการพัฒนาผลงานการออกแบบ ด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของสงขจ้อย ในทัศนคติของท่าน จำแนกความสำคัญในแต่ละด้าน ดังนี้

#### 2.1 ด้านศึกษาจากสังคม

ท่านคิดว่าควรพัฒนาหลักสูตรจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของสงขจ้อยอย่างไร โดยคำนึงถึงพื้นฐาน ทางจิตวิทยาและปรัชญาทางสังคม มากำหนดจุดมุ่งหมายหลักสูตร โปรดให้ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

#### 2.2 ด้านศึกษาจากผู้เรียน

ท่านคิดว่าควรพัฒนาโครงสร้างของหลักสูตร และเลือกประสบการณ์ในการเรียนรู้ตามศาสตร์ของสงขจ้อยในลักษณะอย่างไร ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ โปรดอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง

.....

.....

.....

.....



**ส่วนที่ 4 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับผลงานการออกแบบของนักออกแบบ**

ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรกับผลงานการออกแบบของนักออกแบบที่มีผลต่อการพัฒนา  
ด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของสงขจู้ ในทัศนคติของท่าน จำแนกความสำคัญใน  
แต่ละด้าน ดังนี้

**4.1 ความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์สงขจู้**

ท่านคิดว่าความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์สงขจู้ มีความสำคัญอย่างไร  
ต่อหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของสงขจู้

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

**4.2 ทักษะในการออกแบบด้วยศาสตร์สงขจู้**

ท่านคิดว่าทักษะในการออกแบบด้วยศาสตร์สงขจู้ มีความสำคัญอย่างไรต่อ  
หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของสงขจู้

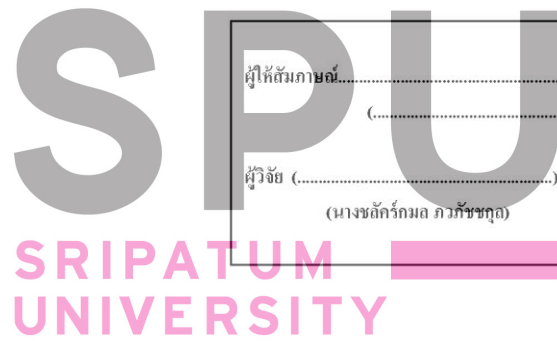
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



ส่วนที่ 5 ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริมการพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ศาสตร์ของชวงวัย ในทัศนคติของท่าน ท่านคิดว่ามีความสำคัญอย่างไร และควรส่งเสริมในด้านใดบ้าง

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



ผู้ให้สัมภาษณ์.....  
(.....)

ผู้วิจัย (.....)  
(นางฉัตรกมล ภาวักขกุล)

ดาวน์โหลดฟรี  
ดาวน์โหลดฟรี  
ดาวน์โหลดฟรี

**เกมส์ตอบคำถาม**

SME SPU STI

**เกมส์ตอบคำถาม**

\*จำเป็น

อีเมล \*

อีเมลของคุณ

รหัสของคุณสำหรับหลักสูตรใน A, B, C \*

รหัสของคุณ

ชื่อของหลักสูตร

ชื่อของหลักสูตร

**SRIPATUM UNIVERSITY**

**เกมส์ตอบคำถาม**

\*จำเป็น

**เกมส์ตอบคำถาม**

เลข สี่หลัก เลข เป็นสี่หลักเลขใด \*

- ชาติจีน
- ชาติน้ำ
- ชาติไฟ
- ชาติไม้

**FENG SHUI**  
SCHOOL OF NEW STUDY

**SME**  
SCHOOL OF MANAGEMENT AND BUSINESS

School of Interdisciplinary Technology and Innovation  
Sripatum University

**STI SPU**  
SCHOOL OF TECHNOLOGY AND INNOVATION



เจด สีม่วง ชมพู ส้ม เป็นสีของธาตุใด \*

- ธาตุดิน
- ธาตุทอง
- ธาตุไฟ
- ธาตุไม้

เจด สีขาว เป็นสีของธาตุใด \*

- ธาตุดิน
- ธาตุทอง
- ธาตุไฟ
- ธาตุไม้

เจด สีฟ้าเป็นสีของธาตุใด \*

- ธาตุดิน
- ธาตุทอง
- ธาตุน้ำ
- ธาตุไฟ

เจด สีน้ำตาลอ่อน โอรส เหลืองไข่ไก่ เป็นสีของธาตุใด \*

- ธาตุดิน
- ธาตุทอง
- ธาตุน้ำ
- ธาตุไฟ



## แบบสอบถามจบคอร์ส " ป็นโลโก้ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย "

ขอความร่วมมือในการตอบคำถามเพื่อการพัฒนาหลักสูตรในครั้งต่อไป

\*จำเป็น

ชื่อ \*  
 นามสกุล  
 SP  
 U  
 รหัสเข้าเรียน ตามด้วยชื่อนามสกุล \*  
 SRIPATUM  
 UNIVERSITY

เพศของผู้เข้าร่วมอบรม \*

- ชาย  
 หญิง

อายุ \*

- อายุ 19 - 25 ปี  
 อายุ 26 - 32 ปี  
 อายุ 33 - 37 ปี  
 อายุ 37 - 60 ปี  
 อายุ 60 ปีขึ้นไป

ระดับการศึกษา \*

- ต่ำกว่าปริญญาตรี
- ปริญญาตรี
- ปริญญาโทหรือสูงกว่า

ประเภทของผู้เข้าร่วมโครงการ \*

- นักศึกษาสาขาออกแบบ
- นักออกแบบอิสระ

หลักสูตรนี้ทางผู้จัดทำหลักสูตรสามารถช่วยส่งเสริมให้ออกแบบให้ได้งบประมาณ และเพื่อนร่วมอาชีพที่เกี่ยวข้องกับกาออกแบบได้มากขึ้นหรือไม่ \*

1 2 3 4 5

น้อยที่สุด      มากที่สุด

SRIPATUM UNIVERSITY

ผู้ออกแบบคิดว่าหลักสูตรนี้สามารถพัฒนาความรู้เพื่อประยุกต์ใช้กับงานออกแบบจากการเรียนรู้ศาสตร์วงจ้ย \*

1 2 3 4 5

'น้อยที่สุด'      'มากที่สุด'

ท่านสามารถนำความรู้ไปต่อยอดความคิดสร้างสรรค์เพื่อไปประยุกต์ใช้จากการเรียนรู้ด้านศาสตร์ของวงจ้ย \*

1 2 3 4 5

'น้อยที่สุด'      'มากที่สุด'

