

## KM การจัดการความรู้

### วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์

#### กิจกรรมพัฒนาทักษะเทคโนโลยีบล็อกเชน

##### หลักการและเหตุผล

วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ได้มีเป้าประสงค์ในการพัฒนาบุคลากรเข้าสู่อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ อย่างไรก็ตามในช่วงสถานการณ์โควิด-19 อุตสาหกรรมนี้หากไม่มีการปรับเปลี่ยนอาจจะถูก Disrupt ไปในที่สุด ดังนั้นจึงได้มีการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีบล็อกเชน โดยผู้นำองค์กรทำการศึกษาจาก Primary source คือแหล่งความรู้จาก การประชุมสัมมนา การพบปะกับบุคคลในอุตสาหกรรมบล็อกเชน ยังมาสู่การถ่ายทอดองค์ความรู้ทางด้านนี้ในวันสถาปนาวิทยาลัยฯ แบบ online ให้กับบุคลากรและนิสิตของวิทยาลัยฯ จากนั้นได้มอบหมายให้ศูนย์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์แห่งประเทศไทย (Kreative Industry of Thailand (KiThai)) จัดกิจกรรมพัฒนาทักษะสำหรับจักรวาลนิมิต CCI x Velaverse: Digitalization for the future โดยศูนย์อุตสาหกรรมสร้างสรรค์แห่งประเทศไทย ร่วมกับ บริษัท คลาส คอฟฟี่ จำกัด จัดขึ้นเพื่อให้นิสิตและบุคลากรวิทยาลัยฯ ได้พัฒนาสมรรถนะดิจิทัลและทักษะการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีด้วยการสร้างผลงานโมเดล 3 มิติสำหรับอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ที่ผู้ใช้งานสามารถมีปฏิสัมพันธ์ตอบโต้ในสภาพแวดล้อมที่ผสมผสานโลกจริงและโลกเสมือนจริงเป็นหนึ่งเดียว กิจกรรมประกอบด้วยการรับสมัครและอบรมเชิงปฏิบัติการแก่นิสิตและบุคลากรของวิทยาลัยฯ จำนวน 50 คน โดยมีรางวัลและประกาศเกียรติคุณมอบให้กับผลงานที่ได้รับเลือก ซึ่งจะได้รับการพัฒนาต่อยอดสู่การใช้จริงใน Velaverse โดยการจัดกิจกรรมในครั้งนี้ ได้ปฏิบัติตามมาตรการป้องกันการแพร่ระบาดและการติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (โควิด-19) อย่างเคร่งครัด

##### วัตถุประสงค์

1. เพื่อเตรียมความพร้อมและยกระดับทักษะให้กับบุคลากรและนิสิตและผู้สนใจในการสร้างสรรค์โมเดล 3 มิติ ในระดับเบื้องต้น ต่อยอดสู่การนำไปใช้ในงาน AR VR MR และ Metaverse ในเชิงธุรกิจ
2. เพื่อเชื่อมโยงการทำงานกับเครือข่ายคนรุ่นใหม่ที่มีความรู้ ความสามารถและ ความสนใจเรื่องเทคโนโลยี Metaverse และวางแผนการทำงานร่วมกันกับภาคอุตสาหกรรม
3. เพื่อสร้างสัมพันธ์ที่ดี และเครือข่ายระหว่างหน่วยงานภาครัฐ และภาคเอกชน ในการมีส่วนร่วมพัฒนาคุณภาพคณาจารย์และนิสิต

##### เป้าหมาย

1. จำนวนชุดผลงาน (collection) ที่นิสิตออกแบบ จำนวน 15 ชิ้น
2. สื่อการประชาสัมพันธ์ ที่มีมูลค่าข่าวไม่น้อยกว่า 100,000 บาท
3. ร้อยละบุคลากรที่ได้รับการพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ ร้อยละ 85

## รูปแบบการจัดการความรู้

1. การค้นหาความรู้จากผู้นำองค์กร
2. การถ่ายทอดความรู้ระยะที่ 1 ผ่านระบบออนไลน์เพื่อกระตุ้นการเข้าถึงเทคโนโลยี
3. การจัดการระดมสมองร่วมกับผู้ประกอบการเพื่อจัดทากิจกรรมที่ก่อให้เกิดผลกระทบในการปรับตัว
4. การจัดกิจกรรมจักรวาลนฤมิตร
5. การจัดการความรู้สรุปผลการดำเนินงานผ่านที่ประชุมประจำวิทยาลัยฯ

