

สรุปลองค์ความรู้ที่นำไปใช้ประโยชน์และปฏิบัติได้จริง ของกลุ่มชุมชนนักปฏิบัติ (CoPs) ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

ชื่อกลุ่มชุมชนนักปฏิบัติ (Community of Practice : CoP)	กลุ่มเทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล
ชื่อองค์ความรู้	กลุ่มเทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล
ประเภทขององค์ความรู้	<input checked="" type="checkbox"/> การจัดการเรียนการสอน <input type="checkbox"/> การวิจัย <input type="checkbox"/> การบริการวิชาการ <input type="checkbox"/> การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม <input checked="" type="checkbox"/> การบริหารจัดการ <input type="checkbox"/> การพัฒนากระบวนการ/งาน
ชื่อ-สกุล-ตำแหน่ง ผู้จัดทำ	นายวรงค์ ชื่นครุฑ

1. ที่มาและความสำคัญ (สรุปโดยย่อ)

ปัจจุบันเทคนิคการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Literacy) มีหลายรูปแบบที่จำเป็นต้องมีเพื่อการพัฒนาความรู้และนวัตกรรมด้านดิจิทัลทั้งในระดับบุคคลองค์กรและสังคม คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ให้ความสำคัญของการพัฒนาทักษะทางด้านดิจิทัล ประกอบกับต้องมีสร้างเครือข่าย สร้างองค์ความรู้ในการพัฒนาทักษะทางด้านดิจิทัล ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาองค์กร โดยการจัดการทำเป็นองค์ความรู้ แล้วนำมาแลกเปลี่ยนความรู้ ทรัพยากร หรือการทำงานร่วมกัน เพื่อให้การเกิดการพัฒนาระบบการเรียนการสอน การแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ การเสริมศักยภาพให้กับบุคลากรสายวิชาการและสายสนับสนุนวิชาการ สำหรับยุทธศาสตร์ที่ 2 พัฒนาระบบการจัดการศึกษา สร้างนวัตกรรมการเรียนรู้ และยกระดับการบริหารงานให้ได้มาตรฐาน นั้น ตามนโยบายและยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา โดยมีแนวคิดของการพัฒนาทักษะทางด้านดิจิทัลให้กับบุคลากร นักศึกษา เพื่อการปฏิบัติงานและการผลิตบัณฑิตที่มีคุณภาพและตรงความต้องการของตลาดแรงงาน การพัฒนาและประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางวิทยาศาสตร์ ให้เข้าสู่สภาวะการณของสังคมที่เป็นสังคมยุคดิจิทัล มากขึ้น

จากสถานการณ์ที่ผ่านมา คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มีทั้งการจัดการเรียนการสอนในสาขาวิชา วิทยาการคอมพิวเตอร์ และนวัตกรรมข้อมูล สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาการจัดการนวัตกรรมดิจิทัล และคอนเทนต์ ซึ่งเป็นกำลังหลักสำคัญที่จะนำมาพัฒนางานทางด้านวิทยาศาสตร์ในแต่ละสาขาวิชา ให้มีความเป็นดิจิทัลมากยิ่งขึ้น สามารถนำมาปรับใช้ในการปฏิบัติงาน การจัดการเรียนการสอน ที่สอดแทรกอยู่ในทุกรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการเรียนการสอนผ่านสื่อออนไลน์ เทคนิคการจัดทำสื่อการเรียนการสอน รูปแบบการสอนที่นักศึกษาสามารถเข้าถึงได้ง่ายมากยิ่งขึ้น รูปแบบการปฏิบัติงานที่นำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาช่วยเพื่ออำนวยความสะดวก และเกิดความรวดเร็ว

การจัดการความรู้ KM ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ได้มอบหมายให้คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สร้างองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องวาระสำคัญของมหาวิทยาลัย (Agenda) ซึ่งสมาชิกชุมชนนักปฏิบัติกลุ่มที่ 2 ได้นำเนื้อหาเทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล มาพัฒนาและแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ร่วมกันให้เกิดประสิทธิภาพ สามารถนำองค์ความรู้ที่ได้ ไปต่อยอดสำหรับการปฏิบัติงานทั้งการเรียนการสอนของอาจารย์ และการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ได้ แต่ทั้งนี้ ก็ยังมีบางส่วนที่ยังนำไปใช้ในการปฏิบัติงานได้ไม่เต็มที่ หรืออาจไม่สามารถนำไปในการปฏิบัติงาน จึงมีแนวทางในการจัดทำเป็นองค์ความรู้ด้านเทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อนำไปพัฒนาการทำงานให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นต่อไป

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อส่งเสริมความรู้และทักษะด้านดิจิทัลในการทำงานให้กับบุคลากร
- 2.2 เพื่อใช้เป็นแนวทางการสร้างองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลให้กับบุคลากร

3. กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้

3.1 การกำหนดองค์ความรู้หลักที่จำเป็นต่อการดำเนินงาน

การบรรลุเป้าหมายของหน่วยงาน และกำหนดเป้าหมายของการจัดการความรู้

- 1.1 รับสมัครผู้เข้าร่วมสมาชิกกลุ่มการจัดการความรู้
- 1.2 จัดตั้งกลุ่มแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (KM) และกำหนดคุณอำนาจของกลุ่ม (ประธานกลุ่ม)
- 1.3 กำหนดองค์ความรู้ที่จำเป็นในการจัดการความรู้

ชุมชนนักปฏิบัติกลุ่มที่ 2 ของคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เกิดจากการรวบรวมสมาชิก ในกลุ่มอาจารย์ตามสาขาวิชาต่างๆ โดยวิธีการรับสมัครสมาชิก รวมทั้งบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการทุกคน และหลังจากที่ได้สมาชิกครบจำนวนตามที่กำหนดไว้แล้ว มีการแต่งตั้งอาจารย์ในสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์และนวัตกรรม ข้อมูล เป็นประธานกลุ่มหรือคุณอำนาจ ซึ่งมารับผิดชอบในการจัดการความรู้ที่เกี่ยวกับเทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล

สำหรับการดำเนินงานด้านเทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล ในปีงบประมาณ พ.ศ.2568 นี้ มีแนวคิดที่จะพัฒนากระบวนการทำงานและขั้นตอนการทำงานร่วมมือกับสถานประกอบการ เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการพัฒนาคณะ การสนับสนุนการเรียนการสอนให้กับนักศึกษา และด้านงานวิจัย รวมถึงประโยชน์ในด้านอื่นๆ แต่อย่างไรก็ตามชุมชนนักปฏิบัติกลุ่มที่ 2 ต้องมีเทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล ในการจัดการความรู้ในเรื่องการดำเนินงานที่นำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาช่วย มีกระบวนการที่มีประสิทธิภาพ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. การกำหนดหัวข้อปัญหา
 2. สสำรวจสภาพปัจจุบัน หรือความต้องการในการพัฒนา จากข้อมูลที่ผ่านมา
 3. การวางแผนการจัดการความรู้ตามรูปแบบการจัดการความรู้(KM)
- รายละเอียดและแนวความคิดของกลุ่มการจัดการความรู้ ดังนี้

