



สิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์จากริบบิ้น
(Creative artifacts from ribbons)

ชื่อผู้จัดทำ

นางสาวพรรณทิพย์ สิงห์ชัย

นางสาวสิรินดา บุญเกื้อ

รายงานผลการดำเนินงานรายวิชาโครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาการบัญชี
ปีการศึกษา 2568
วิทยาลัยการอาชีพสังขะ

สิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์จากริบบิ้น
(Creative artifacts from ribbons)

ชื่อผู้จัดทำ
นางสาวพรรณทิพย์ สิงห์ชัย
นางสาวสิรินดา บุญเกื้อ

รายงานผลการดำเนินงานรายวิชาโครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาการบัญชี
ปีการศึกษา 2568
วิทยาลัยการอาชีพสังขะ



วิทยาลัยการอาชีพสกลนคร

สำนักงานคณะกรรมการอาชีวศึกษา

ชื่อโครงการวิชาชีพ	สิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์จากริบบิ้น (Creative artifacts from ribbons)
ชื่อนักศึกษา	1. นางสาวพรรณทิพย์ สิงห์ชัย รหัสนักศึกษา 67302010007 2. นางสาวสิรินดา บุญเกื้อ รหัสนักศึกษา 67302010014
หลักสูตร	ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.)
กลุ่มอาชีพ	การเงินและพาณิชย์
สาขาวิชา	การบัญชี
ครูที่ปรึกษาโครงการ	นางวราภรณ์ ทับผา
ครูที่ปรึกษาโครงการร่วม	นายวรินทร์ พร้อมเพรียง
ครูผู้สอน	นางดวงใจ ขาวงาม
ปีการศึกษา	2568

คณะกรรมการตรวจสอบวิชาชีพ	ลายมือชื่อ
1. นางวราภรณ์ ทับผา ครูที่ปรึกษาโครงการ	
2. นายวรินทร์ พร้อมเพรียง ครูที่ปรึกษาโครงการร่วม	
3. นางดวงใจ ขาวงาม ครูผู้สอน	
4. นางดวงใจ ขาวงาม หัวหน้าแผนกวิชาการบัญชี	
5. นายเบญจภัทร วงศ์โคกสูง หัวหน้างานพัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน	
6. นายปรีดี สมอ รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ	

สอบโครงการ : วันที่ 5 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2569

สถานที่สอบ : แผนกวิชาการบัญชี

(นายไพบุลย์ ฤกษ์ดี)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพสกลนคร

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ชื่อเรื่อง : สิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์จากริบบิ้น (Creative artifacts from ribbons)
ผู้จัดทำ : นางสาวพรรณทิพย์ สิงห์ชัย
: นางสาวสิรินดา บุญเกื้อ
สาขาวิชา : การบัญชี
แผนกวิชา : การบัญชี
ที่ปรึกษา : นางดวงใจ ขาวงาม
ปีการศึกษา : 2568

บทคัดย่อ

โครงการเรื่อง สิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์จากริบบิ้น (Creative artifacts from ribbons) มีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะการออกแบบและประดิษฐ์สิ่งของจากริบบิ้นอย่างสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและการแก้ปัญหาในกระบวนการผลิต เพื่อให้นักศึกษาสามารถนำความรู้ไปต่อยอดเป็นอาชีพเสริมหรือผลิตภัณฑ์จำหน่ายได้จริง

ผลการดำเนินงานพบว่าจากแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อ สิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์จากริบบิ้น กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 30 คน เป็นนักเรียนนักศึกษา 19 คน คิดเป็นร้อยละ 63.33 เป็นครูเจ้าหน้าที่ 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 และเป็นประชาชนทั่วไป 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.66 จากตารางที่ 4.2 พบว่า ระดับความพึงพอใจของผู้ตอบแบบประเมินที่มีต่อ สิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์จากริบบิ้นภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.10 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) อยู่ที่ 0.65 เมื่อพิจารณาในรายข้อพบว่า รายการที่ผู้ตอบแบบสอบถามมีความพึงพอใจซึ่งมีค่าเฉลี่ยมากที่สุด คือ ด้านความคิดสร้างสรรค์และคุณค่า ค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.52 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.63 รองลงมาคือด้านคุณภาพและการใช้งานค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.48 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) 0.57 และรายการที่ผู้ตอบแบบสอบถามที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านรูปลักษณ์และความสวยงาม เท่ากับ 3.84 ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.73

คำนำ

รายงานฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อศึกษาและรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ ริปบิน ซึ่งเป็นวัสดุที่มีความสำคัญและถูกนำมาใช้ในหลายโอกาส ไม่ว่าจะเป็นการตกแต่งของขวัญ งานประดิษฐ์ งานแฟชั่น หรือการจัดงานพิธีต่างๆ จุดประสงค์ของรายงานนี้คือเพื่อให้ผู้อ่านได้เข้าใจถึงประวัติ ความหมาย ประเภท วัสดุที่ใช้ผลิต รวมถึงวิธีการนำริปบินไปประยุกต์ใช้อย่างสร้างสรรค์ ผู้จัดทำได้ค้นคว้าข้อมูลจากเอกสาร หนังสือ และสื่อออนไลน์ พร้อมทั้งยกตัวอย่างการใช้งานจริง เพื่อให้เนื้อหามีความครบถ้วนและเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจ หวังว่ารายงานนี้จะช่วยเพิ่มความรู้และเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้อ่านสามารถนำความรู้ไปใช้ได้เหมาะสม

ริปบินเป็นวัสดุที่มีความสวยงามและหลากหลายรูปแบบ ใช้กันอย่างแพร่หลายทั้งในงาน ตกแต่ง งานประดิษฐ์ และงานมอบของขวัญ ด้วยสีสัน ลวดลาย และเนื้อผ้าที่แตกต่างกัน ริปบินจึงสามารถสื่อความหมายและอารมณ์ได้หลากหลาย ตั้งแต่ความหรูหรา อ่อนหวาน ไปจนถึงความ สนุกสนาน นอกจากความสวยงามแล้ว ริปบินยังมีความสำคัญในเชิงสัญลักษณ์ เช่น ริปบินสีต่างๆ ที่ใช้ แทนการรณรงค์หรือแสดงจุดยืนทางสังคมและสุขภาพ ตัวอย่างเช่น ริปบินสีชมพูเพื่อสนับสนุนการ ตระหนักรู้เรื่องมะเร็งเต้านม หรือริปบินสีแดงเพื่อรณรงค์ป้องกันโรคเอดส์ สิ่งเหล่านี้ทำให้ริปบินเป็น มากกว่าวัสดุตกแต่ง แต่ยังเป็นสื่อสารทางความหมายที่ทรงพลัง

ด้วยคุณค่าทั้งในด้านความงามและความหมาย ริปบินจึงกลายเป็นองค์ประกอบสำคัญใน หลายโอกาส ไม่ว่าจะเป็นงานมงคล งานเฉลิมฉลอง หรือกิจกรรมเพื่อสังคม การเรียนรู้และเข้าใจ ความหมายของริปบินแต่ละประเภท จะช่วยให้การเลือกใช้มีความเหมาะสมและสื่อสารได้ตรงตาม เจตนา

นางสาวพรรณทิพย์ สิงห์ชัย

นางสาวสิรินดา บุญเกื้อ

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
บทคัดย่อ	ก
คำนำ	ข
สารบัญ	ค
สารบัญ (ต่อ)	ง
สารบัญตาราง	จ
สารบัญรูปภาพ	ฉ
บทที่ 1 บทนำ	
1. ความเป็นมาของโครงการ	1
2. วัตถุประสงค์ของโครงการ	1
3. ประโยชน์ที่รับจากโครงการ	1
4. ขอบเขตของการดำเนินงาน	1
5. วิธีการดำเนินโครงการ	2
6. ระยะเวลาและสถานที่	2
7. งบประมาณและค่าใช้จ่าย	2
8. คำนิยามศัพท์เฉพาะ	2
บทที่ 2	
1. ประวัติของريبปีน	4
2. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับريبปีน	5
3. ความสำคัญและประโยชน์ของการทำงานประดิษฐ์	6
4. ลักษณะของงานประดิษฐ์	7
5. ประเภทของงานประดิษฐ์	9
6. แนวคิดและทฤษฎีความพึงพอใจของผู้บริโภค	10
7. แนวคิดและทฤษฎีทางการตลาด	11
8. เอกสารที่เกี่ยวข้อง	13
บทที่ 3	
1. ขั้นตอนการดำเนินงาน	19
2. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล	20
3. การศึกษาความพึงพอใจของผู้ซื้อสินค้าจากริปปีนโบว์	27
บทที่ 4	
1. ผลจากการดำเนินงาน	30
2. การศึกษาความพึงพอใจ	31

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
บทที่ 5	
1. สรุปผลของการดำเนินโครงการ	33
2. อภิปรายผล	33
3. ข้อเสนอแนะ	33
บรรณานุกรม	
ภาคผนวก	
ภาคผนวก ก แบบเสนอขออนุมัติโครงการ	
ภาคผนวก ข แบบประเมินความพึงพอใจ	
ภาคผนวก ค ขั้นตอนการดำเนินงาน	
ภาคผนวก ง ประวัติผู้จัดทำ	
ภาคผนวก จ รูปอัลโพลไฟล์โครงการในเว็บไซต์วิทยาลัยการอาชีพสังขะ	

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	
ตารางที่ 1.1 วิธีการดำเนินโครงการ	2
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงาน	
ตารางที่ 3.1 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ	19
บทที่ 4 ผลจากการดำเนินงาน	
ตารางที่ 4.1 ค่าร้อยละอัตราส่วนของกลุ่มตัวอย่าง	31
ตารางที่ 4.2 ผลการหาค่าความพึงพอใจของงานประดิษฐ์สร้างสรรค์จากริบบิ้น	32

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่		หน้า
ภาพที่ 2.1	การใช้รีบบิ้นในการตกแต่งสถานที่	7
ภาพที่ 2.2	การใช้รีบบิ้นผ้าผูกตกแต่งของขวัญ	8
ภาพที่ 2.3	เหรียญโปรยทานจากรีบบิ้น	8
ภาพที่ 2.4	ดอกไม้จากรีบบิ้นใส่กรอบรูป	9
ภาพที่ 3.1	รีบบิ้น	20
ภาพที่ 3.2	กาวแท่ง	20
ภาพที่ 3.3	ปืนกาว	21
ภาพที่ 3.4	ก๊ิบ	21
ภาพที่ 3.5	ตาข่ายห่อดอกไม้	21
ภาพที่ 3.6	ตะเกียบ	22
ภาพที่ 3.7	เทปกาว 2 หน้า	22
ภาพที่ 3.8	การทำโบว์ขั้นตอนที่ 1	23
ภาพที่ 3.9	การทำโบว์ขั้นตอนที่ 2	23
ภาพที่ 3.10	การทำโบว์ขั้นตอนที่ 3	24
ภาพที่ 3.11	การทำโบว์ขั้นตอนที่ 4	24
ภาพที่ 3.12	การทำโบว์ขั้นตอนที่ 5	25
ภาพที่ 3.13	การทำโบว์ขั้นตอนที่ 6	25
ภาพที่ 3.14	การทำโบว์ขั้นตอนที่ 7	26
ภาพที่ 3.15	การทำโบว์ขั้นตอนที่ 8	26
ภาพที่ 3.16	การทำโบว์ขั้นตอนสุดท้าย	27

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาของโครงการ

ในปัจจุบัน การประดิษฐ์สิ่งของด้วยตนเองได้รับความสนใจเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ความประณีต และยังสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับวัสดุทั่วไปได้ วัสดุที่เป็นวัสดุที่มีลวดลาย สี สัน และขนาดหลากหลาย สามารถนำมาออกแบบออกแบบประดิษฐ์เป็นของตกแต่งของขวัญหรือของที่ระลึกได้อย่างสวยงามและมีคุณค่า

โครงการสิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์จากริบบิ้น จึงเป็นแนวทางหนึ่งในการส่งเสริมให้นักศึกษาได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลงาน ฝึกทักษะกระบวนการผลิต ตั้งแต่การวางแผน การตัด การประกอบ ไปจนถึงการตกแต่งผลงานให้มีความสวยงามและน่าสนใจ ตลอดจนเป็นการฝึกความอดทน ความรับผิดชอบ และการทำงานร่วมกันเป็นทีม

นอกจากนี้การประดิษฐ์จากริบบิ้นยังสามารถพัฒนาไปเป็นอาชีพเสริม หรือจำหน่ายเป็นของที่ระลึกในโอกาสต่างๆ ได้จริง ช่วยสร้างรายได้และส่งเสริมการประกอบอาชีพอิสระให้นักศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ในระดับอาชีวศึกษา ที่เน้นให้ผู้เรียนมีสัมมนาทางด้านความรู้ทักษะ และคุณลักษณะอันประสงค์

2. วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 2.1 เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะการออกแบบและประดิษฐ์สิ่งของจากริบบิ้นอย่างสร้างสรรค์
- 2.2 เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและการแก้ปัญหาในกระบวนการผลิต
- 2.3 เพื่อให้ศึกษานำความรู้ไปต่อยอดเป็นอาชีพเสริมหรือผลิตภัณฑ์จำหน่ายได้จริง

3. ประโยชน์ที่รับจากโครงการ

- 3.1 นักศึกษาได้มีทักษะในการออกแบบและประดิษฐ์สิ่งของจากริบบิ้นได้อย่างประณีตสวยงาม
- 3.2 นักศึกษาได้มีทักษะการทำงานเป็นทีมและการวางแผนการผลิตที่เป็นระบบ
- 3.3 นักศึกษาสามารถนำไปต่อยอดเป็นของที่ระลึกหรือผลิตภัณฑ์จำหน่ายเพื่อสร้างรายได้เสริมได้

