



แบบฟอร์มส่งผลงานประกวด

“แนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ด้านการใช้เทคโนโลยี AI ในการปฏิบัติงาน”

1. ชื่อผลงาน ทุนทางปัญญา ผสานพลังการใช้ประโยชน์จาก AI ในการขับเคลื่อนองค์กรแห่งอนาคต.....

2. ผู้เสนอผลงาน

3.1) นางสาวณัฐกนก เจนสุขสถิตไพศาล ตำแหน่ง นักทรัพยากรบุคคลชำนาญการพิเศษ.....

3.2) นางสาวอรธินา เสตะคุณ ตำแหน่ง นักทรัพยากรบุคคลชำนาญการ.....

3.3) นายณัฐชาวล สัตยวินิจ ตำแหน่ง นักทรัพยากรบุคคลปฏิบัติการ.....

3.4) นายกรณ์ เลิศอุกฤษฏ์ ตำแหน่ง นักทรัพยากรบุคคลปฏิบัติการ.....

3.5) นายนันทวัฒน์ อินทรวิสัย ตำแหน่ง นักทรัพยากรบุคคลปฏิบัติการ.....

3.6) นางสาวธันตติยา โพธิ์เอี้ยง ตำแหน่ง นักทรัพยากรบุคคลปฏิบัติการ.....

3.7) นางสาวมณีนุชา ศรีษะวัฒนา ตำแหน่ง นักทรัพยากรบุคคลปฏิบัติการ.....

3. สังกัด กลุ่มส่งเสริมและพัฒนาการใช้ประโยชน์จากทุนทางปัญญา (ปป.) กองส่งเสริมและพัฒนาทุนทางปัญญา (กสป.).....

4. ที่มาและความสำคัญ

..... ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา ๒๐๑๙ ที่ผ่านมา ทำให้สังคมมีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วโดยเฉพาะอย่างยิ่งทางด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมต่าง ๆ ที่เข้ามาทดแทนหรือเปลี่ยนแปลงสิ่งต่าง ๆ ทำให้โลกก้าวสู่ยุค Digital Disruption โดยในปัจจุบันมีเทคโนโลยีและนวัตกรรมใหม่เกิดขึ้นมากมาย เช่น หุ่นยนต์หรือเครื่องจักรต่าง ๆ ที่เข้ามาแทนที่แรงงาน แพลตฟอร์มสินค้าออนไลน์ก็เข้ามาแทนที่ร้านค้า ฯลฯ จะเห็นได้ว่าเทคโนโลยีและนวัตกรรมเหล่านั้น มีส่วนช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่มนุษย์ในการดำเนินชีวิต รวมถึงการปฏิบัติงานในหน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชนก็มีความคล่องตัว สะดวกและรวดเร็วมากยิ่งขึ้น จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่บุคลากรจะต้องมีการปรับตัวและพัฒนาตนเอง จากบริบทที่เปลี่ยนแปลงไปและสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ที่ผ่านมา ทำให้ทุกหน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชนต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับยุคที่เทคโนโลยีเปลี่ยนแปลง

..... ซึ่งทรัพยากรมนุษย์หรือบุคลากรในองค์กรถือเป็นปัจจัยสำคัญที่สุดในการขับเคลื่อนองค์กร ดังนั้น หน่วยงานทั้งภาครัฐและภาคเอกชนจำเป็นต้องพัฒนาบุคลากรให้มีความรู้ความสามารถ ทักษะ ทักษะคิด และสมรรถนะที่เหมาะสมสอดคล้องและรองรับการเปลี่ยนแปลงอย่างฉับพลันในยุค Digital Disruption เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานภายใต้ความเปลี่ยนแปลง ที่รวดเร็วได้อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผลการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์หรือบุคลากรในองค์กรสามารถดำเนินการได้หลายรูปแบบ โดยแบ่งได้ 3 รูปแบบหลัก ได้แก่ 1) การศึกษา เพื่อเตรียมความพร้อมในการดำเนินชีวิตและการปฏิบัติงานอย่างการศึกษาในระบบ ที่กำหนดเป็นหลักสูตร การศึกษาตามอัธยาศัย ที่เน้นการศึกษด้วยตนเอง ฯลฯ 2) การฝึกอบรม เพื่อเพิ่มศักยภาพในการปฏิบัติงาน เช่น การประชุมพิเศษ การบรรยาย

การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ การระดมสมอง ฯลฯ และ 3) การสนับสนุน เพื่อเพิ่มศักยภาพเฉพาะบุคคลในการปฏิบัติงาน เช่น การสอนงาน ระบบพี่เลี้ยง การหมุนเวียนงาน ฯลฯ เป็นต้น นอกจากนี้ อีกหนึ่งเครื่องมือหนึ่งที่ช่วยสนับสนุนให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาตนเองของบุคลากร คือ การจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM) โดยการเรียนรู้ดังกล่าวจะเกิดขึ้นผ่านการรวบรวมความรู้ที่มีอยู่ภายในองค์กรอย่างเป็นระบบ เพื่อให้บุคลากรสามารถเข้าถึงองค์ความรู้ สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน และเกิดประโยชน์ต่อองค์กร.....

