



การจัดการความรู้ คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน



องค์ความรู้

เรื่อง การจัดงานเผยแพร่ผลงานของนักศึกษาชั้นปี 4 สาขาผลิตมีเดีย

ผู้ถ่ายทอด : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดลพร ศรีฟ้า
ตำแหน่ง : ผู้ช่วยศาสตราจารย์
สาขาวิชา/ฝ่ายงาน : สาขาวิชาเทคโนโลยีผลิตมีเดีย
วันที่จัดทำรายงาน : 2 พฤษภาคม 2565

ประเภทของประเด็นองค์ความรู้

- ✓ 1. องค์ความรู้ด้านวิชาการ (บุคลากรสายวิชาการ)
 - ✓ 1.1 ด้านการเรียนการสอน 1.2 ด้านการวิจัย
 - 1.3 ด้านบริการวิชาการแก่สังคม 1.4 ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
- 2. องค์ความรู้ด้านการส่งเสริมพัฒนาวิชาการ (บุคลากรสายสนับสนุน)
- 3. องค์ความรู้ในด้านระบบงานสนับสนุน (บุคลากรสายสนับสนุน)

สรุปประเด็นสำคัญ (อาจมีภาพประกอบในเนื้อหา)

ในทุกปีการศึกษารายวิชาโครงงานพิเศษทางเทคโนโลยีผลิตมีเดีย นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ได้ผลิตผลงานที่เป็นโครงการพิเศษที่จัดทำขึ้นเพื่อสำเร็จการศึกษา และเป็นชิ้นงานที่มีความน่าสนใจ ดังนั้น สาขาวิชาเทคโนโลยีผลิตมีเดีย จึงได้มีการหารือกันในเรื่องของการจัดกิจกรรมเพื่อให้ นักศึกษาได้แสดงผลงานต่อบุคคลภายนอก เพื่อแสดงศักยภาพ และความสามารถของนักศึกษาที่ได้รับ การหล่อหลอมจากคณาจารย์ของคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชนอย่างเป็นที่ประจักษ์ชัดเจน และเป็น การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ รวมทั้งการสร้างโอกาสในการได้งานในอนาคตด้วย ทำให้ สาขาวิชาเทคโนโลยีผลิตมีเดียได้หารือไปทางผู้บริหารของคณะ และได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการ ได้ ตั้งแต่ปีการศึกษา 2557 – ปัจจุบัน มีการจัดนิทรรศการแสดงผลงานอย่างต่อเนื่อง และมีการปรับปรุงการดำเนินการโดยการลองผิดลองถูกจนได้ขั้นตอนการดำเนินงานที่เหมาะสม ดังนี้

ขั้นตอนในการดำเนินงาน

1. ประชุมนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีผลิตมีเดียทั้งชั้นปี เพื่อชี้แจง และอธิบายถึงความสำคัญในการจัดนิทรรศการแสดงผลงานนักศึกษาชั้นปีที่ 4
2. แบ่งทีมการทำงาน โดยใช้หลักของความถนัด และความประสบการณ์ของนักศึกษาแต่ละคน ทั้งนี้ ให้นักศึกษาเลือกอยู่ทีมที่ต้องการด้วยตนเองก่อนเป็นลำดับแรก โดยแบ่งตามตำแหน่งงานดังนี้
 - 2.1 ฝ่ายออกแบบ
 - 2.2 ฝ่ายภาพและวีดีโอ
 - 2.3 ฝ่ายออนไลน์
 - 2.4 ฝ่ายเอกสาร
 - 2.5 ฝ่ายสปอนเซอร์

2.3 ฝ่ายติดตั้ง และระบบ

2.4 ฝ่ายเหรียญก

โดยกำหนดให้ทุกฝ่ายมีการตั้งหัวหน้าฝ่าย เพื่อคอยติดตามงาน และรายงานผลการทำงานของแต่ละฝ่าย และให้มีหัวหน้าใหญ่ 2 คน โดยคัดเลือกมาจากตัวแทนของแต่ละห้อง ทั้งนี้ให้นักศึกษาเลือกกันเอง เนื่องจาก นักศึกษาจะรู้ว่าเพื่อนคนไหนสามารถควบคุม ติดตามงานได้ และประสานงานกับเพื่อน ๆ ได้ดีที่สุด

