

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ให้เป็นซอฟต์แวร์ของชุมชน

Learning management for self-development and product development to be Community Soft Power

ปรียาภรณ์ วิทย์เวทย์^{1*}, เรืองนิตย์ สิ้นภัย², ยงยุทธ อ้ายเกียง³
Preeyaporn Wittayawet^{1*}, Ruangnit Sinpai², Yongyut Aikaing³

สังกัด มหาวิทยาลัยมหาจุฬาราชวิทยาลัยวิทยาเขตล้านนา

Affiliation Mahamakut Buddhist University Lanna Campus

* Corresponding Author E-Mail: Wittayawet.0307@gmail.com

บทคัดย่อ

การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองให้กับประชาชนในพื้นที่ มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาศักยภาพ ทักษะ และ ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านตามความถนัดของตน การประกอบอาชีพ การพัฒนาอาชีพ การยกระดับ คุณภาพ ชีวิตของตน ครอบครัว ชุมชน หรือสังคม หรือเพื่อประโยชน์แห่งความรอบรู้ของตน โดยอาจ ได้รับการรับรอง คุณวุฒิตามความเหมาะสม จำเป็นต้องมีการวางแผนมีการสำรวจความต้องการของกลุ่มผู้เรียนและฝึกทักษะ อาชีพในลักษณะ หลักสูตรระยะสั้นที่ตอบสนองความต้องการของผู้เรียนเพื่อให้มีความรู้และทักษะพื้นฐานใน อาชีพ เพื่อมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะและทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 โดยใช้ทักษะ CPMD ได้แก่ การคิด สร้างสรรค์ (Creative Thinking) ทักษะการแก้ปัญหา (Problem Solving) การจัดการตลาด (Marketing management) ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (Digital literacy) ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อให้บุคคลมีทักษะ การเรียนรู้ ทักษะอาชีพ และทักษะชีวิต ที่สอดคล้องและเท่าทันพัฒนาการของโลก และมีโอกาสพัฒนาหรือ เพิ่มพูนทักษะของตนให้สูงขึ้นหรือปรับเปลี่ยนทักษะของตนตามความถนัดหรือความจำเป็น รวมทั้งทักษะการ ขายและการพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้มีความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน เพื่อให้ผลิตภัณฑ์เป็นซอฟต์แวร์ของ ชุมชน ซึ่งลักษณะของซอฟต์แวร์ ของแต่ละชุมชนขึ้นอยู่กับบริบทพื้นที่ชุมชนการนำเอาเอกลักษณ์ที่มีใน ชุมชนมาออกแบบเป็นผลิตภัณฑ์รวมทั้งสืบทอดวัฒนธรรมของชุมชนให้เกิดความยั่งยืนต่อไป

คำสำคัญ: 1.การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง; 2.การพัฒนาผลิตภัณฑ์; 3.ซอฟต์แวร์; 4. ทักษะแห่งศตวรรษ ที่ 21

Abstract

Learning management for self-development for people in the area The goal is to develop potential, skills, and expertise in specific areas according to one's aptitude. Occupation Career development, upgrading the quality of life of one's family, community, or society, or for the benefit of one's knowledge, which may receive certification of qualifications as appropriate. Planning is required. There is a survey of the needs of student groups and vocational skills training in the form of Short courses that meet the needs of students to have basic knowledge and skills



in their careers. To aim to develop students to have the characteristics and skills of the 21st century using CPMD skills, including creative thinking (Creative Thinking), problem solving skills (Problem Solving) Marketing management, skills in using information technology (Digital literacy), which aims to provide individuals with learning skills, career skills, and life skills. that is consistent with and up to date with world developments and have the opportunity to develop or increase their skills or change their skills according to their aptitude or necessity including sales skills and product development to be unique to the community To make the product a community soft power which is the nature of soft power Each community depends on the context of the community area, taking the uniqueness that exists in the community and designing it into a product, as well as inheriting the community's culture for further sustainability

Keywords: 1. Learning to develop yourself; 2. product development; 3. soft power; 4. 21st century skills