หมายเลขแบบประเมินการให้คะแนนผลงาน

--	--	--



มหาวิทยาลัยศรีปทุม  
SRIPATUM UNIVERSITY

### แบบประเมินผลการให้คะแนน

การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย

### DEVELOPMENT OF DESIGN THROUGH A LEARNING MANAGEMENT COURSE BASED ON FENG SHUI PRACTICE

\*\*\*\*\*

#### คำชี้แจง

แบบประเมินผลการให้คะแนนชุดนี้ จัดทำขึ้นเพื่อประโยชน์ในการศึกษาวิจัยเท่านั้น โดยข้อมูลที่ได้จะเป็นส่วนหนึ่งในการศึกษาหัวข้อเรื่อง “ การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ” ของนักศึกษาหลักสูตรศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวัฒนธรรมการเรียนรู้และการสอน คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม โดยการศึกษานี้เป็นการศึกษาข้อมูลเชิงปริมาณ (Quantitative Research) ด้วยวิธีวิจัยเชิงกึ่งทดลอง (Quasi-Experimental Research) ซึ่งผู้วิจัยใช้แบบประเมินเพื่อวัดผลจากการที่ได้ผ่านการฝึกอบรมหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้กำหนดหลักเกณฑ์การประเมินผลออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ประเมินผลก่อนการจัดการเรียนรู้ และประเมินผลหลังการจัดการเรียนรู้ และผู้วิจัยกำหนดการประเมินผลงานการออกแบบโลโก้ด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย โดยใช้เครื่องมือ คือ แบบประเมินผลการให้คะแนน เพื่อเป็นไปตามกรอบแนวคิดและวัตถุประสงค์ของทฤษฎี โดยผู้วิจัยกำหนดเกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริก (Scoring Rubric) (กฤษยาภาจันต์ โดพิทักษ์, 2563) ดังนี้

#### เกณฑ์การพิจารณาให้คะแนนผลงานการออกแบบ

คะแนน 5 หมายถึง	คุณภาพผลงานการออกแบบดี
คะแนน 4 หมายถึง	คุณภาพผลงานการออกแบบค่อนข้างดี
คะแนน 3 หมายถึง	คุณภาพผลงานการออกแบบพอใช้
คะแนน 2 หมายถึง	คุณภาพผลงานการออกแบบค่อนข้างไม่ดี
คะแนน 1 หมายถึง	คุณภาพผลงานการออกแบบไม่ดี

#### เกณฑ์สรุปผลการให้คะแนนผลงานการออกแบบ

ได้คะแนน 49 – 60	ผลงานการออกแบบโลโก้ดี
ได้คะแนน 37 – 48	ผลงานการออกแบบโลโก้ค่อนข้างดี
ได้คะแนน 25 – 36	ผลงานการออกแบบโลโก้พอใช้
ได้คะแนน 13 – 24	ผลงานการออกแบบโลโก้ค่อนข้างไม่ดีควร
ต่ำกว่า 13	ผลงานการออกแบบโลโก้ไม่ดี ต้องปรับปรุง

- 2 -

โดยแบบประเมินผลการให้คะแนน ประกอบด้วยสาระสำคัญตามองค์ประกอบของกรอบแนวคิดในการศึกษา การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของสงขจู้ ประกอบด้วย

1) ข้อมูลเกี่ยวกับหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของสงขจู้ ประกอบด้วย 1) ความง่าย ( Simplicity ) 2) ความเป็นเอกภาพ (Unity) 3) การเน้น ( Emphasis ) 4) ความสมดุล ( Balance ) 5) รูปร่าง ( Shapes ) 6) ช่องว่าง( Space ) 7) เส้น ( Lines ) 8) พื้นผิว ( Texture ) 9) สี (Color) 10) สัดส่วน (proportion) 11) การรวบรวมจัดวาง (organize) และ 12) การอ่านได้ง่าย (legibility)

2) ข้อมูลเกี่ยวกับผลงานการออกแบบของนักออกแบบ ประกอบด้วย 1) ความรู้ ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ ศาสตร์สงขจู้ 2) ทักษะในการออกแบบด้วยศาสตร์สงขจู้

พัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ ของสงขจู้	ผลการให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
ชื่อ.....นามสกุล.....					
นักออกแบบคนที่.....					
การตั้งชื่อถูกต้องตามหลักสงขจู้					
1) นักออกแบบให้ความสำคัญจุดเน้นจุดเด่นจุดเกี่ยวข้องกับสินค้า หรือบริการในการออกแบบโลโก้					
2) การตั้งชื่อโลโก้มีความสอดคล้องตามหลักสงขจู้					
3) ตัวอักษรที่นำมาตั้งเป็นค่านำหน้าชื่อ Brand มีความหมายที่เป็น มงคล					
อัตลักษณ์ถูกต้องตามธาตุ					
1) มีสัดส่วนความสัมพันธ์ของขนาด กว้าง ,ยาว สูง ,ใหญ่ ,เล็ก ,หรือ ความลึกถูกต้องตามหลักของธาตุสงขจู้					
2) มีความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบต่างๆ ขององค์ประกอบสัดส่วน ในการออกแบบโลโก้ถูกต้องตามหลักของธาตุสงขจู้					
การใช้สีเหมาะสมถูกต้องตามหลักสงขจู้					
1) นักออกแบบสามารถใช้สีถูกต้องตามหลักสงขจู้ได้อย่างเหมาะสม เนื่องจากสีสามารถสื่อความหมายในการรับรู้					
2) นักออกแบบสามารถออกแบบโลโก้ โดยการเลือกใช้สีเหมาะสมถูกต้อง ตามหลักสงขจู้ และถูกต้องตามหลักการทฤษฎีเรื่องของสีในการ ออกแบบ					

- 3 -

พัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ ของสงขลวงษ์	ผลการให้คะแนน				
	5	4	3	2	1
<b>การจัดวางตำแหน่ง</b>					
1) นักออกแบบสามารถออกแบบโลโก้ให้มีความสมดุล (balance) ความสมดุลกับองค์ประกอบในการกำหนดและจัดวาง					
2) นักออกแบบสามารถออกแบบโลโก้โดยการเน้นจุดแห่งความสนใจ (Emphasis) ให้เกิดขึ้นในงานออกแบบโดยการกำหนดบริเวณการจัดวางอย่างเหมาะสม					
<b>ความคิดสร้างสรรค์ และความสวยงาม</b>					
1) นักออกแบบสามารถออกแบบโลโก้ด้วยศาสตร์ของสงขลวงษ์ โดยสามารถนำเสนอองค์ประกอบที่ผู้กระจัดกระจายนำมาจัดให้อยู่ใกล้ชิดกัน อย่างสร้างสรรค์และเกิดความสวยงาม					
<b>เหมาะสมกับสินค้า และกลุ่มเป้าหมาย</b>					
1) ผลงานการออกแบบโลโก้มีความเหมาะสมกับสินค้า และกลุ่มเป้าหมาย					
2) ผลงานการออกแบบโลโก้ทุกส่วนเป็นพลังธรรมชาติที่สมดุลกัน และมีความเหมาะสมในงานด้านการออกแบบ เหมาะสมกับสินค้า และกลุ่มเป้าหมาย					
<b>คะแนนรวมทั้งหมด</b>					
สรุปผลการให้คะแนน					
ผลงานการออกแบบโลโก้ดี					
ผลงานการออกแบบโลโก้ค่อนข้างดี					
ผลงานการออกแบบโลโก้พอใช้					
ผลงานการออกแบบโลโก้ค่อนข้างไม่ดีควรปรับปรุง					
ผลงานการออกแบบโลโก้ไม่ดี ต้องปรับปรุง					
<b>ได้ลำดับที่</b>					

ภาคผนวก ค

ผลการทดสอบความเที่ยงตรง( IOC)

เครื่องมือที่ใช้สำหรับการวิจัย



## ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ

(Item Objective Congruence Index : IOC)

แบบสัมภาษณ์เชิงลึก (In - Depth Interview)

