

ผลงานการจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM)
มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี
“Edumation: สื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้และสื่อสารยุคใหม่”

.....

ชื่อเรื่อง : “Edumation: สื่อแอนิเมชันเพื่อการเรียนรู้และสื่อสารยุคใหม่”

ชื่อเจ้าของผลงาน : วิโรจน์ ว่องไวไพโรจน์

ตำแหน่ง : นักวิชาการโสตทัศนศึกษา

สังกัด : สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ในยุคที่โลกขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีและข้อมูล ข่าวสารเป็นสิ่งที่แพร่กระจายได้อย่างรวดเร็วและไร้พรมแดน ปรากฏการณ์ของโลกาภิวัตน์ และการเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลันจากสถานการณ์โรคระบาดโควิด-19 ได้ส่งผลต่อรูปแบบการดำรงชีวิตของผู้คนในทุกมิติ ไม่ว่าจะเป็นด้านการทำงาน การศึกษา หรือการใช้ชีวิตประจำวัน สังคมต้องปรับเข้าสู่รูปแบบใหม่ (New Normal) ซึ่งเน้นการสื่อสารแบบออนไลน์ เข้าถึงง่าย และยืดหยุ่นตามบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว องค์กรทั้งภาครัฐและเอกชนจึงให้ความสำคัญกับการสร้างนวัตกรรมในการสื่อสารและการเผยแพร่ความรู้ เพื่อเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน ปรับตัว และส่งเสริมภาพลักษณ์องค์กรอย่างมีประสิทธิภาพ “การผลิตสื่อ Animation” จึงเป็นหนึ่งในเครื่องมือสื่อสารยุคใหม่ที่มีพลัง ด้วยลักษณะที่น่าสนใจ เข้าใจง่าย และสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้อย่างรวดเร็ว

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญของการพัฒนาและผลิตสื่อในรูปแบบ Animation เพื่อใช้ในการส่งเสริมความรู้และประชาสัมพันธ์ข้อมูลข่าวสารขององค์กร จึงได้จัดทำ คู่มือปฏิบัติงานการผลิตสื่อส่งเสริมความรู้และสื่อประชาสัมพันธ์ในรูปแบบ Animation เพื่อเป็นแนวทางในการดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพ และเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริงในบริบทการทำงานของหน่วยงานต่าง ๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการจัดการความรู้

1. เพื่อรวบรวมองค์ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการผลิตสื่อ Animation สำหรับใช้ในการส่งเสริมความรู้และประชาสัมพันธ์
2. เพื่อเป็นแนวทางการปฏิบัติงานที่มีมาตรฐานและสามารถถ่ายทอดให้กับบุคลากรในหน่วยงาน
3. เพื่อส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีด้านการสื่อสารอย่างสร้างสรรค์ในการเผยแพร่ข้อมูลสารสนเทศ
4. เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสร้างสื่อที่สามารถสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

กระบวนการจัดการความรู้ (KM Process)

1. วิเคราะห์และกำหนดองค์ความรู้ ที่จำเป็นต่อกระบวนการผลิตสื่อ Animation เช่น ขั้นตอนการวางแผนผลิต การเขียนสตอรี่บอร์ด การใช้โปรแกรมออกแบบ ตลอดจนการเผยแพร่ผ่านช่องทางต่าง ๆ
2. การสร้างและแสวงหาความรู้ ด้วยการศึกษาค้นคว้า ทดลอง และพัฒนาแนวทางการผลิตสื่อ Animation โดยใช้ซอฟต์แวร์ เช่น Adobe After Effects, Vyond, Canva Animation, และโปรแกรมเสริมอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง
3. การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ ด้วยการจัดทำคู่มือปฏิบัติงานในรูปแบบที่ชัดเจน ครอบคลุมขั้นตอนการทำงาน พร้อมตัวอย่างงานจริงที่สามารถอ้างอิงได้
4. การประมวลและกลั่นกรองความรู้ วิเคราะห์ ปรับปรุง และพัฒนาข้อมูลจากการลงมือปฏิบัติงานจริงให้มีความกระชับ เข้าใจง่าย และสอดคล้องกับบริบทขององค์กร
5. การเข้าถึงความรู้ จากการจัดเก็บคู่มือและองค์ความรู้ไว้ในระบบฐานข้อมูลกลางของหน่วยงาน และเผยแพร่ผ่านเว็บไซต์ หรือแพลตฟอร์มออนไลน์ของมหาวิทยาลัย
6. การแบ่งปันและแลกเปลี่ยนความรู้ เช่น การจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในหน่วยงาน ถ่ายทอดความรู้แก่บุคลากรใหม่ หรือหน่วยงานภายนอกที่สนใจ
7. การเรียนรู้ สรุบทบทเรียนจากการดำเนินงาน นำข้อเสนอแนะมาปรับใช้ในการพัฒนากระบวนการผลิตสื่อให้ดียิ่งขึ้นอย่างต่อเนื่อง

เครื่องมือหรือกิจกรรมที่ใช้

1. โปรแกรมผลิต Animation เช่น Adobe After Effects, Vyond, Powtoon Animeker
2. โปรแกรมออกแบบกราฟิก เช่น Adobe Illustrator, Canva
3. เครื่องมือวางแผนงาน เช่น Storyboard, Script Template
4. กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ภายในหน่วยงาน (KM Day, Mini Workshop)
5. แบบประเมินผลการใช้งานของสื่อจากกลุ่มเป้าหมาย

ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น

1. หน่วยงานสามารถผลิตสื่อ Animation เพื่อส่งเสริมความรู้และประชาสัมพันธ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. มีคู่มือปฏิบัติงานที่เป็นระบบและสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ให้กับบุคลากรได้อย่างเป็นรูปธรรม
3. เพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสารขององค์กรผ่านสื่อ Animation ที่เข้าใจง่ายและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย
4. สร้างการรับรู้ภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยในเชิงรุก และเกิดนวัตกรรมการสื่อสารในรูปแบบใหม่

บทเรียนที่ได้รับ / ข้อเสนอแนะ

1. การผลิต Animation ต้องอาศัยทั้งทักษะด้านเทคนิคและความคิดสร้างสรรค์ จึงควรมีการอบรมและพัฒนาศักยภาพบุคลากรอย่างต่อเนื่อง
2. ควรวางแผนงานผลิตอย่างชัดเจน โดยเฉพาะในส่วนของเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอ เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของสื่อ

3. การเลือกเครื่องมือหรือโปรแกรมที่เหมาะสมกับทรัพยากรของหน่วยงานจะช่วยให้การทำงาน
เกิดประสิทธิภาพมากขึ้น

4. ควรเปิดโอกาสให้มีการรับฟังความคิดเห็นจากผู้ใช้สื่อจริงเพื่อการพัฒนาและปรับปรุงงานให้ตอบโจทย์
ความต้องการอย่างแท้จริง