

หลักการออกแบบผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์



ผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ คือ ?.....



STYLE

BANGKOK

LIFESTYLE | FASHION | CRAFT



ชวนเหล่านักช้อปมาเลือกชมสินค้าสไตล์ ชิค มีเอกลักษณ์ความเป็นไทย

05/08/67

สำนักส่งเสริมสินค้าไลฟ์สไตล์ กรมส่งเสริมการส่งออก กระทรวงพาณิชย์และกลุ่ม สมาพันธ์สินค้าไลฟ์สไตล์ กำหนดขอบเขตสินค้าไลฟ์สไตล์ ประกอบด้วย :

- 1) เครื่องเรือน
- 2) ของขวัญของชำร่วย
- 3) ของตกแต่งบ้าน
- 4) เครื่องใช้บนโต๊ะอาหารและในครัว
- 5) เคหะสิ่งทอ
- 6) ของเล่น
- 7) เครื่องเขียน

- **สินค้าไลฟ์สไตล์** เป็นสินค้าที่แสดงถึงสไตล์ ความชอบ ค่านิยม วิถีชีวิต และสถานะทางสังคมของแต่ละบุคคล ลูกค้านี้มีความต้องการที่ชัดเจนในหมวดหมู่สินค้านี้ ดังนั้นจึงมักยินดีจ่ายเงินเพิ่มสำหรับสินค้าที่รู้สึกว่าจะเข้ากับไลฟ์สไตล์และภาพลักษณ์ส่วนตัวของตน



ความสำคัญของการออกแบบ....















CENTRAL RETAIL



Tops Tops
For Fall

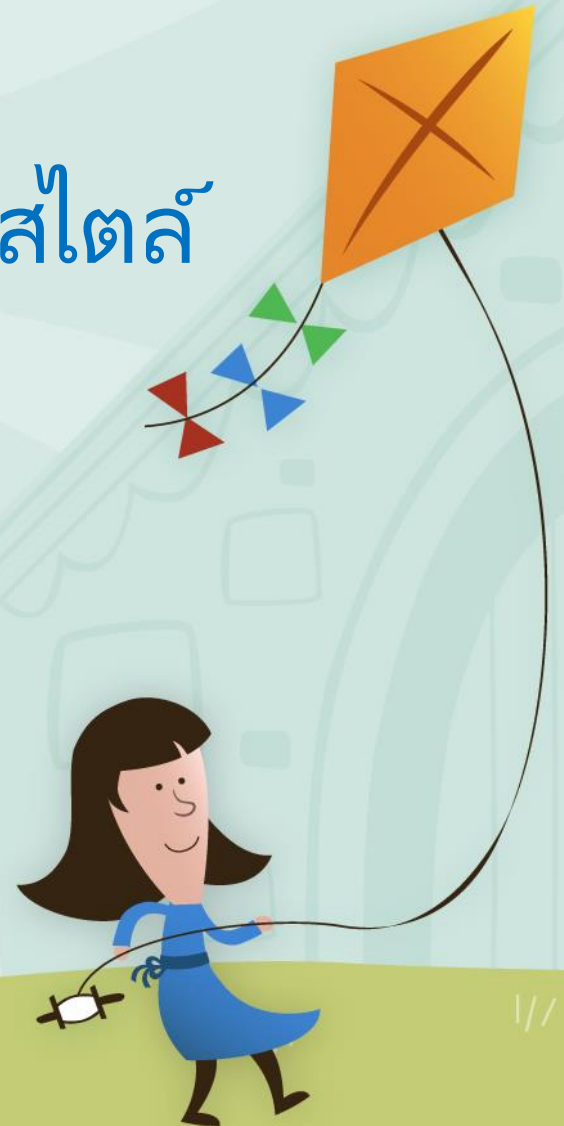


b-MOLA®





องค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์



องค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบสินค้าไลฟ์สไตล์ ประกอบด้วย



1. ประโยชน์ใช้สอย (Functions)

ผลิตภัณฑ์ต้องมีหน้าที่ใช้สอย

ถูกต้องตามเป้าหมาย สามารถตอบสนอง

สนองความต้องการของผู้บริโภค

ได้อย่างเต็มที่

2. ความสวยงามน่าใช้ (Aesthetic or sales appeal) ผลิตภัณฑ์มี

รูปร่างลักษณะตรงตามรสนิยมของ

กลุ่มเป้าหมาย ความสวยงามสามารถ

สร้างมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ได้



3. ความสะดวกสบายในการใช้ (Ergonomics)

4. ความปลอดภัยในการใช้งาน (Safety) การออกแบบต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของชีวิตและทรัพย์สินของลูกค้าเป็นหลักไม่เลือกใช้วัสดุ กรรมวิธีการผลิต ที่เป็นอันตรายต่อผู้ใช้

5. ราคาขายและต้นทุนการผลิต (Price & Cost) ก่อนการออกแบบผลิตภัณฑ์ต้องมีการกำหนดกลุ่มเป้าหมายให้ชัดเจน เพื่อได้มาซึ่งการออกแบบผลิตภัณฑ์และการประมาณราคาขายได้เหมาะสมกับลูกค้า

6. ความแข็งแรงทนทาน (Durable) ผลิตภัณฑ์มีโครงสร้างคุณสมบัติที่แข็งแรงเหมาะสมต่อการใช้งาน

7



7. การบำรุงรักษา (**Maintenance**) ผลิตภัณฑ์ต้องง่ายและสะดวกต่อการทำความสะอาดเพื่อยืดอายุการใช้งาน

8. กรรมวิธีการผลิต (**Production**) ผลิตภัณฑ์ควรออกแบบให้สามารถผลิตได้ง่าย รวดเร็ว ประหยัดวัสดุและค่าใช้จ่ายอื่นๆ

9. วัสดุ (**Materials**) เลือกใช้วัสดุที่เหมาะสมกับการใช้งานดูแลรักษาได้ง่าย

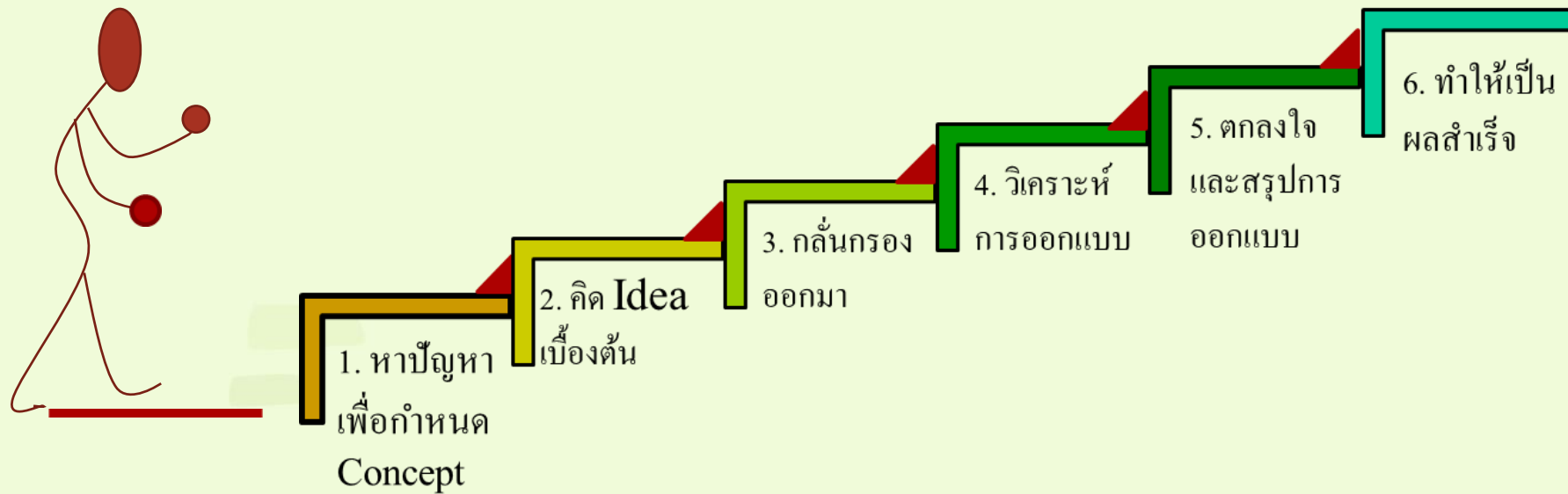
10. การขนส่ง (**Transportation**) ต้องประหยัดค่าขนส่ง มีความสะดวกในการส่ง



กระบวนการและขั้นตอนการออกแบบ



กระบวนการและขั้นตอนการออกแบบ



ขั้นที่ 1 Problem Identification ติปัญหาเพื่อกำหนด CONCEPT

ปัญหาอะไรบ้าง?