## ปัจจัยที่ทำให้ประสบความสำเร็จ

1. การจัดหาเครือข่ายที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีบล็อกเชนให้แก่บุคลากร
2. การสื่อสารระหว่างผู้บริหารและบุคลากรในการปรับตัวและการพัฒนาศักยภาพให้เท่าทันกับเทคโนโลยี
3. การจัดทำแรงจูงใจในการให้เรียนรู้เทคโนโลยี

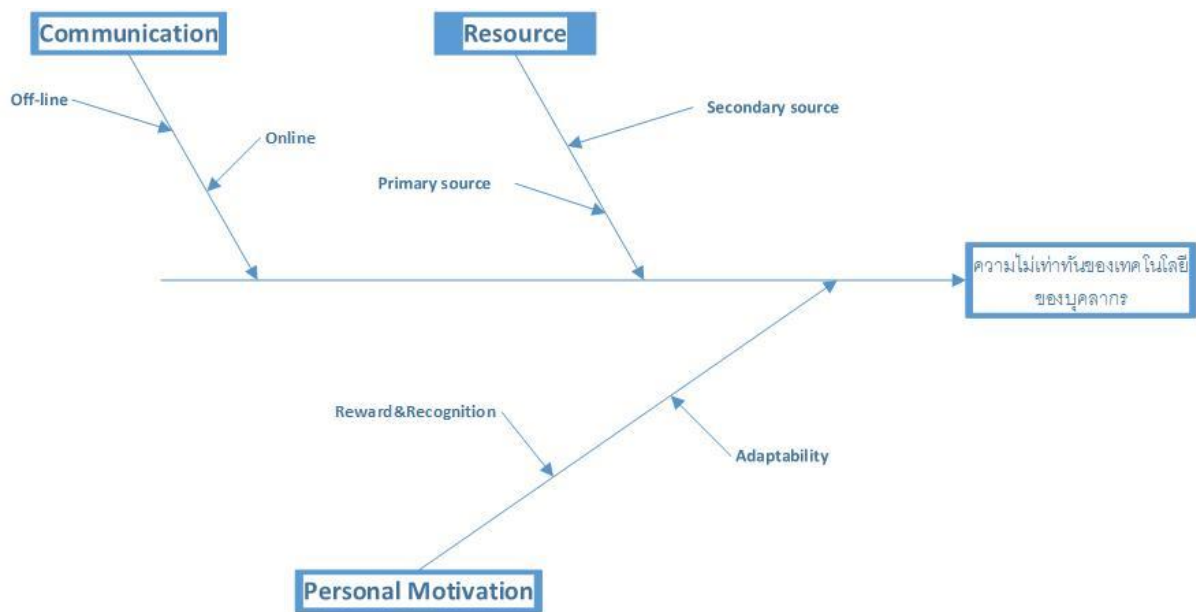
## ปฏิทินการดำเนินงาน

รายละเอียด	ระยะเวลา								
	ธ.ค. 64	ม.ค. 65	ก.พ. 65	มี.ค. 65	เม.ย.65	พ.ค. 65	มิ.ย. 65	ก.ค. 65	ส.ค. 65
การถ่ายทอดความรู้ครั้งที่ 1	x								
การจัดการระดมสมองร่วมกับผู้ประกอบการเพื่อจัดทากิจกรรม		x	x						
การจัดกิจกรรมจักรวาลนฤมิตร						x			
การจัดการความรู้สรุปผลการดำเนินงานและประเมินผล							x	x	x
วิเคราะห์ปัญหาและการแก้ไขเพื่อนำไปใช้ในการดำเนินโครงการครั้งต่อไป							x	x	x

## กระบวนการจัดการความรู้

**วางแผน (Plan) :** กำหนดเป้าหมายการดำเนินกิจกรรม การพิจารณารูปแบบการจัดกิจกรรม เพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ประสานงานหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง การเตรียมทีมวิทยากร การเตรียมสถานที่ การเตรียมอุปกรณ์คอมพิวเตอร์และโปรแกรมที่เกี่ยวข้อง