เรื่อง การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของสงขจ้ย

DEVELOPMENT OF DESIGN THROUGH A LEARNING MANAGEMENT COURSE BASED  
ON FENG SHUI PRACTICE

\*\*\*\*\*

ตารางที่ 1 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน

ข้อ ที่	ข้อความในแบบสัมภาษณ์ เชิงลึก (In - Depth Interview)	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมของ คะแนน $\sum R$	IOC = $\frac{\sum R}{N}$	ผลการ พิจารณา
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ส่วนที่ 2 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับปัจจัยด้านการพัฒนาหลักสูตร							
ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรกับปัจจัยด้านการพัฒนาหลักสูตรที่มีผลต่อการพัฒนาผลงานการออกแบบ ด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของสงขจ้ย ในทัศนคติของท่าน จำนวนความสำคัญในแต่ละด้าน ดังนี้							
ด้านศึกษาจากสังคม							
2.1	ท่านคิดว่าควรพัฒนาหลักสูตรจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของสงขจ้ยอย่างไร โดยคำนึงถึงพื้นฐานทางจิตวิทยาและปรัชญาทางสังคมมา กำหนดจุดมุ่งหมายหลักสูตรไปรษคให้ชัดเจนนะ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
ด้านศึกษาจากผู้เรียน							
2.2	ท่านคิดว่าควรพัฒนาโครงสร้างของหลักสูตร และเลือกประสบการณ์ในการเรียนรู้ตามศาสตร์ของสงขจ้ยในลักษณะอย่างไร ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ไปรษคอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
ด้านข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญในเนื้อหาวิชา							
2.3	ท่านคิดว่าควรพัฒนาโครงสร้างของหลักสูตร และเลือกประสบการณ์ในการเรียนรู้ตามศาสตร์ของสงขจ้ยในลักษณะอย่างไร ที่ทำให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ไปรษคอธิบายพร้อมยกตัวอย่าง	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้



ข้อ ที่	ข้อความในแบบสัมภาษณ์ เชิงลึก (In - Depth Interview)	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมของ คะแนน $\sum R$	IOC = $\frac{\sum R}{N}$	ผลการ พิจารณา
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>ส่วนที่ 3 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของสงขจู้</b>							
3.1	ท่านคิดว่าในทัศนคติของท่านคิด อย่างไรกับหลักสูตรการจัดการ เรียนรู้ตามศาสตร์ของสงขจู้ ซึ่ง ประกอบด้วย 1) ความง่าย ( Simplicity ) 2) ความเป็นเอกภาพ ( Unity ) 3) การเน้น ( Emphasis ) 4) ความสมดุล ( Balance ) 5) รูปร่าง ( Shapes ) 6) ช่องว่าง ( Space ) 7) เส้น ( Lines ) 8) พื้นผิว ( Texture ) 9) สี ( Color ) 10) สัดส่วน ( proportion ) 11) การ รวบรวมจัดวาง ( organize ) และ 12) การอ่านได้ง่าย ( legibility )	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
<b>ส่วนที่ 4 แบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับผลงานการออกแบบของนักออกแบบ</b>							
ท่านมีความคิดเห็นอย่างไรกับผลงานการออกแบบของนักออกแบบที่มีผลต่อการพัฒนาด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตาม ศาสตร์ของสงขจู้ ในทัศนคติของท่าน จำนวนความสำคัญในแต่ละด้าน ดังนี้							
<b>ความรู้ความเข้าใจในการประยุกต์ใช้ศาสตร์ของสงขจู้</b>							
4.1	ท่านคิดว่าความรู้ความเข้าใจในการ ประยุกต์ใช้ศาสตร์ของสงขจู้ มี ความสำคัญอย่างไรต่อหลักสูตรการ จัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของสงขจู้	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
<b>ทักษะในการออกแบบด้วยศาสตร์ของสงขจู้</b>							
4.2	ท่านคิดว่าทักษะในการออกแบบ ด้วยศาสตร์ของสงขจู้ มีความสำคัญ อย่างไรต่อหลักสูตรการจัดการ เรียนรู้ตามศาสตร์ของสงขจู้	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
<b>ส่วนที่ 5 ข้อเสนอแนะ</b>							
5.1	ข้อเสนอแนะแนวทางการส่งเสริม การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วย หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตาม ศาสตร์ของสงขจู้ ในทัศนคติของ ท่าน ท่านคิดว่ามีความสำคัญ อย่างไร และควรส่งเสริมในด้าน ใดบ้าง	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

**ค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00**

**จำนวนข้อคำถาม 7 ข้อ**

**ผลดัชนีความสอดคล้อง 7**

## ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องของผู้เชี่ยวชาญ

(Item Objective Congruence Index : IOC)

แบบประเมินผลการให้คะแนนโลโก้

เรื่อง การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของดวงจ्यू

DEVELOPMENT OF DESIGN THROUGH A LEARNING MANAGEMENT COURSE BASED  
ON FENG SHUI PRACTICE

\*\*\*\*\*

ตารางที่ 1 แสดงค่าดัชนีความสอดคล้อง จากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 3 ท่าน

ข้อ ที่	ข้อคำถามในแบบประเมินผล การให้คะแนนโลโก้	คะแนนผู้เชี่ยวชานู			ผลรวมของ คะแนน $\sum R$	IOC = $\frac{\sum R}{N}$	ผลการ พิจารณา
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>การจัดวางตัวอักษร</b>							
1	การใช้ภาษาชัดเจน ถูกต้อง เหมาะสม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2	รูปแบบตัวอักษร ที่นำมาใช้ในการ การออกแบบถูกต้องตาม หลักดวงจ्यू	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
<b>อัตลักษณ์ถูกต้องตามธาตุ</b>							
1	มีสัดส่วนความสัมพันธ์ของ ขนาด กว้าง,ยาว สูง,ใหญ่, เล็ก ,หรือความลึกถูกต้องตาม หลักของธาตุดวงจ्यू	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2	มีความสัมพันธ์ระหว่าง ส่วน ประกอบ ต่าง ๆ ขององค์ประกอบสัดส่วนใน การออกแบบ โลโก้ถูกต้อง ตามหลักของธาตุดวงจ्यू	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
<b>การใช้สีเหมาะสมถูกต้องตามหลักดวงจ्यू</b>							
1	นักออกแบบสามารถใช้สีถูกต้อง ตามหลักดวงจ्यूได้ อย่างเหมาะสม เนื่องจากสีสามารถสื่อ ความหมายในการรับรู้	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2	นักออกแบบสามารถออกแบบ โลโก้ โดยการ ใช้สีเหมาะสม ถูกต้องตามหลักดวงจ्यू และ ถูกต้องตามหลักการทฤษฎีเรื่อง ของสีในการออกแบบ	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

ข้อ ที่	ข้อความในแบบประเมินผล การทำให้คะแนนไอที	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ			ผลรวมของ คะแนน $\sum R$	IOC = $\frac{\sum R}{N}$	ผลการ พิจารณา
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
<b>การจัดวางตำแหน่ง</b>							
1	นักออกแบบสามารถ ออกแบบโลโก้ที่มีความ สมดุล (balance) ความสมดุล กับองค์ประกอบในการ กำหนดและจัดวาง	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2	นักออกแบบสามารถ ออกแบบโลโก้โดยการเน้นจุด แห่งความสนใจ (Emphasis) ให้เกิดขึ้นในงานออกแบบโดย การกำหนดบริเวณการ จัดวางอย่างเหมาะสม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
<b>ความคิดสร้างสรรค์ และความสวยงาม</b>							
1	นักออกแบบสามารถ ออกแบบโลโก้ด้วยศาสตร์ ของวงจรมีโดยสามารถนำ องค์ประกอบที่อยู่กระจัด กระจายนำมาจัดให้อยู่ใกล้ กันอย่างสร้างสรรค์และเกิด ความสวยงาม	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
<b>เหมาะสมกับสินค้า และกลุ่มเป้าหมาย</b>							
1	ผลงานการออกแบบโลโก้ มีความเหมาะสมกับสินค้าและ กลุ่มเป้าหมาย	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
2	ผลงานการออกแบบโลโก้ สามารถนำไปปรับใช้กับ สินค้าหรือบริการ ได้จริง	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้
3	ผลงานการออกแบบโลโก้ทุก ส่วนพึงธรรมชาติที่สมดุลกัน และมีความเหมาะสมในงาน ด้านการออกแบบ เหมาะสม กับสินค้าและกลุ่มเป้าหมาย	1	1	1	3	1.00	ใช้ได้

