

CCI Knowledge Sharing and Management

1. กระบวนการพัฒนาบุคลากรและนิสิตสู่ digitalization

วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ มีพันธกิจและเป้าหมายในการพัฒนาบุคลากรและนิสิตและขับเคลื่อนองค์กรเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ระดับสากล ผู้บริหารวิทยาลัยฯ โดยศูนย์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์แห่งประเทศไทย รับผิดชอบที่เป็นหน่วยงานกลางในการพัฒนาทักษะดิจิทัลและบริหารจัดการความรู้ดังกล่าวครอบคลุมความรู้เรื่อง ความรู้ด้าน cryptocurrency blockchain NFT และ metaverse เพื่อพัฒนาและเชื่อมโยงกับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ต่อไป

กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความรู้ด้าน cryptocurrency blockchain NFT และ metaverse ของคณาจารย์และนิสิตของวิทยาลัยฯ มีดังนี้

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้	วันที่/ระยะเวลา
ผู้บริหารมีนโยบายด้านการพัฒนาความรู้และทักษะด้านดิจิทัลให้แก่บุคลากรและนิสิตของวิทยาลัยฯ	มกราคม 2564
ผู้บริหารและคณาจารย์ศึกษาข้อมูลจากหลากหลายแหล่งด้วยตัวเอง และแลกเปลี่ยนความรู้พูดคุยกันเบื้องต้นผ่านที่ประชุมประจำวิทยาลัยฯ	กุมภาพันธ์ 2564 เป็นต้นไป
ผู้บริหารและคณาจารย์แลกเปลี่ยนความรู้และศึกษาเพิ่มเติม รวมถึงเปิดบัญชี crypto currency เพื่อศึกษาและทดลองการใช้งานจริง	
ผู้บริหารประสานงานกับองค์กรต่างประเทศ (Cardano) ที่เป็นดำเนินการด้าน blockchain cryptocurrency และจัดประชุมร่วมกันภายในเพื่อทำความร่วมมือระหว่างกัน	กรกฎาคม 2564
ให้ความรู้ ความเข้าใจและหลักการด้าน blockchain cryptocurrency NFT และ metaverse เบื้องต้นโดยคณบดี ผ่านที่ประชุมคณาจารย์ก่อนเปิดภาคการศึกษา 2565	สิงหาคม 2564
การจัด Virtual orientation สำหรับนิสิตใหม่ ปีการศึกษา 2565 โดยการกำกับดูแลและให้แนวทางอย่างใกล้ชิดจากคณบดีและคณาจารย์ของวิทยาลัยฯ	สิงหาคม 2564
ระหว่างนั้นทักษะและความรู้ด้านดิจิทัลนี้ได้เป็นที่แพร่หลายและคณาจารย์เริ่มมีความเชี่ยวชาญ โดยเฉพาะอย่างยิ่งได้มีการเผยแพร่ความรู้และทักษะด้านดิจิทัลนี้สู่นิสิตผ่านกระบวนการสหกิจศึกษา โดยได้คัดเลือกนิสิตที่ความสนใจเรียนรู้พัฒนาชิ้นงานอัญมณีสู่โลกดิจิทัลและ NFT ให้ทำงานร่วมกับโครงการที่ศูนย์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์แห่งประเทศไทย ร่วมกับ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) (CEA) นอกจากนี้ศูนย์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ฯ โดยนโยบายของวิทยาลัยฯ ยังได้ทดลองการนำผลงานที่ได้รับการคัดเลือกจากโครงการทุกชิ้นเข้าสู่กระบวนการขึ้นประกาศขายอย่างเป็นทางการในรูปแบบ NFT รวมถึงมีการเก็บข้อมูลลักษณะการประกาศขายแต่ละ website โดยได้รับการแนะนำและปรึกษาอย่างใกล้ชิดจากกลุ่มคณาจารย์ในวิทยาลัยฯ	สิงหาคม-พฤศจิกายน 2564