1) กำหนดหัวข้อปัญหา กลุ่มชุมชนนักปฏิบัติ ได้กำหนดหัวข้อปัญหา ซึ่งได้มีการปรึกษาหารือในกลุ่มสมาชิกถึงหัวข้อการสร้างเทคนิคดิจิทัล โดยรวบรวมปัญหาในกาจัดหาเครือข่าย การจัดทำเอกสาร รูปแบบของการใช้งานสื่อที่เป็นดิจิทัล คือ การใช้โปรแกรม Canva เพื่อการเรียนการสอนและการปฏิบัติงาน

2) สสำรวจสภาพปัจจุบันและความต้องการในการพัฒนานั้น พบว่า คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมีการใช้โปรแกรม Canva สำหรับการเรียนการสอนแล้ว แต่ยังไม่ทั้งหมด รวมทั้งบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการบางส่วนก็ยังไม่เคยใช้โปรแกรม Canva จึงได้นำมาจัดทำเป็นองค์ความรู้เพื่อถ่ายทอด โดยให้บุคลากรที่เคยได้เข้าร่วมอบรมในปี 2567 และนำความรู้ไปใช้ มาพัฒนาและถ่ายทอด แลกเปลี่ยนเรียนรู้ให้กับบุคลากรท่านอื่นที่ยังไม่เคยใช้ สามารถเข้าใช้งานได้และมีประสิทธิภาพมากขึ้น

*** ดังนั้นทางชุมชนนักปฏิบัติกลุ่มที่ 2 จึงมีแนวคิดในการนำองค์ความรู้ที่ได้จากการเข้าร่วมอบรมในปี 2567 ของบุคลากรที่นำไปปฏิบัติและเกิดประสิทธิผล การถ่ายทอดองค์ความรู้ และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ร่วมกัน

3) การวางแผนการจัดการความรู้ตามรูปแบบการจัดการความรู้ (KM) โดยสมาชิกชุมชนนักปฏิบัติได้มีการวางแผนการดำเนินการตั้งแต่การกำหนดองค์ความรู้หลักไปตลอดจนกระบวนการเผยแพร่องค์ความรู้ ดังนี้

ลำดับ	กิจกรรม	วิธีการสู่ความสำเร็จ	ระยะเวลา	ผลลัพธ์ที่ได้	ผู้รับผิดชอบ
1	การกำหนดองค์ความรู้หลักที่จำเป็นต่อการดำเนินงานและการบรรลุเป้าหมายของหน่วยงานและกำหนดเป้าหมายของการจัดการความรู้	1.1 รับสมัครผู้เข้าร่วมสมาชิกกลุ่มการจัดการความรู้	ต.ค.67	1. กลุ่มสมาชิกการจัดการความรู้	วิรงรอง ทำโย
		1.2 จัดตั้งกลุ่มแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (KM) และกำหนดคุณอำนวยของกลุ่ม (ประธานกลุ่ม)	ต.ค.67	1. ชื่อกลุ่มความรู้และรายชื่อสมาชิกกลุ่ม KM	สมาชิกกลุ่ม KM
		1.3 กำหนดองค์ความรู้ที่จำเป็นในการจัดการความรู้	ต.ค.67	1. องค์ความรู้ที่จำเป็นในการจัดการความรู้	สมาชิกกลุ่ม KM
2	การเสาะแสวงหาความรู้ที่จำเป็น	2.1 ถอดบทเรียนจากอาจารย์ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการใช้โปรแกรม Canva รวมทั้งเจ้าหน้าที่ที่ได้นำองค์ความรู้ที่ได้ไปใช้งานแล้วเกิดประสิทธิผล ประชุมกลุ่มย่อยและถอดบทเรียนวิธีปฏิบัติรายบุคคลจากสมาชิกภายในกลุ่ม 2.2 การแสวงหาความรู้จากภายนอก ที่มาจากการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของมหาวิทยาลัยที่เข้าร่วมการอบรม	พ.ย.67 ธ.ค.67 – ม.ค.68	1. วิธีปฏิบัติเรื่องการใช้โปรแกรม Canva เพื่อการเรียนการสอน และเพื่อการปฏิบัติงาน 2. สรุปความรู้ที่ได้จากการเสาะแสวงหา	สมาชิกกลุ่ม KM
3	การปรับปรุงเปลี่ยนแปลง ความรู้บางส่วนให้	3.1 สกัดความรู้ที่ได้จากการถอดบทเรียนวิธีปฏิบัติรายบุคคล โดยประชุมกลุ่มย่อยเพื่อสกัดองค์	ก.พ. – มี.ค.68	1. องค์ความรู้เรื่องเทคนิคการพัฒนาทักษะทางด้าน	สมาชิกกลุ่ม KM

ลำดับ	กิจกรรม	วิธีการสู่ความสำเร็จ	ระยะเวลา	ผลลัพธ์ที่ได้	ผู้รับผิดชอบ
	เหมาะสมต่อการดำเนินงานของหน่วยงาน	ความรู้จากการถอดบทเรียนวิธีปฏิบัติรายบุคคล		เทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้โปรแกรม Canva เพื่อการเรียนการสอน และการปฏิบัติงาน	
		3.2 การปรับปรุง ดัดแปลง ความรู้บางส่วนให้เหมาะสมต่อการดำเนินงานของหน่วยงาน โดยนำองค์ความรู้จากข้อ 3.1 มาปรับปรุง ดัดแปลง ให้เหมาะสมต่อการนำไปปฏิบัติ		1. องค์ความรู้เรื่องการใช้โปรแกรม Canva เพื่อการเรียนการสอน และการปฏิบัติงาน	
4	การนำความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้มาปรับใช้ในการปฏิบัติงานจริง	4.1 สมาชิกกลุ่มนำองค์ความรู้เรื่องการใช้โปรแกรม Canva เพื่อการเรียนการสอนและการปฏิบัติงาน 4.2 รวบรวมวิธีการปฏิบัติที่ได้ปฏิบัติจริงไปสรุปเป็นองค์ความรู้และแนวทางในการสร้างเทคนิคการพัฒนาทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้โปรแกรม Canva	เม.ย.68	1. กระบวนการสร้างเทคนิคการพัฒนาทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้โปรแกรม Canva เพื่อการเรียนการสอน และการปฏิบัติงาน 2. รูปแบบและวิธีการใช้โปรแกรม Canva เพื่อการเรียนการสอนและการปฏิบัติงาน	สมาชิกกลุ่ม KM
5	การนำประสบการณ์จากการทำงาน และการประยุกต์ใช้ความรู้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสกัดออกมาเป็นชุมชนความรู้	5.1 ประชุมการแลกเปลี่ยนความรู้หลังจากที่นำองค์ความรู้ไปปฏิบัติ ให้กับสาขาวิชาและเจ้าหน้าที่ทุกคนทราบ 5.2 สรุปสิ่งที่ได้จากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้หลังจากที่นำองค์ความรู้ไปปฏิบัติ และสกัดเป็นองค์ความรู้เรื่องเทคนิคการพัฒนาทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้โปรแกรม Canva	พ.ค.- มิ.ย. 68	1. กระบวนการสร้างเครือข่ายสถานประกอบการ 2. รูปแบบและวิธีการสร้างเทคนิคการพัฒนาทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้โปรแกรม Canva	สมาชิกกลุ่ม KM
6	การกลั่นกรองและจัดเก็บองค์ความรู้อย่างเป็นระบบโดยถ่ายทอด เผยแพร่ ออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อให้	6.1 จัดทำกระบวนการขั้นตอนการพัฒนาทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้โปรแกรม Canva	ก.ค.68	1. กระบวนการขั้นตอนการสร้างเทคนิคการพัฒนาทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล โดยใช้โปรแกรม Canva	สมาชิกกลุ่ม KM

