

ชื่อ-สกุล	นายกานต์ อะตามา	หน่วยงาน/สังกัด	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หัวข้อ/เรื่อง	กิจกรรมบ่มเพาะเพื่อพัฒนาศักยภาพการพัฒนาสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมสายอาชีวศึกษา ภาคเหนือ		
วันที่	ระหว่าง 12-14 มีนาคม 2564 เวลา 08.30 - 19.00 น.	สถานที่	โรงแรมดวงตะวัน เชียงใหม่
หน่วยงานที่จัด	สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)		

รายละเอียด

สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ มีหน้าที่และอำนาจเกี่ยวกับการให้ทุนวิจัยและนวัตกรรม การจัดทำฐานข้อมูลและดัชนีด้านวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรมของประเทศ การริเริ่ม ขับเคลื่อนและประสานการดำเนินงานโครงการวิจัยและนวัตกรรมที่สำคัญของประเทศ การจัดทำมาตรฐานและจริยธรรมการวิจัย การส่งเสริมและถ่ายทอดความรู้เพื่อใช้ประโยชน์ การส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาศักยภาพบุคลากรด้านการวิจัยและนวัตกรรมและการให้รางวัล ประกาศเกียรติคุณ หรือยกย่องบุคคลหรือ หน่วยงานด้านการวิจัยและนวัตกรรม

ในการนี้ เพื่อเป็นการขับเคลื่อนอย่างต่อเนื่องในการเร่งพัฒนาศักยภาพทางการศึกษาเสริมสร้างทักษะที่สำคัญจำเป็นและมีสมรรถนะตรงตามความต้องการในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ในปีงบประมาณ ๒๕๖4 วช. จึงได้ดำเนินการจัดกิจกรรมการบ่มเพาะเพื่อเพิ่มศักยภาพการพัฒนาสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมสายอาชีวศึกษา : Smart Invention & Innovation เพื่อเสริมสร้างและถ่ายทอดองค์ความรู้ ทักษะ และเทคนิคด้านการประดิษฐ์คิดค้นตลอดจนการเขียนข้อเสนอโครงการสิ่งประดิษฐ์ได้อย่างเป็นระบบ พร้อมทั้งกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้นักประดิษฐ์สายอาชีวศึกษาได้เข้าใจและเห็นประโยชน์ของการวิจัยและการประดิษฐ์คิดค้นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานในเชิงนวัตกรรมที่สามารถพัฒนาต่อยอดและสร้างมูลค่าเพิ่มสู่การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ และสังคมได้ต่อไป

กลุ่มเรื่องผลงานสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมในการจัดกิจกรรมบ่มเพาะ

- **ด้านการเกษตรและอุตสาหกรรมเกษตร** เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่เป็นผลิตภัณฑ์ หรือการออกแบบพัฒนาเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในด้านทรัพยากรพืช ทรัพยากรสัตว์ ทรัพยากรประมง ทรัพยากรป่าไม้ ทรัพยากรน้ำ เพื่อการเกษตร อุตสาหกรรมเกษตร ระบบเกษตร ทรัพยากรดิน ธุรกิจการเกษตร วิศวกรรมและเครื่องจักรกลการเกษตร สิ่งแวดล้อมทางการเกษตร และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น เทคโนโลยีการเกษตร (Agritech) เป็นต้น

- **ด้านการสาธารณสุข สุขภาพ และผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพ** เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่ออกแบบพัฒนา และสร้างเพื่อส่งเสริมและมุ่งหมายในการป้องกันการเกิดโรค ดูแล รักษา และบำบัดโรค การตรวจสอบและวินิจฉัยโรค การสร้างเสริมสุขภาพและคุณภาพชีวิตของผู้ป่วยและประชากร เช่น ผลิตภัณฑ์สุขภาพ อุปกรณ์ทางการแพทย์เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิต ผลิตภัณฑ์ธรรมชาติ (Natural Products) สมุนไพร เทคโนโลยีสุขภาพ

(Healthtech) เทคโนโลยีการแพทย์ (Meditech) และสปา เป็นต้น และเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่เป็นผลิตภัณฑ์ หรือ การออกแบบพัฒนาเพื่อนำมาใช้ประโยชน์ในด้านการแปรรูป กระบวนการผลิตอาหาร การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตขึ้นมาใช้อุปโภคบริโภคที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตหรือใช้เพื่อสุขอนามัย และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น เทคโนโลยีอาหาร (Foodtech) เครื่องสำอาง อาหารสำเร็จรูป เครื่องปรุงรสอาหาร อาหารเสริม เป็นต้น

- **ด้านการพัฒนาเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ อุปกรณ์อัจฉริยะ** เป็นการออกแบบและสร้างสิ่งประดิษฐ์ อุปกรณ์ทั้งเชิง Software และ Hardware ที่นำมาใช้ประโยชน์ในงานด้านวิศวกรรมและเทคโนโลยี อุตสาหกรรมทุกประเภท ทั้งที่ใช้ประโยชน์ได้ในปัจจุบันและอนาคต การปรับปรุงกระบวนการผลิต สภาวะแวดล้อม และอื่นๆ ที่เกี่ยวข้อง เช่น เทคโนโลยีหุ่นยนต์ (Robotech) เทคโนโลยีด้านการเงิน (Fintech) อุปกรณ์เชื่อมต่อออนไลน์ โดยไม่ต้องใช้คน (IOT) และเทคโนโลยีการศึกษา (Edtech) เพื่อใช้ประโยชน์ในการ พัฒนาคุณภาพชีวิต เป็นต้น

- **ด้านพลังงาน สิ่งแวดล้อม และ BCG Economy Model** เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่ออกแบบพัฒนาและ สร้างเพื่อการแก้ไขและฟื้นฟู บำรุงรักษา ปรับปรุงคุณภาพและตรวจวิเคราะห์ทางสิ่งแวดล้อม การพัฒนาระบบ พลังงานทางเลือก การตรวจวัด การอนุรักษ์พลังงาน และเทคโนโลยีพลังงานสะอาด เช่น การกำจัดขยะ มลพิษ ทางอากาศ น้ำเน่าเสีย เซ็นเซอร์ทางสิ่งแวดล้อมและพลังงาน การผลิตพลังงานจากธรรมชาติ โซลาร์เซลล์ พลังงานจากขยะ นวัตกรรมเพื่อการประหยัดพลังงาน และพลังงานรูปแบบใหม่ เป็นต้น

- **ด้านการพัฒนาคุณภาพชีวิตและเศรษฐกิจสร้างสรรค์** เป็นสิ่งประดิษฐ์ที่เกิดจากต้นทุนทาง ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม และความคิดสร้างสรรค์ มาออกแบบพัฒนาและสร้างสิ่งประดิษฐ์เพื่อการดำรง ชีวิตประจำวัน เช่น การออกแบบสถาปัตยกรรม ออกแบบภายใน การออกแบบผลิตภัณฑ์หรือบรรจุภัณฑ์ การ ออกแบบเครื่องแต่งกาย ออกแบบเครื่องประดับ สื่อมัลติมีเดีย สื่อการเรียนการสอนและสื่อการเรียนรู้สำหรับ ทุกระดับการศึกษาและชุมชน การออกแบบศิลปะและงานประยุกต์ศิลป์อื่นๆ เทคโนโลยีการออกแบบ (Designtech) ธุรกิจไลฟ์สไตล์ (Lifestyle Business) เทคโนโลยีการท่องเที่ยว (Traveltech) รูปแบบ การท่องเที่ยว และการเพิ่มประสิทธิภาพการบริการ (Service Enhancing) เป็นต้น

รูปแบบการบ่มเพาะ

1. การบรรยาย/การอภิปราย/การเสวนา/การให้ความรู้
2. ฝึกปฏิบัติและทำกิจกรรมร่วมกัน
3. กิจกรรม workshop ตามกลุ่มเรื่องผลงานสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรม และการนำเสนอผลงาน สิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมเพื่อขอรับข้อเสนอแนะในการปรับปรุง/พัฒนาผลงาน
4. การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ Best Practice
5. การนำเสนองานจากการเข้าร่วมกิจกรรม workshop

6. กิจกรรมการประกวดเอกสารเชิงแนวคิด (Concept paper) และสิ่งประดิษฐ์ในกิจกรรมบ่มเพาะนักประดิษฐ์สายอาชีวศึกษา จะคัดเลือกผลงานที่มีการนำเสนอแนวคิดนวัตกรรมที่โดดเด่น โดยในแต่ละกลุ่มเรื่อง

ความรู้ที่ได้รับ

1. มีความเข้าใจในการเขียนข้อเสนอโครงการสิ่งประดิษฐ์ กระบวนการขั้นตอนการประดิษฐ์หรือพัฒนานวัตกรรมที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ และการทำสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมอย่างมีระบบ
2. มีความเข้าใจและเห็นประโยชน์ของการวิจัยและการประดิษฐ์คิดค้นเพื่อสร้างสรรค์ผลงานในเชิงนวัตกรรมที่สามารถพัฒนาต่อยอด สร้างมูลค่าเพิ่มสู่การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ และสังคมได้
3. การสร้างผลงานสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมได้อย่างสม่ำเสมอและต่อเนื่อง ซึ่งจะเป็นการเพิ่มจำนวนนักวิจัยและนักประดิษฐ์ที่มีคุณภาพให้แก่ประเทศ
4. การส่งเสริมและยกระดับการพัฒนาผลงานสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรมให้มีมาตรฐานตอบโจทย์ความต้องการของกลุ่มผู้ใช้ประโยชน์ได้อย่างแท้จริง

แนวทางการนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้กับการทำงานของตนเอง

สามารถนำความรู้ที่ได้จากการอบรมเป็นแนวทางไปประยุกต์ใช้ในการสร้างผลงานสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรม เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มสู่การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ และสังคม รวมถึงการนำความรู้ในการอบรมไปใช้ในการเรียนการสอนในรายวิชาโครงการ(Project) ทั้งในระดับ ปวช. และ ปวส. ต่อไป

รูปภาพประกอบการอบรม





.....
(นายกานต์ อะตามา)
หัวหน้าแผนกคอมพิวเตอร์
วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ

ความคิดเห็นเพิ่มเติม (นายกานต์ อะตามา) หัวหน้าแผนกคอมพิวเตอร์/...../.....	ความคิดเห็นเพิ่มเติม (ดร. ธนภัทร มั่นคง) ผู้อำนวยการ/...../.....
--	---

ชื่อ-สกุล	นายกานต์ อะตามา	หน่วยงาน/สังกัด	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
-----------	-----------------	-----------------	-------------------

หัวข้อ/เรื่อง	การประชุมเชิงปฏิบัติการพัฒนาคุณภาพสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน ภาคเหนือ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษา		
วันที่	28 กันยายน 2563	สถานที่	โรงแรมโมร่าท่าแพ เชียงใหม่
หน่วยงานที่จัด	สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)		

รายละเอียด

บทบาทหน้าที่ ของสำนักบริหารการอาชีวศึกษาเอกชน

1. กำกับ ดูแล และดำเนินการออกใบอนุญาตจัดตั้ง การเปลี่ยนแปลงกิจการ การเลิกดำเนินกิจการ โรงเรียนเอกชนในระบบ ประเภทอาชีวศึกษาตามกฎหมายว่าด้วยโรงเรียนเอกชน กฎหมายว่าด้วยการอาชีวศึกษาและกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง
2. ส่งเสริม สนับสนุน ติดตามการดำเนินการของโรงเรียนเอกชนในระบบประเภทอาชีวศึกษา ตามกฎหมายว่าด้วยโรงเรียนเอกชน กฎหมายว่าด้วยการอาชีวศึกษา และกฎหมายอื่นที่เกี่ยวข้อง
3. กำกับ ดูแล และดำเนินการอุดหนุนการศึกษาของโรงเรียนเอกชนในระบบประเภทอาชีวศึกษา
4. ส่งเสริม สนับสนุน กำกับ ติดตาม และพัฒนาคุณภาพมาตรฐานการจัดการอาชีวศึกษาเอกชน รวมถึง การศึกษาวิเคราะห์ วิจัยเพื่อพัฒนาคุณภาพการอาชีวศึกษาเอกชน ส่งเสริมความเข้มแข็ง ของ เครือข่ายและองค์กรที่เกี่ยวข้อง เพื่อการมีส่วนร่วมในการจัดการอาชีวศึกษาและพัฒนาการอาชีวศึกษาเอกชน
5. วิเคราะห์ รูปแบบ และพัฒนาการจัดทำระบบจัดเก็บข้อมูลหลักฐานทางทะเบียนของผู้บริหาร ครู บุคลากรทางการศึกษา นักเรียนโรงเรียนเอกชนในระบบ ประเภทอาชีวศึกษา
6. ปฏิบัติงานร่วมกับหรือสนับสนุนการปฏิบัติงานของหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้องหรือที่ได้รับมอบหมาย การพัฒนาคุณภาพและความเข้มแข็งของอาชีวศึกษา

ส่งเสริมการจัดการเรียนการสอนอาชีวศึกษา

- การจัดการเรียนการสอนตามหลักสูตรอาชีวศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ปวช. ปวส.
- พัฒนาหลักสูตรใหม่สาขาวิชา รายวิชา
- การจัดการเรียนการสอนรูปแบบทวิภาคีของสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชน
- การเทียบโอนความรู้และประสบการณ์รายวิชา
- การจัดการอาชีวศึกษารูปแบบทวิศึกษา

- การประเมินมาตรฐานวิชาชีพ ตามหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพ พุทธศักราช 2556 และหลักสูตรประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง พุทธศักราช 2557

แนวทางการนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้กับการทำงานของตนเอง

การจัดส่งข้อมูล GPA ปีการศึกษา 2563 การจัดตั้งศูนย์บ่มเพาะวิสาหกิจเพื่อการศึกษาในสถานศึกษา อาชีวศึกษาเอกชนการแข่งขันทักษะวิชาชีพ นักเรียน นักศึกษาสถานศึกษาอาชีวศึกษาเอกชนการประกันคุณภาพการศึกษา การพัฒนาผู้บริหาร ครู และบุคลากรของสถานศึกษาเอกชน

รูปภาพประกอบการอบรม





.....
(นายกานต์ อะตามา)
หัวหน้าแผนกคอมพิวเตอร์
วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ

ความคิดเห็นเพิ่มเติม (นายกานต์ อะตามา) หัวหน้าแผนกคอมพิวเตอร์/...../.....	ความคิดเห็นเพิ่มเติม (ดร. ธนภัทร มั่นคง) ผู้อำนวยการ/...../.....
--	---

ชื่อ-สกุล	นายกานต์ อะตามา	หน่วยงาน/สังกัด	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หัวข้อ/เรื่อง	“สุดยอดฝีมือสายสัญญาณ”ปี8 (Cabling Contest 2020)		
วันที่	วันศุกร์ที่ 30 ตุลาคม 2563 เวลา 08.30 - 16.00 น.	สถานที่	ศูนย์ประชุมนานาชาติ โรงแรมเชียงใหม่แกรนด์วิว
หน่วยงานที่จัด	บริษัท อินเทอร์เน็ต คอมมิวนิเคชั่น จำกัด (มหาชน)		

รายละเอียด

ในโลกของการสื่อสารในปัจจุบัน สายสัญญาณเป็นส่วนหนึ่งของการสื่อสารที่สำคัญ อันก่อให้เกิดโลกของสังคมดิจิทัล ดังจะเห็นได้จากอัตราการเพิ่มขึ้นของการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่เติบโตอย่างรวดเร็ว อีกทั้งในปัจจุบัน รัฐบาลได้สนับสนุนนโยบายเน็ตประชารัฐความเร็วสูงทุกหมู่บ้าน เพื่อยกระดับโครงสร้างพื้นฐานโทรคมนาคมรองรับไทยแลนด์ 4.0

หลักสูตรที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เข้ารับการฝึกอบรมมีความรู้ ความเข้าใจพื้นฐาน ในการเลือกใช้สายสัญญาณในระบบ LAN, Fiber Optic, CCTV, Solar Cable, Security & Control System และการเลือกตู้ 19”

Rack สำหรับใส่อุปกรณ์คอมพิวเตอร์และเน็ตเวิร์ค เพื่อพัฒนาทักษะและประสบการณ์ในการทำงานด้านระบบเครือข่ายคอมพิวเตอร์ และสื่อสารโทรคมนาคม และสร้างโอกาสให้กับเยาวชน ระดับอุดมศึกษาและอาชีวศึกษาให้มีทักษะความสามารถทางด้านเทคนิคที่เกี่ยวข้องกับระบบเครือข่ายและเทคโนโลยีทางด้านสายสัญญาณ ความรู้และในการเพิ่มพูนสัมผัสประสบการณ์จริง เพื่อพัฒนาตนเอง ให้เป็นผู้เชี่ยวชาญที่ประสบความสำเร็จได้ในอนาคต รวมถึงการปรับตัวสู่ยุค New Normal ในการทำงานบนโลกออนไลน์ผ่านระบบการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ

หัวข้อการอบรม

1. ความสำคัญของระบบสายสัญญาณและพื้นฐานของระบบสายสัญญาณในระบบเครือข่าย
2. การเลือกใช้ สายสัญญาณสื่อสารในระบบ LAN ให้มีประสิทธิภาพสูงสุด
3. การเลือกใช้ สายสัญญาณสื่อสารในระบบ FIBER OPTIC ให้มีประสิทธิภาพสูงสุด
4. การเลือกใช้ สายสัญญาณสื่อสารในระบบ COAXIAL สำหรับกล้อง CCTV และเคเบิลทีวี (CATV) และจานดาวเทียม
5. การเลือกใช้ตู้ใส่อุปกรณ์ 19" RACK สำหรับใส่อุปกรณ์ Network และ Computer
6. การเลือกสายสัญญาณเพิ่มเติม ได้แก่ Solar Cable, Fire alarm, Building Automation, Security & Control, multi-core cable, multi-pair cable, Speaker Cable

ความรู้ที่ได้รับ

5. เข้าใจและเห็นความสำคัญของระบบสายสัญญาณที่ใช้งานในปัจจุบันและสามารถเลือกใช้งานได้อย่างถูกต้อง
6. เข้าใจถึงการใช้สายสัญญาณและอุปกรณ์เครือข่ายแต่ละประเภท เพื่อนำมาพัฒนาระบบเครือข่ายได้
7. นำความรู้ที่ได้ไปแนะนำและเลือกใช้สายสัญญาณ สำหรับเครือข่ายได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ
8. ได้เรียนรู้อุปกรณ์ระบบสายสัญญาณ และสายประเภทต่างๆ เพื่อสามารถไปประยุกต์ใช้ในระบบเครือข่าย

แนวทางการนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้กับการทำงานของตนเอง

สามารถนำความรู้ที่ได้จากการอบรมไปประยุกต์ใช้ เสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาในการใช้งานระบบเครือข่ายเพื่อให้สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และนำความรู้ในการอบรมไปใช้ในการเรียนการสอนในรายวิชาที่เกี่ยวข้อง

รูปภาพประกอบการอบรม



.....
(นายกานต์ อะตามา)
หัวหน้าแผนกคอมพิวเตอร์
วิทยาลัยเทคโนโลยีพาชีพและบริหารธุรกิจ

ความคิดเห็นเพิ่มเติม

ความคิดเห็นเพิ่มเติม

..... (นายกานต์ อะตามา) หัวหน้าแผนกคอมพิวเตอร์/...../.....	 (ดร. ธนภัทร มั่นคง) ผู้อำนวยการ/...../.....
---	--

ชื่อ-สกุล	นางสาวไอลดา ไชโย	หน่วยงาน/สังกัด	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หัวข้อ/เรื่อง	การปรับตัวในยุค Disruptive Technology ด้วย Mindset ปีการศึกษา 2563		
วันที่	9 มีนาคม 2563 เวลา 09.00น.-15.15 น.	สถานที่	ห้องประชุม A106 วิทยาลัยเทคโนโลยี พายัพและบริหารธุรกิจ
หน่วยงานที่จัด	มหาวิทยาลัยธนบุรี		

รายละเอียด/ความรู้ที่ได้รับ

Disruptive technology คือ

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีในปัจจุบันนี้เป็นหนึ่งในสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างต่อเนื่อง ไม่ว่าจะเป็นการใช้ชีวิตประจำวัน การทำงาน โลกธุรกิจ การเกษตร ไปจนถึงเศรษฐกิจ จนทำให้หลายๆ ครั้ง สิ่งต่างๆ ถูก Disrupt ไป และทำให้ผู้คนหันมาเปลี่ยนแปลงและปรับเปลี่ยนเพื่อที่จะได้สามารถปรับตัวให้อยู่รอดในยุคที่ Disruptive Technology คือหนึ่งในการเปลี่ยนแปลงจนทำให้เกิดผลกระทบอย่างรอบด้าน

Disruptive Technology คือ

เทคโนโลยีหรือนวัตกรรมที่เข้ามาสร้างตลาดและมูลค่าให้กับผลิตภัณฑ์ที่ใช้เทคโนโลยี จนทำให้เกิดผลกระทบอย่างรุนแรงและทำให้ผลิตภัณฑ์เดิมถูก Disrupt ไป โดยที่มีการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านของคุณภาพ ประสิทธิภาพด้านการผลิต การขาย ต้นทุนของผลิตภัณฑ์นั้นๆ หรือแม้กระทั่งการปรับเปลี่ยนรูปแบบของการผลิตจากรูปแบบเดิม ให้มีการเปลี่ยนแปลงมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นการนำ

ระบบอัตโนมัติเข้ามาใช้ในกระบวนการผลิตสินค้า ตรวจสอบสินค้า การเก็บข้อมูลเอาไว้ในระบบคลาวด์ แทนการเก็บเป็นเอกสาร เป็นต้น

เมื่อพูดถึงเทคโนโลยีที่จะเข้ามามีอิทธิพลในปัจจุบันนั้น ก็คงจะหนีไม่พ้นกับการเปลี่ยนแปลง ด้านอินเทอร์เน็ตไร้สาย เทคโนโลยีที่เข้ามาใช้ในการวิเคราะห์ การประมวลผล เทคโนโลยีโรบอต เทคโนโลยีชีวภาพ การพิมพ์สามมิติ การเก็บกักพลังงาน การขุดเจาะน้ำมัน พลังงานทดแทน เป็นต้น ต้องบอกว่า Disruptive Technology คือหนึ่งสิ่งที่ทำให้เกิดการสร้างงานและอาจทำให้ตำแหน่งงานบางตำแหน่งถูกทำลายไปได้

คำถามต่อมาอยู่ที่ว่า องค์กรธุรกิจต่างๆ นั้น จะเอาตัวรอดจาก Disruptive Technology ได้อย่างไร แม้ว่า Disruptive Technology คือการเปลี่ยนแปลงที่จะเข้ามาอย่างมากขึ้นในโลกธุรกิจ จนทำให้เกิดผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อม ซึ่งการรับมือจากการถูก Disruptive Technology นั้น แต่ละองค์กรธุรกิจจำเป็นที่จะต้องมีการศึกษาและสังเกตอย่างต่อเนื่องเพื่อปรับตัวให้เข้ากับการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้งานและตอบสนองตลาดได้อย่างเหมาะสม เช่น การนำ AI หรือปัญญาประดิษฐ์ เข้ามาใช้ในการจัดการและวิเคราะห์ข้อมูล การนำหุ่นยนต์เข้ามาเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการทำงาน โดยเฉพาะในด้านอุตสาหกรรมการผลิต เป็นต้น

สิ่งสำคัญสำหรับองค์กรธุรกิจนั้น จำเป็นที่จะต้องมีการเตรียมตัวและปรับตัวให้ดียิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นภาคการผลิต การวางแผนการตลาด ไปจนถึงการพัฒนาศักยภาพของบุคลากรในองค์กร อีกทั้งการเสริมสร้างทักษะใหม่ๆ ให้พร้อมรับการทำงานในยุค Disruptive Technology นั้นคือสิ่งสำคัญที่ไม่ควรมองข้าม ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาทักษะการสื่อสาร การวิเคราะห์ข้อมูล การทำความเข้าใจในความต้องการและพฤติกรรมของลูกค้า ทักษะในการวางแผนและพัฒนาทีมให้สามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการ รวมไปถึงการสร้างแบรนด์และทำการตลาดในยุคปัจจุบัน

Mindset แปลว่า “ความเชื่อที่ส่งผลต่อพฤติกรรม” โดยมีคำที่เหมือนกันคือ Attitude และ Belief ก็ถือว่าเข้าใจได้ระดับหนึ่ง

MINDSET : สิ่งที่ต้องปรับอย่างแรกในการทำธุรกิจ คือ ความคิด

สำหรับในปี 2020 นี้ คงมีหลายท่านคิดว่าน่าจะเหนื่อยมากขึ้น สำหรับการทำธุรกิจ การตลาด เพราะไม่รู้ว่ามีมันจะเกิดการเปลี่ยนแปลงอะไรขึ้นอีกบ้าง ? และเราก็เห็นอย่างนั้นครับ ใช่ ! เหนื่อยแน่ ถ้ายังคิดแบบเดิม !!!

