



โครงการ สิ่งประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้คอมพิวเตอร์ D.I.Y

(Inventions from waste materials, lamps D.I.Y)

จัดทำโดย

นาย วัฒนกฤษณ์ ดิษฐการ

นาย ชีรวัฒน์ ถาฐาน

โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชาโครงการ หลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ

สาขาวิชาการตลาด

วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรถวิทย์พัฒนการ

ปีการศึกษา 2562



ชื่อโครงการภาษาไทย โครงการ สิ่งประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้โคมไฟ D.I.Y

ชื่อโครงการภาษาอังกฤษ (Inventions from waste materials,lamps D.I.Y)

โดย 1. นาย วัฒนกฤษณ์ ดิษฐการ
2. นาย ชีรวัดน์ ถาฐาน

.....

คณะกรรมการอนุมัติให้เอกสาร โครงการฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาวิชาโครงการ
ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีอาชีวศึกษา
พาณิชย์การ (ATC.)

.....

(อาจารย์กันตชาติ เมธาโชติมณีกุล)
อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

.....

(อาจารย์อุดมพร เปตานนท์)
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ

.....

(อาจารย์วงเดือน ประไพวัชรพันธ์)
หัวหน้าสาขาวิชาการตลาด

เรื่อง	สารบัญ	หน้า
บทคัดย่อ		(ก)
กิตติกรรมประกาศ		(ข)
บทที่ 1 บทนำ		
หลักการและเหตุผล		1
วัตถุประสงค์ของโครงการ		2
เป้าหมายของโครงการ		2
การติดตามผลและการประเมินโครงการ		2
ผลที่คาดว่าจะได้รับ		2
บทที่ 2 แนวคิดทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง		
แนวคิดเกี่ยวกับสิ่งประดิษฐ์		3
แนวคิดการออกแบบผลิตภัณฑ์		4
แนวคิดเกี่ยวกับปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจต่อผู้บริโภค		6
ทฤษฎีพฤติกรรมผู้บริโภค		9
ทฤษฎีเกี่ยวกับการตัดสินใจซื้อ		17
ทฤษฎีส่วนประสมการตลาด		40
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง		41
บทที่ 3 วิธีการดำเนินโครงการ		
วิธีการดำเนินงาน		44
ขั้นตอนดำเนินงาน		45
สถานที่ดำเนินโครงการ		46
งบประมาณและวัสดุอุปกรณ์		47
ความเป็นมาของธุรกิจ		47
แผนบริหารจัดการ		48
แผนการตลาด		49

สารบัญ (ต่อ)		
เรื่อง		หน้า
บทที่ 4	ผลการดำเนินโครงการ	
	รายงานผลปฏิบัติงานรายบุคคล	50
	บัญชีรายรับ – รายจ่าย	55
	ผลการดำเนินงานด้านงบประมาณ	56
บทที่ 5	สรุปผลการดำเนินโครงการ และข้อเสนอแนะ	
	สรุปผลการดำเนินโครงการ	57
	ปัญหาและอุปสรรคในการดำเนินโครงการ	58
	ข้อเสนอแนะและแนวทางในการพัฒนา	58
บรรณานุกรม		
ภาคผนวก		
	ภาคผนวก ก โครงการ	59
	ภาคผนวก ข แบบสอบถาม	68
	ภาคผนวก ค ประมวลภาพสิ่งประดิษฐ์ในโครงการ	76
	ภาคผนวก ง ประวัติผู้ดำเนินโครงการ	77

กิตติกรรมประกาศ

โครงการการประดิษฐ์ โคมไฟ D.I.Y ได้ได้รับความช่วยเหลือเป็นอย่างดีจาก อาจารย์กันตชาติ เมธาโชติมณีกุล อาจารย์อัครมพร เปตานนท์ และอาจารย์วงศ์เดือน ประไพวัชรพันธ์ ที่ให้คำปรึกษา แนะนำตลอดการดำเนินงาน ในการให้ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานคณะผู้จัดทำขอขอบพระคุณ ผู้มีอุปการคุณทุกท่านที่ให้ความช่วยเหลือในเรื่องต่าง ๆ ที่ทำให้โครงการการประดิษฐ์ชุด โคมไฟ D.I.Y จากวัสดุเหลือใช้ได้ประสบผลสำเร็จเป็นอย่างดี

โครงการนี้สำเร็จขึ้นได้ด้วยสมาชิกในกลุ่มโครงการที่ช่วยคิดวางแผนและแก้ไขปัญหาในการทำโครงการให้ดำเนินไปดั่งขั้นตอนและสำเร็จอย่างสมบูรณ์

ท้ายสุดนี้ผู้จัดทำหวังเป็นอย่างยิ่งว่า โครงการนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาของผู้สนใจต่อไป

ขอขอบพระคุณ

คณะผู้จัดทำ

โครงการสิ่งประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้

คอมไฟ D.I.Y

บทคัดย่อ

หัวข้อโครงการ	สิ่งประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้คอมพิวเตอร์ D.I.Y (Inventions from waste materials,lamps D.I.Y)	
ผู้จัดทำโครงการ	1. นายวัฒนกฤษ์	ดิษฐ์การ
	2. นายชิราวัฒน์	ถาฐาน
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์กันตชาติ	เมธาโชติมณีกุล
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์อุดมพร	เปตานนท์
สาขาวิชา	สาขาวิชาการตลาด	
สถาบัน	วิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทยานพวิทยการ ปีการศึกษา 2562	

.....

บทคัดย่อ

โครงการนี้เป็นโครงการประเภท สิ่งประดิษฐ์คอมพิวเตอร์ D.I.Y มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1. เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของวิชาโครงการ 2. เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับวัสดุกระจกและไม้ที่ไม่ใช้แล้ว 3. เพื่อให้นักศึกษาเกิดความสามัคคีและร่วมมือปฏิบัติงานกันเป็นทีม 4. เพื่อฝึกสมาธิและความคิดสร้างสรรค์

มีวิธีการดำเนินการ 3 ขั้นตอน 1.ขั้นตอนการเตรียมงาน 2.ขั้นตอนการดำเนินการ และ3.ขั้นประเมินผล สรุปได้ดังนี้

วันเวลาและสถานที่ดำเนินงานโครงการคือเริ่มดำเนินโครงการตั้งแต่วันที่ 1 มิถุนายน 2562 ถึง 22 กุมภาพันธ์ 2563 สถานที่ดำเนินงานโครงการ คือ 10/216 ม.3 ต.ด่านสำโรง อ.เมือ จ.สมุทรปราการ ผลการดำเนินงานด้านงบประมาณ มีเงินลงทุน560 บาท ได้กำไรทั้งสิ้น 179 บาท หักทุนจากการซื้อ 120 บาท กำไรจากการดำเนินงานสมาชิกกลุ่มคนละ 89.50 บาท

ปัญหา และอุปสรรคในการดำเนินโครงการ 1.สมาชิกในกลุ่มเวลาว่างไม่ตรงกัน 2. มีปัญหาในการแบ่งหน้าที่การทำงาน 3. ปัญหาในด้านเครื่องมือและอุปกรณ์ที่สมาชิกภายในกลุ่มที่ไม่มีความชำนาญในการใช้

ข้อเสนอแนะและแนวทางในการพัฒนา 1. ประธานได้มีการแบ่งเวลาให้สมาชิกกลุ่ม 2. ประธานพิจารณาตามความเหมาะสมของสมาชิกกลุ่มในการแบ่งหน้าที่การทำงาน 3. หาข้อมูลเกี่ยวกับอุปกรณ์และลองฝึกฝนการทำให้เกิดความชำนาญ

ข้อเสนอแนะในการพัฒนาและแก้ไขปัญหา 1.ต้องมีการทำงานทีม มีความรับผิดชอบในหน้าที่ ต้องมีความสนใจในงาน 2.หาข้อมูลและแนวทางการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ในการดำเนินงานในอนาคต 3.พยายามเรียนรู้และฝึกฝนการใช้อุปกรณ์ต่างๆ

ความพึงพอใจในการให้บริการโคมไฟ D.I.Y ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.12$ และค่า SD = 0.87 อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

เมื่อพิจารณารายข้อข้อที่มีค่าความพึงพอใจสูงสุดคือข้อที่ 3 ราคาของการบริการ ราคาเหมาะสมกับการบริการ มีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.14$ และค่า SD = 0.92 อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก รองลงมาคือข้อที่ 1. รูปแบบของการบริการธุรกิจโคมไฟ D.I.Y มีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.12$ และค่า SD = 0.81 และข้อที่มีค่าคะแนนน้อยสุด คือ ข้อที่ 4. แต่งกายเหมาะสม มีบุคลิกและลักษณะท่าทางที่สุภาพ มีค่าเฉลี่ย $\bar{X} = 4.11$ และค่า SD = 0.87

บทที่ 1

บทนำ

หลักการและเหตุผล

โคมไฟ เป็นอุปกรณ์ที่ให้แสงสว่างชนิดหนึ่งแต่ปัจจุบันนิยมนำโคมไฟมาประดิษฐ์เป็นเฟอร์นิเจอร์ตกแต่งบ้านซึ่งโคมไฟจะมีรูปร่างและรูปทรงแตกต่างกันออกไปตามวัสดุที่นำมาประดิษฐ์ การผลิตโคมไฟสามารถใช้วัสดุได้หลายอย่างหลายชนิด เช่น พลาสติก เหล็ก หรืออลูมิเนียม ซึ่งมักจะมีราคาแพงแต่ความเป็นจริงแล้วโคมไฟสามารถผลิตจากวัสดุอย่างอื่นได้ไม่ว่าจะเป็น กระดาษพริ้ว เศษไม้ต่างๆที่เหลือใช้ ขวดน้ำ พลาสติกต่างๆ เป็นต้น เมื่อกล่าวถึงขวดน้ำซึ่งเป็นวัสดุที่เหลือใช้แต่บางคนอาจคิดว่าไม่มีประโยชน์และอาจจะเป็นขยะได้แต่ความจริงสามารถนำมาประดิษฐ์เป็นโคมไฟได้ซึ่งมีความสวยงามอยู่ในตัวและช่วยทำให้ลดแสงของไฟให้เบาลงมองแล้วไม่แสบตาและยังมีความสวยงามและยังให้ประโยชน์ตามที่ต้องการ โคมไฟเป็นของใช้และของตกแต่งทั้งภายในบ้านและนอกบ้าน ซึ่งโคมไฟเป็นสิ่งที่อำนวยความสะดวกให้เรามองเห็นในที่มืดได้ เพราะโคมไฟเป็นสิ่งที่ให้แสงสว่างในตอนกลางคืนหรือแม้แต่ในที่มืด เป็นโคมไฟที่ใช้ภายในบ้านและวางไว้ตามจุดต่างๆของบ้าน อาจจะวางไว้บนโต๊ะหรือโต๊ะทำงาน จึงถือได้ว่าเป็นของใช้ที่จำเป็นต่อชีวิตประจำวัน โคมไฟให้แสงสว่างแล้ว โคมไฟยังใช้เป็นของประดับและตกแต่งภายในบ้าน ซึ่งทำให้บริเวณนั้นเกิดความสวยงามอีกด้วย

สิ่งที่ทำจากถ้วยรางวัลคือถ้วยรางวัลที่ได้มาจากการแข่งขันประกวดที่เสื่อมสภาพและขวดน้ำพลาสติกที่เหลือใช้ วัสดุจัดหาง่ายมีอยู่ทั่วไป ดีไซน์อะไรก็สวย บวกกับสีสันทันของขวดน้ำอัดลม พลาสติกที่มีสีสันทันสวยงาม สะดุดตา แต่ทว่าอย่าลืมว่าขวดพลาสติกเหล่านี้ ต่อให้รีไซเคิลก็ต้องผ่านกระบวนการผลิตซ้ำอยู่ดีสิ่งที่ประดิษฐ์นั้นจะช่วยสร้างความคิดสร้างสรรค์ได้เพื่อนำเอาไปใช้ใน ชีวิตประจำวันของเราและเป็นการสร้างรายได้อีกอย่างหนึ่งและใช้เวลาว่างเกิดประโยชน์เอาสิ่งของที่คิดว่าไม่มีค่ามาประดิษฐ์ให้เป็นงานฝีมือของตนเองได้

ดังนั้นทางคณะผู้จัดทำจึงคิดที่จะจัดทำโคมไฟจากถ้วยรางวัลเพราะถ้วยรางวัลที่เหลือใช้ก็ไม่ได้ใช้ประโยชน์อะไร จึงได้นำถ้วยรางวัลมาใช้ประโยชน์ในการประดิษฐ์เป็นโคมไฟเพื่อประหยัดค่าใช้จ่ายและสามารถสร้างรายได้จากการขายสิ่งประดิษฐ์

วัตถุประสงค์โครงการ

1. เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของวิชาโครงการ
2. เพื่อนำสิ่งของเหลือใช้มาทำให้เกิดมูลค่า
3. เพื่อให้ได้ความสามัคคีและความร่วมมือกันของหมู่คณะ

เป้าหมายของโครงการ

1. ผู้เพื่อนำสิ่งของเหลือใช้ทำให้เกิดมูลค่า
2. นำผลงานเข้าประกวดการแข่งขันทักษะวิชาการประเภทสิ่งประดิษฐ์

การติดตามผลและการประเมินโครงการ

1. นำเสนอผลงานเพื่อให้คณะกรรมการเป็นผู้ประเมิน
2. รายงานสรุปผลการดำเนินและการงบประมาณ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. การดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของวิชาโครงการ
2. สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับวัสดุเหลือใช้
3. ทำให้สมาชิกในกลุ่มเกิดความสามัคคีและมีความร่วมมือจากการทำงานเป็นทีม

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในโครงการประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้ด้วยรางวัลแก่นำมาประดิษฐ์คอม D.I.Y การดำเนินการครั้งนี้คณะผู้จัดทำโครงการได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎี เอกสารและงานวิจัย และรายงานประดิษฐ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดโครงการสร้างสิ่งประดิษฐ์โดยมีรายละเอียดดังนี้

- 1 แนวความคิดสิ่งประดิษฐ์เหลือใช้
- 2 แนวคิดการนำด้วยรางวัลมาประดิษฐ์คอมไฟ
- 3 แนวคิดพฤติกรรมผู้บริโภค
- 4 ทฤษฎีความต้องการตามลำดับขั้นของมนุษย์
- 5 แนวความคิดส่วนประสมทางการตลาด 4P's
- 6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโครงการ

แนวความคิด

แนวคิดสิ่งประดิษฐ์เหลือใช้

สิ่งประดิษฐ์เป็นการสร้างรูปลักษณะของชิ้นงาน โดยเกิดจากแนวความคิดหรือความคิดสร้างสรรค์ ความรู้และความเข้าใจที่มุ่งสร้างผลงานโดยมีจุดมุ่งหมายอย่างใดอย่างหนึ่ง ในหลักการออกแบบและนำมาใช้ โดยการดัดแปลงแบบเดิมที่มีอยู่ทำให้การออกแบบชิ้นงานนั้นมีคุณค่าและน่าสนใจมากขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์ในการสร้างสิ่งประดิษฐ์เพื่อตอบสนองความต้องการด้วยประโยชน์ใช้สอยต่าง ๆ

ในการประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้ “ด้วยรางวัลคอมไฟ” การดำเนินโครงการครั้งนี้ คณะผู้จัดทำโครงการได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัย และงานประดิษฐ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อใช้เป็นแนวทางในการกำหนดโครงการสร้างสิ่งประดิษฐ์ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

แนวคิดการนำด้วยรางวัลมาประดิษฐ์คอมพิวเตอร์

การออกแบบงานประดิษฐ์ เป็นการสร้างรูปลักษณะของชิ้นงาน โดยอาศัยความคิดสร้างสรรค์ความรู้ความเข้าใจ ในหลักการออกแบบและนำมาใช้ ทำให้การออกแบบชิ้นงานนั้นมีคุณค่าและน่าสนใจมากขึ้น

1. การออกแบบ หมายถึง การทำต้นแบบ หรือการทำโครงสร้างของชิ้นงานที่ต้องการประดิษฐ์ เพื่อให้ได้ผลงานสำเร็จตามที่มุ่งหวัง โดยการเลือกวัสดุ เลือกสี ที่นำมาใช้ให้เหมาะสมสวยงาม

2. ที่มาของการออกแบบงานประดิษฐ์

2.1) การศึกษาแบบของงานที่ตนสนใจจากหนังสือ นิิตยสารแล้วทดลองปฏิบัติ

2.2) การดัดแปลงแบบที่มีอยู่เดิม หรือแบบตัวอย่างโดยทำการศึกษาแบบ จนเกิดความเข้าใจ จึงปฏิบัติการสร้างแบบ โดยการนำเอาแนวความคิดหรือความคิดสร้างสรรค์ของตนเองไปผสมผสานทำ ให้ได้แบบที่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะไม่เหมือนใคร

คุณสมบัติของ นักออกแบบมีหลายประการ จำแนกออกได้ดังนี้

1. เป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ และมีความเชื่อมั่นในตนเอง
 2. เป็นผู้ที่มีทักษะในการออกแบบ
 3. เป็นผู้ที่รู้จักสังเกตและทำความเข้าใจกับสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ซึ่งมีทั้งสภาพทางธรรมชาติและสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อให้เป็นแหล่งความคิดสร้างสรรค์ ในการออกแบบ
 4. เป็นผู้ที่ดีติดตามการเปลี่ยนแปลงและความเคลื่อนไหวของงานออกแบบสร้างสรรค์ทุกสาขา อยู่เสมอ
 5. เป็นผู้ที่มีความสนใจศึกษาความเชื่อ และผลงานที่ออกแบบตามความเชื่อในยุคต่าง ๆ ที่ผ่าน มา เพื่อนำมาใช้เป็นพื้นฐานในการออกแบบสร้างสรรค์ให้ก้าวหน้าต่อไปในปัจจุบันและอนาคต
 6. เป็นผู้ที่เข้าใจสภาพแวดล้อมของสังคม และความต้องการของประชาชน เพื่อให้การออกแบบ สอดคล้องกับความต้องการ
 7. เป็นผู้ที่มีความเข้าใจงานออกแบบแต่ละชนิด เพื่อให้การออกแบบตอบสนองได้ตรงตาม จุดประสงค์ของงานออกแบบนั้น ๆ เช่น การออกแบบโฆษณา มีจุดประสงค์ในการจูงใจ เป็นต้น
- ประโยชน์ของงานประดิษฐ์

1. งานประดิษฐ์มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของไทย
2. งานประดิษฐ์มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกับขนบธรรมเนียมและประเพณีทางศาสนา
3. งานประดิษฐ์ช่วยให้เกิดความรัก ความสามัคคีในหมู่คณะ
4. งานประดิษฐ์ช่วยให้การทำงานของสมองและประสาทสัมผัสประสานสัมพันธ์กัน
5. ใช้เป็นเครื่องประดับตกแต่ง ของเล่น ของขวัญที่ระลึก

โครงการที่เป็นการสำรวจ รวบรวมข้อมูล

เป็นโครงการที่มีวัตถุประสงค์ในการรวบรวมข้อมูล เรื่องใดเรื่องหนึ่ง แล้วนำข้อมูลนั้นมาจำแนกเป็นหมวดหมู่ ในรูปแบบที่เหมาะสม ข้อมูลที่ได้จะนำไปปรับปรุงพัฒนาผลงาน ส่งเสริมผลผลิตให้มีคุณภาพดียิ่งขึ้น ข้อมูลดังกล่าว อาจมีผู้จัดทำขึ้นแล้ว แต่มีการเปลี่ยนแปลงจึงต้องมีการจัดทำใหม่ เพื่อให้มีความทันสมัย สอดคล้องกับความต้องการของผู้ศึกษาโครงการ

โครงการที่เป็นการศึกษาค้นคว้า ทดลอง

เป็นโครงการที่มีวัตถุประสงค์ เพื่อการศึกษาเรื่องใดเรื่องหนึ่ง โดยศึกษาหลักการและออกแบบการค้นคว้า ในรูปแบบการทดลองเพื่อยืนยันหลักการ ทฤษฎี เพื่อศึกษาแนวทางในการเพิ่มคุณค่าและการใช้ประโยชน์มากขึ้น

โครงการที่เป็นการศึกษาทฤษฎี หลักการ หรือแนวความคิดใหม่ ๆ

เป็นโครงการที่มีวัตถุประสงค์เพื่อเสนอความรู้ หรือหลักการใหม่ ๆ เกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งที่ยังไม่มีใครเคยคิด หรือขัดแย้ง หรือขยายจากของเดิมที่มีอยู่ จากเนื้อหาวิชาการต่างๆ นำมาปรับปรุงพัฒนา ให้สอดคล้องมีความชัดเจน ซึ่งต่างผ่านการพิสูจน์อย่างมีหลักการและเชื่อถือได้

โครงการงานเป็นการสร้างสิ่งประดิษฐ์ คิดค้น

เป็นโครงการที่มีวัตถุประสงค์ คือ การนำความรู้ทฤษฎี หลักการ มาประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิต โดยประดิษฐ์เป็นเครื่องมือ เครื่องใช้ต่าง ๆ เพื่อประโยชน์ต่าง ๆ หรืออาจเป็นการสร้างสรรค์สิ่งประดิษฐ์ขึ้นมาใหม่หรือปรับปรุงของเดิมให้ดีขึ้น

แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

Shelly อ้างโดย ปรกาศดาว (2536) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ ว่าความพึงพอใจ เป็นความรู้สึกสองแบบของมนุษย์ คือ ความรู้สึกทางบวกและความรู้สึกทางลบ ความรู้สึกทางบวกเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นแล้วจะทำให้เกิดความสุข ความสุขนี้เป็นความรู้สึกที่แตกต่างจากความรู้สึกทางบวกอื่นๆ กล่าวคือ เป็นความรู้สึกที่มีระบบย้อนกลับความสุขสามารถทำให้เกิดความรู้สึกทางบวกเพิ่มขึ้นได้อีก ดังนั้นจะเห็นได้ว่าความสุขเป็นความรู้สึกที่สลับซับซ้อนและมีความสุขนี้จะมีผลตอบแทนมากกว่าความรู้สึกในทางบวกอื่นๆ ขณะที่วิชัย (2531) กล่าวว่า แนวคิดความพึงพอใจ มีส่วนเกี่ยวข้องกับความต้องการของมนุษย์ กล่าวคือ ความพึงพอใจจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อความต้องการของมนุษย์ได้รับการตอบสนอง ซึ่งมนุษย์ไม่ว่าอยู่ในที่ใดย่อมมีความต้องการขั้นพื้นฐานไม่ต่างกัน

พิทักษ์ (2538) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นปฏิกิริยาด้านความรู้สึกต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งกระตุ้นที่แสดงผลออกมาในลักษณะของผลลัพธ์สุดท้ายของกระบวนการประเมิน โดยบ่งบอกทิศทางของผลการประเมินว่าเป็นไปในลักษณะทิศทางบวกหรือทิศทางลบหรือไม่มีปฏิกิริยาคือเฉยๆ ต่อสิ่งเร้าหรือสิ่งที่มากระตุ้น

สุเทพ (2541) ได้สรุปว่า สิ่งจูงใจที่ใช้เป็นเครื่องมือกระตุ้นให้บุคคลเกิดความพึงพอใจ มีด้วยกัน 4 ประการ คือ

1. **สิ่งจูงใจที่เป็นวัตถุ (material inducement)** ได้แก่ เงิน สิ่งของ หรือสภาวะทางกายที่ให้แก่ผู้ประกอบกิจกรรมต่างๆ
2. **สภาพทางกายที่พึงปรารถนา (desirable physical condition)** คือ สิ่งแวดล้อมในการประกอบกิจกรรมต่างๆ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งอันก่อให้เกิดความสุขทางกาย
3. **ผลประโยชน์ทางอุดมคติ (ideal benefaction)** หมายถึง สิ่งต่างๆ ที่สนองความต้องการของ

บุคคล

4. **ผลประโยชน์ทางสังคม (association attractiveness)** หมายถึง ความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่นร่วมกิจกรรม อันจะทำให้เกิดความผูกพัน ความพึงพอใจและสภาพการร่วมกัน อันเป็นความพึงพอใจของบุคคลในด้านสังคมหรือความมั่นคงในสังคม ซึ่งจะทำให้รู้สึกมีหลักประกันและมีความมั่นคงในการประกอบกิจกรรม

ขณะที่ ปรียากร (2535) ได้มีการสรุปว่า ปัจจัยหรือองค์ประกอบที่ใช้เป็นเครื่องมือบ่งชี้ถึงปัญหาที่เกี่ยวกับความพึงพอใจในการทำงานนั้นมี 3 ประการ คือ

1. **ปัจจัยด้านบุคคล (personal factors)** หมายถึง คุณลักษณะส่วนตัวของบุคคลที่เกี่ยวข้องกับงาน ได้แก่ ประสิทธิภาพในการทำงาน เพศ จำนวนสมาชิกในครอบครัว ความรับผิดชอบ อายุ เวลาในการทำงาน การศึกษา เงินเดือน ความสนใจ เป็นต้น

2. **ปัจจัยด้านงาน (factor in the Job)** ได้แก่ ลักษณะของงาน ทักษะในการทำงาน ฐานะทางวิชาชีพ ขนาดของหน่วยงาน ความห่างไกลของบ้านและที่ทำงาน สภาพทางภูมิศาสตร์ เป็นต้น

3. **ปัจจัยด้านการจัดการ (factors controllable by management)** ได้แก่ ความมั่นคงในงาน รายรับ ผลประโยชน์ โอกาสก้าวหน้า อำนาจตามตำแหน่งหน้าที่ สภาพการทำงาน เพื่อนร่วมงาน ความรับผิดชอบ การสื่อสารกับผู้บังคับบัญชา ความศรัทธาในตัวผู้บริหาร การนิเทศงาน เป็นต้น

ทฤษฎีของการจูงใจ

ความหมายของแรงจูงใจ

แรงจูงใจเป็นคำที่ใช้กันมากแต่บางครั้งก็ใช้กันไม่ค่อยถูกต้อง ความจริงแล้วแรงจูงใจใช้เพื่ออธิบายว่าทำไมอินทรีย์จึงกระทำอย่างนั้นและทำให้เกิดอะไรขึ้นมาบ้าง

คำว่า “แรงจูงใจ” มาจากคำกริยาในภาษาละตินว่า “Movere”(Kidd, 1973:101) ซึ่งมีความหมายตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า “to move” อันมีความหมายว่า “เป็นสิ่งที่โน้มน้าวหรือชักนำบุคคลเกิดการกระทำหรือปฏิบัติการ (To move a person to a course of action) ดังนั้นแรงจูงใจจึงได้รับความสนใจมากในทุกๆวงการ

สำหรับโลเวลล์ (Lovell, 1980: 109) ให้ความหมายของแรงจูงใจว่า“เป็นกระบวนการที่ชักนำโน้มน้าวให้บุคคลเกิดความพยายามเพื่อที่จะสนองตอบความต้องการบางประการให้บรรลุผลสำเร็จ”ไมเคิล คอมแจน (Domjan 1996: 199) อธิบายว่าการจูงใจเป็นภาวะในการเพิ่มพฤติกรรมการกระทำกิจกรรมของบุคคลโดยบุคคลจงใจกระทำพฤติกรรมนั้นเพื่อให้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการ

สรุปได้ว่าการจูงใจเป็นกระบวนการที่บุคคลถูกกระตุ้นจากสิ่งเร้าโดยจงใจให้กระทำหรือคิดรนเพื่อให้บรรลุจุดประสงค์บางอย่างซึ่งจะเห็นได้พฤติกรรมที่เกิดจากการจูงใจเป็นพฤติกรรมที่มีใจเป็นเพียงการตอบสนองสิ่งเร้าปกติธรรมดา ยกตัวอย่างลักษณะของการตอบสนองสิ่งเร้าปกติคือ การขานรับเมื่อได้ยินเสียงเรียก แต่การตอบสนองสิ่งเร้าจัดว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการจูงใจเช่น พนักงานตั้งใจทำงานเพื่อหวังความดีความชอบเป็นกรณีพิเศษ

ลักษณะของแรงจูงใจ แรงจูงใจมี 2 ลักษณะดังนี้

1. แรงจูงใจภายใน (intrinsic motives)