**ค่าดัชนีความสอดคล้อง 1.00**

จำนวนข้อคำถาม 12 ข้อ

ผลดัชนีความคล่อง 12

ภาคผนวก ง

ผลการทดสอบความน่าเชื่อถือ (Cronbach,s Alpha)

เครื่องมือที่ใช้สำหรับการวิจัย



## → Reliability

### Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	40	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	40	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.962	18

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Fs1	61.9000	238.759	.771	.959
Fs2	61.7250	246.666	.729	.960
Fs3	62.2750	234.153	.843	.958
Fs4	63.1000	237.528	.823	.958
Fs5	62.1000	235.272	.941	.957
Fs6	62.7500	254.808	.366	.965
Fs7	62.1000	235.272	.941	.957
Fs8	62.7500	254.808	.366	.965
FS9	61.7250	246.666	.729	.960
Fs10	62.2750	234.153	.843	.958
Fs11	63.1000	237.528	.823	.958
Fs12	62.1000	235.272	.941	.957
Fs13	62.7500	254.808	.366	.965
Fs14	61.7250	246.666	.729	.960
Fs15	62.2750	234.153	.843	.958
Fs16	63.1000	237.528	.823	.958
Fs17	62.1000	235.272	.941	.957
Fs18	61.7250	246.666	.729	.960

# SPU

ภาคผนวก จ

ภาพประกอบการสัมภาษณ์เชิงลึก และภาพประกอบการสอน  
SRIPATUM UNIVERSITY  
และเอกสารอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง



# รับสมัคร

ตั้งแต่วันที่ - 31 พ.ค 64

เปิดรับจำนวนจำกัด

**SME**  
สมาพันธ์เอสเอ็มอีไทย  
The Federation of Thai SME

**SPU**  
SRIPATUM  
UNIVERSITY

**SITI**  
SCHOOL OF  
INTERDISCIPLINARY  
TECHNOLOGY  
& INNOVATION  
SRIPATUM UNIVERSITY

ปั้นโลโก้ให้ปัง  
ด้วยศาสตร์  
**ฮวงจุ้ย**

คอร์สเรียนออนไลน์

สอนสดผ่าน ZOOM



พร้อมประกวดออกแบบโลโก้

เปิดโลกและมุมมอง ที่จะช่วยพัฒนา  
งานของคุณให้โดดเด่นเหนือใคร

- เน้นการเรียนรู้เพื่อต่อยอดทำงานจริง
- เพิ่มทักษะจากโปรเจกจริง และ Workshop

Scan QR Code  
เพื่อลงทะเบียน



สอนโดย:

**คุณชลัศร์กมล (พี่) กวักชชกุล**

- ประธานศูนย์ออกแบบ DC45 สมาพันธ์ SME
- รองประธานสมาพันธ์ SME ไทย
- ผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบตามหลักฮวงจุ้ย และ ที่ปรึกษาทางธุรกิจ / Branding & Packaging

**FENG SHUI**  
DESIGN BY MISS CHAN

**เรียนฟรี ! ไม่มีค่าใช้จ่าย**

ติดต่อสอบถามเพิ่มเติม : โทร. 085-561-9956 หรือ Line Official Account







สมาพันธ์เอสเอ็มอีไทย  
The Federation of Thai SME



SRIPATUM  
UNIVERSITY



SCHOOL OF  
INTERDISCIPLINARY  
TECHNOLOGY  
& INNOVATION  
SRIPATUM UNIVERSITY



## ปั้นโลโก้ให้ปัง ด้วยศาสตร์ ฮวงจุ้ย

### ตัวอย่างเนื้อหาบทเรียน

- ✔
 ทำความเข้าใจ กับ ศาสตร์ของฮวงจุ้ย
- ✔
 ธาตุฮวงจุ้ยกับความสัมพันธ์ของรูปทรง
- ✔
 ฮวงจุ้ย กับการประยุกต์ใช้กับงานออกแบบ
- ✔
 การออกแบบโลโก้ที่ดีด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย
- ✔
 ข้อห้ามของการออกแบบโลโก้ฮวงจุ้ย
- ✔
 อัตลักษณ์ของแบรนด์ (Brand identity)



สามารถนำไปต่อยอดไอเดีย  
ในการเพิ่มมูลค่าให้กับโลโก้ได้



เพิ่มทักษะจากโปรเจกจริง และ  
Workshop กับผู้ประกอบการ  
สมาพันธ์ SME ไทย



ได้รับใบประกาศนียบัตรออนไลน์  
Certificate of Completion  
สำหรับผู้ผ่านเกณฑ์การประเมิน  
และเข้าเรียนตามระยะเวลาที่กำหนด



ให้คำปรึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญ  
มีกลุ่มปิดเฟสบุ๊กและไลน์กลุ่ม  
เพื่อสอบถามข้อสงสัยระหว่างเรียน

**วันและเวลาเรียนออนไลน์สดผ่าน Zoom**

- วันเสาร์ที่ 5 มิ.ย 64  
9.00-12.00 น. , 13.00-16.00 น.
- วันอาทิตย์ที่ 6 มิ.ย 64  
9.00-12.00 น. , 13.00-16.00 น.
- วันอาทิตย์ที่ 13 มิ.ย 64  
9.00-12.00 น. , 13.00-16.30 น.

ติดต่อสอบถามเพิ่มเติม : โทร. 085-561-9956 หรือ Line Official Account





**ธาตุไม้**

- รูปสีที่สัมพันธ์กัน
- สีเขียว เหลืองทอง ขาว
- ขลุ่ย พิณ
- ลม
- รสขม รสเปรี้ยว รสฝาด
- อวัยวะที่เกี่ยวข้อง
- ตับ ไต
- ธาตุไฟ
- ธาตุน้ำ
- ธาตุดิน

