

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การดำเนินการวิจัยครั้งนี้ได้อาศัยแนวคิดและทฤษฎีที่หลากหลายกำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย และกระบวนการดำเนินการวิจัย เมื่อได้ผลการวิจัยดังกล่าวแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการสรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัย และให้ข้อเสนอแนะที่ได้จากการวิจัย เรียงตามลำดับดังนี้

5.1 สรุปภาพรวมของการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “ศักยภาพทุนมนุษย์ และความสามารถเชิงพลวัตของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย เพื่อเพิ่มขีดความสามารถการแข่งขันในประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน” ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมากำหนดกรอบแนวคิดและสมมติฐานการวิจัย จากนั้นจึงดำเนินการตามระเบียบวิธีวิจัยในการกำหนดประชากรเป้าหมายและกลุ่มตัวอย่าง การสร้างมาตรวัดตัวแปรที่ศึกษาโดยมีการตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาและความน่าเชื่อถือได้ การทดสอบเบื้องต้นของแบบสอบถาม การเก็บรวบรวมข้อมูลภาคสนาม การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติเชิงพรรณนา และการวิเคราะห์สมการโครงสร้าง เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของการศึกษา มีสรุปภาพรวมที่สำคัญตามลำดับหัวข้อต่อไปนี้

1. วัตถุประสงค์การวิจัย มีดังนี้

1.1 เพื่อศึกษาสภาพการณ์ปัจจุบันของศักยภาพทุนมนุษย์ ความสามารถเชิงพลวัต และความสามารถทางการแข่งขันของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย

1.2 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของศักยภาพทุนมนุษย์ ความสามารถเชิงพลวัต และความสามารถทางการแข่งขันของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย

1.3 เพื่อจัดทำข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ และความสามารถเชิงพลวัต ของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย เพื่อเพิ่มขีดความสามารถทางการแข่งขันในประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน

2. สมมติฐานทางการวิจัย ในการวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ที่จะต้องดำเนินการทดสอบสมมติฐานทางสถิติ ตามกรอบแนวคิดของการวิจัย หลังจากผลการศึกษาพบว่าโมเดลสมมติฐานโครงสร้างเชิงสาเหตุของศักยภาพทุนมนุษย์ และความสามารถเชิงพลวัต ของผู้ประกอบการธุรกิจในอนาคตสรรกรมซอฟต์แวร์ไทย เพื่อเพิ่มขีดความสามารถการแข่งขันในประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน มีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ผู้วิจัยได้กำหนดสมมติฐานการวิจัยไว้ ดังนี้

สมมติฐานการวิจัยที่ 1 (H_1) ศักยภาพทุนมนุษย์ ส่งอิทธิพลต่อความสามารถเชิงพลวัต

สมมติฐานการวิจัยที่ 2 (H_2) ศักยภาพทุนมนุษย์ ส่งอิทธิพลต่อความสามารถทางการแข่งขัน

สมมติฐานการวิจัยที่ 3 (H_3) ความสามารถเชิงพลวัต ส่งอิทธิพลต่อความสามารถทางการแข่งขัน

3. วิธีดำเนินการวิจัย มีดังนี้

3.1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเชิงปริมาณ ได้แก่ ผู้ประกอบการธุรกิจในอนาคตสรรกรมซอฟต์แวร์ ในประเทศไทย จำนวน 300 ราย และใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Sampling) ซึ่งกระจายตามเขตที่ตั้งของสถานประกอบการ

3.2 กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยเชิงคุณภาพ ได้แก่ผู้เชี่ยวชาญกลุ่มเดียวกันรวมจำนวน 8 คน โดยใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Propulsive Sampling) โดยกำหนดคุณสมบัติให้เป็นผู้ที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญและเคยบริหารงานในธุรกิจซอฟต์แวร์ไม่น้อยกว่า 5 ปี

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

3.3.1 แบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ เพื่อวัดตัวแปรที่ทำการศึกษาในแบบจำลอง ได้แก่ (1) ทูทางปัญญาด้านการพัฒนาการเรียนรู้ มีข้อคำถามจำนวน 5 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง .616 - .787 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .880 (2) ทูทางปัญญาด้านการพัฒนาทักษะ มีข้อคำถามจำนวน 5 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง .569 - .740 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .868 (3) ทูทางปัญญาด้านการพัฒนาทัศนคติ มีข้อคำถามจำนวน 5 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง .667 - .771 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .880 (4) ทูทางสังคมหรือเครือข่ายความสัมพันธ์ มีข้อคำถามจำนวน 5 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง .614 - .705 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ

.851 (5) ทุนทางอารมณ์ มีข้อคำถามจำนวน 5 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง .624 - .771 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .876 (6) ความสามารถในการครอบครอง มีข้อคำถามจำนวน 5 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง .643 - .755 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .873 (7) ความสามารถในการเรียนรู้แบบไม่หยุดนิ่ง มีข้อคำถามจำนวน 5 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง .619 - .755 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .869 (8) ความสามารถในการประสานการทำงานร่วมกัน มีข้อคำถามจำนวน 5 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง .734 - .822 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .912 (9) ความสามารถในการยกระดับการทำงาน/การทำงานแบบบูรณาการ มีข้อคำถามจำนวน 5 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง .753 - .823 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .961 (10) การสร้างความแตกต่าง มีข้อคำถามจำนวน 4 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง .612 - .678 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .828 (11) การเป็นผู้นำต้นทุนต่ำ มีข้อคำถามจำนวน 4 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง .680 - .717 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .860 และ (12) การมีนวัตกรรมเทคโนโลยีและการจัดการ มีข้อคำถามจำนวน 4 ข้อ มีค่าอำนาจจำแนกรายข้ออยู่ระหว่าง .669 - .736 และมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ .852

3.3.2 แบบสัมภาษณ์ สำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึก ผู้ประกอบการธุรกิจซอฟต์แวร์ จำนวน 8 ราย ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับกรอบแนวความคิด และสมมติฐานที่ใช้ในการวิจัยโดยใช้รูปแบบการสัมภาษณ์เป็นการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง (structured interview) และคำถามสำหรับการสนทนากลุ่มเป้าหมาย ที่ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญจากธุรกิจ ในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้องกับอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ จำนวน 7 ราย โดยการระดมความคิดเห็นของกลุ่มเป้าหมาย (brainstorming) เพื่อยืนยันความถูกต้องและเหมาะสมของข้อเสนอแนะแนวทางการพัฒนาศักยภาพพหุมนุษย์ ความสามารถเชิงพลวัต และความสามารถในการแข่งขันของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทยที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

3.3.3 การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติได้ใช้สถิติพรรณนาในการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นของตัวแปรที่ทำการศึกษา ได้แก่ การหาค่าเฉลี่ย การหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และได้ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป LISREL Version 8.72 เพื่อวิเคราะห์แบบจำลองเชิงสาเหตุของ ศักยภาพพหุมนุษย์ และความสามารถเชิงพลวัตของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย เพื่อเพิ่มขีดความสามารถการแข่งขันในประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน สำหรับข้อมูลเชิง

คุณภาพได้ใช้เทคนิคการวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis) ในการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้มา

5.2 สรุปผลการวิจัย

การศึกษานี้ได้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยทั้งการวิจัยเชิงปริมาณ และการวิจัยเชิงคุณภาพ ผลการวิจัยสรุปได้ตามลำดับหัวข้อ ต่อไปนี้

1. การวิเคราะห์ระดับของศักยภาพทุนมนุษย์ ความสามารถเชิงพลวัต และความสามารถทางการแข่งขันของสถานประกอบการธุรกิจในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อศึกษาสภาพการณ์ปัจจุบันของศักยภาพทุนมนุษย์ ความสามารถเชิงพลวัต และความสามารถทางการแข่งขันของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย พบว่า

1.1 กลุ่มตัวอย่างจำแนกตามข้อมูลทั่วไปของธุรกิจ พบว่าส่วนใหญ่เป็นมีรูปแบบของธุรกิจ แบบบุคคลธรรมดา ร้อยละ 53.0 ลักษณะการดำเนินธุรกิจเป็นแบบกิจการคนไทย ร้อยละ 56.0 จำนวนพนักงานของธุรกิจ 50 - 100 คน ร้อยละ 48.0 ระยะเวลาดำเนินงานของธุรกิจ 11 - 20 ปี ร้อยละ 35.67 จำนวนเงินทุนของธุรกิจ 101 - 200 ล้านบาท ร้อยละ 35.67 กลุ่มลูกค้าหลักในต่างประเทศเป็นประเทศในยุโรป ร้อยละ 28.0 ในกลุ่มประเทศอาเซียน กลุ่มลูกค้าหลักคือ เมียนมา ร้อยละ 22.00 สัดส่วนกลุ่มลูกค้าต่างประเทศเปรียบเทียบกับกลุ่มลูกค้าในประเทศเป็นต่างประเทศ น้อยกว่า ในประเทศ ร้อยละ 48.67 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปได้ดังนี้