4. ขอบเขตของการดำเนินงาน

- 4.1 ด้านเนื้อหา : การศึกษาผลงานหรือสิ่งประดิษฐ์จากริบบิ้นในแหล่งความรู้ต่างๆ
- 4.2 ด้านประชากร
 - 4.2.1 ประชากร : ประชาชนทั่วไป ครู บุคลากร และนักเรียนนักศึกษา วิทยาลัยการอาชีพสังขะ

- 4.2.2 กลุ่มตัวอย่าง : นักศึกษาแผนกวิชาการบัญชี จำนวน 30 คน
 4.3 ด้านระยะเวลา : สัปดาห์ที่ 1-15 (6 ตุลาคม 2568 - 16 มกราคม 2569)

5. วิธีการดำเนินโครงการ

ลำดับ ที่	กิจกรรม	ตุลาคม 2568				พฤศจิกายน 2568				ธันวาคม 2568				มกราคม 2569			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	ขออนุมัติโครงการ																
2	ศึกษาค้นคว้าข้อมูล/ออกแบบชิ้น																
3	จัดหาวัสดุ อุปกรณ์																
4	ลงมือปฏิบัติงาน																
5	ทดลองใช้/เก็บข้อมูล																
6	นำเสนอ/รายงานผล																

ตารางที่ 1.1 วิธีดำเนินโครงการ

6. ระยะเวลาและสถานที่

ระยะเวลาดำเนินงาน สัปดาห์ที่ 1-15 (6 ตุลาคม 2568 - 16 มกราคม 2569)
 สถานที่ดำเนินงาน 163 หมู่ที่ 9 บ้านพุนทราย ตำบลบ้านซบ อำเภอสังขะ จังหวัดสุรินทร์
 32150

7. งบประมาณและค่าใช้จ่าย

รายรับ

งบประมาณจากสมาชิกในกลุ่ม 1,500 บาท

รวมรายรับ

รายจ่าย

ค่าวัสดุและอุปกรณ์ 900 บาท

ค่าบรรจุภัณฑ์ 300 บาท

ค่าจัดทำรูปเล่มโครงการ 300 บาท

รวมรายจ่าย 1,500 บาท

8. คำนิยามศัพท์เฉพาะ

โบว์ หมายถึง ริบบิ้นหรือผ้าผูกเป็นปม มีลักษณะเป็นห่วงสองข้าง ใช้ประดับเสื้อผ้า ของขวัญ หรือผมเครื่องประดับสำหรับผม ทำจากผ้า ริบบิ้น หรือวัสดุอื่น ๆ และริบบิ้นที่ผูกไว้บนกล่องของขวัญ เพื่อความสวยงาม

ริบบิ้น หมายถึง แถบผ้าที่ทำจากผ้าไหม ผ้าฝ้าย หรือวัสดุสังเคราะห์ มีลักษณะเป็นเส้นยาว และแบน ใช้สำหรับผูก มัด หรือประดับตกแต่งสิ่งของต่าง ๆ เช่น ของขวัญ เสื้อผ้า หรือผมใช้เป็นเครื่องประดับ เช่น ริบบิ้นผูกผม ริบบิ้นติดเสื้อ ใช้เป็น สัญลักษณ์ เช่น ริบบิ้นสีต่าง ๆ ที่แทนความหมายเฉพาะ (เช่น ริบบิ้นสีชมพูแทนการณรงค์มะเร็งเต้านม, ริบบิ้นสีดำแทนการไว้อาลัย)

ตาข่าย หมายถึง วัตถุที่ทำจากเส้นเชือก เส้นด้าย หรือเส้นโลหะถักไขว้กันเป็นช่อง ๆ คล้ายตา ใช้สำหรับดัก จับ หรือกั้นสิ่งต่าง ๆ

กิ๊บ หมายถึง อุปกรณ์เล็กๆ ทำจากโลหะหรือพลาสติก ใช้สำหรับหนีบผมให้เข้าที่ หรือประดับผมให้สวยงาม

ปืนกาว หมายถึง ปืนกาว หรือที่เรียกว่า ปืนกาวร้อน (Hot Glue Gun) คืออุปกรณ์ไฟฟ้าที่ใช้สำหรับละลายแท่งกาวร้อน (กาวแท่ง) แล้วฉีดหรือบีบออกมาเพื่อใช้ติดวัสดุต่าง ๆ ตัวเครื่องมีลักษณะคล้ายปืน มีด้ามจับและไกกด เมื่อเสียบปลั๊กไฟจะทำให้แท่งกาวละลายและไหลออกทางหัวฉีด

กาวแท่ง หมายถึง กาวที่ถูกทำให้อยู่ในรูปแบบแท่งแข็งทรงกระบอก มักใช้คู่กับ ปืนกาวร้อน (Hot Glue Gun) เมื่อใส่แท่งกาวเข้าไปในปืนกาวและให้ความร้อน กาวจะละลายออกมาเป็นของเหลว สามารถใช้ติดวัสดุต่าง ๆ ได้

กล่องของขวัญ หมายถึง ภาชนะหรือบรรจุภัณฑ์ที่ใช้ใส่ของขวัญ เพื่อมอบให้แก่ผู้อื่นในโอกาสพิเศษ เช่น วันเกิด วันครบรอบ งานแต่งงาน หรือเทศกาลต่าง ๆ มักทำจาก กระดาษแข็ง, กระดาษห่อ, ไม้, หรือวัสดุอื่น ๆ และตกแต่งด้วย ริบบิ้น, โบว์, กระดาษห่อสีสวยงาม เพื่อเพิ่มความสวยงามและความรู้สึกพิเศษ

ของที่ระลึก หมายถึง สิ่งของที่มอบให้หรือเก็บไว้เพื่อเป็นเครื่องเตือนใจถึงเหตุการณ์ สถานที่ บุคคล หรือโอกาสพิเศษมักมีคุณค่าทาง จิตใจและความทรงจำ มากกว่ามูลค่าทางการเงิน อาจเป็นสิ่ง ที่ผลิตขึ้นเฉพาะ เช่น พวงกุญแจ เสื้อยืด แก้วน้ำ หรือสิ่งที่มีความหมายเฉพาะบุคคล

สิ่งประดิษฐ์ หมายถึง ผลงานที่มนุษย์สร้างขึ้นใหม่ โดยใช้ความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และ ทักษะ เพื่อแก้ปัญหา อำนวยความสะดวก หรือเพิ่มคุณค่าในชีวิตประจำวัน อาจเป็น วัตถุ เครื่องมือ เครื่องใช้ หรือกระบวนการ ที่ไม่เคยมีมาก่อน หรือเป็นการปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้น

การสร้างอาชีพ หมายถึง กระบวนการหรือการดำเนินการที่บุคคลใช้ความรู้ ความสามารถ และทรัพยากรที่มีอยู่ เพื่อก่อให้เกิดงานหรือกิจกรรมที่สามารถสร้างรายได้และเลี้ยงชีพได้อย่างมั่นคง เป็นการริเริ่มอาชีพใหม่ หรือการพัฒนาต่อยอดจากสิ่งที่มีอยู่ เพื่อให้เกิดความยั่งยืนทางเศรษฐกิจและคุณภาพชีวิต

การสร้างรายได้ หมายถึง กระบวนการหรือกิจกรรมที่ช่วยให้บุคคลหรือองค์กรสามารถทำ เงินหรือมีรายได้เข้ามาจากแหล่งต่างๆ ซึ่งอาจจะเป็นการทำงานในตำแหน่งที่มีรายได้ประจำ การ ลงทุนหรือการประกอบธุรกิจ เพื่อให้มีเงินหรือทรัพย์สินที่สามารถใช้จ่าย หรือเก็บออมได้

บทที่ 2

ทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง

การจัดทำสิ่งประดิษฐ์ โบว์ริบบิ้น คณะผู้จัดทำโครงการได้ศึกษาทฤษฎีและเอกสารที่เกี่ยวข้อง จึงได้แนวคิดที่จะนำริบบิ้นมาประยุกต์เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่มีความสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้นนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. ประวัติของริบบิ้น
2. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับริบบิ้น
3. ความสำคัญและประโยชน์ของการทำงานประดิษฐ์
4. ลักษณะของงานประดิษฐ์
5. ประเภทของงานประดิษฐ์
6. แนวคิดและทฤษฎีความพึงพอใจของผู้บริโภค
7. แนวคิดและทฤษฎีทางการตลาด
8. เอกสารที่เกี่ยวข้อง

1. ประวัติของริบบิ้น

ต้นกำเนิดและการใช้งานในโลกโบราณ

ริบบิ้นเป็นหนึ่งในวัสดุตกแต่งที่เก่าแก่ที่สุดในโลก หลักฐานทางประวัติศาสตร์ระบุว่ามนุษย์เริ่มรู้จักการใช้แถบผ้าแคบๆ มาตั้งแต่สมัย นีโอลิทิก (Neolithic) โดยนำเปลือกไม้หรือใยพืชมาถักทอเป็นเส้นเพื่อใช้มัดผมหรือรัดเสื้อผ้า

ในยุค อียิปต์โบราณ กรีก และโรมัน ริบบิ้นถูกพัฒนามาใช้ในเชิงสุนทรียภาพมากขึ้น ผู้หญิงชาวกรีกมักใช้แถบผ้าสีสดต่างๆ พันรอบศีรษะ ซึ่งถือเป็นต้นแบบของที่คาดผมในปัจจุบัน ส่วนในโรมัน ริบบิ้นถูกใช้เพื่อบ่งบอกฐานะและตำแหน่งทางสังคมผ่านสีและวัสดุที่ใช้ทอ

ยุคกลาง : ความหรูหราที่ถูกจำกัดด้วยกฎหมาย

เมื่อเข้าสู่ยุคกลาง (Middle Ages) ริบบิ้นเริ่มกลายเป็นสินค้าฟุ่มเฟือย การผลิตเริ่มทำจากเส้นไหม (Silk) นำเข้าจากตะวันออกไกล ทำให้มันมีราคาสูงมาก

ในศตวรรษที่ 14 และ 15 ริบบิ้นกลายเป็นสัญลักษณ์ของความมั่งคั่งอย่างชัดเจน จนเกิด "กฎหมายเครื่องแต่งกาย" (Sumptuary Laws) ในหลายประเทศ เช่น อังกฤษและฝรั่งเศส กฎหมายนี้ระบุว่า "ห้ามชนชั้นสามัญชนสวมใส่ริบบิ้นที่ทำจากไหมหรือทองคำ" เพื่อป้องกันไม่ให้คนชั้นล่างแต่งตัวเลียนแบบขุนนาง ริบบิ้นในยุคนี้จึงไม่ใช่แค่ของตกแต่ง แต่เป็นเครื่องหมายยืนยันสิทธิพิเศษทางชนชั้น

ศตวรรษที่ 17 - 18 : ยุคบ้าคลั่งริบบิ้น (The Ribbon Craze)

ยุคที่ริบบิ้นรุ่งเรืองที่สุดคือสมัย Baroque และ Rococo โดยเฉพาะในราชสำนักของ พระเจ้าหลุยส์ที่ 14 แห่งฝรั่งเศส ในยุคนี้ ริบบิ้นถูกนำมาใช้ "ทุกที่" บนร่างกาย ไม่ว่าจะเป็นบนหมวก เสื้อกั๊ก

กางเกงขาสั้น กุ้งเท้า และรองเท้า แฟชั่นที่โด่งดังมากคือการนำริบบิ้นมาทำเป็นโบ (Bow) ขนาดใหญ่ ติดไว้ที่ไหล่หรือหน้าอก ซึ่งเรียกว่า "Echelles" ที่น่าสนใจคือ ผู้ชายในยุคนั้นใช้ริบบิ้นมากกว่าผู้หญิงเสียอีก มีบันทึกว่าชุดของขุนนางบางคนอาจใช้ริบบิ้นรวมกันยาวหลายร้อยหลาในชุดเดียว ยังมีริบบิ้น สะบัดไปมาเวลาเดินมากเท่าไร ก็ยิ่งแสดงถึงความสง่างามและความรุ่มรวย

การปฏิวัติอุตสาหกรรม : การเปลี่ยนแปลงสู่มวลชน จนถึงต้นศตวรรษที่ 19 ริบบิ้นยังคงเป็นงานฝีมือที่ทอด้วยมือบนกี่ขนาดเล็ก (Hand-loom) แต่เมื่อเกิดการปฏิวัติอุตสาหกรรมในเมือง เซนต์-เอเตียน (Saint-Étienne) ประเทศฝรั่งเศส และเมือง โคเวนทรี (Coventry) ประเทศอังกฤษ ได้มีการประดิษฐ์เครื่องทอริบบิ้นแบบอัตโนมัติขึ้น

การผลิตในปริมาณมาก (Mass Production) ทำให้ราคาของริบบิ้นถูกลงอย่างมหาศาล ริบบิ้นจึงกลายเป็นสิ่งของที่ผู้หญิงทุกชนชั้นสามารถหาซื้อได้ นำไปสู่การประดับริบบิ้นบนหมวกทรงสูง (Bonnets) และชุดกระโปรงบานในยุควิกตอเรีย

ศตวรรษที่ 20 : จากแฟชั่นสัญลักษณ์ทางจิตวิญญาณ

หลังสงครามโลกครั้งที่ 2 การใช้ริบบิ้นในแฟชั่นเริ่มลดความซับซ้อนลงตามยุคสมัย แต่ริบบิ้นกลับถูกนำมาใช้ในเชิงสัญลักษณ์มากขึ้น

ริบบิ้นกับการรอคอย : ในช่วงทศวรรษ 1970 เพลง "Tie a Yellow Ribbon Round the Ole Oak Tree" ทำให้ริบบิ้นสีเหลืองกลายเป็นสัญลักษณ์สากลของการรอคอยและการต้อนรับผู้ที่จากไปไกลให้กลับบ้าน (โดยเฉพาะทหาร)