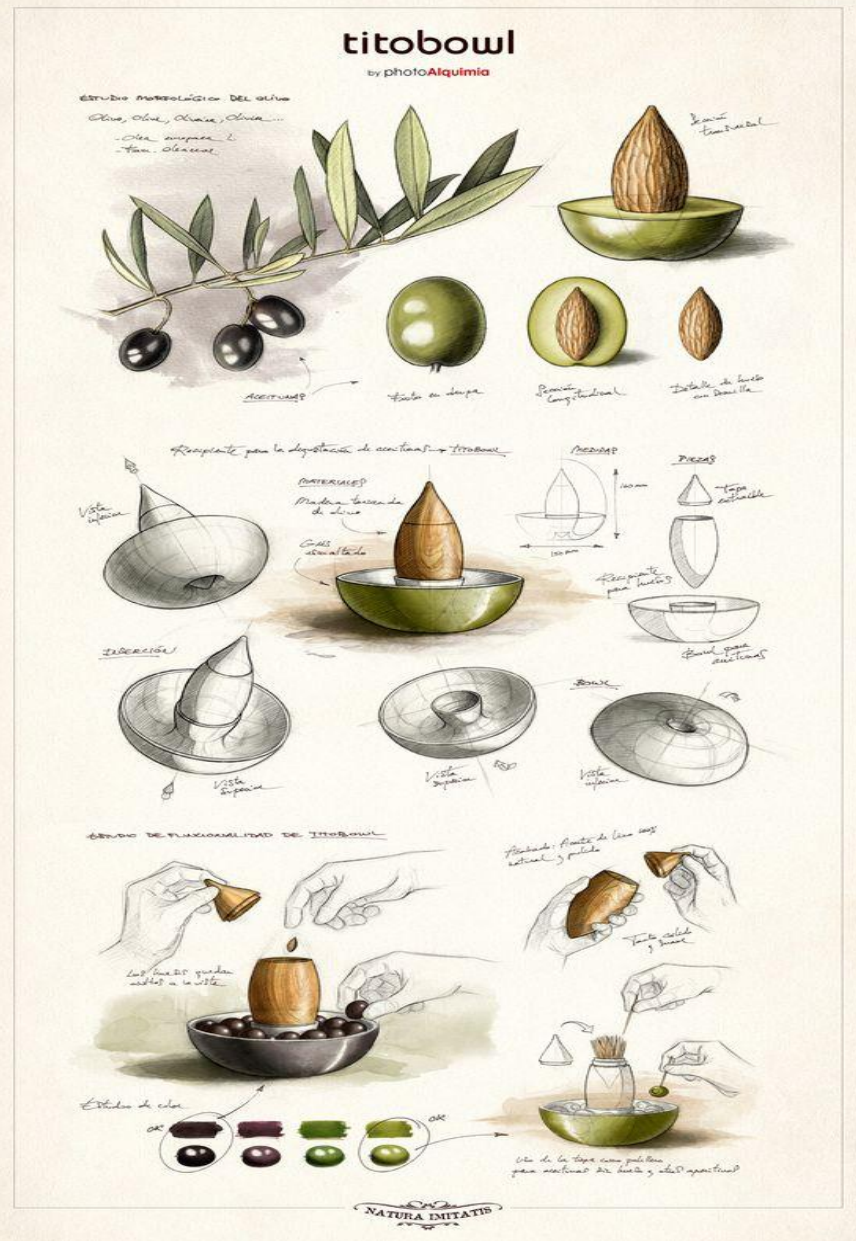
- ปัญหาเกี่ยวกับ ความต้องการเพื่อนำไปใช้ในการออกแบบ เช่น ปัญหาผลิตภัณฑ์เดิม ปัญหาต่อผลกระทบสิ่งแวดล้อม หรือความต้องการใหม่ๆ ของผู้บริโภค
- ปัญหาเกี่ยวกับข้อบังคับหรือกฎเกณฑ์ เช่น ความต้องการของตลาด ซึ่งมีหลักเกณฑ์ประกอบด้วย อายุ, รสนิยม, รายได้ของผู้บริโภค สี, ขนาด, รูปร่าง, ความปลอดภัย, น้ำหนักของผลิตภัณฑ์, วิธีขาย, การโฆษณา



ขั้นที่ 2 Preliminary Ideas คิด IDEA เบื้องต้น

คือการคิดรูปแบบ, ลักษณะ, วิธีการ เบื้องต้น เพื่อเป็นคำตอบให้กับปัญหาที่เราคิดมาจากขั้นที่ 1 ดังนั้นขั้นตอนนี้ อาจต้องอาศัยการขีด ๆ เขียน ๆ **SKETCH** “ ภาพร่าง ” มาช่วย เพื่อจะสื่อสิ่งที่เราคิดไว้ออกมาให้เป็นรูปร่างหน้าตาใกล้เคียงมากที่สุด ดังนั้น **IDEA** นี้ อาจไม่ถูกต้องทั้งหมด อาจไม่ได้เป็นของใหม่ทั้งหมด อาจไม่ได้เป็นความคิดของเราเอง ทั้งหมด แต่เราสามารถ**นำสิ่งที่คิดว่า”ใช่”**ของแต่ละแบบมาผสมผสานกันเพื่อให้เกิดรูปแบบใหม่ได้







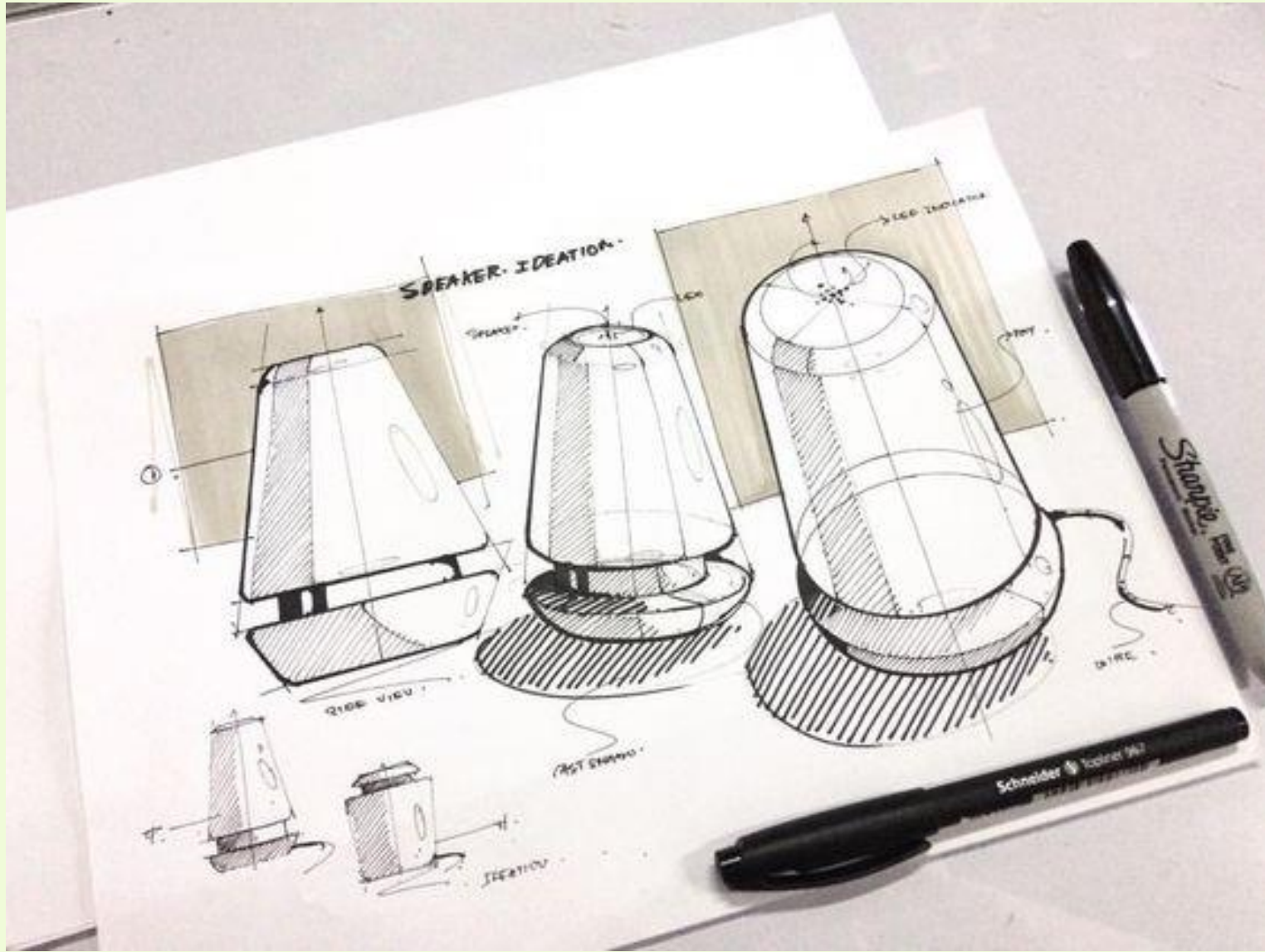
Copyright Kim Soo Hyun





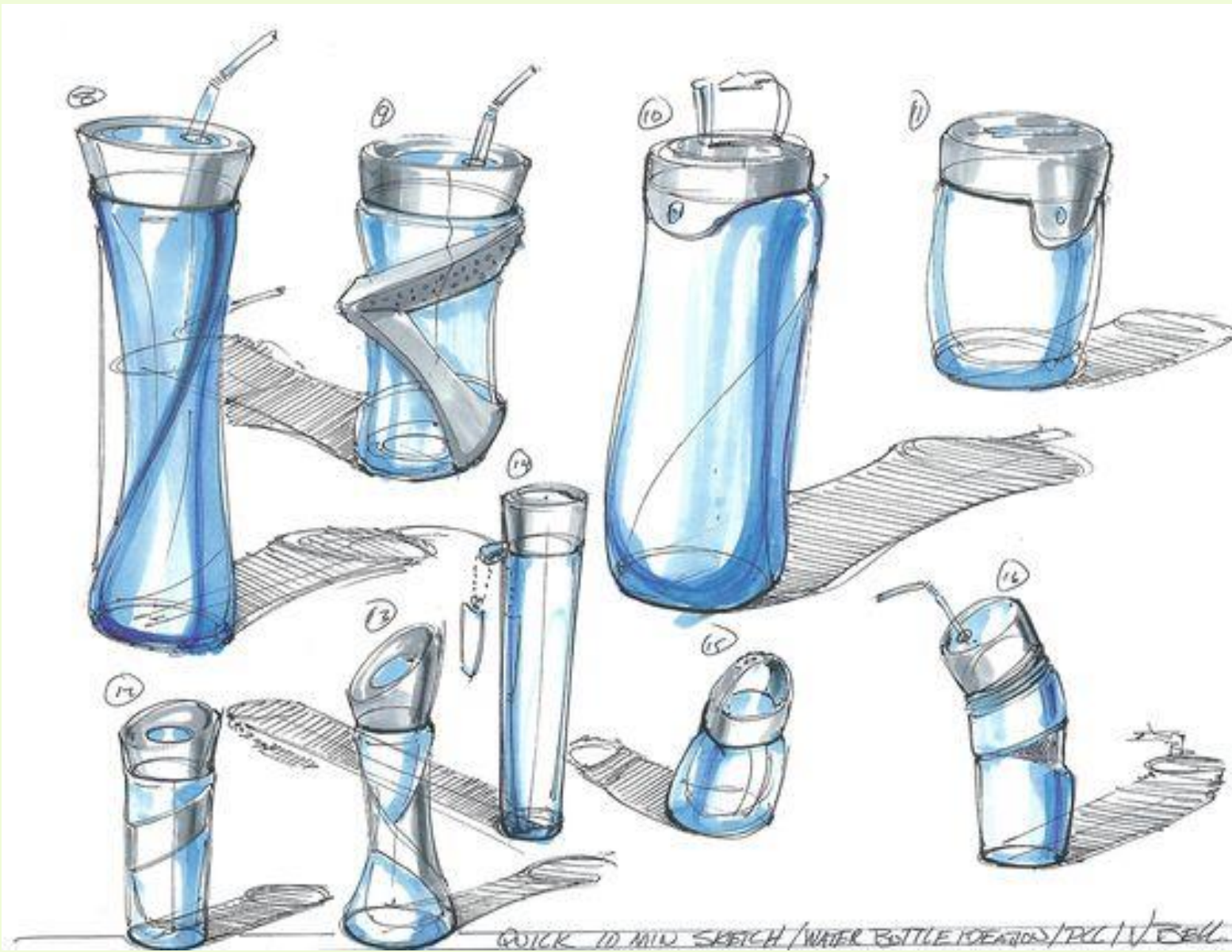
<https://www.pinterest.com/pin/309904018092703435/>





