



## การจัดการความรู้ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ องค์ความรู้



เรื่อง การดำเนินงานโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการการเสริมทักษะการสร้างสรรค์  
และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลงานนวัตกรรมเทคโนโลยีคนรุ่นใหม่

ผู้ถ่ายทอด : อาจารย์สุพินดา สุวรรณศรี

ตำแหน่ง : อาจารย์

สาขาวิชา/ฝ่ายงาน : สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย

วันที่จัดทำรายงาน : 2 พฤษภาคม 2567

### ประเภทของประเด็นองค์ความรู้

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

### สรุปประเด็นสำคัญ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ได้จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการการเสริมทักษะการสร้างสรรค์และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลงานนวัตกรรมเทคโนโลยีคนรุ่นใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาได้รับความรู้ด้านการสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ ได้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน และนำเสนอผลงานอย่างมืออาชีพ ซึ่งได้จัดโครงการขึ้นระหว่างวันที่ 29 กุมภาพันธ์ - 1 มีนาคม 2567 ณ อาคารสยามสเคป (Siam Scape) กรุงเทพมหานคร ภายในงานมีการจัดนิทรรศการเพื่อแสดงผลงานของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 จากทั้ง 4 สาขาวิชาของคณะ ได้แก่ สาขาวิชาเทคโนโลยีการโฆษณาและประชาสัมพันธ์ สาขาวิชามีเดียโปรดักชันเทคโนโลยี สาขาวิชาเทคโนโลยีมีเดีย และสาขาวิชาครีเอทีฟมีเดียเทคโนโลยี ซึ่งเป็นผลงานที่จัดทำขึ้นในรายวิชาโครงงานพิเศษ ตามเกณฑ์ของหลักสูตรเทคโนโลยีบัณฑิตเพื่อสำเร็จการศึกษา โดยการจัดแสดงผลงานในครั้งนี้ถือเป็นโอกาสในการเผยแพร่ผลงานของนักศึกษาต่อบุคคลภายนอก เพื่อแสดงศักยภาพ และความสามารถของนักศึกษาของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ และเป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ สร้างเครือข่ายความร่วมมือ รวมทั้งการสร้างโอกาสในการได้งานในอนาคต อีกทั้งยังเป็นการประชาสัมพันธ์คณะให้กับบุคคลทั่วไปอีกด้วย นอกจากนี้ในโครงการยังมีการจัดกิจกรรมเสริมอื่น ๆ เช่น การจัดสัมมนาโดยเชิญศิษย์เก่าของคณะ ผู้มีความรู้ ความเชี่ยวชาญ ในสายงานต่าง ๆ มาเป็นวิทยากรแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับศิษย์ปัจจุบัน การแสดงบนเวที การนำเสนอผลงานโดยนักศึกษา การนำเสนอสาขาวิชาต่าง ๆ ของคณะโดยอาจารย์หัวหน้าสาขา กิจกรรมสาธิตการเล่นบอร์ดเกมส์ และกิจกรรมอื่น ๆ

## ขั้นตอนในการดำเนินงาน

1. คณะกรรมการดำเนินงานโครงการตรวจสอบงบประมาณกับฝ่ายการเงินคณะ เพื่อระบุงบประมาณ จำนวนเงินที่จะใช้ในการจัดโครงการ หรือเขียนโครงการเพื่อขอทุนหากจำเป็น รวมทั้งกำหนดช่วงเวลาในการ จัดโครงการ โดยมีเงื่อนไขว่าต้องอยู่ภายในภาคการศึกษาที่ 2 หลังจากที่นักศึกษาสอบปิดโครงการแล้ว และ ก่อนอาจารย์ส่งเกรดเข้าระบบ เนื่องจากการนำผลงานไปจัดแสดงถือเป็นเงื่อนไขหนึ่งสำหรับการผ่านรายวิชา โครงการพิเศษ

