

## การจัดทำ Explicit Knowledge จากงานประจำ

ชื่อเรื่อง การถอดความรู้จากการทำวิดีโอทัศน์และกราฟิกสำหรับการประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิต  
ครั้งที่ ๕๒

ชื่อผู้เสนอ นางสาวณัฐวิณณ์ รักษาทรัพย์ ตำแหน่ง นักวิชาการโสตทัศนศึกษา

สังกัด/ฝ่าย หน่วยงานการเรียนการสอน

### ๑. ภาระงานที่รับผิดชอบ

สถานการณ์ของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ (COVID-19) มีแนวโน้มการแพร่ระบาดอย่างต่อเนื่อง ยาวนาน และขยายวงกว้างไปในทุกสาขาอาชีพไม่เว้นแม้กระทั่งวงการการศึกษา สถาบันการศึกษาต่าง ๆ จึงประกาศแนวปฏิบัติ เพื่อลดโอกาสในการสัมผัสเชื้อให้มากที่สุด โดยให้เปลี่ยนจากการจัดการเรียนการสอน การประชุม การประชุมสัมมนา ทางวิชาการ ณ สถานที่ตั้ง (On Site) มาเป็นออนไลน์โดยการใช้เทคโนโลยีขับเคลื่อนให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพ

สถานการณ์ดังกล่าวส่งผลให้บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยบูรพา ต้องปรับเปลี่ยนการจัดการประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิต ครั้งที่ ๕๒ เป็นรูปแบบออนไลน์ โดยมีสำนักคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยบูรพาให้การสนับสนุนด้านสถานที่ โสตทัศนอุปกรณ์ อุปกรณ์คอมพิวเตอร์ ระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เครื่องมือสำหรับการประชุมออนไลน์ การจัดทำกราฟิก ตลอดจนบุคลากรที่รับผิดชอบดูแลในด้านต่าง ๆ ตั้งแต่ก่อนการประชุม ระหว่างจัดการประชุม และหลังจัดการประชุม

การออกแบบกราฟิกและการทำวิดีโอทัศน์ถือเป็นงานสำคัญที่ต้องดำเนินการให้แล้วเสร็จในขั้นตอนของการเตรียมความพร้อมก่อนการจัดการประชุม โดยการออกแบบกราฟิกนั้นอยู่ในความรับผิดชอบของสำนักคอมพิวเตอร์ ผู้ที่ได้รับมอบหมายให้จัดเตรียมงานส่วนนี้จะต้องออกแบบกราฟิกที่จะนำมาใช้ระหว่างการนำเสนอ ประกอบด้วย พื้นหลังปกชื่อบทความ กรอบชื่อผู้นำเสนอ และกรอบชื่อแชร์แมน ส่วนการทำวิดีโอทัศน์เป็นความรับผิดชอบของผู้นำเสนอผลงาน ซึ่งผู้เขียนได้ทำการถอดความรู้และนำเสนอเพื่อให้เป็นแนวทางสำหรับการทำวิดีโอทัศน์และออกแบบกราฟิกในการประชุมวิชาการที่จะมีขึ้นต่อไป

### ๒. การเรียนรู้ ความคาดหวัง ของ "ลูกค้า/ผู้ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการที่นำเสนอ"

๒.๑ ลูกค้า คือ ผู้ร่วมการประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิต ครั้งที่ ๕๒

๒.๒ ผู้ที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการออกแบบกราฟิกและจัดทำวิดีโอทัศน์ คือ บุคลากรสำนักคอมพิวเตอร์ที่ได้รับมอบหมาย ผู้นำเสนอผลงาน และบุคลากรของบัณฑิตวิทยาลัยที่ได้รับมอบหมาย

### ๓. วัตถุประสงค์ (ให้บอกวัตถุประสงค์ขององค์ความรู้ที่นำเสนอ)

๓.๑. เพื่อเป็นแนวทางการออกแบบกราฟิกและจัดทำวีดิทัศน์ในการประชุมวิชาการ

๓.๒. เพื่อสร้างแนวปฏิบัติร่วมกันสำหรับการออกแบบกราฟิกและจัดทำวีดิทัศน์ในการประชุมวิชาการ

### ๔. บทสรุปองค์ความรู้ (สรุปเนื้อหาองค์ความรู้ที่สำคัญ และจำเป็น บอกแนวทางการดำเนินการ วิธีการ หรือ วิธีการปฏิบัติเพื่อให้บรรลุองค์ความรู้ที่ต้องการ)

