

# แบบฟอร์มนำเสนอแนวปฏิบัติที่ดี (Good Practice) มหาวิทยาลัยทักษิณ

## ประจำปีการศึกษา ๒๕๖๗

### ๑. ส่วนงาน

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

### ๒. แนวปฏิบัติที่ดีด้าน

ด้านการจัดการเรียนการสอนและคุณภาพบัณฑิต

### ๓. ชื่อแนวปฏิบัติที่ดี

โมเดลการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนานิสิตให้มีทักษะการเป็นผู้ประกอบการผ่านการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะการออกแบบ

### ๔. ความสำคัญของการดำเนินงาน (ที่ส่งผลกระทบต่อการบรรลุพันธกิจ แผนกลยุทธ์ ประสิทธิภาพและประสิทธิผลของการดำเนินงาน)

คณะศิลปกรรมศาสตร์ให้ความสำคัญกับการบริหารความรู้ขององค์กรและกำหนดนโยบายด้านการจัดการความรู้เป็นเครื่องมือในการบริหารจัดการองค์กรสู่การเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้อันจะเป็นฐานรากในการพัฒนาบุคลากรให้มีสมรรถนะเชี่ยวชาญที่จะสามารถขับเคลื่อนคณะไปสู่วิสัยทัศน์ที่มุ่งหวัง วิสัยทัศน์ของคณะฯ “เป็นศูนย์กลางการสร้างสรรค์ศิลปกรรมรับใช้สังคมของประเทศ” โดยพัฒนาบุคลากรและนิสิตให้มีสมรรถนะด้านทักษะการเป็นผู้ประกอบการผ่านการเรียนการสอนด้านศิลปะการออกแบบ โดยคิดเชิงสร้างสรรค์ เทคโนโลยีและทักษะการสร้างนวัตกรรม โดยให้มีการบูรณาการเรียนการสอนและการสร้างสรรค์จากทุกหลักสูตรมุ่งให้นิสิตได้ผลิตผลงานวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะการออกแบบที่สามารถตอบโจทย์ความต้องการของชุมชน สังคมและประเทศโดยการมีส่วนร่วมของเครือข่ายความร่วมมือจากชุมชน หน่วยงานภายใน ภายนอก โดยคณาจารย์สอนให้นิสิตสามารถคิด วิเคราะห์และสังเคราะห์การสร้างสรรค์ผลงานที่มาจากความต้องการของชุมชน และนำผลงานสร้างสรรค์เผยแพร่สู่เวทีต่าง ๆ ทั้งในระดับชาติและนานาชาติ ส่งผลให้นิสิตมีทักษะการเป็นนักสร้างสรรค์สามารถถ่ายทอดจากรุ่นสู่รุ่นได้ โดยมีโมเดลการจัดการเรียนการสอนที่เป็นเอกลักษณ์ ซึ่งเริ่มจากคณาจารย์ผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จึงสร้างให้มีโมเดลการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนานิสิตให้มีทักษะการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะการออกแบบจากทุนทางวัฒนธรรมเพื่อรับใช้สังคม ทำให้เกิดงานสร้างสรรค์ที่สามารถตอบโจทย์การบรรลุวิสัยทัศน์และพันธกิจของคณะฯ

### ๕. วัตถุประสงค์ (ดำเนินการเพื่ออะไร)

๕.๑ เพื่อสร้าง โมเดลการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนานิสิตให้มีทักษะการเป็นผู้ประกอบการผ่านการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะการออกแบบ

๕.๒ เพื่อให้มีการนำโมเดลไปใช้ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในทุกหลักสูตรของคณะฯ ให้มีคุณภาพและมาตรฐานสู่การ พัฒนางานสร้างสรรค์ให้มีอัตลักษณ์ ที่สามารถตอบโจทย์การพัฒนาทักษะการเป็นผู้ประกอบการ เพื่อรับใช้สังคม ชุมชน สังคมและประเทศ รวมทั้งการต่อยอดของนิสิตในการนำความรู้ไปปรับใช้ในการประกอบอาชีพและการสร้างรายได้ระหว่างเรียน ตอบสนองต่อผู้ใช้บัณฑิตและตลาดแรงงาน