2. คณะกรรมการดำเนินงานโครงการติดต่อหาสถานที่สำหรับจัดโครงการ ซึ่งแม้ว่าการให้นักศึกษาเป็น ผู้ดำเนินการติดต่อหาสถานที่เองอาจได้เรทราคาค่าเช่าที่ถูกกว่า แต่คณะหรือมหาวิทยาลัยจะไม่สามารถให้การ สนับสนุนใด ๆ ในด้านอื่นได้ มิเช่นนั้น ทางผู้ให้เช่าสถานที่มักจะถือว่าไม่ใช่งานของนักศึกษา และจะไม่ให้เรท นักศึกษา ดังนั้น คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชนพิจารณาแล้วว่าการดำเนินโครงการ คณะจำเป็นต้องให้การ สนับสนุนในด้านต่าง ๆ แทนการให้นักศึกษาจัดการเอง คณะจึงเป็นผู้ดำเนินการติดต่อหาสถานที่ โดยพิจารณา ระหว่าง 4 ที่ต่อไปนี้เป็น คือ อาคารสยามสเคป สามย่าน มิตรทาวน์ หอศิลป์กรุงเทพ และลานหน้าห้างสรรพสินค้า เอ็มบีเค เซนเตอร์ โดยเมื่อพิจารณาจากปัจจัยต่าง ๆ ได้แก่ 1) ขนาดพื้นที่ที่ต้องใหญ่พอจะรองรับผลงานของ นักศึกษาทั้ง 4 สาขาได้ 2) ทำเลที่ตั้งที่ควรอยู่กลางเมือง สะดวกต่อการเดินทางและผู้เข้าใช้งานพื้นที่อย่าง ต่อเนื่อง เพื่อเป็นหลักประกันว่าการจัดโครงการจะได้รับความสนใจและมีผู้เข้าชมที่เพียงพอ 3) ค่าใช้จ่าย ในการเช่าสถานที่ พิจารณาจากปัจจัยทั้งหมด จึงได้เลือกอาคารสยามสเคปเป็นสถานที่จัดโครงการ และทำการ ติดต่อประสานงานเพื่อขอข้อมูลที่จำเป็น และพูดคุยตกลงรายละเอียดต่าง ๆ เช่น ค่าใช้จ่าย สิ่งอำนวยความสะดวก กฎข้อบังคับในการใช้อาคาร เป็นต้น

3. คณะกรรมการดำเนินงานโครงการจัดประชุมชี้แจงรายละเอียดในการจัดงานให้กับบุคลากรในคณะ เพื่อทำความเข้าใจและจัดสรรหน้าที่ความรับผิดชอบ โดยแบ่งหน้าที่ ดังนี้

3.1 ฝ่ายติดต่อประสานงาน ทำหน้าที่ติดต่อประสานงานกับหน่วยงานภายในและภายนอกที่เกี่ยวข้อง เช่น สถานที่จัดงาน ซัพพลายเออร์ต่าง ๆ ประสานงานกับนักศึกษาเรื่องการขอสปอนเซอร์ จัดทำและ ตรวจสอบเอกสารต่าง ๆ ที่ใช้ในการติดต่อกัน

3.2 ฝ่ายการเงิน ทำหน้าที่ดูแลควบคุมงบประมาณ การเบิกจ่ายค่าใช้จ่ายต่าง ๆ

3.3 ฝ่ายออกแบบและประชาสัมพันธ์ ทำหน้าที่ ถ่ายภาพและวิดีโอ ทำหน้าที่ถ่ายภาพของทุกคนเพื่อนำไปใช้ในสื่อต่าง ๆ รวมไปถึงการบันทึกภาพและวิดีโอในวันจัดนิทรรศการ

3.4 ฝ่ายเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ ทำหน้าที่ จัดเตรียมสถานที่ จัดทำป้าย ดิสเพลย์ต่าง ๆ ยืมและคืน อุปกรณ์ที่ต้องใช้

3.5 ฝ่ายลงทะเบียนและประเมินผล ทำหน้าที่ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมงานและประเมินผลหลังจากจบงาน

4. ประชุมนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ของทุกสาขาวิชา เพื่อแจ้งรายละเอียดการจัดโครงการ และมอบหมาย หน้าที่ความรับผิดชอบ เนื่องจากนักศึกษาแต่ละสาขาอาจมีความเข้าใจและประสบการณ์ในการจัดนิทรรศการ ไม่เท่ากัน บางสาขาที่เคยจัดนิทรรศการดังกล่าวมาแล้วก็จะเห็นภาพและเข้าใจบทบาทหน้าที่ที่ต้องทำ ส่วน สาขาที่ไม่เคยมีประสบการณ์มาก่อน จึงเป็นขั้นตอนที่สำคัญ เพื่อชี้แจง ทำความเข้าใจ และอธิบายถึง ความสำคัญในการจัดโครงการเพื่อจัดนิทรรศการแสดงผลงานนักศึกษา โดยกำหนดให้ทุกสาขามีการแต่งตั้ง ตัวแทนนักศึกษาจากแต่ละสาขา เพื่อคอยติดตามงาน ติดต่อประสานงานกับทีมงานคณะกรรมการโครงการ และรายงานผลการดำเนินงานของแต่ละฝ่าย ทั้งนี้ให้นักศึกษาเลือกกันเอง เนื่องจาก นักศึกษาจะรู้ว่าเพื่อนคนไหน สามารถควบคุม ติดตามงานได้ และประสานงานกับเพื่อน ๆ ได้ดีที่สุด

