

การพัฒนาแบบการเรียนรู้เชิงบูรณาการเพื่อเสริมสร้างทักษะ ธุรกิจสตาร์ทอัพสำหรับนักศึกษาสาขาอุตสาหกรรมศิลป์

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

The Development of an Integrated Learning Model to Enhance Startup Business Skills for Industrial Arts Students at Nakhon Si Thammarat Rajabhat University.

สุชาดา สินแก้ว¹ ธัญวรัตน์ สุพรรณสน์อาสน์^{1*} และ พัชรินทร์ อินทมาส¹

Suchada Sinkaew¹, Tanwarat Supanart^{1*} and Patchrin Intamas¹

¹สาขาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

¹Department of Industrial Arts, Faculty of Industrial Technology,

Nakhon Si Thammarat Rajabhat University

*Corresponding author: 6511523012@nstru.ac.th

Received: 21 July 2025 / Revised: 26 August 2025

Accepted: 30 August 2025 / Published in Online: 30 August 2025

บทคัดย่อ: การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ในการพัฒนาสมรรถนะความรู้สู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพของนักศึกษาสาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช และ 2) ศึกษาแนวทางการพัฒนาสู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพของนักศึกษาในสาขาดังกล่าว กลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1-3 สาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 จำนวนทั้งสิ้น 53 คน ผลการวิจัย พบว่า 1) พฤติกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะความรู้สู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพโดยรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.66, S.D. = 1.05) โดยพฤติกรรมที่พบมากที่สุดคือ การเรียนรู้ด้วยตนเองเกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพ (ค่าเฉลี่ย = 3.73, S.D. = 1.06) รองลงมาคือ การศึกษาในระบบผ่านหลักสูตรที่เกี่ยวข้อง (ค่าเฉลี่ย = 3.67, S.D. = 1.12) และการสอบถามจากผู้รู้ (ค่าเฉลี่ย = 3.67, S.D. = 1.12) ตามลำดับ 2) แนวทางการพัฒนาสู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพโดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย = 3.89, S.D. = 1.09) โดยแนวทางที่มีความสำคัญสูงสุด ได้แก่ การฝึกปฏิบัติจริงเพื่อเรียนรู้เทคโนโลยีและการออกแบบนวัตกรรมธุรกิจสตาร์ทอัพ (ค่าเฉลี่ย = 3.96, S.D. = 1.13) รองลงมาคือ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารเพื่อต่อยอดองค์ความรู้สู่สังคม (ค่าเฉลี่ย = 3.91, S.D. = 1.06) และการเรียนรู้ร่วมกันผ่านการเสนอแนวคิดเกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพ (ค่าเฉลี่ย = 3.89, S.D. = 1.05) ตามลำดับ

คำสำคัญ: การพัฒนาการเรียนรู้, ธุรกิจสตาร์ทอัพ, พฤติกรรมการเรียนรู้

Abstract: This research aimed to: 1) study learning behaviors for developing entrepreneurial competency among students in the Industrial Arts program at Nakhon Si Thammarat Rajabhat-University, and 2) explore guidelines for developing startup entrepreneurship. The sample group consisted of 53 first- to third-year students in the Industrial Arts program, Faculty of Industrial Technology, during the second semester of the 2024 academic year. The research findings revealed that: Overall, students' learning behaviors for developing knowledge competencies toward startup careers were at a high level (Mean = 3.66, S.D. = 1.05). The most prominent behavior was self-directed learning (Mean = 3.73, S.D. = 1.06), followed by formal curriculum-based learning (Mean = 3.67, S.D. = 1.12), and consulting with knowledgeable individuals (Mean = 3.67, S.D. = 1.12). In terms of development guidelines for startup careers, the overall level was the highest (Mean = 3.89, S.D. = 1.09). The most emphasized approach was hands-on practice in technology and startup innovation (Mean = 3.96, S.D. = 1.13), followed by the application of ICT to extend knowledge for social benefit (Mean = 3.91, S.D. = 1.06), and collaborative learning through presenting startup business ideas (Mean = 3.89, S.D. = 1.05).

Keywords: Learning development, startup business, learning behavior

1. บทนำ

การพัฒนาทักษะในการเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Skills) เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้ผู้เรียนและผู้ประกอบการสามารถก้าวทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกธุรกิจ สภาพแวดล้อมมีอิทธิพลสำคัญต่อการกำหนดโครงสร้างและทิศทางอนาคตขององค์กร โดยเฉพาะเมื่อองค์กรต้องเผชิญกับความไม่แน่นอน การกำหนดโครงสร้างองค์กรที่เหมาะสมจึงเป็นสิ่งจำเป็น มิติของการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมจึงต้องเชื่อมโยงกับความซับซ้อนของบริบทองค์กร เพื่อเตรียมพร้อมรับมือกับความเปลี่ยนแปลงอย่างมีประสิทธิภาพ [8] ในอดีตแนวคิดในการดำเนินธุรกิจมักยึดหลัก “การประหยัดอันเนื่องมาจากขนาด (Economies of Scale)” กล่าวคือ ยิ่งผลิตมาก ต้นทุนต่อหน่วยก็จะยิ่งลดลง หรือการซื้อวัตถุดิบจำนวนมากจะทำให้ได้ราคาต่อหน่วยที่ถูกลง อย่างไรก็ตาม โลกในยุคดิจิทัลได้เปลี่ยนแปลงแนวคิดการดำเนินธุรกิจดังกล่าวไปอย่างสิ้นเชิง โดยเปิดโอกาสให้ธุรกิจขนาดเล็ก เช่น ธุรกิจ SMEs และธุรกิจสตาร์ทอัพ (Startups) สามารถเติบโตได้อย่างรวดเร็วและแข่งขันในตลาดได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเปลี่ยนแปลงนี้สะท้อนให้เห็นถึงความจำเป็นในการเสริมสร้างทักษะผู้ประกอบการที่หลากหลาย อาทิ การคิดเชิงนวัตกรรม การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล การแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ การวิเคราะห์โอกาสทางธุรกิจ และการปรับตัวอย่างยืดหยุ่นต่อความต้องการของผู้บริโภค ทักษะเหล่านี้จึงเป็นรากฐานสำคัญที่จะช่วยขับเคลื่อนผู้ประกอบการยุคใหม่ให้สามารถสร้างความแตกต่างและนำพาธุรกิจไปสู่ความสำเร็จอย่างยั่งยืน