ซึ่งสิ่งที่ทำให้เรารู้สึกเหนื่อยนั้น มันไม่ใช่แค่ปัจจัยภายนอก (สภาพเศรษฐกิจ) เพียงอย่างเดียว แต่สิ่งที่ส่งผลโดยตรง อย่างมีนัยสำคัญ ก็คือ “ ความคิด ของเรานี้แหละ “ เพราะถ้าเราคิดว่าเหนื่อย มันก็จะเหนื่อยแบบที่คิด แต่ถ้าคิดว่า มันคือความท้าทาย ถึงแม้จะยากลำบาก เราก็จะรู้สึกสนุกไปกับมัน ...

โดยความคิดหรือแนวคิดของคนเรานี้ เกิดจากการนำสิ่งหรือเหตุการณ์ที่เราได้รับรู้มา ผ่านการประมวลผลและแปรความ จากประสบการณ์ ความรู้ มุมมอง ทักษะคติ ความเชื่อ ปัจจัยส่วนบุคคล ต่างๆ ฯลฯ ... แล้วถูกแปรออกมาเป็นความคิด ความเห็น มุมมองของแต่ละคน ทำให้ข้อมูลที่ได้รับรู้ มา ถึงแม้จะเป็นอย่างเดียวกัน แต่ก็อาจจะแปรความหมายได้ต่างกัน !

เช่น ถ้าเราลองไปดูภาพศิลปะ แต่ละคนจะสามารถบรรยายภาพๆเดียวกัน ได้หลากหลายแง่มุม หรือแม้แต่สภาพเศรษฐกิจแบบนี้ในการทำธุรกิจ บางคนเห็นวิกฤต บางคนเห็นโอกาส เห็นช่องทางใหม่ๆ ขึ้นอยู่กับมุมมองของแต่ละคน

ที่เป็นเช่นนี้ เพราะปัจจัยส่วนบุคคล (ที่บอกไปข้างต้น) ที่เรามีแตกต่างกัน จึงทำให้การตีความได้ไม่เหมือนกัน และที่สำคัญ คือ เราสามารถป้อนข้อมูล เพื่อเปลี่ยนมันได้ เช่นกัน ...

โดยในทางจิตวิทยา เรียกสิ่งนี้ว่า Mindset หรือ กรอบความคิด นั่นเอง ... ซึ่งถ้าพูดถึงกรอบความคิดแล้ว ต้องบอกว่า เป็นเรื่องที่ใหญ่และครอบคลุมหลายด้านในการใช้ชีวิตของคนเรา ... แต่บล็อกเรา ก็จะแชร์เฉพาะใน Mindset ของผู้ประกอบการและการทำงาน เท่านั้นนะ

ความรู้ที่ได้รับ

1. เข้าใจหลักการของ Disruptive technology และ Mindset
2. การปรับเปลี่ยน Mindset เพื่อพัฒนาตนเองในการทำงาน การใช้ชีวิตประจำวัน

แนวทางการนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้กับการทำงานของตนเอง

สามารถนำความรู้ที่ได้ มาปรับพัฒนาตนเอง ในการทำงาน และ การใช้ชีวิต และเป็นการเพิ่มเติมความรู้ใหม่ๆ ให้กับตนเองเพื่อไปพัฒนาการสอน ให้มีประสิทธิภาพที่ดี ขึ้น

รูปภาพประกอบการอบรม



.....
(นางสาวไอลดา ไชโย)
อาจารย์ผู้สอนสาขาคอมพิวเตอร์
วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ
...../...../.....

ความคิดเห็นเพิ่มเติม (นายกานต์ อะตามา) (หัวหน้าแผนกคอมพิวเตอร์)/...../.....	ความคิดเห็นเพิ่มเติม (ดร. ชนภัทร มั่นคง) ผู้อำนวยการ วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ/...../.....
---	--

ชื่อ-สกุล	นางสาวไอลดา ไชโย	หน่วยงาน/สังกัด	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หัวข้อ/เรื่อง	ฉลาดใช้ชีวิตต้องพิชิตอารมณ์ และผู้ประกอบการยุคดิจิทัล ปีการศึกษา 2563		
วันที่	16 มีนาคม 2563 เวลา 09.00น.-15.15 น.	สถานที่	ห้องประชุม A106 วิทยาลัยเทคโนโลยี พายัพและบริหารธุรกิจ
หน่วยงานที่จัด	มหาวิทยาลัยธนบุรี		

รายละเอียด/ความรู้ที่ได้รับ

ผู้คนในยุคใหม่ ทั้งนักเรียน นิสิตนักศึกษาประชาชน จำเป็นต้องมี อัตลักษณ์ตัวตนในโซเชียล เพราะมีการอวดารเป็นอวตาร เข้าสู่สังคมโซเชียล มีการปรับเปลี่ยนบุคลิกภาพ วิธีการสื่อสาร ทักษะวิธีคิด ที่มีเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาเกี่ยวข้อง ดังนั้นการพัฒนาทักษะของคนในยุควิถีใหม่จึงไม่ใช่แค่การเรียนรู้ เฉพาะเรื่องที่เป็นพื้นฐานแบบเดิม เช่น ภาษา วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ เท่านั้น แต่ต้องเน้นการพัฒนาทักษะดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างชาญฉลาด ปลอดภัย และเหมาะสม เพื่อการใช้ชีวิตอย่างชาญฉลาด และการใช้อารมณ์อย่างสมเหตุสมผลในยุคดิจิทัล

ความรู้ที่ได้รับ

1. พัฒนาความสามารถในการปฏิบัติตามกฎ ระเบียบ ของสังคมดิจิทัล รับรู้ถึงสิ่งที่ควร หรือไม่ควรปฏิบัติ อันตรายที่อาจแอบแฝงอยู่ในโลกโซเชียล
2. มีความรู้ ทักษะ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์
3. มีความรู้ ความสามารถ ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อนำมาสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ สร้างงานสร้างอาชีพใหม่ ๆ ซึ่งมีความเปลี่ยนแปลงการทำงานแบบเดิม ๆ สามารถดำเนินกิจกรรมที่ใช้ดิจิทัล และ การให้บริการทางดิจิทัลได้ดียิ่งขึ้น

แนวทางการนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้กับการทำงานของตนเอง

ในการอบรมครั้งนี้ทำให้ได้รับความรู้หลาย ๆ ด้านที่เกี่ยวกับโลกดิจิทัล ซึ่งมีทั้งในด้านบวกและในด้านลบ อีกทั้งยังสามารถนำความรู้ที่รู้ที่ได้มาพัฒนาตนเองในเรื่องการนำดิจิทัลมาปรับใช้ในการทำงานหรือด้านการสอนต่อไป

รูปภาพประกอบการอบรม



.....
(นางสาวไอลดา ไชโย)
อาจารย์ผู้สอนสาขาคอมพิวเตอร์
วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ
...../...../.....

ความคิดเห็นเพิ่มเติม	ความคิดเห็นเพิ่มเติม
.....	
.....	

..... (นายกานต์ อะตามา) (หัวหน้าแผนกคอมพิวเตอร์) /...../.....		 (ดร. ธนภัทร มั่นคง) ผู้อำนวยการ วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ /...../.....	
ชื่อ-สกุล	นางสาววรรณ วงศ์หาญ	หน่วยงาน/สังกัด	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หัวข้อ/เรื่อง	ฉลาดใช้ชีวิตต้องพิชิตอารมณ์ และผู้ประกอบการยุคดิจิทัล ปีการศึกษา 2563		
วันที่	วันอังคารที่ 9 มีนาคม 2563 เวลา 09.00 - 15.15 น.	สถานที่	ห้องประชุม A106 วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ
หน่วยงานที่จัด	มหาวิทยาลัยธนบุรี		

รายละเอียด/ความรู้ที่ได้รับ

ผู้คนในยุคใหม่ ทั้งนักเรียน นิสิตนักศึกษาประชาชน จำเป็นต้องมี อัตลักษณ์ตัวตนในไซเบอร์ เพราะมีการอวตารเป็นอวตาร เข้าสู่สังคมไซเบอร์ มีการปรับเปลี่ยนบุคลิกภาพ วิธีการสื่อสาร ทักษะวิธีคิด ที่มีเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาเกี่ยวข้อง ดังนั้นการพัฒนาทักษะของคนในยุควิถีใหม่จึงไม่ใช่แค่การเรียนรู้ เฉพาะเรื่องที่เป็นพื้นฐานแบบเดิม เช่น ภาษา วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ เท่านั้น แต่ต้องเน้นการพัฒนาทักษะดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างชาญฉลาด ปลอดภัย และเหมาะสม เพื่อการใช้ชีวิตอย่างชาญฉลาด และการใช้อารมณ์อย่างสมเหตุสมผลในยุคดิจิทัล

การเข้ามาของสื่อใหม่ หรือ โซเชียลมีเดีย ทำให้พฤติกรรมการใช้สื่อของคนไทยเปลี่ยนไปจากเดิมส่วนใหญ่ใช้สื่อดั้งเดิมแต่ปัจจุบันหันมาใช้สื่อใหม่สื่อโซเชียลมีเดียมากขึ้นและมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ สอดคล้องกับการสำรวจของ ETDA หรือสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) พบว่าคนไทยใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันนานขึ้น เฉลี่ย 6 ชั่วโมง 30 นาทีในวันทำงาน และ 6 ชั่วโมง 48 นาทีในวันหยุด และกิจกรรมที่นิยมทำเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด 5 อันดับแรก ได้แก่(ETDA, 2560)

1. การใช้โซเชียลมีเดีย (86.9%)
2. การค้นหาข้อมูล (86.5%)
3. การรับส่งอีเมล (70.5%)
4. การดูทีวีและฟังเพลงออนไลน์ (60.7%)
5. การซื้อสินค้าออนไลน์ (50.8%)

ซึ่งก็ไปในทิศทางเดียวกันกับทีมงาน Google ได้เปิดเผยสถิติที่น่าสนใจหลายประการเกี่ยวกับไทยในการใช้อินเทอร์เน็ต คือ

1. ไทยเป็นประเทศที่มีความเร็วอินเทอร์เน็ตอยู่ในอันดับ 2 ของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ครอบคลุมพื้นที่ 90% ของทั้งประเทศปีที่ 6 ฉบับที่ 2 ประจำเดือน กรกฎาคม - ธันวาคม 2561 185
2. ปัจจุบันจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยอยู่ที่ 46 ล้านคน คาดว่าจะเพิ่มเป็น 59 ล้านคนภายในปี 2563
3. ในจำนวนดังกล่าวเป็นการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือประมาณ 30 ล้านคน
4. คนไทยใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ย 4.18 ชั่วโมง/วัน
5. ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่มีอายุต่ำกว่า 40 ปี
6. ในแต่ละวันมีการค้นหาข้อมูลบนเว็บไซต์ Google มากกว่า 3,000 ล้านครั้ง
7. สำหรับประเทศไทย คำค้นหายอดนิยมในเว็บไซต์ Google คือ “ห่วย” ซึ่งตัวเลขการค้นหาจะยังเพิ่มสูงขึ้นในวันที่ 1 และ 16 ของทุกเดือนด้วยการเข้าถึงอินเทอร์เน็ตที่ง่ายดายขึ้น ใคร ๆ ก็สามารถเชื่อมต่อกับโลกออนไลน์ได้ส่งผลให้พฤติกรรมการรับข่าวสารของคนในยุคปัจจุบันเปลี่ยนแปลงไปสู่ “สองลักษณะสำคัญ” ดังนี้

1. คนส่วนใหญ่หันไปใช้โทรศัพท์มือถือในการรับข่าวสารมากกว่าดูโทรทัศน์หรืออ่านจากหนังสือพิมพ์
2. คนส่วนใหญ่รับข่าวสารผ่านโซเชียลมีเดียเป็นหลัก แทนที่การรับข่าวสารจากสำนักข่าวเหมือนในอดีต โดยปัจจัยสำคัญที่ทำให้คนหันไปรับข่าวสารจากโซเชียลมีเดียเพิ่มขึ้นเนื่องจาก

2.1 สามารถรับข่าวสารได้เร็วกว่าเมื่อเทียบกับโทรทัศน์หรือหนังสือพิมพ์ โดยเฉพาะข่าวด่วน (Breaking News)

2.2 ข่าวสารที่ถูกเผยแพร่ในโซเชียลมีเดียส่วนใหญ่เป็นข่าววุ่นวายหรือเรื่องที่มีความหลากหลายโดยเฉพาะข่าวบันเทิง อาทิ เรื่องดารา เพลง และภาพยนตร์

2.3 ข่าวที่อยู่ในโซเชียลมีเดียสามารถแสดงความคิดเห็น (Comment) และแบ่งปัน (Share) ได้ง่ายนั้นทำให้ผู้รับข่าวรู้สึกว่าคุณเองกำลังมีปฏิสัมพันธ์กับข่าวสารเหล่านั้นหรือรู้สึกว่าเป็นข่าวที่เรื่อง “ใกล้ตัว” ของพวกเขา สำหรับกลุ่มคนที่เปิดรับข่าวสารจากโซเชียลมีเดียมากที่สุด คือ ผู้หญิงอายุระหว่าง 18-24 ปี ขณะที่กลุ่มคนที่มีอายุ 40 ปีขึ้นไป ยังคงนิยมรับข่าวสารผ่านหนังสือพิมพ์และโทรทัศน์เป็นหลัก

ความรู้ที่ได้รับ

1. พัฒนาความสามารถในการปฏิบัติตามกฎ ระเบียบ ของสังคมดิจิทัล รับรู้ถึงสิ่งที่ควร หรือไม่ควรปฏิบัติ อันตรายที่อาจแอบแฝงอยู่ในโลกไซเบอร์
2. มีความรู้ ทักษะ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

3. มีความรู้ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อนำมาสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ สร้างงาน สร้างอาชีพใหม่ ๆ ซึ่งมีความเปลี่ยนแปลงการทำงานแบบเดิม ๆ สามารถดำเนินกิจกรรมที่ใช้ดิจิทัล และ การให้บริการทางดิจิทัลได้ดียิ่งขึ้น

แนวทางการนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้กับการทำงานของตนเอง

ในการอบรมครั้งนี้ทำให้ได้รับความรู้หลาย ๆ ด้านที่เกี่ยวกับโลกดิจิทัล ซึ่งมีทั้งในด้านบวกและในด้านลบ อีกทั้ง

ยังสามารถนำความรู้ที่รู้ที่ได้มาพัฒนาตนเองในเรื่องการนำดิจิทัลมาปรับใช้ในการทำงานหรือด้านการสอนต่อไป

รูปภาพประกอบการอบรม



.....
(นางสาววราภรณ์ วงศ์หาญ)
อาจารย์สาขาคอมพิวเตอร์
วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ
...../...../.....

ความคิดเห็นเพิ่มเติม

ความคิดเห็นเพิ่มเติม

..... (นายกานต์ อะตามา) (หัวหน้าแผนกคอมพิวเตอร์) /...../.....		 (ดร. ธนภัทร มั่นคง) ผู้อำนวยการ /...../.....	
ชื่อ-สกุล	นายบุญญวรรธ สุวรรณทัต	หน่วยงาน/สังกัด	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หัวข้อ/เรื่อง	กิจกรรมการพัฒนาครูผู้สอนโดยใช้โปรแกรม OBS		
วันที่	วันที่ 7 พฤษภาคม 2563 เวลา 08.30 - 12.00 น.	สถานที่	ณ ห้องประชุม A106 วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ
หน่วยงานที่จัด	ฝ่ายวิชาการ วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ เชียงใหม่ โดย อาจารย์พรชัย มูลแก้ว, อาจารย์บุญญวรรธ สุวรรณทัต, อาจารย์เกียรติศักดิ์ คนธสิงห์		

รายละเอียด/ความรู้ที่ได้รับ

“การสร้างสถานีออนไลน์ ด้วย โปรแกรม OBS Studio”

สถานีออนไลน์ คือการสร้างรูปแบบการนำเสนอสื่อต่าง ๆ ในรูปแบบถ่ายทอดสด (ในเอกสารเล่มนี้จะขอเรียกว่า Live)

ในปัจจุบันมีอุปกรณ์สื่อสารมากกว่าที่มีคุณสมบัติสามารถถ่ายทอดสดได้โดยการทำงานร่วมกับโปรแกรมผ่านเครือข่าย Internet เช่น Facebook Live , Zoom.us ช่วยจัดการประชุม , Line , meet.google และอื่น ๆ อีกมากมาย

ซึ่งโปรแกรม OBS Studio จะสร้างความแตกต่างในการ Live จากความคิดสร้างสรรค์ ช่วยให้การนำเสนอสื่อมีความน่าสนใจ มีรูปแบบการ Live ตามจินตนาการจนเกิดรูปแบบรายการที่แปลกใหม่

คุณสมบัติของโปรแกรม OBS Studio คือการจัดการลำดับการแสดงผล โดยการสร้างฉาก ในฉากจะมี Source ภายใน Source สามารถนำองค์ประกอบมาแสดงผลและกำหนดความต้องการให้องค์ประกอบเหล่านั้น เช่น

1. การนำภาพนิ่ง วิดีโอ พร้อมด้วยดนตรี แสงไฟเรามาเปิดให้ท่านผู้ชมได้ผ่อนคลาย หรือเตรียมความพร้อมก่อน เข้ารายการ
2. ใส่ตัววิ่งประชาสัมพันธ์ พร้อมด้วยโลโก้สินค้า หน่วยงานและสถาบันการศึกษา
3. จะทำโคมาคีย์ (Green Screen) ที่จะให้เสมือนตัวเราไปปรากฏอยู่ในสถานที่ต่าง ๆ ได้ทุกมุมในโลกใบนี้

หัวข้อที่ 1 : ใช้งาน OBS เพื่อ Live บน Platform ของ Facebook , และ YouTube

หัวข้อที่ 2 : สิ่งที่ต้องเช็คก่อนทำการ Live

หัวข้อที่ 3 : ทำความรู้จักกับเมนู เครื่องมือควบคุมการทำงาน และการตั้งค่าต่าง ๆ ที่สำคัญของตัว

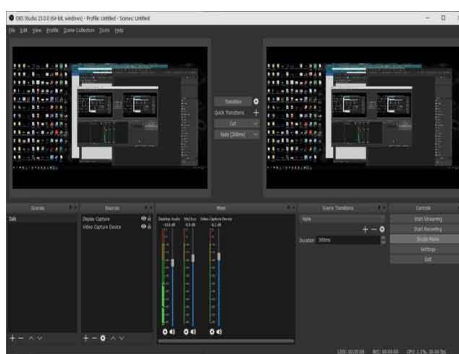
โปรแกรม OBS Studio

หัวข้อที่ 4 : วิธีการเพิ่มองค์ประกอบที่สำคัญต่าง ๆ ของสื่อ เช่น Power Point , Word , Images ... ด้วยเมนู Source