## การวิเคราะห์ในรูปแบบ Cause Effect (แผนภูมิแก๊งปลา)



### การดำเนินงาน (Do) :

- การเตรียมความพร้อมนิสิตในการดำเนินกิจกรรม การอบรมความรู้เกี่ยวกับจักรวาลนฤมิตร และการใช้โปรแกรมเพื่อการออกแบบเบื้องต้น
- การวิเคราะห์และสรุปผลการดำเนินการถ่ายทอดองค์ความรู้ และการประเมินความร่วมมือของคณาจารย์ที่เข้าร่วมกิจกรรม

**การตรวจสอบ/ประเมิน (Check) :** การประเมินผลกิจกรรมจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม ได้แก่ นิสิต ทีมวิทยากร คณาจารย์ และทีมงาน จากนั้นสรุปผลการดำเนินงานกิจกรรม

**การนำผลการตรวจสอบ/ประเมิน มาใช้ในการปรับปรุงและพัฒนา (Action) :** การวิเคราะห์ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการดำเนินงาน การนำข้อเสนอแนะมาวิเคราะห์ถึงปัญหาที่เกิดขึ้น และแนวทางการแก้ไขปัญหา เพื่อให้การดำเนินงานครั้งต่อไปมีประสิทธิภาพสูงสุด

# ภาพประกอบกิจกรรม

About me

## Hi! My name is Kageporn Wongpreedee.


**EDUCATION**

**Iowa State University, USA**  
Doctoral of Philosophy in Materials Science & Engineering, May 2003


**Lehigh University, USA**  
Master of Engineering in Materials Science & Engineering, December 1999

**Srinakharinwirot University, Thailand**  
Bachelor of Science in Materials Science with second class honor, May 1996


I specialize in Innovation Management, Metallurgy for jewelry production, and Education Designer for Creative Industry.



20<sup>th</sup> Century



21<sup>st</sup> Century



**Blockchain 1.0**

- Digital currency
- Distributed ledger
- Meckel tree
- Proof of Work

**Blockchain 2.0**

- Smart contract
- Virtual Manufacturing
- Decentralized
- Distributed application

**Blockchain 3.0**

- Finance
- High speed
- expandable
- Strong interoperability

**Blockchain 4.0**

- Industry infrastructure
- Perfect ecosystem based on block chain

**Figure 1.** The change diagram of Blockchain 1.0 to Blockchain 4.0.

# Characteristics of NFTs

- prove authenticity
- provide ownership
- transferable



[www.linkedin.com/pulse/why-2021-year-non-fungible-tokens-nfts-rubere/](https://www.linkedin.com/pulse/why-2021-year-non-fungible-tokens-nfts-rubere/)

A promotional poster for a 3D Hackathon. At the top, it features logos for "CLASS CAFE" and "CCI COLLEGE OF CREATIVE INDUSTRY" with the tagline "CREATIVE PEOPLE - INDUSTRIAL VALUE". The central image shows a man in a white shirt and tie wearing VR goggles, with a futuristic digital background of circuitry and data. The text "CLASS 3D HACKATHON VELA" is prominently displayed in the center. Below this, Thai text describes the event: "กิจกรรมการแข่งขันเพื่อระดมความคิดสร้างสรรค์และพัฒนา 3D Model สำหรับ Velaverse ด้วยโปรแกรม Blender ณ ชั้น 19 อาคารนวัตกรรม ศาสตราจารย์ ดร.สาโรช บัวศรี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ". At the bottom, the dates "27 May - 29 May 2022" are written in a stylized font.



CLASS CAFE x CCI COLLEGE OF CREATIVE INDUSTRY  
SRINAKHARINWIROT UNIVERSITY  
CREATIVE PEOPLE - INNOVATIVE VALUE  
ภาสา อาฬพี 3วฒฟู สรนาหุอาณรรณสูรณัฐสกี : College of Creative Industry

**HACKATHON**  
**3D**

Kageporn Wongpre...

# โครงการพัฒนาทักษะสำหรับจักรวาลนฤมิตร (CLASS 3D Velaverse Hackathon)

27 – 29 May 2022

College of Creative Industry  
Srinakharinwirot University





