



การประเมินความต้องการจำเป็นเพื่อเตรียมการจัดทำหลักสูตร
เทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลของคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

A Need Assessment for the Curriculum of Film and Digital Media Technology
Curriculum, Faculty of Mass Communication Technology,
Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ
ณัฏกร สุทธิรัตน์

งานวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนจากงบประมาณกองทุนเพื่อการวิจัย
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567
คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

บทคัดย่อ

การวิจัยเรื่อง “การประเมินความต้องการจำเป็นเพื่อเตรียมการจัดทำหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร” เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed-methods Research) โดยมีวัตถุประสงค์ 3 ประการ คือ 1) เพื่อสำรวจความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าในเขตกรุงเทพมหานครในการศึกษาต่อด้านเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล 2) เพื่อศึกษาคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามความต้องการของสถานประกอบการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล และ 3) เพื่อศึกษาแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลสำหรับคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสถานประกอบการ

การวิจัยเชิงปริมาณใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) เก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 401 คน ส่วนการวิจัยเชิงคุณภาพใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) กับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) จำนวน 11 คน ประกอบด้วย ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์, ผู้กำกับภาพยนตร์, ตัวแทนภาครัฐหรือสมาคมที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย, นักวิจารณ์ภาพยนตร์ และนักวิชาการด้านภาพยนตร์ ผลการวิจัยพบว่า

1. กลุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า มีความต้องการศึกษาต่อในหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลในระดับสูง โดยปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาสูงสุดได้แก่ การศึกษาดูงานนอกสถานที่ (ค่าเฉลี่ย 4.22), การเรียนที่เน้นการฝึกปฏิบัติจริง (ค่าเฉลี่ย 4.19), การมีอาจารย์พิเศษผู้เชี่ยวชาญจากวงการ (ค่าเฉลี่ย 4.16), การมีทุนสนับสนุนการศึกษาแบบให้เปล่า (ค่าเฉลี่ย 4.13) และความพร้อมของเครื่องมืออุปกรณ์ (ค่าเฉลี่ย 4.07)

2. ในด้านคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ สามารถแบ่งคุณลักษณะออกได้เป็น 5 ด้านหลัก ได้แก่ 1) ความพร้อมใช้งานและสมรรถนะการทำงานจริง 2) ความหลากหลายของทักษะและความยืดหยุ่นในการปรับตัว 3) ทักษะคิดและความเป็นมืออาชีพ 4) ความคิดสร้างสรรค์และวิสัยทัศน์เชิงศิลปะ และ 5) คุณธรรมจริยธรรม และความรับผิดชอบต่อวิชาชีพ โดยพบว่าอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยปัจจุบัน ยังขาดแคลนบุคลากรที่มีทักษะด้านการเขียนบทภาพยนตร์และการบริหารจัดการเชิงธุรกิจเป็นอย่างมาก

3. แนวทางการพัฒนาหลักสูตร สามารถแบ่งออกได้เป็น 7 ด้านหลัก ได้แก่ 1) ด้านการวางตำแหน่งและโครงสร้างหลักสูตร 2) ด้านเนื้อหาและสมรรถนะหลัก 3) ด้านกลยุทธ์การจัดการเรียนการสอน 4) ด้านคณาจารย์และความร่วมมือกับอุตสาหกรรม 5) ด้านการรับนักศึกษาและการส่งเสริมผู้เรียน 6) ด้านทรัพยากรและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ 7) ด้านการบริหารและประเมินหลักสูตร

ผลการวิจัยครั้งนี้ชี้ให้เห็นถึงความต้องการที่สอดคล้องกัน ระหว่างผู้เรียนและสถานประกอบการ ซึ่งเป็นข้อมูลเชิงประจักษ์ที่สำคัญในการยืนยันถึงความจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และ

สื่อดิจิทัลที่เน้นสมรรถนะ (Competency-Based) เพื่อลดช่องว่างระหว่างโลกการศึกษากับโลกวิชาชีพ และสามารถผลิตบัณฑิตที่ตอบสนองต่อความต้องการของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของประเทศได้อย่างแท้จริง

คำสำคัญ : การประเมินความต้องการจำเป็น, การพัฒนาหลักสูตร, เทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล, การศึกษาด้านสมรรถนะ, อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย



Abstract

The research titled *“A Need Assessment for the Curriculum of Film and Digital Media Technology Curriculum, Faculty of Mass Communication Technology, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon”* employs a mixed-methods design with three main objectives:

(1) to investigate the educational needs of upper secondary school students (or equivalents) in the Bangkok Metropolitan Area who are interested in pursuing higher education in Film and Digital Media Technology;

(2) to examine the desired graduate attributes in accordance with the needs of employers and stakeholders in the film and digital media industries; and

(3) to explore approaches to developing a curriculum in Film and Digital Media Technology that aligns with the expectations of both learners and industry sectors.

The quantitative component adopted a survey research design, collecting data from 401 upper secondary school students in Bangkok. The qualitative component employed in-depth interviews with 11 experts and stakeholders, including film producers, directors, representatives from governmental or professional film associations, film critics, and academic scholars in film studies.

The findings revealed that:

1. Students exhibited a high level of interest in pursuing the Film and Digital Media Technology program. The most influential factors in their decision-making included off-campus field trips (mean = 4.22), practice-based learning (mean = 4.19), participation of industry professionals as guest lecturers (mean = 4.16), availability of full scholarships (mean = 4.13), and adequacy of technical equipment and facilities (mean = 4.07).

2. The desired graduate attributes could be classified into five core domains: (1) job readiness and practical competence, (2) diversity of skills and adaptability, (3) professional attitude and ethics, (4) creativity and artistic vision, and (5) moral integrity and professional responsibility. The study also found that the Thai film industry is currently facing a shortage of personnel skilled in screenwriting and business-oriented management.

3. The curriculum development framework comprises seven key dimensions: (1) program positioning and structure, (2) content and core competencies, (3) teaching and learning strategies, (4) faculty development and industry collaboration, (5) student

recruitment and support, (6) resources and learning environments, and (7) curriculum administration and evaluation.

The results highlight a convergence of needs between students and employers, providing concrete evidence of the necessity to establish a competency-based curriculum in Film and Digital Media Technology. Such a curriculum would bridge the gap between academia and professional practice, fostering graduates capable of fulfilling the demands of Thailand's creative industries.

Keywords: needs assessment, curriculum development, film and digital media technology, competency-based education, Thai film industry



กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยฉบับนี้จะสำเร็จลุล่วงลงมิได้ หากปราศจากความช่วยเหลือของบุคคลหลายฝ่าย ทั้งเพื่อน อาจารย์และเจ้าหน้าที่ประจำคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ผู้เชี่ยวชาญในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย และผู้ตอบแบบสอบถามทุกท่าน ที่กรุณาสละเวลาในการให้สัมภาษณ์และให้ข้อมูลอันเป็นประโยชน์ยิ่ง และขอขอบคุณกองทุนเพื่อการวิจัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่ให้ทุนสนับสนุนการทำวิจัยชิ้นนี้

สุดท้ายนี้คณะผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า งานวิจัยฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ และสามารถนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลของคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน ให้มีคุณภาพสอดคล้องกับความต้องการทั้งของผู้เรียนและภาคอุตสาหกรรมภาพยนตร์ของประเทศไทย ได้อย่างเป็นรูปธรรมต่อไปในอนาคต

เกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ
ณัฏฐกร สุทธิรัตน์
คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
พ.ศ. 2568

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย (1)

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ (3)

กิตติกรรมประกาศ (5)

บทที่ 1 บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา	1
ปัญหานำวิจัย	4
วัตถุประสงค์การวิจัย	4
ขอบเขตของการวิจัย	5
นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	6
กรอบแนวคิดการวิจัย	7

บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินความต้องการจำเป็น (Needs Assessment)	9
2.1.1 ความหมายของการประเมินความต้องการจำเป็น	9
2.1.2 แบบจำลองพื้นฐานสำหรับการประเมินความต้องการจำเป็น	10
2.1.3 ความสำคัญของการประเมินความต้องการจำเป็น	11
2.1.4 ขั้นตอนของการประเมินความต้องการจำเป็น	12
2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการศึกษาฐานสมรรถนะ (Competency-Based Education)	12
2.2.1 รากฐานและวิวัฒนาการของแนวคิดสมรรถนะ	13
2.2.2 การจัดการศึกษาฐานสมรรถนะ (CBE)	15
2.2.3 การขับเคลื่อนหลักสูตรฐานสมรรถนะในประเทศไทย	16
2.2.4 บทสรุป	17
2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร (Curriculum Development)	
2.3.1 ความหมายและแนวคิดเกี่ยวกับหลักสูตร	18
2.3.2 ความสำคัญของการพัฒนาหลักสูตร	19

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

2.3.3 องค์ประกอบของหลักสูตร	19
2.3.4 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตร	20
2.4 แนวคิดเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล (Digital Filmmaking Concepts)	27
2.4.1 กระบวนการก่อนการถ่ายทำ (Pre-production Workflow)	27
2.4.2 กระบวนการการถ่ายทำ (Production Workflow)	28
2.4.3 กระบวนการหลังการถ่ายทำ (Post-production Workflow)	30
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย	
3.1 การวิจัยเชิงปริมาณ	37
3.1.1 ประชากรและวิธีคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่าง	37
3.1.2 การสุ่มตัวอย่าง	38
3.1.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเชิงปริมาณ	38
3.1.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	39
3.1.5 การตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	39
3.1.6 การวิเคราะห์และแปลความหมายข้อมูล	39
3.2 การวิจัยเชิงคุณภาพ	41
3.2.1 การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง	41
3.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ	42
3.2.3 การวิเคราะห์ข้อมูล	42
3.2.4 การนำเสนอผลการวิจัย	42
บทที่ 4 ผลการศึกษา	
4.1 ผลการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ	44
4.2 ผลการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ	85
ส่วนที่ 1 : สถานการณ์ปัจจุบันของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย	85
ส่วนที่ 2 : การพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล	90
และคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์	

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปและอภิปรายผลการวิจัย	
5.1 สรุปผลการวิจัย	98
ส่วนที่ 1 : ความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า	99
ส่วนที่ 2 : คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์	102
ส่วนที่ 3 : แนวทางในการพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล	104
5.2 อภิปรายผลการวิจัย	107
5.3 ข้อเสนอแนะการวิจัย	109
5.3.1 ข้อเสนอแนะที่ได้จากผลการวิจัย	109
5.3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป	109
บรรณานุกรม	111
ภาคผนวก	115
แบบสอบถาม	116
ประวัติผู้วิจัย	121

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1.	ตารางที่ 4.1: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ	44
2.	ตารางที่ 4.2: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ และแบบแสดงความยินยอม (หน้า 45)	45
3.	ตารางที่ 4.3: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามหลักสูตรที่กำลังศึกษา /สำเร็จการศึกษา (หน้า 46)	46
4.	ตารางที่ 4.4: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรายได้ของครอบครัวต่อเดือน	47
5.	ตารางที่ 4.5: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามช่องทางที่รู้จัก คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร	48
6.	ตารางที่ 4.6: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามช่องทาง ที่ใช้หาข้อมูลการศึกษาต่อ	50
7.	ตารางที่ 4.7.1: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามปัจจัยด้านหลักสูตร ตรงกับความต้องการ	52
8.	ตารางที่ 4.7.2: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามปัจจัยด้าน ชื่อเสียงของมหาวิทยาลัย	54
9.	ตารางที่ 4.7.3: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามปัจจัยด้านสถานที่ตั้ง	55
10.	ตารางที่ 4.7.4: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามด้านการเดินทางสะดวก	56
11.	ตารางที่ 4.7.5: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามด้านอาจารย์ผู้สอน	57
12.	ตารางที่ 4.7.6: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามด้านความพร้อม ของเครื่องมือ อุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการศึกษา	58
13.	ตารางที่ 4.7.7: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามด้าน การแนะแนว / บอกต่อ	59
14.	ตารางที่ 4.7.8: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามด้านสื่อประชาสัมพันธ์	60
15.	ตารางที่ 4.7.9: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามด้าน ค่าธรรมเนียมการศึกษาเหมาะสม	61
16.	ตารางที่ 4.8.1: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความต้องการ เข้าศึกษาต่อในหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล	62
17.	ตารางที่ 4.8.2: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความต้องการ ศึกษาแบบบูรณาการร่วมกับสาขาวิชาอื่นในคณะ	64

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
18. ตารางที่ 4.8.3: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความต้องการศึกษาแบบบูรณาการร่วมกับคณะอื่น ๆ ในมหาวิทยาลัย	65
19. ตารางที่ 4.9.1: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความสนใจเรียนด้านการผลิตภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล	66
20. ตารางที่ 4.9.2: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความสนใจเรียนด้านการเขียนบทภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล	68
21. ตารางที่ 4.9.3: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความสนใจเรียนด้านการกำกับภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล	69
22. ตารางที่ 4.9.4: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความสนใจเรียนด้านการแสดงทางภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล	70
23. ตารางที่ 4.9.5: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความสนใจเรียนด้านการเป็นผู้ประกอบการด้านภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล	71
24. ตารางที่ 4.10.1: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความต้องการใช้วิธีสอบเพื่อวัดระดับความรู้	72
25. ตารางที่ 4.10.2: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความต้องการใช้วิธีการสัมภาษณ์เพื่อประเมินพื้นฐานความรู้	73
26. ตารางที่ 4.10.3: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความต้องการใช้วิธีพิจารณาจากค่าคะแนนเฉลี่ยสะสม (GPA)	74
27. ตารางที่ 4.10.4: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความต้องการใช้วิธีพิจารณาจากแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio)	75
28. ตารางที่ 4.11.1: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความต้องการจ่ายค่าธรรมเนียมแบบเหมาจ่ายครั้งเดียวตลอดเทอม	76
29. ตารางที่ 4.11.2: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความต้องการจ่ายค่าธรรมเนียมแบบแบ่งจ่ายเป็นงวด	78
30. ตารางที่ 4.11.3: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความต้องการกองทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา (หน้า 79)	79
31. ตารางที่ 4.11.4: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความต้องการทุนสนับสนุนการศึกษาแบบให้เปล่า	80

สารบัญตาราง (ต่อ)

ตารางที่	หน้า
32. ตารางที่ 4.12.1: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความต้องการเรียนวิชาทฤษฎีในรูปแบบออนไลน์	81
33. ตารางที่ 4.12.2: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความต้องการเรียนที่เน้นการฝึกปฏิบัติสามารถทำงานได้จริง	82
34. ตารางที่ 4.12.3: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความต้องการอาจารย์พิเศษที่มีความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพ	83
35. ตารางที่ 4.12.4: แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความต้องการศึกษาดูงานนอกสถานที่	84



สารบัญภาพ

ภาพที่	หน้า
1. ภาพที่ 1: ค่านิยมหลัก” (Core Value) แห่งมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร	2
2. ภาพที่ 2: การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสภาพแวดล้อม หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต (SWOT Analysis)	3



บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

แนวโน้มยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศที่สัมพันธ์กับบริบทโลกอย่างหนึ่ง คือการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร และเทคโนโลยีโทรคมนาคมในการพัฒนาระบบเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy) ในด้านต่างๆ หน่วยงานหลักที่รับผิดชอบนโยบายดังกล่าวของประเทศไทยคือ กระทรวงเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ไอซีที) โดยได้วางรากฐานเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างต่อเนื่อง และมีการบูรณาการการดำเนินงานร่วมกับหน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชนในการขับเคลื่อนประเทศ

นอกจากนี้การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี ได้แก่ เทคโนโลยีการสื่อสารที่มีความเร็วและคุณภาพสูง (New Communications Technology) อุปกรณ์เคลื่อนที่เพื่อการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตแบบทุกที่ทุกเวลา (Mobile/Wearable Computing) การประมวลผลแบบคลาวด์ (Cloud Computing) การวิเคราะห์ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data Analytics) อินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (Internet of Things) การพิมพ์ 3 มิติ (3D Printing) และความมั่นคงปลอดภัยไซเบอร์ (Cyber Security) นับเป็นปัจจัยที่มีผลต่อความเปลี่ยนแปลงในการดำเนินชีวิต การติดต่อสื่อสาร และการจัดการศึกษา นอกจากนี้ปัจจัยภาวะเศรษฐกิจที่มีความผันผวนยิ่งทำให้อุตสาหกรรมสื่อสารมวลชนได้รับผลกระทบมากขึ้น

ดังนั้นการปรับปรุงหลักสูตรจะต้องตอบสนองพันธกิจการจัดการศึกษา ที่มุ่งเน้นวิชาชีพบนพื้นฐานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่มีคุณภาพมาตรฐานสากล โดยเฉพาะการบริหารจัดการหลักสูตรให้เป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (Thai Qualifications Framework for Higher Education, TQF: HED) และ เกณฑ์มาตรฐานหลักสูตรระดับปริญญาตรี พ.ศ. 2565 ที่มุ่งให้การผลิตบัณฑิตมีความสัมพันธ์สอดคล้องกับแผนพัฒนาการศึกษาระดับอุดมศึกษาของชาติ ปรัชญาของการอุดมศึกษา ปรัชญาของสถาบันอุดมศึกษา และมาตรฐานวิชาการและวิชาชีพที่เป็นสากลเพื่อนำพาประเทศสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนและทัดเทียมมาตรฐานสากล

ด้วยวิสัยทัศน์ของอธิการบดี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มุ่งเน้นเพื่อสร้าง “ราชมงคลพระนคร” สู่มหาวิทยาลัยแห่งเทคโนโลยีนวัตกรรม และการบูรณาการ (RMUTP " University of Technology, Innovation and Integration) โดยมีพันธกิจ (Mission) คือ

- 1) ผลิตและพัฒนากำลังคนให้พร้อมเป็น "นวัตกรรมบูรณาการ" ที่มีความรอบรู้ มีความสามารถในการปรับตัว และรับมือกับความท้าทายได้อย่างรวดเร็ว
- 2) สร้างฐานข้อมูลคุณภาพ เพื่อสร้างสรรค์งานวิจัย และต่อยอดนวัตกรรมใหม่ๆ ที่ตอบสนองต่อความต้องการของสังคมและชุมชน
- 3) บริการวิชาการต่ออุตสาหกรรมเป้าหมาย เพื่อยกระดับการพัฒนาอย่างยั่งยืน

- 4) ทำนุบำรุงศาสนา ศิลปวัฒนธรรม และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม
- 5) บริหารจัดการอย่างมีธรรมาภิบาล พร้อมสร้างวัฒนธรรมองค์กรต้นแบบ

จากวิสัยทัศน์และพันธกิจดังกล่าว อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จึงให้ความสำคัญในการสร้างเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัย 3 ประเด็นหลัก (Strategic Themes/ Strategies) คือ

- 1) มุ่งความเป็นเลิศในเทคโนโลยีเชิงปฏิบัติที่สร้างมูลค่าให้กับเศรษฐกิจและสังคม
- 2) สร้างความเข้มแข็งของมหาวิทยาลัย เพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลง
- 3) พัฒนามหาวิทยาลัย ให้เป็นแหล่งเรียนรู้และสร้างประโยชน์ให้กับชุมชน สังคม

ซึ่ง 3 ประเด็นหลักของเอกลักษณ์ของมหาวิทยาลัยนี้ คือ นัยสำคัญในการสะท้อนอัตลักษณ์ของ “ค่านิยมหลัก” (Core Value) แห่งมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร



ภาพที่ 1 ค่านิยมหลัก” (Core Value) แห่งมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ปัจจุบัน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนครเข้าร่วมเครือข่ายมหาวิทยาลัยอาเซียน AUN-QA (Asean University Network Quality Assurance) และใช้ ระบบการประกันคุณภาพของ AUN QA ประกอบด้วย 3 มิติ คือ

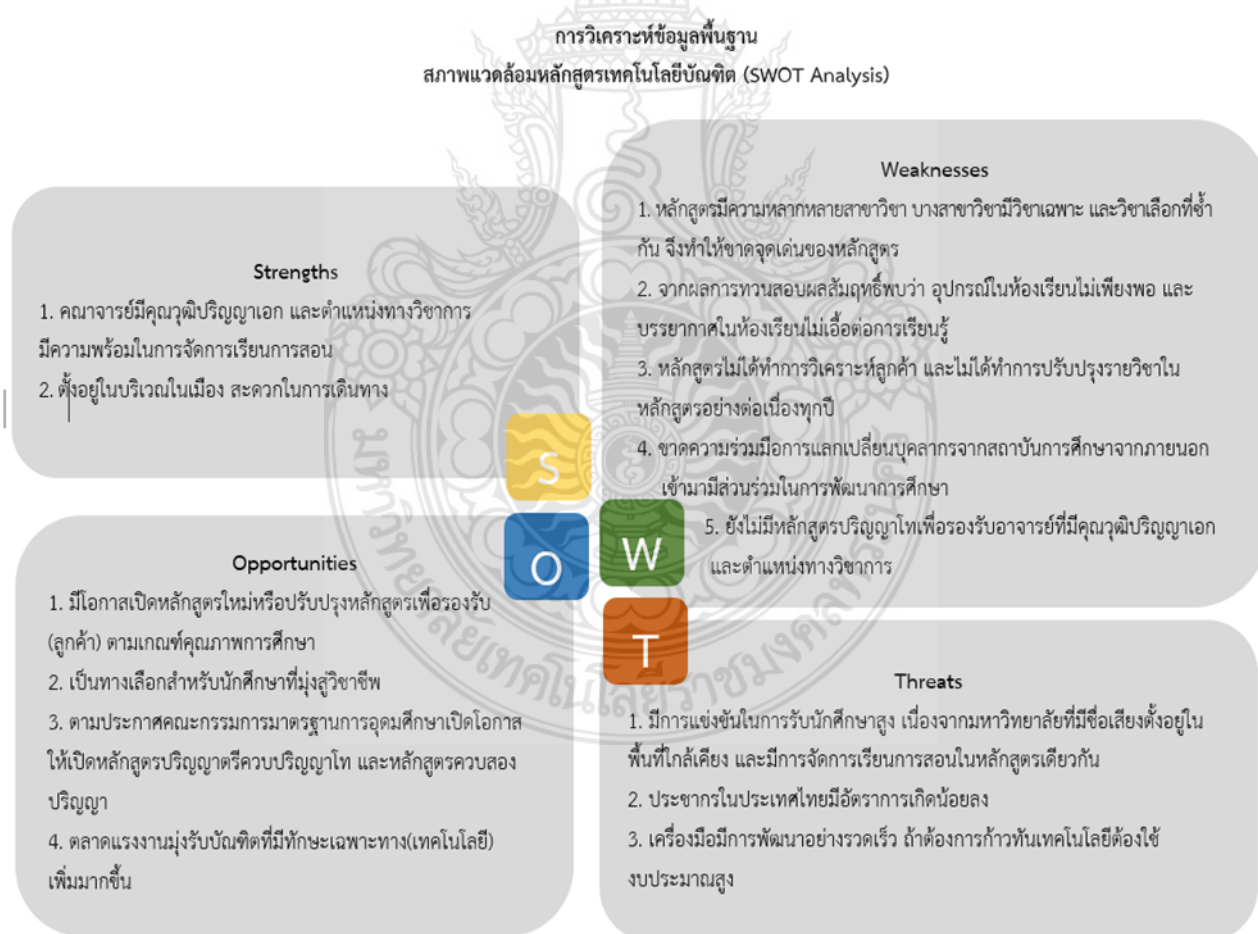
- 1) Strategic เป็นการประกันคุณภาพระดับสถาบันการศึกษา
- 2) Systemic เป็นการประกันคุณภาพระบบการประกันคุณภาพภายใน
- 3) Tactical เป็นการประกันคุณภาพระดับโปรแกรมหรือระดับหลักสูตร

รูปแบบการประกันคุณภาพระดับโปรแกรมหรือระดับหลักสูตรเน้น ที่การจัดการเรียนการสอนโดยพิจารณาคุณภาพภายใน 3 มิติคือ ปัจจัยนำเข้า กระบวนการ และผลผลิต/ผลลัพธ์ โดยมีรูปแบบเริ่มจากผล

การเรียนรู้ที่คาดหวังที่จะให้เกิดกับตัวผู้เรียน การแปลงผลการเรียนรู้ที่คาดหวังไปสู่โปรแกรมการศึกษาและวิธีที่จะทำให้บรรลุผลสัมฤทธิ์ผ่านกลยุทธ์การจัดการเรียนการสอน การวัดและประเมินผลการประเมินคุณภาพ

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐาน สภาพแวดล้อมหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต (SWOT Analysis) พบว่า จุดอ่อนของหลักสูตร คือ 1) หลักสูตรมีความหลากหลายสาขาวิชา บางสาขาวิชามีวิชาเฉพาะ และวิชาเลือกที่ซ้ำกัน จึงทำให้ขาดจุดเด่นของหลักสูตร 2) จากผลการทวนสอบผลสัมฤทธิ์พบว่า อุปกรณ์ในห้องเรียนไม่เพียงพอ และบรรยากาศในห้องเรียนไม่เอื้อต่อการเรียนรู้ 3) หลักสูตรไม่ได้ทำการวิเคราะห์หลักสูตร และไม่ได้ทำการปรับปรุงรายวิชาในหลักสูตรอย่างต่อเนื่องทุกปี 4) ขาดความร่วมมือการแลกเปลี่ยนบุคลากรจากสถาบันการศึกษาจากภายนอกเข้ามามีส่วนร่วมในการพัฒนาการศึกษา และ 5) ยังไม่มีหลักสูตรปริญญาโทเพื่อรองรับอาจารย์ที่มีคุณวุฒิปริญญาเอก และตำแหน่งทางวิชาการ

นอกจากนี้ยังมีอุปสรรค คือ 1) มีการแข่งขันในการรับนักศึกษาสูง เนื่องจากมหาวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงตั้งอยู่ในพื้นที่ใกล้เคียง และมีการจัดการเรียนการสอนในหลักสูตรเดียวกัน 2) ประชากรในประเทศไทยมีอัตราการเกิดน้อยลง และ 3) เครื่องมือที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนมีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานสภาพแวดล้อมหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิต (SWOT Analysis)

จากผลการวิเคราะห์ดังกล่าว จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่หลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิตของคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มีความจำเป็นต้องปรับปรุงหลักสูตรเพื่อให้สอดคล้องกับแนวโน้มยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศ เพื่อรองรับการเปิดประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน และรองรับความต้องการของภาคอุตสาหกรรมในอนาคต รวมถึงรองรับรูปแบบการประกันคุณภาพ AUN-QA เพื่อให้สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน คือ “ผลิตผู้ปฏิบัติงานด้านเทคโนโลยีสื่อสารมวลชนมาตรฐานสากล”

จากทั้งหมดที่กล่าว จึงเป็นที่มาของโครงการวิจัย “การประเมินความต้องการจำเป็นเพื่อเตรียมการจัดทำหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลของคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร” โดยมีความมุ่งหวังว่าหลักสูตรใหม่ที่กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคตนี้ จะสามารถพัฒนาศักยภาพและความสามารถของนักศึกษา ให้เกิดการประยุกต์และเชื่อมโยงความรู้ทางทฤษฎีสู่การปฏิบัติงาน ช่วยต่อยอดองค์ความรู้เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ รวมถึงช่วยพัฒนาทักษะที่จำเป็นทั้งในด้านการทำงาน และการดำรงชีวิตในสังคมของนักศึกษาได้ต่อไป

ปัญหานำวิจัย

1. ต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าในเขตกรุงเทพมหานครในการศึกษาต่อด้านเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลเป็นเช่นไร
2. คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามความต้องการของสถานประกอบการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลเป็นเช่นไร
3. เพื่อศึกษาแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลสำหรับคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสถานประกอบการเป็นเช่นไร

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อสำรวจความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าในเขตกรุงเทพมหานครในการศึกษาต่อด้านเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล
2. เพื่อศึกษาคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามความต้องการของสถานประกอบการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล
3. เพื่อศึกษาแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลสำหรับคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสถานประกอบการ

ขอบเขตของการวิจัย

การการวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยแบบผสานวิธีทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าในเขตกรุงเทพมหานคร ในการศึกษาต่อต้านภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล และเพื่อศึกษาคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ของสถานประกอบการในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย รวมถึงเพื่อศึกษาว่าควรพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลไปในทิศทางใดเพื่อตอบสนองความต้องการดังกล่าว

สำหรับการวิจัยเชิงปริมาณนั้น ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงสำรวจ และใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยกลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าในเขตกรุงเทพมหานคร จำนวน 401 คน

สำหรับการวิจัยเชิงคุณภาพนั้น ใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก เป็นเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล กลุ่มตัวอย่างที่ทำการศึกษาคือ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ได้แก่ ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์, ผู้กำกับภาพยนตร์, ตัวแทนภาครัฐหรือสมาคมที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย, นักวิจารณ์ภาพยนตร์ และนักวิชาการด้านภาพยนตร์ จำนวน 11 คน

นิยามศัพท์เชิงปฏิบัติการ

ความต้องการจำเป็น (Needs Assessment) หมายถึง ช่องว่างระหว่างสิ่งที่เป็นอยู่กับสิ่งที่ควรจะเป็น (The gap between what is and what should be) ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการวางแผนและพัฒนาหลักสูตรให้ตอบสนองต่อความต้องการของผู้เรียนและสังคม

หลักสูตร หมายถึง แผนการจัดการศึกษา ที่กำหนดแนวทางทั้งหมดของการเรียนการสอน เปรียบเสมือนพิมพ์เขียว (Blueprint) ของการศึกษาที่ระบุไว้อย่างชัดเจนว่า ผู้เรียนจะได้เรียนรู้อะไร (เนื้อหา), ทำไมต้องเรียน (เป้าหมาย), จะเรียนรู้ได้อย่างไร (วิธีการสอน) และจะทราบได้อย่างไรว่าผู้เรียนบรรลุผลแล้ว (การวัดผล)

คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ หมายถึง ภาพลักษณ์ของบัณฑิต ที่สถาบันการศึกษาต้องการสร้างและพัฒนาขึ้นมา เป็นการกำหนดเป้าหมายว่าเมื่อนักศึกษาสำเร็จการศึกษาแล้ว ควรจะมีคุณสมบัติ ความรู้ ทักษะ และทัศนคติอย่างไรบ้าง เพื่อให้พร้อมสำหรับการทำงานในวิชาชีพและใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างมีคุณภาพ

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder) หมายถึง บุคคล, กลุ่มบุคคล, หรือองค์กรใดๆ ที่มีส่วนเกี่ยวข้องหรือได้รับผลกระทบ (ทั้งในทางบวกหรือทางลบ) จากการดำเนินงาน, การตัดสินใจ, หรือความสำเร็จขององค์กร, โครงการ, หรือแผนงานนั้น ๆ

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย หมายถึง เครือข่ายทั้งหมดของกิจกรรมทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างภาพยนตร์ในประเทศไทย ตั้งแต่การริเริ่มความคิด, การพัฒนาบทภาพยนตร์,

การจัดหาทุน, การผลิต, การตลาด, การจัดจำหน่าย, การเผยแพร่ฉาย ไปจนถึงการบริโภคและการวิจารณ์ ภาพยนตร์ที่ผลิตโดยบุคลากรไทย, เงินทุนไทย, หรือมีเนื้อหาที่สะท้อนบริบทของสังคมและวัฒนธรรมไทย

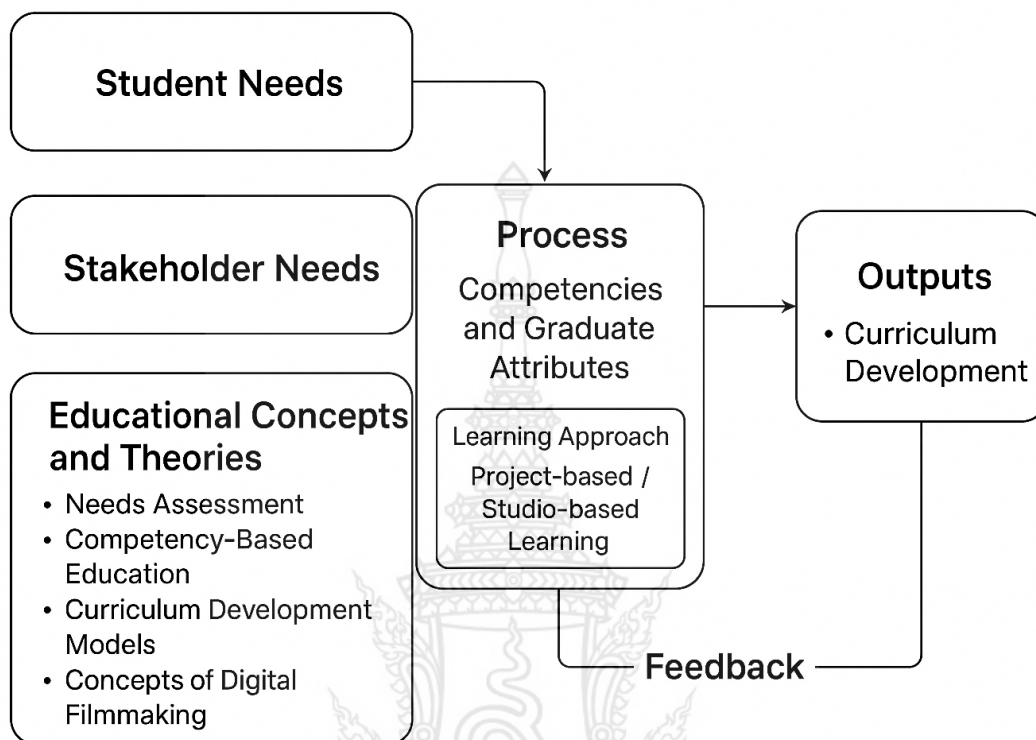
ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย หมายถึง บุคคล, กลุ่มบุคคล, หรือองค์กรใดๆ ที่มี ส่วนเกี่ยวข้อง, ได้รับผลกระทบ (ทั้งทางตรงและทางอ้อม), หรือสามารถส่งผลกระทบต่อความสำเร็จ, ความ ล้มเหลว, และทิศทางของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในประเทศไทย ตั้งแต่ขั้นตอนการคิด, การผลิต, การเผยแพร่, ไปจนถึงการบริโภคของผู้ชมภาพยนตร์

ระบบนิเวศภาพยนตร์ (Film Ecosystem) หมายถึง เครือข่ายความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนและเชื่อมโยง กันระหว่างบุคคล องค์กร สถาบัน และโครงสร้างพื้นฐานทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับการสร้าง การเผยแพร่ และการ บริโภคภาพยนตร์ภายในพื้นที่หรือประเทศหนึ่ง ๆ โดยการเปลี่ยนแปลงหรือการเคลื่อนไหวในองค์ประกอบใด องค์ประกอบหนึ่งของระบบ จะส่งผลกระทบต่อองค์ประกอบอื่น ๆ ทั้งหมดอย่างมีนัยสำคัญ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้ทราบถึงความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าในเขต กรุงเทพมหานครในการศึกษาต่อด้านเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล
2. ได้ทราบถึงคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามความต้องการของสถานประกอบการและผู้มีส่วนได้ ส่วนเสียในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล
3. ได้ทราบถึงแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลสำหรับคณะ เทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และสถานประกอบการ

กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง “การประเมินความต้องการจำเป็นเพื่อเตรียมการจัดทำหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร” เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed methodology Research) โดยอาศัยการวิจัยทั้งเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

โดยมีการกำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัยไว้ทั้งหมด 3 ข้อ คือ

1. เพื่อสำรวจความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าในเขตกรุงเทพมหานครในการศึกษาต่อด้านเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล
2. เพื่อศึกษาคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามความต้องการของสถานประกอบการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล
3. เพื่อศึกษาแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลสำหรับคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสถานประกอบการ

โดยงานวิจัยชิ้นนี้ได้รวบรวมแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ไว้ดังต่อไปนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินความต้องการจำเป็น (Needs Assessment)
2. แนวคิดเกี่ยวกับสมรรถนะ (Competency-Based Education)
3. แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร (Curriculum Development)
4. แนวคิดเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล (Concepts of Digital Filmmaking)
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดเกี่ยวกับการประเมินความต้องการจำเป็น (Needs Assessment)

การประเมินความต้องการจำเป็น (Needs Assessment) ไม่ได้เป็นเพียงขั้นตอนเบื้องต้น แต่เป็นกระบวนการหาเหตุผลเชิงประจักษ์ที่เป็นรากฐานสำคัญของการริเริ่มพัฒนาหลักสูตรใด ๆ การพัฒนาหลักสูตรโดยปราศจากการประเมินความต้องการจำเป็นอย่างเข้มข้นนั้น เปรียบได้กับการ “ล่องเรือโดยไม่มีเข็มทิศ” กล่าวคือ เป็นการเดินทางที่ไร้ทิศทางและมีแนวโน้มสูงที่จะไม่สามารถบรรลุเป้าหมายที่ตั้งใจไว้ได้

2.1.1 ความหมายของการประเมินความต้องการจำเป็น (Needs Assessment)

สุวิมล ว่องวาณิช (2558) กล่าวว่า การประเมินความต้องการจำเป็น (Needs Assessment) เป็นกระบวนการประเมินเพื่อกำหนดความแตกต่างของสภาพที่เกิดขึ้นกับสภาพที่ควรจะเป็น โดยระบุสิ่งที่ต้องการให้เกิดว่ามีลักษณะเช่นใด และประเมินสิ่งที่เกิดขึ้นจริงว่ามีลักษณะเช่นใด จากนั้นนำผลที่ได้มาวิเคราะห์ และประเมินสิ่งที่เกิดขึ้นจริงว่าสมควรเปลี่ยนแปลงอะไรบ้าง การประเมินความต้องการจำเป็นทำให้ได้ข้อมูลที่น่าไปสู่การเปลี่ยนแปลงกระบวนการจัดการศึกษา หรือการเปลี่ยนแปลงผลที่เกิดขึ้นปลายทาง การเปลี่ยนแปลงอันเนื่องมาจากการประเมินความต้องการจำเป็น จึงเป็นการเปลี่ยนแปลงในเชิงสร้างสรรค์และเป็นการเปลี่ยนแปลงทางบวก

แก่นแท้ของแนวคิดนี้เริ่มต้นจากการนิยามคำว่า “ความต้องการจำเป็น” (Need) ในเชิงวิชาการ ซึ่งหมายถึง “ช่องว่าง” (Gap) หรือความแตกต่างที่สามารถวัดผลได้ระหว่าง “สภาพที่ควรจะเป็น” (what should be) ซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่พึงประสงค์ กับ “สภาพที่เป็นอยู่จริง” (what is) การนิยามเช่นนี้มีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะเป็นการเปลี่ยนจุดสนใจจากการพิจารณาปัจจัยนำเข้า (Inputs) เช่น “เราต้องการคอมพิวเตอร์เพิ่ม” ไปสู่การพิจารณาผลลัพธ์ (Outcomes) เช่น “มีช่องว่างระหว่างทักษะความรู้ดิจิทัลที่นักศึกษา ควรจะมี กับทักษะที่พวกเขามี *อยู่ในปัจจุบัน*” (Kaufman, 1972)

แนวคิดเรื่อง “ความต้องการจำเป็น” แตกต่างกับการใช้คำว่า “ต้องการ” ในชีวิตประจำวัน ซึ่งมักจะสับสนระหว่างความต้องการจำเป็น (ช่องว่างของผลลัพธ์) กับความอยาก (Wants) หรือการสรุปวิธีแก้ปัญหาล่วงหน้า (Kaufman, 1972; Kaufman & English, 1979) เพื่อจำแนกประเภทของความต้องการจำเป็นให้ชัดเจนยิ่งขึ้น Bradshaw ได้เสนอ Taxonomy of Need ซึ่งเป็นกรอบการวิเคราะห์ที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง (Grant, 2002) ประกอบด้วยความต้องการ 4 ประเภท ดังต่อไปนี้

1) **ความต้องการเชิงปทัสสถาน (Normative Need)** เป็นความต้องการที่กำหนดโดยผู้เชี่ยวชาญ ผู้ทรงคุณวุฒิ หรือมาตรฐานที่กำหนดไว้ เช่น มาตรฐานอุตสาหกรรมที่กำหนดว่าบัณฑิตต้องมีความสามารถในการใช้ซอฟต์แวร์ตัดต่อระดับสูง

2) **ความต้องการที่รับรู้ได้ (Felt Need)** เป็นความต้องการที่รับรู้หรือรู้สึกจากมุมมองของผู้เรียนหรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสียโดยตรง เช่น “ฉันรู้สึกว่าจะต้องพัฒนาทักษะการตัดต่อวิดีโอให้ดีขึ้น”

3) **ความต้องการแสดงออก (Expressed Need)** คือความต้องการที่รับรู้ได้ซึ่งถูกเปลี่ยนเป็นการกระทำ เป็นสิ่งที่ผู้คนเรียกร้องหรือแสวงหา เช่น จำนวนผู้สมัครเรียนในรายวิชาเลือกด้านการตัดต่อ

4) **ความต้องการเชิงเปรียบเทียบ (Comparative Need)** เป็นความต้องการที่ระบุได้จากการ เปรียบเทียบบริการหรือผลลัพธ์ของกลุ่มหนึ่งกับอีกกลุ่มหนึ่ง เช่น มหาวิทยาลัยคู่แข่งมีหลักสูตรการผลิตสื่อเสมือนจริง (Virtual Reality) ที่ทันสมัย

การทำความเข้าใจความต้องการจำเป็นในมิติต่าง ๆ เหล่านี้ช่วยให้การประเมินมีความรอบด้านและลึกซึ้งยิ่งขึ้น การพิจารณาเฉพาะความต้องการเชิงปทัสสถาน (Normative Need) อาจทำให้ได้หลักสูตรที่ถูกต้องตาม หลักวิชาการแต่ขาดการมีส่วนร่วมจากผู้เรียน ในทางกลับกันการพิจารณาเฉพาะความต้องการที่รับรู้ได้ (Felt Need) อาจทำให้หลักสูตรขาดความเข้มข้นและไม่เป็นไปตามมาตรฐานภายนอก ดังนั้น กระบวนการประเมิน ความต้องการจำเป็นที่มีประสิทธิภาพจึงต้องพยายามค้นหาจุดร่วมและสร้างสมดุลระหว่างความต้องการ ประเภทต่าง ๆ เพื่อให้เกิดฉันทามติระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทุกฝ่าย

2.1.2 แบบจำลองพื้นฐานสำหรับการประเมินความต้องการจำเป็น

มีแบบจำลองหลายรูปแบบที่ถูกพัฒนาขึ้น เพื่อเป็นแนวทางในการประเมินความต้องการจำเป็นอย่างเป็นระบบ แบบจำลองที่โดดเด่นและมีอิทธิพลสูงในแวดวงการศึกษา ได้แก่ แบบจำลองการวางแผนเชิงกลยุทธ์ และองค์ประกอบขององค์การของคอฟแมน (Kaufman's Strategic Planning and Organizational Elements Model: OEM) แบบจำลองนี้เป็นกรอบการทำงานที่ครอบคลุม ซึ่งเชื่อมโยงความต้องการจำเป็นทางการศึกษาเข้ากับผลกระทบในระดับที่กว้างขึ้น

จุดเด่นของแบบจำลองนี้คือการจำแนกผลลัพธ์ออกเป็น 3 ระดับ ซึ่งบังคับให้ผู้พัฒนาหลักสูตรมองไกลกว่าแค่ผลลัพธ์ในห้องเรียน (Kaufman, 1972; Kaufman & English, 1979) ได้แก่

1) **ระดับเมกา (Mega/Outcomes)** มุ่งเน้นที่คุณค่าและสวัสดิภาพของสังคมโดยรวม ความต้องการจำเป็นในระดับนี้อาจเป็นความต้องการของสังคมที่อยากได้พลเมืองที่มีความรู้เท่าทันสื่อ สามารถวิเคราะห์และตีความสารที่ได้รับได้อย่างมีวิจารณญาณ

2) **ระดับแมโคร (Macro/Outputs)** มุ่งเน้นที่ผลลัพธ์ขององค์กร (สถานศึกษา) ที่ส่งมอบให้แก่ลูกค้าภายนอก ความต้องการจำเป็นในระดับนี้อาจเป็นความต้องการของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ที่ต้องการบัณฑิตที่มีทักษะทางเทคนิคที่เฉพาะเจาะจงและทันสมัย

3) **ระดับไมโคร (Micro/Products)** มุ่งเน้นที่ผลลัพธ์ภายในองค์กร สำหรับปัจเจกบุคคลหรือกลุ่มย่อย ความต้องการจำเป็นในระดับนี้อาจเป็นช่องว่างในความสามารถของนักศึกษาที่จะทำงานโปรดัคชันเฉพาะอย่างให้สำเร็จลุล่วง

การประเมินความต้องการจำเป็นตามกรอบของคอฟแมนจึงไม่ใช่แค่การค้นหาปัญหา แต่เป็นกระบวนการวางแผนเชิงกลยุทธ์ที่สร้างความมั่นใจว่ากิจกรรมในระดับจุลภาค (Micro) จะส่งผลต่อความ

ต้องการในระดับมหภาค (Macro) และสร้างคุณค่าให้กับสังคมในที่สุด (Mega) ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการออกแบบหลักสูตรวิชาชีพอย่างเทคโนโลยีภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

แบบจำลองเชิงกระบวนการที่เป็นระบบ (Systematic Procedural Models) นอกเหนือจากแบบจำลองเชิงแนวคิดของคอฟแมนแล้ว ยังมีแบบจำลองที่เน้นขั้นตอนการปฏิบัติที่เป็นรูปธรรม ซึ่งได้รับการอธิบายโดยนักวิชาการซึ่งเป็นที่ยอมรับในแวดวงการศึกษาไทย (สุวิมล ว่องวาณิช, 2550; สุวิมล ว่องวาณิช, 2558; สุวิมล ว่องวาณิช, 2562; Kaufman & English, 1979)

โดยทั่วไปกระบวนการจะแบ่งออกเป็น 3 ระยะ ได้แก่

ระยะที่ 1: การสำรวจและระบุความต้องการจำเป็น (Exploration/Needs Identification) เป็นขั้นตอนเริ่มต้นเพื่อสำรวจและระบุปัญหาหรือช่องว่างที่อาจเกิดขึ้นทั้งหมด รวมถึงการวางแผนการประเมิน กำหนดขอบเขต และแต่งตั้งคณะทำงาน

ระยะที่ 2: การรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูล (Data Gathering & Analysis/Needs Analysis) เป็นการรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นระบบเพื่อยืนยันและวัดขนาดของช่องว่างที่ระบุไว้ในระยะแรก (สุวิมล ว่องวาณิช, 2550; สุวิมล ว่องวาณิช, 2558; สุวิมล ว่องวาณิช, 2562) รวมถึงการวิเคราะห์หาสาเหตุของความ ต้องการจำเป็นนั้น ๆ

ระยะที่ 3: การใช้ประโยชน์จากผลการประเมิน (Utilization/Needs Solution) เป็นการนำข้อมูลที่วิเคราะห์แล้วมาจัดลำดับความสำคัญของความต้องการจำเป็น และกำหนดแนวทางหรือทางเลือกในการแก้ไขปัญหาเพื่อปิดช่องว่างที่สำคัญที่สุด

2.1.3 ความสำคัญของการประเมินความต้องการจำเป็น

การประเมินความต้องการจำเป็น (Needs Assessment) เป็นกระบวนการที่มีความสำคัญและมีประโยชน์ ดังนี้ (สุวิมล ว่องวาณิช, 2550)

1. การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น เป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพทำให้สามารถกำหนดแผนงานที่สอดคล้องกับความต้องการของหน่วยงาน ช่วยป้องกันการสูญเสียทรัพยากรโดยเปล่าประโยชน์
2. ผลจากการประเมินความต้องการจำเป็น สามารถสะท้อนภาพบริบทที่เกิดขึ้นของหน่วยงาน นำไปสู่การวางแผน กำหนดแนวทางพัฒนาองค์กร กำหนดวัตถุประสงค์การดำเนินงานให้ชัดเจน สอดคล้องกับสภาพที่เกิดขึ้นจริง และสนองความต้องการขององค์กร
3. การประเมินความต้องการจำเป็น ช่วยกำหนดเป้าหมายขององค์กรจากความต้องการที่แท้จริงของกลุ่มเป้าหมาย ช่วยกระตุ้นให้เกิดผลกระทบต่อโครงการ ทำให้สามารถวัดการเปลี่ยนแปลงของการปฏิบัติงานในช่วงเวลานั้น ๆ

2.1.4 ขั้นตอนของการประเมินความต้องการจำเป็น

Witkin & Altrichuld (1995 และ 2000 อ้างถึงใน สุวิมล ว่องวาณิช, 2550) กล่าวถึง การประเมินความต้องการจำเป็น ว่าแบ่งออกเป็น 3 ระยะ (Three-Phase Plan) ได้แก่

ระยะที่ 1 ระยะก่อนการประเมิน หรือระยะการสำรวจ ในระยะนี้มีการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการจำเป็นที่มีอยู่ วางแผนการดำเนินงานโดยกำหนดขอบเขต และประเด็นของความต้องการจำเป็น กำหนดจุดมุ่งหมายของความต้องการจำเป็น แหล่งข้อมูล การใช้ประโยชน์ข้อมูลระบุข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และพัฒนาแผนงานสำหรับ

ระยะที่ 2 กำหนดเกณฑ์สำหรับทำประเมิน การประเมินความต้องการจำเป็นระยะที่ 2 การประเมินหรือระยะการเก็บรวบรวมข้อมูล เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลและความเห็นเกี่ยวกับความต้องการจำเป็น จัดลำดับความต้องการจำเป็น และวิเคราะห์หาสาเหตุผลลัพธ์ และสังเคราะห์ข้อมูล