1.2 กลุ่มตัวอย่างให้ความคิดเห็นระดับของศักยภาพทุนมนุษย์ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 3.91 อยู่ในระดับมาก เมื่อแยกองค์ประกอบของทุนมนุษย์ พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าทุนทางปัญญา มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด เท่ากับ 4.02 รองลงมาเป็นทุนทางสังคมหรือเครือข่ายความสัมพันธ์ และทุนทางอารมณ์ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.95 และ 3.83 อยู่ในระดับมากทุกรายการ ตามลำดับ เมื่อแยกองค์ประกอบของทุนทางปัญญา พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าทุนทางปัญญาด้านการพัฒนาการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด เท่ากับ 3.95 รองลงมาเป็นด้านการพัฒนาทักษะ และด้านการพัฒนาทัศนคติ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.93 และ 3.79 อยู่ในระดับมากทุกรายการ ตามลำดับ

1.3 กลุ่มตัวอย่างให้ความคิดเห็นระดับของความสามารถเชิงพลวัต มีค่าเฉลี่ยโดยรวม เท่ากับ 3.86 อยู่ในระดับมาก เมื่อแยกองค์ประกอบของความสามารถเชิงพลวัต พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าการความสามารถในการประสานการทำงานร่วมกัน มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด เท่ากับ 3.93 รองลงมาเป็นการเรียนรู้อย่างไม่หยุดนิ่ง ความสามารถในการยกระดับการทำงาน/การทำงานแบบบูรณาการ และความสามารถในการครอบครอง มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.90, 3.81 และ 3.79 อยู่ในระดับมากทุกรายการ ตามลำดับ

1.4 กลุ่มตัวอย่างให้ความคิดเห็นระดับของความสามารถในการแข่งขัน อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 3.69 เมื่อแยกองค์ประกอบของความสามารถในการแข่งขัน พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับความสามารถในการแข่งขันด้านการมีนวัตกรรมเทคโนโลยีและการจัดการ อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยมากที่สุด เท่ากับ 3.78 รองลงมาเป็นการสร้างความแตกต่าง และการเป็นผู้นำต้นทุนต่ำ มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 3.68 และ 3.62 อยู่ในระดับมากทุกรายการ ตามลำดับ

2. การวิเคราะห์ความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของศักยภาพทุนมนุษย์ ความสามารถเชิงพลวัต และความสามารถทางการแข่งขันของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย ไทย เพื่อตอบวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ของศักยภาพทุนมนุษย์ ความสามารถเชิงพลวัต และความสามารถทางการแข่งขันของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย พบว่า

2.1 ผลการวิเคราะห์องค์ประกอบเชิงยืนยัน (Confirm Factor Analysis) ของตัวแปรเชิงประจักษ์ ที่มีต่อตัวแปรแฝง ด้วยการศึกษานี้แบบจำลองสมการโครงสร้างทั้งหมด (Convergent Model) พบว่า มีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพิจารณาจากค่าสถิติทดสอบได้แก่ $\chi^2 = 17.50$, $DF = 14$, $p\text{-value} = .23027$; $\text{Relative } \chi^2 = 1.25$; $\text{RMSEA} = .029$; $\text{RMR} = .008$; $\text{SRMR} = .0125$; $\text{P-Value for Test of Close Fit} = .844$; $\text{GFI} = .988$; $\text{AGFI} = .957$; $\text{NFI} = .997$; $\text{IFI} = .999$; $\text{CFI} = .999$; $\text{CN} = 506.137$ โดยตัวแปรเชิงประจักษ์ที่เป็นองค์ประกอบของตัวแปรทุกตัว มีค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (Standardize Factor Loading) มีค่าเกินกว่า 0.30 ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนด แสดงว่าแบบจำลองดังกล่าวมีความน่าเชื่อถือในการประมาณค่าพารามิเตอร์เพียงพอที่ผู้วิจัยจะยอมรับการพิจารณาค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (Standardize Factor Loading) และค่าความแปรปรวนของตัวแปรเชิงประจักษ์ (R^2) รวมทั้งการนำค่าน้ำหนักองค์ประกอบมาตรฐาน (Standardize Factor Loading) และค่าความแปรปรวนของความคลาดเคลื่อน (θ)

มาร่วมกัน เพื่อคำนวณหาคุณภาพของตัวแปรแฝงโดยตรง โดยพิจารณาจากค่าความเชื่อมั่นของตัวแปรแฝง (Construct Reliability, ρ_c) ของแต่ละตัวแปรแฝง พบว่ามีค่าเกิน .60 ขึ้นไป และค่าความแปรปรวนที่สกัดได้ (Average Variable Extracted, ρ_v) ของแต่ละตัวแปรแฝงมีค่าเกิน .50 ขึ้นไป แสดงว่าตัวแปรแฝงที่ทำการศึกษาในแบบจำลองส่วนใหญ่มีค่าความแปรปรวนที่ถูกสกัดผ่านเกณฑ์ตามที่กำหนดไว้ ผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนด แสดงว่าตัวแปรเชิงประจักษ์ มีความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้างของตัวแปรแฝง (Latent Construct Validity) ที่ทำการศึกษาในแบบจำลอง

2.2 ผลการวิเคราะห์สมการโครงสร้าง หลังจากได้ดำเนินการปรับแก้โมเดลตามสมมติฐาน ด้วยการยอมให้ค่าความแปรปรวนของคลาดเคลื่อนของตัวแปรเชิงประจักษ์บางคู่มีความสัมพันธ์กัน พบว่าโมเดลปรับแก้ (Adjust Model) มีความกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยมีตัวบ่งชี้ความกลมกลืน ดังนี้ ค่าสถิติไคสแควร์ (Chi-square) มีค่าเท่ากับ 54.366 ที่องศาอิสระ (degree of freedom) เท่ากับ 15 ค่า χ^2/df มีค่าเท่ากับ 1.28 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 2 และค่าความน่าจะเป็น (p-value) เท่ากับ 0.208 ซึ่งไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แสดงว่าโมเดลนี้ไม่มีความแตกต่างกับโมเดลทางทฤษฎีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ หรือโมเดลที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงประจักษ์มีความสอดคล้องกลมกลืนกับโมเดลทางทฤษฎี ส่วนดัชนีวัดความสอดคล้องกลมกลืนของโมเดล ได้แก่ ค่ามาตรฐานดัชนีรากกำลังสองเฉลี่ยของค่าความแตกต่างโดยประมาณ (RMSEA) เท่ากับ 0.03 ค่ามาตรฐานดัชนีรากของค่าเฉลี่ยกำลังสองส่วนที่เหลือ (SRMR) เท่ากับ 0.013 ซึ่งมีค่าน้อยกว่า 0.05 ค่าขนาดตัวอย่างวิกฤต (CN) มีค่าเท่ากับ 466.576 มีค่ามากกว่า 200 ค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืน (GFI) เท่ากับ 0.987 และค่าดัชนีวัดระดับความกลมกลืนที่ปรับแก้แล้ว (AGFI) เท่ากับ 0.954 ซึ่งมีค่ามากกว่า 0.9 แสดงให้เห็นว่า ค่าสถิติที่ได้จากการวิเคราะห์ความสอดคล้องกลมกลืนของโมเดลเป็นไปตามเกณฑ์การพิจารณาที่กำหนดไว้ สรุปได้ว่าโมเดลที่พัฒนาขึ้นในเชิงทฤษฎี ภายหลังการปรับโมเดล มีความสอดคล้องกลมกลืนกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยที่ตัวแปรเชิงสาเหตุร่วมอธิบายความแปรปรวนของความสามารถการแข่งขัน ได้ประมาณร้อยละ 68.4

2.3 ผลการศึกษาความสัมพันธ์เชิงสาเหตุของศักยภาพทุนมนุษย์ และความสามารถเชิงพลวัตของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย เพื่อเพิ่มขีดความสามารถการแข่งขันในประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน พิจารณาจากโมเดลสมการโครงสร้างที่ปรับแก้ สนับสนุนสมมติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ โดยพิจารณาจากค่าสัมประสิทธิ์ถดถอยมาตรฐานของตัวแปร ค่า t value และทิศทางความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปร ประกอบกับผลการ

วิเคราะห์อิทธิพลของตัวแปรเชิงสาเหตุต่อตัวแปรผล พบว่าผลการประมาณค่าพารามิเตอร์ และสัมประสิทธิ์อิทธิพลส่วนใหญ่สอดคล้องกับสมมุติฐานการวิจัยที่กำหนดไว้ ดังนี้

2.3.1 ศักยภาพทุนมนุษย์ ที่ประกอบด้วยด้านทุนทางปัญญา (การเรียนรู้ ทักษะ และทัศนคติ) ทุนทางสังคม (หรือเครือข่ายความสัมพันธ์) และทุนทางอารมณ์ ส่งอิทธิพลทางตรงต่อความสามารถเชิงพลวัต ที่ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.908 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับสมมุติฐานการวิจัย โดยที่ศักยภาพทุนมนุษย์ด้านทุนทางปัญญา ที่มีน้ำหนักความสำคัญมากที่สุด รองลงมาเป็นทุนทางสังคม และทุนทางอารมณ์ 1 โดยตัวแปรทั้งหมดสามารถร่วมกันอธิบายความแปรปรวนของความสามารถเชิงพลวัต ด้วยค่าสัมพัทธ์พหุคูณกำลังสอง (R^2) เท่ากับ 0.825 หรือคิดเป็นร้อยละ 82.5