๕.๓ เพื่อการพัฒนาและเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์ชุมชนในการสร้างงาน สร้างอาชีพ กระตุ้นเศรษฐกิจการ  
ท่องเที่ยวในชุมชนเป้าหมายของคณะ และชุมชนใกล้เคียง

**๖. เป้าหมายและผลลัพธ์ที่ได้รับ (ทั้งเชิงคุณภาพหรือเชิงปริมาณ)**

**๖.๑ ด้านผลผลิต (output)**

๖.๑.๑ นิสิตได้ประสบการณ์จริงจากการทำงานร่วมกับชุมชน พัฒนาทักษะการออกแบบผลิตภัณฑ์  
ที่ตอบโจทย์ปัญหาชุมชน เรียนรู้การทำงานเป็นทีมและการสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายสู่การเป็นผู้ประกอบการ  
โดยเฉพาะการสร้างรายได้ระหว่างเรียน

**๖.๒ ด้านผลลัพธ์ (outcome)**

๖.๒.๑ นิสิตสามารถเป็นผู้ประกอบการได้ทั้งการสร้างรายได้ระหว่างเรียนและการใช้ฐานความรู้ไป  
ประกอบอาชีพที่หลากหลาย เช่น อาชีพในองค์กร หรืออาชีพอิสระ

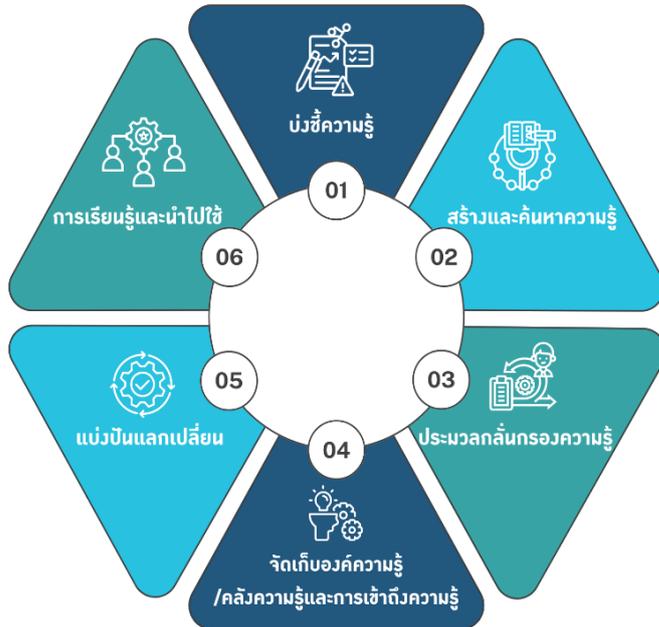
๖.๒.๒ ชุมชนได้ผลิตภัณฑ์ใหม่ที่สามารถสร้างรายได้ ได้รับความรู้ด้านการออกแบบและการพัฒนา  
ผลิตภัณฑ์ เกิดการพัฒนาภาพของชุมชนและเสริมสร้างความยั่งยืน

**๖.๓ ตัวชี้วัดที่ได้จากการจัดการความรู้**

ตัวชี้วัด	ผลการดำเนินงาน/ปีการศึกษา		
	ปี ๒๕๖๕	ปี ๒๕๖๖	ปี ๒๕๖๗
-ความพึงพอใจของผู้ใช้บัณฑิต	๔.๔๐	๔.๔๗	รอผลประเมิน รอบ ๙ เดือน
-นิสิตและบัณฑิตที่เป็นผู้ประกอบการหรือที่มีผลงาน ด้านนวัตกรรมสังคม	๓๘.๒๘	๔๖.๑๕	๔๖.๘๖ รอบ ๙ เดือน
-รางวัลด้านผู้ประกอบการ (Startup Awards) หรือ ด้านนวัตกรรมสังคมของนิสิตบัณฑิต	๑๕.๖๓	๑๙.๖๒	ร้อยละ ๑๒.๔๐ รอบ ๙ เดือน
-ร้อยละผู้เรียนที่ได้รับรางวัล	๑๕.๖๓	๑๘.๖๒	๑๙.๒๑ รอบ ๙ เดือน
-ร้อยละผลงานวิชาการและงานสร้างสรรค์ของ อาจารย์ที่ได้รับการเผยแพร่หรือได้รับรางวัล ระดับชาติหรือนานาชาติ	๑๒๘.๒๐	๑๓๔.๘๙	๑๓๐.๐๘ รอบ ๙ เดือน
-จำนวนบุคลากรที่ได้รับรางวัลด้านการวิจัย/งาน สร้างสรรค์	๔	๘	๘ รอบ ๙ เดือน
-ผลงานวิจัยและงานสร้างสรรค์ที่เผยแพร่ใน ระดับชาติหรือนานาชาติ	๑๒๘.๒๐	๑๓๔.๘๙	๑๓๐.๐๘ รอบ ๙ เดือน
-ผลงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ที่ก่อให้เกิดนวัตกรรม สังคม	๔๒	๕๒	๕๓ รอบ ๙ เดือน
-จำนวนผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ที่ยื่นจดทรัพย์สิน ทางปัญญา	๒๑	๒๘	๓๒ รอบ ๙ เดือน