<https://www.pinterest.com/pin/487514728405080150/>

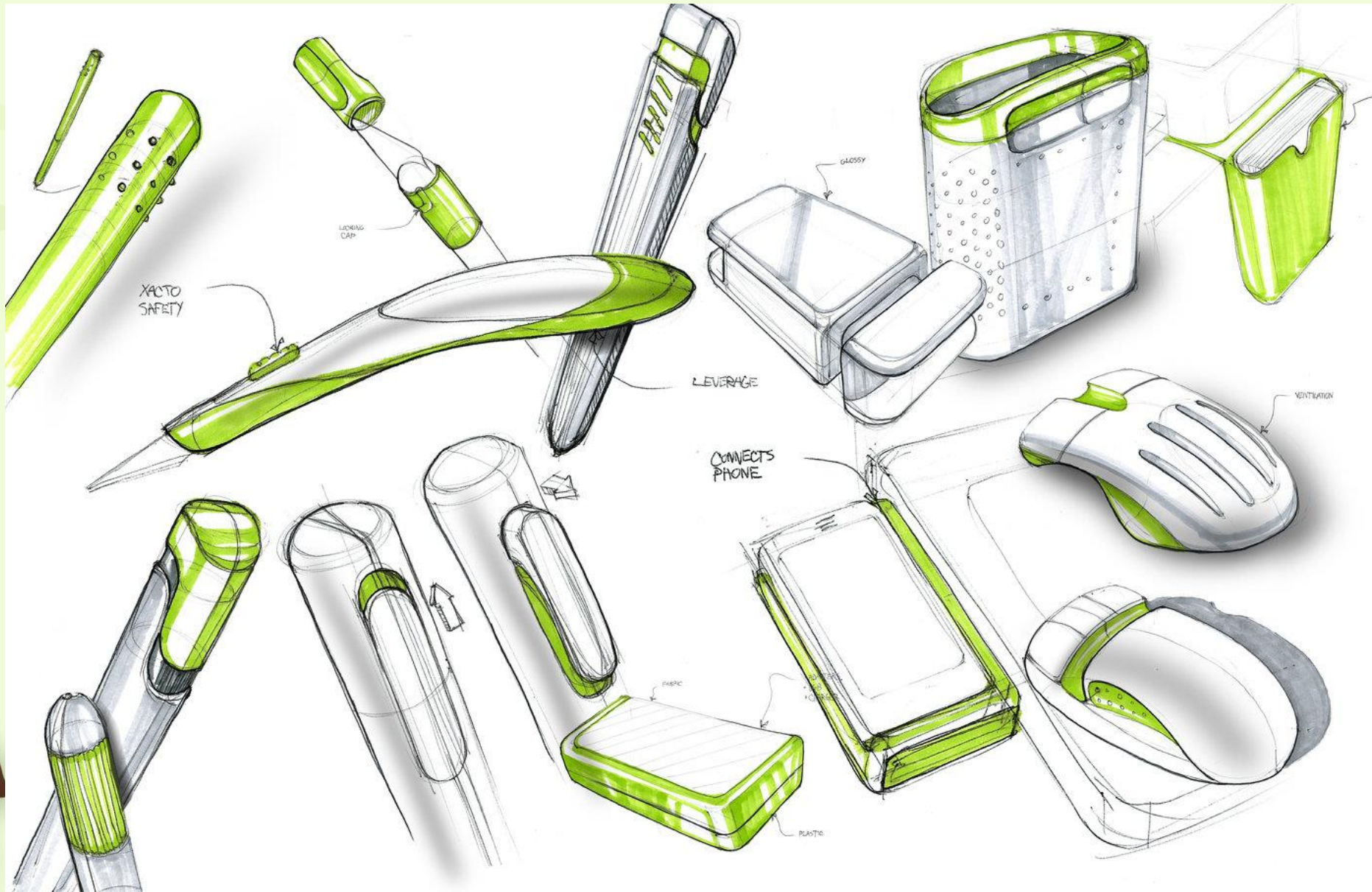






<https://www.pinterest.com/pin/798333471423761189/>







<https://www.pinterest.com/pin/444167581977257033/>



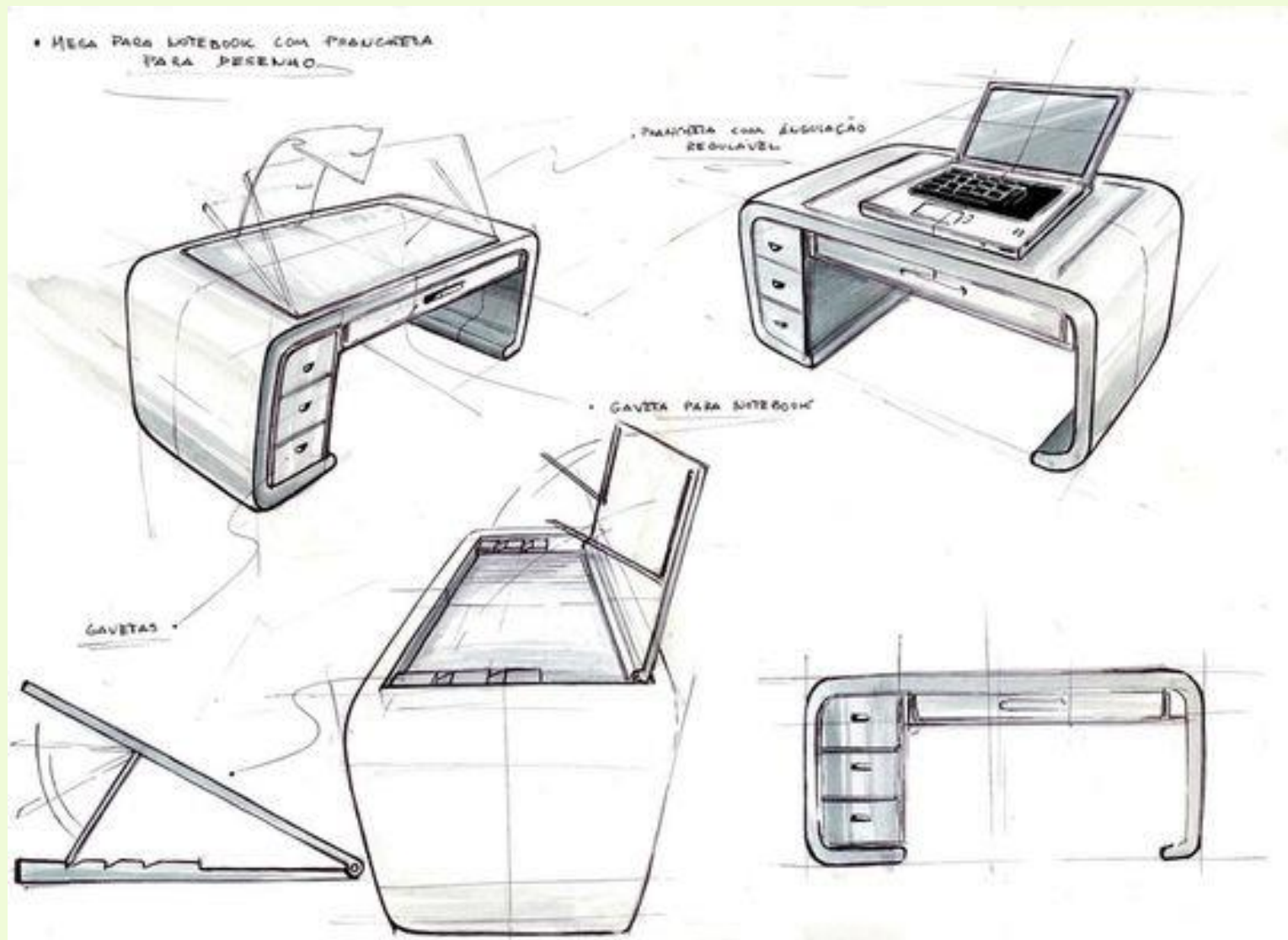
IDEATION /sketches

