

สำหรับอุตสาหกรรมเครื่องหนังและรองเท้า วางกรอบหัวข้อการศึกษาในเรื่อง “ธุรกิจบริการออกแบบเพื่อเพิ่มมูลค่าให้แก่ผู้ผลิตเครื่องหนัง (High Value Service)” โดยมีโครงสร้างเนื้อหา ดังนี้

ส่วนที่ 1 ภาพรวมการผลิต ขั้นตอนการผลิต

- คำนิยาม
- รูปแบบหรือขั้นตอนการดำเนินกิจการ (Business Model)

ส่วนที่ 2 การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

- แนวทางการออกแบบ

ส่วนที่ 3 สภาพตลาด การแข่งขัน และแนวโน้มธุรกิจในอนาคต

ส่วนที่ 4 ปัจจัยแวดล้อมอื่น ๆ

ส่วนที่ 5 ข้อเสนอแนะ

ธุรกิจบริการออกแบบเพื่อเพิ่มมูลค่าให้แก่ผู้ผลิตเครื่องหนัง (High Value Service)



ที่มา : <https://indianexpress.com>

ธุรกิจเครื่องหนังเป็นหนึ่งในตัวเลือกที่ผู้คนสนใจที่จะเข้าสู่ธุรกิจด้วยความหลากหลายของสินค้า เช่น กระเป๋า รองเท้า เข็มขัดและเครื่องประดับ เป็นต้น ซึ่งธุรกิจนี้ยังเติบโตได้อีกมากแต่ด้วยรสนิยมการบริโภคของผู้บริโภคเปลี่ยนไปทำให้รูปแบบสินค้าแบบเดิม ๆ เริ่มขายไม่ได้ ทำให้ต้องเปลี่ยนรูปแบบ วิธีคิดใหม่เพื่อให้ทันกับการบริโภคที่เปลี่ยนไป และคนรุ่นใหม่เริ่มหันมาสร้างแบรนด์เป็นของตัวเองกันมากขึ้น จึงทำให้ธุรกิจบริการออกแบบเพื่อเพิ่มมูลค่าให้แก่ผู้ผลิตเครื่องหนัง (High Value Service) เกิดขึ้น

นิยามของ ธุรกิจการออกแบบเพื่อเพิ่มมูลค่าให้แก่ผู้ผลิตเครื่องหนัง คือ ผู้ที่มีประสบการณ์และมีความชำนาญเกี่ยวกับงานเครื่องหนังประเภทต่างๆ ที่ผันตัวมาเป็นผู้สอนถ่ายทอดเทคนิคต่างๆ หรือเป็นที่ปรึกษาและให้คำแนะนำสำหรับผู้สนใจ ผู้ที่เริ่มสร้างแบรนด์ หรือผู้ประกอบการที่มีความสนใจเพิ่มสินค้าในธุรกิจของตน โดยตั้งขึ้นในรูปแบบของโรงเรียนสอนเฉพาะทาง เปิดหลักสูตร หรือคอร์สสอนตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงขั้นสูงสามารถประกอบเป็นอาชีพได้

ตัวอย่างธุรกิจการออกแบบเพื่อเพิ่มมูลค่าให้แก่ผู้ผลิตเครื่องหนังที่ได้ค้าหาข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นเพียงส่วนหนึ่งเท่านั้นที่นำมายกเป็นตัวอย่าง แบ่งเป็นสำหรับคนที่สนใจในธุรกิจเครื่องหนังและกระเป๋าหนัง เช่น CraftsmanGus Workshop, BNK Studio, AKABEKO Leather Craft Club, JAKAWA และโรงเรียนสอนทำกระเป๋าหนัง อาร์ต แอนด์ คราฟ เป็นต้น (อยากเรียนทำเครื่องหนังและกระเป๋าหนัง เรียนที่ไหนดี , ladysme.) และสำหรับผู้สนใจเรียนออกแบบรองเท้า เช่น ศูนย์ออกแบบและพัฒนานวัตกรรมที่ไอโอดี (TiiD Design and Innovation Center) Shoes School สอนออกแบบแฟชั่นรองเท้า สถาบันสอนและออกแบบรองเท้า Shoes Handmade และ Pixxy Shoes Workshop เป็นต้น

ข้อมูลธุรกิจการศึกษา

คณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชนได้ประกาศ เรื่อง การกำหนดประเภทและลักษณะของโรงเรียน การจัดการเรียนการสอน และหลักสูตรของโรงเรียนนอกระบบ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2558 โดยได้กำหนดประเภทและลักษณะของโรงเรียนนอกระบบไว้ 7 ประเภท แบ่งได้ดังนี้

- (1) ประเภทสอนศาสนา เป็นโรงเรียนที่จัดตั้งขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เฉพาะการสอนศาสนา
- (2) ประเภทศิลปะและกีฬา เป็นโรงเรียนที่จัดตั้งขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์ให้การศึกษาเกี่ยวกับดนตรี ศิลปะ และกีฬา
- (3) ประเภทวิชาชีพ เป็นโรงเรียนที่จัดตั้งขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์ให้การศึกษาเกี่ยวกับวิชาชีพ เพื่อให้ นักเรียนนำไปประกอบอาชีพหรือเพิ่มเติมทักษะในการประกอบอาชีพ
- (4) ประเภททวิวิชา เป็นโรงเรียนที่จัดตั้งขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เสริมความรู้บางรายวิชา ตามหลักสูตร การศึกษาขั้นพื้นฐาน
- (5) ประเภทสร้างเสริมทักษะชีวิต เป็นโรงเรียนที่จัดตั้งขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์เสริมสร้างความคิด เชาวน์ ปัญญา และทักษะอื่น
- (6) ประเภทศูนย์การศึกษาอิสลามประจำมัสยิด (ตาดีกา) เป็นศูนย์การศึกษาที่จัดตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ ตามกฎหมายว่าด้วยศูนย์การศึกษาอิสลามประจำมัสยิด (ตาดีกา)
- (7) ประเภทสถาบันศึกษาปอเนาะ เป็นสถาบันที่จัดตั้งขึ้นให้เป็นทางเลือกหนึ่งของชุมชน โดยมี วัตถุประสงค์ตามกฎหมายว่าด้วยสถาบันศึกษาปอเนาะ”