ลำดับ	กิจกรรม	วิธีการสู่ความสำเร็จ	ระยะเวลา	ผลลัพธ์ที่ได้	ผู้รับผิดชอบ
	ถ่ายทอดการค้นหา และใช้งาน				
		6.2 จัดทำรายงานสรุปผลการ ดำเนินงานของกลุ่มเทคนิคการ พัฒนาทักษะทางด้านเทคโนโลยี ดิจิทัล	ก.ค.68	2. เล่มสรุปผลการ ดำเนินงานกลุ่มเทคนิค การพัฒนาทักษะ ทางด้านเทคโนโลยี ดิจิทัล	สมาชิกกลุ่ม KM
		6.3 ถ่ายทอดองค์ความรู้ และ เผยแพร่องค์ความรู้ ผ่านช่องทาง เว็บไซต์คณะวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยีและช่องทางต่างๆ	ส.ค.68	3. เว็บไซต์คณะ วิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี	สมาชิกกลุ่ม KM

3.2 การเสาะแสวงหาความรู้ที่จำเป็น

3.2.1 การเสาะแสวงหาความรู้จากผู้ปฏิบัติงานจริง โดยเก็บข้อมูลจากการพูดคุยแบบไม่เป็นทางการ และวิธีการสังเกตและการศึกษาจากผู้ปฏิบัติงาน และนำไปสู่การจัดอบรมให้ความรู้แก่สมาชิกและผู้สนใจเข้าร่วม

3.2.2 การถอดบทเรียนจากผู้ปฏิบัติงาน

การดำเนินงานในการเสาะแสวงหาความรู้ที่จำเป็น โดยถอดบทเรียนจากผู้ปฏิบัติงานในการนำความรู้จากการอบรมไปปฏิบัติงานจริง และใช้งานจนเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผล ซึ่งจะได้ความรู้จากประสบการณ์ทำงานในเรื่องการใช้โปรแกรม Canva ที่เป็นความรู้จริงและความรู้ในเชิงลึกที่ซ่อนอยู่ โดยใช้เวทีการประชุมร่วมกัน การซักถามและการสัมภาษณ์ และนำเนื้อหาที่ได้มาประชุมร่วมกันในการถอดบทเรียนโดยการจัดอบรม

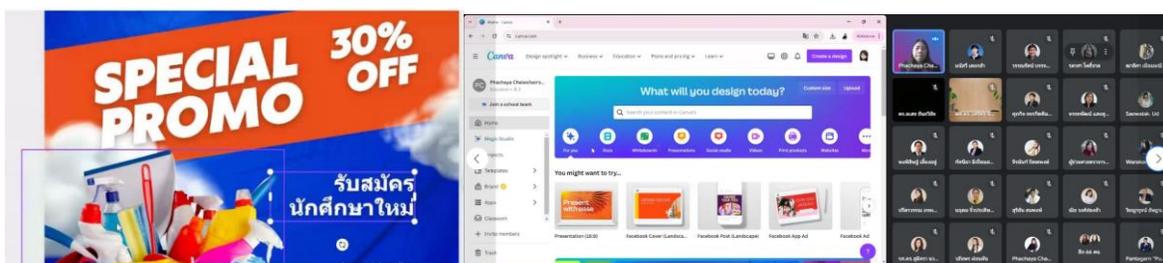
3.3 การปรับปรุง ดัดแปลง ความรู้บางส่วนให้เหมาะสมต่อการดำเนินงานของหน่วยงาน

ชุมชนนักปฏิบัติกลุ่มที่ 2 มีการสกัดความรู้ความรู้ออกจากการสัมภาษณ์ สังเกต และการถอดบทเรียนจากอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญ และบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการ ที่ใช้งานโปรแกรม Canva และเกิดประสิทธิผลในการปฏิบัติงานได้เป็นอย่างดีมาเป็นผู้แทนในการถ่ายทอดองค์ความรู้สู่สมาชิก โดยได้เนื้อหา ดังนี้

3.3.1 องค์ความรู้และรูปแบบการใช้งานโปรแกรม Canva ที่สามารถนำไปใช้สำหรับการปฏิบัติงาน และการประชาสัมพันธ์ข้อมูล ประกอบด้วย

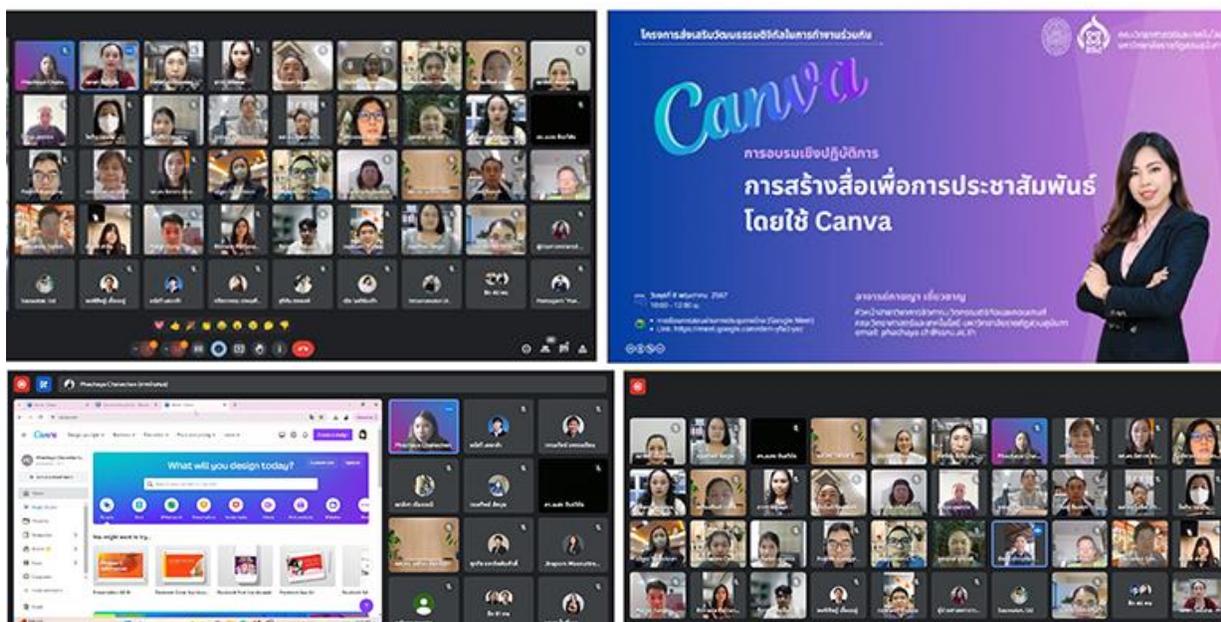
- 1) การเลือกรูปแบบสื่อ
- 2) การสร้างสื่อ
- 3) รูปแบบการนำเสนอ
- 4) ช่องทางการนำเสนอ
- 5) การเผยแพร่