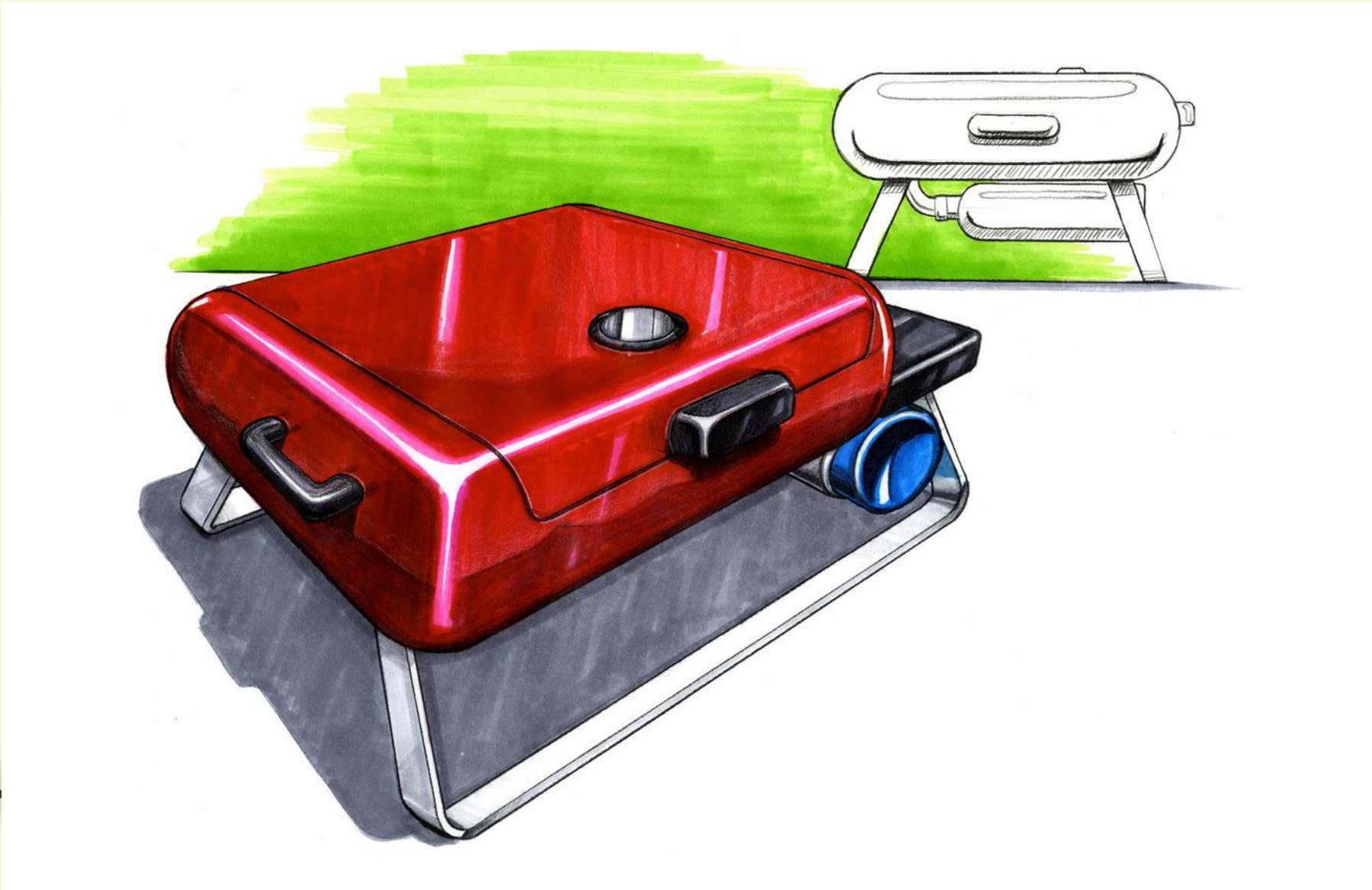


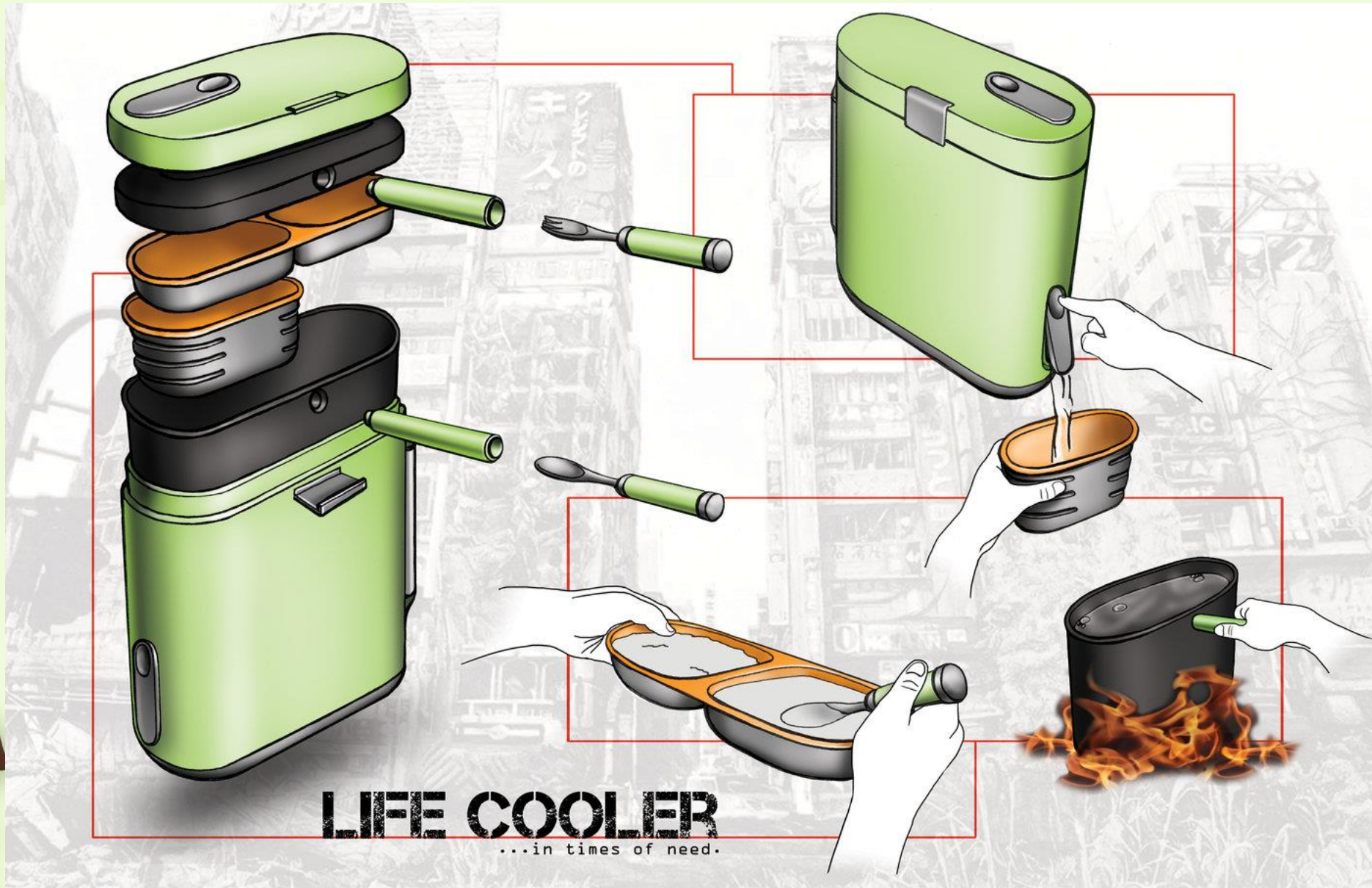
<https://www.pinterest.com/pin/443886107005693239/>





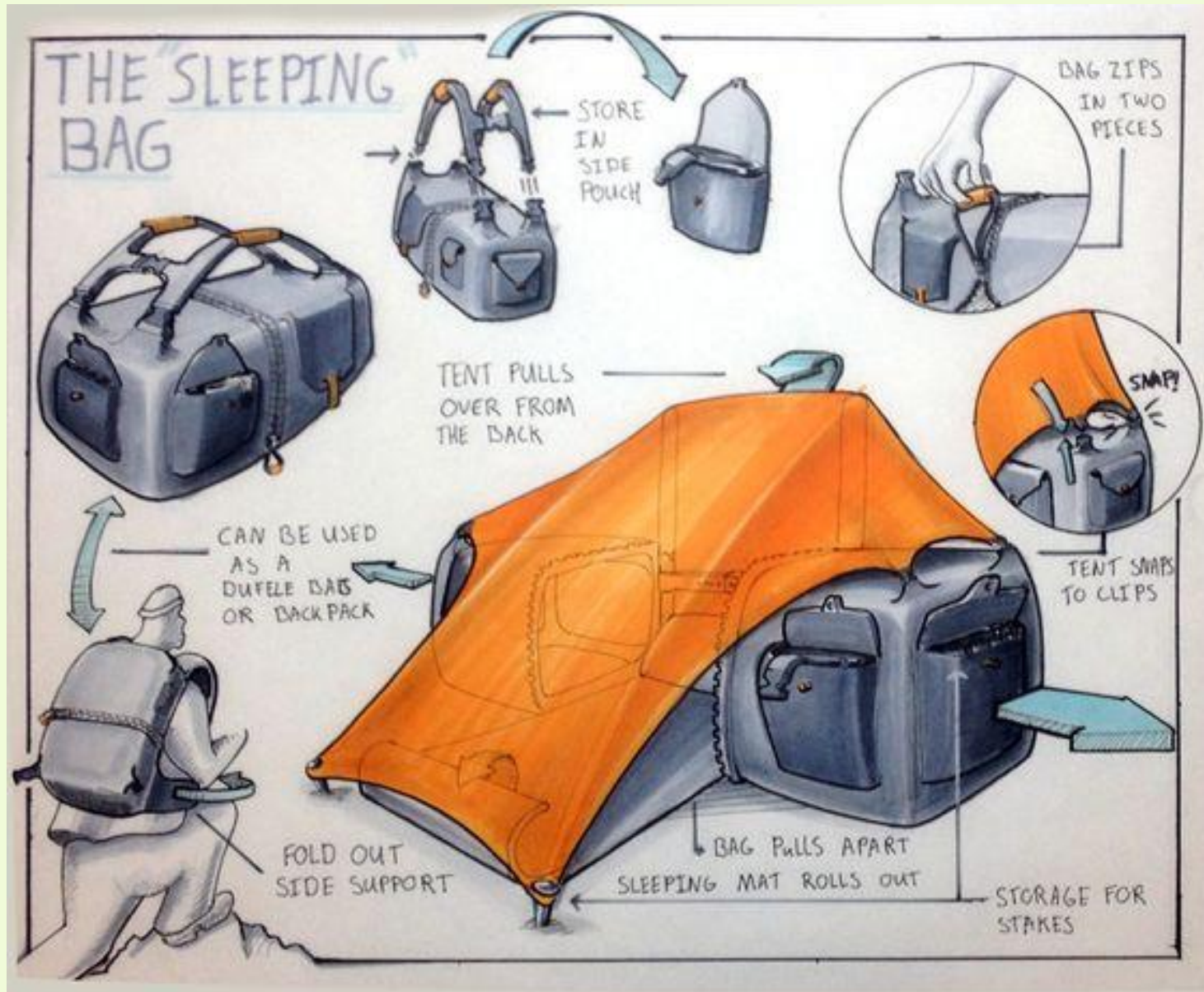


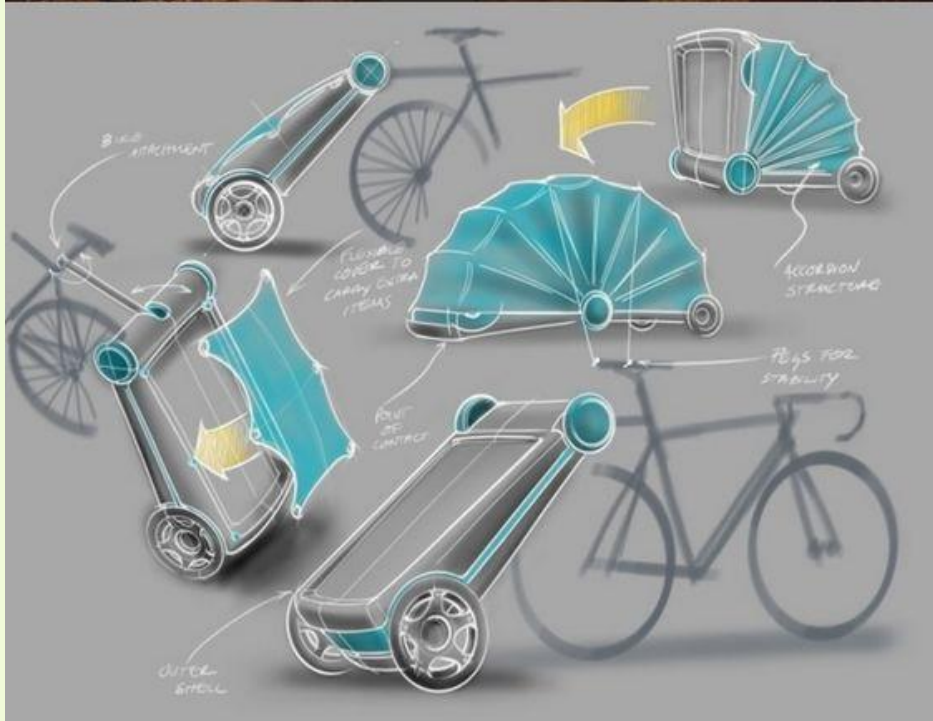




LIFE COOLER
...in times of need.