ธุรกิจการออกแบบเพื่อเพิ่มมูลค่าให้แก่ผู้ผลิตเครื่องหนังถ้าเปิดเป็นโรงเรียนจะเป็นโรงเรียนประเภทวิชาชีพที่จัดตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์ให้การศึกษาเกี่ยวกับวิชาชีพ เพื่อให้นักเรียนนำไปประกอบอาชีพหรือเพิ่มเติมทักษะในการประกอบอาชีพ

รูปแบบหรือขั้นตอนการดำเนินงาน (Business Model)

ธุรกิจการออกแบบเพื่อเพิ่มมูลค่าให้แก่ผู้ผลิตเครื่องหนังจัดตั้งขึ้นโดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้ความรู้และพัฒนาทักษะให้กับผู้ประกอบการ ผู้ที่ต้องการสร้างแบรนด์ หรือผู้ที่สนใจที่จะเข้าสู่อุตสาหกรรมเครื่องหนังให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับส่วนประกอบต่างๆ วิธีประกอบส่วนต่างๆ การขึ้นหุ่นรองเท้า วิธีการสร้างแพทเทิร์น เข้าใจวิธีการเลือกวัสดุให้เหมาะสมกับดีไซน์ และการออกแบบให้ได้มาตรฐานสากลเพื่อลดขั้นตอนในการแก้แบบ และสามารถสื่อสารกับช่างผู้ผลิตได้อย่างเข้าใจ และช่วยให้ผู้ประกอบการผลิตและจำหน่ายสินค้าภายใต้ตราสินค้าของตนได้อย่างมีศักยภาพสามารถแข่งขันเข้าสู่ตลาดในประเทศหรือต่างประเทศได้

กลุ่มเป้าหมาย คือ ผู้ที่ต้องการหาอาชีพเสริม หางานอดิเรก หรือผู้ที่ต้องการสร้างแบรนด์เป็นของตัวเอง โดยไม่จำเป็นต้องมีความรู้หรือมีประสบการณ์มาก่อน

หลักสูตรที่เปิดสอนจะมีตั้งแต่ขั้นพื้นฐานจนถึงหลักสูตรที่เน้นให้ผู้เรียนสามารถนำไปประกอบอาชีพได้ โดยจะเป็นการเรียนภาคปฏิบัติ มีการสาธิตและให้ลงมือปฏิบัติจริง

ตัวอย่างคอร์สที่เปิดสอน

สถาบันสอนและออกแบบรองเท้า Shoes Handmade ของคุณนพพร น้อยบุญสุข (smesreport.com, 10 พฤษภาคม 2559)

คอร์ส A การออกแบบแกะแบบรองเท้าขั้นพื้นฐาน ราคา 5,000 บาท ระยะเวลาเรียน 20 ชั่วโมง เรียนวันละ 4-5 ชม. ประมาณ 4 วัน

- แนะนำอธิบายโครงสร้างของรองเท้าประเภทต่างๆ และวิธีการทำรองเท้า แต่ละประเภทโดยละเอียด
- สอนการเรียนรู้จุด และตำแหน่งของรองเท้าอย่างละเอียด
- สอนการออกแบบ/วาดแบบ/สเก็ตแบบรองเท้า ลงบนหุ่นรองเท้า (ตามหลักสูตรโครงสร้างเท้าจริง)

- สอนการสร้างแบบ PATTERN ต้นแบบโดยการแกะแบบ ลอกแบบจากหุ่นรองเท้า แต่ละประเภท
- สอนการแยกชิ้นส่วนแบบรองเท้า
- สอนการเช็คแบบ/TESTแบบที่แกะขึ้นมาเพื่อหาข้อสรุปแบบก่อนลงงานจริง
- สอนการออกแบบ จี๊ด/อินโซน/พื้นของรองเท้าประเภทต่างๆ

คอร์ส B การออกแบบแกะแบบรองเท้าแบบมีอาชีพ สามารถทำรองเท้าจริงได้ 2-3 คู่ ใช้เวลาเรียน ประมาณ 60 ชม.(วันละ 5 ชม.) 12 วันโดยประมาณ

- สอนการออกแบบแกะแบบรองเท้าโดยการสร้างแบบ MASTER FORM
- สอนการแยกแบบ/แยกชิ้นส่วน PATTERN รองเท้า จากต้นแบบ MASTER FORM
- สอนการใช้เทคนิคการสร้าง PATTERN รองเท้า
- สอนการเกรดดั่งแบบ PATTERN รองเท้า แต่ละระบบ
- สอนการคิด RATE พื้นที่การใช้หนัง/ผ้า/พียู/พีวีซี
- สอนการวาดหนัง/ตัดหนัง/ปาตหนัง/ประกอบชิ้นส่วนรองเท้า/เย็บประกอบหนังหน้ารองเท้า
- สอนการขึ้นรูปรองเท้า ประกอบสันรองเท้า/ประกอบพื้นรองเท้า จนเป็นรองเท้าสำเร็จรูป
- สอนการทำแบบจี๊ด/ซ็อค/พื้นโดยแยกประเภทรองเท้าแต่ละประเภท
- สอนการคำนวณราคารองเท้า (ต้นทุน) ทั้งขายปลีกและขายส่ง โดยละเอียด
- สอนและแนะนำการเปิดร้านสร้างแบรนด์รองเท้าด้วยตัวเอง