-จำนวนชุมชนที่นำงานวิจัย งานสร้างสรรค์ด้านศิลปะและวัฒนธรรมรวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเพิ่มคุณค่าหรือมูลค่าเชิงสังคมไปใช้ประโยชน์	๔	๕	๖ รอบ ๙ เดือน
-จำนวนชุมชนที่นำงานวิจัย งานสร้างสรรค์ด้านศิลปะและวัฒนธรรมรวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเพิ่มคุณค่าหรือมูลค่าเชิงพาณิชย์ไปใช้ประโยชน์	๑๐	๑๒	๑๐ รอบ ๙ เดือน
-จำนวนงานวิจัย งานสร้างสรรค์ ด้านศิลปะและวัฒนธรรมรวมถึงภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเพิ่มคุณค่าหรือมูลค่าเชิงสังคม	๓๗	๔๖	๔๓ รอบ ๙ เดือน
-จำนวนสินค้าและบริการในพื้นที่ที่ได้รับการสร้างมูลค่าเพิ่มจากการบริการวิชาการ	๓๐	๔๐	๕๒ 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

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



กระบวนการจัดการความรู้คณะศิลปกรรมศาสตร์

๗.๑ คณะศิลปกรรมศาสตร์โดยผู้นำระดับสูงได้ให้ความสำคัญและกำหนดนโยบายการจัดการความรู้ในองค์กรเป็นเครื่องมือในการพัฒนางาน โดยค้นหาแนวปฏิบัติที่ดีมาแบ่งปันให้คนในองค์กรนำไปใช้ปรับปรุงงานที่ดีขึ้นโดยให้มีการเรียนรู้ที่ฝังลึกลงไปในวิถีการปฏิบัติงานของคณะ นำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานและนวัตกรรมที่สอดคล้องตอบสนองต่อการบรรลุวิสัยทัศน์และพันธกิจ โดยกำหนดผู้รับผิดชอบหลักในการดำเนินงาน คือ ผู้ช่วยคณบดีฝ่ายพัฒนาคุณภาพองค์กร ดำเนินการดังนี้

๗.๒ บังชี้ความรู้ โดยกำหนดแผนงานวัตถุประสงค์และเป้าหมายการจัดการความรู้เพื่อกำหนดและบ่งชี้ความรู้โดยจัดทำแผนการจัดการ

ความรู้และระบุบ่งชี้ความรู้ที่จะนำมาจัดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในปีการศึกษา ๒๕๖๗ และให้มีการนำไปใช้ประโยชน์ปรับปรุงผลการดำเนินงานให้ดีขึ้น โดยในปีนี้ได้คัดเลือกแนวปฏิบัติที่ดีด้านการเรียนการสอนจาก เรื่อง โมเดลการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนานิสิตให้มีทักษะการเป็นผู้ประกอบการ ผ่านการเพื่อนำมาถ่ายทอดแลกเปลี่ยนแนวปฏิบัติที่ดีผ่านเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ Arts Talk ของคณะ

