

รายงานผลการสกัดความรู้ของวิทยาลัย ANT ปีการศึกษา 2559

จากการประชุมวิทยาลัยฯ ครั้งที่ 3/2559 เมื่อวันที่ 25 เมษายน 2560 มีการกำหนดความรู้ที่จำเป็นต่อการทำงานของวิทยาลัยฯ แบ่งเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1) ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีใหม่ๆ ซึ่งใช้ศาสตร์ทั้งทางด้านศิลปะและด้านเทคโนโลยีมาสร้างชิ้นงาน เช่น VR and AR, Gamification และเพื่อพัฒนานักศึกษาให้มีคุณสมบัติ NEW DNA สามารถปฏิบัติงานได้โดยไม่ต้องรอให้เรียนจบตามนโยบายของมหาวิทยาลัย และสามารถปฏิบัติงานที่ตอบสนองนโยบายการพัฒนาเศรษฐกิจของประเทศไทย Thailand 4.0

2) ความรู้เพื่อส่งเสริมการทำงานวิจัย เช่น ธีมวิจัย การขอทุนวิจัย กำหนดการการประชุมวิชาการทั้งในประเทศและต่างประเทศ

3) ความรู้เกี่ยวกับวิธีการทำงานและการแก้ปัญหาทางบริการวิชาการ

ทีมงานได้รวบรวมความรู้ทั้ง 3 ด้านทั้งที่ปรากฏในรูปแบบที่เป็นทางการ ได้แก่ แฟ้มบันทึกเอกสารเข้า-ออก รายงานการประชุม ตารางการนัดหมายผ่าน e-mail, calendar และในรูปแบบที่ไม่เป็นทางการผ่านทาง การพูดคุยสอบถามและ social networks ได้แก่ Facebook, line ของการทำงานกลุ่ม สรุปผลการสกัดความรู้ตามเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องได้ดังนี้

ด้านที่ 1: ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีใหม่ๆ

เหตุการณ์ที่ 1: 25 พฤศจิกายน 2559 วิทยาลัย CITE (ทีมงานของวิทยาลัย ANT ที่เดิมสังกัดในวิทยาลัย CITE เป็นผู้ดำเนินการจัดงานครั้งนี้) ร่วมกับบริษัทกรีนออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด, บริษัทเอเซอร์คอมพิวเตอร์ จำกัด, บริษัทบียอนก๊อดไลค์ จำกัด จัดงานเสวนา “GAME TALK 2016” ด้านแนวโน้มธุรกิจเกมและแอนิเมชันในประเทศไทย ทำให้นักศึกษาและผู้ร่วมงานได้รับความรู้เกี่ยวกับ

- ความรู้เกี่ยวกับธุรกิจเกมออนไลน์
- แนวคิดและหลักการของการทำงานแอนิเมชันที่ได้รับรางวัลระดับนานาชาติ
- ความรู้เกี่ยวกับอาชีพใหม่ Game Caster ที่ใช้เทคนิคการพากษ์เสียง

นอกจากนี้การจัดงานครั้งนี้ยังเป็นการสร้างการรับรู้เกี่ยวกับหลักสูตรใหม่ๆ และทีมงานของวิทยาลัย ANT

เหตุการณ์ที่ 2: 16 มกราคม 2017 จัดสัมมนาด้านการตลาดดิจิทัล “Digital Immigration: The New Business Revolution” ร่วมกับบริษัทจีเอ็มโอ-แซด คอม เน็ตดีไซน์ โฮลด์ดิ้ง จำกัด การจัดงานครั้งนี้ทำให้ได้รับความรู้เกี่ยวกับการขับเคลื่อนองค์กรตามแนวเศรษฐกิจดิจิทัล นอกจากนี้ยังเป็นจุดเริ่มต้นของการจ้างงานบริการวิชาการที่ตามมาภายหลัง รวมถึงการลงนามความร่วมมือกับบริษัทจีเอ็มโอ-แซด คอม เน็ตดีไซน์ โฮลด์ดิ้ง จำกัด บริษัทผู้ให้บริการด้าน cloud service อันดับหนึ่งในประเทศไทย