การสนับสนุนและส่งเสริมธุรกิจสตาร์ทอัพจึงเป็นกลไกสำคัญที่ช่วยขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ โดยเฉพาะประเทศไทยที่มีการส่งเสริมอย่างเป็นทางการจัดตั้งคณะกรรมการส่งเสริมวิสาหกิจเริ่มต้นแห่งชาติ รวมทั้งการออกกฎหมาย เช่น พ.ร.บ.ส่งเสริมการใช้ประโยชน์ผลงานวิจัยและนวัตกรรม (Bayh-Dole Act) ที่ช่วยให้ นักวิจัยและผู้ประกอบการสามารถนำผลงานวิจัยไปต่อยอดเชิงพาณิชย์ได้อย่างเป็นระบบ ด้านการศึกษา ประเทศไทยได้มีการบรรจุเนื้อหาด้านการเป็นผู้ประกอบการไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอนในระดับอุดมศึกษา เพื่อผลิตและพัฒนา นักศึกษาให้สามารถเข้าสู่อาชีพผู้ประกอบการได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเนื้อหาดังกล่าวครอบคลุมทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ซึ่งเน้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง การอบรม การเรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ และการศึกษาในระบบอย่างเป็นทางการ [3] การพัฒนา กิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านสตาร์ทอัพ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนตรังรังษยาภิบาล จังหวัดตรัง จากผลการวิจัยพบว่า: กิจกรรม สตาร์ทอัพที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน สามารถเสริมสร้างความเป็นผู้ประกอบการได้ในระดับดี มาก กิจกรรมที่ได้รับการประเมินในระดับ มากที่สุด คือ กิจกรรมด้าน การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ร่วมกับแนวคิดสตาร์ทอัพ กิจกรรมที่ได้รับความสนใจรองลงมาคือ การสร้างแผนธุรกิจ สตาร์ทอัพ และ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพ จากผลการศึกษานี้ แสดงให้เห็นว่า การใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมร่วมกับการฝึกปฏิบัติจริง สามารถส่งเสริมทักษะความเป็น ผู้ประกอบการในเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาความรู้สู่อาชีพด้าน ธุรกิจสตาร์ทอัพในอนาคต [1] ความสำคัญของการปรับตัวในยุคดิจิทัล โดยเฉพาะการผลิตและเผยแพร่ ข้อมูลผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น วิดีโอคลิปย้อนหลัง และระบบที่วีดิทัศน์ ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรม ผู้บริโภคยุคใหม่ อีกทั้งยังพุดถึงบทบาทของโซเชียลมีเดียในการเป็นเครื่องมือของการเปลี่ยนแปลงสังคม เช่น ปรากฏการณ์ “ม็อบโซเชียลมีเดีย” ที่เกิดจากการรวมพลังของผู้คนผ่านรูปแบบ Crowd Sourcing [5] บริบทของโลกที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว บุคคลจึงจำเป็นต้องมีความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) ความคิดริเริ่ม (Initiative) ความมุ่งมั่น (Persistence) และภาวะผู้นำ (Leadership) เพื่อสามารถ สร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ [4] นอกจากนี้ หน่วยงานที่เกี่ยวข้องยังได้กำหนดแนว ทิศทางการพัฒนาทักษะและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่เน้นการเตรียมหลักสูตรและแหล่งเรียนรู้ การสืบค้น และออกแบบข้อมูล การเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติจริง การจัดทำสื่อการเรียนรู้ และการประยุกต์องค์ความรู้ เพื่อต่อยอดสู่สังคม

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษาถึงแนวทางการพัฒนาความรู้สู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพ (Startups) ของนักศึกษาชั้นปีที่ 1-3 หลักสูตรครุศาสตร์อุตสาหกรรม สาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะเทคโนโลยี อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 โดยมุ่งหวังว่าผล การศึกษานี้จะสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตรและกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมต่อการ เสริมสร้างศักยภาพด้านธุรกิจสตาร์ทอัพได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

2.1 เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักศึกษา สาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ซึ่งเป็นพื้นฐานต่อการพัฒนาความรู้และทักษะด้านธุรกิจสตาร์ทอัพที่มีบทบาทต่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ และเสริมสร้างความพร้อมในการประกอบธุรกิจสตาร์ทอัพอย่างมีประสิทธิภาพ

2.2 เพื่อพัฒนาแนวทางสู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพของนักศึกษาสาขาอุตสาหกรรมศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช โดยผลการศึกษาคงใช้เป็นข้อมูลในการปรับปรุงหลักสูตรและกิจกรรมฝึกอบรมที่เน้นทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ การวางแผนธุรกิจ และการใช้เทคโนโลยี เพื่อเสริมสร้างศักยภาพและความพร้อมในการประกอบธุรกิจสตาร์ทอัพอย่างยั่งยืน

3. การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ธุรกิจสตาร์ทอัพ หมายถึง การประกอบการที่ขับเคลื่อนโดยนวัตกรรม (Innovation-Driven Entrepreneurship) ซึ่งใช้นวัตกรรมเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ธุรกิจรูปแบบใหม่ หรือผลิตภัณฑ์ใหม่ ๆ โดยเริ่มต้นจากแนวคิดหรือไอเดียในการผลิตสินค้าและบริการที่ตรงกับความต้องการของผู้บริโภคอย่างแท้จริง โดยสามารถสรุปลักษณะของธุรกิจสตาร์ทอัพได้ดังนี้: มุ่งเน้นการแก้ไขปัญหาหรือให้บริการรูปแบบใหม่แก่ลูกค้า มีการออกแบบให้ลูกค้าสามารถใช้งานซ้ำได้ไม่จำกัด มีศักยภาพในการเติบโตอย่างรวดเร็วหรือก้าวกระโดด ในด้านรูปแบบการลงทุน ธุรกิจสตาร์ทอัพมีลักษณะเด่นคือมีแหล่งทุน 2 ประเภท ได้แก่: นักลงทุนที่ให้การลงทุนสนับสนุนผู้ประกอบการใหม่ด้านเทคโนโลยี นักลงทุนที่ให้ทุนกับธุรกิจที่มีแนวคิดนวัตกรรมและสามารถขยายธุรกิจได้ในอนาคต [2] หรือที่รู้จักกันในฐานะ "บิดาแห่งสตาร์ทอัพ" ได้ให้ความหมายของธุรกิจสตาร์ทอัพไว้ว่า คือองค์กรที่ก่อตั้งขึ้นเพื่อค้นหาแบบจำลองธุรกิจที่สามารถทำซ้ำและขยายขนาดได้ง่าย มีรายได้อย่างต่อเนื่อง และสามารถเติบโตได้อย่างรวดเร็วภายในระยะเวลาอันสั้น โดยอาศัยเทคโนโลยีและนวัตกรรม โดยเฉพาะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ในการแก้ไขปัญหาและเพิ่มความสะดวกให้แก่ผู้บริโภค ในปัจจุบันธุรกิจสตาร์ทอัพส่วนใหญ่นิยมดำเนินธุรกิจผ่านระบบออนไลน์ ซึ่งช่วยให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้รวดเร็ว และมีต้นทุนในการขยายตลาดต่ำกว่าธุรกิจแบบดั้งเดิม [7] ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Blank ธุรกิจสตาร์ทอัพ หมายถึง ธุรกิจเกิดใหม่ที่มีการพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือบริการ โดยอาศัยเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมเป็นตัวหลักในการขับเคลื่อนธุรกิจ มีการค้นหารูปแบบธุรกิจที่ทำซ้ำได้ และขยายธุรกิจได้ง่าย ทำให้ธุรกิจสามารถเติบโตได้อย่างรวดเร็วแบบก้าวกระโดด [11] การพัฒนากิจกรรมเพื่อส่งเสริมความรู้ด้านสตาร์ทอัพ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) สำหรับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนตรังรังษิณัฐจังหวัดตรัง จากผลการวิจัยพบว่า: กิจกรรมสตาร์ทอัพที่ใช้การจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน สามารถเสริมสร้างความเป็นผู้ประกอบการได้ในระดับดีมาก กิจกรรมที่ได้รับการประเมินในระดับ มากที่สุดคือ กิจกรรมด้านการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ร่วมกับแนวคิดสตาร์ทอัพ กิจกรรมที่ได้รับความสนใจรองลงมาคือ การสร้างแผนธุรกิจสตาร์ทอัพ และ ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพ จากผลการศึกษานี้แสดงให้เห็นว่าการใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่เหมาะสมร่วมกับการฝึกปฏิบัติจริงสามารถส่งเสริมทักษะความเป็นผู้ประกอบการในเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นแนวทางสำคัญ