### ๗.๓ กำหนดวิธีการจัดการความรู้และค้นหาแนวปฏิบัติที่ดี

๗.๓.๑ คณะค้นหาความรู้และแนวปฏิบัติที่ดีจากภายในและภายนอกที่มีความเชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนการสอนและคุณภาพบัณฑิตเพื่อนำมาแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างสาขาวิชาและบุคลากรได้นำองค์ความรู้ไปใช้ประโยชน์ คณะได้เลือกโมเดลการจัดการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนานิสิตให้มีทักษะการเป็นผู้ประกอบการผ่านการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะการออกแบบจากสาขาวิชาศิลปะการออกแบบ ที่มีการทำเรื่องนี้ได้ดีโดยเชิญ อาจารย์ ดร.อัฐพล เทพยา มาเป็นผู้แลกเปลี่ยนเรียนรู้แนวปฏิบัติที่ดีดังกล่าว โดยการจัดการเรียนการสอนให้นิสิตมีสมรรถนะการสร้างสรรค์ผลงานออกแบบศิลปกรรมจากทุนวัฒนธรรมที่บูรณาการระหว่างนิสิตและชุมชนเป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะการออกแบบผ่านการทำงานจริง พร้อมทั้งสร้างประโยชน์ให้กับชุมชน กระบวนการเรียนการสอนในลักษณะนี้มักดำเนินการผ่านแนวคิดการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ (Experiential Learning) และการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning) ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ที่ตอบสนองความต้องการของชุมชนได้อย่างแท้จริง โดยเชื่อมโยงแนวคิดการออกแบบเข้ากับบริบททางสังคม วัฒนธรรม และเศรษฐกิจของชุมชน กระบวนการเรียนรู้ในลักษณะนี้มักประกอบไปด้วยขั้นตอนหลัก ๆ ดังต่อไปนี้

#### ขั้นตอนการดำเนินการตามแนวปฏิบัติที่ดีโมเดลดังกล่าว ดังนี้

๑) ศึกษาบริบทของชุมชนและการสร้างความร่วมมือ คณาจารย์และนิสิตเริ่มต้นด้วยการศึกษาข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับชุมชน เช่น วัฒนธรรม วิถีชีวิต ภูมิปัญญาท้องถิ่น และทรัพยากรที่มีอยู่ มีการลงพื้นที่สำรวจพบปะพูดคุยกับชาวบ้านหรือกลุ่มอาชีพในชุมชน จัดประชุมร่วมกันระหว่างชุมชน นิสิต และคณาจารย์ เพื่อระบุปัญหาและความต้องการ

๒) วิเคราะห์ข้อมูลและกำหนดแนวทางการออกแบบ นิสิตทำงานเป็นทีมเพื่อวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้รับจากชุมชนนำเสนอแนวทางการออกแบบผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมกับบริบทของชุมชน เช่น ผลิตภัณฑ์ที่ใช้วัสดุท้องถิ่นหรือสะท้อนอัตลักษณ์ชุมชน ชุมชนมีส่วนร่วมในการให้ข้อเสนอแนะเพื่อปรับแนวคิดให้ตรงกับความต้องการ

๓) พัฒนาด้านแบบผลิตภัณฑ์ (Prototype Development) นิสิตสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์โดยใช้เทคนิคและเครื่องมือทางการออกแบบ ทดลองผลิตและนำไปให้ชุมชนทดลองใช้งาน เพื่อเก็บข้อมูลความคิดเห็นและข้อเสนอแนะ มีการปรับปรุงต้นแบบให้เหมาะสมกับข้อจำกัดด้านวัสดุ เทคโนโลยี และต้นทุน

๔) พัฒนาและนำเสนอผลิตภัณฑ์สู่ตลาด ออกแบบบรรจุภัณฑ์ ตราสินค้า และแนวทางการตลาดให้เหมาะสม วางแผนแนวทางการผลิตที่ชุมชนสามารถดำเนินการเองได้ นำเสนอผลิตภัณฑ์ในงานแสดงสินค้า หรืองานนิทรรศการของมหาวิทยาลัย