แรงจูงใจภายในเป็นสิ่งที่ผลักดันจากภายในตัวบุคคลซึ่งอาจจะเป็นเจตคติ ความคิด ความสนใจ ความตั้งใจ การมองเห็นคุณค่า ความพอใจ ความต้องการฯลฯสิ่งต่างๆดังกล่าวนี้มีอิทธิพลต่อพฤติกรรมก่อนข้างถาวรเช่นคนงานที่เห็นองค์การคือสถานที่ให้ชีวิตแก่เขาและครอบครัวเขาก็จะจงรักภักดีต่อองค์การ และองค์การบางแห่งขาดทุนในการดำเนินการก็ไม่ได้จ่ายค่าตอบแทนที่ดีแต่ด้วยความผูกพันพนักงานก็ร่วมกันลดค่าใช้จ่ายและช่วยกันทำงานอย่างเต็มที่

2. แรงจูงใจภายนอก (extrinsic motives)

แรงจูงใจภายนอกเป็นสิ่งที่ผลักดันภายนอกตัวบุคคลที่มากระตุ้นให้เกิดพฤติกรรมอาจจะเป็นการได้รับรางวัล เกียรติยศชื่อเสียง คำชม หรือยกย่อง แรงจูงใจนี้ไม่คงทนถาวร บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อตอบสนองสิ่งจูงใจดังกล่าวเฉพาะกรณีที่ต้องการสิ่งตอบแทนเท่านั้น

ที่มาของแรงจูงใจ

แรงจูงใจมีที่มาจากหลายสาเหตุด้วยกันเช่น อาจจะเนื่องมาจากความต้องการหรือแรงขับหรือสิ่งเร้า หรืออาจเนื่องมาจากการคาดหวังหรือจากการเก็บกดซึ่งบางทีเจ้าตัวก็ 모르ตัว จะเห็นได้ว่าการจูงใจให้เกิดพฤติกรรมที่ไม่มีกฎเกณฑ์แน่นอนเนื่องจากพฤติกรรมมนุษย์มีความซับซ้อน แรงจูงใจอย่างเดียวกันอาจทำให้เกิดพฤติกรรมที่ต่างกัน แรงจูงใจต่างกันอาจเกิดพฤติกรรมที่เหมือนกันก็ได้ดังนั้นจะกล่าวถึงที่มาของแรงจูงใจที่สำคัญพอสังเขปดังนี้

ความต้องการ (Need)

เป็นสภาพที่บุคคลขาดสมดุลทำให้เกิดแรงผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อสร้างสมดุลให้ตัวเอง เช่น เมื่อรู้สึกหิวหรือเหนื่อยก็จะนอนหรือนั่งพัก ความต้องการมีอิทธิพลมากต่อพฤติกรรมเป็นสิ่งที่กระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมเพื่อบรรลุจุดมุ่งหมายที่ต้องการ นักจิตวิทยาแต่ละท่านอธิบายเรื่องความต้องการในรูปแบบต่างๆกันซึ่งสามารถแบ่งความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ได้เป็น 2 ประเภททำให้เกิดแรงจูงใจ

1.แรงจูงใจทางด้านร่างกาย (physical motivation)

เป็นความต้องการเกี่ยวกับอาหาร น้ำ การพักผ่อน การได้รับความคุ้มครอง ความปลอดภัย การได้รับความเพลิดเพลิน การลดความเครียด แรงจูงใจนี้จะมีสูงมากในวัยเด็กตอนต้นและวัยผู้ใหญ่ตอนปลายเนื่องจากเกิดความเลื่อมของร่างกาย

2.แรงจูงใจทางด้านสังคม (social motivation)

แรงจูงใจด้านนี้สลับซับซ้อนมากเป็นความต้องการที่มีผลมาจากด้านชีววิทยาของมนุษย์ในความต้องการอยู่ร่วมกันกับครอบครัว เพื่อนฝูงในโรงเรียน เพื่อนร่วมงาน เป็นความต้องการส่วนบุคคลที่ได้รับอิทธิพลมาจากสิ่งแวดล้อมและวัฒนธรรมซึ่งในบางวัฒนธรรมหรือบางสังคมจะมีอิทธิพลที่เข้มแข็งและเหนียวแน่นมาก

ความแตกต่างของแรงจูงใจด้านสังคมและแรงจูงใจด้านร่างกาย คือแรงจูงใจด้านสังคม เกิดจากพฤติกรรมที่เขาแสดงออกด้วยความต้องการของตนเองมากกว่า ผลตอบแทนจากวัตถุและสิ่งของแรงขับ (drives)

เป็นแรงผลักดันที่เกิดจากความต้องการทางกายและสิ่งเร้าจากภายในตัวบุคคล ความต้องการและแรงขับมักเกิดควบคู่กัน เมื่อเกิดความต้องการแล้วความต้องการนั้นไปผลักดันให้เกิดพฤติกรรมที่เรียกว่า

เป็นแรงขับ เช่นในการประชุมหนึ่งผู้เข้าประชุมทั้งหิว ทั้งเหนื่อย แทนที่การประชุมจะราบรื่นก็อาจจะเกิดการขัดแย้งหรือเพราะว่าทุกคนหิวก็รับสรุปการประชุมซึ่งอาจจะทำให้ขาดการไตร่ตรองที่ดีก็ได้

ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมนุษย์

แนวความคิดของนักจิตวิทยากลุ่มต่างๆ เกี่ยวกับการจูงใจ ทฤษฎีความต้องการของมาสโลว์ ดังต่อไปนี้

1. นักจิตวิทยากลุ่มพฤติกรรมนิยม นักจิตวิทยากลุ่มนี้ให้ทัศนะเกี่ยวกับการจูงใจว่า เครื่องล่อหรือสิ่งล่อใจ (Incentive) โดยเฉพาะรางวัลมีความสำคัญในการจูงใจบุคคลให้มีพฤติกรรมเกิดขึ้น รางวัลที่ดีจะต้องสามารถดึงดูดใจบุคคลให้อยากกระทำ และมีความพึงพอใจในรางวัลที่ได้รับหลังจากการกระทำเสร็จสิ้นลง นักจิตวิทยากลุ่มนี้จึงให้ความสำคัญของการจูงใจภายนอกมาก

2. นักจิตวิทยากลุ่มปัญญานิยม นักจิตวิทยากลุ่มนี้คัดค้านทัศนะของกลุ่มพฤติกรรมนิยม โดยอธิบายว่าพฤติกรรมทั้งหลายของบุคคลถูกกำหนดขึ้นมาจากความคิดของบุคคลเอง ไม่ใช่เกิดจากอิทธิพลของรางวัล การลงโทษ หรือผลกระทบในอดีตที่ผ่านมา โดยบุคคลได้วางแผนเอาไว้ล่วงหน้าก่อนการกระทำหรือก่อนการมีพฤติกรรม พร้อมทั้งย้าว่าบุคคลจะถูกจูงใจให้เกิดพฤติกรรมไม่เฉพาะการถูกกระตุ้นจากสถานการณ์ที่มาจากภายนอกหรือเงื่อนไขทางร่างกาย เช่น ความหิวหรือความกระหาย แต่ยังรวมไปถึงการตีความของบุคคลที่มีต่อสถานการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นด้วย อีกทั้งมนุษย์ยังมีความกระตือรือร้น ความอยากรู้อยากเห็น ฉะนั้นการที่บุคคลใดบุคคลหนึ่งทุ่มเทในการทำงานอย่างเต็มที่ อาจเป็นเพราะความสนุกสนานในงานที่ทำ ต้องการความรู้ความเข้าใจและความสำเร็จในงานที่ทำได้ดี นักจิตวิทยากลุ่มนี้จึงให้ความสำคัญของการจูงใจภายในมาก

3. นักจิตวิทยากลุ่มมนุษยนิยม นักจิตวิทยากลุ่มนี้ให้ทัศนะในการจูงใจไว้ว่า การจูงใจเกิดจากพลังผลักดันภายใน หรือ ความต้องการจากภายในตัวบุคคล เช่น ความต้องการขั้นสูงสุดของมาสโลว์ และอธิบายว่า ความต้องการของบุคคลจะถูกกระตุ้นอย่างต่อเนื่องเพื่อไปสู่เป้าหมายที่สูงสุด เพื่อให้ผู้เรียนได้ทุ่มเทความพยายามและกำลังความสามารถที่มีอยู่ทั้งหมด เพื่อสนองความต้องการขั้นสูง เช่น ความภูมิใจ เป็นต้น

4. นักจิตวิทยากลุ่มการเรียนรู้ทางสังคม นักจิตวิทยากลุ่มนี้ให้ทัศนะเกี่ยวกับการจูงใจว่า การจูงใจมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกับองค์ประกอบที่สำคัญ 2 ประการคือ ความคาดหวังของบุคคลในการทำกิจกรรมให้ประสบความสำเร็จ กับคุณค่าของสิ่งตอบแทนหรือผลกระทบที่ได้รับหลังจากการกระทำเสร็จสิ้นลง (คุณค่าของเครื่องล่อใจหรือสิ่งล่อใจ) ทัศนะเกี่ยวกับการจูงใจของนักจิตวิทยากลุ่มนี้ เป็นการบูรณาการ

ระหว่างทักษะของกลุ่มพฤติกรรมนิยมกับกลุ่มปัญญานิยม และถ้าจะต้องมีทั้ง 2 องค์ประกอบ จะขาดองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งไม่ได้

จากทักษะเกี่ยวกับการรับรู้ของนักจิตวิทยาทั้ง 4 กลุ่ม แสดงให้เห็นชัดว่าการรับรู้ให้บุคคลการกระทำสิ่งใดก็ตาม บุคคลอาจรับรู้ของตนเอง (การรับรู้ภายใน) หรืออาจรับรู้โดยใช้สิ่งแวดล้อมภายนอกกระตุ้น (การรับรู้ภายนอก) หรืออาจใช้สองอย่างควบคู่กันไป

ทฤษฎีการรับรู้ที่นักจิตวิทยาใช้อธิบายพฤติกรรม และนำไปประยุกต์ใช้ในการกระทำ มีทั้งทฤษฎีทางพฤติกรรมนิยม มนุษย์นิยม ปัญญานิยม และทฤษฎีการเรียนรู้ทางสังคม ซึ่งทฤษฎีทั้ง 4 กลุ่มต่างก็มีบทบาทสำคัญในการศึกษาพฤติกรรมของบุคคล แต่เนื่องจากพฤติกรรมของบุคคลเป็นเรื่องที่ซับซ้อน ยากต่อการเข้าใจ จึงไม่มีทฤษฎีใดสามารถอธิบายพฤติกรรมของบุคคลได้ทุกอย่าง จึงจำเป็นต้องเรียนรู้และทำความเข้าใจร่วมกันหลายๆทฤษฎีในที่นี้จะกล่าวถึงเฉพาะทฤษฎีการรับรู้ที่สำคัญ ๆ ซึ่งเกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอน ดังต่อไปนี้

ทฤษฎีความต้องการตามลำดับขั้นของมาสโลว์

แนวคิดของ Maslow จัดอยู่ในกลุ่มมนุษย์นิยม ซึ่งมีทัศนคติในการมองมนุษย์ด้านที่ดีงาม โดยอธิบายว่ามนุษย์มีธรรมชาติใฝ่ดี สร้างสรรค์ความดี บรรเทาความเจริญก้าวหน้า รู้จักคุณค่าในตนเอง รู้จักผิดชอบชั่วดี มีความรับผิดชอบในชีวิต ทุกสิ่งเกิดจากการเลือกของตนเอง ที่สำคัญคือมนุษย์มีความปรารถนาจะประจักษ์รู้จักตนเอง และความสามารถเฉพาะของตนเอง เพื่อใช้ความรู้ความสามารถของตนเองอย่างเต็มที่ ถ้ามนุษย์อยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ดีเอื้อต่อการวิวัฒนาการแล้ว เขาก็จะพัฒนาไปสู่ความมุ่งดี ความเจริญของบุคลิกภาพและวุฒิภาวะเสมอ Maslow เห็นต่างจากทฤษฎีบุคลิกภาพอื่นหลายทฤษฎีว่าควรจะศึกษาจิตวิทยาจากบุคคลที่มีสุขภาพจิตดี บุคลิกภาพมั่นคง ประสบความสำเร็จและมีความสุขในชีวิต เพื่อค้นหาว่าคุณลักษณะของบุคลิกภาพที่ดีนั้นต้องมีองค์ประกอบอะไรบ้าง มีแนวทางพัฒนามา

Maslow ระบุว่ามนุษย์จะมีความต้องการที่เรียงลำดับจากระดับพื้นฐานไปยังระดับสูงสุด
ขอบข่ายทฤษฎีของ Maslow จะอยู่บนพื้นฐานของสมมติฐาน 3 ข้อ คือ

1. มนุษย์มีความต้องการอยู่เสมอและไม่มีที่สิ้นสุด
2. ความต้องการของบุคคลจะถูกเรียงลำดับตามความสำคัญ หรือเป็นลำดับขั้นความต้องการพื้นฐาน

3. ความต้องการที่ได้รับการตอบสนองแล้ว จะไม่เป็นสิ่งจูงใจของพฤติกรรมนั้นๆ ต่อไป

พัฒนาการทางบุคลิกภาพ

ทฤษฎี Maslow's Hierarchy of needs Theory แบ่งลำดับความต้องการของมนุษย์ไว้ดังนี้

- ขั้นที่ 1 ความต้องการทางด้านร่างกาย (Physiological needs) ความต้องการในขั้นนี้เป็นความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ เป็นความต้องการขั้นพื้นฐาน (Basic needs) ซึ่งมีพลังมากที่สุดเพราะเป็นความต้องการที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิต ตัวอย่างเช่น ความต้องการอากาศ อาหาร ยา ภัยโรค หากความต้องการขั้นแรกยังไม่ได้รับการตอบสนองก็ยากที่จะพัฒนาสู่ขั้นอื่นๆ ได้
- ขั้นที่ 2 ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย (Safety and security needs) ความต้องการในขั้นนี้จะเกิดเมื่อขั้นแรกได้รับการตอบสนอง ความต้องการในขั้นนี้เป็นความต้องการที่จะรักษาความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สินของตนเอง หากไม่ได้รับการตอบสนองหากไม่ได้รับการตอบสนองจะเกิดความรู้สึกหวาดกลัว ผวา รู้สึกไม่มั่นคง
- ขั้นที่ 3 ความต้องการความรัก และความเป็นเจ้าของ (Belonging and love needs) เมื่อ 2 ขั้นแรกได้รับการสนองความต้องการแล้ว มนุษย์จะสร้างความรักและความผูกพันกับผู้อื่น
- ขั้นที่ 4 ความต้องการการได้รับการยกย่องนับถือ (Esteem needs) แบ่งออกเป็น 2 ลักษณะได้แก่
 - ความต้องการนับถือตนเอง (Self-respect) คือ ความต้องการมีอำนาจ มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความสามารถและความสำเร็จ มีความเคารพนับถือตนเอง
 - ความต้องการได้รับการยกย่องนับถือ (Esteem from others) คือ ความต้องการชื่อเสียงเกียรติยศ การยอมรับยกย่องจากผู้อื่น
- ขั้นที่ 5 ความต้องการที่จะเข้าใจประจักษ์ตนเองอย่างแท้จริง (Self-actualization needs) เป็นความต้องการเพื่อตระหนักรู้ความสามารถของตนกับประพฤติปฏิบัติตนตามความสามารถ และสูงสุดความสามารถ โดยเพ่งเล็งประโยชน์ของคนอื่นและของสังคมส่วนรวมเป็นสำคัญ