หัวข้อที่ 5 : วิธีการตั้งค่า Streaming (ถ่ายทอดสด)

หัวข้อที่ 6 : ถ่ายทำสถานีโทรทัศน์ แบบหลายมุมกล้อง , สัมภาษณ์สด หลายจอภาพ

โปรแกรม ‘OBS Studio’ เป็นโปรแกรมช่วยอำนวยความสะดวกสบายได้มาก เพราะยังสามารถรวบรวมภาพและเสียงพากย์สดจากกล้อง Web Cam ให้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของการถ่ายทอดสดได้โดยตรงเลย ซึ่งรับรองว่าด้วยประสิทธิภาพของ โปรแกรม ‘OBS Studio’ ให้ผลงานเหมือนกับ ที่คุณเคยดูโปรจำนวนมากมายหลายต่อหลายคน เคสเกมส์ลง YouTube หรือ Facebook แบบแนบเนียน เพราะฉะนั้นจึงไม่ต้องสงสัยเลยว่า โปรแกรม ‘OBS Studio’ เป็นโปรแกรมยอดนิยมที่นักเคสเกมส์จำนวนมาก จากทั่วโลกเลือกใช้กัน



โปรแกรม ‘OBS Studio’ เป็นโปรแกรม Version ใหม่ ซึ่งได้รับการพัฒนามาจาก OBS Classic , Version ดั้งเดิม ให้มีความก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น เพื่อรองรับการใช้งานให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เล่น แบบ Multi-platform สามารถใช้งานได้บนหลาย Platform ทั้งระบบปฏิบัติการ Windows Mac OS และ Linux

และนอกเหนือไปจากการรองรับ การถ่ายทอดสดผ่านบริการต่างๆ ที่ได้รับความนิยมตามที่เราได้กล่าวมาแล้ว โปรแกรม ‘OBS Studio’ ก็ยังรองรับการถ่ายทอดสด ผ่านบริการอื่นๆ อันน่าสนใจอีกมากมาย ไม่ว่าจะเป็นของ DailyMotion และ Twitch เป็นอีกหนึ่งช่องทางหลักที่มีชื่อเสียง โดยบรรดา Game caster จำนวนมาก นิยมถ่ายทอดสดเพื่อแสดงความสามารถของตนเอง

นอกจากนี้ คุณยังสามารถเลือกได้อีกว่า จะให้โปรแกรม ‘OBS Studio’ จับภาพทั้งหน้าจอ หรือจับภาพเฉพาะหน้าต่างเกมเท่านั้น เพราะฉะนั้นต้องขอแนะนำเป็นอย่างยิ่งเลยว่า โปรแกรม ‘OBS Studio’ เป็นโปรแกรมฟรีที่ดีมีคุณภาพ ที่น่าสนใจ

ความสามารถของ โปรแกรม ‘OBS Studio’ อันน่าสนใจ

- รองรับการเข้า Video Encoding , การบีบอัดวิดีโอ ระดับมาตรฐาน
- Unlimited การถ่ายทอดสด ถ่ายกี่ฉากก็ได้ ตามที่คุณต้องการ
- ใช้ในการถ่ายทอดสดผ่านบริการอันหลากหลาย มีชื่อเสียง เช่น Twitch , YouTube Live , DailyMotion เป็นต้น
- ส่งออกไฟล์ MP4 หรือ ไฟล์ FLV เพื่อ Upload บน Social ได้เลยทันที
- รองรับการใช้งานได้หลายระบบปฏิบัติการ ทำให้ครอบคลุมกับนักเล่นหลายระดับ ทั้งระบบ Windows , ระบบ Mac OS รวมทั้งระบบ Linux
- โดยสิ่งหนึ่งที่จะทำให้คุณประทับใจ ในโปรแกรม ‘OBS Studio’ มากยิ่งขึ้น

.....
(นายบุญญวรราช สุวรรณทัต)

อาจารย์สาขาคอมพิวเตอร์

ความคิดเห็นเพิ่มเติม (นายกานต์ อะตามา) หัวหน้าแผนก /...../.....		ความคิดเห็นเพิ่มเติม (ดร. ธนภัทร มั่นคง) ผู้อำนวยการ /...../.....	
ชื่อ-สกุล	นายบุญญวรรษ สุวรรณทัต	หน่วยงาน/สังกัด	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หัวข้อ/เรื่อง	กิจกรรมการพัฒนาครูผู้สอนโดยใช้โปรแกรม OBS		
วันที่	วันที่ 5 พฤษภาคม 2563 8.00-16.00น.	สถานที่	โรงเรียนสวนอู่เงิน เชียงใหม่
หน่วยงานที่จัด	ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนสวนอู่เงิน เชียงใหม่		

รายละเอียด/ความรู้ที่ได้รับ

อบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาบุคลากรด้านการผลิตสื่อการสอนออนไลน์ด้วยโปรแกรม OBS Studio

โปรแกรม OBS Studio หรือ Open Broadcaster Software Studio เป็นโปรแกรมรหัสเปิด (Open Source) ใช้สำหรับถ่ายทอดสด (Live Stream) ในสื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ และบันทึกวิดีโอ (Record) เก็บไว้ในคอมพิวเตอร์ ผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดมาติดตั้งและใช้งานได้ฟรี สามารถประยุกต์ใช้ได้หลากหลาย เช่น การสตรีมเกม การอ่านข่าว และการจัดการเรียนการสอนออนไลน์

หัวข้อที่ 1 : ใช้งาน OBS เพื่อ Live บน Platform ของ Facebook , และ YouTube

หัวข้อที่ 2 : สิ่งที่ต้องเช็คก่อนทำการ Live

หัวข้อที่ 3 : ทำความรู้จักกับเมนู เครื่องมือควบคุมการทำงาน และการตั้งค่าต่าง ๆ ที่สำคัญของตัวเอง

โปรแกรม OBS Studio

หัวข้อที่ 4 : วิธีการเพิ่มองค์ประกอบที่สำคัญต่าง ๆ ของสื่อ เช่น Power Point , Word , Images ... ด้วยเมนู Source

หัวข้อที่ 5 : วิธีการตั้งค่า Streaming (ถ่ายทอดสด)

หัวข้อที่ 6 : ถ่ายทำสถานีโทรทัศน์ แบบหลายมุมกล้อง , สัมภาษณ์สด หลายจอภาพ

วัตถุประสงค์การทำสื่อการสอนออนไลน์ด้วยโปรแกรม OBS

1. OBS คือ อะไร OBS (Open Broadcaster Software Studio) เป็นโปรแกรมฟรีที่ต้องติดตั้งลงในเครื่องคอมพิวเตอร์ ที่ช่วยให้ผู้สอนที่ต้องการบันทึกวิดีโอการสอน หรือสอนออนไลน์ สามารถทำงานได้ง่ายขึ้น โดยใช้ OBS

ทำให้ไม่จำเป็นต้องจ้างทีมผลิต (production) หรือเช่าผลิตในสตูดิโอขนาดใหญ่ ในการถ่ายวิดีโอเพื่อสอนออนไลน์แต่อย่างใด เพราะโปรแกรม OBS สามารถบันทึกเป็นวิดีโอลงในเครื่องได้ และยังสามารถบันทึกหน้าจอ นำเข้าอุปกรณ์ smart device ต่างๆ

เพื่อให้ผู้สอนสามารถใช้ไฟล์เอกสารการสอน หรือทำการเขียนบรรยายผ่านโปรแกรมได้อย่างชัดเจนได้อีกด้วย และ ยังสามารถซ้อนฉากเสมือน Chroma key ได้ทันที โดยทั่วไปโปรแกรม OBS จะใช้ในการอัดวิดีโอหรือวิดีโอถ่ายทอดสด (live streaming) ซึ่งเหมาะสำหรับนำเสนอเนื้อหาในรูปแบบวิดีโอและเสียง ผู้ใช้สามารถอัดวิดีโอกิจกรรมต่างๆ บนหน้าจอคอมพิวเตอร์ และรับสัญญาณวิดีโอจากกล้อง Webcam เพื่อมาแสดงผลในหน้าต่างเดียวกันไปพร้อมๆ กันได้

สามารถเผยแพร่เนื้อหาวิดีโอไปยังโลกออนไลน์ในแบบ Live โดยที่เว็บไซต์นั้นจะต้องมี Stream Service ให้บริการ เช่น Facebook, YouTube และเว็บไซต์ออนไลน์อื่นๆ โดยโปรแกรม OBS Studio เป็นโปรแกรมเครื่องมือที่ผู้เริ่มใช้งานควรศึกษาการทำงานให้เข้าใจก่อน เพราะโปรแกรมมีฟังก์ชันการทำงานที่หลากหลายตั้งแต่ระดับง่ายจนถึงระดับสูง แต่หากจำกัดขอบเขตความจำเป็นจริงๆ แล้ว เพียงการตั้งค่าเล็กน้อยๆ และปรับแต่งให้สามารถใช้ทรัพยากรในเครื่องอย่างพอดีก็สามารถใช้อัดวิดีโอ และวิดีโอถ่ายทอดสดได้แล้วซึ่งโปรแกรม OBS Studio สามารถเลือกติดตั้งได้ทั้งบนระบบปฏิบัติการ Windows หรือ MacOS หรือ Linux ก็ได้ แต่ต้องดาวน์โหลดตัวติดตั้งที่ใช้เฉพาะระบบปฏิบัติการนั้นๆ ด้วย

คุณสมบัติและความสามารถของโปรแกรม OBS Studio มีดังนี้

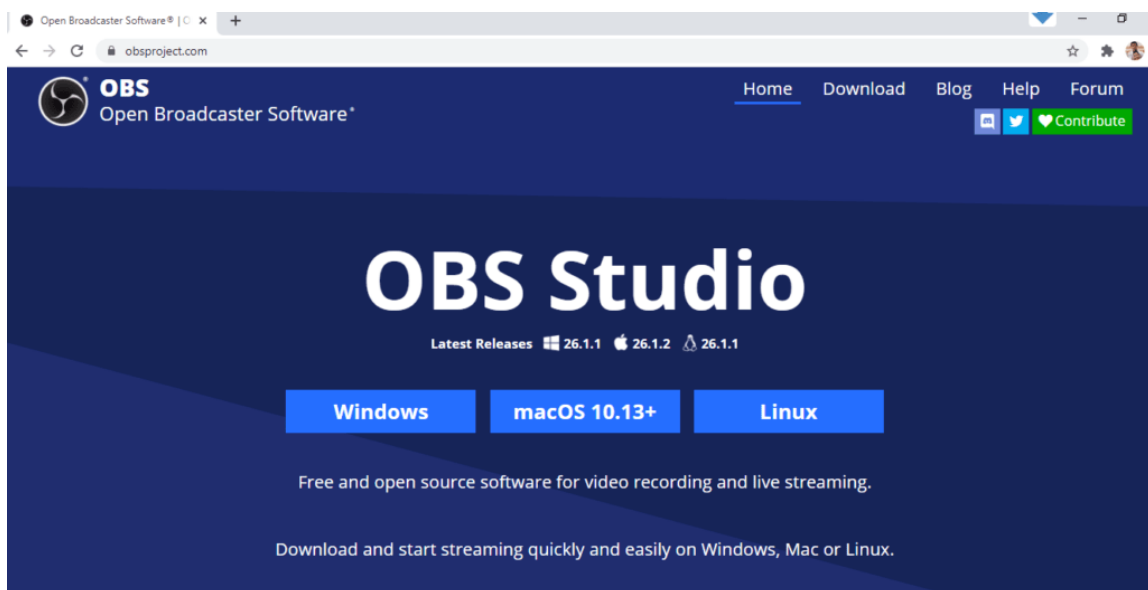
- อัดวิดีโอเก็บไว้ หรืออัดวิดีโอพร้อมถ่ายทอดสดพร้อมกันได้
- ถ่ายทอดสด (Live streaming) วิดีโอไปยังเว็บไซต์โซเชียลออนไลน์ Facebook YouTube
- แสดงผลวิดีโอซ้อนวิดีโอในชั้นเดียวกันได้ PIP (picture in picture)
- ใส่ข้อความ รูปภาพ และย้ายตำแหน่งในขณะที่บันทึกวิดีโอ หรือเผยแพร่วิดีโอได้
- ปรับแต่งประสิทธิภาพของวิดีโอ และประสิทธิภาพของเสียง

- ตั้งค่าปุ่มลัดเพื่อให้ใช้งานได้สะดวกมากยิ่งขึ้น
- สามารถทำเทคนิคพิเศษ chroma key ได้ง่ายและมีคุณภาพสูง
- ง่ายต่อการปรับแต่งภาพและตั้งค่าการใช้งานอื่นๆ อีกมากมาย

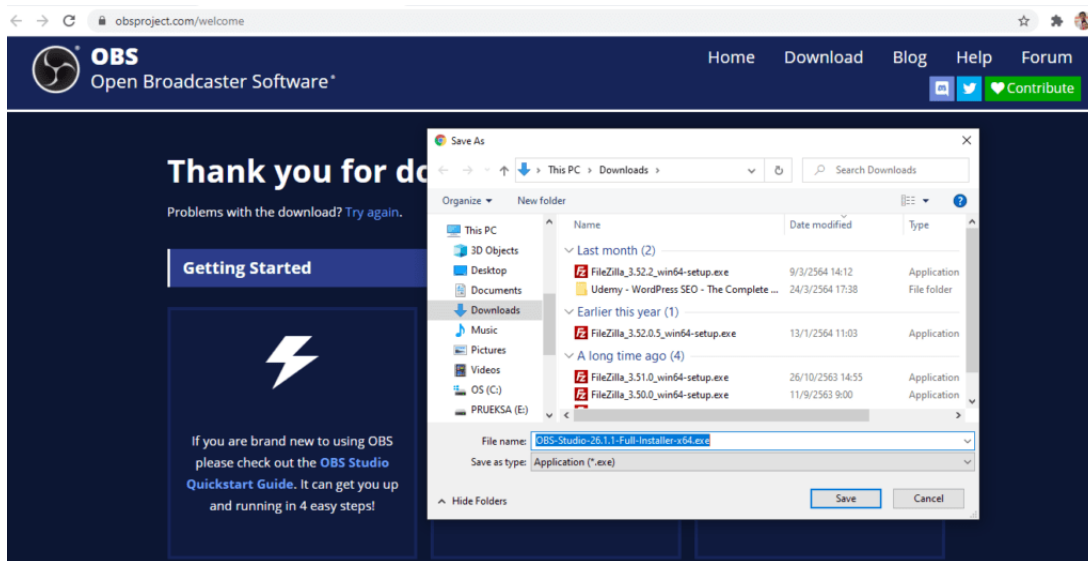
2. การติดตั้งโปรแกรม OBS

- ดาวน์โหลดโปรแกรม OBS ได้ฟรีที่ <http://obsproject.com/>

โดยคลิกปุ่ม Windows



แล้วดาวน์โหลดโปรแกรมเก็บไว้ในไดร์ฟที่ต้องการ



– ติดตั้งโปรแกรม OBS

4. อุปกรณ์และโปรแกรมที่ต้องจัดเตรียม

ในการบันทึกวิดีโอจำเป็นต้องใช้อุปกรณ์คือ กล้องถ่ายวิดีโอ ไมโครโฟน เครื่องคอมพิวเตอร์ที่ติดตั้งโปรแกรม OBS และสื่อการสอนที่อาจารย์ต้องการแสดง โดยกล้องถ่ายวิดีโอ อาจใช้กล้อง DSLR ที่มีราคาสูงเมื่อต้องการความละเอียดของภาพสูง หรืออาจใช้ กล้อง webcam ก็ได้ แต่คุณภาพของภาพจะลดลง ส่วนไมโครโฟนก็สามารถเลือกได้ตามคุณภาพเสียงที่ต้องการเช่นกัน นอกจากนั้นอาจจัดเตรียมไฟส่องสว่างเพื่อภาพที่ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และจอแสดงผล (Monitor) เพื่อใช้ตรวจสอบภาพวิดีโอที่จะอัด





.....
(นายบุญญวรรษ สุวรรณทับ)
อาจารย์สาขาคอมพิวเตอร์
วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ

ความคิดเห็นเพิ่มเติม (นายกานต์ อะตามา) หัวหน้าแผนก /...../.....	ความคิดเห็นเพิ่มเติม (ดร. ธนภัทร มั่นคง) ผู้อำนวยการ /...../.....
--	--

ชื่อ-สกุล	นางชฎาภรณ์ ทาสวรรณ	หน่วยงาน/สังกัด	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หัวข้อ/เรื่อง	ประชุมเชิงปฏิบัติการการสรุปผลการดำเนินงาน กิจกรรมส่งเสริมการดำเนินงานในศูนย์บ่มเพาะผู้ประกอบการอาชีวศึกษาเอกชน 5 ภาค		
วันที่	วันจันทร์ที่ 14 ถึง วันพุธที่ 16 กันยายน 2563 เวลา 08.00 - 17.00 น.	สถานที่	ณ โรงแรมโมร่าท่าแพ จังหวัดเชียงใหม่
หน่วยงานที่จัด	ศูนย์ส่งเสริมและพัฒนาอาชีวศึกษาภาคเหนือ		

รายละเอียด/ความรู้ที่ได้รับ

ในปี 2563 นี้ไม่สามารถประเมินศูนย์บ่มเพาะต่าง ๆ ได้เนื่องจากสถานการณ์โควิด-19 ทำให้ศึกษานิเทศก์ไม่สามารถที่จะดำเนินการประเมินศูนย์บ่มเพาะ แต่จะเป็นการนิเทศศูนย์บ่มเพาะจากศึกษานิเทศก์ของแต่ละภาค และได้มีการประเมินผลศูนย์บ่มเพาะในรูปแบบ Online ในปี 2564 โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะช่วยลดการใช้เอกสารลง ซึ่งจะเริ่มต้นจากระดับจังหวัด หากศูนย์บ่มเพาะใดที่สามารถผ่านระดับจังหวัดแล้วระบบจะทำการ Generate เองไปในระดับ

ต่อ ๆ ไป และเมื่อไปถึงระดับชาติกรรมการจะทำการประเมินศูนย์บ่มเพาะโดยดูจากสภาพจริงอย่างเดียว

ศูนย์บ่มเพาะได้ดำเนินการมากกว่า 4 ปี โดยแรกเริ่มศูนย์บ่มเพาะมีจำนวน 60 แห่ง ในปัจจุบันดำเนินการเข้าปีที่ 5 ซึ่งมีสมาชิกจำนวน 183 แห่ง และในปี 2563 นี้ทาง ศอช. จะมิ่งงบประมาณให้ โดยจะอบรมในรูปแบบการพัฒนาต่อยอดไปให้ดีขึ้นเรื่อย ๆ จะไม่มีการอบรมแบบพื้นฐาน

จากการนิเทศของศึกษานิเทศก์แต่ละภาคสามารถสรุปได้คือ

1. ธุรกิจของสถานศึกษาส่วนใหญ่จะเป็นเรื่องของสินค้าและบริการ 90%
2. การดำเนินการของแต่ละภาค จุดเด่นของแต่ละภาคมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับธุรกิจ
3. Impact โดยทุกแห่งมีการพัฒนาดีขึ้นแล้วจนเกิดผลสัมฤทธิ์แล้ว

➤ ข้อค้นพบในการดำเนินการ

1. ปัจจัยที่ส่งผลต่อความสำเร็จของศูนย์บ่มเพาะ ปัจจัยแรกคือผู้บริหารและปัจจัยรองลงมาคือศึกษานิเทศก์ ซึ่งทั้ง 2 ปัจจัยทำให้ศูนย์บ่มเพาะสามารถขับเคลื่อนที่มีคุณภาพ
2. ครูที่ปรึกษา เป็นผู้ที่มีมุ่งมั่นและผลักดันให้ศูนย์บ่มเพาะสำเร็จได้
3. เครือข่ายความร่วมมือสำคัญทั้งภายนอกและภายใน
4. กระบวนการจัดการเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญ โดยปัจจัยเชิงระบบทำให้กระบวนการเชิงระบบที่ทำให้ศูนย์บ่มเพาะสำเร็จได้
5. ด้านผลสัมฤทธิ์พบว่า ด้านผลสัมฤทธิ์ของแต่ละศูนย์มีผลสัมฤทธิ์ 70% โดยตัวชี้วัดที่ยังไม่สามารถไปถึงคือยังไม่นำไปสู่นวัตกรรมในการพัฒนาต่อยอดเชิงพาณิชย์

➤ ข้อเสนอแนะในการดำเนินการและข้อเสนอแนะในเชิงนโยบาย

1. ควรมีการสนับสนุนอบรมพัฒนาครูที่ปรึกษา โดยพัฒนาให้หลากหลายไม่ใช่แต่เพียงเขียนแผนธุรกิจ โดยให้นำเสนอหลักสูตรอื่น ๆ ที่เกี่ยวเนื่องและควรสนับสนุนหรือให้ความรู้ผู้บริหาร
2. การสนับสนุนงบประมาณ โดยพิจารณาที่วิธีการที่จะสนับสนุน

➤ Impact

1. ด้านครู มีความภาคภูมิใจในการทำศูนย์บ่มเพาะมาก
2. ด้านผู้เรียน ถ้าศูนย์บ่มเพาะแสดงผลสำเร็จแล้วจะเป็นตัวดึงดูดผู้เรียนให้เข้ามาเรียนได้เอง

➤ Excellent

ความสำเร็จที่ยั่งยืนหรือส่งผลมาก ๆ คือ ศูนย์บ่มเพาะที่เปิดสาขาตรงกับผู้เรียน ซึ่งจะทำให้ส่งผลสัมฤทธิ์กับการเรียน

แนวทางการนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้กับการทำงานของตนเอง

ในการอบรมครั้งนี้ทำให้เราได้ว่าสถานศึกษามีหน้าที่บ่มเพาะนักศึกษาให้เป็นผู้ประกอบการ โดยให้นักศึกษาเป็นผู้ประกอบการไม่ใช่เป็นผู้ปฏิบัติงานในกิจการของสถานศึกษา และสามารถนำความรู้ที่ได้จากการแลกเปลี่ยนในการอบรมไปพัฒนาศูนย์บ่มเพาะให้มีความก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น

รูปภาพประกอบการออบร



.....
(นางชฎาภรณ์ ทาสวรรณ)
อาจารย์ผู้สอนสาขาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ
...../...../.....