เหตุการณ์ที่ 3: 1-2 เมษายน 2560 ร่วมออกบูทงาน Garena Star League (GSL 2017) มหกรรมกีฬาอีสปอร์ตที่ยิ่งใหญ่ระดับอาเซียนภายใต้คอนเซปต์ “Universal eSports Arena” ณ ฮอลล์ 98-99 ไบเทค บางนา การจัดงานครั้งนี้เป็นการใช้ประโยชน์จากความร่วมมือกับบริษัทการีนา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด ในการพัฒนานักศึกษาในรายวิชา GT404 หัวข้อพิเศษเกี่ยวกับการออกแบบเกม 2 (Special Topics in Game Design 2) ให้ได้รับการฝึกงานการด้านการจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ และให้เรียนรู้การใช้เทคนิค VR ในระดับที่สามารถปฏิบัติงานเป็นวิทยากรนำเสนอเทคนิค VR ได้ในงาน

เหตุการณ์ที่ 4: ภาคเรียนที่ 2/2559 อาจารย์กรุณา แยมพราย ได้ปรับปรุงวิธีการสอนในรายวิชา GT404 หัวข้อพิเศษเกี่ยวกับการออกแบบเกม 2 (Special Topics in Game Design 2) ให้นักศึกษามีโอกาสได้รับการถ่ายทอดเทคโนโลยีใหม่ๆจากผู้ประกอบการโดยตรง และเป็นการใช้ประโยชน์จากความร่วมมือที่วิทยาลัยมีกับผู้ประกอบต่างๆในการร่วมกันพัฒนานักศึกษา มีวิทยากรมาให้ความรู้และประสบการณ์ในธุรกิจเกมรวม 8 ท่านจาก 4 บริษัท ได้แก่ บริษัทการีนา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด, บริษัท เอเซอร์ คอมพิวเตอร์ (ประเทศไทย), บริษัท ทวนทอง นิยมชาติ จำกัด, และบริษัท เดย์เดฟ จำกัด นับเป็นแนวปฏิบัติที่ดี เหตุการณ์นี้ถอดบทเรียนความรู้ในรายวิชา GT404 ที่นักศึกษาได้รับมีดังนี้

- ภาพรวมของธุรกิจเกม สายงานธุรกิจเกม และกระบวนการจัดการแข่งขันเกมระดับนานาชาติ
- การรับรู้และความนิยมของกีฬาอิเล็กทรอนิกส์
- เส้นทางอาชีพของคนในวงการกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ได้แก่ นักกีฬา โค้ช ผู้จัดการทีม นักพากษ์การแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ (Game Caster/Streamer/DJ) ผู้บริหารผลิตภัณฑ์เกม (Product Manager) ผู้รับผิดชอบการให้บริการออนไลน์ (Game Master)
- อุปกรณ์ต่อพ่วงที่ใช้ในการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ Gaming Gear)
- จริยธรรมของกรรมการตัดสินกีฬาอิเล็กทรอนิกส์
- การจัดกิจกรรมทางการตลาดธุรกิจเกม การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อออนไลน์
- การฝึกงานการด้านการจัดการแข่งขันกีฬาอิเล็กทรอนิกส์

ด้านที่ 2: ความรู้เพื่อส่งเสริมการทำงานวิจัย

เหตุการณ์ที่ 1: การประชุมวิทยาลัยครั้งที่ 2/2559 เมื่อวันที่ 16 กุมภาพันธ์ 2560 ที่ประชุมกำหนดธีมวิจัย นำเสนอรองอธิการบดีฝ่ายวิจัย เมื่อ 21 กุมภาพันธ์ 2560 ดังนี้

การสร้างนวัตกรรมโดยการผสมผสานระหว่างเทคโนโลยี งานศิลปะ งานออกแบบและงานสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาสังคมให้ทันสมัยมีความน่าอยู่มากขึ้น และให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตในรูปแบบดิจิทัล (Digital Lifestyle) โดยเน้นที่กลุ่มเป้าหมายทั้งกลุ่มบุคคลและกลุ่มองค์กร ดังนี้

กลุ่มบุคคล

- กลุ่มวัยผู้สูงอายุ เพื่อพัฒนาคุณภาพชีวิตและความสะดวกสบาย
- กลุ่มวัยทำงาน เพื่อสร้างความบันเทิง ความสนุกสนาน และการพัฒนาตนเอง
- กลุ่มวัยเรียนและเยาวชน เพื่อพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้ และสร้างความสนุกสนานในการศึกษา รวมทั้งพัฒนากระบวนการคิดที่สร้างสรรค์