บุคลิกภาพปกติหรือผิดปกติเกิดจากสาเหตุอะไร

Maslow เชื่อว่าผู้ที่เป็นโรคประสาทหรือมีความเจ็บป่วยทางจิตเกิดจากความล้มเหลวในการบรรลุถึงความสมบูรณ์หรือความเจริญก้าวหน้า Maslow เรียกความเจ็บป่วยนี้ว่า Matapathologies ซึ่งเป็นสภาพจิตใจที่มีอาการเฉยเมย มีความผิดปกติทางจิต ซึมเศร้า และหากจะกล่าวถึงความ

ล้มเหลวในการบรรลุถึงความสมบูรณ์หรือความเจริญก้าวหน้าในแต่ละขั้นเกิดจากอะไร คำตอบก็คือแรงจูงใจหรือความต้องการของแต่ละคน แรงจูงใจหรือความต้องการที่ไม่เหมาะสมหรือไม่สมเหตุผลผลเกิดจากหลายปัจจัย เช่น สภาพสังคม การอบรมเลี้ยงดู สิ่งแวดล้อม และอื่นๆ ทำให้การรับรู้ผิดไปจากความจริง ไม่สามารถบรรลุความต้องการในขั้นที่สูงขึ้นได้

มาสโลว์ กล่าวถึง ลำดับของความต้องการต่างๆ ของมนุษย์ว่า ต้องเป็นไปตามลำดับขั้นตามความสำคัญและสามารถยืดหยุ่นได้ เมื่อความต้องการเบื้องต้นได้รับบำบัดแล้วมนุษย์จะให้ความสนใจกับความต้องการขั้นสูงขึ้นเป็นลำดับ ความต้องการเหล่านี้เกิดเหตุผลที่ว่า มนุษย์เป็นสัตว์โลกที่ต้องการเติบโตและดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

มาสโลว์ ตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับความต้องการของมนุษย์ ไว้ดังนี้

1. มนุษย์มีความต้องการอยู่เสมอ และไม่มีที่สิ้นสุด ขณะที่ความต้องการได้รับการตอบสนองแล้ว ความต้องการอย่างอื่นจะเกิดขึ้น ซึ่งเป็นกระบวนการที่เริ่มต้นตั้งแต่เกิดจนกระทั่งตาย
2. ความต้องการที่ได้รับการตอบสนองแล้ว จะไม่เป็นสิ่งจูงใจของพฤติกรรมนั้นๆ อีกต่อไป ความต้องการที่ยังไม่ได้รับการตอบสนอง จึงจะเป็นสิ่งจูงใจพฤติกรรมของบุคคล
3. ความต้องการของมนุษย์จะเรียงกันเป็นลำดับขั้น ตามความสำคัญ เมื่อความต้องการในระดับต่ำได้รับการตอบสนองแล้ว มนุษย์จะให้ความสนใจกับความต้องการระดับสูงขึ้นไปเรื่อยๆ

การสร้างทั้งแรงจูงใจภายนอกและแรงจูงใจภายใน โดยวิธีการต่อไปนี้ คือ

1. การทำให้ตื่นตัว (Arousal) เป็นวิธีที่กระตุ้นสมองและกล้ามเนื้อให้ตื่นตัวอยู่เสมอ การตื่นตัวของบุคคลมี 3 ระดับ คือ ตื่นตัวมาก ตื่นตัวปานกลาง และตื่นตัวน้อย ถ้าตื่นตัวมากเกินไปก็จะตื่นเต้น ถ้าตื่นตัวน้อยเกินไปก็จะเฉื่อยชา แต่ถ้าตื่นตัวระดับปานกลางจะดีที่สุด วิธีสร้างแรงจูงใจในการเรียนการสอน

2. การตั้งจุดมุ่งหมาย (Objective) เป็นวิธีการกำหนดเป้าหมายของการเรียนการสอนในแต่ละครั้งว่าต้องการเกิดอะไรขึ้นในตัวของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนได้รับรู้และเข้าใจ จะติดตามและประเมินผลการเรียนว่าบรรลุจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ได้ แต่ในกรณีที่ไม้อาจบรรลุจุดมุ่งหมายไว้ได้ก็พยายามหาวิธีการเพื่อให้บรรลุถึงจุดมุ่งหมายให้ได้

3. การใช้เครื่องล่อ (Incentives) เป็นวิธีการกระตุ้นให้ผู้เรียนอยากเรียนรู้มากขึ้นและบ่อยครั้งขึ้น เช่น นักศึกษาพิจารณาเห็นว่า ปรินญาบัตรเป็นเครื่องล่ออย่างหนึ่งที่นักศึกษาอยากจะได้ การที่นักศึกษาอยากได้ปรินญาบัตรดังกล่าว ทำให้นักศึกษาต้องขยันเรียนยิ่งขึ้น เครื่องล่ออาจเป็นวัตถุ สิ่งของสื่อการ

สอนและสื่อการเรียนอื่นๆ เงินตรา เกียรติยศ ศักดิ์ศรี ฐานะตำแหน่ง สิทธิพิเศษ และคำชมเชย เป็นต้น ครูอาจใช้เครื่องล่อกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้ และมีความมานะพยายามในการเรียนรู้ให้มากยิ่งขึ้น

4. การลงโทษ (Punishment) เป็นวิธีกระตุ้นให้ผู้เรียนตั้งใจเรียนและมีความมานะพยายามในการเรียน โดยใช้วิธีการลงโทษ เช่น การดู การว่ากล่าวตักเตือน การตำหนิ การเขียนตี การตัดคะแนน และการตัดสิทธิบางประเภท

5. การแข่งขัน (Competition) เป็นวิธีกระตุ้นให้ผู้เรียนมีมานะอดทนและพยายามปรับปรุงตนเองหรือพัฒนาตนเองให้ก้าวหน้ายิ่งขึ้น

การแข่งขันกระทำได้หลายวิธี เช่น ให้นักเรียนแข่งขันกับผลการเรียนของตนเองในแต่ละภาคเรียน เพื่อดูว่าตนเองจะมีผลการเรียนดีขึ้นหรือไม่ หรือให้แข่งกับเพื่อนๆ หรือหมู่คณะในเรื่องที่เกี่ยวกับการเรียน การปฏิบัติงานเป็นกลุ่มหรือรายบุคคล

การวัดความพึงพอใจ

ภณิดา (2541) กล่าวว่า การวัดความพึงพอใจนั้น สามารถทำได้หลายวิธี ดังต่อไปนี้

1. การใช้แบบสอบถาม เพื่อต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถกระทำได้ในลักษณะกำหนดคำตอบให้เลือกหรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าว อาจถามความพึงพอใจในด้านต่างๆ
2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางตรง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิคและวิธีการที่ดี จึงจะได้ข้อมูลที่เป็นจริง
3. การสังเกต เป็นวิธีวัดความพึงพอใจโดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมาย ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกจากการพูดจา กริยา ท่าทาง วิธีนี้จะต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจัง และสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

บุญเรียง (2539) แสดงทรรศนะเกี่ยวกับการวัดความพึงพอใจว่าความพึงพอใจเป็นทัศนคติ

หรือเจตคติที่เป็นนามธรรมที่เป็นการแสดงออกก่อนข้างซับซ้อน จึงเป็นการยากที่จะวัดทัศนคติได้โดยตรง แต่เราสามารถที่จะวัดทัศนคติได้โดยทางอ้อมโดยการวัดความคิดเห็นของบุคคลเหล่านั้นแทน ฉะนั้นการวัดความพึงพอใจก็มีขอบเขตที่จำกัดด้วย อาจมีความคลาดเคลื่อนเกิดขึ้นได้ถ้าหากบุคคลเหล่านั้นแสดงความคิดเห็นไม่ตรงกับความรู้สึกที่แท้จริง ซึ่งความคลาดเคลื่อนเหล่านี้น่าจะเกิดขึ้นได้เป็น

ธรรมชาติของการวัดโดยทั่วไป สอดคล้องกับรายงานของ ปทุม (2541) กล่าวว่าความพึงพอใจ เป็นทัศนคติที่เป็นนามธรรม ไม่สามารถมองเห็นเป็นรูปร่างได้ การที่เราจะทราบว่าบุคคลมีความพึงพอใจ

ทฤษฎีส่วนประสมทางการตลาด

ส่วนประสมทางการตลาด (Marketing Mix) หมายถึง เครื่องมือทางการตลาดที่สามารถควบคุมได้ ซึ่งกิจการผสมผสานเครื่องมือเหล่านี้ให้สามารถตอบสนองความต้องการและสร้างความพึงพอใจให้แก่กลุ่มลูกค้าเป้าหมาย ส่วนประสมการตลาด ประกอบด้วยทุกสิ่งทุกอย่างที่กิจการใช้เพื่อให้มีอิทธิพลโน้มน้าวความต้องการผลิตภัณฑ์ของกิจการ ส่วนประสมการตลาดแบ่งออกเป็นกลุ่มได้ 4 กลุ่ม ดังที่รู้จักกันว่าคือ “4 Ps” อันได้แก่ ผลิตภัณฑ์ (Product) ราคา (Price) การจัดจำหน่าย (Place) และการส่งเสริมการขาย (Promotion)



องค์ประกอบของส่วนผสมทางการตลาด (4P's) ว่าเป็นตัวกระตุ้นหรือสิ่งเร้าทางการตลาดที่กระทบต่อกระบวนการตัดสินใจซื้อ โดยแบ่งออกได้ดังนี้

1. ผลิตภัณฑ์ (Product) ลักษณะบางประการของผลิตภัณฑ์ของบริษัทที่อาจกระทบต่อพฤติกรรมการซื้อของผู้บริโภค คือ ความใหม่ ความสลับซับซ้อนและคุณภาพที่คนรับรู้ได้ของผลิตภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์ที่ใหม่และสลับซับซ้อนอาจต้องมีการตัดสินใจอย่างกว้างขวาง ถ้าเรารู้เรื่องเหล่านี้แล้วในฐานะนักการตลาดเราควรจะเสนอทางเลือกที่ง่ายกว่า ผู้บริโภคมีความคุ้นเคยเพื่อให้ผู้บริโภคที่ไม่ต้องการแสวงหาทางเลือกอย่างกว้างขวางในการพิจารณา ส่วนในเรื่องของรูปร่างของผลิตภัณฑ์ตลอดจนหีบห่อและป้ายฉลาก สามารถก่ออิทธิพลต่อกระบวนการซื้อของผู้บริโภค หีบห่อที่สะดุดตาอาจทำให้ผู้บริโภคเลือกไว้เพื่อพิจารณา ประเมินเพื่อการตัดสินใจซื้อ

2. ราคา (Price) ราคามีอิทธิพลต่อพฤติกรรมการณ์ซื้อที่ต่อเมื่อผู้บริโภคทำการประเมินทางเลือกและทำการตัดสินใจ โดยปกติผู้บริโภคชอบผลิตภัณฑ์ราคาต่ำ นักการตลาดจึงควรคิดราคาน้อย ลดต้นทุนการซื้อหรือทำให้ผู้บริโภคตัดสินใจด้วยลักษณะอื่นๆ ราคาสูงไม่ทำให้การซื้อลดน้อยลง นอกจากนี้ราคายังเป็นเครื่องประเมินคุณค่าของผู้บริโภคซึ่งก็ติดตามด้วยการซื้อ

3. ช่องทางการจัดจำหน่าย (Placement-Channel of Distribution) กลยุทธ์ของนักการตลาดในการทำให้มีผลิตภัณฑ์ไว้พร้อมจำหน่าย สามารถก่ออิทธิพลต่อการพบผลิตภัณฑ์ แน่นอนว่าสินค้าที่มีจำหน่ายแพร่หลายและง่ายที่จะซื้อจะทำให้ผู้บริโภคนำไปประเมินประเภทของช่องทางที่น่าเสนอก็อาจก่ออิทธิพลต่อการรับรู้ภาพพจน์ของผลิตภัณฑ์

4. การส่งเสริมการตลาด (Promotion-Marketing Communication) การส่งเสริมการตลาดสามารถก่ออิทธิพลต่อผู้บริโภคได้ทุกขั้นตอนของกระบวนการตัดสินใจซื้อ ข่าวสารที่นักการตลาดส่งไปอาจเตือนใจให้ผู้บริโภครู้ว่าเขามีปัญหา สินค้าของนักการตลาดสามารถแก้ไขปัญหานั้นได้และมันสามารถส่งมอบให้ได้มากกว่าสินค้าของคู่แข่ง เมื่อได้ข่าวสารหลักการซื้อเป็นการยืนยันว่าการตัดสินใจซื้อของลูกค้าถูกต้อง

รวบรวมไว้ในโครงการเล่มนี้ เพื่อให้บุคคลที่สนใจได้ศึกษาและเป็นแนวทางต่อไป

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโครงการ

กชกร นามเสาร์ และคณะ(2557)ศึกษาโครงการจากวัสดุเหลือใช้โคมไฟจากถ้วยรางวัล โครงการเป็นโครงการประเภท นวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์โคมไฟจากขวดน้ำ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1.)เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของวิชาโครงการ 2.)เพื่อนำสิ่งของเหลือใช้ทำให้เกิดมูลค่า 3.)เพื่อให้ได้ความสามัคคีและความร่วมมือของหมู่คณะ