ความคิดเห็นเพิ่มเติม (นางสาวรุ่งนภา ชาญเขียว) ผู้ช่วยผู้อำนวยการฝ่ายกิจการนักศึกษา/...../.....	ความคิดเห็นเพิ่มเติม (ดร. ธนภัทร มั่นคง) ผู้อำนวยการวิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและ บริหารธุรกิจ/...../.....
--	--

--	--

ชื่อ-สกุล	นางชฎาภรณ์ ทาสวรรณ	หน่วยงาน/สังกัด	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หัวข้อ/เรื่อง	ฉลาดใช้ชีวิตต้องพิชิตอารมณ์ และผู้ประกอบการยุคดิจิทัล ปีการศึกษา 2563		
วันที่	วันอังคารที่ 9 มีนาคม 2563 เวลา 09.00 - 15.15 น.	สถานที่	ห้องประชุม A106 วิทยาลัยเทคโนโลยี พายัพและบริหารธุรกิจ
หน่วยงานที่จัด	มหาวิทยาลัยธนบุรี		

รายละเอียด/ความรู้ที่ได้รับ

ผู้คนในยุคใหม่ ทั้งนักเรียน นิสิตนักศึกษาประชาชน จำเป็นต้องมี อัตลักษณ์ตัวตนในโซเชียล เพราะมีการอวดารเป็นอวตาร เข้าสู่สังคมโซเชียล มีการปรับเปลี่ยนบุคลิกภาพ วิธีการสื่อสาร ทักษะวิธีคิด ที่มีเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาเกี่ยวข้อง ดังนั้นการพัฒนาทักษะของคนในยุควิถีใหม่จึงไม่ใช่แค่การเรียนรู้ เฉพาะเรื่องที่เป็นพื้นฐานแบบเดิม เช่น ภาษา วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ประวัติศาสตร์ และภูมิศาสตร์ เท่านั้น แต่ต้องเน้นการพัฒนาทักษะดิจิทัล การใช้เทคโนโลยีดิจิทัล อย่างชาญฉลาด ปลอดภัย และเหมาะสม เพื่อการใช้ชีวิตอย่างชาญฉลาด และการใช้อารมณ์อย่างสมเหตุสมผลในยุคดิจิทัล

ความรู้ที่ได้รับ

1. พัฒนาความสามารถในการปฏิบัติตามกฎ ระเบียบ ของสังคมดิจิทัล รับรู้ถึงสิ่งที่ควร หรือไม่ควรปฏิบัติ อันตรายที่อาจแอบแฝงอยู่ในโลกโซเชียล
2. มีความรู้ ทักษะ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์
3. มีความรู้ ความสามารถ ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อนำมาสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์ สร้างงานสร้างอาชีพใหม่ ๆ ซึ่งมีความเปลี่ยนแปลงการทำงานแบบเดิม ๆ สามารถดำเนินกิจกรรมที่ใช้ดิจิทัล และ การให้บริการทางดิจิทัลได้ดียิ่งขึ้น

แนวทางการนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้กับการทำงานของตนเอง

ในการอบรมครั้งนี้ทำให้ได้รับความรู้หลาย ๆ ด้านที่เกี่ยวกับโลกดิจิทัล ซึ่งมีทั้งในด้านบวกและในด้านลบ อีกทั้งยังสามารถนำความรู้ที่รู้ที่ได้มาพัฒนาตนเองในเรื่องการนำดิจิทัลมาปรับใช้ในด้านการทำงานหรือด้านการสอนต่อไป

รูปภาพประกอบการอบรม



.....
(นางชฎาภรณ์ ทาสวรรณ)
อาจารย์สาขาคอมพิวเตอร์
วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ
...../...../.....

ความคิดเห็นเพิ่มเติม (นายกานต์ อะตามา) (หัวหน้าแผนกคอมพิวเตอร์) /...../.....		ความคิดเห็นเพิ่มเติม (ดร. ธนภัทร มั่นคง) ผู้อำนวยการ /...../.....	
ชื่อ-สกุล	นางชฎาภรณ์ ทาสวรรณ	หน่วยงาน/สังกัด	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หัวข้อ/เรื่อง	กิจกรรมการพัฒนาครูผู้สอนโดยใช้โปรแกรม OBS		

วันที่	วันพฤหัสบดีที่ 7 พฤษภาคม 2563 เวลา 08.30 - 12.00 น.	สถานที่	ห้องประชุม A106 วิทยาลัยเทคโนโลยี พาณิชยการและบริหารธุรกิจ
หน่วยงานที่จัด	ฝ่ายวิชาการ วิทยาลัยเทคโนโลยีพาณิชยการและบริหารธุรกิจ เชียงใหม่ โดย อาจารย์พรชัย มูลแก้ว, อาจารย์บุญญวรรธ สุวรรณทัต, อาจารย์เกียรติศักดิ์ คนธสิงห์		

รายละเอียด/ความรู้ที่ได้รับ

วิธีการใช้โปรแกรม Open Broadcaster Software (OBS) เบื้องต้นสำหรับการเรียนการสอนออนไลน์

โปรแกรม OBS เป็นโปรแกรม Open-Source สำหรับใช้ในการช่วยสตรีม (Live Stream) และบันทึกวิดีโอ สามารถใช้ได้ฟรี และทำงานได้บนหลายแพลตฟอร์ม ทั้งวินโดวส์ แม็ก และลินุกซ์ ในช่วงเวลาที่มีการเรียนการสอนออนไลน์เป็นสิ่งที่จำเป็นในตอนนี้อย่างยิ่ง ในบทความนี้จะอธิบายวิธีการติดตั้งและใช้งานเบื้องต้น เพื่อไปใช้ร่วมกับโปรแกรมอื่น ๆ ที่ใช้ในการเรียนการสอนออนไลน์ต่อไป

โปรแกรม OBS มีไว้ใช้เพื่ออะไร

โปรแกรม OBS นี้ไว้ใช้เพื่อช่วยจัดการการไลฟ์สตรีมและอัดวิดีโอให้ง่ายขึ้น สามารถใช้ในการแสดงหน้าจอของโปรแกรมที่ใช้งานต่าง ๆ ในเครื่องได้ ทั้งยังเพิ่มลูกเล่นในหน้าจอตามที่ต้องการได้อีกด้วย รวมถึงการควบคุมการเปลี่ยนชุดหน้าจอต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้

วิธีการติดตั้งโปรแกรม OBS

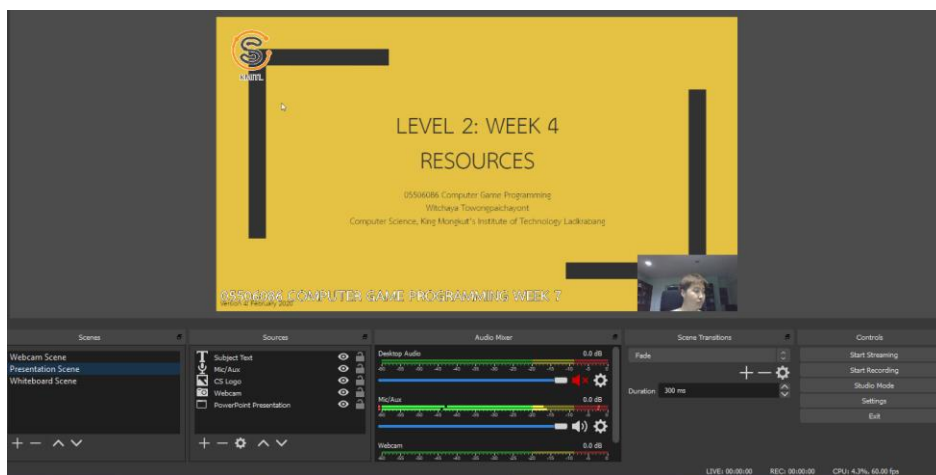
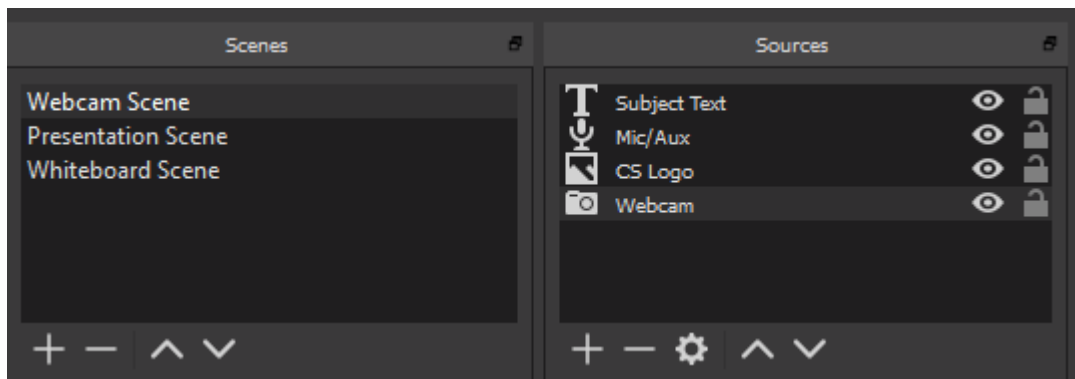
สามารถดาวน์โหลดได้ที่ <https://obsproject.com/download> โดยเวอร์ชันปัจจุบัน (ณ วันที่เขียน 16 มีนาคม 2563) คือเวอร์ชัน 24.0.3 มีข่าวว่าเวอร์ชัน 25 จะออกมาเร็ว ๆ นี้ ให้เลือกดาวน์โหลดตามแพลตฟอร์มที่ใช้ ในบทความนี้จะเน้น Windows 64-bit

การเริ่มต้นใช้งานขั้นพื้นฐาน ในเบื้องต้น ศัพท์ที่ควรรู้ในโปรแกรม OBS ได้แก่

1. Stream คือการไลฟ์สตรีมวิดีโอออกไปแบบสด
2. Record คือการบันทึกวิดีโอลงในเครื่อง
3. Scene คือหน้าจอ 1 หน้าจอที่จะนำไปใช้สตรีมหรือบันทึก
4. Source คือส่วนประกอบต่าง ๆ อาจเป็นรูป เสียง หรือโปรแกรมในเครื่องที่กำลังใช้งานอื่น ๆ
5. Scene Transitions คือรูปแบบการเปลี่ยนจาก Scene หนึ่งสู่อีก Scene หนึ่ง

***** ข้อ 1 และ 2 จะพูดถึงในหัวข้อต่อไป ในที่นี้จะขอพูดถึงข้อ 3 — 5 ก่อน *****

3.1 Scene และ Source

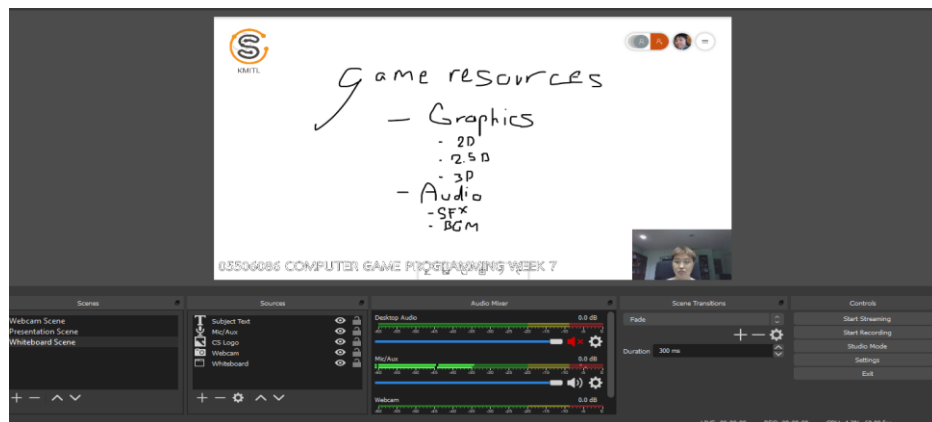


Scene แต่ละ Scene ประกอบด้วย Source หลายชิ้นประกอบกัน ในแต่ละ Scene สามารถนำ Source ใช้งานร่วมกันได้ เช่น ในวิชาที่ผมสอนอยู่ ผมจะเซตหน้า Scene ไว้ 3 Scene ได้แก่ Webcam Scene, Presentation Scene, และ Whiteboard Scene ใน Webcam Scene จะประกอบด้วยกล้องที่จับหน้า ตัวหนังสือบ่งบอกวิชา รูปโลโก้ภาควิชา และเสียงจากไมโครโฟน ใช้สำหรับทักทายก่อนเริ่มเข้าสู่การเรียนรู้ ในหน้า Presentation Scene จะมีหน้า PowerPoint เพิ่มขึ้นมา ส่วนประกอบอื่น ๆ เหมือน Webcam Scene แต่หน้าจอแสดงกล้องจะถูกย่อลงไปอยู่ที่มุมขวาล่าง ใช้สำหรับบรรยายด้วย PowerPoint

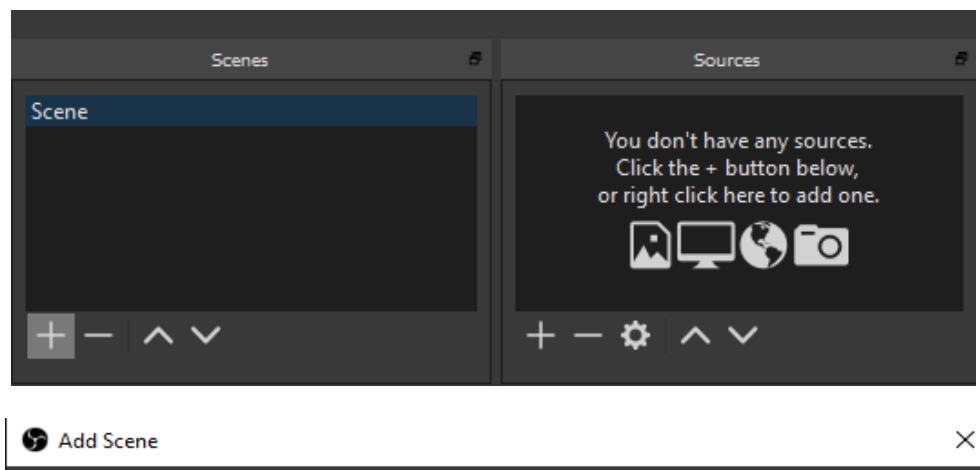
ในหน้า Whiteboard Scene จะแสดงผลคล้ายกับ Presentation Scene แต่จับหน้าจอโปรแกรม Microsoft

Whiteboard แทนที่ PowerPoint ใช้สำหรับบรรยายด้วยการเขียน สังเกตว่า ในแต่ละ Scene มี Source ที่ใช้งานร่วมกันอยู่ เมื่อเปลี่ยนที่มาของข้อมูลของ Source ใน Scene หนึ่งแล้ว อีก Scene หนึ่งจะเปลี่ยนด้วย แต่ในแต่ละ Scene เราสามารถย่อขยายขนาดของ Source ได้โดยไม่กระทบกับอีก Scene

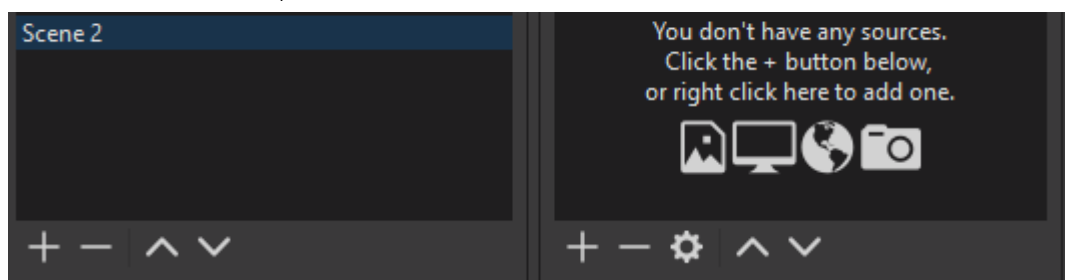
3.2 การสร้างและควบคุม Scene

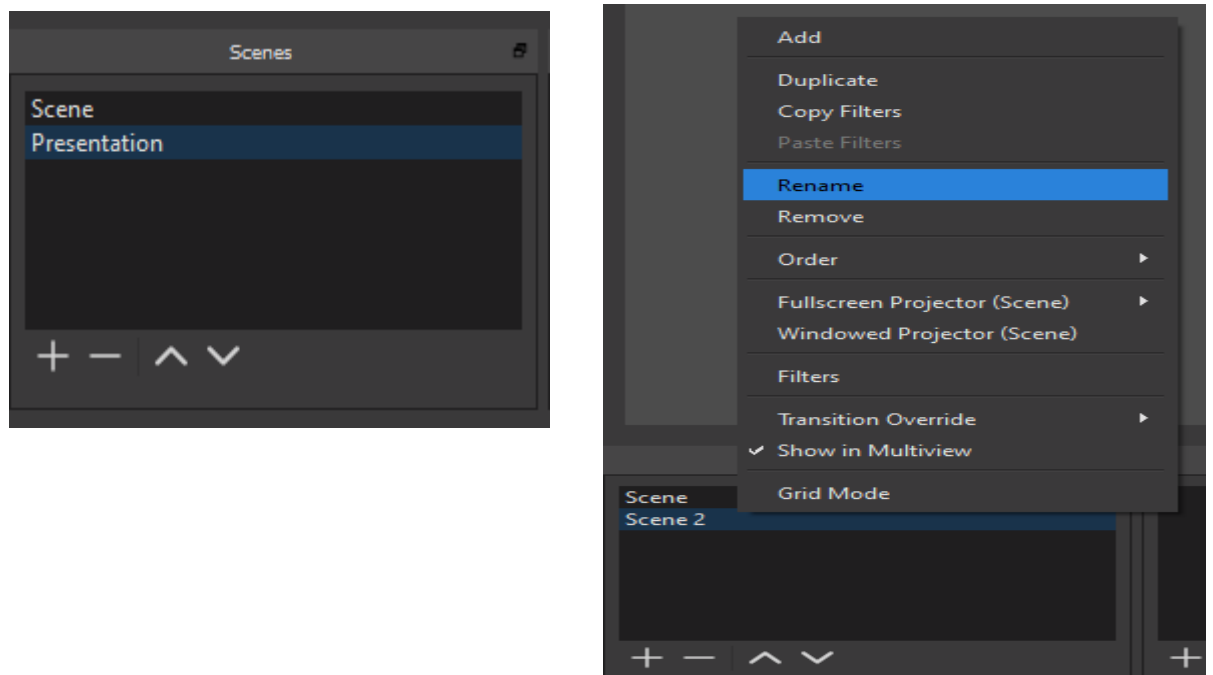


หน้าจอเริ่มต้น จะมี Scene สร้างไว้แล้ว 1 Scene และจะต้องมีอย่างน้อย 1 Scene เสมอ หากต้องการสร้าง Scene ใหม่ สามารถกดที่เครื่องหมาย + เพื่อเปิด Dialog ตั้งชื่อ Scene

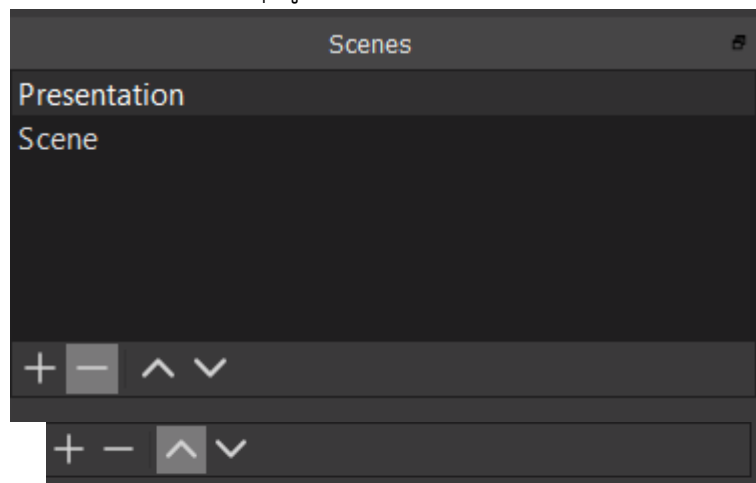


สามารถเปลี่ยนชื่อ Scene ได้ด้วยการคลิกขวาที่ชื่อ Scene และกด Rename หรือกด F2
แนะนำให้ตั้งชื่อ Scene เองใหม่ทุกครั้งเพื่อป้องกันความสับสน





สามารถเลื่อนเปลี่ยนลำดับ Scene ได้ด้วยปุ่มลูกศรขึ้นหรือลง ลำดับของ Scene ไม่มีผลกับการ



แสดงผล แต่ช่วยในการจัดระเบียบ Scene สามารถลบ Scene ได้ด้วยปุ่มเครื่องหมายลบ

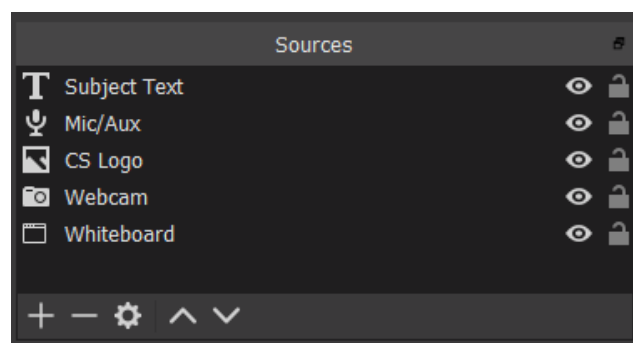
3.3 ประเภทของ Source ใน Scene

Source คือส่วนประกอบที่อยู่ใน Scene ซึ่งจะถูกแสดงผลออกทางหน้าจอของ Sceneที่กำลังถูกเลือก