2.3.2 ศักยภาพทุนมนุษย์ส่งอิทธิพลทางตรงต่อความสามารถเชิงพลวัต ที่ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.930 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับสมมุติฐานการวิจัย และส่งอิทธิพลทางอ้อมต่อความสามารถในการแข่งขัน ผ่านความสามารถเชิงพลวัต อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ด้วยค่าสัมพัทธ์พหุคูณกำลังสอง (R^2) เท่ากับ 0.648 หรือคิดเป็นร้อยละ 64.8

2.3.3 ความสามารถเชิงพลวัต ที่ประกอบด้วยด้านความสามารถในการครอบครอง ความสามารถในการเรียนรู้แบบไม่หยุดนิ่ง ความสามารถในการประสานการทำงานร่วมกัน และความสามารถในการยกระดับการทำงาน ส่งอิทธิพลทางตรงเชิงบวกต่อความสามารถการแข่งขันในประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์เท่ากับ 0.883 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สอดคล้องกับสมมุติฐานการวิจัย โดยที่ความสามารถในการประสานการทำงานร่วมกัน มีน้ำหนักความสำคัญมากที่สุด รองลงมาเป็นความสามารถในการครอบครอง ความสามารถในการเรียนรู้แบบไม่หยุดนิ่ง และความสามารถในการยกระดับการทำงาน ด้วยค่าสัมพัทธ์พหุคูณกำลังสอง (R^2) เท่ากับ 0.648 หรือคิดเป็นร้อยละ 64.8

3. การจัดทำข้อเสนอแนะเกี่ยวกับแนวทางการพัฒนาศักยภาพทุนมนุษย์ และความสามารถเชิงพลวัตของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย เพื่อเพิ่มขีดความสามารถการแข่งขันในประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน จากข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่มเป้าหมาย สรุปได้ดังนี้

3.1 ผลการวิเคราะห์จุดแข็ง จุดอ่อน โอกาส และข้อจำกัด จากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่มเป้าหมาย สรุปได้ดังนี้

3.1.1 จุดแข็งของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย คือ ความสามารถในการผลิตซอฟต์แวร์ได้ในต้นทุนต่ำ ผลิตภัณฑ์มีสอดคล้องกับความต้องการของตลาด มาตรฐานของซอฟต์แวร์ไทยอยู่ในระดับที่ค่อนข้างดี ได้รับความไว้วางใจในตลาดอาเซียนมากกว่าประเทศอื่นๆ รองจากสิงคโปร์ และมาเลเซีย และหลายประเทศใน AEC มีวัฒนธรรมเหมือนไทย และมีความไว้วางใจคนไทยมากกว่าประเทศอื่น บุคลากรเกี่ยวกับซอฟต์แวร์ไทยมีความคิดสร้างสรรค์ มีการพัฒนาการเรียนรู้ และทักษะ ส่วนผู้ประกอบการหรือผู้บริหารซอฟต์แวร์ไทยสามารถสนับสนุนให้มีความสามารถในการแข่งขันได้ดี รวมทั้ง ประเทศไทยสามารถสร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับประเทศเพื่อนบ้าน

3.1.2 จุดอ่อนของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย คือ ศักยภาพของบุคลากรด้านซอฟต์แวร์ไทยเป็นผู้ใช้งาน (user) มากกว่าผู้พัฒนาระบบ (developer) ปัจจุบันขาดแคลนบุคลากรสาย IT จำนวนโปรแกรมเมอร์จบใหม่ น้อยลง และมีคุณภาพยังไม่ตรงกับความต้องการของผู้ประกอบการ และยังไม่มีความสามารถในการแข่งขันได้ ธุรกิจด้านซอฟต์แวร์ไทยส่วนใหญ่เป็น SME ทำให้ไม่มีขีดความสามารถด้านเงินทุน และยังไม่สามารถแข่งขันกับบริษัทข้ามชาติได้ โดยเฉพาะในด้านการตลาดของซอฟต์แวร์ไทยยังไม่สามารถนำเสนอคุณสมบัติทางซอฟต์แวร์ให้ลูกค้าเข้าใจและยอมรับได้

3.1.3 โอกาสของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย คือ สภาพตลาดซอฟต์แวร์ใน AEC มีการแข่งขันสูง แต่ความต้องการก็สูงด้วย คู่แข่งซอฟต์แวร์ไทย คือ ประเทศปากีสถาน และอินเดีย และตลาด Startup ยังโตได้อีกทั้งในประเทศไทยและในอาเซียน

3.1.4 ข้อจำกัดของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย คือ ภาครัฐยังขาดนโยบายการสนับสนุนที่ชัดเจน ไม่มีการสนับสนุนภาคเอกชนทำธุรกิจซอฟต์แวร์ในต่างประเทศ และยังไม่มีความหมายคุ้มครองด้านซอฟต์แวร์และการปฏิบัติที่เข้มงวด เช่น กฎหมายลิขสิทธิ์ รวมทั้งบุคลากรซอฟต์แวร์ไทยต้องปรับปรุงด้านภาษา มี เพื่อสื่อสารคุณลักษณะของซอฟต์แวร์ไทย

3.2 ผลการวิเคราะห์เนื้อหาข้อมูลการสัมภาษณ์เชิงลึก และการสนทนากลุ่มเป้าหมาย เกี่ยวกับความสัมพันธ์ของตัวแปรที่ศึกษาในแบบจำลอง สรุปได้ว่า

3.2.1 ผู้ประกอบการ และผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นพ้องกับผลการวิจัยเชิงปริมาณ ว่าศักยภาพทุนมนุษย์ ที่ประกอบด้วยด้านทุนทางปัญญา (การเรียนรู้ ทักษะ และทัศนคติ) ทุนทางสังคม (หรือเครือข่ายความสัมพันธ์) และทุนทางอารมณ์ โดยที่ศักยภาพทุนมนุษย์ด้านทุนทางปัญญา ที่ประกอบด้วยการพัฒนาการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะ และการพัฒนาทัศนคติ ส่งผลต่อความสามารถเชิงพลวัต เนื่องจากภารกิจที่มีศักยภาพทุนมนุษย์

หมายถึงการพัฒนาความสามารถทักษะ และความรู้ในด้านต่าง ๆ รวมทั้งการพัฒนาเครือข่าย ความสัมพันธ์ การสร้างทัศนคติที่ดี และการตระหนักรู้ถึงประโยชน์และความสำคัญของการ พัฒนาทุนมนุษย์ที่มีต่อการนำไปใช้ในการดำเนินธุรกิจซอฟต์แวร์ในประชาคมอาเซียน จะทำ ให้องค์กรมีความสามารถปรับตัว หรือตอบสนองต่อสภาวะการเปลี่ยนแปลงภายนอก ตลอดเวลาและรวดเร็ว

3.2.2 ผู้ประกอบการ และผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นเกี่ยวกับผลการวิจัยเชิง ปริมาณ ว่าศักยภาพทุนมนุษย์ ส่งผลทางอ้อมต่อความสามารถในการแข่งขัน ผ่าน ความสามารถเชิงพลวัต อาจเนื่องมาจากศักยภาพทุนมนุษย์ของคนในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ อาจได้รับผลกระทบจากสภาวะแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี องค์กรจึง ต้องเผชิญกับสิ่งที่ไม่สามารถทราบได้ล่วงหน้า ดังนั้นการใช้เพียงทรัพยากรและความสามารถ ที่องค์กรมีอยู่ภายใต้สภาวะเสถียรอาจไม่เพียงพอ ความสามารถเชิงพลวัตจึงถือเป็นสิ่งสำคัญ ที่มีบทบาทในการจัดการด้านกลยุทธ์ให้เหมาะสมกับองค์กรภายใต้สภาวะการแข่งขันที่มี ความเป็นพลวัต โดยเน้นพฤติกรรมของบุคลากรที่มุ่งการเรียนรู้ตลอดเวลา การบูรณาการ การ สร้างหรือพัฒนาพื้นฐานทรัพยากรหรือความสามารถขององค์กรเพื่อให้ตอบสนองต่อความ เป็นพลวัตของสภาพแวดล้อมและรักษาไว้ซึ่งความยั่งยืนของความได้เปรียบทางการแข่งขัน