วิธีการดำเนิน 3 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียม 2 ขั้นดำเนินการ ขั้นที่ 3 ขั้นประเมินผล
จากผลการดำเนินงานสรุปได้ดังนี้

1.วันเวลาและสถานที่ดำเนินโครงการ คือเริ่มตั้งแต่กรกฎาคม 2557 – กุมภาพันธ์ 2558 สถานที่ดำเนินโครงการ คือบ้านเลขที่ 32 ซ.ทุ่งเศรษฐีแยก 12 แขวงดอกไม้ เขตประเวศ กรุงเทพมหานคร 10270

2.ผลการดำเนินการด้านงบประมาณ มีเงินลงทุน 1,620 บาท หักทุนจากการดำเนินโครงการ 1,487 บาท เหลือเงิน 133 บาท แบ่งเงินที่เหลือคืนให้สมาชิกในกลุ่ม 6 คนเท่าๆกัน จำนวน 22 บาท

3.ประโยชน์ที่ได้รับจากการดำเนินของโครงการ ซึ่งตามวัตถุประสงค์ของโครงการนั้นดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของวิชาโครงการ ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์สร้างผลิตภัณฑ์ที่แปลกใหม่และมีคุณค่า สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับวัสดุธรรมชาติรวมถึงรู้จักการพัฒนาการอย่างเป็นระบบ

4.ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างปฏิบัติโครงการ จากกระป๋องที่เป็นทรงกลมเวลาเจาะรูกระป๋องกลิ้งง่าย ในการเจาะรูจะต้องใช้เวลาสร้างลายที่กระป๋องเป็นเวลานาน และวัสดุบางชิ้นเป็นของเหลือใช้ทำให้การทำความสะอาดยากขึ้นคนอาจไม่ปฏิบัติตามงานที่วางแผนไว้ทำให้เกิดความล่าช้าตอนการประสานงานไม่ไปตามขั้นตอน 3 ไม่มีพื้นฐานในการออกแบบผลิตภัณฑ์ทำให้เสียเวลาในการร่างรูปแบบสิ่งประดิษฐ์

5.การแก้ไขปัญหา 1.ได้ขอความช่วยเหลือจากผู้ที่มีความเชี่ยวชาญ ให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้เครื่องมือต่างๆ มาช่วยสอนวิธีการใช้อย่างถูกต้อง 2.ประธานโครงการมีการเรียกประชุมสมาชิกภายในกลุ่มให้ทำหน้าที่ของแต่ละคนอย่างเต็มความสามารถ พร้อมทั้งให้ความช่วยเหลือและคอยอำนวยความสะดวกประสานและสมาชิกภายในกลุ่ม 3.สมาชิกกลุ่มได้มีการค้นหาข้อมูลการออกแบบของตัวผลิตภัณฑ์ที่มีความแปลกใหม่และทันสมัยทางอินเทอร์เน็ต นิศยสารตกแต่งบ้าน สอบถามอาจารย์ผู้สอน เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบสิ่งประดิษฐ์

6.ข้อเสนอแนะและแนวทางในการ 1.ต้องพยายามเรียนรู้ในสิ่งต่างๆเพราะการใช้เครื่องมือถ้าการใช้เครื่องมือผิดวิธีสามารถก่อให้เกิดอันตรายต่อร่างกาย และสิ้นเปลืองงบประมาณในการจัดซื้อจัดหาทดแทนถ้าเกิดความเสียหาย 2.สมาชิกทุกคนจะต้องคำนึงถึงการทำงานเป็นทีม เมื่อสมาชิกภายในกลุ่มขาดความรับผิดชอบทุกคนในกลุ่มต้องบอกกล่าวหรือเตือนให้บุคคลนั้นรู้ตัวและการทำงานตามที่ได้รับมอบหมายไว้ 3.ต้องมีการหาความรู้หรือข้อมูลต่าง ๆ นำมาเป็นแนวทางในการปรับใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการดำเนินโครงการต่อไป

บทที่ 3

วิธีการดำเนินโครงการ

วิธีการดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการ

1. เตรียมคิดและออกแบบสิ่งประดิษฐ์
2. ประชุมวางแผน วางรูปแบบงาน และจัดสรรงบประมาณ
3. ร่างโครงการเสนอให้อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ
4. จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่จะประดิษฐ์
5. จัดเตรียมสถานที่ในการลงมือปฏิบัติ

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ

1. สัปดาห์ที่ 1 ออกแบบสิ่งประดิษฐ์
2. สัปดาห์ที่ 2 รวบรวมเงินกลุ่ม
3. สัปดาห์ที่ 3 แบ่งหน้าที่จัดซื้ออุปกรณ์
4. สัปดาห์ที่ 4 ตรวจสอบความพร้อมและอุปกรณ์อีกครั้งเพื่อความถูกต้อง
5. สัปดาห์ที่ 5 เริ่มลงมือประดิษฐ์โคมไฟ D.I.Y
6. สัปดาห์ที่ 6 ตรวจสอบความเรียบร้อยความแข็งแรงของสิ่งประดิษฐ์
7. สัปดาห์ที่ 7 ตกแต่งโคมไฟ D.I.Y เพิ่มเติมเพื่อความสวยงาม
8. สัปดาห์ที่ 8 ทดลองใช้สิ่งที่ประดิษฐ์
9. สัปดาห์ที่ 9 Present โครงการ

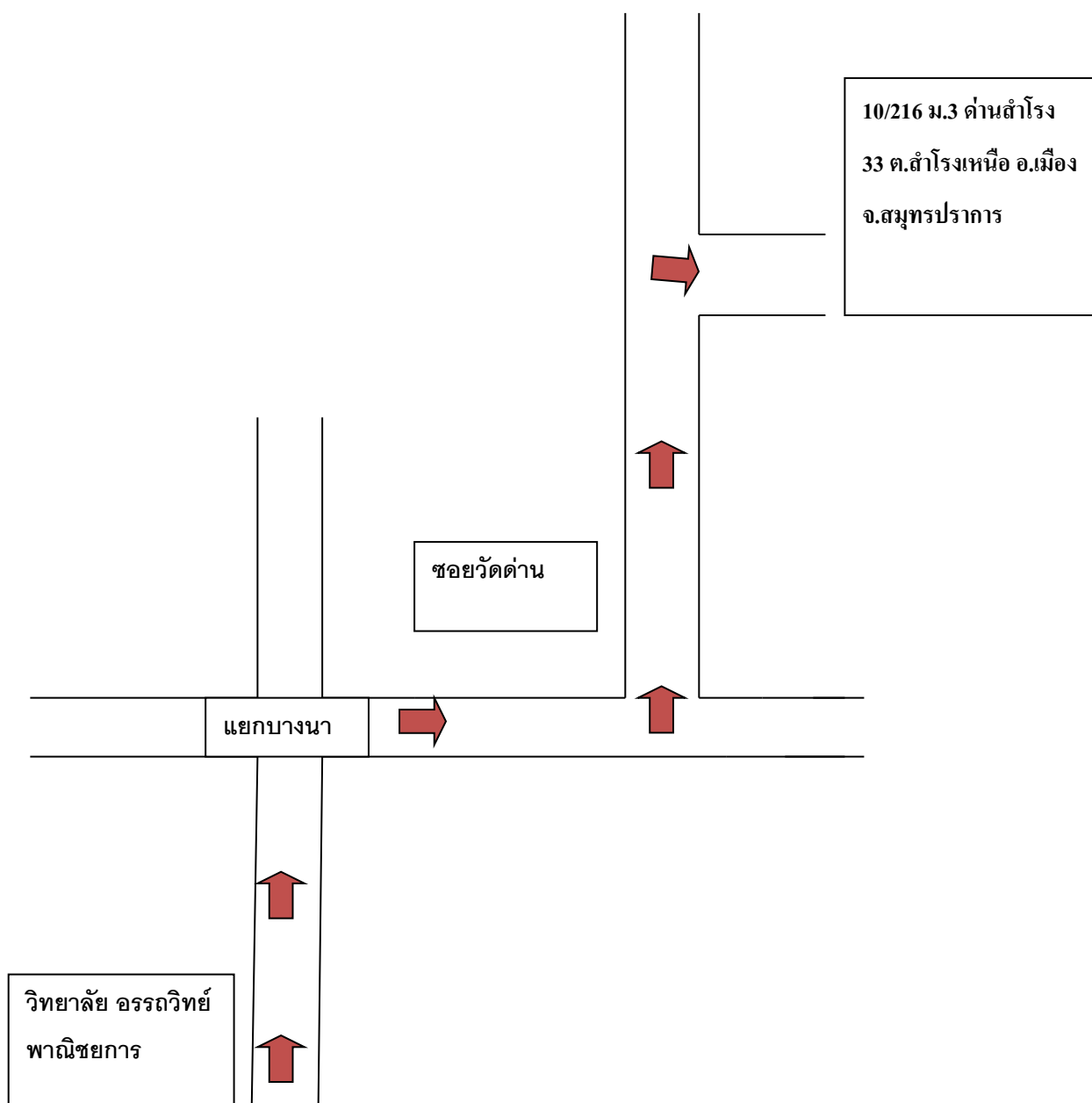
ขั้นที่ 3 ขั้นประเมินผล

1. สรุปผลการปฏิบัติงาน
2. ส่งรายงานสรุปผลการดำเนินงาน

ขั้นตอนดำเนินงาน

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ปี 2562								ปี 2563	
	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	
1. เตรียมคิดรูปแบบนวัตกรรม	↔		↔							
2. ประชุมวางแผนงาน วางรูปแบบงาน และ จัดสรรงบประมาณ			↔							
3. ร่างโครงการเสนออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ				↔						
4. จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์และสถานที่ที่จะทำ สิ่งประดิษฐ์					↔					
5. จัดทำแผนธุรกิจและแผนกลยุทธ์					↔					
6. ลงมือปฏิบัติงานตามแผนงานและขั้นตอน การดำเนินงานที่วางไว้						↔				
7. สรุปผลการปฏิบัติงาน							↔			
8. ส่งรายงานสรุปผลการดำเนินงาน								↔		
9. เตรียมคิดรูปแบบนวัตกรรม									↔	

สถานที่ดำเนินโครงการ



วัน เวลา สถานที่

เริ่มดำเนินงานตั้งแต่ เดือนมิถุนายน 2562 ถึง เดือนกุมภาพันธ์ 2563
สถานที่ 10/216 ม.3 ด้านลำโรง 33 ต.ลำโรงเหนือ อ.เมือง จ.สมุทรปราการ

งบประมาณ และวัสดุอุปกรณ์

งบประมาณในการลงทุน คนละ 280 บาท รวมเป็นเงิน 560 บาท

1. วัสดุดิบ

หลอดไฟ	55 บาท
ขั้วหลอดไฟ	20 บาท

2. อุปกรณ์

คัตเตอร์	50 บาท
กาวร้อน	30 บาท
สีอะคริลิค	55 บาท

3. เบ็ดเตล็ด

ไวน์ลิ	350 บาท
รวม	560 บาท

การจัดทำแผนธุรกิจ

ความเป็นมาของธุรกิจ

ถ้วยรางวัลคือถ้วยรางวัลที่ได้มาจากการแข่งขันประกวดที่เสื่อมสภาพและไม้หยาบวัสดุหาง่ายที่เหลือใช้ วัสดุจัดหาง่ายมีอยู่ทั่วไป ดีไซน์อะไรก็สวย บวกกับสีส้นของขวดน้ำอัดลมพลาสติกที่มีสีส้นสวยงาม สะดุดตา แต่ทว่าอย่าลืมว่าขวดพลาสติกเหล่านี้ ต่อให้รีไซเคิลก็ต้องผ่านกระบวนการผลิตซ้ำอยู่ดีสิ่งที่ประดิษฐ์นั้นจะช่วยสร้างความคิดสร้างสรรค์ได้นำเอาไปใช้ในวิถีประจำวันของเราและเป็นการสร้างรายได้ก็อย่างหนึ่งและใช้เวลาว่างเกิดประโยชน์อย่างมากในหมู่วัยรุ่นที่จะรู้จักเอาสิ่งของที่คิดว่าไม่มีค่ามาประดิษฐ์ ให้เป็นงานฝีมือของตนเองได้

แผนบริหารจัดการ



ประธานโครงการ
นาย วัฒนกฤษณ์ ดิษฐการ



รองประธานโครงการ
นาย ชีรวัดน์ ถาฐาน

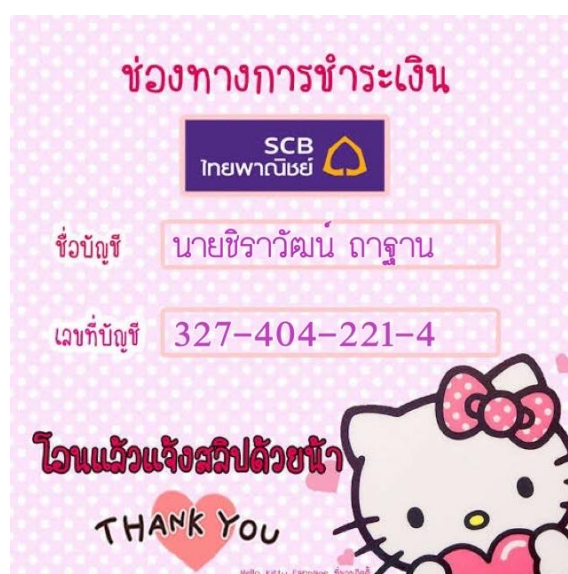
แผนการตลาด

1. กลยุทธ์ผลิตภัณฑ์

ผลิตภัณฑ์ “โคมไฟ D.I.Y. ทำจากวัสดุเหลือใช้นำมาประยุกต์ใช้ให้มีการสร้างรายได้ผลิตภัณฑ์นี้เหมาะกับการตั้งโต๊ะตกแต่งบ้านภายใต้แบรนด์ “โคมไฟ D.I.Y



