

เทคโนโลยีสารสนเทศ

มาสนับสนุนการปฏิบัติงาน

ในยุค **ดิจิทัล**

COP3

การจัดการองค์ความรู้ใหม่



เทคโนโลยี
ที่ทันสมัย



เพิ่มประสิทธิภาพ
การทำงาน



เชื่อมโยงข้อมูล
อย่างเป็นระบบ



ปลอดภัย
เชื่อถือได้



ขับเคลื่อนองค์กร
สู่ความสำเร็จ

โดย

นางสาวกนกวรรณ จู้ห่อง

และคณะฯ เป็นผู้นำเสนอ



การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน

เพื่อประชาสัมพันธ์หลักสูตร

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการประมง

โดยประยุกต์ใช้การจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM)



1. ที่มาและความสำคัญ



การประชาสัมพันธ์หลักสูตรในปัจจุบัน จำเป็นต้องปรับรูปแบบการสื่อสารให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของผู้รับสาร ในยุคดิจิทัล ซึ่งนิยมรับข้อมูลผ่านสื่อที่ให้ความกระชับ เข้าใจง่าย และมีความน่าสนใจ โดยเฉพาะสื่อแอนิเมชัน ที่สามารถถ่ายทอดข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการประมง จึงได้นำแนวทางการจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM) มาประยุกต์ใช้ในการรวบรวม วิเคราะห์ สังเคราะห์ และถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับหลักสูตร ผ่านการพัฒนาสื่อแอนิเมชัน เพื่อให้ข้อมูลหลักสูตรมีความถูกต้อง เป็นมาตรฐาน และสามารถนำไปใช้ประชาสัมพันธ์ได้อย่างต่อเนื่อง พร้อมทั้งจัดเก็บองค์ความรู้ไว้เป็นฐานข้อมูลสำหรับการพัฒนาในอนาคต

การจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM)



รวบรวมความรู้
รวบรวมข้อมูลหลักสูตร
จากแหล่งต่าง ๆ
ที่น่าเชื่อถือ



วิเคราะห์ความรู้
คัดกรอง ตรวจสอบ
ผลวิเคราะห์ข้อมูล
ให้ถูกต้อง ครบถ้วน



สังเคราะห์ความรู้
สรุปและเรียบเรียงเนื้อหา
ให้ง่ายต่อการเข้าใจ
และน่าสนใจ



ถ่ายทอดความรู้
พัฒนาสื่อแอนิเมชัน
เพื่อสื่อสารข้อมูลหลักสูตร
อย่างมีประสิทธิภาพ



จัดเก็บและต่อยอด
จัดเก็บเป็นฐานความรู้
เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์
และพัฒนาต่ออย่างต่อเนื่อง



ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

สื่อแอนิเมชันที่ดึงดูดภาพ ช่วยให้การประชาสัมพันธ์หลักสูตร
เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างภาพลักษณ์ที่ดี
แก่แผนกวิชาการต่อการตัดสินใจเลือกศึกษาต่อในระดับ



นำวิชา
เข้าใจ



ประชาสัมพันธ์
ได้ต่อเนื่อง



ข้อมูลถูกต้อง
เป็นมาตรฐาน



สร้างภาพ
ทางการศึกษา

การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน

เพื่อประชาสัมพันธ์หลักสูตร

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการประมง

โดยประยุกต์ใช้การจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM)



2. วัตถุประสงค์



1. เพื่อพัฒนาสื่อแอนิเมชันสำหรับประชาสัมพันธ์หลักสูตร
ให้มีความ**ทันสมัย**และ**ตอบสนอง**ต่อผู้เรียนในยุคดิจิทัล



2. เพื่อประยุกต์ใช้กระบวนการ**จัดการความรู้**
ในการรวบรวม ถ่ายทอด และจัดเก็บองค์ความรู้
เกี่ยวกับหลักสูตร**อย่างเป็นระบบ**



3. เพื่อสร้างมาตรฐานและแนวปฏิบัติในการผลิตสื่อดิจิทัล
ที่สามารถ**นำไปใช้ซ้ำ**และ**พัฒนาต่อยอด**ได้
อย่าง**มีประสิทธิภาพ**



การจัดการความรู้
(Knowledge
Management: KM)



รวบรวมความรู้
จากแหล่งต่าง ๆ



วิเคราะห์และสังเคราะห์
องค์ความรู้



จัดเก็บและจัดระบบ
องค์ความรู้



ถ่ายทอดและแบ่งปัน
องค์ความรู้



นำไปใช้และพัฒนา
อย่างต่อเนื่อง

การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน

เพื่อประชาสัมพันธ์หลักสูตร

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการประมง

โดยประยุกต์ใช้การจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM)

3. กระบวนการดำเนินงาน (PDCA)

P

Plan (การวางแผน)



ศึกษาความต้องการด้าน
การประชาสัมพันธ์ของหลักสูตร



ประชุมร่วมกับอาจารย์ผู้รับผิดชอบ
หลักสูตรเพื่อกำหนดสาระสำคัญ



รวบรวมและวิเคราะห์
ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง



ออกแบบแนวคิดและจัดทำ
Storyboard

D

Do (การดำเนินงาน)