การเคลื่อนไหวทางสังคม : ในปี 1991 กลุ่มศิลปินในนิวยอร์กได้ริเริ่มการใช้ ริบบิ้นสีแดง (Red Ribbon) เพื่อสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับโรคเอดส์ ซึ่งได้รับความนิยมไปทั่วโลกและกลายเป็นต้นแบบให้กับการใช้ริบบิ้นสีอื่นๆ เพื่อรณรงค์เรื่องสุขภาพและสิทธิมนุษยชนจนถึงปัจจุบัน ริบบิ้นในโลกสมัยใหม่

ปัจจุบัน ริบบิ้นถูกผลิตจากใยสังเคราะห์ เช่น ไนลอน โพลีเอสเตอร์ และอะซิเตท ทำให้มีคุณสมบัติหลากหลาย ทั้งแบบซาตินที่เงางาม แบบผ้าโปร่ง (Organza) หรือแบบลูกฟูก (Grosgrain) ริบบิ้นกลายเป็นส่วนประกอบที่ขาดไม่ได้ในการห่อของขวัญ การเฉลิมฉลอง งานฝีมือ และยังคงทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ของการให้และความใส่ใจ

2. ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับริบบิ้น

2.1 ความหมาย

ริบบิ้น หมายถึง เป็นอุปกรณ์ที่ใช้รัดเพื่อเสริมความงาม และจัดระเบียบสิ่งต่างๆ ทั้งเกี่ยวกับเสื้อผ้า เรือนร่าง อุปกรณ์และสิ่งอื่น ส่วนมากเข้าใจว่าเป็นคำเรียกที่มาจากแถบผ้าที่ใช้รัดผม ทั้งนี้คำเรียกดังกล่าวเป็นคำเรียกมาจากภาษาอังกฤษว่า Ribbon ใช้ในความหมายทั่วไป หมายถึง ผ้าแถบหลากสีสั้นเมื่อนำมาขดแถบริ้วเป็นทรวดทรงต่างๆ เรียกว่า โบว์

2.2 ประวัติ

ต้นกำเนิดของริบบิ้น การทอริบบิ้นได้รับการก่อตั้งในประเทศฝรั่งเศสใกล้เมืองแซ็งต์เอเตียน ตั้งแต่ศตวรรษที่ 11 th ศตวรรษ เครื่องจักรที่เรียกว่าเครื่องทอริบบิ้นทอผ้า จนกระทั่งทุกวันนี้ เมืองนี้

ยังคงเป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมริบบิ้นในยุโรป ในอเมริกาเหนือ ชาวฝรั่งเศสจากแซ็งต์เอเตียนได้ ย้ายธุรกิจของตนและก่อตั้งเป็น CM Offray & Sons, Inc. ในช่วงปลายศตวรรษที่ 1800

2.3 ประเภท

ริบบิ้นเป็นวัสดุที่เรียบง่ายแต่ใช้งานได้หลากหลาย ถูกนำมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ที่หลากหลาย มาตั้งแต่สมัยโบราณ ทำจากวัสดุหลากหลายชนิด เช่น ผ้าไหม ผ้าซาติน กำมะหยี่ และออร์แกนซ่า และมีการจำแนกประเภทที่แตกต่างกันตามวัสดุ ความกว้าง และลวดลาย ในบทความนี้ เราจะมาสำรวจวัสดุริบบิ้นประเภทต่างๆ และลักษณะเฉพาะของวัสดุเหล่านั้น

3. ความสำคัญและประโยชน์ของการทำงานประดิษฐ์

งานประดิษฐ์มีความสำคัญในหลายมิติ ทั้งต่อตัวบุคคล สังคม และเศรษฐกิจ ดังนี้

- การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม : ช่วยลดปริมาณขยะโดยการนำวัสดุที่ใช้แล้ว (Recycle/Upcycle) มาสร้างมูลค่าใหม่

- การสืบสานวัฒนธรรม : งานประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ไทย เช่น การร้อยมาลัย การแกะสลัก ช่วยสะท้อนภูมิปัญญาและเอกลักษณ์ของชาติ

- การเพิ่มมูลค่าวัสดุ : เปลี่ยนวัสดุที่มีราคาต่ำหรือไม่มีราคา ให้กลายเป็นของใช้ที่มีประโยชน์ หรือของตกแต่งที่มีราคาสูงขึ้น

- การประหยัดทรัพยากร : ช่วยให้เกิดการใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่าที่สุดตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง

ประโยชน์ของการทำงานประดิษฐ์

ประโยชน์ของการทำงานประดิษฐ์สามารถแบ่งออกเป็นด้านต่างๆ ได้ดังนี้

ด้านการพัฒนาตนเอง

ฝึกความอดทนและสมาธิ : การประดิษฐ์สิ่งของต้องใช้ความละเอียดลออและการจดจ่อ

เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ : กระตุ้นให้รู้จักการดัดแปลง ออกแบบ และคิดค้นสิ่งใหม่ๆ

ความภาคภูมิใจ : สร้างความรู้สึกมั่นใจและภูมิใจเมื่อสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้สำเร็จด้วย

ตนเอง

ด้านเศรษฐกิจและรายได้

ประหยัดค่าใช้จ่าย : ลดการซื้อของใช้หรือของตกแต่งบ้านที่มีราคาสูง

สร้างรายได้เสริม : สามารถนำผลงานไปจำหน่ายในตลาดนัดหรือแพลตฟอร์มออนไลน์

พัฒนาเป็นอาชีพหลัก : เป็นพื้นฐานในการประกอบธุรกิจ SME หรือธุรกิจสร้างสรรค์ด้านการ

ใช้สอยและสังคม

ได้สิ่งของตรงตามความต้องการ : สามารถออกแบบขนาด สี และฟังก์ชันให้เหมาะสมกับการ

ใช้งานจริง

ความสัมพันธ์ในครอบครัว : เป็นกิจกรรมที่สมาชิกในครอบครัวสามารถทำร่วมกันได้

4. ลักษณะของงานประดิษฐ์

4.1 งานประดิษฐ์ประเภทใช้ประโยชน์ (Functional Invention)งานกลุ่มนี้เน้นไปที่ "ประโยชน์ใช้สอย" (Utility) เป็นหลัก โดยเน้นการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันหรืออำนวยความสะดวก

ลักษณะเด่น : มีโครงสร้างที่แข็งแรง ทนทาน เหมาะสมกับการใช้งานตามหน้าที่ (Functionality) วัสดุที่ใช่มักเลือกตามความเหมาะสมของสภาพการใช้งาน

เป้าหมาย : เพื่อลดค่าใช้จ่าย เพิ่มความสะดวก และใช้ทรัพยากรให้คุ้มค่า



ภาพที่ 2.1 การใช้ริบบิ้นในการตกแต่งสถานที่

4.2 งานประดิษฐ์ประเภทตกแต่ง (Decorative Invention)

เน้นที่ "สุนทรียภาพ" (Aesthetics) และความสวยงาม เพื่อใช้ประดับตกแต่งร่างกาย ที่อยู่อาศัย หรือสถานที่ต่างๆ

ลักษณะเด่น : มีการใช้ศิลปะเข้ามาเกี่ยวข้อง เช่น เรื่องสี สัดส่วน และพื้นผิว วัสดุที่ใช่มักมีความสวยงามหรือนำมาดัดแปลงให้ดูดีขึ้น

เป้าหมาย : เพื่อความเพลิดเพลินทางสายตา สร้างบรรยากาศ และแสดงออกถึงวัฒนธรรมหรือรสนิยม



ภาพที่ 2.2 การใช้ริบบิ้นผ้าผูกตกแต่งของขวัญ

4.3 งานประดิษฐ์ประเภทการสร้างสรรค์ใหม่ (Original/Innovative Invention) เป็นการสร้างชิ้นงานที่ "ไม่เคยมีปรากฏมาก่อน" หรือการใช้จินตนาการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ขึ้นมาทั้งหมด

ลักษณะเด่น : มักเกิดจากงานวิจัยหรือการทดลอง (R&D) มีความแปลกใหม่ (Novelty) และมักจะมีการจดสิทธิบัตรหรืออนุสิทธิบัตรเพื่อคุ้มครองความคิด

เป้าหมาย : เพื่อก้าวข้ามขีดจำกัดเดิม และสร้างมูลค่าเพิ่มมหาศาลให้กับชิ้นงาน



ภาพที่ 2.3 เหยี่ยวโปรยทานจากริบบิ้น

4.4 งานประดิษฐ์ประเภทพัฒนาแนวคิดใหม่ (Adaptive/Modified Invention) คือการนำ "สิ่งเดิมที่มีอยู่แล้ว" มาปรับปรุง พัฒนา หรือต่อยอดให้มีประสิทธิภาพดีขึ้นกว่าเดิม

ลักษณะเด่น : เป็นการต่อยอด (Incremental Innovation) โดยวิเคราะห์ข้อบกพร่องของงานเดิมแล้วแก้ไขให้ดีขึ้น เช่น ลดขนาดลง, เพิ่มฟังก์ชัน, หรือทำให้ประหยัดพลังงานมากขึ้น

เป้าหมาย : เพื่อยกระดับคุณภาพชีวิตและประสิทธิภาพของสิ่งของที่ใช้งานอยู่ให้ดียิ่งขึ้น



ภาพที่ 2.4 ดอกไม้จากริบปั่นใส่กรอบรูป

5. ประเภทของงานประดิษฐ์

การจำแนกงานประดิษฐ์ในระดับสากลและตามบริบทของสังคมไทย สามารถวิเคราะห์ได้ผ่าน 3 มิติหลัก ดังนี้

1. การจำแนกตามประวัติศาสตร์และรากฐานทางวัฒนธรรม

มิตินี้มุ่งเน้นไปที่ต้นกำเนิดขององค์ความรู้และทักษะที่ใช้ในการสร้างสรรค์

งานประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ไทย : เป็นงานที่ต้องอาศัยทักษะฝีมือชั้นสูง (Craftsmanship) ซึ่งถ่ายทอดกันมาแต่อดีต สะท้อนให้เห็นถึงความประณีต อ่อนช้อย และความเพียรพยายาม วัสดุที่ใช้มักเป็นวัสดุจากธรรมชาติที่มีในท้องถิ่น เช่น ใบตอง ดอกไม้สด ไม้สัก หรือดินเหนียว ตัวอย่างที่สำคัญ ได้แก่ งานเครื่องแขวนไทย การทำบายศรีพุ่มเพื่อใช้ในพิธีกรรมทางศาสนา และการแกะสลักเครื่องสดซึ่งเป็นศิลปะที่หาได้ยากในวัฒนธรรมอื่น

งานประดิษฐ์ร่วมสมัยและสากล : เป็นงานที่เกิดขึ้นจากการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีหรือความรู้ใหม่ๆ มาผสมผสานกับงานฝีมือ มักไม่มีรูปแบบตายตัว เน้นการตอบสนองต่อวิถีชีวิตคนเมื่อ

หรืองานอดิเรก เช่น การประดิษฐ์หุ่นยนต์ขนาดเล็กจากเศษโลหะ การทำเครื่องประดับจากเรซิน หรือการสร้างสรรค์งานศิลปะจากเม็ดบีดส์พลาสติก

2. การจำแนกตามวัตถุประสงค์ของการใช้สอย

มิตินี้เป็นการเจาะลึกถึง "หน้าที่" (Function) ของชิ้นงานเป็นหลัก

ประเภทเครื่องใช้ในครัวเรือน : ชิ้นงานที่สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหาการจัดเก็บ หรือเพิ่มความสะดวกในการดำเนินชีวิต เช่น การทำตะกร้าสานจากหวายเพื่อใช้ใส่พืชผัก การประดิษฐ์ที่รองแก้วจากเชือกป่าน หรือการสร้างเครื่องกรองน้ำอย่างง่ายจากวัสดุธรรมชาติ

ประเภทเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ : เน้นการเพิ่มคุณค่าให้แก่ผู้สวมใส่ผ่านงานดีไซน์ เช่น การร้อยสร้อยคอจากลูกปัดหิน การเย็บกระเป๋าผ้าทำมือ หรือการทำเข็มกลัดจากผ้าไหม

ประเภทเครื่องเล่นและนันทนาการ : งานประดิษฐ์ที่มุ่งเน้นการสร้างความบันเทิงหรือการเรียนรู้เชิงกลไก เช่น การทำหน้ากากตัวละครจากกระดาษอัด (Paper Mache) การสร้างว่าวจุฬาหรือว่าวปักเป้า และการทำตุ๊กตาที่มีกลไกการเคลื่อนไหวเบื้องต้น

ประเภทงานประดับตกแต่ง : ชิ้นงานที่ถูกสร้างมาเพื่อปรับปรุงทัศนียภาพของสถานที่ให้สวยงามยิ่งขึ้น เช่น การจัดดอกไม้แห้งในกรอบรูป การประดิษฐ์โคมไฟจากกระดาษสา หรือการทำโมบายแขวนจากเปลือกหอย

3. การจำแนกตามแหล่งที่มาและกระบวนการจัดการวัสดุ

มิตินี้เจาะลึกถึงที่มาของวัตถุดิบและผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม

งานประดิษฐ์จากวัสดุธรรมชาติโดยตรง : การนำส่วนประกอบของพืชหรือสัตว์มาใช้งานโดยเปลี่ยนรูปทรงแต่น้อย เช่น งานจักสานใบลาน การทำภาชนะจากกะลามะพร้าว หรือการประดิษฐ์โมบายจากขนนก

งานประดิษฐ์จากวัสดุสังเคราะห์ : การใช้ผลิตภัณฑ์ที่ผ่านกระบวนการทางอุตสาหกรรม ซึ่งมีความคงทนและยืดหยุ่นสูง เช่น การใช้ลวดกำมะหยี่ แผ่นโฟม หรือผ้าใยบัว มาสร้างสรรค์เป็นดอกไม้หรือของตกแต่ง