บทนำ

การส่งเสริมการเรียนรู้ตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ.2566 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาบุคคล ให้มีความสมบูรณ์ทั้งร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคมและสติปัญญา เป็นคนดี มีวินัย รู้จักสิทธิควบคู่กับหน้าที่และความรับผิดชอบ ภูมิใจและตระหนักในความสำคัญของชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รู้จักรักษาประโยชน์ส่วนรวมและของประเทศชาติ รู้จักความพอเพียง มีเหตุผล มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี ใฝ่เรียนรู้ มีความรอบรู้ รอบคอบ ระมัดระวัง มีคุณธรรม และมีความซื่อสัตย์สุจริต รวมทั้งมีสำนึกในความรับผิดชอบต่อตนเอง ครอบครัว ชุมชน สังคม และประเทศชาติ มีความเป็นพลเมืองที่สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมไทย และสังคมโลกได้อย่างเหมาะสม กับเพื่อให้บุคคลมีทักษะการเรียนรู้ ทักษะอาชีพ และทักษะชีวิต ที่สอดคล้องและเท่าทันพัฒนาการของโลก

และมีโอกาสพัฒนาหรือเพิ่มพูนทักษะของตนให้สูงขึ้นหรือ ปรับเปลี่ยนทักษะของตนตามความถนัดหรือความจำเป็น การเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองเป็นการจัดกระบวนการเรียนรู้หนึ่งตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566 ที่มุ่งเน้นให้บุคคลมีทักษะการเรียนรู้ ทักษะอาชีพ และทักษะชีวิต ที่สอดคล้องและเท่าทันพัฒนาการของโลก (พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566 : หน้า 63)

การเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง

การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาศักยภาพ ทักษะ และ ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านตามความถนัดของตน การประกอบอาชีพ การพัฒนาอาชีพ การยกระดับ คุณภาพชีวิตของตน ครอบครัว ชุมชน หรือสังคม หรือเพื่อประโยชน์แห่งความรอบรู้ของตน โดยอาจ ได้รับการรับรองคุณวุฒิตามความเหมาะสม ในการจัดการเรียนรู้ตามวรรคหนึ่ง ให้มีระบบแนะแนวการเรียนและการประกอบอาชีพ เพื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสได้ทราบล่วงหน้าหรือวางแผนให้สอดคล้องกับความถนัดของตนด้วย ในการจัด ส่งเสริม และสนับสนุนการเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเอง ให้กรมดำเนินการโดยคำนึงถึงแนวทาง ดังต่อไปนี้ 1) ดำเนินการโดยวิธีการใด ๆ เพื่อกระตุ้นให้บุคคลทุกช่วงวัยทุกอาชีพใฝ่เรียนรู้หรือฝึกฝน ในเรื่องที่ตนถนัดหรือสนใจ เพื่อการพัฒนาศักยภาพ ทักษะ และความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน สำหรับการประกอบอาชีพ การพัฒนาอาชีพ การดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขหรือการร่วมกันพัฒนาชุมชนของตน 2) ส่งเสริม สนับสนุน ช่วยเหลือหรือร่วมมือกับภาคีเครือข่ายในการดำเนินการตามพระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ 2566



ในการพัฒนาศักยภาพ ทักษะ และ ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านตามความถนัดของผู้เรียนนั้น จำเป็นอย่างยิ่งที่สถานศึกษาต้องทราบความต้องการ ความสนใจที่แท้จริงของผู้เรียน โดยใช้เครื่องมือที่หลากหลายเหมาะสมตามบริบทของผู้เรียน อาทิ การสำรวจความต้องการอาชีพ การเข้าร่วมประชาคมในหมู่บ้าน เป็นต้น นอกจากนี้ยังสามารถขับเคลื่อนร่วมกับเครือข่ายที่ให้บริการผู้เรียนในพื้นที่ อาทิ การเข้าร่วมประชุมวางแผนการดำเนินงานร่วมกับองค์กรบริหารส่วนตำบล เป็นต้น เมื่อได้รับข้อมูลความต้องการของผู้เรียนแล้ว สถานศึกษาต้องดำเนินการประชุม วางแผน เขียนหลักสูตรนั้น ๆ ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น ผู้รู้หรือปราชญ์ชาวบ้าน วิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญ เนื่องจากบุคคลเหล่านี้ เป็นผู้ที่มีองค์ความรู้ในด้านต่าง ๆ เพื่อให้การจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีประสิทธิภาพสูงสุด

การพัฒนาผลิตภัณฑ์

การพัฒนาผลิตภัณฑ์นั้น เป็นการพัฒนาปรับปรุง เปลี่ยนแปลง ทั้งในด้าน รูปลักษณ์ การนำเสนอ และ สูตรการทำ ผลิตภัณฑ์ให้ตรงตามความต้องการของลูกค้า การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ยุคใหม่นี้ มีแนวทางซึ่งสามารถ นำรูปแบบไปใช้ในการพัฒนาตัวสินค้า ให้ออกมาตอบโจทย์ลูกค้า และ เข้าถึงตลาดกลุ่มเป้าหมาย ได้อย่างชัดเจน และสามารถใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์จริง ได้ตั้งแต่ผลิตภัณฑ์ที่เป็น สินค้านวัตกรรม (Innovation) สินค้าเทคโนโลยี หรือ แอปฯ (Application) ต่างๆในมือถือ และสามารถใช้นวัตกรรมและหลักการเดียวกันนี้ ในการนำไปประยุกต์ใช้ กับ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน สินค้าโอท็อป (OTOP) หรือ ผลิตภัณฑ์ท้องถิ่นพื้นบ้าน ได้เช่นเดียวกัน แรกเริ่มต้องทราบข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มลูกค้า การเก็บข้อมูลลูกค้าจึงเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง ในการเก็บข้อมูลลูกค้าก็มีหลากหลายรูปแบบ ผู้ผลิตต้องทราบกลุ่มลูกค้าของตนเองว่ารูปแบบใดที่เหมาะสมกับกลุ่มลูกค้าในการเก็บข้อมูลพื้นฐาน อาทิเช่น ผลิตภัณฑ์กระเป๋าจักสานจากงานแฮนด์เมด อาจจะเก็บข้อมูลพื้นฐานของกลุ่มลูกค้าด้วยการสอบถามขณะที่ลูกค้ามาซื้อผลิตภัณฑ์โดยตรงที่ร้าน หรือหากทางร้านมีการจำหน่ายสินค้าผ่านช่องทางออนไลน์ ก็จะไปเก็บข้อมูลลูกค้าผ่านระบบออนไลน์ เมื่อเก็บข้อมูลเรียบร้อยแล้ว ก็จะนำมาสู่การวางแผนการตลาดด้วยการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ตรงตามความต้องการของลูกค้า เนื่องจากในปัจจุบันลูกค้ามีความต้องการที่หลากหลายด้วยรสนิยม ไลฟ์สไตล์หรือแม้กระทั่งความนิยมตามกระแสในปัจจุบัณ ผู้ผลิตต้องศึกษา เรียนรู้และทำความเข้าใจกับความต้องการของลูกค้าแต่ละกลุ่มเป้าหมายอย่างถ่องแท้ จึงจะสามารถออกแบบ พัฒนาผลิตภัณฑ์ที่มีประสิทธิภาพและประสิทธิผล โดยปัจจุบันมีกระแสนิยมสินค้าที่แสดงถึงตัวตนหรือเอกลักษณ์ของท้องถิ่นหรือภูมิปัญญาผู้ผลิตเองควรรนำเอาจุดเด่นมาเป็นจุดขายให้กับตนเองเพื่อแสดงถึงความมีเอกลักษณ์ไม่ซ้ำใคร ส่งผลให้การตลาดมีแนวโน้มที่ดีขึ้นอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

ซอฟต์พาวเวอร์ (Soft Power)