5. มอบหมายให้นักศึกษาไปคิด Theme และ Concept ของการจัดงานนิทรรศการ โดยให้แต่ละสาขา คิดมา และนำเสนอเป็นแนว Mood board เพื่อให้เห็นถึงรูปแบบการจัดงาน โทนมสี บรรยากาศ และไอเดีย ภายในงาน หลังจากนั้นจะมีการนัดหมายเพื่อโหวตโดยนักศึกษาทุกสาขา และเลือกแนวคิด ผลงานการ ออกแบบที่เหมาะสม และดีที่สุด

6. เมื่อเลือกแบบที่นักศึกษาโหวตกันได้เรียบร้อยแล้ว จึงให้เจ้าของผลงานที่ได้รับการโหวต ประสานงาน กับฝ่ายออกแบบ เพื่อขยายรูปแบบของแนวคิดออกมาให้เป็นรูปแบบ และมีแนวทางในการพัฒนาแนวคิดการ ทำงานทั้งหมดของนิทรรศการ



ภาพที่ 1 ตัวอย่างการออกแบบโลโก้ และป้ายประชาสัมพันธ์

7. ฝ่ายออกแบบพัฒนาแบบของการจัดนิทรรศการ โดยให้ออกแบบโลโก้ เพื่อใช้เป็นตัวกำหนดแนวทาง ของงานทั้งหมด และออกแบบงานกราฟิกที่ต้องใช้ในงานอื่น ๆ ทั้งหมด เช่น นามบัตร โปสเตอร์ สติ๊กเกอร์ เสื้อ ติ่มงาน สื่อประชาสัมพันธ์ออนไลน์ (เฟซบุ๊กเพจ) ฉาก และดีสเพลย์ต่าง ๆ ของนิทรรศการ เป็นต้น

8. ฝ่ายเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ ประสานงานกับตัวแทนนักศึกษา เพื่อหาข้อสรุปเกี่ยวกับผังการจัดวาง อุปกรณ์ที่ต้องใช้ กำหนดการและขั้นตอนการเข้าไปติดตั้ง ฯลฯ

9. ฝ่ายติดต่อประสานงานจะคอยช่วยเหลือในเรื่องการทำเอกสารต่าง ๆ และดำเนินการทางด้านเอกสาร ทั้งเอกสารภายในมหาวิทยาลัย เอกสารที่จะต้องให้กับสถานที่จัดงาน และเอกสารการขอสปอนเซอร์



ภาพที่ 2 ตัวอย่างการออกแบบเวที



ภาพที่ 3 ตัวอย่างการออกแบบบดิสเพลย์ต่าง ๆ ภายในงาน

10. มีการรายงานความก้าวหน้าของการเตรียมงานในทุกสัปดาห์ เพื่อให้งานมีความก้าวหน้า และหากมี ปัญหาเร่งด่วน ให้นักศึกษาติดต่อเพื่อขอความช่วยเหลือจากอาจารย์ที่กำลังดูแลได้ตลอดเวลา นักศึกษายังมี หน้าที่ในการจัดทำเพชบุ๊กเพจของนิทรรศการ เพื่อประชาสัมพันธ์เผยแพร่โครงการ ทั้งนี้ ฝ่ายออนไลน์จะต้อง เขียนคอนเทนต์ วางแผนการเผยแพร่ กำหนดช่วงเวลาการเผยแพร่ และประสานกับฝ่ายออกแบบให้ช่วย ออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์ให้คนภายนอกได้รู้ว่ามีงานนิทรรศการ ผลงานนักศึกษาชั้นปีที่ 4 รวมทั้งจัดทำนิทรรศการในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งสามารถเข้าชมผ่านทางเว็บไซต์ที่ ให้บริการผ่านระบบ Metaverse สำหรับผู้ที่ไม่สะดวกเข้าชมนิทรรศการในสถานที่วันจริง และข้อดีของ นิทรรศการออนไลน์คือ ยังสามารถเข้าชมผลงานของนักศึกษาในภายหลังจากจบงานได้