งานประดิษฐ์จากวัสดุใช้แล้ว (Reuse & Upcycle) : การนำวัสดุที่กำลังจะกลายเป็นขยะกลับมาสร้างมูลค่าใหม่ด้วยความคิดสร้างสรรค์ เช่น การนำยางรถยนต์เก่ามาทำเป็นเฟอร์นิเจอร์ หรือการนำขวดโหลแก้วมาเพนต์ลวดลายเพื่อใช้เป็นโคมไฟ ซึ่งเป็นแนวคิดสำคัญในกระแสการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมปัจจุบัน

6. แนวคิดและทฤษฎีความพึงพอใจของผู้บริโภค

ความพึงพอใจ (Satisfaction) ในบริบทของผู้บริโภค หมายถึง สภาวะทางอารมณ์หรือความรู้สึก ที่เกิดขึ้นภายหลังจากการที่บุคคลได้ประเมินสิ่งที่ได้รับ (Perceived Performance) เปรียบเทียบกับสิ่งที่คาดหวังไว้ (Expectations)

- Kotler (2003) : ให้คำนิยามว่า ความพึงพอใจคือระดับความรู้สึกของบุคคลที่เกิดจากการเปรียบเทียบผลลัพธ์ของผลิตภัณฑ์ที่ได้รับ กับความคาดหวังก่อนการบริโภค

- Oliver (1997) : มองว่าความพึงพอใจคือ "การตอบสนองต่อการเติมเต็มของผู้บริโภค" (Consumer's Fulfillment Response) ซึ่งเป็นการตัดสินว่าคุณลักษณะของสินค้าหรือบริการนั้นๆ สามารถตอบสนองความต้องการได้ในระดับที่น่าพอใจหรือไม่

ความพึงพอใจไม่ใช่ค่าคงที่ แต่เป็นกระบวนการทางจิตวิทยาที่ประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก คือ การรับรู้ (Cognition), อารมณ์ (Affect) และ การประเมินผล (Evaluation)

6.2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ (In-depth Theories)

เพื่อให้เห็นภาพรวมของการเกิดความพึงพอใจ นักวิชาการได้เสนอทฤษฎีที่สำคัญไว้หลายรูปแบบ ดังนี้

1. ทฤษฎีความคาดหวังและการยืนยัน (Expectancy-Disconfirmation Theory)

ทฤษฎีนี้ถือเป็นพื้นฐานสำคัญที่สุดในการศึกษาความพึงพอใจ โดยระบุว่าความพึงพอใจเกิดจากการเปรียบเทียบระหว่าง "สิ่งที่คาดหวัง" กับ "สิ่งที่ได้รับจริง" ผลลัพธ์แบ่งเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

- สิ่งที่ได้รับ "ดีกว่า" ที่คาดหวังเกิดความพึงพอใจมาก (Delight)
- สิ่งที่ได้รับ "เท่ากับ" ที่คาดหวังเกิดความพึงพอใจปกติ
- สิ่งที่ได้รับ "แย่กว่า" ที่คาดหวังเกิดความไม่พึงพอใจ (Dissatisfaction)

2. ทฤษฎีความเสมอภาคหรือความยุติธรรม (Equity Theory)

เสนอโดย J. Stacy Adams ระบุว่าผู้บริโภคมักจะประเมินความพึงพอใจจาก "ความสมเหตุสมผล" ของสิ่งที่เขาจ่ายไป (Input) เทียบกับสิ่งที่เขาได้รับ (Outcome) และมักจะเปรียบเทียบสัดส่วนนี้กับผู้อื่น (เช่น เพื่อนซื้อสินค้าชนิดเดียวกันแต่ได้ราคาถูกลงกว่า จะทำให้เกิดความไม่พึงพอใจทันที แม้สินค้าจะดีก็ตาม)

3. ทฤษฎีสององค์ประกอบของ Herzberg (Two-Factor Theory)

Frederick Herzberg แยกปัจจัยที่ส่งผลต่อความรู้สึกออกเป็น 2 กลุ่ม

- ปัจจัยกระตุ้น (Motivator Factors) : ปัจจัยที่ถ้ามีจะทำให้เกิดความพึงพอใจสูง (เช่น การบริการที่เกินความคาดหมาย)
- ปัจจัยค้ำจุน/ปัจจัยสุขอนามัย (Hygiene Factors) : ปัจจัยพื้นฐานที่ต้องมี ถ้าไม่มีจะเกิดความไม่พึงพอใจทันที (เช่น ความสะอาดของร้าน, ความปลอดภัย) แต่การมีปัจจัยนี้มากๆ ก็ไม่ได้แปลว่าจะทำให้ลูกค้าพึงพอใจเป็นพิเศษ เพียงแค่ "ไม่บ่น" เท่านั้น

4. ทฤษฎีการรับรู้ผลลัพธ์ (Attribution Theory)

ทฤษฎีนี้อธิบายว่าเมื่อสินค้าหรือบริการเกิดปัญหา ผู้บริโภคจะหา "สาเหตุ" ของปัญหานั้น

- ถ้าลูกค้ามองว่าความผิดพลาดเกิดจาก ตัวแปรภายนอกที่ควบคุมไม่ได้ (เช่น ฝนตกหนักทำให้ส่งของช้า) ความไม่พึงพอใจจะน้อย
- ถ้าลูกค้ามองว่าเกิดจาก ความสะเพร่าของธุรกิจ (เช่น ลืมเตรียมของ) ความไม่พึงพอใจจะสูงมาก

5. แนวคิดดัชนีความพึงพอใจลูกค้า (Customer Satisfaction Index - CSI)

เป็นการนำทฤษฎีต่าง ๆ มาสร้างเป็นโมเดลวัดผลเชิงปริมาณ เช่น ACSI Model (American Customer Satisfaction Index) ซึ่งพิจารณาจากปัจจัยนำเข้า (ความคาดหวัง, การรับรู้คุณภาพ, การรับรู้คุณค่า) เพื่อพยากรณ์ผลลัพธ์ (ความพึงพอใจ, การร้องเรียน, ความจงรักภักดี)

ปัจจัยที่ส่งผลต่อความพึงพอใจในยุคปัจจุบัน (Insight Updates)

ในยุคดิจิทัล ความพึงพอใจไม่ได้หยุดอยู่แค่ตัวสินค้า แต่รวมถึง

7. แนวคิดและทฤษฎีทางการตลาด

การตลาดไม่ใช่เพียงแค่การขายหรือการโฆษณา แต่เป็นกระบวนการทางสังคมและการจัดการที่มุ่งเน้นการสร้างคุณค่า

- สมาคมการตลาดแห่งสหรัฐอเมริกา (AMA) : นิยามว่า การตลาดคือ กิจกรรม ชุดของสถาบัน และกระบวนการในการสร้าง การสื่อสาร การส่งมอบ และการแลกเปลี่ยนสิ่งที่มีคุณค่าสำหรับลูกค้า ลูกค้าเป้าหมาย พันธมิตร และสังคมโดยรวม
- Philip Kotler (บิดาแห่งการตลาดสมัยใหม่) : นิยามว่า การตลาดคือ "กระบวนการทางสังคมและการจัดการ ซึ่งทำให้บุคคลหรือกลุ่มบุคคลได้รับสิ่งที่ตอบสนองความจำเป็น

(Needs) และความต้องการ (Wants) โดยอาศัยการสร้างสรรค์ การนำเสนอ และการแลกเปลี่ยนผลิตภัณฑ์และบริการที่มีคุณค่ากับผู้อื่น" การตลาดเริ่มต้นที่ "ความต้องการของลูกค้า" และจบลงที่ "ความพึงพอใจของลูกค้า" โดยมีผลกำไรหรือบรรลุล่วงวัตถุประสงค์ขององค์กรเป็นผลพลอยได้

7.1 ระบบเศรษฐกิจกับการตลาด (Economic System and Marketing)

ระบบเศรษฐกิจเป็นสภาพแวดล้อมมหภาคที่กำหนดทิศทางการดำเนินกิจกรรมทางการตลาด โดยแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบหลัก

1. ระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม (Capitalism) : เน้นกรรมสิทธิ์ส่วนบุคคล เสรีภาพในการแข่งขัน และกลไกราคา (อุปสงค์-อุปทาน) การตลาดในระบบนี้มีความสำคัญสูงมากเพราะต้องแข่งขันเพื่อแย่งชิงส่วนแบ่งตลาด
2. ระบบเศรษฐกิจแบบสังคมนิยม (Socialism/Command Economy) : รัฐบาลเป็นผู้ควบคุมปัจจัยการผลิตหลัก การตลาดอาจถูกจำกัดบทบาท เน้นการจัดสรรทรัพยากรตามความจำเป็นมากกว่าความต้องการส่วนบุคคล
3. ระบบเศรษฐกิจแบบผสม (Mixed Economy) : เป็นระบบที่คนส่วนใหญ่ในโลกใช้ (รวมถึงไทย) โดยมีการผสมผสานระหว่างกลไกตลาดและการควบคุมของภาครัฐในบางส่วน เพื่อรักษาสมดุลและป้องกันการผูกขาด

7.2 แนวความคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับส่วนประสมทางการตลาด (Marketing Mix)

ส่วนประสมทางการตลาด หรือ Marketing Mix (4Ps) พัฒนาขึ้นโดย Jerome McCarthy และต่อมาถูกขยายความโดย Philip Kotler เพื่อให้เป็นเครื่องมือที่ธุรกิจใช้ควบคุมเพื่อตอบสนองความต้องการของตลาดเป้าหมาย

1. ผลิตภัณฑ์ (Product)

สิ่งที่นำเสนอแก่ตลาดเพื่อความสนใจ การซื้อ การใช้ หรือการบริโภค

- Core Benefit : ประโยชน์หลักที่ลูกค้าจะได้รับ

- Formal Product : รูปลักษณ์ คุณสมบัติ ตราสินค้า บรรจุภัณฑ์

- Augmented Product : ส่วนควบเพิ่มเติม เช่น การรับประกัน บริการหลังการขาย การติดตั้ง

2. ราคา (Price)

มูลค่าของผลิตภัณฑ์ในรูปของตัวเงิน เป็นองค์ประกอบเดียวใน 4Ps ที่สร้าง "รายได้"

- กลยุทธ์การตั้งราคา : การตั้งราคาสูง (Skimming), การตั้งราคาเจาะตลาด (Penetration), การตั้งราคาตามจิตวิทยา (Psychological Pricing)

- ปัจจัยกำหนดราคา : ต้นทุนผลิต, คู่แข่ง, การรับรู้คุณค่าของลูกค้า

3. การจัดจำหน่าย (Place)

กิจกรรมที่ทำให้ผลิตภัณฑ์ไปถึงมือลูกค้าเป้าหมายในเวลาและสถานที่ที่ต้องการ

- ช่องทางการจัดจำหน่าย (Channels) : ทางตรง (ผู้ผลิต -> ผู้บริโภค) หรือทางอ้อม (ผ่านพ่อค้าส่ง/ปลีก)

- การกระจายสินค้า (Logistics) : การคลังสินค้า การขนส่ง การบริหารสินค้าคงคลัง

4. การส่งเสริมการตลาด (Promotion)

การสื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ไปยังกลุ่มเป้าหมายเพื่อโน้มน้าวใจ

- Promotion Mix : การโฆษณา (Advertising), การขายโดยใช้พนักงาน (Personal Selling), การส่งเสริมการขาย (Sales Promotion เช่น ลด แลก แจก แถม), การประชาสัมพันธ์ (Public Relations) และการตลาดทางตรง (Direct Marketing)

การขยายตัวของทฤษฎี (7Ps และ 4Cs)

ในยุคปัจจุบันที่มีการเน้น "ธุรกิจบริการ" (Service Marketing) จึงมีการเพิ่มอีก 3Ps คือ

5. People (คน) : พนักงานที่มีส่วนร่วมในการส่งมอบบริการ
6. Process (กระบวนการ) : ขั้นตอนการให้บริการที่รวดเร็วและมีมาตรฐาน
7. Physical Evidence (ลักษณะทางกายภาพ) : สิ่งที่ถูกค้ำมองเห็นเพื่อสร้างความมั่นใจ เช่น การตกแต่งร้าน ความสะอาด

นอกจากนี้ ยังมีการมองในมุมของลูกค้าผ่าน 4Cs

- Customer Solution (Product)
- Cost to Customer (Price)
- Convenience (Place)
- Communication (Promotion)

8. เอกสารที่เกี่ยวข้อง

เอกสารด้านศิลปะการร้อยมาลัยและงานฝีมือไทย

เอกสารกลุ่มนี้เน้นให้ข้อมูลเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ รูปแบบ และวิธีการร้อยมาลัยซึ่งเป็นรากฐานของงานประดิษฐ์ไทย

ศิลปะการร้อยมาลัย : ให้ข้อมูลเกี่ยวกับเทคนิคการนำดอกไม้และกลีบดอกไม้มาสะกิดหรือร้อยต่อกัน

ศิลปะการร้อยมาลัย คือประณีตศิลป์ขั้นสูงของไทยที่สะท้อนถึงความอดทน ความคิดสร้างสรรค์ และความละเอียดอ่อน โดยการนำดอกไม้ กลีบดอกไม้ ใบไม้ และส่วนต่างๆ ของพืชมาประดิษฐ์เรียงร้อยเข้าด้วยกันด้วยเข็มและด้าย จนเกิดเป็นลวดลายและรูปทรงใหม่ที่มีความงดงามและมีความหมายเป็นมงคล

ศิลปะแขนงนี้ไม่ได้เป็นเพียงการนำดอกไม้มาเสียบต่อกัน แต่มีเทคนิคเฉพาะทางที่ซับซ้อนดังนี้

1. เทคนิคการเตรียมวัสดุ (การสะกิดและการเลือกส่วน)

ก่อนจะเริ่มร้อย ช่างร้อยมาลัยต้องมีความรู้เรื่องลักษณะของดอกไม้แต่ละชนิด

การสะกิดกลีบ : คือการเลือกใช้เฉพาะส่วน "กลีบ" ของดอกไม้ เช่น กลีบกุหลาบมอญ กลีบดอกกรัก หรือกลีบบานไม่รู้โรย เพื่อนำมาวางซ้อนทับกันให้เกิดมิติ