Shoes School ของคุณมนัสพล พาไสย์ หรืออาจารย์เรือง หลักสูตรที่เปิดสอนอาชีพการออกแบบ รองเท้า ประกอบไปด้วย (smeleader.com)

Basic shoes Design Short Course หลักสูตรออกแบบรองเท้าระยะสั้นแบบมาตรฐาน เริ่มเรียนตั้งแต่ พื้นฐานเครื่องหุ่น การหาสัดส่วนมาตรฐาน Size รองเท้า การวาดแบบ การออกแบบรองเท้าเบื้องต้น การหา ตำแหน่งแพทเทิร์น การสร้างแบบแพทเทิร์นเบื้องต้น ระยะเวลาการเรียน 15 ชั่วโมง เรียนวันละ 3-5 ชั่วโมงขึ้นอยู่กับผู้เรียนค่าเรียน 5,000 บาท

Intermediate Shoes Design Course หลักสูตรออกแบบรองเท้าระยะกลางสอนการออกแบบรองเท้า ในหลายรูปแบบ การสร้างแพทเทิร์นด้วยเทคนิคต่างๆ การเกรดแบบย่อขยาย size การตัดแบบด้วยเทคนิคขั้นสูง ระยะเวลาเรียน 45 ชั่วโมง วันละ 3-10 ชั่วโมง แล้วแต่ผู้เรียน ค่าเรียน 15,000 บาท

Advance Shoes Design Course หลักสูตรออกแบบของรองเท้าระยะยาวอดนิยิม เป็นคอร์สยาวแบบ Unlimited เรียนจนกว่าจะพอใจและพอใจจริงๆ ไม่นับชั่วโมงเรียน หลักสูตรนี้เรียนครอบคลุมทุกอย่างทั้งในและนอกหลักสูตร ระยะเวลาเรียนตลอดชีพ วันละ 3-10 ชั่วโมง ขึ้นอยู่กับผู้เรียน ค่าเรียน 40,000 บาท

M by Dinero โรงงานเครื่องหนังและสอนทำกระเป๋า เปิดสอนหลักสูตร PATTERN CLASS หนังแท้ รายละเอียด (www.facebook.com/M.by.dinero)

PATTERN CLASS หนังแท้ (เรียน 3 วัน + วัสดุหนังวัวแท้) รายละเอียดคลาส

เวลาเรียน 3 วัน วันละ 8 ชั่วโมง เรียนเฉพาะวันเสาร์และอาทิตย์ (5-8คน/คลาส) สำหรับผู้ที่เริ่มต้นมือใหม่ และอยากทำกระเป๋าสไตล์ที่ตัวเองชอบ โดยเตรียมแบบที่จะนำมาในคลาส หรือมาออกแบบในคลาส โดยใช้วัสดุหนังแท้เกรด A ผู้เรียนจบคลาสนี้จะได้กระเป๋าที่สามารถใช้งานได้จริง คุณภาพผลิตขาย (คลาสนี้ไม่สอนการใช้จักร) ทางโรงเรียนจะมีช่างเย็บมาช่วยเย็บกระเป๋าที่ผู้เรียนประกอบแบบด้วยตัวเอง

-วันที่ 1 : ภาคทฤษฎีประเภทของกระเป๋า เทรนด์ของตลาดเรื่อง สี วัสดุ แหล่งซื้อวัตถุดิบ แนวทางการออกแบบ การตั้งชื่อแบรนด์ การตั้งราคาขาย การควบคุมต้นทุน เทคนิคการเลือกผลิตเฉพาะสีและทรงเพื่อไม่ต้องสต็อกสินค้า วิธีการเลือกทำwebsite การใช้program รีทัชแต่งภาพให้สวยงาม การใช้ social media ช่วงบ่ายสอนวิธีการตัด PATTERN ผู้เรียนจะต้องลงปฏิบัติด้วยตัวเองตามแบบกระเป๋าที่ผู้เรียนเตรียมมาในคลาสหรือออกแบบมา และเตรียมเรื่องวัสดุอุปกรณ์

-วันที่ 2 : ออกแบบทำ PATTERN ให้เสร็จสมบูรณ์แก้ไขหรือปรับเปลี่ยนตามความต้องการ เริ่มทำกระเป๋าประกอบและส่งเย็บ

- วันที่ 3 : ประกอบกระเป๋าและส่งเย็บเก็บรายละเอียดงานให้เสร็จสมบูรณ์ พร้อมถ่ายรูปให้สวยงาม (หากทำไม่เสร็จในวันทางเราจะทำให้ต่อและส่งให้ภายหลัง)

สิ่งที่ผู้เรียนจะได้หลังจากคลาสนี้ จะความเข้าใจเบื้องต้นในการทำกระเป๋าและเครื่องหนังระบบอุตสาหกรรม



ที่มา : <https://www.capetownmagazine.com/leather-crafting-workshop-ilundi>

2. การออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์

หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์

ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกำหนดองค์ประกอบของงานออกแบบผลิตภัณฑ์

การออกแบบผลิตภัณฑ์มีปัจจัย (Design factors) มากมายที่นักออกแบบที่ต้องคำนึงถึง แต่ในที่นี้จะขอกล่าวเพียงปัจจัยพื้นฐาน 10 ประการ ที่นิยมใช้เป็นเกณฑ์ในการพิจารณาสร้างสรรค์ผลงานเชิงอุตสาหกรรม ซึ่งปัจจัยดังกล่าวเป็นปัจจัยที่สามารถควบคุมได้และเป็นตัวกำหนดองค์ประกอบของงานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่สำคัญ ได้แก่