3. ให้เวลาทุกกลุ่มไปคิด Theme และ Concept ของการจัดงานนิทรรศการในแต่ละปี โดยให้นักศึกษาทุกคนคิดมา และนำเสนอเป็นแนว Mood board เพื่อให้เห็นถึงรูปแบบการจัดงาน โทนสี บรรยากาศ และไอเดียภายในงาน หลังจากนั้นจะมีการนัดหมายเพื่อโหวตโดยนักศึกษา และเลือกแนวคิด ผลงานการออกแบบที่เหมาะสม และดีที่สุด

4. เมื่อเลือกแบบที่นักศึกษาโหวตกันได้เรียบร้อยแล้ว จึงให้เจ้าของผลงานที่ได้รับการโหวตประสานงานกับฝ่ายออกแบบ เพื่อขยายรูปแบบของแนวคิดออกมาให้เป็นรูปแบบ และมีแนวทางในการพัฒนาแนวคิดการทำงานทั้งหมดของนิทรรศการ

5. ฝ่ายออกแบบพัฒนาแบบของการจัดนิทรรศการ โดยให้ออกแบบโลโก้ เพื่อใช้เป็นตัวกำหนดแนวทางของงานทั้งหมด และนำไปใช้ในเอกสาร และการขอสปอนเซอร์ต่าง ๆ ถัดไป

6. ฝ่ายเอกสาร ฝ่ายออกแบบ ฝ่ายติดตั้งและระบบ ไปติดต่อสถานที่เพื่อขอใช้พื้นที่จัดแสดงงาน



ภาพที่ 1 ตัวอย่างการออกแบบโลโก้ และป้ายประชาสัมพันธ์

7. เมื่อติดต่อประสานงานแล้ว ฝ่ายเอกสาร ฝ่ายออกแบบ ฝ่ายติดตั้งและระบบ ทำงานร่วมกัน โดยจะต้องสำรวจสถานที่ก่อนว่าเหมาะสมต่อการจัดงานหรือไม่ ค่าใช้จ่ายเท่าไร และมีสิ่งใดที่ทำได้ หรือทำไม่ได้ เพื่อนำมาวางแผนในการทำงาน และเตรียมรูปแบบงานต่อไป

8. ในช่วงถัดไป จะเป็นการแจกจ่ายงาน และดำเนินงานไปตามที่ฝ่ายต่าง ๆ ได้มอบหมายไว้ให้เรียบร้อย

9. ฝ่ายเอกสารจะคอยช่วยเหลือในเรื่องการทำเอกสารต่าง ๆ และดำเนินการทางด้านเอกสาร ทั้งเอกสารภายในมหาวิทยาลัย และเอกสารที่จะต้องใช้กับสถานที่จัดงาน

10. ฝ่ายสปอนเซอร์จะทำหน้าที่ในการหาสปอนเซอร์โดยไปติดต่อขอสปอนเซอร์ และประสานงานกับฝ่ายเอกสารเพื่อดำเนินการให้การขอสปอนเซอร์ราบรื่น และประสานงานกับฝ่ายออกแบบเพื่อเตรียมทำ Proposal เพื่อนำไปใช้นำเสนอการจัดงานนิทรรศการเพื่อขอทุนหรือสิ่งอื่นใดสนับสนุน

11. ฝ่ายออกแบบ ดำเนินการออกแบบ และแบ่งงานกันไปทำการออกแบบงานแต่ละส่วน เช่น นามบัตร โปสเตอร์ รูปแบบงาน สุนัขบัตร เสื้อทีมงาน และ ภาพรวมของนิทรรศการ เป็นต้น

เกมจำลองการวินิจฉัยโรคมายในห้องฉุกเฉิน
Diagnostic Simulation in an Emergency Room Game