การคัดขนาด : ดอกไม้ที่จะนำมาร้อยต้องมีขนาดสม่ำเสมอเท่ากัน เพื่อให้รูปทรงของมาลัยมีความสมดุล ไม่บิดเบี้ยว

2. เทคนิคการร้อย (Methodology)

เทคนิคการร้อยสามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะใหญ่ ตามรูปร่างที่ต้องการ

การร้อยแบบมาลัยกลม : เป็นการร้อยดอกไม้รอบเข็มที่ละชั้น ชั้นละเท่าๆ กัน (เช่น 5 ดอก หรือ 8 ดอก) จนได้ลักษณะเป็นแท่งทรงกระบอกยาว

การร้อยแบบมาลัยแบน : การวางกลีบดอกไม้ให้ยื่นออกไปทางด้านซ้ายและขวา แต่มีความบางในด้านหน้าและหลัง นิยมใช้ในการทำมาลัยคล้องคอหรือมาลัยขำร่วย

การร้อยแบบมาลัยลายคดกริช : เทคนิคการวางกลีบดอกไม้สลับฟันปลาเพื่อให้เกิดลวดลายซิกแซก ซึ่งต้องอาศัยสมาธิและการกระชาระยะที่แม่นยำมาก

3. โครงสร้างของมาลัยหนึ่งพวง

มาลัยที่สมบูรณ์จะประกอบด้วยส่วนสำคัญ 3 ส่วน

ตัวมาลัย : ส่วนที่เป็นโครงสร้างหลัก (เส้นรอบวง)

รัดข้อ : ส่วนที่ใช้ปิดรอยต่อระหว่างตัวมาลัยกับส่วนอื่นๆ มักร้อยเป็นขนาดเล็กและสั้น

อุบะ : ส่วนที่เป็นตุ้มตุ้มห้อยลงมา เพิ่มความอ่อนช้อยและพลิ้วไหวให้กับชิ้นงาน

4. คุณค่าและโอกาสในการใช้

ในวัฒนธรรมไทย มาลัยเป็นสัญลักษณ์ของ "ความเคารพและความรัก" โดยมีการแบ่งประเภทตามการใช้งาน เช่น

มาลัยชายเดี่ยว : สำหรับไหว้พระ หรือมอบให้ผู้ใหญ่

มาลัยสองชาย : สำหรับคล้องคอเจ้าบ่าว-เจ้าสาว หรือบุคคลสำคัญในงานพิธี

มาลัยขำร่วย : มาลัยขนาดเล็กสำหรับมอบเป็นของขวัญที่ระลึก

ดอกไม้หลักที่นิยมใช้คือ ดอกมะลิ (แทนความบริสุทธิ์), ดอกกรัก (แทนความรัก) และ ดอกจำปี/จำปา (แทนความหอมและสิริมงคล)

งานประดิษฐ์ที่เป็นเอกลักษณ์ไทย : รวบรวมงานช่างฝีมือดั้งเดิมที่สะท้อนภูมิปัญญาและความประณีต

1. สะท้อนภูมิปัญญา (Wisdom)

งานประดิษฐ์ไทยเกิดจากการรู้จักนำวัสดุธรรมชาติที่มีอยู่ในท้องถิ่นมาประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด โดยใช้องค์ความรู้ที่สั่งสมมานาน เช่น

การเลือกวัสดุ : การใช้ไม้ไผ่หวายมาจักสาน หรือการใช้ใบลานมาทำงอบและพัด

เทคนิคเฉพาะตัว : การย้อมสีธรรมชาติจากเปลือกไม้หรือพืชพรรณ เพื่อให้ได้โทนสีที่เป็นเอกลักษณ์และปลอดภัย

2. ความประณีตและวิจิตรบรรจง (Refinement)

เอกลักษณ์ที่โดดเด่นที่สุดคือความ "ละเอียด" ซึ่งมักปรากฏในงานช่างชั้นสูง (งานช่างสิบหมู่) เช่น

งานประดับมุก : การนำเปลือกหอยมาเจียรไนเป็นลวดลายเล็กๆ แล้วประดับลงบนภาชนะ

งานแกะสลัก : ไม่ว่าจะเป็นการแกะสลักไม้ หิน หรือแม้แต่ของสดอย่างการแกะสลักผักผลไม้ และงานใบตอง

งานประณีตศิลป์ : เช่น การทำเครื่องถม หรือการลงรักปิดทอง ซึ่งต้องใช้สมาธิและความชำนาญขั้นสูง

3. รวบรวมงานช่างฝีมือดั้งเดิม (Traditional Craftsmanship)

งานประดิษฐ์เหล่านี้มักแบ่งออกเป็นหลายแขนงตามความเชี่ยวชาญ ได้แก่

งานเครื่องปั้นดินเผา : เช่น เครื่องเบญจรงค์ ที่มีลวดลาย 5 สีอันเป็นเอกลักษณ์

งานทอผ้า : ผ้าไหมมัดหมี่ ผ้าทอยกดอก ซึ่งแต่ละท้องถิ่นจะมีลายอัตลักษณ์เฉพาะตัว

งานเครื่องโลหะ : เช่น ชันลงหิน หรือการทำเครื่องเงินที่มีลวดลายละเอียดลออ

4. การเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตและพิธีกรรม (Cultural Connection)

งานประดิษฐ์ไทยส่วนใหญ่สัมพันธ์กับวิถีชีวิตและศาสนา เช่น

เครื่องแขวนไทย : การร้อยมาลัยและเครื่องแขวนจากดอกไม้สด เพื่อใช้ในงานมงคลหรือบูชาพระ

หัวโขน : งานประดิษฐ์ที่รวมเอาทั้งงานปั้น งานรัก และงานเขียนสีเข้าด้วยกัน เพื่อใช้ในการแสดงชั้นสูงอย่าง "โขน"

นางนพมาศ หรือ ตำรับท้าวศรีจุฬาลักษณ์ : หลักฐานทางประวัติศาสตร์ที่กล่าวถึงจุดเริ่มต้นของการประดิษฐ์โคมลอยและการร้อยดอกไม้ในสมัยสุโขทัย

1. จุดเริ่มต้นของการประดิษฐ์โคมลอย (กระทง)

ในเรื่องราวระบุว่า นางนพมาศ เป็นสนมเอกของ พระร่วงเจ้า (กษัตริย์สุโขทัย) เธอเป็นผู้มีสติปัญญาเฉลียวฉลาดและมีความคิดสร้างสรรค์ โดยในพระราชพิธีจองเปรียง (ลอยโคมลอยโคม) นางนพมาศได้ประดิษฐ์สิ่งที่พิเศษขึ้นมา

การเปลี่ยนรูปแบบโคม : จากเดิมที่ใช้โคมลอยแบบธรรมดา นางนพมาศได้นำดอกไม้สดมาประดับตกแต่ง และประดิษฐ์เป็นรูป "ดอกบัวโกมูท" เพื่อใช้ลอยในน้ำ

สัญลักษณ์และความหมาย : การประดิษฐ์โคมรูปดอกบัวนี้เพื่อเป็นการสักการะรอยพระพุทธรูป และสร้างความตื่นตาตื่นใจจนพระร่วงเจ้าทรงบัญญัติให้ทำเป็นประเพณีสืบต่อกันมา ซึ่งนี่คือจุดกำเนิดของ "การลอยกระทง" ตามคำบอกเล่าในวรรณคดี

2. การร้อยดอกไม้สดและการจัดพานพุ่ม

นอกจากเรื่องโคมลอยแล้ว ตำรับท้าวศรีจุฬาลักษณ์ยังบรรยายถึงความประณีตในการใช้ดอกไม้สดไว้อย่างละเอียด

งานฝีมือในราชสำนัก : มีการกล่าวถึงการนำดอกไม้มาเย็บ ร้อย และจัดวางเป็นรูปทรงต่างๆ เช่น พานพุ่มดอกไม้ การทำเครื่องแขวน และการประดับตกแต่งพระราชอาสน์

การสะท้อนวัฒนธรรม : ข้อความเหล่านี้แสดงให้เห็นถึงความละเอียดละไมของสตรีไทยในสมัยก่อน ที่ต้องมีความรู้เรื่องพรรณไม้และศิลปะการตกแต่ง ซึ่งกลายเป็นต้นแบบของงานประณีตศิลป์ไทยในยุคต่อมา

3. มุมมองทางประวัติศาสตร์ : สุโขทัยแท้หรือรัตนโกสินทร์?

นักประวัติศาสตร์ส่วนใหญ่ (รวมถึงสมเด็จพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมพระยาดำรงราชานุภาพ) ลงความเห็นว่า "นางนพมาศ" ไม่ได้แต่งขึ้นในสมัยสุโขทัย แต่แต่งขึ้นในสมัย รัตนโกสินทร์ตอนต้น (ช่วงรัชกาลที่ 2 หรือ 3) ด้วยเหตุผลดังนี้

สำนวนภาษา : ภาษาที่ใช้มีความเป็นร้อยแก้วที่สละสลวยแบบยุคหลัง ไม่เหมือนศิลาจารึก
สุโขทัย

เนื้อหาที่ขัดแย้ง : มีการกล่าวถึงปืนใหญ่และฝรั่งชาติชาติต่างๆ (เช่น วิชาศหรืออังกฤษ) ซึ่งยัง
ไม่มีในสมัยสุโขทัย

จุดประสงค์ : เชื่อว่าเป็นการแต่งขึ้นเพื่อ "สร้างภาพจำ" หรือเป็นคู่มือมารยาทและการปฏิบัติ
หน้าที่ของนางสนมในราชสำนัก โดยยืมฉากหลังเป็นสมัยสุโขทัยเพื่อให้ดูขลังและศักดิ์สิทธิ์
เอกสารด้านการใช้ริบบิ้นและงานประดิษฐ์สมัยใหม่

เอกสารกลุ่มนี้เกี่ยวข้องกับการเลือกใช้วัสดุสังเคราะห์อย่างริบบิ้น การผูกโบ และการ
ออกแบบงานประดิษฐ์ในเชิงสร้างสรรค์

ศิลปะการผูกโบและการห่อของขวัญ : อธิบายเทคนิคการเพิ่มมูลค่าให้สิ่งของผ่านการใช้ริบบิ้น

พื้นฐานงานประดิษฐ์และการเลือกใช้วัสดุ : ให้ความรู้เรื่องวัสดุประเภทต่างๆ เช่น ริบบิ้นชาติน
ผ้าต่วน หรือวัสดุสังเคราะห์

การออกแบบและเทคโนโลยีในงานประดิษฐ์ : มุ่งเน้นการประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์และ
เทคโนโลยีในงานฝีมือ

เอกสารด้านการตลาดและพฤติกรรมผู้บริโภค

ใช้เพื่ออ้างอิงทฤษฎีความพึงพอใจและส่วนประสมทางการตลาด (Marketing Mix) เพื่อ
ประเมินการยอมรับผลิตภัณฑ์งานประดิษฐ์

หลักการตลาด : ครอบคลุมทฤษฎี 4Ps (Product, Price, Place, Promotion) และ
กระบวนการตอบสนองความต้องการของลูกค้า

วรายุทธ แก้วประทุม (2556, หน้า 60) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจ คือ ความรู้สึกหรือทัศนคติ
ที่ดี ของบุคคลเป็นไปตามความคาดหวังหรือมากกว่าสิ่งที่คาดหวังซึ่งจะทำให้เกิดความรู้สึก
กระตือรือร้นและ สร้างสรรค์สิ่งที่ตั้งใจได้ต่อไปความรู้สึกจะลดลงหรือไม่เกิดขึ้น หากความ ต้องการ
หรือจุดมุ่งหมายนั้นได้รับ การตอบสนองและถ้าความรู้สึกที่ดีต่อการทำงานจะมีผลทำให้เกิดความพึง
พอใจในการทำงานมีการเสียสละอุทิศกายใจและสติปัญญาให้แก่งานซึ่งจะทำให้บรรลุวัตถุประสงค์
ขององค์การได้ในที่สุด

วันเพ็ญ รูปอินทร์ (2556, หน้า 26) ได้กล่าวว่า องค์ประกอบของแรงจูงใจเกิดจาก
กระบวนการ เบื้องต้นของมนุษย์ที่มีความต้องการตามเป้าหมายที่ต้องการแล้วแรงขับหรือแรงจูงใจนั้น
จะลดลงหรือหายไป รวมไปถึงทำให้ความต้องการนั้นหมดตามไปด้วย แต่จะเกิดความ ต้องการใหม่
เมื่อมีสิ่งเร้าใหม่ที่มี ความสำคัญมากกว่าสำหรับบุคคลนั้นขึ้นมาทดแทนเป็นเช่นนี้เรื่อยไปเท่าที่มนุษย์มี
ความต้องการ

นิติพล ภูตะโชติ (2556, หน้า 170) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจในงานเป็นความรู้สึกที่ดีของ
พนักงานต่องานที่เขาทำ อันเป็นผลมาจากสิ่งดีๆ ที่พวกเขาได้รับจากการทำงาน เช่น ค่าตอบแทนที่ดี
เพื่อนร่วมงาน ลักษณะการทำงาน สภาพแวดล้อมในการทำงาน ระบบการบริหารจัดการ การบังคับ
บัญชา ฯลฯ ผลจากการที่พนักงานเกิดความพึงพอใจในการทำงานพนักงานจะเกิดความรู้สึก
กระตือรือร้น มีขวัญและกำลังใจ เสียสละทุ่มเทให้กับการทำงาน ซึ่งปัจจัยดังกล่าว จะมีผลต่อ

ประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการทำงานในองค์การส่งผลต่อความสำเร็จตามเป้าหมายขององค์การ

อดุลย์ จาตุรงค์กุล (2543:26) กล่าวในเรื่อง ตัวแปรหรือองค์ประกอบของส่วนผสมทางโดยแบ่งออกได้ดังนี้