ผลิตสื่อแอนิเมชันตาม
Storyboard



บันทึกเสียงและจัดทำ
กราฟิกประกอบ



ตัดต่อและออกแบบสื่อให้เหมาะสม
กับการเผยแพร่ในสื่อดิจิทัล



ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา
โดยผู้รับผิดชอบหลักสูตร

C

Check (การตรวจสอบ
และประเมินผล)



ตรวจสอบคุณภาพของสื่อทั้ง
ด้านเนื้อหาและการนำเสนอ



รับข้อเสนอแนะจากผู้เกี่ยวข้อง



ปรับปรุงสื่อก่อนเผยแพร่



ประเมินผลจากการเข้าถึงสื่อ
และความคิดเห็นของผู้รับชม

A

Act (การปรับปรุง
และพัฒนา)



ปรับปรุงสื่อจากผลการประเมิน



จัดเก็บไฟล์ต้นฉบับและขั้นตอน
การดำเนินงานไว้ในคลังความรู้
ของหน่วยงาน



ถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับบุคลากร
สามารถผลิตสื่อในรูปแบบเดียวกัน



นำแบบปฏิบัติไปประยุกต์ใช้กับ
หลักสูตรอื่นของคณะ

AI ไม่ได้แทนที่ ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์

1



แต่ช่วยขยายความคิดของมนุษย์
ให้กลายเป็นชิ้นงานได้เร็วขึ้น

2



เป็นรูปแบบมากขึ้น

3



และเข้าถึงผู้เรียน
ได้หลากหลายมากขึ้น



ไอเดียของคุณ
ผสาน AI

ภาพประกอบ

วิดีโอการสอน

แอนิเมชัน

สไลด์/สื่อการเรียนรู้



เข้าถึงผู้เรียนได้
หลากหลาย
มากขึ้น



ทุกวัย



ทุกสไตล์การเรียนรู้



ทุกศักยภาพ



ทุกพื้นที่



ทุกความหลากหลาย



มนุษย์คิด • AI ช่วยสร้าง
เราเติบโตไปด้วยกัน





Gmail



Flow



ChatGPT

— เข้าใจสไลด์ภาพ 2D และ 3D Animation —

เปรียบเทียบลักษณะเด่นของภาพ 2D และ 3D เพื่อเลือกใช้ให้เหมาะกับงาน

2D Animation



- ภาพแบน 2 มิติ
- เน้นเส้น สี และรูปทรง
- ดูเรียบง่าย เข้าใจง่าย

3D Animation



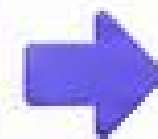
- ภาพมีมิติ ลึก และปริมาตร
- มีแสงเงา และพื้นผิว
- ดูสมจริงและมีพลังมากขึ้น



การเข้าใจสไลด์ภาพช่วยให้วางแผนการออกแบบสื่อได้เหมาะสมมากขึ้น ✨

— ถอดรหัสผลงานด้วยวิศวกรรมย้อนรอย —

เรียนรู้จากการวิเคราะห์องค์ประกอบและกระบวนการสร้างงาน เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับงานของตนเอง



ตัวละคร



ฉาก



สี



มุมกล้อง



องค์ประกอบภาพ

1 สังเกตภาพรวม



ดูรูปแบบ จุดเด่น
และอารมณ์ของงาน

2 แยกองค์ประกอบ



ตัวละคร ฉาก สี
มุมกล้อง และ
องค์ประกอบภาพ

3 วิเคราะห์กระบวนการ



คิดย้อนกลับว่าใช้
เครื่องมือ เทคนิค หรือ
Prompt อย่างไร

4 นำไปประยุกต์ใช้



ต่อยอดเป็นแนวทาง
สร้างผลงานของตนเอง



วิศวกรรมย้อนรอยช่วยให้เราเข้าใจเบื้องหลังความสำเร็จของผลงาน และวางแผนสร้างงานได้อย่างมีระบบ





ChatGPT

คุณคือนักสร้าง 3D Cartoon Animation มืออาชีพช่วยสร้างบทละครเกี่ยวกับ [คณะ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการประมง ที่เปิดรับสมัครนักศึกษาใหม่ ปีการศึกษา 2570 ใน 4 หลักสูตร ดังนี้ 1. หลักสูตรวิทยาศาสตร์ทางทะเล 2.หลักสูตรเทคโนโลยีเพาะเลี้ยงสัตว์น้ำ 3.หลักสูตรการจัดการทรัพยากรและสิ่งแวดล้อม และ 4.หลักสูตรอุตสาหกรรมอาหารและผลิตภัณฑ์ประมง] มาให้ 30 วินาทีแบ่งเป็น 8 ฉาก ฉากละ 5 วินาที สร้างภาพสไตล์ [Ghibli studio 3D] เป็นตัวละคร นักศึกษาผู้ชาย และนักศึกษาผู้หญิง สร้างตามภาพที่ให้ สร้างเป็น ตารางโดยแบ่งเป็นคอลัมน์ ฉาก, ภาพ/มุกตลก, บทสนทนา/บทบรรยาย, prompt สำหรับ ภาพนิ่ง, prompt สำหรับสร้างภาพเคลื่อนไหว แสง เงาแบบ Cinematic lighting มีมิติลึก