ระยะที่ 3 หลังการประเมิน หรือระยะการนำผลไปใช้ประโยชน์ โดยเชื่อมโยงข้อมูลและแผนการดำเนินงานที่ได้รับ งานหลักคือการจัดลำดับความสำคัญก่อนหลังที่นำไปประยุกต์ใช้ได้และเกณฑ์การตัดสินใจเพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหา การจัดทำแผนปฏิบัติ การนำเสนอข้อมูลที่ได้รับจากการประเมินความต้องการจำเป็นแก่ผู้ตัดสินใจ และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และการจัดเตรียมแผนสำหรับดำเนินการเพื่อขจัดปัญหาที่เกิดจากความต้องการจำเป็น หรือนำไปใช้ประโยชน์ด้านอื่นๆ

นอกจากนั้น Witkin & Altrichuld (1995 อ้างถึงใน สุวิมล ว่องวาณิช, 2550) ได้กล่าวถึงการจัดลำดับความต้องการจำเป็น ว่าจะต้องพิจารณาทั้งความเที่ยงและความตรง และต้องมีการตรวจสอบคุณภาพขององค์ประกอบที่มีส่วนสำคัญต่อการจัดลำดับที่ได้จากการประเมินความต้องการจำเป็น ประกอบด้วย

1. การกำหนดขนาดความแตกต่างของสภาพปัจจุบันกับสภาพที่พึงประสงค์
2. องค์ประกอบที่เป็นสาเหตุสนับสนุน หรืออุปสรรคต่อความต้องการจำเป็น
3. การกำหนดระดับความยากง่ายในการจัดลำดับความต้องการจำเป็น
4. การประเมินความเสี่ยง
5. ผลกระทบที่อาจเกิดกับส่วนอื่นๆ ของระบบ
6. การกำหนดค่าใช้จ่ายที่ต้องใช้ในการแก้ปัญหา

2.2 แนวคิดเกี่ยวกับการจัดการศึกษาฐานสมรรถนะ (Competency-Based Education)

ท่ามกลางกระแสความเปลี่ยนแปลงของโลกในศตวรรษที่ 21 ซึ่งขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรมอย่างก้าวกระโดด ส่งผลให้สังคมโลกและตลาดแรงงานมีความต้องการกำลังคนที่มีคุณลักษณะแตกต่างไปจากเดิม (อาจนรงค์ มโนสุทธิฤทธิ์, 2564) ระบบการศึกษาทั่วโลกจึงจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนกระบวนทัศน์จากการศึกษาที่เน้นการถ่ายทอดองค์ความรู้ตามเนื้อหาวิชา (Content-Based Learning) ไปสู่การจัดการศึกษาที่มุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนให้สามารถนำความรู้ ทักษะ และเจตคติไปประยุกต์ใช้ในการ

ปฏิบัติงานและแก้ปัญหาในสถานการณ์จริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ หรือที่เรียกว่า **การจัดการศึกษาฐานสมรรถนะ (Competency-Based Education: CBE)** ซึ่งถือเป็นการปฏิรูปการเรียนรู้ครั้งสำคัญที่เปลี่ยนเป้าหมายจากการตอบคำถามว่า "ผู้เรียนรู้อะไร" (What learners know) ไปสู่การให้ความสำคัญกับ "ผู้เรียนทำอะไรได้" (What learners can do) (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2566)

แนวคิดการจัดการศึกษาฐานสมรรถนะ สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาการศึกษาของประเทศไทย ซึ่งปรากฏชัดในรัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พ.ศ. 2560 และแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะและทักษะที่จำเป็นสำหรับศตวรรษที่ 21 (ยุพิน บุญประเสริฐ, 2565) การพัฒนาหลักสูตรสถานศึกษาฐานสมรรถนะจึงเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว เพื่อให้มั่นใจได้ว่าบัณฑิตที่จบการศึกษาออกไปนั้นเป็นผู้ที่มีศักยภาพสูงและพร้อมที่จะเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศต่อไป

2.2.1 รากฐานและวิวัฒนาการของแนวคิด "สมรรถนะ" (Competency)

แนวคิดเรื่องสมรรถนะไม่ได้เป็นเรื่องใหม่ แต่มีรากฐานและพัฒนาการมาอย่างต่อเนื่องยาวนาน โดยเฉพาะในแวดวงจิตวิทยาองค์กรและทรัพยากรมนุษย์ ก่อนที่จะถูกนำมาประยุกต์ใช้อย่างแพร่หลายในวงการศึกษา

1) จุดกำเนิดของแนวคิดสมรรถนะ

คำว่า “สมรรถนะ” (Competency) ได้รับการกล่าวถึงอย่างเป็นทางการเป็นรูปธรรมครั้งแรกในบทความวิชาการเรื่อง *Testing for Competence Rather Than for 'Intelligence'* ของ **David McClelland** (1973) นักจิตวิทยาจากมหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด McClelland ได้ท้าทายแนวคิดดั้งเดิมที่เชื่อว่าแบบทดสอบวัดเชาวน์ปัญญา (IQ Test) และผลการเรียนเป็นตัวทำนายความสำเร็จในการทำงานที่ดีที่สุด โดยเสนอว่าคุณลักษณะส่วนบุคคลที่ซ่อนอยู่ภายใน คือเป็นปัจจัยสำคัญในการแยกแยะผู้ที่มีผลการปฏิบัติงานโดดเด่น (Superior Performer) ออกจากผู้ที่มีผลการปฏิบัติงานในระดับปานกลาง (Average Performer) โดย McClelland เรียกคุณลักษณะเชิงพฤติกรรมเหล่านี้ว่า “สมรรถนะ” ซึ่งเป็นสิ่งที่สามารถวัดผลและพัฒนาได้ (ชลธิชา ทิพย์วัฒน์, 2563)

แนวคิดของ McClelland ได้ปฏิวัติวิธีการคัดเลือกและพัฒนาบุคลากรในองค์กรชั้นนำทั่วโลก โดยเปลี่ยนจากการให้ความสำคัญกับวุฒิการศึกษาหรือความรู้เชิงทฤษฎี มาเป็นการมุ่งเน้นคุณลักษณะและพฤติกรรมที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการทำงานโดยตรง

2) นิยามและความหมายของสมรรถนะ

นับจากแนวคิดของ McClelland ได้มีนักวิชาการและองค์กรต่าง ๆ ให้คำนิยามของสมรรถนะไว้อย่างหลากหลาย โดยสามารถสรุปแก่นความคิดที่สำคัญร่วมกันได้ว่า สมรรถนะ คือ **"กลุ่มของความรู้**

(Knowledge) ทักษะ (Skills) และคุณลักษณะส่วนบุคคล (Attributes) ที่สัมพันธ์กัน ซึ่งส่งผลให้บุคคลสามารถปฏิบัติงานในบทบาทหรือหน้าที่ความรับผิดชอบหนึ่ง ๆ ได้ประสบความสำเร็จตามเกณฑ์ที่กำหนด" (Spencer & Spencer, 1993)

จากนิยามข้างต้น สามารถแยกองค์ประกอบสำคัญของสมรรถนะได้ดังนี้ (เพ็ญศิริ โฉมกาย, 2560):

- **เป็นคุณลักษณะของบุคคล:** สมรรถนะเป็นสิ่งที่อยู่ภายในตัวบุคคล อาจเป็นแรงจูงใจ อุปนิสัย ทักษะ หรือความรู้
- **มีความเชื่อมโยงกับผลการปฏิบัติงาน:** สมรรถนะไม่ใช่แค่คุณลักษณะทั่ว ๆ ไป แต่ต้องเป็นคุณลักษณะที่พิสูจน์แล้วว่ามีความสัมพันธ์เชิงสาเหตุ (Causal Relationship) กับผลการปฏิบัติงานที่โดดเด่น
- **สามารถสังเกตและวัดผลได้:** สมรรถนะต้องแสดงออกผ่าน "พฤติกรรม" (Behavior) ที่สามารถสังเกตเห็นและวัดผลได้อย่างเป็นรูปธรรมเทียบกับเกณฑ์มาตรฐาน (Criteria-Referenced)
- **สามารถพัฒนาได้:** แม้ว่าสมรรถนะบางอย่างจะพัฒนาได้ยาก แต่โดยพื้นฐานแล้วสมรรถนะเป็นสิ่งที่สามารถเรียนรู้และสร้างเสริมให้มีระดับสูงขึ้นได้

3) ทฤษฎีภูเขาน้ำแข็ง (The Iceberg Model)

เพื่ออธิบายองค์ประกอบของสมรรถนะให้เห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้น Spencer และ Spencer (1993) ได้นำเสนอ "ทฤษฎีภูเขาน้ำแข็ง" (The Iceberg Model) ซึ่งเปรียบเทียบสมรรถนะกับภูเขาน้ำแข็งที่มีส่วนที่มองเห็นได้ง่ายอยู่เหนือน้ำ และส่วนที่มองเห็นได้ยากแต่เป็นฐานสำคัญอยู่ใต้น้ำ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

- **ส่วนที่อยู่เหนือน้ำ (Visible):** เป็นองค์ประกอบที่สังเกตเห็น วัดผล และพัฒนาได้ง่าย ได้แก่
 - **ความรู้ (Knowledge):** ข้อมูล ข้อเท็จจริง และความเข้าใจในศาสตร์แขนงต่าง ๆ
 - **ทักษะ (Skills):** ความสามารถในการลงมือปฏิบัติสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างเชี่ยวชาญ
 -
- **ส่วนที่อยู่ใต้น้ำ (Hidden):** เป็นองค์ประกอบที่อยู่ลึกลงไปในตัวบุคคล สังเกตและวัดผลได้ยากกว่า แต่เป็นส่วนสำคัญที่ขับเคลื่อนพฤติกรรมและเป็นแก่นของสมรรถนะ ได้แก่
 - **บทบาททางสังคม (Social Role):** สิ่งที่บุคคลแสดงออกให้สังคมรับรู้
 - **ภาพลักษณ์ภายใน (Self-Image):** การรับรู้คุณค่าและความสามารถของตนเอง
 - **อุปนิสัย (Traits):** คุณลักษณะประจำตัวและแบบแผนการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่าง ๆ
 - **แรงจูงใจ (Motive):** แรงขับเคลื่อนจากภายในที่กระตุ้นให้บุคคลมุ่งมั่นไปสู่เป้าหมาย

ทฤษฎีภูเขาน้ำแข็งชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาสมรรถนะอย่างยั่งยืนจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการพัฒนาคุณลักษณะที่อยู่ "ใต้น้ำ" ควบคู่ไปกับการให้ความรู้และฝึกฝนทักษะที่อยู่ "เหนือน้ำ" เพราะคุณลักษณะภายในเป็นรากฐานที่กำหนดพฤติกรรมที่แสดงออกทั้งหมด

2.2.2 การจัดการศึกษาฐานสมรรถนะ (Competency-Based Education : CBE)

การนำแนวคิดเรื่องสมรรถนะมาประยุกต์ใช้ในวงการศึกษา ได้ก่อให้เกิดกระบวนทัศน์ที่เรียกว่า **การจัดการศึกษาฐานสมรรถนะ (Competency-Based Education : CBE)** ซึ่งเป็นการออกแบบระบบการศึกษาทั้งหมดโดยมี "สมรรถนะ" เป็นเป้าหมายสูงสุดของการพัฒนาผู้เรียน มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) หลักการสำคัญของ Competency-Based Education : CBE

Competency-Based Education : CBE ตั้งอยู่บนหลักการพื้นฐานหลายประการที่แตกต่างจากการจัดการศึกษาแบบดั้งเดิม (มูลนิธิสยามกัมมาจล, ม.ป.ป.; สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2566) ได้แก่

1. **การมุ่งเน้นผลลัพธ์ที่ชัดเจน (Focus on Explicit Outcomes):** กำหนดสมรรถนะที่คาดหวังให้ผู้เรียนทำได้เมื่อจบการศึกษาอย่างชัดเจนและโปร่งใส ผู้เรียนทุกคนจะทราบว่าตนเองต้องเรียนรู้เพื่อที่จะสามารถทำอะไรได้
2. **ความยืดหยุ่นด้านเวลา (Flexible Time):** เวลาในการเรียนรู้เป็นปัจจัยแปรผัน แต่ความเชี่ยวชาญในสมรรถนะเป็นสิ่งที่ ผู้เรียนสามารถใช้เวลามากหรือน้อยแตกต่างกันไปในการบรรลุสมรรถนะแต่ละด้าน ไม่จำเป็นต้องเรียนพร้อมกันและจบพร้อมกัน
3. **การเรียนรู้ที่หลากหลาย (Multiple Instructional Strategies):** การเรียนการสอนไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในห้องเรียน แต่ใช้ยุทธศาสตร์ที่หลากหลาย เช่น การเรียนรู้จากโครงการ (Project-Based Learning) การเรียนรู้จากปัญหา (Problem-Based Learning) และการเรียนรู้ผ่านการบริการสังคม (Service Learning)
4. **การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment):** การวัดผลเน้นการประเมินความสามารถในการปฏิบัติจริงของผู้เรียนในสถานการณ์ที่ใกล้เคียงกับชีวิตจริง แทนการใช้แบบทดสอบที่เน้นความจำเพียงอย่างเดียว
5. **ความก้าวหน้าตามความสามารถ (Progression Based on Mastery):** ผู้เรียนจะเลื่อนระดับหรือผ่านไปเรียนรู้สมรรถนะถัดไปได้ ก็ต่อเมื่อได้แสดงให้เห็นแล้วว่าตนเองมีความเชี่ยวชาญในสมรรถนะปัจจุบันตามเกณฑ์ที่กำหนด

2) องค์ประกอบของระบบนิเวศ CBE (CBE Ecosystem)

การขับเคลื่อน CBE ให้ประสบความสำเร็จจำเป็นต้องอาศัยการทำงานที่สอดคล้องประสานกันของ 3 องค์ประกอบหลัก ซึ่งเปรียบเสมือนระบบนิเวศที่เกื้อหนุนกัน (Alignment) ได้แก่

- **หลักสูตรฐานสมรรถนะ (Competency-Based Curriculum - CBC):** คือ "สิ่งที่ต้องการให้ผู้เรียนทำได้" เป็นการออกแบบหลักสูตรที่กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ปลายทาง (Learning Outcomes) ในรูปของสมรรถนะ โดยระบุไว้อย่างชัดเจนว่าเมื่อเรียนจบแล้ว ผู้เรียนจะต้องมีความสามารถในการทำ

อะไรได้บ้าง หลักสูตรจะมีความยืดหยุ่นสูง เปิดโอกาสให้สถานศึกษาสามารถออกแบบเนื้อหาและ กิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับบริบทของตนเองและผู้เรียน (มูลนิธิสยามกัมมาจล, ม.ป.ป.)

- **การจัดการเรียนการสอนฐานสมรรถนะ (Competency-Based Instruction - CBI):** คือ "กระบวนการที่จะทำให้ผู้เรียนทำได้" เป็นการออกแบบประสบการณ์การเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนเป็น ศูนย์กลาง (Learner-Centered) และส่งเสริมการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ครูผู้สอนจะ เปลี่ยนบทบาทจาก "ผู้บรรยาย" มาเป็น "ผู้อำนวยความสะดวก" (Facilitator) และ "โค้ช" (Coach) ที่ คอยออกแบบสถานการณ์ที่ท้าทาย เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการบูรณาการความรู้ ทักษะ และ คุณลักษณะในการแก้ปัญหา (ศิริภัสสร คนยืน, 2566)
- **การวัดและประเมินผลฐานสมรรถนะ (Competency-Based Assessment - CBA):** คือ "การ ตรวจสอบว่าผู้เรียนทำได้จริงหรือไม่" เป็นการประเมินที่มุ่งเน้นการให้ข้อมูลป้อนกลับเพื่อการพัฒนา (Assessment for Learning) มากกว่าการตัดสินผล (Assessment of Learning) โดยใช้วิธีการที่ หลากหลายและเน้นการประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) เช่น การประเมินจาก แฟ้มสะสมงาน (Portfolio) การสังเกตพฤติกรรม การประเมินภาคปฏิบัติ และการนำเสนอโครงการ โดยมีการใช้เกณฑ์การประเมิน (Rubrics) ที่ชัดเจนเพื่อสะท้อนระดับความสามารถของผู้เรียนได้อย่าง น่าเชื่อถือ (อาจนรงค์ มโนสุทธิฤทธิ์, 2564)

2.2.3 การขับเคลื่อนหลักสูตรฐานสมรรถนะในประเทศไทย

ประเทศไทยได้มีความพยายามในการผลักดันหลักสูตรฐานสมรรถนะ เข้าสู่ระบบการศึกษาขั้นพื้นฐาน อย่างเป็นรูปธรรม โดยสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) ได้มีบทบาทสำคัญในการศึกษาวิจัยและ พัฒนารอบสมรรถนะหลักสำหรับผู้เรียน เพื่อใช้เป็นทิศทางในการพัฒนาหลักสูตรของประเทศ โดยได้ทำการ กำหนด “กรอบสมรรถนะหลักของผู้เรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน ” ไว้ 6 ด้าน ดังรายละเอียดต่อไปนี้ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2566)

1. **การจัดการตนเอง (Self-Management):** ความสามารถในการรักและเห็นคุณค่าในตนเอง จัดการอารมณ์และความเครียด ตั้งเป้าหมายในชีวิต และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง
2. **การคิดขั้นสูง (Higher-Order Thinking):** ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ คิดอย่าง มีวิจารณญาณ คิดสร้างสรรค์ และคิดแก้ปัญหาที่ซับซ้อน
3. **การสื่อสาร (Communication):** ความสามารถในการรับสารและส่งสารอย่างมีประสิทธิภาพ ทั้ง การฟัง พูด อ่าน เขียน และการนำเสนอ โดยใช้ภาษาและเทคโนโลยีที่หลากหลาย
4. **การรวมพลังทำงานเป็นทีม (Teamwork and Collaboration):** ความสามารถในการทำงาน ร่วมกับผู้อื่น สร้างสัมพันธ์ภาพที่ดี รับฟังความเห็นที่แตกต่าง และเรียนรู้ที่จะเป็นทั้งผู้นำและผู้ตามที่ดี
5. **การเป็นพลเมืองที่เข้มแข็ง (Active Citizenship):** การเคารพในความแตกต่างหลากหลาย มี ความรับผิดชอบต่อสังคม มีส่วนร่วมในการตัดสินใจ และมุ่งสร้างการเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นเพื่อส่วนรวม

6. การอยู่ร่วมกับธรรมชาติและวิทยาการอย่างยั่งยืน (Sustainable Co-existence with Nature and Science): ความเข้าใจในหลักการของธรรมชาติและวิทยาการ มีความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม และสามารถใช้เทคโนโลยีได้อย่างรู้เท่าทันและสร้างสรรค์

กรอบสมรรถนะทั้ง 6 ด้านนี้ จะเป็นเป้าหมายหลักที่ทุกสถานศึกษาต้องนำไปออกแบบหลักสูตร และจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุผลสำเร็จ

2.2.4 บทสรุป

การเปลี่ยนผ่านสู่การจัดการศึกษาฐานสมรรถนะ (Competency-Based Education : CBE) นับเป็นความท้าทายครั้งสำคัญของระบบการศึกษาไทย แต่ก็เป็นโอกาสอันดีในการยกระดับคุณภาพผู้เรียนให้พร้อมสำหรับโลกอนาคต แนวคิดนี้ไม่ได้ปฏิเสธความสำคัญของเนื้อหาความรู้ แต่เป็นการยกระดับเป้าหมายของการศึกษาให้สูงขึ้นไปอีกขั้น คือการทำให้ผู้เรียนสามารถ “ใช้ความรู้ให้เป็น” สามารถบูรณาการสิ่งที่เรียนรู้เพื่อสร้างคุณค่าและแก้ปัญหาในชีวิตจริงได้

หัวใจของความสำเร็จอยู่ที่การสร้างสอดคล้องเชื่อมโยงกันอย่างเป็นระบบ (Systemic Alignment) ระหว่างหลักสูตร (CBC) การจัดการเรียนการสอน (CBI) และการวัดผล (CBA) โดยทุกภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง ตั้งแต่ผู้กำหนดนโยบาย ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน ไปจนถึงผู้ปกครองและชุมชน จำเป็นต้องมีความเข้าใจที่ตรงกันและร่วมมือกันขับเคลื่อนการเปลี่ยนแปลงนี้ให้เกิดขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อสร้างพลเมืองไทยรุ่นใหม่ที่มีทั้งความรู้ ความสามารถ และคุณธรรม อันเป็นรากฐานสำคัญของการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนต่อไป

2.3 แนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาหลักสูตร (Curriculum Development)

การพัฒนาหลักสูตร (Curriculum Development) เป็นกระบวนการที่มีพลวัตและเป็นหัวใจสำคัญของการจัดการศึกษา เนื่องจากคุณภาพของผู้เรียนและอนาคตของชาติขึ้นอยู่กับคุณภาพของหลักสูตรโดยตรง กระบวนการพัฒนาหลักสูตรจึงต้องกระทำอย่างเป็นระบบ รอบคอบ ต่อเนื่อง และตอบสนองต่อบริบททางสังคมที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ เพื่อให้มั่นใจได้ว่ามวลประสบการณ์ที่สถานศึกษาจัดให้แก่ผู้เรียนนั้นจะนำไปสู่การพัฒนาศักยภาพสูงสุดของผู้เรียนอย่างแท้จริง วรรณกรรมปริทัศน์ฉบับนี้จะทำการสังเคราะห์แนวคิด ทฤษฎี และองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาหลักสูตรอย่างละเอียดในประเด็นต่อไปนี้: ความหมายและแนวคิดเกี่ยวกับหลักสูตร, ความสำคัญของการพัฒนาหลักสูตร, องค์ประกอบของหลักสูตร, รูปแบบการพัฒนาหลักสูตร, การนำหลักสูตรไปใช้, และการประเมินหลักสูตร

2.3.1 ความหมายและแนวคิดเกี่ยวกับหลักสูตร

คำว่า **"หลักสูตร" (Curriculum)** เป็นศัพท์บัญญัติทางการศึกษาที่มีการให้คำนิยามและความหมายที่หลากหลายและได้มีการวิวัฒนาการเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัยและกระบวนทัศน์ทางการศึกษาที่แตกต่างกัน โดยรากศัพท์เดิมมาจากภาษาละตินคำว่า **"Currere"** ซึ่งแปลว่า **"ลู่วิ่งหรือทางสำหรับวิ่ง"** (a racing course) (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2559) ซึ่งในเชิงเปรียบเทียบทางการศึกษาจึงหมายถึง **"เส้นทาง"** ที่นำพาผู้เรียนไปสู่จุดหมายปลายทางที่กำหนดไว้

อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาในเชิงลึกจะพบว่าความหมายของหลักสูตรสามารถแบ่งได้เป็น 2 แนวทางหลัก คือ ความหมายในเชิงแคบ และความหมายในเชิงกว้าง

1) ความหมายของหลักสูตรในเชิงแคบ ในยุคแรกเริ่ม ความหมายของหลักสูตรมักถูกจำกัดอยู่ในวงแคบ โดยมองว่าหลักสูตรคือ **"ประมวลรายวิชา" (a course of study)** หรือ **"เนื้อหาวิชา" (subject matter)** ที่สถานศึกษากำหนดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษาตามลำดับชั้น (สัจด์ อุทรานันท์, 2530) ซึ่งสะท้อนปรัชญาการศึกษาแบบสารัตถนิยม (Essentialism) ที่เน้นการถ่ายทอดความรู้และมรดกทางวัฒนธรรมที่สำคัญจากรุ่นสู่รุ่น ในความหมายนี้ หลักสูตรจึงมีสถานะเป็นเพียง **"เอกสาร"** หรือ **"แผนการสอน"** ที่ระบุเนื้อหาที่ครูต้องสอนและนักเรียนต้องเรียนให้ครบถ้วนตามที่กำหนดไว้

2) ความหมายของหลักสูตรในเชิงกว้าง ต่อมาเมื่อปรัชญาการศึกษาแบบพัฒนาการนิยม (Progressivism) ของ จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) ได้รับความนิยมมากขึ้น แนวคิดเกี่ยวกับหลักสูตรก็ได้ขยายขอบเขตกว้างขึ้น โดยมองว่าการเรียนรู้ไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในตำราหรือห้องเรียน แต่เกิดจากประสบการณ์ทุกอย่างที่ผู้เรียนได้รับ หลักสูตรในความหมายเชิงกว้างจึงหมายถึง **"มวลประสบการณ์ทั้งปวง" (the totality of experiences)** ที่สถานศึกษาจัดขึ้นเพื่อพัฒนาผู้เรียนทั้งในด้านความรู้ ทักษะ เจตคติ และค่านิยม (Taba, 1962) ซึ่งรวมถึงประสบการณ์ทั้งที่เกิดขึ้นภายในและภายนอกห้องเรียน ทั้งที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ สอดคล้องกับแนวคิดของนักการศึกษาไทยหลายท่าน เช่น อารัง บัวศรี (2542) ที่ให้คำนิยามว่า **"หลักสูตร คือ แผนซึ่งได้ออกแบบจัดทำขึ้นเพื่อแสดงถึงจุดหมาย การจัดเนื้อหากิจกรรมและมวลประสบการณ์ ในแต่ละโปรแกรมการศึกษา เพื่อให้ผู้เรียนมีพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ตามจุดหมายที่ได้กำหนดไว้"** และ ฆนัท ธาตุทอง (2550) ที่สรุปว่า หลักสูตรหมายถึง มวลประสบการณ์ความรู้ต่างๆ ที่จัดให้ผู้เรียนทั้งในและนอกห้องเรียน โดยมีลักษณะเป็นกิจกรรม โครงการหรือแผน เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนได้พัฒนาและมีคุณลักษณะตามความมุ่งหมายที่ได้กำหนดไว้

โดยสรุป อาจกล่าวได้ว่าความหมายของหลักสูตรได้มีการวิวัฒนาการจากมุมมองที่เน้นเพียง **"เนื้อหา"** มาสู่มุมมองที่ครอบคลุมถึง **"กระบวนการและประสบการณ์"** ทั้งหมดที่ผู้เรียนได้รับจากการจัดการศึกษาของสถานศึกษา ซึ่งเป็นแนวคิดที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางในปัจจุบัน

2.3.2 ความสำคัญของการพัฒนาหลักสูตร

การพัฒนาหลักสูตรเป็นภารกิจที่สำคัญยิ่งต่อการจัดการศึกษาและการพัฒนาประเทศ เนื่องจากหลักสูตรเป็นเครื่องมือหลักในการกำหนดทิศทางและคุณภาพของพลเมืองในอนาคต ความสำคัญของการพัฒนาหลักสูตรสามารถสรุปได้ดังนี้

1) เป็นเครื่องมือกำหนดคุณภาพและมาตรฐานของคนในชาติ หลักสูตรเปรียบเสมือนแม่พิมพ์ที่ใช้ในการผลิตทรัพยากรมนุษย์ของประเทศ หลักสูตรที่ได้รับการพัฒนาอย่างดีและสอดคล้องกับความต้องการของสังคม จะช่วยสร้างพลเมืองที่มีคุณภาพ มีความรู้ความสามารถ มีคุณธรรมจริยธรรม และสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุขและสร้างสรรค์

2) เป็นแนวทางในการจัดการศึกษา หลักสูตรทำหน้าที่เป็นกรอบแนวทาง (framework) ที่ช่วยให้อุบลการทางการศึกษาทุกฝ่าย ตั้งแต่ผู้กำหนดนโยบายในระดับชาติ ผู้บริหารสถานศึกษา ครูผู้สอน ไปจนถึงผู้ปกครองและชุมชน มีความเข้าใจในทิศทางและเป้าหมายของการจัดการศึกษาที่สอดคล้องกัน ทำให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างมีเอกภาพและประสิทธิภาพ (ประทีปทิพย์ พรไชยยา, 2564)

3) ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมโลก สังคมปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในทุกมิติ ทั้งด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ เศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม การศึกษาจึงจำเป็นต้องปรับตัวให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงเหล่านี้ การพัฒนาหลักสูตรจึงเป็นกลไกสำคัญในการปรับปรุงเนื้อหาสาระ กระบวนการเรียนรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียน เพื่อให้สามารถรับมือกับความท้าทายในศตวรรษที่ 21 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (เวิน ริทส์โนส, 2565)

4) ส่งเสริมการพัฒนาวิชาชีพครู กระบวนการพัฒนาหลักสูตร โดยเฉพาะในระดับสถานศึกษา เปิดโอกาสให้ครูได้เข้ามามีส่วนร่วมในการวิเคราะห์ความต้องการของผู้เรียนและชุมชน ออกแบบหน่วยการเรียนรู้ และเลือกวิธีการสอนที่เหมาะสม ซึ่งเป็นการส่งเสริมให้ครูได้พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องและเกิดความเป็นเจ้าของในหลักสูตรที่ตนเองใช้สอน

5) แก้ไขปัญหาและพัฒนาการศึกษาของชาติ การพัฒนาหลักสูตรเป็นกระบวนการที่ช่วยให้สามารถทบทวนและแก้ไขข้อบกพร่องของการจัดการศึกษาที่ผ่านมา และเป็นช่องทางในการนำนวัตกรรมและองค์ความรู้ใหม่ ๆ เข้ามาปรับปรุงคุณภาพการเรียนการสอนให้ดียิ่งขึ้น

2.3.3 องค์ประกอบของหลักสูตร

เพื่อให้การพัฒนาหลักสูตรเป็นไปอย่างสมบูรณ์และเป็นระบบ จำเป็นต้องมีความเข้าใจในองค์ประกอบพื้นฐานของหลักสูตร ซึ่งนักการศึกษาส่วนใหญ่เห็นพ้องต้องกันว่าหลักสูตรที่ดีควรประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 4 ประการ ตามแนวคิดของไทเลอร์ (Tyler, 1949) ดังนี้

จุดมุ่งหมายของหลักสูตร (Curriculum Aims, Goals, and Objectives): เป็นองค์ประกอบแรกและสำคัญที่สุด เพราะเป็นตัวกำหนดทิศทางขององค์ประกอบอื่น ๆ ทั้งหมด จุดมุ่งหมายจะระบุถึงคุณลักษณะ

ที่พึงประสงค์ที่ต้องการให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนหลังจากผ่านกระบวนการเรียนรู้ตามหลักสูตรนั้น ๆ แล้ว โดยมักจะกำหนดลดหลั่นกันลงมาตั้งแต่ระดับกว้างไปสู่ระดับที่เฉพาะเจาะจง คือ ความมุ่งหมาย (Aims), จุดหมาย (Goals), และจุดประสงค์ (Objectives)

1) เนื้อหาสาระ (Content/Subject Matter): เป็นองค์ความรู้ ข้อเท็จจริง มโนทัศน์ หลักการ และทฤษฎีต่าง ๆ ที่ถูกคัดเลือกและจัดลำดับไว้ในหลักสูตร เพื่อใช้เป็นสื่อกลางในการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน การคัดเลือกเนื้อหาจะต้องคำนึงถึงความถูกต้อง ความสำคัญ ความทันสมัย ความน่าสนใจ และความสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายและวัยของผู้เรียน

2) การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (Learning Experiences/Activities): หมายถึง กิจกรรมและกระบวนการต่าง ๆ ที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนได้มีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาสาระและสิ่งแวดล้อม ซึ่งจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ องค์ประกอบนี้เกี่ยวข้องโดยตรงกับการจัดการเรียนการสอนของครู (Instruction) ซึ่งต้องเลือกใช้วิธีสอน สื่อ และเทคนิคต่าง ๆ ที่หลากหลายและเหมาะสมกับผู้เรียนและเนื้อหา

3) การประเมินผล (Evaluation): เป็นกระบวนการตรวจสอบเพื่อให้ได้ข้อมูลว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และบรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรหรือไม่เพียงใด และหลักสูตรที่พัฒนาขึ้นนั้นมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลมากน้อยเพียงใด ผลจากการประเมินจะถูกนำไปใช้เป็นข้อมูลป้อนกลับ (feedback) ในการตัดสินใจเกี่ยวกับตัวผู้เรียนและในการปรับปรุงพัฒนาหลักสูตรต่อไป

2.3.4 รูปแบบการพัฒนาหลักสูตร

รูปแบบการพัฒนาหลักสูตร (Curriculum Development Models) คือ แบบแผนหรือแนวทางที่เป็นระบบซึ่งนำมาใช้เป็นกรอบในการดำเนินงานพัฒนาหลักสูตรให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ มีรูปแบบที่หลากหลายซึ่งสามารถจัดกลุ่มได้เป็น 2 กลุ่มหลัก คือ รูปแบบเชิงเหตุผล (Rational/Objective Models) และรูปแบบเชิงกระบวนการ (Process/Cyclical Models) ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.4.1 รูปแบบเชิงเหตุผล/เชิงเส้นตรง (Rational/Linear Models)

เป็นรูปแบบที่เน้นกระบวนการที่เป็นเหตุเป็นผล มีการดำเนินงานตามลำดับขั้นตอนจากต้นจนจบอย่างชัดเจน ได้แก่

1) รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของไทเลอร์ (Tyler's Model) รูปแบบของ ราล์ฟ ไทเลอร์ (Ralph Tyler, 1949) ได้รับการยอมรับว่าเป็นรูปแบบคลาสสิกและเป็นรากฐานของรูปแบบอื่น ๆ จำนวนมาก มีลักษณะเป็นกระบวนการเชิงตรรกะที่เริ่มต้นจากการตอบคำถามพื้นฐาน 4 ประการ ดังที่ได้กล่าวไปแล้วในหัวข้อองค์ประกอบของหลักสูตร คือ

1. **การกำหนดจุดมุ่งหมาย (Stating Objectives):** กำหนดจากข้อมูล 3 แหล่ง คือ ตัวผู้เรียน (Learners), สังคม (Society), และเนื้อหาวิชา (Subject Matter) แล้วลั่นกรองด้วยตะแกรง (screen) 2 ตัว คือ ปรัชญาการศึกษา (Philosophy of Education) และจิตวิทยาการเรียนรู้ (Psychology of Learning)

2. **การเลือกประสบการณ์การเรียนรู้ (Selecting Learning Experiences):** คัดเลือกกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมาย

3. **การจัดประสบการณ์การเรียนรู้ (Organizing Learning Experiences):** จัดลำดับกิจกรรมให้มีความต่อเนื่อง (Continuity), เรียงลำดับ (Sequence), และบูรณาการ (Integration)

4. **การประเมินผล (Evaluating):** ประเมินว่าจุดมุ่งหมายได้บรรลุผลหรือไม่

จุดเด่น : เป็นรูปแบบที่เข้าใจง่าย เป็นระบบ มีเหตุผล และง่ายต่อการนำไปปฏิบัติ

จุดด้อย : มีลักษณะเป็นเส้นตรงและตายตัวเกินไป อาจไม่ยืดหยุ่นพอที่จะตอบสนองต่อสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดในชั้นเรียน และให้ความสำคัญกับบทบาทของผู้บริหารหรือผู้เชี่ยวชาญมากกว่าครูผู้สอน

2) **รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของทาบ (Taba's Model)** ฮิลดา ทาบ (Hilda Taba, 1962) ซึ่งเป็นลูกศิษย์ของไทเลอร์ ได้เสนอรูปแบบที่ปรับปรุงจากแนวคิดของไทเลอร์ โดยเปลี่ยนกระบวนการจากแบบนิรนัย (Deductive) ของไทเลอร์ มาเป็นแบบอุปนัย (Inductive) หรือที่เรียกว่า **"Grass-Roots Approach"** ที่เน้นให้ครูผู้สอนซึ่งเป็นผู้ปฏิบัติงานในชั้นเรียนเป็นผู้เริ่มต้นในกระบวนการพัฒนาหลักสูตรรูปแบบของทาบมี 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. วินิจฉัยความต้องการ (Diagnosis of needs)
2. กำหนดจุดประสงค์ (Formulation of objectives)
3. เลือกเนื้อหา (Selection of content)
4. จัดลำดับเนื้อหา (Organization of content)
5. เลือกประสบการณ์การเรียนรู้ (Selection of learning experiences)
6. จัดลำดับประสบการณ์การเรียนรู้ (Organization of learning activities)
7. กำหนดสิ่งที่ประเมินและวิธีการประเมิน (Determination of what to evaluate)

จุดเด่น : เน้นบทบาทของครู ทำให้หลักสูตรที่พัฒนาขึ้นมีความสอดคล้องกับสภาพจริงของห้องเรียนและผู้เรียนมากขึ้น

จุดด้อย : อาจใช้เวลานานและต้องการครูที่มีความรู้ความสามารถสูงในการพัฒนาหลักสูตร

3.4.2 รูปแบบเชิงกระบวนการ/เชิงวัฏจักร (Process/Cyclical Models)

เป็นรูปแบบที่มองว่าการพัฒนาหลักสูตรเป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องและสัมพันธ์กันเป็นวงจร ไม่ได้สิ้นสุดลงเมื่อทำการประเมินผล แต่ผลจากการประเมินจะถูกนำกลับมาใช้ในการวิเคราะห์สถานการณ์เพื่อเริ่มต้นวงจรการพัฒนาใหม่ ได้แก่

1) รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของวิลเลอร์ (Wheeler's Model) D.K. Wheeler (1967) ได้พัฒนารูปแบบของไทเลอร์ให้มีลักษณะเป็นวัฏจักร (Cyclical) เพื่อสะท้อนถึงธรรมชาติที่ต่อเนื่องของการพัฒนาหลักสูตร ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การเลือกเป้าหมาย จุดมุ่งหมาย และจุดประสงค์ (Selection of aims, goals and objectives)
2. การเลือกประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อช่วยให้บรรลุเป้าหมาย (Selection of learning experiences calculated to help in the attainment of these aims, goals and objectives)
3. การเลือกเนื้อหาสาระ (Selection of content through which certain types of experience may be offered)
4. การจัดและบูรณาการประสบการณ์การเรียนรู้และเนื้อหา (Organization and integration of learning experiences and content)
5. การประเมินผลในแต่ละขั้นตอนและองค์ประกอบของหลักสูตร (Evaluation of each phase and component of the curriculum)

จุดเด่น : เน้นความเป็นพลวัตและต่อเนื่องของการพัฒนาหลักสูตร ทำให้สามารถปรับปรุงหลักสูตรได้ตลอดเวลา

จุดด้อย : การเริ่มต้นที่จุดมุ่งหมายอาจทำให้ขาดการวิเคราะห์บริบทหรือสถานการณ์เบื้องต้นอย่างละเอียด

2) รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของนิโคลส์ (Nicholls and Nicholls' Model) Audrey and Howard Nicholls (1978) ได้เสนอรูปแบบวัฏจักรที่เน้นความเป็นเหตุเป็นผลและให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์สถานการณ์เป็นขั้นตอนแรก ซึ่งเป็นจุดที่แตกต่างจากรูปแบบของวิลเลอร์ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situational Analysis)
2. การเลือกจุดมุ่งหมาย (Selection of Objectives)
3. การเลือกและจัดเนื้อหา (Selection and Organization of Content)
4. การเลือกและจัดวิธีการ (Selection and Organization of Methods)
5. การประเมินผล (Evaluation)

จุดเด่น : เป็นรูปแบบที่เป็นระบบและให้ความสำคัญกับการวิเคราะห์บริบท ซึ่งทำให้หลักสูตรที่พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมกับสถานการณ์จริงมากขึ้น

จุดด้อย : ในทางปฏิบัติอาจนำไปใช้ได้ยากหากโรงเรียนขาดความพร้อมด้านเวลา ทรัพยากร และความเชี่ยวชาญของบุคลากร และอาจมีลักษณะที่ตายตัวเกินไปสำหรับบริบทของห้องเรียนที่มีความซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ

3.4.3 รูปแบบที่เน้นการปฏิบัติจริงในโรงเรียน

หมายถึง แนวคิดในการพัฒนาหลักสูตรที่ “ย้ายอำนาจและความรับผิดชอบ” ในการตัดสินใจเกี่ยวกับหลักสูตร จากหน่วยงานส่วนกลาง (เช่น กระทรวงศึกษาธิการ) มาสู่ “โรงเรียนและครูผู้สอนโดยตรง” แนวคิดนี้มีชื่อเรียกในภาษาอังกฤษว่า School-Based Curriculum Development (SBCD) หรือ การพัฒนาหลักสูตรโดยใช้โรงเรียนเป็นฐาน ได้แก่

1) รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรของสคิลเบ็ก (Skilbeck's School-Based Curriculum Development - SBCD Model) มัลคอล์ม สคิลเบ็ก (Malcolm Skilbeck, 1976) ได้เสนอรูปแบบที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาหลักสูตรในระดับสถานศึกษา (School-Based) โดยให้โรงเรียนเป็นผู้มีอำนาจและอิสระในการพัฒนาหลักสูตรของตนเอง รูปแบบนี้เน้นการวิเคราะห์สถานการณ์ของโรงเรียนเป็นจุดเริ่มต้น ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่

1. การวิเคราะห์สถานการณ์ (Situation Analysis): วิเคราะห์ปัจจัยภายนอก (เช่น ความคาดหวังของสังคม, การเปลี่ยนแปลงระบบการศึกษา) และปัจจัยภายใน (เช่น ลักษณะผู้เรียน, ศักยภาพครู, ทรัพยากรของโรงเรียน)

2. การกำหนดเป้าหมาย (Goal Formulation): กำหนดเป้าหมายจากการวิเคราะห์สถานการณ์

3. การออกแบบโปรแกรม (Programme Building): ออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอน วัสดุ และสิ่งแวดล้อมที่จำเป็น

4. การแปลความและนำไปใช้ (Interpretation and Implementation): การนำหลักสูตรไปปฏิบัติจริงในชั้นเรียน ซึ่งอาจเกิดปัญหาและต้องการการปรับเปลี่ยน

5. การติดตาม ประเมินผล บั่นกลับ และการสร้างใหม่ (Monitoring, Feedback, Assessment, Reconstruction): เป็นกระบวนการประเมินผลเพื่อนำข้อมูลกลับมาปรับปรุงและเริ่มต้นวงจรการพัฒนาใหม่

จุดเด่น : ให้อิสระแก่โรงเรียนและครูในการพัฒนาหลักสูตรที่สอดคล้องกับบริบทของตนเองอย่างแท้จริง

จุดด้อย : ต้องการทรัพยากร เวลา และความเชี่ยวชาญของบุคลากรในโรงเรียนค่อนข้างสูง

3.5 การนำหลักสูตรไปใช้ (Curriculum Implementation)

การนำหลักสูตรไปใช้เป็นขั้นตอนที่สำคัญอย่างยิ่ง เป็นกระบวนการเปลี่ยนผ่านจาก "หลักสูตรในฐานะเอกสาร" (curriculum as a document) ไปสู่ "หลักสูตรในฐานะการปฏิบัติ" (curriculum in action) ในชั้นเรียน หากขั้นตอนนี้ล้มเหลว หลักสูตรที่ออกแบบมาอย่างดีเพียงใดก็ไร้ความหมาย สันต์ ธรรมบำรุง (2527, น. 120) กล่าวว่า การนำหลักสูตรไปใช้หมายถึงการที่ผู้บริหารโรงเรียนและครูนำโครงการของหลักสูตรไปปฏิบัติ

ให้บังเกิดผล ซึ่งรวมถึงการบริหารงานวิชาการเพื่ออำนวยความสะดวกให้ครูและนักเรียนสามารถสอนและเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.5.1 แนวคิดเกี่ยวกับการนำหลักสูตรไปใช้ ในทางทฤษฎี มีแนวคิดเกี่ยวกับการนำหลักสูตรไปใช้ 2 แนวทางหลักที่แตกต่างกัน (Snyder, Bolin, & Zumwalt, 1992) ได้แก่

1) แนวคิดความถูกต้องตรงตามต้นฉบับ (Fidelity Perspective): มองว่าครูเป็นเพียง "ผู้ส่งผ่าน" (transmitter) หลักสูตรที่พัฒนาโดยผู้เชี่ยวชาญ หน้าที่ของครูคือการนำหลักสูตรไปใช้อย่างซื่อตรงและถูกต้องตามที่กำหนดไว้ทุกประการ ความสำเร็จของการนำหลักสูตรไปใช้จะวัดจากความเหมือนระหว่างสิ่งที่ครูปฏิบัติกับสิ่งที่ระบุไว้ในเอกสารหลักสูตร

2) แนวคิดการปรับเปลี่ยนซึ่งกันและกัน (Mutual Adaptation Perspective): มองว่าหลักสูตรและบริบทของห้องเรียนมีความสัมพันธ์แบบปฏิสัมพันธ์ต่อกัน หลักสูตรจะถูกปรับเปลี่ยนโดยครูเพื่อให้เข้ากับสภาพจริงของนักเรียนและห้องเรียน ขณะเดียวกันครูและนักเรียนก็จะได้รับอิทธิพลและเปลี่ยนแปลงไปตามหลักสูตรเช่นกัน แนวคิดนี้มองครูในฐานะ "ผู้พัฒนาหลักสูตร" (curriculum developer) ในระดับปฏิบัติการ

3.5.2 ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการนำหลักสูตรไปใช้ ความสำเร็จในการนำหลักสูตรไปใช้ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลายประการที่ต้องได้รับการพิจารณาและวางแผนอย่างรอบคอบ ปัจจัยสำคัญ ได้แก่

1) ตัวหลักสูตร: เอกสารหลักสูตรต้องมีความชัดเจน เข้าใจง่าย มีความยืดหยุ่น และมีความเป็นไปได้ในการปฏิบัติ

2) ครูผู้สอน: เป็นปัจจัยที่สำคัญที่สุด ครูต้องมีความรู้ความเข้าใจในหลักสูตร มีทัศนคติที่ดี มีทักษะการสอนที่จำเป็น และได้รับการพัฒนาวิชาชีพอย่างต่อเนื่อง (กิจจานุรักษ์ เฉลิเมียรติศรีนวลสกุล, 2566)

3.) ผู้บริหารสถานศึกษา: ต้องมีภาวะผู้นำทางวิชาการ ให้การสนับสนุนด้านทรัพยากร สร้างขวัญกำลังใจ และนิเทศติดตามการใช้หลักสูตรอย่างสม่ำเสมอ

4) ทรัพยากรและการสนับสนุน: โรงเรียนต้องมีงบประมาณ สื่อ วัสดุอุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวกที่เพียงพอต่อการใช้หลักสูตร

5) ผู้เรียน: ความพร้อม ความสนใจ และพื้นฐานของผู้เรียนเป็นปัจจัยสำคัญที่ครูต้องนำมาพิจารณาในการปรับการสอนให้เหมาะสม

6) ชุมชนและผู้ปกครอง: การมีส่วนร่วมและการสนับสนุนจากผู้ปกครองและชุมชนจะช่วยให้การนำหลักสูตรไปใช้เป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

3.6 การประเมินหลักสูตร (Curriculum Evaluation)

การประเมินหลักสูตร เป็นองค์ประกอบสุดท้ายในกระบวนการพัฒนาหลักสูตร แต่เป็นกระบวนการที่ต้องดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง เพื่อรวบรวมข้อมูลสารสนเทศสำหรับการตัดสินใจตัดสินคุณค่า (worth) และความดี (merit) ของหลักสูตร อันจะนำไปสู่การปรับปรุงแก้ไขและพัฒนาหลักสูตรให้มีคุณภาพสูงขึ้น

3.6.1 รูปแบบการประเมินหลักสูตร เช่นเดียวกับการพัฒนาหลักสูตร การประเมินหลักสูตรก็มีรูปแบบที่หลากหลาย ในที่นี้จะนำเสนอรูปแบบที่เป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวาง 3 รูปแบบ ได้แก่

3.6.1.1 รูปแบบการประเมินชิปปี้ (CIPP Model) รูปแบบของ แดเนียล สตัฟเฟิลบีม (Daniel Stufflebeam, 1971) เป็นรูปแบบที่มุ่งเน้นการประเมินเพื่อการตัดสินใจ (Decision-Oriented Evaluation) โดยประเมินอย่างครอบคลุมครบวงจร 4 ด้าน คือ

- **C - การประเมินบริบท (Context Evaluation):** เพื่อประเมินความต้องการจำเป็นและสภาพปัญหาของระบบ ซึ่งนำไปสู่การกำหนดเป้าหมายของหลักสูตร (Planning Decisions)
- **I - การประเมินปัจจัยนำเข้า (Input Evaluation):** เพื่อประเมินความเป็นไปได้และความเหมาะสมของทรัพยากร กลยุทธ์ และแผนงานที่จะใช้ในการดำเนินงานตามหลักสูตร (Structuring Decisions)
- **P - การประเมินกระบวนการ (Process Evaluation):** เพื่อประเมินการดำเนินงานตามแผนในระหว่างการใช้หลักสูตร เพื่อค้นหาข้อบกพร่องและอุปสรรคสำหรับนำไปปรับปรุงแก้ไข (Implementing Decisions)
- **P - การประเมินผลผลิต (Product Evaluation):** เพื่อประเมินผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นเมื่อสิ้นสุดโครงการหรือหลักสูตร ทั้งผลที่คาดหวังและไม่คาดหวัง เพื่อตัดสินความสำเร็จและตัดสินใจว่าจะดำเนินโครงการต่อไป ปรับปรุง หรือยุติ (Recycling Decisions)

จุดเด่น : เป็นรูปแบบที่ครอบคลุมทุกขั้นตอนของหลักสูตร ให้ข้อมูลที่เป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจของผู้บริหารในทุกระยะ

3.6.1.2 รูปแบบการประเมินของสเตค (Stake's Countenance Model) โรเบิร์ต สเตค (Robert Stake, 1967) ได้เสนอรูปแบบที่ให้ความสำคัญกับการพรรณนา (Description) และการตัดสินคุณค่า (Judgment) ของหลักสูตรอย่างละเอียด โดยแยกข้อมูลออกเป็น 2 ส่วนหลัก คือ