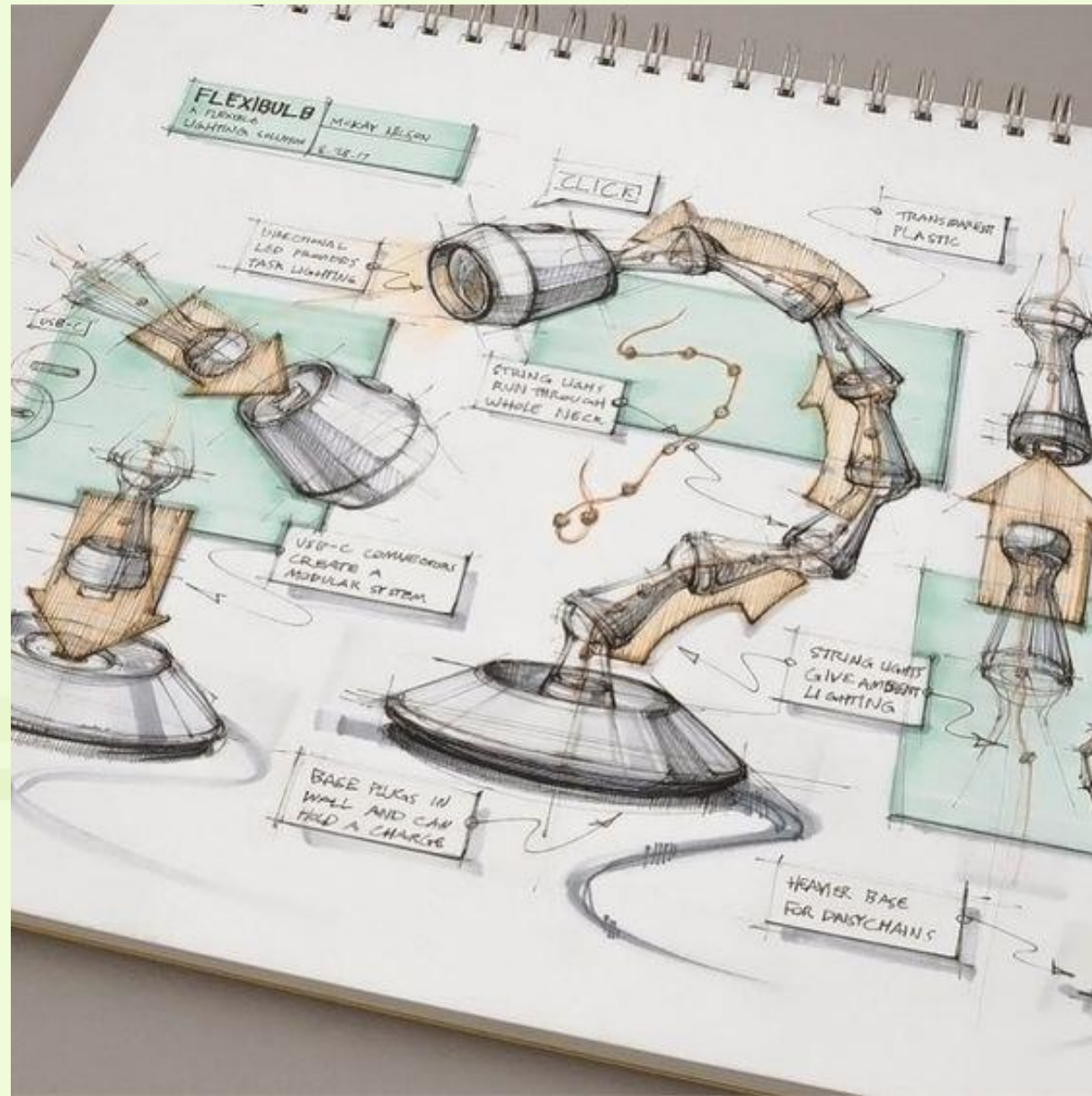






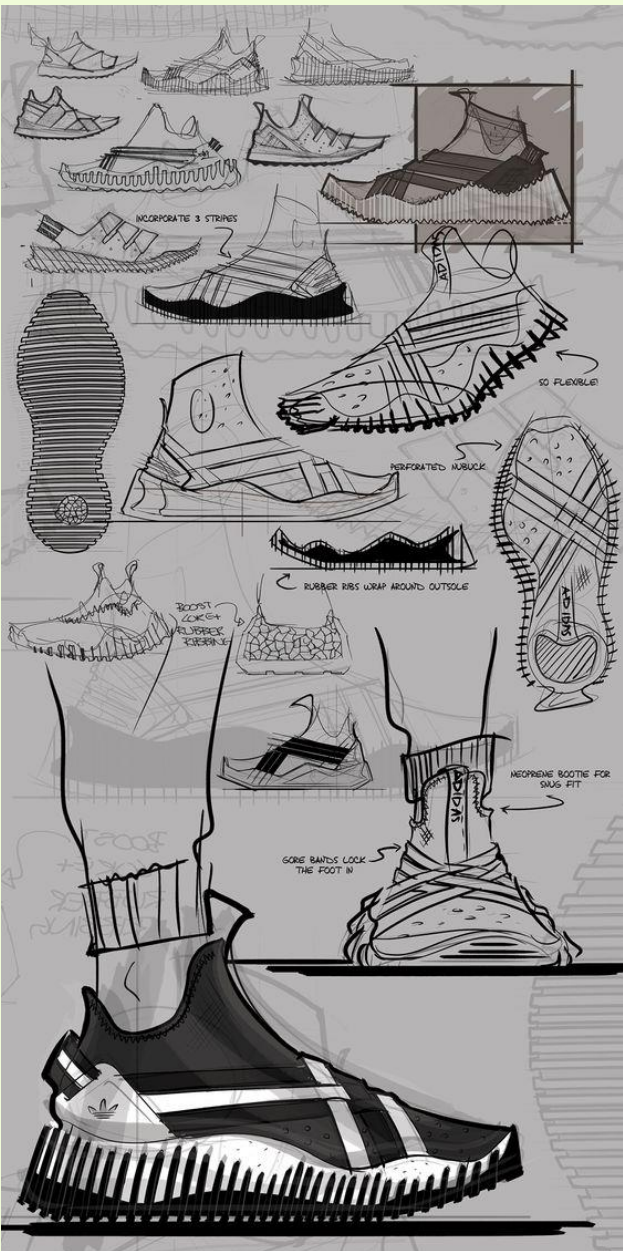
<https://www.pinterest.com/pin/343751384052986981/>





<https://www.pinterest.com/pin/643592602977340536/>





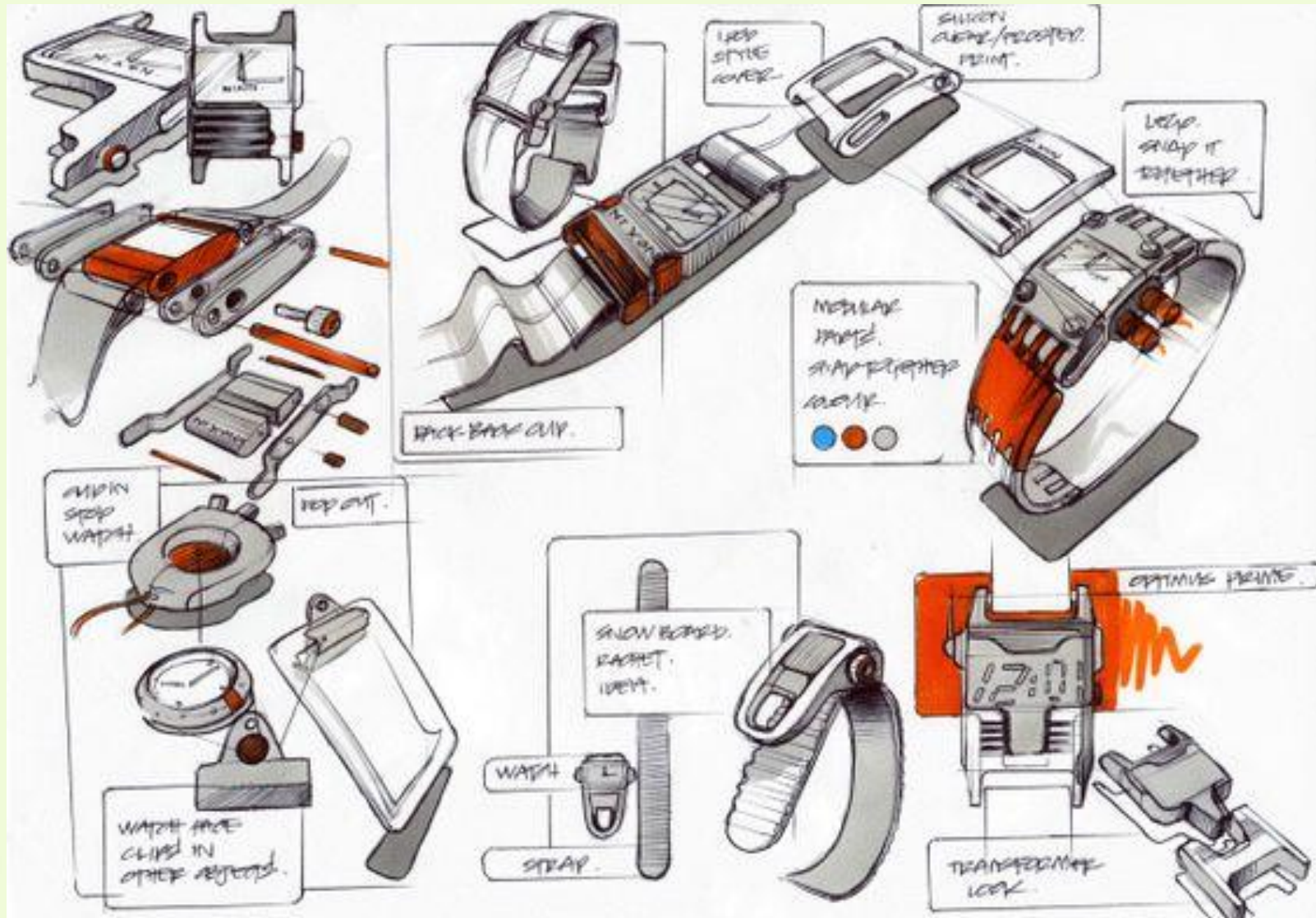
<https://www.pinterest.com/pin/169659110941591986/>





