

## แบบฟอร์มนำเสนอแนวปฏิบัติที่ดี (Good Practice) มหาวิทยาลัยทักษิณ ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗

### ๑. ส่วนงาน

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

### ๒. แนวปฏิบัติที่ดีด้าน

ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

### ๓. ชื่อแนวปฏิบัติที่ดี

โมเดลการเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ด้านศิลปะและวัฒนธรรมสู่การพัฒนาการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจชุมชน

### ๔. ความสำคัญของการดำเนินงาน (ที่ส่งผลต่อการบรรลุพันธกิจ แผนกลยุทธ์ ประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการดำเนินงาน)

คณะศิลปกรรมศาสตร์ให้ความสำคัญกับการบริหารจัดการความรู้ขององค์กรเพื่อพัฒนาให้ป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้โดยผู้นำได้กำหนดนโยบายด้านการจัดการความรู้ให้เป็นเครื่องมือในการบริหารจัดการและพัฒนาองค์กรสู่ความเป็นเลิศโดยเน้นการสร้างองค์ความรู้และการค้นหาและประยุกต์ใช้แนวปฏิบัติที่ดี(Good Practice)ขององค์กรนำมาแบ่งปันความรู้ให้กับบุคลากรโดยใช้กระบวนการที่เป็นระบบเพื่อสร้างนวัตกรรมนำไปสู่เป้าประสงค์ใหม่และแนวทางใหม่ในการจัดการศึกษา วิจัย บริการและตลาดใหม่ แหล่งการเรียนรู้ได้แก่ แนวคิดของอาจารย์ ผลการดำเนินงานที่เกี่ยวข้อง ผลงานวิจัย ผลงานสร้างสรรค์ เป็นต้น เพื่อเพิ่มขีดความสามารถและสมรรถนะของบุคลากร โดยบุคลากรสามารถขับเคลื่อนคณะไปสู่การบรรลุพันธกิจและวิสัยทัศน์ที่มุ่งหวังได้ “เป็นศูนย์กลางการสร้างสรรค์ศิลปกรรมรับใช้สังคมของประเทศ” และสอดคล้องตอบสนองต่อการบรรลุวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย “มุ่งสู่การเป็นมหาวิทยาลัยนวัตกรรมสังคมระดับแนวหน้าของประเทศ” ซึ่งคณะสามารถตอบสนองต่อการสร้างอนาคตด้วยการจัดการเรียนรู้ สร้างองค์ความรู้ วิจัย เทคโนโลยี นวัตกรรม เพื่อขับเคลื่อนการบรรลุพันธกิจโดยบูรณาการทั้งการบริการวิชาการ การทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและการเรียนการสอน โดยดำเนินงานตาม แนวปฏิบัติที่ดี โมเดล : การเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ด้านศิลปะและวัฒนธรรม สู่การพัฒนาการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจชุมชน (โดยบุคลากร รศ.ยอดชาย พรหมอินทร์ อาจารย์ประจำหลักสูตรทัศนศิลป์) ซึ่งเริ่มจากอาจารย์ผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านในการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมที่มีผลงานเชิงประจักษ์ คณะจึงจัดให้มีการแบ่งปันความรู้โดยจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้และถ่ายทอดความรู้ระหว่างบุคลากรเพื่อนำไปพัฒนาและต่อยอดไปสู่การสร้างนวัตกรรม โดยสะท้อนอัตลักษณ์ชุมชน ได้แก่ วิถีชีวิต อาชีพ สถาปัตยกรรม สิ่งปลูกสร้าง ความเชื่อ พิธีกรรม ธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม อาหารและภูมิปัญญาท้องถิ่น งานหัตถกรรม การแสดงพื้นบ้าน ประเพณีท้องถิ่นและความต้องการของชุมชน สังคมและประเทศ โดยการมีส่วนร่วมของเครือข่ายความร่วมมือจากชุมชนหน่วยงานภายในและภายนอก การดำเนินงานดังกล่าวสอดคล้องกับเป้าหมายเชิงยุทธศาสตร์แผน

กลยุทธ์ของคณะและมหาวิทยาลัยที่ ๔ (๔.๑) พัฒนานวัตกรรมสังคมบนฐานศิลปะ วัฒนธรรม หรือ ภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อสืบสานการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและยกระดับคุณภาพชีวิตประชาชน และ (๔.๒) สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มจากศิลปวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อยกระดับสุนทรียศาสตร์แก่สังคมและสร้างความมั่นคงทางเศรษฐกิจจากศิลปะ สามารถตอบสนองบรรลุตัวชี้วัดได้แก่ ตัวชี้วัดวิสัยทัศน์ ตัวชี้วัดแผนกลยุทธ์ ตัวชี้วัดคาร์บอนการปฏิบัติงานและตัวชี้วัดองค์กรที่เกี่ยวข้อง

## ๕. วัตถุประสงค์ (ดำเนินการเพื่ออะไร)

๕.๑ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้นำไปปฏิบัติทั่วทั้งองค์กรให้เป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้และเป็นเลิศโดยให้มีการถ่ายทอดองค์ความรู้และแบ่งปันแนวปฏิบัติที่ดีและวิธีการทำงานระหว่างบุคลากรและสามารถถอดมาเป็นองค์ความรู้บรรจุไว้ในคลังข้อมูลที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์และปรับปรุงผลการดำเนินงานของคณะได้ต่อไป

๕.๒ เพื่อพัฒนาขีดความสามารถของบุคลากรและนิสิตผ่านแนวปฏิบัติที่ดีโมเดลไปใช้ในการสนับสนุนพันธกิจด้านการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมที่สามารถตอบโจทย์การพัฒนาชุมชน สังคมและประเทศ สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยในการสืบสานทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม ยกระดับคุณภาพชีวิตประชาชนและสร้างคุณค่า มูลค่าเพิ่มจากศิลปวัฒนธรรมหรือภูมิปัญญาท้องถิ่น

๕.๓ เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติงานและปรับปรุงผลการดำเนินงานให้บรรลุผลสำเร็จตามเป้าหมายพันธกิจและบรรลุตวิสัยทัศน์ รวมทั้งช่วยทำให้เกิดการสร้างนวัตกรรมเพื่อเพิ่มความสามารถทางการแข่งขันขององค์กรได้อย่างยั่งยืน

๕.๔ เพื่อการเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ด้านศิลปะและวัฒนธรรมเป็นแนวทางสำคัญในการพัฒนาสังคมอย่างยั่งยืน ทั้งในเชิงวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และจิตใจของประชาชน การดำเนินโครงการของคณะศิลปกรรมศาสตร์มีวัตถุประสงค์ดังนี้

๕.๔.๑ ส่งเสริมการแสดงออกทางศิลปะและวัฒนธรรม เปิดโอกาสให้นิสิต คณาจารย์ ศิลปิน นักสร้างสรรค์ ได้นำเสนอผลงาน สร้างพื้นที่ให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและแรงบันดาลใจ

๕.๔.๒ อนุรักษ์และเผยแพร่วัฒนธรรม เป็นศูนย์กลางในการสืบทอดศิลปะและวัฒนธรรมดั้งเดิม รวมถึงการพัฒนารูปแบบใหม่ให้เข้ากับยุคสมัย

๕.๔.๓ กระตุ้นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ สนับสนุนอุตสาหกรรมศิลปะ ดนตรี การแสดง และงานฝีมือ เพื่อให้เกิดการสร้างรายได้และกระจายโอกาสทางเศรษฐกิจ

๕.๔.๔ สร้างชุมชนและความร่วมมือ เป็นพื้นที่ให้ผู้คนจากหลากหลายสาขาอาชีพและวัฒนธรรมมาพบปะ ร่วมกันพัฒนาโครงการสร้างสรรค์ที่มีคุณค่า

๕.๔.๕ พัฒนาการเรียนรู้และการศึกษา บูรณาการการเรียนการสอนกับแหล่งเรียนรู้ที่ส่งเสริมทักษะด้านศิลปะและวัฒนธรรม ทั้งในรูปแบบการศึกษาแบบเป็นทางการและไม่เป็นทางการ

๕.๔.๖ สร้างแรงบันดาลใจและสุขภาวะทางจิตใจ ศิลปะมีส่วนช่วยให้ผู้คนรู้สึกผ่อนคลาย สร้างความสุข และกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์