กลุ่มองค์กร

- เพื่อใช้แนวคิด Gamification ในการเพิ่มประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการดำเนินงาน
- เพื่อสร้างนวัตกรรมการวิเคราะห์ข้อมูล และการออกแบบกระบวนการทำงานที่มีความสร้างสรรค์ และนำไปสู่การปรับเปลี่ยนสู่องค์กรดิจิทัลและรูปแบบธุรกิจใหม่ให้เป็นไปตามแนวทาง Thailand 4.0

นอกจากนั้นแล้ว การเสนอแนวทางใหม่ๆของการประยุกต์ใช้นวัตกรรมสำหรับการเพิ่มศักยภาพให้กับองค์กรและบุคลากรในองค์กร รวมทั้งการศึกษาและพัฒนาแนวทาง กระบวนการ การจัดการโครงการสร้างนวัตกรรมและการควบคุมคุณภาพของการพัฒนานวัตกรรม การสร้างมาตรฐานของการทำงานอันจะนำไปสู่ธุรกิจในรูปแบบ Startup

เหตุการณ์ที่ 2: เดือนกุมภาพันธ์ 2560 ผศ.ดร.วิลาวัลย์และทีม ได้เขียนข้อเสนอรับทุนวิจัยจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว) ในหัวข้อ “การพัฒนาเกมบนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะแบบพกพาสำหรับผู้สูงอายุในการดูแลสุขภาพ” และได้รับทุนให้เริ่มดำเนินการได้ตั้งแต่เดือนพฤษภาคม 2560 งานวิจัยชิ้นนี้มีการชั้นนำและพัฒนานักศึกษาบางคนให้มีคุณสมบัติ NEW DNA สามารถปฏิบัติงานได้โดยไม่ต้องรอให้เรียนจบ

เหตุการณ์ที่ 3: เดือนมีนาคม 2560 รศ.ดร.วราพร, อาจารย์กรรณาและทีม ได้รับการว่าจ้างเป็นที่ปรึกษาในโครงการวิจัยชื่อ “โครงการระบบสารสนเทศสำหรับสนับสนุนบูรณาการบริการด้านผู้สูงอายุและคนพิการ” ให้ทำการออกแบบระบบงานและฐานข้อมูลพร้อมส่วนงาน UI/UX ให้กับหน่วยงานNECTEC ที่ดูแลผู้สูงอายุและคนพิการ การทำงานวิจัยนี้ขับเคลื่อนได้ช้ากว่าที่ประมาณการไว้ เนื่องจากผู้ออกแบบระบบไม่สามารถแลกเปลี่ยนความคิดเห็นโดยตรงกับผู้พัฒนาระบบ ทำให้มีรายการแก้ไขกลับไปกลับมาผ่านผู้ว่าจ้างหลายรอบ ขณะนี้อยู่ระหว่างการขอเจรจากับผู้พัฒนาระบบโดยตรง

เหตุการณ์ที่ 4: การแจ้งผ่าน e-mail เกี่ยวกับกำหนดการการประชุมวิชาการทั้งในประเทศและต่างประเทศ เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นสม่ำเสมอมีความถี่สัปดาห์ละ 1-2 ครั้ง ผู้แจ้งข้อมูลมาจากทั้งบุคลากรภายในวิทยาลัยและจากหน่วยงานสังกัดรองอธิการบดีฝ่ายวิจัย ผลที่ได้คือในปีการศึกษานี้มีอาจารย์ 10 คนส่งผลงานวิจัยตีพิมพ์ในวารสารจำนวน 4 ชิ้นงาน และเข้าร่วมประชุมวิชาการทั้งในประเทศและต่างประเทศจำนวน 17 ชิ้นงาน

เหตุการณ์ที่ 5: 22-23 มิถุนายน 2560 จัดงานสัมมนาวิทยาลัยในหัวข้อ “วิสัยทัศน์วิทยาลัย ANT 2560” ผนวกบาทมอ หัวหิน ได้ข้อสรุป capstone ของการพัฒนานักศึกษาในแต่ละชั้นปีของแต่ละหลักสูตร และได้มีการแลกเปลี่ยนแนวทางการดำเนินงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์สำหรับในปีการศึกษา 2559-2560 ของอาจารย์แต่ละท่าน เพื่อรวบรวมและใช้ในการติดตามความก้าวหน้าของงานเหล่านั้นต่อไป อาจารย์แต่ละท่านกำลังทำงานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์แยกแยะได้ดังนี้