3.2.3 ผู้ประกอบการ และผู้ทรงคุณวุฒิมีความเห็นพ้องกับผลการวิจัยเชิง ปริมาณ ว่าความสามารถเชิงพลวัต ที่ประกอบด้วยด้านความสามารถในการครอบครอง ความสามารถในการเรียนรู้แบบไม่หยุดนิ่ง ความสามารถในการประสานการทำงานร่วมกัน และความสามารถในการยกระดับการทำงาน ส่งอิทธิพลทางตรงเชิงบวกต่อความสามารถการ แข่งขัน ในด้านการสร้างความแตกต่าง การเป็นผู้นำด้านต้นทุนต่ำ และการมีนวัตกรรม เทคโนโลยีและการจัดการ เนื่องจากการมีความสามารถเชิงพลวัตเป็นการสร้างโอกาสในการ พัฒนานวัตกรรมสินค้าใหม่ออกสู่ตลาดอย่างต่อเนื่อง หรือช่วยให้ประสิทธิภาพในการทำงาน ขององค์กรสูงขึ้น ทำให้บริษัทมีความสามารถในการแข่งขันที่สูงขึ้น รวมทั้ง ความสามารถในการ แข่งขันด้านนวัตกรรมเทคโนโลยีและการจัดการ อันเป็น ความสามารถในการเปลี่ยนแปลง แนวคิดและองค์ความรู้ไปสู่การสร้างผลิตภัณฑ์ กระบวนการจัดการ และระบบอันเป็น ประโยชน์กับองค์กรและผู้มีส่วนได้เสียอย่างต่อเนื่อง

3.3 ผลการพัฒนาข้อเสนอแนะแนวทางในการเสริมสร้างความสามารถในการ แข่งขันของสถานประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย จากการสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้ จากการวิจัยเชิงปริมาณประกอบกับข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก และให้ผู้เชี่ยวชาญได้

วิพากษ์วิจารณ์ และให้ข้อเสนอแนะในการปรับปรุงข้อเสนอแนะที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการยกกว้างไว้ ผลการพัฒนาข้อเสนอแนะมีข้อเสนอแนะ 4 แนวทาง คือ (1) การเสริมสร้างศักยภาพด้านทุนมนุษย์ แก่สถานประกอบการ (2) การเสริมสร้างความสามารถเชิงพลวัตแก่สถานประกอบการ (3) การเสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันแก่สถานประกอบการ และ (4) การเสริมสร้างศักยภาพด้านนโยบายจากหน่วยงานภาครัฐ ในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย ซึ่งมีรายละเอียดปรากฏอยู่ในหัวข้อ 5.4.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

5.3 การอภิปรายผล

ผลการศึกษาพบว่าผลทางทฤษฎีมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ โดยพบว่าโมเดลความสัมพันธ์โครงสร้างเชิงสาเหตุของศักยภาพทุนมนุษย์ และความสามารถเชิงพลวัตของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย เพื่อเพิ่มขีดความสามารถการแข่งขันในประชาคมเศรษฐกิจอาเซียนทางทฤษฎีมีความสอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ และตัวแปรส่งผลต่อกันเป็นไปตามสมมติฐานการวิจัย นำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. ศักยภาพทุนมนุษย์ พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความสำคัญอยู่ในระดับมาก โดยมีความคิดเห็นว่าทุนทางปัญญา มีความสำคัญมากที่สุด รองลงมาเป็นทุนทางอารมณ์ และทุนทางสังคมหรือเครือข่ายความสัมพันธ์ ตามลำดับ ส่งอิทธิพลทางตรงต่อความสามารถการแข่งขันในประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน การจัดการทุนทางปัญญาจึงเป็นศิลปะของการสร้างคุณค่าจากความรู้หรือสินทรัพย์ที่จับต้องไม่ได้ขององค์กร โดยมีการจัดการทุนทางปัญญาผ่านกระบวนการจัดการความรู้ กล่าวคือ การได้มาซึ่งความรู้ การแปลงความรู้และใช้ความรู้ที่เหมาะสม เพื่อนำไปสู่การสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันขององค์กร (Marr, et al., 2003; Ployhart & Moilterno, 2011; Shadare, 2011; Weerawardena & Mavondo, 2011; Ukenna et al., 2010) ในขณะเดียวกันก็มีการจัดการความรู้ผ่านการจัดการทุนทางปัญญา กล่าวคือผ่านทุนมนุษย์ ทุนโครงสร้าง และทุนความสัมพันธ์เพื่อนำไปสู่การสร้างขีดความสามารถในการแข่งขันขององค์กรเช่นกัน เนื่องจากการจัดการทุนทางปัญญาและการจัดการความรู้ที่มีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กัน (Seleim & Khalil, 2011) และสามารถนำไปสร้างมูลค่าหรือส่งผลต่อขีดความสามารถในการแข่งขันให้กับองค์กรได้ การลงทุนในการพัฒนาทุนมนุษย์เป็นการลงทุนในตัวบุคคล เพิ่มศักยภาพบุคคล เพื่อไปเพิ่ม

คุณค่าผลผลิตในรูปของการสร้างคุณค่าและการฝึกอบรม เป็นการลงทุนทรัพยากรที่สำคัญที่สุด (Becker, 2006) การลงทุนทรัพยากรมนุษย์ พนักงานได้รับการฝึกฝนและเรียนรู้จากทักษะจากการทำงาน เป็นการเพิ่มประสบการณ์ จึงเป็นการสะสมทุนมนุษย์ นอกจากนี้ การพัฒนาทุนมนุษย์เป็นเรื่องของการสร้างความผูกพันกับองค์กรด้วยการรักษาความสัมพันธ์ระหว่างคุณภาพชีวิต กับ การพัฒนาขีดความสามารถ เพื่อให้เกิดความผูกพันที่จะนำความรู้ความสามารถที่พัฒนานั้นออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับองค์กรอย่างเต็มที่ การออกแบบผลตอบแทน ต้องทำให้เข้าใจง่าย ทำง่าย และทุกคนยอมรับ รวมทั้งต้องเป็นตัวกระตุ้นให้ขยันมุ่งไปข้างหน้าถึงจะบรรลุเป้าหมาย นอกจากนี้ จากผลการวิจัยเชิงคุณภาพชี้ให้เห็นว่า การพัฒนาทักษะมีความสำคัญ องค์กรต้องสามารถนำทักษะและประสบการณ์จากการเรียนรู้ของบุคลากรมาใช้ประโยชน์ โดยเฉพาะการนำเอาความรู้ที่ติดอยู่ในตนเองหรือที่เรียกว่าความรู้ฝังลึก (tacit knowledge) และมีการนำความรู้ใหม่ที่ได้รับไปใช้จนเกิดทักษะความชำนาญ องค์กรควรมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะตามความเหมาะสมของตำแหน่งงานด้านซอฟต์แวร์ โดยเฉพาะทักษะในการนำความรู้เฉพาะทางด้านต่างๆเกี่ยวกับการพัฒนาซอฟต์แวร์ เพื่อนำมาพัฒนาซอฟต์แวร์ให้มีคุณภาพดียิ่งขึ้น รวมทั้ง ทุนทางอารมณ์ ที่เป็นคุณลักษณะต่างๆ ในตัวบุคคล เช่น การรับรู้ตนเอง ความมีศักดิ์ศรี และการมีความยืดหยุ่น ซึ่งจะเป็นพื้นฐานทำให้บุคลากรได้มีโอกาสเติบโตในสายงานอย่างเหมาะสมและยุติธรรม ไม่ยอมแพ้กับอุปสรรคหรือปัญหาที่ต้องเผชิญ และทำให้เกิดการทำงานร่วมกันเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งองค์กรจะต้องส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดขึ้น

2. ความสามารถเชิงพลวัตของผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความสำคัญอยู่ในระดับมาก โดยมีความคิดเห็นว่าคุณสามารถในการประสานการทำงานร่วมกัน มีความสำคัญมากที่สุด รองลงมาเป็นความสามารถในการเรียนรู้แบบไม่หยุดนิ่ง ความสามารถในการครอบครอง ความสามารถในการยกระดับการทำงาน การทำงานแบบบูรณาการ/ ตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของนักวิจัยหลายท่าน (Chien & Tsai, 2012; Cepeda & Vera, 2007; Chien & Tsai, 2012; Cui & Jiao, 2011; Eisenhardt & Martin, 2000; Griffith et al., 2006; Li & Liu, 2014; Parida & Pemartin, 2008; Schilke, 2014; Tuan & Yoshi, 2010; Wang et al., 2007; Wu, 2010; Zott, 2003) แสดงให้เห็นว่าความได้เปรียบทางการแข่งขันในสภาพแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว การทำความสามารถเชิงพลวัต เป็นการดูหรือวิเคราะห์ถึงทรัพยากรหรือวิธีการในการที่จะได้มาและเพิ่มความมั่งคั่งขององค์กร ซึ่งการดำเนินงานขององค์กรอยู่ใน

สภาพแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีตลอดเวลา ความได้เปรียบทางการแข่งขันขององค์กรจะต้องพิจารณาในแต่ละกระบวนการทำงานที่มีการประสานการทำงานร่วมกัน รวมทั้งความสามารถในการเรียนรู้แบบไม่หยุดนิ่ง ความสามารถในการครอบครองความสามารถในการยกระดับการทำงานร่วมกันแบบบูรณาการ (Craciun, 2015; Eisenhardt & Martin, 2000; Teece et al., 1997; Wang et al., 2007) ความสามารถของธุรกิจขนาดใหญ่ที่จะสามารถอยู่รอดและประสบความสำเร็จในสภาพแวดล้อมที่ซับซ้อนในทุกวันนี้ ขึ้นอยู่กับความสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเองได้ตลอดเวลา และได้กลายเป็นส่วนสำคัญหรือปัจจัยพื้นฐานของการขยายตัวระหว่างประเทศ และใช้ดำเนินงานทั่วโลก เพื่อให้องค์กรประสบความสำเร็จอย่างยั่งยืนในโลกเศรษฐกิจปัจจุบัน ซึ่งมีลักษณะที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี และอยู่ในยุคโลกาภิวัตน์ (Wang et al., 2007)