ซอฟต์พาวเวอร์ เป็นแนวคิดที่ได้รับการพัฒนาโดย Joseph S. Nye ศาสตราจารย์ทางรัฐศาสตร์จากสถาบันจอห์น เอฟ. เคนเนดี มหาวิทยาลัยฮาร์วาร์ด ที่มีประสบการณ์ทั้งในวงวิชาการและวงการเมือง เพราะเคยดำรงตำแหน่งรัฐมนตรีช่วยกระทรวงการต่างประเทศและกระทรวงกลาโหมของสหรัฐอเมริกาเมื่อครั้งที่บิล คลินตัน เป็นประธานาธิบดี ซึ่งเขาได้พัฒนาแนวคิดนี้ร่วมกับ Robert Keohane โดยได้เขียนหนังสือ Power and Interdependence ตั้งแต่ปี 1977 มาแล้ว ซึ่งบริบทแตกต่างจากปัจจุบันนี้มาก (ชานาญ จันท์เรือง, 2564)

ซอฟต์พาวเวอร์ สามารถแฝงอยู่ในกิจกรรมต่างๆ และเปลี่ยนแปลงไปตามบริบทสังคมนั้นๆ ได้ รวมทั้งสามารถมีอยู่ทั้งในประเทศเสรีนิยม สังคมนิยม หรือแม้แต่อำนาจนิยม ประเทศต่างๆ สามารถใช้แนวคิดนี้แฝงเข้าไปในการดำเนินนโยบายสาธารณะ เพื่อให้ผู้ที่อยู่ใต้อำนาจนี้เปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ความคิด ค่านิยม และ วัฒนธรรมไปตามเป้าหมายที่วางไว้

ซอฟต์แวร์พาวเวอร์ มีอิทธิพลกับชีวิตประจำวันของผู้คน และซอฟต์แวร์พาวเวอร์ นี้ทำให้สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลงได้จากการติดต่อสื่อสารแลกเปลี่ยนกัน บางครั้งทำให้สังคมเกิดการพัฒนา บางครั้งทำให้สังคมเกิดความวุ่นวาย แม้กระนั้นก็ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าชีวิตของผู้คนล้วนมีความสัมพันธ์อยู่กับซอฟต์แวร์พาวเวอร์

ซอฟต์แวร์พาวเวอร์ หมายถึงอำนาจในการชักจูงหรือโน้มน้าวประเทศอื่นให้ปฏิบัติตามที่ตนประสงค์ โดยการสร้างเสน่ห์ ภาพลักษณ์ ความชื่นชม และความสมัคใจ พร้อมทั้งจะร่วมมือกันต่อไป อำนาจในลักษณะนี้จะได้รับการยอมรับมากกว่าการออกคำสั่งโดยใช้อำนาจบังคับขู่เข็ญ หรืออำนาจเชิงบังคับอย่างอำนาจทางทหาร

โดยซอฟต์แวร์พาวเวอร์ขึ้นอยู่กับทรัพยากรสามประการ ได้แก่ 1) วัฒนธรรม 2) ค่านิยมทางการเมือง และ 3) นโยบายของรัฐ มีรายละเอียดดังนี้

วัฒนธรรม คือ ค่านิยมและแนวปฏิบัติที่สร้างความหมายให้กับสังคม เมื่อวัฒนธรรมของประเทศมีค่านิยมสากลและนโยบายส่งเสริมค่านิยมและความสนใจที่ผู้อื่นมีส่วนร่วมกัน ความน่าจะเป็นที่จะบรรลุผลตามที่ต้องการจะเพิ่มขึ้นเนื่องจากความสัมพันธ์ของแรงดึงดูดและหน้าที่ที่วัฒนธรรมสร้างขึ้น ค่านิยมที่แคบและวัฒนธรรมแบบท้องถิ่นมักไม่ค่อยก่อให้เกิดซอฟต์แวร์พาวเวอร์

ค่านิยมทางการเมือง คือ ค่านิยมที่รัฐบาลสนับสนุน (เช่น ประชาธิปไตย) ในสถาบันระหว่างประเทศ (ทำงานร่วมกับผู้อื่น) และในนโยบายต่างประเทศ (ส่งเสริมสันติภาพและสิทธิมนุษยชน) ส่งผลอย่างมากต่อความชอบของผู้อื่น รัฐบาลสามารถดึงดูดหรือขับไล่ผู้อื่นโดยอิทธิพลได้

