

บทที่ 1

บทนำ

หลักการและเหตุผล

อิทธิพลของกระแสโลกาภิวัตน์ (Globalization) ที่แพร่ขยายกระจายจากทุกมุมโลกได้ส่งผลกระทบต่อพัฒนาประเทศในเกือบทุกด้าน โดยเฉพาะการพัฒนาด้านอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ ซึ่งปัจจุบันได้เข้ามามีบทบาทและเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของคนเรามากขึ้น ทั้งงานด้านโทรทัศน์ ภาพยนตร์ การสร้างงานโฆษณา เกมออนไลน์ เกมคอมพิวเตอร์ เกมบนโทรศัพท์มือถือและอื่น ๆ (ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและเกม มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, 2553: ออนไลน์) ประกอบกับรัฐบาลไทยตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ จึงได้กำหนดให้การพัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เป็นยุทธศาสตร์หลักในการเพิ่มศักยภาพการแข่งขันของประเทศ (วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยีมหาวิทยาลัย เชียงใหม่, 2553: ออนไลน์) นอกจากนี้ยังได้ส่งเสริมการจ้างงานในอุตสาหกรรมดังกล่าว เพื่อสร้างพื้นฐานที่จะรองรับการเปลี่ยนแปลงในอนาคตอันเกิดจากการเติบโตของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ของโลก ทำให้อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์มีการขยายตัวอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้บุคลากรซึ่งมีความรู้และความสามารถในอุตสาหกรรมนี้เป็นที่ต้องการของผู้ประกอบการเป็นอย่างมาก ทั้งนี้วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยีถือเป็นหน่วยงานสำคัญที่ทำหน้าที่สร้างบุคลากรให้มีความรู้ความสามารถ และทักษะที่ดี รวมทั้งมีคุณธรรม จริยธรรม มีความรับผิดชอบต่อส่วนรวม มีความสามารถในการปรับตัวให้เข้ากับสังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อมเป็นอย่างดี โดยบูรณาการสาขาวิชาต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องให้มีความสอดคล้อง (Synergy) เพื่อที่จะรองรับ โครงการด้านการพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันของรัฐบาลไทยในระยะยาว

และเพื่อการสร้างบัณฑิตสำหรับอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์อย่างครอบคลุมทุกด้าน วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้ให้บริการการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรีจำนวน 3 หลักสูตร ได้แก่ หลักสูตรวิศวกรรมซอฟต์แวร์ หลักสูตรการจัดการสมัยใหม่และเทคโนโลยีสารสนเทศ และหลักสูตรแอนิเมชัน โดยแต่ละหลักสูตรนั้นมีความเหมาะสมกับผู้ที่มิอุปนิสัย และเป้าหมายแตกต่างกันไป โดยผู้ที่เลือกเรียนหลักสูตรวิศวกรรมซอฟต์แวร์นั้น มีเป้าหมายเพื่อที่จะเป็นผู้สร้างซอฟต์แวร์ ส่วนมากมีอุปนิสัยเป็นผู้ใฝ่รู้ ชอบการคำนวณ และมีความขยันอดทน สำหรับผู้ที่เลือกเรียนหลักสูตรการจัดการสมัยใหม่และเทคโนโลยีสารสนเทศนั้น มีเป้าหมายเพื่อที่จะเป็นผู้ดูแลระบบสารสนเทศ ส่วนมากมีอุปนิสัยเป็นคนขยัน

อดทน ละเอียดรอบคอบ มีความเสียสละ และหมั่นศึกษาค้นคว้าหาความรู้ใหม่ๆ อยู่เสมอ ส่วนหลักสูตรแอนิเมชันนั้น ต้องการผู้ที่มีจินตนาการและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ขยัน อดทน รวมถึงต้องมีใจรักในงานศิลปะอีกด้วย