3. ความสามารถในการแข่งขัน พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่ให้ความสำคัญอยู่ในระดับมาก เมื่อแยกตามตัวชี้วัดความสามารถในการแข่งขัน พบว่ากลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่าองค์กรมีภาพลักษณ์ที่ดี และได้รับความไว้วางใจจากลูกค้าที่เหนือกว่าคู่แข่งมากที่สุด รองลงมาเป็นองค์กรมีความสามารถเฉพาะหรือประสบการณ์ที่เหนือกว่าคู่แข่ง ลูกค้ามีความภักดีต่อผลิตภัณฑ์และบริการที่มีแตกต่างจากคู่แข่งในประชาคมอาเซียน องค์กรเสนอผลิตภัณฑ์และบริการแก่ลูกค้าด้วยราคาที่ต่ำกว่า คู่แข่งในอาเซียน องค์กรของท่านนำเสนอผลิตภัณฑ์และบริการที่ลูกค้าพึงพอใจมากกว่าคู่แข่ง องค์กรนำเสนอนวัตกรรมใหม่ของผลิตภัณฑ์และบริการที่แตกต่างจากคู่แข่งในอาเซียน การดำเนินการกลยุทธ์ความแตกต่างทำให้ลูกค้ารับรู้ความแตกต่างที่เด่นชัดเหนือคู่แข่ง องค์กรมีการตอบสนองกลุ่มลูกค้าเป้าหมายมากกว่าคู่แข่งในอาเซียน องค์กรมีความสามารถในการแข่งขันในภาพรวม เมื่อเข้าสู่ประชาคมอาเซียน องค์กรของท่านสร้างยอดขายและกำไรเพิ่มมากขึ้น เมื่อเทียบกับคู่แข่ง ผลิตภัณฑ์และบริการขององค์กรมีต้นทุนต่ำเมื่อเทียบกับคู่แข่งในประชาคมอาเซียน องค์กรของท่านมีส่วนครองตลาดเพิ่มมากขึ้น เมื่อเทียบกับคู่แข่งตามลำดับ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของนักวิจัยหลายท่าน (Xuan et al., 2007; Ghandour et al., 2007; Li and Zhang, 2002; Peltier et al., 2009; Simmons et al., 2008) องค์กรที่สามารถสร้างหรือพัฒนาความสามารถเชิงพลวัตจะส่งผลให้องค์กรมีความสามารถทางการแข่งขันที่เหนือกว่าคู่แข่ง Griffith et al. (2006) กล่าวว่า การพัฒนาความสามารถเชิงพลวัตนำองค์กรไปสู่ผลการดำเนินงานที่ดีกว่า โดยพบว่าความสามารถเชิงพลวัตช่วยให้ง่ายต่อองค์กรในการสร้างผลการดำเนินงาน โดยความสามารถเชิงพลวัตมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับผลการ

ดำเนินงาน ซึ่งผลลัพธ์เป็นไปในทางเดียวกับงานวิจัยของ Chien and Tsai (2012) ที่พบว่าความสามารถเชิงพลวัตจากการใช้ทรัพยากรขององค์กรจะมีอิทธิพลทางบวกต่อผลการดำเนินงาน ดังนั้นองค์กรต้องการความสามารถเชิงพลวัตเพื่อพัฒนาและปรับปรุงทรัพยากรและความสามารถขององค์กร อย่างไรก็ตาม Eisenhardt and Martin (2000) แนะนำว่าความได้เปรียบทางการแข่งขันขึ้นอยู่กับการใช้ความสามารถเชิงพลวัตในการสร้างสมรรถนะขององค์กรให้มีลักษณะเฉพาะซึ่งจะนำองค์กรไปสู่ความได้เปรียบ นอกจากนี้ Helfat and Peteraf (2003) กล่าวว่าความสามารถเชิงพลวัตยังมีผลกระทบทางอ้อมต่อผลลัพธ์ขององค์กรโดยมีความสามารถเชิงปฏิบัติงานเป็นตัวส่งผ่าน สอดคล้องกับผลการวิเคราะห์ของ Zott (2003) ยืนยันว่ามีความสัมพันธ์ทางอ้อมระหว่างความสามารถเชิงพลวัตและผลการดำเนินงาน ทั้งนี้ความสามารถเชิงพลวัตไม่สามารถเป็นแหล่งของความได้เปรียบทางการแข่งขันได้ด้วยตัวมันเอง แต่ความสามารถเชิงพลวัตนำมาซึ่งความสำเร็จจากผลการดำเนินงานที่เหนือกว่าโดยการผสมผสานและการเปลี่ยนแปลงใหม่ของความสามารถเชิงปฏิบัติการ ดังนั้นการสร้างความสามารถเชิงพลวัตด้วยการปรับเปลี่ยนรูปแบบของความสามารถเชิงปฏิบัติการ การปฏิบัติงานประจำตามหน้าที่จะส่งผลกระทบต่อผลการดำเนินงานขององค์กร

4. ศักยภาพทุนมนุษย์ส่งอิทธิพลทางตรงเชิงบวกต่อความสามารถเชิงพลวัต สอดคล้องกับงานวิจัยของนักวิจัยหลายท่าน (Becker, 2006; Marr, et al., 2003; Ployhart & Moilterno, 2011; Protogerou et al., 2011; Shadare, 2011; Weerawardena & Mavondo, 2011; Ukenna et al., 2010) โดยที่ Protogerou et al. (2011) พบว่าองค์กรต้องแสวงหาความรู้และทักษะที่มีอยู่ในตัวบุคคล เพื่อพัฒนาเป็นความสามารถหลัก จะส่งผลให้องค์กรสร้างความสามารถที่จะตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงภายนอกได้อย่างรวดเร็วอยู่เสมอ เช่นเดียวกับ Becker (2006) แสดงให้เห็นว่าการลงทุนในการพัฒนาทุนมนุษย์เป็นการลงทุนทรัพยากรที่สำคัญที่สุด โดยเป็นการลงทุนในตัวบุคคล จากการได้รับการฝึกฝน การเรียนรู้จากทักษะการทำงาน การเพิ่มประสบการณ์ เป็นการสะสมศักยภาพทุนมนุษย์ในบุคคลซึ่งจะนำไปสู่การเพิ่มคุณค่าของผลผลิต และงานวิจัยของ Craciun (2015) พบว่าการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่ให้ความสำคัญกับการบูรณาการความรู้หลากหลายสาขา เช่น ในธุรกิจซอฟต์แวร์ควรมีการบูรณาการความรู้ทั้งด้านการพัฒนาซอฟต์แวร์ การบริหารจัดการ การตลาด และการวิจัยผลิตภัณฑ์ จึงจะสามารถดำเนินการได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น แสดงให้เห็นว่าทรัพยากรบุคคลขององค์กรมีความสามารถในการเรียนรู้แบบไม่หยุดนิ่ง และ

สามารถบูรณาการและประสานการทำงานร่วมกับงานอื่น เป็นลักษณะขององค์กรที่สามารถพัฒนาความสามารถเชิงพลวัตให้เกิดขึ้นได้

นอกจากนี้ ผลการวิจัยพบว่าทุนทางปัญญามีน้ำหนักความสำคัญมากที่สุด รองลงมา เป็นทุนทางสังคมหรือเครือข่ายความสัมพันธ์ และทุนทางอารมณ์ ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่า องค์กรประกอบทุนมนุษย์ในด้านทุนสังคมมีความสำคัญเช่นกัน โดยเป็นการสร้างความผูกพันกับ องค์กร เพื่อที่จะนำความรู้ความสามารถที่พัฒนานั้นออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์กับองค์กรอย่าง เต็มที่ ด้วยการสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์จากการส่งเสริมการทำงานเป็นทีม การเปิดโอกาส ให้บุคลากรมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น และสามารถเชื่อมโยงบุคลากรเป็นเครือข่าย บนพื้นฐานความเชื่อถือและความไว้วางใจ ทำให้เกิดบรรยากาศการเรียนรู้ เกิดกระตือรือร้น และการมุ่งไปข้างหน้าให้บรรลุเป้าหมาย (Photis, 2006) รวมทั้ง ทุนทางอารมณ์หรือความ ฉลาดทางอารมณ์ในการปฏิบัติงานทั้งหลาย นอกเหนือจากความรู้ ทักษะ และทัศนคติแล้ว การควบคุมอารมณ์จะช่วยให้บุคลากรสามารถรับรู้เรื่องราวต่างๆ ที่ตรงข้ามกับความคิดของตน ได้มากขึ้น และเสริมสร้างความสัมพันธ์ให้ต่อเนื่องและขยายขอบเขตออกไปได้ในลักษณะ ส่งเสริมซึ่งกันและกัน เมื่อนำแนวคิดทุนมนุษย์ที่ให้ความสำคัญกับเครือข่ายความสัมพันธ์ทาง สังคมและการควบคุมอารมณ์เป็นการเพิ่มเติมขึ้นไปจากความรู้ความสามารถที่เป็นทุนทาง ปัญญาจะเป็นการพัฒนาทุนมนุษย์ให้มีความสามารถสูงขึ้น (นิสตากร์ เวชยานนท์, 2554)