- **ส่วนของข้อมูลเชิงพรรณนา (Description Matrix):** ประกอบด้วยข้อมูล 3 ด้าน คือ สิ่งที่มีอยู่ก่อน (Antecedents), กระบวนการ (Transactions), และผลลัพธ์ (Outcomes) โดยในแต่ละด้านจะพิจารณาทั้งสิ่งที่มุ่งหวัง (Intentions) และสิ่งที่สังเกตได้จริง (Observations)
- **ส่วนของข้อมูลเชิงตัดสินคุณค่า (Judgment Matrix):** เป็นการนำข้อมูลที่พรรณนาไว้มาเปรียบเทียบกับมาตรฐาน (Standards) หรือเกณฑ์ เพื่อทำการตัดสินคุณค่าของหลักสูตร

จุดเด่น : ให้ภาพของหลักสูตรที่ละเอียดและรอบด้าน โดยแยกข้อเท็จจริงออกจากการตัดสินคุณค่าอย่างชัดเจน

3.6.1.3 รูปแบบการประเมินแบบไร้เป้าหมาย (Scriven's Goal-Free Evaluation Model) ไมเคิล สคริฟเวน (Michael Scriven, 1972) เสนอแนวคิดที่แตกต่างออกไป โดยเชื่อว่าการประเมินโดยยึดตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้าอาจทำให้ผู้ประเมินมีอคติและมองข้ามผลกระทบอื่น ๆ ที่สำคัญแต่ไม่ได้คาดหวังไว้ (unintended side effects) เขาจึงเสนอให้มีการประเมินแบบ “ไร้เป้าหมาย” (Goal-Free) โดยให้ผู้ประเมินเข้าไปศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับผลกระทบ ทั้งหมด ที่เกิดขึ้นจริงจากการใช้หลักสูตร โดยไม่จำเป็นต้องรู้ว่าจุดประสงค์ดั้งเดิมของหลักสูตรคืออะไร

จุดเด่น: ช่วยให้เห็นผลกระทบทั้งในเชิงบวกและลบที่หลักสูตรก่อให้เกิด ซึ่งอาจถูกมองข้ามไปในการประเมินแบบดั้งเดิม

3.7 บทสรุป

การพัฒนาหลักสูตรเป็นกระบวนการทางวิทยาศาสตร์และศิลปะที่ซับซ้อนและต่อเนื่อง ซึ่งเริ่มต้นจากการทำความเข้าใจปรัชญาและแนวคิดพื้นฐานเกี่ยวกับความหมายและความสำคัญของหลักสูตร การวิเคราะห์ข้อมูลพื้นฐานอย่างรอบด้านเพื่อกำหนดองค์ประกอบสำคัญของหลักสูตร ได้แก่ จุดมุ่งหมาย เนื้อหาสาระ ประสบการณ์การเรียนรู้ และการประเมินผล จากนั้นจึงเลือกใช้รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรที่เหมาะสมกับบริบท ไม่ว่าจะเป็นรูปแบบเชิงเหตุผลของไทเลอร์และทาบา หรือรูปแบบเชิงวัฏจักรของวิลเลอร์และนิโคลส์ เพื่อออกแบบหลักสูตรที่มีคุณภาพ

อย่างไรก็ตาม หลักสูตรที่ดีย่อมไม่สามารถรับประกันความสำเร็จได้ หากปราศจากการนำไปปฏิบัติใช้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งต้องอาศัยความพร้อมของปัจจัยสนับสนุนหลายด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งครูผู้สอนและผู้บริหารสถานศึกษา และท้ายที่สุด กระบวนการทั้งหมดจะสมบูรณ์ได้ก็ต่อเมื่อมีการประเมินหลักสูตรอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง โดยใช้รูปแบบการประเมินที่หลากหลาย เช่น CIPP Model, รูปแบบของสเตค หรือแม้แต่การประเมินแบบไร้เป้าหมาย เพื่อให้ได้ข้อมูลป้อนกลับที่ทรงคุณค่าสำหรับการปรับปรุงและเริ่มต้นวงจรการพัฒนาหลักสูตรครั้งใหม่ต่อไป ดังนั้น การพัฒนาหลักสูตรจึงมิใช่กิจกรรมที่ทำครั้งเดียวแล้วเสร็จ แต่เป็นวงจรแห่งการพัฒนาอย่างไม่หยุดนิ่ง เพื่อสร้างหลักสูตรที่สามารถพัฒนาศักยภาพของผู้เรียนให้ก้าวทันโลกและเติบโตเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพของสังคมได้อย่างแท้จริง

2.4. แนวคิดเกี่ยวกับการผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล (Concepts of Digital Filmmaking)

พัฒนาการของการผลิตภาพยนตร์ในระบบอุตสาหกรรม เริ่มต้นที่การถ่ายทำด้วยฟิล์มภาพยนตร์ขนาด 16 มิลลิเมตร โดยในยุคสมัยแรกเป็นฟิล์มขาวดำ และไม่สามารถบันทึกเสียงในฟิล์มได้ ทำให้ต้องการอาศัยการพากย์เสียงประกอบการฉายภาพยนตร์ หลังจากนั้นอุตสาหกรรมภาพยนตร์ก็เริ่มพัฒนาตัวเอง สู่ยุคการถ่ายทำด้วยฟิล์มภาพยนตร์ขนาด 35 มิลลิเมตร และเปลี่ยนผ่านจากยุคภาพยนตร์เจียบบขาวดำ มาสู่ยุคของภาพยนตร์สีเสียงในฟิล์ม

ปัจจุบันด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยี ทำให้การถ่ายทำภาพยนตร์ในระบบปกติเริ่มเสื่อมความนิยม และเปลี่ยนผ่านเข้าสู่ยุคของการผลิตภาพยนตร์ในระบบดิจิทัล (Digital Cinematography) อย่างเต็มรูปแบบ โดยมีรายละเอียดที่สำคัญดังต่อไปนี้ (ธนวัฒน์ เจตนา, 2553 น. 37-74)

2.4.1 กระบวนการก่อนการถ่ายทำ (Pre-production Workflow)

กระบวนการก่อนการถ่ายทำในระบบดิจิทัล คือการเริ่มขั้นตอนแรกก่อนการถ่ายทำจริง ถ้าเทียบกับการถ่ายทำในระบบฟิล์มก็คือ ขั้นตอนก่อนการถ่ายทำ (Pre-production) ซึ่งประกอบไปด้วยการคัดเลือกผู้กำกับ นักแสดง ทีมงาน การเขียนบทภาพยนตร์ทั้งโครงเรื่อง (Plot) โครงเรื่องขยาย (Treatment) และบทภาพยนตร์ฉบับเต็ม (Screenplay) การจัดตารางการผลิต และการจัดทำงบประมาณ ในส่วนของกระบวนการถ่ายทำในระบบดิจิทัล จะเกี่ยวข้องกับการคัดเลือกกระบวนและอุปกรณ์การถ่ายทำภาพยนตร์ โดยพิจารณาจากงบประมาณและคุณภาพการถ่ายทำที่ต้องการ เพื่อที่จะสามารถกำหนดงบประมาณในการถ่ายทำ และการเลือกใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การเลือกคุณภาพหรือความละเอียดภาพในการถ่ายทำ

การทำงานในการรับภาพระหว่างกล้องระบบดิจิทัล และกล้องระบบฟิล์มมีลักษณะในการรับภาพที่เหมือนกัน คือต้องอาศัยแสงตกกระทบบัววัตถุแล้วสะท้อนภาพกลับมากระทบบที่เลนส์ เพื่อเปลี่ยนขนาดภาพที่ได้รับแล้วแสงจึงผ่านเข้ามายังตัวรับภาพ เช่น ถ้าเป็นกล้องฟิล์มตัวรับภาพจะเป็นแผ่นฟิล์ม ซึ่งพอแสงตกกระทบบจะทำการเอ็กโพส (Expose) แล้วภาพก็จะไปปรากฏลงในแผ่นฟิล์ม

แต่ถ้าเป็นกล้องดิจิทัลจะใช้ชิป (Chip) ในการรับสัญญาณแสง แล้วทำการประมวลผลภาพตามขนาดของชิป และความสามารถของชิปนั้น ๆ ส่งไปในกระบวนการแปลงสัญญาณแสงเป็นข้อมูลดิจิทัลโดยการเข้ารหัสโค้ด (Codec) แล้วบันทึกลงในฮาร์ดดิส (Hard Disk) ต่อไป

โดยในปัจจุบันสามารถเลือกคุณภาพของการถ่ายทำ หรือความละเอียดของภาพให้เหมาะสมกับเนื้อหาและงบประมาณในการถ่ายทำ เช่น ความละเอียดภาพในระดับ HD (High-Definition, 720p) ความละเอียดภาพในระดับ Full HD (Full High-Definition, 1080p) หรือความละเอียดภาพในระบบ UHD

(Ultra High-Definition) ซึ่งสามารถเลือกความละเอียดของภาพได้ทั้งระดับ 2K, 4K และ 8K ซึ่งจะมีความละเอียดมากกว่าการถ่ายทำในระดับ Full HD 2 เท่า, 4 เท่า และ 8 เท่าตามลำดับ (Rirkvaleekul, 2559)

2) การเลือกบุคลากร และผู้เชี่ยวชาญด้านเทคนิค

การเลือกบุคลากรที่มีหน้าที่เฉพาะด้านเทคนิค ที่มีหน้าที่เก็บรักษาข้อมูลนั้นมีความสำคัญอย่างยิ่ง ในการป้องกันและสำรองข้อมูลในระบบการถ่ายทำที่เป็นดิจิทัล โดยมีตำแหน่งทางเทคนิคที่เกิดขึ้นใหม่ เพื่อทำหน้าที่แทนบุคลากรที่ทำหน้าที่ในการโหลดฟิล์ม (Film Loader) ซึ่งมีระบบในการทำงานที่แตกต่างออกไป โดยตำแหน่งโหลดเดอร์ในระบบดิจิทัล (Digital Loader) จะมีหน้าที่สำคัญ 4 ประการคือ

- 1) ทำหน้าที่โหลดข้อมูลจากการ์ด (Card) บันทึกข้อมูล
- 2) โหลดข้อมูลสิ่งที่ถ่ายทำผ่านระบบคอมพิวเตอร์
- 3) ทำการตรวจเช็คภาพว่าสิ่งที่ถ่ายมามีปัญหาอะไรบ้าง
- 4) ทำการคัดลอกและทำสำรองข้อมูลภาพป้องกันการสูญหาย

2.4.2 กระบวนการการถ่ายทำ (Production Workflow)

ในส่วนของกระบวนการถ่ายทำในระบบดิจิทัล มีสิ่งที่ต้องคำนึงต่างจากการถ่ายทำในระบบฟิล์มดังต่อไปนี้

1) การบีบอัดข้อมูลในระบบดิจิทัล “Compressor-DECompressor” (CODEC)

การบีบอัดข้อมูลในระบบดิจิทัล คือการบีบอัดข้อมูลการถ่ายทำด้วยการเข้ารหัสผ่านซอฟต์แวร์หรืออาจจะใช้ไอซี (IC) การบีบอัดข้อมูลจะทำให้ไฟล์ภาพและเสียงที่ถ่ายทำมา มีขนาดเล็กลงโดยที่ไม่สูญเสียรายละเอียด หรือมีการสูญเสียรายละเอียดน้อยที่สุด โดยสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่คือ

1.1 Lossless Method เป็นการบีบอัดข้อมูลโดยอาศัยความบกพร่องของสายตามนุษย์ ในการมองเห็นรายละเอียดของภาพที่ไม่สามารถแยกแยะออกระหว่างภาพต้นฉบับและภาพที่โดนบีบอัด จึงทำให้เข้าใจว่าภาพไม่สูญเสียรายละเอียดไป เมื่อถอดรหัสข้อมูลกลับมาจะได้ข้อมูลเหมือนต้นฉบับทุกครั้ง

1.2 Lossy Schemes เป็นการบีบอัดข้อมูล โดยกรองเอารายละเอียดบางส่วนทิ้งไปก่อน แล้วจึงบีบอัดข้อมูลลงไปทำให้สายตาของมนุษย์สามารถรับรู้ถึงรายละเอียดของภาพที่แตกต่างกับข้อมูลต้นฉบับ ดังนั้นข้อมูลที่นำเอากลับมาถอดรหัสจะไม่ดีเท่ากับข้อมูลเดิมเพราะมีการทิ้งรายละเอียดบางส่วนไปตั้งแต่ตอนแรกแล้ว

โดยในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ เทคโนโลยีการบีบอัดซึ่งเป็นที่นิยมจะมีอยู่ด้วยกัน 2 มาตรฐาน คือ JPEG และ MPEG ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ระบบ JPEG เป็นมาตรฐานการบีบอัดข้อมูล ที่คิดค้นขึ้นราวยุคปลายทศวรรษ 1980 เนื่องจากมีความต้องการที่จะย่อภาพสีโดยให้คงรายละเอียดใกล้เคียงของเดิม โดยคอมพิวเตอร์จะทำการชักตัวอย่างของจุดภาพในส่วนต่าง ๆ ก่อนที่จะบีบอัด โดยจะตรวจดูว่าในพื้นที่ของภาพขนาด 8x8 พิกเซล (Pixel) นั้น เมื่อทำการคำนวณแล้วน่าจะมีสีใดมากที่สุด จากนั้นก็ยุบพื้นที่ขนาด 8x8 พิกเซล (Pixel) ให้เหลือเป็นสีที่ต้องการเพียง 1 พิกเซล (Pixel) เท่านั้น เจเพ็ค (JPEG) มักจะนำมาใช้กับภาพเดี่ยวที่อัตราส่วนประมาณ 25:1, 40:1 จนถึง 100:1 การบีบอัดแบบโมชันเจเพ็ค (Motion-JPEG) หรือ เอ็มเจเพ็ค (M-JPEG) บางทีก็ใช้แก้ไขเพื่อตัดต่อภาพวิดีโอที่ละเฟรม

ระบบ MPEG เป็นมาตรฐานการบีบอัดข้อมูล ที่พัฒนาขึ้นมาสำหรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ โดยเฉพาะ จุดแตกต่างอยู่ที่ว่า การเข้ารหัสและบีบอัดแบบนี้ ก่อนที่คอมพิวเตอร์จะคำนวณผลเพื่อแทนค่าจุดสีต่าง ๆ ในการบีบอัดข้อมูล คอมพิวเตอร์จะแบ่งภาพบนหน้าจอออกเป็นส่วนๆ และจะไม่ทำการคำนวณเพื่อบีบอัดข้อมูลจากภาพเพียงภาพเดียว แต่จะดูล่วงหน้าไปอีกหลาย ๆ ภาพเป็นกลุ่ม ๆ ไป เพื่อทำการคำนวณล่วงหน้าว่าภาพในแต่ละส่วนของเฟรม และภาพในเฟรมต่อ ๆ ไปจะมีการเปลี่ยนแปลงที่ไหน และจะต้องทำการบีบอัดข้อมูลของภาพที่จุดไหนของเฟรม จึงจะทำให้ระบบการบีบอัดมีประสิทธิภาพมากที่สุด ซึ่งก็เหมือนกับเป็นระบบตรวจจับการเปลี่ยนแปลงล่วงหน้าของภาพบนจอ เพื่อเลือกนำข้อมูลภาพมาจัดการบีบอัดให้ได้ประสิทธิภาพมากที่สุด โดยการบีบอัดในระบบ MPEG ยังแบ่งย่อยลงไปเป็นอีกหลาย ๆ แบบ เช่น MPEG 1, MPEG 2, MPEG 3, MPEG 4, MPEG 7 เป็นต้น

2) การบันทึกแบบไฟล์ข้อมูล (File Base)

จุดสำคัญที่ทำให้การถ่ายทำภาพยนตร์ในระบบดิจิทัล แตกต่างจากการถ่ายทำภาพยนตร์ในระบบฟิล์มก็คือ ระบบการบันทึกข้อมูลการถ่ายทำที่เป็นภาพและเสียง ซึ่งการถ่ายทำภาพยนตร์ในระบบดั้งเดิม ภาพและเสียงจะถูกบันทึกลงฟิล์มภาพยนตร์ ผ่านกล้องถ่ายทำภาพยนตร์ในระบบแอนะล็อก (Analog) สำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์ในระบบดิจิทัล ข้อมูลภาพและเสียงที่เกิดจากการถ่ายทำ จะถูกบันทึกในรูปของไฟล์ข้อมูล (File Base) คือการเข้ารหัสแบบดิจิทัล ในรูปแบบของเลขฐานสอง คือ เลขศูนย์ และเลขหนึ่ง มีการแทนค่าในคณิตศาสตร์เกี่ยวกับอัลกอริทึม (Algorithm) ในการเข้ารหัสเพื่อใช้ในการเข้ารหัส (Encode) สำหรับการบันทึกลงไดรฟ์ แล้วถอดรหัส (Decode) อีกทีในการการติดต่อ หรือในการรับชมจากสื่อบันทึกต่าง ๆ

การบันทึกแบบไฟล์ข้อมูล จะมีความสัมพันธ์กับเทคโนโลยีการบีบอัดข้อมูล และอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับการบันทึกข้อมูลหรือกล้องถ่ายทำภาพยนตร์ ซึ่งในปัจจุบันกล้องถ่ายทำภาพยนตร์ในระบบดิจิทัล มีให้เลือกหลายหลาย ตามคุณภาพของการถ่ายทำและงบประมาณที่ได้ตั้งเอาไว้ เช่น กล้อง DSLR, Blackmagic Production Camera , RED Digital Cinema หรือ Arri Alexa เป็นต้น โดยปัจจุบันสามารถเลือกคุณภาพหรือความละเอียดของภาพที่ถ่ายทำได้ถึงระดับ 8K

2.4.3 กระบวนการหลังการถ่ายทำ (Post-production Workflow)

ในการถ่ายทำภาพยนตร์ระบบดิจิทัล ในส่วนของกระบวนการหลังการถ่ายทำ (Post-production) มีสิ่งที่ควรคำนึงอยู่ 6 ส่วนด้วยกันคือ การตัดต่อ, การทำเอฟเฟก, การแก้ไขสี, การตัดต่อผสมเสียง, การทำคำบรรยาย และการนำออกสู่ระบบการฉาย โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1) การตัดต่อแบบดิจิทัล (Digital Editing)

การตัดต่อภาพยนตร์และวีดิทัศน์ในยุคแรก จะเป็นระบบลิเนียร์ (Linear Editing) ซึ่งเป็นการตัดต่อภาพยนตร์ด้วยวิธีการดั้งเดิม เริ่มต้นจากการนำฟิล์มภาพยนตร์ที่ถ่ายทำแล้ว ไปล้างเป็นฟิล์มเนกาทีฟ (Negative Film) และนำฟิล์มเนกาทีฟต้นฉบับไปผ่านการพิมพ์ฟิล์มเป็น ฟิล์มเวอร์กพริ้นต์ (Work Print) เพื่อใช้สำหรับการตัดต่อภาพยนตร์ ส่วนเส้นเสียงของภาพยนตร์ซึ่งบันทึกระหว่างการถ่ายทำด้วยระบบเสียงในฟิล์ม (Sound on Film) จะถูกนำมาถ่ายลงบนเทปเสียงแมกเนติก (Magnetic Tape) แล้วจึงนำเส้นภาพและเสียงไปผ่านการตัดต่อภาพยนตร์ โดยการทำให้ภาพและเสียงตรงกันเรียกว่า (Synchronization) หรือ (Sync) ที่โต๊ะตัดต่อ

การตัดต่อระบบลิเนียร์มีลักษณะเปรียบได้กับการก่ออิฐเพื่อสร้างบ้าน โดยปกติถ้าก่ออิฐสูงเป็นผนังห้องเกือบเสร็จตามขั้นตอน แล้วเจ้าของบ้านต้องการปรับเปลี่ยน ขยาย หรือลดขนาดผนัง จำเป็นต้องทุบเพื่อรื้อผนังที่ก่อไปแล้วและก่ออิฐขึ้นมาใหม่ เช่นเดียวกับการตัดต่อในระบบลิเนียร์ เมื่อต้องการลดหรือเพิ่มภาพระหว่างตัดต่อ จำเป็นต้องมีการรื้อภาพเพื่อตัดต่อใหม่ การตัดสินใจและความแม่นยำของผู้ตัดต่อจึงนับว่าเป็นสิ่งสำคัญ คือต้องคิดอย่างรอบคอบก่อนการตัดต่อทุกครั้ง ซึ่งในความเป็นจริงไม่อาจเป็นไปได้เสมอ เพราะระหว่างการตัดต่อมักเกิดแนวคิดใหม่ ซึ่งต้องเพิ่ม ลด หรือสลับภาพอยู่เสมอ ด้วยเหตุนี้จึงมีการคิดค้นการตัดต่อในระบบใหม่ที่เรียกว่า การตัดต่อแบบนอนลิเนียร์ (Non-linear Editing) ซึ่งเกิดขึ้นพร้อมกับระบบดิจิทัลที่นำมาใช้ควบคู่กับเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์

การตัดต่อภาพยนตร์ในระบบนอนลิเนียร์ (Non-linear Editing – NLE) คือการนำผลงานภาพยนตร์มาแปลงสัญญาณสู่ระบบดิจิทัล และป้อนข้อมูลลงในคอมพิวเตอร์หรือที่เรียกว่า การดิจิทัลไซ์ (Digitize) เพื่อนำไปสู่การตัดต่อผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีให้เลือกใช้หลายโปรแกรม เช่น Avid, Media 100, Premier เป็นต้น

การตัดต่อภาพยนตร์ในระบบดิจิทัลทำให้การเลือกภาพและเสียงมีความง่าย สะดวก และรวดเร็ว เมื่อไม่พอใจสามารถตัดภาพออก หรือเพิ่มภาพและเสียงลงในช่วงใดก็สามารถทำได้ทันที เหมือนการพิมพ์งานผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ซึ่งจะตัดออกหรือเพิ่มใส่เข้าไปใหม่ทำได้ในทันที ไม่มีผลกระทบต่องานที่พิมพ์ไว้ก่อนล่วงหน้า การตัดต่อภาพยนตร์ในระบบดิจิทัลจึงได้รับความนิยม และใช้กันอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน

2) การทำเอฟเฟค (Visual Effects)

การทำเอฟเฟค (Visual Effects) คือขั้นตอนของการทำเทคนิคพิเศษทางภาพยนตร์ต่าง ๆ เพื่อให้ภาพยนตร์ที่ถ่ายทำมีความสมจริงมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการสร้างไฟ ควัน หมอก ฟ้าผ่า น้ำ ฝน หรือแม้กระทั่งการทำ ซีจีไอ (CGI : Computer Generated Imagery) ที่ทำผ่านระบบคอมพิวเตอร์สามมิติ การจำลองสถานที่ โดยใช้ระบบดิจิทัลในการสร้างเอฟเฟค เช่น โปรแกรมมายา (Maya) ทรีดีแม็กซ์ (3D Max) แล้วทำการรวมภาพกับเอฟเฟค ในโปรแกรมคอมโพสิต (Composite) อย่าง ออฟเตอร์เอฟเฟค (After Effect) คอมบัสชั่น (Combustion) เฟรม (Frame) รวมทั้งการแทรกกิง (Tracking) ในการคำนวณค่าการเคลื่อนไหวของกล้อง เพื่อให้ภาพต้นฉบับสอดคล้องกับเอฟเฟคที่สร้างและจำลองขึ้นมา แล้วนำภาพออกไปเป็นอิมเมจซีควเอนซ์ (Image Sequence) อย่าง DPX, TIFF, Taga หลังจากนั้นจึงส่งงานไปยังขั้นตอนของการแก้ไขต่อไป

3) การแก้ไขสี (Color Timing or Color Correct)

การแก้ไขสี (Color Timing or Color Correct) คือการแก้ไขสี หรือปรับสีของภาพที่ถ่ายให้ตรงกับความต้องการของผู้กำกับ โดยในขั้นตอนนี้จะเป็นการแก้ไขจากไฟล์ข้อมูลดิจิทัล และใช้โปรแกรมที่มีความสามารถสูงอย่างเช่น ดา วินชี (Davinci) มาช่วยให้การปรับแก้สี ซึ่งสามารถทำได้แบบเรียลไทม์ (Realtime) และเห็นผลของสีได้อย่างละเอียดชัดเจน โดยมีเครื่องมือการแยกค่าสี (RGB Hue) ความอิ่มตัวของสี (Saturation) ความสว่าง (Luminance) ปุ่มบังคับค่าสี (Color Control) เวกเตอร์สโคป (Vector Scope) เวกโฟร์ม (Wave Form) ฮิสโตแกรม (Histogram) แกมมา (Gamma) หลังจากทำการแก้ไขสีเสร็จเรียบร้อยแล้ว ก็จะทำการบันทึก ซีดีแอล (CDL : Color Decision List) เป็นค่ารายละเอียดของสีที่ทำการแก้ไขแล้ว เพื่อส่งไปที่ขั้นตอนการรวมภาพ

4) การตัดต่อผสมเสียง (Mixing)

คือการนำไฟล์ภาพและเสียงของภาพยนตร์ มาลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ และตัดต่อผ่านโปรแกรมที่ใช้ในการตัดต่อภาพยนตร์ การตัดต่อเสียงนั้นนอกจากจะตัดซิงค์ระหว่างภาพและเสียงได้แล้ว ยังสามารถผสมเสียงต่าง ๆ เข้าด้วยกัน เช่น เสียงสนทนา เสียงดนตรี หรือเสียงบรรยากาศ เป็นต้น การตัดต่อผสมเสียงภาพยนตร์จึงเป็นการตรวจสอบความเหมาะสมของเสียง ที่นำมาประกอบในแต่ละฉากของภาพยนตร์ ซึ่งทำไปพร้อมกันได้ในช่วงการตัดต่อภาพยนตร์ด้วยระบบดิจิทัล

5) การทำคำบรรยาย (Subtitle)

คือการทำคำบรรยายภาษาในแต่ละประเทศนั้น ๆ โดยการนำคำบรรยายของภาพยนตร์ในระบบดิจิทัล สามารถทำได้โดยพิมพ์คำบรรยายผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ ให้ซิงค์กับภาพและเสียงที่ต้องการ

3.6 การนำออกสู่ระบบการฉาย

หลังจากที่ภาพยนตร์ผ่านกระบวนการตัดต่อ ทำเอฟเฟค และแก้ไขสี เป็นที่เรียบร้อยแล้ว จะเข้าสู่กระบวนการเตรียมเพื่อนำออกสู่ระบบการฉาย ซึ่งจะมีรูปแบบการทำงานที่ปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับโรงภาพยนตร์ เช่น ถ้ายังเป็นโรงภาพยนตร์ที่ฉายในระบบฟิล์มอยู่ จำเป็นต้องมีการแปลงข้อมูลดิจิทัลให้กลับมาสู่ฟิล์ม (Film Output) ด้วยการทำฟิล์มเนกาทีฟ เป็นต้นฉบับ (Master Negative) และมีการพิมพ์คำบรรยาย (Subtitle) ด้วยการยิงตัวอักษรผ่านลงไปทีฟิล์ม เพื่อให้เกิดคำบรรยายลงไปเป็นเนื้อเดียวกันกับฟิล์มที่จะนำออกไปฉาย หลังจากนั้นจึงทำการพิมพ์ฟิล์มเนกาทีฟ ให้กลายเป็นฟิล์มโพสิทีฟสำหรับการฉาย (Positive Film for Screening) ซึ่งเรียกว่ากระบวนการการพิมพ์ฟิล์มภาพยนตร์เพื่อการฉายเผยแพร่ (Release Print)

ส่วนโรงภาพยนตร์ที่ฉายในระบบดิจิทัล ขั้นตอนของการทำงานจะต่างกันออกไป มีความซับซ้อนน้อยกว่าเนื่องจากไฟล์ของภาพยนตร์ที่ผ่านการกระบวนการ Post-production จะอยู่ในรูปของไฟล์ดิจิทัล จึงสามารถนำเข้าสู่เครื่องฉายในระบบดิจิทัลได้เลย โดยมีการบันทึกไฟล์ภาพยนตร์ที่พร้อมสำหรับการฉาย ลงในอุปกรณ์ขนาดเล็กที่มีลักษณะคล้ายฮาร์ดดิสก์ (Hard Disk Drive) ซึ่งเรียกการฉายภาพยนตร์ในระบบดิจิทัลสำหรับโรงภาพยนตร์ว่า การฉายภาพยนตร์ระบบ DCP (Digital Cinema Package)

การฉายภาพยนตร์ระบบ DCP มีข้อดีคือ สามารถส่งไฟล์ภาพยนตร์ผ่านระบบออนไลน์ และสามารถรองรับการเข้ารหัสเพื่อความปลอดภัย โดยจะไม่สามารถฉายภาพยนตร์ได้ถ้าไม่มีรหัส (Key) เพื่อปลดล็อกที่ถูกเรียกว่า Key Delivery Messages (KDMs) โดเมนการปลดล็อกนั้นสามารถตั้งโปรแกรม ให้ทำงานกับเครื่องฉายภาพยนตร์ในแต่ละเครื่อง ได้ตามวันและเวลาที่กำหนด (MASV, 2022)

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

อลงกรณ์ อัมมวงศ์จิตต์ (2563) ศึกษาเรื่อง ปัจจัยที่ส่งผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรีที่วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

พบว่า การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบปัจจัยที่มีผลต่อการเลือกศึกษาต่อวิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้กระบวนการวิจัยแบบผสมผสาน ประกอบไปด้วยการวิจัยเชิงคุณภาพ ทำการเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษาต่อจากเว็บไซต์ที่ทรงอิทธิพลต่อการตัดสินใจของนักเรียนต่อการเลือกศึกษามหาวิทยาลัยไทย ทั้งหมด 5 เว็บไซต์

ดำเนินการวิจัยโดยใช้การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก และการวิจัยเชิงปริมาณ ทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มนักเรียนที่สนใจเข้าศึกษาต่อที่วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 500 คน โดยดำเนินการศึกษาภายใต้ 9 ปัจจัย คือ ด้านภาพลักษณ์ของวิทยาลัย, ด้านสื่อประชาสัมพันธ์, ด้านหลักสูตร, ด้านสภาพแวดล้อมทางกายภาพ, ด้านค่าธรรมเนียมการศึกษา, ด้านระบบการคัดเลือก, ด้านอาจารย์ผู้สอน, ด้านชื่อเสียงและค่านิยม และ ด้านการแนะแนว / การบอกต่อ

ผลการวิจัยพบว่ากลุ่มตัวอย่างที่มีอายุแตกต่างกัน มีความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกเข้าศึกษาต่อที่วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม ไม่แตกต่างกัน แต่ในเพศ, ประเภทโรงเรียน, แผนการเรียน, รายได้เฉลี่ยของครอบครัว และวิชาเอกที่สนใจเข้าศึกษาที่แตกต่างกัน มีความเห็นเกี่ยวกับปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกเข้าศึกษาต่อที่วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม ที่แตกต่างกัน ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกเข้าศึกษาต่อๆ ที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุด คือ ปัจจัยด้านหลักสูตร (ค่าเฉลี่ย 4.43 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.477) รองลงมาคือ ปัจจัยด้านสภาพแวดล้อมทางกายภาพ (ค่าเฉลี่ย 4.41 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.527) ปัจจัยด้านชื่อเสียงและค่านิยม (ค่าเฉลี่ย 4.40 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.542) ปัจจัยด้านภาพลักษณ์ของวิทยาลัย (ค่าเฉลี่ย 4.40 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.447) ปัจจัยด้านอาจารย์ผู้สอน (ค่าเฉลี่ย 4.35 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.621) ปัจจัยด้านระบบการคัดเลือก (ค่าเฉลี่ย 4.18 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.663) ปัจจัยด้านสื่อประชาสัมพันธ์ (ค่าเฉลี่ย 4.18 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.566) ปัจจัยด้านการแนะแนว / การบอกต่อ (ค่าเฉลี่ย 3.80 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.836) ปัจจัยด้านค่าธรรมเนียมการศึกษา (ค่าเฉลี่ย 3.80 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.721) ตามลำดับ

อมรรัตน์ เรืองสกุล และคณะ (2562) ศึกษาเรื่อง แนวโน้มการพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์ เพื่อเข้าสู่ตลาดงานทางการสื่อสารในประเทศไทย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาแนวโน้มการพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์บัณฑิต เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่ม กลุ่มเป้าหมายประกอบด้วยกลุ่มนักวิชาชีพทางด้านนิเทศศาสตร์ และผู้บริหารและนักวิชาการสถาบันการศึกษา โดยใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงกลุ่มผู้ให้ข้อมูลหลัก โดยเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง.

ผลการวิจัยแนวโน้มการพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์ ในประเด็นคุณลักษณะบัณฑิตนิเทศศาสตร์พบว่า ด้านความรู้และทักษะที่สำคัญและจำเป็นของบัณฑิตในสาขานิเทศศาสตร์นั้นสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม. กลุ่มแรกเป็น “กลุ่มความรู้และทักษะชุดเดิมที่สำคัญและจำเป็นของบัณฑิตในสาขานิเทศศาสตร์” และ “กลุ่มความรู้และทักษะชุดใหม่ที่สำคัญและจำเป็นของบัณฑิตในสาขานิเทศศาสตร์” โดย “กลุ่มความรู้ชุดใหม่” ได้แก่ ความรู้ทางด้านภาษา ด้านการเป็นผู้ประกอบการธุรกิจและการตลาด ด้านการจัดการข้อมูลและเทคโนโลยีการสื่อสาร และด้านสื่อสารสุขภาพ ส่วนทักษะใหม่ ได้แก่ ทักษะในการเป็นผู้ประกอบการ การจัดการข้อมูล และภาษา

ในส่วนของแนวโน้มการพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์บัณฑิต ประกอบด้วยองค์ประกอบด้านทักษะความรู้ในวิชาชีพนิเทศศาสตร์ และองค์ประกอบด้านทักษะความรู้ใหม่ ประกอบด้วย การเป็นผู้ที่มีความสามารถในการปรับตัวและเรียนรู้สิ่งใหม่อยู่เสมอ ความเป็นผู้ประกอบการ ความรู้ด้านการตลาด การจัดการข้อมูล ความสามารถทางด้านภาษา การเป็นผู้นำในการเปลี่ยนแปลง การสื่อสารสุขภาพ และการสร้างเครือข่ายความร่วมมือต่าง ๆ

ปริญญารัตนากร (2562) ศึกษาเรื่อง การรับรู้เกี่ยวกับหลักสูตรและแนวโน้มการศึกษาต่อในหลักสูตรนิเทศศาสตร์ในยุคการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์

พบว่า การศึกษาวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรับรู้และแนวโน้มการศึกษาต่อหลักสูตรนิเทศศาสตร์ของประชาชนในเขตจังหวัดชลบุรีในยุคการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ผู้วิจัยได้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพโดยการสนทนากลุ่มจำนวน ๔๐ คน และใช้วิธีวิจัยเชิงปริมาณโดยการแจกแบบสอบถามจำนวน ๖๐๐ ตัวอย่าง

ผลการศึกษาพบว่า ปัจจุบันหลักสูตรนิเทศศาสตร์ได้มีการปรับเปลี่ยนทั้งสาขาวิชาและเนื้อหาวิชาให้มีความสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของสภาพการในยุคปัจจุบัน การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดด้านปรัชญาการศึกษาที่มุ่งเน้นการศึกษาค้นคว้าความรู้ใหม่และพัฒนาคนให้มีความเหมาะสมกับความต้องการของตลาดแรงงาน อย่างไรก็ตาม ผลการวิจัยยังพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีการรับรู้หลักสูตรนิเทศศาสตร์ด้านเนื้อหาวิชาและด้านด้านสาขาวิชาโดยรวมอยู่ในระดับปานกลาง ในขณะที่การรับรู้ด้านโอกาสทางวิชาชีพและด้านการนำไปใช้ประโยชน์โดยรวมอยู่ในระดับดี นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างมีแนวโน้มศึกษาต่อหลักสูตรนิเทศศาสตร์อยู่ในระดับปานกลาง กลุ่มตัวอย่างที่มีอาชีพแตกต่างกัน มีการรับรู้และมีแนวโน้มการศึกษาต่อหลักสูตรนิเทศศาสตร์แตกต่างกัน และการรับรู้หลักสูตรนิเทศศาสตร์มีความสัมพันธ์เชิงบวกกับแนวโน้มการศึกษาต่อหลักสูตรนิเทศศาสตร์

สุวิธ ธีระโคตร และคณะ (2564) ศึกษาเรื่อง การเปรียบเทียบปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในหลักสูตรระดับปริญญาตรี ด้านวิทยาการสารสนเทศ

พบว่า งานวิจัยนี้มีจุดประสงค์ เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในหลักสูตรระดับปริญญาตรีสาขาวิชาด้านวิทยาการสารสนเทศจำแนกตามสาขาวิชาของผู้เรียน งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปริมาณ สุ่มข้อมูลจากนิสิตคณะวิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ระหว่างเดือนพฤษภาคม-มิถุนายน 2564 จำนวน 408 คน ด้วยแบบสอบถามชนิดมาตราส่วนประมาณค่าซึ่งมีค่าสัมประสิทธิ์ความเชื่อมั่นของครอนบาคเท่ากับ 0.976 การวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าความแปรปรวนทางเดียว และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยรายคู่ภายหลัง

ผลการวิจัย พบว่า (1) ปัจจัยที่ผู้เรียนเลือกเรียนในหลักสูตรด้านวิทยาการสารสนเทศ 3 อันดับแรกคือ ด้านผู้สอน ด้านความคาดหวัง และด้านการเรียนการสอน (2) ผู้เรียนในสาขาวิชาต่างกันประกอบด้วยสารสนเทศศาสตร์ เทคโนโลยีสารสนเทศ นิเทศศาสตร์ วิทยาการคอมพิวเตอร์ สื่อณฤมิต และภูมิสารสนเทศ มีความคิดเห็นต่อปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาต่อ แตกต่างกันในด้านความคาดหวังต่อหลักสูตร อาจารย์ผู้สอนประจำหลักสูตร รายละเอียดของหลักสูตร การจัดการเรียนการสอน และการประชาสัมพันธ์หลักสูตร อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ โดยผลที่ได้จากการวิจัยสามารถนำไปใช้ในการปรับแผนการประชาสัมพันธ์การรับสมัครเข้าศึกษาต่อในลำดับต่อไป

ธีร์ คันทาทอง และคณะ (2566) ศึกษาเรื่อง การประเมินหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต (หลักสูตรปรับปรุง) พ.ศ. 2561 คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล ตามแนวคิดชิปปโมเดล

พบว่า การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาประเมินหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต (หลักสูตรปรับปรุง) พ.ศ. 2561 ของคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล โดยใช้รูปแบบการประเมินหลักสูตรของสตัฟเฟิลบีม (Stufflebeam: CIPP-Model) จำนวน 4 ด้านของหลักสูตร ประกอบด้วย ด้านบริบท (Context) ด้านปัจจัยนำเข้า (Input) ด้านกระบวนการ (Process) และด้านผลผลิต (Product)

กลุ่มประชากรประกอบด้วย อาจารย์สาขาวิชานิเทศศาสตร์มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล ศิษย์เก่า นักศึกษาปัจจุบัน นักวิชาการด้านนิเทศศาสตร์ และนักวิชาชีพทางนิเทศศาสตร์ รวมทั้งสิ้น 22 คน เครื่องมือสำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ การสัมภาษณ์กึ่งมีโครงสร้าง และการเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการสนทนากลุ่ม (Focus group) และการวิเคราะห์ SWOT Analysis กับกลุ่มประชากรทั้ง 22 คน การเก็บรวบรวมข้อมูลทำระหว่างเดือนตุลาคม พ.ศ. 2564 ถึงเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2565

ผลการศึกษาพบว่า ความต้องการในการเข้าศึกษาต่อในสาขานิเทศศาสตร์มีจำนวนลดลงอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งการถูกแทรกแซง (Disruption) จากสื่อออนไลน์ซึ่งได้เข้ามามีบทบาทกับการเปลี่ยนแปลงของสังคม และส่งผลต่อรูปแบบการจัดการเรียนการสอนในสาขานิเทศศาสตร์โดยตรง โดยทำให้การหาความรู้และทักษะด้านนิเทศศาสตร์เป็นสิ่งที่เปิดกว้างโดยคนส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงและเรียนรู้ได้โดยผ่านสื่อออนไลน์ นักศึกษาส่วนใหญ่ของคณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล มาจากโรงเรียนในระดับอำเภอรอบนอกของจังหวัด นครราชสีมา และมีทักษะพื้นฐานทางนิเทศศาสตร์ และนักศึกษามีความคาดหวังที่จะเพิ่มพูนความรู้และทักษะทางนิเทศศาสตร์ หลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล เน้นการผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ทางด้านทฤษฎีและมีทักษะการเป็นนักปฏิบัติ ซึ่งเป็นคุณลักษณะที่ตรงตามความต้องการของตลาดแรงงาน



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การประเมินความต้องการจำเป็นเพื่อเตรียมการจัดทำหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลของคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร” เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed methodology Research) โดยอาศัยการวิจัยทั้งเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

โดยมีการกำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัยไว้ทั้งหมด 3 ข้อ คือ

1. เพื่อสำรวจความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าในเขตกรุงเทพมหานครในการศึกษาต่อด้านเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล
2. เพื่อศึกษาคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามความต้องการของสถานประกอบการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล
3. เพื่อศึกษาแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลสำหรับคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสถานประกอบการ

ในส่วนของการพิจารณารับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ งานวิจัยนี้ผ่านการพิจารณารับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์แบบ Exemption Review จากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เมื่อวันที่ 27 มิถุนายน 2567 หมายเลขหนังสือรับรอง IRB-COE-040-2024

สำหรับรายละเอียดของระเบียบวิธีวิจัยทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ สามารถอธิบายได้ดังต่อไปนี้

3.1 การวิจัยเชิงปริมาณ

ในส่วนของการวิจัยเชิงปริมาณ ใช้เทคนิคการวิจัยเชิงสำรวจ (Survey Research) โดยใช้แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือในการรวบรวมข้อมูลด้วยการวัดเพียงครั้งเดียว (One shot Descriptive Study) โดยทำการเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างในเขตกรุงเทพมหานคร ทั้งหญิงและชายจำนวน 400 คน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

3.1.1 ประชากรและวิธีคำนวณขนาดกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ศึกษา ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าในเขตกรุงเทพมหานคร โดยการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ใช้สูตรการคำนวณประชากรที่มีจำนวนที่แน่นอน (Finite Population) ใช้สูตรดังนี้ (ธานินทร์ ศิลป์จารุ, 2557)

$$n = \frac{P(1-P)(Z)^2}{e^2}$$

เมื่อ n = ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

P = ค่าเปอร์เซ็นต์ที่ต้องการจะสุ่มจากประชากรทั้งหมด

e = ค่าเปอร์เซ็นต์ความคลาดเคลื่อนจากการสุ่มตัวอย่าง

Z = ระดับความเชื่อมั่นที่ผู้วิจัยกำหนดไว้

ดังนั้น ค่าความคลาดเคลื่อนของการสุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้ ยอมให้มีความคลาดเคลื่อนร้อยละ 5 ที่ระดับนัยสำคัญ .05 ในที่นี้ใช้ระดับความเชื่อมั่น 95% ดังนั้น Z มีค่าเท่ากับ 1.96 สามารถคำนวณกลุ่มตัวอย่างได้ดังนี้

$$\begin{aligned} n &= \frac{(.50)(1-.50)(1.96)^2}{.05^2} \\ &= \frac{(.50)(.50)(3.8416)}{.0025} \\ &= \frac{.9604}{.0025} \\ n &= 384.16 \text{ หรือ } 384 \text{ คน} \end{aligned}$$

ดังนั้น กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาครั้งนี้จึงใช้จำนวน 400 คน

3.1.2 การสุ่มตัวอย่าง

ใช้การสุ่มตัวอย่างแบบหลายขั้นตอน (Multi-stage sampling) ดังต่อไปนี้

วิธีการสุ่มตัวอย่างขั้นที่ 1 : การสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Simple Random Sampling)

ผู้วิจัยใช้การแบ่งเขตพื้นที่ของสำนักงานศึกษา กรุงเทพมหานคร ซึ่งระบุว่ามีการแบ่งเขตพื้นที่เป็นจำนวนทั้งหมด 50 เขต หลังจากนั้นใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบง่าย นั่นคือ การจับฉลากเลือกเขต โดยสุ่มเลือกเขตออกมา 10 เขต ได้ดังนี้

- | | |
|----------------|----------------|
| 1) เขตพระนคร | 2) เขตจตุจักร |
| 3) เขตดุสิต | 4) เขตบางกะปิ |
| 5) เขตห้วยขวาง | 6) เขตพญาไทย |
| 7) เขตลาดพร้าว | 8) เขตสายไหม |
| 9) เขตราชเทวี | 10) เขตมีนบุรี |

วิธีการสุ่มตัวอย่างขั้นที่ 2 : การสุ่มตัวอย่างแบบจัดสัดส่วน (Quota Sampling)

เมื่อได้กลุ่มตัวอย่างของแต่ละเขตจากการสุ่มตัวอย่างขั้นที่ 1 แล้ว ผู้วิจัยได้กำหนดสัดส่วนของกลุ่มตัวอย่าง โดยแบ่งเป็น 10 เขต เขตละ 40 คน รวมจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 400 คน โดยทำการเก็บข้อมูลตามสถานที่ต่าง ๆ ที่มีประชากรหนาแน่น เช่น โรงเรียน มหาวิทยาลัย สถานที่ย่านการค้าและธุรกิจ ห้างสรรพสินค้า สวนสาธารณะ เป็นต้น

วิธีการสุ่มตัวอย่างขั้นที่ 3 : การสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling)

หลังจากขั้นสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง เพื่อกำหนดเกณฑ์ด้านการศึกษาของกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าในเขตกรุงเทพมหานคร โดยผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบบังเอิญ (Accidental Sampling) ในการเก็บแบบสอบถาม โดยกำหนดเขตพื้นที่ละ 40 ตัวอย่าง จนครบ 10 เขต รวมทั้งหมด 400 ตัวอย่างตามต้องการ

3.1.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเชิงปริมาณ

ในงานวิจัยครั้งนี้ใช้แบบสอบถามชนิดปลายปิด (Closed-ended Questionnaire) ช่วยในการเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีขั้นตอนการสร้างเครื่องมือดังต่อไปนี้

1. ศึกษาตำรา เอกสาร บทความ ทฤษฎีหลักการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อกำหนดขอบเขตของการศึกษาวิจัย และสร้างเครื่องมือในการวิจัยให้ครอบคลุมตามความมุ่งหมายการวิจัย
2. นำข้อมูลที่ได้มาสร้างเป็นแบบสอบถาม และนำไปทำการทดลองใช้ (Pre - test)
3. นำข้อมูลจากแบบสอบถามที่ทำการทดลองแล้ว มาใช้ปรับปรุงแบบสอบถามอีกครั้ง ให้สมบูรณ์ ก่อนนำไปใช้จริง

3.1.4 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยครั้งนี้ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในการวิเคราะห์ข้อมูล และใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ช่วยในการประมวลผลข้อมูล

3.1.5 การตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขั้นตอนแรก นำแบบสอบถามไปปรึกษาผู้เชี่ยวชาญทางด้านเทคนิคการสร้างเครื่องมือ เพื่อตรวจสอบและพิจารณาเนื้อหาของแบบสอบถาม ว่าครอบคลุมปัจจัยที่สอดคล้องกับสมมติฐานในการวิจัยหรือไม่ ซึ่งเป็นการทดสอบความเที่ยงตรงของเนื้อหาแบบสอบถาม (Content Validity) และความเที่ยงตรงตามโครงสร้าง ด้วยวิธีการหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ หรือเนื้อหา (IOC : Index of item objective congruence) โดยงานวิจัยนี้ใช้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ จำนวน 3 คน มีเกณฑ์ในการตรวจสอบโดยให้เกณฑ์ในการตรวจพิจารณาข้อคำถาม ดังนี้ (สุรพงษ์ คงสัตย์ และ อธิชาติ ธรรมวงศ์, 2551)

ให้คะแนน +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

หลังจากนั้นนำผลคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC สำหรับเกณฑ์ในการพิจารณาข้อคำถาม คือ ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50-1.00 มีค่าความเที่ยงตรง ใช้ได้ ส่วนข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 ต้องปรับปรุง ยังใช้ไม่ได้

ขั้นตอนที่สอง นำแบบสอบถามจำนวน 30 ชุด ไปทดสอบ (Tryout) ก่อนที่จะเก็บข้อมูลจริงกับกลุ่มตัวอย่าง รวมถึงเป็นการทดลองแบบสอบถาม (Pilot test) และนำข้อมูลจากการทดลองใช้มาคำนวณหาค่าความเชื่อถือ หลังจากนั้นจึงทำการแก้ไขและปรับปรุงข้อบกพร่องต่าง ๆ แล้วจึงนำออกไปเก็บข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่างจริง

3.1.6 การวิเคราะห์และแปลความหมายข้อมูล

ในส่วนของการวิจัยเชิงปริมาณ ใช้สถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ในการวิเคราะห์ข้อมูล และนำเสนอข้อมูลในรูปตารางเพื่ออธิบายข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มตัวอย่าง

การแปลความหมายของส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานด้วยวิธีแบบ Likert (Likert type scale) มีเกณฑ์การให้คะแนนและการแปลผล (Best, 1986) ดังนี้

คะแนน	ความหมาย
5	การตัดสินใจอยู่ในระดับมากที่สุด
4	การตัดสินใจอยู่ในระดับมาก
3	การตัดสินใจอยู่ในระดับปานกลาง
2	การตัดสินใจอยู่ในระดับน้อย
1	การตัดสินใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด

เกณฑ์การแปลผลของระดับค่าเฉลี่ย โดยใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ตามแนวคิดของ (Goodwin, 2005) มีรายละเอียดดังนี้