Storyboard: “เส้นทางสู่นาคดทางทะเล” (30 วินาที | 8 ฉาก)

ฉาก	ภาพ / มุมกล้อง	บทสนทนา / บรรยาย	Prompt ภาพนิ่ง (Ghibli 3D)	Prompt ภาพเคลื่อนไหว (Animation + Cinematic) 
1	Wide Cinematic Shot มุมสูง plantation + ทะเลไกล นักศึกษาชายหญิงยืนมอง	👤 “ทุกความฝัน...เริ่มต้นจากการมองเห็นอนาคต”	Ghibli style 3D, tropical oil palm plantation meets ocean horizon, morning golden light, university student male and female standing side by side, cinematic depth of field, warm tone	slow aerial dolly in, light rays, wind moving leaves, volumetric lighting, cinematic depth
2	Medium Shot นักศึกษาหญิงเก็บตัวอย่างน้ำทะเล	👤 “เราอยากเข้าใจทะเล... ให้ลึกยิ่งขึ้น”	Ghibli 3D, female student collecting seawater sample, clear ocean, scientific tools, soft sunlight reflection	water ripple, camera pan left, light reflection dancing, soft glow
3	Close-up → Lab Transition กล้องจุลทรรศน์ + สิ่งมีชีวิต	👤 “สู่หลักสูตรวิทยาศาสตร์ทางทะเล”	Ghibli 3D lab, microscope, plankton glowing, student focused face, soft cinematic light	match cut ocean → microscope, glowing particles, slow zoom
4	Tracking Shot ฟาร์มเพาะเลี้ยง นักศึกษาชายให้อาหารปลา	👤 “เราสร้างอาหารแห่งอนาคต”	Ghibli 3D aquaculture farm, fish feeding splash, male student smiling, vibrant greens	tracking shot, splash slow motion, sunlight sparkle on water
5	Wide Nature Shot ป่าชายเลน นักศึกษาปลูกต้นไม้	👤 “ดูแลทรัพยากร เพื่อโลกที่ยั่งยืน”	Ghibli 3D mangrove forest, students planting mangrove, lush green environment, soft fog light	wind movement, soil particles, god rays, cinematic depth
6	Close-up Food + Lab อาหารทะเล + แปรรูป	👤 “เพิ่มมูลค่า...จากทะเลสู่จาน”	Ghibli 3D seafood processing lab, premium dishes, warm lighting, food texture detail	macro focus shift, steam animation, highlight glow
7	Hero Shot นักศึกษาทั้งคู่ยืนหน้าคณะอย่างมั่นใจ	👤 “4 หลักสูตร สร้างอนาคตจริง”	Ghibli 3D university building, confident male female students, golden hour light, cinematic	camera rise, lens flare, epic cinematic lighting
8	Final Close + Logo ยิ้มมองกล้อง โลโก้ขึ้น	👤 “สมัครงานนี้...สู่อนาคตที่ยั่งยืน”	Ghibli 3D smiling students, warm sunset, university logo overlay	fade in logo, glow effect, slow fade out, cinematic ending

สร้างฉาก Prompt ภาพนิ่ง (Ghibli 3D)



สร้างภาพ Ghibli style 3D, tropical oil palm plantation meets ocean horizon, morning golden light, university student male and female standing side by side, cinematic depth of field, warm tone