ในการพัฒนาความรู้สู่อาชีพด้านธุรกิจสตาร์ทอัพในอนาคต [1] ธุรกิจสตาร์ทอัพเป็นธุรกิจที่มีความสำคัญในการใช้นวัตกรรมสำหรับบริการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์และบริการใหม่ภายใต้สถานะเศรษฐกิจที่มีความไม่แน่นอน [10] เป็นธุรกิจที่เต็มไปด้วยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีศักยภาพและมีอัตราการเติบโตของธุรกิจในระดับสูงเป็นที่น่าสนใจสำหรับนักลงทุน [12] ในปัจจุบันพบว่าธุรกิจขนาดกลางและขนาดเล็กสามารถพัฒนาไปเป็นธุรกิจขนาดใหญ่ได้นั้นพบว่าคิดเป็นร้อยละ 80 ของธุรกิจทั้งหมดส่วนอีก 20 เป็นธุรกิจรูปแบบอื่น [13] ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างผู้ประกอบการกับผู้ดำเนินงานในธุรกิจสตาร์ทอัพ โดยใช้กลุ่มตัวอย่างจากผู้ประกอบการใน 22 ประเทศในทวีปยุโรป ผลการศึกษาพบว่า ความเป็นผู้ประกอบการมีอิทธิพลเชิงบวกต่อผลการดำเนินงานของธุรกิจ ซึ่งชี้ให้เห็นถึงบทบาทสำคัญของทักษะผู้ประกอบการในการผลักดันธุรกิจให้ประสบความสำเร็จ [6] ผู้ประกอบการธุรกิจสตาร์ทอัพในประเทศไทย จำนวนมากถึงร้อยละ 39 ที่มีปุ่มแชร์ไปยัง Social Media แสดงให้เห็นว่าสื่อสังคมออนไลน์มีอิทธิพลและมีผลต่อการประกอบธุรกิจในยุคปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Felixet al. ที่มีการประยุกต์ใช้สื่อสังคมออนไลน์กับเว็บไซต์ ทั้งนี้เนื่องจากเป็นตัวแปรที่มีอิทธิพลและส่งผลกระทบต่อการทำงานธุรกิจโดยเฉพาะการทำพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ในปัจจุบันเป็นอย่างมาก [14]

ความสำคัญของการปรับตัวในยุคดิจิทัล โดยเฉพาะการผลิตและเผยแพร่ข้อมูลผ่านช่องทางออนไลน์ เช่น วิดีโอคลิปย้อนหลัง และระบบทีวีดิจิทัล ซึ่งสอดคล้องกับพฤติกรรมผู้บริโภคยุคใหม่ อีกทั้งยังพูดถึงบทบาทของโซเชียลมีเดียในการเป็นเครื่องมือของการเปลี่ยนแปลงสังคม เช่น ปรากฏการณ์ “มีอบโซเชียลมีเดีย” ที่เกิดจากการรวมพลังของผู้คนผ่านรูปแบบ Crowd Sourcing [5] บริบทของโลกที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว บุคคลจึงจำเป็นต้องมีความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) ความคิดริเริ่ม (Initiative) ความมุ่งมั่น (Persistence) และภาวะผู้นำ (Leadership) เพื่อสามารถสร้างนวัตกรรมใหม่ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ [4] สมรรถนะด้านความรู้ของนักจิตวิทยาอุตสาหกรรมและองค์กรในศตวรรษที่ 21 โดยเสนอว่า ควรส่งเสริมการเรียนรู้ในระบบจากแหล่งวิชาการที่เกี่ยวข้องกับอาชีพ ทั้งจากสถานศึกษาและหน่วยงานภายนอก รวมถึงการสนับสนุนทุนการศึกษาในระดับต่าง ๆ เพื่อพัฒนาทักษะและองค์ความรู้อย่างต่อเนื่อง [3] สภาพแวดล้อมมีอิทธิพลสำคัญต่อการกำหนดโครงสร้างและทิศทางอนาคตขององค์กร โดยเฉพาะเมื่อองค์กรต้องเผชิญกับความไม่แน่นอน การกำหนดโครงสร้างองค์กรที่เหมาะสมจึงเป็นสิ่งจำเป็น มิติของการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมจึงต้องเชื่อมโยงกับความซับซ้อนของบริบทองค์กร เพื่อเตรียมพร้อมรับมือกับความเปลี่ยนแปลงอย่างมีประสิทธิภาพ [8] จัดระบบการพัฒนาความก้าวหน้าทางสายอาชีพ (Career Path) เนื่องจากบุคลากรในธุรกิจสตาร์ทอัพต้องการประสบความสำเร็จและก้าวหน้าในอาชีพแบบก้าวกระโดด ดังนั้น ผู้บริหารทรัพยากรมนุษย์ต้องจัดระบบพัฒนาความก้าวหน้าทางสายอาชีพโดยพิจารณาจากความรู้ความสามารถ และผลสำเร็จของงานเป็นหลัก เพื่อเป็นแรงบันดาลใจให้บุคลากรมีพลังในการทำงานและวางแผนที่จะพัฒนาตนเองไปสู่ผู้นำในสายงานต่าง ๆ [15] ทฤษฎีและโมเดลสำหรับการเปลี่ยนผ่านธุรกิจสู่ยุคดิจิทัล (Digital Transformation) ที่ชื่อว่า Digital Transformation Reference Model ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 5 ประการ ได้แก่: Vision & Mission Statement การกำหนดวิสัยทัศน์ พันธกิจ และยุทธศาสตร์ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในวัตถุประสงค์ของการเปลี่ยนแปลง Business Objective การกำหนดนโยบายการให้บริการ