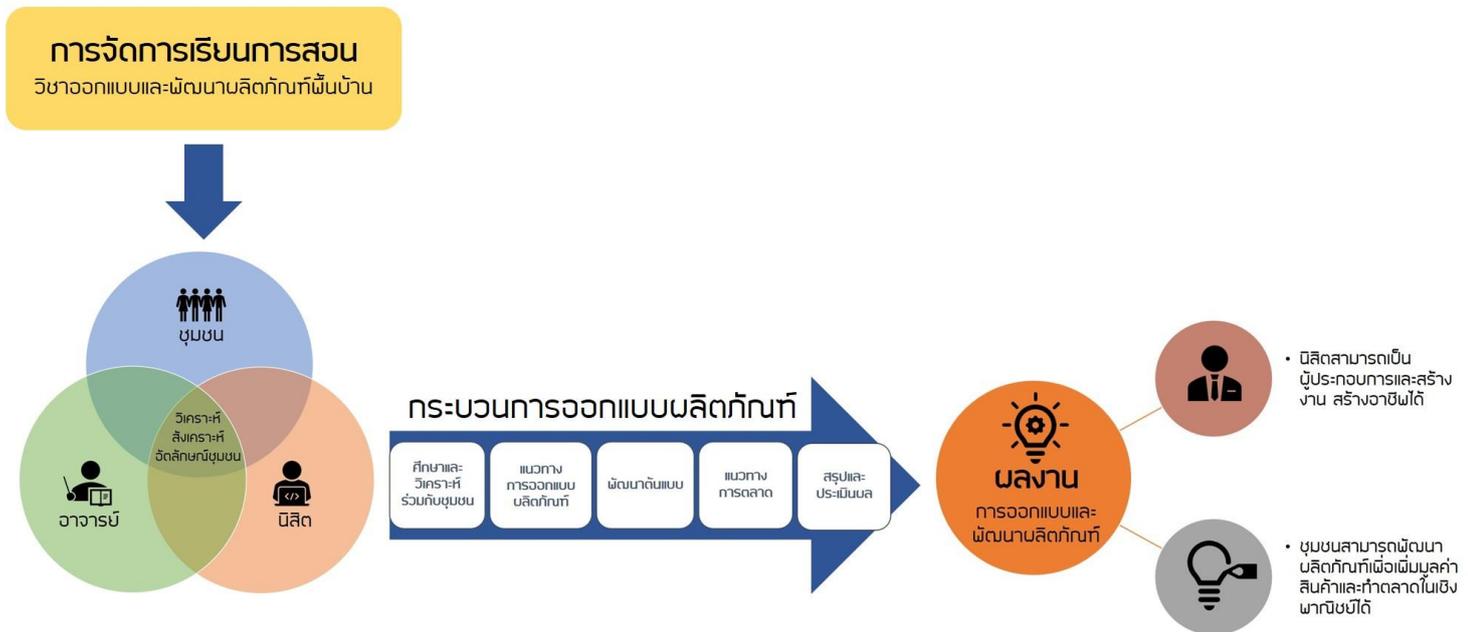
๕) ประเมินผลและการพัฒนาอย่างยั่งยืน นิสิตและชุมชนร่วมกันประเมินผลกระทบของผลิตภัณฑ์ต่อชุมชน ถอดบทเรียนเพื่อนำไปปรับปรุงกระบวนการเรียนรู้ในครั้งต่อไป ส่งเสริมให้ชุมชนสามารถพัฒนาผลิตภัณฑ์และทำตลาดได้ด้วยตนเอง

### ๘. องค์ความรู้ แนวปฏิบัติที่ดี หรือนวัตกรรมที่ได้จากดำเนินงาน ตามข้อ ๗ ที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อไปในอนาคต

การสร้างสรรค์ผลงานออกแบบศิลปกรรมจากทุนวัฒนธรรมกับชุมชน เป็นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่ช่วยให้ผู้เรียนสามารถออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีคุณค่าเชิงสังคมและเศรษฐกิจ โดยเน้นการพัฒนาที่ตอบโจทย์ความต้องการของชุมชน รวมถึงส่งเสริมการพึ่งพาตนเองและความยั่งยืนของชุมชนในระยะยาว

การนำไปใช้ประโยชน์ (รายละเอียดตามเอกสารแนบ)

โมเดลการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนานิสิตให้มีทักษะการเป็นผู้ประกอบการผ่านการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะการออกแบบ



๙. วิธีการจัดเก็บ : Google Drive รวมไปถึงช่องทาง Youtube

๑๐. กลยุทธ์/ปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จและการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