ฉากที่ 1



ฉากที่ 2



ฉากที่ 3



ฉากที่ 4



ฉากที่ 5



ฉากที่ 6



ฉากที่ 7

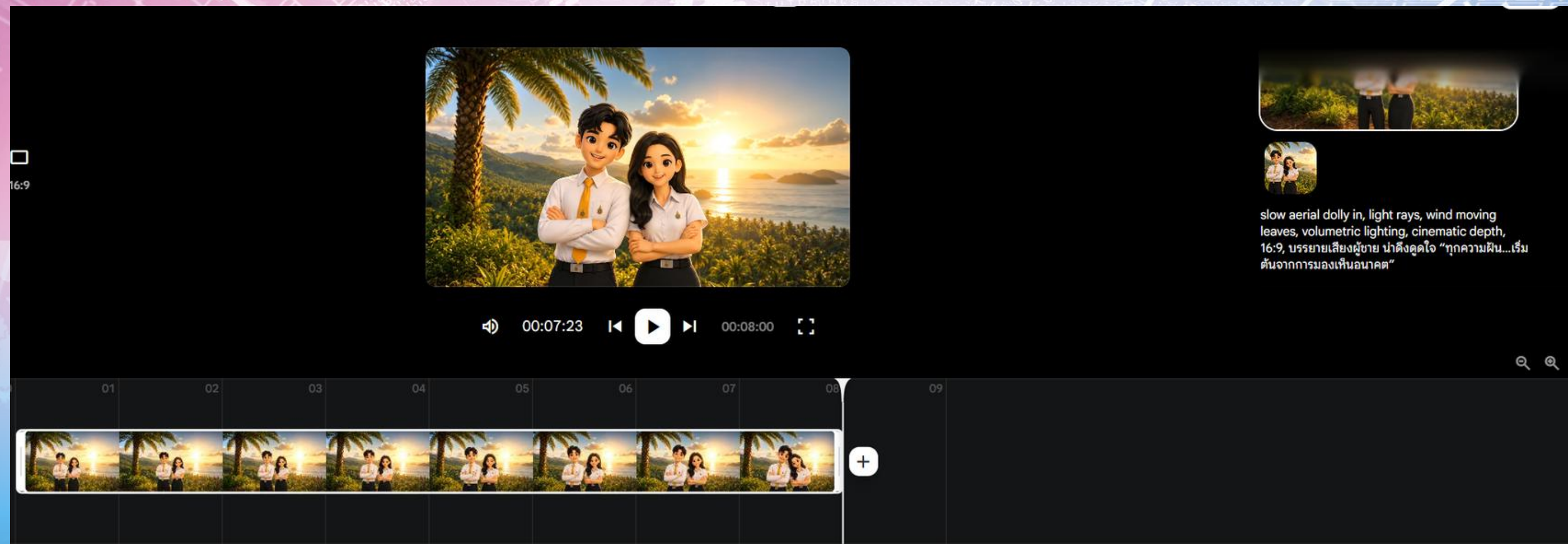


ฉากที่ 8

Prompt ภาพเคลื่อนไหว (Animation + Cinematic)