## ๖. เป้าหมายและผลลัพธ์ที่ได้รับ (ทั้งเชิงคุณภาพหรือเชิงปริมาณ)

### ๖.๑ ด้านผลผลิต (output)

๖.๑.๑ นิสิตสำเร็จการศึกษาอย่างมีคุณภาพมีความคิดสร้างสรรค์และประสบการณ์ที่เข้มแข็งด้านศิลปะและวัฒนธรรม สามารถนำความรู้จากการศึกษาไปประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพรับใช้สังคมและถ่ายทอดสู่การพัฒนาชุมชนสังคมได้เป็นอย่างดี โดยบัณฑิตออกไปทำงานในตำแหน่งที่สำคัญของประเทศเป็นจำนวนมาก

๖.๑.๒ เปิดพื้นที่ทางวัฒนธรรม เช่น นิสิตได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะกับสิ่งแวดล้อมบนกำแพง งานสร้างสรรค์ทางด้านการแสดง ผลงานดนตรีที่ขึ้นอยู่กับบริบทของพื้นที่ มีเนื้อหาที่แสดงถึงวิถีแห่งชีวิตที่แตกต่างกันออกไปตามความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละคน เพื่อนำเสนอให้เห็นจุดเด่นของพื้นที่ เป็นการประชาสัมพันธ์ด้วยสื่อทางด้านศิลปะ อีกทั้งเป็นการแต่งแต้มให้สภาพแวดล้อมมีสีสันสวยงามหรือสร้างบรรยากาศในการท่องเที่ยวชุมชน

### ๖.๒ ด้านผลลัพธ์ (outcome)

๖.๒.๑ นิสิตได้เสริมสร้างประสบการณ์ นำความรู้ทางศิลปะและวัฒนธรรมสู่สาธารณะ ได้เปิดมุมมองใหม่ๆ นอกห้องเรียน ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับคนในชุมชน รวมทั้งได้นำความรู้ไปพัฒนา และประยุกต์ใช้กับการเรียนและการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ รวมถึงการสนับสนุนให้มีจิตสำนึกจิตอาสา และมีความภาคภูมิใจในวิถีและศิลปวัฒนธรรมสู่การพัฒนาชุมชนและสิ่งแวดล้อม

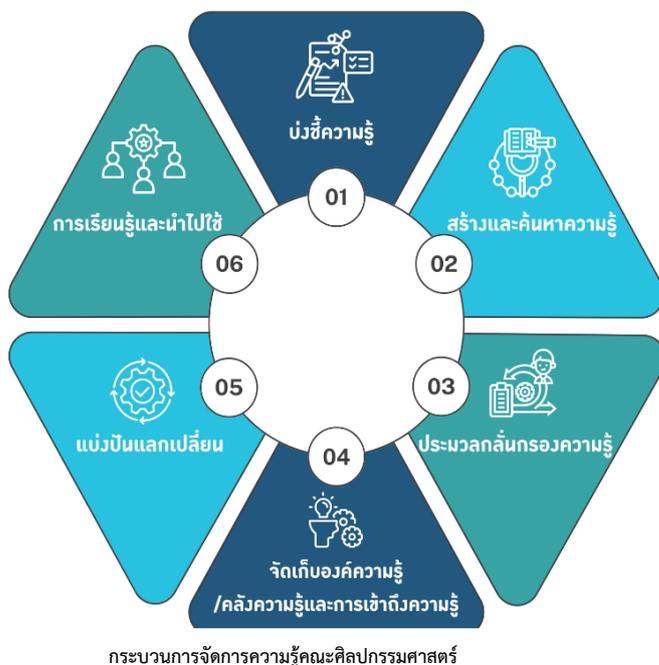
๖.๒.๒ ยกระดับเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากทุนทางศิลปะและวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น รวมถึงการสร้างอัตลักษณ์ชุมชน โดยใช้ความรู้สร้างคุณค่าและมูลค่าเพิ่มจากศิลปะและวัฒนธรรม เพื่อพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและวิสาหกิจชุมชน

### ๖.๓ ตัวชี้วัดที่ได้จากการจัดการความรู้

ตัวชี้วัด	ผลการดำเนินงาน/ปีการศึกษา		
	ปี ๒๕๖๕	ปี ๒๕๖๖	ปี ๒๕๖๗
-ความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต	๔.๔๐	๔.๔๗	รอผลประเมิน รอบ ๙ เดือน
-รางวัลด้านผู้ประกอบการ (Startup Awards) หรือด้านนวัตกรรมสังคมของนิสิตบัณฑิต	๑๕.๖๓	๑๙.๖๒	ร้อยละ ๑๒.๔๐ รอบ ๙ เดือน
-ร้อยละผู้เรียนที่ได้รับรางวัล	๑๕.๖๓	๑๘.๖๒	๑๙.๒๑ รอบ ๙ เดือน
-จำนวนพื้นที่แห่งการสร้างสรรค์และการเรียนรู้ทางศิลปะของชุมชน	๑๐	๑๒	๑๖ รอบ ๙ เดือน
-จำนวนชุมชนที่นำงานวิจัย งานสร้างสรรค์ด้านศิลปะและวัฒนธรรมรวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเพิ่มคุณค่าหรือมูลค่าเชิงสังคมไปใช้ประโยชน์	๔	๕	๖ รอบ ๙ เดือน

-จำนวนชุมชนที่นำงานวิจัย งานสร้างสรรค์ด้านศิลปะและวัฒนธรรมรวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเพิ่มคุณค่าหรือมูลค่าเชิงพาณิชย์ไปใช้ประโยชน์	๑๐	๑๒	๑๐ รอบ ๙ เดือน
-ชุมชนที่ได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านศิลปะและวัฒนธรรม	๑๒	๑๔	๑๕ รอบ ๙ เดือน
-จำนวนผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์เชิงพื้นที่เพื่อพัฒนาชุมชน เศรษฐกิจและการท่องเที่ยว	๗	๑๒	๒๔ รอบ ๙ เดือน
-จำนวนนวัตกรรมสังคมด้านศิลปวัฒนธรรมที่นำไปใช้ประโยชน์	๓๗	๔๗	๔๕ รอบ ๙ เดือน
-จำนวนงานสร้างสรรค์/นวัตกรรมที่ได้เผยแพร่จากความร่วมมือจากเครือข่ายระดับชาติและนานาชาติ	๑๘	๒๗	๓๐ รอบ ๙ เดือน

### ๗. วิธีการ/กระบวนการ/ขั้นตอนการดำเนินงาน (รายงานตามแนวทาง PDCA หรือ ADLI)



**๗.๑** คณะศิลปกรรมศาสตร์โดยผู้นำระดับสูงได้ให้ความสำคัญและกำหนดนโยบายการจัดการความรู้ในองค์กรเป็นเครื่องมือในการพัฒนางาน โดยค้นหาแนวปฏิบัติที่ดีมาแบ่งปันให้คนในองค์กรนำไปใช้ปรับปรุงงานที่ดีขึ้นโดยให้มีการเรียนรู้ที่ฝังลึกลงไปในวิถีการปฏิบัติงานของคณะ นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานและนวัตกรรมที่สอดคล้องตอบสนองต่อการบรรลุวิสัยทัศน์และพันธกิจ โดยกำหนดผู้รับผิดชอบหลักในการดำเนินงาน คือ ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายพัฒนาคุณภาพองค์กร ดำเนินการดังนี้

**๗.๒** บ่งชี้ความรู้ โดยกำหนดแผนงานวัตถุประสงค์และเป้าหมายการจัดการความรู้เพื่อกำหนดและบ่งชี้ความรู้โดยจัดทำ

แผนการจัดการความรู้และระบุบ่งชี้ความรู้ที่จะนำมาจัดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในปีการศึกษา ๒๕๖๗ และให้มีการนำไปใช้ประโยชน์ปรับปรุงผลการดำเนินงานให้ดีขึ้น โดยในปีนี้ได้คัดเลือกแนวปฏิบัติที่ดีด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมจากบุคลากรของทุกสาขาวิชา/ทุกหลักสูตร มีผู้ส่งเข้ามาประกวดคัดเลือกทั้งหมด ๒ เรื่อง ได้แก่

๑) เรื่อง โมเดลการสืบสาน อนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมโดยใช้ทุนทางวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น : การแทงหยวก

๒) เรื่อง โมเดลการเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ด้านศิลปะและวัฒนธรรมสู่การพัฒนาการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจชุมชน โดยคณะได้คัดเลือกจากคณะกรรมการจัดการความรู้คณะศิลปกรรมศาสตร์ทั้งสองเรื่อง เพื่อนำมาถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวปฏิบัติที่ดีผ่านเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ Arts Talk ของคณะ