คะแนนเฉลี่ย	การแปลผล
4.50-5.00	การตัดสินใจอยู่ในระดับมากที่สุด
3.50-4.49	การตัดสินใจอยู่ในระดับมาก
2.50-3.49	การตัดสินใจอยู่ในระดับปานกลาง
1.50-2.49	การตัดสินใจอยู่ในระดับน้อย
1.00-1.49	การตัดสินใจอยู่ในระดับน้อยที่สุด



3.2 การวิจัยเชิงคุณภาพ

ในส่วนของการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล ด้วยเทคนิคการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และมีการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้นจำนวน 11 คน ด้วยเทคนิคการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) และใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างแนวคำถามเป็นเครื่องมือในการช่วยเก็บรวบรวมข้อมูล ซึ่งสามารถแสดงรายละเอียดได้ดังต่อไปนี้

3.2.1 การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง

สำหรับการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่าง ผู้วิจัยใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) โดยได้กำหนดเกณฑ์ที่ใช้ในการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างคือ กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ได้แก่ ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์, ผู้กำกับภาพยนตร์, ตัวแทนภาครัฐหรือสมาคมที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย, นักวิจารณ์ภาพยนตร์ และนักวิชาการด้านภาพยนตร์ จำนวนรวมทั้งสิ้น 11 คน ได้แก่

- | | |
|-------------------------------|---|
| 1. ปรัชญา ปิ่นแก้ว | ผู้อำนวยการสร้าง และผู้กำกับภาพยนตร์
อดีตนายกสมาคมผู้กำกับภาพยนตร์ไทย |
| 2. พรชัย ว่องศรีอุดมพร | ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์
เลขาธิการสมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์แห่งชาติ |
| 3. บัณฑิต ทองดี | ผู้กำกับภาพยนตร์
อดีตนายกสมาคมผู้กำกับภาพยนตร์ไทย |
| 4. ปิยะพันธ์ ชูเพ็ชร | ผู้กำกับภาพยนตร์ |
| 5. ภาณุ อารี | ผู้กำกับภาพยนตร์
ประธานเจ้าหน้าที่ฝ่ายจัดจำหน่ายต่างประเทศ
บริษัท เนรมิตรหนังฟิล์ม จำกัด |
| 6. ทวีวัฒน์ วันทา | ผู้กำกับภาพยนตร์ |
| 7. บุญส่ง นาคภู | ผู้กำกับภาพยนตร์ |
| 8. สมเกียรติ วิทุรานิช | ผู้กำกับภาพยนตร์
อาจารย์พิเศษด้านภาพยนตร์ |
| 9. หม่อมราชวงศ์เฉลิมชาติ ยุคล | ผู้อำนวยการสร้างภาพยนตร์
คณะกรรมการยุทธศาสตร์ซอฟต์แวร์แห่งชาติ
ประธานคณะกรรมการขับเคลื่อนอุตสาหกรรม
ภาพยนตร์ ละคร ซีรีส์ สารคดี แอนิเมชัน (THACCA) |

10. ก้อง ฤทธิ์ดี

รองผู้อำนวยการหอภาพยนตร์ (องค์การมหาชน)

นักวิจารณ์ภาพยนตร์

11. รศ.ดร.วิโรจน์ สุทธิสีมา

นักวิชาการด้านภาพยนตร์

3.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลเชิงคุณภาพ

ในส่วนของการวิจัยเชิงคุณภาพ ผู้วิจัยได้มีการกำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลดังต่อไปนี้

1. เครื่องบันทึกเสียง ใช้สำหรับการบันทึกเสียงการให้สัมภาษณ์จากบุคคลซึ่งเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย
2. สมุดบันทึก ใช้สำหรับบันทึกข้อมูลต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในระหว่างการสัมภาษณ์
3. แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้างแนวคำถาม (Guideline Question) ซึ่งมีลักษณะเป็นคำถามปลายเปิด (Open-ended Question) และใช้การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง (Semi-structured Interview) เพื่อให้ผู้ถูกสัมภาษณ์มีอิสระในการแสดงความคิดเห็น โดยผู้วิจัยจะเป็นผู้สัมภาษณ์กลุ่มตัวอย่างด้วยตนเองเพื่อให้ได้ข้อมูล ข้อเท็จจริง และความคิดเห็นต่าง ๆ รวมถึงสามารถสังเกตปฏิกิริยาของผู้ถูกสัมภาษณ์ได้อย่างละเอียด

3.2.3 การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากทำการเก็บรวบรวมข้อมูล ทั้งจากแหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร และแหล่งข้อมูลประเภทบุคคล เป็นที่เรียบร้อยแล้ว จะทำการจัดการข้อมูล (Data Management) เพื่อทำการคัดแยกและจัดระเบียบของข้อมูล โดยอาศัยแบบลงรหัส (Coding Sheet) เป็นเครื่องมือเพื่อช่วยในการคัดแยก หลังจากนั้นจึงทำการวิเคราะห์ข้อมูลในลำดับถัดไป โดยการนำเอาข้อมูลทั้งสองส่วนที่ผ่านการจัดการข้อมูล มาทำการวิเคราะห์ร่วมกัน หลังจากนั้นจึงสังเคราะห์ออกมาเป็นผลของการวิจัย

3.2.4 การนำเสนอผลการวิจัย

การนำเสนอผลการวิจัยเชิงคุณภาพ ใช้วิธีการนำเสนอด้วยวิธีการพรรณนาเชิงวิเคราะห์ (Descriptive Analysis) เพื่อให้ทราบถึงสถานการณ์ปัจจุบันของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย และทราบถึงคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามความต้องการของสถานประกอบการ และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลของประเทศไทย

บทที่ 4

ผลการศึกษา

งานวิจัยเรื่อง “การประเมินความต้องการจำเป็นเพื่อเตรียมการจัดทำหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลของคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร” เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed methodology Research) โดยอาศัยการวิจัยทั้งเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

โดยมีการกำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัยไว้ทั้งหมด 3 ข้อ คือ

1. เพื่อสำรวจความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าในเขตกรุงเทพมหานครในการศึกษาต่อด้านเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล
2. เพื่อศึกษาคูณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามความต้องการของสถานประกอบการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล
3. เพื่อศึกษาแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลสำหรับคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสถานประกอบการ

สำหรับผลของการศึกษาสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน ได้แก่

4.1 ผลการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ แบ่งออกเป็น 3 ตอน ได้แก่

- | | |
|----------|--|
| ตอนที่ 1 | ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม |
| ตอนที่ 2 | ข้อมูลเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อ |
| ตอนที่ 3 | ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการจำเป็นต่อหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลของคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร |

4.2 ผลการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ แบ่งออกเป็น 2 ตอน ได้แก่

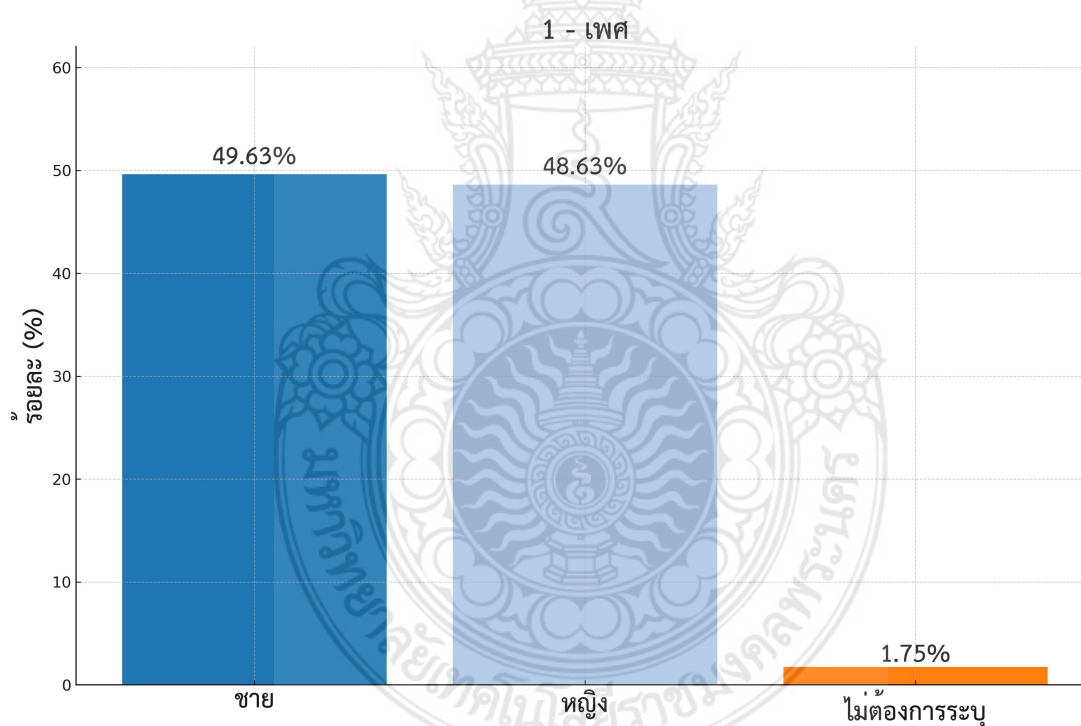
- | | |
|----------|--|
| ตอนที่ 1 | สถานการณ์ปัจจุบันของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย |
| ตอนที่ 2 | การพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลและคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์ |

4.1 ผลการศึกษาวิจัยเชิงปริมาณ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 401 คน

ตารางที่ 4.1
แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามเพศ

ตัวเลือก	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	199	49.63
หญิง	195	48.63
ไม่ต้องการระบุ	7	1.75

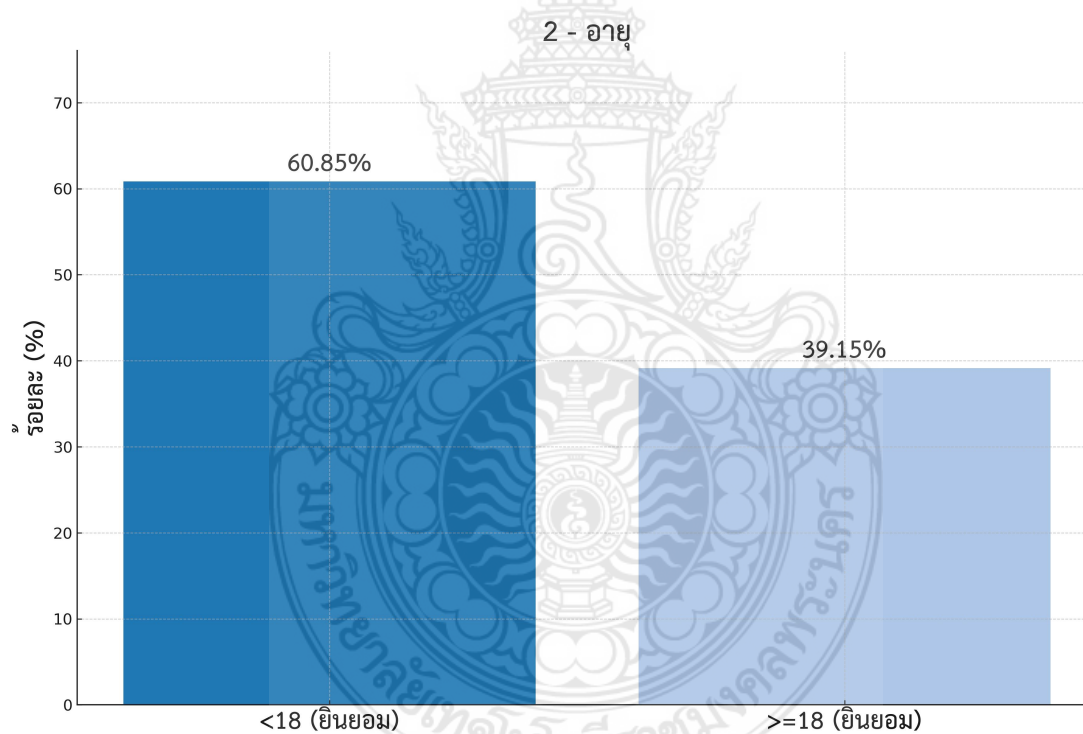


จากตารางที่ 4.1 พบว่า จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 401 คน กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศชายมากที่สุด มีจำนวน 199 คน คิดเป็นร้อยละ 49.63 รองลงมาคือเพศหญิง จำนวน 195 คน คิดเป็นร้อยละ 48.63 น้อยที่สุดคือไม่ต้องการระบุเพศ จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 1.75

ตารางที่ 4.2

แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามอายุ และแบบแสดงความยินยอม

ตัวเลือก	จำนวน	ร้อยละ
ข้าพเจ้าอายุต่ำกว่า 18 ปี ได้อ่านคำชี้แจงโดยละเอียดแล้ว และยินดีที่จะทำแบบสอบถามต่อ	244	60.85
ข้าพเจ้าอายุ 18 ปี หรือมากกว่า ได้อ่านคำชี้แจงโดยละเอียดแล้ว และยินดีที่จะทำแบบสอบถามต่อ	157	39.15

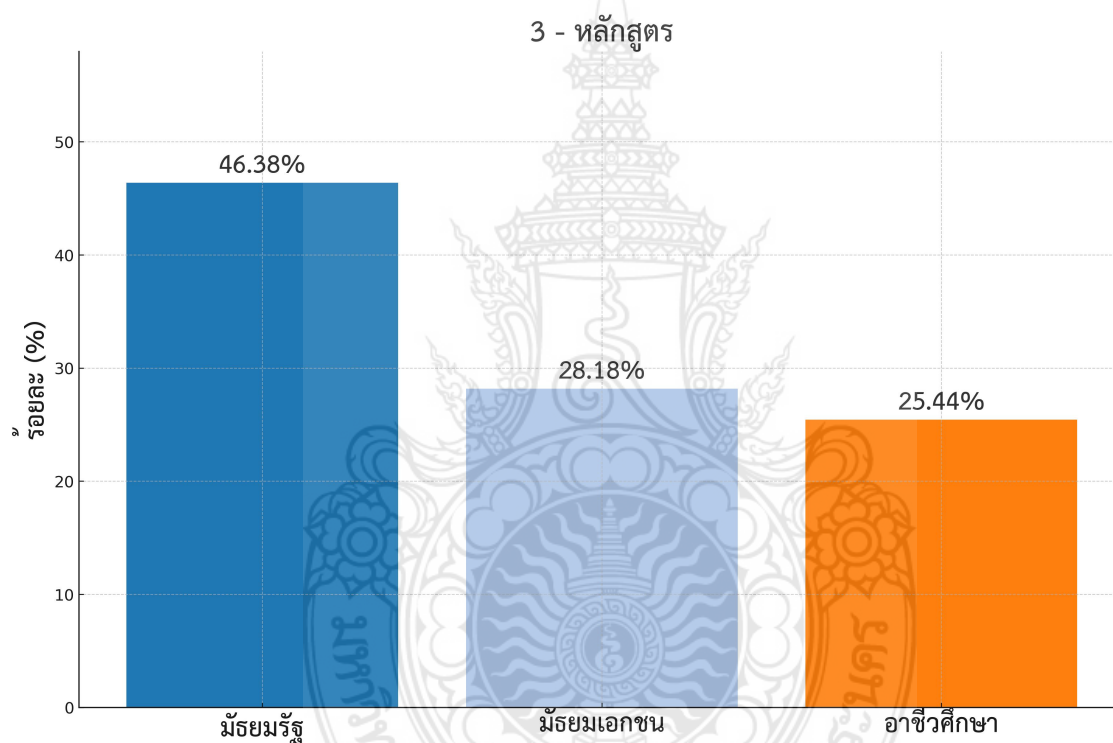


จากตารางที่ 4.2 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุ ต่ำกว่า 18 ปี มีจำนวน 244 คน คิดเป็นร้อยละ 60.85 รองลงมา มีอายุมากกว่า 18 ปี มีจำนวน 157 คน คิดเป็นร้อยละ 39.15 และกลุ่มตัวอย่างทั้งสอง ได้อ่านคำชี้แจงโดยละเอียดแล้ว และให้ความยินยอมในการตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 4.3

แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามหลักสูตรที่กำลังศึกษา/สำเร็จการศึกษา

ตัวเลือก	จำนวน	ร้อยละ
มัธยมศึกษาตอนปลายของรัฐ	186	46.38
มัธยมศึกษาตอนปลายของเอกชน	113	28.18
อาชีวศึกษา	102	25.44

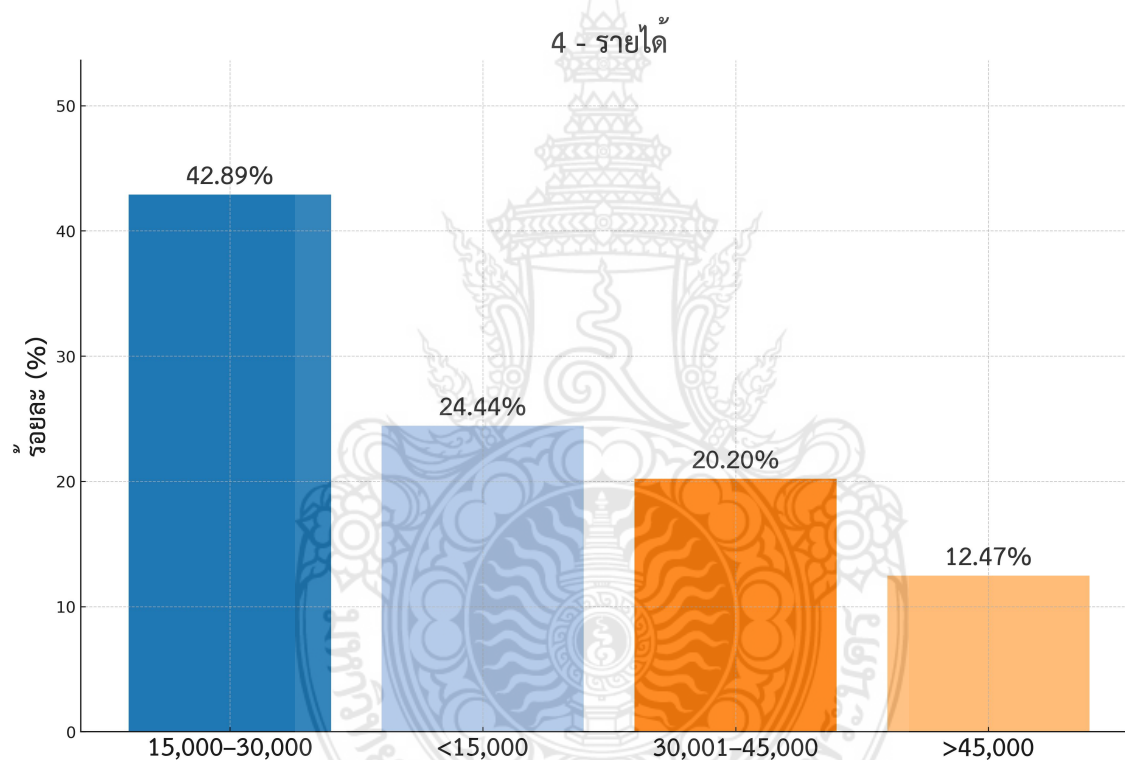


จากตารางที่ 4.3 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่กำลังศึกษาหรือสำเร็จการศึกษาจาก มัธยมศึกษาตอนปลายของรัฐ มากที่สุด มีจำนวน 186 คน คิดเป็นร้อยละ 46.38 รองลงมาคือ มัธยมศึกษาตอนปลายของเอกชน จำนวน 113 คน คิดเป็นร้อยละ 28.18 และน้อยที่สุดคือ อาชีวศึกษา จำนวน 102 คน คิดเป็นร้อยละ 25.44

ตารางที่ 4.4

แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามรายได้ของครอบครัวต่อเดือน (บาท)

ตัวเลือก	จำนวน	ร้อยละ
15,000 – 30,000	172	42.89
ต่ำกว่า 15,000	98	24.44
30,001 – 45,000	81	20.2
มากกว่า 45,000 ขึ้นไป	50	12.47



จากตารางที่ 4 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้ครัวเรือนอยู่ที่ 15,000 – 30,000 บาท มากที่สุด มีจำนวน 172 คน คิดเป็นร้อยละ 42.89 รองลงมาคือ ต่ำกว่า 15,000 บาท จำนวน 98 คน คิดเป็นร้อยละ 24.44 ถัดมาคือ 30,001 – 45,000 บาท จำนวน 81 คน คิดเป็นร้อยละ 20.2 และน้อยที่สุดคือ มากกว่า 45,000 บาทขึ้นไป จำนวน 50 คน คิดเป็นร้อยละ 12.47

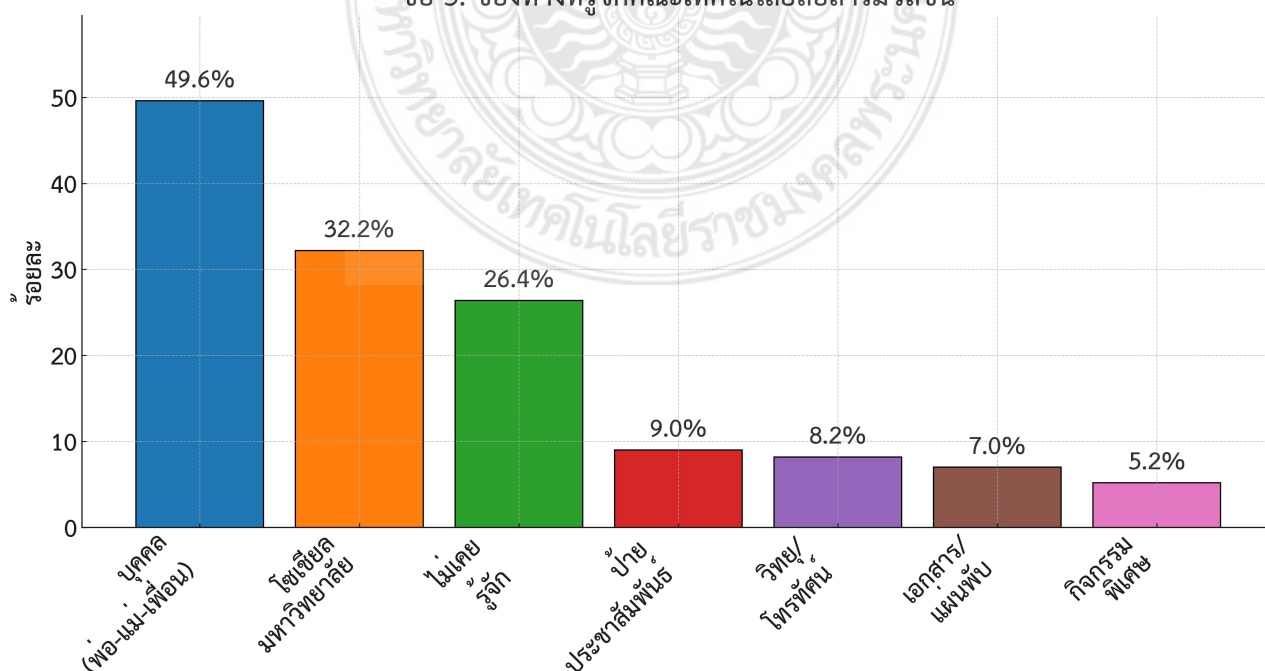
ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อ

ตารางที่ 4.5

แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามช่องทางที่รู้จักคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ตัวเลือก	จำนวนผู้ตอบ (n)	ร้อยละของผู้ตอบ (n=401)
รู้จักมาก่อน จากสื่อบุคคล เช่น พ่อ แม่ พี่ น้อง เพื่อน ญาติ ครู ฯลฯ	199	49.6%
รู้จักมาก่อน จากสื่อสังคมออนไลน์ของมหาวิทยาลัย หรือของคณะ (Website / Facebook / ฯลฯ)	129	32.2%
ไม่เคยรู้จักมาก่อน	106	26.4%
รู้จักมาก่อน จากสื่อป้ายประชาสัมพันธ์	36	9.0%
รู้จักมาก่อน จากสื่อวิทยุ สื่อโทรทัศน์	33	8.2%
รู้จักมาก่อน จากสื่อเอกสารสิ่งพิมพ์ แผ่นพับ จุลสาร	28	7.0%
รู้จักมาก่อน จากสื่อกิจกรรมพิเศษ	21	5.2%

ข้อ 5: ช่องทางที่รู้จักคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

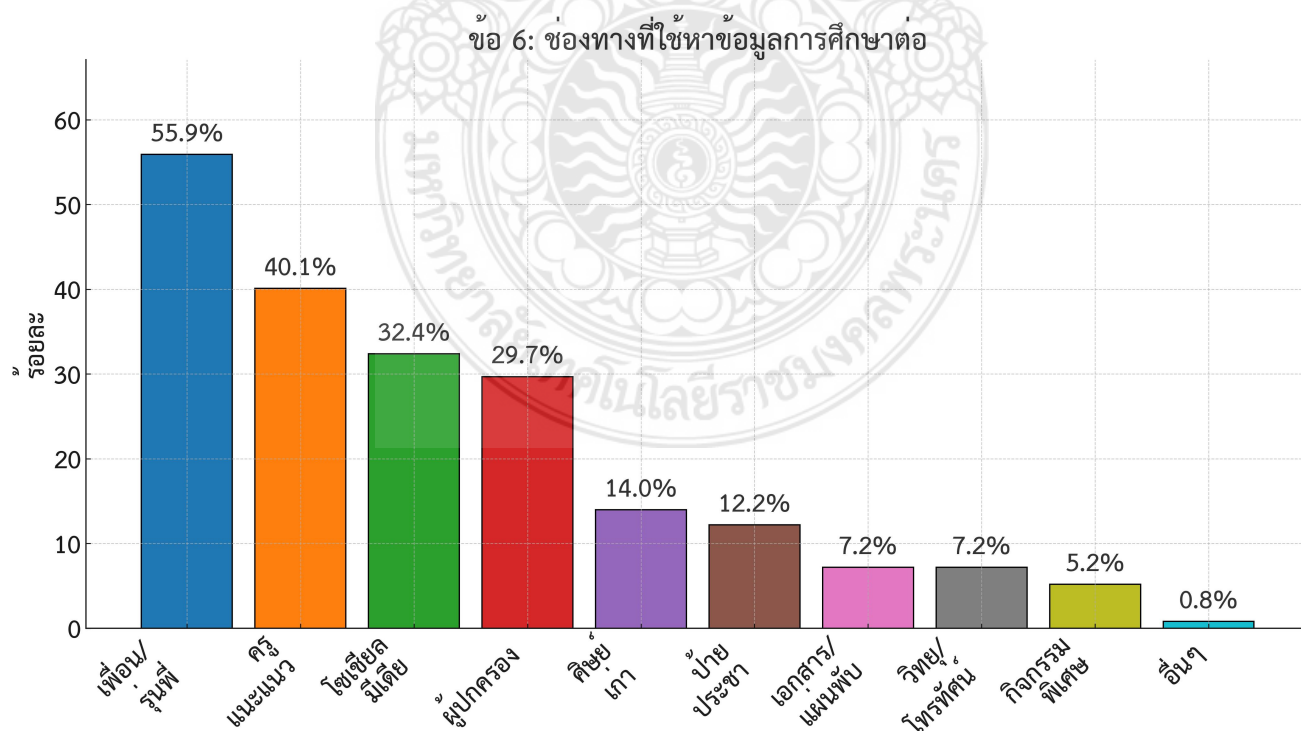


จากตารางที่ 4.5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รู้จักคณะฯ มาก่อนจาก สื่อบุคคล (เช่น พ่อ แม่ พี่ น้อง เพื่อน) มากที่สุด จำนวน 199 คน คิดเป็นร้อยละ 49.6 รองลงมาคือรู้จักจาก สื่อสังคมออนไลน์ของมหาวิทยาลัยหรือคณะ จำนวน 129 คน คิดเป็นร้อยละ 32.2 และกลุ่มที่ไม่เคยรู้จักมาก่อนมีจำนวน 106 คน คิดเป็นร้อยละ 26.4 ตามลำดับ



ตารางที่ 4.6
แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามช่องทางที่ใช้หาข้อมูลการศึกษาต่อ
(ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ตัวเลือก	จำนวนผู้ตอบ (n)	ร้อยละของผู้ตอบ (n=401)
เพื่อน / รุ่นพี่	224	55.9%
ครูแนะแนว	161	40.1%
สื่อสังคมออนไลน์ (Website / Facebook / ฯลฯ)	130	32.4%
ผู้ปกครอง	119	29.7%
ศิษย์เก่า	56	14.0%
ป้ายประชาสัมพันธ์	49	12.2%
เอกสารสิ่งพิมพ์ แผ่นพับ จุลสาร	29	7.2%
วิทยุ / โทรทัศน์	29	7.2%
กิจกรรมพิเศษ	21	5.2%
อื่น ๆ	4	0.8%



จากตารางที่ 4.6 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่หาข้อมูลการศึกษาต่อจาก เพื่อน / รุ่นพี่ มากที่สุด จำนวน 224 คน คิดเป็นร้อยละ 55.9 รองลงมาคือ ครูแนะแนว จำนวน 161 คน คิดเป็นร้อยละ 40.1 และ สื่อสังคมออนไลน์ จำนวน 130 คน คิดเป็นร้อยละ 32.4 ตามลำดับ



ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการจำเป็นต่อหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อ
ดิจิทัลของคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

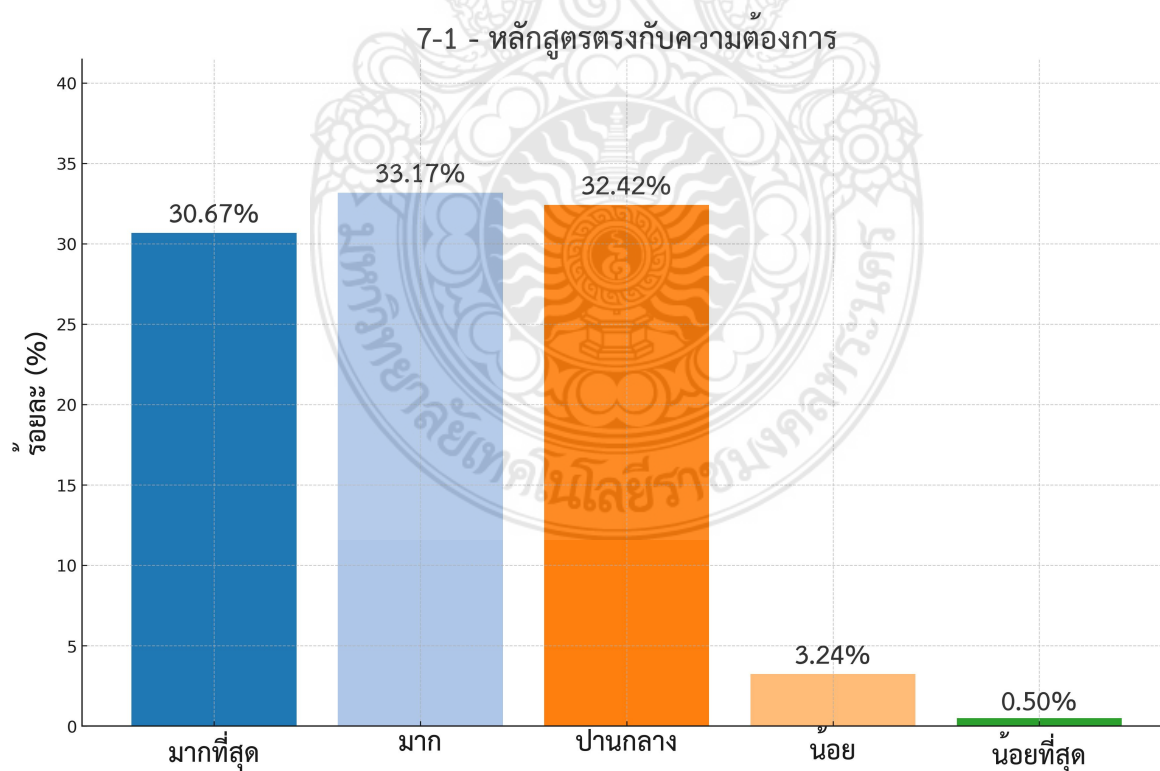
ตารางที่ 4.7.1 - 4.7.9 : ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาต่อที่คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ตารางที่ 4.7.1

แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามปัจจัยด้านหลักสูตรตรงกับความต้องการ

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	123	30.67
มาก	133	33.17
ปานกลาง	130	32.42
น้อย	13	3.24
น้อยที่สุด	2	0.5

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.9 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.892



จากตารางที่ 4.7.1 พบว่า ส่วนใหญ่เห็นว่าหลักสูตรตรงกับความต้องการในระดับ “มาก” จำนวน 133 คน (ร้อยละ 33.17) รองลงมาคือระดับ “ปานกลาง” จำนวน 130 คน (ร้อยละ 32.42) และระดับ “มากที่สุด” จำนวน 123 คน (ร้อยละ 30.67) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.9 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.892

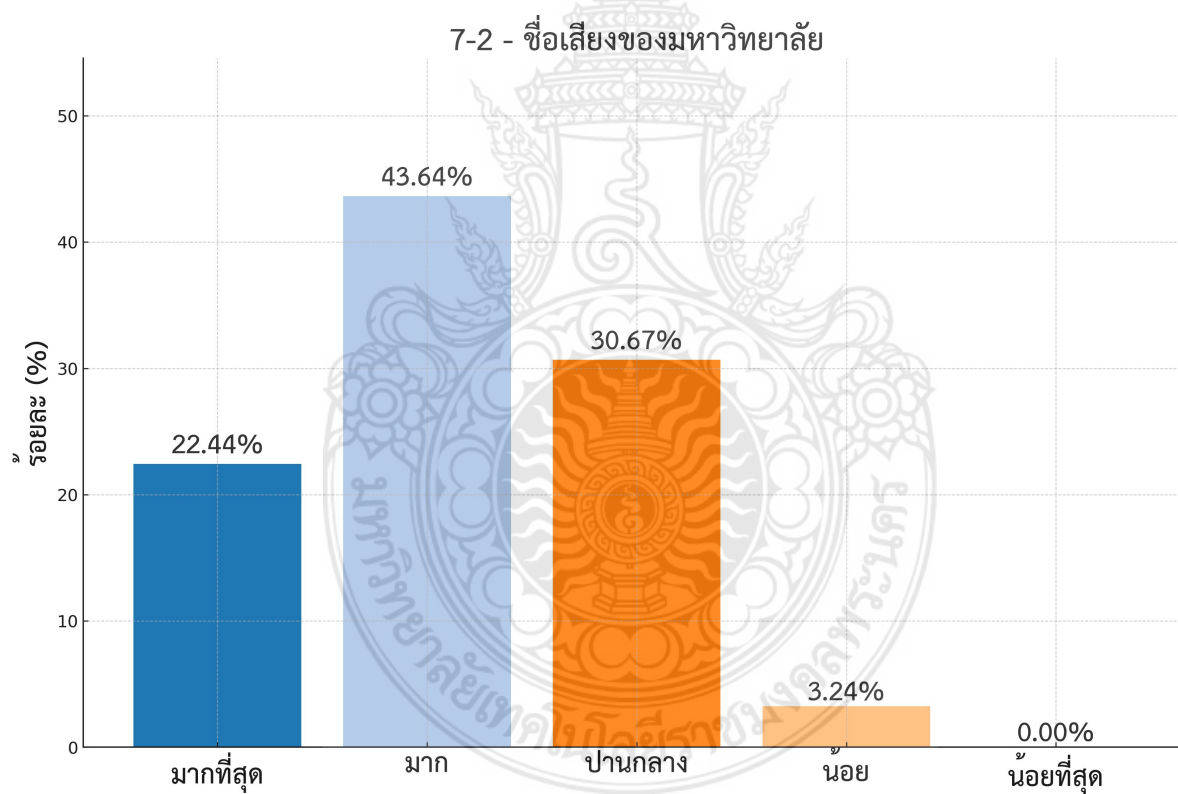


ตารางที่ 4.7.2

แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามปัจจัยด้านชื่อเสียงของมหาวิทยาลัย

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	90	22.44
มาก	175	43.64
ปานกลาง	123	30.67
น้อย	13	3.24
น้อยที่สุด	0	0.0

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.85 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.799

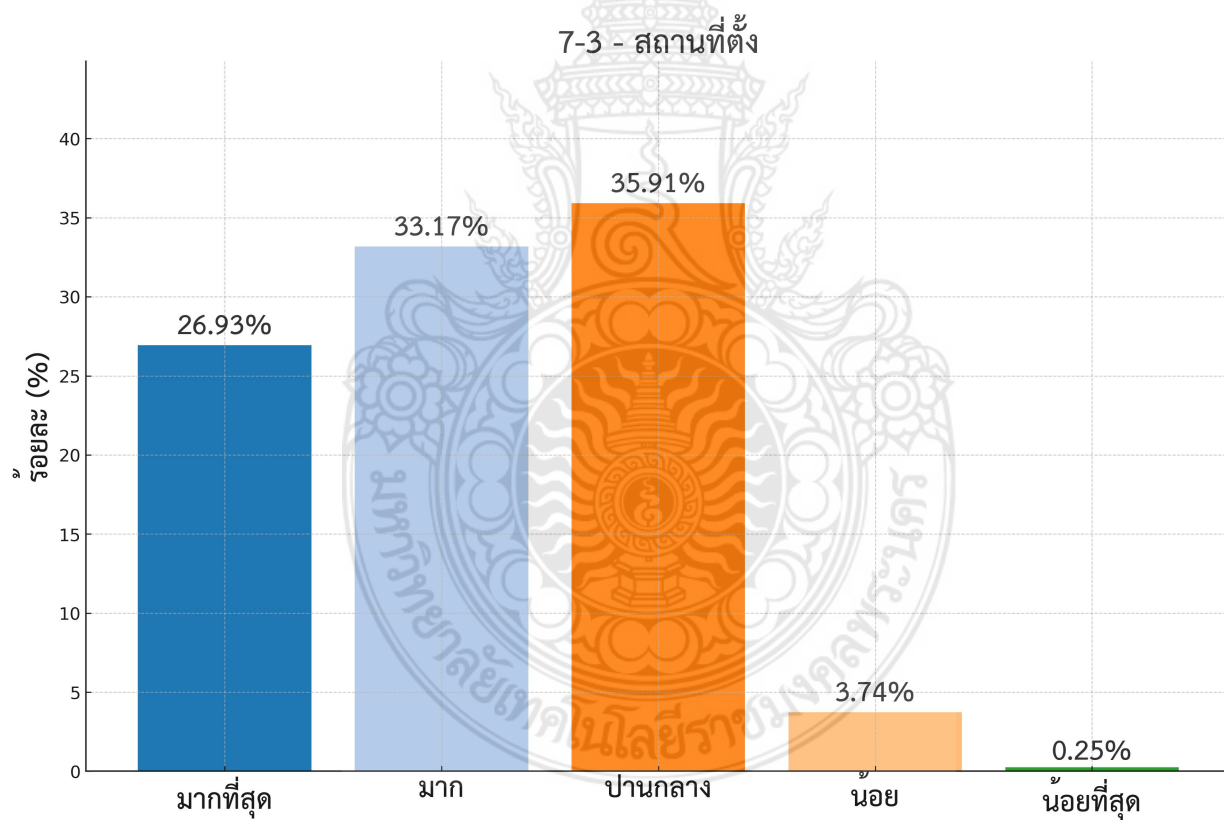


จากตารางที่ 4.7.2 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่ให้ความสำคัญระดับ “มาก” จำนวน 175 คน (ร้อยละ 43.64) รองลงมาคือ “ปานกลาง” จำนวน 123 คน (ร้อยละ 30.67) และ “มากที่สุด” จำนวน 90 คน (ร้อยละ 22.44) ค่าเฉลี่ย 3.85 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.799

ตารางที่ 4.7.3
แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามปัจจัยด้านสถานที่ตั้ง

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	108	26.93
มาก	133	33.17
ปานกลาง	144	35.91
น้อย	15	3.74
น้อยที่สุด	1	0.25

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.878

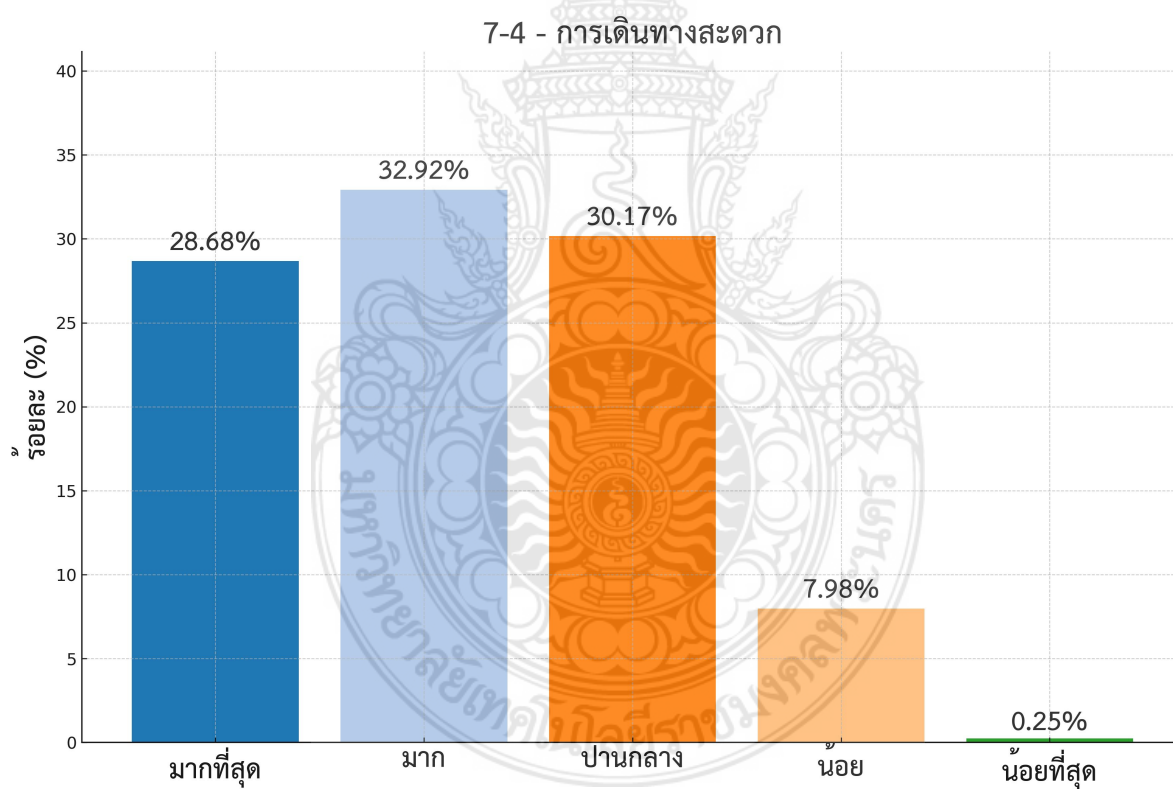


จากตารางที่ 7.3 พบว่า ส่วนใหญ่ให้ความสำคัญด้านสถานที่ตั้งระดับ “ปานกลาง” มากที่สุด จำนวน 144 คน (ร้อยละ 35.91) รองลงมาคือ “มาก” จำนวน 133 คน (ร้อยละ 33.17) และ “มากที่สุด” จำนวน 108 คน (ร้อยละ 26.93) ค่าเฉลี่ย 3.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.878

ตารางที่ 4.7.4
แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามด้านการเดินทางสะดวก

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	115	28.68
มาก	132	32.92
ปานกลาง	121	30.17
น้อย	32	7.98
น้อยที่สุด	1	0.25

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.82 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.947

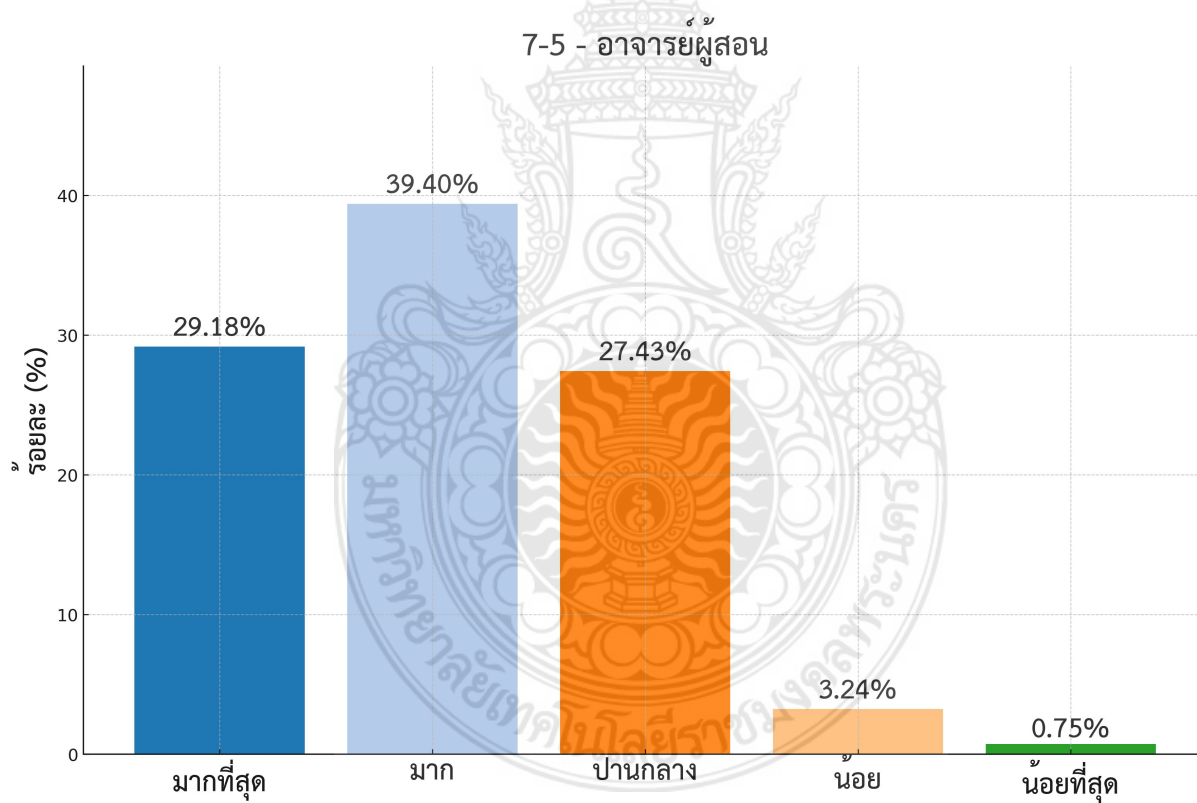


จากตารางที่ 4.7.4 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่ให้ความสำคัญระดับ “มาก” จำนวน 132 คน (ร้อยละ 32.92) รองลงมาคือ “มากที่สุด” จำนวน 115 คน (ร้อยละ 28.68) และ “ปานกลาง” จำนวน 121 คน (ร้อยละ 30.17) ค่าเฉลี่ย 3.82 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.947

ตารางที่ 4.7.5
แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามด้านอาจารย์ผู้สอน

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	117	29.18
มาก	158	39.4
ปานกลาง	110	27.43
น้อย	13	3.24
น้อยที่สุด	3	0.75

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.871

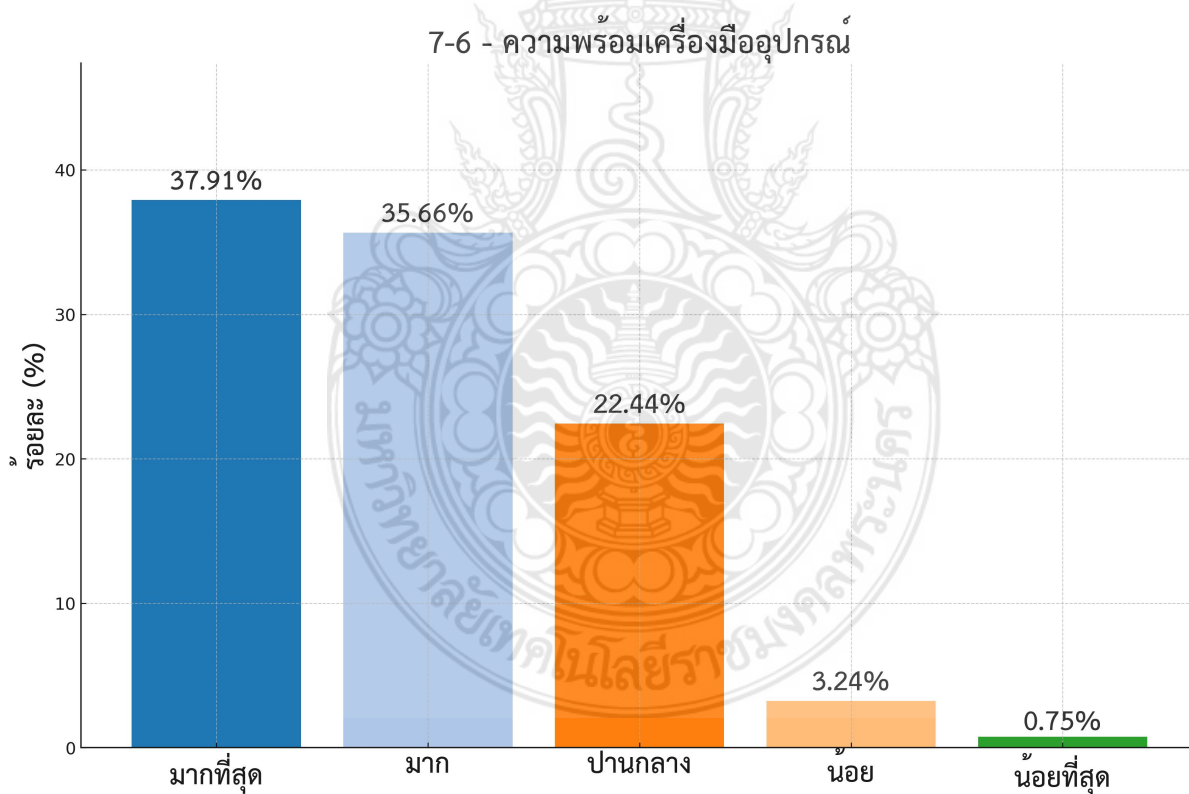


จากตารางที่ 4.7.5 พบว่า กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญระดับ “มาก” จำนวน 158 คน (ร้อยละ 39.4) รองลงมาคือ “มากที่สุด” จำนวน 117 คน (ร้อยละ 29.18) และ “ปานกลาง” จำนวน 110 คน (ร้อยละ 27.43) ค่าเฉลี่ย 3.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.871