..... กองส่งเสริมและพัฒนาทุนทางปัญญา ได้จัดโครงการจัดการความรู้ (KM) อย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564 โดยในปีงบประมาณ พ.ศ. 2565 เป็นปีที่ 2 และก้าวเข้าสู่ปีที่ 3 ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2566 ซึ่งจากการดำเนินการโครงการจัดการความรู้ที่ผ่านมาได้ประสบปัญหามูลนิธิภาระงานค่อนข้างมาก รวมทั้งในความเป็นจริงการปฏิบัติงานของแต่ละบุคคลในองค์กรมีความแตกต่างกันในบทบาทหน้าที่ ภาระงาน และช่วงเวลา บางคนอาจมีภาระหน้าที่มากเกินไปจนไม่สามารถมาเข้าร่วมโครงการได้ หรือมาเข้าร่วมได้แต่ไม่ได้เรียนรู้อย่างเต็มที่ และเป็นเหตุให้บุคลากรอาจมีทัศนคติต่อโครงการจัดการความรู้ (KM) แตกต่างกันไป บางรายมองว่าเป็นเรื่องไม่สำคัญเท่ากับ การปฏิบัติงานในบทบาทหน้าที่ให้สำเร็จ สิ่งทีกล่าวมาล้วนเป็นการปิดกั้นหนทางหนึ่งที่จะทำให้นักลกรมีโอกาสดได้เพิ่มพูนความรู้ทักษะ และพัฒนาตนเอง อีกทั้งบางส่วนอาจเบื่อหน่ายกับการจัดโครงการจัดการความรู้ (KM) ในรูปแบบเดิม ๆ ที่เป็นการบรรยาย/การอภิปรายที่ใช้ระยะเวลายาวนานเกินไปในแต่ละครั้ง ซึ่งไม่เคยมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบ ประกอบกับกระแสการเปลี่ยนแปลงในยุค Digital Disruption ที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีและนวัตกรรมต่าง ๆ และทางด้านการสร้างสื่อในการถ่ายทอดความรู้ ก็มีแพลตฟอร์มและโปรแกรมต่าง ๆ ที่ช่วยให้การออกแบบและสร้างสรรค์สื่อในปัจจุบันเป็นเรื่องง่าย สะดวกและรวดเร็ว อีกทั้งสื่อที่ผลิตออกมายังมีความสวยงามและลงตัวอีกทั้งการถ่ายทอดความรู้ในโครงการฯ ส่วนใหญ่เป็นรูปแบบการบรรยาย/การอภิปราย ทำให้รูปแบบโครงการฯ ไม่น่าสนใจและจำเจประกอบกับบริบทโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในยุค Digital Disruption ที่มีเทคโนโลยีและนวัตกรรมต่าง ๆ ทางด้านการผลิตสื่อที่พัฒนาไปมาก กลุ่มส่งเสริมและพัฒนาการใช้ประโยชน์จากทุนทางปัญญาจึงมีความเห็นว่าโครงการจัดการความรู้ (KM) ควรมีการพัฒนาการจัดโครงการฯ ให้มีรูปแบบในการถ่ายทอดความรู้ที่แปลกใหม่ น่าสนใจ เพื่อให้เกิด ความหลากหลายและไม่จำเจ และเป็นการปรับเปลี่ยนให้ทันต่อยุคสมัยมากยิ่งขึ้น โดยนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมในยุค Digital Disruption ที่มีแพลตฟอร์มและโปรแกรมต่าง ๆ อาทิ Canva, CapCut, KineMaster, Google Slide, Adobe Photoshop ฯลฯ เป็นต้น มาประยุกต์ใช้ในการผลิตสื่อความรู้ซึ่งจะทำให้บุคลากรสามารถศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตลอดทุกที่ทุกเวลาตามที่ต้องการได้ และยังสามารถย้อนกลับไปทบทวนความรู้เหล่านั้นได้ภายหลัง และถือเป็นการเพิ่มช่องทาง การเข้าถึงองค์ความรู้อีกหนึ่งช่องทางที่มีความน่าสนใจและสามารถดึงดูดบุคลากรให้เข้าร่วมโครงการจัดการความรู้ (KM) มากยิ่งขึ้น.....

..... จากการดำเนินการผลิตสื่อดังกล่าวข้างต้นมีข้อจำกัดหลายประเด็น ดังนี้.....

- 1) ขาดงบประมาณในการสนับสนุนการผลิตสื่อ.....
- 2) บุคลากรส่วนใหญ่ปฏิบัติงานในเชิงวิชาการ และไม่ได้จูนวุฒิทางด้านนิเทศศาสตร์โดยตรง จึงขาดความรู้ และทักษะที่จำเป็นในการผลิตสื่อ นอกจากนี้ บุคลากรยังขาดความรู้ ทักษะ และประสบการณ์ด้านการแสดงที่จะได้รับมอบหมายในบทบาทต่าง ๆ ทำให้การแสดงไม่เป็นธรรมชาติ เกิดความวิตกกังวล หรือความเขินอาย.....
- 3) การจัดสรรหาบุคลากรมารับบทผู้ดำเนินรายการ และผู้ร่วมรายการ ตามเส้นเรื่องหรือบทที่กำหนดไว้ และอาจไม่ได้รับความร่วมมือจากบุคลากรในการร่วมรายการ เนื่องจากบุคลากรมีภาระงานมาก และไม่กล้าแสดงออก.....

..... 4) การกำหนดนัดหมายผู้ดำเนินรายการ และผู้ร่วมรายการ ที่จะต้องมาถ่ายทำในวันเดียวกัน ซึ่งการกำหนดวันถ่ายทำเป็นไปได้อย่าง เนื่องจากบุคลากรมีภาระงานที่มากน้อยแตกต่างกันในแต่ละช่วง ซึ่งส่งผลให้การถ่ายทำล่าช้ากว่า ที่กำหนดไว้

..... 5) ขาดเครื่องมือและอุปกรณ์ที่ใช้ในการผลิตสื่อความรู้ เช่น กล้องถ่ายวิดีโอที่มีความคมชัดสูง ขาดกล้อง ไมโครโฟน ฯลฯ เป็นต้น รวมถึงขาดเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ที่ใช้ในการประกอบฉาก

..... 6) การจัดหาสถานที่ถ่ายทำตามเส้นเรื่องหรือบทที่กำหนด หรือการจัดหาสถานที่ที่เหมาะสมในการผลิตสื่อความรู้ เช่น ไม่มีเสียงรบกวน และแสงสว่างเพียงพอ เป็นต้น

..... 7) สื่อความรู้มีการกำหนดระยะเวลาในการถ่ายทอดความรู้ องค์กรความรู้ละ 3 - 5 นาที ซึ่งนางองค์กรความรู้มีเนื้อหาสาระสำคัญค่อนข้างมาก แต่ต้องผลิตสื่อความรู้ให้มีเนื้อหาถูกต้องและครบถ้วนสมบูรณ์

..... ดังนั้น ในปีงบประมาณ 2567 เป็นต้นมา กองส่งเสริมและพัฒนาทุนทางปัญญาโดยกลุ่มส่งเสริมและพัฒนาการใช้ประโยชน์จากทุนทางปัญญาจึงปรับรูปแบบในการถ่ายทอดความรู้แบบใหม่โดยการผลิตสื่อแอนิเมชัน (Animation) ผ่าน Digital Platform เช่น ช่องทาง Line ของ กสป. และเพจ Facebook ทุนทางปัญญา ซึ่งทำให้บุคลากรสามารถศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตลอดทุกที่ทุกเวลาตามที่ต้องการได้ และสามารถย้อนกลับไปทบทวนความรู้เหล่านั้นได้ในภายหลัง ถือเป็นการเพิ่มช่องทางการเข้าถึงองค์ความรู้อีกหนึ่งช่องทางที่มีความน่าสนใจและสามารถดึงดูดบุคลากรให้เข้าร่วมโครงการได้ในวงกว้างมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังเป็นช่องทางการประชาสัมพันธ์ภารกิจของกองส่งเสริมและพัฒนาทุนทางปัญญาให้กับบุคลากร สป.อว. ด้วย