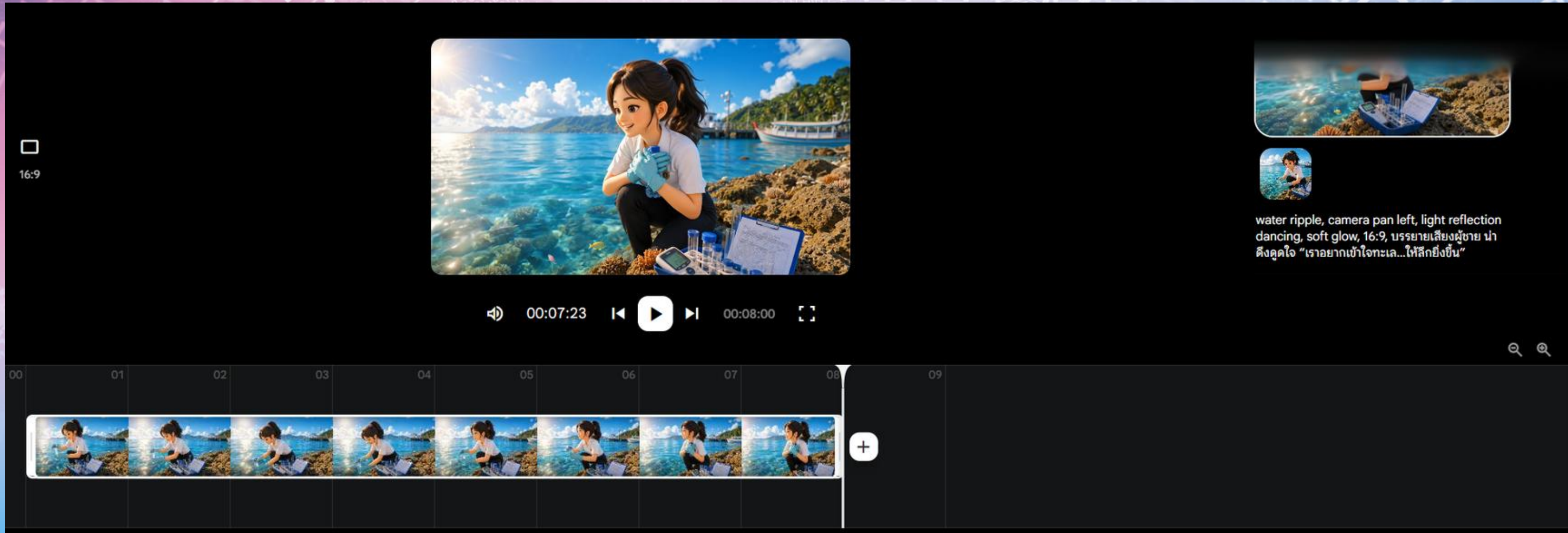
Flow

Flow



ฉากที่ 1

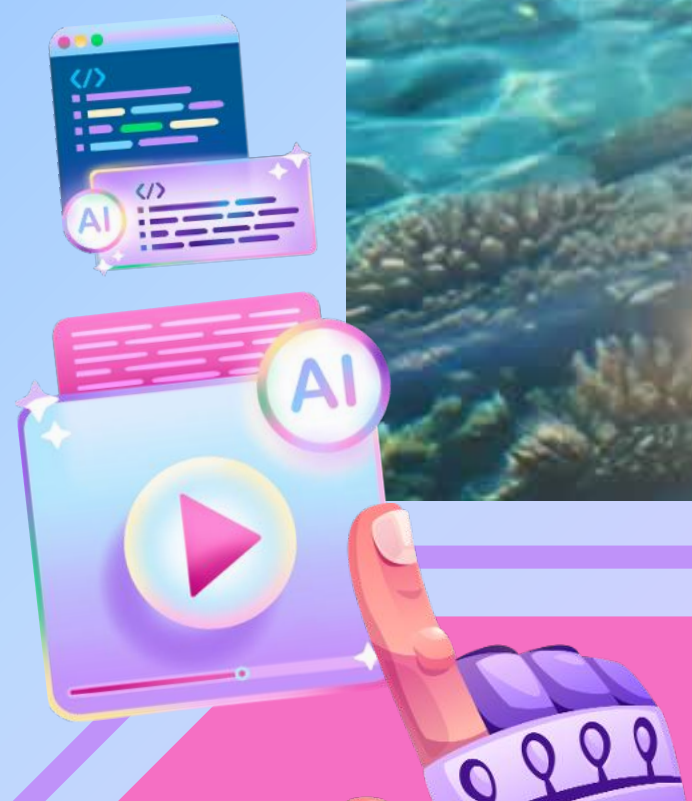
slow aerial dolly in, light rays, wind moving leaves, volumetric lighting, cinematic depth, 16:9, บรรยายเสียงผู้ชาย สุกภาพ น่าค้นหา “ทุกความฝัน...เริ่มต้นจากการมองเห็นอนาคต”

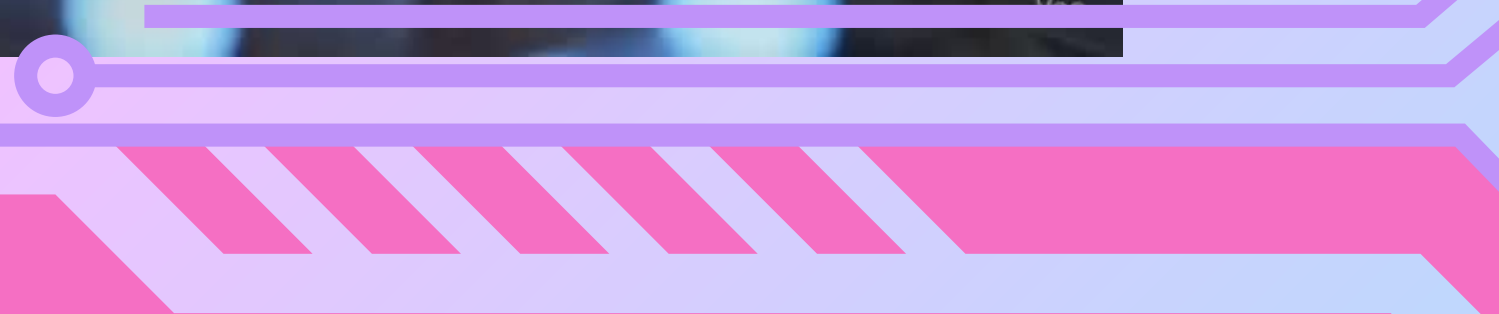


ฉากที่ 2

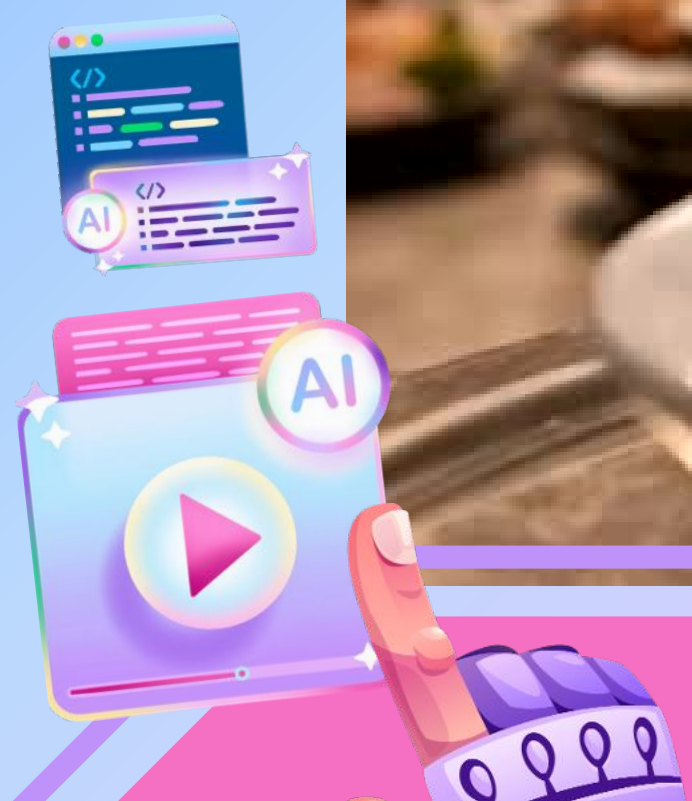
water ripple, camera pan left, light reflection dancing, soft glow, 16:9,
บรรยายเสียงผู้ชาย สุกภาพ หน้าค้นหา "เราอยากเข้าใจทะเล...ให้ลึกยิ่งขึ้น"