1. ผลิตภัณฑ์ (Products) ที่ต้องมีคุณภาพและรูปแบบดีไซน์ตรงตามความต้องการของลูกค้าหรือสินค้าหรือบริการที่บุคคลและองค์กรซื้อไปเพื่อใช้ในกระบวนการผลิตสินค้าอื่นๆ หรือในแนวทางการประกอบธุรกิจ หรือหมายถึงสินค้าหรือบริการที่ผู้ซื้อสินค้าหรือบริการที่ผู้ซื้อไปเพื่อใช้ในการผลิต การให้บริการ หรือดำเนินงานของกิจการ หรือแม้ผลิตภัณฑ์จะเป็นองค์ประกอบตัวเดียวในส่วนประสมของการตลาดก็ตาม แต่เป็นตัวสำคัญที่มีรายละเอียดที่จะต้องพิจารณาอีกมากมาย ดังนี้เช่น ความหลากหลายของผลิตภัณฑ์ (Produce Variety) ชื่อตราสินค้าของผลิตภัณฑ์ (Brand Name) คุณภาพของผลิตภัณฑ์ (Quality) การรับประกันผลิตภัณฑ์ (Warranties) และการรับคืนผลิตภัณฑ์ (Returns)

2. ราคา (Pricing) ต้องเหมาะสมกับตำแหน่งทางการแข่งขันของสินค้าและสร้างกำไรในอัตราที่เหมาะสมสู่กิจการหรือจำนวนเงินที่ถูกเรียกเก็บเป็นค่าสินค้าหรือบริการหรือผลรวมของมูลค่าที่ผู้ซื้อทำการแลกเปลี่ยนเพื่อให้ได้มาซึ่งผลประโยชน์จากการมีหรือการใช้ผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการหรือนโยบายการตั้งราคา (Pricing Policies) หรือมูลค่าของสินค้าและบริการที่วัดออกมาเป็นตัวเงินการกำหนดราคามีความสำคัญต่อกิจการมาก กิจการไม่สามารถกำหนดราคาสินค้าเองได้ตามใจชอบการพิจารณาราคาจะต้องกำหนดต้นทุนการผลิต สภาพการแข่งขัน กำไรที่คาดหวัง ราคาของคู่แข่ง ดังนั้นกิจการจะต้องเลือกกลยุทธ์ที่เหมาะสมในการกำหนดราคาสินค้าและบริการ ประเด็นสำคัญจะต้องพิจารณาเกี่ยวกับราคาได้แก่ ราคาสินค้าที่ระบุในรายการหรือราคาที่ระบุ (List Price) ราคาที่ให้ส่วนลด (Discounts) ราคาที่มีส่วนยอมให้ (Allowances) ราคาที่มีช่วงระยะเวลาที่ชำระเงิน (Payment Period) และราคาเงื่อนไขให้สินเชื่อ (Credit Terms)

3. ช่องทางการจัดจำหน่าย (Place) ก็เน้นช่องทางการกระจายสินค้าที่ครอบคลุมและทั่วถึง อิทธิพลต่อการรับรู้ภาพพจน์ของผลิตภัณฑ์หรือช่องทางการจัดจำหน่ายที่เกี่ยวข้องกับหน่วยเศรษฐกิจต่างๆ ที่มีส่วนร่วมในกระบวนการนำพาสินค้าจากผู้ผลิตไปสู่มือผู้บริโภค ซึ่งการตัดสินใจเลือกช่องทางการจัดจำหน่ายที่เหมาะสม มีความสำคัญต่อกำไรของหน่วยธุรกิจ รวมทั้งมีผลกระทบต่อข้อกำหนดส่วนผสมทางการตลาดที่เกี่ยวข้องอื่นๆ เช่น การตั้งราคา การโฆษณา เกรดสินค้า เป็นต้นโดยการเลือกช่องทางการตลาดมักมีผลผูกพันในระยะยาว เช่น การเลือกแต่งตั้งตัวแทนจำหน่ายเปลี่ยนตัวแทนจำหน่ายจริง ก็หมายความว่าการบริหารจัดการในส่วนอื่นๆ เช่น การผลิต การบรรจุหีบห่อ พนักงานขาย นโยบายการจัดส่งสินค้าหรือการกระจายสินค้าเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนย้ายตัวสินค้าจากผู้ผลิตไปยังผู้บริโภคหรือผู้ใช้ทางอุตสาหกรรมการขนส่งและการเก็บรักษาตัว สินค้า ภายในธุรกิจใดธุรกิจหนึ่งและระบบช่องทางการจัดจำหน่ายของธุรกิจนั้น

4. การส่งเสริมการตลาด (Promotion) ที่เน้นทั้งการโฆษณา ประชาสัมพันธ์ส่งเสริมการขาย และการตลาดโดยตรง สามารถเรียกว่า 4P ซึ่งนำไปสู่การได้ครอบครองส่วนแบ่งทางการตลาดที่เพิ่มขึ้นตามเป้าหมายของกิจการนั่นเอง ระดับที่สองคือการตลาดที่มุ่งเน้นทางด้านของการสร้างประสบการณ์ที่ตีน่าประทับใจให้กับลูกค้าซึ่งรู้จักกันในชื่อว่าการตลาดเชิงประสบการณ์ (Experiential

Marketing) ซึ่งหากสามารถสร้างประสบการณ์ในการใช้สินค้า หรือบริการที่ดีต่อลูกค้าเป้าหมายแล้ว ก็จะนำไปสู่การสร้างความผูกพันทางด้านอารมณ์ที่แนบแน่น (Emotional Attachment) ต่อผู้บริโภคแบบสนิทแนบแน่น โดยผลลัพธ์ที่คาดหวังจากกิจการในการดำเนินกลยุทธ์ทางการตลาดระดับที่สองนี้ คือ กิจการจะสามารถมีส่วนแบ่งการตลาดในจิตใจของลูกค้าสูงขึ้น (Share of Heart) เมื่อเทียบกับคู่แข่งหรือเป็นกิจกรรมติดต่อสื่อสารไปยังตลาดเป้าหมายเพื่อเป็นการให้ความรู้ ชักจูง หรือเป็นการเตือน ความจำเป็นของตลาดเป้าหมายที่มีต่อตราสินค้าและผลิตภัณฑ์สินค้าหรือบริการการโฆษณา การส่งเสริมการขายหรือเป็นการตลาดทางตรงการให้ข่าวสาร และการประชาสัมพันธ์เป็นสิ่งสำคัญที่นำมาใช้ในการสร้างการรับรู้ การกระตุ้นชื่อเสียงของบริษัทการแยกแยะข้อมูลข่าวสารของผลิตภัณฑ์หรือการนำทางให้กับพนักงานขายหรือเป็นกลยุทธ์การสื่อสารภายใต้เป้าหมายได้ทราบ ถึงผลิตภัณฑ์และบริการที่ต้องการจะจำหน่าย ณ สถานที่ใดระดับใด การส่งเสริมการตลาดเป็นตัวแปร ที่หนึ่งของส่วนประสมการตลาดโดยทำหน้าที่ชี้ชวนให้ลูกค้าเป้าหมายสนใจและซื้อสินค้าผลิตภัณฑ์หรือบริการนั้น หรือเป็นเครื่องมือการสื่อสารเพื่อสร้างความพึงพอใจต่อตราสินค้าหรือบริการความคิด ต่อบุคคล โดยใช้เพื่อจูงใจ ให้เกิดความต้องการเพื่อเตือนความทรงจำ ในผลิตภัณฑ์โดยคาดว่าจะมีอิทธิพลต่อความรู้สึก ความเชื่อ และพฤติกรรมการซื้อนอกเหนือจากหลัก 4P ก็ยังมีหลัก 7P

บทที่ 3 วิธีการดำเนินการ

ในการจัดทำโครงการ สิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์จากรีปิ้น ในครั้งนี้คณะผู้จัดทำได้ดำเนินการจัดทำโครงการ ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนการดำเนินงาน
2. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
3. การศึกษาความพึงพอใจของผู้ซื้อสินค้าจากรีปิ้นโบว์

1. ขั้นตอนการดำเนินโครงการ

วัน/เดือน/ปี	ขั้นตอนการดำเนินโครงการ	หมายเหตุ
6 ต.ค. 2568	1. ประชุมลงความคิดเห็นในเรื่องการทำสิ่งประดิษฐ์ 2. สรุปลงความเห็นทำสิ่งประดิษฐ์จากรีปิ้น	-
12 ต.ค. 2568	1. วางแผนในการจัดเตรียมอุปกรณ์ในการทำโบว์รีปิ้น 2. มอบหมายหน้าที่ความรับผิดชอบ	-
18 ต.ค. 2568	ร่างโครงการเสนออาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ	-
25 พ.ย. 2568	ผ่านร่างโครงการ	-

ตารางที่ 3.1 ขั้นตอนการดำเนินโครงการ

2. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

การรวบรวมข้อมูลจะเริ่มเก็บข้อมูลตั้งแต่ 6 ตุลาคม 2568 – 16 มกราคม 2569 ข้อมูลที่เก็บรวบรวมประกอบไปด้วย

2.1 วัสดุ/อุปกรณ์



ภาพที่ 3.1 ริบบิ้น



ภาพที่ 3.2 กาวแท่ง



ภาพที่ 3.3 ปืนกาว



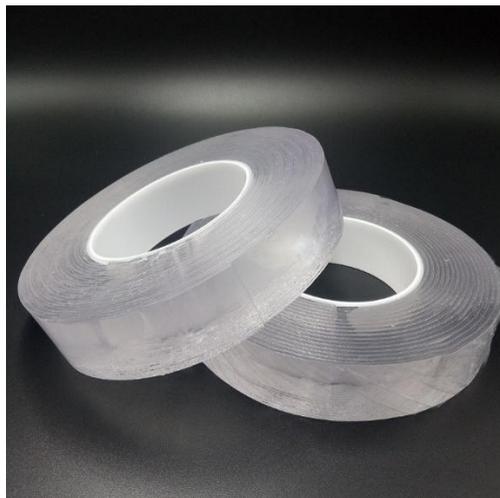
ภาพที่ 3.4 ก๊ิบ



ภาพที่ 3.5 ตาข่ายห่อดอกไม้



ภาพที่ 3.6 ตะเกียบ



ภาพที่ 3.7 เทปกาว 2 หน้า

ขั้นตอนการทำ โบว์ริบบิ้น มีดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 นำริบบิ้นกว้าง 2 นิ้ว มาตัดใช้ความยาว 40 นิ้ว



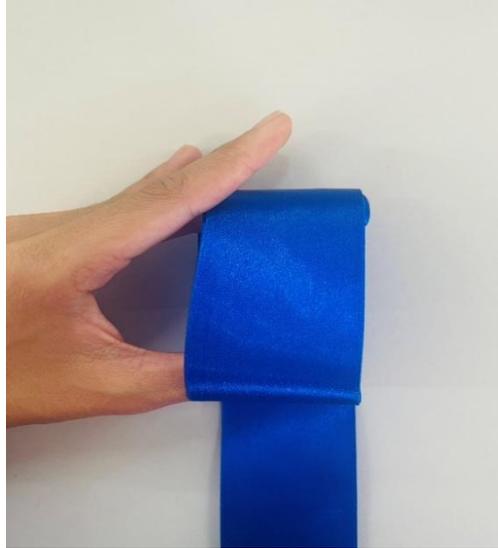
ภาพที่ 3.8 การทำโบว์ขั้นตอนที่ 1

ขั้นตอนที่ 2 นำริบบิ้นมาพันที่นิ้วกลาง 4 รอบ



ภาพที่ 3.9 การทำโบว์ขั้นตอนที่ 2

ขั้นตอนที่ 3 พันที่นิ้วโป้งและนิ้วกลาง 2 รอบ กะความยาวตามที่ต้องการ



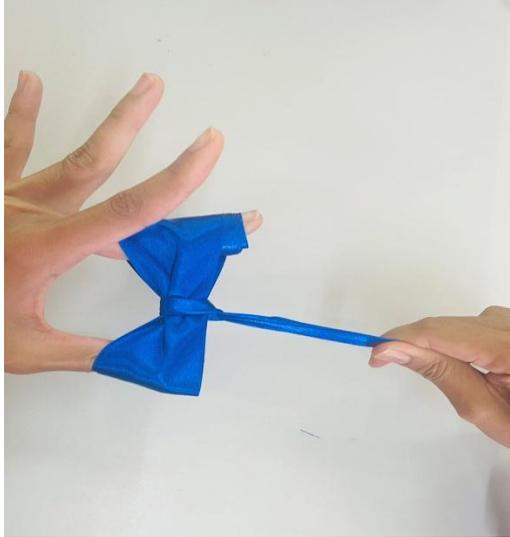
ภาพที่ 3.10 การทำโบว์ขั้นตอนที่ 3

ขั้นตอนที่ 4 พันริบบิ้นให้อยู่ตรงกลางระหว่างนิ้วโป้งและนิ้วกลาง



ภาพที่ 3.11 การทำโบว์ขั้นตอนที่ 4

ขั้นตอนที่ 5 ดึงริบบิ้นให้เป็นรูปทรง



ภาพที่ 3.12 การทำโบว์ขั้นตอนที่ 5

ขั้นตอนที่ 6 จัดระเบียบริบบิ้นให้สวยงาม



ภาพที่ 3.13 การทำโบว์ขั้นตอนที่ 6

ขั้นตอนที่ 7 ตัดปลายริบบิ้นเฉียงๆให้เท่ากัน



ภาพที่ 3.14 การทำโบว์ขั้นตอนที่ 7

ขั้นตอนที่ 8 นำก๊ีบมาติดด้านหลังโบว์



ภาพที่ 3.15 การทำโบว์ขั้นตอนที่ 8

ขั้นตอนที่ 9 นำโบว์มาใส่กระดาษแพ็คเค้ก



ภาพที่ 3.16 การทำโบว์ขั้นตอนสุดท้าย

3. การศึกษาความพึงพอใจของผู้ซื้อสินค้าจากรีบับโบว์

การเก็บรวบรวมข้อมูล คือ การเก็บข้อมูลที่ได้มาจากสมาชิกที่มีส่วนร่วมมือกันสร้างผลิตภัณฑ์ความรู้ต่างๆ โดยจะแบ่งเป็นการเก็บข้อมูล 2 ส่วน คือ