อาจารย์	แนววิจัย	หมายเหตุ
ผศ.ดร.วรสิทธิ์	Search Engine (Research Recommendation), Study on Human Behavior	-
ผศ.ดร.วิลาวัลย์	Health Care Game/ Game for Stroke Disease	รับทุนวิจัย สกว.
ผศ.วิญญู	Web Content/ Application, Adaptive Content Recommendation	-
อ.กรรณา	VR Game for Tourism – supporting rules and procedural learning	-
อ.บัญญัติ	Education Technology – Scoring matching and statistics on experiments/ Game for Education	-
ผศ.ดร.อรวรรณ	Text Mining – Tourism	-
รศ.ดร.วราพร	Survey on Tech Startup (Business Process) to identify Software Profile (to Standardize the Processes)	-
อ.ภาณุ	ANT Channel (News, Knowledge, Interview Media Learning) for PR and Commercial	อาจารย์ใหม่
อ.ชัยชนะ	Photos Arts (Content in Media/ Documentary/ Business)	อาจารย์ใหม่
อ.สิริภา	Graphics Content Marketing	อาจารย์ใหม่

ด้านที่ 3: ความรู้เกี่ยวกับวิธีการทำงานและการแก้ปัญหาทางงานบริการวิชาการ

เหตุการณ์ที่ 1: 25 พฤศจิกายน 2559 วิทยาลัย CITE ร่วมกับบริษัทการ์ตูนออนไลน์(ประเทศไทย)จำกัด, บริษัทเอเซอร์คอมพิวเตอร์จำกัด, บริษัทบียอนด์กอดโลคส์จำกัด จัดงานเสวนา “GAME TALK 2016” ด้านแนวโน้มธุรกิจเกมและแอนิเมชันในประเทศไทย เนื่องจากเป็นการจัดงานใหญ่ครั้งแรกของวิทยาลัย การดำเนินรายการให้ต่อเนื่องจึงได้รับความช่วยเหลือจากบริษัทการ์ตูนออนไลน์ผู้เข้าร่วมงานสังเกตได้ ซึ่งพิธีกรรับคำติชมนำไปปรับปรุงการทำงานในครั้งต่อไป

เหตุการณ์ที่ 2: 5-8 ธันวาคม 2559 ร่วมกับสมาคมธุรกิจบางกอกเอเชียเอ็มซีกราฟ แสดงผลงานนักศึกษา SIGGRAPH Asia 2016 ณ เมืองมาเก๊า ประเทศจีน และประชาสัมพันธ์การเป็นเจ้าภาพของประเทศไทยในปี 2017 ณ กรุงเทพฯ ทีมที่ไปร่วมจัดงานประกอบด้วยนักศึกษา 4 คนและอาจารย์ 4 คน มีค่าใช้จ่ายในการดำเนินการค่อนข้างสูง จำเป็นต้องของบประมาณสนับสนุนเป็นกรณีพิเศษเองจากเป็นงานเพื่อชื่อเสียงระดับชาติ

เหตุการณ์ที่ 3: 16 มกราคม 2017 จัดสัมมนาด้านการตลาดดิจิทัล “Digital Immigration: The New Business Revolution connection digital content” การจัดงานครั้งนี้เป็นจุดเริ่มของงานบริการวิชาการหลายงานซึ่งได้รับการติดต่อมาภายหลังจากผู้เข้าร่วมงานได้รู้จักทีมงานของวิทยาลัย ANT เช่น งานพัฒนาสื่อทิจิทัล บริษัท โกลด์ซิติ้ฟุตแวร์ จำกัด

เหตุการณ์ที่ 4: 6-7 มีนาคม 2560 อบรมการพัฒนาแอปพลิเคชันและเกม VR ด้วยโปรแกรม Unity 3D ให้กับมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลตะวันออกวิทยาเขตจักรพงษ์ภูวนารถ หัวหน้าโครงการได้มีการชี้แนะและพัฒนา นักศึกษาจำนวน 5 คนให้มีคุณสมบัติ NEW DNA สามารถปฏิบัติงานได้โดยไม่ต้องรอให้เรียนจบในการอบรมครั้งนี้ ผลการอบรมได้รับการตอบรับที่ดีโดยมีการจ้างงานอบรมครั้งต่อไปตามมาด้วย

เหตุการณ์ที่ 5: 21 มีนาคม 2560 พัฒนาสื่อทิจิทัล ให้กับ บริษัท โกลด์ซิติ้ฟุตแวร์ จำกัด งานนี้พบปัญหาทำนองเดียวกับเหตุการณ์ที่ 3: ด้านที่ 2 ความรู้เพื่อส่งเสริมการทำงานวิจัย คือ มีการขอแก้ไข requirement บ่อยสาเหตุมาจากความไม่ชำนาญการณในการเก็บ requirement