1. หน้าที่ใช้สอย (Function)

ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดจะต้องมีหน้าที่ใช้สอยถูกต้องตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ คือสามารถตอบสนองประโยชน์ใช้สอยตามที่ผู้บริโภคต้องการได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในหนึ่งผลิตภัณฑ์นั้นอาจมีหน้าที่ใช้สอยอย่างเดียวหรือหลายหน้าที่ก็ได้ แต่หน้าที่ใช้สอยจะดีหรือไม่นั้นต้องใช้งานไประยะหนึ่งถึงจะทราบข้อบกพร่อง

2. ความสวยงามน่าใช้ (Aesthetics or sales appeal)

ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบมานั้นจะต้องมีรูปร่าง ขนาด สี สันสวยงาม น่าใช้ ตรงตามรสนิยมของกลุ่มผู้บริโภค เป้าหมาย เป็นวิธีการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความนิยมและได้ผลดี เพราะความสวยงามเป็นความพึงพอใจแรกที่เราสัมผัสได้ก่อนมักเกิดมาจากรูปร่างและสีเป็นหลัก การกำหนดรูปร่างและสีในงานออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น ไม่เหมือนกับการกำหนดรูปร่างและสีในงานจิตรกรรม ซึ่งสามารถที่จะแสดงหรือกำหนดรูปร่างและสีได้ตามความคิดของจิตรกร แต่ในงานออกแบบผลิตภัณฑ์นั้น จำเป็นต้องยึดข้อมูลและกฎเกณฑ์ผสมผสานของรูปร่างและสีระหว่างทฤษฎีทางศิลปะและความพึงพอใจของผู้บริโภคเข้าด้วยกัน ถึงแม้ว่ามนุษย์แต่ละคนมีการรับรู้และพึงพอใจในเรื่องของความงามได้ไม่เท่ากัน และไม่มีกฎเกณฑ์การตัดสินใจใดๆ ที่เป็นตัวชี้ขาดความถูกต้องความผิด แต่คนเรา

ส่วนใหญ่ก็มีแนวโน้มที่จะมองเห็นความงามไปในทิศทางเดียวกันตามธรรมชาติ ตัวอย่างเช่น ผลิตภัณฑ์เครื่องประดับ ของที่ระลึก และของตกแต่งบ้านต่างๆ ความสวยงามก็คือหน้าที่ใช้สอยนั่นเอง และความสวยงามจะสร้างความประทับใจแก่ผู้บริโภคให้เกิดการตัดสินใจซื้อได้

3. ความสะดวกสบายในการใช้ (Ergonomics)

การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ดีนั้นต้องเข้าใจกายวิภาคเชิงกลเกี่ยวกับขนาด สัดส่วน ความสามารถและขีดจำกัดที่เหมาะสมสำหรับอวัยวะต่างๆ ของผู้ใช้ การเกิดความรู้สึกที่ดีและสะดวกสบายในการใช้ผลิตภัณฑ์ ทั้งทางด้านจิตวิทยา (Psychology) และสรีรวิทยา (Physiology) ซึ่งแตกต่างกันไปตามลักษณะเพศ เผ่าพันธุ์ ภูมิภาค และสังคมแวดล้อมที่ใช้ผลิตภัณฑ์นั้นเป็นข้อบังคับในการออกแบบ

การวัดคุณภาพทางด้านกายวิภาคเชิงกล (ergonomics) พิจารณาได้จากการใช้งานได้อย่างกลมกลืนต่อการสัมผัส ตัวอย่างเช่น การออกแบบรองเท้าต้องให้ผู้สวมใส่รองเท้าแล้วพิตพอดี ไม่เลื่อนไปมาในรองเท้า สวมแล้วเดินต้องไม่หลุดหรือคับเกินไป มีความโค้งมนสามารถรองรับเท้า อุ้งเท้า นิ้วเท้า และข้อเท้าได้ในทุกสภาพการใช้งาน

4. ความปลอดภัย (Safety)

ผลิตภัณฑ์ที่เกิดขึ้นเพื่ออำนวยความสะดวกในการดำรงชีพของมนุษย์ มีทั้งประโยชน์และโทษในตัว การออกแบบจึงต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของชีวิตและทรัพย์สินของผู้บริโภคเป็นสำคัญ ไม่เลือกใช้วัสดุ สี กรรมวิธีการผลิต ฯลฯ ที่เป็นอันตรายต่อผู้ใช้หรือทำลายสิ่งแวดล้อม ถ้าหลีกเลี่ยงไม่ได้ต้องแสดงเครื่องหมายเตือนไว้ให้ชัดเจนและมีคำอธิบายการใช้แนบมากับผลิตภัณฑ์ด้วย

5. ความแข็งแรง (Construction)

ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบมานั้นจะต้องมีความแข็งแรงในตัว ทนทานต่อการใช้งานตามหน้าที่และวัตถุประสงค์ที่กำหนดโครงสร้างมีความเหมาะสมตามคุณสมบัติของวัสดุ ขนาด แรงกระทำในรูปแบบต่างๆ จากการใช้งาน ตัวอย่างเช่น การออกแบบเฟอร์นิเจอร์ที่ดีต้องมีความมั่นคงแข็งแรง ต้องเข้าใจหลักโครงสร้างและการรับน้ำหนัก ต้องสามารถควบคุมพฤติกรรมการใช้งานให้กับผู้ใช้ด้วย เช่น การจัดทำทางในการใช้งานให้กับผู้ใช้ด้วย เช่น การจัดทำทางในการใช้งานให้เหมาะสม สะดวกสบาย ถูกสุขลักษณะ และต้องรู้จักผสมความงามเข้ากับชิ้นงานได้อย่างกลมกลืน เพราะโครงสร้างบางรูปแบบมีความแข็งแรงดีมากแต่ขาดความสวยงาม จึงเป็นหน้าที่ของนักออกแบบที่จะต้องเป็นผู้ประสานสองสิ่งเข้ามาอยู่ในความพอดีให้ได้ นอกจากการเลือกใช้ประเภทของวัสดุ โครงสร้างที่เหมาะสมแล้ว ยังต้องคำนึงถึงความประหยัดควบคู่กันไปด้วย