3.3.2 การนำความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้มาปรับใช้ในการปฏิบัติงานจริงโดยการเปลี่ยนองค์ความรู้ที่อยู่ในรูปแบบทฤษฎีหรือบทเรียนให้กลายเป็นแนวทางปฏิบัติที่ชัดเจนและนำไปใช้ได้จริงช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและมีการจัดทำแนวปฏิบัติสรุพอองค์ความรู้ที่ได้มาแยกตามกิจกรรมการเรียนการสอน การปฏิบัติงานได้ง่ายด้วยตนเอง สามารถนำความรู้ไปใช้ได้ทันที โดยช่องทางการเผยแพร่องค์ความรู้ ได้แก่ पोสเตอร์ ประชาสัมพันธ์ เว็บไซต์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี



3.4 การนำความรู้ที่ได้จากการจัดการความรู้มาปรับใช้ในการปฏิบัติงานจริง

ชุมชนนักปฏิบัติงานกลุ่มที่ 2 ได้นำความรู้ที่ได้จากการรวบรวม การปรับปรุงและความรู้เพิ่มเติมให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของเทคนิคการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัล มาถ่ายทอดความรู้ให้กับสมาชิกและบุคลากรสายวิชาการและสายสนับสนุนวิชาการ ในคณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยสมาชิกชุมชนนักปฏิบัติได้ช่วยกันดำเนินการประชาสัมพันธ์ให้บุคลากรที่มีความสนใจเข้าร่วม ก้



หลังจากการรวบรวมวิธีการปฏิบัติที่ได้ปฏิบัติจริง ทางชุมชนนักปฏิบัติกลุ่มที่ 2 นำไปสรุปเป็นองค์ความรู้ และแนวทางต่อยอดการพัฒนาทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อใช้ในการปฏิบัติงานในรูปแบบอื่น และนำมาใช้ให้เกิดความเชี่ยวชาญมากยิ่งขึ้น

3.5 การนำประสบการณ์จากการทำงาน และการประยุกต์ใช้ความรู้มาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสกัดออกมาเป็นชุมชนความรู้

ชุมชนนักปฏิบัติ กลุ่มที่ 2 ได้ประชุมการแลกเปลี่ยนความรู้หลังจากที่นำองค์ความรู้ไปปฏิบัติให้สมาชิกกลุ่ม ทราบ และเผยแพร่องค์ความรู้ในเรื่องเทคนิคการพัฒนาทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล

3.6 การกลั่นกรองและจัดเก็บองค์ความรู้อย่างเป็นระบบโดยถ่ายทอด เผยแพร่ออกมาเป็นลายลักษณ์อักษร เพื่อให้ง่ายต่อการค้นหาและใช้งาน

1) ชุมชนนักปฏิบัติ กลุ่มที่ 2 ได้จัดทำเป็นกระบวนการขั้นตอนการใช้โปรแกรม Canva สำหรับการสร้างสื่อในการเรียนการสอนและการประชาสัมพันธ์

2) จัดทำรายงานสรุปผลการดำเนินงานของกลุ่มเทคนิคการพัฒนาทักษะทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

3) ถ่ายทอดองค์ความรู้ และเผยแพร่องค์ความรู้ ผ่านช่องทางเว็บไซต์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและช่องทางต่างๆ ดังแสดงตามรูปภาพ

หน้าหลักเกี่ยวกับคณะ: ผู้บริหารและบุคลากร การรับสมัคร สาขาวิชา หน่วยงานภายใน

การแต่งกายชุดนักศึกษา สวัสดิการของนักศึกษา ความร่วมมือทางวิชาการ ITA ติดต่อเรา KM

การเผยแพร่ องค์ความรู้ การจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM)

การเผยแพร่ องค์ความรู้ การจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM)

กลุ่ม 1 แนวทางการพัฒนานักศึกษาให้มีทักษะการเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Skills)
-แนวทางการพัฒนานักศึกษาให้มีทักษะการเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Skills).jpg

กลุ่ม 2 เทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล

กลุ่ม 3 การเขียนผลงานเพื่อขอรับใบรับรองวิชาชีพตามกรอบมาตรฐานวิชาชีพอาจารย์ Thailand-PSF
-คู่มือกรอบมาตรฐานวิชาชีพอาจารย์ตามแนวทางการพัฒนาคุณภาพอาจารย์เพื่อส่งเสริมการบรรลุผลลัพธ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา.pdf

กลุ่ม 4 การเขียนบทความวิจัยให้ได้การตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติในฐาน Scopus และ SJR Quartile 1-4
-การเขียนบทความวิจัยให้ได้การตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติในฐาน Scopus และ SJR Quartile 1-4.png

กลุ่ม 5 แนวทางการสร้างนักศึกษาให้เป็นนักวิจัย
- การจัดการความรู้ (KM) แผนที่ 5 แนวทางการสร้าง.pdf

กลุ่ม 6 รูปแบบการจัดการรายได้
-กระบวนการจัดทำโครงการจัดหารายได้ตามแผนบริหารธุรกิจ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.jpg

-กระบวนการจัดทำโครงการบริการวิชาการหรือวิจัย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.jpg

กลุ่ม 7 แนวทางการสร้างเครือข่ายต่างประเทศ
- กระบวนการสร้างเครือข่ายต่างประเทศ.pdf

กลุ่ม 8 แนวทางการสร้างเครือข่ายสถานประกอบการ

4. ลักษณะงานที่ปฏิบัติ

4.1 สภาพการปฏิบัติงานเดิม

ในการปฏิบัติงานที่ต้องใช้เทคนิคความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศนั้น เป็นการปฏิบัติงานที่ใช้อยู่เป็นประจำทุกวัน หากเพียงแต่บุคลากรหลายคน ยังไม่สามารถนำไปใช้ได้เต็มที่ โดยเฉพาะโปรแกรม Canva ที่ใช้กันอย่างหลากหลาย แต่ก็ยังมีส่วนมากที่ยังไม่ได้นำไปปรับใช้ในการปฏิบัติงานได้อย่างเต็มที่

4.2 สภาพการปฏิบัติงานใหม่

มีแนวทางการสร้างเทคนิคและการนำไปใช้งานโปรแกรม Canva ให้ได้รับผลตอบรับและการใช้งานมากยิ่งขึ้น โดยมีการจัดอบรมเพื่อพัฒนาทักษะการใช้งานและการออกแบบให้มีความหลากหลายและสร้างเทคนิคในการใช้งานให้มากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะบุคลากรสายสนับสนุนวิชาการ ที่สามารถนำเทคนิคมาแลกเปลี่ยนกันได้ง่ายกว่าบุคลากรสายวิชาการ โดยแนวทางการใช้โปรแกรม Canva ดังนี้

- 1) การเข้าระบบใช้งาน
- 2) การเริ่มต้นการใช้งาน

- 3) การเลือกรูปแบบ/สี งานนำเสนอ
- 4) การสร้างรูปแบบนำเสนอ
- 5) เทคนิคการนำเสนอ
- 6) การออกแบบนำเสนอ
- 7) การบันทึก/ส่งข้อมูล
- 8) การนำเสนอ

5. เคล็ดลับ/เทคนิคพิเศษ (Tips and Tricks)

มีเคล็ดลับ/เทคนิคพิเศษ (Tips and Tricks) การใช้งานโปรแกรม Canva ให้ได้รับผลตอบรับและการใช้งานมากยิ่งขึ้น โดยมีการนำเทคนิคความรู้มาแลกเปลี่ยนและจัดเป็นรายละเอียดองค์ความรู้ที่จะสามารถนำไปเผยแพร่ได้ มีดังนี้