ตอนที่ 1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่างการวิจัย นักเรียนนักศึกษาชั้นประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูงปีที่ 2 สาขางานการบัญชี วิทยาลัยการอาชีพสังขะ ปีการศึกษา 2566 จำนวน นักเรียน นักศึกษา ครูเจ้าหน้าที่และประชาชนทั่วไปทั้งหมด 30 คน

ตอนที่ 2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบประเมินความพึงพอใจของก๊วยออบธัญพืช โดยการหาค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยมีเกณฑ์ดังนี้ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าร้อยละ
2. ค่าเฉลี่ย
3. ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

การศึกษาความพึงพอใจของประชากร และกลุ่มตัวอย่าง

ค่าระดับคะแนน

ค่าระดับคะแนน	การแปลความหมาย
ระดับคะแนนเฉลี่ยน้อยกว่า 1.5	น้อยที่สุด
ระดับคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.5 แต่น้อยกว่า 2.5	น้อย
ระดับคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 2.5 แต่น้อยกว่า 3.5	ปานกลาง
ระดับคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 3.5 แต่น้อยกว่า 4.5	มาก
ระดับคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 4.5 หรือมากกว่า	มากที่สุด

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

สถิติพื้นฐาน

ค่าเฉลี่ย (Mean) คำนวณจากสูตร (วาโร เฟ็งส์วีสดี.2546:95)

$$\bar{X} = \frac{\sum \frac{X}{N}}{N}$$

เมื่อ	\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมดในกลุ่ม
	N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) คำนวณจากสูตร (วาโร เฟ็งส์วีสดี.2546:97)

$$S = \sqrt{\frac{N \sum x^2 - (\sum x)^2}{N(N-1)}}$$

เมื่อ	S	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	คะแนนละตัว
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม
	\sum	แทน	ผลรวม

ค่าร้อยละ (Percentage) คำนวณจากสูตร (วาโร เฟ็งส์วีสดี.2546:95)

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ	P	แทน	ร้อยละ
	f	แทน	ความถี่ที่ต้องการเปลี่ยนแปลง
	N	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมด



แบบสอบถามความพึงพอใจ
โครงการสิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์จากรีปิ้น

คำชี้แจง แบบสอบถามแบ่งเป็น 3 ตอน โปรดแสดงความคิดเห็นให้ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

สถานะ : () นักเรียน นักศึกษา () ครู เจ้าหน้าที่ () ประชาชนทั่วไป

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อ งานสิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์จากรีปิ้น

หัวข้อประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ด้านรูปลักษณ์และความสวยงาม					
1.1 การเลือกใช้โทสนสีที่มีความเหมาะสมและสวยงาม					
1.2 รูปทรงของชิ้นงานมีความสมส่วนและน่าสนใจ					
2. ด้านคุณภาพและการใช้งาน					
2.1 ความแข็งแรงของชิ้นงาน					
2.2 ขนาดของชิ้นงานมีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้					
3. ด้านความคิดและความสร้างสรรค์					
3.1 ความแปลกใหม่และสร้างสรรค์ของชิ้นงาน					
3.2 สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง (เช่น ของประดับ)					

ตารางที่ 3.2 แบบสอบถามความพึงพอใจ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

บทที่ 4 ผลการดำเนินงาน

จากการดำเนินงานการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของ โครงการสิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์จากริบบิ้น คณะผู้จัดทำได้เก็บรวบรวมข้อมูลการดำเนินงานนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

1. ผลจากการดำเนินงาน
2. การศึกษาความพึงพอใจ

1. ผลจากการดำเนินงาน

1.1 การจัดซื้อวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้สำหรับจัดทำชิ้นงาน โดยคำนึงถึงอุปกรณ์ที่สามารถจัดทำชิ้นงานที่มีความหลากหลายได้

1.2 ขั้นตอนในการดำเนินงาน งานประดิษฐ์สร้างสรรค์จากริบบิ้น

1.2.1 โบริวจากริบบิ้น

- ขั้นตอนที่ 1 นำริบบิ้นกว้าง 2 นิ้ว มาตัดใช้ความยาว 40 นิ้ว
- ขั้นตอนที่ 2 นำริบบิ้นมาพันที่นิ้วกลาง 4 รอบ
- ขั้นตอนที่ 3 พันที่นิ้วโป้งและนิ้วกลาง 2 รอบ กะความยาวตามที่ต้องการ
- ขั้นตอนที่ 4 พันริบบิ้นให้อยู่ตรงกลางระหว่างนิ้วโป้งและนิ้วกลาง
- ขั้นตอนที่ 5 ดึงริบบิ้นให้เป็นรูปทรง
- ขั้นตอนที่ 6 จัดระเบียบริบบิ้นให้สวยงาม
- ขั้นตอนที่ 7 ตัดปลายริบบิ้นสองข้างเฉียงๆให้เท่ากัน
- ขั้นตอนที่ 8 นำก๊ิบมาติดด้านหลังโบริว
- ขั้นตอนที่ 9 นำโบริวมาใส่กระดาษแพ็คเก็บ

1.2.2 ดอกกุหลาบจากริบบิ้น

- ขั้นตอนที่ 1 ม้วนรอบริบบิ้นให้เท่าขนาดบัตร
- ขั้นตอนที่ 2 นำริบบิ้นที่ม้วนมาตัดหัวและท้ายริบบิ้นที่ม้วนไว้
- ขั้นตอนที่ 3 ลนไฟเก็บขอบเพื่อให้ริบบิ้นไม่ลู่
- ขั้นตอนที่ 4 พับเก็บมุมซ้ายขวา
- ขั้นตอนที่ 5 ทำให้ครบ 15-16 กลีบ แล้วนำมาติดกัน
- ขั้นตอนที่ 6 ม้วนกับตะเกียบหรือไม้เสียบลูกชิ้น ไม่ม้วนแน่นเพราะดอกไม้จะดูไม่บานทำให้ดอกกุหลาบดูไม่สวยงาม
- ขั้นตอนที่ 7 ยิงกาวเก็บใต้ฐานดอกไม้เพื่อความแน่น
- ขั้นตอนที่ 8 นำตาข่ายที่ใช้สำหรับห่อช็อคโกแลตให้มาห่อ

1.3 จากการศึกษาและลงมือทำ คณะผู้จัดทำสามารถสร้างสรรค์ชิ้นงานจากริบบิ้นได้ทั้งหมด
2 ประเภท ได้แก่

1.3.1 ประเภทดอกไม้ เช่น ช่อดอกกุหลาบ

1.3.2 ประเภทของตกแต่ง เช่น โบว์

2. การศึกษาความพึงพอใจ

ผู้ศึกษาค้นคว้าได้นำเสนอผลการศึกษาลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการหาค่าอัตราส่วนของกลุ่มตัวอย่าง

ลำดับ	สถานะ	จำนวน	ร้อยละของคะแนนเฉลี่ย
1	นักเรียน นักศึกษา	19	63.33
2	ครู เจ้าหน้าที่	6	20.00
3	ประชาชนทั่วไป	5	16.66
รวม		30	100

ตารางที่ 4.1 ค่าร้อยละอัตราส่วนของกลุ่มตัวอย่าง

จากตารางที่ 4.1 พบว่า กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 30 คน เป็นนักเรียนนักศึกษา 19 คน คิดเป็นร้อยละ 63.33 เป็นครูเจ้าหน้าที่ 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 และเป็นประชาชนทั่วไป 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.66

ตอนที่ 2 ผลการหาค่าความพึงพอใจเกณฑ์วัดระดับความพึงพอใจของงานประดิษฐ์สร้างสรรค์จาก
 รีบบิ้น ดังนี้

ความพึงใจที่มีต่อสิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์จากรีบบิ้น	ระดับความพึงพอใจ		
	\bar{x}	S.D.	แปลผล
1. ด้านรูปลักษณ์และความสวยงาม			
1.1 การเลือกใช้โทสนสีที่มีความเหมาะสมและสวยงาม	4.19	0.60	มาก
1.2 รูปทรงของชิ้นงานมีความสมส่วนและน่าสนใจ	3.84	0.73	มาก
2. ด้านคุณภาพและการใช้งาน			
2.1 ความแข็งแรงของชิ้นงาน	4.03	0.72	มาก
2.2 ขนาดของชิ้นงานมีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้	4.48	0.57	มาก
3. ด้านความคิดและความคิดสร้างสรรค์			
3.1 ความแปลกใหม่และสร้างสรรค์ของชิ้นงาน	4.13	0.72	มาก
3.2 สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง (เช่น ของประดับ)	4.52	0.63	มากที่สุด
รวม	4.10	0.69	มาก

ตารางที่ 4.2 ผลการหาค่าความพึงพอใจของงานประดิษฐ์สร้างสรรค์จากรีบบิ้น

จากตารางที่ 4.2 พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อผลงานประดิษฐ์สร้างสรรค์จาก
 รีบบิ้น ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก เมื่อพิจารณาหลายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้าน
 ความคิดและความคิดสร้างสรรค์ โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ 4.52 สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง
 (เช่น ของประดับ) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ขนาดของชิ้นงานที่มีความเหมาะสมต่อการ
 นำไปใช้ 4.48 อยู่ในระดับมาก และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ความแข็งแรงของชิ้นงาน 3.84 แต่ยังคง
 อยู่ในระดับมากเช่นกัน

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์ของโครงการสิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์จากริบบิ้น (Creative artifacts from ribbons) คณะผู้จัดทำได้ข้อสรุปการดำเนินงานได้ดังนี้

1. สรุปผลของการดำเนินโครงการ
2. อภิปรายผล
3. ข้อเสนอแนะและแนวทางในการดำเนินงานโครงการ

1. สรุปผลของดำเนินโครงการ

กลุ่มตัวอย่างทั้งหมด 30 คน เป็นนักเรียนนักศึกษา 19 คน คิดเป็น ร้อยละ 63.33 เป็นครูเจ้าหน้าที่ 6 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00 และเป็นประชาชนทั่วไป 5 คน คิดเป็นร้อยละ 16.66

2. อภิปรายผล

จากความคิดเห็นข้างต้นในการตอบแบบสอบถามของโครงการสิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์จากริบบิ้น (Creative artifacts from ribbons) ในทุกหัวข้อมีความพึงพอใจมาก ผู้ตอบแบบสอบถามความพึงพอใจต่อผลงานสิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์จากริบบิ้น เมื่อพิจารณาหลายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ด้านความคิดและความคิดสร้างสรรค์ โดยรายการที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ 4.52 สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง (เช่น ของประดับ) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ขนาดของชิ้นงานที่มีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้ 4.48 อยู่ในระดับมาก และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุดคือ ความแข็งแรงของชิ้นงาน 3.84 แต่ยังคงอยู่ในระดับมากเช่นกัน

3. ข้อเสนอแนะและแนวทางในการดำเนินงานโครงการ

3.1 ในกระบวนการจัดทำเป็นกลุ่มหรือคณะ หัวใจหลักในการดำเนินงานคือความสามัคคีและการรับฟังความคิดเห็นของสมาชิกในกลุ่มรวมถึงการฟังปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงานเพื่อหาข้อสรุปหรือวิธีการแก้ไขปัญหาาร่วมกัน

3.2 การจัดทำเอกสารรูปแบบ เน้นที่ความถูกต้องทางหลักภาษา ระดับของการใช้ภาษา และรูปแบบของการจัดเอกสาร คณะผู้จัดทำควรตรวจสอบทุกขั้นตอนก่อนนำเข้ารูปแบบ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญเพื่อลดการเกิดความผิดพลาดของรูปแบบโครงการ

3.3 การเลือกหัวข้อที่จะนำมาจัดทำโครงการควรคำนึงระยะเวลาที่กำหนด และไม่ใช้งบประมาณมากเกินไป

บรรณานุกรม

- ____. "ประวัติโบริบิ้นติดผม". (2020/12/18). [ระบบออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://sitescourtauldacuk.translate.google.com/documentingfashion> (สืบค้นเมื่อ 10 กุมภาพันธ์ 2568).
- ____. "ความเป็นมาของริบิ้น". (2022/12/10). [ระบบออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <https://narvist.com> (สืบค้นเมื่อ 13 กุมภาพันธ์ 2568)
- ____. "รูปแบบริบิ้นและดอกไม้ประดิษฐ์". (2019/11/18). [ระบบออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://lovethaicafs.wordpress.com/thejourney-begis> (สืบค้นเมื่อ 13 กุมภาพันธ์ 2568)
- ____. "แนวคิดทฤษฎีทางการตลาด". (2014/12/07). [ระบบออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://maymayny.wordpress.com> (สืบค้นเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2568)
- ____. "การตลาดเพื่อสังคม". (2022/05/25). [ระบบออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก <https://ineshoppingeller.com/marketrend/sodal> (สืบค้นเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2568)

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก
แบบเสนอขออนุมัติโครงการ



แบบเสนอโครงการ

รหัสวิชา 30201-2020 ชื่อวิชา โครงการด้านบัญชี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2568

ประเภทวิชา บริหารธุรกิจ กลุ่มอาชีพ การเงินและบัญชี สาขาวิชา การบัญชี

ระดับชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) ปีที่ 2 กลุ่ม 1

1. ชื่อโครงการ สิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์จากริบบิ้น