ตารางที่ 4.7.6
แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามด้านความพร้อมของเครื่องมือ
อุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการศึกษา

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	152	37.91
มาก	143	35.66
ปานกลาง	90	22.44
น้อย	13	3.24
น้อยที่สุด	3	0.75

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 4.07 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.892



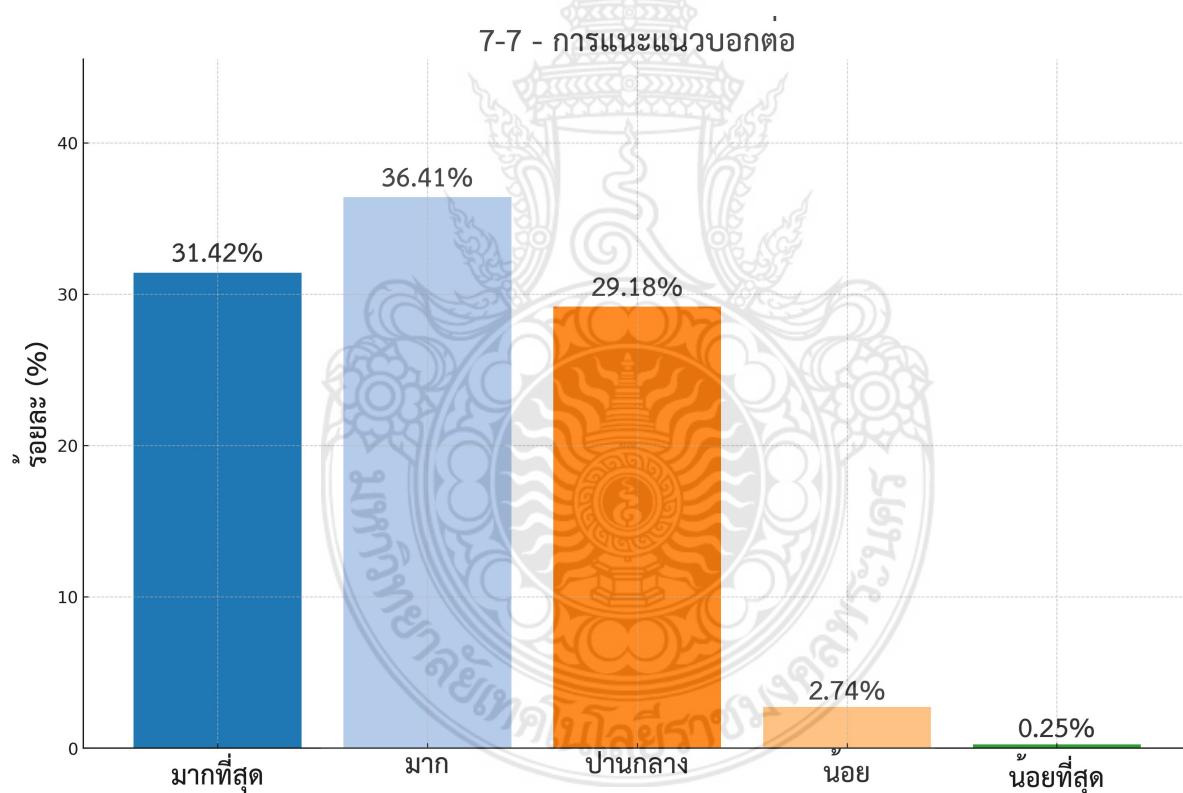
จากตารางที่ 4.7.6 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่ให้ความสำคัญระดับ “มากที่สุด” จำนวน 152 คน (ร้อยละ 37.91) รองลงมาคือ “มาก” จำนวน 143 คน (ร้อยละ 35.66) และ “ปานกลาง” จำนวน 90 คน (ร้อยละ 22.44) ค่าเฉลี่ย 4.07 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.892

ตารางที่ 4.7.7

แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามด้านการแนะแนว / บอกต่อ

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	126	31.42
มาก	146	36.41
ปานกลาง	117	29.18
น้อย	11	2.74
น้อยที่สุด	1	0.25

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.96 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.858

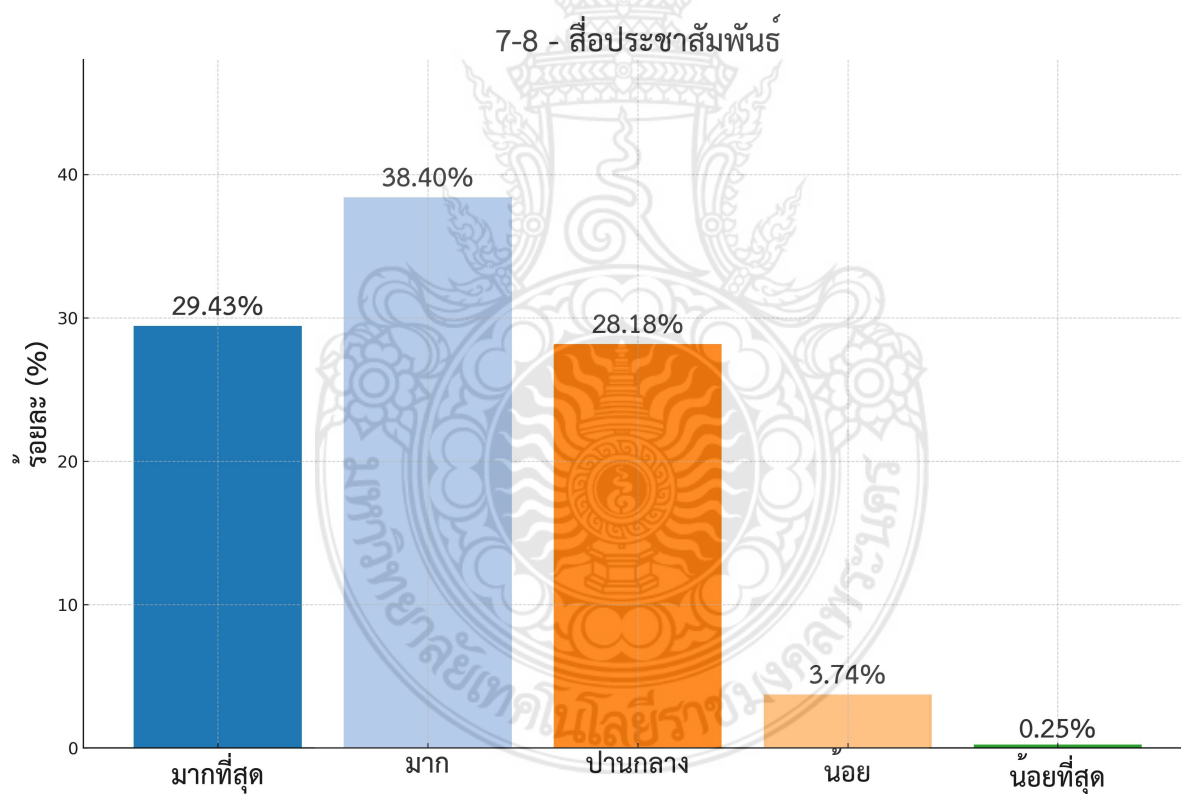


จากตารางที่ 4.7.7 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่ให้ความสำคัญระดับ “มาก” จำนวน 146 คน (ร้อยละ 36.41) รองลงมาคือ “มากที่สุด” จำนวน 126 คน (ร้อยละ 31.42) และ “ปานกลาง” จำนวน 117 คน (ร้อยละ 29.18) ค่าเฉลี่ย 3.96 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.858

ตารางที่ 4.7.8
แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามด้านสื่อประชาสัมพันธ์

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	118	29.43
มาก	154	38.4
ปานกลาง	113	28.18
น้อย	15	3.74
น้อยที่สุด	1	0.25

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.862



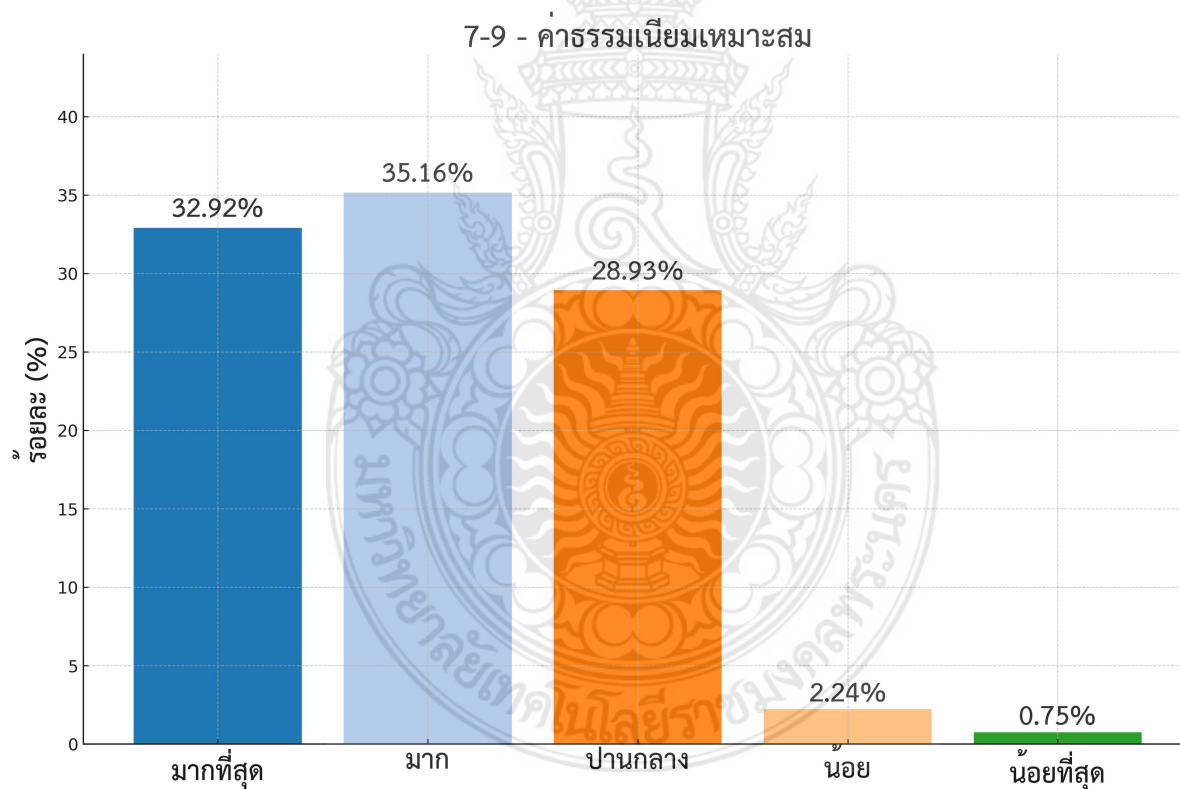
จากตารางที่ 4.7.8 พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความสำคัญระดับ “มาก” จำนวน 154 คน (ร้อยละ 38.4) รองลงมาคือ “มากที่สุด” จำนวน 118 คน (ร้อยละ 29.43) และ “ปานกลาง” จำนวน 113 คน (ร้อยละ 28.18) ค่าเฉลี่ย 3.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.862

ตารางที่ 4.7.9

แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามด้านค่าธรรมเนียมการศึกษาเหมาะสม

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	132	32.92
มาก	141	35.16
ปานกลาง	116	28.93
น้อย	9	2.24
น้อยที่สุด	3	0.75

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.97 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.88



จากตารางที่ 4.7.9 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่ให้ความสำคัญระดับ “มาก” จำนวน 141 คน (ร้อยละ 35.16) รองลงมาคือ “มากที่สุด” จำนวน 132 คน (ร้อยละ 32.92) และ “ปานกลาง” จำนวน 116 คน (ร้อยละ 28.93) ค่าเฉลี่ย 3.97 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.88

คำถามข้อที่ 4.8.1 – 4.8.3 : ความต้องการด้านโครงสร้างหลักสูตร

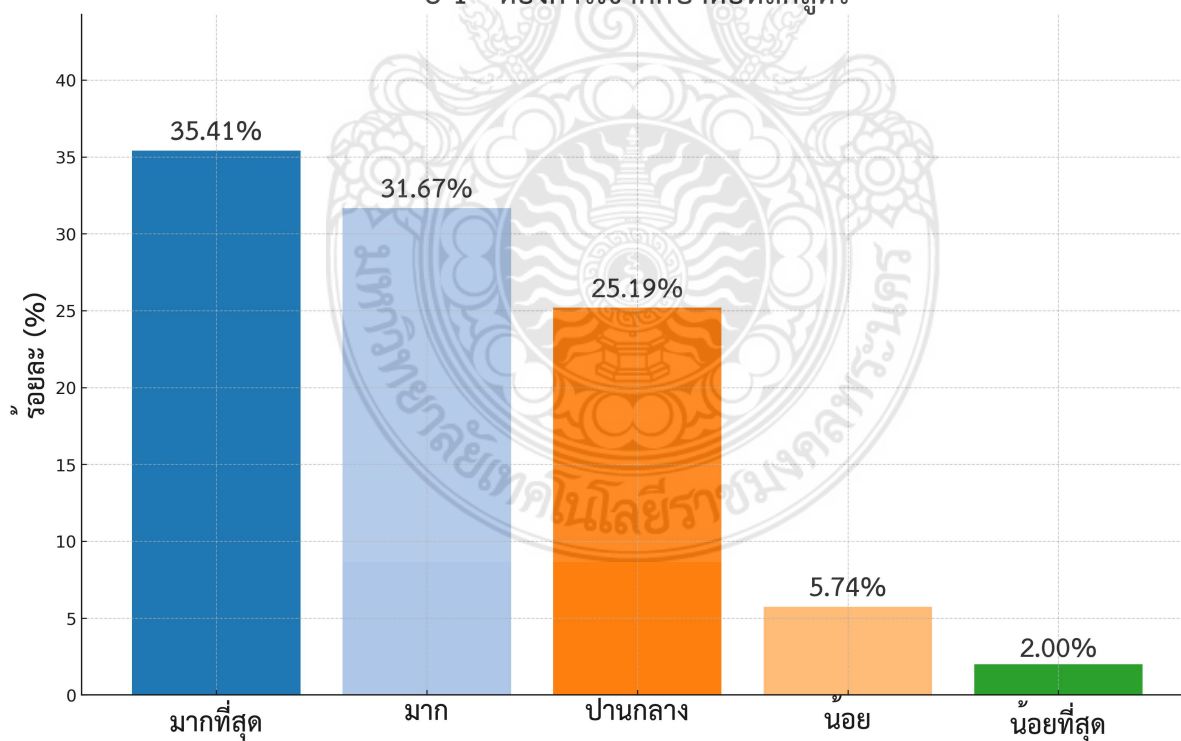
ตารางที่ 4.8.1

แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม
ความต้องการเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	142	35.41
มาก	127	31.67
ปานกลาง	101	25.19
น้อย	23	5.74
น้อยที่สุด	8	2.0

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 1.005

8-1 - ต้องการเข้าศึกษาต่อหลักสูตร



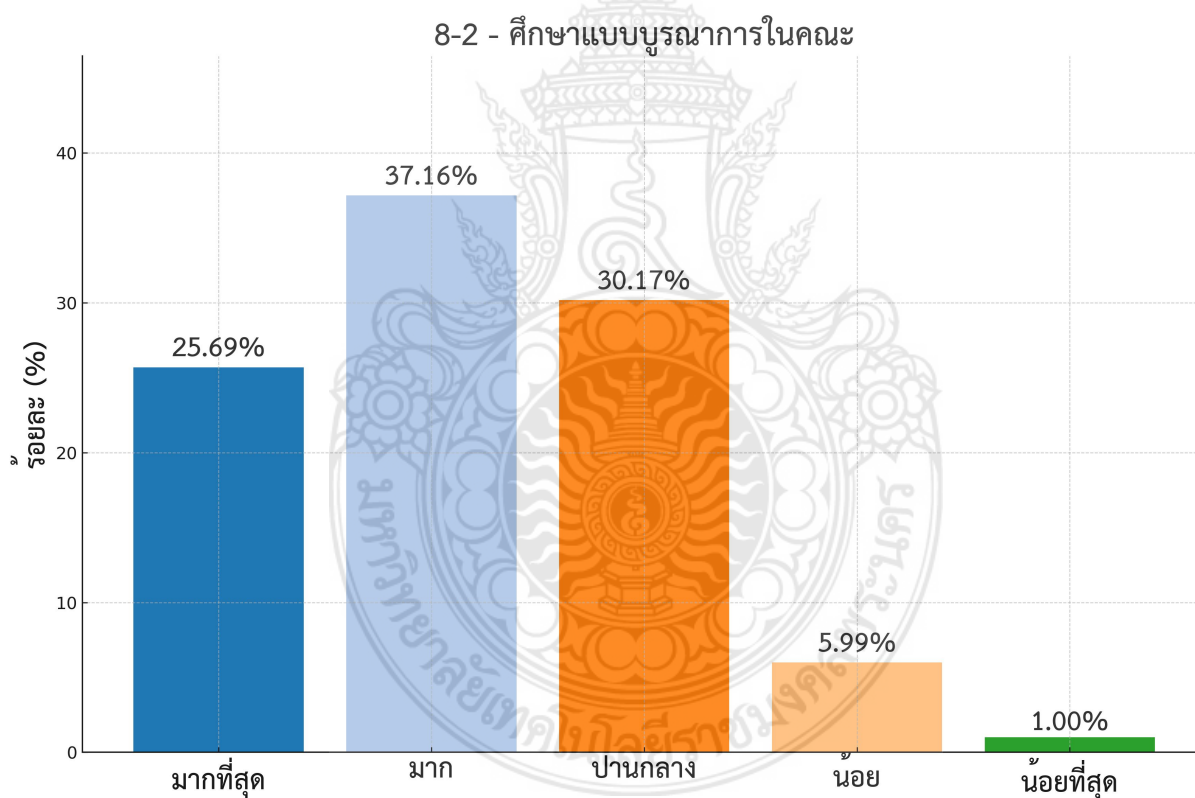
จากตารางที่ 4.8.1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่มีความต้องการเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลในระดับ “มากที่สุด” จำนวน 142 คน (ร้อยละ 35.41) รองลงมาคือระดับ “มาก” จำนวน 127 คน (ร้อยละ 31.67) และระดับ “ปานกลาง” จำนวน 101 คน (ร้อยละ 25.19) ส่วนระดับ “น้อย” และ “น้อยที่สุด” มีจำนวนน้อยมาก คือ 23 คน (ร้อยละ 5.74) และ 8 คน (ร้อยละ 2.0) ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ย 3.93 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.005



ตารางที่ 4.8.2
แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม
ความต้องการศึกษาแบบบูรณาการร่วมกับสาขาวิชาอื่นในคณะ

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	103	25.69
มาก	149	37.16
ปานกลาง	121	30.17
น้อย	24	5.99
น้อยที่สุด	4	1.0

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.81 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.922

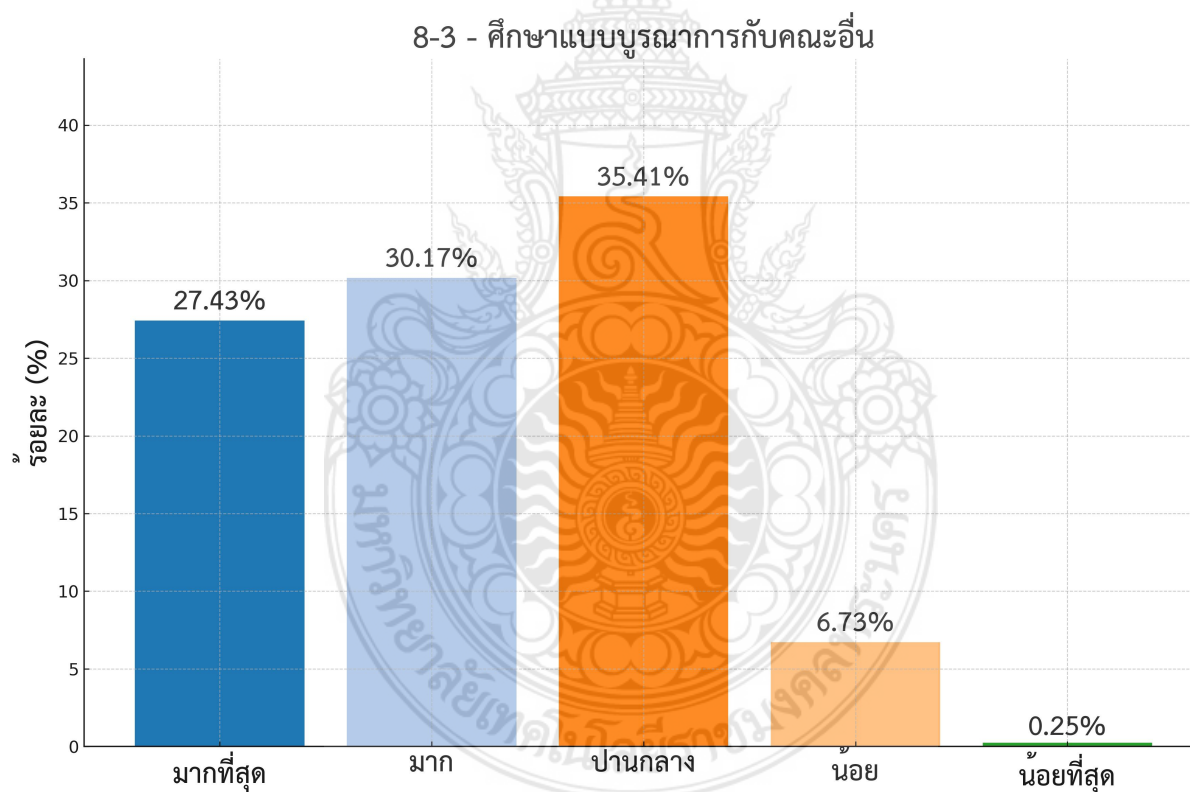


จากตารางที่ 4.8.2 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่ต้องการศึกษาแบบบูรณาการร่วมกับสาขาวิชาอื่นภายในคณะในระดับ “มาก” จำนวน 149 คน (ร้อยละ 37.16) รองลงมาคือระดับ “มากที่สุด” จำนวน 103 คน (ร้อยละ 25.69) และระดับ “ปานกลาง” จำนวน 121 คน (ร้อยละ 30.17) ส่วนระดับ “น้อย” และ “น้อยที่สุด” มีจำนวน 24 คน (ร้อยละ 5.99) และ 4 คน (ร้อยละ 1.0) ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ย 3.81 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.922

ตารางที่ 4.8.3
แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม
ความต้องการศึกษาแบบบูรณาการร่วมกับคณะอื่น ๆ ในมหาวิทยาลัย

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	110	27.43
มาก	121	30.17
ปานกลาง	142	35.41
น้อย	27	6.73
น้อยที่สุด	1	0.25

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.78 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.933



จากตารางที่ 4.8.3 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่ต้องการศึกษาแบบบูรณาการร่วมกับคณะอื่น ๆ ในมหาวิทยาลัยในระดับ “ปานกลาง” จำนวน 142 คน (ร้อยละ 35.41) รองลงมาคือระดับ “มาก” จำนวน 121 คน (ร้อยละ 30.17) และระดับ “มากที่สุด” จำนวน 110 คน (ร้อยละ 27.43) ส่วนระดับ “น้อย” และ “น้อยที่สุด” มีจำนวน 27 คน (ร้อยละ 6.73) และ 1 คน (ร้อยละ 0.25) ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ย 3.78 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.933

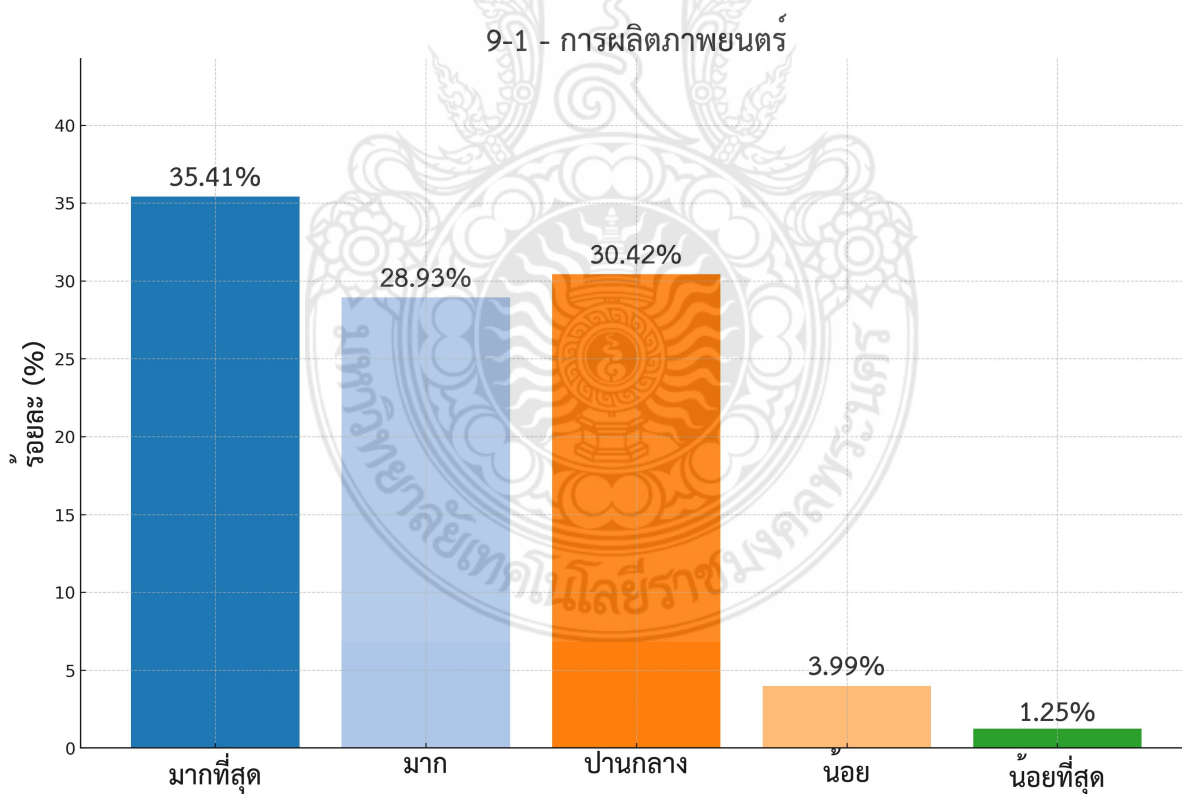
คำถามข้อที่ 9.1-9.5 : กลุ่มวิชาที่สนใจเรียนในหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

ตารางที่ 4.9.1

แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความสนใจเรียนด้านการผลิตภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	142	35.41
มาก	116	28.93
ปานกลาง	122	30.42
น้อย	16	3.99
น้อยที่สุด	5	1.25

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.93 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.962



จากตารางที่ 9.1 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่สนใจด้านการผลิตภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลในระดับ “มากที่สุด” จำนวน 142 คน (ร้อยละ 35.41) รองลงมาคือระดับ “ปานกลาง” จำนวน 122 คน (ร้อยละ 30.42) และระดับ “มาก” จำนวน 116 คน (ร้อยละ 28.93) ส่วนระดับ “น้อย” และ “น้อยที่สุด” มีจำนวนน้อย คือ 16 คน (ร้อยละ 3.99) และ 5 คน (ร้อยละ 1.25) ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ย 3.93 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.962

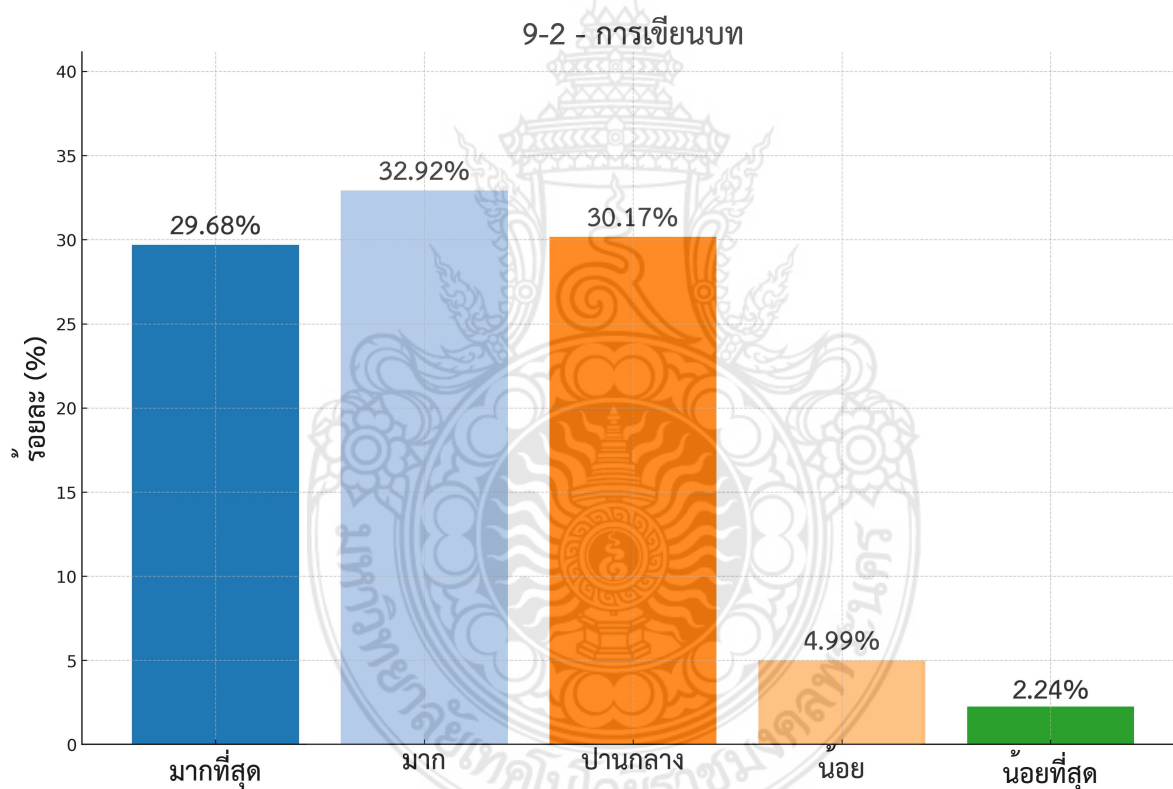


ตารางที่ 4.9.2

แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความสนใจเกี่ยวกับการเขียนบทภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	119	29.68
มาก	132	32.92
ปานกลาง	121	30.17
น้อย	20	4.99
น้อยที่สุด	9	2.24

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.985



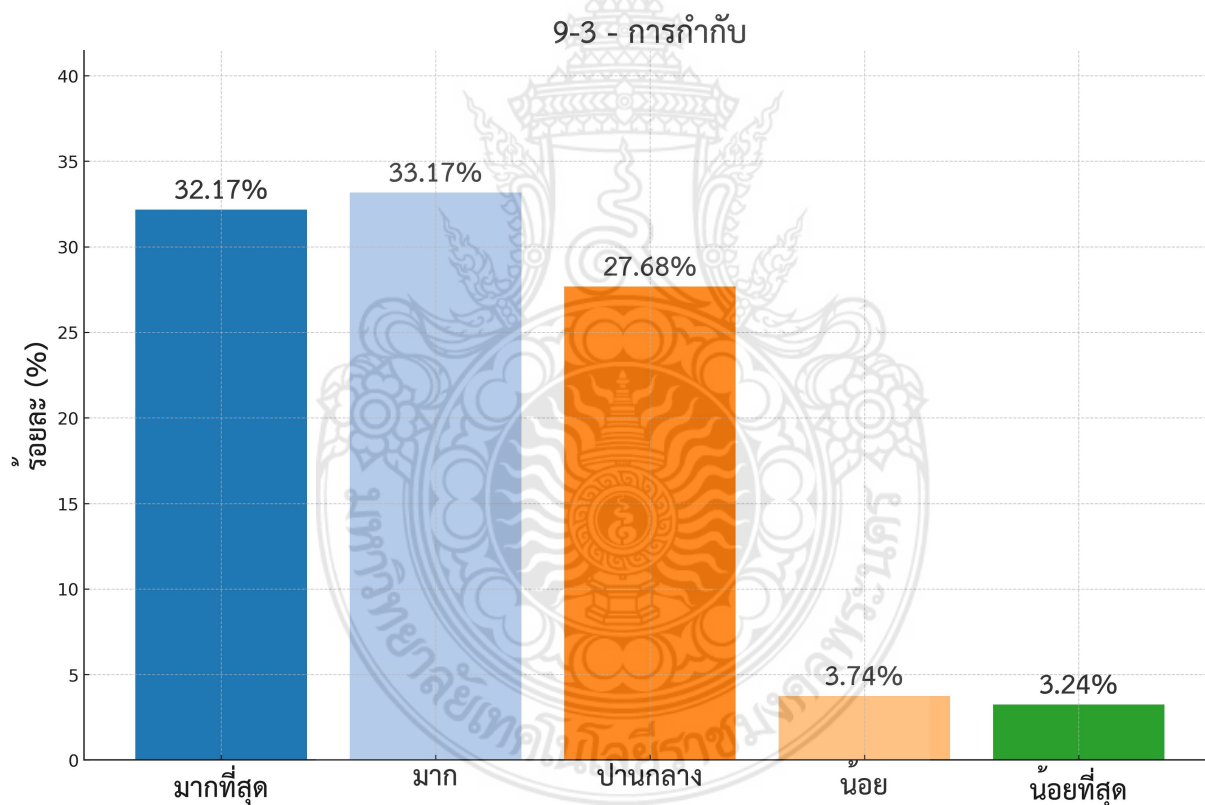
จากตารางที่ 4.9.2 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่สนใจด้านการเขียนบทภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลในระดับ “มาก” จำนวน 132 คน (ร้อยละ 32.92) รองลงมาคือระดับ “มากที่สุด” จำนวน 119 คน (ร้อยละ 29.68) และระดับ “ปานกลาง” จำนวน 121 คน (ร้อยละ 30.17) ส่วนระดับ “น้อย” และ “น้อยที่สุด” มีจำนวน 20 คน (ร้อยละ 4.99) และ 9 คน (ร้อยละ 2.24) ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ย 3.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.985

ตารางที่ 4.9.3

แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความสนใจเรียนด้านการกำกับภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	129	32.17
มาก	133	33.17
ปานกลาง	111	27.68
น้อย	15	3.74
น้อยที่สุด	13	3.24

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.87 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 1.012



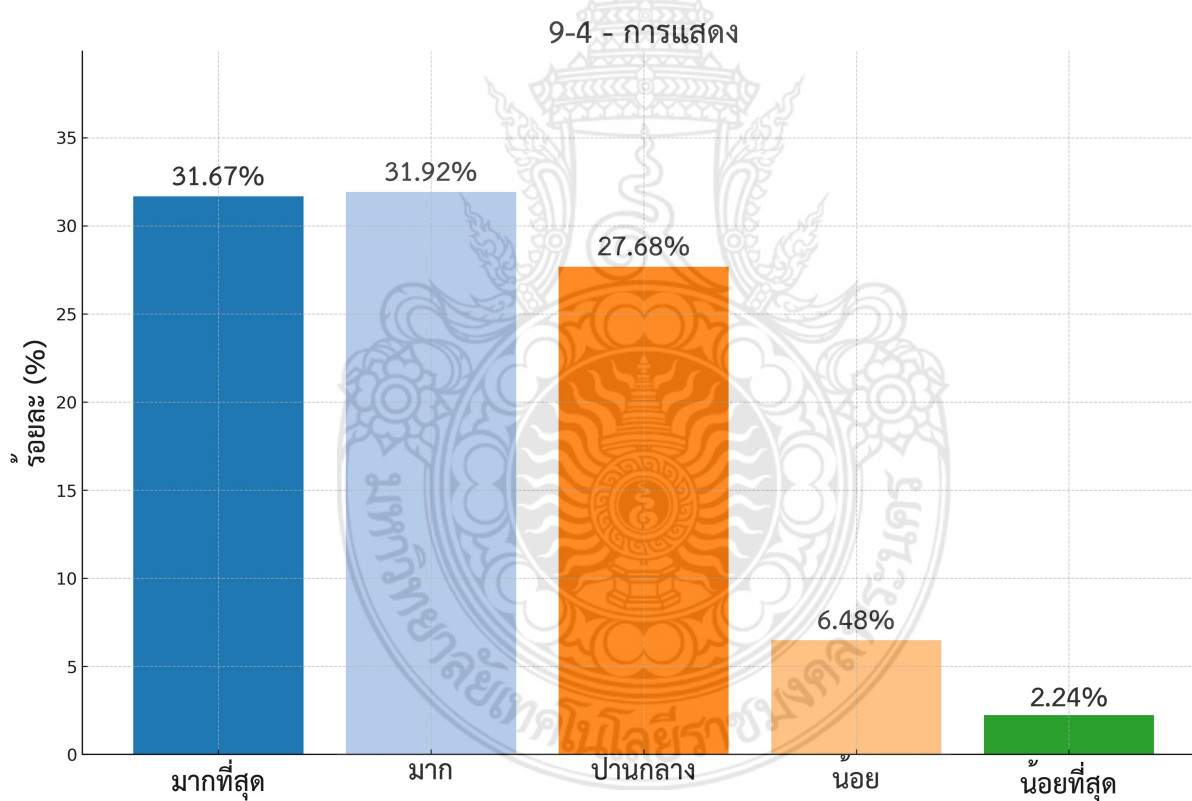
จากตารางที่ 4.9.3 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่สนใจด้านการกำกับภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลในระดับ “มาก” จำนวน 133 คน (ร้อยละ 33.17) รองลงมาคือระดับ “มากที่สุด” จำนวน 129 คน (ร้อยละ 32.17) และระดับ “ปานกลาง” จำนวน 111 คน (ร้อยละ 27.68) ส่วนระดับ “น้อย” และ “น้อยที่สุด” มีจำนวน 15 คน (ร้อยละ 3.74) และ 13 คน (ร้อยละ 3.24) ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ย 3.87 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.012

ตารางที่ 4.9.4

แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความสนใจรายการแสดงทางภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	127	31.67
มาก	128	31.92
ปานกลาง	111	27.68
น้อย	26	6.48
น้อยที่สุด	9	2.24

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.84 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 1.015

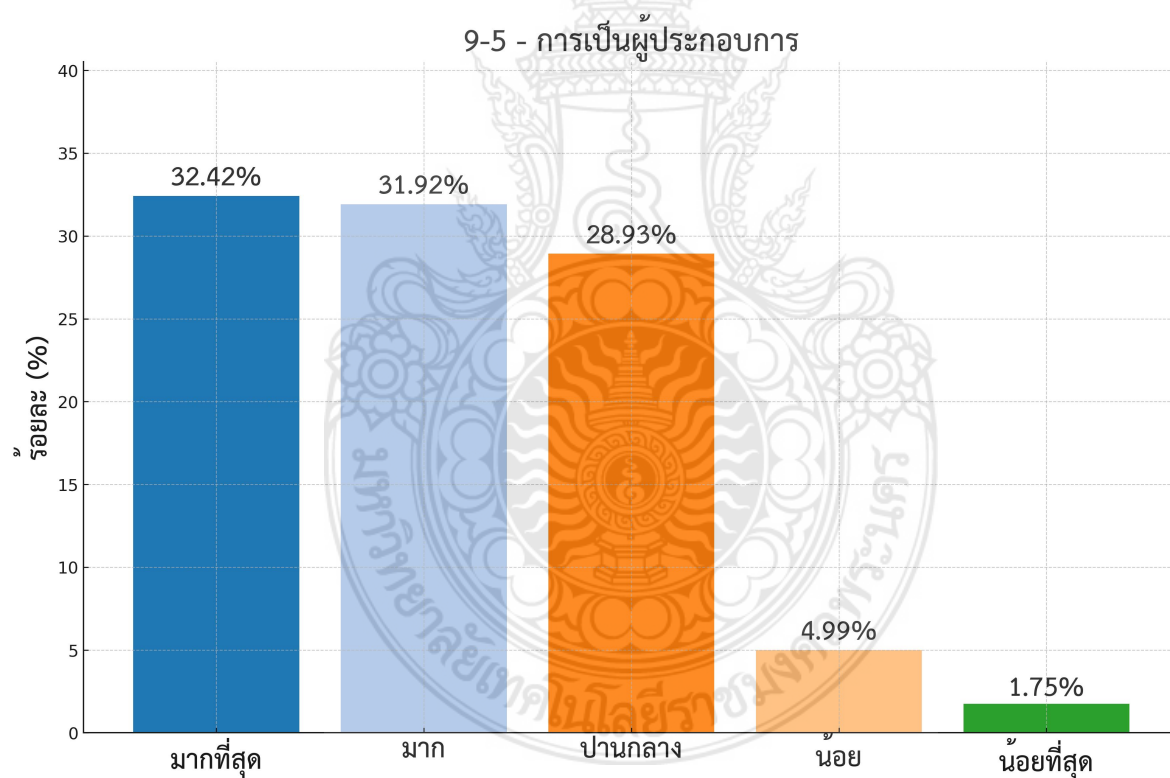


จากตารางที่ 4.9.4 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่สนใจรายการแสดงทางภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลในระดับ “มาก” จำนวน 128 คน (ร้อยละ 31.92) รองลงมาคือระดับ “มากที่สุด” จำนวน 127 คน (ร้อยละ 31.67) และระดับ “ปานกลาง” จำนวน 111 คน (ร้อยละ 27.68) ส่วนระดับ “น้อย” และ “น้อยที่สุด” มีจำนวน 26 คน (ร้อยละ 6.48) และ 9 คน (ร้อยละ 2.24) ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ย 3.84 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.015

ตารางที่ 4.9.5
แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความสนใจเรียน
ด้านการเป็นผู้ประกอบการด้านภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	130	32.42
มาก	128	31.92
ปานกลาง	116	28.93
น้อย	20	4.99
น้อยที่สุด	7	1.75

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.88 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.978



จากตารางที่ 4.9.5 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่สนใจด้านการเป็นผู้ประกอบการด้านภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลในระดับ “มากที่สุด” จำนวน 130 คน (ร้อยละ 32.42) รองลงมาคือระดับ “มาก” จำนวน 128 คน (ร้อยละ 31.92) และระดับ “ปานกลาง” จำนวน 116 คน (ร้อยละ 28.93) ส่วนระดับ “น้อย” และ “น้อยที่สุด” มีจำนวน 20 คน (ร้อยละ 4.99) และ 7 คน (ร้อยละ 1.75) ตามลำดับ โดยมีค่าเฉลี่ย 3.88 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.978

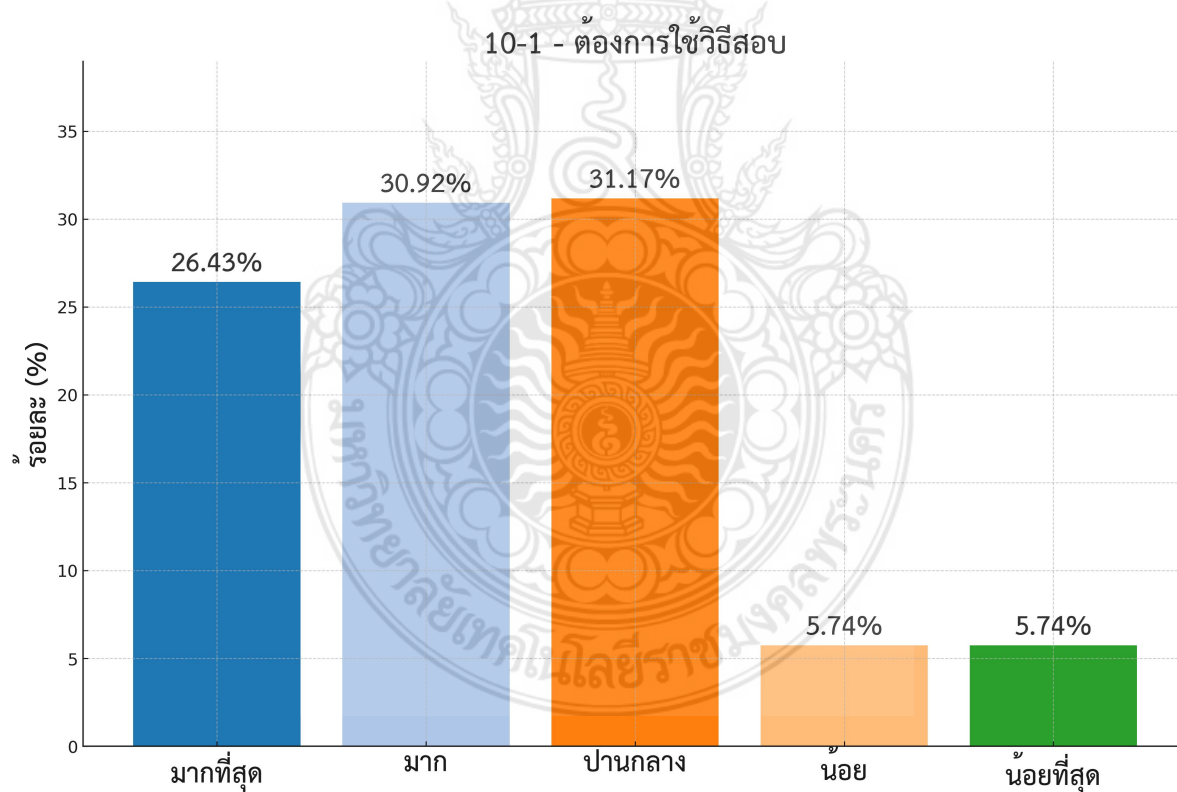
คำถามข้อที่ 10.1-10.4 : ความต้องการเกี่ยวกับวิธีคัดเลือกรับนักศึกษา เพื่อเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

ตารางที่ 4.10.1

แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความต้องการใช้วิธีสอบเพื่อวัดระดับความรู้

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	106	26.43
มาก	124	30.92
ปานกลาง	125	31.17
น้อย	23	5.74
น้อยที่สุด	23	5.74

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.67 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 1.1

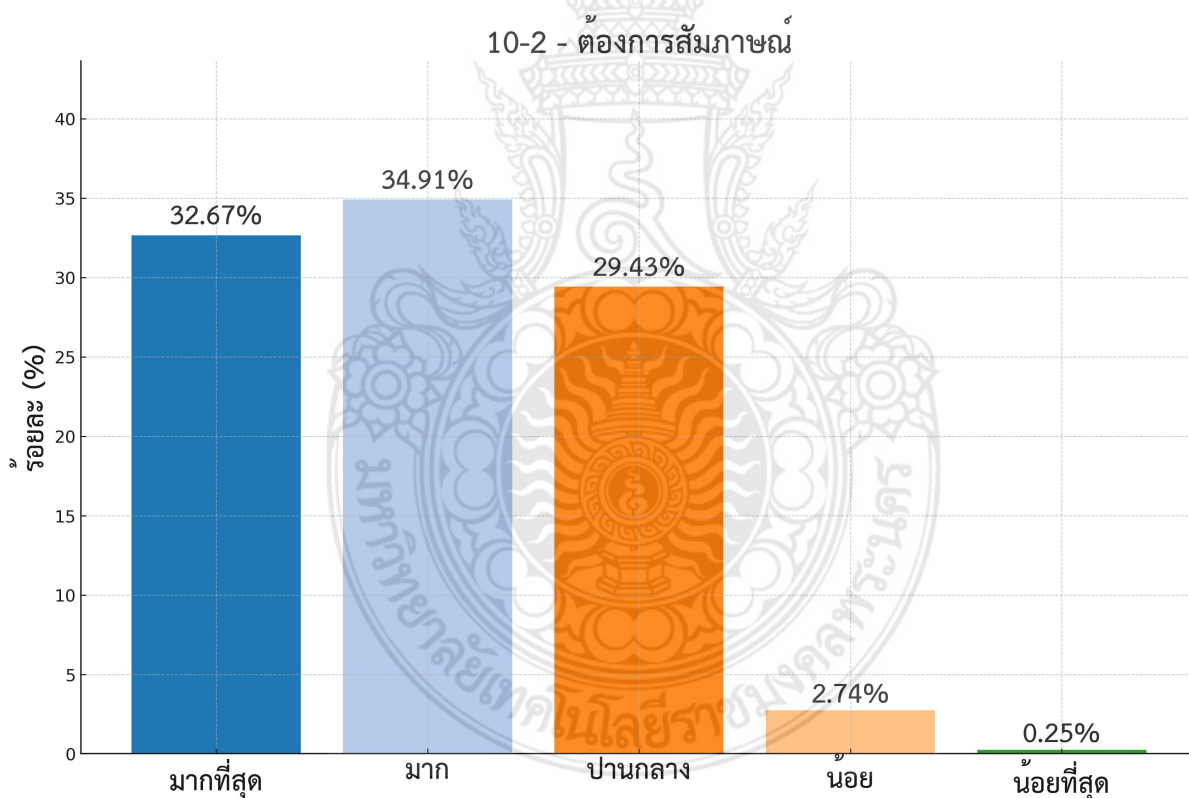


จากตารางที่ 4.10.1 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่ต้องการให้มีการสอบเพื่อวัดระดับความรู้ในระดับ “ปานกลาง” จำนวน 125 คน (ร้อยละ 31.17) รองลงมาคือระดับ “มาก” จำนวน 124 คน (ร้อยละ 30.92) และระดับ “มากที่สุด” จำนวน 106 คน (ร้อยละ 26.43) ส่วนระดับ “น้อย” และ “น้อยที่สุด” มีจำนวนเท่ากัน คือ 23 คน (ร้อยละ 5.74) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.67 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.1