5. ศักยภาพทุนมนุษย์ส่งอิทธิพลทางอ้อมต่อความสามารถการแข่งขัน สอดคล้องกับ งานวิจัยของ Craciun (2015) พบว่าการพัฒนาทุนมนุษย์ในธุรกิจ IT มีความสำคัญที่จะต้องมีการเรียนรู้ให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยี รวมทั้งการสะสมทักษะและประสบการณ์ อย่างต่อเนื่องมาเป็นเวลานาน จนทำให้เกิดความรู้ที่เป็นความสามารถหลักขององค์กร แต่ ผลลัพธ์ของการพัฒนาทุนมนุษย์ที่ได้ไม่ได้มีความสัมพันธ์ทางตรงต่อความได้เปรียบทางการ แข่งขัน ที่ประเมินจากผลการดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพ อาจเนื่องมาจากในงานที่เป็นหน้าที่ หลักที่สำคัญของธุรกิจซอฟต์แวร์คือ การดำเนินการพัฒนาระบบงานให้สำเร็จตามแผน โครงการและการเขียนโปรแกรม (programming) ผู้ที่เป็นนักเขียนโปรแกรมที่มีความสามารถ สูงได้แก่ผู้ที่สามารถเขียนโปรแกรมคำสั่งให้ระบบคอมพิวเตอร์ประมวลผลได้อย่างมี ประสิทธิภาพ และมีข้อผิดพลาดในประมวลผลน้อย ความสามารถนี้เป็นความสามารถเฉพาะ บุคคลที่สะสมมาจากทักษะประสบการณ์มาเป็นเวลานาน จนกลายเป็นความรู้ฝังลึก (Tacit knowledge) ในตัวบุคคล ถือเป็นทรัพยากรที่มีคุณค่า ซึ่งคู่แข่งนั้นก็อาจมีบุคลากรที่มี ความสามารถนี้ด้วย แต่ความสามารถนี้ไม่ได้มีผลโดยตรงต่อความสามารถในการแข่งขันที่

เกิดจากการผลดำเนินงาน อย่างไรก็ตาม การพัฒนาทุนมนุษย์ด้านทักษะ ความรู้ ความสามารถ และทัศนคติของบุคลากรอย่างต่อเนื่อง รวมทั้งการบำรุงรักษาบุคลากรที่มีความสำคัญต่อผลการดำเนินงาน เพื่อให้ได้มาซึ่งความคุ้มค่าและให้ผลตอบแทนที่สูง เป็นการเพิ่มความสามารถทางการแข่งขัน และสร้างศักยภาพในการรับมือต่อการเปลี่ยนแปลงต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Chatterji & Patro, 2014; Chidi & Shadare, 2011; Chien & Tsai, 2012; Wilden & Gudergan, 2015) เช่นเดียวกับการศึกษาของ สุดใจ ผ่องแผ้ว และนุจรี ภาคาสิทธิ์ (2559) พบว่า ทุนทางปัญญาที่มีความสัมพันธ์เชิงบวกต่อความสามารถทางการแข่งขัน เนื่องจากองค์ประกอบของความสามารถทางการแข่งขันสำหรับผู้ประกอบการจำเป็นต้องอาศัยกลไกของพื้นฐานของความรู้ที่มีอยู่ในตัวของบุคลากรที่ต้องหาวิธีในการบริหารจัดการให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจ นอกจากนี้ จากผลการวิจัยเชิงคุณภาพชี้ให้เห็นว่า ประเทศไทยยังขาดแคลนแรงงานทางด้านซอฟต์แวร์ที่มีฝีมือ และยังคงอาศัยผู้เชี่ยวชาญด้านซอฟต์แวร์จากต่างประเทศ ประกอบกับธุรกิจส่วนใหญ่เป็นธุรกิจขนาดย่อม จึงทำให้เกิดต้นทุนสูง และไม่สามารถลงทุนทั้งด้านแรงงาน การเรียนรู้ และนวัตกรรมเทคโนโลยีได้เพียงพอ ทำให้การผลิตซอฟต์แวร์ยังมีคุณภาพไม่ดีพอ หรือสร้างความแตกต่างที่เหนือคู่แข่งได้

6. ความสามารถเชิงพลวัตส่งอิทธิพลทางตรงเชิงบวกต่อความสามารถในการแข่งขัน สอดคล้องกับงานวิจัยของนักวิจัยหลายท่าน (Cepeda & Vera, 2007; Chien & Tsai, 2012; Cui & Jiao, 2011; Eisenhardt & Martin, 2000; Griffith et al., 2006; Li & Liu, 2014; Menguc & Auh, 2006; Parida & Pemartin, 2008; Prunea, 2014; Schilke, 2014; Teece, 2007; Tuan & Yoshi, 2010; Wang, 2007; Wu, 2010) งานวิจัยของ Protogerou et al. (2011) แสดงให้เห็นว่าเมื่อองค์กรสร้างความสามารถที่จะตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงภายนอกได้อย่างรวดเร็วอยู่เสมอ ส่งผลทำให้ความสามารถทางด้านเทคโนโลยี การพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ กระบวนการทำงาน และการตอบสนองต่อความต้องการทางการตลาดได้อย่างรวดเร็วเพิ่มสูงขึ้น อันเนื่องมาจากการที่องค์กรต้องแสวงหาความรู้และความสามารถเพิ่มขึ้น ดังนั้นความสามารถที่เพิ่มขึ้นมาจึงเป็นผลลัพธ์จากการสร้างความสามารถเชิงพลวัตขององค์กร รวมทั้ง Eisenhardt and Martin (2000) แนะนำว่าความได้เปรียบทางการแข่งขันขึ้นอยู่กับการใช้ความสามารถเชิงพลวัตในการสร้างสมรรถนะขององค์กรให้มีลักษณะเฉพาะ เช่น การวิเคราะห์ขีดความสามารถของคู่แข่ง การแสวงหาโอกาสทางธุรกิจใหม่ และความรวดเร็วในการตอบสนองความต้องการใหม่ๆ ของลูกค้า นอกจากนี้ Chien and Tsai (2012) พบว่าความสามารถเชิงพลวัตจากการใช้ทรัพยากรขององค์กรจะมีอิทธิพลทางบวกต่อผลการ

ดำเนินงาน ดังนั้นองค์กรต้องการความสามารถเชิงพลวัตเพื่อพัฒนาและปรับปรุงทรัพยากร และความสามารถขององค์กรให้มากขึ้น รวมทั้ง Wang (2007) พบว่าองค์กรที่มีความสามารถด้านนวัตกรรมมากขึ้นเท่าใดก็จะส่งผลให้ความสามารถเชิงพลวัตเพิ่มขึ้นตามด้วย และการพัฒนาความสามารถเชิงพลวัตนำองค์กรไปสู่ผลการดำเนินงานที่ดีกว่า

นอกจากนี้ Daniel and Wilson (2003) ทำการศึกษาเพื่อให้รู้ว่าความสามารถเชิงพลวัตมีความจำเป็นต่อการทำ E-business โดยศึกษาจากบริษัทในสหราชอาณาจักร พบว่าทรัพยากรที่มีในองค์กรไม่ใช่เป็นสิ่งเดียวที่ทำให้องค์กรสามารถดำรงอยู่ได้ แต่องค์กรจะดำรงอยู่ได้ต้องมีการพัฒนาความสามารถอยู่เสมอ เช่นเดียวกับ Wu (2010) พบว่าเทคโนโลยีขององค์กรสามารถที่จะแปลงทรัพยากรที่มีให้เกิดประโยชน์ได้โดยผ่านความสามารถทางพลวัตและความสามารถในการแข่งขัน และพบว่าข้อมูลทางเทคโนโลยีสามารถประเมินผลได้โดยตรง โดยทดสอบจากความรวดเร็วด้านนวัตกรรม ความรวดเร็วในการตอบสนองตลาด ประสิทธิภาพการผลิตและความยืดหยุ่นในการผลิตของบริษัท นอกจากนี้ Parida and Pemarkin (2008) ศึกษาความสามารถในการแข่งขันของบริษัท ICT ขนาดเล็ก ในสวีเดน พบว่าความสามารถเชิงพลวัตมีผลกระทบต่อกลยุทธ์และการดำเนินงานของบริษัท และการศึกษาของธีรศักดิ์ ักญจนพงศ์ (2554) ผลการวิจัยชี้ว่า สภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงอย่างเป็นพลวัตมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับกลยุทธ์การสร้างความแตกต่าง ในขณะที่สภาพแวดล้อมที่เน้นการแข่งขันมีความสัมพันธ์เชิงบวกกับกลยุทธ์การเป็นผู้นำด้านต้นทุนต่ำ ทั้งนี้สำหรับความสัมพันธ์ระหว่างกลยุทธ์ด้านการแข่งขัน และการรับนวัตกรรมด้านเทคโนโลยีเข้ามาสู่อองค์กร