..... ก้าวอีกขั้น ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 ด้วยการใช้ AI ประเภทปัญญาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (Generative Artificial Intelligence, Generative AI, Gen AI) เครื่องมือ AI ที่สามารถสร้างเนื้อหาใหม่ๆ โดยอัตโนมัติ เช่น ข้อความ รูปภาพ เพลง วิดีโอ หรือแม้กระทั่งโค้ดโปรแกรม จากแหล่งข้อมูลที่มีอยู่อย่างมหาศาลและใช้ความรู้ที่ได้มา สร้างผลลัพธ์ใหม่ให้สอดคล้องกับคำสั่งหรือข้อมูลที่ใช้ป้อนมา ช่วยให้การออกแบบและสร้างสรรค์สื่อตั้งแต่ต้นจนจบ ทำให้ใช้เวลาในการผลิตสื่อในปัจจุบันให้กลายเป็นเรื่องง่าย สะดวกและรวดเร็ว อีกทั้งสื่อที่ผลิตออกมายังมีความสวยงามและลงตัว ด้วยการที่มีเทคโนโลยีและนวัตกรรมต่าง ๆ ที่พัฒนาไปมาก

..... จากการสะสมองค์ความรู้ของโครงการ KM ที่สร้างจาก AI อีกทั้งการสนับสนุนให้บุคลากรเข้าร่วมการอบรมและกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับด้าน AI ทั้งออนไลน์ (Online) และ ณ สถานที่ (On-site) จนได้สร้างแนวปฏิบัติที่ดีด้านการใช้เทคโนโลยี AI สู่การนำมาปฏิบัติงานจริงผ่านโครงการ “การใช้ประโยชน์จากทุนทางปัญญาเพื่อเสริมสร้างทักษะภาษาอังกฤษ และการประยุกต์ใช้ AI ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างกำลังคนคุณภาพในอนาคต (Training the Trainer) ประจำปีงบประมาณ 2568” ซึ่งเป็นการส่งเสริมและพัฒนาการใช้ประโยชน์จากทุนทางปัญญาในการพัฒนาทักษะภาษาอังกฤษและการประยุกต์ใช้ AI ในการเรียนการสอนให้กับอาจารย์ด้านครุศาสตร์/ศึกษาศาสตร์ ในระดับสถาบันอุดมศึกษาทั่วประเทศ

5. วัตถุประสงค์

-1) เพื่อยกระดับขีดความสามารถ (Competency) ของบุคลากรผ่านกระบวนการจัดการความรู้ ทำให้สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ในการปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประสิทธิผล.....
-2) เพื่อพัฒนาทักษะการจัดการความรู้ (KM Skills) ให้บุคลากรสามารถรวบรวม จัดเก็บ แลกเปลี่ยน และนำองค์ความรู้ไปใช้ (Knowledge Sharing and Utilization) ได้อย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง.....
-3) เพื่อจัดระบบองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับบทบาท ภารกิจ และกระบวนการทำงานหลักของ กสป. ให้บุคลากรสามารถเข้าถึงและนำไปใช้ในการปฏิบัติงานได้อย่างถูกต้องและสอดคล้อง.....
-4) เพื่อวางรากฐานและส่งเสริมปัจจัยที่เอื้อต่อการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ (Learning Organization) ผ่านการสร้างวัฒนธรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการจัดการความรู้ที่เป็นระบบ.....

6. ขั้นตอน/วิธีดำเนินการ (โปรดแนบหลักฐาน/รูปภาพประกอบ)

ในการดำเนินการผลิตสื่อองค์ความรู้ต่างๆ มีการดำเนินการในแต่ละขั้นตอน ดังนี้.....

ขั้นตอนที่ 1 การวางแผนการดำเนินงาน

.....1.1 การประชุมเพื่อวางแผนการดำเนินการ เป็นการประชุม เพื่อกำหนดแนวคิดและขอบเขตในการผลิตสื่อความรู้ และรายละเอียดต่าง ๆ ในภาพรวม ดังนี้.....

-1) องค์ความรู้ที่มีความสำคัญจำเป็นต่อการปฏิบัติงาน.....
-2) รูปแบบของสื่อความรู้ ควรเป็นรูปแบบที่น่าสนใจและดึงดูดให้บุคลากรเข้าร่วมโครงการ/กิจกรรม รวมถึงความยาวของสื่อความรู้ที่เหมาะสมและไม่ยาวนานจนเกินไป และแพลตฟอร์มหรือโปรแกรมที่จะนำมาใช้ในการผลิตสื่อความรู้.....
-3) กำหนดช่วงเวลาในการเตรียมการ การผลิตสื่อความรู้ และการเผยแพร่สื่อความรู้.....
-4) การแบ่งบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบ โดยกำหนดให้แต่ละบุคคลรับผิดชอบงานอย่างชัดเจน โดยการแบ่งบทบาทหน้าที่และความรับผิดชอบอาจพิจารณาตามความถนัดของแต่ละบุคคลก็ได้ และเพื่อให้ง่ายต่อการบริหารจัดการ อาจกำหนดงานเป็นด้าน เช่น ผู้รับผิดชอบงานด้านค้นคว้าและศึกษาข้อมูลองค์ความรู้ตามขอบเขตที่กำหนด งานด้านผลิตสื่อความรู้.....

.....1.2 การกำหนดหัวข้อ เป็นการพิจารณาจากขอบเขตการค้นคว้าและศึกษาองค์ความรู้ เพื่อนำมาใช้ในการสรรหา และคัดเลือกองค์ความรู้ที่ต้องการนำมาถ่ายทอด ยกตัวอย่างหัวข้อที่พิจารณาแล้วมีความเกี่ยวข้อง จำเป็นและเกิดประโยชน์ต่อการปฏิบัติงานของบุคลากร มากที่สุดและเหมาะสมสำหรับนำมาใช้ในการผลิตสื่อความรู้.....