โดยในส่วนนี้จะนำเสนอแนวปฏิบัติที่ดีเรื่อง โมเดลการเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ด้านศิลปะและวัฒนธรรมสู่การพัฒนาการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจชุมชน

### ๗.๓ กำหนดวิธีการจัดการความรู้และค้นหาแนวปฏิบัติที่ดี ดังนี้

๗.๓.๑ สร้างและค้นหาความรู้โดยคณะค้นหาความรู้และแนวปฏิบัติที่ดีและผลการดำเนินการที่โดดเด่นจากภายในและภายนอกที่มีความเชี่ยวชาญด้านการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมเพื่อนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างสาขาวิชาและบุคลากรได้นำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ คณะได้เลือก เรื่อง **โมเดลการเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ด้านศิลปะและวัฒนธรรมสู่การพัฒนาการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจชุมชน** เพื่อพัฒนาบุคลากรและนิสิตให้มีทักษะการสร้างสรรคผลงานทางด้านศิลปกรรมจากทุนทางวัฒนธรรมเพื่อรับใช้สังคม โดยเชิญ **รองศาสตราจารย์ยอดชาย พรหมอินทร์** มาเป็นผู้แลกเปลี่ยนเรียนรู้แนวปฏิบัติที่ดีและผลการดำเนินการที่โดดเด่น ดังกล่าว โดยดำเนินการเริ่มจาก

๑. ชุมชนมีความต้องการ ลงพื้นที่สำรวจชุมชน
๒. นิสิตมีการบูรณาการโครงการบริการวิชาการเข้ากับการเรียนการสอนหลักสูตรที่สังกัดคณะศิลปกรรมศาสตร์ ทางด้านทักษะการสร้างนวัตกรรมสังคม หรือการเป็นผู้ประกอบการ
๓. เกิดกระบวนการการเรียนรู้ทางด้านศิลปะที่หลากหลาย เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ ศิลปะไทย และสื่อประสม
๔. เป็นแรงบันดาลใจและการศึกษาแนวทางนำไปฝึกทักษะ สร้างสรรค์งานศิลป์ ให้เกิดการต่อยอดองค์ความรู้ในศิลปะแขนงต่าง ๆ และส่งเสริมให้เห็นคุณค่า มูลค่า ความงามแห่งศิลปะที่เป็นสากลสู่ระดับชาติ และนานาชาติ
๕. ได้ฐานข้อมูลที่จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษา เช่น การกำหนดหลักสูตรที่มีรายวิชาเรียนรู้ในชุมชน การจัดทำหลักสูตรระยะสั้น เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างนวัตกรรมสังคม หรือการเป็นผู้ประกอบการ

คณะกำหนดแนวทางการดำเนินงานโดยกำหนดเป็นกลยุทธ์ในแผนยุทธศาสตร์ พ.ศ.๒๕๖๗-๒๕๗๑ โครงการและดำเนินประสานงานในแต่ละฝ่ายตามลำดับ จัดทำกำหนดการและกิจกรรมที่ชัดเจน ประชาสัมพันธ์ไปยังกลุ่มเป้าหมายในหลากหลายช่องทาง การวางแผนขั้นตอนการดำเนินงานกิจกรรมโครงการ กำหนดตัวบ่งชี้และค่าเป้าหมายวัตถุประสงค์ของกิจกรรมโครงการ โดยมียุทธศาสตร์ความท้าทายของคณะศิลปกรรมศาสตร์ ที่ครอบคลุมพันธกิจ มีแผนปฏิบัติงานประจำปีงบประมาณ/ประจำปีการศึกษา เป็นตัวกำหนดในการปฏิบัติงาน/กิจกรรม/โครงการ มีคณะกรรมการและคณะทำงานโครงการฯ ตามคำสั่งแต่งตั้ง ดำเนินงาน/กิจกรรมตามขั้นตอนและหลักเกณฑ์ นโยบายของคณะศิลปกรรมศาสตร์ และตามมหาวิทยาลัยกำหนดในการดำเนินงานเกี่ยวกับการให้บริการวิชาการแก่สังคมรวมถึงทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม กิจกรรมในแต่ละโครงการ โดยคณะกรรมการมีการร่วมประชุมหารือกันกับสมาชิกในหน่วยเป็นเบื้องต้น เพื่อวางแผนการดำเนินงานตั้งแต่ต้นจนจบให้เรียบร้อยจากความต้องการของชุมชน แล้วดำเนินการเขียนขออนุมัติโครงการมีการดำเนินกิจกรรม/โครงการ ตามขั้นตอน วิธีการดำเนินงานบรรลุตามเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ในกิจกรรม/โครงการ รายงานผลการดำเนินงานโครงการ

๗.๔ คณะมีการทบทวนและปรับปรุงกระบวนการจัดการความรู้มีการประเมินผลการดำเนินงานตามเป้าหมายของกิจกรรม/โครงการ ที่กำหนดไว้ในกิจกรรม/โครงการ นำผลการประเมินจากกิจกรรม/โครงการไปเป็นข้อมูลพื้นฐานในการปรับปรุงคุณภาพของการดำเนินงาน/กิจกรรม/โครงการ ในปีถัดไปเพื่อนำไปสู่การกำหนดมาตรฐานและวิธีการดำเนินงานกิจกรรม/โครงการ ในปีต่อไป

## ๘. องค์ความรู้ แนวปฏิบัติที่ดี หรือนวัตกรรมที่ได้จากดำเนินงาน ตามข้อ ๗ ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อไปในอนาคต

องค์ความรู้และประสบการณ์ทางด้านศิลปะ ส่งเสริมและพัฒนาสิ่งแวดล้อมในชุมชน” องค์ความรู้พื้นฐานที่ผู้เข้าร่วมโครงการต้องมีคือ ทักษะพื้นฐานทางด้านศิลปะ ดนตรี การแสดง จะขอยกตัวอย่างทักษะทางด้านศิลปะ อาทิเช่น การวาดเส้น ต้องมีความสามารถในการร่างภาพ การวัดระยะสัดส่วนโครงสร้างที่แม่นยำ น้ำหนักและมิติของภาพ ตลอดจนทักษะทางด้านจิตรกรรม การระบายสี การผสมสี การใช้วัสดุอุปกรณ์ให้เหมาะสมกับการปฏิบัติงาน อีกทั้งมีความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอเรื่องราวที่เป็นลักษณะสำคัญของพื้นที่หรือบริบทของชุมชนที่สามารถถ่ายทอดและสื่อสารให้บุคคลทั่วไปรับรู้ได้ในพื้นที่จำกัดของการสร้างสรรค์ องค์ความรู้เหล่านี้สามารถเรียนรู้และถ่ายทอดได้จากการปฏิบัติจริงเมื่อมีผู้สนใจเข้าร่วมปฏิบัติการร่วมกัน หรือหลังจากที่ผลงานได้สร้างสรรค์เรียบร้อยแล้วก็สามารถเรียนรู้จากรูปรธรรมที่ปรากฏได้ตลอดเวลา

การเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ด้านศิลปะและวัฒนธรรมช่วยกระตุ้นให้เกิดนวัตกรรมที่สามารถพัฒนาชุมชนให้เติบโตอย่างยั่งยืนได้ในหลายมิติ ทั้งเศรษฐกิจ สังคม และคุณภาพชีวิต

นวัตกรรมด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เกิดผลิตภัณฑ์ศิลปะและหัตถกรรมแนวใหม่ การพัฒนา สินค้า หัตถกรรมร่วมสมัย เช่น การออกแบบลวดลายผ้าแบบดั้งเดิมให้อยู่ในแฟชั่นร่วมสมัย หรือการนำศิลปะพื้นบ้านมาผสมผสานกับงานออกแบบเชิงพาณิชย์ การใช้ วัสดุท้องถิ่น สร้างผลิตภัณฑ์ใหม่ เช่น งานเซรามิกจากดินท้องถิ่น หรือการใช้เศษไม้จากอุตสาหกรรมพื้นบ้านมาทำเฟอร์นิเจอร์ดีไซน์สวยงาม

นวัตกรรมการพัฒนาธุรกิจท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม การออกแบบ เส้นทางท่องเที่ยวสร้างสรรค์ (Creative Tourism) ที่เน้นประสบการณ์การเรียนรู้ เช่น การเวิร์กช็อปทำเครื่องปั้นดินเผา หรือการเรียนรู้ศิลปะพื้นเมืองจากช่างฝีมือ การสร้าง แกลเลอรีศิลปะและตลาดสร้างสรรค์ ที่เปิดโอกาสให้ศิลปินท้องถิ่นมีพื้นที่แสดงผลงานและขายสินค้า

