

แนะนำแหล่งความรู้เพื่อพัฒนาการออกแบบ

อาจารย์ สุภารีย์ เถาว์วงศ์ษา

แหล่งข้อมูลเหล่านี้สามารถเข้าไปศึกษาเพื่อเพิ่มความรู้ทางการออกแบบ & เพิ่มความเข้าใจในการเรียนวิชา ออกแบบเครื่องประดับค่ะ

1. The Jeweler's Techniques Bible

ผู้แต่ง: Anastasia Young Singapore / สำนักพิมพ์ Page One Publishing Pte Ltd. 2008

= ความรู้ที่นักออกแบบเครื่องประดับจำเป็นต้องรู้ จึงจะสามารถออกแบบได้ เพราะสิ่งที่เราออกแบบต้องสามารถผลิตได้จริงค่ะ เล่มนี้เป็นหนังสือที่รวบรวมเทคนิคในการผลิตเครื่องประดับชนิดต่างๆก่อนข้างครบนะคะ เช่น เทคนิคการผลิตเครื่องประดับ สำหรับ Base Metals (Copper, Aluminium, Steel etc.) , Precious Metals (Silver, Gold), Natural Materials, Plastics, Rubber หรือ สื่่ออื่นๆที่นำมาใช้ทำเครื่องประดับได้แก่ Cement, Glass, Paper, Ceramics, Electronic components etc. และยังมีรายละเอียดของอัญมณี อย่างชนิด รูปร่าง เหลี่ยมเจียรไน รวมถึงวิธีการฝังอัญมณีบางส่วน และตารางเปรียบเทียบขนาดแหวนและชื่อที่ใช้เรียกขนาดแหวนสำหรับประเทศอังกฤษ และอเมริกาที่เป็นคู่ค้าสำคัญของไทยด้วยค่ะ

2. Counter Sketching / Gemological Institute of America เล่ม 1- 7

= สร้างความรู้ในการออกแบบเครื่องประดับเบื้องต้นที่เข้าใจง่าย มีเนื้อหาได้แก่ ประเภท-ชนิดของอัญมณีและโลหะ วิธีการฝังอัญมณีรูปแบบต่างๆ ประเภทของเครื่องประดับชนิดต่างๆ วิธีการเขียนแบบเครื่องประดับอย่างง่ายค่ะ ซึ่งวิธีการเขียนแบบในหนังสือเล่มนี้มีข้อเสียคือ ไม่ได้ใช้ทฤษฎีการเขียนแบบภาพด้าน Orthographic Projection เพื่อแสดงรูปวัตถุในลักษณะ 2 มิติ และ Pictorial Drawing เพื่อถ่ายทอดรูปวัตถุในลักษณะ 3 มิติอย่างถูกต้อง แต่ก็เป็นวิธีการเขียนแบบเดียวกับที่แหล่งต่างๆเปิดสอนหลักสูตร ออกแบบเครื่องประดับระยะสั้นๆ จึงเป็นหนังสือที่เหมาะสมสำหรับผู้เริ่มต้นศึกษาการเขียนแบบ และการออกแบบขั้นพื้นฐาน

3. มอก. แนะนำเป็น Set ค่ะคือ

4.1 มอก. 21-2515 มาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมเครื่องเงิน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม. 2515.

4.2 มอก. 313-2522 มาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมทองรูปพรรณ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม. 2522.

4.3 มอก. 1215-2537 สัมผัสอัญมณี. กรุงเทพฯ: สำนักงานมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม. 2537.