.....1.3 แผนการเผยแพร่องค์ความรู้ เป็นการกำหนดการเผยแพร่สื่อความรู้ โดยอาจกำหนดการเผยแพร่สื่อความรู้ ประมาณเดือนละ 1.-2 ครั้ง และเว้นระยะห่างในการเผยแพร่สื่อความรู้แต่ละครั้ง ประมาณ 15 วัน หลังจากการวางแผนการดำเนินงานแล้วเสร็จ จึงดำเนินการยกร่างโครงการ/กิจกรรม/แผนการดำเนินการ/แผนการเผยแพร่องค์ความรู้ เพื่อเสนอต่อผู้บริหารพิจารณาต่อไป.....

.....ในการดำเนินการขั้นตอนนี้ถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สุด ถ้าเปรียบเทียบกับโครงการเหมือนการสร้างบ้าน การวางแผนก็คือการออกแบบสถาปัตยกรรม หากไม่มีแบบบ้านที่ชัดเจน ช่างก็จะสร้างไปคนละทิศคนละทาง ใช้ทรัพยากรผิดพลาด และสุดท้ายบ้านที่ได้ก็อาจจะไม่แข็งแรงหรือใช้งานไม่ได้จริง ในขั้นตอนนี้ได้มีการระดมความคิดเห็นจาก.....

ทีมงานทุกคนเพื่อกำหนดทิศทางและเป้าหมายที่ชัดเจน เพื่อช่วยประหยัดเวลา ลดต้นทุน ลดความผิดพลาด และที่สำคัญที่สุดคือ เพิ่มโอกาสที่โครงการประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่วางไว้

ขั้นตอนที่ 2 การเตรียมการผลิตสื่อความรู้ ขั้นตอนดังกล่าวจะประกอบด้วย การค้นคว้าและศึกษาข้อมูลองค์ความรู้ตามที่ได้กำหนดไว้ในขั้นตอนการวางแผนการดำเนินงาน การวางแผนโครงเรื่อง (Plot) การเขียนบท/สคริปต์ (Script) การเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ และสถานที่ในการถ่ายทำ หากสามารถเตรียมการผลิตสื่อความรู้ได้เป็นอย่างดีและครบถ้วนสมบูรณ์ จะช่วยให้ขั้นตอนการผลิตสื่อความรู้ในขั้นถัดไปสามารถทำได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น

.....2.1 การแสวงหาแนวคิด การหาแนวทาง/เรื่องราวที่จะนำมาผลิตสื่อความรู้ โดยอาศัยความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ประกอบกับประสบการณ์ในการรับชมสื่อในรูปแบบรายการประเภทต่าง ๆ เช่น รูปแบบรายการบรรยาย สันทนาการ อภิปราย สัมภาษณ์ ถ่ายทอดสด และละคร ฯลฯ เป็นต้น มาประกอบกัน และอาจนำเค้าโครงเรื่องจากบทรายการโทรทัศน์ หรือบทละคร มาประยุกต์ให้เข้ากับเนื้อหาที่ต้องการถ่ายทอดองค์ความรู้ จากนั้น จึงนำมาพิจารณาร่วมกันว่าแนวทาง/เรื่องราวที่จะนำมาผลิตสื่อความรู้ นั้นดีหรือไม่ เหมาะสมกับองค์ความรู้ที่ต้องการถ่ายทอดหรือไม่ อย่างไร แนวทาง/เรื่องราวดังกล่าวมีความน่าสนใจเพียงพอที่จะดึงดูดให้บุคลากรสนใจเข้ามาศึกษาเรียนรู้หรือไม่

.....2.2 การกำหนดวัตถุประสงค์ เป็นการระบุนความคาดหวังถึงผลลัพธ์ที่ผู้บริหารหรือผู้รับผิดชอบโครงการ/กิจกรรมต้องการให้เกิดขึ้นแก่บุคลากร กล่าวคือ เมื่อบุคลากรเข้าร่วมโครงการ/กิจกรรม หรือได้เข้ามาศึกษาเรียนรู้สื่อความรู้ในแต่ละครั้ง มุ่งจะให้บุคลากรได้รับหรือเกิดการเปลี่ยนแปลงความรู้ ทักษะ ทศนคติ และ/หรือพฤติกรรมในด้านใด

.....2.3 การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย เป็นการพิจารณาว่าลักษณะของบุคลากรที่จะมาเข้าร่วมโครงการ/กิจกรรมประกอบด้วย เพศ อายุ ระดับการศึกษา ความต้องการ/ความสนใจ และจำนวนผู้เข้าร่วมฯ เพื่อให้ผู้รับผิดชอบโครงการสามารถผลิตสื่อความรู้ในรูปแบบที่ตรงกับความต้องการของบุคลากรมากที่สุด โดยในระยะแรก มีกลุ่มเป้าหมายนำร่องคือ บุคลากรภายในกอง/กลุ่ม/ศูนย์ ส่วนการดำเนินโครงการ/กิจกรรมในระยะต่อไป อาจมีการขยายผลไปยังกลุ่มเป้าหมายที่กว้างขึ้น เช่น บุคลากรภายใต้ สป.อว. และสถาบันอุดมศึกษา ทั้งนี้ เพื่อให้เกิดประโยชน์อย่างกว้างขวาง

.....2.4 การวิเคราะห์เนื้อหา เป็นการค้นคว้าและศึกษาเนื้อหาและข้อมูลองค์ความรู้ตามหัวข้อที่ได้กำหนดไว้ จากแหล่ง ต่าง ๆ ได้แก่ หนังสือ ตำรา เอกสาร ผู้เชี่ยวชาญ เว็บไซต์ ฯลฯ เป็นต้น เพื่อให้ได้ข้อมูลที่ถูกต้อง ครบถ้วน ทันสมัย น่าสนใจ และน่าเชื่อถือ พร้อมทั้งวิเคราะห์เนื้อหาและคัดเลือกสาระสำคัญที่ต้องการถ่ายทอดให้แก่บุคลากร และนำมาจัดลำดับเนื้อหาจากง่ายไปยาก เพื่อให้สามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ได้อย่างเหมาะสม ซึ่งจะช่วยให้บุคลากรได้รับความรู้และเกิดความเข้าใจได้เป็นอย่างดี โดยไม่จำเป็นต้องใช้ระยะเวลานานในการศึกษาเรียนรู้