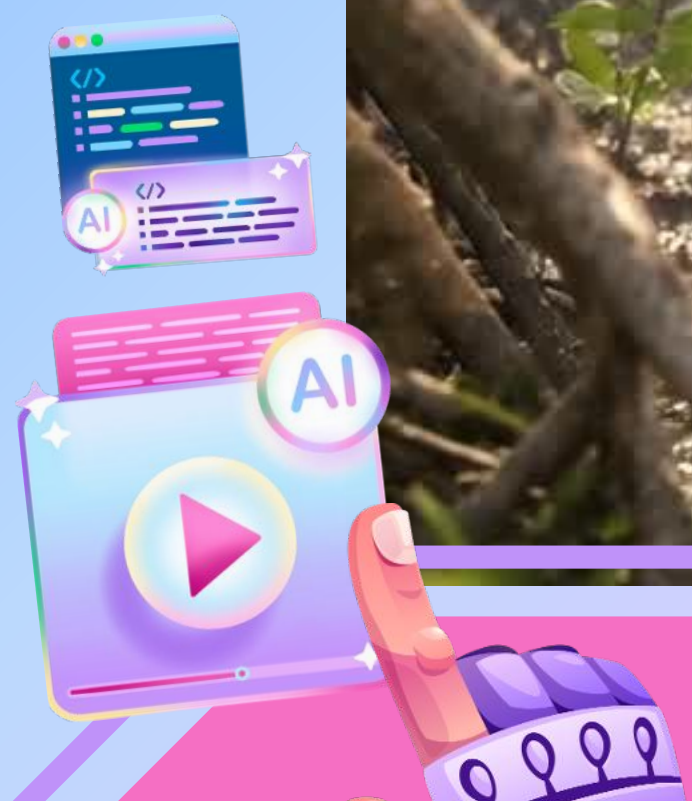




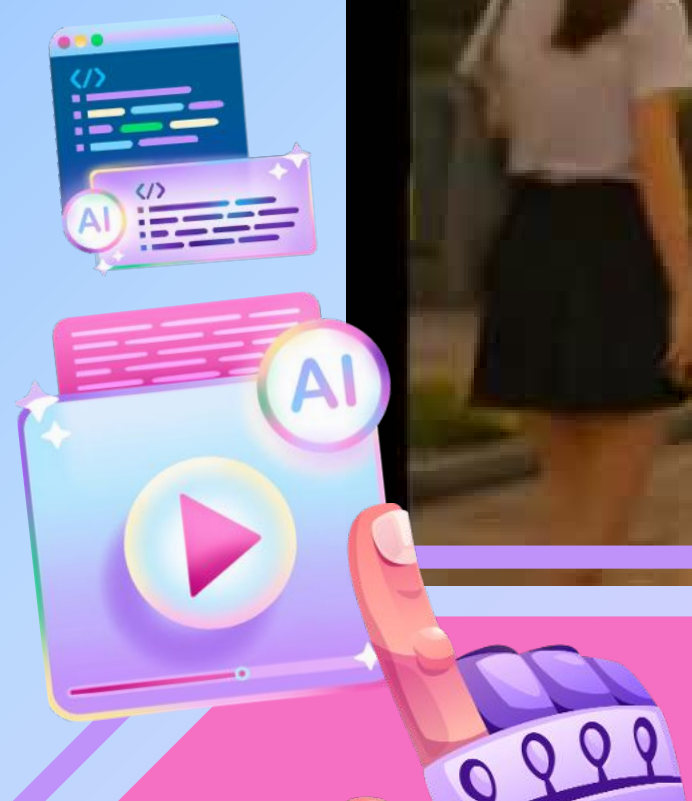


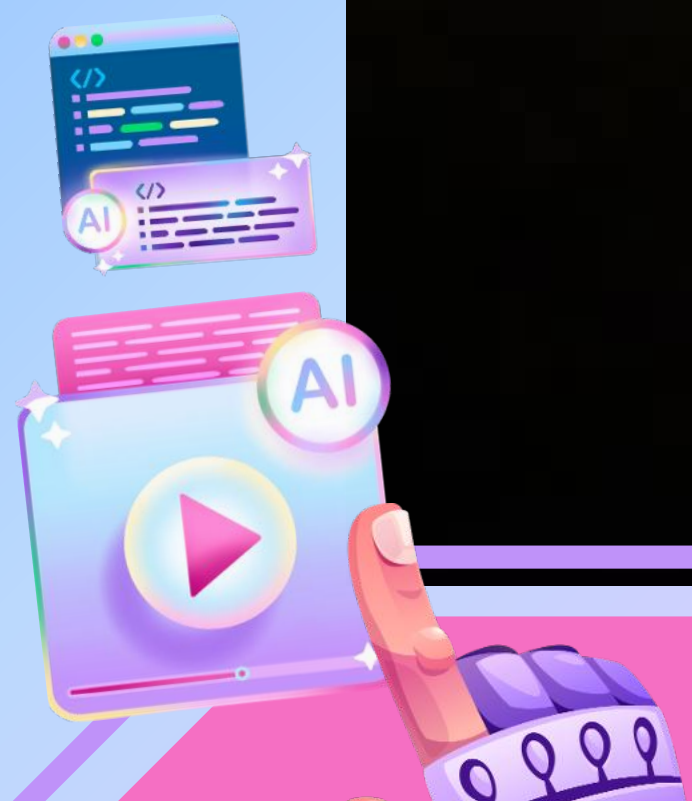






Veo







รับชม วิดีโอ

ได้เลยค่ะ!