Source ที่ถูกนำมาใช้บ่อยในการเรียนการสอนออนไลน์ มีดังต่อไปนี้

1. Audio Input Capture ใช้สำหรับถ่ายทอดเสียงที่มาจากอุปกรณ์ Input ประเภทเสียง เช่น ไมโครโฟน
2. Audio Output Capture ใช้สำหรับถ่ายทอดเสียงที่ออกจากอุปกรณ์ Output ประเภทเสียง เช่น ลำโพง
3. Browser ใช้แสดงเว็บไซต์จาก Address ที่ต้องการ หรือ แสดงไฟล์ใด ๆ ก็ตามที่อยู่ในเครื่องที่สามารถแสดงผลด้วย Browser ได้ เช่น รูป, PDF เป็นต้น แต่สำหรับอย่างหลัง ไม่แนะนำให้ใช้
4. Display Capture ใช้แสดงหน้าจอของเครื่องทั้งหน้าจอ (ถ้าคอมพิวเตอร์มีหลายจอ สามารถเลือกแสดงผลเฉพาะจอที่ต้องการได้)
5. Image ใช้แสดงรูปไฟล์ที่อยู่ในเครื่อง
6. Media Source ใช้แสดงไฟล์มีเดียที่อยู่ในเครื่อง เช่น เพลง วิดีโอ เป็นต้น
7. Text (GDI+) ใช้แสดงตัวอักษรที่ต้องการ สามารถเปลี่ยนสี แบบตัวอักษร หรือใส่เส้นขอบได้
8. Video Capture Device ใช้สำหรับถ่ายทอดวิดีโอที่มาจากอุปกรณ์ Input ประเภทภาพ เช่น กล้องเว็บแคม
9. Window Capture ใช้สำหรับถ่ายทอดหน้าต่างโปรแกรมที่ต้องการ เช่น Slide ใน PowerPoint เป็นต้น

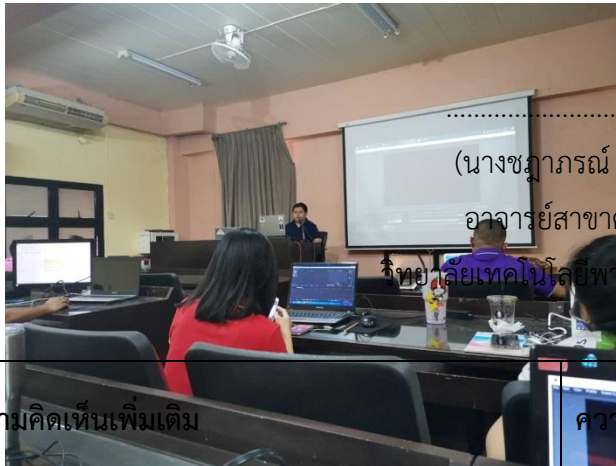
3.4 การจัดการ Source ใน Scene



การจัดการ Source คล้ายกับการจัดการ Scene คือสามารถเพิ่ม Source ใหม่ด้วยการกดเครื่องหมายบวก ลบ Source ด้วยการกดเครื่องหมายลบ และเปลี่ยนลำดับของ Source ด้วยเครื่องหมายลูกศรขึ้นและลง แนวทางการนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้กับการทำงานของตนเอง

สามารถนำความรู้ที่ได้จากการอบรมไปใช้ในการจัดทำวิดีโอในการสอนออนไลน์ได้อย่างดีมาก และยังสามารถนำไปใช้ในการทำวิดีโอ Live สดได้

รูปภาพประกอบการอบรม



ความคิดเห็นเพิ่มเติม

.....

.....

.....



ความคิดเห็น

.....

.....

.....

..... (นายกานต์ อะตามา) หัวหน้าแผนก /...../.....	 (ดร. ธนภัทร มั่นคง) ผู้อำนวยการ /...../.....
---	---

ชื่อ-สกุล	นางจิตตรารัตน์ ตะตานัง	หน่วยงาน/สังกัด	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หัวข้อ/เรื่อง	บุคลิกภาพนั้นสำคัญไฉน ปีการศึกษา 2563		
วันที่	9 มีนาคม 2564 เวลา 09.00น.-12.00น.	สถานที่	วิทยาลัยเทคโนโลยีพาชีพและ บริหารธุรกิจ
หน่วยงานที่จัด	มหาวิทยาลัยธนบุรี		

รายละเอียด/ความรู้ที่ได้รับ

บุคลิกภาพเป็นส่วนสำคัญของมนุษย์ในการที่จะช่วยส่งเสริมหรือขัดขวางความสำเร็จในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านการเรียน การทำงาน การเข้าสังคม แม้ว่า ความรู้ความสามารถ เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการทำงาน แต่ไม่ใช่ทั้งหมด การยอมรับของสังคมนั้นต้องมีส่วนประกอบที่สำคัญนั้นคือ บุคลิกภาพ จึงเป็นปัจจัยที่สำคัญปัจจัยหนึ่ง ที่ส่งผลและเกี่ยวข้องกับการประสบความสำเร็จ บุคลิกภาพของ “คนเก่ง” จะต้องประกอบด้วย 3 ประการได้แก่

1. เก่งตน หมายถึง เป็นผู้ที่ชอบศึกษาหาความรู้อยู่ตลอดเวลาเพื่อให้ทันโลก ทันคน โดยเริ่มจากพัฒนาตนเองก่อน ประกอบด้วย

ทางกาย : รูปร่าง พัฒนาให้ดีขึ้นโดยใช้การแต่งกายช่วยลดหรือเสริมจุดเด่น จุดด้อย หน้าตาสดชื่น แจ่มใสสะอาด เข้มแข็งแต่ไม่กระด้าง อ่อนโยนแต่ไม่อ่อนแอ

ทางวาจา : การพูดดีมีองค์ประกอบ 4 ประการ คือ พูดแต่ดี มีประโยชน์ ผู้ฟังชอบ และทุกคนปลอดภัย คิดก่อนพูด

ทางใจ : มีความมั่นใจในตนเอง กระตือรือร้น มีความอดทน มีความพยายาม มีเหตุผล การมีสมรรถภาพในการจำ และมีความคิดสร้างสรรค์

2. เก่งคน หมายถึง มีความสามารถในการปรับตัวเข้ากับผู้อื่น มีมนุษยสัมพันธ์ที่ดี

3. เก่งงาน หมายถึง ผู้ที่รักงาน ขยันทำงาน และรู้วิธีทำงาน

ความรู้ที่รับ

1. สามารถพัฒนาการแต่งกายโดยการลดจุดด้อยและเสริมจุดเด่น
2. สามารถปรับเรื่องการพูด ทำให้มีหลักการในการพูดที่ดีขึ้น
3. การได้สำรวจตนเอง ทำให้สามารถรับรู้และเข้าใจในสภาพความเป็นจริงได้อย่างถูกต้อง ว่าควรปรับปรุงหรือแก้ไขบุคลิกภาพของตนเองอย่างไร
4. สามารถปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น และมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีขึ้น

แนวทางการนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้กับการทำงานของตนเอง

- จะนำความรู้ที่ได้มาพัฒนาตนเองในเรื่องการปรับบุคลิกภาพทางด้านการแต่งกายและการพูดจา และการปรับตัวเข้ากับเพื่อนร่วมงานและนักศึกษา

รูปภาพประกอบการอบรม



.....
(นางจิตตรารัตน์ ตะตานัง)
อาจารย์สาขาคอมพิวเตอร์
วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ

ชื่อ-สกุล	นางจิตตรารัตน์ ตะตานัง	หน่วยงาน/ สังกัด	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หัวข้อ/เรื่อง	กิจกรรมการพัฒนาครูผู้สอนโดยใช้โปรแกรม OBS		
วันที่	วันที่ 7 พฤษภาคม 2563 เวลา 08.30 - 12.00 น.	สถานที่	ห้องประชุม A106 วิทยาลัย เทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ
หน่วยงานที่จัด	ฝ่ายวิชาการ วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ เชียงใหม่ โดย อาจารย์พรชัย มูลแก้ว, อาจารย์บุญญวรราช สุวรรณทัต, อาจารย์เกียรติศักดิ์ คนธสิงห์		

รายละเอียด/ความรู้ที่ได้รับ

วิธีการใช้โปรแกรม Open Broadcaster Software (OBS) เบื้องต้นสำหรับการเรียนการสอนออนไลน์

โปรแกรม OBS เป็นโปรแกรม Open-Source สำหรับใช้ในการช่วยสตรีม (Live Stream) และบันทึกวิดีโอ สามารถใช้ได้ฟรี และทำงานได้บนหลายแพลตฟอร์ม ทั้งวินโดวส์ แม็ก และลินุกซ์ ในช่วงเวลาที่มีการเรียนการสอนออนไลน์ เป็นสิ่งที่จำเป็นในตอนนี้ ในบทความนี้จะอธิบายวิธีการติดตั้งและใช้งานเบื้องต้น เพื่อโน้มน้าวให้ไปใช้ร่วมกับโปรแกรมอื่น ๆ ที่ใช้ในการเรียนการสอนออนไลน์ต่อไป

โปรแกรม OBS มีไว้ใช้เพื่ออะไร

โปรแกรม OBS นี้ไว้ใช้เพื่อช่วยจัดการการไลฟ์สตรีมและอัดวิดีโอให้ง่ายขึ้น สามารถใช้ในการแสดงหน้าจอของโปรแกรมที่ใช้งานต่าง ๆ ในเครื่องได้ ทั้งยังเพิ่มลูกเล่นในหน้าจอตามที่ต้องการได้อีกด้วย รวมถึงการควบคุมการเปลี่ยนชุด หน้าจอต่าง ๆ ตามที่ก าหนดไว้

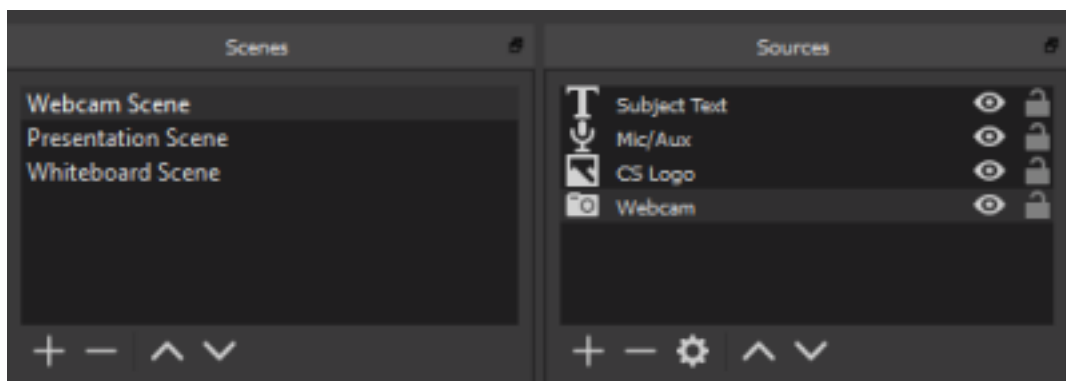
วิธีการติดตั้งโปรแกรม OBS

สามารถดาวน์โหลดได้ที่ <https://obsproject.com/download> โดยเวอร์ชันปัจจุบัน (ณ วันที่เขียน 16 มีนาคม 2563) คือเวอร์ชัน 24.0.3 มีข่าวว่าเวอร์ชัน 25 จะออกมาเร็ว ๆ นี้ ให้เลือกดาวน์โหลดตามแพลตฟอร์มที่ใช้ ในบทความนี้ จะเป็น Windows 64-bit

การเริ่มต้นใช้งานขั้นพื้นฐาน ในเบื้องต้น ศัพท์ที่ควรรู้ในโปรแกรม OBS ได้แก่

1. Stream คือการไลฟ์สตรีมวิดีโอออกไปแบบสด
2. Record คือการบันทึกวิดีโอลงในเครื่อง
3. Scene คือหน้าจอ 1 หน้าจอที่จะน ำไปใช้สตรีมหรือบันทึก
4. Source คือส่วนประกอบต่าง ๆ อาจเป็นรูป เสียง หรือโปรแกรมในเครื่องที่ก ำลังใช้งานอื่น ๆ
5. Scene Transitions คือรูปแบบการเปลี่ยนจาก Scene หนึ่งสู่อีก Scene หนึ่ง

3.1 Scene และ Source



Scene แต่ละ Scene ประกอบด้วย Source หลายชิ้นประกอบกัน ในแต่ละ Scene สามารถน ำ Source ใช้งาน ร่วมกันได้ เช่น ในวิชาที่ผมสอนอยู่ ผมจะเซตหน้า Scene ไว้ 3 Scene ได้แก่ Webcam Scene,

Presentation Scene, และ Whiteboard Scene ใน Webcam Scene จะประกอบด้วยกล่องที่จับหน้า ตัวหนังสือ บ่งบอกวิชา รูปโลโก้ภาควิชา และเสียงจากไมโครโฟน ใช้ส าหรับทักทายก่อนเริ่มเข้าสู่การเรียน ในหน้า Presentation Scene จะมีหน้า PowerPoint เพิ่มขึ้นมา ส่วนประกอบอื่น ๆ เหมือน Webcam Scene แต่หน้าจอ แสดงกล่องจะถูกย่อลงไปอยู่ที่มุมขวาล่าง ใช้ส าหรับ บรรยายด้วย PowerPoint

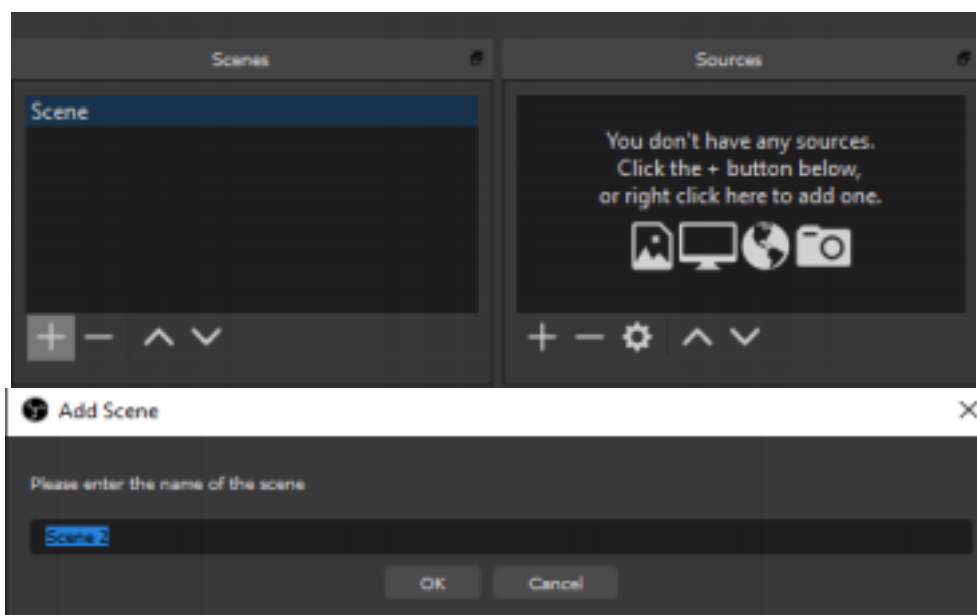


ในหน้า Whiteboard Scene จะแสดงผลคล้ายกับ Presentation Scene แต่จับหน้าจอโปรแกรม Microsoft Whiteboard แทนที่ PowerPoint ใช้ส าหรับบรรยายด้วยการเขียน สังเกตว่า ในแต่ละ Scene มี Source ที่ใช้งาน ร่วมกันอยู่ เมื่อเปลี่ยนที่มาของข้อมูลของ Source ใน Scene หนึ่งแล้ว อีก Scene หนึ่ง จะเปลี่ยนด้วย แต่ในแต่ละ Scene เราสามารถย่อขยายขนาดของ Source ได้โดยไม่กระทบกับอีก Scene

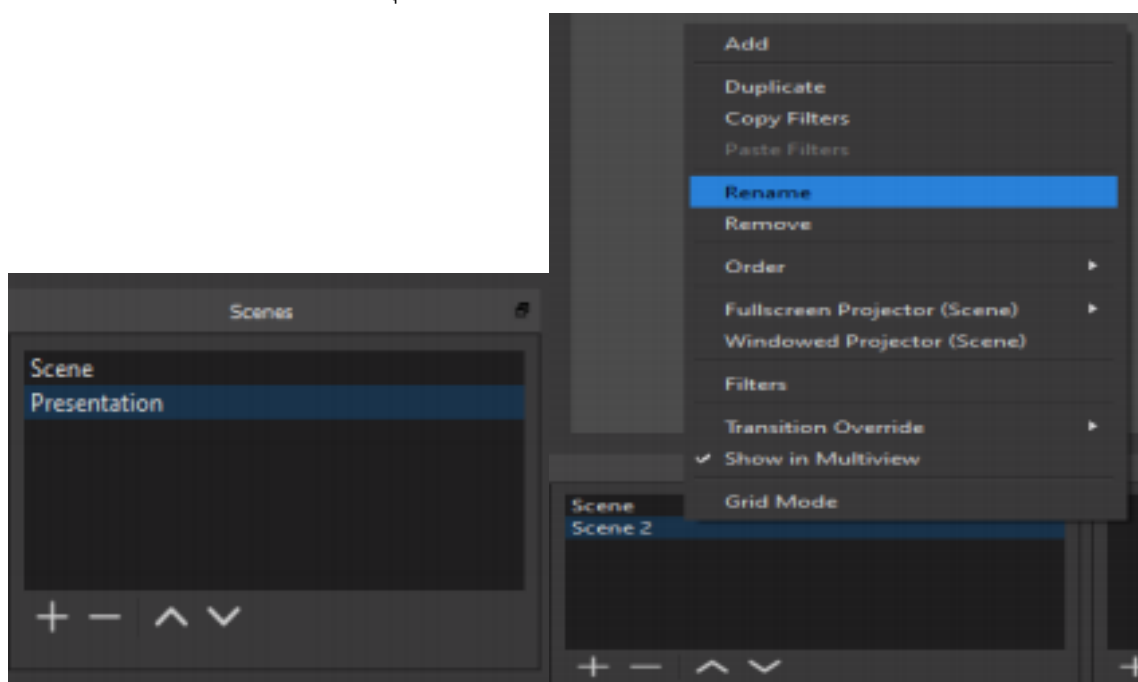
3.2 การสร้างและควบคุม Scene



หน้าจอเริ่มต้น จะมี Scene สร้างไว้แล้ว 1 Scene และจะต้องมีอย่างน้อย 1 Scene เสมอ หากต้องการสร้าง Scene ใหม่ สามารถกดที่เครื่องหมาย + เพื่อเปิด Dialog ตั้งชื่อ Scene

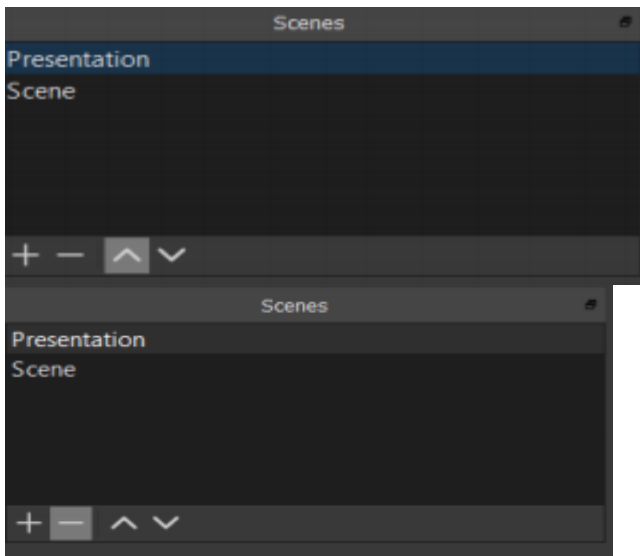


สามารถเปลี่ยนชื่อ Scene ได้ด้วยการคลิกขวาที่ชื่อ Scene และกด Rename หรือกด F2
แนะนำ ให้ตั้งชื่อ Scene เองใหม่ทุกครั้งเพื่อป้องกันความสับสน



สามารถเลื่อนเปลี่ยนลำดับ Scene ได้ด้วยปุ่มลูกศรขึ้นหรือลง ลำดับของ Scene ไม่มีผลกับการแสดงผล แต่ช่วย ในการจัดระเบียบ Scene สามารถลบ Scene ได้ด้วยปุ่มเครื่องหมายลบ

3.3 ประเภทของ Source ใน Scene



Source คือส่วนประกอบที่อยู่ใน Scene ซึ่งจะถูกแสดงผลออกทางหน้าจอของ Scene ที่กำลังถูกเลือก Source ที่ถูกนำมาใช้บ่อยในการเรียนการสอนออนไลน์ มีดังต่อไปนี้

1. Audio Input Capture ใช้สำหรับถ่ายทอดเสียงที่มาจากอุปกรณ์ Input ประเภทเสียง เช่น ไมโครโฟน
2. Audio Output Capture ใช้สำหรับถ่ายทอดเสียงที่ออกจากอุปกรณ์ Output ประเภทเสียง เช่น ลำโพง
3. Browser ใช้แสดงเว็บไซต์จาก Address ที่ต้องการ หรือ แสดงไฟล์ใด ๆ ก็ตามที่อยู่ในเครื่องที่สามารถแสดงผลด้วย Browser ได้ เช่น รูป, PDF เป็นต้น แต่สำหรับอย่างหลัง ไม่แนะนำให้ใช้
4. Display Capture ใช้แสดงหน้าจอของเครื่องทั้งหน้าจอ (ถ้าคอมพิวเตอร์มีหลายจอ สามารถเลือกแสดงผลเฉพาะ จอที่ต้องการได้)
5. Image ใช้แสดงรูปไฟล์ที่อยู่ในเครื่อง
6. Media Source ใช้แสดงไฟล์มีเดียที่อยู่ในเครื่อง เช่น เพลง วิดีโอ เป็นต้น
7. Text (GDI+) ใช้แสดงตัวอักษรที่ต้องการ สามารถเปลี่ยนสี แบบตัวอักษร หรือใส่เส้นขอบได้
8. Video Capture Device ใช้สำหรับถ่ายทอดวิดีโอที่มาจากอุปกรณ์ Input ประเภทภาพ เช่น กล้องเว็บแคม
9. Window Capture ใช้สำหรับถ่ายทอดหน้าต่างโปรแกรมที่ต้องการ เช่น Slide ใน PowerPoint เป็นต้น

แนวทางการนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้กับการท างานของตนเอง

สามารถนำความรู้ที่ได้จากโปรแกรม OBS ไปจัดทำคลิปวิดีโอ ในการสอนแบบออนไลน์ได้อย่างมีคุณภาพ

รูปภาพประกอบการอบรม



.....
(นางจิตตรารัตน์ ตะตานัง)
อาจารย์สาขาคอมพิวเตอร์
วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ
...../...../.....