- 1) ทำพื้นหลังเบลอการเขียนรายงานการวิจัย

ภาพโดดเด่นแย่งชิงจนใส่ตัวหนังสือไม่ได้ และมักจะจมหายไปกับภาพ อาจเกิดจากภาพสีชัด และมีรายละเอียดเยอะเกินไป สามารถลองปรับ Transparency บนแถบเครื่องมือมุมขวาบนให้ลดลงเหลือ 90% ก่อนจะเลือก Edit image และ adjust ความ Blur เพื่อทำภาพให้เบลอจนกว่ารายละเอียดหากต้องการจะโดดเด่นขึ้นมา เพียงเท่านี้การใส่ตัวหนังสือลงบนภาพก็จะชัดขึ้น และไม่จมหายไปกับภาพอีกต่อไป

- 2) การดึงภาพให้โดดเด่นเทคนิคการนำเสนอผลงานวิจัย ในระดับชาติ

การเพิ่มมิติให้กับภาพจริงทำได้หลายรูปแบบ ซึ่งมี 2 เทคนิค คือ การเพิ่ม Shadow สีขาวเพื่อสร้างขอบให้ภาพเด่นขึ้น โดยไปที่ Edit image จากนั้นเลือก Shadow ปรับค่า เลือกสีของ Shadow ได้ตามความต้องการ ภาพที่ได้จะดูมีเลเยอร์สมจริงและดูมีมิติขึ้นมา หรืออีกวิธีคือการซ้อนเลเยอร์ โดยใช้เพียง 2 เครื่องมือ คือ Shape และ Frame ซึ่งขั้นแรกเราต้องคิดก่อนว่าอยากจะทำให้ภาพเราเป็นรูปทรงไหน เช่น อยากให้เป็นรูปทรงวงกลม ก็สร้างวงกลมจาก Shape ก่อน แล้วนำรูปภาพที่ต้องการมาเลือกกรอบภาพ หรือFrame และนำสองเลเยอร์นี้ซ้อนกัน โดย Shape ของเลเยอร์หลังจะทำหน้าที่เป็นกรอบให้กับภาพ ทำให้ภาพโดดเด่นขึ้น

- 3) สร้างเอฟเฟกต์ภาพจรรยาบรรณนักวิจัย

การเสริม Canva Tips เช่น เพิ่มการกระจายตัวของสีออกมาจากตัวอักษรด้วยการแปะทับ Elements หยดสีลงในภาพนั้นๆ แล้วปรับสีให้กลมกลืน และสามารถเลือกรูปแบบอื่นๆ มาแปะทับเสริมลูกเล่นให้กับตัวหนังสือ หรือใช้ตกแต่งภาพได้ Canva ยังมีการสร้าง Effect ให้กับภาพโดยเฉพาะด้วยอย่างฟิลเตอร์ การเบลอภาพแบบทั้งภาพ หรือไล่ระดับ จนถึงการเน้นแสงไฟอย่างการสร้างกรอบภาพให้มีดลึง ตัวอย่างสไตล์ฟิลเตอร์ที่มี เช่น ขาวดำ ฟิล์ม นอร์ดิก

- 4) สร้างกลุ่ม

กดเลือก แล้วลากที่ละอันมันแสนจะเสียเวลา การสร้างกลุ่มให้กับวัตถุที่เราเลือก ครอบองค์ประกอบแล้วกด Command + G รวมกลุ่มสิ่งของ เมื่อคลิกแล้วเป็นการเลือกวัตถุทั้งหมดที่เราตั้งกลุ่มไว้ได้เลย สามารถสร้างได้หลายกลุ่มตามที่เราต้องการ ถ้าต้องการยกเลิกการจัดกลุ่ม กด Ctrl + Shift + G ได้เลย

- 5) เลือกองค์ประกอบ

กรณีมีวัตถุหลายๆ อย่าง จะคลิกอันนี้ก็ไปโดนอีกอันแทน เมื่อเลเยอร์ซ้อนกัน การเลือกเลเยอร์ก็ยากขึ้น Canva Tips ให้เลือกกล่องประกอบบางอย่างเพื่อให้เลือกได้ง่ายขึ้นแทน การเลือกกล่องประกอบทำให้วัตถุนั้นๆ ไม่สามารถเคลื่อนไหว หรือคลิกได้ ทำได้โดยกดปุ่ม Shift บนแป้นพิมพ์ค้างไว้ จากนั้นให้คลิกองค์ประกอบที่ต้องการล็อกไม่ให้เคลื่อนไหว สามารถกดเลือกได้หลายๆ องค์ประกอบ จากนั้นกดปุ่มไอคอนแม่กุญแจเพื่อล็อกองค์ประกอบภาพที่เลือกได้เลย

6) คีย์บอร์ดลัด

คีย์ลัดง่ายๆ ของ Canva Tips เช่น

การกระทำกับองค์ประกอบที่เลือก

Ctrl + C = คัดลอก

Ctrl + V = วาง

Ctrl + Y = ทำซ้ำ

Ctrl + Roll scroll +/- = ซুমเข้าหรือออก

สร้างวัตถุ

C = สร้างวงกลม

L = สร้างเส้นแนวนอน

R = สร้างสี่เหลี่ยม

T = สร้างข้อความ

ตัวอักษร

Ctrl + B / I / U = เปลี่ยนรูปแบบตัวอักษรเป็นตัวหนา ตัวเอียง หรือขีดเส้นใต้ ตามลำดับ

การจัดตำแหน่งวัตถุ

Ctrl +] = ย้ายตำแหน่งมาหน้าสุด

Ctrl + [= ย้ายตำแหน่งไปหลังสุด

Ctrl + Alt +] = ย้ายวัตถุไปข้างหน้า

Ctrl + Alt + [= ย้ายวัตถุไปด้านหลัง

7) การคัดลอก

ลึ้มวิธีคลิกขวาเลือก copy หรือคัดลอกไปได้เลย เพียงแค่กด Command + C หรือ ALT + คลิกลากเมาส์จากวัตถุที่ต้องการ สามารถช่วยประหยัดเวลาทำงานไปได้เยอะเลยละ นี่เป็น Canva Tips สำหรับต้องการคัดลอกจำนวนมาก เพียงแค่ลากเมาส์ครอบองค์ประกอบแล้วกดคีย์ลัด ก็สามารถสร้างวัตถุที่เหมือนกันได้เลย

8) Smart Mockups หรือการสร้างแบบจำลอง

Canva Tips ที่จะช่วยให้คุณสร้างภาพลงบนวัตถุต่างๆได้ โดยการเลือกภาพที่ต้องการแก้ไข จากนั้นเข้าไปที่ Edit image และเลือก Smart mockups จะมีภาพต้นแบบให้คุณเลือกหลากหลาย เพียงแค่มีภาพที่ต้องการ หรือดีไซน์ที่ได้ออกแบบเอาไว้แล้ว และต้องการนำลงใส่บนแพ็คเกจสินค้า เสื้อยืด กระจก กล่องพัสดุ หรืออื่นๆ ก็สร้างภาพจำลองขึ้นมาได้เลย