**ภาพ**

ภาพที่แสดงมีลักษณะคล้ายกับภาพที่แสดงในภาพก่อนหน้า แต่มีลักษณะที่แตกต่างออกไป

**SITI SPU**

**SITI SPU**

**SRIPATUM UNIVERSITY**

สีน้ำตาล สีฟ้า สีเขียว สีเหลือง สีแดง สีชมพู สีขาว สีเทา สีดำ

**SITI SPU**

**A100** รูปถ่ายผลิตภัณฑ์

**DIAMOND APPLES 40**

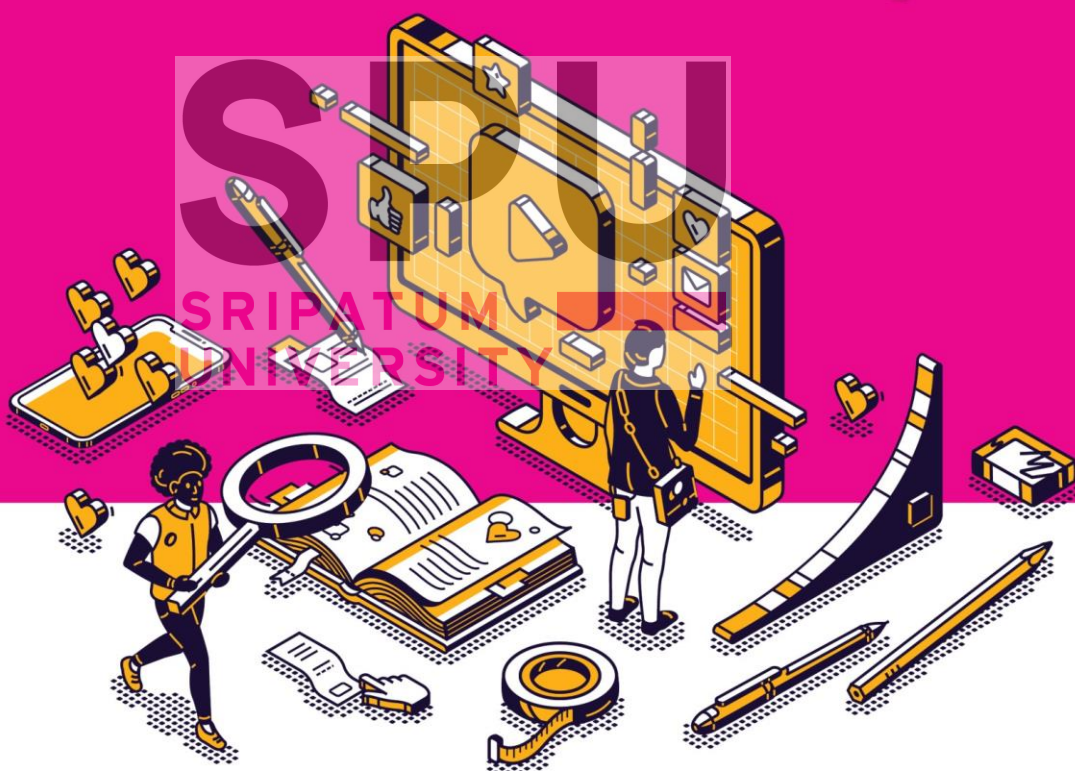
**SITI SPU**





หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ฮวงจุ้ย

“ ปั้นโลโก้ให้ปัง  
ด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย ”



**SPU** | **SITI**  
SRIPATUM UNIVERSITY | INNOVATION IN LEARNING AND TEACHING

M.Ed. Innovations in Learning and Teaching; SITI SPU

**FENG SHUI**  
DESIGN BY MISS CHAN

## หลักการและเหตุผล

ในโลกความจริงหลักการพื้นฐานของธุรกิจคือ ธุรกิจต้องการรายได้ (Income) มากขึ้น เพื่อทำให้เกิดกำไร โดยผ่านการลดต้นทุน (Cost) การได้มาซึ่งรายได้ที่มากขึ้น หมายความว่า จะมีลูกค้ามากขึ้น ลูกค้ายอมจ่ายให้กับสินค้าเรามากขึ้น ลูกค้ายินดีให้เวลากับสินค้ามากขึ้น การทำธุรกิจจำเป็นที่ต้องมองทุกอย่างเป็นต้นทุน อะไรต้องจ่ายออกสิ่งนั้น เรียกว่า ค่าใช้จ่าย ถ้าเป็นค่าใช้จ่ายที่เสียไปแล้วก่อให้เกิดรายได้เพิ่มขึ้น สิ่งนั้นเรียกว่า “การลงทุน” แต่ถ้าเป็นค่าใช้จ่ายที่ไม่ก่อให้เกิดมูลค่าในอนาคต สิ่งนั้นเรียกว่า “ต้นทุน” ในความคิดแบบเดิม การออกแบบถูกจัดเป็นต้นทุนไม่ใช้การลงทุน จึงทำให้ผู้ประกอบการไม่ค่อยให้ความสำคัญกับการสร้างแบรนด์และออกแบบเท่าที่ควร

จากปัญหาประสบการณ์จริงที่ผ่านมาในการจัดหลักสูตรอบรม จากการดูแลผู้ประกอบการของสมาพันธ์เอสเอ็มอีไทย และผู้ประกอบการภายนอกอื่นๆ มักจะประสบปัญหา ผู้ประกอบการส่วนมากขาดความรู้ความเข้าใจในกระบวนการการสร้างแบรนด์ (Branding) ความต่างของแบรนด์ การทำแบรนด์ดี หรือการออกแบบ อัตลักษณ์ การออกแบบบรรจุภัณฑ์ ซึ่งจะมีผลต่อการทำธุรกิจในระยะยาว มีผลทำให้ธุรกิจไม่เติบโตไปอย่างที่ควรจะเป็น และปัญหาที่มักพบได้บ่อยก็คือ เมื่อผู้ประกอบการไม่สามารถออกแบบ และใช้เครื่องมือในการสร้างสรรค์งานออกแบบเองได้ จึงไม่สามารถนำไปต่อยอดและผลิตชิ้นงานได้จริง และนักศึกษา สาขาการออกแบบ เมื่อเรียนจบออกมาแล้วยังขาดประสบการณ์ของการทำงานจริงกับผู้ประกอบการ เพราะหากออกแบบมาได้อย่างดีเยี่ยม แต่ไม่ตอบโจทย์ผู้ประกอบการ ผู้บริโภค หรือผู้ใช้เป็นสำคัญ ก็ไม่ถือว่าก่อให้เกิดการพัฒนาต่อธุรกิจใดๆ ไม่เกิดคุณค่าที่มาจากการทำงานอย่างแท้จริง และปัญหาความไม่เข้าใจในบทบาทระหว่างนักออกแบบและผู้ประกอบการ โดยเฉพาะปัญหาด้านการสื่อสารระหว่างนักออกแบบและผู้ประกอบการที่เป็นหัวใจสำคัญที่จะทำให้ตลอดกระบวนการ ได้ผลลัพธ์กับที่คาดหวังไว้

แล้วด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ 2019 (Covid-19) ที่ผ่านมาและในปัจจุบัน จึงทำให้การอบรมแบบในห้องเรียนไม่เพียงพอเท่าที่ควร จึงต้องมีระบบการเรียนผ่านออนไลน์ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาแบรนด์สินค้าและบริการ โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้และสื่อที่หลากหลาย เข้ามาช่วยสนับสนุนส่งเสริมควบคู่กันให้ การเรียนการสอนนั้นเกิดประโยชน์และผลลัพธ์ที่นำไปต่อยอดได้จริง

ดังนั้นหลักสูตรกลยุทธ์ปั้นแบรนด์ ตามหลักฮวงจุ้ยด้วยศาสตร์และศิลป์ จึงมีเป้าหมายเพื่อแก้ไขปัญหามักพบได้บ่อย เพื่อพัฒนา เพิ่มศักยภาพ และทักษะความสามารถ โดยผ่านการอบรมผ่านระบบการเรียนการสอน 2 รูปแบบ คือ ระบบเรียนในห้องเรียน และระบบเรียนผ่านออนไลน์ ในด้านกระบวนการสร้างแบรนด์ และการออกแบบ มีการจับมือกันระหว่างผู้ประกอบการ และนักศึกษา ชั้นปีที่ 4 สาขาการออกแบบ มาเรียนรู้และผ่านการทำงานร่วมกันจริง โดยมีการบูรณาการหลักสูตรการออกแบบกับศาสตร์ของฮวงจุ้ยเข้าด้วยกัน ผสมผสานระหว่างศิลปะและความเชื่อเฉพาะบุคคล เข้ามาเสริมให้การออกแบบลงตัวและสมบูรณ์แบบมากยิ่งขึ้น ทำให้ผู้เรียนมีมุมมองรอบด้าน สามารถสร้างงานและนำเสนองานได้อย่างครอบคลุมและสามารถผลิตผลงานออกสู่ท้องตลาดได้อย่างสมบูรณ์แบบที่ดีด้วยศาสตร์และสวยงามด้วยศิลปะ