<https://www.pinterest.com/pin/531354456008466949/?lp=true>



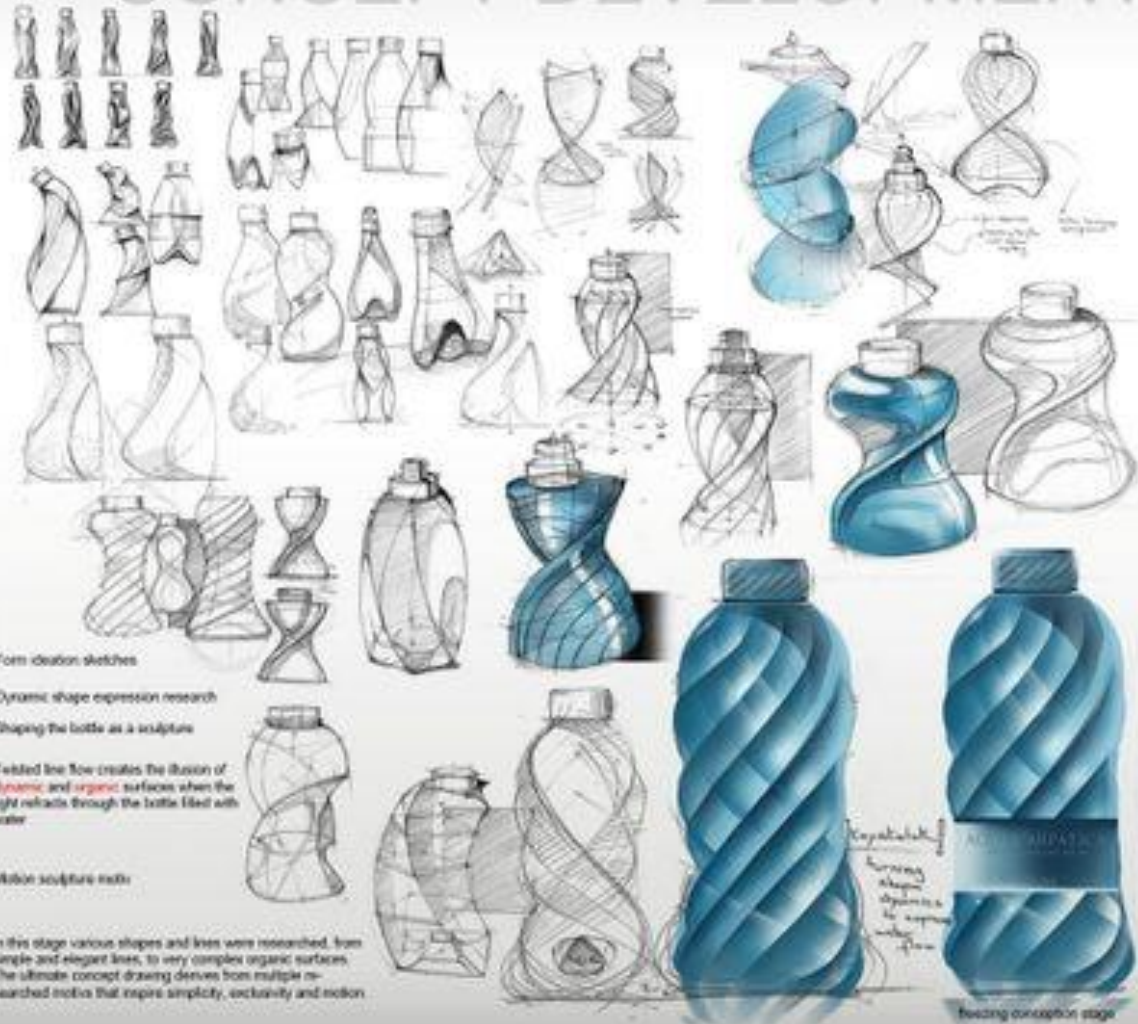


ขั้นที่ 3 Design Refinement การกลั่นกรองการออกแบบ

หลังจากได้ IDEA เบื้องต้นมาจำนวนมากพอแล้ว จะต้องทำการเลือกแบบที่ใกล้เคียงกับ CONCEPT ที่ตั้งไว้ให้มากที่สุด ในขั้นตอนนี้จะต้องอาศัยอุปกรณ์ในการเขียนแบบ เพื่อถ่ายทอดงานนั้นออกมา “ SCALE DRAWING ” ให้ได้สัดส่วนตามจริงที่สุด แล้วผลิตภัณฑ์ในความคิดจะปรากฏรูปร่างออกมา



CONCEPT DEVELOPMENT



Form ideation sketches

Dynamic shape expression research

Shaping the bottle as a sculpture

Twisted line flow creates the illusion of *dynamic* and *organic* surfaces when the light refracts through the bottle filled with water