รายละเอียดงาน ผู้ใช้ได้สวมบทบาทการวินิจฉัยโรคมายในห้องฉุกเฉิน (Virtual Reality VR) ซึ่งเป็นการจำลองการวินิจฉัยโรคภัยไข้เจ็บในสถานการณ์จริง โดยผู้เล่นสามารถสวมบทบาทเป็นแพทย์และทำการวินิจฉัยโรคภัยไข้เจ็บในสถานการณ์จริงได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเรียนรู้การวินิจฉัยโรคภัยไข้เจ็บในห้องฉุกเฉิน
2. เพื่อเรียนรู้การวินิจฉัยโรคภัยไข้เจ็บในสถานการณ์จริง
3. เพื่อเรียนรู้การวินิจฉัยโรคภัยไข้เจ็บในสถานการณ์จริง

รายชื่อผู้จัดทำ

1. นายสุวิทย์ นิลรัตน์
2. นายสมชาย ศรีสุวิทย์
3. นายสมชาย ศรีสุวิทย์

ติดต่อ: 09-0000-0000

เกมล่าโบราณวัตถุในสภาพแวดล้อมโบราณสถานสมัยโบราณ
The Treasure Hunting in Real Ancient Ruin Simulation Game



รายละเอียดงาน ผู้ใช้ได้สวมบทบาทการล่าโบราณวัตถุในสภาพแวดล้อมโบราณสถานสมัยโบราณ (Virtual Reality VR) ซึ่งเป็นการจำลองการล่าโบราณวัตถุในสถานการณ์จริง โดยผู้เล่นสามารถสวมบทบาทเป็นนักล่าโบราณวัตถุและทำการล่าโบราณวัตถุในสถานการณ์จริงได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเรียนรู้การล่าโบราณวัตถุในสภาพแวดล้อมโบราณสถานสมัยโบราณ
2. เพื่อเรียนรู้การล่าโบราณวัตถุในสถานการณ์จริง
3. เพื่อเรียนรู้การล่าโบราณวัตถุในสถานการณ์จริง

รายชื่อผู้จัดทำ

1. นายสุวิทย์ นิลรัตน์
2. นายสมชาย ศรีสุวิทย์
3. นายสมชาย ศรีสุวิทย์

ติดต่อ: 09-0000-0000

เกมมอนสเตอร์โลกความจริงเสมือน
Game Monsters world virtual reality



รายละเอียดงาน ผู้ใช้ได้สวมบทบาทการล่ามอนสเตอร์ในโลกความจริงเสมือน (Virtual Reality VR) ซึ่งเป็นการจำลองการล่ามอนสเตอร์ในโลกความจริงเสมือน โดยผู้เล่นสามารถสวมบทบาทเป็นนักล่ามอนสเตอร์และทำการล่ามอนสเตอร์ในโลกความจริงเสมือนได้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเรียนรู้การล่ามอนสเตอร์ในโลกความจริงเสมือน
2. เพื่อเรียนรู้การล่ามอนสเตอร์ในโลกความจริงเสมือน
3. เพื่อเรียนรู้การล่ามอนสเตอร์ในโลกความจริงเสมือน

รายชื่อผู้จัดทำ

1. นายสุวิทย์ นิลรัตน์
2. นายสมชาย ศรีสุวิทย์
3. นายสมชาย ศรีสุวิทย์

ติดต่อ: 09-0000-0000

HOW TO PLAY

No.1 เล่นและควักบัตร สัมผัสกัน

No.2 เสริมจินตนาการ

No.3 จิตไม่ออก ใช้หลักจิตวิทยา

ทุกคำไม่ มีคำซ่อน เมื่อนำรวมกัน

Hint Report

CH.E

???

อยู่ในระหว่างดำเนินการ

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Match

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	
1	4	5	6	7	8	11	12	21	22	23	24	25	26

Hint Report

TOP SECRET

อยู่ในระหว่างดำเนินการ

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

Match

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	
1	4	5	6	7	8	11	12	21	22	23	24	25	26

ภาพที่ 2 ตัวอย่างการออกแบบนามบัตร โปสเตอร์ รูปแบบงาน สุนจิบัตร

12. มีการรายงานความก้าวหน้าของการเตรียมงานในทุกสัปดาห์ เพื่อให้งานมีความก้าวหน้า และหากมีปัญหาเร่งด่วน ให้นักศึกษาติดต่อเพื่อขอความช่วยเหลือจากอาจารย์ที่กำกับดูแลได้ตลอดเวลา