.....2.5 การเขียนบท เป็นขั้นตอนที่ต่อเนื่องมาจากการแสวงหาแนวคิดจนถึงการวิเคราะห์เนื้อหา เมื่อได้ประเด็น/สาระสำคัญขององค์ความรู้ที่ต้องการถ่ายทอดแล้ว จึงนำมาเขียนบทให้มีความกระชับได้ใจความและชัดเจน โดยมีการจัดลำดับถ่ายทอดองค์ความรู้ก่อน-หลัง และต้องมีความน่าสนใจและสามารถดึงดูดบุคลากรให้เข้ามาศึกษาเรียนรู้ผ่านสื่อความรู้ได้

ขั้นตอนที่ 3 การผลิตสื่อความรู้ เป็นขั้นตอนการดำเนินการถ่ายทำตามเส้นเรื่องหรือบทตามที่กำหนด รวมถึงการบันทึกเสียง ขั้นตอนนี้คือการเปลี่ยนแนวคิดการ "ถ่ายทำจริง" ที่ใช้เวลาและทรัพยากรมาก มาสู่การ "ผลิตแอนิเมชัน" ที่ควบคุมได้ง่ายและรวดเร็วด้วย AI โดยใช้แพลตฟอร์มสร้างวิดีโอแอนิเมชันที่ขับเคลื่อนด้วย AI

.....3.1 เลือกแพลตฟอร์ม: ใช้โปรแกรมอย่าง Vyond, Powtoon หรือแม้แต่ Canva ที่มีฟีเจอร์แอนิเมชัน

-3.2 นำเข้าองค์ประกอบ: นำ "ไฟล์เสียงบรรยาย AI" ที่เตรียมไว้จากขั้นตอนที่ 2 เข้ามาในโปรแกรม
-3.3 สร้างฉากและตัวละคร: เลือกตัวละคร, ฉากหลัง, และทรัพย์สิน (Assets) จากไลบรารีที่มีให้เลือกมากมาย
-3.4 สั่งการ AI ทำงาน: แพลตฟอร์มส่วนใหญ่จะมีฟีเจอร์ "Lip-Sync อัตโนมัติ" ที่จะซิงค์ปากตัวละครให้ตรงกับเสียงบรรยายของตนเอง ทีมงานมีหน้าที่แค่ลากวางตัวละครและกำหนดท่าทางง่ายๆ เท่านั้น

ขั้นตอนที่ 4 การดำเนินการหลังการผลิตสื่อความรู้

-4.1 การตัดต่อ, การนำคลิปวิดีโอ, ภาพนิ่ง, และภาพประกอบต่าง ๆ มาเรียงลำดับและเชื่อมต่อกันตามเค้าโครงเรื่องที่กำหนดไว้ให้สอดคล้องกันอย่างลงตัว โดยสามารถเลือกใช้แพลตฟอร์ม Canva, CapCut ในการลำดับไฟล์คลิปวิดีโอ, ภาพ, และเสียง รวมถึงการใส่กราฟิก, การแต่งภาพ, และการเพิ่มรายละเอียด หรือข้อความต่าง ๆ โดยมีตัวอย่างแพลตฟอร์ม Canva, CapCut
-4.2 การบันทึกเสียง, การเพิ่มเสียง, ได้แก่ เสียงดนตรี, เสียงบรรยาย, และเสียงประกอบอื่น ๆ ลงไปในส่วนที่จำเป็น เช่น จุดที่เป็นภาพนิ่ง, และภาพประกอบต่าง ๆ ฯลฯ เป็นต้น
-4.3 การตรวจสอบ, การตรวจสอบสื่อความรู้ในภาพรวม ทั้งเนื้อหา, ท่าทาง, คำพูด, น้ำเสียง, รวมถึง ข้อความ, ภาพ, และเสียง ว่ามีความถูกต้องและเหมาะสมหรือไม่ และมีส่วนใดที่ต้องปรับปรุงแก้ไขอีกหรือไม่ ก่อนนำไปเผยแพร่จริง

ขั้นตอนที่ 5 การประเมินผล, การประเมินผลสื่อความรู้หลังจากที่ได้เผยแพร่ไปยังช่องทาง Line ของ กอง/กลุ่ม/ศูนย์ ว่าบุคลากรให้ความสนใจ, และมีความพึงพอใจต่อสื่อความรู้ที่ได้จัดทำขึ้นหรือไม่ เพียงใด มีข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาปรับปรุงในเรื่องใดบ้าง

.....อย่างไรก็ตามในการดำเนินการทุกขั้นตอนที่กล่าวมาข้างต้น **มนุษย์คือผู้ควบคุม (Human in the Loop):** AI เป็นเพียงเครื่องมือที่ทรงพลัง, ความคิดสร้างสรรค์, การตัดสินใจเชิงกลยุทธ์, และการตรวจสอบความถูกต้องยังคงเป็นหน้าที่ ของมนุษย์

7. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

-1. บุคลากรใหม่หรือไม่มีประสบการณ์ ได้รับความสะดวก, สามารถเข้าใจและเรียนรู้วิธีการใช้งาน ระบบ โปรแกรม เครื่องมือ AI ตลอดจนหลักเกณฑ์และวิธีการที่เกี่ยวข้อง ได้อย่างรวดเร็ว
-3. บุคลากรนำองค์ความรู้จาก KM ในการเลือกใช้เครื่องมือ AI มาประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ
-2. ยกระดับวัฒนธรรมองค์กรแห่งการเรียนรู้ (Learning Organization) ในยุคดิจิทัลผ่านการใช้ประโยชน์จาก AI ในการสร้างทุนปัญญาขององค์กร

8. ข้อเสนอแนะ

8.1 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

-1) ผู้บริหารสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ควรผลักดันให้เกิดวัฒนธรรมองค์กรแห่งการเรียนรู้ (Driving a Learning Organization Culture) เพื่อมุ่งเน้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ซึ่งกันและกัน โดยให้บุคลากรทุกกอง/ศูนย์/กลุ่ม มาถ่ายทอด ซึ่งนำไปสู่วัฒนธรรมการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ (Learning Organization)

.....2) ผู้บริหาร สป.อว. ควรมีนโยบายผลักดันการนำเทคโนโลยีในยุคดิจิทัลมาใช้ในการจัดการความรู้ (KM) อย่างเป็นรูปธรรม เช่น การสื่อสารผ่านออนไลน์โดยใช้โซเชียลมีเดีย (Social Media) หรือแพลตฟอร์มที่หน่วยงานมี ซึ่งบุคลากรสามารถแบ่งปันความรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์ที่มี รวมไปถึงเทคโนโลยี Cloud Computing หรือแพลตฟอร์มสำเร็จรูปอื่น ๆ มาช่วยในการพัฒนาประสิทธิภาพและประสิทธิผล KM ของ สป.อว. ซึ่งสามารถตอบสนองต่อความต้องการของบุคลากร และยุคสมัยที่เปลี่ยนไป ทั้งนี้ ผู้บริหารควรมีนโยบายให้บุคลากรเข้ามามีส่วนร่วมในการจัดการความรู้อย่างทั่วถึงและพัฒนาทักษะด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่เกี่ยวข้องด้วย.....