= สำหรับนักออกแบบนะคะ เครื่องประดับเป็นผลิตภัณฑ์ชนิดหนึ่ง ซึ่งผลิตภัณฑ์ทุกประเภทตั้งแต่อาหาร ยา เครื่องมือเครื่องใช้ เฟอร์นิเจอร์ เสื้อผ้า เครื่องสำอาง ยานพาหนะ ฯลฯ ส่วนมีข้อกำหนดมาตรฐานผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรมไว้อย่างชัดเจน ซึ่งจำเป็นต้องรู้ก่อนการออกแบบค่ะเพราะจะไม่สามารถผลิตออกมาจำหน่ายได้ หากไม่ตรงตามข้อกำหนดของมอก. ซึ่งเนื้อหาที่เป็นเรื่องทั่วไปที่แทรกอยู่ในบทเรียนวิชาต่างๆของคณะอัญมณีนั่นเองค่ะ แต่มอก.เป็นเอกสารที่รวบรวมข้อมูล-ข้อกำหนดครบถ้วนแล้ว หากมีเก็บไว้ก็จะสะดวกกว่าการรวบรวมเองมากค่ะ และเป็นแหล่งอ้างอิงที่น่าเชื่อถือในการทำ Project หรือ Art Thesis ของเด็กๆด้วยค่ะ

4. การสัมมนาเรื่อง การพัฒนาอัญมณีไทยสู่แบรนด์สากล. สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ. 2551.

สำนักพิมพ์กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การทหารผ่านศึก.

= รวบรวมผลงานวิจัยของผู้วิจัยระดับสูงในประเทศไทย เป็นผลงานวิจัยที่เกี่ยวกับอัญมณีและเครื่องประดับทั้งหมดค่ะ ได้แก่ การวิจัยและพัฒนาเทคโนโลยีสูงสำหรับเผาพลอย การวิเคราะห์และตรวจคัดอัญมณีที่เจียรไนแล้วอย่างรวดเร็วด้วยเทคนิคสเปกโทรสโกปีเชิงโมเลกุล การศึกษาเทคนิคและกรรมวิธีเจียรไนพลอยในจังหวัดจันทบุรี การศึกษารูปแบบเครื่องประดับอัญมณีเพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมส่งออก นักศึกษาอาจจะฟังดูยากและไม่เข้าใจแต่งานวิจัยเหล่านี้สามารถนำไปพัฒนาเป็น Project หรือ Art Thesis ของเด็กๆได้ค่ะ เช่น สาขาออกแบบเครื่องประดับ ผลิตภัณฑ์ Innovation นั้นจำเป็นต้องอาศัยความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่นักวิทยาศาสตร์เป็นผู้ค้นคว้า-ทดลอง ดังนั้นงานวิจัยจึงเป็นผลการทดลองที่ยังไม่ผ่านการออกแบบและผลิตได้จริง จึงสามารถต่อยอดได้ เช่น การศึกษาเทคนิคและกรรมวิธีเจียรไนพลอยในจังหวัดจันทบุรี นักวิทยาศาสตร์ค้นพบกรรมวิธีเจียรไนแบบใหม่ซึ่ง

เพิ่มขีดความสามารถในการออกแบบและการผลิตให้สูงขึ้นได้ ผลงานวิจัยดังกล่าวจึงเปิดโอกาสแก่นักออกแบบให้สามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ในอณุมติแบบใหม่ๆได้นั่นคือ ผลิตภัณฑ์ที่เป็นนวัตกรรม หรือจากงานวิจัย การศึกษารูปแบบเครื่องประดับอณุมติ เพื่อพัฒนาอุตสาหกรรมการส่งออก เราก็สามารถศึกษาและใช้ผลการวิจัยนี้ มาออกแบบเครื่องประดับที่มีรูปแบบตรงต่อความต้องการของกลุ่มเป้าหมายเพื่อส่งออกได้ค่ะ

5. บริษัท Cerebrum Design [Online]. Available : <http://www.studiocerebrum.com/product.html>