รวมถึงเป้าหมายทางธุรกิจให้สอดคล้องกับบริบทใหม่ Digital Organization การวางโครงสร้างหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง โดยคำนึงถึงองค์ความรู้ ประสบการณ์ ทักษะ และพฤติกรรมที่เหมาะสมสำหรับการปรับตัวสู่รูปแบบดิจิทัล Business Process as a Service (BPaaS) การปรับกระบวนการและกลยุทธ์การดำเนินงานให้มีความยืดหยุ่น คล่องตัว และตอบโจทย์ธุรกิจยุคใหม่ Digital Platform การเลือกใช้เทคโนโลยีและแพลตฟอร์มดิจิทัลที่เหมาะสม เพื่อสนับสนุนการบริหารจัดการ และตอบสนองความต้องการของตลาดได้อย่างรวดเร็วและมีประสิทธิภาพ [9]

จากการทบทวนวรรณกรรมพบว่า การเริ่มต้นธุรกิจที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยีดิจิทัลมุ่งเน้นการสร้างสรรคสินค้าหรือบริการใหม่ที่ตอบโจทย์ผู้บริโภค เด็ดขาดเร็ว ใช้ต้นทุนต่ำ และเข้าถึงตลาดได้กว้าง โดยต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ ความยืดหยุ่น ทักษะการบริหารจัดการ และทีมงานที่มีศักยภาพ การเรียนรู้แบบผสมผสาน (Blended Learning) เป็นแนวทางที่ช่วยเสริมสร้างความเป็นผู้ประกอบการในเยาวชนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะเมื่อนำเทคโนโลยีมาช่วยร่วมกับการฝึกทักษะจริง โดยการวิจัยครั้งนี้จะใช้ แบบสอบถามพฤติกรรมการเรียนรู้เป็นเครื่องมือหลักในการศึกษา การพัฒนาสมรรถนะความรู้สู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพ เพื่อวิเคราะห์พฤติกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการในยุคดิจิทัลได้อย่างยั่งยืน.

4. วิธีการดำเนินการวิจัย หรือการทดลอง

1. ศึกษารวบรวมเอกสาร หนังสือ ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดธุรกิจสตาร์ทอัพ และการพัฒนาสมรรถนะความรู้สู่อาชีพ เพื่อนำมาใช้เป็นกรอบแนวคิดในการวิจัยและออกแบบเครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล

2. กำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่างโดยใช้การสุ่มแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เลือกนักศึกษาชั้นปีที่ 1-3 สาขาอุตสาหกรรมศิลป์ เนื่องจากกลุ่มนี้มีพื้นฐานทางวิชาชีพและการคิดวิเคราะห์ใกล้เคียงกัน การเลือกเช่นนี้ช่วย ควบคุมตัวแปรทางสังคมและการศึกษา ลดผลกระทบจากความแตกต่างของผู้เรียน และสะท้อนพฤติกรรมการเรียนรู้และความพร้อมในการพัฒนาทักษะผู้ประกอบการอย่างมีประสิทธิภาพ

3. ออกแบบแบบสอบถามโดยกำหนดกรอบแนวคิดและประเด็นที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย จากนั้นนำร่างแบบสอบถามเสนอผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อรับข้อเสนอแนะ ปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม และผ่านการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา (Content Validity) ก่อนนำไปทดลองใช้กับนักศึกษา เพื่อประเมินความชัดเจนและความเข้าใจของผู้ตอบ

4. ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาแบบสอบถาม (Content Validity) นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงให้สมบูรณ์ก่อนนำไปใช้เก็บข้อมูลจริง

- นำร่างแบบสอบถามเสนอผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อประเมินความเหมาะสม ความชัดเจน และความครอบคลุมของเนื้อหา

- ปรับปรุงคำถามตามข้อเสนอแนะและทดลองใช้แบบสอบถามกับกลุ่มนักศึกษาเล็ก ๆ เพื่อประเมินความเข้าใจและความสอดคล้องของคำตอบ

- ตรวจสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูลก่อนนำไปใช้เก็บข้อมูลจริง

5. เก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบสอบถามในการสอบถามเกี่ยวกับพฤติกรรมการเรียนรู้และแนวทางพัฒนาสู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพ

- แจกแบบสอบถามให้กับนักศึกษาในกลุ่มตัวอย่างตามที่กำหนด
- ให้คำแนะนำเกี่ยวกับวิธีการตอบแบบสอบถามและเน้นความเป็นส่วนตัวของผู้ตอบ
- ติดตามและตรวจสอบการตอบแบบสอบถามเพื่อให้ครบถ้วน ถูกต้อง และสมบูรณ์
- รวบรวมแบบสอบถามที่ตอบครบถ้วนเพื่อนำไปวิเคราะห์และสรุปผลต่อไป

6. วิเคราะห์และสรุปผลข้อมูล นำข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามมาวิเคราะห์เชิงสถิติเพื่อหาภาพรวมของพฤติกรรมการเรียนรู้และแนวทางการพัฒนานักศึกษาให้พร้อมสู่อาชีพด้านธุรกิจสตาร์ทอัพ จากนั้นจัดทำรายงานสรุปผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด

4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม กลุ่มตัวอย่างผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคการสุ่มแบบเจาะจง (Purposive sampling) ในการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ได้กลุ่มตัวอย่างนักศึกษาระดับปีที่ 1-3 หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2567 มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช จำนวน 53 คน