9) แก้ไข PDF ใน CANVA

เมื่อต้องถึงเวลาเปลี่ยนงาน เรซูเม่ หรือประวัติการทำงานของเราต้องมีการอัปเดต แต่ถ้าหาไฟล์ต้นฉบับไม่เจอ หากมีไฟล์ PDF อยู่ แม้จะเป็นแบบที่ไม่สามารถแก้ไขก็ตาม สามารถดาวน์โหลดไฟล์ เพื่อคัดลอกลง Canva และแปลง PDF เป็นตัวอักษรออกมาเพื่อให้เราสามารถแก้ไขข้อความได้ เป็น Canva Tips ที่เหมาะสำหรับคนที่ต้องการแก้ไขไฟล์ PDF

10) ทำนามบัตร

หนึ่งในเทมเพลตที่มีประโยชน์สำหรับการดีไซน์งานของธุรกิจไม่ว่าเล็กหรือใหญ่ คือ การทำนามบัตร แค่นึกหาคำว่า Business card คุณจะพบกับเทมเพลตนามบัตรให้เลือกมากมาย สามารถสร้างนามบัตรสวยๆ เท่ๆ ได้ง่ายๆ และมี Canva Tips น่าสนใจ แค่อัปโหลด QR code ก็สามารถสร้าง QR code ที่สามารถลิงก์เข้าสู่เว็บไซต์ที่คุณต้องการลงบนบัตรได้อีกด้วย ทั้งนี้ Canva ยังใส่ใจกระทั่งแนะนำขนาดของการ์ดที่เหมาะสม (2x3.5 นิ้ว) ไปจนถึงการสั่งพิมพ์แล้วจัดส่งมาให้ ได้เลย จำนวนที่สามารถสั่งได้ตั้งแต่ 50 – 2,500 ใบ

11) จับคู่ฟอนต์

การจับคู่ฟอนต์สำหรับมือใหม่อาจจะเป็นเรื่องหินและต้องใช้เวลานานเลยทีเดียว ทั้งลายเส้นของตัวหนังสือที่จะทำให้ดูเข้ากัน รวมถึงขนาดตัวอักษร การออกแบบการจับคู่ฟอนต์สำหรับนักดีไซน์จะต้องดูเรื่องการโฟกัสสายตาไปที่จุดเดียวและอ่านง่าย ตัวหนังสือหรือประโยคด้านล่างจะเป็นประโยครองที่ใช้เพื่อการขยายความที่มีขนาดเล็กกว่า และใช้เป็นฟอนต์สวยงามได้ สำหรับ Canva Tips นั้นไม่จำเป็นต้องหาคู่มือของฟอนต์ให้เสียเวลา เพราะมีตัวแบบมาให้พร้อม เพียงแค่เปลี่ยนเป็นคำที่ต้องการเท่านั้น

12) วงล้อสี

การใช้วงล้อสี นอกจากจะเลือกสีได้หลากหลายเฉดแล้ว Canva Tips วันนี้ยังมีการแนะนำคู่มือที่เข้ากันหลายรูปแบบมาฝากด้วย ! เช่น คู่มือตรงข้าม โทนมืดเดียว เป็นต้น โดยใช้ทฤษฎีเบื้องต้นสำหรับวงล้อสีที่มือใหม่ต้องรู้ คือ...

พื้นฐานเรื่องสี

สีตั้งต้นมีทั้งหมด 3 สี นั่นคือ แดง เหลือง น้ำเงิน แล้วเกิดการผสมสีกันจนเกิดเป็นสีต่างๆ ขึ้นมา การเลือกสีที่เข้ากันได้เลือกจากเฉดสีใกล้เคียงที่อยู่บนวงล้อสีแล้วปรับสมดุลสัดส่วนของสีเพื่อให้เกิดจุดโฟกัสของภาพ หรือเลือกสีคู่ตรงข้ามเพื่อให้สีตัดกันและสามารถเห็นเด่นชัดทั้งสองจุด

สีสื่ออารมณ์

หรือเรียกว่า Mood and tone ของภาพ เป็นการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกต่องานของเราได้ดีเลย โดยหลักๆแล้วมี 2 สิ่งสำหรับผู้เริ่มต้น ได้แก่ อุณหภูมิสีโทนเย็น และร้อน สีโทนร้อน เช่น แดง ส้ม ให้ความรู้สึกอบอุ่น ร่าร้อน สนุกสนาน รักสนุก ต่างจากโทนเย็น เช่น น้ำเงิน เขียว ที่บ่งบอกถึงความสงบ ร่มรื่น ส่วนสีกึ่งโทนร้อนเย็น อย่างสีม่วง จะให้ความรู้สึกลึกลับน่าค้นหา

13) ลบพื้นหลังภาพ

เครื่องมือของ Canva pro ที่ทำให้ทำงานง่ายๆ แค่คลิกเดียว เคยไหมที่ลบภาพบุคคล หรือ สิ่งของ สัญลักษณ์ โลโก้ที่เป็นไฟล์ PNG แต่ดันลบพลาด อีกทั้งยังต้องค่อยๆ ลบจนเปลืองพลังงาน และปวดตามาก

ตอนนี้เราสามารถทำพื้นหลังให้หายวับไปกับตา ง่ายๆ แค่คลิกเดียว ด้วย Canva Tips เพียงเลือก ภาพที่ต้องการ (เป็นรูปบุคคล หรือ PNG โปรงใสเท่านั้น) คลิกที่ Edit image จากนั้นเลือก Background remover ก็จะได้ไฟล์ภาพที่ไม่มีพื้นหลังเพื่อนำไปตกแต่งต่อได้แล้ว นอกจากนี้หากยังมีส่วนที่ไม่ต้องการอยู่ สามารถใช้เครื่องมืออย่างลบเพื่อลบเฉพาะจุดออกได้

14) ดาวนโหลดภาพไม่มีพื้นหลัง, ลบภาพพื้นหลัง

หลังจากลบภาพพื้นหลัง, ตัดภาพพื้นหลัง แล้ว หากมีคณขอไฟล์เพื่อเอาไปทำงานต่อในโปรแกรมอื่น เรื่องแบบนี้ก็ไม่เป็นปัญหาเช่นกัน เพียงกด Download เลือก Transparent Background ก็จะได้ไฟล์ PNG ภาพไม่มีพื้นหลังแล้ว หรือหากจะใช้วิธีสร้างเลเยอร์สำหรับพื้นหลังไว้ เมื่อต้องการภาพแบบโปร่งใส ก็เพียงแค่เลือกเอาพื้นหลังออกได้เลย

15) การดูดสี

เมื่อคุณลูกค้าต้องการให้ออกแบบงานตามสีของโลโก้เป๊ะๆ แต่ไม่มีโค้ดสีมาให้เลย Canva Tips เรื่องนี้แก้ได้ด้วยเครื่องมือดูดสี จิ้มบูบก็ได้อสีที่เหมือนต้นแบบมาใช้งานได้เลย เพียงแค่เราขอไฟล์โลโก้ หรือ สีที่คุณลูกค้าต้องการ และใช้ color palette เลือก Add color และ เลือกที่ Eyedropper color จากนั้นจิ้มสีที่ ต้องการได้เลย

6. ผลของการดำเนินงาน (Output)

6.1 องค์กรความรู้ที่ได้

องค์กรความรู้ที่ได้จากเทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล คือ การนำทักษะทางด้านดิจิทัล ในการใช้โปรแกรม Canva มาถ่ายทอดให้กับบุคลากร และนำไปใช้สำหรับการปฏิบัติงานทั้งการเรียนการสอนและการทำงานของเจ้าหน้าที่