= Design ของ Brand ชั้นนำอย่าง มือถือของ Philips, Motorola, Sony i-mobile 520, เครื่องเล่น MP3 ของ Creative และเครื่องเสียงของ Philips ที่นักศึกษาศึกษาเคยเห็นเป็นผลงานดีไซน์เนอร์ชาวไทย ชื่อ “มกร เซาว์วณิช” ตำแหน่ง Senior Product Design และผู้ก่อตั้งบริษัท Cerebrum ค่ะ เป็นบริษัทออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการยอมรับทั่วโลก จากผลงานบลูทูธชื่อไทยๆว่า Argard M 10 (อากาศ) ตัวยกรั้งโจทท์ “เล็กที่สุดชนะ” เพราะขณะนั้นยังไม่มีบลูทูธที่เล็กและมีดีไซน์ เพราะต้องการทำสิ่งที่ไม่มีและต้องการนำตลาด 1 ก้าวค่ะ Argard มีขนาดเล็กและเบาที่สุดในโลก (ขณะออกสู่ตลาดเป็นครั้งแรก) คือ 23 x 22 x 31.5 มม. และมีน้ำหนักเพียง 5 กรัม Argard เปิดตัวขายครั้งแรกในยุโรปทำให้เกิด Impact มหาศาลด้วยนะค่ะ เว็บไซต์นับแสนทั่วโลกปรากฏเรื่องราวของผลงานชิ้นนี้ เพราะไม่มีใครรู้ว่าเป็นผลงานของสังกัดไหน จนถึงวันนี้ Argard M 10 และ โทรศัพท์มือถือ i-mobile 520 ได้รับรางวัล DEmark (Design Excellence Award) จากสำนักพัฒนาผลิตภัณฑ์และเพิ่มมูลค่าสินค้า กรมส่งเสริมการส่งออก กระทรวงพาณิชย์ ประเทศไทย และได้รับรางวัล Good Design (G-Mark) 2008 ของประเทศญี่ปุ่น จากการประกวดสินค้าจากทั่วโลก 3,000 รายการค่ะ สิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อการออกแบบคือ การค้นหาที่มาของความสำเร็จ ซึ่งการออกแบบ การตลาด และการผลิต นั้นเป็นสิ่งที่แยกจากกันไม่ได้ ดังนั้นนักออกแบบจึงต้องมีความรู้มากกว่าการวาดรูปเป็นค่ะ

6. เว็บไซต์ Mycoted. [Online]. Available : <http://www.Mycoted.com/creativity techniques>

= เกี่ยวกับ Creativity & Innovation, Science & Technology แนะนำให้เข้าไปตรง Creativity Techniques ค่ะ เป็นเทคนิคที่ใช้สร้างและหาความคิดสร้างสรรค์แก่เรื่องต่างๆ จะมีเทคนิคให้เลือกใช้งานมากพร้อมอธิบายรายละเอียดให้เข้าใจเพื่อนำไปใช้ได้ค่ะ และเป็นเทคนิคที่ใช้ได้กับทุกสาขาด้วย เช่น SWOT Analysis ที่ใช้ในสาขาธุรกิจ, Focus Groups ที่ใช้ในการกำหนดกลุ่มตัวอย่างหรือประชากรในการทำวิจัย (Project หรือ Art Thesis ของเด็กๆด้วยนะค่ะ) และยังคงไปถึงเครื่องมือต่างๆที่ใช้ในงานวิจัยเช่น Delphi technique ที่ใช้กับงานวิจัยประเภท Descriptive Research, หรือ Morphological Analysis ที่สาขาวิศวกรรมศาสตร์ใช้หาแนวทางการแก้ไขปัญหาอย่างเป็นระบบ ส่วนเทคนิคต่างๆที่แนะนำให้นักศึกษาใช้เพื่อการออกแบบ เป็นเทคนิคที่ทำให้เราหา Concept - Ideas ที่แปลกและใหม่ในงานออกแบบได้ง่ายขึ้น หรือหาวิธีการแก้ปัญหาเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ หรือเทคนิคที่ช่วยให้สร้างรูปแบบได้หลากหลายขึ้นค่ะ ซึ่งเหล่านี้จะทำให้ให้นักออกแบบสร้างสรรค์ Innovation หรือนวัตกรรมใหม่ๆได้ด้วยวิธีที่ถูกต้องนั่นเองค่ะ ได้แก่ Mind Mapping, กระจุก Brain ค่ะอย่าง Brainstorming , Brain Write, BrainSketching, SCAMPERR และนักศึกษาศาขากออกแบบปี 3 ขึ้นไปแนะนำให้ใช้ Morphological Analysis ค่ะ จำเป็นมาก โดยสรุปเป็นประโยชน์แก่คณาจารย์และนักศึกษามากค่ะ