ในการจัดการประชุมวิชาการนำเสนอผลงานวิจัยระดับบัณฑิต ครั้งที่ ๕๒ นี้ ใช้วิธีการเสนอผลงานในรูปแบบของวีดิทัศน์เป็นหลัก และมีการถาม-ตอบแบบเรียลไทม์ (Real time) ในตอนท้ายของการนำเสนอ โดยทั้งหมดนี้ดำเนินการผ่าน OBS Studio และ Google Meet สามารถแบ่งประเภทของสื่อที่ได้เป็น ๒ ประเภท ได้แก่ วีดิทัศน์และกราฟิก โดยวีดิทัศน์นั้นทางบัณฑิตวิทยาลัยเป็นผู้รวบรวมส่งให้สำนักคอมพิวเตอร์ ส่วนกราฟิกจัดทำโดยบุคลากรสำนักคอมพิวเตอร์ เพื่อใช้ในการจัดทำซีน (Scene) บนโปรแกรม OBS Studio

#### ข้อสังเกต

จากการดำเนินการจัดการประชุมวิชาการผ่านโปรแกรม OBS Studio พบข้อสังเกต คือ วีดิทัศน์ที่ผู้นำเสนอผลงานจัดทำและส่งให้กับบัณฑิตวิทยาลัยถูกสร้างขึ้นด้วยวิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย ส่งผลให้คุณภาพของวีดิทัศน์มีความแตกต่างกันทั้งภาพและเสียง ภาพของผู้นำเสนอในวีดิทัศน์แต่ละชิ้นอยู่ในตำแหน่งที่แตกต่างกัน ขนาดของวีดิทัศน์มีความแตกต่างกัน ซึ่งอาจเกิดจากมิได้มีการกำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการจัดทำวีดิทัศน์ ความละเอียดตำแหน่งการแสดงภาพของผู้นำเสนอ และการจัดวางตัวอักษรในการนำเสนอ ทั้งหมดนี้จึงส่งผลกระทบต่อกราฟิกที่เป้าหมายคือสามารถดูได้กับทุกวีดิทัศน์ ทำให้ผู้ควบคุมเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับถ่ายทอดสดด้วยโปรแกรม OBS Studio จะต้องพิจารณาเปิด-ปิดซีนกราฟิกรอบชื่อของผู้นำเสนอผลงานด้วยตนเองเป็นระยะเพื่อไม่ให้มีผลกระทบต่อการรับชมของผู้เข้าร่วมการประชุม

ผลการวิจัย ระยะที่ 1 การวิเคราะห์และสำรวจ

การวิเคราะห์ประสบการณ์ผู้ใช้

ด้านเนื้อหา พบว่า งานที่ปฏิบัติประจำไม่ได้มีความเกี่ยวข้องกับนวัตกรรมในการกำหนดเนื้อหา

ด้านอารมณ์ พบว่า การให้บริการจัดการปฏิบัติงานด้านนวัตกรรม ทำให้พนักงานรู้สึกภูมิใจในตนเอง และ การให้บริการที่ดี ทำให้พนักงานมีความพึงพอใจเห็นความสำคัญของการปฏิบัติงานด้านนวัตกรรมของหน่วยงาน

ด้านเจตคติ พบว่า พนักงานกำหนดกระบวนการทำงานและพัฒนาวิธีการจนสามารถปรับปรุงการทำงานให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้รับบริการ

ด้านพฤติกรรม พบว่า การให้บริการที่ดีมีผลต่อการปฏิบัติงานด้านนวัตกรรมที่มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น พนักงานมีความสนใจในการปฏิบัติงาน และมีความกระตือรือร้นในการศึกษา ทักษะในการพัฒนาวิธีการ

ผลการวิจัยและอภิปรายผล

สมมติฐานที่ 2 การนำเสนอเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กับชีวิตจริงเป็นสื่อการเรียนรู้ทางคอมพิวเตอร์

| จำแนก   | การเลือกค่าในผล |
|---|-----------------|
| t   | 899             |
| ความพึงพอใจหรือทัศนคติที่มีต่อโปรแกรมที่เรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ | .631**          |
|   | .000            |

จากตาราง พบว่า ปฏิเสธ H0 กล่าวคือ การนำเสนอเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กับชีวิตจริงเป็นสื่อการเรียนรู้ทางคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับทัศนคติที่มีต่อโปรแกรมที่เรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์ พบว่า ปฏิเสธ H0 กล่าวคือ การนำเสนอเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กับชีวิตจริงเป็นสื่อการเรียนรู้ทางคอมพิวเตอร์มีความสัมพันธ์กับทัศนคติที่มีต่อโปรแกรมที่เรียนรู้ด้วยคอมพิวเตอร์