ตารางที่ 4.10.2
แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม
ความต้องการใช้วิธีการสัมภาษณ์เพื่อประเมินพื้นฐานความรู้

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	131	32.67
มาก	140	34.91
ปานกลาง	118	29.43
น้อย	11	2.74
น้อยที่สุด	1	0.25

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.97 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.867

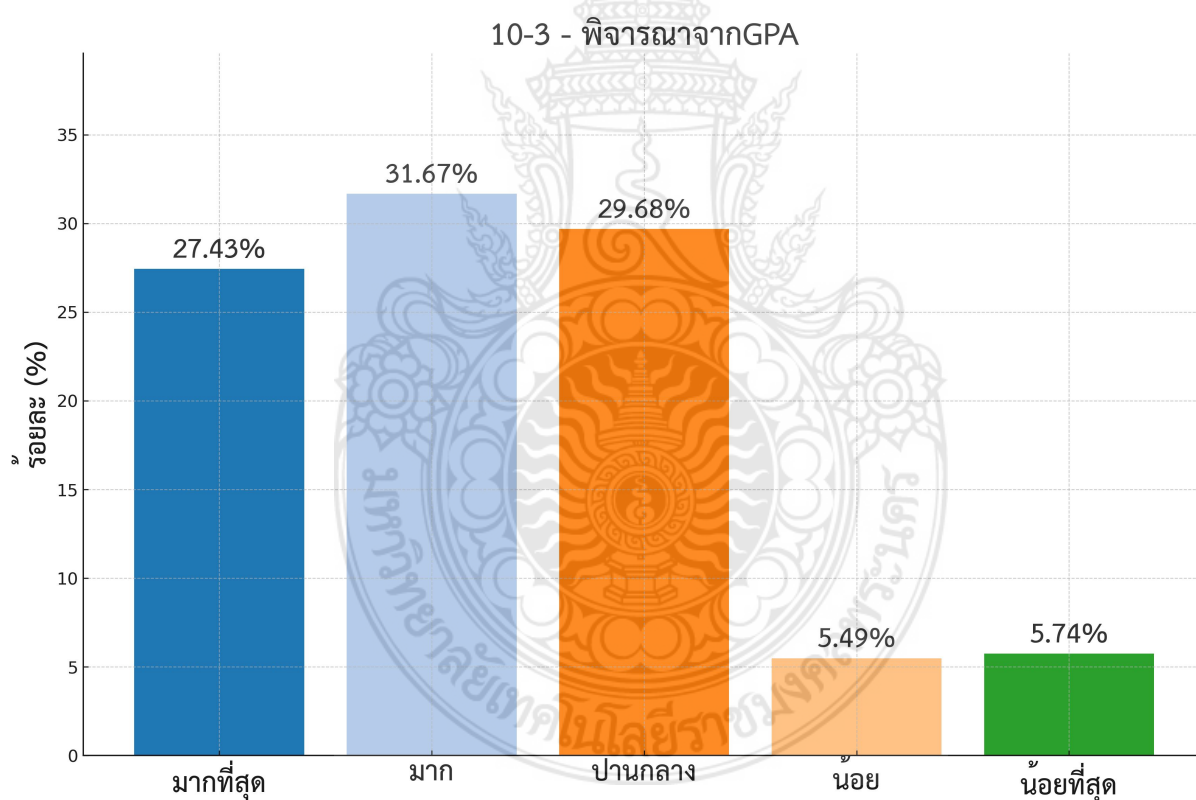


จากตารางที่ 4.10.2 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่ต้องการให้ใช้วิธีการสัมภาษณ์เพื่อประเมินพื้นฐานความรู้ในระดับ “มาก” จำนวน 140 คน (ร้อยละ 34.91) รองลงมาคือระดับ “มากที่สุด” จำนวน 131 คน (ร้อยละ 32.67) และระดับ “ปานกลาง” จำนวน 118 คน (ร้อยละ 29.43) ส่วนระดับ “น้อย” และ “น้อยที่สุด” มีจำนวน 11 คน (ร้อยละ 2.74) และ 1 คน (ร้อยละ 0.25) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.97 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.867

ตารางที่ 4.10.3
แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม
ความต้องการใช้วิธีพิจารณาจากค่าคะแนนเฉลี่ยสะสม (GPA)

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	110	27.43
มาก	127	31.67
ปานกลาง	119	29.68
น้อย	22	5.49
น้อยที่สุด	23	5.74

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.7 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 1.102

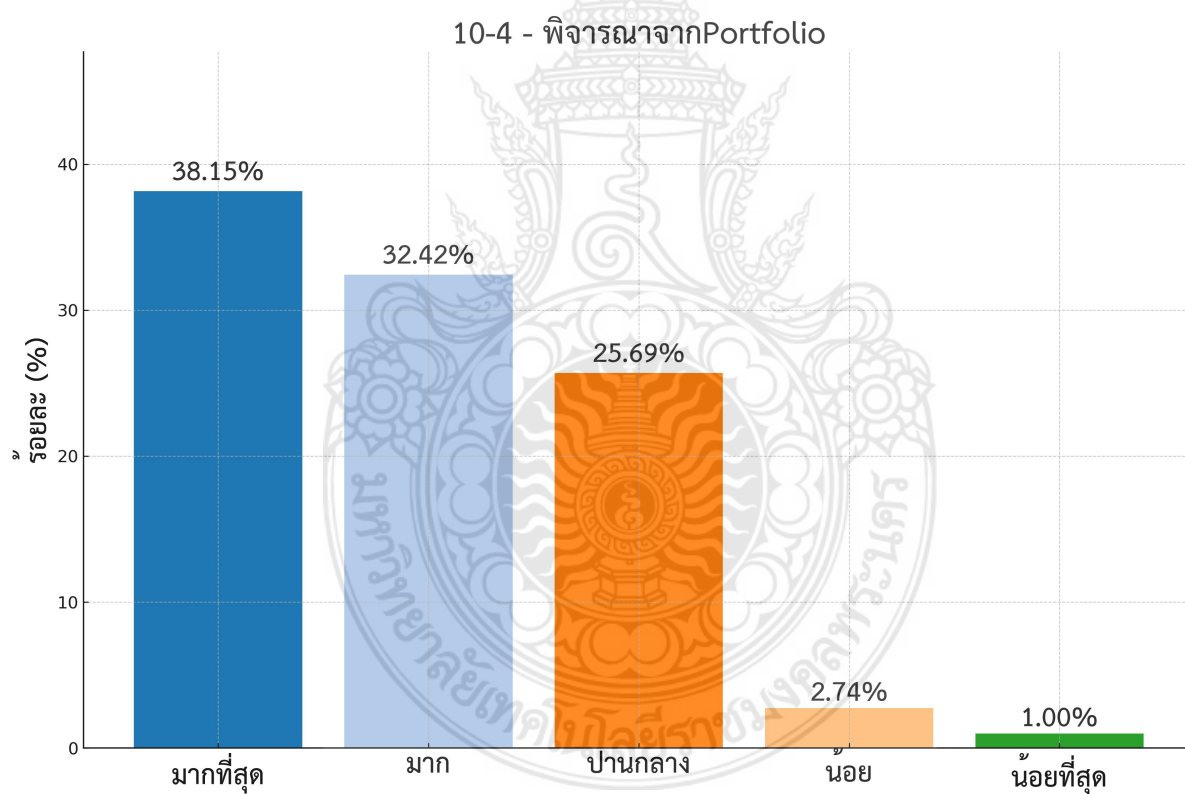


จากตารางที่ 4.10.3 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่ต้องการให้ใช้วิธีพิจารณาค่าคะแนนเฉลี่ยสะสม (GPA) ในระดับ “มาก” จำนวน 127 คน (ร้อยละ 31.67) รองลงมาคือระดับ “ปานกลาง” จำนวน 119 คน (ร้อยละ 29.68) และระดับ “มากที่สุด” จำนวน 110 คน (ร้อยละ 27.43) ส่วนระดับ “น้อย” และ “น้อยที่สุด” มีจำนวน 22 คน (ร้อยละ 5.49) และ 23 คน (ร้อยละ 5.74) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.7 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 1.102

ตารางที่ 4.10.4
แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม
ความต้องการใช้วิธีพิจารณาจากแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio)

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	153	38.15
มาก	130	32.42
ปานกลาง	103	25.69
น้อย	11	2.74
น้อยที่สุด	4	1.0

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 4.04 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.915



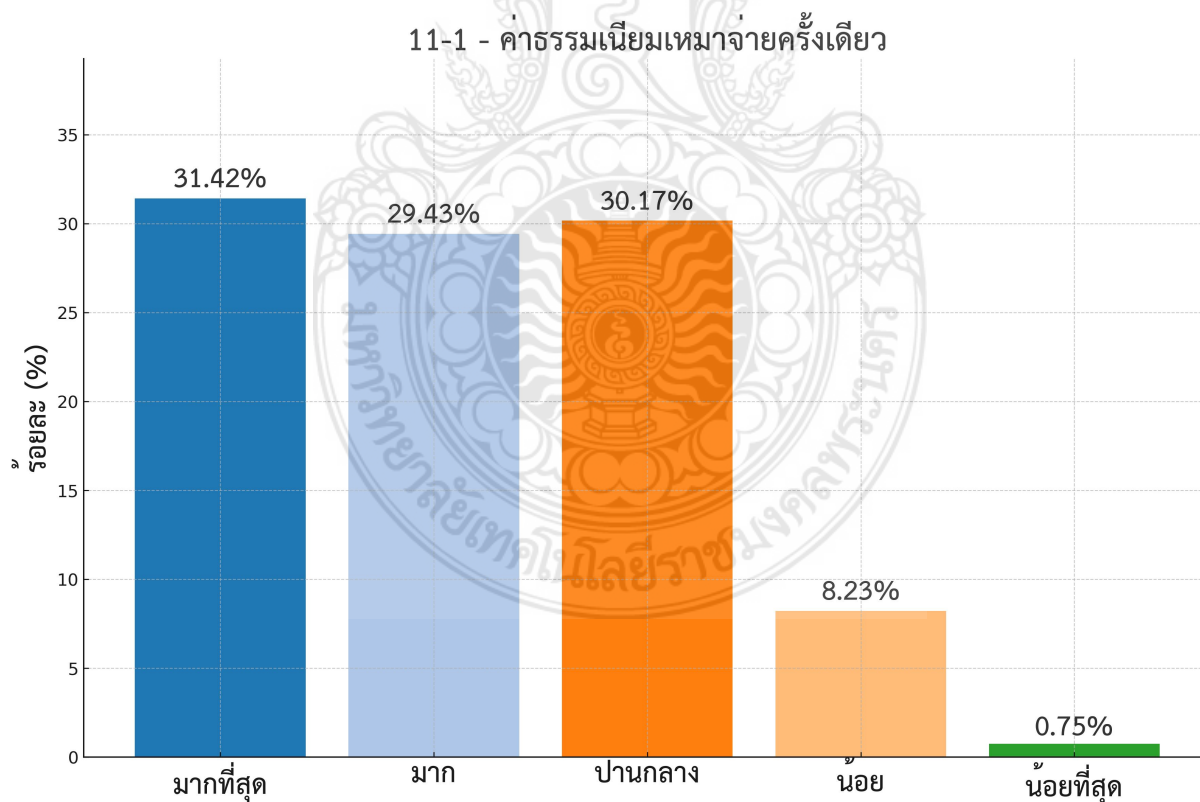
จากตารางที่ 4.10.4 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่ต้องการให้ใช้วิธีพิจารณาจากแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) ในระดับ “มากที่สุด” จำนวน 153 คน (ร้อยละ 38.15) รองลงมาคือระดับ “มาก” จำนวน 130 คน (ร้อยละ 32.42) และระดับ “ปานกลาง” จำนวน 103 คน (ร้อยละ 25.69) ส่วนระดับ “น้อย” และ “น้อยที่สุด” มีจำนวน 11 คน (ร้อยละ 2.74) และ 4 คน (ร้อยละ 1.0) โดยมีค่าเฉลี่ย 4.04 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.915

คำถามข้อที่ 4.11.1 – 4.11.4 : ความต้องการเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายในการศึกษา

ตารางที่ 4.11.1
แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม
ความต้องการจ่ายค่าธรรมเนียมแบบเหมาจ่ายครั้งเดียวตลอดเทอม

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	126	31.42
มาก	118	29.43
ปานกลาง	121	30.17
น้อย	33	8.23
น้อยที่สุด	3	0.75

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.83 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.991



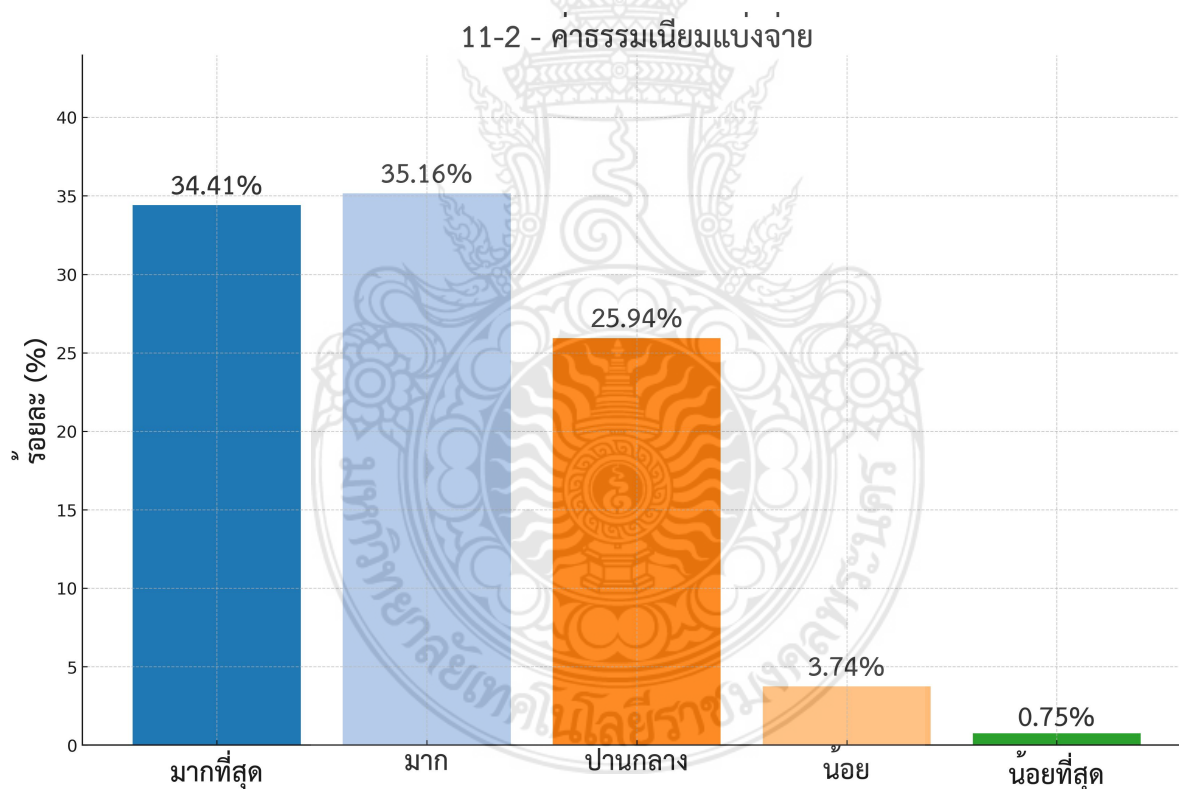
จากตารางที่ 4.11.1 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่ต้องการให้จ่ายค่าธรรมเนียมแบบเหมาจ่ายครั้งเดียวตลอดเทอมในระดับ “มากที่สุด” จำนวน 126 คน (ร้อยละ 31.42) รองลงมาคือระดับ “ปานกลาง” จำนวน 121 คน (ร้อยละ 30.17) และระดับ “มาก” จำนวน 118 คน (ร้อยละ 29.43) ส่วนระดับ “น้อย” และ “น้อยที่สุด” มีจำนวน 33 คน (ร้อยละ 8.23) และ 3 คน (ร้อยละ 0.75) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.83 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.991



ตารางที่ 4.11.2
แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม
ความต้องการจ่ายค่าธรรมเนียมแบบแบ่งจ่ายเป็นงวด

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	138	34.41
มาก	141	35.16
ปานกลาง	104	25.94
น้อย	15	3.74
น้อยที่สุด	3	0.75

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.99 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.906



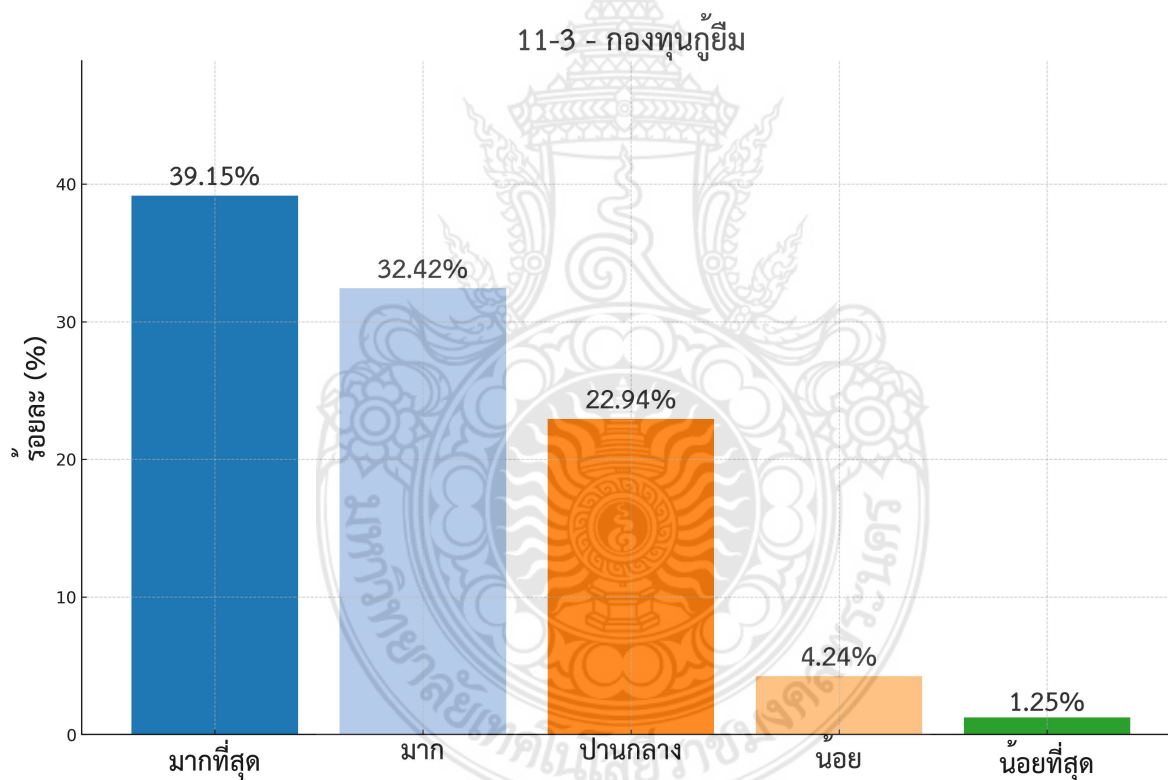
จากตารางที่ 4.11.2 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่ต้องการให้จ่ายค่าธรรมเนียมแบบแบ่งจ่ายเป็นงวดในระดับ “มาก” จำนวน 141 คน (ร้อยละ 35.16) รองลงมาคือระดับ “มากที่สุด” จำนวน 138 คน (ร้อยละ 34.41) และระดับ “ปานกลาง” จำนวน 104 คน (ร้อยละ 25.94) ส่วนระดับ “น้อย” และ “น้อยที่สุด” มีจำนวน 15 คน (ร้อยละ 3.74) และ 3 คน (ร้อยละ 0.75) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.99 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.906

ตารางที่ 4.11.3

แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความต้องการกองทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	157	39.15
มาก	130	32.42
ปานกลาง	92	22.94
น้อย	17	4.24
น้อยที่สุด	5	1.25

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 4.04 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.949



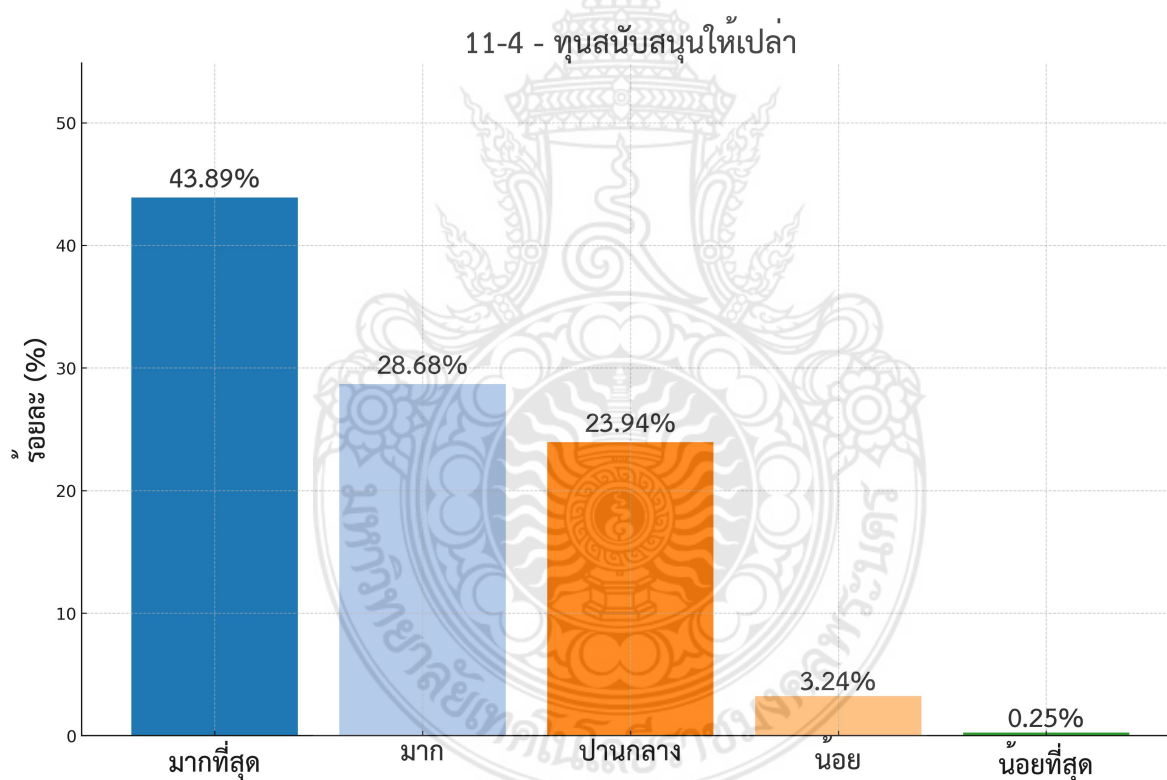
จากตารางที่ 11.3 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่ต้องการให้มีกองทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษาในระดับ “มากที่สุด” จำนวน 157 คน (ร้อยละ 39.15) รองลงมาคือระดับ “มาก” จำนวน 130 คน (ร้อยละ 32.42) และระดับ “ปานกลาง” จำนวน 92 คน (ร้อยละ 22.94) ส่วนระดับ “น้อย” และ “น้อยที่สุด” มีจำนวน 17 คน (ร้อยละ 4.24) และ 5 คน (ร้อยละ 1.25) โดยมีค่าเฉลี่ย 4.04 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.949

ตารางที่ 4.11.4

แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความต้องการทุนสนับสนุนการศึกษาแบบให้เปล่า

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	176	43.89
มาก	115	28.68
ปานกลาง	96	23.94
น้อย	13	3.24
น้อยที่สุด	1	0.25

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 4.13 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.902



จากตารางที่ 11.4 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่ต้องการให้มีทุนสนับสนุนการศึกษาแบบให้เปล่าในระดับ “มากที่สุด” จำนวน 176 คน (ร้อยละ 43.89) รองลงมาคือระดับ “มาก” จำนวน 115 คน (ร้อยละ 28.68) และระดับ “ปานกลาง” จำนวน 96 คน (ร้อยละ 23.94) ส่วนระดับ “น้อย” และ “น้อยที่สุด” มีจำนวน 13 คน (ร้อยละ 3.24) และ 1 คน (ร้อยละ 0.25) โดยมีค่าเฉลี่ย 4.13 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.902

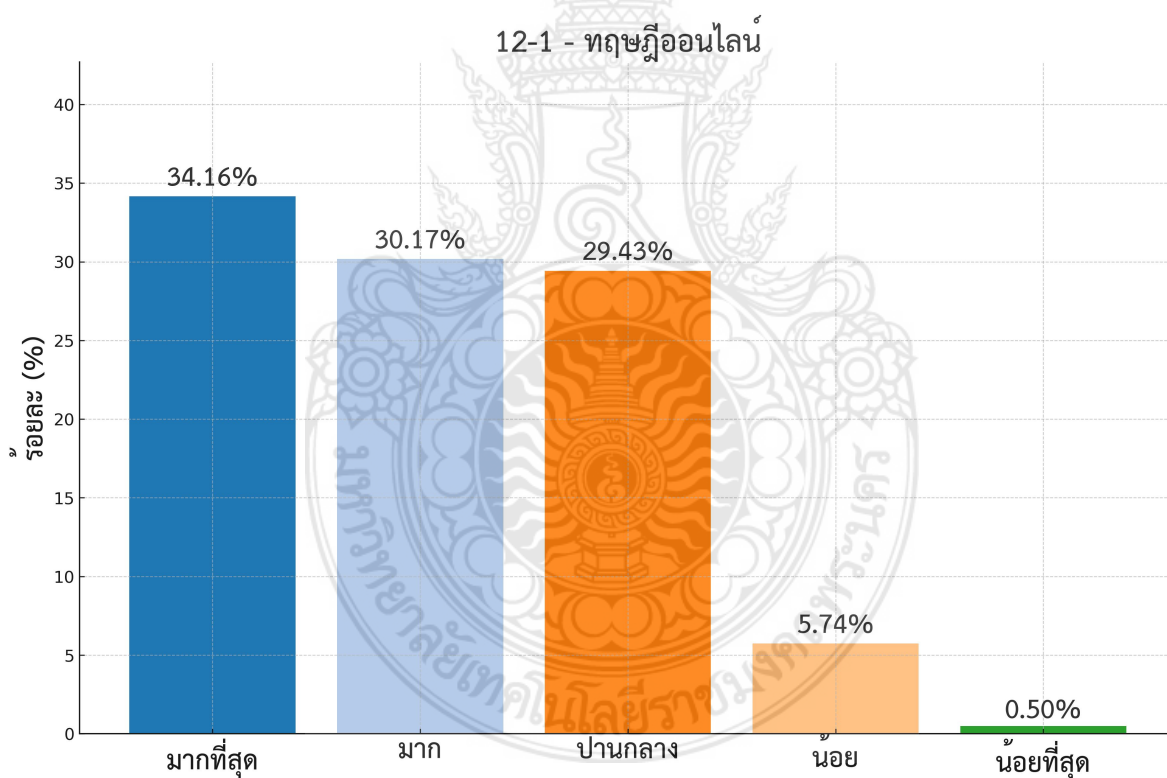
คำถามข้อที่ 12.1-12.4 : ความต้องการเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนการสอน

ตารางที่ 4.12.1

แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความต้องการเรียนวิชาทฤษฎีในรูปแบบออนไลน์

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	137	34.16
มาก	121	30.17
ปานกลาง	118	29.43
น้อย	23	5.74
น้อยที่สุด	2	0.5

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 3.92 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.951

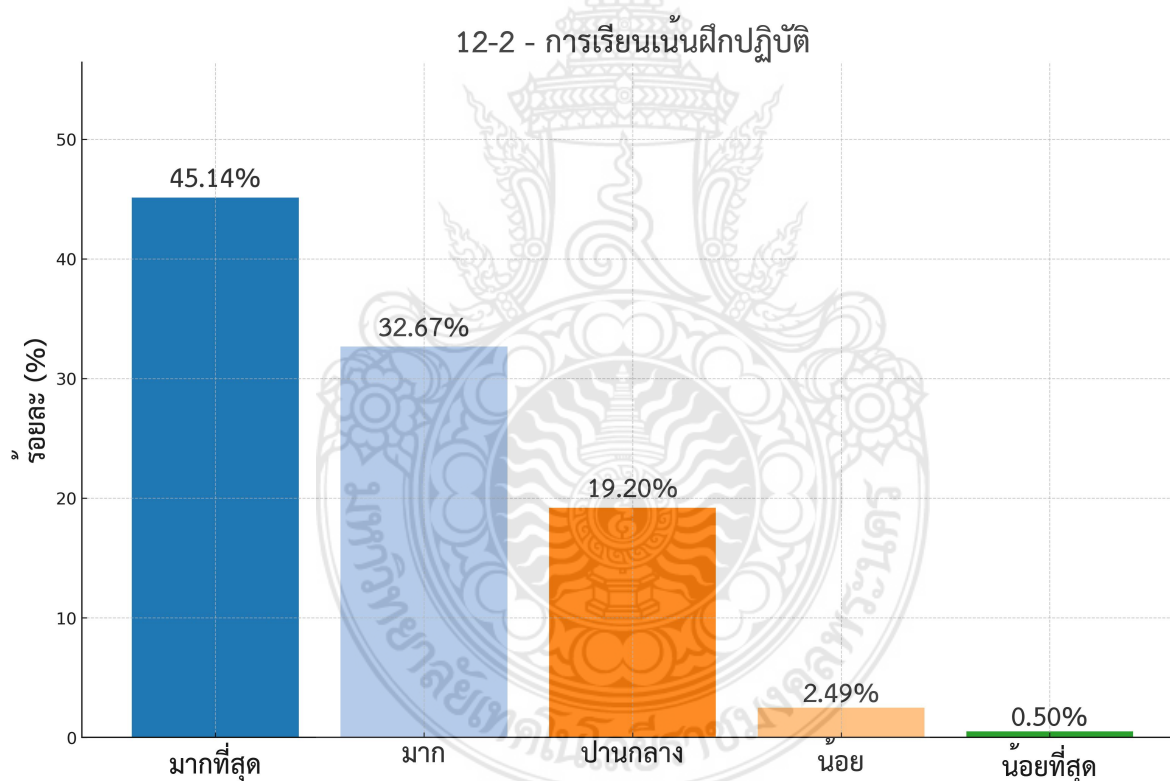


จากตารางที่ 4.12.1 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่ต้องการให้มีการเรียนวิชาทฤษฎีในรูปแบบออนไลน์ในระดับ “มากที่สุด” จำนวน 137 คน (ร้อยละ 34.16) รองลงมาคือระดับ “มาก” จำนวน 121 คน (ร้อยละ 30.17) และระดับ “ปานกลาง” จำนวน 118 คน (ร้อยละ 29.43) ส่วนระดับ “น้อย” และ “น้อยที่สุด” มีจำนวน 23 คน (ร้อยละ 5.74) และ 2 คน (ร้อยละ 0.5) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.92 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.951

ตารางที่ 4.12.2
แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม
ความต้องการเรียนที่เน้นการฝึกปฏิบัติสามารถทำงานได้จริง

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	181	45.14
มาก	131	32.67
ปานกลาง	77	19.2
น้อย	10	2.49
น้อยที่สุด	2	0.5

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 4.19 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.866

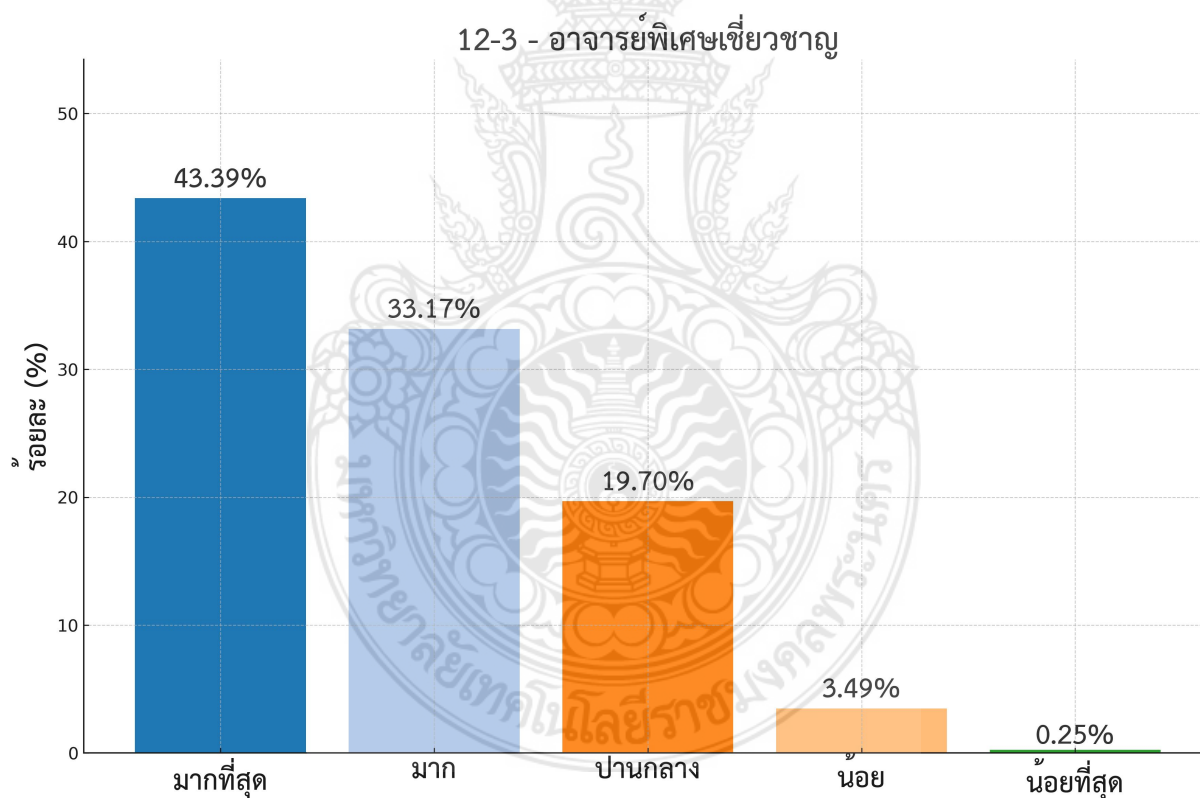


จากตารางที่ 4.12.2 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่ต้องการให้การเรียนเน้นการฝึกปฏิบัติสามารถทำงานได้จริงในระดับ “มากที่สุด” จำนวน 181 คน (ร้อยละ 45.14) รองลงมาคือระดับ “มาก” จำนวน 131 คน (ร้อยละ 32.67) และระดับ “ปานกลาง” จำนวน 77 คน (ร้อยละ 19.2) ส่วนระดับ “น้อย” และ “น้อยที่สุด” มีจำนวน 10 คน (ร้อยละ 2.49) และ 2 คน (ร้อยละ 0.5) โดยมีค่าเฉลี่ย 4.19 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.866

ตารางที่ 4.12.3
แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตาม
ความต้องการอาจารย์พิเศษที่มีความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพ

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	174	43.39
มาก	133	33.17
ปานกลาง	79	19.7
น้อย	14	3.49
น้อยที่สุด	1	0.25

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 4.16 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.876



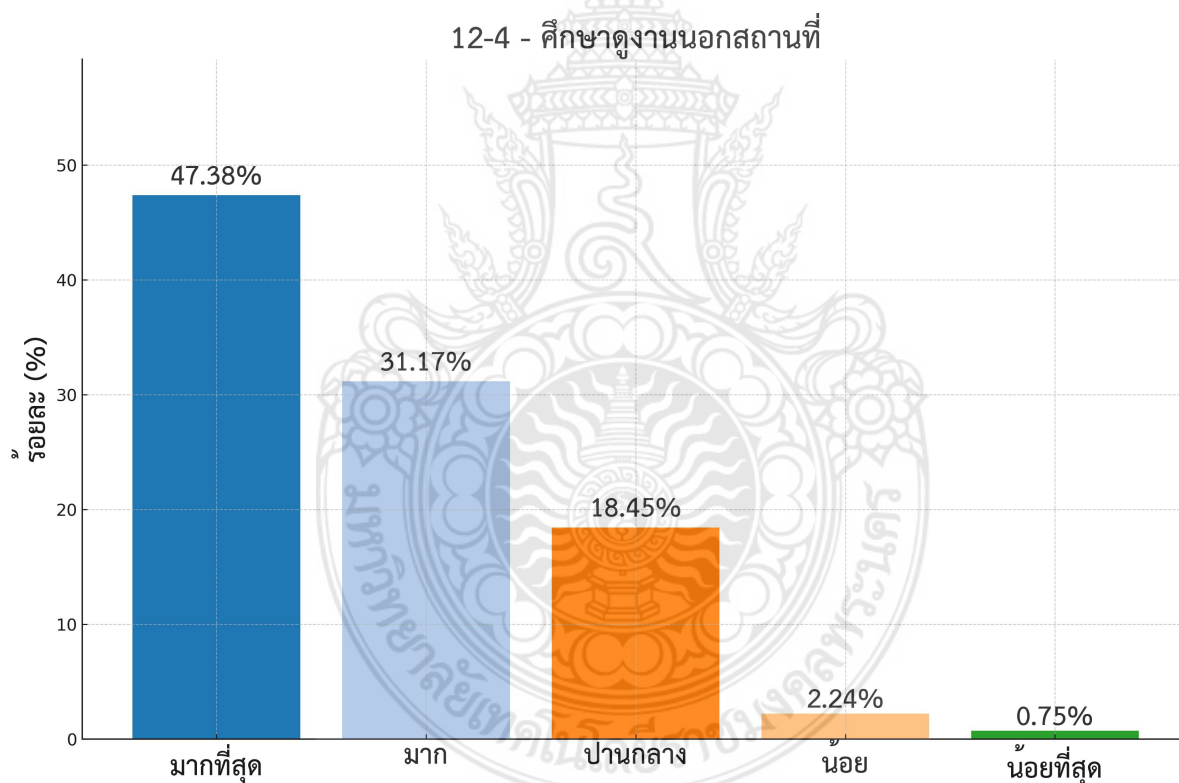
จากตารางที่ 4.12.3 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่ต้องการให้มีอาจารย์พิเศษที่มีความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพ ในระดับ “มากที่สุด” จำนวน 174 คน (ร้อยละ 43.39) รองลงมาคือระดับ “มาก” จำนวน 133 คน (ร้อยละ 33.17) และระดับ “ปานกลาง” จำนวน 79 คน (ร้อยละ 19.7) ส่วนระดับ “น้อย” และ “น้อยที่สุด” มีจำนวน 14 คน (ร้อยละ 3.49) และ 1 คน (ร้อยละ 0.25) โดยมีค่าเฉลี่ย 4.16 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.876

ตารางที่ 4.12.4

แสดงจำนวนร้อยละของกลุ่มตัวอย่างจำแนกตามความต้องการศึกษาทำงานนอกสถานที่

ระดับ	จำนวน	ร้อยละ
มากที่สุด	190	47.38
มาก	125	31.17
ปานกลาง	74	18.45
น้อย	9	2.24
น้อยที่สุด	3	0.75

ค่าเฉลี่ย (Mean) = 4.22 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) = 0.875



จากตารางที่ 4.12.4 พบว่า ผู้ตอบส่วนใหญ่ต้องการให้มีการศึกษาทำงานนอกสถานที่ เช่น สถานประกอบการด้านภาพยนตร์หรืองานเทศกาลภาพยนตร์ ในระดับ “มากที่สุด” จำนวน 190 คน (ร้อยละ 47.38) รองลงมาคือระดับ “มาก” จำนวน 125 คน (ร้อยละ 31.17) และระดับ “ปานกลาง” จำนวน 74 คน (ร้อยละ 18.45) ส่วนระดับ “น้อย” และ “น้อยที่สุด” มีจำนวน 9 คน (ร้อยละ 2.24) และ 3 คน (ร้อยละ 0.75) โดยมีค่าเฉลี่ย 4.22 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน 0.875

4.2 ผลการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ

ส่วนที่ 1 : สถานการณ์ปัจจุบันของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

จากการสังเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก ที่ได้จากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย จำนวน 11 คน ประกอบกับการศึกษาเอกสาร งานวิจัย และ รายงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง พบว่า อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมีลักษณะพลวัตที่ซับซ้อน และเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่องในหลายมิติ ทั้งด้านเศรษฐกิจ เทคโนโลยี วัฒนธรรม และพฤติกรรมผู้บริโภค ภาพรวมของอุตสาหกรรมในช่วงหลังวิกฤตโควิด-19 มีแนวโน้มฟื้นตัวอย่างชัดเจนในเชิงปริมาณ แต่เมื่อพิจารณาในเชิงคุณภาพกลับสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาเชิงโครงสร้างที่ฝังรากลึก และยังไม่ได้รับการแก้ไขอย่างเป็นระบบ โดยสามารถสรุปสถานการณ์ปัจจุบันของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ได้ดังต่อไปนี้

1.1 พลวัตของตลาด: ภาพลวงตาของความเติบโตท่ามกลางความเปราะบาง

1.1.1 การเติบโตของรายได้รวมที่ปิดบังความเหลื่อมล้ำ

จากการสำรวจตลาดอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ปี 2567 พบว่า ภาพยนตร์ไทยสามารถทำรายได้รวมในประเทศมากกว่า 2,400 ล้านบาท และมีภาพยนตร์ไทยที่ทำรายได้มากกว่า 100 ล้านบาท จำนวน 8 เรื่อง จากภาพยนตร์ไทยที่เข้าฉาย 54 เรื่อง แต่เมื่อวิเคราะห์ในเชิงโครงสร้าง พบว่ารายได้ส่วนใหญ่กระจุกตัวอยู่กับค่ายภาพยนตร์ขนาดใหญ่ไม่กี่แห่ง เช่น M Studio, GDH 559, ไฟว์สตาร์ โปรดักชั่น, สหมงคลฟิล์ม อินเตอร์เนชั่นแนล, และเนรมิตหนัง ฟิล์ม ที่มีความได้เปรียบด้านทุน การตลาด และเครือข่ายจัดจำหน่าย

การกระจุกตัวดังกล่าวก่อให้เกิดสภาพ “เศรษฐกิจสองชั้น” ภายในอุตสาหกรรม ซึ่งกลุ่มผู้สร้างภาพยนตร์อิสระและสตูดิโอขนาดเล็กไม่สามารถเข้าถึงทรัพยากรในระดับเดียวกันได้ ทำให้ภาพยนตร์ขนาดเล็กจำนวนมากที่เข้าฉายทำรายได้ลดลงอย่างต่อเนื่อง สถานการณ์นี้จึงสะท้อนให้เห็นว่า แม้อุตสาหกรรมไทยโดยรวมจะมีแนวโน้มเติบโต แต่ความมั่นคงในระยะยาวกลับอยู่บนฐานที่เปราะบางและไม่เท่าเทียม

1.1.2 ภาวะตลาดแบ่งขั้วและการล่มสลายของ “หนังระดับกลาง”

ปรากฏการณ์ “ตลาดแบ่งขั้ว” (Market Polarization) กำลังกลายเป็นลักษณะเด่นของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย กล่าวคือ ภาพยนตร์ที่สามารถสร้างรายได้สูงจะอยู่ในกลุ่มเงินทุนใหญ่ที่มีการโปรโมตเข้มข้น และเข้าถึงเครือข่ายโรงภาพยนตร์ทั่วประเทศ ขณะที่หนังขนาดเล็กต้องพึ่งพาช่องทางออนไลน์หรือเทศกาล ภาพยนตร์ในการเผยแพร่ ผลลัพธ์คือ “หนังระดับกลาง” ที่เคยเป็นเสาหลักของอุตสาหกรรมกลับค่อย ๆ หายไปจากระบบ

ในมิติของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) ภาวะดังกล่าวทำให้เกิดการสูญเสีย “พื้นที่ทางวัฒนธรรม” (Cultural Space) ที่เคยเปิดโอกาสให้ผู้สร้างหน้าใหม่ทดลองรูปแบบการเล่าเรื่องที่หลากหลาย

เมื่อช่องว่างระหว่างหนังตลาดกับหนังอิสระขยายกว้างขึ้น การพัฒนาอุตสาหกรรมโดยอาศัยความคิดสร้างสรรค์ในวงกว้างจึงเป็นไปได้ยาก

1.1.3 ความผันผวนและวัฏจักรที่คาดเดายาก

ตลาดภาพยนตร์ไทยมีลักษณะผันผวนอย่างสูงในรอบ 5 ปีที่ผ่านมา การประสบความสำเร็จของภาพยนตร์บางเรื่องในช่วงสั้น ๆ ไม่สามารถสร้างแนวโน้มการเติบโตอย่างต่อเนื่องได้ ปัจจัยสำคัญมาจากพฤติกรรมผู้ชมที่เปลี่ยนแปลงรวดเร็วและการขยายตัวของแพลตฟอร์มออนไลน์ ซึ่งแย่งส่วนแบ่งเวลาการเสพสื่อจากโรงภาพยนตร์ ภาวะเช่นนี้สะท้อนถึงการขาด “ระบบบริหารจัดการเชิงอุตสาหกรรม” (Industrial Management System) ที่มั่นคง เพราะตลาดยังคงขับเคลื่อนด้วยแรงกระตุ้นระยะสั้นและการคาดการณ์เชิงพาณิชย์ มากกว่าการวางยุทธศาสตร์ในระดับประเทศ

1.2 ปัญหาเชิงโครงสร้าง: การผูกขาดและอำนาจที่มองไม่เห็น

1.2.1 การผูกขาดของเครือโรงภาพยนตร์

ลักษณะการผูกขาดแนวดิ่งของเครือโรงภาพยนตร์ขนาดใหญ่ เป็นปัญหาเชิงโครงสร้างที่ดำรงอยู่มาช้านาน และเป็นอุปสรรคสำคัญต่อการเติบโตของผู้ผลิตรายย่อย โดยเฉพาะในระบบการจัดจำหน่ายและการฉายภาพยนตร์ที่ถูกควบคุมโดยผู้ถือสิทธิ์รายใหญ่ การรวมอำนาจของผู้ผลิต-ผู้จัดจำหน่าย-ผู้ฉายในเครือเดียวกัน ส่งผลให้เกิดความไม่สมดุลของอำนาจทางเศรษฐกิจและจำกัดการแข่งขันอย่างเสรี

นอกจากนั้น การขาดกลไกกำกับดูแลที่มีประสิทธิภาพ ทำให้โรงภาพยนตร์สามารถกำหนดเงื่อนไขที่เอื้อประโยชน์ต่อภาพยนตร์ในเครือตนเอง เช่น การจัดรอบฉายหลัก (Prime Time Slot) หรือการขยายรอบเมื่อมียอดจำหน่ายสูงในวันแรก ขณะที่หนังขนาดเล็กถูกจำกัดทั้งเวลาฉาย จำนวนรอบฉาย และจำนวนโรงฉาย ทำให้ไม่สามารถสร้างฐานผู้ชมได้

1.2.2 การควบคุมช่องทางและจำกัดโอกาส

ปัญหาการผูกขาดดังกล่าวเชื่อมโยงกับโครงสร้างการจัดจำหน่ายที่ไม่เปิดกว้าง ภาพยนตร์อิสระจำนวนมากแม้ได้รับรางวัลในระดับนานาชาติแต่กลับหาช่องทางฉายในประเทศได้ยาก ส่งผลให้ผู้สร้างต้องพึ่งพาแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งเป็นทางออกแทนการเข้าฉายในโรง ซึ่งทำให้รายได้จากการฉายภาพยนตร์ในประเทศลดลงอย่างต่อเนื่อง ภาวะนี้ไม่เพียงเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แต่ยังส่งผลต่อ “ความหลากหลายทางวัฒนธรรม” (Cultural Diversity) ในสื่อภาพยนตร์ไทย เพราะระบบการจัดฉายที่จำกัดทำให้ผู้ชมได้รับชมเนื้อหาที่มีรูปแบบซ้ำเดิมและเน้นแนวพาณิชย์มากกว่าศิลปะ

1.3 วิฤตการณ์บุคลากร: การขาดแคลนเชิงคุณภาพในทุกตำแหน่ง

1.3.1 การขาดแคลนบุคลากรระดับบริหาร (Above the Line)

บุคลากรระดับบริหาร เช่น โปรดิวเซอร์และนักเขียนบท ถือเป็นหัวใจของกระบวนการผลิต แต่ในประเทศไทยยังมีจำนวนน้อยและขาดทักษะการบริหารเชิงระบบ การผลิตภาพยนตร์จำนวนมากจึงดำเนินไปแบบ “โครงการต่อโครงการ” ขาดความต่อเนื่องในการพัฒนาองค์ความรู้หรือการสร้างเครือข่ายทุน ความไม่ต่อเนื่องนี้ทำให้การผลิตภาพยนตร์ไทยขาดทิศทางเชิงกลยุทธ์ ผู้ผลิตไม่สามารถวางแผนพัฒนาเนื้อหา (Content Development) ในระยะยาวได้ และมักต้องปรับตัวตามกระแสตลาดระยะสั้น ส่งผลให้ผลงานขาดความลึกซึ้งและคุณภาพเชิงศิลปะ

1.3.2 การขาดแคลนบุคลากรระดับปฏิบัติการ (Below the Line)

บุคลากรระดับปฏิบัติการ เช่น ช่างกล้อง ทีมจัดไฟ ช่างเสียง และผู้ช่วยผู้กำกับ ยังเป็นกลุ่มที่ขาดแคลนในปัจจุบัน เนื่องจากภาคอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์มีการขยายตัวอย่างต่อเนื่อง แต่ระบบการศึกษา ยังไม่สามารถผลิตแรงงานที่มีมาตรฐานระดับอุตสาหกรรมได้ทัน