นวัตกรรมด้านการศึกษาและการเรียนรู้ การเรียนรู้ผ่านศิลปะและวัฒนธรรม โดยการพัฒนาหลักสูตรการเรียนรู้ที่ใช้ศิลปะและวัฒนธรรมเป็นสื่อการสอน เช่น การสอนประวัติศาสตร์ผ่านละครพื้นบ้าน หรือการใช้ศิลปะในการเสริมสร้างทักษะทางอารมณ์และสังคมของเด็ก สร้างแพลตฟอร์มออนไลน์เพื่อการเรียนรู้ศิลปะและวัฒนธรรม สร้างห้องสมุดศิลปะดิจิทัล ที่รวบรวมองค์ความรู้ด้านศิลปะพื้นบ้านของชุมชน พัฒนาแพลตฟอร์มเรียนรู้ออนไลน์ ที่เปิดโอกาสให้ศิลปินและช่างฝีมือถ่ายทอดทักษะให้กับคนรุ่นใหม่

นวัตกรรมด้านการพัฒนาชุมชนและความยั่งยืน พื้นที่สาธารณะสร้างสรรค์ (Creative Community Spaces) การออกแบบลานศิลปะกลางแจ้ง หรือเวทีเปิดสำหรับศิลปินชุมชนที่ให้ผู้คนได้แสดงออกทางศิลปะ และสร้างปฏิสัมพันธ์ การสร้างพิพิธภัณฑ์ชุมชนแบบมีชีวิตที่เปิดให้ผู้คนมีส่วนร่วมในการแสดงวัฒนธรรมของตนเอง ศิลปะเพื่อการแก้ไขปัญหาสังคม เช่น การใช้ ศิลปะบำบัด (Art Therapy) ช่วยเยียวยาผู้สูงอายุ เด็ก พิเศษ หรือผู้ที่ประสบปัญหาสุขภาพจิต การใช้ Street Art และ Graffiti สร้างสรรค์พื้นที่รกร้างในชุมชนให้กลายเป็นแหล่งท่องเที่ยวและพื้นที่สาธารณะ การออกแบบเมืองเชิงศิลปะและวัฒนธรรม การพัฒนาเมืองสร้างสรรค์ (Creative Cities) โดยใช้ศิลปะและวัฒนธรรมเป็นหัวใจในการออกแบบเมือง การสร้าง Smart Cultural Cities ที่ผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับศิลปะ เช่น การใช้แสงไฟแบบ Interactive Lighting ในงานเทศกาล

## การนำไปใช้ประโยชน์

หน่วยงานที่นำผลงานไปใช้ประโยชน์	ชื่อผลงานที่นำไปใช้ประโยชน์	การนำไปใช้ประโยชน์/วันที่
<p>๑. ตลาดใต้ถุน ชุมชนบ้านกลาง ปากพะยูน</p> <p>๒. สถาบันส่งเสริมการบริการวิชาการ</p>	<p>๑. มัสยิดกลางจังหวัดพัทลุง</p> <p>๒. พระนอนวัดรัตนาราม</p> <p>๓. กลัวยหย้า</p> <p>๔. ท่ามกลางสายฝน</p> <p>๕. จุดเด่น</p> <p>๖. บรรยากาศตลาดใต้ถุน</p> <p>๗. มัสยิด</p> <p>๘. ตลาดใต้ถุน</p> <p>๙. โรงสีข้าว</p> <p>๑๐. ชุมชนปากพะยูน</p> <p>๑๑. บ้านบังกุล</p> <p>๑๒. ตลาดสด</p> <p>๑๓. ทอดหนม</p> <p>๑๔. ปากพะยูนในยามตะวันตกดิน</p> <p>๑๕. จุดชมวิวในยามฝนตก</p> <p>๑๖. ทางเดิน</p> <p>๑๗. โต๊ะขึ้น</p> <p>๑๘. ขนม</p> <p>(๑๒ ม.ค.๖๘)</p>	<p>- จัดแสดงนิทรรศการใส่ชุมชน</p> <p>- พิมพ์โปสเตอร์</p> <p>- พิมพ์ลงสื่อและกระเป่า</p> <p>(๑๒ ม.ค.๖๘)</p>

## ๙. วิธีการจัดเก็บและเผยแพร่ (ผู้รับผิดชอบจัดเก็บ ช่องทางการเผยแพร่ การเข้าถึงข้อมูล)

**วิธีการจัดเก็บข้อมูล** การจัดเก็บในรูปแบบเอกสาร (Physical Archives) หอจดหมายเหตุ (Archives) ใช้สำหรับเก็บเอกสารสำคัญ เช่น ต้นฉบับภาพวาด สมุดบันทึกของศิลปิน หรือบันทึกทางประวัติศาสตร์ พิพิธภัณฑสถานและหอศิลป์ ใช้สำหรับจัดเก็บและแสดงผลงานศิลปะและวัตถุทางวัฒนธรรม ห้องสมุดเฉพาะทาง เก็บรวบรวมหนังสือ วารสาร และงานวิจัยเกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรม

การจัดเก็บในรูปแบบดิจิทัล (Digital Archives) การสแกนและดิจิทัล (Digitization) การแปลงเอกสาร ภาพวาด หรือศิลปะรูปแบบต่าง ๆ ให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล เช่น การสแกนเอกสารหรือถ่ายภาพ ๓ มิติ

ฐานข้อมูลออนไลน์ การสร้างระบบฐานข้อมูลเพื่อจัดเก็บข้อมูล เช่น คลังภาพออนไลน์ หรือแหล่งข้อมูล ศิลปะเสมือนจริง

ระบบคลาวด์ (Cloud Storage) ใช้จัดเก็บข้อมูลให้สามารถเข้าถึงได้ง่ายและปลอดภัยจากความเสียหายทางกายภาพ การจัดเก็บด้วยมัลติมีเดีย (Multimedia Archives) การบันทึกวิดีโอและเสียง ใช้สำหรับเก็บข้อมูลการแสดงศิลปะหรือบทสัมภาษณ์ศิลปิน การใช้ VR และ AR สร้างพิพิธภัณฑสถานเสมือนจริงที่ผู้ใช้สามารถเข้าชมงานศิลปะได้จากทั่วโลก แพลตฟอร์มดิจิทัลและโซเชียลมีเดีย ใช้เผยแพร่และจัดเก็บข้อมูลเพื่อการศึกษาและการเผยแพร่วัฒนธรรม

การจัดเก็บข้อมูลทางด้านศิลปะและวัฒนธรรมต้องอาศัยทั้งวิธีดั้งเดิมและเทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อให้สามารถรักษาและเผยแพร่ข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ ระบบการจัดเก็บที่ดีไม่เพียงแต่ช่วยอนุรักษ์มรดกทางศิลปะและวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังช่วยให้เกิดการเรียนรู้และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ในอนาคต

**ช่องทางการเผยแพร่ข้อมูล** การเผยแพร่และการเข้าถึงข้อมูลทางศิลปะและวัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมความเข้าใจ การเรียนรู้ และการต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ ปัจจุบันมีหลายช่องทางที่ช่วยให้ข้อมูลสามารถเข้าถึงได้ง่ายและแพร่กระจายไปสู่กลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย เช่น พิพิธภัณฑสถานและหอศิลป์ (Museums & Art Galleries) จัดแสดงผลงานศิลปะ วัตถุโบราณ และนิทรรศการวัฒนธรรม จัดกิจกรรมเชิงปฏิสัมพันธ์ เช่น เวิร์กช็อป การบรรยาย และการแสดงสด งานอีเวนต์และเทศกาลศิลปะ (Art & Cultural Festivals) งานมหกรรมศิลปะ เช่น Biennale, Art Fair, หรือเทศกาลดนตรี กิจกรรมส่งเสริมศิลปะพื้นบ้านและวัฒนธรรมร่วมสมัย ตัวอย่าง : เทศกาลศิลปะเวนิสเบียนนาเล่, เทศกาลดนตรีแจ๊ส, เทศกาลภาพยนตร์

การจัดนิทรรศการดิจิทัล (Virtual Exhibitions) การนำเสนอศิลปะผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น Google Arts & Culture การสร้างพิพิธภัณฑสถานเสมือนจริง (Virtual Reality Museums) การศึกษาและเวิร์กช็อป (Education & Workshops) หลักสูตรออนไลน์หรือออฟไลน์เกี่ยวกับศิลปะและวัฒนธรรม กิจกรรมการเรียนรู้ ในโรงเรียน มหาวิทยาลัย และองค์กรด้านศิลปะ