ภาพที่ 4 การเข้าชมนิทรรศการในรูปแบบออนไลน์

11. เมื่อดำเนินการทุกอย่างเรียบร้อยแล้ว ทุกฝ่ายงานทำงานร่วมกัน และมีความก้าวหน้าในการรายงานการ ทำงานทุกสัปดาห์ จึงเป็นช่วงสุดท้ายของการเตรียมความพร้อมเข้าติดตั้งสถานที่ โดยประสานกับทางสถานที่ จัดงานเพื่อนัดหมายเวลาในการขนย้ายของเข้าพื้นที่การทำงาน

12. ฝ่ายติดตั้งจะมีการเตรียมสิ่งของต่าง ๆ เพื่อใช้สำหรับการเข้าพื้นที่ในการจัดสถานที่การทำงาน โดยให้ เตรียมทุกอย่างให้พร้อมที่สุด เพื่อให้การเตรียมงานในคืนก่อนวันงานเป็นไปอย่างราบรื่น และเสร็จลงโดยเร็ว

13. ในวันงานนิทรรศการ แต่ละฝ่ายจะแบ่งการทำงานเพื่อคอยต้อนรับ และอำนวยความสะดวกแก่ผู้เข้าชมงาน

14. ก่อนวันจัดงาน ทีมงานเอกสารประสานงานกับอาจารย์ผู้สอนรายวิชาโครงการพิเศษ เพื่อเชิญประธาน มาเปิดงาน และเดินชมผลงานนักศึกษาทุกกลุ่ม

15. ดำเนินพิธีเปิดงาน และแสดงผลงาน โดยใช้เวลาการจัดงาน 3 วัน

16. ประชุมสรุปปัญหา และหาแนวทางการแก้ไขสำหรับการจัดกิจกรรมในปีการศึกษาถัดไป

#### ประโยชน์จากการจัดงานเผยแพร่ผลงานของนักศึกษาชั้นปีที่ 4

1. เป็นโอกาสในการเผยแพร่ผลงานของนักศึกษาต่อบุคคลภายนอก เพื่อแสดงศักยภาพ และความสามารถของนักศึกษาของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ซึ่งอาจนำไปสู่โอกาสในการได้งานในอนาคต
2. เป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ สร้างเครือข่ายความร่วมมือ ทั้งกับศิษย์ปัจจุบัน รุ่นพี่ศิษย์เก่า นักศึกษาจากสถาบันอื่นที่เข้าร่วมชมงาน
3. เป็นการประชาสัมพันธ์คณะให้กับบุคคลทั่วไป
4. นักศึกษาได้มีประสบการณ์ในการจัดงานนิทรรศการ การทำงานเป็นทีม และประสบการณ์การทำงานจริง ในการจัดกิจกรรมในพื้นที่ภายนอกมหาวิทยาลัย



**การนำองค์ความรู้มาพัฒนาการปฏิบัติงานจริงของหน่วยงาน  
อย่างเห็นผลเป็นรูปธรรม**



องค์ความรู้ที่พัฒนาในเรื่องใด (ตอบได้มากกว่า 1 เรื่อง)

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

**การนำองค์ความรู้ไปใช้ปฏิบัติงานและผลการดำเนินงานอย่างเป็นรูปธรรม (ควรมีรูปประกอบ หรือ Link กรณีที่ข้อมูลอยู่ในแพลตฟอร์มออนไลน์)**

คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร ได้จัดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการการเสริมทักษะการสร้างสรรค์และแลกเปลี่ยนเรียนรู้ผลงานนวัตกรรมเทคโนโลยีคนรุ่นใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาได้รับความรู้ด้านการสร้างสรรค์และเผยแพร่ผลงานอย่างมีประสิทธิภาพ ได้เกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน และนำเสนอผลงานอย่างมืออาชีพ ซึ่งได้จัดโครงการขึ้นระหว่างวันที่ 29 กุมภาพันธ์ - 1 มีนาคม 2567 ณ อาคารสยามสเคป (Siam Scape) กรุงเทพมหานคร ภายในงานมีการจัดนิทรรศการเพื่อแสดงผลงานของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 จากทั้ง 4 สาขาวิชาของคณะ และรูปแบบนิทรรศการออนไลน์ ผ่านช่องทาง Metaverse <https://www.spatial.io/s/mass-fest-the-carnival>