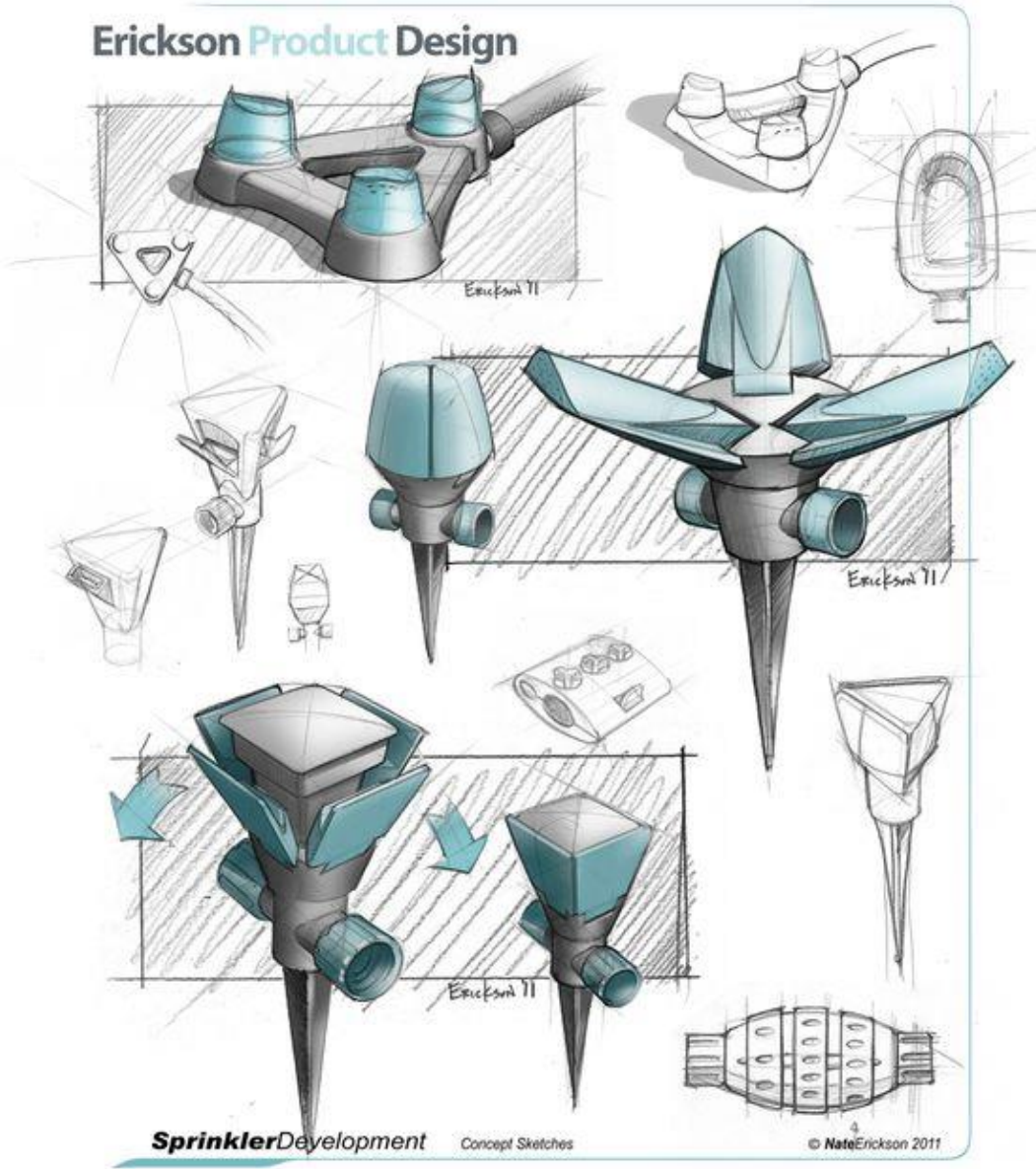
Motion sculpture motifs

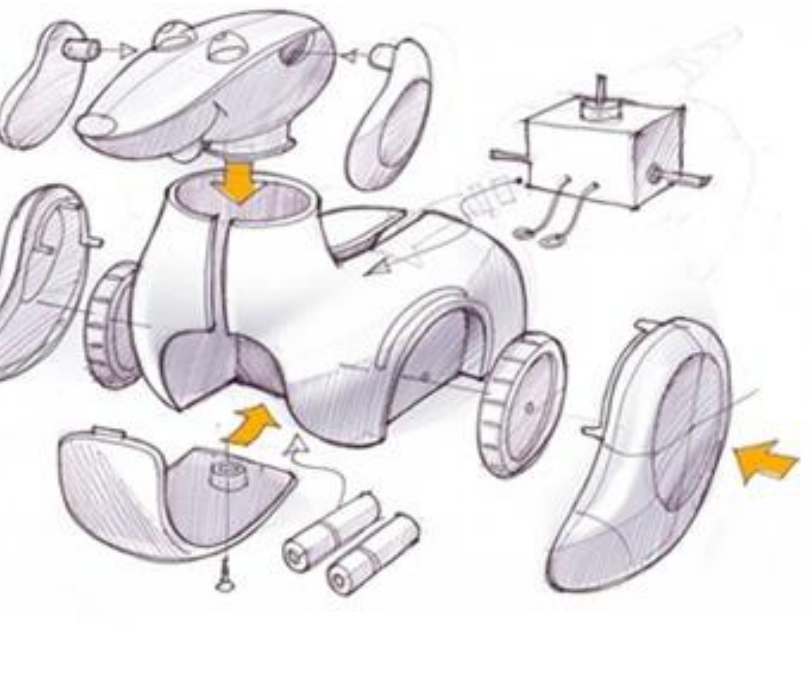
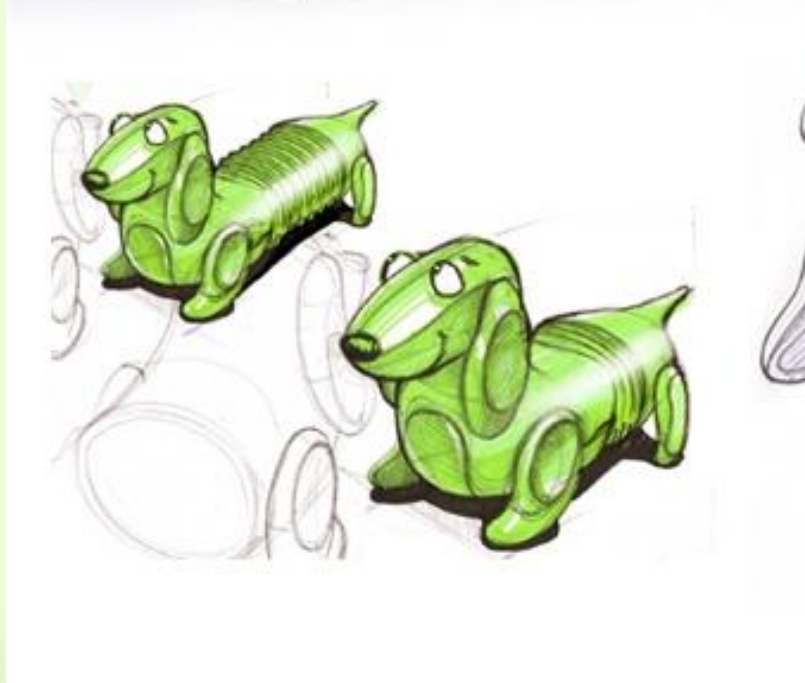
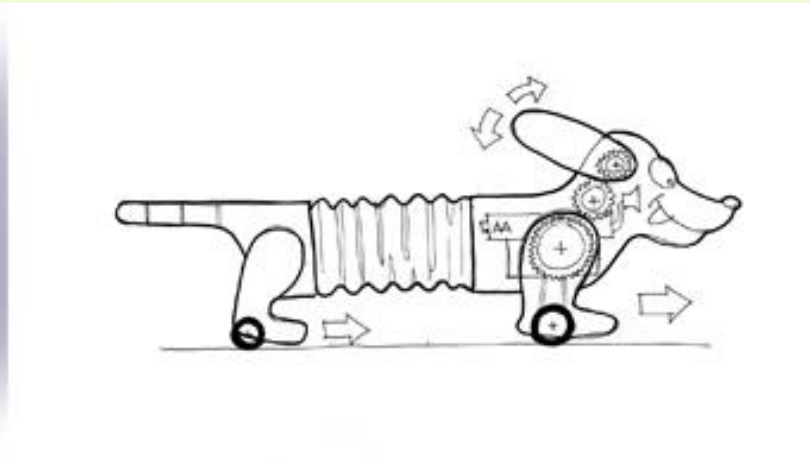
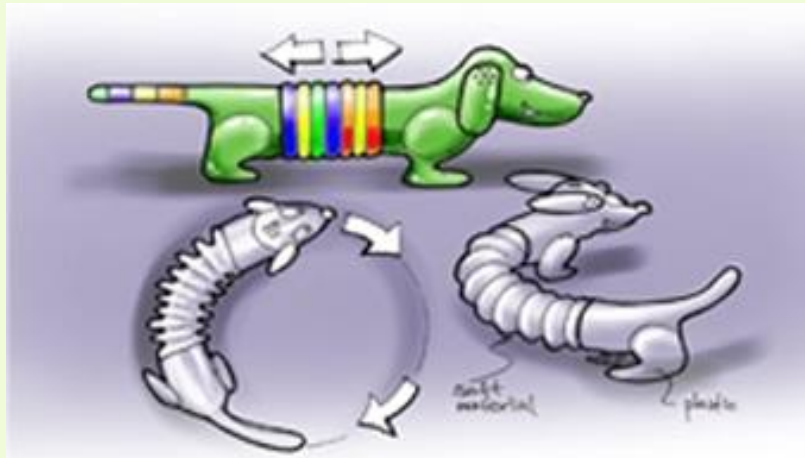
In this stage various shapes and lines were researched, from simple and elegant lines, to very complex organic surfaces. The ultimate concept drawing derives from multiple researched motifs that inspire simplicity, exclusivity and motion

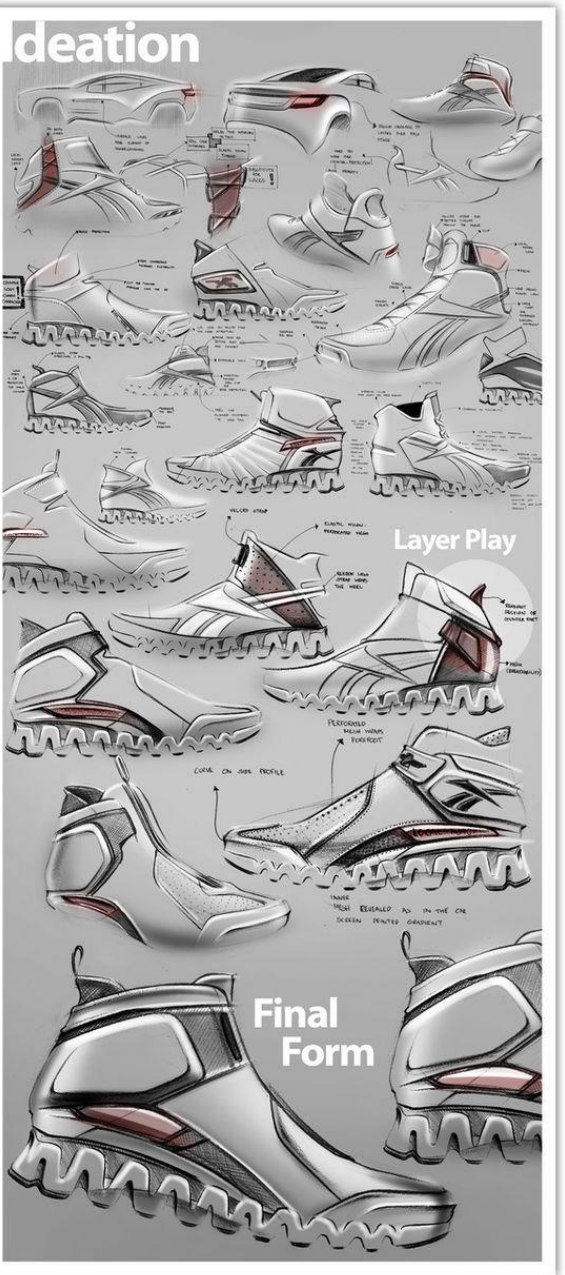
Finalizing conception stage



Erickson Product Design







TOY DESIGN

ideation

1 HUNGRY FISH WANTS TO EAT FOOD. FEED IT!

HUNGRY FISH

ROLL BALL INTO THE FISHES MOUTH. SOMETIMES THE FISH IS OUT OF BALLS. IT SHOULD KNOW! THE MORE BALLS THE FISH EATS, THAT MANY IS THE NUMBER.

WITH HORIZONTAL IT ROLLS

DIFFERENT LOOKS FACE

9 ROVER

LOW CENTER OF GRAVITY FOR STABILITY. MAKE THE BODY LIGHT. MAKE IT FUN.

CUSTOMIZE THE CAR BY READING CAR.

NEEDS AIR CHANNELS

7 GROCERY SHOPPING CART

THE MOST EASY TO USE IN ANY GROCERY SHOPPING IS A CART. THE GROCERY SHOPPING!

GETTING INTO THE CART IS THE MOST HARD TO USE.

THE MORE EASY TO HANDLE AND CONTROL OF THE CART.

THE MORE EASY TO HANDLE AND CONTROL OF THE CART.

THE MORE EASY TO HANDLE AND CONTROL OF THE CART.

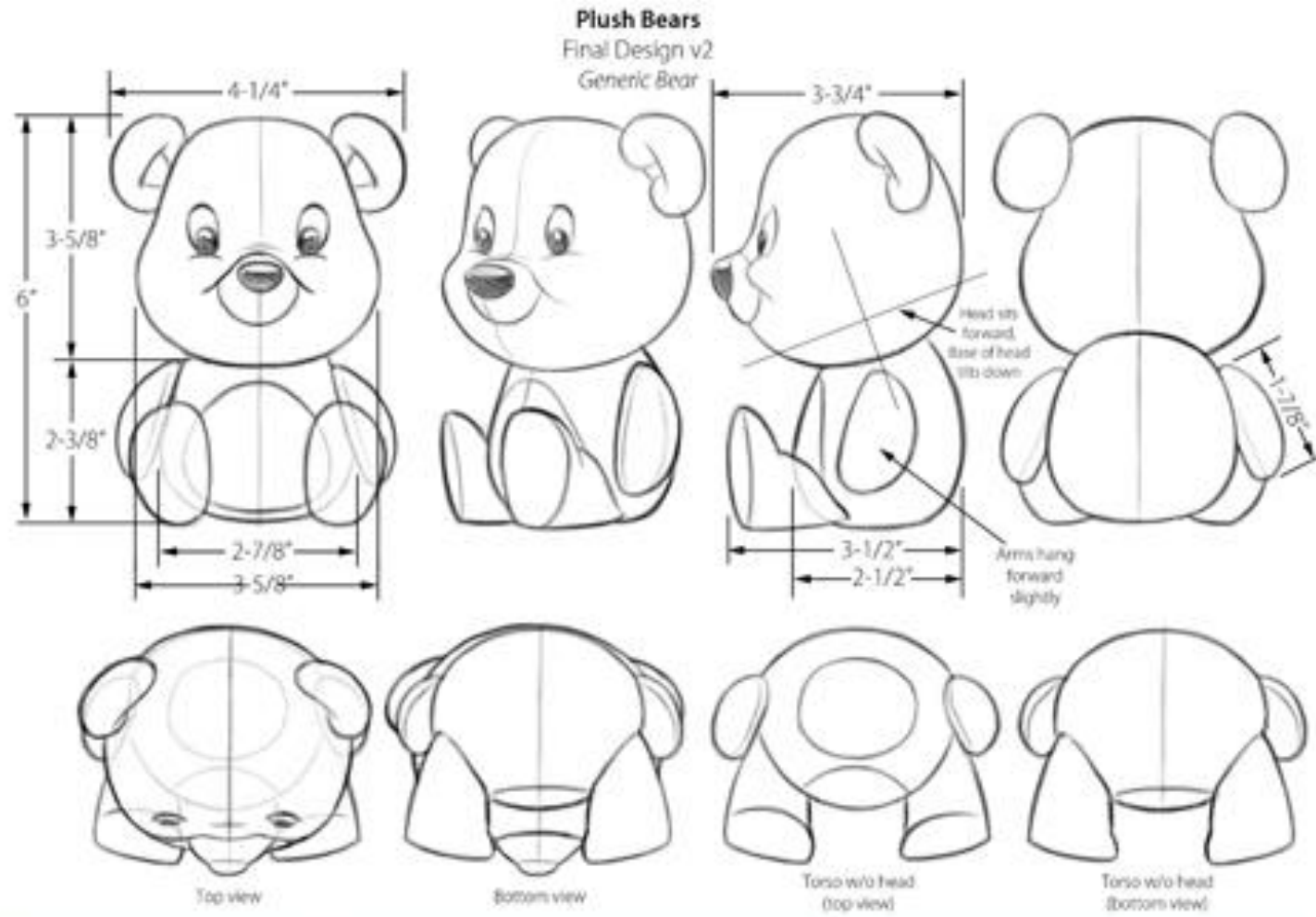
9 BURGER STACK

TAKE THE BURGER AND REARRANGE THE BURGER. MAKE BURGER EASY BY USING BY THE UPPER BURGER.