**ช่องทางการเข้าถึงข้อมูล** เว็บไซต์และฐานข้อมูลออนไลน์ (Websites & Digital Archives) คลังข้อมูล ศิลปะและวัฒนธรรม เว็บไซต์ที่รวบรวมงานศิลปะและมรดกทางวัฒนธรรม เช่น Google Arts & Culture The Met Collection ฐานข้อมูลศิลปะของมหาวิทยาลัยและองค์กรด้านวัฒนธรรม หอจดหมายเหตุดิจิทัล รวบรวมเอกสาร ภาพถ่าย และงานวิจัย โซเชียลมีเดียและแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง (Social Media & Streaming Platforms) YouTube และ TikTok สอนศิลปะและให้ความรู้ด้านวัฒนธรรม Instagram และ Facebook แสดงผลงานศิลปะ นิทรรศการ และเทศกาล Spotify และ Apple Podcasts พอดแคสต์เกี่ยวกับศิลปะ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เทคโนโลยีเสมือนจริง (Virtual & Augmented Reality) พิพิธภัณฑสถานเสมือน (VR

Museums) AR ในการจัดแสดงศิลปะ ช่วยให้ผู้ชมสามารถสัมผัสประสบการณ์ที่สมจริง แพลตฟอร์มซื้อขายและแสดงศิลปะออนไลน์ NFT และตลาดดิจิทัล เช่น OpenSea, Foundation, Rarible แพลตฟอร์มศิลปะ เช่น ArtStation, Behance, DeviantArt

การเผยแพร่และการเข้าถึงข้อมูลทางศิลปะและวัฒนธรรมสามารถทำได้ผ่านช่องทางที่หลากหลาย ทั้งพิพิธภัณฑ์ แพลตฟอร์มออนไลน์ โซเชียลมีเดีย เทคโนโลยีเสมือนจริง และงานอีเวนต์ กลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพคือ การบูรณาการหลายช่องทางเข้าด้วยกันเพื่อให้ข้อมูลสามารถเข้าถึงผู้ชมได้กว้างขึ้นและเกิดผลกระทบสูงสุดต่อสังคม

## ๑๐. กลยุทธ์/ปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จและการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

### ๑๐.๑ กลยุทธ์ที่นำไปสู่ความสำเร็จ

การสร้างสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อศิลปะและวัฒนธรรม การสนับสนุนจากรัฐบาลและองค์กรภาคเอกชน มีนโยบายส่งเสริม เช่น กองทุนศิลปะ การลดภาษีให้กับผู้สนับสนุน หรือการให้เงินอุดหนุนโครงการ

พื้นที่ทางศิลปะ การจัดตั้งพิพิธภัณฑ์ หอศิลป์ โรงละคร หรือพื้นที่สร้างสรรค์เพื่อเป็นศูนย์รวมของศิลปิน และชุมชนการพัฒนาโครงสร้างพื้นฐาน เช่น เทคโนโลยีสำหรับศิลปะดิจิทัล การปรับปรุงสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับกิจกรรมทางวัฒนธรรม

### การศึกษาและการพัฒนาทักษะศิลปิน

หลักสูตรการศึกษาด้านศิลปะและวัฒนธรรม การบูรณาการการศึกษาศิลปะตั้งแต่ระดับพื้นฐานจนถึงระดับสูง การฝึกอบรมและเวิร์กช็อป การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะใหม่ๆ ทั้งในด้านเทคนิคและการบริหารจัดการทางศิลปะ การแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม การสนับสนุนให้ศิลปินได้เดินทางและร่วมงานกับศิลปินจากต่างประเทศ

### การตลาดและการสร้างมูลค่าเพิ่ม

การใช้เทคโนโลยีและแพลตฟอร์มดิจิทัล การโปรโมตงานศิลปะผ่านโซเชียลมีเดีย NFT หรือแพลตฟอร์มออนไลน์ การเชื่อมโยงกับอุตสาหกรรมอื่น ๆ การนำศิลปะไปผสมผสานกับธุรกิจ เช่น แฟชั่น การออกแบบ หรือการท่องเที่ยว การจัดอีเวนต์และเทศกาลศิลปะ การสร้างกิจกรรมที่ดึงดูดผู้ชมและนักท่องเที่ยว

### การส่งเสริมเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมและความคิดสร้างสรรค์

การอนุรักษ์และพัฒนาศิลปะแบบดั้งเดิม การนำมรดกวัฒนธรรมมาต่อยอดในรูปแบบที่ร่วมสมัย การสนับสนุนศิลปินท้องถิ่น การสร้างเครือข่ายและโอกาสให้กับศิลปินในชุมชน การสร้างแรงบันดาลใจผ่านสื่อและการเล่าเรื่อง การใช้ภาพยนตร์ ดนตรี หรือวรรณกรรมเพื่อสะท้อนวัฒนธรรม

### ๑๐.๒ ปัจจัยที่ส่งเสริมความสำเร็จและการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

- ๑) ผู้บริหารคณะให้ความสำคัญเป็นอย่างมากในการขับเคลื่อนนโยบายการจัดการความรู้ในองค์กร และการจัดการค้นหาให้มีแนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานสู่การสร้างนวัตกรรมและผลงานสร้างสรรค์
- ๒) การสนับสนุนทางการเงินและนโยบาย เงินทุนจากรัฐบาลและเอกชนเพื่อช่วยเหลือศิลปินและโครงการกฎหมายและนโยบายที่เอื้อให้เกิดการสร้างสรรคและการคุ้มครองลิขสิทธิ์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม การใช้ AI และ VR เพื่อสร้างงานศิลปะ การแพร่หลายของแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ช่วยให้ศิลปินเข้าถึงผู้ชมได้ง่ายขึ้น

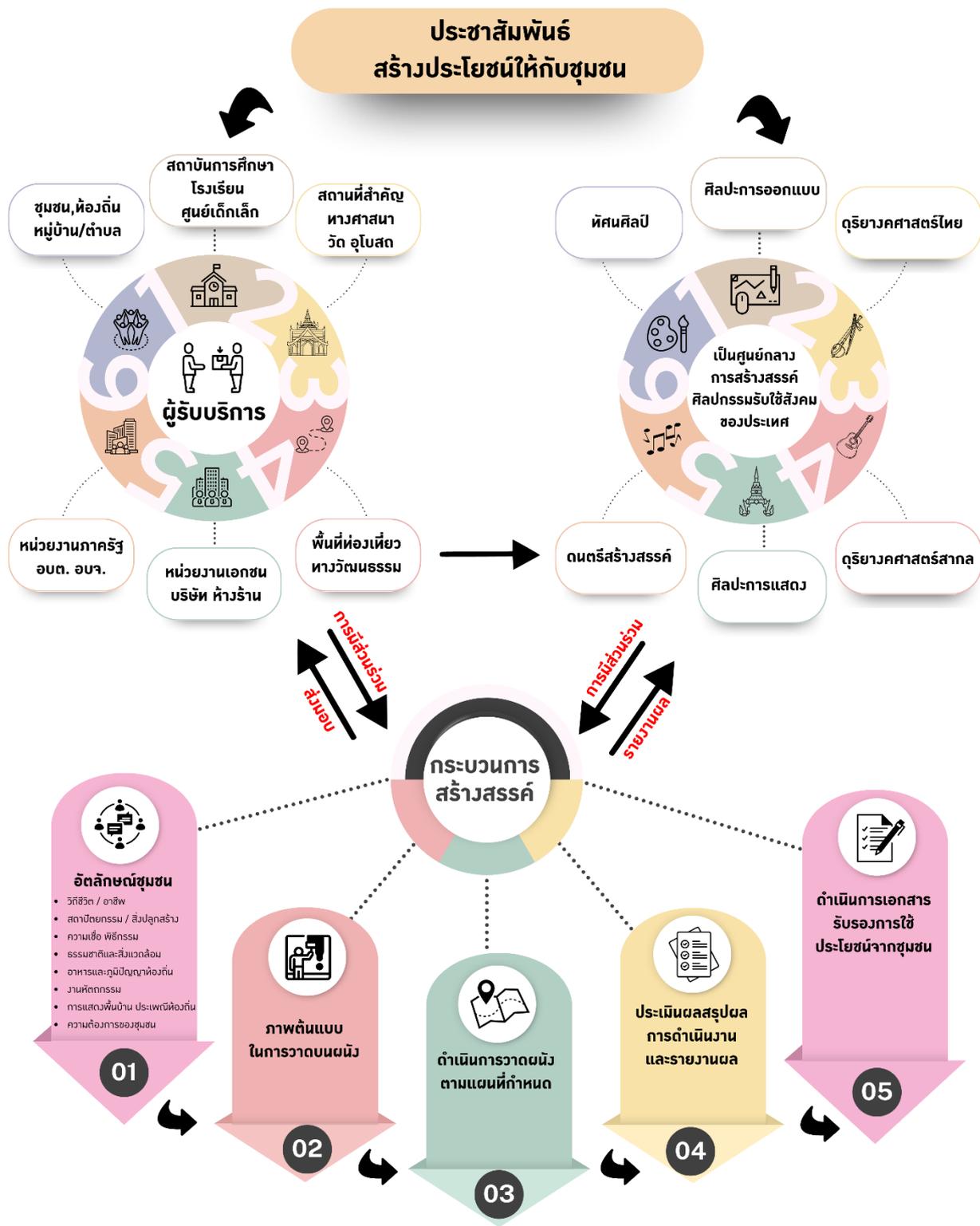
- ๓) จัดให้มีการแบ่งปัน การแลกเปลี่ยนความรู้ การถ่ายทอดความรู้ของบุคลากรภายในคณะ รวมถึงหน่วยงานภายนอก เป็นวัฒนธรรมองค์กรแห่งการแบ่งปันความรู้อย่างต่อเนื่อง
- ๔) ใช้สมรรถนะหลักของคณะ (CC) และค่านิยมของคณะศิลปกรรมศาสตร์เป็นตัวช่วยในการขับเคลื่อนและมุ่งไปสู่ผลสำเร็จตามวิสัยทัศน์ของคณะ **ค่านิยมของคณะศิลปกรรมศาสตร์**