.....3) ผู้บริหาร สป.อว. ควรมีนโยบายขยายผลการจัดการความรู้ (KM) จากเดิมที่ดำเนินการอยู่ในระดับ สป.อว. ไปสู่ระดับกระทรวง อว. และสถาบันอุดมศึกษา เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในวงกว้างมากขึ้น จากการถ่ายทอด...องค์ความรู้ การสื่อสารหรือการประชาสัมพันธ์ข้อมูลระหว่างกัน เช่น การสื่อสารข้อมูลเกี่ยวกับหลักเกณฑ์และวิธีการพิจารณาตำแหน่งวิชาการ หรือ ข้อมูลต่าง ๆ ของหน่วยงาน ฯลฯ เป็นต้น.....

8.2 ข้อเสนอแนะในการดำเนินการ

.....1) ด้านการวางแผนและพัฒนาเนื้อหา (Content Planning & Development) : จัดทำแบบสำรวจออนไลน์ส่งไปยังบุคลากรกลุ่มเป้าหมาย (ใน สป.อว. และสถาบันอุดมศึกษา) เป็นประจำทุกปี เพื่อสอบถามว่าต้องการเรียนรู้เรื่องใดมากที่สุด เพื่อนำข้อมูลมาจัดลำดับความสำคัญในการผลิตสื่อ.....

.....2) ด้านการสร้างการมีส่วนร่วมและการวัดผล (Engagement & Measurement) : มีการประชาสัมพันธ์สื่อความรู้ผ่านทุกช่องทางที่มีอย่างสม่ำเสมอ และมีการวัดผลลัพธ์เชิงคุณภาพและปริมาณโดยมีการติดตามยอดการเข้าชม ยอดดาวน์โหลด ระยะเวลาการรับชม (Watch Time) และประเมินหลังการเรียนรู้ เพื่อรับฟังความคิดเห็นเชิงลึก และนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงในสื่อชิ้นถัดไป.....

.....3) ด้านการพัฒนาอย่างยั่งยืน (Sustainability) : ควรมีการจัดสรรงบประมาณที่ชัดเจนสำหรับการจัดซื้อเครื่องมือการจ้างผู้เชี่ยวชาญภายนอก (ในบางกรณี) หรือการอบรมพัฒนาทักษะทีมงาน รวมทั้ง สนับสนุนพื้นที่จัดเก็บข้อมูล Cloud หรือ Cloud Storage ลงในระดับกลุ่มงานที่ต้องการพื้นที่ในการจัดเก็บข้อมูล และสำรวจ ตรวจสอบ ปริมาณการใช้งานบนพื้นที่จัดเก็บข้อมูลที่ทุกปี เพื่อติดตามการเคลื่อนไหวการใช้งาน และสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการสมัครสมาชิกเครื่องมือ AI เพื่อสิทธิพิเศษในการเข้าถึง AI และการใช้งานได้หลากหลายมากขึ้น ลงในระดับกลุ่มงานที่แจ้งความประสงค์ เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างต่อเนื่องและมีคุณภาพ นอกจากนี้ต้องมีการทบทวนและปรับปรุงเนื้อหาอย่างสม่ำเสมอ: จัดทำตารางเวลาเพื่อทบทวนความถูกต้องและทันสมัยขององค์ความรู้เก่าๆ โดยเฉพาะเรื่องที่เกี่ยวข้องกับกฎระเบียบที่มีการเปลี่ยนแปลงบ่อย เพื่อให้คลังความรู้มีความน่าเชื่อถืออยู่เสมอ.....

ผู้ประสานงาน นายณัฐชาวล และนายกรณ์ (ปป.)โทรศัพท์ 02 610 5299.....

หมายเหตุ - โปรดส่งแบบฟอร์มในรูปแบบ PDF ให้ บค. ทางไปรษณีย์อิเล็กทรอนิกส์ krittipong.s@mhesi.go.th

ภายในวันที่ 29 สิงหาคม 2568

- สอบถามรายละเอียดเพิ่มเติมได้ที่ นายกฤติพงศ์ สีดา โทรศัพท์ 0 2333 3752

ภาคผนวก

ภาพที่ 1 การใช้เครื่องมือ Gemini ช่วยในการเขียนบท ออกแบบตัวการ์ตูน ฉาก ภาพกราฟฟิก เขียนเนื้อเพลง

Prompt ที่ จงสร้างรูปการ์ตูน 3D สวยสมจริง

ป้อนข้อมูล ผู้ชายวัยรุ่นไทยหล่อหน้าตาดีสวมใส่ชุดเสื้อโปโลสีม่วงใสในกางเกงสีดำเข็มขัดสีดำ รองเท้าสีดำยืนตัวตรง

และผู้หญิงวัยรุ่นไทยสวยหน้าตาดีสวมใส่เสื้อโปโลสีม่วงใสในกระโปรงสีดำเข็มขัดสีดำ รองเท้าสีดำยืนตัวตรง

Gen AI

ผลงานที่ได้



ภาพที่ 2 การใช้เครื่องมือ ChatGPT มาช่วยในการเขียน Prompt สำหรับการสร้างวิดีโอ

Prompt ที่
ป้อนข้อมูล

ช่วยเขียน prompt สร้างวิดีโอ ให้เข้ากับเนื้อหาที่ให้ มาอย่างละเอียดและชัดเจนที่สุด
ออกแบบจาก อุปกรณ์ประกอบฉาก ภาพกราฟฟิกเคลื่อนไหวประกอบคำพูด บทพูดให้
ตรงกับเนื้อหาที่ให้ โดยมีพิธีกรชายและพิธีกรหญิงดำเนินรายการ

Gen AI

ผลงานที่ได้



Prompt วิดีโอ 3D Animation

สไตล์ภาพรวม:

- 3D Animation โมเดิร์น เรียบหรู สีสันสดใส อ่อนนุ่มและเป็นทางการ
- ใช้แสงโทนอ่อน (Soft Lighting) เพื่อเน้นความเป็นมิตร
- ตัวละคร (ปัญญา และ ญา) ออกแบบให้เป็นหนุ่มสาววัยทำงาน (Smart-Casual) ทำทางมั่นใจ และเป็นกันเอง
- กราฟิกประกอบใช้ Motion Graphic เคลื่อนไหวแบบเรียบง่าย ทันสมัย

ฉากที่ 1: เปิดรายการ

บทพูด

- ปัญญา: สวัสดีครับ
- ญา: สวัสดีค่ะ
- ปัญญา: ขอต้อนรับ เข้าสู่รายการ "บ้านทุนทางปัญญา"...
- ญา: และในวันนี้เราจะมาพูดคุย...