ความคิดเห็นเพิ่มเติม	ความคิดเห็นเพิ่มเติม
.....	
.....	
.....	

..... (นายกานต์ อะตามา) (หัวหน้าแผนกคอมพิวเตอร์) /...../.....	 (ดร. ธนภัทร มั่นคง) ผู้อำนวยการ /...../.....
--	---

ชื่อ-สกุล	นางจิตตรารัตน์ ตะตาง	หน่วยงาน/สังกัด	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หัวข้อ/เรื่อง	ฉลาดใช้ชีวิตต้องพิชิตอารมณ์ และผู้ประกอบการยุคดิจิทัล ปีการศึกษา 2563		
วันที่	วันอังคารที่ 16 มีนาคม 2564 เวลา 09.00 - 15.15 น.	สถานที่	ห้องประชุม A106 วิทยาลัยเทคโนโลยี พายัพและบริหารธุรกิจ
หน่วยงานที่จัด	มหาวิทยาลัยธนบุรี		

รายละเอียด/ความรู้ที่ได้รับ

ความฉลาดทางอารมณ์ (EQ) คือ การใช้อารมณ์ของเราให้มีประโยชน์ในการดำเนินชีวิต การเข้าถึงอารมณ์ของตนเองจะทำให้เรารู้วิธีการจัดการกับความเครียดและสื่อสารกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญต่อการดำรงชีวิตทั้งในด้านชีวิตส่วนตัวและชีวิตการทำงาน เทคนิคในการเพิ่มความฉลาดทางอารมณ์

1. จัดบันทึกปฏิกิริยาทางอารมณ์ของตัวเองตลอดทั้งวัน
2. สนใจร่างกาย
3. สังเกตว่าอารมณ์กับพฤติกรรมเชื่อมกันอย่างไร
4. อย่าตัดสินอารมณ์ของตนเอง
5. สังเกตรูปแบบอารมณ์ที่เคยเกิดขึ้น
6. ฝึกตัดสินใจว่าจะแสดงออกอย่างไร
7. ฝึกตัดสินใจว่าจะเลือกแสดงออกอย่างไร
8. ทำตัวสนุกสนานมากขึ้นเวลาอยู่บ้านและที่ทำงาน

การเข้ามาของสื่อใหม่ หรือ โซเชียลมีเดีย ทำให้พฤติกรรมการใช้สื่อของคนไทยเปลี่ยนไปจากเดิมส่วนใหญ่ใช้สื่อดั้งเดิมแต่ปัจจุบันหันมาใช้สื่อใหม่สื่อโซเชียลมีเดียมากขึ้นและมีแนวโน้มที่จะเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ สอดคล้องกับการสำรวจของ ETDA หรือสำนักงานพัฒนาธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ (องค์การมหาชน) พบว่า

คนไทยใช้อินเทอร์เน็ตต่อวันนานขึ้น เฉลี่ย 6 ชั่วโมง 30 นาทีในวันทำงาน และ 6 ชั่วโมง 48 นาทีในวันหยุด และกิจกรรมที่นิยมทำเมื่อใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุด 5 อันดับแรก ได้แก่(ETDA, 2560)

1. การใช้โซเชียลมีเดีย (86.9%)
2. การค้นหาข้อมูล (86.5%)
3. การรับส่งอีเมล (70.5%)
4. การดูทีวีและฟังเพลงออนไลน์ (60.7%)
5. การซื้อสินค้าออนไลน์ (50.8%)

ซึ่งก็ไปในทิศทางเดียวกันกับทีมงาน Google ได้เปิดเผยสถิติที่น่าสนใจหลายประการเกี่ยวกับไทยในการใช้อินเทอร์เน็ต คือ

1. ไทยเป็นประเทศที่มีความเร็วอินเทอร์เน็ตอยู่ในอันดับ 2 ของภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ครอบคลุมพื้นที่ 90% ของทั้งประเทศปีที่ 6 ฉบับที่ 2 ประจำเดือน กรกฎาคม - ธันวาคม 2561 185
2. ปัจจุบันจำนวนผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตในประเทศไทยอยู่ที่ 46 ล้านคน คาดว่าจะเพิ่มเป็น 59 ล้านคน ภายในปี 2563
3. ในจำนวนดังกล่าวเป็นการใช้งานอินเทอร์เน็ตผ่านโทรศัพท์มือถือประมาณ 30 ล้านคน
4. คนไทยใช้เวลาเล่นอินเทอร์เน็ตโดยเฉลี่ย 4.18 ชั่วโมง/วัน
5. ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตส่วนใหญ่มีอายุต่ำกว่า 40 ปี
6. ในแต่ละวันมีการค้นหาข้อมูลบนเว็บไซต์ Google มากกว่า 3,000 ล้านครั้ง

“ผู้ประกอบการยุคดิจิทัล” a Digital Entrepreneur นิยมเลือกใช้นวัตกรรมเพื่อเข้าใจข้อมูลเชิงลึกของลูกค้า (Customer insights) ได้แก่ พฤติกรรมการบริโภค เทรนด์ สภาพตลาด สินค้าและบริการในตลาดเดียวกัน เพื่อนำไปใช้ในการปรับตัว ส่งเสริมการขาย หรือมองหาโอกาสใหม่ๆ ในการทำการตลาด Data-Driven Marketing

DDM เป็นการตลาดสมัยใหม่ที่ใช้ข้อมูลในการขับเคลื่อน ทำให้เรามองเห็นพฤติกรรมและไลฟ์สไตล์ของลูกค้าได้อย่างชัดเจน เพื่อออกแบบส่งเสริมการตลาดได้ตรงเป้าหมายยิ่งขึ้นการทำตลาดด้วยแนวคิดนี้ต้องอาศัยข้อมูลเชิงลึก (Insights) เพื่อนำมาใช้ในการวิเคราะห์ จำแนก คัดกรอง และรายงานผลอย่างมีประสิทธิภาพ หากเราพึ่งพาคนโดยขาดเครื่องมือรวบรวมข้อมูลสำคัญดังกล่าว จะทำให้ใช้เวลานานและข้อมูลที่ได้อาจไม่อัปเดต เนื่องจากเทคโนโลยีและพฤติกรรมของผู้บริโภคยุคออนไลน์นั้นมีเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา

ความรู้ที่ได้รับ

1. มีความรู้ และทักษะเกี่ยวกับความฉลาดทางอารมณ์
2. พัฒนาความสามารถในการปฏิบัติตามกฎ ระเบียบ ของสังคมดิจิทัล รับรู้ถึงสิ่งที่ควร หรือไม่ควรปฏิบัติ อันตรายที่อาจแอบแฝงอยู่ในโลกไซเบอร์

3. มีความรู้ ทักษะ ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลอย่างสร้างสรรค์

แนวทางการนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้กับการทำงานของตนเอง

ในการอบรมครั้งนี้ทำให้ได้รับความรู้หลาย ๆ ด้านที่เกี่ยวกับความฉลาดทางอารมณ์มาปรับใช้ในการทำงานและ

การสอนรวมทั้งความรู้ทางด้านโลกดิจิทัล ซึ่งมีทั้งในด้านบวกและในด้านลบ อีกทั้งยังสามารถนำความรู้ที่รู้ที่ได้มาพัฒนาตนเองในเรื่องการนำดิจิทัลมาปรับใช้ในการทำงานหรือด้านการสอนต่อไป

รูปภาพประกอบการอบรม



.....
(นางจิตตรารัตน์ ตะตานัง)

อาจารย์สาขาคอมพิวเตอร์
วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ

...../...../.....

ชื่อ-สกุล	นายพรชัย มูลแก้ว	หน่วยงาน/สังกัด	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หัวข้อ/เรื่อง	หลักสูตรโครงการอบรมพัฒนาทักษะครูอาชีวศึกษาด้านการจัดการเรียนการสอนออนไลน์		
วันที่	วันอังคารที่ 25-29 พฤษภาคม 2563 จำนวน 30 ชั่วโมง	สถานที่	รูปแบบออนไลน์แบบเรียลไทม์ ร่วมกับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
หน่วยงานที่จัด	สำนักพัฒนาสมรรถนะครูและบุคลากรอาชีวศึกษา		

รายละเอียด/ความรู้ที่ได้รับ

จัดการอบรมออนไลน์ในหัวข้อเรื่อง พัฒนาทักษะครูอาชีวศึกษาด้านการจัดการเรียนการสอนออนไลน์ โดยมีกิจกรรมการอบรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 งานเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ออนไลน์

กิจกรรมที่ 2 ส่งไฟล์วิดีโอ

กิจกรรมที่ 3 การจัดห้องเรียนออนไลน์

กิจกรรมที่ 4 การจัดแหล่งเรียนรู้ในชั้นเรียนออนไลน์

กิจกรรมที่ 5 สร้างกิจกรรมออนไลน์

กิจกรรมที่ 6 สร้างแบบทดสอบออนไลน์

กิจกรรมที่ 7 การสร้างสื่อออนไลน์

กิจกรรมที่ 8 การสร้างสื่อวิดีโอออนไลน์

กิจกรรมที่ 9 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนออนไลน์

ความรู้ที่ได้รับ

1. ความรู้ด้านการจัดการเรียนการสอนโดยใช้โปรแกรม เว็บเซอร์วิสต่าง ๆ เช่น Microsoft Team ,Google Class Room ในการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์
2. ความรู้ด้านการวัดและประเมินผลเมื่อผ่านการเรียนในรูปแบบออนไลน์
3. การสร้างสื่อ กิจกรรมออนไลน์ ผ่าน kahoot
4. การสร้างสื่อวิดีโอออนไลน์เพื่อใช้เป็นสื่อการสอน
5. การทำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนออนไลน์

แนวทางการนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้กับการทำงานของตนเอง

ในการอบรมครั้งนี้ทำให้ได้รับความรู้หลาย ๆ ด้านที่เกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ มาประยุกต์ใช้ในวิทยาลัย และแนะนำความรู้ที่ได้รับให้แก่อาจารย์ในวิทยาลัย ยังสามารถนำความรู้ที่รู้ที่ได้มาพัฒนาตนเองในเรื่องการนำการจัดทำแผนการเรียนออนไลน์มาปรับใช้ในการทำงานหรือด้านการสอนต่อไป

รูปภาพประกอบการอบรม

ครู Network

ONLINE TRAINING

พฤษภาคม – มิถุนายน 2563

	9.00 – 10.30	10.45 – 12.00	13.00 – 14.30	14.45 – 16.00	การประเมินผล
Day1	การวิเคราะห์เนื้อหา รายวิชา	การเขียนแผน การเรียนรู้ออนไลน์	การใช้งาน 	Platform ของกระทรวง 	1) เขียนหน่วยการเรียนรู้ 2) การใช้เครื่องมือ
Day2	การใช้งาน	นำเสนอ การสอน	จัดการ แหล่งเรียนรู้ ในอินเทอร์เน็ต	การใช้งาน	3) สร้างห้องเรียนออนไลน์ 4) สร้างแหล่งเรียนรู้
Day3	การใช้งาน	นำเสนอ การสอน	การมอบ หมายงาน	การสร้างแบบทดสอบ 	5) สร้างกิจกรรมออนไลน์ 6) สร้างแบบทดสอบ
Day4	การสร้าง Video Clip	การใช้งาน 	การสร้าง Youtube 	การ Upload 	7) สร้างสื่อออนไลน์ 8) สร้างคลิป Video
Day5	การจัดกิจกรรม การเรียนรู้เชิงรุก	การนำเสนอผลงาน ห้องเรียนออนไลน์	การวัดผลและ ประเมินออนไลน์	การประเมินตาม สภาพจริงของ การสอนออนไลน์	9) การนำเสนอออนไลน์ 10) การประเมินออนไลน์





.....

(นายพรชัย มูลแก้ว)

อาจารย์สาขาคอมพิวเตอร์

วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ

...../...../.....

ชื่อ-สกุล	นายพรชัย มูลแก้ว	หน่วยงาน/สังกัด	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หัวข้อ/เรื่อง	กิจกรรมการพัฒนาครูผู้สอนโดยใช้โปรแกรม OBS		
วันที่	วันพฤหัสบดีที่ 7 พฤษภาคม 2563 เวลา 08.30 - 12.00 น.	สถานที่	ห้องประชุม A106 วิทยาลัยเทคโนโลยี พายัพและบริหารธุรกิจ
หน่วยงานที่จัด	ฝ่ายวิชาการ วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ เชียงใหม่ โดย อาจารย์พรชัย มูลแก้ว, อาจารย์บุญญวรรธ สวรรณทัต, อาจารย์เกียรติศักดิ์ คนธสิงห์		

รายละเอียด/ความรู้ที่ได้รับ

วิธีการใช้โปรแกรม Open Broadcaster Software (OBS) เบื้องต้นสำหรับการเรียนการสอนออนไลน์

โปรแกรม OBS เป็นโปรแกรม Open-Source สำหรับใช้ในการช่วยสตรีม (Live Stream) และบันทึกวิดีโอ สามารถใช้ได้ฟรี และทำงานได้บนหลายแพลตฟอร์ม ทั้งวินโดวส์ แม็ก และลินุกซ์ ในช่วงเวลาที่มีการเรียนการสอนออนไลน์เป็นสิ่งที่จำเป็นในตอนนี้ ในบทความนี้จะอยากอธิบายวิธีการติดตั้งและใช้งานเบื้องต้น เพื่อไปใช้ร่วมกับโปรแกรมอื่น ๆ ที่ใช้ในการเรียนการสอนออนไลน์ต่อไป

โปรแกรม OBS มีไว้ใช้เพื่ออะไร

โปรแกรม OBS นี้ไว้เพื่อช่วยจัดการการไลฟ์สตรีมและอัดวิดีโอให้ง่ายขึ้น สามารถใช้ในการแสดงหน้าจอของโปรแกรมที่ใช้งานต่าง ๆ ในเครื่องได้ ทั้งยังเพิ่มลูกเล่นในหน้าจอตามที่ต้องการได้อีกด้วย รวมถึงการควบคุมการเปลี่ยนชุดหน้าจอต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้

วิธีการติดตั้งโปรแกรม OBS

สามารถดาวน์โหลดได้ที่ <https://obsproject.com/download> โดยเวอร์ชันปัจจุบัน (ณ วันที่เขียน 16 มีนาคม 2563) คือเวอร์ชัน 24.0.3 มีข่าวว่าเวอร์ชัน 25 จะออกมาเร็ว ๆ นี้ ให้เลือกดาวน์โหลดตามแพลตฟอร์มที่ใช้ ในบทความนี้จะเน้น Windows 64-bit

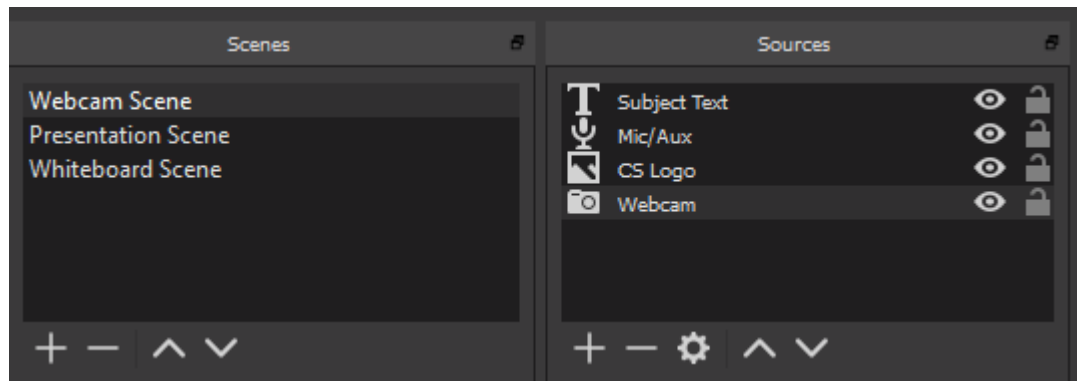
การเริ่มต้นใช้งานขั้นพื้นฐาน ในเบื้องต้น ศัพท์ที่ควรรู้ในโปรแกรม OBS ได้แก่

6. Stream คือการไลฟ์สตรีมวิดีโอออกไปแบบสด
7. Record คือการบันทึกวิดีโอลงในเครื่อง
8. Scene คือหน้าจอ 1 หน้าจอที่จะนำไปใช้สตรีมหรือบันทึก
9. Source คือส่วนประกอบต่าง ๆ อาจเป็นรูป เสียง หรือโปรแกรมในเครื่องที่กำลังใช้งานอื่น ๆ

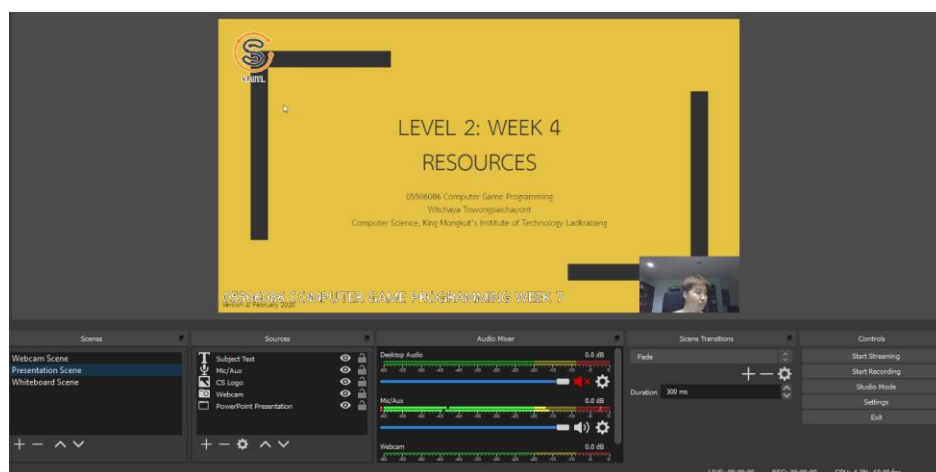
10. Scene Transitions คือรูปแบบการเปลี่ยนจาก Scene หนึ่งสู่อีก Scene หนึ่ง

***** ข้อ 1 และ 2 จะพูดถึงในหัวข้อต่อไป ในที่นี้จะขอพูดถึงข้อ 3 — 5 ก่อน *****

3.1 Scene และ Source



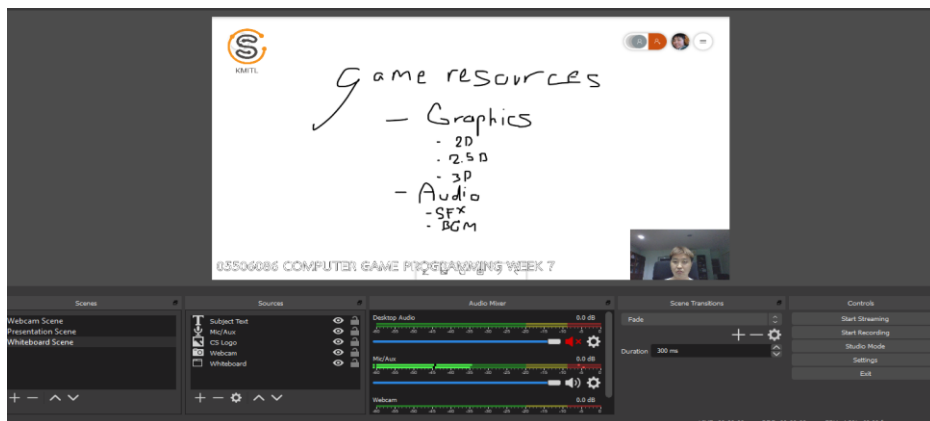
Scene แต่ละ Scene ประกอบด้วย Source หลายชิ้นประกอบกัน ในแต่ละ Scene สามารถนำ Source ใช้งานร่วมกันได้ เช่น ในวิชาที่ผมสอนอยู่ ผมจะเซตหน้า Scene ไว้ 3 Scene ได้แก่ Webcam Scene, Presentation Scene, และ Whiteboard Scene ใน Webcam Scene จะประกอบด้วยกล้องที่จับ หน้า ตัวหนังสือบ่งบอกวิชา รูปโลโก้ภาควิชา และเสียงจากไมโครโฟน ใช้สำหรับทักทายก่อนเริ่มเข้าสู่การเรียน ในหน้า Presentation Scene จะมีหน้า PowerPoint เพิ่มขึ้นมา ส่วนประกอบอื่น ๆ เหมือน Webcam Scene แต่หน้าจอแสดงกล้องจะถูกย่อลงไปอยู่ที่มุมขวาล่าง ใช้สำหรับบรรยายด้วย PowerPoint