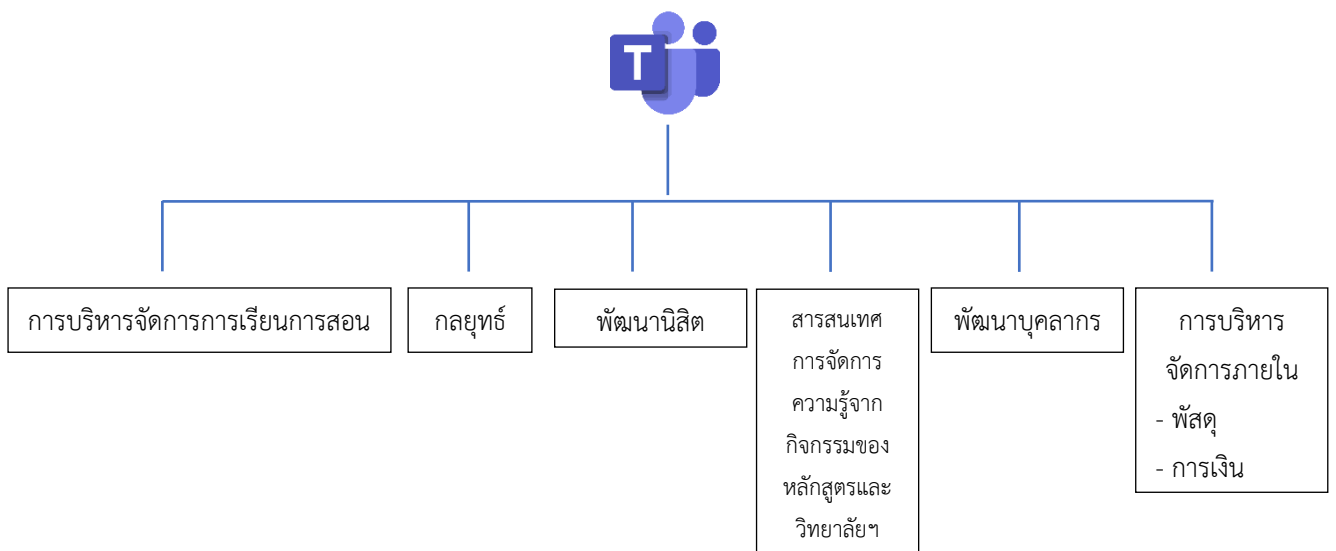
การแลกเปลี่ยนเรียนรู้	วันที่/ระยะเวลา
และศิษย์เก่าของหลักสูตรที่มีประสบการณ์การด้านนี้ ทั้งนี้มีกลุ่มคณาจารย์ได้ทดลองประกาศขายผลงานของตัวเองอย่างเป็นทางการในรูปแบบ NFT อีกด้วย นับเป็นการแลกเปลี่ยนและเผยแพร่ความรู้ความเข้าใจด้าน blockchain cryptocurrency NFT อย่างเป็นทางการจะลักษณะของวิทยาลัยฯ	
หลังโครงการที่ดำเนินการร่วมกับ CEA เสร็จสิ้น วิทยาลัยฯ ได้รับการติดต่อจากองค์กรภายนอก (Bitkup) ทาบทามให้มีความร่วมมือระหว่างกันในการพัฒนาชิ้นงานจริงสู่ชิ้นงานดิจิทัล	พฤศจิกายน 2564
ได้มีการประชุมติดตามความร่วมมือกับองค์กรต่างประเทศ (Cardano) เพื่อหาทางการทำงานด้านการพัฒนา NFT วัฒนธรรมร่วมกัน	ธันวาคม 2564
ผู้บริหารได้ศึกษาความรู้เพิ่มเติมด้วยการเข้าร่วมสังเกตการณ์และทำความรู้จักกับกลุ่มคนทำงาน Velaverse	กุมภาพันธ์ 2565
วิทยาลัยฯ โดยศูนย์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ฯ ได้จัดประชุมระหว่างผู้บริหารวิทยาลัยฯ และผู้บริหารกลุ่มทำงาน Velaverse เพื่อจัดกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ Hackathon ให้กับนิสิตและบุคลากรวิทยาลัยฯ	มีนาคม 2565
วิทยาลัยฯ ได้มอบหมายให้ศูนย์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ฯ มีหน้าที่และรับผิดชอบการบริหารจัดการความสัมพันธ์เชิงธุรกิจกับองค์กรและกลุ่มคนภายนอก รวมถึงการบริหารจัดการความรู้ที่เกิดจากความสัมพันธ์นั้นๆ ด้วย โดยตั้งคณะกรรมการเชิงนโยบายและคณะกรรมการดำเนินงานเพื่อช่วยขับเคลื่อนหน้าที่ดังกล่าว	กุมภาพันธ์-มีนาคม 2565
ศูนย์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ฯ จัดประชุมเตรียมความพร้อมการจัดกิจกรรม Hackathon และความร่วมมือระยะยาวกับกลุ่ม Velaverse พร้อมทั้งเรียนรู้รายละเอียดการทำงานเพื่อพัฒนานิสิตสู่กระบวนการพัฒนาชิ้นงานสำหรับการประกาศขายจริงในรูปแบบ NFT โดยมีกำหนดการจัดกิจกรรมนี้ ในวันที่ 27-29 พฤษภาคม 2565	เมษายน 2565

2. กระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้สู่ paperless ในการปฏิบัติงาน สำนักงานคณบดี วิทยาลัย อุตสาหกรรมสร้างสรรค์

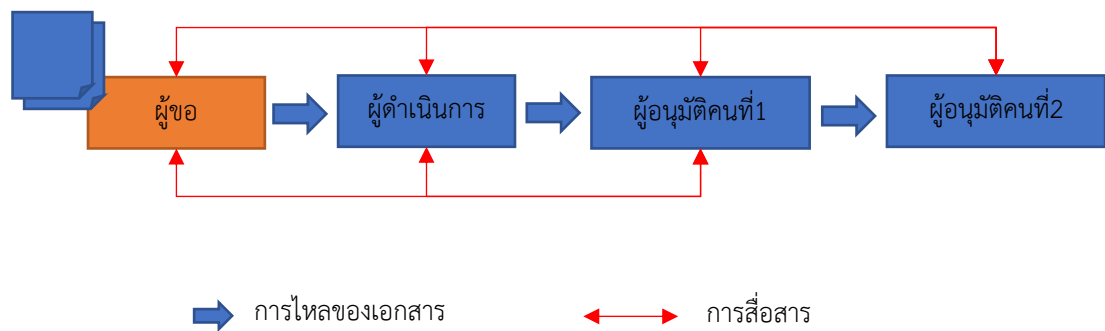
วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์มีการจัดการความรู้การพัฒนาระบบ paperless เพื่อการปฏิบัติงานในสำนักงานคณบดี โดยเริ่มจากในช่วงสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส Covid-19 ที่ทำให้ต้องปรับตัวในการปฏิบัติงานเพื่อให้งานไม่หยุดชะงักและเอื้อต่อสถานการณ์ วิทยาลัยฯ โดยผู้บริหารได้กำหนดนโยบายให้ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศเข้ามาใช้ในการบริหารงานทั้งบุคลากรสายวิชาการและสายสนับสนุนคือ Microsoft Teams และ Zoom โดยการนำระบบ Microsoft teams ซึ่งเป็นระบบสารสนเทศที่ออกแบบมาเพื่อเป็นสื่อกลางในการทำงานต่างๆ เช่น การติดต่อสื่อสาร นัดหมาย การประชาสัมพันธ์ และการติดตามข่าวสาร ติดตามงาน ติดตามโครงการต่างๆ เปรียบเสมือนศูนย์กลางในการเข้าถึงข้อมูลขององค์กร โดยมาใช้งานในวิทยาลัยฯ เป้าหมายแบ่งออกเป็น 2 ด้านคือ ด้านการบริหารจัดการการเรียนการสอน และด้านการบริหารจัดการภายใน โดยจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการเทคนิคการใช้ MS-Team ในการเรียนการสอนและการทำงานให้กับบุคลากรในวิทยาลัยฯ โดยที่อาจารย์และผู้เชี่ยวชาญ