#### ROI-KART

R=Research/Creative	วิจัยและสร้างสรรค์
O=Organization	การจัดการอย่างเป็นระบบ
I=Initiative	มีความคิดสร้างสรรค์
K=Knowledge	มีความรู้ความเชี่ยวชาญ
A=Attitude	ทัศนคติที่ดี
R=Responsibility of society	รับผิดชอบต่อสังคม
T=Teamwork	การทำงานเป็นทีม

- ๕) พัฒนาบุคลากร/ผู้สอนมีความเชี่ยวชาญ ชำนาญในศาสตร์ศิลปกรรมแต่ละด้าน เพื่อต่อยอดในการสร้างโมเดลที่สามารถเป็นต้นแบบให้บุคลากรนำไปใช้ประโยชน์ได้
- ๖) คณะเน้นการมีส่วนร่วมของเครือข่ายความร่วมมือทั้งภายในและภายนอกและให้มีการทำงานร่วมกันระหว่างคณะกับชุมชน องค์กรต่าง ๆ การมีส่วนร่วมของชุมชน ที่ทำให้ประชาชนรู้สึกมีส่วนร่วมกับศิลปะและวัฒนธรรม ส่งเสริมให้คนรุ่นใหม่สนใจและสืบทอดวัฒนธรรม ความร่วมมือระหว่างประเทศ แลกเปลี่ยนโครงการทางวัฒนธรรมระหว่างประเทศ เข้าร่วมเวทีระดับโลก หรือ เทศกาลศิลปะนานาชาติ
-

# โมเดลการเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ด้านศิลปะและวัฒนธรรม สู่การพัฒนาการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจชุมชน



### ภาพกิจกรรม

โมเดลการเปิดพื้นที่สร้างสรรค์ด้านศิลปะและวัฒนธรรมสู่การพัฒนาการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจชุมชน





# การนำไปใช้ประโยชน์

การรับรองการนำผลงานวิจัย หรืองานสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

1. หน่วยงานที่นำผลงานไปใช้ประโยชน์

ชื่อและที่อยู่หน่วยงาน สถานีวิทยุ ๙๙.๕ FM ทุ่งใหญ่ในดงตาว ำเภอชะอวด / ต.ทมิฬในป่าสงวนแห่งชาติชะอวด

2. ชื่อเจ้าของผลงาน

รศ.ดร.วิมลวรรณ ศรีธรรมมา มณฑลวิมล

3. การนำไปใช้ประโยชน์

ชื่อผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ 1. มีสื่อออนไลน์ใหม่ 2. พจนานุกรม วัฒนธรรม

เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้

1. การใช้ประโยชน์ในเชิงสาธารณะ โปรดระบุรายละเอียด

.....  
.....

2. การใช้ประโยชน์ในเชิงนโยบาย โปรดระบุรายละเอียด

.....  
.....

3. การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ โปรดระบุรายละเอียด

.....  
.....

4. การใช้ประโยชน์ทางอื่นของงานสร้างสรรค์ โปรดระบุรายละเอียด

- จัดแสดงนิทรรศการ  
- พิมพ์โปสเตอร์  
- พิมพ์สื่อสิ่งพิมพ์

5. อื่น ๆ โปรดระบุรายละเอียด

.....

.....

.....

(นางสาว อรุณรัตน์ อัครวิริยะ)

ผู้ให้ข้อมูล

ตำแหน่ง นักวิจัย

วันที่ 12 ม.ค. ๖๘

**คำชี้แจง** การกรอกคำรับรองการนำผลงานวิจัย หรืองานสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์

1. ใน ข้อ 2 การนำไปใช้ประโยชน์ กุณาคำเครื่องหมาย ✓ ใน  มากกว่า 1 ข้อ และเขียนอธิบายการนำไปใช้ประโยชน์
2. คำนิยามของการนำไปใช้ประโยชน์ มีดังนี้
  1. การใช้ประโยชน์ในเชิงสาธารณะ เช่น ผลงานวิจัยที่นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่สาธารณะในเรื่องต่าง ๆ ที่ทำให้คุณภาพชีวิตและเศรษฐกิจของประชาชนดีขึ้น ได้แก่ การใช้ประโยชน์ด้านสาธารณสุข ด้านการบริหารจัดการ สำหรับวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SME) ด้านการส่งเสริมประชาธิปไตยภาคประชาชน ด้านศิลปะและวัฒนธรรม ด้านวิถีชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นต้น
  2. การใช้ประโยชน์ในเชิงนโยบาย เช่น ใช้ประโยชน์จากผลงานวิจัยเชิงนโยบายในการนำไปประกอบเป็นข้อมูลการประกาศใช้กฎหมาย หรือกำหนดมาตรการกฎเกณฑ์ต่าง ๆ โดยองค์กร หรือหน่วยงานภาครัฐและเอกชน เป็นต้น
  3. การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ เช่น งานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ที่นำไปสู่การพัฒนาสิ่งประดิษฐ์ หรือผลิตภัณฑ์ซึ่งก่อให้เกิดรายได้ หรือนำไปสู่การเพิ่มประสิทธิภาพการผลิต เป็นต้น
  4. การใช้ประโยชน์ทางอ้อมของงานสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการสร้างคุณค่าทางจิตใจ ยกระดับจิตใจ ก่อให้เกิดสุนทรียภาพ สร้างความสุข เช่น งานศิลปะที่นำไปใช้ในโรงพยาบาล ซึ่งได้มีการศึกษาและการประเมินไว้





การรับรองการนำผลงานวิจัย หรืองานสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

1. หน่วยงานที่นำผลงานไปใช้ประโยชน์  
ชื่อและที่อยู่หน่วยงาน สคป. มหาวิทยาลัยทักษิณ / ภาควิชาศิลปกรรมศาสตร์ ภาควิชา
2. ชื่อเจ้าของผลงาน  
นางชัชวาลย์ กุศลวิทย์ / รศ. ชุตติพร นพพรสิทธิ์
3. การนำไปใช้ประโยชน์  
ชื่อผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ 1. "ดูตาตัน" และ 2. นวัตกรรมสื่อดิจิทัล

เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้

1. การใช้ประโยชน์ในเชิงสาธารณะ โปรดระบุนายละเอียด

2. การใช้ประโยชน์ในเชิงนโยบาย โปรดระบุนายละเอียด

3. การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ โปรดระบุนายละเอียด

4. การใช้ประโยชน์ทางอื่นของงานสร้างสรรค์ โปรดระบุนายละเอียด

- ดิจิทัลนิทรรศการ
- พิพิธภัณฑ์
- พิพิธภัณฑ์ = 15 แห่ง

5. อื่น ๆ โปรดระบุรายละเอียด

.....

.....

.....