นโยบายของรัฐ คือ แนวทางกำหนดวิธีการผ่านนโยบายของรัฐบาล ที่สามารถเสริมสร้างหรือทำลายล้างได้ ซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของประเทศนั้น ๆ ขึ้นอยู่กับการวางแผน วัตถุประสงค์ และการกำหนดนโยบายในประเทศหรือต่างประเทศ เพื่อใช้เป็นแนวทางกำหนดผลประโยชน์ของชาติ แต่หากไม่ได้รับการสนับสนุนจากรัฐ ซอฟต์แวร์พาวเวอร์ก็เกิดขึ้นได้ยาก และต้องอาศัยทรัพยากร องค์การ และหน่วยงานอื่น ๆ ในการขับเคลื่อนกิจกรรมที่จะเกิดขึ้นต่อไป

ดังนั้นซอฟต์แวร์พาวเวอร์ มีลักษณะสำคัญคือการทำให้คนอื่นชื่นชอบเลื่อมใสและลุ่มหลงด้วยการเชิญชวน มิใช่ด้วยการบังคับให้ต้องชอบหรือเกะติด การโน้มน้าวหรือปล่อยให้มีความรู้สึกด้านบวกโดยธรรมชาติ ซึ่งหากใช้ซอฟต์แวร์พาวเวอร์แล้วการไม่บังคับยัดเยียดให้คนอื่นต้องเห็นคล้อยตาม หากแต่ต้องทำให้มีความน่าสนใจ น่าเลื่อมใส และน่าติดตามแต่ละประเทศก็จะมีซอฟต์แวร์พาวเวอร์ ที่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองอย่างค่อยเป็นค่อยไปอย่างธรรมชาติและยั่งยืน

การที่จะพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เป็นซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของชุมชนนั้น ที่มาของผลิตภัณฑ์ต้องมีการผลิตมาอย่างยาวนานและต่อเนื่องจากรุ่นสู่รุ่น อาทิ ผลิตภัณฑ์ผ้าขึ้นลายตีนจกอำเภอแม่แจ่ม เป็นผลิตภัณฑ์ที่เป็นเอกลักษณ์และขึ้นชื่อของจังหวัดเชียงใหม่ ลายตีนจกเกิดจากแนวคิดมาจากธรรมชาติ ความเชื่อ วัฒนธรรมและพุทธศาสนา การพัฒนาผลิตภัณฑ์อาจจะไม่ได้พัฒนาแปลกใหม่ หรือผิดแปลกไปแต่มีการพัฒนาลวดลายที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น แต่ยังคงแนวความคิดเดิม การพัฒนาผลิตภัณฑ์อื่นๆ เช่นกัน หากจะหยิบยกมาเป็นผลิตภัณฑ์ที่เป็นซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของชุมชน เรื่องราวของผลิตภัณฑ์ต้องเป็นที่รู้จักกันมาอย่างช้านาน เมื่อลูกค้าได้ทราบถึงประวัติความเป็นมาของผลิตภัณฑ์ที่มีความน่าสนใจหรือมีประวัติศาสตร์ยาวนานมาเท่าไร ยิ่งก่อให้เกิดความสนใจมากขึ้นเท่านั้น เพราะฉะนั้นแล้วการคัดเลือกผลิตภัณฑ์ที่เป็นซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของชุมชนจึงมีความสำคัญเกี่ยวเนื่องกับที่มาและประวัติของผลิตภัณฑ์นั้น ๆ

ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

จากการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เป็นซอฟต์แวร์พาวเวอร์ของชุมชนที่ต้องอาศัยการเก็บข้อมูลของลูกค้าแล้ว ยังจำเป็นต้องใช้ทักษะ CPMD ได้แก่ การคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ทักษะการแก้ปัญหา (Problem Solving) การจัดการตลาด (Marketing management) ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (Digital literacy)