13. เมื่อการเตรียมงานขยับไปจนถึงเวลาที่เหมาะสม ก่อนวันจัดงาน 1-2 เดือน ให้ฝ่ายออนไลน์ประสานกับฝ่ายออกแบบ และเริ่มประชาสัมพันธ์เผยแพร่ข้อมูลผ่านช่องทางเพจเฟซบุ๊กของนิทรรศการนักศึกษาในทุกกลุ่ม โดยให้เป็นการส่งต่อรหัสของผู้ดูแลเพจเป็นรุ่นต่อรุ่น เพื่อให้ผลงานของนักศึกษาทุกกลุ่มไม่สูญหายไป ทั้งนี้ ฝ่ายออนไลน์จะต้องเขียนคอนเทนต์ วางแผนการเผยแพร่ กำหนดช่วงเวลาการเผยแพร่ และประสานกับฝ่ายออกแบบให้ช่วยออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ให้คนภายนอกได้รู้ว่านักศึกษาจะมีการจัดนิทรรศการผลงานนักศึกษาชั้นปีที่ 4

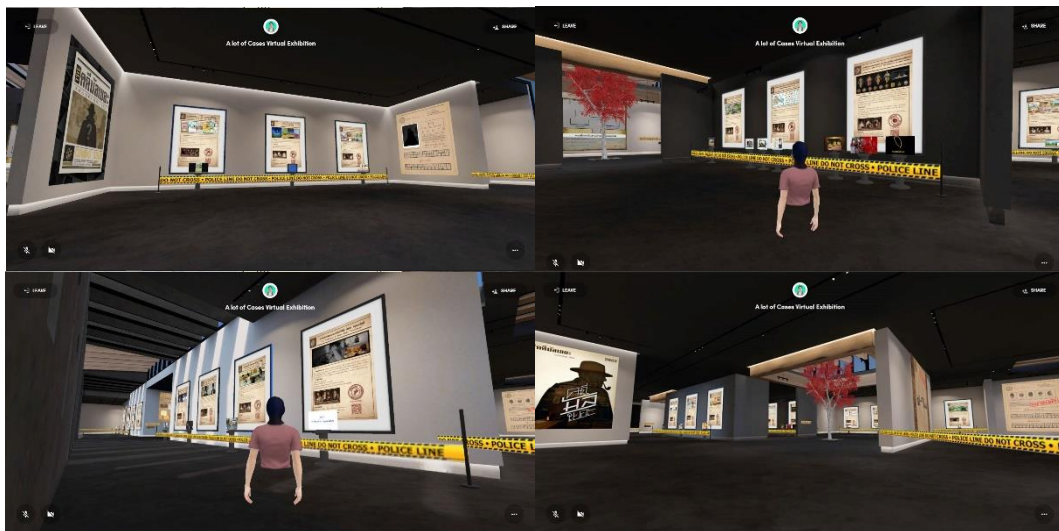
14. ฝ่ายถ่ายภาพและวิดีโอ ทำหน้าที่ถ่ายภาพของทุกคนเพื่อนำไปใช้ในสื่อต่าง ๆ รวมไปถึงการบันทึกภาพและวิดีโอในวันจัดนิทรรศการ และติดต่อทางคณะฯ เพื่อขอเข้าใช้สถานที่ เนื่องจากเอกสารราชการต้องดำเนินการออกโดยคณะฯ โดยฝ่ายเอกสารช่วยทำเอกสารและดำเนินการให้



ภาพที่ 3 ภาพถ่ายเพื่อนำไปใช้ในสื่อต่าง

15. ฝ่ายติดตั้งและระบบประสานงานกับฝ่ายออกแบบ และช่วยจัดเตรียมวัสดุประกอบภายในงานนิทรรศการ เพื่อสร้างบรรยากาศงานให้เป็นไปตามที่ฝ่ายออกแบบได้กำหนดไว้

16. เนื่องจากสถานการณ์โควิด19 มีการระบาดมากขึ้นเรื่อย ๆ และเพื่อให้เหมาะสมกับสาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย โดยนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาช่วยในการนำเสนอผลงานอีกช่องทางหนึ่ง สามารถทำให้คนที่ไม่สามารถมาร่วมงานในสถานที่จริงได้ สามารถเข้าชมผลงาน ผลงานของนักศึกษาได้ผ่านช่องทาง Metaverse



