รูปแบบการนำเสนอบทความแนวปฏิบัติที่ดี ประจำปีการศึกษา 2568

ชื่อเรื่อง การประยุกต์ใช้องค์ความรู้ทางวิศวกรรมบูรณาการกับศิลปวัฒนธรรมร่วมกับการเรียนการสอน

แผนการจัดการความรู้ที่ 4 ด้านการทะนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

ชื่อ-นามสกุล ผู้นำเสนอคนที่ 1 นายกฤษณะ จิรสารสวัสดิ์

ชื่อ-นามสกุล ผู้นำเสนอคนที่ 2 (ถ้ามี) นางสาวศุภลักษณ์ บุญเชย

หมายเลขโทรศัพท์ติดต่อ คนที่ 1 081-565-4144

หมายเลขโทรศัพท์ติดต่อ คนที่ 2 094-953-1451

1. บทนำ

ในบริบทของการจัดการศึกษาในศตวรรษที่ 21 สถาบันอุดมศึกษาของไทยจำเป็นต้องปรับบทบาทจากการถ่ายทอดองค์ความรู้ไปสู่การพัฒนาสมรรถนะเชิงบูรณาการที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของประเทศทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม และวัฒนธรรม โดยเฉพาะในสาขาวิศวกรรมศาสตร์ซึ่งมักมุ่งเน้นการแก้ปัญหาเชิงเทคนิคเป็นหลัก (สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม, 2565)

จากการจัดการเรียนการสอนที่ผ่านมา พบว่านักศึกษายังขาดความสามารถในการเชื่อมโยงองค์ความรู้ทางวิศวกรรมกับบริบททางสังคมและวัฒนธรรม ส่งผลให้โครงงานนวัตกรรมจำนวนไม่น้อยไม่สามารถตอบโจทย์ความต้องการของชุมชนได้อย่างแท้จริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการพัฒนาการศึกษาของประเทศไทยที่เน้นการเรียนรู้เชิงพื้นที่และการมีส่วนร่วมของชุมชน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560)

ตัวอย่างเชิงประจักษ์จากการดำเนินงานในพื้นที่ เกาะเกร็ด พบว่า แม้พื้นที่ดังกล่าวจะมีศักยภาพด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นสูง แต่การถ่ายทอดข้อมูลยังคงอยู่ในรูปแบบสื่อดั้งเดิม เช่น แผ่นพับ ซึ่งไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมผู้ใช้งานในยุคดิจิทัล ส่งผลให้การเข้าถึงข้อมูลและการสร้างมูลค่าเพิ่มยังมีข้อจำกัด ดังนั้น การบูรณาการองค์ความรู้ทางวิศวกรรมเข้ากับศิลปวัฒนธรรม โดยการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ เช่น การพัฒนาแอปพลิเคชันด้านการท่องเที่ยว จึงเป็นแนวทางสำคัญในการยกระดับการเรียนรู้ให้มีความหมาย ผ่านการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐาน (Project-based Learning: PBL) และการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐาน (Community-based Learning)

แนวปฏิบัตินี้พัฒนาขึ้นภายใต้กรอบการจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM) โดยเชื่อมโยงกระบวนการเรียนการสอนกับการมีส่วนร่วมของชุมชน เพื่อให้นักศึกษาสามารถพัฒนานวัตกรรมที่ตอบโจทย์บริบทจริงได้อย่างเป็นระบบ และก่อให้เกิดผลลัพธ์ทั้งในระดับ Output Outcome และ Impact อย่างเป็นรูปธรรม

2. การเชื่อมโยงแผนยุทธศาสตร์การพัฒนาของมหาวิทยาลัย

แนวปฏิบัตินี้สอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์การพัฒนามหาวิทยาลัย และแผนพัฒนาทรัพยากรบุคคลของมหาวิทยาลัย โดยมุ่งเน้นการผลิตและพัฒนากำลังคนด้านเทคโนโลยีที่มีสมรรถนะสูง สามารถตอบสนองต่อความต้องการของภาคประกอบการ และรองรับการเปลี่ยนแปลงของประเทศในยุคเศรษฐกิจฐานนวัตกรรมในมิติเชิงยุทธศาสตร์ แนวปฏิบัตินี้สนับสนุนการดำเนินงานของมหาวิทยาลัยใน 3 ด้านหลัก ได้แก่