๑๐.๑ ผู้บริหารคณะให้ความสำคัญเป็นอย่างมากในการขับเคลื่อนนโยบายการจัดการความรู้ในองค์กร และการจัดการค้นหาให้มีแนวปฏิบัติที่ดีในการดำเนินงานสู่การพัฒนางานให้มีผลลัพธ์ที่ดีขึ้น

และ

การสร้างนวัตกรรม

๑๐.๒ จัดให้มีการแบ่งปัน การแลกเปลี่ยนความรู้ การถ่ายทอดความรู้ของบุคลากรภายในคณะ รวมถึง

หน่วยงานภายนอก เป็นวัฒนธรรมองค์กรแห่งการแบ่งปันความรู้อย่างต่อเนื่องและมีการติดตามผลการดำเนินการเพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงกระบวนการจัดการความรู้ให้ดียิ่งขึ้น

๑๐.๓ ใช้สมรรถนะหลักของคณะในการดำเนินงานให้เกิดผลสำเร็จ

CC ๑ ความเชี่ยวชาญด้านการวิจัย/การสร้างสรรค์ศิลปกรรมจากทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น

CC ๒ บูรณาการศาสตร์ศิลปกรรมเพื่อพัฒนาชุมชนและการพัฒนาประเทศ

๑๐.๔ ใช้ค่านิยมของคณะศิลปกรรมศาสตร์เป็นตัวช่วยในการขับเคลื่อนและมุ่งไปสู่ผลสำเร็จตาม  
วิสัยทัศน์ของคณะ 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

๑๐.๕ พัฒนาคณาจารย์/ผู้สอนมีความเชี่ยวชาญ ชำนาญในศาสตร์ศิลปกรรมแต่ละด้าน เพื่อต่อยอดใน  
การสร้างโมเดลที่สามารถเป็นต้นแบบให้บุคลากรนำไปใช้ประโยชน์ได้

๑๐.๖ คณะเน้นการมีส่วนร่วมของเครือข่ายความร่วมมือทั้งภายในและภายนอกและให้มีการทำงาน  
ร่วมกันระหว่างคณะกับชุมชน องค์กรต่าง ๆ

# ภาคผนวก



## Circle

**CONCEPT**  
 ได้แนวคิดจากการมี  
 กระเป๋าดึงเป็นทุนเดิม  
 แล้วและต้องการ  
 ให้มีความทันสมัย  
 ขึ้นและทำมาจาก  
 วัสดุธรรมชาติอย่าง  
 ใยกล้วยที่นำมาทำ  
 เป็นกระเป๋าดึงทรง  
 กลมให้มีความแตก  
 ต่างจากกระเป๋าดึง  
 ทั่วไปและทำให้สวยงาม  
 มากยิ่งขึ้น

FRONT

TOP

SIDE

**DETAIL**  
 มีกระเป๋าช่องเล็กๆ  
 ไว้ใส่ของเพื่อเพิ่ม  
 ความสะดวก

นายวีรพงศ์ เนียมจันทร์ 631061180



หนังสือรับรองการนำผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ มหาวิทยาลัยทักษิณ

1. ข้อมูลโครงการวิจัยหรืองานสร้างสรรค์

1.1 ชื่อโครงการวิจัย/งานสร้างสรรค์ (ภาษาไทย) การวิจัย/สร้างสรรค์งานศิลปะจาก  
ใบไม้แห้งเพื่อพัฒนาคุณภาพงานประดิษฐ์เชิงศิลปะ/เครื่องประดับ

1.2 ชื่อโครงการวิจัย/งานสร้างสรรค์ (ภาษาอังกฤษ) .....

1.3 รหัสโครงการ (ถ้ามี) ..... 1.4 แหล่งทุน กองทุนวิจัยและนวัตกรรม

1.5 วันที่เริ่มโครงการ 1 / 11 / 2566 1.6 วันที่สิ้นสุดโครงการ 30 / 12 / 2567

1.7 หัวหน้าโครงการ

ชื่อ-สกุล (ระบุตำแหน่งทางวิชาการ-ตำแหน่งบุคลากร) อ.อรุณ อธิวงษ์ ทพท

ภาควิชา ศิลปวัฒนธรรม คณะ/หน่วยงาน ศิลปกรรมศาสตร์

1.8 ผู้ร่วมโครงการ/ผู้ร่วมวิจัย จำนวน 3 คน

2. การนำผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์

2.1 กิจกรรมการนำงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ไปใช้ประโยชน์ (การถ่ายทอดองค์ความรู้ เทคโนโลยี โดยวิธีการต่าง ๆ)

> ชื่อกิจกรรม .....