ข้อมูลที่ได้รับจากการสัมภาษณ์พบว่า บุคลากรกลุ่มนี้มีชั่วโมงการทำงานต่อวันเกินมาตรฐานสากล (อาทิเช่น Netflix กำหนดให้กองถ่ายทำงานได้ไม่เกิน 12 ชั่วโมงต่อวัน) ซึ่งสะท้อนถึงการขาดแคลนแรงงาน และการจัดการที่มีมาตรฐาน นอกจากนี้ความไม่สมดุลระหว่างอุปสงค์และอุปทาน ยังส่งผลให้ค่าจ้างในบางตำแหน่ง เช่น ผู้กำกับภาพ (Director of Photography) หรือ ช่างไฟมืออาชีพ (Gaffer) เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งส่งผลกระทบต่อต้นทุนการผลิต

1.3.3 บุคลากรในระบบนิเวศสนับสนุน

นอกจากบุคลากรในกองถ่ายโดยตรง ระบบนิเวศของอุตสาหกรรมยังต้องการผู้เชี่ยวชาญด้าน อำนวยการสร้าง การตลาดภาพยนตร์ การจัดจำหน่าย และการตลาดระหว่างประเทศ ซึ่งยังมีจำนวนน้อยมาก ความขาดแคลนในส่วนนี้ทำให้การบริหารโครงการภาพยนตร์ไทยไม่สามารถดำเนินการตามมาตรฐานสากล และจำกัดศักยภาพของประเทศในการเข้าร่วมโครงการร่วมทุนระดับนานาชาติ

1.4 ภูมิทัศน์สื่อที่เปลี่ยนไป: ผลกระทบจากเทคโนโลยีและพฤติกรรมผู้ชม

1.4.1 การขยายตัวของแพลตฟอร์มสตรีมมิ่งและผลต่ออุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

ในช่วงห้าปีที่ผ่านมา แพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง เช่น Netflix, Disney+, Prime Video และ VIU ได้กลายเป็นผู้เล่นสำคัญในระบบเศรษฐกิจสื่อของไทย การเข้ามาของแพลตฟอร์มเหล่านี้ได้เปลี่ยนโครงสร้างการบริโภคสื่อจากการชมในโรงภาพยนตร์ไปสู่การรับชมแบบสตรีมมิ่ง ส่งผลให้โรงภาพยนตร์ต้องปรับโมเดลธุรกิจเพื่อรักษารายได้ เช่น การพัฒนาโรงภาพยนตร์พรีเมียม หรือการจัดฉายเฉพาะกลุ่ม

การขยายตัวของแพลตฟอร์มดิจิทัลนี้ยังส่งผลเชิงบวกต่อผู้ผลิตไทยเนื้อหา (Content) บางกลุ่ม โดยเฉพาะบริษัทขนาดกลางที่สามารถผลิตคอนเทนต์คุณภาพปานกลางถึงสูง เพื่อจำหน่ายให้กับแพลตฟอร์มต่างประเทศ อย่างไรก็ตาม ผลประโยชน์ดังกล่าวกลับกระจุกตัวในกลุ่มผู้ผลิตที่มีทุนและเครือข่ายอยู่ก่อนแล้ว ทำให้ผู้สร้างอิสระยังคงเข้าถึงตลาดได้จำกัด

ในเชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การเติบโตของแพลตฟอร์มออนไลน์สะท้อนให้เห็นถึง “การเปลี่ยนศูนย์กลางอำนาจจากผู้ขายสู่ผู้ควบคุมข้อมูล” เพราะผู้ให้บริการสตรีมมิ่งสามารถวิเคราะห์พฤติกรรมผู้ชมอย่างละเอียด และใช้ข้อมูลดังกล่าวกำหนดแนวทางการผลิตคอนเทนต์ใหม่ ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อทิศทางของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในอนาคต

1.4.2 พฤติกรรมผู้ชมรุ่นใหม่และการลดบทบาทของโรงภาพยนตร์

พฤติกรรมการรับชมของผู้บริโภครุ่นใหม่ (Gen Z และ Gen Alpha) แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงทางวัฒนธรรมการเสพสื่อที่ชัดเจน ผู้ชมรุ่นใหม่ให้ความสำคัญกับความสะดวกและความเร็วกว่าการรับชมในโรงภาพยนตร์ พวกเขาเลือกชมคอนเทนต์ที่สั้น กระชับ และเข้าถึงได้ง่าย เช่น หนังสั้นหรือมินิซีรีส์ผ่านสมาร์ทโฟน

ปรากฏการณ์นี้สะท้อนให้เห็นถึง “วัฒนธรรมการรับชมแบบกระจาย” (Fragmented Viewing Culture) ที่ทำให้ภาพยนตร์ไทยต้องปรับรูปแบบการเล่าเรื่องให้กระชับและเน้นความบันเทิงรวดเร็วมากขึ้น อย่างไรก็ตาม การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวอาจทำให้ความลึกซึ้งทางศิลปะ และการวิพากษ์สังคมของภาพยนตร์ลดลง ซึ่งเป็นโจทย์ท้าทายต่อผู้สร้างในอนาคต

1.4.3 การพัฒนาเทคโนโลยีการผลิตและผลกระทบต่อแรงงานสร้างสรรค์

เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น การถ่ายทำแบบ Virtual Production, ระบบ CGI และเทคโนโลยี AI ได้เข้ามามีบทบาทในกระบวนการผลิตภาพยนตร์ไทยมากขึ้น โดยเฉพาะในโฆษณาและภาพยนตร์เชิงพาณิชย์ การพัฒนาเหล่านี้เปิดโอกาสใหม่ให้กับผู้ผลิตที่มีทักษะด้านเทคนิค แต่ในขณะเดียวกันก็สร้าง “แรงกดดันด้านทักษะ” ต่อแรงงานดั้งเดิมที่ไม่สามารถปรับตัวได้ทัน

บุคลากรจำนวนมากยังขาดความรู้ในการใช้เทคโนโลยีขั้นสูง เช่น การทำ Compositing หรือ Motion Capture ซึ่งจำเป็นต่อการผลิตภาพยนตร์ยุคใหม่ ปัญหานี้สะท้อนถึงความจำเป็นในการพัฒนาหลักสูตรการศึกษาที่สอดคล้องกับความต้องการทางเทคโนโลยี เพื่อสร้างแรงงานที่สามารถทำงานร่วมกับระบบดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.5 บทบาทของรัฐและนโยบายที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมภาพยนตร์

1.5.1 นโยบายส่งเสริมที่ขาดเอกภาพและความต่อเนื่อง

อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยอยู่ภายใต้การดูแลของหลายหน่วยงาน เช่น กระทรวงวัฒนธรรม, กระทรวงการท่องเที่ยวและกีฬา, สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (DEPA), กองกิจการภาพยนตร์และวีดิทัศน์ต่างประเทศ (TFO) อย่างไรก็ตาม การดำเนินนโยบายของแต่ละหน่วยงานมักขาดการบูรณาการ ส่งผลให้การสนับสนุนไม่ต่อเนื่องและขาดเป้าหมายร่วมในระยะยาว โครงการสนับสนุนจำนวนมากเป็นลักษณะเฉพาะกิจ เช่น การจัดประกวดภาพยนตร์สั้น หรือจัดเวิร์คช็อปในช่วงสั้น ๆ ซึ่งแม้จะช่วยสร้างแรงบันดาลใจ แต่ก็ไม่เพียงพอต่อการยกระดับศักยภาพของผู้ผลิตในเชิงอุตสาหกรรม

1.5.2 การขาดยุทธศาสตร์ระดับชาติด้านอุตสาหกรรมภาพยนตร์

ประเทศไทยยังไม่มี “ยุทธศาสตร์ภาพยนตร์แห่งชาติ” ที่กำหนดทิศทางการพัฒนาอุตสาหกรรมอย่างชัดเจน ในขณะที่ประเทศเพื่อนบ้าน เช่น เกาหลีใต้และสิงคโปร์ ได้วางยุทธศาสตร์ระยะยาวและมีหน่วยงานเฉพาะที่ทำหน้าที่กำกับดูแลโดยตรง ส่งผลให้สามารถพัฒนาอุตสาหกรรมภาพยนตร์จนกลายเป็นเครื่องมือทางเศรษฐกิจและวัฒนธรรมที่ทรงพลัง การขาดยุทธศาสตร์ดังกล่าวทำให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยต้องพึ่งพาเอกชนและทุนต่างประเทศเป็นหลัก ขณะที่รัฐมีบทบาทเพียงผู้สนับสนุนเชิงสัญลักษณ์ ไม่ใช่ผู้กำหนดทิศทาง

1.5.3 ข้อจำกัดด้านกฎหมายและระบบสนับสนุนทางภาษี

ระบบภาษีและข้อกำหนดทางราชการในประเทศไทยยังไม่เอื้อต่อการผลิตภาพยนตร์ โดยเฉพาะในประเด็นการหักภาษีสำหรับต้นทุนการผลิต การจ้างงานแรงงานสร้างสรรค์ และการส่งเสริมการร่วมทุนต่างชาติ แม้จะมีนโยบาย “Film Incentive” ที่ให้สิทธิประโยชน์แก่การถ่ายทำต่างประเทศในไทย แต่ยังคงจำกัดเฉพาะการผลิตระดับนานาชาติ ไม่ได้ครอบคลุมผู้ผลิตไทยที่ต้องการพัฒนาโครงการขนาดกลาง

1.6 แนวโน้มอนาคตของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

1.6.1 การเปลี่ยนผ่านสู่อุตสาหกรรมคอนเทนต์แบบผสมผสาน (Convergence Industry)

ทิศทางของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยในอนาคตมีแนวโน้มเข้าสู่ “ระบบคอนเทนต์ผสมผสาน” ที่ภาพยนตร์ไม่ได้จำกัดอยู่ในโรงฉาย แต่เชื่อมโยงกับซีรีส์ เกม ดนตรี และคอนเทนต์ออนไลน์ การพัฒนา “IP Ecosystem” หรือระบบทรัพย์สินทางปัญญาที่ต่อยอดได้หลายรูปแบบ จะเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างมูลค่าเพิ่ม การเชื่อมโยงระหว่างสื่อและแพลตฟอร์มยังเปิดโอกาสให้ผู้ผลิตขนาดเล็กเข้ามามีส่วนร่วมในระบบได้มากขึ้น หากได้รับการสนับสนุนที่เหมาะสมจากรัฐและภาคเอกชน

1.6.2 การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์เพื่ออนาคต

การยกระดับคุณภาพบุคลากรถือเป็นเงื่อนไขหลักในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ในระยะยาวจำเป็นต้องมีการสร้าง “หลักสูตรบูรณาการ” ที่เชื่อมระหว่างทักษะศิลปะกับเทคโนโลยีดิจิทัล ตลอดจนการฝึกอบรมเชิงปฏิบัติที่ร่วมกับภาคอุตสาหกรรมจริง นอกจากนี้ การส่งเสริมทักษะด้านการบริหารจัดการ การตลาด และการทำงานร่วมกับระบบนานาชาติ จะช่วยให้บุคลากรไทยมีความสามารถในการแข่งขันในตลาดโลกมากขึ้น

1.6.3 บทสรุปของสถานการณ์ปัจจุบัน

โดยสรุป อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยอยู่ในภาวะ “พัฒนาแต่ไม่ยั่งยืน” กล่าวคือ มีการขยายตัวเชิงปริมาณ แต่ยังขาดความเข้มแข็งเชิงโครงสร้าง ปัญหาหลักมาจากการกระจุกตัวของทุน การขาดนโยบายที่ชัดเจน และการไม่สอดคล้องระหว่างระบบการศึกษาและความต้องการของตลาดแรงงาน ดังนั้น การปฏิรูปการผลิตบุคลากรและการจัดการศึกษาด้านภาพยนตร์ จึงเป็นกลไกสำคัญที่สุดที่จะช่วยยกระดับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยให้เติบโตอย่างยั่งยืน

ส่วนที่ 2 : การพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล และคุณลักษณะของบัณฑิตที่พึงประสงค์

จากการสังเคราะห์ข้อมูลเชิงลึก ที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย รวมถึงการวิเคราะห์เอกสารที่เกี่ยวข้องพบว่า ระบบการศึกษาด้านภาพยนตร์ของไทยยังคงเผชิญปัญหาทั้งเชิงโครงสร้างและเชิงปฏิบัติการ โดยมี “ช่องว่างระหว่างโลกวิชาการกับโลกวิชาชีพ” ที่เด่นชัด ส่งผลให้บัณฑิตจำนวนมากขาดสมรรถนะตรงตามความต้องการของอุตสาหกรรม และไม่สามารถปรับตัวเข้ากับบริบทการทำงานจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.1 ปัญหาเชิงโครงสร้างของหลักสูตรและระบบการศึกษา

2.1.1 โครงสร้างหลักสูตร 4 ปีที่ไม่เอื้อต่อการสร้างความเชี่ยวชาญ

ผลการศึกษาพบว่า โครงสร้างหลักสูตรระดับปริญญาตรีที่อยู่ภายใต้กรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติ (TQF) ยังคงเน้นหมวดวิชาศึกษาทั่วไปในช่วงสองปีแรก ซึ่งแม้มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาทักษะรอบด้าน แต่กลับลดทอนเวลาในการเรียนรู้และฝึกปฏิบัติด้านภาพยนตร์โดยตรง นักศึกษาจำนวนมากจึงไม่ได้รับการฝึกฝนอย่างต่อเนื่องในสายวิชาชีพ ส่งผลให้ทักษะเชิงเทคนิคและความคิดสร้างสรรค์ไม่พัฒนาเท่าที่ควร

ผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่านเห็นตรงกันว่า โครงสร้างดังกล่าวทำให้ “เวลาแห่งการฝึกฝนจริง” ถูกจำกัดเหลือเพียงหนึ่งถึงสองภาคการศึกษาเท่านั้น การสร้างบัณฑิตที่มีสมรรถนะระดับมืออาชีพจึงเป็นไปได้ยากเมื่อเทียบกับประเทศที่เน้นระบบ “ปฏิบัติเป็นฐาน” (Practice-Based Learning) เช่นเกาหลีใต้หรือสิงคโปร์

2.1.2 ระบบราชการที่เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาหลักสูตร

ระบบการบริหารของสถาบันอุดมศึกษาในสังกัดรัฐส่วนใหญ่ยังคงยึดโยงกับระเบียบราชการที่เน้นความถูกต้องตามเอกสารมากกว่าความยืดหยุ่นในการบริหารจัดการหลักสูตร การปรับปรุงรายวิชาใหม่ต้องผ่านขั้นตอนอนุมัติหลายชั้น ทำให้ไม่สามารถตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของอุตสาหกรรมที่หมุนเร็วได้ทันเวลา นอกจากนี้ ข้อกำหนดด้านคุณวุฒิของอาจารย์ผู้สอนที่ต้องมีระดับปริญญาโทหรือเอก ยังจำกัดการดึงบุคลากรมืออาชีพจากภาคอุตสาหกรรมเข้ามาสอน ซึ่งขัดกับธรรมชาติของศาสตร์ภาพยนตร์ที่ต้องเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง

2.1.3 เป้าหมายหลักสูตรที่ไม่ชัดเจนและขาดความเข้าใจในอุตสาหกรรม

คณะผู้ร่างหลักสูตรของหลายสถาบันยังขาดความเข้าใจเชิงลึกต่อพลวัตของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ในฐานะ “ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์” (Creative Economy System) ส่งผลให้จุดมุ่งหมายของหลักสูตรไม่ชัดเจน บางแห่งมุ่งเน้นศิลปะภาพยนตร์เชิงทฤษฎี ขณะที่บางแห่งเน้นเพียงการผลิตช่างเทคนิค ส่งผลให้เนื้อหาการเรียนรู้กระจาย ไม่สามารถตอบโจทย์ความต้องการแรงงานได้จริง

2.2 วิถีบุคลากรผู้สอน: ช่องว่างระหว่างนักวิชาการและมืออาชีพ

2.2.1 อาจารย์ประจำขาดประสบการณ์ภาคสนาม

อาจารย์ประจำส่วนใหญ่ในมหาวิทยาลัยของรัฐและเอกชน ยังคงเป็นนักวิชาการที่ไม่มีประสบการณ์ตรงในการทำงานในกองถ่ายจริง การเรียนการสอนจึงเน้นเชิงทฤษฎีมากกว่าการฝึกฝนทักษะ ส่งผลให้ผู้เรียนไม่เข้าใจ “กระบวนการผลิตจริง” และไม่สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้เมื่อเข้าสู่ภาคสนาม นอกจากนี้ยังพบว่าอาจารย์บางส่วนตามไม่ทันเทคโนโลยีการผลิตสมัยใหม่ เช่น ระบบกล้องดิจิทัล การใช้ซอฟต์แวร์ตัดต่อ และการทำงานในระบบ Virtual Production ซึ่งสะท้อนถึงการขาดกลไกพัฒนาศักยภาพผู้สอนอย่างต่อเนื่อง

2.2.2 อุปสรรคในการจ้างบุคลากรมืออาชีพเข้าสอน

แม้ว่าหลายสถาบันตระหนักถึงความสำคัญของการเชิญผู้เชี่ยวชาญจากวงการมาร่วมสอน แต่ระบบค่าตอบแทนของภาครัฐที่ไม่จูงใจ รวมทั้งภาระงานด้านเอกสารและการประเมินที่ซับซ้อน ทำให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวนมากไม่สามารถอยู่ในระบบอุดมศึกษาได้ระยะยาว นอกจากนี้ การกำหนดคุณวุฒิขั้นต่ำยังตัดโอกาสของผู้มีประสบการณ์ตรงที่จบเพียงระดับปริญญาตรีแต่มีผลงานโดดเด่น

2.2.3 ความท้าทายด้าน “ความเป็นครู” และการถ่ายทอด

การเชิญมืออาชีพร่วมสอนในฐานะอาจารย์พิเศษ แม้จะช่วยเพิ่มคุณภาพเชิงปฏิบัติ แต่ไม่ใช่ทุกคนที่มีทักษะการถ่ายทอดความรู้ ผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่านเสนอว่า “สมรรถนะด้านการสอน” (Pedagogical Competence) เป็นสมรรถนะสำคัญที่สถาบันควรพัฒนาเพิ่มเติม เพราะการสอนในระดับอุดมศึกษาต้องอาศัย

ความเข้าใจ ต้องมีจิตวิทยาการสอน มีการเรียนรู้ความต้องการของนักศึกษารุ่นใหม่ ซึ่งมีลักษณะเปราะบาง และให้คุณค่ากับการสื่อสารเชิงบวก

2.3 คุณภาพและทัศนคติของนักศึกษา: ความท้าทายจากฝั่งผู้เรียน

2.3.1 การแข่งขันสูงและการผลิตบัณฑิตล้นตลาด

การเปิดหลักสูตรด้านภาพยนตร์เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในรอบสิบปีที่ผ่านมา ทำให้เกิดการแข่งขันที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ ระหว่างสถาบัน โดยเฉพาะในภาคเอกชนซึ่งมีความจำเป็นต้องรับนักศึกษาในจำนวนมากเพื่อความคุ้มทุน ส่งผลให้คุณภาพผู้เรียนมีความหลากหลายสูง และเกิดภาวะ “บัณฑิตล้นตลาด” ในขณะที่อุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยมีขนาดจำกัด

2.3.2 นักศึกษาขาดแรงจูงใจและความรักในวิชาชีพ

นักศึกษาจำนวนมากเลือกเรียนภาพยนตร์เพราะความนิยมทางสังคม หรือเพราะภาพลักษณ์ที่ดูทันสมัย มากกว่าความสนใจเชิงวิชาชีพ ส่งผลให้ขาดความมุ่งมั่นในการเรียนรู้ การขาด “Passion” ทำให้ผู้เรียนไม่พร้อมรับแรงกดดันจากงานภาคสนาม ซึ่งต้องใช้ทั้งร่างกายและความอดทนสูง

2.3.3 สัดส่วนบัณฑิตที่ทำงานในสายวิชาชีพต่ำ

จากการสำรวจความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิ พบว่าสัดส่วนบัณฑิตที่สามารถทำงานในวงการภาพยนตร์ได้จริงมีไม่ถึงร้อยละ 20 ปัจจัยสำคัญคือการขาดทักษะที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาด รวมถึงทัศนคติการทำงานแบบมืออาชีพ

2.4 การขาดแคลนทักษะที่จำเป็นต่อการทำงานในอุตสาหกรรม

2.4.1 การขาดความเข้าใจด้านธุรกิจและการตลาด

บัณฑิตจำนวนมากมีความรู้ทางศิลปะการผลิต แต่ขาด “แนวคิดเชิงธุรกิจ” (Business Mindset) ซึ่งจำเป็นต่อการสร้างโครงการภาพยนตร์ให้ประสบความสำเร็จเชิงพาณิชย์ ไม่สามารถวิเคราะห์ต้นทุน-ผลตอบแทน หรือเขียนแผนธุรกิจเพื่อเสนอแหล่งทุนได้ ขณะที่อุตสาหกรรมปัจจุบันต้องการบุคลากรที่เข้าใจการตลาดดิจิทัล การโปรโมตคอนเทนต์ และการจัดจำหน่ายข้ามแพลตฟอร์ม

2.4.2 การขาดทักษะด้านการเขียนบทและความคิดสร้างสรรค์

ทักษะการเล่าเรื่องเป็นแกนหลักของงานภาพยนตร์ แต่บัณฑิตจำนวนมากยังขาดความเข้าใจในหลักการเขียนบทและโครงสร้างการเล่าเรื่อง การขาดทักษะนี้ทำให้ไม่สามารถผลิตเนื้อหา (Content) ที่โดดเด่นและแข่งขันในระดับนานาชาติได้

2.4.3 การขาดทักษะทางสังคมและทัศนคติการทำงาน

ผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่านระบุว่า “นิสัยและทัศนคติ” เป็นปัจจัยชี้ชะตาความสำเร็จมากกว่าทักษะทางเทคนิค บัณฑิตรุ่นใหม่จำนวนมากขาดความอดทน ไม่พร้อมทำงานเป็นทีม และไม่เข้าใจวัฒนธรรมกองถ่ายที่มีความกดดันสูง

2.4.4 การขาดทักษะภาษาอังกฤษและความสามารถในการสื่อสารสากล

อุตสาหกรรมภาพยนตร์กำลังเปลี่ยนผ่านสู่บริบทข้ามชาติ (Transnational Production) การสื่อสารภาษาอังกฤษและความเข้าใจข้ามวัฒนธรรมจึงกลายเป็นทักษะจำเป็น หลักสูตรภาพยนตร์ไทยส่วนใหญ่ยังไม่ได้บูรณาการวิชาภาษาอังกฤษเฉพาะทางเพื่อเตรียมนักศึกษาเข้าสู่ตลาดโลก

2.5 ความท้าทายด้านเทคโนโลยีและทรัพยากรการเรียนรู้

2.5.1 อุปกรณ์ไม่เพียงพอและไม่ทันสมัย

หลายสถาบันยังขาดอุปกรณ์ที่ได้มาตรฐานอุตสาหกรรม เช่น กล้องถ่ายภาพยนตร์ระดับมืออาชีพที่ใช้ในกองถ่าย ชุดไฟ และซอฟต์แวร์ตัดต่อ ทำให้การฝึกปฏิบัติขาดความสมจริง การเรียนรู้จากอุปกรณ์เก่าทำให้ผู้เรียนไม่คุ้นชินกับเทคโนโลยีในกองถ่ายจริง

2.5.2 ผลกระทบต่อทักษะการปฏิบัติ

การขาดทรัพยากร ทำให้ผู้เรียนจำนวนมากไม่สามารถฝึกฝนซ้ำจนเกิดความชำนาญ ตัวอย่างเช่น อุปกรณ์กล้อง อุปกรณ์ไฟ ที่ขาดความทันสมัย ส่งผลให้นักศึกษาไม่สามารถฝึกปฏิบัติได้จริงในระดับเดียวกับกองถ่ายทำภาพยนตร์ ขาดความชำนาญที่จะนำไปใช้ในการประกอบวิชาชีพได้อย่างมีคุณภาพ

2.5.3 การบูรณาการเทคโนโลยีใหม่ เช่น ปัญญาประดิษฐ์ (AI)

ในยุคที่เทคโนโลยีสร้างสรรค์กำลังขับเคลื่อนอุตสาหกรรมสื่อ หลักสูตรจำเป็นต้องปรับให้ผู้เรียนรู้เท่าทันการใช้เครื่องมือดิจิทัล เช่น Generative AI, Motion Capture, Virtual Studio และการใช้ข้อมูลเชิงวิเคราะห์ (Data Analytics) เพื่อออกแบบเนื้อหา สถาบันควรเน้น “Digital Literacy” เพื่อให้บัณฑิตมีความเข้าใจเชิงจริยธรรม และมีการใช้เทคโนโลยีอย่างมีวิจารณญาณ

2.6 คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์สำหรับอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย

ผู้ทรงคุณวุฒิจากภาคอุตสาหกรรมมีความเห็นสอดคล้องกันว่า “บัณฑิตภาพยนตร์ยุคใหม่” ต้องไม่เพียงเป็นผู้มีทักษะทางเทคนิค แต่ต้องเป็นบุคลากรที่มีความคิดเชิงสร้างสรรค์ มีความสามารถในการปรับตัว และมีจิตสำนึกทางวิชาชีพที่เข้มแข็ง ดังรายละเอียดต่อไปนี้

2.6.1 ความพร้อมใช้งานและสมรรถนะการทำงานจริง (Ready-to-Use Competency)

บัณฑิตที่พึงประสงค์ ควรสามารถเริ่มงานได้ทันทีโดยไม่ต้องฝึกฝนใหม่ เข้าใจขั้นตอนการผลิตตั้งแต่การพัฒนาบทจนถึงกระบวนการหลังการถ่ายทำ มีทักษะในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และสามารถทำงานภายใต้แรงกดดันได้ นอกจากนั้นยังต้องมีความเข้าใจในระบบการทำงานแบบกองถ่าย ทั้งด้านวินัย การตรงต่อเวลาและการคำนึงถึงความปลอดภัยในการทำงาน

2.6.2 ความหลากหลายของทักษะและความยืดหยุ่นในการปรับตัว (Multiskilling & Flexibility)

ในยุคที่อุตสาหกรรมสื่อบูรณาการศาสตร์หลายแขนงเข้าด้วยกัน บัณฑิตควรมีที่ทักษะหลากหลาย (Multiskilling) สามารถโยกย้ายไปทำงานในสายใกล้เคียง เช่น งานโฆษณา มิวสิควิดีโอ หรือคอนเทนต์ดิจิทัล การมีทักษะที่หลากหลายจะช่วยเพิ่มโอกาสทางอาชีพ และสร้างความมั่นคงในระยะยาว บัณฑิตที่มีเป้าหมายเติบโตเป็นผู้บริหารโครงการ เช่น โปรดิวเซอร์ ควรเข้าใจองค์ประกอบของงานทุกตำแหน่ง ทั้งการวางแผนงบประมาณ การควบคุมเวลา และการตลาดภาพยนตร์

2.6.3 ทักษะคิดและความเป็นมืออาชีพ (Professional Mindset)

คุณสมบัติสำคัญที่อุตสาหกรรมให้ความสำคัญคือ “วินัยและทัศนคติการทำงาน” บัณฑิตต้องมีความรับผิดชอบสูง ทำงานเป็นทีมได้ดี ยอมรับคำวิจารณ์ และเรียนรู้ตลอดเวลา เพราะอุตสาหกรรมภาพยนตร์เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว นอกจากนั้นยังต้องมีความกล้าแสดงออก และมีทักษะในการสร้างเครือข่าย (Networking Skill) เพื่อสร้างโอกาสทางอาชีพ เพราะการเข้าสู่วงการภาพยนตร์ไม่ได้อาศัยเพียงแค่ฝีมือเท่านั้น แต่ต้องมีความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์ทางวิชาชีพด้วย

2.6.4 ความคิดสร้างสรรค์และวิสัยทัศน์เชิงศิลปะ (Creativity & Artistic Vision)

บัณฑิตที่พึงประสงค์ ต้องมีความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานที่ “มีเสียงของตนเอง” (Unique Voice) เข้าใจบริบทสังคมไทยและโลกสมัยใหม่ และสามารถใช้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือสะท้อนความคิดอย่างมีศิลปะ ในยุคที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในทุกขั้นตอนของการผลิต ความคิดสร้างสรรค์จะเป็น “ทุนทางปัญญา” ที่ไม่สามารถถูกแทนที่ด้วยเครื่องจักรได้ ดังนั้นหลักสูตรควรปลูกฝังให้บัณฑิตมองความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่ฝึกฝนได้ ไม่ใช่พรสวรรค์เฉพาะบุคคล

2.6.5 คุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อวิชาชีพ (Ethics & Professional Responsibility)

ผู้ทรงคุณวุฒิในวงการภาพยนตร์เห็นพ้องกันว่า หนึ่งในปัญหาสำคัญของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยคือ “ขาดจริยธรรมในการทำงาน” ไม่ว่าจะเป็นการเอาเปรียบแรงงาน การไม่รักษาคำพูด หรือการละเมิดลิขสิทธิ์ ดังนั้น บัณฑิตควรได้รับการปลูกฝังให้มีจิตสำนึกเรื่องความซื่อสัตย์ ความรับผิดชอบต่อทีมงาน และการเคารพผู้อื่นในทุกระดับ การเรียนการสอนควรบูรณาการจรรยาบรรณวิชาชีพไว้ในทุกวิชา ไม่ใช่เพียงแค่วิชาใดวิชาหนึ่ง เพื่อสร้างรากฐานคุณค่าทางจริยธรรมที่ยั่งยืนให้เกิดขึ้นในตัวผู้เรียน

2.7 แนวทางการพัฒนากระบวนการเรียนการสอนและการเชื่อมโยงอุตสาหกรรม

2.7.1 การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง (Learning by Doing)

การเรียนภาพยนตร์ต้องเน้นการลงมือทำอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปีแรก เพื่อให้ผู้เรียนซึมซับวัฒนธรรมการทำงานและการบริหารโครงการจริง หลักสูตรควรกำหนดให้มี “โครงการภาพยนตร์สั้นประจำปี” ที่นักศึกษาทุกคนต้องเข้าร่วม ทั้งในบทบาทผู้สร้าง ผู้กำกับ ทีมเทคนิค หรือฝ่ายผลิต เพื่อฝึกการทำงานเป็นทีมและการรับผิดชอบหน้าที่ รวมถึงควรจัดให้มีการเรียนรู้แบบเวิร์คช็อปเข้มข้น โดยเชิญผู้เชี่ยวชาญจากอุตสาหกรรม เช่น ผู้กำกับภาพยนตร์ ผู้กำกับภาพ โปรดิวเซอร์ นักออกแบบเสียง (Sound Designer) ฯลฯ มาเป็นที่ปรึกษา (Mentor) เพื่อให้คำแนะนำเชิงปฏิบัติ และปลูกฝังวินัยการทำงานแบบมืออาชีพ

2.7.2 การคัดกรองและพัฒนาผู้เรียน

หลักสูตรควรกำหนดระบบคัดเลือกที่เน้น “แรงจูงใจทางวิชาชีพ” มากกว่าคะแนนสอบ เช่น การสัมภาษณ์ หรือพิจารณาจากแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) เพื่อให้ได้ผู้เรียนที่มี Passion จริง นอกจากนี้ การลดจำนวนนักศึกษาต่อห้องให้เหลือประมาณ 20-25 คน จะช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการดูแลรายบุคคลและการฝึกปฏิบัติ รวมถึงควรมีระบบ “พี่เลี้ยงทางวิชาชีพ” (Mentorship System) ที่ให้นักศึกษาชั้นปีสูงเป็นผู้ช่วยอาจารย์ในรายวิชาปฏิบัติ เพื่อฝึกภาวะผู้นำและความรับผิดชอบต่อทีมงาน

2.7.3 การเชื่อมโยงกับภาคอุตสาหกรรม (Industry Linkage)

เพื่อให้บัณฑิตมีความพร้อมใช้งาน มหาวิทยาลัยควรสร้างสะพานเชื่อมต่อกับภาคอุตสาหกรรมอย่างเป็นระบบ เช่น

- จัดทำ **บันทึกความเข้าใจ (MOU)** กับบริษัทผลิตภาพยนตร์ ค่ายสตูดิโอ หรือแพลตฟอร์ม OTT เพื่อจัดฝึกงานและส่งเสริมการร่วมผลิต (Co-Production)
- เชิญผู้ประกอบการจากอุตสาหกรรมเข้าร่วมเป็นคณะกรรมการหลักสูตร เพื่อให้ข้อเสนอแนะด้านทิศทางการสอนและแนวโน้มตลาด
- จัดตั้ง **หน่วยผลิตภายใน (In-house Production Unit)** เพื่อรับงานจากภายนอกและให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในโครงการจริง ซึ่งจะช่วยสร้างรายได้เสริมให้สถาบันและยกระดับประสบการณ์ผู้เรียน

2.8 ข้อเสนอเชิงกลยุทธ์ในการพัฒนาหลักสูตรภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

การพัฒนาหลักสูตรภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล จำเป็นต้องอาศัยแนวคิดเชิงกลยุทธ์ที่มองทั้ง “ภายใน” และ “ภายนอก” คือ การวิเคราะห์ศักยภาพของสถาบันการศึกษาเอง ควบคู่กับการทำความเข้าใจความต้องการของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทยและต่างประเทศในยุคดิจิทัล ข้อเสนอเชิงกลยุทธ์ต่อไปนี้จึงครอบคลุมทั้งการออกแบบเชิงโครงสร้าง เนื้อหา กระบวนการเรียนรู้ และการบริหารหลักสูตร

2.8.1 การกำหนดอัตลักษณ์และจุดยืนของหลักสูตร (Positioning Strategy)

มหาวิทยาลัยจำเป็นต้องวาง “จุดยืนทางกลยุทธ์” ของหลักสูตรภาพยนตร์อย่างชัดเจน เพื่อสร้างความแตกต่างและหลีกเลี่ยงการแข่งขันโดยตรงกับสถาบันอื่น ๆ การกำหนดอัตลักษณ์ควรตั้งอยู่บนการประเมินศักยภาพ ทรัพยากรบุคลากร และเครือข่ายความร่วมมือที่มีอยู่ ตัวอย่างแนวทางที่ผู้ทรงคุณวุฒิเสนอ เช่น

- **แนวทางโรงเรียนช่างฝีมือ (Craftsman School):** เน้นการฝึกฝนเชิงเทคนิคขั้นสูง เช่น งานภาพแสง เสียง ตัดต่อ และเทคนิคพิเศษ เหมาะกับสถาบันที่มีเครื่องมือและบุคลากรสายเทคนิคเข้มข้นผลิต “นักปฏิบัติ” ที่มีความแม่นยำและมีมาตรฐานระดับอุตสาหกรรม
- **แนวทางหลักสูตรเชิงธุรกิจ (Business-Focused Program):** มุ่งสร้างผู้ประกอบการภาพยนตร์โปรดิวเซอร์ และนักจัดจำหน่ายที่มีความเข้าใจทั้งศิลปะและการบริหารทุนในเชิงพาณิชย์ เพื่อเพิ่มบุคลากรสาย “Creative Entrepreneur” ซึ่งยังขาดแคลนในระบบ
- **แนวทางเชิงวิเคราะห์และนโยบาย (Film Studies & Creative Policy):** มุ่งสร้างนักวิจารณ์ นักเขียนบท และนักวิชาการภาพยนตร์ เพื่อยกระดับองค์ความรู้เชิงนโยบาย สอดคล้องกับบทบาทของรัฐในการพัฒนาอุตสาหกรรมเชิงวัฒนธรรม
- **แนวทางหลักสูตรนานาชาติ (International/English Program):** ผลิตบัณฑิตที่สามารถทำงานกับกองถ่ายต่างประเทศหรือร่วมทุนข้ามชาติ มีความสามารถใช้ภาษาอังกฤษและเข้าใจวัฒนธรรมการทำงานสากล

การกำหนด Position ที่ชัดเจนจะทำให้หลักสูตรสามารถบริหารทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพและสร้างภาพลักษณ์ทางวิชาชีพที่สอดคล้องกับทิศทางของตลาดแรงงาน

2.8.2 การปรับโครงสร้างเนื้อหา: เน้นทักษะที่ขาดแคลนเป็นหัวใจ

หลักสูตรควรปรับสัดส่วนรายวิชาใหม่ โดยลดสัดส่วนของวิชาศึกษาทั่วไป (General Education) และเพิ่มสัดส่วนรายวิชาเฉพาะทางที่ตอบสนองต่อ “ช่องว่างทักษะ” (Skill Gap) ที่อุตสาหกรรมต้องการ ได้แก่

1. **ทักษะการเล่าเรื่องและเขียนบท (Screenwriting & Storytelling):** ควรจัดเป็นวิชาบังคับต่อเนื่องอย่างน้อย 2 ภาคการศึกษา เพื่อพัฒนา “นักเล่าเรื่อง” ที่เข้าใจโครงสร้างบทและภาษาภาพยนตร์ในเชิงลึก
2. **ทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Production & Post-Production):** เพิ่มการเรียนรู้เรื่องการถ่ายทำแบบ Virtual Production, Motion Capture และการใช้ซอฟต์แวร์ระดับอุตสาหกรรม เช่น DaVinci Resolve, Unreal Engine
3. **ทักษะการบริหารโครงการและการเงินภาพยนตร์ (Film Business & Project Management):** ให้ผู้เรียนเข้าใจการจัดทำงบประมาณ การเขียนแผนธุรกิจ และการเจรจาแหล่งทุน
4. **ทักษะด้านการตลาดและการสื่อสารข้ามแพลตฟอร์ม:** ฝึกให้นักศึกษาสามารถออกแบบแผนประชาสัมพันธ์และกลยุทธ์การเผยแพร่ผลงานในยุคที่ “คอนเทนต์” ต้องแข่งขันในหลายแพลตฟอร์ม

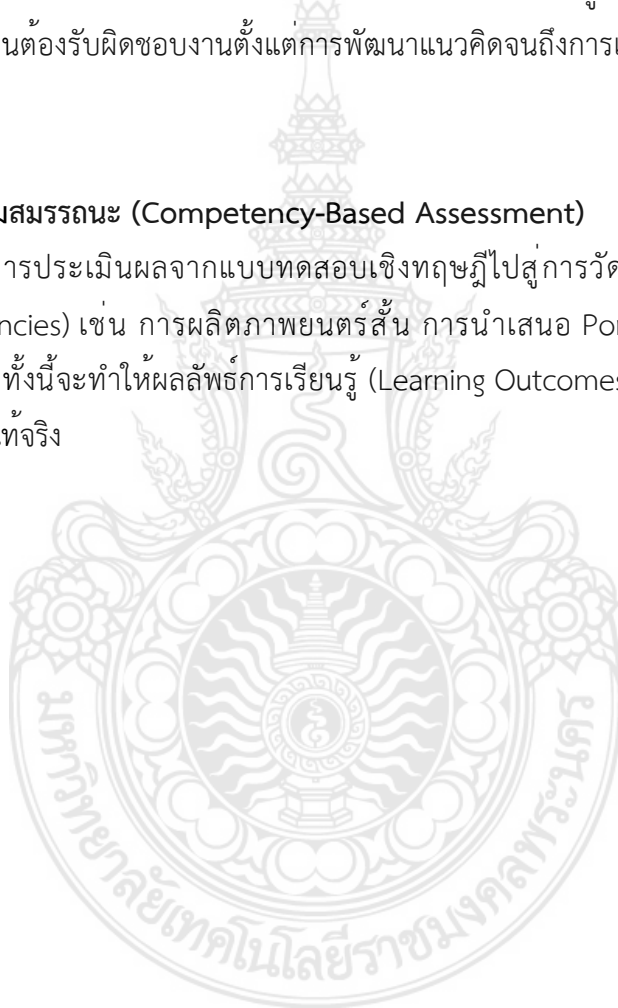
5. การสร้างแบรนด์และพัฒนาทรัพย์สินทางปัญญา (IP Development): ส่งเสริมความเข้าใจเรื่อง การต่อยอดผลงานในรูปแบบอื่น เช่น ซีรีส์ เกม หรือสื่อออนไลน์ เพื่อสร้างรายได้หมุนเวียนในระบบ คอนเทนต์

2.8.3 การออกแบบหลักสูตรแบบบูรณาการ (Integrated Curriculum)

หลักสูตรควรใช้แนวคิด “การเรียนรู้แบบสหวิทยาการ” (Interdisciplinary Learning) เพื่อเชื่อมโยง ภาพยนตร์กับศาสตร์อื่น เช่น เทคโนโลยีสารสนเทศ ดนตรี วิศวกรรมเสียง และการตลาดดิจิทัล โดยจัดให้มี รายวิชาโครงการร่วม (Collaborative Project) ระหว่างสาขา เพื่อจำลองสภาพแวดล้อมการทำงานจริงแบบ กองถ่ายที่ประกอบด้วยทีมสหสาขาวิชาชีพ นอกจากนี้ ควรส่งเสริม “การเรียนรู้จากโครงการจริง” (Project-Based Learning) ที่ผู้เรียนต้องรับผิดชอบงานตั้งแต่การพัฒนาแนวคิดจนถึงการเผยแพร่ เพื่อให้เข้าใจวงจร การผลิตครบถ้วน

2.8.4 การประเมินผลตามสมรรถนะ (Competency-Based Assessment)

ควรปรับระบบการประเมินผลจากแบบทดสอบเชิงทฤษฎีไปสู่การวัด “สมรรถนะที่สังเกตได้” (Observable Competencies) เช่น การผลิตภาพยนตร์สั้น การนำเสนอ Portfolio และการสาธิตการ แก้ปัญหาจริงในกองถ่าย ทั้งนี้จะทำให้ผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes) มีความเป็นรูปธรรมและ สะท้อนคุณภาพบัณฑิตที่แท้จริง



บทที่ 5

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง “การประเมินความต้องการจำเป็นเพื่อเตรียมการจัดทำหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร” เป็นการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed methodology Research) โดยอาศัยการวิจัยทั้งเชิงปริมาณ (Quantitative Research) และการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

โดยมีการกำหนดวัตถุประสงค์ของการวิจัยไว้ทั้งหมด 3 ข้อ คือ

1. เพื่อสำรวจความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าในเขตกรุงเทพมหานครในการศึกษาต่อด้านเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล
2. เพื่อศึกษาคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามความต้องการของสถานประกอบการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล
3. เพื่อศึกษาแนวทางในการพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลสำหรับคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสถานประกอบการ

การสรุปและอภิปรายผลการวิจัย สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ส่วนคือ

5.1 สรุปผลการวิจัย

โดยในส่วนของการสรุปผลการวิจัย สามารถแบ่งเนื้อหาออกได้เป็น 3 ส่วนตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย คือ

ส่วนที่ 1 : ความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าในเขตกรุงเทพมหานครในการศึกษาต่อด้านเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

ส่วนที่ 2 : คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามความต้องการของสถานประกอบการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

ส่วนที่ 3 : แนวทางในการพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลสำหรับคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสถานประกอบการ

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

5.3 ข้อเสนอแนะการวิจัย

การสรุปและอภิปรายผลการวิจัย มีรายละเอียดดังต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

ส่วนที่ 1 : ความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าในเขตกรุงเทพมหานครในการศึกษาต่อด้านเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

ตอนที่ 1 : ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

1.1 เพศ

พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็น เพศชาย มากที่สุด มีจำนวน 199 คน คิดเป็นร้อยละ 49.63

1.2 อายุ

พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีอายุ ต่ำกว่า 18 ปี มากที่สุด มีจำนวน 244 คน คิดเป็นร้อยละ 60.85

1.3 หลักสูตรที่กำลังศึกษา/สำเร็จการศึกษา

พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่กำลังศึกษาหรือสำเร็จการศึกษาจาก มัธยมศึกษาตอนปลายของรัฐ มากที่สุด มีจำนวน 186 คน คิดเป็นร้อยละ 46.38

1.4 รายได้ของครอบครัวต่อเดือน

พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีรายได้ครัวต่อเดือนอยู่ที่ 15,000 – 30,000 บาท มากที่สุด มีจำนวน 172 คน คิดเป็นร้อยละ 42.89

ตอนที่ 2 : ข้อมูลเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อ

2.1 ช่องทางที่รู้จักคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่รู้จักคณะฯ มาก่อนจาก สื่อบุคคล (เช่น พ่อ แม่ พี่ น้อง เพื่อน) มากที่สุด จำนวน 199 คน คิดเป็นร้อยละ 49.6

2.2 ช่องทางที่ใช้หาข้อมูลการศึกษาต่อ

พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่หาข้อมูลการศึกษาต่อจาก เพื่อน / รุ่นพี่ มากที่สุด จำนวน 224 คน คิดเป็นร้อยละ 55.9

ตอนที่ 3 : ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการจำเป็นต่อหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

ของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

3.1 ปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาต่อ

ด้านหลักสูตรตรงกับความต้องการ : กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญในระดับ มาก (33.17%) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.9

ด้านชื่อเสียงของมหาวิทยาลัย : กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญในระดับ มาก (43.64%) โดยมีค่าเฉลี่ย

3.85

ด้านสถานที่ตั้ง : กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญในระดับ ปานกลาง (35.91%) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.83

ด้านการเดินทางสะดวก : กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญในระดับ มาก (32.92%) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.82

ด้านอาจารย์ผู้สอน : กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญในระดับ มาก (39.4%) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.93

ด้านความพร้อมของเครื่องมือและอุปกรณ์ : กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญในระดับ มากที่สุด (37.91%)

โดยมีค่าเฉลี่ย 4.07

ด้านการแนะแนว / บอกต่อ : กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญในระดับ มาก (36.41%) โดยมีค่าเฉลี่ย

3.96

ด้านสื่อประชาสัมพันธ์ : กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญในระดับ มาก (38.4%) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.93

ด้านค่าธรรมเนียมการศึกษาเหมาะสม : กลุ่มตัวอย่างให้ความสำคัญในระดับ มาก (35.16%) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.97

3.2 ความต้องการด้านโครงสร้างหลักสูตร

ความต้องการเข้าศึกษาต่อ : กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการเข้าศึกษาต่อในระดับ มากที่สุด (35.41%) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.93

ศึกษาแบบบูรณาการร่วมกับสาขาอื่นในคณะ : กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการในระดับ มาก (37.16%) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.81

ศึกษาแบบบูรณาการร่วมกับคณะอื่น ๆ : กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการในระดับ ปานกลาง (35.41%) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.78

3.3 กลุ่มวิชาที่สนใจเรียน

ด้านการผลิตภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล : กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจในระดับ มากที่สุด (35.41%) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.93

ด้านการเขียนบทภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล : กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจในระดับ มาก (32.92%) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.83

ด้านการกำกับภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล : กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจในระดับ มาก (33.17%) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.87

ด้านการแสดงทางภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล : กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจในระดับ มาก (31.92%) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.84

ด้านการเป็นผู้ประกอบการ : กลุ่มตัวอย่างมีความสนใจในระดับ มากที่สุด (32.42%) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.88

3.4 ความต้องการเกี่ยวกับวิธีคัดเลือกรับนักศึกษา

ใช้วิธีสอบเพื่อวัดระดับความรู้ : กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการในระดับ ปานกลาง (31.17%) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.67

ใช้วิธีการสัมภาษณ์ : กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการในระดับ มาก (34.91%) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.97

พิจารณาจากค่าคะแนนเฉลี่ยสะสม (GPA) : กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการในระดับ มาก (31.67%) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.7

พิจารณาจากแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio) : กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการในระดับ มาก ที่สุด (38.15%) โดยมีค่าเฉลี่ย 4.04

3.5 ความต้องการเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายในการศึกษา

จ่ายค่าธรรมเนียมแบบเหมาจ่ายครั้งเดียว : กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการในระดับ มากที่สุด (31.42%) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.83

จ่ายค่าธรรมเนียมแบบแบ่งจ่ายเป็นงวด : กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการในระดับ มาก (35.16%) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.99

ต้องการกองทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา : กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการในระดับ มากที่สุด (39.15%) โดยมีค่าเฉลี่ย 4.04

ต้องการทุนสนับสนุนการศึกษาแบบให้เปล่า : กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการในระดับ มาก ที่สุด (43.89%) โดยมีค่าเฉลี่ย 4.13

3.6 ความต้องการเกี่ยวกับรูปแบบการจัดการเรียนการสอน

เรียนวิชาทฤษฎีในรูปแบบออนไลน์ : กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการในระดับ มากที่สุด (34.16%) โดยมีค่าเฉลี่ย 3.92

เรียนที่เน้นการฝึกปฏิบัติสามารถทำงานได้จริง : กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการในระดับ มาก ที่สุด (45.14%) โดยมีค่าเฉลี่ย 4.19

ต้องการอาจารย์พิเศษที่มีความเชี่ยวชาญ : กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการในระดับ มากที่สุด (43.39%) โดยมีค่าเฉลี่ย 4.16

ต้องการศึกษาดูงานนอกสถานที่ : กลุ่มตัวอย่างมีความต้องการในระดับ มากที่สุด (47.38%) โดยมีค่าเฉลี่ย 4.22

ส่วนที่ 2 : คุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามความต้องการของสถานประกอบการและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล

กลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ทั้งหมดมีความเห็นสอดคล้องกันว่า บัณฑิตยุคใหม่ต้องมีคุณสมบัติที่ผสมผสานกันระหว่างทักษะเชิงเทคนิค (Hard Skills) และทักษะด้านสังคมและทัศนคติ (Soft Skills) โดยสามารถแบ่งกลุ่มคุณลักษณะที่สำคัญได้ 5 ด้านหลัก ดังนี้

1. ความพร้อมใช้งานและสมรรถนะการทำงานจริง (Ready-to-Use Competency)