นอกจากนี้ จากผลการวิจัยยังพบว่าความสามารถเชิงพลวัตในด้านความสามารถในการครอบครองมีน้ำหนักความสำคัญมากที่สุด รองลงมาคือความสามารถในการยกระดับการทำงาน ความสามารถในการเรียนรู้แบบไม่หยุดนิ่ง และความสามารถในการประสานการทำงานร่วมกัน ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าการก้าวสู่ประชาคมอาเซียนของธุรกิจซอฟต์แวร์ไทยจะต้องให้ความสำคัญกับการสร้างความสามารถในการครอบครอง โดยมีการสำรวจสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกองค์กร วิเคราะห์ขีดความสามารถการแข่งขัน และความเคลื่อนไหวของคู่แข่ง เพื่อแสวงหาโอกาสทางธุรกิจใหม่ มีกลยุทธ์การเข้าสู่ตลาดใหม่ได้อย่างรวดเร็ว และนำไปปฏิบัติได้จริงในการเข้าไปลงทุนประกอบธุรกิจในอาเซียน เนื่องจากการดำเนินงานขององค์กรในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์อยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีตลอดเวลา การปรับตัวได้อย่างรวดเร็วในสภาพแวดล้อมใหม่จะเป็นการสร้าง

ความได้เปรียบทางการแข่งขัน เนื่องจากธุรกิจต้องติดตามและวิเคราะห์สภาวะภายนอกบริษัท ทั้งจากลูกค้า คู่แข่ง เทคโนโลยี และยังต้องบริหารจัดการทรัพยากรภายในธุรกิจ เพื่อทำการตอบสนองได้อย่างทันท่วงที (Zhou & Li, 2010) นอกจากนี้ จากผลการวิจัยเชิงคุณภาพ ซึ่งให้เห็นว่าประเทศไทยยังมีปัญหาการขาดแคลนเครื่องมือทางเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมใหม่ รวมทั้งแรงงานที่มีฝีมือ และข้อมูลเกี่ยวกับความต้องการซอฟต์แวร์ของกลุ่มประเทศอาเซียน ซึ่งศักยภาพเหล่านี้จะเป็นปัจจัยพื้นฐานในการสร้างความสามารถในการแข่งขันให้กับธุรกิจ และสามารถปรับตัวได้ทันต่อการเปลี่ยนแปลง

5.4 ข้อเสนอแนะ

จากผลการศึกษามีข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป ดังนี้

5.4.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

การจัดทำข้อเสนอแนะแนวการเสริมสร้างความสามารถในการแข่งขันของสถานประกอบการในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย มีดังนี้

1. ข้อเสนอแนะการเสริมสร้างศักยภาพด้านทุนมนุษย์ มีแนวทางสำหรับสถานประกอบการธุรกิจซอฟต์แวร์ ดังนี้

1.1 ควรมุ่งเน้นการพัฒนาบุคลากรด้วยแนวคิดทุนมนุษย์ เพื่อให้บุคลากรมีศักยภาพทุนมนุษย์ 3 ด้านคือ (1) ทุนทางปัญญา หรือความสามารถในการพัฒนาการเรียนรู้ การพัฒนาทักษะ และการพัฒนาทัศนคติ (2) ทุนทางสังคม หรือความสามารถในการสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์ในระดับบุคคลและองค์กร และ (3) ทุนทางอารมณ์ หรือความสามารถในการประยุกต์ใช้ความรู้ สติปัญญา และความเฉลียวฉลาด ทั้งนี้ เพื่อให้บุคลากรสามารถปรับตัวหรือตอบสนองต่อสภาวะการเปลี่ยนแปลงของสภาพแวดล้อมภายนอกองค์กรที่มีเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาและรวดเร็ว

1.2 ควรมุ่งเน้นการพัฒนาบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญ หรือทักษะแรงงานในระดับมืออาชีพที่สามารถนำมาใช้งานได้จริงตรงกับความต้องการของตลาด

1.3 ส่งเสริมให้บุคลากรเกิดความผูกพันต่อองค์กร เพื่อรักษาทุนมนุษย์ที่มีศักยภาพให้อยู่กับองค์กร และการส่งเสริมให้เกิดบรรยากาศในการทำงานที่เหมาะสม

เพื่อให้เกิดความคุ้มค่าในการลงทุนในการพัฒนาทุนมนุษย์ ทั้งงบประมาณและเวลาที่องค์กร
ได้ลงทุนไป

1.4 ควรเน้นการให้ความสำคัญกับการสร้างวัฒนธรรมการเชิดชูพนักงาน
ที่มีความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นภายในองค์กร เพื่อเป็นแรงกระตุ้นให้กับพนักงานคนอื่นๆ

1.5 สนับสนุนให้พนักงานมีความรู้เรื่องภาษาในการติดต่อสื่อสารระหว่าง
ประเทศในอาเซียน ทั้งภาษาอังกฤษซึ่งเป็นภาษาทำงานของอาเซียน และภาษาประจำชาติ
ของประเทศต่างๆ ในประชาคมอาเซียน เพื่อใช้ในการสื่อสารระหว่างกันในการทำงานร่วมกัน

1.6 ประสานความร่วมมือไปยังสถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษา
เพื่อให้บุคลากรของอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ได้เข้าไปแลกเปลี่ยนและให้ข้อมูลความต้องการ
แรงงานของตลาดซอฟต์แวร์ไทย สถาบันการศึกษาระดับอุดมศึกษาจะได้นำไปเป็นแนวทางใน
การกำหนดหลักสูตรการเรียนการสอนที่สามารถผลิตแรงงานที่มีประสิทธิภาพ และสอดคล้อง
กับความต้องการของตลาดแรงงานซอฟต์แวร์ไทยในประชาคมอาเซียน

2. ข้อเสนอแนะการเสริมสร้างศักยภาพด้านความสามารถเชิงพลวัต มี
แนวทางสำหรับสถานประกอบการธุรกิจซอฟต์แวร์ ดังนี้

2.1 มีการพัฒนาองค์กรการที่มีความสามารถเชิงพลวัต หมายถึง
ความสามารถในการครอบครอง ความสามารถในการเรียนรู้แบบไม่หยุดนิ่ง ความสามารถในการ
ประสานการทำงานร่วมกัน และความสามารถในการยกระดับการทำงาน ทั้งนี้เพื่อให้
องค์กรสามารถปรับตัว หรือตอบสนองต่อสภาวะการเปลี่ยนแปลงภายนอกอยู่ตลอดเวลาและ
รวดเร็ว ในการดำเนินธุรกิจซอฟต์แวร์ในประชาคมอาเซียน

2.2 พัฒนาความสามารถในการครอบครอง องค์กรมีความรวดเร็วในการ
ตอบสนองความต้องการใหม่ๆ ของลูกค้า มีการปรับปรุงกระบวนการทำงานได้ทันต่อ
เทคโนโลยีที่มีการพัฒนาอย่างรวดเร็ว มีการสร้างกลยุทธ์การเข้าสู่ตลาดใหม่ได้อย่างรวดเร็ว
และนำไปปฏิบัติได้จริง มีวิเคราะห้ขีดความสามารถและความเคลื่อนไหวของคู่แข่งอยู่
ตลอดเวลา และมีการสำรวจสภาพแวดล้อมทั้งภายในและภายนอกองค์กร เพื่อแสวงหาโอกาส
ทางธุรกิจใหม่

2.3 พัฒนาความสามารถในการเรียนรู้แบบไม่หยุดนิ่ง องค์กรมีกลไก
สนับสนุนให้บุคลากรเกิดความคิดสร้างสรรค์ พยายามค้นคว้า และปรับปรุงการทำงาน และมี
การนำประสบการณ์และความเชี่ยวชาญที่มีอยู่มาพัฒนาให้เกิดองค์ความรู้ใหม่ โดยที่องค์กร
ให้การสนับสนุนและอำนวยความสะดวกในการสร้างความรู้ แบ่งปันความรู้ และการใช้

ประโยชน์จากความรู้ เช่น การจัดทำระบบการจัดการความรู้ (knowledge management) ให้เกิดขึ้นภายในองค์กร เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาความรู้ของบุคลากรและการสร้างองค์กรแห่งการเรียนรู้ โดยใช้บุคคลหลัก (key performance) ที่มีอิทธิพลต่อสถานประกอบการแต่ละแห่ง

2.4 พัฒนาความสามารถในการประสานการทำงานร่วมกัน องค์กรให้ความสำคัญกับการทำงานเป็นทีม และมีการสร้างกระบวนการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบ มีการสร้างบรรยากาศที่ดี มีการกระตุ้นให้บุคลากรมีความเต็มใจในการทำงานร่วมกัน การผสมผสานระหว่างความเชี่ยวชาญในการทำงานของบุคลากรและกระบวนการทำงาน และการส่งเสริมทักษะของบุคลากรก็ควรที่จะส่งเสริมเป็นทีมงานแทนการส่งเสริมเป็นรายบุคคล