ภาพและฉาก

- ฉากเป็น Studio Modern 3D โลโก้ "บ้านทุนทางปัญญา" ปรากฏกลางจอด้วยเอฟเฟกต์แสงเคลื่อนไหว
- พิธีกรชายหญิงยืนด้านหน้า มีโต๊ะใสเล็กๆ ๑ พร้อมแท็บเล็ตและเอกสาร
- Motion Graphic: แสดงข้อความ "ทุนทางปัญญา x AI องค์กรแห่งอนาคต" แบบไดนามิก

ฉากที่ 2: กระแสดิจิทัล

บทพูด

- ปัญญา: ท่ามกลางกระแสการเปลี่ยนแปลงทางดิจิทัล...
- ญา: ในอดีต การจัดการความรู้แบบเดิม ๆ...

ภาพและฉาก

- Transition: จากสตูดิโอ สู่ภาพโลกดิจิทัลที่มีกราฟิก Binary Code ไหลผ่าน
- กราฟิกเปรียบเทียบ "อดีต" กับ "ปัจจุบัน":

- อดีต: บุคลากรนั่งประชุมกับเอกสารกองโต สิ้นมน
- ปัจจุบัน: คนรุ่นใหม่ใช้คอมพิวเตอร์/แท็บเล็ตพร้อม AI ช่วยงาน สีสดใส

ฉากที่ 3: KM 2564

บทพูด

- ปัญ: ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2564...

ภาพและฉาก

- กราฟิก: ปราบกฏปฏิทิน 2564
- ฉาก: ห้องประชุม Zoom ออนไลน์ มีคนเข้าร่วมหลายจอ
- Motion Graphic: ไอคอน **"Lecture | Discussion | Time-consuming"**

ฉากที่ 4: KM 2567 และสื่อ Animation

บทพูด

- ญา: ดังนั้น ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2567...

ภาพและฉาก

- Animation: ตัวการ์ตูนสั้น ๆ สไตล์ 3D กำลังเคลื่อนไหว
- Motion Graphic: ไอคอน **Line | Facebook | Digital Platform**
- กราฟิกข้อความลอย: **"Anywhere Anytime Learning"**

ฉากที่ 5: AI ในปี 2568

บทพูด

- ปัญ: และก้าวไปอีกขั้น ในปีงบประมาณ พ.ศ. 2568...

ภาพและฉาก

- ฉาก: ห้อง Creative Lab มีจอ Hologram แสดงเครื่องมือ AI (Gemini, ChatGPT, Suno, CapCut, Canva)
 - Motion Graphic: แสดงขั้นตอน **Prompt → Content → Animation → Publish**
 - เอฟเฟกต์: ข้อความลอย **"Generative AI"**
-

ฉากที่ 6: Training the Trainer 2568

บทพูด

- ญา: จากการสะสมองค์ความรู้...
- ปัญ: สู่การนำมาต่อยอดปฏิบัติงานจริง...

ภาพและฉาก

- ฉาก: การอบรม Training On-site & Online มีผู้เข้าร่วมฟังอย่างตั้งใจ
 - Motion Graphic: ไอคอน **Claude** → **Project Plan** → **Success**
 - กราฟิกข้อความ: "Training the Trainer 2568"
-

ฉากที่ 7: การใช้ AI อย่างมีจริยธรรม

บทพูด

- ญา: โดยเครื่องมือ เอไอ ที่กลุ่ม ปป เลือกใช้...
- ปัญ: เอไอ เป็นเครื่องมือช่วยงาน...
- ญา: และให้คำนึงถึงความคุ้มครอง...

ภาพและฉาก

- Motion Graphic:
 - โลโก้ Gemini, ChatGPT, Suno, CapCut, Canva
 - ข้อความไหล: "AI = Assist not Replace"
 - กราฟิก Icon Data Privacy → กฎแฉเลือก → ระบบเข้ารหัส
-

ฉากที่ 8: สรุปและปิดรายการ

บทพูด

- ปัญ: เราเชื่อว่าเป็นเพียงจุดเริ่มต้น...
- ญา: สำหรับวันนี้ รายการ "บ้านทุนทางปัญญา" ต้องขอลาไปก่อน...
- ปัญ: สวัสดีครับ
- ญา: สวัสดีค่ะ

ภาพและฉาก

- ฉาก: โลโก้ บ้านทุนทางปัญญา พร้อม Background สดใส องค์กรแห่งอนาคต
- Motion Graphic: ข้อความปิดท้าย "ติดตามได้ที่ Facebook บ้านทุนทางปัญญา"

- เอฟเฟกต์: Fade Out

✓ Prompt นี้สามารถป้อนให้ AI Video Generator (เช่น Sora, Runway, Pika Labs) เพื่อสร้างวิดีโอแบบครบวงจร ทั้งฉาก ตัวละคร กราฟิก และ Motion Graphic ได้

คุณอยากให้ผมปรับ Prompt นี้ไปใน รูปแบบพร้อมใช้งานกับ Sora หรือ Pika Labs (ใช้ภาษาอังกฤษแบบละเอียดสำหรับ AI Video Gen) เลยไหมครับ?