ควบคู่กันไป กล่าวคือ ผู้ผลิตต้องมีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ออกแบบในผลิตภัณฑ์ของตน การคิดสร้างสรรค์ต้องมีพื้นฐานในการคิดรอบด้านมีความคิดที่แปลกใหม่ต่างจากความคิดเดิม หรือ ความคิดธรรมดาของคนทั่วไป หรือเป็นการคิดดัดแปลงเป็นการคิดใหม่ มีความสามารถในการคิดอย่างอิสระ คิดได้หลากหลาย หาคำตอบได้หลายทิศทางหลายแง่หลายมุม สามารถหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่วว่องไว รวดเร็ว และได้คำตอบมากที่สุดในเวลาจำกัด การคิดได้ในรายละเอียดเพื่อขยายหรือตกแต่งความคิดหลักให้ได้ความหมายที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น จึงจะสามารถสร้างสรรค์สร้างชิ้นงานให้มีความน่าสนใจและดึงดูดลูกค้าได้ และทักษะต่อไปที่ต้องมีคือ ทักษะการแก้ปัญหา (Problem Solving) ก่อนที่จะแก้ไขปัญหาก็ให้พิจารณาปัญหาที่เกิดขึ้นก่อน โดยระบุปัญหาและวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นว่าเกิดจากจุดไหน พร้อมทั้งทดลองมองปัญหาในมุมมองของผู้ลูกค้าหรือผู้บริโภค เพื่อให้มีมุมมองที่แตกต่างออกไป แล้วจึงตรวจสอบว่าปัญหาดังกล่าวควรมีวิธีการในการแก้ไขปัญหาอย่างไร กล่าวคือเมื่อสินค้าเกิดข้อผิดพลาดหรือมีการตอบกลับจากลูกค้าในแง่ลบ เราต้องวิเคราะห์ปัญหาและรีบแก้ปัญหานั้นโดยเร็ว ไม่เพียงแต่ความเร็วในการแก้ไขปัญหา เราต้องแก้ไขปัญหาก็ถูกจุด เพื่อที่จะแก้ไขปัญหาก็แก้ข้อบกพร่องของสินค้าได้อย่างถูกต้อง ทักษะที่จำเป็นต่อไปในการพัฒนาผลิตภัณฑ์คือ การจัดการตลาด (Marketing Management) การตลาดเป็นปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อความสำเร็จและความยั่งยืนของธุรกิจในยุคที่มีการแข่งขันกันมาก การบริหารการตลาดจึงมีบทบาทสำคัญในการสร้างความก้าวหน้าทางธุรกิจ และการพัฒนาผลิตภัณฑ์อย่างยั่งยืนได้ และสามารถตอบสนองต่อความต้องการและสร้างความพึงพอใจให้กับลูกค้าได้อย่างเหมาะสม และช่วยให้สามารถสร้างยอดขายและรักษฐานลูกค้าเอาไว้ได้ด้วย การจัดการตลาดจึงเป็นอีกหนึ่งอย่างที่สำคัญมาก หากเรามีผลิตภัณฑ์ที่ดีแต่การจัดการตลาดไม่ดีก็อาจจะทำให้แนวโน้มของลูกค้านลดลง ผลิตภัณฑ์บางอย่างอาจจะมีการบริการหลังการขาย ติดตามลูกค้าอย่างต่อเนื่อง หากมีการวางแผนการตลาดที่เหมาะสมกับผลิตภัณฑ์จะทำให้ลูกค้าที่มีอำนาจในการซื้อเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ และทักษะสุดท้ายที่จำเป็นในการพัฒนาผลิตภัณฑ์นั่นก็คือ ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (Digital Literacy) ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าเทคโนโลยีกับยุคศตวรรษที่ 21 เป็นสิ่งที่ควบคู่กันมา เช่นเดียวกันการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ดีต้องมีการนำเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามามีส่วนในการพัฒนา เริ่มตั้งแต่การออกแบบผลิตภัณฑ์ทั้งรูปลักษณ์ บรรจุภัณฑ์การประชาสัมพันธ์ การเก็บข้อมูลสารสนเทศของลูกค้าล้วนแต่นำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยทั้งหมด