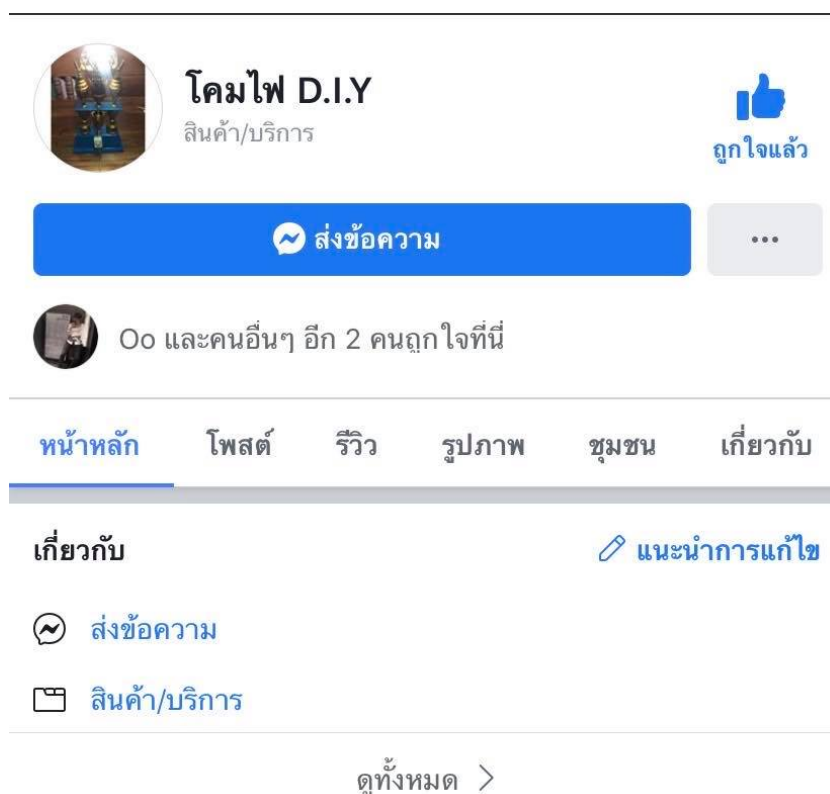
2. กลยุทธ์ราคาใช้นโยบายขายราคาเดียว 299 บาท ลูกค้าจะสามารถชำระเป็นเงินสดหรือการโอน



3. กลยุทธ์การจัดจำหน่าย

ทางร้านเรา สามารถติดต่อสั่งซื้อได้ผ่านระบบช่องทางออนไลน์ของร้านได้โดยติดต่อผ่าน

Facebook “โคมไฟ D.I.Y



4.กลยุทธ์การส่งเสริมการขาย

โปรโมชั่นซื้อโคมไฟ 1 อันแถมหลอดไฟ Led อีก 1 อัน คุ่มสุดคุ่มตั้งแต่วันที่ 1-16 พฤศจิกายนเท่านั้น



บทที่ 4
ผลการดำเนินโครงการ

รายงานผลการปฏิบัติงานรายบุคคล

นาย วัฒนกฤษณ์ ดิษฐการ		
วัน/เดือน/ปี	การปฏิบัติงาน	หมายเหตุ
21 มิ.ย. 62	เริ่มประชุมกลุ่มทำโครงการ	
22 มิ.ย. 62	เสนอเอกสารอนุมัติโครงการ	
23 มิ.ย. 62	เริ่มทำเอกสารอนุมัติโครงการ	
24 มิ.ย. 62	ประชุมเกี่ยวกับงบประมาณ	
25 มิ.ย. 62	ส่งใบอนุมัติโครงการ	
26 มิ.ย. 62	ปรึกษาอาจารย์เรื่องใบอนุมัติโครงการ	
27 มิ.ย. 62	ค้นคว้าเอกสารบทที่ 1	
28 มิ.ย. 62	แก้ไขอนุมัติโครงการพร้อมส่ง	
1 ก.ค. 62	เริ่มทำบทที่ 1 บทนำ	
12 ก.ค. 62	แก้ไขบทที่ 1 พร้อมส่งบทที่ 1	
15 ก.ค. 62	เริ่มทำเอกสารบทที่ 2 (ทฤษฎีวิจัยที่เกี่ยวข้อง)	
16 ก.ค. 62	ติดต่อหาร้านทำป้ายไวนิล	
20 ก.ค. 62	แก้ไขบทที่ 2	
31 ก.ค. 62	ส่งบทที่ 2	
1 ส.ค. 62	เริ่มทำบทที่ 3 (วิธีการดำเนินโครงการ)	
4 ส.ค. 62	คิดวิธีการดำเนินงาน	
8 ส.ค. 62	วางแผนขั้นตอนการดำเนินงาน	
9 ส.ค. 62	เริ่มทำแผนธุรกิจ	
10 ส.ค. 62	วิเคราะห์ 4 P's ในสิ่งประดิษฐ์	
13 ส.ค. 62	แก้ไข บทที่ 3	
14 ส.ค. 62	เริ่มทำ Powerpoint นำเสนอโครงการ	

วัน/เดือน/ปี	การปฏิบัติงาน	หมายเหตุ
15 ส.ค. 62	ส่งบทที่ 3	
16 ส.ค. 62	นัดเพื่อนร่วมกลุ่มมาช่วยทำแก้ไขแผนธุรกิจ	
2 ก.ย. 62	ตรวจสอบเอกสาร บทที่ 1-3 ให้เรียบร้อยก่อนนำเข้า Present ครั้งที่ 1	
3 ก.ย. 62	แก้ไข Powerpoint	
6 ก.ย. 62	ส่ง PowerPoint	
21 ก.ย. 62	นำเสนอโครงการ Present ครั้งที่ 1	
1 ต.ค. 62	เริ่มทำสิ่งประดิษฐ์ครั้งที่ 1	
15 ต.ค. 62	เริ่มทำสิ่งประดิษฐ์ครั้งที่ 2	
17 ต.ค. 62	เริ่มทำสิ่งประดิษฐ์ครั้งที่ 3	
19 ต.ค. 62	ตรวจสอบสิ่งประดิษฐ์	
27 ต.ค. 62	ออกแบบป้ายไวนิล,ติดต่อร้านทำป้าย	
1 พ.ย. 62	เริ่มทำ Powerpoint ครั้งที่ 2	
2 พ.ย. 62	แก้ไข Powerpoint ครั้งที่ 2	
8 พ.ย. 62	ส่ง Powerpoint ครั้งที่ 2	
16 พ.ย. 62	นำเสนอโครงการ Present ครั้งที่ 2	
13 ธ.ค. 62	งาน ATC นิทรรศน์	
14 ธ.ค. 62	เริ่มทำ บทที่4 (ปฏิบัติงานรายบุคคลและงบประมาณ)	
15 ธ.ค. 62	แก้ไข บทที่4 (ปฏิบัติงานรายบุคคลและงบประมาณ)	
16 ธ.ค. 62	ส่งเนื้อหาบทที่ 4	
17 ม.ค. 63	เริ่มทำบทที่ 5 (สรุปผลการดำเนินงานโครงการ)	
18 ม.ค. 63	แก้ไขบทที่ 5	
20 ม.ค. 63	ส่งเนื้อหาบทที่ 5	
27 ม.ค. 63	เริ่มทำบรรณานุกรม	
28 ม.ค. 63	แก้ไขบรรณานุกรม	
31 ม.ค. 63	ส่งบรรณานุกรม	
1 ก.พ. 63	เริ่มทำภาคผนวก	
2 ก.พ. 63	แก้ไขภาคผนวก	
3 ก.พ. 63	ส่งภาคผนวก ก, ข, ค, ง	
10 ก.พ. 63	เริ่มทำกิตติกรรมประกาศ, บทคัดย่อ, สารบัญ	

วัน/เดือน/ปี	การปฏิบัติงาน	หมายเหตุ
12 ก.พ. 63	แก้ไขกิตติกรรมประกาศ, บทคัดย่อ, สารบัญ	
14 ก.พ. 63	ส่งกิตติกรรมประกาศ, บทคัดย่อ, สารบัญ	
28 ก.พ. 63	ส่งรูปเล่มโครงการ, เงินค่ารูปเล่ม, แผ่นซีดี	

รายงานผลปฏิบัติงานรายบุคคล

นาย ชีราวัฒน์ ฐานาน		
วัน/เดือน/ปี	การปฏิบัติงาน	หมายเหตุ
21 มิ.ย. 62	เริ่มประชุมกลุ่มทำโครงการ	
22 มิ.ย. 62	เสนอเอกสารอนุมัติโครงการ	
23 มิ.ย. 62	เริ่มทำเอกสารอนุมัติโครงการ	
24 มิ.ย. 62	ประชุมเกี่ยวกับงบประมาณ	
25 มิ.ย. 62	ส่งใบอนุมัติโครงการ	
26 มิ.ย. 62	ปรึกษาอาจารย์เรื่องใบอนุมัติโครงการ	
27 มิ.ย. 62	ค้นคว้าเอกสารบทที่ 1	
28 มิ.ย. 62	แก้ไขอนุมัติโครงการพร้อมส่ง	
1 ก.ค. 62	เริ่มทำบทที่ 1 บทนำ	
12 ก.ค. 62	แก้ไขบทที่ 1 พร้อมส่งบทที่ 1	
15 ก.ค. 62	เริ่มทำเอกสารบทที่ 2 (ทฤษฎีวิจัยที่เกี่ยวข้อง)	
16 ก.ค. 62	ติดต่อหาร้านทำป้ายไวนิล	
20 ก.ค. 62	แก้ไขบทที่ 2	
31 ก.ค. 62	ส่งบทที่ 2	
1 ส.ค. 62	เริ่มทำบทที่ 3 (วิธีการดำเนินโครงการ)	
4 ส.ค. 62	คิดวิธีการดำเนินงาน	
8 ส.ค. 62	วางแผนขั้นตอนการดำเนินงาน	
9 ส.ค. 62	เริ่มทำแผนธุรกิจ	
10 ส.ค. 62	วิเคราะห์ 4 P's ในสิ่งประดิษฐ์	
13 ส.ค. 62	แก้ไข บทที่ 3	
14 ส.ค. 62	เริ่มทำ Powerpoint นำเสนอโครงการ	
15 ส.ค. 62	ส่งบทที่ 3	
16 ส.ค. 62	นัดเพื่อนร่วมกลุ่มมาช่วยทำแก้ไขแผนธุรกิจ	
2 ก.ย. 62	ตรวจสอบเอกสาร บทที่ 1-3 ให้เรียบร้อยก่อนนำเข้า Present ครั้งที่ 1	
3 ก.ย. 62	แก้ไข Powerpoint	
6 ก.ย. 62	ส่ง PowerPoint	
21 ก.ย. 62	นำเสนอโครงการ Present ครั้งที่ 1	

วัน/เดือน/ปี	การปฏิบัติงาน	หมายเหตุ
1 ต.ค. 62	เริ่มทำสิ่งประดิษฐ์ครั้งที่ 1	
15 ต.ค. 62	เริ่มทำสิ่งประดิษฐ์ครั้งที่ 2	
17 ต.ค. 62	เริ่มทำสิ่งประดิษฐ์ครั้งที่ 3	
19 ต.ค. 62	ตรวจสอบสิ่งประดิษฐ์	
21 ต.ค. 62	ออกแบบป้ายไวนิล,ติดต่อร้านทำป้าย	
1 พ.ย. 62	เริ่มทำ Powerpoint ครั้งที่ 2	
2 พ.ย. 62	แก้ไข Powerpoint ครั้งที่ 2	
8 พ.ย. 62	ส่ง Powerpoint ครั้งที่ 2	
16 พ.ย. 62	นำเสนอโครงการ Present ครั้งที่ 2	
13 ธ.ค. 62	งาน ATC นิทรรศน์	
14 ธ.ค. 62	เริ่มทำ บทที่4 (ปฏิบัติงานรายบุคคลและงบประมาณ)	
15 ธ.ค. 62	แก้ไข บทที่4 (ปฏิบัติงานรายบุคคลและงบประมาณ)	
16 ธ.ค. 62	ส่งเนื้อหาบทที่ 4	
17 ม.ค. 63	เริ่มทำบทที่ 5 (สรุปผลการดำเนินงาน โครงการ)	
18 ม.ค. 63	แก้ไขบทที่ 5	
20 ม.ค. 63	ส่งเนื้อหาบทที่ 5	
27 ม.ค. 63	เริ่มทำบรรณานุกรม	
28 ม.ค. 63	แก้ไขบรรณานุกรม	
31 ม.ค. 63	ส่งบรรณานุกรม	
1 ก.พ. 63	เริ่มทำภาคผนวก	
2 ก.พ. 63	แก้ไขภาคผนวก	
3 ก.พ. 63	ส่งภาคผนวก ก, ข, ค, ง	
10 ก.พ. 63	เริ่มทำกิตติกรรมประกาศ, บทคัดย่อ, สารบัญ	
12 ก.พ. 63	แก้ไขกิตติกรรมประกาศ, บทคัดย่อ, สารบัญ	
14 ก.พ. 63	ส่งกิตติกรรมประกาศ, บทคัดย่อ, สารบัญ	
28 ก.พ. 63	ส่งรูปเล่มโครงการ, เงินค่ารูปเล่ม, แผ่นซีดี	

บัญชีรายรับ – รายจ่าย

โครงการคอมพิวเตอร์ D.I.Y.