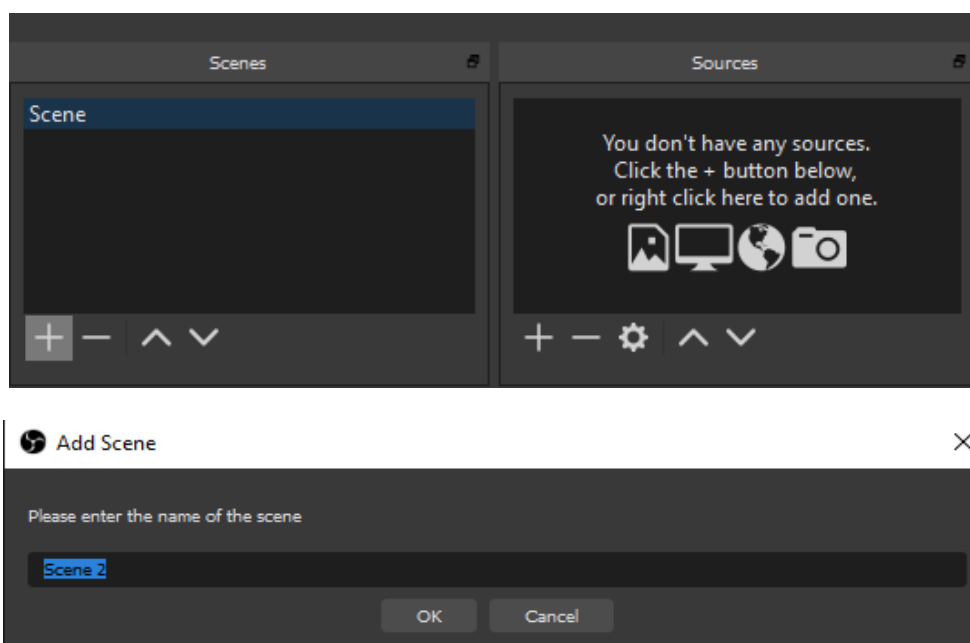
ในหน้า Whiteboard Scene จะแสดงผลคล้ายกับ Presentation Scene แต่จับหน้าจอโปรแกรม Microsoft

Whiteboard แทนที่ PowerPoint ใช้สำหรับบรรยายด้วยการเขียน สังเกตว่า ในแต่ละ Scene มี Source ที่ใช้งานร่วมกันอยู่ เมื่อเปลี่ยนที่มาของข้อมูลของ Source ใน Scene หนึ่งแล้ว อีก Scene หนึ่งจะเปลี่ยนด้วย แต่ในแต่ละ Scene เราสามารถย่อขยายขนาดของ Source ได้โดยไม่กระทบกับอีก Scene

3.2 การสร้างและควบคุม Scene

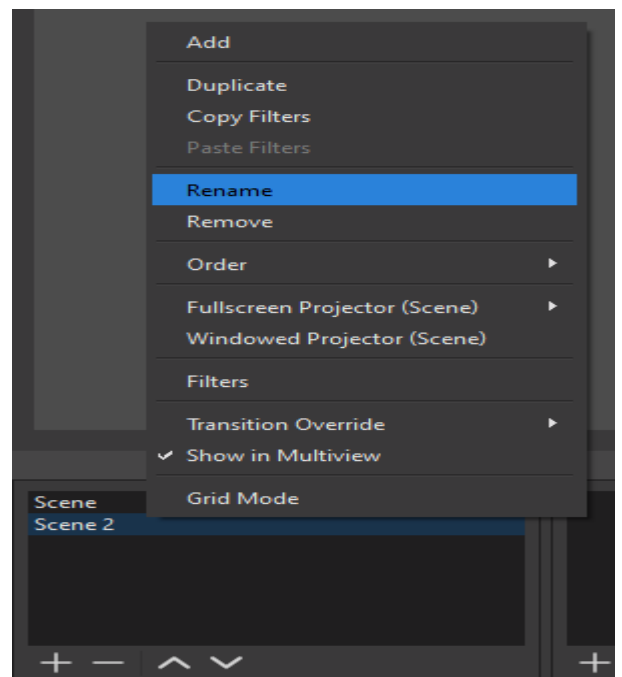
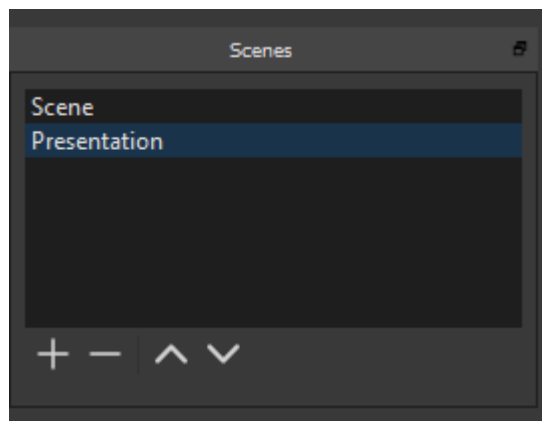
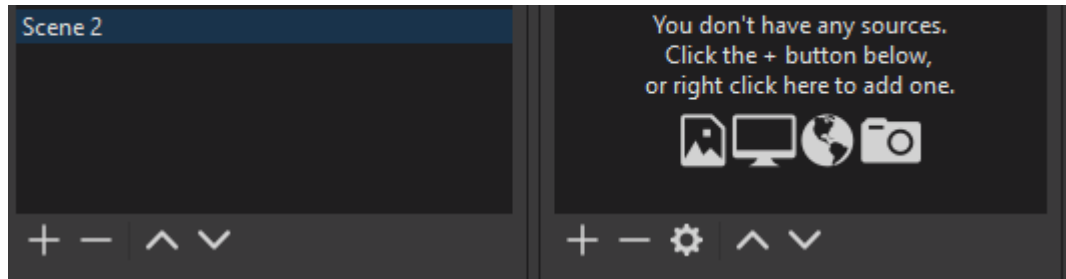


หน้าจอเริ่มต้น จะมี Scene สร้างไว้แล้ว 1 Scene และจะต้องมีอย่างน้อย 1 Scene เสมอ หากต้องการสร้าง Scene ใหม่ สามารถกดที่เครื่องหมาย + เพื่อเปิด Dialog ตั้งชื่อ Scene

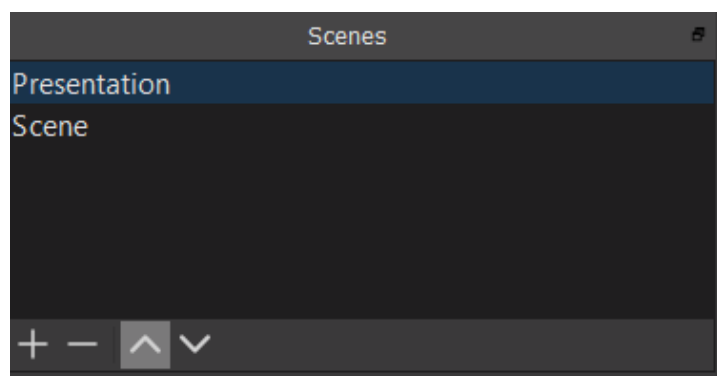


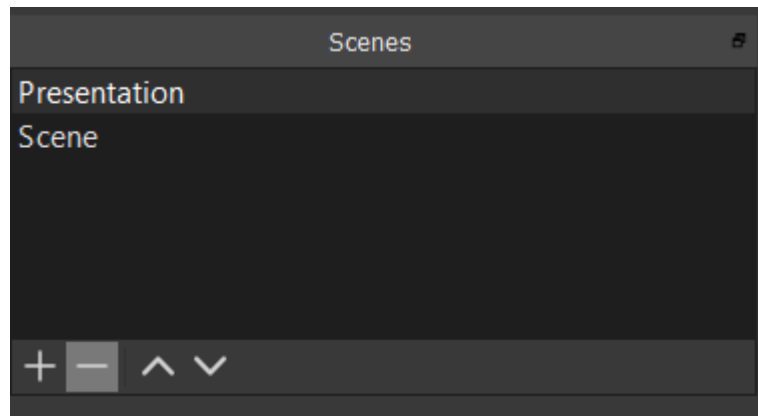
สามารถเปลี่ยนชื่อ Scene ได้ด้วยการคลิกขวาที่ชื่อ Scene และกด Rename หรือกด F2

****แนะนำให้ตั้งชื่อ Scene เองใหม่ทุกครั้งเพื่อป้องกันความสับสน****



สามารถเลื่อนเปลี่ยนลำดับ Scene ได้ด้วยปุ่มลูกศรขึ้นหรือลง ลำดับของ Scene ไม่มีผลกับการแสดงผล แต่ช่วยในการจัดระเบียบ Scene สามารถลบ Scene ได้ด้วยปุ่มเครื่องหมายลบ





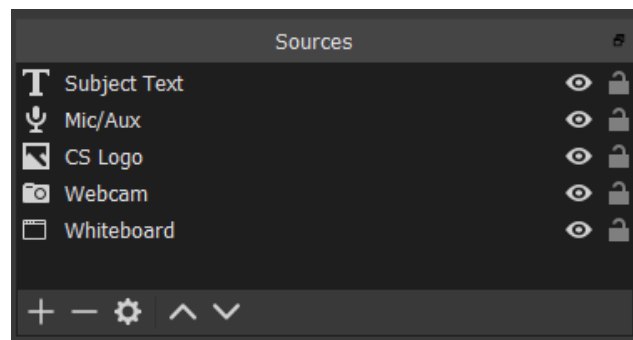
3.3 ประเภทของ Source ใน Scene

Source คือส่วนประกอบที่อยู่ใน Scene ซึ่งจะถูกแสดงผลออกทางหน้าจอของ Scene ที่กำลังถูกเลือก

Source ที่ถูกนำมาใช้บ่อยในการเรียนการสอนออนไลน์ มีดังต่อไปนี้

10. Audio Input Capture ใช้สำหรับถ่ายทอดเสียงที่มาจากอุปกรณ์ Input ประเภทเสียง เช่น ไมโครโฟน
11. Audio Output Capture ใช้สำหรับถ่ายทอดเสียงที่ออกจากอุปกรณ์ Output ประเภทเสียง เช่น ลำโพง
12. Browser ใช้แสดงเว็บไซต์จาก Address ที่ต้องการ หรือ แสดงไฟล์ใด ๆ ก็ตามที่อยู่ในเครื่องที่สามารถแสดงผลด้วย Browser ได้ เช่น รูป, PDF เป็นต้น แต่สำหรับอย่างหลัง ไม่แนะนำให้ใช้
13. Display Capture ใช้แสดงหน้าจอของเครื่องทั้งหน้าจอ (ถ้าคอมพิวเตอร์มีหลายจอ สามารถเลือกแสดงผลเฉพาะจอที่ต้องการได้)
14. Image ใช้แสดงรูปไฟล์ที่อยู่ในเครื่อง
15. Media Source ใช้แสดงไฟล์มีเดียที่อยู่ในเครื่อง เช่น เพลง วิดีโอ เป็นต้น
16. Text (GDI+) ใช้แสดงตัวอักษรที่ต้องการ สามารถเปลี่ยนสี แบบตัวอักษร หรือใส่เส้นขอบได้
17. Video Capture Device ใช้สำหรับถ่ายทอดวิดีโอที่มาจากอุปกรณ์ Input ประเภทภาพ เช่น กล้องเว็บแคม
18. Window Capture ใช้สำหรับถ่ายทอดหน้าต่างโปรแกรมที่ต้องการ เช่น Slide ใน PowerPoint เป็นต้น

3.4 การจัดการ Source ใน Scene



การจัดการ Source คล้ายกับการจัดการ Scene คือสามารถเพิ่ม Source ใหม่ด้วยการกดเครื่องหมายบวก ลบ Source ด้วยการกดเครื่องหมายลบ และเปลี่ยนลำดับของ Source ด้วยเครื่องหมายลูกศรขึ้นและลง
แนวทางการนำความรู้ที่ได้ไปปรับใช้กับการทำงานของตนเอง

สามารถนำความรู้ที่ได้จากการอบรมไปใช้ในการจัดทำวิดีโอในการสอนออนไลน์ได้อย่างดีมาก และยังสามารถนำไปใช้ในการทำวิดีโอ Live สดได้

รูปภาพประกอบการอบรม



.....
(นายพรชัย มูลแก้ว)
อาจารย์สาขาคอมพิวเตอร์
วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ

ความคิดเห็นเพิ่มเติม (นายกานต์ อะตามา) หัวหน้าแผนก/...../.....	ความคิดเห็นเพิ่มเติม (ดร. ธนภัทร มั่นคง) ผู้อำนวยการ/...../.....
--	--

ชื่อ-สกุล	นายพรชัย มูลแก้ว	หน่วยงาน/สังกัด	คอมพิวเตอร์
หัวข้อ/เรื่อง	การสัมมนาทางวิชาการ เรื่อง พลิกโฉมนวัตกรรมการพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในสังคมดิจิทัล		
วันที่	17 ตุลาคม 2563 เวลา 08.30-16.30 น.	สถานที่	ณ ห้องประชุม ชั้น 15 อาคาร 90 ปี ราชภัฏเชียงใหม่
หน่วยงานที่จัด	คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่		

รายละเอียด/ความรู้ที่ได้รับ

นวัตกรรมหลักสูตรสมรรถนะสร้างอย่างไรให้ตอบโจทย์ผู้เรียน

การจัดการศึกษาของประเทศไทยในปัจจุบัน ประสบปัญหา เรื่องหลักสูตร การจัดการเรียนการสอน และการวัดผลประเมินผล ซึ่งส่งผลกระทบต่อพัฒนาคุณภาพการศึกษา โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลักสูตร แกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานที่กำหนดให้ได้ระดับประถมศึกษา ตอนต้น (ป.๑ – ๓) เรียน ๘ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ซึ่งมี ตัวชี้วัด จำนวนมาก ไม่สอดคล้องตามหลักพัฒนาการเด็กที่อยู่ในช่วงรอยเชื่อมต่อ ระหว่างเด็กปฐมวัยและเด็ก ประถมศึกษา เด็กจะอยู่ในช่วงระหว่าง การปรับตัว ดังนั้นการปรับหลักสูตรและการเรียนการสอนให้มีความ ยืดหยุ่นสูงจะช่วยให้ครูสามารถพัฒนาเด็กที่มีความพร้อมแตกต่างกัน มากในช่วงวัยนี้ ได้พัฒนาไปตามลำดับ ขั้น สำ นักงานเลขาธิการสภาการศึกษาตระหนักถึงความสำคัญและ ความจำ เป็นดังกล่าว จึงร่วมกับ คณะทำงานและคณะวิจัย ซึ่งได้รับมอบหมาย จากคณะกรรมการอิสระเพื่อการปฏิรูปการศึกษา ดำ เนิน โครงการวิจัย และพัฒนารอบสมรรถนะหลักของผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น โดยเอกสารแนวทางการ พัฒนาสมรรถนะผู้เรียนระดับการศึกษา ขั้นพื้นฐานฉบับนี้ เป็นเอกสารเล่มที่ ๕ ของโครงการ จัดทำขึ้นเพื่อนำ เสนอ แนวทางการนำ สมรรถนะผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น (ป.๑ – ๓) ไปปรับใช้ในการจัดการเรียนการ สอน สำ นักงานฯ ขอขอบคุณคณะวิจัยและคณะทำงานในโครงการวิจัย และพัฒนารอบสมรรถนะหลักของ ผู้เรียนระดับประถมศึกษาตอนต้น ตลอดจนทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องที่ได้ร่วมกันศึกษาวิจัยจนประสบความสำเร็จ บรรลุตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ อันเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อ การปฏิรูปหลักสูตร การจัดการเรียนการสอน และ การวัดผล ประเมินผล ของการศึกษาไทย

สมรรถนะผู้เรียนสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัลจะช่วยให้ได้อย่างไร

ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) เป็นพลเมืองที่มีความสามารถในการใช้ อินเทอร์เน็ตในการบริหารจัดการ ควบคุม กำกับตน รู้ผิดรู้ถูก และรู้เท่าทัน เป็นบรรทัดฐานในการใช้เทคโนโลยี ดิจิทัลอย่างเหมาะสม มีความรับผิดชอบ เรียนรู้ที่จะใช้เทคโนโลยีอย่างชาญฉลาด และปลอดภัย พลเมืองดิจิทัล จึงต้องตระหนักถึงโอกาสและความเสี่ยงในโลกดิจิทัล เข้าใจถึงสิทธิและความรับผิดชอบในโลกออนไลน์ ความ

เป็นพลเมืองดิจิทัล นับเป็นมาตรฐานหนึ่งด้านทางเทคโนโลยีการศึกษาที่เสนอโดยสมาคมเทคโนโลยีการศึกษานานาชาติ (ISTE : International Society for Technology in Education) เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแสดงความเข้าใจประเด็นทางสังคม วัฒนธรรม และความเป็นมนุษย์ ที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศ และปฏิบัติตนอย่างมีจริยธรรมและตามครรลองกฎหมายให้ใช้ข้อมูลข่าวสารได้อย่างปลอดภัย ถูกกฎหมาย ซึ่งมีความสำคัญในทักษะแห่งการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ทักษะสำคัญที่จะทำให้เป็นพลเมืองดิจิทัลที่สมบูรณ์

ความฉลาดทางดิจิทัล เป็นผลจากการศึกษาและพัฒนาของ DQ institute หน่วยงานที่เกิดจากความร่วมมือกันของภาครัฐและเอกชนทั่วโลกประสานงานร่วมกับ เวลด์อีโคโนมิกฟอรัม (World Economic Forum) ที่มุ่งมั่นให้เด็ก ๆ ทุกประเทศได้รับการศึกษาด้านทักษะพลเมืองดิจิทัลที่มีคุณภาพและใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์อย่างปลอดภัยด้วยความก้าวหน้าของเทคโนโลยีสมัยใหม่ ความฉลาดทางดิจิทัล เป็นกรอบแนวคิดที่ครอบคลุมของความสามารถทางเทคนิคความรู้ความเข้าใจและความคิดทางสังคมที่มีพื้นฐานอยู่ในค่านิยมทางศีลธรรมที่ช่วยให้บุคคลที่จะเผชิญกับความท้าทายทางดิจิทัล ความฉลาดทางดิจิทัล มีสมรรถนะ 8 ด้าน และ 24 สมรรถนะที่ประกอบด้วย ความรู้ ทักษะ ทักษะคิดและค่านิยม โดยบทความนี้จะกล่าวถึงทักษะ 8 ด้านของความฉลาดทางดิจิทัลในระดับพลเมืองดิจิทัล ซึ่งเป็นความสามารถในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลและสื่อในรูปแบบที่ปลอดภัยรับผิดชอบ และมีจริยธรรม

ยกเครื่องการบริหารจัดการสถานศึกษาไกล่เกลี่ยสู่การพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน

องค์ประกอบของสมรรถนะผู้บริหาร สถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ยุคการศึกษา 4.0 สภาพปัจจุบันและความต้องการพัฒนา สมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐานยุคการศึกษา 4.0 และ เสนอกกลยุทธ์การพัฒนาสมรรถนะของผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐานยุคการศึกษา 4.0 1) องค์ประกอบของสมรรถนะผู้บริหารสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน ยุคการศึกษา 4.0 ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ 1.1) คุณลักษณะ 1.2) ทักษะยุคใหม่ 1.3) ภาวะผู้นำทางวิชาการ และ 1.4) คุณธรรมจริยธรรม

สภาพปัจจุบัน พบว่า สภาพปัจจุบันที่เป็นจุดแข็ง ได้แก่ด้านความกล้าหาญทางคุณธรรม จริยธรรม และจรรยาบรรณ เป็นต้น และความต้องการพัฒนามากที่สุด ได้แก่ ทักษะการนำสื่อและเทคโนโลยีสารสนเทศมาใช้ในการ บริหารสถานศึกษา

กลยุทธ์การพัฒนาสมรรถนะ ส่งเสริมการใช้สื่อเทคโนโลยีสารสนเทศของผู้บริหารสถานศึกษาเพื่อนำมาพัฒนาสถานศึกษา พัฒนาการเรียนรู้ภาษาอังกฤษเพื่อการสื่อสารและการแสวงหาความรู้ใหม่ เพิ่มประสิทธิภาพการใช้นวัตกรรมการบริหารของผู้บริหารสถานศึกษา เพื่อพัฒนาสถานศึกษาอย่าง เป็นระบบ ส่งเสริมศักยภาพภาวะผู้นำการ

เปลี่ยนแปลงของผู้บริหารยุคใหม่ ส่งเสริมประสิทธิภาพการบริหารงานวิชาการของผู้บริหารสถานศึกษา และพัฒนาผู้บริหาร สถานศึกษาให้ใช้กระบวนการบริหารสถานศึกษาตามหลักธรรมาภิบาล

ช่วงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แนวทางการจัดการเรียนการสอน

บทบาทหน้าที่ของครูผู้สอน สะท้อนการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันและแนวคิดใหม่ ๆ เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้ทันต่อสถานการณ์ปัจจุบัน

รูปภาพบรรยากาศการอบรม

ขอเชิญร่วมโครงการสัมมนาทางวิชาการ
โดย นักศึกษาระดับอุดมศึกษา สาขาวิชาการบริหารการศึกษา รุ่น 1
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

พลิกโฉมนวัตกรรม

การพัฒนาสมรรถนะผู้เรียนในสังคมดิจิทัล

หัวข้อสัมมนากลุ่ม

- ยกเครื่องการบริหารจัดการสถานศึกษา : กลไกขับเคลื่อนสู่การพัฒนาสมรรถนะผู้เรียน
- นวัตกรรมหลักสูตรสมรรถนะ : สร้างอย่างไรให้ดึงดูดใจผู้เรียน
- สมรรถนะผู้เรียนสู่ความเป็นพลเมืองดิจิทัล : ครูจะช่วยเหลืออย่างไร

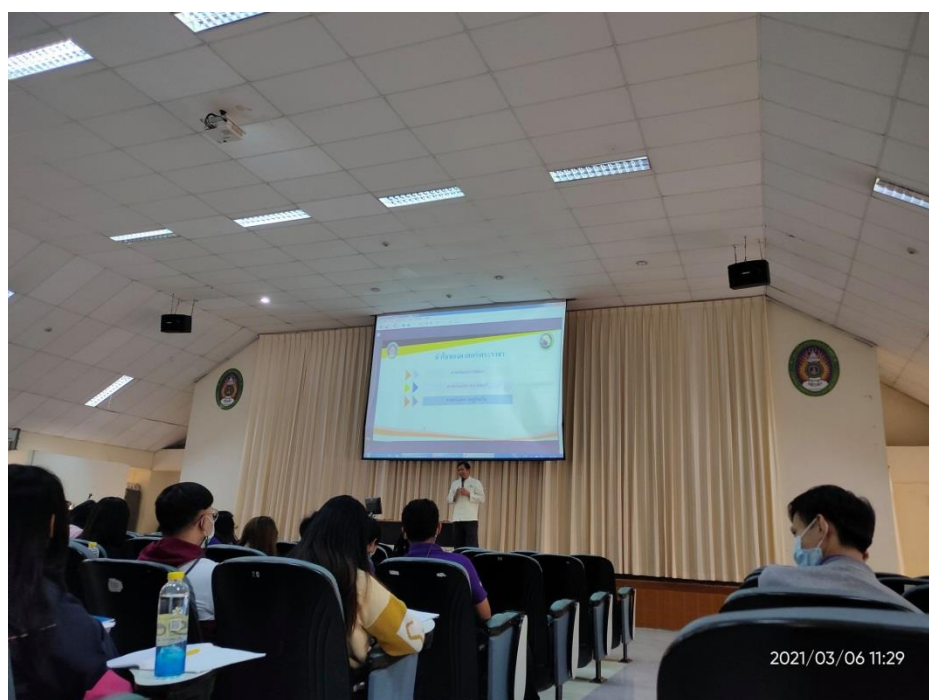
ปาฐกถาพิเศษ

ศาสตราจารย์ ดร.พทุทธิ์ ศิริบรรณพิทักษ์
ประธานหลักสูตรครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต
สาขาวิชาภาวะผู้นำการบริหารระบบการศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

สถานที่จัด

วันเสาร์ที่ 17 ตุลาคม 2563
เวลา 8.30 - 16.30 น.
ณ มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ อาคาร 90 ปี ชั้น 15

ฟรี!
การลงทะเบียน
<http://gg.gg/lsiyz>



แนวทางการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์หรือประยุกต์ใช้กับตนเอง/การทำงาน

จะนำความรู้ ความเข้าใจที่ได้รับไปปรับใช้กับตนเองและพัฒนาตนเองให้ดีขึ้นไป

ข้อคิดเห็น/ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

การอบรมครั้งนี้ทำให้ได้เห็นถึง แนวทางการพัฒนา และข้อเสนอแนะ ต่างๆที่แต่ละสถานศึกษา ได้ร่วมกันนำเสนอ และนำไปปรับใช้ในสถานศึกษาของตนต่อไป

.....