นอกจากนี้ วิทยาลัยฯ ได้แต่งตั้งคณะกรรมการที่กำกับ ดูแล และสื่อสารกับบุคลากรในวิทยาลัยฯ ในการใช้ระบบ Microsoft teams โดยการสร้างความเข้าใจการใช้งาน การแบ่งกลุ่มงาน และการเสนอเพื่อลงนามผ่านระบบฯ เพื่อให้การจัดส่งข้อมูลทันต่อเหตุการณ์ นอกจากนี้ วิทยาลัยฯ ยังได้มีการประชุมสื่อสารกับบุคลากรเพื่อประเมินผลการดำเนินงานหลังจากหมดภาคการศึกษาและก่อนเปิดภาคการศึกษา โดยในต้นปีการศึกษา 2564 ได้มีการปรับการสื่อสารและการปฏิบัติงานแบบออนไลน์ ผ่าน platform Microsoft Team อย่างเต็มรูปแบบ และได้นำเรื่องนี้รายงานการประเมินตนเองตามเกณฑ์คุณภาพการศึกษาเพื่อการดำเนินการที่เป็นเลิศ (EdPEX) ในหมวดที่ 4 การจัดการความรู้

ผังการใช้ Microsoft Teams ในการบริหารจัดการ Microsoft Teams



- บุคลากรสายวิชาการ ใช้สำหรับสร้างห้องเรียนออนไลน์เพื่อเป็นสื่อกลางสำหรับ การสื่อสาร แบ่งปันเอกสาร มอบหมายงานแก่นิสิต และนิสิตส่งงานที่ได้รับมอบหมาย
- บุคลากรสายสนับสนุน ใช้สำหรับบริหารจัดการเอกสาร โดยเอกสารที่ต้องการเสนอเพื่อขออนุมัติ ต่างๆ นำมาจัดพิมพ์ และนำไฟล์เอกสารเข้าสู่ระบบ Microsoft Teams ซึ่งเอกสารในแต่ละเรื่อง จะมีผังการไหลของเอกสารตามที่ได้ออกแบบไว้ โดยผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับเอกสารนั้นๆ สามารถสื่อสารและสอบถามข้อมูลบนระบบดังกล่าวได้ พร้อมทั้งมีประวัติการสื่อสารบันทึกไว้ เพื่อสนับสนุนการตรวจสอบและสอบย้อนกลับได้



ผังการไหลของเอกสารเสนออนุมัติ

เมื่อมีการยื่นเอกสารเพื่อขออนุมัติในระบบของ Microsoft Teams เอกสารดังกล่าวจะถูกจัดเก็บไว้ใน Cloud drive ของ Microsoft Teams โดยอัตโนมัติ พร้อมทั้งประวัติการสื่อสารจะถูกจัดเก็บไว้ สามารถสืบค้นหรือย้อนกลับไปตรวจสอบได้

ทั้งนี้ มีการรวบรวมองค์ความรู้จากการใช้ระบบ Microsoft Teams และพัฒนาปรับปรุงระบบการจัดการส่วนบุคคล (DEMO_PERSONAL) และระบบเอกสารของวิทยาลัยฯ (DEMO_MIS) ให้เป็นไปตามระบบเกณฑ์คุณภาพการศึกษาเพื่อการดำเนินการที่เป็นเลิศ (EdPEX) เพื่อสอดคล้องกับระบบกลไกหรือกระบวนการตามเกณฑ์ข้อกำหนดต่าง ๆ ได้แก่