สรุปและอภิปรายผล

วัตถุประสงค์ที่ 1

หลังจากได้ผลการวิจัยแล้วมีการจัดการเรียนให้เหมาะสมตามสภาพจริง พบว่า นักศึกษามีความชอบปัญหาทางวิทยาศาสตร์กว่าร้อยละ ๗๐ ไม่มีสมาธิเรียนปัญหาวิทยาศาสตร์ที่ยุ่งยากและกระบวนการตามสภาพจริง ซึ่งมีนักเรียนที่มีคะแนนต่ำกว่าร้อยละ 70 จำนวน 26 คน ปัญหาที่นักเรียนปฏิบัติภารกิจที่ 1 คือ นักเรียนไม่มีความชอบปัญหาที่เรียนจากนักเรียนไม่สนใจเรียนวิทยาศาสตร์ที่เรียนปัญหาที่ ไม่ทราบวิธีแก้คำตอบเองไม่ได้ และเจตคติที่ต่ำคือ

สอดคล้องกับ ศิมขง ธนเมธี (2550) ที่กล่าวว่า บุคลากรทางเทคนิค เป็นการปฏิบัติงานที่ค่อนข้างมีการปรับเปลี่ยนที่ต่อเนื่อง และมีความรู้ที่เฉพาะทางสูง หรือเป็นการกระทำของสมอง การควบคุมการกระทำของสมอง การตรวจสอบความก้าวหน้า และการประเมินผล และสอดคล้องกับ Pressley (1985) ที่กล่าวว่า ทักษะทางวิทยาศาสตร์มีความจำเป็นสำหรับนักเรียน ปัญหา คือ ทักษะในการใช้ระบบข้อมูล และตัดสินใจว่าข้อมูลอย่างไร และเมื่อไรบ้างที่ข้อมูลนั้นมีผล ความสอดคล้องกับการปฏิบัติงานและการทดสอบหาข้อสรุป

Recommendations

- Provide a vocabulary list beforehand.
- Consider longer duration of time.
- Include a larger number of participants

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

Validity ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน

Reliability จำนวน 35 ชิ้น 5 ด้าน

Experimental 3 การศึกษาเกี่ยวกับสมการ ESTA-CT-MA-APNs กับ MA\* 5 ปี 18 โทโมโมชิฮิโกะ 18 มิถุนายน 2017

Experimental

CT ESTA-MA-APNs 2 ปี 18 มิถุนายน 2017

การนำเสนอเนื้อหาที่มีความสัมพันธ์กับชีวิตจริงเป็นสื่อการเรียนรู้ทางคอมพิวเตอร์

ตัวอย่างวิธีทัศน์ที่สร้างจากวิธีการและเครื่องมือที่หลากหลาย

ข้อเสนอแนะ

ผู้เขียนนำเสนอแนวทางสำหรับการออกแบบกราฟิกในการประชุมวิชาการที่จะมีขึ้นต่อไป ดังนี้

1. กำหนดวิธีการหรือเครื่องมือในการจัดทำวิทัศน์ รวมถึงคุณภาพของวิทัศน์
2. กำหนดตำแหน่งการจัดวางข้อความในงานนำเสนอ เพื่อลดปัญหาการถูกรบกวนด้วยกราฟิก
3. จัดทำเอกสารตัวอย่างแสดงตำแหน่งภาพผู้บรรยาย ตำแหน่งของข้อความ รวมถึงคำแนะนำต่าง ๆ ในการจัดทำวิทัศน์เพื่อให้ผู้นำเสนอผลงานยึดเป็นมาตรฐานเดียวกัน

เมื่อได้ผลลัพธ์คือวิทัศน์ที่เป็นมาตรฐานเดียวกันจะส่งผลให้การออกแบบกราฟิกเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ไม่สร้างภาระให้แก่ผู้ควบคุมเครื่องคอมพิวเตอร์ระหว่างการถ่ายทอดสด ทั้งยังไม่กระทบต่อการรับชมของผู้เข้าร่วมการประชุมวิชาการอีกด้วย



## การประชุมวิชาการ

พื้นที่สำหรับจัดวางข้อมูล



กรอบชื่อผู้นำเสนอ

### ตัวอย่างภาพการจัดวางองค์ประกอบภายในวิดิทัศน์

๕. ประโยชน์ที่ได้รับ (บอกประโยชน์ที่จะได้รับจากองค์ความรู้ที่นำเสนอทั้งภายในและภายนอกส่วนงาน)
  ๑. เป็นแนวปฏิบัติร่วมกันสำหรับการจัดทำกราฟิกในการประชุมวิชาการที่จะมีขึ้นต่อไป
  ๒. มหาวิทยาลัยและส่วนงานต่าง ๆ มีข้อมูลประกอบการพิจารณาเตรียมความพร้อมด้านการจัดทำวิดิทัศน์และกราฟิกสำหรับการประชุมวิชาการ