2. ผู้รับผิดชอบโครงการ

2.1 นางสาวพรรณทิพย์ สิงห์ชัย รหัสนักศึกษา 67302010007

2.2 นางสาวสิรินดา บุญเกื้อ รหัสนักศึกษา 67302010014

3. ที่ปรึกษาโครงการ

3.1 นางวราภรณ์ ทับผา ครูที่ปรึกษาโครงการ

3.2 นายวรินทร์ พร้อมเพรียง ครูที่ปรึกษาโครงการร่วม

4. ครูผู้สอน

นางดวงใจ ขาวงาม

5. ระยะเวลาการดำเนินงาน

สัปดาห์ที่ 1-15 (6 ตุลาคม 2568 – 16 มกราคม 2569)

6. หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบัน การประดิษฐ์สิ่งของด้วยตนเองได้รับความสนใจเพิ่มมากขึ้น เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ความประณีต และยังสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับวัสดุทั่วไปได้ รับประทาน ถือเป็นวัสดุที่มีลวดลาย สี สัน และขนาดหลากหลาย สามารถนำมาออกแบบออกแบบประดิษฐ์เป็นของตกแต่งของขวัญหรือของที่ระลึกได้อย่างสวยงามและมีคุณค่า

โครงการสิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์จากริบบิ้น จึงเป็นแนวทางหนึ่งในการส่งเสริมให้นักศึกษาได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลงาน ฝึกทักษะกระบวนการผลิต ตั้งแต่การวางแผน การตัด การประกอบ ไปจนถึงการตกแต่งผลงานให้มีความสวยงามและน่าสนใจ ตลอดจนเป็นการฝึกความอดทน ความรับผิดชอบ และการทำงานร่วมกันเป็นทีม

นอกจากนี้การประดิษฐ์จากริบบิ้นยังสามารถพัฒนาไปเป็นอาชีพเสริม หรือจำหน่ายเป็นของที่ระลึกในโอกาสต่างๆ ได้จริง ช่วยสร้างรายได้และส่งเสริมการประกอบอาชีพอิสระให้แก่ศึกษา ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้ในระดับอาชีวศึกษา ที่เน้นให้ผู้เรียนมีสัมมนาทางด้านความรู้ทักษะ และคุณลักษณะอันประสงค์

7. วัตถุประสงค์โครงการ

- 7.1 เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกทักษะการออกแบบและประดิษฐ์สิ่งของจากริบบิ้นอย่างสร้างสรรค์
- 7.2 เพื่อพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมและการแก้ปัญหาในกระบวนการผลิต
- 7.3 เพื่อให้ศึกษานำความรู้ไปต่อยอดเป็นอาชีพเสริมหรือผลิตภัณฑ์จำหน่ายได้จริง

8. ขอบเขตของโครงการ

- 8.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา
 - การศึกษาผลงานหรือสิ่งประดิษฐ์จากริบบิ้นในแหล่งความรู้ต่างๆ
- 8.2 ขอบเขตด้านกลุ่มเป้าหมาย ประชาชนทั่วไป นักเรียน นักศึกษา
 - ครู บุคลากร และนักเรียน นักศึกษา วิทยาลัยการอาชีพสังขะ
- 8.3 ขอบเขตด้านระยะเวลา
 - สัปดาห์ที่ 1-15 (6 ตุลาคม 2568-16 มกราคม 2569)

9. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 9.1 นักศึกษาได้มีทักษะในการออกแบบและประดิษฐ์สิ่งของจากริบบิ้นได้อย่างประณีตสวยงาม
- 9.2 นักศึกษาได้มีทักษะการทำงานเป็นทีมและการวางแผนการผลิตที่เป็นระบบ
- 9.3 นักศึกษาสามารถนำไปต่อยอดเป็นของที่ระลึกหรือผลิตภัณฑ์จำหน่ายเพื่อสร้างรายได้เสริมได้

10. วิธีการดำเนินโครงการ

ลำดับ ที่	กิจกรรม	ตุลาคม 2568				พฤศจิกายน 2568				ธันวาคม 2568				มกราคม 2569			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	ขออนุมัติโครงการ																
2	ศึกษาค้นคว้าข้อมูล/ออกแบบขึ้น																
3	จัดหาวัสดุ อุปกรณ์																
4	ลงมือปฏิบัติงาน																
5	ทดลองใช้/เก็บข้อมูล																
6	นำเสนอ/รายงานผล																

11. งบประมาณ

รายรับ

งบประมาณจากสมาชิกในกลุ่ม	1,500 บาท
รวมรายรับ	1,500 บาท

รายจ่าย

ค่าวัสดุและอุปกรณ์	900 บาท
ค่าบรรจุภัณฑ์	300 บาท
ค่าจัดทำรูปเล่มโครงการ	300 บาท
รวมรายจ่าย	<u>1,500</u> บาท

12. สถานที่ดำเนินงาน

163 หมู่ที่ 9 บ้านพุนทราย ตำบลบ้านซบ อำเภอสงขะ จังหวัดสุรินทร์ 32150

ลงชื่อ.....*พรรณทิพย์*.....ผู้เสนอโครงการ
(นางสาวพรรณทิพย์ สิงห์ชัย)
นักศึกษาระดับ ปวส.

ลงชื่อ.....*สิรินดา*.....ผู้เสนอโครงการ
(นางสาวสิรินดา บุญเกื้อ)
นักศึกษาระดับ ปวส.

ลงชื่อ.....*[Signature]*.....ผู้เห็นชอบโครงการ
(นางวารภรณ์ ทับผา)
ครูที่ปรึกษาโครงการ

ลงชื่อ.....*[Signature]*.....ผู้เห็นชอบโครงการ
(นายวรินทร์ พร้อมเพรียง)
ครูที่ปรึกษาโครงการร่วม

ลงชื่อ.....*[Signature]*.....ผู้เห็นชอบโครงการ
(นางดวงใจ ขาวงาม)
ครูผู้สอน

ลงชื่อ.....*[Signature]*.....ผู้เห็นชอบโครงการ
(นางดวงใจ ขาวงาม)
หัวหน้าสาขาวิชาการบัญชี

ลงชื่อ.....*[Signature]*.....ผู้เห็นชอบโครงการ
(นายเบญจภัทร วงศ์โคกสูง)
หัวหน้างานพัฒนาหลักสูตรการเรียน การสอน

ลงชื่อ.....*[Signature]*.....ผู้เห็นชอบโครงการ
(นายปรีดี สมอ)
รองผู้อำนวยการฝ่ายวิชาการ

ลงชื่อ.....*[Signature]*.....ผู้อนุมัติโครงการ
(นายไพบุลย์ ฤกษ์ดี)
ผู้อำนวยการวิทยาลัยการอาชีพสังขะ

ภาคผนวก ข
แบบสอบถามความพึงพอใจ



แบบสอบถามความพึงพอใจ
โครงการสิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์จากริบบิ้น

คำชี้แจง แบบสอบถามแบ่งเป็น 3 ตอน โปรดแสดงความคิดเห็นให้ตรงกับความเป็นจริงมากที่สุด

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

สถานะ : () นักเรียน นักศึกษา () ครู เจ้าหน้าที่ () ประชาชนทั่วไป

ตอนที่ 2 ความพึงพอใจที่มีต่อ งานสิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์จากริบบิ้น

หัวข้อประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ด้านรูปลักษณ์และความสวยงาม					
1.1 การเลือกใช้โทนสีที่มีความเหมาะสมและสวยงาม					
1.2 รูปทรงของชิ้นงานมีความสมส่วนและน่าสนใจ					
2. ด้านคุณภาพและการใช้งาน					
2.1 ความแข็งแรงของชิ้นงาน					
2.2 ขนาดของชิ้นงานมีความเหมาะสมต่อการนำไปใช้					
3. ด้านความคิดและความสร้างสรรค์					
3.1 ความแปลกใหม่และสร้างสรรค์ของชิ้นงาน					
3.2 สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง (เช่น ของประดับ)					

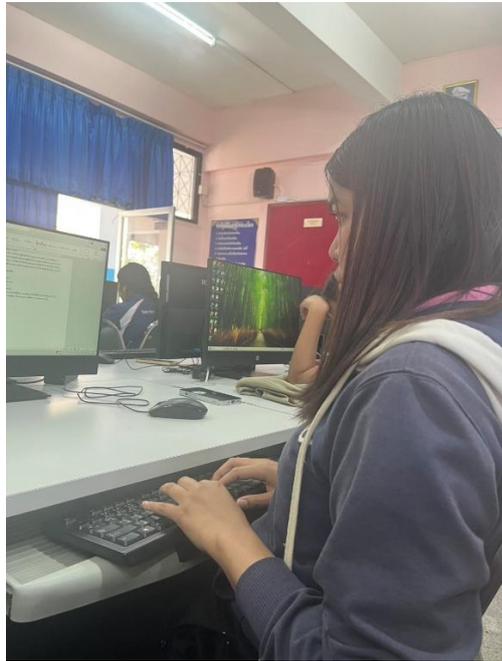
ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

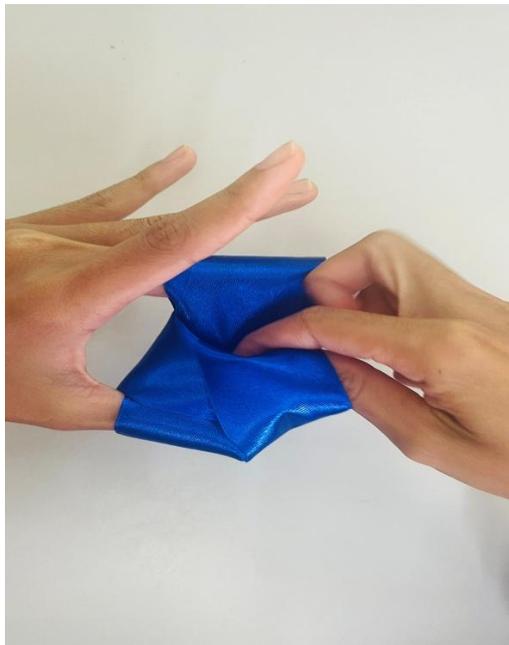
.....

.....

ภาคผนวก ค
ขั้นตอนการดำเนินงาน



ภาพที่ 1 การจัดทำรูปเล่ม



ภาพที่ 2 การทำโบว์จากริบบิ้น



ภาพที่ 3 การจัดรูปทรงโบว์



ภาพที่ 4 โบว์ที่เสร็จเรียบร้อยแล้ว

ภาคผนวก ง
ประวัติผู้จัดทำ

ประวัติผู้จัดทำโครงการงาน



ประวัติผู้จัดทำ คนที่ 1

1. ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย) นางสาวพรรณทิพย์ สิงห์ชัย
Name – Surname (ภาษาอังกฤษ) Panthip Singchai
2. เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน 1-3210-01457-77-9
3. ระดับการศึกษา ปวช. ปวส. ชั้นปีที่ 2
สาขาวิชา การบัญชี สาขางาน การบัญชี
4. ที่อยู่ติดต่อได้สะดวก พร้อมหมายเลขโทรศัพท์ โทรสาร และไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail)
ที่อยู่ เลขที่ 163 หมู่ที่ 9 บ้านพุนทราย ตำบล บ้านขบ อำเภอสว่าง จังหวัด สุรินทร์ 32150
เบอร์โทรศัพท์/มือถือ 0636044026 E-mail : foampanthip2004@gmail.com

ประวัติผู้จัดทำโครงการงาน

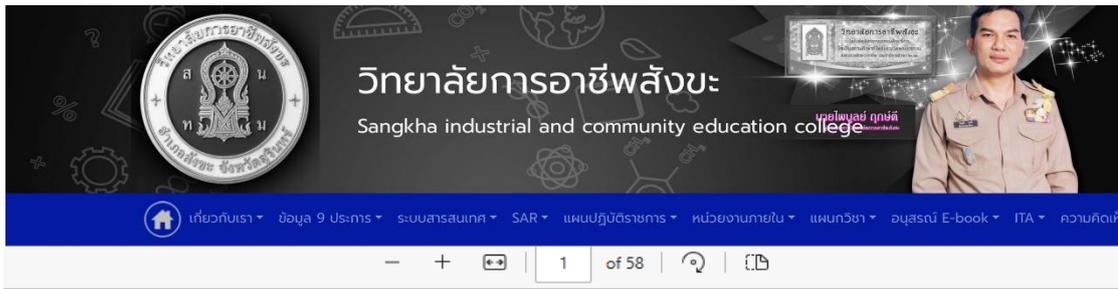


ประวัติผู้จัดทำ คนที่ 2

1. ชื่อ-นามสกุล (ภาษาไทย) นางสาวสิรินดา บุญแก้ว
Name -Surname (ภาษาอังกฤษ) Sirinda Bunkuea
2. เลขหมายบัตรประจำตัวประชาชน 1-3289-00046-10-7
3. ระดับการศึกษา ปวช. ปวส. ชั้นปีที่ 2
สาขาวิชา การบัญชี สาขางาน การบัญชี
4. ที่อยู่ติดต่อได้สะดวก พร้อมหมายเลขโทรศัพท์ โทรสาร และไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ (e-mail)
ที่อยู่ เลขที่ 56/1 หมู่ที่ 8 ตำบล เทพรักษา อำเภอสว่าง จังหวัด สุรินทร์ 32150
เบอร์โทรศัพท์/มือถือ 0621138420 E-mail : Sirinda2548pim@gmail.com

ภาคผนวก จ

รูปอัปโหลดไฟล์โครงการในเว็บไซต์วิทยาลัยการอาชีพสังขะ



สิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์จากริบบิ้น
(Creative artifacts from ribbons)

ชื่อผู้จัดทำ

นางสาวพรหมทิพย์ สิงห์ชัย

นางสาวสิรินดา บุญเกื้อ

รายงานผลการดำเนินงานรายวิชาโครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สาขาวิชาการบัญชี

โครงการสิ่งประดิษฐ์สร้างสรรค์จากริบบิ้น

จัดทำโดย : นางสาวพรหมทิพย์ สิงห์ชัย นางสาวสิรินดา บุญเกื้อ

ปี : 2568

อัปเดต 16-02-2569