2.5 พัฒนาความสามารถในการยกระดับการทำงานหรือการทำงานแบบบูรณาการ องค์กรนำศักยภาพเฉพาะของแต่ละหน่วยงานมาสร้างคุณค่าให้กับงานตามเป้าหมายของหน่วยงาน และสอดคล้องกับเป้าหมายขององค์กร โดยมีการประสานการทำงานร่วมกันในรูปแบบที่หลากหลาย มีการประยุกต์ใช้ข้อมูลภายในและภายนอกอย่างเป็นรูปธรรม และการใช้ระบบการบริหารงานแบบหมุนเวียนงาน (rotate) เพื่อให้พนักงานได้ทำงานที่หลากหลาย เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับแนวทางการทำงาน และศึกษาปัญหาที่เกิดขึ้นจากแผนกอื่นๆ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในระยะยาวเกี่ยวกับการบริหารจัดการองค์กรที่มีคุณภาพ

3. ข้อเสนอแนะการเสริมสร้างศักยภาพในการแข่งขัน มีแนวทางสำหรับสถานประกอบการธุรกิจซอฟต์แวร์ ดังนี้

3.1 พัฒนาความสามารถในการแข่งขัน ที่ประกอบด้วยความสามารถในการแข่งขันด้านการสร้างความแตกต่าง ด้านการเป็นผู้นำด้านต้นทุนต่ำ และด้านการมีนวัตกรรมเทคโนโลยีและการจัดการ โดยกำหนดเป็นเป้าหมายและกลยุทธ์เชิงการแข่งขันขององค์กร เพื่อให้เกิดความได้เปรียบในการแข่งขันเหนือคู่แข่งในประชาคมอาเซียน

3.2 พัฒนาความสามารถในการแข่งขันด้านการสร้างความแตกต่าง ด้วยการนำเสนอนวัตกรรมใหม่ของผลิตภัณฑ์และบริการที่แตกต่างจากคู่แข่งในอาเซียน รวมทั้งความแตกต่างในกระบวนการของธุรกิจ เพื่อให้ลูกค้ารับรู้ความแตกต่างที่เด่นชัดเหนือคู่แข่งในอาเซียน

3.3 ควรพัฒนาความสามารถในการแข่งขันด้านการเป็นผู้นำด้านต้นทุนต่ำ สามารถบริหารจัดการต้นทุนด้วยการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาใช้เพื่อลดต้นทุน มีแนวทาง

ปฏิบัติในการใช้ทรัพยากรอย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด และสามารถกำหนดราคาผลิตภัณฑ์และบริการในระดับที่ลูกค้ายอมรับได้

3.4 พัฒนาความสามารถในการแข่งขันด้านการมีนวัตกรรมเทคโนโลยีและการจัดการ เพื่อให้สามารถนำเสนอนวัตกรรมของผลิตภัณฑ์และบริการที่ลูกค้าพึงพอใจเหนือคู่แข่ง และสามารถปรับกระบวนการให้บริการที่เหมาะสมกับความต้องการของลูกค้า ด้วยการใช้นวัตกรรมด้านเทคโนโลยีที่ทันสมัย และพัฒนาบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ในนวัตกรรมใหม่ๆเหนือคู่แข่ง

4. ข้อเสนอแนะการเสริมสร้างศักยภาพด้านนโยบายจากหน่วยงานภาครัฐ มีแนวทางสำหรับหน่วยงานภาครัฐที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

4.1 เสริมสร้างศักยภาพทุนมนุษย์ให้เกิดขึ้นกับสถานประกอบการซอฟต์แวร์ อาจจะมีการกำหนดมาตรฐานบุคลากรทางด้านซอฟต์แวร์ และการพัฒนาคุณภาพของซอฟต์แวร์ไทยในแต่ละระดับให้มีความชัดเจน เพื่อเป็นการเสริมสร้างวัฒนธรรมคุณภาพ ความคิดสร้างสรรค์ ภาพลักษณ์ และความเชื่อถือได้ ให้เกิดขึ้นกับธุรกิจซอฟต์แวร์ไทยในประชาคมอาเซียน

4.2 เสริมสร้างศักยภาพในการแข่งขันเชิงพลวัตแก่ผู้ประกอบการและบุคลากรด้านซอฟต์แวร์ เช่น การพัฒนาผู้บริหารระดับสูงของสถานประกอบการให้มีความรู้และทักษะทางด้านการบริหารจัดการเชิงกลยุทธ์ผ่านรูปแบบการฝึกอบรมที่มีประสิทธิภาพ การจัดตั้งหน่วยงานที่ประกอบด้วยบุคคลจากหลายอาชีพคอยให้ความช่วยเหลือ (incubator) แก่ผู้ประกอบการ การสร้างเครือข่ายการกระจายความรู้และนวัตกรรมผ่านบทเรียนออนไลน์ การสร้างแหล่งข้อมูลเพื่อให้สถานประกอบการแต่ละแห่งได้ใช้เป็นแหล่งค้นคว้าเพื่อการเรียนรู้ และเป็นศูนย์กลางของการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารด้านวิชาการระหว่างสถานประกอบการ

4.3 สนับสนุนเครือข่ายความร่วมมือระหว่างธุรกิจซอฟต์แวร์และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง ตลอดจนการเชื่อมโยงกับกลุ่มธุรกิจซอฟต์แวร์ในต่างประเทศ เพื่อสร้างการเชื่อมโยงเป็นห่วงโซ่คุณค่า (value chain) ให้เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ และผลักดันให้ธุรกิจให้มีความสามารถในการแข่งขัน

4.4 สนับสนุนเครือข่ายความร่วมมือกับสถาบันการศึกษาในการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้แก่สถานประกอบการซอฟต์แวร์ เช่น การให้สถานประกอบการเข้าไปมีส่วนร่วมในการปรับปรุงหลักสูตรทางด้านซอฟต์แวร์ให้ตรงกับความต้องการของตลาดแรงงาน และการเข้าไปมีส่วนร่วมในการเรียนการสอน การให้ทุนสนับสนุนสถาบันการศึกษาทำวิจัย

เกี่ยวกับนวัตกรรมทางด้านซอฟต์แวร์เพื่อให้สถานประกอบการนำไปใช้ประโยชน์ จัดให้สถาบันการศึกษาเป็นผู้จัดการฝึกอบรมเพื่อพัฒนาศักยภาพให้กับสถานประกอบการ การประสานความร่วมมือกับสถาบันการศึกษาและธุรกิจเอกชนที่ประสบความสำเร็จในซอฟต์แวร์ ซึ่งเป็นศูนย์รวมของผู้เชี่ยวชาญให้มีบทบาทในฐานะผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้ และการจัดสัมมนาทางวิชาการ เป็นต้น

4.5 เสริมสร้างสภาพแวดล้อมและกฎระเบียบที่เอื้ออำนวยต่อการทำการค้าของธุรกิจซอฟต์แวร์ในอาเซียน เช่น การปรับปรุงกฎระเบียบที่เป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานสารสนเทศ การปรับปรุงกฎระเบียบที่เป็นอุปสรรคต่อการค้าในอาเซียน การปรับปรุงกฎหมายด้านการพาณิชย์กับประเทศในอาเซียนให้มีความสอดคล้องกัน การปรับปรุงกฎระเบียบทางการเงินเพื่อให้ลูกค้าเกิดความไว้วางใจและปลอดภัย การปรับปรุงภาษีส่งผลกระทบต่อต้นทุนการค้าของธุรกิจ การเพิ่มการคุ้มครองทรัพย์สินทางปัญญา และกระตุ้นการส่งออกสินค้าซอฟต์แวร์ไทยอย่างเป็นรูปธรรม เป็นต้น

5.4.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป มีดังนี้

1. ควรทำการศึกษาถึงอิทธิพลของปัจจัยทางด้านอื่นๆ เช่น ปัจจัยด้านสังคม วัฒนธรรม ข้อบังคับและกฎหมาย ภาวะผู้นำ และการประสานความร่วมมือ โดยเฉพาะที่ส่งผลต่อความสามารถในการแข่งขันในการเข้าสู่ประชาคมอาเซียน เพื่อที่จะได้ข้อสรุปว่าปัจจัยด้านใดที่เป็นปัจจัยสำคัญหลักต่อประเด็นดังกล่าว
2. ควรที่จะทำการเปรียบเทียบแบบจำลองที่พัฒนาขึ้นมาว่าตัวแปรเชิงสาเหตุที่มีอยู่ในแบบจำลองสามารถที่จะอธิบายถึงความสามารถในการแข่งขัน ในสถานประกอบการธุรกิจ Startup แตกต่างหรือเหมือนกันอย่างไรบ้าง
3. ควรดำเนินการวิจัยในกลุ่มลูกค้า เพื่อศึกษาถึงปัจจัยที่ตัดสินใจเลือกซื้อซอฟต์แวร์ไทย เพื่อเป็นการตรวจสอบถึงปัจจัยด้านลูกค้าที่ส่งผลต่อความสามารถในการแข่งขันให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น