> สถานที่ที่จัดกิจกรรม ..... วันที่ .....

> รูปแบบการจัดกิจกรรม  ผูกอบรม  ประชุม/สัมมนา  บรรยาย  สาธิต  อื่น ๆ (ระบุ) .....

> แหล่งทุนที่สนับสนุนการจัดกิจกรรม .....

> ชื่อกลุ่ม/ชุมชน/วิสาหกิจ/บริษัท/หน่วยงาน/องค์กร ฯ ที่เข้าร่วมกิจกรรม .....

> ที่อยู่-ติดต่อของสมาชิกกลุ่ม/ชุมชน ฯ .....

> ลักษณะของการใช้ประโยชน์ (ถ้าจำกัดความชัดเจน) .....

เชิงวิชาการ (ระบุ) .....

เชิงนโยบาย (ระบุ) .....

เจริญชุมชน/สังคม (ระบุ) .....

เจริญพาณิชย์ (ระบุ) วิจัย/แผนการเพื่อส่งเสริมให้ครอบครัวไปทดสอบทุกจุด หรือ  
ลูกค้าพบที่ 75 ถนนพหลโยธิน โดยครอบครัวไปทดสอบที่ 1 ในช่องทาง  
วิจัย มีได้ นำไปตรวจเอกสารที่ 1 และไปทดลองใช้จริงที่ 1 ได้ผลดี  
(15/6)

2.2 สรุปข้อมูล การใช้ประโยชน์จากงานวิจัย/งานสร้างสรรค์

- > นำองค์ความรู้ในเรื่องอะไร จากงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ (อธิบายพอสังเขป)  
องค์ความรู้/เรื่อง หรือ เรื่องที่เกี่ยวกับงานวิจัยไปใช้ เพื่อนำไปใช้  
ในเชิงธุรกิจ หรือ วิชาการ ส่วนในกรณีศึกษา หรือ UV
- > นำผลความรู้จากงานวิจัยไปใช้ประโยชน์อย่างไร  
วิจัย ไปใช้เพื่อพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์ที่ใช้งานได้จริง เช่น การนำ  
เอกสารที่จัดทำ เป็นต้น
- > ได้ผลไปใช้ หรือเป็นประโยชน์ หรือไม่ อย่างไร  
ได้งาน และ ไปทดลองใช้ ทั้งได้ผล เป็นที่พอใจ
- > หลักฐานอื่นๆ ประกอบการนำไปใช้ประโยชน์  
 รูปกิจกรรมที่จัด  สำเนารางวัลต่าง ๆ ที่ผลงานได้รับ  อื่น ๆ (ระบุ) .....

ลงนาม [ลายเซ็น]  
(อ.ดร.อภินันท์ พงษ์พานิช)  
หัวหน้าโครงการวิจัย  
วันที่ 18 เดือน 5.ย พ.ศ. 2567

ลงนามผู้รับรองการนำงานวิจัยไปใช้ประโยชน์  
[ลายเซ็น]  
(อ.ดร.อภินันท์ พงษ์พานิช)  
ตำแหน่ง ผู้จัดการ บจ. สยามบริรักษ์/สจ  
วันที่ 18 เดือน 5.ย พ.ศ. 2567



# Circle

**CONCEPT**

ได้แนวคิดจากการมี  
กระเป๋าถือเป็นทุนเดิม  
แล้วและต้องการ  
ให้มีความทันสมัย  
ขึ้นและทำมาจาก  
วัสดุธรรมชาติอย่าง  
ใยกล้วยที่นำมาทำ  
เป็นกระเป๋าถือทรง  
กลมให้มีความแตก  
ต่างจากกระเป๋าทั่ว  
ไปและทำให้สวยงาม  
มากยิ่งขึ้น

FRONT

TOP

SIDE

**DETAIL**

มีกระเป๋าช่องเล็กๆ  
ไว้ใส่ของเพื่อเพิ่ม  
ความสะดวก

**นายวิรพงศ์ เนียมจันทร์ 631061180**