↓  
(น.ส. วิจิตรา อมรรังษิ์)

ผู้ให้ข้อมูล

ตำแหน่ง นักวิจัย

วันที่ 12-21-66

**คำชี้แจง การกรอกคำรับรองการนำผลงานวิจัย หรืองานสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์**

1. ใน ข้อ 2 การนำไปใช้ประโยชน์ กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ใน  มากกว่า 1 ข้อ และเขียนอธิบายการนำไปใช้ประโยชน์
2. คำนิยามของการนำไปใช้ประโยชน์ มีดังนี้
  1. การใช้ประโยชน์ในเชิงสาธารณะ เช่น ผลงานวิจัยที่นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์แก่สาธารณะในเรื่องต่าง ๆ ที่ทำให้คุณภาพชีวิตและเศรษฐกิจของประชาชนดีขึ้น ได้แก่ การใช้ประโยชน์ด้านสาธารณสุข ด้านการบริหารจัดการ สำหรับวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SME) ด้านการส่งเสริมประชาธิปไตยภาคประชาชน ด้านศิลปะและวัฒนธรรม ด้านวิถีชีวิตตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เป็นต้น
  2. การใช้ประโยชน์ในเชิงนโยบาย เช่น ใช้ประโยชน์จากผลงานวิจัยเชิงนโยบายในการนำไปประกอบเป็นข้อมูลการประกาศใช้กฎหมาย หรือกำหนดมาตรการกฎเกณฑ์ต่าง ๆ โดยองค์กร หรือหน่วยงานภาครัฐและเอกชน เป็นต้น
  3. การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ เช่น งานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ที่นำไปสู่การพัฒนาสิ่งประดิษฐ์ หรือผลิตภัณฑ์ซึ่งก่อให้เกิดรายได้ หรือนำไปสู่การเพิ่มประสิทธิภาพการผลิต เป็นต้น
  4. การใช้ประโยชน์ทางอ้อมของงานสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการสร้างคุณค่าทางจิตใจ ยกระดับจิตใจ ก่อให้เกิดสุนทรีย์ภาพ สร้างความสุข เช่น งานศิลปะที่นำไปใช้ในโรงพยาบาล ซึ่งได้มีการศึกษาและการประเมินไว้

การรับรองการนำผลงานวิจัย ผลงานสร้างสรรค์ที่มีประโยชน์  
ของสิ่งประดิษฐ์ทางการศึกษา มหาวิทยาลัยทักษิณ

1. ผลงานที่มีประโยชน์ที่มีประโยชน์  
ชื่อและที่อยู่หน่วยงาน วิทยาลัยการศึกษามหาวิทยาลัยทักษิณ / มหาวิทยาลัยทักษิณ วิทยาเขต
2. ชื่อผู้ทำผลงาน  
นาย สุวิวัฒน์ รอดมณี / สจ. ๖๐๐๗๖๖ มหาวิทยาลัยทักษิณ
3. การนำไปใช้ประโยชน์  
ชื่อผลงานวิจัย/นวัตกรรมที่ Mosque ๒ ชั้นหอพัก  
เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้  
 1. การใช้ประโยชน์ในเชิงวิชาการของ วิทยาสภามหาวิทยาลัย  
 2. การใช้ประโยชน์ในเชิงนโยบาย วิทยาสภามหาวิทยาลัย  
 3. การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ วิทยาสภามหาวิทยาลัย  
 4. การใช้ประโยชน์ทางวัฒนธรรมของมหาวิทยาลัย วิทยาสภามหาวิทยาลัย  
- วิทยาลัยการศึกษามหาวิทยาลัยทักษิณ  
- วิทยาลัยการศึกษามหาวิทยาลัยทักษิณ  
- วิทยาลัยการศึกษามหาวิทยาลัยทักษิณ

5. อื่น ๆ วิทยาสภามหาวิทยาลัย

↓

นาย สุวิวัฒน์ รอดมณี

ผู้ทำผลงาน

ตำแหน่ง สจ. ๖๐๐๗๖๖

วันที่ 12 มี.ค. 64

การรับรองการนำผลงานวิจัย เพื่อขอรับสิทธิการนำใช้ประโยชน์  
ของสิ่งประดิษฐ์ทางเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยทักษิณ

1. ผลงานการนำผลงานนำใช้ประโยชน์  
ซึ่งมีชื่อผู้ประดิษฐ์งาน การนำใช้ประโยชน์ของสิ่งประดิษฐ์/เทคโนโลยี เพื่อนำไปพัฒนา ฝึกอบรม
2. ชื่อผู้ขอผลงาน  
ดร.วิวัฒน์ วัฒนวิทย์ / ดร.วิวัฒน์ วัฒนวิทย์
3. การนำไปใช้ประโยชน์  
ซึ่งผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ พรีเซ็นท์, ฝึกอบรม  
เพื่อให้นำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้
  - 1. การนำใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ ไม่ขอรับทุนสนับสนุน
  - 2. การนำใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ ไม่ขอรับทุนสนับสนุน
  - 3. การนำใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ ไม่ขอรับทุนสนับสนุน
  - 4. การนำใช้ประโยชน์ทางอื่นนอกเหนือจากงานสร้างสรรค์ ไม่ขอรับทุนสนับสนุน
    - จัดนิทรรศการเผยแพร่
    - เผยแพร่ผลงาน
    - เผยแพร่สู่หน่วยงานอื่น

- 5. อื่น ๆ ไม่ขอรับทุนสนับสนุน

  
 น.ส. วิวัฒน์ วัฒนวิทย์  
 ผู้ประดิษฐ์  
 ศ.น.ส.วิวัฒน์ วัฒนวิทย์  
 วันที่ 12-ม.ค. 68

การรับรองการนำผลงานวิจัย หรืองานสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

1. หน่วยงานที่นำผลงานไปใช้ประโยชน์  
ชื่อและที่อยู่หน่วยงาน สคป. คณะศิลปกรรมศาสตร์ / มหาวิทยาลัยมหิดล วิทยาเขต เชียงใหม่
2. ชื่อเจ้าของผลงาน  
นางสาว ปิ่นฉวีร์ เต่าเหล็กสีสุจ / สอ. ๑๑๑๓๓๒ มหาวิทยาลัยมหิดล
3. การนำไปใช้ประโยชน์  
ชื่อผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ 1. จัดร้านกาแฟ 2. ตลาดใต้ถุน  
เพื่อส่งไปใช้ประโยชน์ ดังนี้
  - 1. การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ ไม่ประสงค์ขอเผยแพร่
  - 2. การใช้ประโยชน์ในเชิงนโยบาย ไม่ประสงค์ขอเผยแพร่
  - 3. การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ ไม่ประสงค์ขอเผยแพร่
  - 4. การใช้ประโยชน์ทางอื่นของงานสร้างสรรค์ ไม่ประสงค์ขอเผยแพร่
    - จัดร้านกาแฟ
    - ตลาดใต้ถุน
    - พัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์

1

- 5. อื่น ๆ ไม่ประสงค์ขอเผยแพร่

  
 (นางสาว ปิ่นฉวีร์ เต่าเหล็กสีสุจ)  
 ผู้วิจัย  
 จำนวน ๑ ฉบับ  
 วันที่ 12.๒.๖๕

การรับรองการนำผลงานวิจัย หรืองานสร้างสรรค์มาใช้ประโยชน์  
ของศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

1. ผลงานการนำผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์  
ชื่อและชื่อผู้แต่งงาน นวัตกรรมระบบการวินิจฉัย/การวินิจฉัย การนำร่อง ระบาดวิทยา

2. ชื่อเจ้าของผลงาน นางสาว นันทิมา สันติ / รศ.ดร.นันทิมา นันทิมา

3. สถาบันที่ใช้ประโยชน์  
ชื่อผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ นวัตวิถี, นวัตกรรม

สถาบันที่ใช้ประโยชน์ ดังนี้

1. การใช้ประโยชน์ในเชิงวิชาการ ไม่ขอระบุขอหนังสือ

2. การใช้ประโยชน์ในเชิงนโยบาย ไม่ขอระบุขอหนังสือ

3. การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ ไม่ขอระบุขอหนังสือ

4. การใช้ประโยชน์ตามวัตถุประสงค์งานสร้างสรรค์ ไม่ขอระบุขอหนังสือ

- ศึกษาและนำนวัตกรรมไปใช้
- พัฒนา/ปรับปรุง
- พัฒนาผลิตภัณฑ์

5. อื่น ๆ ไม่ขอระบุขอหนังสือ

นางสาว นันทิมา สันติ  
 ผู้วิจัย  
 ตำแหน่ง รศ.ดร.  
 วันที่ 12.11.64



การรับผลการประเมินวิจัย หรืองานที่ดำเนินการใช้ประโยชน์  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

1. หน่วยงานที่นำผลงานไปใช้ประโยชน์  
ชื่อและที่อยู่หน่วยงาน วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