ว/ด/ป	รายการ	รายรับ			รายจ่าย			คงเหลือ		
		จำนวนหน่วย	@	จำนวนเงิน	จำนวนหน่วย	@	จำนวนเงิน	จำนวนหน่วย	@	จำนวนเงิน
	เก็บเงินสมาชิกในกลุ่ม	2 คน	280.00	560.00						560.00
	หลอดไฟ				1 หลอด	55.00	55.00			55.00
	ขั้วหลอดไฟ				1 ขั้ว	20.00	20.00			20.00
	คัตเตอร์				1 อัน	50.00	50.00			50.00
	กาวร้อน				1 คีม	30.00	30.00			30.00
	สือคิลิด				1 ขวด	55.00	55.00			55.00
	ไวนิล				1 กล่อง	350.00	350.00			0.00
	ขายสินค้า	1 ชิ้น	299.00	299.00						210.00
รวม				859.00	รวม		560.00	รวม		210.00

ผลการดำเนินงานด้านงบประมาณ

โครงการสิ่งประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้ “โคมไฟ D.I.Y

วัตถุประสงค์โครงการ

1. เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของวิชาโครงการ
2. เพื่อให้สร้างมูลค่าเพิ่มให้กับวัสดุด้วยรางวัลที่ไม่ใช่แล้ว
3. เพื่อให้นักศึกษาเกิดความสามัคคีกันและร่วมมือปฏิบัติงานกันเป็นทีม
4. เพื่อให้ฝึกสมาธิและความคิดสร้างสรรค์

ทุนทั้งสิ้น	560.00 บาท
ซื้อวัสดุอุปกรณ์	560.00 บาท
ทุนหักจากการซื้อ	120.00 บาท
รายได้ขายสินค้า	299.00 บาท
กำไร	179.00 บาท
กำไรจากการดำเนินงานสมาชิกกลุ่มคนละ	89.50 บาท

แบ่งกำไรและคืนทุนสมาชิก 2 คน เท่า ๆ กัน คนละ 89.50 บาท

รายชื่อ	จำนวนเงิน
1. นาย วัฒนกฤษณ์ ดิษฐการ	280 บาท
2. นาย ชีราวัฒน์ ถานาน	280 บาท
รวม	560 บาท

กำไรคงเหลือไว้สำหรับจัดรูปเล่มรายงาน

บทที่ 5

สรุปผลการดำเนินโครงการ และข้อเสนอแนะ

สรุปผลการดำเนินโครงการ

จากการดำเนิน โครงการนวัตกรรมสิ่งประดิษฐ์ “โครมไฟ D.I.Y” สามารถบรรลุเป้าหมายวัตถุประสงค์ของวิชาโครงการ และได้เก็บเงินสมาชิกภายในกลุ่มคนละ 280 บาท จำนวน 2 คน เป็นเงิน 560 บาท สถานที่ 10/216 ม.3 ด้านสำโรง 33 ต.สำโรงเหนือ อ.เมือง จ.สมุทรปราการ 10270 ปฏิบัติงานในช่วงเดือน มิถุนายน 2562 โดยเสียค่าใช้จ่ายด้านวัสดุอุปกรณ์และเอกสารเป็นจำนวนเงิน 560 บาท

สรุปตารางการปฏิบัติงาน

ลำดับที่	วัน/เดือน/ปี	กิจกรรมที่ปฏิบัติ
1	24 มิ.ย. 62	- เริ่มประชุมกลุ่มทำโครงการ
2	26 มิ.ย. 62 – 27 มิ.ย. 62	- เสนอเอกสารอนุมัติโครงการ - เริ่มทำเอกสารอนุมัติโครงการ
3	28 มิ.ย. 62	- ส่งใบอนุมัติโครงการ
4	12 กค. 62	- ส่งเนื้อหาบทที่ 1
5	31 ก.ค. 62	- ส่งเนื้อหาบทที่ 2
6	16 ส.ค. 62	- ส่งเนื้อหาบทที่ 3
7	6 ก.ย. 62	- ส่ง PowerPoint
8	21 ก.ย. 62	- นำเสนอโครงการ Present ครั้งที่ 1
9	10 ต.ค. 62 – 29 ต.ค. 62	- เริ่มทำสิ่งประดิษฐ์ครั้งที่ 1, 2, 3 - ตรวจสอบสิ่งประดิษฐ์
10	31 ต.ค. 62	- ออกแบบป้ายไวนิล, ติดต่อร้านทำป้าย
11	8 พ.ย. 62	- ส่ง PowerPoint ครั้งที่ 2
12	16 พ.ย. 62	- นำเสนอโครงการ Present ครั้งที่ 2
13	13 ธ.ค. 62	- งาน ATC นิทรรศน์
14	20 ธ.ค. 62	- ส่งเนื้อหาบทที่ 4
15	24 ม.ค. 63	- ส่งเนื้อหาบทที่ 5

16	31 ม.ค. 63	- ส่งบรรณานุกรม
17	7 ก.พ. 63	- ส่งภาคผนวก ก, ข, ค, ง
18	14 ก.พ. 63	- ส่งกิตติกรรมประกาศ - ส่งบทคัดย่อ - ส่งสารบัญ
19	21 ก.พ. 63	- ส่งรูปเล่มโครงการ - ส่งเงินค่ารูปเล่ม - ส่งแผ่นซีดี

ปัญหาและอุปสรรค

1. ภัยธรรมชาติอาจทำให้วัตถุดิบที่ใช้ในการผลิตเกิดการเสียหายได้
2. วัตถุดิบที่ใช้อาจมีจำนวนไม่เพียงพอต่อการผลิต

ข้อเสนอแนะ

1. วัสดุที่นำมาใช้ควรหาแหล่งวัตถุดิบสำรองไว้
2. ควรเก็บวัตถุดิบไว้ในที่แห้ง เพื่อป้องกันการเสื่อมสภาพ

ข้อดี

1. ช่วยให้เกิดความสามัคคี
2. ใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์

ข้อเสีย

1. ผู้ที่ต้องการซื้อจะมีเฉพาะกลุ่ม
2. การเคลื่อนย้ายหรือเก็บไว้นานอาจทำให้สีบางส่วนหลุดลอก

ข้อเสนอแนะแนวทางพัฒนา

การปฏิบัติงานโครงการนี้ได้รับประโยชน์ คือ รู้จักวางแผนงาน รู้จักคำว่าสามัคคี ถ้าเราสามัคคีกัน กลุ่มของเราก็จะไปรอดเราได้รู้จักการนำเศษวัสดุเหลือใช้มาประดิษฐ์เป็นสิ่งต่าง ๆ รู้จักแก้ไขปัญหาได้ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ คือ เรานำความรู้ ประสบการณ์การที่ได้นำมาปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้นแล้วเราก็ไปใช้อชีพเป็นรายได้เสริมได้

แบบนำเสนอของอนุมัติโครงการ
สาขาวิชาการตลาด วิทยาลัยเทคโนโลยีรรวิทยพัฒน์
ภาคเรียนที่ 1-2 ปีการศึกษา 2562

ชื่อโครงการ	โคมไฟ D.I.Y	
แผนงาน	นักศึกษาสาขาวิชาการตลาด โครงการกลุ่ม สิ่งประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้	
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ธัญญา ธรรมิสกุล	
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	อาจารย์อุดมพร เปตานนท์	
ผู้รับผิดชอบโครงการ		
1. นายวัฒนกฤษ์	ศิษฏการ	รหัสประจำตัว 39560 ปวช.3/5
2. นายชิราวัฒน์	ถาฐาน	รหัสประจำตัว 40017 ปวช.3/5

หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันนี้ โคมไฟสวย ๆ ซึ่งวางขายตามท้องตลาดค่อนข้างจะมีราคาแพง คณะผู้จัดทำมีไอเดียสำหรับการประดิษฐ์โคมไฟไว้ใช้เองโดยใช้วัสดุเหลือใช้เป็นไอเดียการตกแต่งภายในบ้านที่ต้องการโคมไฟรูปแบบสวยงามในราคาประหยัด

โคมไฟเป็นของใช้และของตกแต่งทั้งภายในบ้านและนอกบ้าน ซึ่งโคมไฟเป็นสิ่งที่อำนวยความสะดวกให้เรามองเห็นในที่มืดได้ เพราะโคมไฟเป็นสิ่งที่ให้แสงสว่างในตอนกลางคืนหรือแม้แต่ในที่มืด เป็นโคมไฟใช้ภายในบ้านและวางไว้ตามจุดต่างๆ ของบ้าน อาจจะวางไว้บนโต๊ะหรือโต๊ะทำงาน จึงถือได้ว่าเป็นของใช้ที่จำเป็นต่อชีวิตประจำวัน โคมไฟให้แสงสว่างแล้ว โคมไฟยังใช้เป็นของประดับและตกแต่งภายในบ้าน ซึ่งทำให้บริเวณนั้นเกิดความสวยงามอีกด้วย ดังนั้นทางคณะผู้จัดทำจึงคิดที่จะจัดทำโคมไฟจากถ้วยรางวัลเพราะถ้วยรางวัลที่เหลือใช้ก็ไม่ได้ใช้ประโยชน์อะไร จึงได้นำถ้วยรางวัลมาใช้ประโยชน์ในการประดิษฐ์เป็นโคมไฟเพื่อประหยัดค่าใช้จ่าย

สิ่งที่ทำจากถ้วยรางวัลคือถ้วยรางวัลที่ได้มาจากการแข่งขันประกวดที่เสื่อมสภาพและขวดน้ำพลาสติกที่เหลือใช้ วัสดุจัดหาง่ายมีอยู่ทั่วไป ดีไซน์อะไรสวย บวกกับสีสันทองขวดน้ำอัดลม พลาสติกที่มีสีสันทสวยงาม สะดุดตา ก็ฉีกห่อโปรดักรักษ์โลกเข้าไปได้ง่ายๆ แต่ทว่าอย่าลืมว่าขวดพลาสติกเหล่านี้ ต่อให้รีไซเคิลก็ต้องผ่านกระบวนการผลิตซ้ำอยู่ดี

สิ่งที่ประดิษฐ์นั้นจะช่วยสร้างความคิดสร้างสรรค์ได้นำเอาไปใช้ในชีวิตประจำวันของเราเป็นการสร้างรายได้อีกอย่างหนึ่งและใช้เวลาว่างเกิดประโยชน์อย่างมากในหมู่วัยรุ่นที่จะรู้จักเอาสิ่งของที่คิดว่าไม่มีค่ามาประดิษฐ์ ให้เป็นงานฝีมือของตนเองได้

วัตถุประสงค์โครงการ

1. เพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของวิชาโครงการ
2. เพื่อนำสิ่งของเหลือใช้มาทำให้เกิดมูลค่า
3. เพื่อให้ได้ความสามัคคีและความร่วมมือกันของหมู่คณะ

เป้าหมาย

1. ผู้เพื่อนำสิ่งของเหลือใช้ทำให้เกิดมูลค่า
2. นำผลงานเข้าประกวดการแข่งขันทักษะวิชาการประเภทสิ่งประดิษฐ์

วิธีการดำเนินการ

ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการ

1. เตรียมรูปแบบขอสินค้าที่จะประดิษฐ์
2. ประชุมวางแผนงาน วางรูปแบบงาน และจัดสรรวางแผนงบประมาณ
3. ร่างโครงการเสนออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ
4. จัดเตรียมสถานที่ที่จะทำการประดิษฐ์
5. จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ที่จะทำการประดิษฐ์
6. จัดทำแผนการตลาด

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ

1. จัดซื้อวัตถุดิบ และตรวจสอบความพร้อมของอุปกรณ์และสถานที่ปฏิบัติงาน
2. เริ่มทำการประดิษฐ์และขั้นตอนการผลิตดูความเรียบร้อยและประเมินผลการปฏิบัติงาน
3. นำถ้วยรางวัลขีดกระดาดทรายเบอร์หยาบให้เนียน
4. ทาสีถ้วยรางวัลให้สวยงาม
5. ประกอบถ้วยรางวัลและนำสายไฟเข้าไปในถ้วยให้เรียบร้อย
6. นำหลอดไฟใส่เข้าไปในถ้วยหลอดไฟข้างบนที่วางตำแหน่งไว้
7. ต่อสวิตช์กับถ้วยหลอดไฟเข้าไปด้วยกันและต่อปลั๊กเสียบ
8. เสียบปลั๊กดูไฟจากหลอดไฟ
9. เสียบปลั๊กค้างไว้ทิ้งไว้ 1 คืนว่ามีอะไรขีดข้องรีเปล่า

ขั้นที่ 3 ขั้นประเมินผล

1. สรุปผลการปฏิบัติงาน
2. ส่งรายงานสรุปผลการดำเนินงาน

ขั้นตอนดำเนินงาน

ขั้นตอนดำเนินการ	ปี 2562							ปี 2563	
	ม.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.
1. เตรียมคิดรูปแบบธุรกิจบริการ	↔								
2. ประชุมวางแผนงาน วางรูปแบบงาน และจัดสรรงบประมาณ			↔						
3. ร่างโครงการเสนออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ				↔					
4. จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์และสถานที่ที่จะทำธุรกิจบริการ					↔				
5. จัดทำแผนธุรกิจและแผนกลยุทธ์ และการส่งเสริมการตลาด					↔				
6. ลงมือปฏิบัติงานตามแผนงาน และขั้นตอนการดำเนินงานที่วางไว้						↔			
7. สรุปผลการปฏิบัติงาน								↔	
8. ส่งรายงานสรุปผลการดำเนินงาน									↔

วัน เวลา สถานที่

เริ่มดำเนินงานตั้งแต่ มิถุนายน 2562 ถึง กุมภาพันธ์ 2563

สถานที่ 10/216 ม.3 ด้านสำโรง 33 ต.สำโรงเหนือ อ.เมือง จ.สมุทรปราการ

งบประมาณ และวัสดุอุปกรณ์

งบประมาณในการลงทุน คนละ 280 บาท รวมเป็นเงิน 560 บาท

1. วัสดุดิบ

หลอดไฟ	55 บาท
ขั้วหลอดไฟ	20 บาท

2. อุปกรณ์

คัตเตอร์	50 บาท
กาวร้อน	30 บาท
สื่อครีดิค	55 บาท

3. เบ็ดเตล็ด

ไวนิล	350 บาท
รวม	560 บาท

การติดตามผลและการประเมิน

1. นำเสนอผลงานเพื่อให้คณะกรรมการเป็นผู้ประเมิน
2. รายงานสรุปผลการดำเนินการ และงบประมาณ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. การดำเนินงานบรรลุตามวัตถุประสงค์การเรียนรู้ของวิชาโครงการ
2. สามารถสร้างมูลค่าให้กับวัสดุเหลือใช้
3. ทำให้สมาชิกกลุ่มเกิดความสัมพันธ์มีความร่วมมือจากการทำงานเป็นทีม

ปัญหาและอุปสรรค

1. การปฏิบัติงานอาจล่าช้า หรือไม่ไปตามแผนงาน
2. วัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติงานอาจชำรุด เสียหาย

ปัญหาและอุปสรรค

1. การปฏิบัติงานอาจล่าช้า หรือไม่ไปตามแผนงาน
2. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติงานอาจชำรุด เสียหาย

ข้อเสนอแนะ

1. เตรียมความพร้อมของทีมงาน ฝึกปฏิบัติคนให้เกิดความชำนาญก่อนลงปฏิบัติงานจริง
2. ตรวจสอบวัสดุ อุปกรณ์ทุกครั้ง ก่อนปฏิบัติงาน

ลงชื่อ.....