6.2 ผ่านการกลั่นกรองจาก

เทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล ได้รับการตรวจสอบและพิจารณาจากสมาชิกที่เป็นอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์และนวัตกรรมข้อมูล สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาการจัดการนวัตกรรมดิจิทัลและคอนเทนต์

6.3 บันทึกรายการ

ชุมชนนักปฏิบัติ กลุ่มที่ 2 ได้นำองค์ความรู้เทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล ไปเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี www.sci.ssru.ac.th ดังแสดงตามภาพ

sci.ssru.ac.th/page/km01

หน้าหลักเกี่ยวกับคณะ: ผู้บริหารและบุคลากร การรับสมัคร สาขาวิชา หน่วยงานภายใน

การแต่งกายชุดนักศึกษา สวัสดิการของนักศึกษา ความร่วมมือทางวิชาการ ITA ติดต่อเรา KM

การเผยแพร่ องค์ความรู้ การจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM)

การเผยแพร่ องค์ความรู้ การจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM)

กลุ่ม 1 แนวทางการพัฒนานักศึกษาให้มีความรู้และทักษะการเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Skills)
-แนวทางการพัฒนานักศึกษาให้มีความรู้และทักษะการเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Skills).jpg

กลุ่ม 2 เทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล

กลุ่ม 3 การเขียนผลงานเพื่อขอรับใบรับรองวิทยานิพนธ์ตามกรอบมาตรฐานวิชาชีพอาจารย์ Thailand-PSF
-คู่มือกรอบมาตรฐานวิชาชีพอาจารย์ตามแนวทางการพัฒนาคุณภาพอาจารย์เพื่อส่งเสริมการบรรลุผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ตามมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา.pdf

กลุ่ม 4 การเขียนบทความวิจัยให้ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติในฐาน Scopus และ SJR Quartile 1-4
-การเขียนบทความวิจัยให้ได้รับการตีพิมพ์ในวารสารวิชาการระดับนานาชาติในฐาน Scopus และ SJR Quartile 1-4.png

กลุ่ม 5 แนวทางการสร้างนักศึกษาให้เป็นนักวิจัย
-การจัดการความรู้ (KM) แผนที่ 5 แนวทางการสร้าง.pdf

กลุ่ม 6 รูปแบบการจัดหารายได้
-กระบวนการจัดทำโครงการจัดหารายได้ตามแผนบริหารธุรกิจ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.jpg

-กระบวนการจัดทำโครงการบริการวิชาการหรือวิจัย คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี.jpg

กลุ่ม 7 แนวทางในการสร้างเครือข่ายต่างประเทศ
-กระบวนการสร้างเครือข่ายต่างประเทศ.pdf

กลุ่ม 8 แนวทางในการสร้างเครือข่ายสถานประกอบการ

6.4 การถ่ายทอดความรู้

ความรู้ (Knowledge)	ข้อมูลสำคัญที่ต้องการถ่ายทอด (Key information to be transferred)	เจ้าของความรู้ (Knowledge owner)	ให้แก่ใคร (To whom) (บุคคลภายนอก กลุ่มแต่เป็น หน่วยงาน)	วิธีการถ่ายทอด ความรู้ (Process of Knowledge Transfer)
เทคนิคการพัฒนาทักษะ เทคโนโลยีดิจิทัล	1. ความรู้ตามประเภทการปฏิบัติงานในการใช้ทักษะทางด้านดิจิทัล ซึ่งสามารถสรุปออกเป็นด้าน คือ ด้านกลยุทธ์การสร้างเทคนิค และ การใช้เทคนิคสำหรับโปรแกรม Canva	สมาชิกชุมชนนักปฏิบัติ กลุ่ม 2	อาจารย์และเจ้าหน้าที่	- ประชุมร่วมกัน - อบรมให้ ความรู้
	2. แนวทางการปฏิบัติในการใช้โปรแกรม Canva ประกอบการ มี 8 ข้อ ดังนี้ คือ 1) การเข้าระบบใช้งาน 2) การเริ่มต้นการใช้งาน 3) การเลือกรูปแบบ/สี งานนำเสนอ 4) การสร้างรูปแบบนำเสนอ 5) เทคนิคการนำเสนอ 6) การออกแบบนำเสนอ 7) การบันทึก/ส่งข้อมูล 8) การนำเสนอ	สมาชิกชุมชนนักปฏิบัติ กลุ่ม 2	อาจารย์และเจ้าหน้าที่	- ประชุมร่วมกัน - อบรมให้ ความรู้
	3. กระบวนการ ขั้นตอนและวิธีการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับสถานประกอบการ มี 15 ข้อ ดังนี้ 1) ทำพื้นหลังเบลอการเขียนรายงานการวิจัย 2) การดึงภาพให้โดดเด่นเทคนิคการนำเสนอผลงานวิจัย ในระดับชาตินักวิจัย 3) สร้างเอฟเฟกต์ภาพจรรยาบรรณนักวิจัย 4) สร้างกลุ่ม 5) เลือกองค์ประกอบ 6) คีย์บอร์ดลัด 7) การคัดลอก 8) Smart Mockups หรือการสร้างแบบจำลอง 9) แก้ไข PDF ใน CANVA 10) ทำนามบัตร 11) จับคู่ฟอนต์	สมาชิกชุมชนนักปฏิบัติ กลุ่ม 2	อาจารย์และเจ้าหน้าที่	- ประชุมร่วมกัน - อบรมให้ ความรู้

	12) วงล้อสี 13) ลบพื้นหลังภาพ 14) ดาวนโหลตภาพไม่มีพื้นหลัง, ลบภาพพื้นหลัง 15) การดูดสี			
--	---	--	--	--

7. การนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์และปฏิบัติได้จริงอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

7.1 ประโยชน์ขององค์ความรู้

องค์ความรู้การสร้างเทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลก่อให้เกิดประโยชน์ให้กับหน่วยงานและส่วนต่างๆ ดังนี้ คือ

7.1.1 ประโยชน์ต่อผู้ปฏิบัติงาน

- 1) ได้รวบรวมความรู้ที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มเทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล ทั้งในรูปแบบของประสบการณ์โดยตรงและการศึกษาจากขั้นตอนการสร้างเทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล
- 2) สามารถนำความรู้ที่ได้รับจากเทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล มาจัดเก็บและกำหนดรูปแบบอย่างเป็นระบบ
- 3) สามารถนำมาปฏิบัติได้อย่างถูกต้อง รวมถึงการปรับปรุงกระบวนการทำงานให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

7.1.2 ประโยชน์ต่อหน่วยงาน

- 1) ยกระดับคุณภาพการดำเนินงานในการเทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล ที่สามารถนำไปใช้สำหรับการเรียนการสอนและการปฏิบัติงานได้
- 2) อาจารย์นำเทคนิคไปถ่ายทอดให้นักศึกษาในการจัดการเรียนการสอนได้ ทั้งการใช้ในการนำเสนองาน การฝึกงาน หรืออื่นๆ ที่นักศึกษานำไปต่อยอดได้
- 3) สร้างความน่าเชื่อถือและภาพลักษณ์ที่ดี โดยการมีเทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล จะช่วยเสริมสร้างความน่าเชื่อถือและความโดดเด่นให้กับหน่วยงาน

7.2 การนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์และปฏิบัติได้จริง (อธิบายรายละเอียดวิธีการนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับ การเรียนการสอน การวิจัย การบริการวิชาการ และการพัฒนางาน และแสดงให้เห็นถึงการนำความรู้ไปปฏิบัติได้จริง พร้อมทั้งมีหลักฐานประกอบ)