2. ชื่อผู้นำผลงาน  
นางสาว นนทิยา งาม / ศาสตราจารย์ ดร. นนทิยา งาม

3. สถาบันที่ใช้ประโยชน์  
ชื่อและที่อยู่หน่วยงาน 1. วิทยาลัยนานาชาติ 2. ชั้นมัธยมศึกษา

เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้

1. การนำไปใช้ประโยชน์ในการสอน วิชาภาษาอังกฤษ

2. การนำไปใช้ประโยชน์ในการสอน วิชาภาษาอังกฤษ

3. การนำไปใช้ประโยชน์ในการสอน วิชาภาษาอังกฤษ

4. การนำไปใช้ประโยชน์ในการสอนภาษาอังกฤษ วิชาภาษาอังกฤษ

- วิทยาลัยนานาชาติ
- ชั้นมัธยมศึกษา
- วิทยาลัยนานาชาติ

5. อื่น ๆ วิชาภาษาอังกฤษ

(นางสาว นนทิยา งาม)  
 ชื่อหน่วยงาน วิทยาลัยนานาชาติ  
 วันที่ 12.11.66

การรับขอการนำเอกสารวิจัย หรือเอกสารทางวิชาการไปใช้ประโยชน์  
ของห้องเรียนศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล

- 1. พ่วงเอกสารนำเอกสารไปใช้ประโยชน์  
ชื่อและที่อยู่ที่หน่วยงาน วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล / วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยมหิดล
- 2. ชื่อเจ้าของผลงาน  
ผ. ส. วิจัยการแพทย์ / ส. วิจัยการแพทย์ / ส. วิจัยการแพทย์

- 3. การนำไปใช้ประโยชน์  
ชื่อเอกสารวิจัย/เอกสารทางวิชาการ 1. ทัศนคติ, 2. ความรู้

เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้

1. การนำเอกสารไปใช้ประโยชน์ในชั้นเรียน วิชา จิตวิทยา

2. การนำเอกสารไปใช้ประโยชน์ในชั้นเรียน วิชา จิตวิทยา

3. การนำเอกสารไปใช้ประโยชน์ในชั้นเรียน วิชา จิตวิทยา

4. การนำเอกสารไปใช้ประโยชน์ในชั้นเรียน วิชา จิตวิทยา

- วิชาจิตวิทยา
- วิชาจิตวิทยา
- วิชาจิตวิทยา

1

5. อื่น ๆ วิชา จิตวิทยา

  
ดร. ธีรภัทร อภิสิทธิ์  
 ตำแหน่ง คณาจารย์  
 วันที่ 12-11-68

การรับรองการดำเนินงานวิจัย หรืองานสร้างสรรค์โดยใช้ประโยชน์  
 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

1. หน่วยงานที่นำผลงานไปใช้ประโยชน์  
 ชื่อและที่อยู่หน่วยงาน กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ/หอการค้าไทย-จีน/กรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ
2. ชื่อผู้ขอผลงาน  
นางสาววิภาดา งามวิจิตร / ดร. อรุณพร พงษ์วิจิตร

3. การนำไปใช้ประโยชน์  
 ชื่อผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ 1. ตลาดสด 2. ตลาดสีเขียว
- เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้

- 1. การไปใช้ประโยชน์ในเชิงวิชาการและ ฝึกอบรมคุณนารี
- 2. การไปใช้ประโยชน์ในเชิงนโยบาย ฝึกอบรมคุณนารี
- 3. การไปใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ ฝึกอบรมคุณนารี
- 4. การไปใช้ประโยชน์ทางอื่นนอกเหนือจากนี้ ฝึกอบรมคุณนารี
  - ศึกษาและจัดทำแผนธุรกิจในจีน
  - ฝึกทำวีดิทัศน์
  - ฝึกทำเว็บไซต์และระบบ

- 5. อื่น ๆ ฝึกอบรมคุณนารี

  
 นายวิภาดา งามวิจิตร  
 ผู้วิจัย  
 จำนวน 1 เรื่อง  
 วันที่ 12 มกราคม

การรับรองการนำเอกสารวิจัย หรืองานสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์  
 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

1. ชื่อนักวิจัย/ผู้จัดทำเอกสารวิจัย  
 ชื่อและชื่อหน่วยงาน วิมลนัย/วิมลนัย/วิมลนัย/วิมลนัย/วิมลนัย/วิมลนัย
2. ชื่อไฟล์เอกสาร  
เอกสารวิจัยเรื่อง การนำงานวิจัยไปใช้ประโยชน์
3. การนำไปใช้ประโยชน์  
 ชื่อเอกสารวิจัย/งานสร้างสรรค์ 1. ศึกษาค้นคว้า 2. ศึกษาค้นคว้า  
 เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้  
 1. การใช้ประโยชน์ในเชิงวิชาการ ภาควิชาศิลปกรรมศาสตร์  
 2. การใช้ประโยชน์ในเชิงนโยบาย ภาควิชาศิลปกรรมศาสตร์  
 3. การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ ภาควิชาศิลปกรรมศาสตร์  
 4. การใช้ประโยชน์เพื่อเผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์ ภาควิชาศิลปกรรมศาสตร์  
 - ศึกษาวิจัย  
 - เผยแพร่ผลงาน  
 - พัฒนาสื่อการเรียนการสอน

5. อื่น ๆ ภาควิชาศิลปกรรมศาสตร์

วิมลนัย/วิมลนัย/วิมลนัย/วิมลนัย/วิมลนัย/วิมลนัย  
 (ผู้วิจัย)  
 จำนวน มีติดบัตร  
 วันที่ 12 มกราคม

การรับผลการประเมินวิจัย หรืองานเชิงสรรคิไปใช้ประโยชน์  
 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

1. หน่วยงานที่นำผลการไปใช้ประโยชน์  
 ชื่อและที่อยู่หน่วยงาน วิทยาลัยนานาชาติ/วิทยาลัยนานาชาติ มหาวิทยาลัยศรีปทุม
2. ชื่อผู้ประสานงาน  
นางสาว นงนุช วัฒนศิริ / นางสาว นงนุช วัฒนศิริ

3. การนำไปใช้ประโยชน์  
 ชื่อผลงานวิจัยงานสร้างสรรค์ 1) ไรต์ติ้ง 2) ทฤษฎี

การนำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้

- 1. การไปใช้ประโยชน์ในกิจกรรมของ ภาควิชาฯ เท่านั้น
- 2. การไปใช้ประโยชน์ในชั้นเรียน ภาควิชาฯ เท่านั้น
- 3. การไปใช้ประโยชน์ในกิจกรรมอื่น ภาควิชาฯ เท่านั้น
- 4. การไปใช้ประโยชน์ทางอื่นนอกเหนือจากนี้ ภาควิชาฯ เท่านั้น
  - จัดกิจกรรมในหลักสูตร
  - พัฒนาโปรแกรม
  - พัฒนาสื่อการเรียนการสอน

- 5. อื่น ๆ ภาควิชาฯ เท่านั้น

นางสาว นงนุช วัฒนศิริ  
 (ผู้วิจัย)  
 จำนวน 2 ฉบับ  
 วันที่ 12 มี.ค. 64



การรับขอการนำผลงานวิจัย หรืองานสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยี

1. ชื่อนักวิจัยนำผลงานไปใช้ประโยชน์  
ชื่อและชื่อหน่วยงาน ดร.ณิชาภัทรมณีศรีวิเชียร / สถาบันวิจัยและพัฒนาพื้นที่สูง (องค์การมหาชน) เชียงใหม่

2. ชื่อนักขอผลงาน  
นางศรวิภา สุทธิรักษ์ / มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

3. การนำไปใช้ประโยชน์  
ชื่อผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ 1. ทรายดิน 2. โถงน้ำ 3. ทราย

เพื่อนำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้

1. การนำไปใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ ไม่ขอระบุรายละเอียด

2. การนำไปใช้ประโยชน์ในเชิงนโยบาย ไม่ขอระบุรายละเอียด

3. การนำไปใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ ไม่ขอระบุรายละเอียด

4. การนำไปใช้ประโยชน์นอกเหนือจากงานสร้างสรรค์ ไม่ขอระบุรายละเอียด

- ศึกษาและนำผลงานไปใช้ประโยชน์
- ศึกษาไปใช้ประโยชน์
- นำมาใช้ประโยชน์

5. อื่น ๆ ไม่ขอระบุรายละเอียด

ดร.ณิชาภัทรมณีศรีวิเชียร  
 ผู้อำนวยการ  
 วันที่ 12 มิ.ย. ๖๕