(อาจารย์รัชฎา ธรรมิสกุล)

อาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ

ลงชื่อ.....

(อาจารย์อุดมพร เปตานนท์)

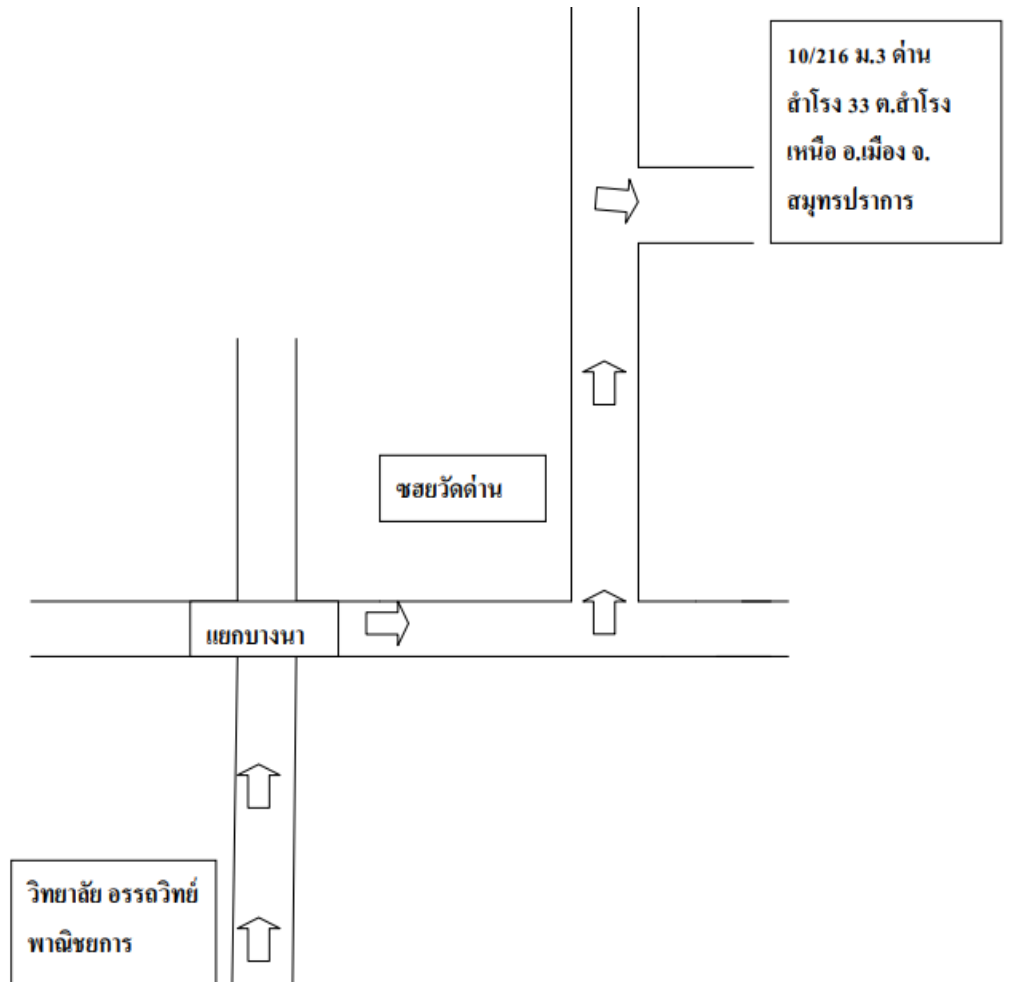
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วมโครงการ

ลงชื่อ.....

(อาจารย์วงศ์เดือน ประไพวัชรพันธ์)

อาจารย์หัวหน้าสาขาวิชาการตลาด

สถานที่ดำเนินโครงการ



ภาคผนวก ข แบบสอบถาม

- รายงานผลการประเมินจากแบบสอบถาม
- ตัวอย่างแบบสอบถาม

รายงานผลการประเมินจากแบบสอบถาม

รายงานผลการประเมิน โครงการสิ่งประดิษฐ์ โคมไฟ D.I.Y จากการสำรวจกลุ่มตัวอย่างทั้งสิ้น 50 ตัวอย่าง สรุปได้ดังนี้

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม(แสดงค่าความถี่ และร้อยละ)

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 1 ลักษณะกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแทนสอบถาม เพศ

เพศ	ความถี่	ร้อยละ
ชาย	47	94
หญิง	3	6
รวม	50	100

จากตารางที่ 1 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง เพศ พบว่า กลุ่มตัวอย่างใช้บริการเป็นเพศชาย มีจำนวน 47 คน คิดเป็นร้อยละ 94 และเพศหญิงมีจำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 6 ตามลำดับ

ตารางที่ 2 ลักษณะกลุ่มตัวอย่างผู้ตอบแบบสอบถามระดับอาชีพ

อาชีพ	ความถี่	ร้อยละ
นักศึกษา	30	60
พนักงานบริษัทเอกชน	10	20
อื่นๆ	10	20
รวม	50	100

จากตารางที่ 2 พบว่ากลุ่มตัวอย่างแบบสอบถามที่เป็นกลุ่มอาชีพ พบว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ อาชีพนักศึกษา จำนวน 30 คน คิดเป็นร้อยละ 60 อาชีพพนักงานบริษัทเอกชน จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 20 และอาชีพอื่น ๆ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 20 ตามลำดับ

ตารางที่ 3 ลักษณะกลุ่มตัวอย่างของผู้ตอบแบบสอบถามระดับการศึกษา

ระดับการศึกษา	ความถี่	ร้อยละ
ต่ำกว่าปริญญาตรี	40	80
ปริญญาตรี	8	16
สูงกว่าปริญญาตรี	2	4
รวม	50	100

ตารางที่ 3 พบว่า ระดับการศึกษาต่ำกว่าปริญญาตรี มีจำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 80 ระดับปริญญาตรี มีจำนวน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 16 และ สูงกว่าปริญญาตรี มีจำนวน 2 คน คิดเป็นร้อยละ 4

ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการบริการ กระเป๋าหรรษาของวิทยาลัยเทคโนโลยีอรรณพวิทย์ พณิชยการ (แสดงค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย มาตรฐาน) มีระดับการประเมินความพึงพอใจดังต่อไปนี้

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจในการให้บริการ กลุ่ม โคมไฟ D.I.Y

ตารางที่ 4 ความพึงพอใจในการให้บริการ

ข้อพิจารณา	$\overline{(x)}$	SD	ระดับความคิดเห็น
1. ความคิดสร้างสรรค์ในสิ่งประดิษฐ์	4.12	0.81	เห็นด้วยมาก
2. วัสดุที่ใช้ในสิ่งประดิษฐ์	4.12	0.86	เห็นด้วยมาก
3. ราคาของสิ่งประดิษฐ์ ราคาเหมาะสมกับสินค้า	4.14	0.92	เห็นด้วยมาก
4. ประโยชน์ของที่ได้รับจากสินค้า	4.11	0.87	เห็นด้วยมาก
รวม	4.12	0.87	เห็นด้วยมาก

จากตารางที่ 4

พบว่าความพึงพอใจในการให้บริการในภาพรวมมีค่าเฉลี่ย $\overline{X}$ = 4.12 และค่า SD = 0.87 อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก

เมื่อพิจารณารายข้อข้อที่มีค่าความพึงพอใจสูงสุดคือข้อที่ 3 ราคาของการบริการ ราคาเหมาะสมกับการบริการ มีค่าเฉลี่ย $\overline{X}$ = 4.14 และค่า SD = 0.92 อยู่ในระดับเห็นด้วยมาก รองลงมาคือข้อที่ 1. รูปแบบของการบริการธุรกิจพี.พี คาร์แคร์ มีค่าเฉลี่ย $\overline{X}$ = 4.12 และค่า SD = 0.81 และข้อที่มีค่าคะแนนน้อยสุด คือ ข้อที่ 4. แต่งกายเหมาะสม มีบุคลิกและลักษณะท่าทางที่สุภาพ มีค่าเฉลี่ย $\overline{X}$ = 4.11 และค่า SD = 0.87



แบบสอบถาม

ใบประเมินโครงการสิ่งประดิษฐ์ โคมไฟ D.I.Y

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม

คำชี้แจง โปรดทำเครื่องหมายลงใน (☒) หน้าข้อที่ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

1. เพศ

() ชาย

() หญิง

2. อาชีพ

() นักศึกษา

() พนักงานบริษัทเอกชน

() อื่น ๆ

3. ระดับการศึกษา

() ต่ำกว่าปริญญาตรี

() ปริญญาตรี

() สูงกว่าปริญญาตรี

ส่วนที่ 2 ความพึงพอใจต่อโครงการ

5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด

ที่	รายการ	ระดับความพึงพอใจ				
		5	4	3	2	1
1	ความคิดสร้างสรรค์ในสิ่งประดิษฐ์					
2	วัสดุที่ใช้ในสิ่งประดิษฐ์					
3	ราคาเหมาะสมกับสินค้า					
4	ประโยชน์ที่ได้รับจากสินค้า					

ข้อเสนอแนะ.....

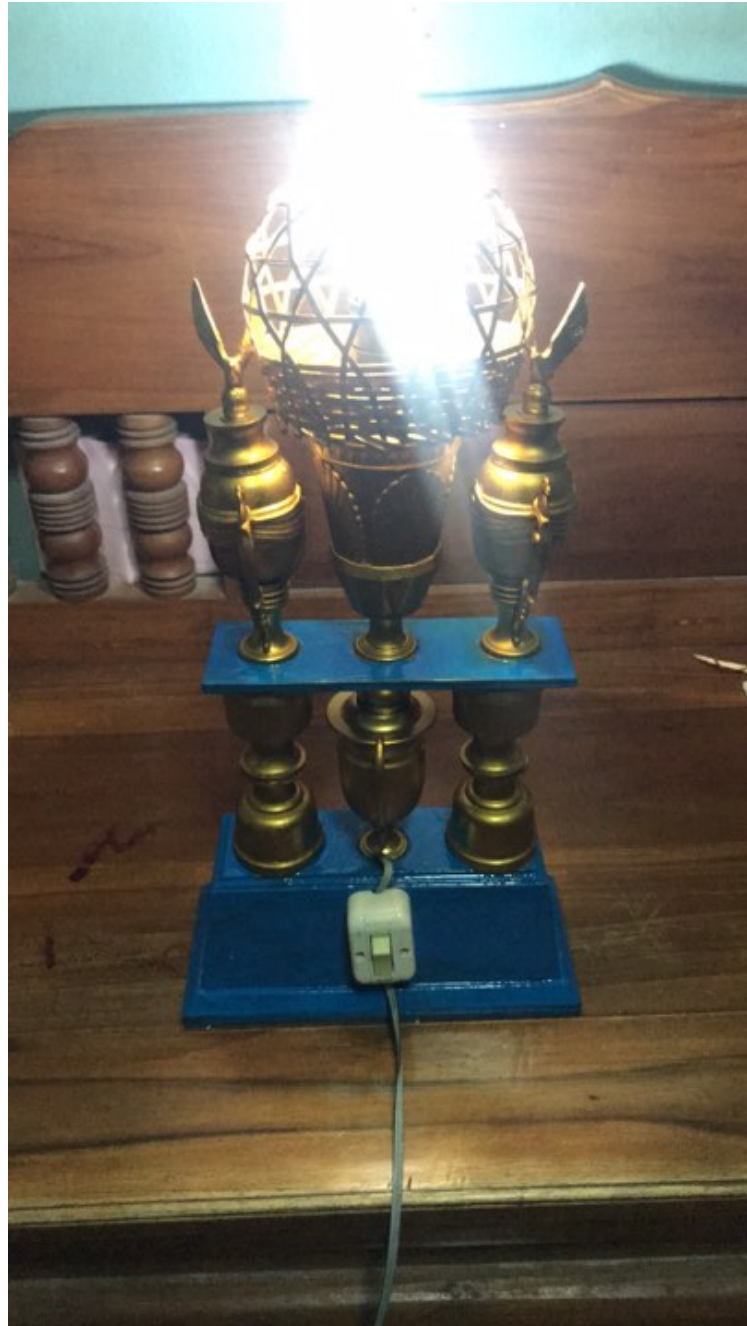
.....

ขอบคุณสำหรับความร่วมมือ

ภาคผนวก ค ประมวลภาพสิ่งประดิษฐ์ในโครงการ

- รูปแบบสิ่งประดิษฐ์ในโครงการ
- รูปภาพวัสดุอุปกรณ์ของสิ่งประดิษฐ์ในโครงการ
- รูปภาพขั้นตอนการปฏิบัติโครงการ

สิ่งประดิษฐ์จากวัสดุเหลือใช้คอมพิวเตอร์จากถ้วยรางวัล



วัสดุอุปกรณ์



ไม้สาน



สีอะคริลิก



ถ้วยรางวัลเก่า



คัตเตอร์



กาวtoa



หัวหลอดไฟ



หลอดไฟ

ขั้นตอนการทำ

1. จัดเตรียมอุปกรณ์ในการทำงาน



2. นำวัสดุของถ้วยรางวัลเก่ามาพ่นสีหรือทาสีอะคริลิก



3.นำชิ้นส่วนต่างๆ มาประกอบกัน



4. นำสายไฟและขั้วหลอดไฟต่อขึ้นมาข้างบน



5. นำไม้ฐานที่เตรียมไว้วางไว้ข้างบนเพื่อความสวยงาม



ภาคผนวก ง ประวัติผู้ดำเนินโครงการ

ประวัติผู้ดำเนินโครงการ



ประธานโครงการ

นาย วัฒนกฤษณ์ ดิษฐการ

ชื่อเล่น ดิว อายุ 18 ปี

ที่อยู่ 24/3 หมู่ 1 ตำบลบางโปรง อำเภอเมือง

จังหวัดสมุทรปราการ 10270

เบอร์โทร 0642269993



รองประธานโครงการ

นาย ชีรวัดน์ ถานาน

ชื่อเล่น ไอ้ต อายุ 18

ที่อยู่ 55/267 หมู่ 6 หมู่เพื่องฟ้า 1 ตำบลบางเมือง

อำเภอเมือง จังหวัดสมุทรปราการ 10270

เบอร์โทร 0950387544