สถานประกอบการต้องการบัณฑิตที่สามารถเริ่มงานได้ทันทีโดยไม่ต้องฝึกฝนใหม่ทั้งหมด มีความเข้าใจในกระบวนการทำงานจริง และสามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมที่กดดันได้ โดยมีพฤติกรรมบ่งชี้ (Behavioral Indicators) ที่สำคัญได้แก่

- **ปฏิบัติงานได้ทันที:** มีความเข้าใจในขั้นตอนการผลิตภาพยนตร์ตั้งแต่การพัฒนาบทไปจนถึงกระบวนการหลังการถ่ายทำ
- **มีทักษะแก้ปัญหาเฉพาะหน้า:** สามารถทำงานภายใต้แรงกดดันและแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในกองถ่ายได้
- **เข้าใจวัฒนธรรมการทำงาน:** มีวินัย ตรงต่อเวลา และคำนึงถึงความปลอดภัยในการทำงาน

2. ความหลากหลายของทักษะและความยืดหยุ่นในการปรับตัว (Multiskilling & Flexibility)

ในยุคที่อุตสาหกรรมสื่อมีการบูรณาการสูง บัณฑิตไม่ควรจำกัดตัวเองอยู่เพียงศาสตร์เดียว แต่ต้องมีความสามารถรอบด้านเพื่อเพิ่มโอกาสทางอาชีพโดยมีพฤติกรรมบ่งชี้ (Behavioral Indicators) ที่สำคัญได้แก่

- **มีทักษะหลากหลาย (Multiskilling):** สามารถโยกย้ายไปทำงานในสายงานใกล้เคียงได้ เช่น งานโฆษณา มิวสิกวิดีโอ หรือคอนเทนต์ดิจิทัล
- **มีศักยภาพในการเป็นผู้บริหาร:** สำหรับผู้ที่ต้องการเติบโตในสายงานโปรดิวเซอร์ ควรมีความเข้าใจในองค์ประกอบของงานทุกตำแหน่ง ทั้งการวางแผนงบประมาณ การควบคุมเวลา และการตลาดภาพยนตร์

3. ทัศนคติและความเป็นมืออาชีพ (Professional Mindset)

ผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่านเน้นย้ำว่า **"นิสัยและทัศนคติ"** เป็นปัจจัยชี้วัดความสำเร็จที่สำคัญกว่าทักษะทางเทคนิคเพียงอย่างเดียว โดยมีพฤติกรรมบ่งชี้ (Behavioral Indicators) ที่สำคัญได้แก่

- **มีวินัยและความรับผิดชอบสูง:** ต้องมีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย ทำงานเป็นทีมได้ดี และยอมรับคำวิจารณ์เพื่อการพัฒนา

- **มีความกระตือรือร้นและพร้อมเรียนรู้:** อุตสาหกรรมภาพยนตร์เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว บัณฑิตจึงต้องพร้อมที่จะเรียนรู้ตลอดเวลา
- **มีทักษะการสร้างเครือข่าย:** การเข้าสู่วงการไม่ได้อาศัยเพียงฝีมือ แต่ต้องมีความสามารถในการสร้างความสัมพันธ์ทางวิชาชีพด้วย

4. ความคิดสร้างสรรค์และวิสัยทัศน์เชิงศิลปะ (Creativity & Artistic Vision)

ท่ามกลางเทคโนโลยีที่พัฒนาอย่างรวดเร็ว ความคิดสร้างสรรค์คือ "ทุนทางปัญญา" ที่ไม่สามารถถูกแทนที่ได้ โดยมีพฤติกรรมบ่งชี้ (Behavioral Indicators) ที่สำคัญได้แก่

- **สร้างผลงานที่มีเอกลักษณ์:** บัณฑิตต้องสามารถสร้างสรรค์ผลงานที่มี "เสียงของตนเอง" (Unique Voice)
- **เข้าใจบริบทสังคม:** สามารถใช้ภาพยนตร์เป็นเครื่องมือสะท้อนความคิดเกี่ยวกับบริบทสังคมไทยและโลกสมัยใหม่ได้อย่างมีศิลปะ

5. คุณธรรม จริยธรรม และความรับผิดชอบต่อวิชาชีพ (Ethics & Professional Responsibility)

หนึ่งในปัญหาสำคัญของอุตสาหกรรมคือการขาดจริยธรรมในการทำงาน ดังนั้น บัณฑิตจึงต้องได้รับการปลูกฝังคุณธรรมอย่างเข้มข้น โดยมีพฤติกรรมบ่งชี้ (Behavioral Indicators) ที่สำคัญได้แก่

- **มีความซื่อสัตย์:** มีจิตสำนึกเรื่องความซื่อสัตย์ ไม่เอาเปรียบแรงงาน ไม่รักษาคำพูด หรือละเมิดลิขสิทธิ์
- **มีความรับผิดชอบต่อทีมงาน:** เคารพเพื่อนร่วมงานในทุกระดับและมีความรับผิดชอบต่องานส่วนรวม

ส่วนที่ 3 : แนวทางในการพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลสำหรับคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนและสถานประกอบการ

จากการสังเคราะห์ความต้องการของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า และความคิดเห็นของกลุ่มผู้เชี่ยวชาญและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย สามารถกำหนดแนวทางการพัฒนาหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล สำหรับคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ได้ทั้งหมด 7 ด้านหลักดังต่อไปนี้

1. ด้านการวางตำแหน่งและโครงสร้างหลักสูตร (Positioning & Curriculum Structure)

- กำหนดอัตลักษณ์ของหลักสูตร (Curriculum Identity) ให้ชัดเจน เพื่อสร้างจุดขายที่มีความแตกต่างจากสถาบันอื่น เช่น

แนวทาง “โรงเรียนช่างฝีมือ” (Craftsman School): เน้นการฝึกปฏิบัติด้านเทคนิค เช่น กล้อง แสง เสียง และตัดต่อ

แนวทาง “หลักสูตรเชิงธุรกิจ” (Business-Focused): สร้างผู้ประกอบการภาพยนตร์ โปรดิเซอร์ และผู้จัดจำหน่าย

แนวทาง “เชิงวิเคราะห์และนโยบาย” (Film Studies & Creative Policy): พัฒนานักวิจารณ์และนักวิชาการด้านภาพยนตร์

แนวทาง “หลักสูตรนานาชาติ” (International Program): ผลิตบัณฑิตที่ทำงานกับกองถ่ายต่างประเทศได้

- ปรับโครงสร้างหลักสูตรเน้นการปฏิบัติ (Practice-Based Structure): เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนที่ต้องการการเรียนรู้ที่เน้นการฝึกปฏิบัติให้สามารถทำงานได้จริง ซึ่งเป็นปัจจัยที่มีค่าเฉลี่ยความต้องการสูงสุด (ค่าเฉลี่ย 4.19) ควรปรับโครงสร้างหลักสูตรโดยเพิ่มรายวิชาปฏิบัติการตั้งแต่ชั้นปีแรก ๆ และลดสัดส่วนวิชาศึกษาทั่วไปในช่วงต้น เพื่อให้ นักศึกษามีเวลาในการฝึกฝนทักษะเฉพาะทางอย่างเข้มข้นและต่อเนื่อง
- ส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการ (Integrated Learning): จัดให้มีรายวิชาเลือกหรือโครงการที่ นักศึกษาสามารถทำงานร่วมกับสาขาอื่นในคณะฯ และคณะอื่น ๆ ในมหาวิทยาลัย เพื่อสร้างบัณฑิตที่มีทักษะหลากหลาย (Multiskilling) และสามารถปรับตัวทำงานในอุตสาหกรรมสื่อที่หลอมรวมกันได้ตามที่สถานประกอบการต้องการ

2. ด้านเนื้อหาและสมรรถนะหลัก (Content & Core Competencies)

- มุ่งเน้นทักษะที่ขาดแคลน: หลักสูตรต้องออกแบบรายวิชาบังคับที่มุ่งแก้ปัญหา "ช่องว่างทางทักษะ" (Skill Gap) ของอุตสาหกรรมโดยตรง ได้แก่ ทักษะการเขียนบทและการเล่าเรื่อง (Screenwriting)

& Storytelling) และ ทักษะด้านธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ (Film Business & Entrepreneurship) ซึ่งทักษะเหล่านี้สอดคล้องกับความสนใจของผู้เรียน ที่ต้องการเรียนด้านการเป็นผู้ประกอบการในระดับมากที่สุด (ผลวิจัยเชิงปริมาณ ค่าเฉลี่ย 3.88)

- **ปลูกฝังทัศนคติและความเป็นมืออาชีพ:** คุณลักษณะด้าน "ทัศนคติและความเป็นมืออาชีพ" (Professional Mindset) และ "คุณธรรม จริยธรรม" (Ethics) เป็นสิ่งที่ผู้ทรงคุณวุฒิเน้นย้ำว่าเป็นปัจจัยสำคัญกว่าทักษะทางเทคนิค ดังนั้น จึงควรบูรณาการเนื้อหาเหล่านี้เข้าไปในทุกรายวิชา ไม่ใช่สอนแยกเป็นวิชาเดียว
- **ออกแบบกลุ่มวิชาตามความสนใจของผู้เรียน:** เนื้อหาหลักสูตรควรครอบคลุมกลุ่มวิชาที่ผู้เรียนมีความสนใจในระดับมากถึงมากที่สุด เพื่อดึงดูดผู้เรียนที่มีความตั้งใจจริง ได้แก่ การผลิตภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล (ค่าเฉลี่ย 3.93) , การกำกับภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล (ค่าเฉลี่ย 3.87) , และ การเขียนบท (ค่าเฉลี่ย 3.83)

3. ด้านกลยุทธ์การจัดการเรียนการสอน (Instructional Strategies)

- **ยึดหลัก "เรียนรู้ผ่านการลงมือทำ" (Learning by Doing):** จัดการเรียนการสอนที่เน้นการปฏิบัติจริงอย่างเข้มข้น ซึ่งเป็นรูปแบบที่ผู้เรียนต้องการมากที่สุด (45.14% อยู่ในระดับมากที่สุด) เช่น การกำหนดให้ทำ “โครงการภาพยนตร์สั้นประจำปี” เพื่อให้ นักศึกษาค้นเคยกับกระบวนการทำงานจริง และสามารถทำงานเป็นทีมได้
- **ผสมผสานรูปแบบการสอน (Blended Learning):** ควรจัดรายวิชาทฤษฎีในรูปแบบออนไลน์ตาม ที่ผู้เรียนต้องการในระดับมากที่สุด (34.16%) เพื่อเพิ่มความยืดหยุ่นและช่วยให้ นักศึกษาสามารถจัดสรรเวลามาทุ่มเทให้กับรายวิชาปฏิบัติในสตูดิโอ หรือภายนอกห้องเรียนได้อย่างเต็มที่
- **สร้างประสบการณ์เรียนรู้นอกห้องเรียน:** การจัดกิจกรรม "ศึกษาดูงานนอกสถานที่" เช่น กองถ่ายภาพยนตร์ บริษัท Post-production หรือเทศกาลภาพยนตร์ เป็นสิ่งที่ผู้เรียนต้องการมากที่สุดเป็นอันดับหนึ่ง (47.38% ให้อยู่ในระดับมากที่สุด) หลักสูตรจึงควรบรรจุกิจกรรมนี้ไว้เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้

4. ด้านคณาจารย์และความร่วมมือกับอุตสาหกรรม (Faculty & Industry Links)

- **ดึงมืออาชีพมาเป็นผู้สอน:** ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนที่ต้องการเรียนกับ "อาจารย์พิเศษที่มีความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพ" ในระดับสูงที่สุด (43.39%) โดยการเชิญผู้กำกับ, โปรดิวเซอร์, หรือผู้กำกับภาพตัวจริงมาเป็นอาจารย์พิเศษหรือจัดเวิร์คช็อป เพื่อลดช่องว่างระหว่างทฤษฎีในตำรากับปฏิบัติหน้ากองถ่าย
- **สร้างความร่วมมืออย่างเป็นระบบ:** จัดทำบันทึกข้อตกลง (MOU) กับสถานประกอบการในอุตสาหกรรม เพื่อเป็นแหล่งฝึกงาน, สหกิจศึกษา และอาจต่อยอดสู่การจ้างงาน ซึ่งจะตอบโจทย์ความคาดหวังด้านอาชีพหลังจบการศึกษาที่เป็นปัจจัยสำคัญในการตัดสินใจเลือกเรียน

- จัดตั้ง "หน่วยผลิตภายใน" (In-house Production Unit): เพื่อรับงานผลิตสื่อจากภายนอกและให้นักศึกษาที่มีศักยภาพได้เข้ามามีส่วนร่วมในฐานะทีมงาน เป็นการสร้างประสบการณ์จริงและสร้างบัณฑิตที่พร้อมใช้งาน (Ready-to-Use) ตามที่ตลาดต้องการ

5. ด้านการรับนักศึกษาและการส่งเสริมผู้เรียน (Admissions & Student Support)

- ปรับเกณฑ์การคัดเลือก: ควรเปลี่ยนจากการให้น้ำหนักกับคะแนนสอบ มาเน้นการคัดเลือกจาก “แฟ้มสะสมผลงาน” (Portfolio) (เป็นวิธีที่ผู้เรียนต้องการมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.04) และ “การสัมภาษณ์” (ค่าเฉลี่ย 3.97) เพื่อคัดกรองผู้เรียนที่มีความมุ่งมั่นตั้งใจ (Passion) และมีแนวโน้มวิชาชีพอย่างแท้จริง
- จัดหาแหล่งทุนเพื่อลดภาระค่าใช้จ่าย: ผู้เรียนมีความต้องการ "ทุนสนับสนุนการศึกษาแบบให้เปล่า" (ค่าเฉลี่ย 4.13) และ "กองทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา" (ค่าเฉลี่ย 4.04) ในระดับสูงที่สุด การมีแหล่งทุนเหล่านี้จะเป็นปัจจัยดึงดูดที่สำคัญ เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายส่วนใหญ่มีรายได้ครอบครัวอยู่ในระดับ 15,000 – 30,000 บาท
- เพิ่มความยืดหยุ่นในการชำระค่าธรรมเนียม: การเปิดโอกาสให้สามารถ "แบ่งจ่ายค่าธรรมเนียมเป็นงวด" ได้ เป็นสิ่งที่ผู้เรียนต้องการในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย 3.99) ซึ่งจะช่วยลดอุปสรรคทางการเงินให้กับผู้เรียนได้

6. ด้านทรัพยากรและสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ (Resources & Environment)

- ลงทุนในเครื่องมือและอุปกรณ์ที่ทันสมัย: "ความพร้อมของเครื่องมือและอุปกรณ์" เป็นปัจจัยที่ผู้เรียนให้ความสำคัญในการตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.07) การลงทุนในอุปกรณ์ที่ได้มาตรฐานอุตสาหกรรม จะช่วยแก้ปัญหาที่ระบุใน SWOT Analysis ของหลักสูตรเดิม และทำให้นักศึกษาได้ฝึกฝนกับเทคโนโลยีที่ใช้ในโลกการทำงานจริง
- พัฒนابรรยากาศการเรียนรู้: ควรปรับปรุงพื้นที่และห้องปฏิบัติการให้เอื้อต่อการทำงานร่วมกันและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เพื่อแก้ไขจุดอ่อนด้านบรรยากาศในห้องเรียนที่ไม่เอื้อต่อการเรียนรู้

7. ด้านการบริหารและประเมินหลักสูตร (Curriculum Management and Evaluation)

- บริหารจัดการตามมาตรฐานสากล: พัฒนาระบบการบริหารหลักสูตรให้สอดคล้องกับเกณฑ์การประกันคุณภาพ AUN-QA เพื่อควบคุมทุกองค์ประกอบ ตั้งแต่การออกแบบหลักสูตรไปจนถึงการจัดการเรียนการสอนให้มีคุณภาพ และนำไปสู่การผลิตบัณฑิตตามเป้าหมายที่วางไว้
- ประเมินผลเพื่อการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง: นำรูปแบบการประเมินผลหลักสูตรที่ครอบคลุม เช่น CIPP Model มาใช้ตรวจสอบประสิทธิภาพของหลักสูตรอย่างเป็นระบบ เพื่อรวบรวมข้อมูลสำหรับนำมาใช้ปรับปรุงและพัฒนาหลักสูตร ให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกธุรกิจและอุตสาหกรรม

- **ติดตามผลบัณฑิตเพื่อตอบโจทย์ตลาด:** จัดทำ ระบบติดตามศิษย์เก่า (Tracer Study) อย่างสม่ำเสมอ เพื่อเก็บข้อมูลความสำเร็จและปัญหาในการประกอบอาชีพ ซึ่งจะเป็ข้อมูลป้อนกลับเชิงประจักษ์ที่สำคัญที่สุด ในการสะท้อนว่าหลักสูตรสามารถผลิตบัณฑิตได้ตรงตามความต้องการของตลาดแรงงานจริงหรือไม่

5.2 อภิปรายผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การประเมินความต้องการจำเป็นเพื่อเตรียมการจัดทำหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร” มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาความต้องการของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่า ในการศึกษาต่อด้านเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล รวมถึงเพื่อศึกษาคุณลักษณะบัณฑิตที่พึงประสงค์ตามความต้องการของสถานประกอบการ และเพื่อหาแนวทางพัฒนาหลักสูตรที่สอดคล้องกับความต้องการดังกล่าว

ผลการวิจัยโดยรวมสะท้อนให้เห็นว่า นักเรียนส่วนใหญ่มีความสนใจศึกษาต่อในสาขาเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลอย่างชัดเจน โดยมีความชอบและแรงบันดาลใจส่วนตัวเป็นเหตุผลสำคัญ อีกทั้งเห็นว่าหลักสูตรดังกล่าวสอดคล้องกับแนวโน้มอาชีพในอนาคต และสร้างโอกาสการทำงานในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ข้อสรุปดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Kaufman (1972) ที่มองว่าการประเมินความต้องการจำเป็นต้องเริ่มจากการระบุ “ช่องว่างระหว่างสิ่งที่เป็อยู่กัสิ่งที่ควรจะเป็น” (The gap between what is and what should be)

ซึ่งในบริบทนี้ “สิ่งที่ควรจะเป็น” คือการมีหลักสูตรที่ตอบสนองความสนใจและศักยภาพของผู้เรียนรุ่นใหม่ ในขณะที่ “สิ่งที่เป็อยู่” คือการขาดหลักสูตรเฉพาะทางที่บูรณาการเทคโนโลยีกับศิลปะภาพยนตร์อย่างแท้จริง ข้อค้นพบนี้จึงตอกย้ำความจำเป็นของการพัฒนาหลักสูตรใหม่ที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน และทิศทางการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีของสังคมร่วมสมัย

นอกจากนี้ ผลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholders) ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ยังพบว่า บัณฑิตที่สถานประกอบการต้องการควรมีทั้งสมรรถนะทางวิชาชีพและสมรรถนะทั่วไป โดยเฉพาะความสามารถในการคิดเชิงสร้างสรรค์ การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การทำงานเป็นทีม ความเข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัล และการมีคุณธรรมจริยธรรมในวิชาชีพ

สอดคล้องกับกรอบสมรรถนะหลักของสำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2566) และแนวคิดการจัดการศึกษาฐานสมรรถนะ (Competency-Based Education: CBE) ที่มุ่งเน้นผลลัพธ์การเรียนรู้เชิงปฏิบัติ (Learning Outcomes) มากกว่าการเรียนรู้เชิงทฤษฎี นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับแนวคิดของ Spencer & Spencer (1993) ที่อธิบายสมรรถนะว่าเป็นการบูรณาการของความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะภายในบุคคล ที่ส่งผลต่อความสำเร็จในการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งชี้ให้เห็นว่าหลักสูตรที่ดีควรออกแบบให้ผู้เรียนได้พัฒนาองค์ความรู้ คู่กับทักษะการปฏิบัติและคุณลักษณะทางจิตพิสัยอย่างสมดุล

การสังเคราะห์ข้อมูลทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ แสดงให้เห็นถึงความสอดคล้องระหว่างความต้องการของผู้เรียน กับความคาดหวังของสถานประกอบการอย่างมีนัยสำคัญ โดยทั้งสองฝ่ายต่างให้ความสำคัญกับการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริง และการบูรณาการองค์ความรู้ข้ามสาขา เช่น การผลิตภาพยนตร์ดิจิทัล การสร้างเนื้อหาสื่อมัลติมีเดีย การตลาดออนไลน์ และการใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น AI และ VR ในกระบวนการผลิต

ข้อสรุปดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดของ Taba (1962) ที่เสนอให้กระบวนการพัฒนาหลักสูตรเริ่มจากความต้องการของผู้เรียนและบริบทจริงของห้องเรียน เพื่อให้หลักสูตรเกิดความสมจริงและสามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพในทางปฏิบัติ ทั้งยังสัมพันธ์กับหลักการของ Tyler (1949) ที่กำหนดให้การพัฒนาหลักสูตรต้องมีจุดมุ่งหมายชัดเจน มีการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ที่สอดคล้องกับจุดมุ่งหมายนั้น และมีการประเมินผลที่สะท้อนผลลัพธ์ตามจริง

ประเด็นที่น่าสนใจเป็นพิเศษซึ่งค้นพบจากข้อมูลเชิงลึก คือ **ความต้องการที่บรรจบกันระหว่าง “ศาสตร์” และ “ศิลป์”** กล่าวคือ ทั้งผู้เรียนและสถานประกอบการไม่ได้มองว่าทักษะด้านเทคโนโลยี (ศาสตร์) และทักษะด้านการสร้างสรรค์เนื้อหาและการเล่าเรื่อง (ศิลป์) เป็นสิ่งที่แยกจากกัน แต่ต้องการบัณฑิตที่สามารถบูรณาการทักษะทั้งสองด้านได้อย่างลงตัว สถานประกอบการเน้นย้ำว่า แม้เทคโนโลยีการผลิตจะก้าวหน้าไปมากเพียงใด แต่แก่นแท้ของอุตสาหกรรมภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลยังคงอยู่ที่ **“การเล่าเรื่องที่ทรงพลัง” (Powerful Storytelling)** ข้อค้นพบนี้ท้าทายกระบวนทัศน์เดิม ที่อาจแยกการสอนด้านเทคนิคออกจากการสอนด้านความคิดสร้างสรรค์ และชี้ให้เห็นว่าหลักสูตรในอนาคตจำเป็นต้องออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลอมรวมทักษะทั้งสองมิตินี้เข้าไว้ในรายวิชาเดียวกัน เพื่อสร้างบัณฑิตที่มีความสามารถครบถ้วนอย่างแท้จริง

ผลการวิจัยยังสะท้อนว่า หลักสูตรใหม่ควรเน้นกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) และการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) ผ่านรูปแบบโครงงานหรือสตูดิโอการผลิต ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนสามารถสร้างผลงานจริงและสะท้อนสมรรถนะที่แท้จริงของตนเองได้ การเรียนรู้ลักษณะนี้สอดคล้องกับแนวคิดของ Dewey (1963) ที่มองว่าการศึกษที่แท้จริงคือการเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experience-based Learning) และยังตอบโจทย์การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนต้องมีทักษะการคิดขั้นสูง การแก้ปัญหา การสื่อสาร และการใช้เทคโนโลยีอย่างรู้เท่าทัน

ในด้านการบริหารจัดการหลักสูตร ผลการวิจัยชี้ว่าการพัฒนาและดำเนินการหลักสูตรควรอยู่ภายใต้กรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติ (TQF: HEd) และแนวทางการประกันคุณภาพ AUN-QA เพื่อสร้างความเชื่อมั่นในคุณภาพของหลักสูตร และความสามารถของบัณฑิตในระดับภูมิภาคอาเซียน ทั้งนี้สอดคล้องกับพันธกิจของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่มุ่งพัฒนา “นวัตกรรมบูรณาการ” ที่สามารถคิด วิเคราะห์ และประยุกต์ความรู้ เพื่อสร้างนวัตกรรมที่สามารถตอบสนองต่อสังคมและอุตสาหกรรมได้อย่างยั่งยืน

กล่าวโดยสรุป ผลการวิจัยครั้งนี้ยืนยันว่าการจัดทำหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลจำเป็นต้องใช้ข้อมูลจากหลายมิติทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ เพื่อให้ได้มาซึ่งหลักสูตรที่ตอบสนองต่อความต้องการจำเป็นของผู้เรียน ผู้ประกอบการ และสังคมได้อย่างแท้จริง

การประเมินความต้องการจำเป็น (Needs Assessment) จึงไม่เป็นเพียงแค่ขั้นตอนเริ่มต้นของการพัฒนาหลักสูตรเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการทางวิชาการที่สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่าง “การศึกษา” และ “การพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์” และยังช่วยแสดงให้เห็นถึงแนวทางที่ชัดเจนในการสร้างหลักสูตรที่มีคุณภาพ และสอดคล้องกับยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ที่มุ่งสู่การเป็นมหาวิทยาลัยแห่งเทคโนโลยีนวัตกรรมและการบูรณาการได้เป็นอย่างดี

5.3 ข้อเสนอแนะการวิจัย

5.3.1 ข้อเสนอแนะที่ได้จากผลการวิจัย

1) การปฏิรูปหลักสูตรและกระบวนการจัดการเรียนการสอน : ควรปรับปรุงโครงสร้างหลักสูตรโดยเน้น “การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ” (Learning by Doing) ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เรียนต้องการมากที่สุด. ควรจัดให้มี “โครงการภาพยนตร์สั้นประจำปี” เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกฝนกระบวนการทำงานจริงอย่างต่อเนื่อง. นอกจากนี้ ควรเชิญ ผู้เชี่ยวชาญในวิชาชีพ มาเป็นอาจารย์พิเศษเพื่อถ่ายทอดประสบการณ์ตรง ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียนในระดับสูงที่สุด

2) การปรับปรุงเกณฑ์การรับนักศึกษาและระบบสนับสนุนผู้เรียน : ควรทบทวนกระบวนการคัดเลือกนักศึกษาโดยให้น้ำหนักกับ “แฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio)” และ “การสัมภาษณ์” เพื่อคัดกรองผู้เรียนที่มีความมุ่งมั่นตั้งใจจริง. ขณะเดียวกัน เพื่อลดอุปสรรคทางการเงิน ควรจัดหา “ทุนสนับสนุนการศึกษาแบบให้เปล่า” และ “กองทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา” ให้เพียงพอ เนื่องจากเป็นสิ่งที่ผู้เรียนมีความต้องการในระดับสูงที่สุด

3) การสร้างความร่วมมือกับอุตสาหกรรมและพัฒนาทรัพยากร : ควรสร้างความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรมอย่างเป็นระบบผ่าน การจัดทำบันทึกข้อตกลง (MOU) เพื่อเป็นแหล่งฝึกงานและต่อยอดสู่การจ้างงาน. ควบคู่ไปกับการจัดกิจกรรม “ศึกษาดูงานนอกสถานที่” ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้เรียนต้องการมากที่สุด. นอกจากนี้ การลงทุนด้าน “เครื่องมือและอุปกรณ์ที่ทันสมัย” ถือเป็นปัจจัยสำคัญสูงสุดในการตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาของผู้เรียน และจะช่วยแก้ปัญหาที่ระบุไว้ใน SWOT Analysis ของหลักสูตรเดิมได้

5.3.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) การวิจัยเพื่อขยายขอบเขตกลุ่มตัวอย่าง : ควรทำการวิจัยเชิงปริมาณเพื่อสำรวจความต้องการจำเป็นของนักเรียนในพื้นที่ต่างจังหวัดและภูมิภาคอื่น ๆ เพื่อให้ได้ข้อมูลภาพรวมระดับประเทศ. นอกจากนี้ ควรขยายกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยเชิงคุณภาพไปยัง ผู้ปกครองและครูแนะแนว เพื่อให้เข้าใจปัจจัยการตัดสินใจของผู้เรียนในมิติที่ลึกซึ้งและรอบด้านยิ่งขึ้น

2) การวิจัยเชิงลึกด้านทักษะอนาคตและการเปรียบเทียบ : ควรมีการวิจัยที่เจาะลึกถึงสมรรถนะที่จำเป็น สำหรับสายงานเทคโนโลยีการผลิตภาพยนตร์ยุคใหม่ เช่น Virtual Production, Generative AI และ Data Analytics ควบคู่กับการทำวิจัยเชิงเปรียบเทียบ (Comparative Study) รูปแบบการพัฒนาหลักสูตรกับสถาบันชั้นนำทั้งในและต่างประเทศ เพื่อวิเคราะห์หาปัจจัยแห่งความสำเร็จและนำมาประยุกต์ใช้เป็นต้นแบบ

3) การวิจัยเชิงติดตามและประเมินผล : หลังจากที่หลักสูตรใหม่ได้ถูกนำไปใช้แล้ว ควรทำ การวิจัยติดตามผลบัณฑิต (Tracer Study) เพื่อประเมินว่าบัณฑิตสามารถประกอบอาชีพได้ตรงตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์หรือไม่ และเพื่อใช้เป็นข้อมูลป้อนกลับเชิงประจักษ์ในการปรับปรุงหลักสูตรให้ตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงานได้อย่างแท้จริงและต่อเนื่อง



บรรณานุกรม

เอกสารภาษาไทย

- กรมส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล. (2566). รายงานผลการสำรวจข้อมูลและประเมินผลอุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ ประจำปี 2566. กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม.
- กิจจาณัญญ์ เฉลิมเกียรติศรีนวลสกุล. (2566). การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมครูตามทฤษฎีการเรียนรู้การเปลี่ยนแปลงเพื่อเสริมสร้างความสามารถในการนำหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานสู่การปฏิบัติของครูโรงเรียนเอกชน [วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุณบัณฑิต, มหาวิทยาลัยนเรศวร].
- ฉันท ชาติทอง. (2550). การพัฒนาหลักสูตรท้องถิ่น. กรุงเทพฯ: เพชรเกษม.
- ชนธิ์ ชำนาญกิจ. (2560) การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมฐานสมรรถนะทางด้านการใช้ภาษาไทยเพื่อเตรียมความพร้อมในการสหกิจศึกษา โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบร่วมมือและแนวคิดการสอนภาษาเพื่อการสื่อสาร [คุุณบัณฑิตไม่ดัดพิมพ์, มหาวิทยาลัยบูรพา].
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2559). การพัฒนาหลักสูตร: ทฤษฎีสู่การปฏิบัติ (พิมพ์ครั้งที่ 5). วีพริ้นท์.
- ชลธิชา ทิพย์วัฒน์. (2563). การพัฒนาสมรรถนะของข้าราชการสำนักงานเลขาธิการสภาผู้แทนราษฎร เพื่อก้าวไปสู่การเป็น SMART Parliament [การค้นคว้าอิสระปริญญารัฐศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์].
- ดนุวัฒน์ เจตนา. การวิเคราะห์แนวโน้มการเปลี่ยนแปลงการถ่ายทำภาพยนตร์ระบบฟิล์มเป็นระบบดิจิทัลในประเทศไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการภาพยนตร์ คณะนิเทศศาสตร์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2553.
- ธานินทร์ ศิลป์จารุ. (2557). การวิจัยและการวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS และ AMOS (พิมพ์ครั้งที่ 15). บริษัท วี.อินเตอร์ พรีนธ์ จำกัด.
- ธำรง บัวศรี. (2542). ทฤษฎีหลักสูตร: การออกแบบและพัฒนา. ธนัชการพิมพ์.
- ธีร์ คันทอง, บุษบาบรรณ ไชยศิริ, เมตตา ดีเจริญ, วีระยุทธ ทรัพย์ประเสริฐ, จินณพัต ตั้งดวงมานิตย์, หทัยกนก กวีกิจสุภัค, และ มินทร์ธาดา เขียวทะเล. (2566). การประเมินหลักสูตรนิเทศศาสตรบัณฑิต (หลักสูตรปรับปรุง) พ.ศ. 2561 คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล ตามแนวคิดชิปปโมเดล. วารสารมหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 1(1), 39–48.
- ประทีนทิพย์ พรไชยยา. (2564). การพัฒนาหลักสูตรเสริมสร้างความรู้ความสามารถของครูในการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมของผู้เรียนตามแนวคิดชุมชนการเรียนรู้ทางวิชาชีพ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 23 [วิทยานิพนธ์ปริญญาคุุณบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร].
- ปรียา รินรัตน์. (2562). การรับรู้เกี่ยวกับหลักสูตรและแนวโน้มการศึกษาต่อในหลักสูตรนิเทศศาสตร์ ในยุคการสื่อสารผ่านสื่อสังคมออนไลน์. วารสารบัณฑิตศึกษาปริทรรศน์, 15(1), 144–157.

- เพ็ญศิริ โฉมกาย. (2560). การพัฒนาหลักสูตรฐานสมรรถนะด้านคุณลักษณะของบัณฑิตนักปฏิบัติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออก [วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยบูรพา].
- มูลนิธิสยามกัมมาจล. (ม.ป.ป.). คู่มือการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษาฐานสมรรถนะ.
- ยุพิน บุญประเสริฐ. (2565). การพัฒนาหลักสูตรฐานสมรรถนะเพื่อจัดการเรียนรู้ของครูผู้สอนนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการเรียนรู้โรงเรียนจัดการเรียนรวม [วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยพะเยา].
- เวิน ริทัศน์โส. (2565). การพัฒนาหลักสูตรบูรณาการตามแนวคิดสะเต็มศึกษาและทฤษฎีการสร้างสรรค์ด้วยปัญญา เพื่อเสริมสร้างทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมของนักเรียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 [วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษาดุษฎีบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร].
- ศิริภัสสร คนยืน. (2566). การพัฒนาตัวบ่งชี้สมรรถนะด้านการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ของครูในโรงเรียน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาอุดรธานี [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร].
- สังัด อุทรานันท์. (2530). พื้นฐานและหลักการพัฒนาศาสตร์. มิตรสยาม.
- สันต์ ธรรมบำรุง. (2527). การพัฒนาศาสตร์. โอเดียนสโตร์.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2566). หลากหลายแนวทาง แบ่งปันประสบการณ์ การจัดการเรียนรู้ฐานสมรรถนะ. บริษัท เอส.พี.เค. การพิมพ์ จำกัด.
- สุรพงษ์ คงสัตย์ และ ชีรชาติ ธรรมวงศ์. (2551). การหาความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม (IOC). มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย. <https://www.mcu.ac.th/article/detail/14329>
- สุวิมล ว่องวาณิช. (2550). การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิมล ว่องวาณิช. (2558). การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น (พิมพ์ครั้งที่ 3). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิมล ว่องวาณิช. (2562). การวิจัยประเมินความต้องการจำเป็น (พิมพ์ครั้งที่ 4). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุวิธ ธีระโคตร, กชพรรณ ยังมี, มนัสนา นิมพิศาล, ปรีวัฒน์ พิสิฐพงศ์ และ ภัทธีรา สุวรรณโค. (2564). การเปรียบเทียบปัจจัยที่มีผลต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในหลักสูตรระดับปริญญาตรี ด้านวิทยาการสารสนเทศ. วารสารวิทยาการสารสนเทศและเทคโนโลยีประยุกต์, 3(2), 122–135.
- อมรรัตน์ เรืองสกุล, วรณรัตน์ โรจนวิเชียร, ศักดิ์สิทธิ์ โรจนวิเชียร, สุลักษณ์ ห่วงเย็น, จินตนา ต้นสุวรรณนนท์, ขจิตขวัญ กิจวิศาละ, กฤษณพร ประสิทธิ์วิเศษ, ศิริมา คงทัพ, ภูษิตต์ ภูริปาณิก, รรินทร์ วสุรัตน์, ชุณณะ จันทร์อ่อน, & วรภัทร จิตชัย. (2562). แนวโน้มการพัฒนาหลักสูตรนิเทศศาสตร์ เพื่อเข้าสู่ตลาดงานทางการสื่อสารในประเทศไทย. วารสารบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, 15(3), 205–217.

- อลงกรณ์ อัมมวงศ์จิตต์. (2563). ปัจจัยที่ส่งผลต่อการเลือกเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรี ที่วิทยาลัยนวัตกรรม
สื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ [ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนคริน
ทรวิโรฒ].
- อาจณรงค์ มโนสุทธิฤทธิ์. (2564). รูปแบบการพัฒนาสมรรถนะการสอนโดยใช้เทคโนโลยีเป็นฐาน
สำหรับครูประจำการด้วยกระบวนการชุมชนแห่งการเรียนรู้ทางวิชาชีพ [รายงานการวิจัย,
มหาวิทยาลัยบูรพา].

เอกสารภาษาอังกฤษ

- Best, J. W. (1986). *Research in education* (5th ed.). Prentice-Hall.
- Dewey, J. (1963). *Experience and education*. Kappa Delta Pi.
- Goodwin, C. J. (2005). *Research in psychology: Methods and design* (4th ed.). John Wiley &
Sons.
- Grant, J. (2002). Learning needs assessment: Assessing the need. *BMJ*, 324(7330), 156–159.
- Kaufman, R. (1972). *Educational system planning*. Prentice-Hall.
- Kaufman, R., & English, F. W. (1979). *Needs assessment: Concept and application*. Educational
Technology Publications.
- MASV. (2022). DCP: What is a digital cinema package and how does it work?
<https://massive.io/file-transfer/dcp-what-is-a-digital-cinema-package/>
- McClelland, D. C. (1973). Testing for competence rather than for 'intelligence'. *American
Psychologist*, 28(1), 1–14.
- Nicholls, A., & Nicholls, S. H. (1978). *Developing a curriculum: A practical guide*. George Allen
& Unwin.
- Rirkvaleekul, P. (2016, November 12). *ไขข้อข้องใจ ความหมายของ 1080p, 2K, UHD และ 4K*.
Beartai. <https://www.beartai.com/article/tech-article/79112>
- Scriven, M. (1972). Pros and cons about goal-free evaluation. *Evaluation Comment*, 3(4), 1–4.
- Skilbeck, M. (1976). *School-based curriculum development*. Harper & Row.
- Snyder, J., Bolin, F., & Zumwalt, K. (1992). Curriculum implementation. In P. W. Jackson (Ed.),
Handbook of research on curriculum (pp. 402–435). Macmillan.
- Spencer, L. M., & Spencer, S. M. (1993). *Competence at work: Models for superior
performance*. John Wiley & Sons.
- Stake, R. E. (1967). The countenance of educational evaluation. *Teachers College Record*,
68(7), 523–540.

- Stufflebeam, D. L. (1971). The relevance of the CIPP evaluation model for educational accountability. *Journal of Research and Development in Education*, 5(1), 19–25.
- Taba, H. (1962). *Curriculum development: Theory and practice*. Harcourt, Brace & World.
- Tyler, R. W. (1949). *Basic principles of curriculum and instruction*. The University of Chicago Press.
- Wheeler, D. K. (1967). *Curriculum process*. University of London Press.
- Witkin, B. R., & Altschuld, J. W. (1995). *Planning and conducting needs assessments: A practical guide*. Sage Publications.
- Witkin, B. R., & Altschuld, J. W. (2000). *Planning and conducting needs assessments: A practical guide* (2nd ed.). Sage Publications.



ภาคผนวก



แบบสอบถาม

เรื่อง การประเมินความต้องการจำเป็นเพื่อเตรียมการจัดทำหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์
และสื่อดิจิทัลของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

คำชี้แจง

แบบสอบถามชุดนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นเครื่องมือสำรวจความต้องการ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายหรือเทียบเท่าในเขตกรุงเทพมหานคร ในการศึกษาต่อด้านภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล โดยข้อมูลที่ได้จะถูกนำมาวิเคราะห์และแปลผล เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ในการเตรียมการจัดทำหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

เพื่อความเที่ยงตรงของข้อมูล กรุณาตอบแบบสอบถามตามความเป็นจริง หากท่านไม่ต้องการทำแบบสอบถามต่อ สามารถยุติการทำแบบสอบถามได้ทันที โดยข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามจะไม่ส่งผลกระทบต่อใด ๆ ต่อตัวท่าน และข้อมูลที่เกิดขึ้นจะถูกลบทิ้ง หลังจากเสร็จสิ้นการวิจัยไปแล้ว 1 ปี

แบบสอบถามนี้มีทั้งหมด 3 ตอน และใช้เวลาในการตอบแบบสอบถามประมาณ 10 นาที

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อ

ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการจำเป็นต่อหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ในการตอบแบบสอบถาม กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ และเติมข้อความลงในช่องว่างที่เว้นไว้

ในการตอบแบบสอบถาม กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ และเติมข้อความลงในช่องว่างที่เว้นไว้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม

1. เพศ ☐ หญิง ☐ ชาย

2. อายุ ☐ ต่ำกว่า 18 ปี หากท่านตอบข้อนี้ กรุณาตอบคำถามข้อ 2.1 ก่อน
☐ 18 ปี หรือมากกว่า

2.1 ข้าพเจ้าได้อ่านคำชี้แจงโดยละเอียดแล้ว และ ☐ ยินดีที่จะทำแบบสอบถามต่อ
☐ ไม่ยินดีที่จะทำแบบสอบถามต่อ

3. หลักสูตรที่กำลังศึกษา/สำเร็จการศึกษา

- ☐ อาชีวศึกษา
☐ มัธยมศึกษาตอนปลายของรัฐ
☐ มัธยมศึกษาตอนปลายของเอกชน

4. รายได้ของครอบครัวต่อเดือน

- ☐ ต่ำกว่า 15,000 ☐ 15,000 – 30,000
☐ 30,001 – 45,000 ☐ มากกว่า 45,000 ขึ้นไป

ตอนที่ 2 ข้อมูลเกี่ยวกับการเปิดรับสื่อ

5. ท่านรู้จักคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร มาก่อนหรือไม่ และทราบจากช่องทางใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1)

- ☐ รู้จักมาก่อน จากสื่อใด ☐ บุคคล เช่น พ่อ แม่ พี่ น้อง เพื่อน ญาติ ครู ฯลฯ
- ☐ วิทยุ/โทรทัศน์
- ☐ เอกสารสิ่งพิมพ์ แผ่นพับ จุลสาร
- ☐ ป้ายประชาสัมพันธ์
- ☐ กิจกรรมพิเศษ
- ☐ สื่อสังคมออนไลน์ของมหาวิทยาลัย หรือของคณะ
เช่น Website, Facebook ฯลฯ
- ☐ อื่นๆ ระบุ

.....

☐ ไม่รู้จักมาก่อน

6. ท่านหาข้อมูลการศึกษาต่อจากช่องทางใดบ้าง (ตอบได้มากกว่า 1)

- ☐ ผู้ปกครอง
- ☐ เพื่อน/รุ่นพี่
- ☐ ศิษย์เก่า
- ☐ ครูแนะแนว
- ☐ วิทยุ/โทรทัศน์
- ☐ เอกสารสิ่งพิมพ์ แผ่นพับ จุลสาร
- ☐ ป้ายประชาสัมพันธ์
- ☐ กิจกรรมพิเศษ
- ☐ สื่อสังคมออนไลน์ ระบุ.....
- ☐ อื่นๆ ระบุ.....
-

ตอนที่ 3 ข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการจำเป็นต่อหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลของ คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

7. ปัจจัยในการตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาต่อที่คณะเทคโนโลยี สื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร	ระดับความต้องการ				
	มาก ที่สุด	มาก	ปาน กลาง	น้อย	น้อยที่สุด
7.1 ด้านหลักสูตรตรงกับความต้องการ					
7.2 ด้านชื่อเสียงของมหาวิทยาลัย					
7.3 ด้านสถานที่ตั้ง					
7.4 ด้านการเดินทางสะดวก					
7.5 ด้านอาจารย์ผู้สอน					
7.6 ด้านความพร้อมของเครื่องมือ อุปกรณ์ และสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับการศึกษา					
7.7 ด้านการแนะแนว / บอกรับ					
7.8 ด้านสื่อประชาสัมพันธ์					
7.9 ค่าธรรมเนียมการศึกษาเหมาะสม					
8. ความต้องการด้านโครงสร้างหลักสูตร					
8.1 ต้องการเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์ และสื่อดิจิทัล					
8.2 ต้องการศึกษาร่วมกับสาขาวิชาอื่นในคณะ					
8.3 ต้องการศึกษาร่วมกับคณะอื่น ๆ ใน มหาวิทยาลัย					
9. กลุ่มวิชาที่สนใจเรียนในหลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล					
9.1 ด้านการผลิตภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล					
9.2 ด้านการเขียนบทภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล					
9.3 ด้านการกำกับภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล					
9.4 ด้านการแสดงทางภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล					
9.5 ด้านการเป็นผู้ประกอบการด้านภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล					
9.6 ยังไม่มีความสนใจสาขาวิชาใดเป็นพิเศษ					
10. ความต้องการเกี่ยวกับวิธีคัดเลือกรับนักศึกษา หลักสูตรเทคโนโลยีการภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล					
10.1 ต้องการใช้วิธีสอบเพื่อวัดระดับความรู้					

10.2 ต้องการใช้วิธีการสัมภาษณ์เพื่อประเมินพื้นฐานความรู้					
10.3 ต้องการใช้วิธีพิจารณาจากค่าคะแนนเฉลี่ยสะสม (GPA)					
10.4 ต้องการใช้วิธีพิจารณาจากแฟ้มสะสมผลงาน (Portfolio)					
11. ความต้องการเกี่ยวกับค่าใช้จ่ายในการศึกษา					
11.1 จ่ายค่าธรรมเนียมแบบเหมาจ่ายครั้งเดียวตลอดเทอม					
11.2 จ่ายค่าธรรมเนียมแบบแบ่งจ่ายเป็นงวด					
11.3 กองทุนกู้ยืมเพื่อการศึกษา					
11.4 ทุนสนับสนุนการศึกษาแบบให้เปล่า					
12. ความต้องการเกี่ยวกับรูปแบบจัดการเรียนการสอน					
12.1 การเรียนวิชาทฤษฎีในรูปแบบออนไลน์					
12.2 การเรียนที่เน้นการฝึกปฏิบัติสามารถทำงานได้จริง					
12.3 ต้องการอาจารย์พิเศษที่มีความเชี่ยวชาญทางวิชาชีพ					
12.4 มีการศึกษาดูงานนอกสถานที่ เช่น สถานประกอบการ ด้านการผลิตภาพยนตร์ หรืองานเทศกาลภาพยนตร์					

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

ขอขอบคุณทุกท่านที่กรุณาสละเวลาตอบแบบสอบถาม

ประวัติผู้วิจัย

หัวหน้าโครงการวิจัย

ชื่อ

นายเกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ

วุฒิการศึกษา

Doctor of Philosophy (Communication Arts and Innovation),
The Graduate School of Communication Arts and Management
Innovation, National Institute of Development Administration,
2025.

วารสารศาสตรมหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พ.ศ. 2549

ศิลปศาสตรบัณฑิต วิชาเอกนิเทศศาสตร์ (การโฆษณา)

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร พ.ศ. 2542

ผู้วิจัยร่วม

ชื่อ

นายณธกร สุทธิรัตน์

วุฒิการศึกษา

ปรัชญาดุษฎีบัณฑิต (นวัตกรรมการสื่อสารทางการเมืองการปกครอง
ท้องถิ่น) มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (กำลังศึกษา)

PhD in Film and Media Studies (International Program)

2014 – 2017 (Incomplete – Dissertation not submitted)

Johannes Gutenberg University Mainz, Germany

วารสารศาสตรมหาบัณฑิต (การจัดการการสื่อสารภาครัฐและเอกชน) คณะ

วารสารศาสตร์และสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

บริหารธุรกิจบัณฑิต (ภาษาอังกฤษธุรกิจ) คณะบริหารธุรกิจ สถาบัน

เทคโนโลยีราชมงคล



มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
ใบรับรองการประเมินจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

ประเภทโครงการวิจัย : แบบยกเว้น (Exemption Review)

รหัสโครงการ : IRB-041-2024

ชื่อโครงการวิจัย

(ภาษาไทย) : การประเมินความต้องการจำเป็นเพื่อเตรียมการจัดทำหลักสูตรเทคโนโลยี
การภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลของคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

(ภาษาอังกฤษ) : A Need Assessment for the Curriculum of Film and Digital Media
Technology Curriculum, Faculty of Mass Communication
Technology, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

หัวหน้าโครงการวิจัย : นายเกรียงไกร พัฒนกุลโกเมธ

สถาบันที่สังกัด : คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

หมายเลขหนังสือรับรอง : IRB-COE-040-2024

วันที่ออกเอกสารรับรอง : 27 มิถุนายน 2567

วันหมดอายุเอกสารรับรอง : วันที่สิ้นสุดการดำเนินโครงการวิจัย

โครงการวิจัยนี้ได้รับการประเมินจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

ลงนาม.....

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริญญ์ บุญกนิษฐ)

ประธานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร



Human Research Ethics Approval Certification
Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

Research/Project Category: Exemption Review

Application Number: IRB-041-2024

Research/Project Title

(Thai Title) : การประเมินความต้องการจำเป็นเพื่อเตรียมการจัดทำหลักสูตรเทคโนโลยี
การภาพยนตร์และสื่อดิจิทัลของคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัย
เทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

(English Title) : A Need Assessment for the Curriculum of Film and Digital Media
Technology Curriculum, Faculty of Mass Communication
Technology, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

Head of Research/Project Name : Mr.Kraiengkai Patanakunkomat

Department Title : Faculty of Mass Communication Technology, Rajamangala University
of Technology Phra Nakhon.

Approval Number: IRB-COE-040-2024

Date of Approval: Jun 2024, 27

End of Approval: End of Research/Project Date

This Research/Project has been approved From Human Research Ethics Committee
of Rajamangala University of Technology Phra Nakhon.

Signature.....

(Asst. Prof. Dr. Prin Boonkanit)

Head of Human Research Ethics Committee

Rajamangala University of Technology Phra Nakhon

Institute of Research and Development, Rajamangala University of Technology Phra Nakhon.

399 Samsen Rd. Vachira Phayaban Dusit Bangkok 10300.Tel 0 2665 3777 Ext. 8178