CLICK HERE



รับชมง่าย
คมชัดทุกเนื้อหา



ภาพคมชัด
เต็มอัตรา



สะดวก รวดเร็ว
ดูได้ทุกที่ ทุกเวลา



อย่าพลาด! เนื้อหาดี ๆ ที่เราเตรียมไว้สำหรับคุณ







การพัฒนาสื่อแอนิเมชัน

เพื่อประชาสัมพันธ์หลักสูตร

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการประมง

โดยประยุกต์ใช้การจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM)



4 ปัจจัยแห่งความสำเร็จ



แนวทางการปรับปรุงและพัฒนา





ความเชื่อมโยงกับยุทธศาสตร์และค่านิยมมหาวิทยาลัย เพื่อขับเคลื่อนองค์กรสู่ความเป็นเลิศอย่างยั่งยืน



6.1 แผนยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัย/เป้าประสงค์ที่เกี่ยวข้อง



ยุทธศาสตร์
มหาวิทยาลัย

ยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างองค์กรดิจิทัลสมรรถนะสูงเพื่อรองรับการเปลี่ยนแปลงของโลก
และสอดคล้องกับเป้าหมาย



KM Goal
(ประเด็น)

ประเด็น G1 พัฒนามหาวิทยาลัยให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้บนฐานระบบการจัดการความรู้และเทคโนโลยีดิจิทัล
ที่มีมาตรฐานและเชื่อมโยงกับทั้งมหาวิทยาลัย และสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ KM ของมหาวิทยาลัยฯ



ยุทธศาสตร์
KM

ยุทธศาสตร์ที่ S1 พัฒนาระบบการจัดการความรู้บนฐานดิจิทัลเพื่อสร้างองค์กรแห่งการเรียนรู้
มุ่งพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและระบบสารสนเทศด้านการจัดการความรู้ตลอดจนกลไกสนับสนุนและอำนวยความสะดวก
การเรียนรู้ขององค์กร เพื่อให้การจัดการความรู้มีมาตรฐาน เข้าถึงได้ทั่วทั้งมหาวิทยาลัย และสามารถใช้อย่างมีประสิทธิภาพ
โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลตั้งภูมิปัญญาแก้ปัญหาในการรวบรวม จัดเก็บ สืบค้น แลกเปลี่ยน และต่อยอดองค์ความรู้
ร่วมกันอย่างเป็นระบบ



6.2 ตัวชี้วัด (KPI) ที่ผลงานสนับสนุน (ถ้ามี)



ชื่อ KPI และหน่วยนับ



จำนวนสื่อแอนิเมชันที่พัฒนา
และเผยแพร่
หน่วยนับ : ผลงาน



ค่าเป้าหมายของ KPI (ปีงบประมาณนี้)



ผลิตแอนิเมชันประชาสัมพันธ์หลักสูตร
คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการประมง
จำนวน 1 ผลงาน



ผลงานที่สนับสนุน KPI



1
ผลงาน

การจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM)



รวบรวมความรู้
รวบรวมข้อมูลหลักสูตร
จากแหล่งต่าง ๆ
ที่น่าเชื่อถือ



วิเคราะห์ความรู้
จัดกรอง ตรวจสอบ
และวิเคราะห์ข้อมูล
ให้ถูกต้อง ครบถ้วน



สังเคราะห์ความรู้
สรุปและเรียบเรียงเนื้อหา
ให้กระชับ เข้าใจง่าย
และน่าสนใจ



ถ่ายทอดความรู้
พัฒนาแอนิเมชัน
เพื่อสื่อสารข้อมูลหลักสูตร
อย่างมีประสิทธิภาพ



จัดเก็บและต่อยอด
จัดเก็บในฐานความรู้
เพื่อใช้ในการประชาสัมพันธ์
และพัฒนาอย่างต่อเนื่อง



ผลลัพธ์ที่คาดหวัง สื่อแอนิเมชันมีคุณภาพ ช่วยให้การประชาสัมพันธ์หลักสูตร
เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ สร้างภาพลักษณ์ที่ดี ก่อเกิดชุมชน
และเพิ่มโอกาสในการตัดสินใจเลือกเรียนในคณะฯ



เข้าถึงง่าย
เข้าใจเร็ว



ประชาสัมพันธ์
ได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ข้อมูลถูกต้อง
น่าเชื่อถือ



สร้างโอกาส
ทางการศึกษา

“ ขับเคลื่อนด้วยองค์ความรู้และเทคโนโลยีดิจิทัล สร้างสรรค์นวัตกรรม เพื่อสังคมและการพัฒนาที่ยั่งยืน ”