เหตุการณ์ที่ 6: 24-26 มีนาคม 2560 จัดงานแข่งขัน ASIAGRAPH Reallusion Award 2017 เพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาประกวดคลิปแอนิเมชันความยาว 3-3.30 นาที โดยใช้เวลาในการสร้าง 48 ชั่วโมงต่อเนื่อง ด้วยซอฟต์แวร์ iClone เป็นงานที่รับจัดมาแบบกระทันหันเนื่องจากเจ้าภาพจัดงานมีความจำเป็นต้องขอเปลี่ยนสถานที่จัดงาน

ทางวิทยาลัยมีช่วงเวลาเตรียมการเพียงสัปดาห์เดียว แต่ก็ผ่านไปได้ด้วยดีด้วยความช่วยเหลือในเครือข่ายของ อาจารย์กรุณา รองคณบดีฝ่ายกิจการนักศึกษา หลังการจัดงานนี้ทางวิทยาลัยได้รับความไว้วางใจให้เข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการจัดอบรมนักเรียนมัธยมด้าน 2D และ 3D ที่จะมีขึ้นต่อไปของบริษัทไอคอม เทค (iCom Tech) และอยู่ระหว่างการนัดหมายทำพิธีลงนามความร่วมมือระหว่างกัน

เหตุการณ์ที่ 7: 1-2 เมษายน 2560 ร่วมออกบูทงาน Garena Star League (GSL 2017) เป็นเหตุการณ์เดียวกับ เหตุการณ์ที่ 3: ด้านที่ 1 ความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีใหม่ๆ สำหรับด้านที่ 3 ความรู้เกี่ยวกับวิธีการทำงานและการ แก้ปัญหาทางบริการวิชาการ วิทยาลัยพบว่า การออกบูทงานนี้ทำให้วิทยาลัยได้นักศึกษาใหม่ 6 คนซึ่งมาจากกลุ่ม คนที่สนใจงาน Garena Star League การจัดงานครั้งนี้มีปัญหาในการขนย้ายอุปกรณ์จัดแสดงซึ่งมีจำนวนมาก ซึ่ง ได้รับความร่วมมือจากบุคลากรทุกคนในการนำรถมาช่วยขนย้ายคนและอุปกรณ์เข้าร่วมงานทั้งสองวัน

เหตุการณ์ที่ 8: 4-5 กรกฎาคม 2560 จัดงานแสดงผลงานนักศึกษา ณ TRUE Incube สยามสแควร์ เหตุการณ์นี้ อยู่ระหว่างดำเนินการ

MOU

วิทยาลัย ANT มีความร่วมมือกับสถานประกอบการตั้งแต่ปีการศึกษา 2558 จนถึงปัจจุบันรวม 4 แห่ง ดังนี้

22 มีนาคม 2559 บริษัทการีนา ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด



12 กันยายน 2559 บริษัท บางกอก มีเดีย แอนด์ บรอดคาสติ้ง จำกัด



7 กุมภาพันธ์ 2560 บริษัทจีเอ็มโอ-แซด คอม เน็ตดีไซน์ โฮลด์ดิ้ง จำกัด



21 เมษายน 2560 บริษัท ไทยซัมซุง อิเลคโทรนิคส์ จำกัด



24 กรกฎาคม 2560 บริษัท ไอคอม เทค จำกัด



ทำเพื่อ

- เพื่อให้ นักศึกษามีประสบการณ์ในการใช้เทคโนโลยีใหม่ และเกิดการถ่ายทอดเทคโนโลยีใหม่ๆ ให้กับ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์

- เพื่อให้ศึกษามีโอกาสได้เรียนรู้สภาพการปฏิบัติงานในสถานประกอบการจริงก่อนสำเร็จการศึกษา
- เพื่อให้สถานประกอบการสนับสนุนการจัดงาน เช่น การจัดการประกวดแข่งขันพัฒนาซอฟต์แวร์

อาจารย์ที่มีความรู้ทางด้านดิจิทัลอาร์ตหรือมีประสบการณ์ในการทำงานในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง

ภาณุ บุญยรัตพันธุ์ ผู้บริหาร Dream Express (DEX) ในธุรกิจ Japanese Animation, live Action Hero, Character Merchandizing

ชัยชนะ จารุวรรณกร ช่างภาพอาวุโส Amarin printing and Publishing PLC และนิตยสาร National Geographic Thai Edition