(นายพรชัย มูลแก้ว)

ตำแหน่งอาจารย์สาขาคอมพิวเตอร์

..... /..... /.....

ความคิดเห็นเพิ่มเติม	ความคิดเห็นเพิ่มเติม
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
(ดร.ธนภัทร มั่นคง)	(ดร.ธนภัทร มั่นคง)
หัวหน้าแผนก / หัวหน้าส่วนงาน	ผู้อำนวยการ
...../...../.....	วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ
	/...../.....

- หมายเหตุ : 1. ส่งแบบรายงานฯ ภายใน 7 วัน หลังจากกิจกรรมแล้วเสร็จ
2. เอกสารเพิ่มเติมอื่นๆ (ถ้ามี) ให้ใส่แนบท้าย

ชื่อ-สกุล	นางสาวจุฑามาศ ปันคำมูล	หน่วยงาน/สังกัด	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หัวข้อ/เรื่อง	กิจกรรมการพัฒนาครูผู้สอนโดยใช้โปรแกรม OBS		
วันที่	วันที่ 5 พฤษภาคม 2563 8.00-16.00น.	สถานที่	โรงเรียนสวนอูน เชียงใหม่
หน่วยงานที่จัด	ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนสวนอูน เชียงใหม่		

รายละเอียด/ความรู้ที่ได้รับ

หัวข้อการอบรม

หัวข้อที่ 1 : ใช้งาน OBS เพื่อ Live บน Platform ของ Facebook , และ YouTube

หัวข้อที่ 2 : สิ่งที่ต้องเช็คก่อนทำการ Live

หัวข้อที่ 3 : ทำความรู้จักกับเมนู เครื่องมือควบคุมการทำงาน และการตั้งค่าต่าง ๆ ที่สำคัญของตัวเอง

โปรแกรม OBS Studio

หัวข้อที่ 4 : วิธีการเพิ่มองค์ประกอบที่สำคัญต่าง ๆ ของสื่อ เช่น Power Point , Word , Images ... ด้วยเมนู Source

หัวข้อที่ 5 : วิธีการตั้งค่า Streaming (ถ่ายทอดสด)

หัวข้อที่ 6 : ถ่ายทำสถานีโทรทัศน์ แบบหลายมุมกล้อง , สัมภาษณ์สด หลายจอภาพ

รองรับช่องทางโซเชียลใหม่

การนำเสนอวิดีโอของนักแคสเกม หรือ สตรีมเมอร์ ยุคนี้ไม่ได้จำกัดอยู่ที่ ยูทูบ หรือ เฟสบุ๊ก อย่างเดียวเท่านั้น ยังต้องเอาไปลงในช่องทางใหม่ ชุมชนใหม่ที่เกิดขึ้นอีกด้วยไม่ว่าจะเป็น dailymotion และ Twitch อีกด้วย (อันหลังมาแรงมากนะในวงการเกมมีคนเข้าไปดูกันเยอะเลยใครมาสายเกมต้องหาทางไปลงคลิปที่นั่นด้วยจะเพิ่มฐานคนดูได้อีกทางหนึ่ง) ตัว OBS นี้สามารถรองรับได้ทุกโซเชียลที่เค้ใช้กันอยู่ ไม่ว่าจะเป็น ยูทูบ หรือ เฟสบุ๊ก เป็นพื้นฐาน ส่วนสองตัวที่เราเล่าไปนั้น OBS ก็ทำได้เหมือนกัน รองรับช่องทางได้มากขึ้น

จัดการไฟล์แบบ MP4

บางครั้งการสตรีมสดอาจจะไม่ได้ใช้เสมอไป เราอาจจะต้องอัดไว้เพื่อนำไฟล์ไปลงโซเชียลอีกทีหนึ่ง OBS studio ทำได้ ตัวโปรแกรมสามารถนำไฟล์ออกมาในรูปแบบ MP4 หรือ ไฟล์ FLV ก็ทำได้ ซึ่งทั้งสองแบบนี้ข้อดีมันสามารถเอาไฟล์ไปอัปโหลดบนโซเชียลลงได้ โดยเฉพาะยูทูบ กับเฟสบุ๊ก รองรับไฟล์ทั้งสองแบบ ทำให้เราสามารถบริหารผลงานเราได้

จุดเด่นของ OBS Studio

- ฟรี เพราะเป็น Open Source สามารถดาวน์โหลดมาใช้งานได้ถูกต้อง
- มีความยืดหยุ่นสูง ปรับค่าต่างๆด้วยตัวเองได้แทบทั้งหมด
- รองรับการทำงานหลาย Scence สามารถทำงานได้ตั้งแต่เริ่มต้นจนไปถึงอาชีพ
- รองรับ Source ได้หลากหลายทั้งอุปกรณ์เชื่อมต่อที่เครื่องและสัญญาณจากเครือข่าย
- มี Plug in ให้ใช้เยอะ
- รองรับหลายระบบปฏิบัติการทั้ง Windows, Mac และ Linux
- มีคลิปและบทความสอนการใช้งานมากมาย

จุดด้อยของ OBS Studio

- มีความซับซ้อนพอควร ต้องใช้เวลาทำความเข้าใจ
- การ Live ไป Social Platform ต่างๆ ยังต้องนำ Streamkey มากรอกใส่ด้วยตนเอง
- Live ไปได้แค่ทีเดียวน (กรณีไปหลายที่ต้องอาศัย Service อื่นช่วยเพิ่มเติม)
- การตั้งค่า ผู้ใช้งานต้องเข้าใจในสเปคของคอมพิวเตอร์ที่ตัวเองใช้ เพื่อให้ภาพมีคุณภาพ
- ตัว Plug in ต้องดาวน์โหลดมาติดตั้งเอง ไม่มีตัวติดตั้งในโปรแกรม



ชื่อ-สกุล	นางสาวจุฑามาศ ปันคำมูล	หน่วยงาน/สังกัด	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หัวข้อ/เรื่อง	ฉลาดใช้ชีวิตต้องพิชิตอารมณ์ และผู้ประกอบการยุคดิจิทัล ปีการศึกษา 2563		
วันที่	วันอังคารที่ 9 มีนาคม 2563 เวลา 09.00 - 15.15 น.	สถานที่	ห้องประชุม A106 วิทยาลัยเทคโนโลยี พายัพและบริหารธุรกิจ
หน่วยงานที่จัด	มหาวิทยาลัยธนบุรี		

รายละเอียด/ความรู้ที่ได้รับ

Digital Transformation คือ การเปลี่ยนแปลงแนวความคิดและนำเทคโนโลยีมาใช้ในการธุรกิจในยุคดิจิทัล ตั้งแต่การวางรากฐาน เป้าหมาย ไปจนถึงการดำเนินธุรกิจและส่งต่อคุณค่าให้แก่ผู้บริโภค ไม่เพียงแต่ภาคการปฏิบัติการที่จะต้องมีการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่เท่านั้น แต่สิ่งนี้รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงด้านวัฒนธรรมที่องค์กรและบุคลากรทุกภาคส่วน ตั้งแต่ผู้บริหารไปจนถึงพนักงานตำแหน่งล่างสุดจะต้องมีส่วนร่วมในการปรับตัวไปสู่ยุค 4.0 นี้ด้วย ทั้งนี้ก็เพื่อเพิ่มศักยภาพให้องค์กรสามารถแข่งขันในยุคที่มีการต่อสู้กันอย่างดุเดือดได้

Digital Transformation สำคัญต่อธุรกิจ SME อย่างไร?

โลกเปลี่ยนไปแล้ว ปัจจุบันเราอยู่ในยุคที่เทคโนโลยีมีเข้ามามีบทบาทสำคัญมากในชีวิต สังเกตได้จากพฤติกรรมผู้บริโภคที่เปลี่ยนไป ทั้งการซื้อขาย การทำธุรกรรมการเงิน การใช้บริการระบบขนส่งสาธารณะ และอีกมากมาย เมื่อนึกย้อนกลับไปเมื่อก่อน หากคุณต้องการจะซื้อของสักชิ้น จะต้องขับรถเพื่อไปที่ร้านหรือห้างสรรพสินค้า เดินเลือกซื้อสินค้า และชำระเงินด้วยเงินสด แต่ปัจจุบันนี้ไม่ว่าคุณจะอยู่ที่ไหนบนโลกก็สามารถซื้อสินค้าได้อย่างง่ายดาย เพียงเข้า Google เพื่อค้นหาสินค้าที่ต้องการ จากนั้นจะพบว่ามีสินค้ามากมายให้คุณเลือก ชำระเงินออนไลน์ผ่านบัตรเครดิต จากนั้นสินค้าจะมาถึงให้ถึงหน้าบ้าน หรือแม้แต่ธุรกรรมทางการเงิน จากเมื่อก่อนหากต้องการโอนเงินไปยังผู้อื่น หรือขอเอกสารรับรองสถานภาพทางการเงิน (Statement) ต้องไปดำเนินการที่ธนาคาร หรือผ่านตู้ ATM เท่านั้น แต่เดี๋ยวนี้สามารถทำได้ง่าย ๆ ผ่านแอปพลิเคชัน เช่น K-Mobile Banking เป็นต้น ดังนั้นหากธุรกิจไม่ปรับตัวให้เข้ากับยุคสมัย จะแข่งขันอยู่ในตลาดได้ยาก หาก你不เปลี่ยน วันหนึ่งก็จะมีคู่แข่ง หรือบริษัทใหม่ที่จะเข้ามามีบทบาททางธุรกิจแทน มากไปกว่านั้นการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบุคลากรก็เป็นสิ่งที่ไม่ควรมองข้ามและควรทำอย่างต่อเนื่อง บริษัทจำเป็นต้องเรียนรู้ที่จะนำเทคโนโลยีมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในการกำหนดกลยุทธ์ต่างๆ ด้วย

Digital Transformation จะต้องเริ่มต้นอย่างไร

1. กำหนดกระบวนการทางธุรกิจใหม่– Digital Transformation เริ่มต้นด้วยการปรับปรุงกระบวนการทางธุรกิจที่มีอยู่ให้ดีขึ้นเปลี่ยนแปลงสามารถเป็นได้ทั้งระบบดำเนินการทั้งหมด หรือ สิ่งที่สามารถทำได้โดยง่าย เช่น การปรับเปลี่ยนช่องทางการรับฟังความคิดเห็นจากลูกค้า เป็นต้น
2. ระบุเทคโนโลยีหลักที่สำคัญ– เดียวนี้มีเทคโนโลยีมากมายที่สามารถนำมาปรับใช้กับธุรกิจ แต่นั่นไม่ได้หมายความว่า คุณจะต้องใช้ทุกอย่างที่มี ดังนั้นควรเลือกใช้เทคโนโลยีที่จะช่วยสนับสนุนเป้าหมายและไอดีทางธุรกิจ การนำสิ่งที่เหมาะสมกับธุรกิจมาปรับใช้จะทำให้ผลที่ออกมามีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
3. สร้างวัฒนธรรมองค์กรที่ดีเพื่อดึงดูดกลุ่มคนที่มีศักยภาพ– การนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีมาปรับใช้ให้บรรลุผล จำเป็นจะต้องมีพนักงานที่มีความสามารถ และพร้อมที่จะนำไอดีไปทำให้เกิดผลสำเร็จได้จริง
4. กำหนด Roadmap– กระบวนการ Digital Transformation ทั้งหมดควรทำที่ละขั้นตอน คุณควรทดสอบสมมติฐานของคุณในระดับเล็กๆ ก่อนที่จะดำเนินการทั้งหมด ในการดำเนินการแต่ละขั้นตอน ควรจะจบด้วยการระบุผลงานที่ลดความเสี่ยง (Risk Mitigation Milestone) เช่น งานชิ้นที่สำเร็จ และแสดงให้เห็นว่าความเสี่ยงลดลง การได้รับการอนุมัติจากผู้บริหาร และยืนยันกับผู้ดำเนินการ คือ ตัวอย่างที่ดี
5. กำหนด KPI– แผนงานไม่สามารถจะสมบูรณ์ได้หากไม่มีเป้าหมาย ดังนั้นคุณควรที่จะตั้ง KPI เพื่อใช้ประเมินความมีประสิทธิภาพของแผนงาน และเพื่อใช้เป็นแนวทางในการตัดสินใจในอนาคต การตั้งเป้าหมายอย่างชาญฉลาดจะช่วยเป็นแนวทางให้การปฏิบัติการเป็นไปอย่างเหมาะสม

รูปภาพประกอบการอบรม



.....
(นางสาวจุฑามาศ ปิ่นคำมูล)
อาจารย์สาขาคอมพิวเตอร์
วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ
...../...../.....

ความคิดเห็นเพิ่มเติม	ความคิดเห็นเพิ่มเติม
.....	
.....	
.....	
.....	
.....	
(นายกานต์ อะตามา) (หัวหน้าแผนกคอมพิวเตอร์)/...../.....	(ดร. ธนภัทร มั่นคง) ผู้อำนวยการ/...../.....

ชื่อ-สกุล	นางสาวจุฑามาศ ปันคำมูล	หน่วยงาน/สังกัด	คอมพิวเตอร์ธุรกิจ
หัวข้อ/เรื่อง	กิจกรรมการพัฒนาครูผู้สอนโดยใช้โปรแกรม OBS		
วันที่	วันศุกร์ที่ 24 เมษายน 2563 เวลา 08.30 - 12.00 น.	สถานที่	ณ ห้องประชุม A106 วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ
หน่วยงานที่จัด	ฝ่ายวิชาการ วิทยาลัยเทคโนโลยีพายัพและบริหารธุรกิจ เชียงใหม่ โดย อาจารย์พรชัย มูลแก้ว, อาจารย์บุญญวรรธ สวรรณทัต, อาจารย์เกียรติศักดิ์ คนธสิงห์		

รายละเอียด/ความรู้ที่ได้รับ

หัวข้อที่ 1 : เริ่มต้นใช้งาน OBS เพื่อ Live พร้อมกันถึง 3 Platform Facebook , YouTube , Twitter

- 1.ทำความรู้จักก่อนว่าตัวโปรแกรม OBS Studio เป็นโปรแกรมที่โหลดได้ฟรี และเรียนรู้ถึงวิธีการโหลดโปรแกรม
- 2.ตัวโปรแกรมสามารถ Live พร้อมๆ กันถึง 3 Platform Facebook , YouTube , Twitter โดยไม่ต้องมีค่าใช้จ่ายใดๆ

หัวข้อที่ 2 : 1-2-3-4 สิ่งที่ต้องเช็คก่อนทำการ Live

- 1.คอมพิวเตอร์ หรือ โน้ตบุ๊ก ควรใช้สเปก Core i5 (CPU) การ์ดจอ RAM ขนาด 8 GB เพราะจะทำให้การทำงานของเครื่องมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ให้ความเร็วสูงและเร่งการทำงานของคอมพิวเตอร์ หรือ โน้ตบุ๊ก เพื่อไม่เกิดปัญหาสะดุดระหว่างการ Live
- 2.เช็คความเร็วของ NET ความคงเส้นคงวาของการ Upload เพราะการ Streaming เราจะใช้ค่า Upload อย่างน้อย 4 MB ขึ้นไป
- 3.เช็ค CPU (กต TAS) หากมี Program ไหนไม่จำเป็นต้องใช้ ควรปิดเพราะการทำ Streaming คือการแปลงไฟล์วิดีโอแบบหนึ่ง และวิดีโอจะถูกส่งต่อไปอยู่ใน Server ทำให้กินพื้นที่ของ CPU
- 4.เช็คการตั้งค่าต่างๆ ของโปรแกรม OBS Studio (ที่ OutPut) อีกครั้ง

หัวข้อที่ 3 : ทำความรู้จักกับเมนูการตั้งค่าต่างๆ ที่สำคัญ ของตัวโปรแกรม OBS Studio

1. การ Add กล้อง
2. การ Add วิดีโอ

3. การ Add ภาพนิ่ง
4. การขึ้นตัวหนังสือ และ Logo มุมจอ
5. การทำตัววิ่ง
6. การทำโลโก้ loop หลายตัว
7. การทำ Chroma Key
8. การเพิ่มและแต่งเสียง
9. การ Add หน้าจอมือถือเข้าโปรแกรม OBS

หัวข้อที่ 4 : วิธีการใช้งาน เมนู.. การ Add กล้อง , Add ภาพนิ่ง , การ Add วิดีโอ ของตัวโปรแกรม OBS Studio

1. กล้อง เว็บแคม
2. กล้อง DSLR
3. กล้อง VDO
4. ภาพนิ่ง
5. ไฟล์ VDO

หัวข้อที่ 4.1 : วิธีการใช้งาน เมนู.. การขึ้นตัวหนังสือ และ Logo มุมจอ , การทำตัววิ่ง ,การทำโลโก้ loop หลายตัว

หัวข้อที่ 4.2: วิธีการใช้งาน เมนู.. การทำ Chroma Key

หัวข้อที่ 4.3 : วิธีการใช้งาน เมนู.. การเพิ่มและแต่งเสียง

หัวข้อที่ 4.4 : วิธีการใช้งาน เมนู.. การ Add หน้าจอมือถือเข้าโปรแกรม OBS

1. ด้วยโปรแกรม Apower Mirror (สะท้อนหน้าจอ)
2. สาย USB TO HDMI DIGITAL AV ADAPTER ใช้ได้กับ iPhone iOS และ Android

หัวข้อที่ 5 : วิธีการตั้งค่า Streaming (ถ่ายทอดสด)

1. ทั่วไป
2. สตีม
3. 3. OutPut
4. 4. เสียง
5. วิดีโอ

หัวข้อที่ 6 : วิธีการตั้งค่า Streaming (ถ่ายทอดสด) 3 Platform

1. 1. Facebook
2. 2. YouTube
3. Twitter

หัวข้อที่ 7 : การทำ Video Call ผ่าน Messenger กับ โปรแกรม OBS Studioอยู่กับคนละมุมของประเทศ
ไทย OBS Studio ก็สามารถให้ทุกคนสามารถพูดคุย ฟังเสียงกันได้ แบบ real time

หัวข้อที่ 9 : การ Live นอกสถานที่ ด้วยสัญญาณ Internet จาก Sim มือถือ และ Router

หัวข้อที่ 10 : เทคนิคการ Live ให้เป็นภาพแนวตั้ง ด้วย โปรแกรม OBS Studio

หัวข้อที่ 11 : เทคนิคการแก้ปัญหาเมนู วินโดว์ แคปเจอร์ จอดำและจอขาว

.....

(นางสาวจุฑามาศ ปันคำมูล)

อาจารย์สาขาคอมพิวเตอร์

ความคิดเห็นเพิ่มเติม	ความคิดเห็นเพิ่มเติม
.....	
.....	
.....	
.....	
(นายกานต์ อะตามา) หัวหน้าแผนก	(ดร. ธนภัทร มั่นคง) ผู้อำนวยการ
...../...../.....	/...../.....