6. ราคา (Cost)

ก่อนการออกแบบผลิตภัณฑ์ควรมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายที่จะใช้ว่าเป็นกลุ่มใด อาชีพอะไร ฐานะเป็นอย่างไร ซึ่งจะช่วยให้นักออกแบบสามารถกำหนดแบบผลิตภัณฑ์และประมาณราคาขายให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายได้ใกล้เคียงมากขึ้น การจะได้มาซึ่งผลิตภัณฑ์ที่มีราคาเหมาะสมนั้น ส่วนหนึ่งอยู่ที่การเลือกใช้ชนิดหรือเกรดของวัสดุ และวิธีการผลิตที่เหมาะสม ผลิตได้ง่ายและรวดเร็ว แต่ในกรณีที่ประมาณราคาจากแบบสูงกว่าที่กำหนดก็อาจต้องมีการเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาองค์ประกอบด้านต่างๆ กันใหม่เพื่อลดต้นทุน แต่ทั้งนี้ต้องคงไว้ซึ่งคุณค่าของผลิตภัณฑ์นั้น

7. วัสดุ (Materials)

การออกแบบควรเลือกวัสดุที่มีคุณสมบัติด้านต่างๆ ได้แก่ ความใส ผิวมันวาว ทนความร้อน ทนกรดต่างไม่ลื่น ฯลฯ ให้เหมาะสมกับหน้าที่ใช้สอยของผลิตภัณฑ์นั้นๆ นอกจากนั้นยังต้องพิจารณาถึงความง่ายในการดูแลรักษา ความสะดวกรวดเร็วในการผลิต สั่งซื้อและคงคลัง รวมถึงจิตสำนึกในการรณรงค์ช่วยกันพิทักษ์สิ่งแวดล้อม ด้วยการเลือกใช้วัสดุที่หมุนเวียนกลับมาใช้ใหม่ได้ (recycle) ก็เป็นสิ่งที่นักออกแบบต้องตระหนักถึงในการออกแบบร่วมด้วย เพื่อช่วยลดกันลดปริมาณขยะของโลก

8. กรรมวิธีการผลิต (Production)

ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดควรออกแบบให้สามารถผลิตได้ง่าย รวดเร็ว ประหยัดวัสดุ ค่าแรงและค่าใช้จ่ายอื่นๆ แต่ในบางกรณีอาจต้องออกแบบให้สอดคล้องกับกรรมวิธีของเครื่องจักรและอุปกรณ์ที่มีอยู่เดิม และควรตระหนักอยู่เสมอว่าไม่มีอะไรที่จะลดต้นทุนได้รวดเร็วอย่างมีประสิทธิภาพ มากกว่าการประหยัดเพราะการผลิตที่ละหลายๆ

9. การบำรุงรักษาและซ่อมแซม (Maintenance)

ผลิตภัณฑ์ทุกชนิดควรออกแบบให้สามารถบำรุงรักษา และแก้ไขซ่อมแซมได้ง่าย ไม่ยุ่งยากเมื่อมีการชำรุดเสียหายเกิดขึ้น ง่ายและสะดวกต่อการทำความสะอาดเพื่อช่วยยืดอายุการใช้งานของผลิตภัณฑ์ การออกแบบที่ดีนั้นจะต้องศึกษาถึงตำแหน่งในการจัดวางกลไกแต่ละชิ้น เพื่อที่จะได้ออกแบบส่วนของฝาครอบบริเวณต่างๆ ให้สะดวกในการถอดซ่อมแซมหรือเปลี่ยนอะไหล่ได้โดยง่าย นอกจากนั้นการออกแบบยังต้องคำนึงถึงองค์ประกอบอื่นๆ ร่วมด้วย เช่น การใช้ชิ้นส่วนร่วมกันให้มากที่สุด โดยเฉพาะอุปกรณ์ยึดต่อการเลือกใช้ชิ้นส่วนขนาดมาตรฐานที่หาได้ง่าย การถอดเปลี่ยนได้เป็นชุดๆ การออกแบบให้บางส่วนสามารถใช้เก็บอะไหล่ หรือใช้เป็นอุปกรณ์สำหรับการซ่อมบำรุงรักษาได้ในตัว เป็นต้น

10. การขนส่ง (Transportation)

ผลิตภัณฑ์ที่ออกแบบควรคำนึงถึงการประหยัดค่าขนส่ง ความสะดวกในการขนส่ง ระยะทางเส้นทางการขนส่ง (ทางบก ทางน้ำหรือทางอากาศ) การกินเนื้อที่ในการขนส่ง (มิติความจุ กว้าง ยาว สูง ของรถยนต์ส่วนบุคคล รถบรรทุกทั่วไป ตู้บรรทุกสินค้า ฯลฯ) ส่วนการบรรจุหีบห่อต้องสามารถป้องกันไม่ให้เกิดการชำรุดเสียหายของผลิตภัณฑ์ได้ง่าย กรณีที่ผลิตภัณฑ์ที่ทำการออกแบบนั้นมีขนาดใหญ่ อาจต้องออกแบบให้ชิ้นส่วนสามารถถอดประกอบได้ง่าย เพื่อให้หีบห่อมีขนาดเล็กลง

งานออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ดีจะต้องผสมผสานปัจจัยต่างๆ ทั้งรูปแบบ (form) ประโยชน์ใช้สอย(function) ภายวิภาคเชิงกล (ergonomics) และอื่นๆ ให้เข้ากับวิถีการดำเนินชีวิต แฟชั่น หรือแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นกับผู้บริโภคเป้าหมายได้อย่างกลมกลืนลงตัวมีความสวยงามโดดเด่น มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ตั้งอยู่บนพื้นฐานทางการตลาด และความเป็นไปได้ในการผลิตจำนวนมาก ส่วนการให้ลำดับความสำคัญของปัจจัยต่างๆ ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์และความซับซ้อนของผลิตภัณฑ์นั้นๆ เช่น การออกแบบเสื้อผ้า กระเป๋า รองเท้าตามแฟชั่นอาจพิจารณาที่ประโยชน์ใช้สอย ความสะดวกสบายในการใช้ และความสวยงาม เป็นหลัก

หลักการพื้นฐานในการออกแบบผลิตภัณฑ์

การออกแบบมีหลักการพื้นฐาน โดยอาศัยส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ “องค์ประกอบศิลป์” คือ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี และพื้นผิว นำมาจัดวางเพื่อให้เกิดความสวยงามโดยมีหลักการ ดังนี้

1. ความเป็นหน่วย (Unity) ในการออกแบบ ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงงานทั้งหมดให้อยู่ในหน่วยงานเดียวกันเป็นกลุ่มก้อน หรือมีความสัมพันธ์กันทั้งหมดของงานนั้นๆ และพิจารณาส่วนย่อยลงไปตามลำดับในส่วนย่อยๆ ก็คงต้องถือหลักนี้เช่นกัน

2. ความสมดุลหรือความถ่วง (Balancing) เป็นหลักทั่วไปของงานศิลปะที่จะต้องดูความสมดุลของงานนั้นๆ ความรู้สึกทางสมดุลของงานนี้เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นในส่วนของความคิดในเรื่องของความงามในสิ่งนั้นๆ มีหลักความสมดุลอยู่ 3 ประการ

2.1 ความสมดุลในลักษณะเท่ากัน (Symmetry Balancing) คือมีลักษณะเป็นซ้าย-ขวา บน-ล่าง เป็นต้น ความสมดุลในลักษณะนี้ดูและเข้าใจง่าย

2.2 ความสมดุลในลักษณะไม่เท่ากัน (Nonsymmetry Balancing) คือมีลักษณะสมดุลกันในตัวเองไม่จำเป็นจะต้องเท่ากันแต่ดูในด้านความรู้สึกแล้วเกิดความสมดุลกันในตัวลักษณะการสมดุลแบบนี้

ผู้ออกแบบจะต้องมีการประลองดูให้แน่ใจในความรู้สึกของผู้พบเห็นด้วยซึ่งเป็นความสมดุลที่เกิดในลักษณะที่แตกต่างกันได้ เช่น ใช้ความสมดุลด้วยผิว (Texture) ด้วยแสง-เงา (Shade) หรือด้วยสี (Colour)

2.3 จุดศูนย์ถ่วง (Gravity Balance) การออกแบบใดๆที่เป็นวัตถุสิ่งของและจะต้องใช้งานการทรงตัวจำเป็นที่ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วงได้แก่ การไม่โยกเอียงหรือให้ความรู้สึกไม่มั่นคงแข็งแรง ดังนั้นสิ่งใดที่ต้องการจุดศูนย์ถ่วงแล้วผู้ออกแบบจะต้องระมัดระวังในสิ่งนี้ให้มาก ตัวอย่างเช่น เก้าอี้จะต้องตั้งตรงยึดมั่นทั้งสี่ขาเท่าๆกัน การทรงตัวของคนถ้ำยืน 2 ขา ก็จะต้องมีน้ำหนักลงที่เท้าทั้ง 2 ข้างเท่าๆกัน ถ้ำยืนเอียงหรือพิงฝา น้ำหนักตัวก็จะลงเท้าข้างหนึ่งและส่วนหนึ่งจะลงที่หลังพิงฝา รูปปั้นคนในท่าวิ่งจุดศูนย์ถ่วงจะอยู่ที่ใดผู้ออกแบบจะต้องรู้และวางรูปได้ถูกต้องเรื่องของจุดศูนย์ถ่วงจึงหมายถึงการทรงตัวของวัตถุสิ่งของนั่นเอง

3. ความสัมพันธ์ทางศิลปะ (Relativity of Arts) ในเรื่องของศิลปะนั้น เป็นสิ่งที่จะต้องพิจารณากันหลายขั้นตอนเพราะเป็นเรื่องความรู้สึกที่สัมพันธ์กัน อันได้แก่

3.1 การเน้นหรือจุดสนใจ (Emphasis or Centre of Interest) งานด้านศิลปะผู้ออกแบบจะต้องมีจุดเน้นให้เกิดสิ่งที่ประทับใจแก่ผู้พบเห็น โดยมีข้อบอกล่าวเป็นความรู้สึกที่เกื้อหนุนเองจากตัวของศิลปกรรมนั้นๆ ความรู้สึกนี้ผู้ออกแบบจะต้องพยายามให้เกิดขึ้นเหมือนกัน