การเลือกกลุ่มตัวอย่างพิจารณาจากการที่นักศึกษากลุ่มนี้อยู่ในช่วงกำลังพัฒนาทักษะพื้นฐานด้านวิชาชีพและการคิดวิเคราะห์ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญต่อการเสริมสร้างทักษะด้านผู้ประกอบการและธุรกิจสตาร์ทอัพ การเลือกกลุ่มตัวอย่างดังกล่าวมีเหตุผลเพื่อสะท้อนพฤติกรรมการเรียนรู้และความพร้อมของนักศึกษาในแต่ละช่วงชั้นปี อันจะช่วยให้ได้ข้อมูลที่หลากหลายและครอบคลุม เพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาหลักสูตรและกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมต่อการเสริมสร้างศักยภาพด้านธุรกิจสตาร์ทอัพได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบสอบถามโดยแบ่งออกเป็น 4 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ประกอบด้วยคำถามเกี่ยวกับเพศ อายุ ประสบการณ์ในการทำธุรกิจสตาร์ทอัพ และวัตถุประสงค์ในการศึกษาหลักสูตรอาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพ

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะความรู้สู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพ ประกอบด้วยคำถามจำนวน 4 ข้อ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่าแบบ 5 ระดับ (Rating Scale) ได้แก่ น้อยที่สุด / น้อย / ปานกลาง / มาก / มากที่สุด เพื่อประเมินระดับพฤติกรรมการเรียนรู้

ตอนที่ 3 แนวทางการพัฒนานักศึกษาสู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพ ประกอบด้วยคำถามจำนวน 5 ข้อ โดยใช้มาตราส่วนประมาณค่าแบบ 5 ระดับเช่นเดียวกัน เพื่อวัดระดับความต้องการตามแนวทางการพัฒนา

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เป็นคำถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้ตอบสามารถเสนอความคิดเห็นหรือข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาความรู้สู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพได้อย่างอิสระ

4.3 ขั้นตอนการวิจัย

ตัวแปรต้น

**พฤติกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะความรู้
สู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพ**

- การเรียนรู้ด้วยตนเองเกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพ นักศึกษาแสวงหาความรู้ด้วยตนเองจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เช่น หนังสือ วิดีโอออนไลน์ เว็บไซต์ หรือบทความด้านธุรกิจสตาร์ทอัพ
- การฝึกอบรมเกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพ การเข้าร่วมอบรม เวิร์กช็อป หรือกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้และประสบการณ์ตรงจากผู้เชี่ยวชาญในด้านธุรกิจสตาร์ทอัพ
- การสอบถามจากผู้รู้เกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพ การขอคำแนะนำจากผู้มีประสบการณ์ เช่น อาจารย์ ผู้ประกอบการ หรือวิทยากร เพื่อเพิ่มพูนความเข้าใจเกี่ยวกับการดำเนินธุรกิจ
- การศึกษาในระบบโดยจัดหลักสูตรการศึกษาเกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพ การเรียนรู้ผ่านหลักสูตรที่มีการจัดการเรียนการสอนโดยตรงเกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพภายในระบบการศึกษาของมหาวิทยาลัย



แนวทางพัฒนาสู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพ

- การจัดเตรียมหลักสูตรและแหล่งการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับอาชีพด้านธุรกิจสตาร์ทอัพ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ที่จำเป็นได้อย่างทั่วถึง
- การเรียนรู้ร่วมกันและแลกเปลี่ยนความรู้ ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมเสนอและแลกเปลี่ยนความรู้เกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพ
- การใช้เทคโนโลยีต่อการฝึกปฏิบัติจริงและการออกแบบนวัตกรรมในบริบทธุรกิจสตาร์ทอัพ เนื่องจากธุรกิจสตาร์ทอัพไม่เพียงเป็นกลไกในการสร้างสรรค์นวัตกรรมและสร้างโอกาสทางอาชีพใหม่ แต่ยังมีผลสำคัญต่อการยกระดับสมรรถนะของผู้เรียนให้มีความพร้อมต่อการแข่งขันทางเศรษฐกิจและการพัฒนาอย่างยั่งยืนในสังคมยุคใหม่
- การสรุปองค์ความรู้และจัดทำสื่อการเรียนรู้ รวบรวมและสรุปข้อมูลจากกระบวนการเรียนรู้ เพื่อจัดทำแผนธุรกิจสตาร์ทอัพและสื่อการเรียนรู้ที่สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการประกอบอาชีพ
- การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร นำเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมาประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาและต่อยอดองค์ความรู้ด้านธุรกิจสตาร์ทอัพให้เกิดประโยชน์ต่อสังคมอย่างยั่งยืน
- การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต่อยอดองค์ความรู้ธุรกิจสตาร์ทอัพเพื่อสังคมอย่างยั่งยืน

ตัวแปรตาม

การพัฒนา
ความรู้สู่
อาชีพธุรกิจ
สตาร์ทอัพ
ของ
นักศึกษา
สาขาวิชา
อุตสาหกรรม
ศิลป์
มหาวิทยาลัย
ราชภัฏ
นครศรีธรรม
ราช

รูปที่ 1 กรอบแนวคิด

การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยครั้งนี้ใช้สถิติพื้นฐาน โดยแบ่งตามลักษณะข้อมูลในแต่ละตอนของแบบสอบถาม ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม ใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ การแจกแจงความถี่ (Frequency) ค่าร้อยละ (Percentage)

ตอนที่ 2 พฤติกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะความรู้สู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพ ใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

ตอนที่ 3 แนวทางพัฒนานักศึกษาสู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพ ใช้สถิติเชิงพรรณนา ได้แก่ ค่าเฉลี่ย (Mean) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) โดยมีเกณฑ์ในการแปลความหมายของค่าเฉลี่ย ดังนี้

- 1.00 – 1.50 หมายถึง มีระดับพฤติกรรมการเรียนรู้/ความต้องการในระดับน้อยที่สุด
- 1.51 – 2.50 หมายถึง มีระดับพฤติกรรมการเรียนรู้/ความต้องการในระดับน้อย
- 2.51 – 3.50 หมายถึง มีระดับพฤติกรรมการเรียนรู้/ความต้องการในระดับปานกลาง
- 3.51 – 4.50 หมายถึง มีระดับพฤติกรรมการเรียนรู้/ความต้องการในระดับมาก
- 4.51 – 5.00 หมายถึง มีระดับพฤติกรรมการเรียนรู้/ความต้องการในระดับมากที่สุด

ตอนที่ 4 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการพัฒนาความรู้สู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพ ใช้การวิเคราะห์เนื้อหาเชิงพรรณนา (Descriptive Content Analysis) เพื่อสรุปความเห็นที่หลากหลายของผู้ตอบแบบสอบถาม

5. ผลการวิจัย

5.1 พฤติกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะความรู้สู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพ ของนักศึกษาสาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

5.1.1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

ตารางที่ 1 แสดงค่าความถี่และร้อยละของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

N=53

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน	ร้อยละ
เพศ		
1) ชาย	17	32.1
2) หญิง	36	67.9
อายุ (ปี)		
1) ต่ำกว่า 20 ปี	25	47.2
2) 20 – 25 ปี	28	52.8
3) 25 ปีขึ้นไป	0	0

ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม	จำนวน	ร้อยละ
ประสบการณ์เกี่ยวกับการทำธุรกิจสตาร์ทอัพ		
1) ไม่เคยทำธุรกิจสตาร์ทอัพ	51	96.2
2) เคยทำ 1-3 ปี	2	3.8
3) 4 ปีขึ้นไป	0	0
วัตถุประสงค์การศึกษาหลักสูตรอาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพ		
1) ประกอบเป็นอาชีพหลัก	20	37.74
2) ประกอบเป็นอาชีพเสริม	33	62.26
รวม	53	100.00

จากตารางที่ 1 แสดงค่าความถี่และร้อยละของข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม พบว่าส่วนใหญ่เป็นเพศหญิง คิดเป็นร้อยละ 67.9 ขณะที่เพศชายมีร้อยละ 32.1 โดยกลุ่มอายุส่วนใหญ่อยู่ระหว่าง 20-25 ปี คิดเป็นร้อยละ 52.8 รองลงมาคือกลุ่มอายุต่ำกว่า 20 ปี ร้อยละ 47.2 และส่วนใหญ่ยังไม่เคยมีประสบการณ์ด้านธุรกิจสตาร์ทอัพ

5.1.2 พฤติกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะความรู้สู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพ

ตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการเรียนรู้

แนวทางการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะความรู้สู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพ	\bar{X}	S.D.	พฤติกรรมการเรียนรู้
1) การเรียนรู้ด้วยตนเองเกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพ	3.73	1.06	มาก
2) การฝึกอบรมเกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพ	3.58	1.13	มาก
3) การสอบถามจากผู้รู้เกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพ	3.67	1.12	มาก
4) การศึกษาในระบบโดยจัดหลักสูตรการศึกษาเกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพ	3.67	1.12	มาก
รวม	3.66	1.05	มาก

จากตารางที่ 2 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะความรู้สู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพ โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.66, S.D. = 1.05) เมื่อลงรายละเอียดเป็นรายข้อ พบว่าทุกข้ออยู่ในระดับมากเช่นกัน โดยพฤติกรรมที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ การเรียนรู้ด้วยตนเองเกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพ (ค่าเฉลี่ย = 3.73, S.D. = 1.06) รองลงมาคือ การศึกษาในระบบผ่านหลักสูตรเกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพ (ค่าเฉลี่ย = 3.67, S.D. = 1.12) และ การสอบถามจากผู้รู้เกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพ (ค่าเฉลี่ย = 3.67, S.D. = 1.12) ตามลำดับ

5.2 แนวทางพัฒนานักศึกษา สู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพ ของนักศึกษาสาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

ตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แนวทางพัฒนาสู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพ

แนวทางพัฒนาสู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพ	\bar{X}	S.D.	ระดับความต้องการ
1) การเตรียมหลักสูตร แหล่งการเรียนรู้อาชีพสตาร์ทอัพ	3.83	1.09	มากที่สุด
2) การเรียนรู้ร่วมกันเสนอความรู้เกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพ	3.89	1.05	มากที่สุด
3) การลงมือปฏิบัติเรียนรู้เทคโนโลยีออกแบบผลงาน นวัตกรรมทางธุรกิจสตาร์ทอัพ ผ่านการฝึกปฏิบัติอาชีพ จริง	3.96	1.13	มากที่สุด
4) การสรุปข้อมูลทำสื่อการเรียนรู้ แผนธุรกิจสตาร์ทอัพ เพื่อสร้างองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์	3.85	1.08	มาก
5) การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ต่อยอดองค์ความรู้ธุรกิจสตาร์ทอัพเพื่อสังคม	3.91	1.06	มากที่สุด
รวม	3.89	1.09	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 แสดงค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แนวทางพัฒนาสู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพ โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($X = 3.89$, S.D. = 1.09) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่ามี 3 ข้ออยู่ในระดับมากที่สุด และมี 1 ข้อ อยู่ในระดับมาก โดยมีความต้องการตามแนวทางพัฒนานักศึกษาสู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพ ให้มีการลงมือปฏิบัติเรียนรู้เทคโนโลยีออกแบบผลงานนวัตกรรมทางธุรกิจสตาร์ทอัพผ่านการฝึกปฏิบัติอาชีพจริงมากที่สุด ($X = 3.96$, S.D. = 1.13) รองลงมา คือ การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารต่อยอดองค์ความรู้ ธุรกิจสตาร์ทอัพเพื่อสังคม ($X = 3.91$, S.D. = 1.06) และการเรียนรู้ร่วมกันเสนอความรู้เกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพ ($X = 3.89$, S.D. = 1.05) ตามลำดับ

6. การอภิปรายผล

6.1 พฤติกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะความรู้สู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพของนักศึกษา จากผลการศึกษา พบว่า นักศึกษาสาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช ส่วนใหญ่ยังไม่มีการพบปะการสนทนาโดยตรงเกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพ แต่มีความสนใจในการเรียนรู้และพัฒนาความรู้เกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพเพื่อนำไปใช้เป็นอาชีพเสริมในอนาคต ผลการศึกษานี้สอดคล้องกับงานวิจัยของ [1] ที่เน้นการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้สตาร์ทอัพแบบผสมผสาน เพื่อเสริมสร้างแนวคิดความเป็นผู้ประกอบการในนักศึกษา นอกจากนี้ [6] ยังชี้ให้เห็นว่าความสัมพันธ์ระหว่างผู้ประกอบการและทีมงานในการดำเนินธุรกิจ เป็นปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จของธุรกิจสตาร์ทอัพ ในทำนองเดียวกัน [5] เน้นถึงความสำคัญของการปรับตัวให้เข้ากับบริบทที่เปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะการใช้ช่องทางออนไลน์ใน