Digital
Organization

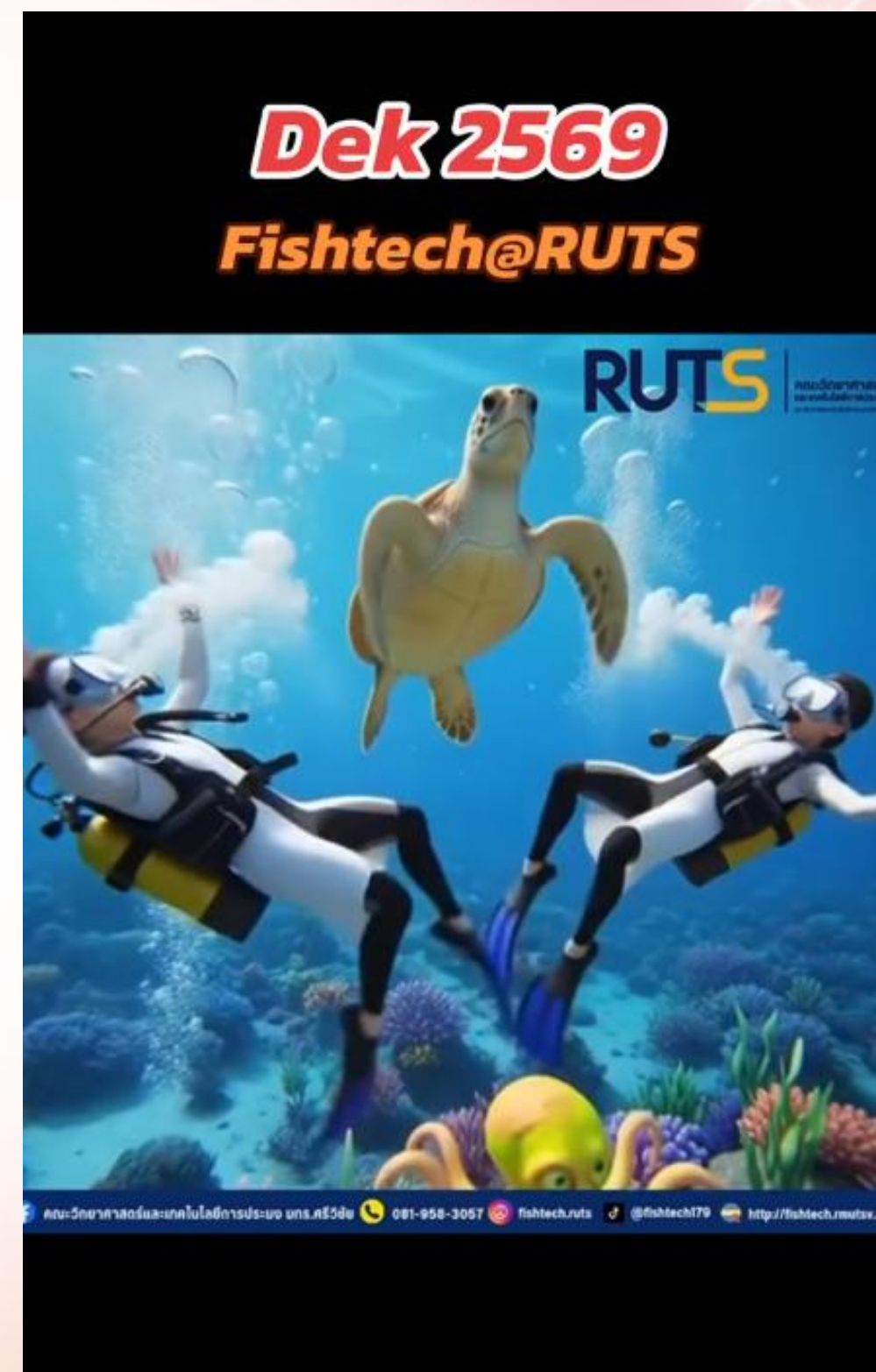


Learning
Organization



Sustainable
University

แอนิเมชันในสื่อออนไลน์



ขอขอบคุณ

ผู้ร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้

คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการประมง

- 01 นางสาวรัตน แสงศรีจันทร์
- 02 นางณพิชญา บุญเดช
- 03 นางณปภัช เมืองแก้ว
- 04 นางศิริมา กรุงแก้ว
- 05 นางสาวปรีดา คงประสม
- 06 นางสาวกนกวรรณ จู้ห้อง

- 07 นายอนันต์ ดือราแมพะยี่
- 08 นายอรุณ ตั้งสง่า
- 09 นางสาวจุรีรัตน์ คงอ่อนศรี
- 10 นางสาวกัญจน์กมล กลิ่นหอม
- 11 นางปิยวรรณ ชูพูล
- 12 นางสาวอาริญา คงหลี่

- 13 นางสาวเอื้ออารี บุญช่วย
- 14 นางสาวหทัยทิพย์ ทองด้วง
- 15 นางสาวปราณี อยู่เต็ม
- 16 นางสาวศุภรัตน์ คงโอ
- 17 นางสาวจริยา ชำนาญนา
- 18 นางวลัยพร สงเสน

ติดต่อเรา



คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการประมง
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย
วิทยาเขตตรัง
179 หมู่ 3 ต.ไม้ฝาด อ.สิเกา
จ.ตรัง 92150



โทร:
08 1958 3057
08 1894 3406



อีเมล:
kanokwan.ju
@rmuts.ac.th



เว็บไซต์คณะ:
<https://fishtech.rmuts.ac.th>