ภาพที่ 4 การเข้าชมนิทรรศการในรูปแบบออนไลน์

17. เมื่อดำเนินการทุกอย่างเรียบร้อย ทุกฝ่ายงานทำงานร่วมกัน และมีความก้าวหน้าในการรายงานการทำงานทุกสัปดาห์ จึงเป็นช่วงสุดท้ายของการเตรียมความพร้อมเข้าติดตั้งสถานที่ โดยประสานกับทางสถานที่จัดงานเพื่อนัดหมายเวลาในการขนย้ายของเข้าพื้นที่การทำงาน

18. ฝ่ายติดตั้งจะมีการเตรียมสิ่งของต่าง ๆ เพื่อใช้สำหรับการเข้าพื้นที่ในการจัดสถานที่การจัดงาน โดยให้เตรียมทุกอย่างให้พร้อมที่สุด เพื่อให้การเตรียมงานในคืนก่อนวันงานเป็นไปอย่างราบรื่น และเสร็จลงโดยเร็ว

18. ในวันงานนิทรรศการ แต่ละฝ่ายจะแบ่งการทำงานเพื่อคอยต้อนรับ และอำนวยความสะดวกแก่ผู้เข้าชมงาน

19. ก่อนวันจัดงานทีมงานเอกสารประสานงานกับอาจารย์ผู้สอนรายวิชาโครงการพิเศษเพื่อเชิญประธานมาเปิดงาน และเดินชมผลงานนักศึกษาทุกกลุ่ม

20. ดำเนินพิธีเปิดงาน และแสดงผลงาน โดยใช้เวลาการจัดงาน 3 วัน

21. ประชุมสรุปปัญหา และหาแนวทางการแก้ไขสำหรับการจัดกิจกรรมในปีการศึกษาถัดไป



ภาพที่ 5 ฝ่ายถ่ายภาพและวิดีโอบันทึกภาพบรรยากาศภายในงาน

สรุปประเด็นสำคัญในการดำเนินการ

1. ประชุมอาจารย์และนักศึกษาเพื่อวางแผนดำเนินการในเบื้องต้น ก่อนการจัดงาน 2 เดือนขึ้นไป
2. แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบเป็นฝ่ายงาน โดยในแต่ละงานมีหัวหน้าฝ่ายงาน เพื่อเป็นตัวแทนในการรายงานความคืบหน้า ประสานงาน และรับมอบหมายงาน
3. อีเมลงานมาจากการนำเสนอของนักศึกษารายบุคคล และคัดเลือกอีเมลงานที่ดี และเหมาะสมที่สุด จากการโหวตของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ในปีการศึกษานั้น ๆ
4. รูปแบบงาน เอกสารประกอบ สื่อประชาสัมพันธ์ โลโก้ และเอกสารอื่นๆ ต้องเป็นอีเมลเดียวกันทั้งหมด
5. ฝ่ายเอกสารที่ต้องจัดทำเอกสารราชการที่ต้องออกจากคณะฯ ต้องมีการติดต่อประสานงานกับฝ่ายงานที่เกี่ยวข้องในคณะฯ เนื่องจากต้องใช้ระยะเวลาในการดำเนินงาน
6. การประชาสัมพันธ์ในทุกช่องทาง และต่อเนื่อง เพื่อให้มีการเข้าถึงได้มากที่สุด โดยเฉพาะการประชาสัมพันธ์ในการจัดกิจกรรมให้แก่ศิษย์เก่าของสาขาวิชาเทคโนโลยีมีลติมีเดีย ซึ่งมีส่วนช่วยในการประชาสัมพันธ์ให้พบเห็นในวงกว้างมากขึ้น
7. การคัดเลือกสถานที่ในการจัดงาน ต้องคำนึงถึงงบประมาณ และความเหมาะสม

8. เอกสารสำคัญทางการเงินต่าง ๆ ที่ต้องมีการเบิกจ่าย ควรดำเนินการปรึกษากับงานการเงินของคณะฯ เพื่อความถูกต้องของเอกสาร