ADJUSTED TO BURGER AND BURGER. BURGER AND BURGER.

THE MORE EASY TO HANDLE AND CONTROL OF THE BURGER.





Cedric Hohnstadt Illustration www.cedricstudio.com 952-412-7686



ขั้นที่ 4 Design Analysis วิเคราะห์การออกแบบ

สิ่งที่น่าสนใจเป็นหลักพิจารณาวิเคราะห์สำคัญในการออกแบบ ได้แก่

- **Ergonomic** เพราะการออกแบบผลิตภัณฑ์ คือการสร้างสรรค์สิ่งใด ๆ เพื่อรับใช้มนุษย์ ให้ทุกอย่างกลมกลืนและเป็นไปตามธรรมชาติของมนุษย์ที่สุด
- **Marketing** เพราะการผลิตนี้เพื่อขายแก่คนกลุ่มหนึ่ง ดังนั้นการตลาดจึงมีความสำคัญที่จะต้องวิเคราะห์ด้วยเสมอเช่นแนวโน้มศัภยภาพตลาด, ช่องทางการตลาด, ลักษณะดีเด่นเพื่อการขาย, มูลเหตุจูงใจในการซื้อ, แนวทางการโฆษณาขาย , ต้นทุนการจำหน่าย รวมถึงการวิเคราะห์ด้านอื่น ๆ เช่น ผลิตภัณฑ์ข้างเคียง, คู่แข่ง, ประโยชน์ใช้สอย, ผลต่อสิ่งแวดล้อม ,วิศวกรรม เป็นต้น



ขั้นที่ 5 Design Finalization ตกลงใจในการออกแบบ

คือการสรุปและเลือกเอาแบบที่ดีที่สุด **ตรงตาม CONCEPT มากที่สุด** โดยในขั้นตอนนี้จะสามารถผลิตชิ้นงานของจริงขึ้นมาได้ ทั้งนี้เราจะสามารถเปรียบเทียบข้อดี - ข้อเสีย ของผลิตภัณฑ์ได้โดยพิจารณาจาก

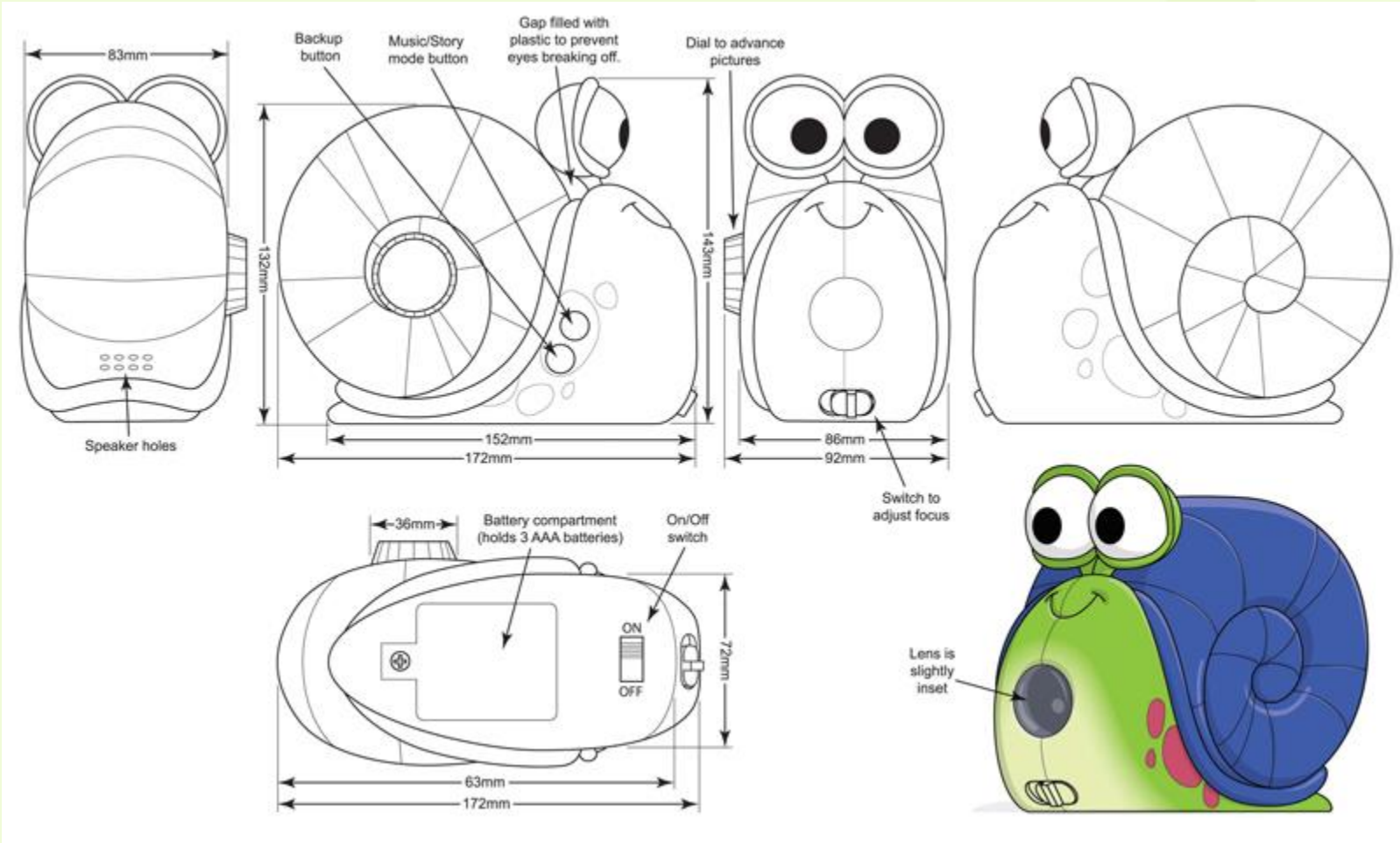
- หน้าที่ใช้สอย
- ความปลอดภัย
- ความแข็งแรง
- ความสะดวกสบายในการใช้งาน
- ความสวยงามน่าใช้
- ราคา
- การซ่อมแซมบำรุงรักษา
- วัสดุ
- กรรมวิธีการผลิต
- การขนส่ง เป็นต้น



ขั้นที่ 6 ทำให้เป็นผลสำเร็จเพื่อประเมินค่า ผลิตภัณฑ์

คือการผลิตออกมาเป็นชิ้นงานจริงเพื่อนำมาจำหน่าย





- **ผลิตภัณฑ์ดีต้อง.....**

- สามารถสื่อสารกับผู้ใช้งานได้โดย
ตัวผลิตภัณฑ์เอง



สรุป การออกแบบผลิตภัณฑ์ไลฟ์สไตล์ประกอบด้วย 2 กระบวนการคือ

- **1. กระบวนการของการศึกษาวิจัยเบื้องต้น** (Process of Preliminary Research) เป็นกระบวนการอันดับแรกของการเตรียมแผนการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา การค้นคว้าวิจัย และข้อมูลจากด้านต่าง ๆ เพื่อนำมากำหนดเป็นมโนทัศน์ (Concept) ของผลิตภัณฑ์
- **2. กระบวนการออกแบบ** THE PROCESS OF DESIGN
 - 2.1 การพัฒนาแนวความคิดของการออกแบบ ด้วยการสร้างสรรค์ Concept ออกมาในรูปแบบของหน้าที่การใช้งานและรูปทรง ซึ่งอาจจะ เริ่มต้นด้วยการร่างภาพอย่างหยาบ ๆ (Sketch Design) หรือทดลองสร้างหุ่นจำลองขึ้นมาอย่างง่าย ๆ (Mode Making) เพราะลักษณะของ ผลิตภัณฑ์นั้นบางครั้งการเขียนแสดงให้เห็นเป็นเพียง 2 มิติ นักออกแบบอาจจะผิดพลาดในเรื่องของขนาดสัดส่วน รูปร่างและโครงสร้างที่แท้จริงไป
 - 2.2 ขั้นตอนการพัฒนาแบบ (Design Development)
 - 2.3 ขั้นตอนการเขียนแบบเพื่อการผลิต (Working Drawing)
 - 2.4 การนำเสนอผลงานการออกแบบ (Design Presentation)
 - 2.5 กระบวนการผลิต
 - 2.6 กระบวนการประเมินค่าผลิตภัณฑ์





QURAT
FASHION INCUBATOR



5/08/67

ที่มาข้อมูล:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL2aEyC6cbraEDL3a6ho2W33Llr6TF4zTK>

<https://www.youtube.com/watch?v=-uQHAKM-fBA>

<https://youtu.be/-uQHAKM-fBA>

<https://www.youtube.com/watch?v=abWERTKX9T0>

<https://sites.google.com/tkl.ac.th/learning/t2/computer-design/m3-l1>

<https://wdev.smebank.co.th/2020/04/27/market-product-design/>

<https://www.teachernu.com/2018/12/20/15/00/28/35/>

<https://sites.google.com/site/krutunop/ng23101kar-ngan-phun-than5/hlak-kar-sakhay-ni-kar-xxkbaeb-phlitphanth>

https://boonnum-design.blogspot.com/2010/11/blog-post_10.html