### วัตถุประสงค์

- (1) เพื่อศึกษาความต้องการ การจัดการเรียนรู้ของนักออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย
- (2) เพื่อจัดทำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ยสำหรับนักออกแบบ
- (3) เพื่อประเมินผลงานการออกแบบโลโก้ของนักออกแบบตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย

### กลุ่มเป้าหมาย

- (1) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย จำนวน 4 คน
- (2) นักออกแบบอิสระ ที่อาศัยในกรุงเทพมหานคร และปริมณฑล จำนวน 55 คน

### คุณสมบัติของผู้เข้าร่วม

- (1) สามารถออกแบบโดยใช้โปรแกรม Adobe illustrator และโปรแกรมออกแบบอื่นๆ
- (2) ต้องเข้าร่วมอบรมจะต้องเข้าอบรมไม่ต่ำกว่า 3 ครั้ง จากจำนวน 5 ครั้ง

### หัวข้อวิชา/เนื้อหาวิชา และจำนวนชั่วโมงที่กำหนด

เนื้อหา	จำนวน ชั่วโมง	ลักษณะการ อบรม ออนไลน์ (ชม.)
<b>ครั้งที่ 1</b>		
การจัดการเรียนรู้โดยใช้เทคนิคการสอน Flipped Classroom ผ่านวิดีโอสื่อการสอนของศาสตร์ของฮวงจุ้ย จำนวน 11 ชุด	3	3
<b>ครั้งที่ 2 : วันที่ 5 มิถุนายน 2564</b>		
ศาสตร์ของฮวงจุ้ย คืออะไร		
ฮวงจุ้ยที่ถูกต้อง		
ธาตุทั้ง 6		
อาชีพที่ส่งเสริมแต่ละธาตุ		
หลักการเช็คธาตุแข็งแรงและอ่อนแอ		
ธาตุฮวงจุ้ยกับความสัมพันธ์ของรูปทรงและโทนสี		
การได้เปรียบเสียเปรียบของคู่ธาตุ		
จับหลักฮวงจุ้ยมาใส่งานดีไซน์	6	6
แบรนด์ดีเอ็นเอ		



ความสำคัญของโลโก้		
ข้อห้ามของการทำโลโก้		
ตัวอักษรที่ไม่ควรใช้		
ฮวงจุ้ยกับการประยุกต์ใช้กับการออกแบบ		
ปรับสมดุลด้วยศาสตร์และศิลป์		
การพยากรณ์และวิเคราะห์โลโก้ของผู้เข้าร่วมอบรม		
<b>ครั้งที่ 3 : วันที่ 6 มิถุนายน 2564</b>		
ธาตุฮวงจุ้ยกับความสัมพันธ์ของรูปทรงและโทนสี		
การได้เปรียบเสียเปรียบของคู่ธาตุ		
การพยากรณ์และวิเคราะห์โลโก้ของผู้เข้าร่วมอบรม		
โลโก้ Quiz	6	6
อธิบายข้อมูลเกี่ยวกับธุรกิจประวัติความเป็นมาของฟาร์ม เกษตรอินทรีย์เพชรล้านนา		
ให้โจทย์และข้อมูลด้านศาสตร์เพื่อออกแบบโลโก้กับ ผู้ประกอบการ SME เพื่อออกแบบโลโก้และส่งผลงานสำหรับ การประเมินในครั้งต่อไป		
<b>ครั้งที่ 4 : วันที่ 13 มิถุนายน 2564</b>		
สรุปผลการเรียนรู้ทั้ง 3 ครั้งที่ผ่านมา และวิเคราะห์ผลงานของ ผู้ประกอบการ 55 ผลงาน		
ประกาศผล คนได้คะแนนที่ 1	6	6
ผู้เข้ารับการฝึกอบรมจะได้รับประกาศนียบัตรผู้ผ่านการอบรม สำหรับผู้ที่มีคะแนนการประเมินผลการออกแบบร่วมกับ คะแนนเข้าเรียนรวมตั้งแต่ 70% ขึ้นไป		
<b>รวม</b>	<b>21</b>	<b>21</b>

#### คำอธิบายรายวิชา

ศึกษา ค้นคว้า ฝึกปฏิบัติ และแลกเปลี่ยนการเรียนรู้ในเรื่อง องค์ประกอบการสร้างแบรนด์ หลักการในการออกแบบโลโก้ฮวงจุ้ย ออกแบบบรรจุภัณฑ์ การสื่อความหมายด้วยภาพ ตลอดจนการ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการต่างๆ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาแบรนด์สินค้าและบริการ โดย เน้นกระบวนการเรียนรู้ และ สื่อที่หลากหลาย

## วิธีสอนและการประเมิน

จัดการเรียนการสอนแบบทั้งออนไซต์และออนไลน์ จะเป็นการจัดการเรียนการสอน โดยใช้การออกแบบนวัตกรรมการเรียนรู้ Stanford Design Thinking Process โดยการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละชั้น ก็จะสอดแทรกกระบวนการจัดการเรียนรู้เพิ่มเติมเพื่อให้การจัดการเรียนรู้ในหลักสูตรนี้มีประสิทธิภาพและส่งผลให้เกิดประสิทธิผลต่อผู้เข้าร่วมอบรมให้มากที่สุด

## สื่อการสอน/การอบรมที่ใช้

### (1) การเข้าชั้นเรียน

Presentation

โปรแกรม Kahoot

เครื่องฉายสไลด์

คอมพิวเตอร์/โน้ตบุ๊ก

โทรศัพท์มือถือ

สัญญาณไวไฟ

ไมค์

อุปกรณ์อื่นๆ

### (2) ออนไลน์

Zoom สำหรับเรียนออนไลน์ และบันทึกการเรียนการสอนในชั่วโมง

Padlet สำหรับนำเสนองานและแสดงความคิดเห็น

ShowMe สำหรับเรียนออนไลน์ด้วยตนเองที่บ้าน (Flipped

classroom)

Microsoft Teams สำหรับส่งงาน แชร์ไฟล์ต่างๆ ร่วมกัน เป็น

แหล่งเก็บข้อมูล บันทึกการเรียนเพื่อดูย้อนหลัง

Facebook Groups สำหรับอัปเดตข้อมูล ประชาสัมพันธ์ พูดคุย

แลกเปลี่ยนไอเดีย

Line Group สำหรับให้คำแนะนำ ปรีกษา สอบถามการเรียนการสอน

## ระยะเวลาในการอบรม

4 วัน 21 ชั่วโมง

เริ่มการศึกษาตั้งแต่ 5 - 13 มิถุนายน พ.ศ.2564

SPU  
ภาคผนวก ช

SRIPATUM  
UNIVERSITY  
แบบประเมินคุณภาพ

หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย

: ปั้นโลโก้ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย

แบบแสดงความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย  
: ปั้นโลโก้ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย

.....  
คำชี้แจง ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย : ปั้นโลโก้ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย โดยใส่เครื่องหมาย ( ✓ ) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไปพิจารณาปรับปรุงต่อไป

รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม 1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่เหมาะสม -1	
1. ความสอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อหาหลักสูตร				
2. ความสอดคล้องเหมาะสมกับบรรณานุกรมวิชา				
3. ความสอดคล้องเหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน				
4. ความสอดคล้องเหมาะสมกับสภาพปัจจุบันและปัญหา				
5. ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาผู้เรียน				
6. ความเหมาะสมของเนื้อหา / ความครอบคลุมของศาสตร์ฮวงจุ้ย				
7. ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร				
8. ความเหมาะสมของการใช้ภาษา				
9. ความเหมาะสมกับความสนใจของผู้เรียน				
10. ความเหมาะสมของรูปแบบการจัดกิจกรรม				

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้ทรงคุณวุฒิ

ชลัศร์กมล ภาวักชกุล  
นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชานวัตกรรมการเรียนรู้และการสอน  
คณะสหวิทยาการ เทคโนโลยีและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ตารางวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิต่อหลักสูตรการจัดการเรียนรู้  
ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย : ปันโลโก้ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย

รายการขอความคิดเห็น	ประมาณค่าความคิดเห็น ของผู้ทรงคุณวุฒิคนที่			ค่า IOC	แปลผล
	1	2	3		
1. ความสอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อหาหลักสูตร	0	+1	+1	0.7	
2. ความสอดคล้องเหมาะสมกับธรรมชาติวิชา	-1	+1	+1	0.3	
3. ความสอดคล้องเหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน	+1	+1	+1	1.0	
4. ความสอดคล้องเหมาะสมกับสภาพปัจจุบันและปัญหา	+1	+1	-1	0.3	
5. ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาผู้เรียน	+1	+1	0	0.7	
6. ความเหมาะสมของเนื้อหา / ความครอบคลุมของ ศาสตร์ฮวงจุ้ย	+1	+1	0	0.7	
7. ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	+1	+1	+1	1.0	
8. ความเหมาะสมของการใช้ภาษา	+1	0	+1	0.7	
9. ความเหมาะสมกับความสนใจของผู้เรียน	+1	+1	0	0.7	
10. ความเหมาะสมของรูปแบบการจัดกิจกรรม	+1	+1	+1	1.0	

ค่า IOC หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย : ปันโลโก้ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย

$$\begin{aligned} \text{ค่า IOC} &= 0.7+0.3+1.0+0.3+0.7+0.7+1.0+0.7+0.7+1.0 / 10 \\ &= 7.1 / 10 \\ &= 0.71 \end{aligned}$$

**สรุปได้ว่า**

หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย : ปันโลโก้ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย **นำไปใช้ได้**



มหาวิทยาลัยศรีปทุม  
SRIPATUM UNIVERSITY

ผลการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

(หลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย)

เรื่อง การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย

THE DEVELOPMENT OF DESIGN THROUGH A LEARNING MANAGEMENT COURSE BASED  
ON FENG SHUI PRACTICE

\*\*\*\*\*

#### คำชี้แจง

การจัดการเรียนรู้เพื่องานออกแบบโลโก้ด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย ผู้วิจัยได้จัดทำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพ ตามแนวคิดของลิเคิร์ต (Likert, 1967) (อ้างถึงใน จุฑามาศ เพิ่มพูนเจริญยศ, 2561) ซึ่งมีการประเมินค่า (Rating scale) กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน 5 ระดับ คือ

- |           |  |
|-----------|--|
| 5 หมายถึง | มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมมากที่สุด  |
| 4 หมายถึง | มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมมาก        |
| 3 หมายถึง | มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมปานกลาง    |
| 2 หมายถึง | มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมน้อย       |
| 1 หมายถึง | มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมน้อยที่สุด |

โดยนำคะแนนหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมาย ค่าเฉลี่ย 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

2

ตารางที่ 1 แสดงผลการวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานจากการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ท่าน

ข้อที่	ข้อความประเมินผลหลักสูตร	คะแนนผู้เชี่ยวชาญ			ผลการพิจารณา
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3	
1	ความสอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อหาหลักสูตร	3	5	4	
2	ความสอดคล้องเหมาะสมกับธรรมชาติวิชา	4	5	4	
3	ความสอดคล้องเหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน	4	5	5	
4	ความสอดคล้องเหมาะสมกับสภาพปัจจุบันและปัญหา	3	4	5	
5	ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาผู้เรียน	5	5	5	
6	ความเหมาะสมของเนื้อหา / ครอบคลุมของศาสตร์วงจ้อย	5	4	3	
7	ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	5	5	5	
8	ความเหมาะสมของการใช้ภาษา	4	4	5	
9	ความเหมาะสมกับความสนใจของผู้เรียน	3	3	3	
10	ความเหมาะสมของรูปแบบการจัดกิจกรรม	4	4	3	
ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ )/ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)		( $\bar{x}$ =4.00 S.D.= 0.81)	( $\bar{x}$ =4.40 S.D. = 0.69)	( $\bar{x}$ =4.20 S.D.= 0.91)	เหมาะสมมาก
รวม		( $\bar{x}$ = 4.41, S.D. = 0.47)			



มหาวิทยาลัยศรีปทุม  
SRIPATUM UNIVERSITY

แบบประเมินหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย  
เรื่อง การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย  
THE DEVELOPMENT OF DESIGN THROUGH A LEARNING MANAGEMENT COURSE BASED  
ON FENG SHUI PRACTICE

\*\*\*\*\*

คำชี้แจง

การจัดการเรียนรู้เพื่องานออกแบบโลโก้ด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย ผู้วิจัยได้จัดทำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพ ตามแนวคิดของลิเคิร์ท (Likert, 1967) (อ้างอิงใน จุฑามาศ เพิ่มพูนเจริญยศ, 2561) ซึ่งมีการประเมินค่า (Rating scale) กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน 5 ระดับ คือ

5 หมายถึง	มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมมากที่สุด
4 หมายถึง	มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมมาก
3 หมายถึง	มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมปานกลาง
2 หมายถึง	มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมน้อย
1 หมายถึง	มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยนำคะแนนมาหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ย 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51 - 5.00	หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.51 - 4.50	หมายถึง เหมาะสมมาก
คะแนนเฉลี่ย 2.51 - 3.50	หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.51 - 2.50	หมายถึง เหมาะสมน้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.50	หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ผู้วิจัยขอให้ท่านผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญ ได้ประเมินหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ว่ามีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมในระดับใด และผู้วิจัยขอขอบคุณท่านเป็นอย่างสูงที่ได้กรุณาสละเวลาอันมีค่า และให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการตอบแบบประเมิน และขอขอบคุณที่กรุณาให้ข้อมูล โดยข้อมูลส่วนตัวของท่านจะไม่ถูกนำไปเปิดเผย หรือเผยแพร่แต่ประการใด หากมีข้อผิดพลาดประการใด ต้องกราบขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ชลัคร์กมล ภวภิษกุล  
นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
มหาวิทยาลัยศรีปทุม







มหาวิทยาลัยศรีปทุม  
SRIPATUM UNIVERSITY

แบบประเมินหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย  
เรื่อง การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย  
THE DEVELOPMENT OF DESIGN THROUGH A LEARNING MANAGEMENT COURSE BASED  
ON FENG SHUI PRACTICE