9. การติดต่อประสานงานในเรื่องต่าง ๆ เช่น สถานที่ สปอนเซอร์ เอกสารราชการที่ต้องออกโดยคณะฯ และการยื่นอุทธรณ์ เป็นต้น ต้องมีการเผื่อระยะเวลาในการดำเนินการให้เหมาะสม

10. รายงานความก้าวหน้าของงานในแต่ละฝ่ายสัปดาห์ละ 1 ครั้ง และหากมีข้อสงสัยระหว่างนั้นให้ปรึกษาอาจารย์ผู้สอนรายวิชาโครงการ หรืออาจารย์ผู้รับผิดชอบในการจัดกิจกรรมในทันที

11. จัดทำเช็คลิสต์ ในการทำงานของแต่ละฝ่ายงาน เพื่อความครบถ้วนและสมบูรณ์ของงานในแต่ละฝ่ายงาน

12. หลังจากการจัดกิจกรรมมีการประชุมเพื่อสรุปปัญหาที่พบ และหาแนวทางในการแก้ไขเพื่อดำเนินการในปีถัดไป


ประโยชน์จากการจัดงานเผยแพร่ผลงานของนักศึกษาชั้นปี 4

1. นักศึกษาได้นำเสนอผลงานต่อสาธารณะ เพื่อแสดงศักยภาพ และความสามารถของนักศึกษาที่ได้รับการหล่อหลอมจากคณาจารย์ของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศอย่างเป็นที่ประจักษ์ชัดเจน

2. นักศึกษาได้มีประสบการณ์ในการทำงานเป็นทีม และประสบการณ์การทำงานจริง ในการจัดกิจกรรมในพื้นที่ภายนอกมหาวิทยาลัย

3. นักศึกษาได้และเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้ที่มาชมงาน

4. สร้างโอกาสในการพบปะระหว่างนักศึกษา และสถานประกอบการ นำไปสู่การได้งานของนักศึกษาในอนาคต

ลงชื่อ.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดลพร ศรีฟ้า)
ผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้



การนำองค์ความรู้มาพัฒนาการปฏิบัติงานจริงของหน่วยงาน



อย่างเห็นผลเป็นรูปธรรม

องค์ความรู้นี้พัฒนาในเรื่องใด (ตอบได้มากกว่า 1 เรื่อง)

- พัฒนานักศึกษา พัฒนาบุคลากร พัฒนาหน่วยงาน (ฝ่าย/สาขา/คณะ)
 พัฒนามหาวิทยาลัย อื่นๆ.....

การนำองค์ความรู้ไปใช้ปฏิบัติงานและผลการดำเนินงานอย่างเป็นรูปธรรม (ควรมีรูปประกอบ หรือ Link กรณีที่ข้อมูลอยู่ในแพลตฟอร์มออนไลน์)

ในปีการศึกษา 2564 มีการจัดกิจกรรมแสดงผลงานนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย ในชื่องาน “คดีมัลเอะ : a lot of case” ระหว่างวันที่ 1 – 3 มีนาคม 2565 ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ Craftstudio ชั้น 5 และรูปแบบนิทรรศการออนไลน์ ผ่านช่องทาง Metaverse

<https://www.facebook.com/%E0%B8%84%E0%B8%94%E0%B8%B5%E0%B8%A1%E0%B8%B1%E0%B8%A5%E0%B9%80%E0%B8%A2%E0%B8%AD%E0%B8%B0-a-lot-of-case-thesis-exhibition-2022-105172151028380>