จากการศึกษาของ Stephen R. Covey เรื่อง 7 อุปนิสัยสำหรับผู้ทรงประสิทธิภาพยิ่ง ซึ่งประกอบด้วยอุปนิสัยที่ 1 การเป็นฝ่ายเริ่มต้นทำก่อน (Be Proactive) อุปนิสัยที่ 2 การเริ่มต้นด้วยจุดหมายในใจ (Begin with the End in Mind) อุปนิสัยที่ 3 การทำตามลำดับความสำคัญ (Put First Things First) อุปนิสัยที่ 4 การคิดแบบชนะ/ชนะ (Think Win/Win) อุปนิสัยที่ 5 เข้าใจผู้อื่น ก่อนจะให้ผู้อื่นเข้าใจเรา (Seek First to Understand, Then to be Understood) อุปนิสัยที่ 6 การผนึกพลังประสานความต่าง (Synergize) และอุปนิสัยที่ 7 การลับเลื่อยให้คมอยู่เสมอ (Sharpen the Saw) พบว่าอุปนิสัยทั้ง 7 ประการ เป็นหลักการพื้นฐานในการเปลี่ยนทัศนคติและพฤติกรรมไปในทางที่ถูกต้องอย่างค่อยเป็นค่อยไป จากภายในสู่ภายนอกมิใช่แค่สร้างบุคลิกภาพเพียงฉาบฉวย เนื่องจากความคิดจะส่งผลให้เกิดการปฏิบัติ เมื่อปฏิบัติเป็นนิจก็จะกลายเป็นอุปนิสัย และจะกลายเป็นคุณลักษณะในที่สุด ทั้งนี้คุณลักษณะที่ดีของบุคคลนั้นจะนำมาซึ่งประโยชน์ในระยะยาว นำไปสู่ความสำเร็จและความสุขที่แท้จริงทั้งในการทำงานและการดำเนินชีวิต ซึ่งหลักการนี้ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวางทั้งในวงการธุรกิจ การศึกษาและจิตวิทยา (Covey, 2004)

จะเห็นได้ว่านอกจากความรู้ทางวิชาการแล้วนักศึกษาควรได้รับการปลูกฝังหรือพัฒนาอุปนิสัยเพื่อให้เป็นคนที่มีประสิทธิภาพยิ่ง โดยอุปนิสัยดังกล่าวจะส่งผลให้นักศึกษามีคุณลักษณะที่พึงประสงค์และเป็นผู้ที่มีวิสัยทัศน์ อันเป็นคุณลักษณะสำคัญของบัณฑิตที่หน่วยงานต่างๆ ต้องการ ดังนั้นผู้ศึกษาจึงต้องการวัดระดับ 7 อุปนิสัยสำหรับผู้ทรงประสิทธิภาพยิ่งของนักศึกษาคณะวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ซึ่งเป็นองค์กรที่มีภารกิจด้านการเรียนการสอนด้านศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2548 มาเป็นเวลา 5 ปีว่าอยู่ในระดับใด เพื่อเป็นแนวทางสำหรับนักศึกษาด้านศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ในการพัฒนาอุปนิสัย 7 ประการ เพื่อพัฒนาสู่ผู้มีประสิทธิภาพยิ่งต่อไปในอนาคต ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ และปรัชญาของวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ที่ว่าเป็นวิทยาลัยนวัตกรรมความรู้ “College for Knowledge Workers’ Innovation” สร้างบัณฑิต มหาบัณฑิต และคณาจารย์บัณฑิต ให้เป็นผู้ใช้ความรู้ในระดับนานาชาติ สนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจฐานความรู้และสังคมฐานความรู้ “International Knowledge Worker” (วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยีมหาวิทยาลัย เชียงใหม่, 2553: ออนไลน์)

นอกจากนี้ยังสามารถใช้เป็นแนวทางสำหรับองค์กรและหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งนักศึกษาและผู้สนใจที่จะนำข้อมูลเหล่านี้ไปเป็นแนวทางในการสร้าง 7 อุปนิสัยได้เป็นอย่างดี