\*\*\*\*\*

คำชี้แจง

การจัดการเรียนรู้เพื่องานออกแบบโลโก้ด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย ผู้วิจัยได้จัดทำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพ ตามแนวคิดของลิเคิร์ท (Likert, 1967) (อ้างถึงใน จุฑามาศ เพิ่มพูนเจริญยศ, 2561) ซึ่งมีการประเมินค่า (Rating scale) กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน 5 ระดับ คือ

5 หมายถึง	มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมมากที่สุด
4 หมายถึง	มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมมาก
3 หมายถึง	มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมปานกลาง
2 หมายถึง	มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมน้อย
1 หมายถึง	มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยนำคะแนนมาหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ย 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51 - 5.00 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.51 - 4.50 หมายถึง เหมาะสมมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.51 - 3.50 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.51 - 2.50 หมายถึง เหมาะสมน้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.50 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ผู้วิจัยขอให้ท่านผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญ ได้ประเมินหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ว่ามีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมในระดับใด และผู้วิจัยขอขอบคุณท่านเป็นอย่างสูงที่ได้กรุณาสละเวลาอันมีค่า และให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการตอบแบบประเมิน และขอขอบคุณที่กรุณาให้ข้อมูล โดยข้อมูลส่วนตัวของท่านจะไม่ถูกนำไปเปิดเผย หรือเผยแพร่แต่ประการใด หากมีข้อผิดพลาดประการใด ต้องกราบขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ชลักรัตนกุล ภวภัชชกุล

นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

มหาวิทยาลัยศรีปทุม





มหาวิทยาลัยศรีปทุม  
SRIPATUM UNIVERSITY

แบบประเมินหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย  
เรื่อง การพัฒนาผลงานการออกแบบด้วยหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย  
THE DEVELOPMENT OF DESIGN THROUGH A LEARNING MANAGEMENT COURSE BASED  
ON FENG SHUI PRACTICE

\*\*\*\*\*

คำชี้แจง

การจัดการเรียนรู้เพื่อนำออกแบบโลโก้ด้วยศาสตร์ของฮวงจุ้ย ผู้วิจัยได้จัดทำหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย โดยให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบคุณภาพ ตามแนวคิดของลิเคิร์ท (Likert, 1967) (อ้างถึงใน จุฑามาศ เพิ่มพูนเจริญยศ, 2561) ซึ่งมีการประเมินค่า (Rating scale) กำหนดเกณฑ์การให้คะแนน 5 ระดับ คือ

5 หมายถึง	มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมมากที่สุด
4 หมายถึง	มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมมาก
3 หมายถึง	มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมปานกลาง
2 หมายถึง	มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมน้อย
1 หมายถึง	มีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมน้อยที่สุด

โดยนำคะแนนมาหาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วกำหนดเกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ย 5 ระดับ (บุญชม ศรีสะอาด, 2553) ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.51 - 5.00	หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด
คะแนนเฉลี่ย 3.51 - 4.50	หมายถึง เหมาะสมมาก
คะแนนเฉลี่ย 2.51 - 3.50	หมายถึง เหมาะสมปานกลาง
คะแนนเฉลี่ย 1.51 - 2.50	หมายถึง เหมาะสมน้อย
คะแนนเฉลี่ย 1.00 - 1.50	หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

ผู้วิจัยขอให้ท่านผู้ทรงคุณวุฒิที่มีความเชี่ยวชาญ ได้ประเมินหลักสูตรการจัดการเรียนรู้ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย ว่ามีความสอดคล้อง/เชื่อมโยง/เหมาะสมในระดับใด และผู้วิจัยขอขอบคุณท่านเป็นอย่างสูงที่ได้กรุณาสละเวลาอันมีค่า และให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการตอบแบบประเมิน และขอขอบคุณที่กรุณาให้ข้อมูล โดยข้อมูลส่วนตัวของท่านจะไม่ถูกนำไปเปิดเผย หรือเผยแพร่แต่ประการใด หากมีข้อผิดพลาดประการใด ต้องกราบขออภัยไว้ ณ ที่นี้ด้วย

ชลัครักมล ภวภิษกุล  
นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
มหาวิทยาลัยศรีปทุม

2

## ส่วนที่ 1 ความคิดเห็นถึงความเหมาะสมของหลักสูตร

รายการ	ระดับความเหมาะสม				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1.ความสอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อหาหลักสูตร		✓			
2.ความสอดคล้องเหมาะสมกับธรรมชาติวิชา		✓			
3.ความสอดคล้องเหมาะสมกับกลุ่มผู้เรียน	✓				
4.ความสอดคล้องเหมาะสมกับสภาพปัจจุบันและปัญหา	✓				
5.ความเหมาะสมต่อกระบวนการพัฒนาผู้เรียน	✓				
6.ความเหมาะสมของเนื้อหา / ความครอบคลุมของ ศาสตร์ของงวิจัย			✓		
7.ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	✓				
8.ความเหมาะสมของการใช้ภาษา	✓				
9.ความเหมาะสมกับความสนใจของผู้เรียน			✓		
10.ความเหมาะสมของรูปแบบการจัดกิจกรรม			✓		

## ส่วนที่ 2 ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพิ่มเติม

SRIPATUM  
UNIVERSITY

ลงชื่อ.....ผู้เขียนรายงาน

(ผศ.ดร.สรโรจน์ เผ่าวงสกุล)

อาจารย์สาขาบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏกาญจนบุรี

ภาคผนวก ซ

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรวจแบบประเมินหลักสูตรการจัดการเรียนรู้  
ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย : ปั้นโลโก้ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย

SPU  
SRIPATUM UNIVERSITY

รายชื่อผู้ทรงคุณวุฒิที่ตรวจแบบประเมินหลักสูตรการจัดการเรียนรู้  
ตามศาสตร์ของฮวงจุ้ย : ปั้นโลโก้ให้ปังด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย

- |                    |             |   |
|--------------------|-------------|---|
| 1. รศ.ดร.ศักดิ์ชัย | นิรัญทวี    | อดีต รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ ม.เกษตรศาสตร์                  |
| 2. รศ.ดร.จุฑา      | เทียนไทย    | อดีต รองอธิบดีฝ่ายวิชาการและวิจัย ม.รามคำแหง                |
| 3. ผศ.ดร.สาโรจน์   | เผ่าวงศากุล | อาจารย์สาขาบริหารการศึกษา คณะครุศาสตร์<br>ม.ราชภัฏกาญจนบุรี |



## ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	นางสาวชลัศร์กมล ภาวักชกุล
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	128 14 ซอย พหลโยธิน 2 พญาไท สามเสนใน กรุงเทพมหานคร 10240
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	ผู้เชี่ยวชาญการออกแบบด้วยศาสตร์ฮวงจุ้ย ฟงสุ่ย ดีไซน์บายมิสชาญ รองประธานสมาพันธ์ SMEs Thai ประธานศูนย์ออกแบบ DC4S สมาพันธ์เอสเอ็มอีไทย เจ้าของธุรกิจด้านการออกแบบและสื่อโฆษณาออนไลน์
ประวัติการศึกษา	พ.ศ. 2540 ปริญญาตรี สาขาการตลาด มหาวิทยาลัยกรุงเทพ และศึกษาหลักสูตรระยะสั้นอื่น ๆ