คดีมีลเยอะ : a lot of case thesis exhibition ... ส่งข้อความ ถูกใจแล้ว 🔍 ⋮

เทคโนโลยีมีลดีมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน Rmutp

👍 520 คน ถูกใจสิ่งนี้ซึ่งรวมถึง เพื่อนของคุณ 75 คน

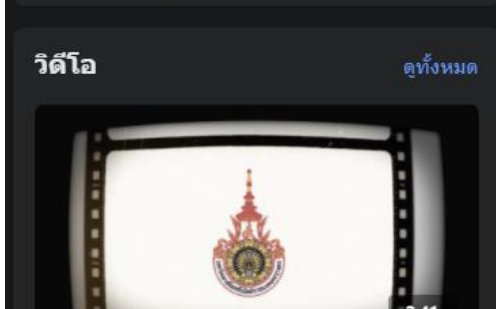
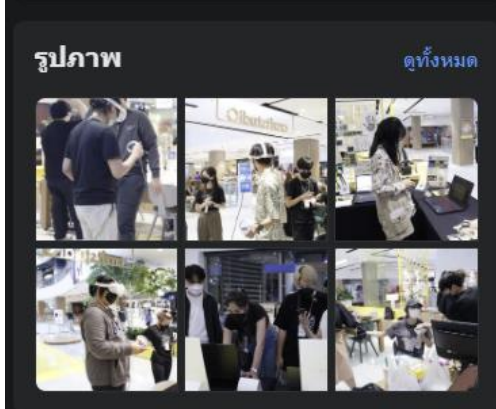


📧 546 คนติดตามเพจนี้

💬 ส่งข้อความ

✉ khadeemulyer@gmail.com

📁 งานกิจกรรม



คดีมีลเยอะ : a lot of case thesis exhibition 2022 30 มกราคม · 🌐

คดีมีลเยอะ : A Lot Of Case Online Thesis Exhibition 2022

กลับมาอีกครั้งกับนิทรรศการแสดงผลงานของนิสิตนักศึกษาชั้นปีที่ 4 สาขาวิชาเทคโนโลยีมีลดีมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ประจำปีการศึกษา 2564 ดูเพิ่มเติม



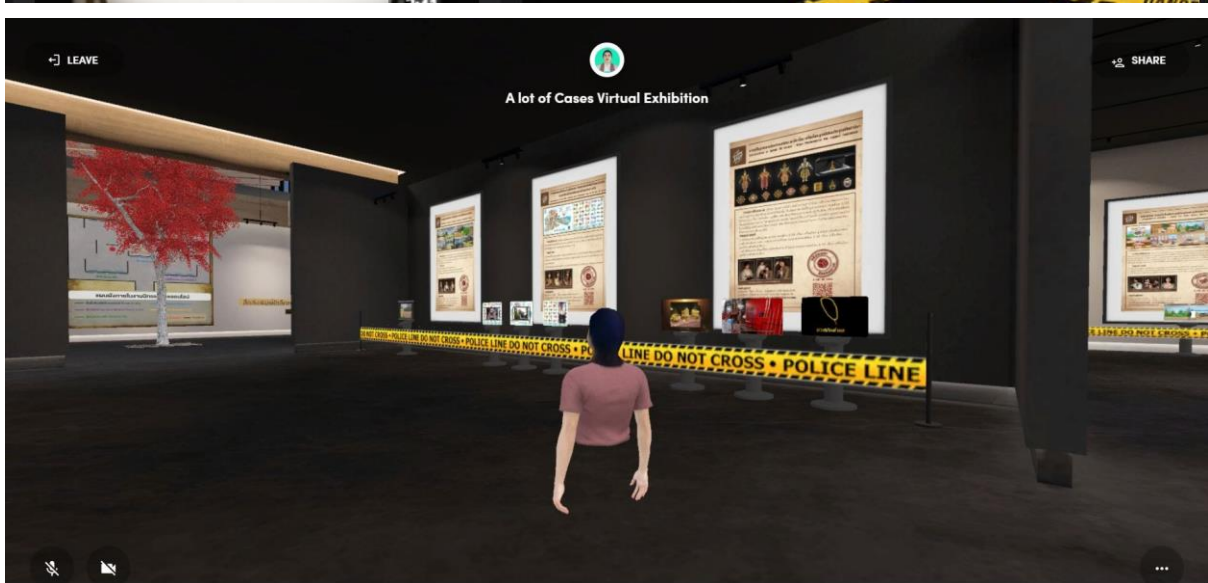
คดีมีลเยอะ

วันที่ 1-3 มีนาคม 2565
เวลา 10.30 - 21.00

ณ ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ Craftstudio ชั้น 5
งานจัดแสดงผลงานนักศึกษา ชั้นปีที่ 4 สาขาเทคโนโลยีมีลดีมีเดีย
คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร




DANGER ATTENTION DANGER ATTENTION







ลงชื่อ..... .....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดลพร ศรีฟ้า)
ผู้ถ่ายทอดองค์ความรู้