3.2 จุดสำคัญรอง (Subordinate) คงคล้ายกับจุดเน้นนั่นเองแต่มีความสำคัญรองลงไปตามลำดับซึ่งอาจจะเป็นส่วนที่ 1 ส่วนที่ 2 ก็ได้ ส่วนนี้จะช่วยให้เกิดความลดหล่นทางผลงานที่แสดง ผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงสิ่งนี้ด้วย

3.3 จังหวะ (Rhythm) โดยทั่วๆ ไปสิ่งที่สัมพันธ์กันในสิ่งนั้นๆย่อมมีจังหวะ ระยะเวลาหรือความถี่ห่างในตัวมันเองก็ดีหรือสิ่งแวดล้อมที่สัมพันธ์อยู่ก็จะเป็นเส้น สี เงา หรือช่วงจังหวะของการตกแต่ง แสงไฟ ลวดลาย ที่มีความสัมพันธ์กันในที่นั้นเป็นความรู้สึกของผู้พบเห็นหรือผู้ออกแบบจะรู้สึกในความงามนั่นเอง

3.4 ความต่างกัน (Contrast) เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นเพื่อช่วยให้มีการเคลื่อนไหวไม่ซ้ำซากเกินไปหรือเกิดความเบื่อหน่าย จำเจ ในการตกแต่งก็เช่นกัน ปัจจุบันผู้ออกแบบมักจะหาทางให้เกิดความรู้สึกขัดกันต่างกันเช่น เก้าอี้ชุดสมัยใหม่แต่ขณะเดียวกันก็มีเก้าอี้สมัยรัชกาลที่ 5 อยู่ด้วย 1 ตัว เช่นนี้ผู้พบเห็นจะเกิดความรู้สึกแตกต่างกันทำให้เกิดความรู้สึก ไม่ซ้ำซาก รสชาติแตกต่างออกไป

3.5 ความกลมกลืน (Harmonies) ความกลมกลืนในที่นี้หมายถึงพิจารณาในส่วนรวมทั้งหมดแม้จะมีบางอย่างที่แตกต่างกันการใช้สีที่ตัดกันหรือการใช้ผิว ใช้เส้นที่ขัดกัน ความรู้สึกส่วนน้อยนี้ไม่ทำให้ส่วนรวมเสีย

ก็ถือว่าเกิดความกลมกลืนกันในส่วนรวม ความกลมกลืนในส่วนรวมนี้ถ้าจะแยกก็ได้แก่ความเน้นไปในส่วนมูลฐานทางศิลปะอันได้แก่ เส้น แสง-เงา รูปทรง ขนาด ผิวน สี นั้นเอง

สำหรับการออกแบบกระเป่าและรองเท้าต้องใช้ทักษะประสบการณ์ในด้านการออกแบบกระเป่าและรองเท้า รวมทั้งต้องมีความรู้เกี่ยวกับวัตถุดิบ ส่วนประกอบตกแต่ง และอุปกรณ์ในการผลิตเพื่อที่จะได้สินค้ามีคุณภาพตามที่ลูกค้าต้องการ และต้องมีการศึกษาเพิ่มเติม ค้นคว้า หรือวิเคราะห์ วิจัยวัตถุดิบตัวใหม่ๆ ที่จะนำมาเป็นวัสดุสำหรับการผลิต นอกจากนี้ผู้ออกแบบรองเท้าควรที่จะต้องมีความรู้และความเข้าใจในรูปร่างและสรีระของเท้า โครงสร้างเท้า (Pattern) เพื่อให้รองเท้าที่ผลิตออกมาสามารถสวมใส่ได้จริง (โยธิน, 2559)

สภาพตลาด การแข่งขัน และแนวโน้มธุรกิจในอนาคต

การแข่งขันทางธุรกิจเครื่องหนังด้วยสภาพแวดล้อมของธุรกิจมีการแข่งขันสูง เนื่องจากมีผู้ประกอบการจำนวนมากและสินค้ามีหลายระดับ ทำให้ผู้ประกอบการแต่ละรายจำเป็นต้องแข่งขันสร้างจุดเด่นเฉพาะตัวและสร้างภาพลักษณ์ให้กับสินค้าของตน เพื่อให้สินค้าของตนดูดีมีระดับ เป็นที่นิยมในท้องตลาดและหลีกเลี่ยงการแข่งขันด้านราคา ทำให้ผู้ประกอบการต้องพัฒนาความรู้ เรียนรู้เพิ่มเติม และพัฒนาศักยภาพของตัวเองให้มากขึ้น และยังมีผู้ประกอบการรายใหม่ๆ ที่สนใจทำธุรกิจเครื่องหนังมากยิ่งขึ้นอีกมากที่อยากมีแบรนด์เป็นของตัวเองแต่ไม่รู้เริ่มต้นอย่างไร จึงเริ่มต้นไปเรียนรู้ที่ธุรกิจบริการออกแบบเพื่อเพิ่มมูลค่าเพิ่มให้แก่ผู้ผลิตเครื่องหนังที่มีการสอนขั้นพื้นฐานที่ไม่จำเป็นต้องมีฐานด้านเครื่องหนังมาก่อน ตลอดจนการขาดบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญด้านการออกแบบ ทำกระเป่าและรองเท้า ทำให้ผู้ที่มีความประสงค์ด้านเครื่องหนังผันตัวมาเป็นที่ปรึกษาให้คำแนะนำในการผลิตสินค้า การสร้างแบรนด์และทำธุรกิจ รับออกแบบ และรับผลิตสินค้าตามออเดอร์จึงทำให้ธุรกิจบริการออกแบบเพื่อเพิ่มมูลค่าเพิ่มให้แก่ผู้ผลิตเครื่องหนังขยายตัว มีการพัฒนาด้านหลักสูตรการสอน การให้คำแนะนำหลังเรียนจบหลักสูตร รวมทั้งแนะนำซัพพลายเออร์ต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตทั้งหมด และยังแนะนำตลาดและวิธีการขายสินค้าทั้งในประเทศและต่างประเทศ เป็นต้น เพื่อจูงใจให้ผู้สนใจมาใช้บริการ