ตัวแทนชุมชนนักปฏิบัติ ได้นำองค์ความรู้ที่ได้ไปพัฒนาการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที่ในการทำงานนำเสนอโดยใช้โปรแกรม Canva ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสวยงาม

7.3 เปรียบเทียบผลลัพธ์ก่อนและหลังการนำองค์ความรู้ไปใช้ (แสดงให้เห็นถึงผลการดำเนินงานที่เกิดขึ้น โดยเปรียบเทียบก่อนและหลังจากการนำองค์ความรู้ไปปฏิบัติ)

ผลลัพธ์ของก่อนการนำองค์ความรู้ไปใช้ปฏิบัติ สามารถอธิบายได้ว่า

1) การสร้างหรือการใช้โปรแกรม Canva จะเกิดความสับสนและล่าช้า สำหรับผู้ที่ยังไม่เคยเข้าใช้งาน และไม่ยอมเข้าใช้งาน

2) กิจกรรมในการร่วมกันเรียนรู้มุ่งหมาย เช่น การสร้างสื่อนำเสนอที่ไม่มีความเป็นมืออาชีพ ทำให้งานที่นำเสนอออกไปไม่มีความน่าสนใจและไม่ดึงดูดความสนใจ

ผลลัพธ์ของหลังการนำองค์ความรู้ไปใช้ปฏิบัติ สามารถอธิบายได้ว่า

1) มีการกำหนดบทบาท หน้าที่ และเป้าหมายร่วมกันอย่างชัดเจน ตั้งแต่เริ่มต้น ทำให้การดำเนินงานร่วมกันได้อย่างราบรื่นและต่อเนื่อง

2) กิจกรรมที่ร่วมกันมีการกำหนดตัวชี้วัดความสำเร็จที่ชัดเจน ทำให้สามารถวัดประเมินผลได้อย่างเป็นรูปธรรม

3) มีการจัดการความรู้ที่ได้อย่างเป็นระบบในเทคนิคการใช้งานโปรแกรม Canva

7.4 การนำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์อย่างต่อเนื่องและยั่งยืน (แสดงให้เห็นถึงการองค์ความรู้นำไปใช้ประโยชน์อย่างต่อเนื่องได้อย่างยั่งยืน มีกลไกติดตามผลและประเมินผล มีการปรับปรุงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง กลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมองค์กร รวมทั้งสามารถส่งผลกระทบต่อการทำงานตามทิศทางและนโยบายของมหาวิทยาลัย)

ชุมชนนักปฏิบัติ กลุ่มที่ 2 มีช่องทางการสื่อสารภายในองค์กรหรือตามกลุ่มกิจกรรมแต่ละงาน เพื่อใช้ในการสื่อสารและติดต่อประสานงานร่วมกัน โดยอาจารย์ และเจ้าหน้าที่ ได้ส่วนร่วมในการเข้าใช้งานโปรแกรม Canva ร่วมกับการจัดการเรียนการสอน ทำทำงาน ทั้งนี้ มีการแบ่งปันการใช้ทรัพยากร เช่น องค์ความรู้การใช้งาน เทคนิคพิเศษเฉพาะบุคคล

7.5 การบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด (แสดงให้เห็นถึงผลการดำเนินงานตามเป้าหมายที่กำหนด รวมทั้งระบุผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัดความสำเร็จ)

การบรรลุเป้าหมายของการจัดการความรู้ในการสร้างเทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลที่สามารถวัดได้ตามกระบวนการนี้ จะวัดผลทางด้านคุณภาพในการดำเนินการและปฏิบัติงานในการสร้างเทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล โดยในการใช้งานโปรแกรม Canva

8. ผลกระทบที่เป็นประโยชน์ หรือการสร้างคุณค่า

สิ่งที่เกิดคุณค่าหลังจากการสร้างองค์ความรู้การสร้างความร่วมมือกับสถานประกอบการ มีดังนี้ คือ

1. เพิ่มพูนทักษะเชิงปฏิบัติ โดยบุคลากรของคณะฯ โดยเฉพาะคณาจารย์และเจ้าหน้าที่ทุกคน สามารถเข้าใช้งานโปรแกรม Canva ได้ โดยใช้ อีเมลล์มหาวิทยาลัย และนำเทคนิคหรือปัญหาที่เกิดขึ้นมาปรับใช้งานได้ อย่างเต็มศักยภาพ

2. พัฒนาองค์ความรู้ที่ทันสมัย โดยการได้แลกเปลี่ยนองค์ความรู้จากบุคลากรทั้งอาจารย์และเจ้าหน้าที่ ทำให้บุคลากรได้อัปเดตความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่ๆ ที่กำลังถูกใช้งานในภาคธุรกิจ ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการปรับปรุงการเรียนการสอนและการวิจัย

9. นวัตกรรมที่เกิดขึ้นจากการจัดการความรู้

เป็นนวัตกรรมในด้านการพัฒนาการปฏิบัติงานในรูปแบบของกระบวนการ ขั้นตอนการสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับสถานประกอบการ

ประเภทของนวัตกรรม

- 1) Process innovation นวัตกรรมกระบวนการ
- 2) Product innovation นวัตกรรมผลิตภัณฑ์
- 3) Service innovation นวัตกรรมระบบบริการ

10. สรุปการดำเนินการจัดการความรู้

10.1 ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

ปัจจัยแห่งความสำเร็จในการจัดการความรู้ของการสร้างเทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลเกิดจาก

- 1) วัฒนธรรมองค์กรที่ส่งเสริมให้บุคลากรกล้าที่จะแลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์ระหว่างกัน โดยไม่รู้สึกถูกแข่งขัน
- 2) มีผู้นำและผู้ประสานงานในการรวบรวม จัดระเบียบ และเผยแพร่ความรู้จากเทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล
- 3) มีกระบวนการและรูปแบบการจัดการความรู้ที่ชัดเจน ซึ่งช่วยให้การจัดการความรู้เป็นไปอย่างมีระบบและมีประสิทธิภาพ
- 4) มีเครื่องมือและเทคโนโลยี ซึ่งช่วยให้การจัดการความรู้และการเผยแพร่ความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

10.2 ปัญหาและอุปสรรค

- 1) บุคลากรไม่เข้าใจว่าการจัดการความรู้จะส่งผลดีต่อตัวพวกเขาและองค์กรอย่างไร ทำให้สมาชิกและผู้ปฏิบัติงานขาดความมีส่วนร่วมและขาดความกระตือรือร้น
- 2) ขาดแรงจูงใจและรางวัลที่เหมาะสม ทำให้บุคลากรจะไม่เห็นความสำคัญของการใช้เวลาเพื่อจัดเก็บและแบ่งปันความรู้ ซึ่งมีเพียงความรู้สึกว่าภาระงานที่เพิ่มมากขึ้น

11. การต่อยอดองค์ความรู้

เมื่อมีแนวคิด หลักเกณฑ์ กระบวนการและขั้นตอนการสร้างเทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัลแล้ว สำหรับการจัดการความรู้ต่อไป มีความคิดในการพัฒนารูปแบบของกิจกรรมเทคนิคการพัฒนาทักษะเทคโนโลยีดิจิทัล

12. ผลงานวิจัยที่สนับสนุน -

13. ภาคผนวก -