ภาพที่ 1 ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21

สรุป

การเรียนรู้เพื่อการพัฒนาตนเองนั้น ขั้นแรกเราต้องทราบความต้องการที่แท้จริงของตนเองว่าต้องการเรียนรู้ หรือพัฒนาตนเองเกี่ยวกับเรื่องใด เมื่อทราบความต้องการที่แท้จริงของตนเองแล้วต้องขวนขวาย ฝึการเรียนรู้ อย่างแท้จริงอาจจะเป็นการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านช่องทางออนไลน์ต่าง ๆ เรียนรู้ผ่านบุคคลที่มีความเชี่ยวชาญในด้านนั้น ๆ หรืออาจจะเข้าไปศึกษาในสถานศึกษาที่จัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเอง อาทิ เช่น ศูนย์ส่งเสริมการเรียนรู้แต่ละอำเภอ เป็นต้น สถานศึกษาเป็นหน่วยงานที่จัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาตนเองที่ดำเนินการจัดการเรียนรู้ให้ตามความสนใจของผู้เรียนโดยการสำรวจความต้องการของชุมชนประชาชนในพื้นที่ หากผู้เรียนมีความสนใจด้านไหนก็จะจัดกิจกรรมตามความสนใจของผู้เรียน หากผู้เรียนสนใจด้านการพัฒนาตนเองด้านอาชีพ สถานศึกษาก็จะพัฒนาอาชีพหรือพัฒนาผลิตภัณฑ์ให้เป็นซอฟต์แวร์ของชุมชน ให้มีความเป็นเอกลักษณ์ของชุมชน หากผลิตภัณฑ์ที่เป็นซอฟต์แวร์นั้นเป็นสิ่งที่น่าสนใจ ก็จะสร้างรายได้ให้แก่คนในชุมชน และจะทำให้มีผู้เรียนหรือผู้ที่ให้ความสนใจในผลิตภัณฑ์นั้น ๆ สามารถพัฒนาและนำพาผลิตภัณฑ์ซอฟต์แวร์ของชุมชนไปสู่สายตาของผู้คนภายนอก จนกระทั่งนำไปสู่ซอฟต์แวร์ที่ติดอันดับต้น ๆ ของเมืองไทย เป็นที่นิยมของผู้คนมากมาย และอาจจะนำไปสู่ซอฟต์แวร์ระดับโลกในที่สุด ทั้งนี้การที่จะส่งเสริมผลิตภัณฑ์ให้เป็นซอฟต์แวร์ของชุมชน ประชาชนจำเป็นต้องมีความรู้และทักษะต่างๆ ได้แก่ การคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ทักษะการแก้ปัญหา (Problem Solving) การจัดการตลาด (Marketing management) ทักษะการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ (Digital literacy) ควบคู่กันไป

เอกสารอ้างอิง

กลุ่มพัฒนาระบบบริหาร, กรมส่งเสริมการเรียนรู้. (2566). พระราชบัญญัติส่งเสริมการเรียนรู้ พ.ศ. 2566. กระทรวงศึกษาธิการ.

- พนัส จันทร์ศรีทอง. (2565). การพัฒนาการศึกษา กับซอฟต์แวร์. *ครุศาสตร์สาร / Journal of Educational Studies*, 16(2). 33-46.
- อภา วรรณฉวี. (กันยายน 11, 2023). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking Development)*. มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา. <https://bsru.net/การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์/>
- ชำนาญ จันทร์เรือง. (ตุลาคม 28, 2564). ซอฟต์แวร์ (soft power) คือ อะไร?. ประชาไท. <https://prachatai.com/journal/2021/10/95654>
- PlookExplorer1. (พฤษภาคม 14, 2566). *ทักษะการตัดสินใจและแก้ปัญหา*. ทรูปลูกปัญญา. <https://www.trueplookpanya.com/knowledge/content/93408-careeroverview-careerdevelopment->