แนวโน้มธุรกิจบริการออกแบบเพื่อเพิ่มมูลค่าเพิ่มให้แก่ผู้ผลิตเครื่องหนัง

ธุรกิจบริการออกแบบเพื่อเพิ่มมูลค่าเพิ่มให้แก่ผู้ผลิตเครื่องหนังมีแนวโน้มที่ดี เนื่องจากผู้ผลิตรองเท้าและกระเป่าต้องการทำให้สินค้าพิเศษและแตกต่างจากคนอื่น เป็นที่ยอมรับในตลาด สร้างคอลเลกชันใหม่ๆ ให้กับสินค้า และการสร้างเครือข่ายในการทำธุรกิจ ทำให้ผู้ผลิตยังคงต้องศึกษา พัฒนาความสามารถในการออกแบบ

การผลิต คุณภาพของวัตถุดิบสินค้าของตน และต้องการที่ปรึกษาให้คำแนะนำในการสร้างชิ้นงาน และการดำเนินธุรกิจต่อไป

ปัจจัยแวดล้อมอื่นๆ ที่เป็นโอกาสของธุรกิจบริการออกแบบเพื่อเพิ่มมูลค่าเพิ่มให้แก่ผู้ผลิตเครื่องหนัง

กระเป๋าและรองเท้าเป็นสินค้าที่สามารถใช้ได้ในทุกโอกาส เป็นสินค้าที่มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบอยู่เสมอ และคนยุคใหม่ต้องการความทันสมัย ตามเทรนด์แฟชั่นอยู่เสมอ จึงทำให้ความต้องการสินค้ากระเป๋าและรองเท้าแฟชั่นยังคงมีอยู่อย่างต่อเนื่อง และความต้องการที่ไม่หยุดนิ่งของผู้บริโภค ทำให้ต้องพัฒนาผลิตภัณฑ์สม่ำเสมอ

กระแสการบริโภคสินค้าเปลี่ยนไป ผู้บริโภคมีความต้องการสินค้าที่มีเอกลักษณ์ มีคุณภาพ และสวยงาม ทำให้สินค้าแฮนด์เมดได้รับความนิยมอย่างมากด้วยสินค้านั้นมีความประณีต คุณภาพ ลวดลายที่แปลกตาและสวยงาม และมีความทนทาน ทำให้สินค้าโดยเฉพาะกระเป๋าและรองเท้าออกมาในรูปแบบของงานแฮนด์เมดมากขึ้น

สินค้าแฮนด์เมดจึงกลายเป็นแรงบันดาลใจให้อยากมีอาชีพหรือชิ้นงานเป็นของตัวเอง จึงเกิดเป็นกระแสให้คนที่อยากทำธุรกิจเป็นของตัวเองศึกษาหาความรู้การทำกระเป๋าและรองเท้ามากขึ้นจึงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้มีประสบการณ์ ความชำนาญในการทำกระเป๋าและรองเท้าเห็นช่องทางและโอกาสทำให้เกิดธุรกิจบริการออกแบบเพื่อเพิ่มมูลค่าเพิ่มให้แก่ผู้ผลิตเครื่องหนังเกิดขึ้น

หน่วยงานทั้งภาครัฐฯ และเอกชนทุกฝ่าย โดยเฉพาะผู้ผลิตไทยได้พัฒนาการส่งออกจากวัตถุดิบให้เป็นการส่งออกสินค้ามูลค่าเพิ่ม หรือสินค้าสำเร็จรูปมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

แนวทางการผลิต ขั้นตอนการผลิต และการใช้เทคโนโลยีใหม่ในการผลิตเครื่องหนังของผู้ออกแบบที่ดีต้องมีความรู้และเข้าใจถึงความเหมาะสมและเป็นไปได้ในการผลิตรองเท้าออกมาจำหน่าย และยังต้องประเมินหรือคำนึงถึงความสามารถและความถนัดในการทำงานของทีมงานออกแบบของผู้ออกแบบเองด้วย

อ้างอิง

สอนอาชีพ ออกแบบรองเท้าแฟชั่น หลักสูตรเสียตั้งค์ครั้งเดียวเรียนได้ตลอดชีวิต “Shoes School” สืบคำจาก <http://www.smeleader.com/%E0%B8%AA%E0%B8%AD%E0%B8%99%E0%B8%AD%E0%B8%B2%E0%B8%8A%E0%B8%B5%E0%B8%9E-shoes-school/>

อยากเรียนทำเครื่องหนังและกระเป๋า เรียนที่ไหนดี สืบค้นจาก <http://www.ladysme.com/1701>, 2 มีนาคม 2561)

<https://sites.google.com/a/srisongkram.ac.th/athittiyakornph15/w>

M by Dinero โรงงานเครื่องหนังและสอนทำกระเป๋า

การพัฒนาการออกแบบรองเท้าสุขภาพโดยช่างอิตาลี กิจกรรมสร้างนักออกแบบ Innoneering Designers ยุคใหม่ ภายใต้โครงการยกระดับผลิตภัณฑ์ SMEs สู่อุตสาหกรรม (Global Reach), กรมส่งเสริมอุตสาหกรรม กระทรวงอุตสาหกรรม และสถาบันพัฒนาอุตสาหกรรมสิ่งทอ ร่วมกับสมาคมส่งเสริมอุตสาหกรรมรองเท้าไทย, 2559