ภาพที่ 3 Suno ช่วยในการทำเพลง โดยใช้ Gemini แต่งเนื้อเพลง

Prompt ที่ป้อนข้อมูล	ช่วยเขียนเนื้อเพลงที่มีคำดังต่อไปนี้ การใช้ประโยชน์จากทุนทางปัญญา ทักษะภาษาอังกฤษ ประยุกต์ใช้ AI ในการจัดการเรียนการสอน สร้างกำลังคนคุณภาพในอนาคต Training the Trainer ภาคเหนือ โดยมีท่อนซ้ำคำต่อไปนี้ Training the Trainer ภาคเหนือ	
Gen AI	Training the Trainer ภาคเหนือ	เสริมสร้าง ทักษะภาษาอังกฤษ เปิดโลกกว้าง
ผลงานที่ได้	[male vocal], smooth beats, r&b	เชื่อมโยงองค์ความรู้ แลกเปลี่ยนรู้ขีดจำกัด
	(ท่อน 1)	ประยุกต์ใช้ AI ในการจัดการเรียนการสอน
	ยุคสมัยเปลี่ยนแปลง ท้าทายเราทุกคน	สร้างสรรค์นวัตกรรม นำพาสู่สิ่งที่ดีกว่า
	การใช้ประโยชน์จากทุนทางปัญญา	
	คือกุญแจสำคัญ	
	พัฒนาศักยภาพ ปลดล็อกทุก	(Hook)
	ความสามารถ	Training the Trainer ภาคเหนือ
	ก้าวไปข้างหน้า ด้วยทิศทางที่สดใส	Training the Trainer ภาคเหนือ
	(Hook)	(Bridge)
	Training the Trainer ภาคเหนือ	จากวันนี้ไป ไม่หวั่นเกรงสิ่งใด
	Training the Trainer ภาคเหนือ	เพราะเราพร้อม สร้างกำลังคนคุณภาพในอนาคต
	(ท่อน 2)	

ด้วยวิสัยทัศน์กว้างไกล และหัวใจที่
มุ่งมั่น
ประเทศไทยก้าวไกล ด้วยมือเราทุก
คน

(Hook)

Training the Trainer ภาคเหนือ

Training the Trainer ภาคเหนือ

(Outro)

สู่เป้าหมายที่ยิ่งใหญ่

Training the Trainer ภาคเหนือ

เพื่อวันพรุ่งนี้ที่ดีกว่าของเราทุกคน



https://get-qr.com/gRa_KG

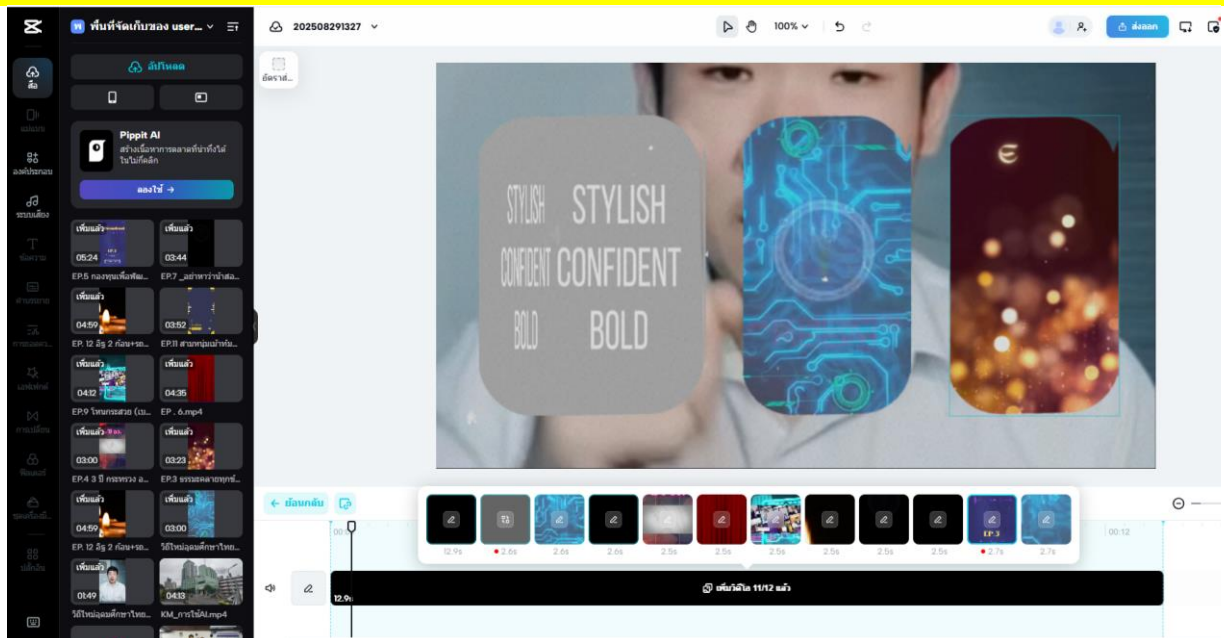
<https://drive.google.com/file/d/1Ers-KZi91EtoW->

[d/1Ers-KZi91EtoW-](https://drive.google.com/file/d/1Ers-KZi91EtoW-)

[B9EI0hCSJm0gh0-7sJ/view](https://drive.google.com/file/d/1Ers-KZi91EtoW-B9EI0hCSJm0gh0-7sJ/view)

ภาพที่ 4 ใช้ CapCut & Canva มาช่วยในการตัดต่อวิดีโอ

Gen
AI
ผลงาน
ที่ได้



ตัวอย่างผลงานที่ผ่านมา



วิธีใหม่อุตสาหกรรมศึกษาไทย EP.0

<https://get-qr.com/5JiEVL>

<https://drive.google.com/file/d/1YLn6kp-ONbbN2HMOVnzpOakPGwOEEzKw/view>



EP. 12 อิฐ 2 ก้อน+รถไฟชีวิต

<https://get-qr.com/XzXm0D>

https://drive.google.com/file/d/1dWunUbDh_eBhhOnDzhF_VBSnfz2yk9qP/view



EP.1 รู้จัก กสป.

<https://get-qr.com/hqdhVq>

https://drive.google.com/file/d/1l4_LE8K_CSMaBotWOg80r3nzBfB6Yroi/view



กว่าจะเป็น ศ.

<https://get-qr.com/iypDfY>

<https://drive.google.com/file/d/1N-iGBb8F0Va7qet4AdVYMdfMmapR7UM1/view>



TT68_ Northern

<https://get-qr.com/8pnowe>

https://drive.google.com/file/d/1KyC_meOTAyOP7n9JV61ZrF5uAimiUJYi/view



เพจ: บ้านทุนทางปัญญา

<https://get-qr.com/z5pKYX>

<https://www.facebook.com/mhesi.pp/>