หมวด 2 กลยุทธ์	เชื่อมโยงกับ	การเสนองานฝ่ายแผน งบประมาณ
หมวด 3 ลูกค้า	เชื่อมโยงกับ	ข้อมูลของงานนิสิต ทุนการศึกษา ฯลฯ
หมวด 4 การวัด	เชื่อมโยงกับ	สารสนเทศการจัดการความรู้จากกิจกรรมของ
การวิเคราะห์ และการ		หลักสูตรและวิทยาลัยฯ การใช้ระบบเทคโนโลยีและ
จัดการความรู้		การจัดการความรู้ต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง
หมวด 5 บุคลากร	เชื่อมโยงกับ	งานบุคคล การประเมินบุคคล
หมวด 6 ระบบปฏิบัติการ	เชื่อมโยงกับ	การบริหารจัดการภายใน เช่น งานพัสดุ การเงิน

ระบบจัดการเอกสารรูปแบบ Digital ของ Microsoft Teams ข้อดีดังนี้

1. ทำให้องค์กรมีกระบวนการทำงานชัดเจน เนื่องจากแนวคิด Paperless จะเป็นกระบวนการที่วางแผน ระบุขั้นตอนภายใต้ระบบ พร้อมกำหนด Flow การทำงาน เพื่อลดปัญหาความผิดพลาดของการทำงาน
2. ทำให้การทำงานรวดเร็วยิ่งขึ้น ลดปัญหาการทำงานซ้ำซ้อน โดยเฉพาะการจัดการเอกสารในรูปแบบกระดาษ
3. ลดปัญหาข้อมูลสูญหาย เนื่องจากระบบจัดการเอกสาร DMS หรือ Document Management System รองรับแนวคิด Paperless เพราะภายในระบบมีการสำรองข้อมูล เพื่อป้องกันเอกสารหรือข้อมูลสูญหาย
4. ช่วยจัดเอกสารภายในองค์กรให้เป็นระบบ ช่วยเรื่องการค้นหาเอกสารภายในองค์กรเป็นเรื่องง่าย และรวดเร็ว ไม่ต้องเสียเวลานั่งค้นหาเอกสารเป็นชั่วโมง ๆ มีเวลาไปโฟกัสกับงานส่วนอื่นได้อย่างเต็มที่
5. มีระบบติดตามเอกสารอย่างชัดเจน ช่วยตรวจสอบเอกสารภายในองค์กรได้อย่างครบถ้วน เช่น สามารถเช็คสถานะเอกสารว่าอยู่ในขั้นตอนไหนแล้ว เนื้อหาในเอกสารเป็นอย่างไร เอกสารอยู่ที่บุคคลใด และอื่นๆ
6. แพลตฟอร์มออฟฟิศ ให้สะอาดและน่าทำงาน เนื่องจากปัญหาเรื่องจำนวนเอกสารที่มีปริมาณมาก เมื่อเอกสารเข้าสู่ระบบ Digital ประหยัดพื้นที่ ออฟฟิศสะอาด
7. ทำงานได้ทุกที่ทุกเวลา นอกจากจะช่วยประหยัดทรัพยากรกระดาษแล้ว ยังช่วยสนับสนุนการทำงานรูปแบบ Work anywhere ที่ไม่ว่าคุณจะอยู่ที่ไหน ก็สามารถทำงาน จัดการเอกสารได้ตลอดเวลา

ทั้งนี้การนำระบบ Microsoft Teams เข้ามาบริหารจัดการในวิทยาลัยฯ ทำให้สามารถลดปริมาณการใช้กระดาษได้เป็นอย่างมาก และประหยัดพื้นที่และอุปกรณ์ในการจัดเก็บเอกสารได้เป็นอย่างดี กระบวนการพัฒนาระบบ paperless ของวิทยาลัยฯ จึงทำให้วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์นำไปสู่ “หน่วยงานไร้กระดาษ” และการก้าวเข้าสู่ยุค Digital Transformation