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาระดับอุปนิสัยสำหรับผู้ทรงประสิทธิผลยิ่ง 7 ประการ ตามหลักการของ Stephen R. Covey ของนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
2. เพื่อเปรียบเทียบและหาความสัมพันธ์ระหว่างระดับอุปนิสัยของนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ กับคุณลักษณะทั่วไปของนักศึกษา

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ทำให้ทราบระดับอุปนิสัยสำหรับผู้ทรงประสิทธิผลยิ่ง 7 ประการ ตามหลักการของ Stephen R. Covey ของนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
2. ทำให้ทราบความแตกต่างและความสัมพันธ์ระหว่างระดับอุปนิสัยของนักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ กับคุณลักษณะทั่วไปของนักศึกษา
3. เพื่อให้นักศึกษาหรือผู้ที่สนใจสามารถนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษารุ่นนี้ไปใช้ประโยชน์ในการพัฒนาระดับอุปนิสัยทั้ง 7 ประการอันนำไปสู่การเป็นผู้ทรงประสิทธิผลยิ่ง

นิยามศัพท์

อุปนิสัย หมายถึง จุดตัดของความรู้ ทักษะ และความปรารถนา (Covey, 2004)

อุปนิสัยแสดงพื้นฐานทางอารมณ์ หมายถึง อุปนิสัยพื้นฐานของหลัก 7 อุปนิสัยสำหรับผู้ทรงประสิทธิผลยิ่ง ซึ่งแสดงถึงอารมณ์ และความรู้สึกต่อตนเอง และผู้อื่น

อุปนิสัยแสดงความสมดุลในการดำเนินชีวิต หมายถึง อุปนิสัยพื้นฐานของหลัก 7 อุปนิสัยสำหรับผู้ทรงประสิทธิผลยิ่ง แสดงถึงความสมดุลในชีวิต และการทำงาน

7 อุปนิสัยสำหรับผู้ทรงประสิทธิผลยิ่ง หมายถึง 7 อุปนิสัยสำหรับผู้ทรงประสิทธิผลยิ่ง ตามหลักการของ Covey (2004) ซึ่งประกอบด้วย อุปนิสัยที่ 1 คือ การเป็นฝ่ายเริ่มต้นทำก่อน อุปนิสัยที่ 2 คือ การเริ่มต้นด้วยจุดมุ่งหมายในใจ อุปนิสัยที่ 3 คือ การทำตามลำดับความสำคัญ อุปนิสัยที่ 4 คือ การคิดแบบชนะ/ชนะ อุปนิสัยที่ 5 คือ การเข้าใจคนอื่น ก่อนให้คนอื่นเข้าใจเรา อุปนิสัยที่ 6 คือ การผนึกพลังประสานความต่าง และอุปนิสัยที่ 7 คือ การลับเลื่อยให้คมอยู่เสมอ

กลุ่มอุปนิสัยเพื่อชัยชนะส่วนตัว หมายถึง กลุ่มอุปนิสัยเพื่อชนะใจตนเอง ซึ่งประกอบด้วย อุปนิสัยที่ 1 การเป็นฝ่ายเริ่มต้นทำก่อน อุปนิสัยที่ 2 การเริ่มต้นด้วยจุดมุ่งหมายในใจ อุปนิสัยที่ 3 การทำตามลำดับความสำคัญ และอุปนิสัยที่ 7 การกลับเนื้อให้คมอยู่เสมอ

กลุ่มอุปนิสัยเพื่อชัยชนะในสังคม หมายถึง กลุ่มอุปนิสัยเพื่อชนะใจผู้อื่น ซึ่งประกอบด้วย อุปนิสัยที่ 4 การคิดแบบชนะ/ชนะ อุปนิสัยที่ 5 การเข้าใจผู้อื่น ก่อนให้ผู้อื่นเข้าใจเรา อุปนิสัยที่ 6 การผนึกพลังประสานความต่าง และอุปนิสัยที่ 7 การกลับเนื้อให้คมอยู่เสมอ

นักศึกษาวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 - ชั้นปีที่ 4 วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ปีการศึกษา 2553

ลิขสิทธิ์มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
Copyright© by Chiang Mai University
All rights reserved