การสื่อสารและเผยแพร่ข้อมูลเพื่อเพิ่มโอกาสทางธุรกิจ ขณะที่ [8] ยังตั้งข้อสังเกตว่าธุรกิจสตาร์ทอัพส่วนใหญ่มีแนวโน้มล้มเหลวในช่วง 2-3 ปีแรกของการดำเนินงาน เนื่องจากข้อจำกัดด้านเงินทุน การบริหารจัดการที่ไม่เหมาะสม และการแข่งขันในตลาดที่รุนแรง ดังนั้น การวางแผนธุรกิจที่มั่นคงและมีเป้าหมายชัดเจนจึงเป็นปัจจัยสำคัญ สอดคล้องกับข้อเสนอของ [3] ที่กล่าวว่า การพัฒนาสมรรถนะด้านความรู้ควรดำเนินควบคู่กับการเรียนการสอนและการฝึกอบรม เพื่อให้นักศึกษาสามารถพัฒนาองค์ความรู้เชิงลึกและนำไปประยุกต์ใช้กับอุตสาหกรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ เมื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยก่อนหน้าผล การศึกษานี้สอดคล้องกับกรณีศึกษาของสตาร์ทอัพในประเทศไทยและต่างประเทศหลายแห่งที่พบว่า นักศึกษาและผู้เริ่มต้นธุรกิจส่วนใหญ่มีแรงจูงใจและความสนใจสูง แต่ขาดประสบการณ์จริง [6][5] นอกจากนี้ งานวิจัยของ Kim (2021) พบว่าการอบรมและกิจกรรมปฏิบัติจริงช่วยให้นักศึกษาเข้าใจ การทำงานของธุรกิจสตาร์ทอัพมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับข้อเสนอของ [3] ที่เน้นการพัฒนาสมรรถนะด้าน ความรู้ควบคู่กับการเรียนการสอนและการฝึกอบรม

6.2 แนวทางพัฒนาสู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพของนักศึกษา ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่านักศึกษารุ่นใหม่ต้องการแนวทางในการพัฒนาตนเองสู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพที่เน้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี สารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ในการต่อยอดองค์ความรู้ให้ทันกับบริบททางธุรกิจในปัจจุบัน สอดคล้อง กับข้อเสนอของ [4] ที่ระบุว่า ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity) เป็นแรงผลักดันสำคัญในการเรียนรู้โลก ธุรกิจสมัยใหม่ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากพลังของเทคโนโลยี [2] ซึ่งว่า ธุรกิจสตาร์ทอัพขับเคลื่อนด้วย นวัตกรรม โดยเริ่มต้นจากแนวคิดหรือไอเดียใหม่ ๆ ที่สามารถตอบโจทย์ความต้องการของตลาด และสามารถพัฒนาเป็นสินค้าและบริการได้จริง ขณะที่ [7] ให้ความหมายของสตาร์ทอัพว่าเป็นองค์กรที่ ก่อตั้งขึ้นเพื่อค้นหาแบบจำลองธุรกิจที่สามารถขยายขนาดได้ง่าย และเติบโตได้อย่างรวดเร็วด้วย เทคโนโลยีและนวัตกรรม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) ทั้งนี้ [9] ได้นำเสนอแนวคิด Digital Transformation Reference Model ซึ่งประกอบด้วย การกำหนดวิสัยทัศน์และ พันธกิจ การวางเป้าหมายทางธุรกิจ การพัฒนาหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง การปรับกลยุทธ์การดำเนินงานให้มี ประสิทธิภาพ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการบริหารธุรกิจ ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญที่จะช่วยให้ธุรกิจ สตาร์ทอัพเติบโตได้อย่างมั่นคงและยั่งยืน เมื่อเปรียบเทียบกับงานวิจัยก่อนหน้า พบว่าแนวทางพัฒนา นักศึกษาโดยเน้น ICT และ Digital Transformation สอดคล้องกับแนวทางของ Stoica et al. (2020) และ Innovative Startup Program ของมหาวิทยาลัยสังกัดต่าง ๆ ที่เน้นการเสริมสร้างทักษะเทคโนโลยีและ นวัตกรรมเพื่อให้สามารถสร้างธุรกิจที่เติบโตเร็วและยั่งยืน ผลการวิจัยยังตรงกับกรณีศึกษาของสตาร์ทอัพ หลายแห่งที่พบว่า การวางแผนธุรกิจดิจิทัลที่ชัดเจนและการฝึกทักษะเชิงปฏิบัติช่วยลดความเสี่ยงล้มเหลว ในช่วง 2-3 ปีแรก

7. สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยที่พบว่านักศึกษามีพฤติกรรมการเรียนรู้เกี่ยวกับธุรกิจสตาร์ทอัพอยู่ในระดับมาก (ค่าเฉลี่ย = 3.66, S.D. = 1.05) และแนวทางการพัฒนาสู่อาชีพสตาร์ทอัพอยู่ในระดับมากที่สุด ($X = 3.89$, S.D. = 1.09) แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีความสนใจและพร้อมที่จะเรียนรู้ด้านนี้อย่างจริงจัง ดังนั้นผลการวิจัยจึงสามารถนำไปใช้ พัฒนาโปรแกรมการศึกษาและกิจกรรมการเรียนรู้ได้ในหลายด้าน เช่น

7.1 ออกแบบหลักสูตรหรือรายวิชาที่เน้นการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยจัดแหล่งข้อมูลดิจิทัล คู่มือออนไลน์ และระบบ e-learning ที่ผู้เรียนสามารถค้นคว้าและเรียนรู้เพิ่มเติมได้ตลอดเวลา

7.2 บูรณาการการฝึกปฏิบัติจริง ในกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การจำลองการสร้างสตาร์ทอัพ การพัฒนาไอเดียเชิงนวัตกรรม และการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ เพื่อสร้างประสบการณ์ตรงและต่อยอดสู่การทำงานจริง

7.3 ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Collaborative Learning) ผ่านกิจกรรมระดมความคิด การแข่งขันนำเสนอแผนธุรกิจ หรือโครงการกลุ่มที่ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและพัฒนาทักษะการทำงานร่วมกัน

7.4 พัฒนาโปรแกรมอบรมหรือกิจกรรมเสริม ที่เชื่อมโยงความรู้เชิงทฤษฎีและการประยุกต์ใช้จริง เช่น การอบรมโดยผู้เชี่ยวชาญในธุรกิจสตาร์ทอัพ หรือการเชื่อมโยงเครือข่ายผู้ประกอบการ

ผลการวิจัยนี้ช่วยชี้แนวทางการพัฒนาหลักสูตรและกิจกรรมการเรียนรู้ให้มีความหลากหลาย เน้นการฝึกปฏิบัติจริง การใช้เทคโนโลยี และการเรียนรู้แบบร่วมมือ ซึ่งจะช่วยเสริมสมรรถนะด้านความรู้ และทักษะของผู้เรียนให้พร้อมต่อการประกอบอาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพอย่างมีประสิทธิภาพ

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลการวิจัยไปใช้หรือสำหรับการศึกษานี้

8.1.1 ด้านหลักสูตรและกิจกรรมการเรียนรู้ จากผลการศึกษาพฤติกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะความรู้สู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพของนักศึกษาสาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช พบว่า นักศึกษามีความสนใจในการเรียนรู้ด้านธุรกิจสตาร์ทอัพ สถานศึกษาจึงควรส่งเสริมและพัฒนาหลักสูตรหรือกิจกรรมการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้อง โดยเฉพาะกิจกรรมที่เน้นการแลกเปลี่ยนความรู้ผ่านสื่อสังคมออนไลน์ การใช้เทคโนโลยีสารสนเทศในรูปแบบที่ผู้เรียนสามารถฝึกปฏิบัติจริงได้ตามความถนัด ซึ่งจะช่วยส่งเสริมสมรรถนะด้านอาชีพและการเป็นผู้ประกอบการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

8.1.2 ด้านทรัพยากรและเทคโนโลยีสนับสนุน จากผลการศึกษาแนวทางพัฒนาสู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพของนักศึกษา พบว่าการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารมีบทบาทสำคัญในการต่อยอดองค์ความรู้ธุรกิจสตาร์ทอัพ สถานศึกษาควรสนับสนุนให้มีวัสดุอุปกรณ์และทรัพยากรด้านเทคโนโลยีที่เพียงพอ เพื่อให้ นักศึกษาสามารถเข้าถึงและใช้เทคโนโลยีในการพัฒนาแนวคิดและนวัตกรรมทางธุรกิจอย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถต่อยอดองค์ความรู้สู่ธุรกิจเพื่อสังคมได้จริง

ผลการศึกษาครั้งนี้สามารถนำไปใช้ในการปรับปรุงหลักสูตรและกิจกรรมการเรียนรู้ของสาขาวิชาอุตสาหกรรมศิลป์ โดยเน้นการบูรณาการเนื้อหาที่ส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านนวัตกรรมธุรกิจ การคิด

เชิงสร้างสรรค์ และการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อให้ นักศึกษามีความพร้อมต่อการประกอบอาชีพและการสร้างธุรกิจของตนเองอย่างมีประสิทธิภาพ

8.2 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

8.2.1 การศึกษาเชิงสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเรียนรู้และแนวทางสู่อาชีพ ควรมีการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนาสมรรถนะความรู้กับแนวทางการพัฒนาสู่อาชีพธุรกิจสตาร์ทอัพ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาศักยภาพผู้เรียนได้อย่างตรงจุด ช่วยให้นักศึกษาสามารถประกอบธุรกิจที่สอดคล้องกับความถนัดของตน และสร้างอาชีพได้อย่างยั่งยืน

8.2.2 การมีส่วนร่วมของผู้เชี่ยวชาญและผู้มีประสบการณ์ ควรมีการศึกษาหรือสอบถามความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา และผู้ประกอบการธุรกิจเทคโนโลยีที่ประสบความสำเร็จ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาสู่การเป็นผู้ประกอบการยุคใหม่ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาองค์ความรู้ ต่อยอดเป็นแนวทางปฏิบัติ และสร้างต้นแบบธุรกิจสตาร์ทอัพเพื่อสังคมในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ควรมีการวิจัยที่มุ่งเน้นการออกแบบและทดลองใช้หลักสูตรหรือโมดูลการเรียนรู้ที่เน้นการบูรณาการกิจกรรมพัฒนาทักษะนวัตกรรมและธุรกิจจริง เพื่อติดตามผลลัพธ์ด้านความรู้ ทักษะ และความพร้อมประกอบอาชีพของนักศึกษา “ควรวิจัยการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับสถานประกอบการหรือผู้ประกอบการจริง เพื่อสร้างหลักสูตรที่ตอบสนองต่อความต้องการของตลาดแรงงานและเสริมสร้างศักยภาพในการประกอบธุรกิจสตาร์ทอัพอย่างยั่งยืน

9. เอกสารอ้างอิง

- [1] นัตรี น อารยสมัย และคณะ. (2564). การพัฒนากิจกรรมสตาร์ทอัพด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน เพื่อเสริมสร้างความเป็นผู้ประกอบการ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนตรังรังสฤษดิ์ จังหวัดตรัง. *วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์*, 35(3), 142-153.
- [2] สมพร ปานดำ. (2562). *แนวทางการพัฒนาศูนย์บ่มเพาะผู้ประกอบการอาชีวศึกษาสู่การสร้างผู้ประกอบการใหม่*. กรุงเทพฯ:วิทยาลัยป้องกันราชอาณาจักร หลักสูตร วปอ. รุ่นที่ 62, 2562.
- [3] อธิวัฒน์ รัตนวงศ์แซ และ อรรถวิษ จารีกจาริต. (2560). ความแตกต่างของบุคคลด้านรูปแบบการเรียนรู้. *วารสารจิตวิทยา มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต*, 7(2), 66-74.
- [4] วิษณุ น้อยมาลา. (2564, มกราคม-เมษายน). ทักษะจำเป็นของการทำงานในศตวรรษที่ 21 *วารสารวิชาการรัตนบุศย์*, 3(1), 45-56.
- [5] ศิริพันธ์ เหลืองอภิรมณ์.(2564). *ธุรกิจดิจิทัลผ่านสื่อสังคมออนไลน์*. กรุงเทพฯ:วี.พี.เอ็น(1991)
- [6] Stoica, O., Raman, A. & Rusu, V. (2020). The nexus between entrepreneurship and economic growth: A comparative analysis on groups of countries. *Sustainability*, 12(1186), 1-19
- [7] Innovative Startup: *What Is the New Innovative Business Development Program*, Srinakharinwirot University, Startup.

- [8] Kim, S. W., & Joo, S.-J. (2021). Environmental uncertainty, strategic orientation and quality management: A study of Korean SMEs. *Sustainability*, **13**(4), 2214.
- [9] Akbari, R., Hadaegh, A., & Jalali, S. A. (2020). A digital transformation reference model for smart city development. *Journal of Urban Technology*, **27**(1), 77-98.
- [10] Ries, E. (2011). *The lean startup: How today's entrepreneurs use continuous innovation to create radically successful business*. New York: Crown Business.
- [11] Blank, Steve. (2010). *What A Startup? First Principles*. Retrieved April 12, 2019, from <https://steveblank.com/2010/01/25/whats-a-สตาร์ทอัพ-first-principles/>
- [12] Janakova, H. (2015). The success prediction of the technological start-up projects in Slovak conditions. *Procedia Economics and Finance*, **34**, 73-80.
- [13] Potjanajaruwit, P. & Girdwichai, L. (2019). Creative innovation of startup business in Thailand 4.0 Era. *Journal of International Studies*, **12**(3), 222-231.
- [14] Felix et al. (2016). Elements of Strategic Social Media Marketing: A Holistic Framework. *Journal of Business Research*, **70**(1), 118 -126.
- [15] สมพิศ ทองปาน. (2559). HR เชิงรุกในยุคของการเปลี่ยนแปลง. *วารสารบัณฑิตศึกษามหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์*, **10**(3), 254-255.