1) **ด้านการผลิตบัณฑิต (Graduate Production)** มุ่งพัฒนานักศึกษาให้มีทั้งความรู้ทางวิศวกรรม (Hard Skills) และทักษะเชิงบูรณาการ (Soft Skills) ผ่านการเรียนรู้แบบ Project-based Learning และการทำงานร่วมกับชุมชน
2) **ด้านการวิจัยและนวัตกรรม (Research and Innovation)** ส่งเสริมการพัฒนานวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง ทั้งในระดับชุมชนและเชิงพาณิชย์ โดยเชื่อมโยงองค์ความรู้จากห้องเรียนสู่การปฏิบัติ

3) **ด้านการบริการวิชาการและการถ่ายทอดเทคโนโลยี (Academic Service and Technology Transfer)** สนับสนุนการนำองค์ความรู้และนวัตกรรมไปใช้ในการพัฒนาชุมชนและอุตสาหกรรม สร้างมูลค่าเพิ่มจากภูมิปัญญาท้องถิ่น และยกระดับคุณภาพชีวิตของประชาชน

ดังนั้นแนวปฏิบัตินี้จึงเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยอย่างบูรณาการโดยเชื่อมโยงการเรียนการสอน การวิจัย และการบริการวิชาการเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ เพื่อให้เกิดผลลัพธ์เชิงรูปธรรมทั้งในระดับสถาบันและสังคม

3. วิธีการดำเนินงาน

3.1 กรอบแนวคิดการดำเนินงาน

แนวปฏิบัตินี้พัฒนาขึ้นภายใต้กรอบการจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM) ร่วมกับวงจรการบริหารคุณภาพ PDCA (Plan–Do–Check–Act) โดยบูรณาการทั้งสองแนวคิดเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ เพื่อให้เกิดการสร้าง พัฒนา และถ่ายทอดองค์ความรู้จากการปฏิบัติจริงอย่างต่อเนื่อง ซึ่งกระบวนการ KM ประกอบด้วยการบ่งชี้ความรู้ การสร้างความรู้ การจัดเก็บ การแบ่งปัน และการนำไปใช้ ถูกนำมาเชื่อมโยงในทุกขั้นตอนของ PDCA เพื่อให้เกิดการเรียนรู้เชิงระบบ (Systematic Learning) และสามารถยกระดับองค์ความรู้จากระดับรายวิชาไปสู่แนวปฏิบัติที่ดีที่ถ่ายทอดและขยายผลได้

3.2 ขั้นตอนการดำเนินงาน

การดำเนินงานเริ่มจากขั้นการวางแผน (Plan) โดยมีการวิเคราะห์รายวิชาที่สามารถบูรณาการองค์ความรู้ทางวิศวกรรมกับศิลปวัฒนธรรม กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้และตัวชี้วัดความสำเร็จอย่างชัดเจน พร้อมออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบ Project-based Learning (PBL) ที่เชื่อมโยงกับบริบทจริงของพื้นที่ โดยจากการดำเนินงานในพื้นที่ เกาะเกร็ด ได้กำหนดโจทย์ให้นักศึกษาพัฒนา “สื่อดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม” เพื่อทดแทนสื่อแบบดั้งเดิม เช่น แผ่นพับ ซึ่งมีข้อจำกัดในการเข้าถึงข้อมูล

ในขั้นการดำเนินการ (Do) ได้จัดการเรียนการสอนโดยเน้นการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง ให้นักศึกษาลงพื้นที่สำรวจบริบทและสัมภาษณ์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เพื่อนำข้อมูลมาวิเคราะห์ผ่านกระบวนการ Design Thinking และพัฒนาโครงงานเชิงบูรณาการ ซึ่งส่งผลให้นักศึกษาสามารถพัฒนาแอปพลิเคชันนำเที่ยวที่รวบรวมข้อมูลสถานที่สำคัญ เส้นทาง และกิจกรรมทางวัฒนธรรมในรูปแบบดิจิทัลได้อย่างเป็นรูปธรรม

ในขั้นการตรวจสอบ (Check) มีการประเมินผลโดยใช้ Rubric-based Assessment ควบคู่กับการเก็บข้อมูลสะท้อนกลับจากนักศึกษาและชุมชน เพื่อนำมาวิเคราะห์ผลลัพธ์ทั้งด้านการพัฒนาทักษะของผู้เรียนและประโยชน์ที่เกิดขึ้นกับชุมชน โดยพบว่านักศึกษามีทักษะการคิดวิเคราะห์และการแก้ปัญหาเพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน ขณะที่ชุมชนสะท้อนว่าเครื่องมือดิจิทัลช่วยเพิ่มความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูลของนักท่องเที่ยว

ในขั้นการปรับปรุง (Act) ได้มีการสรุปองค์ความรู้ในรูปแบบ Lesson Learned และ Reflection เพื่อนำไปปรับปรุงรูปแบบการเรียนการสอนอย่างต่อเนื่อง โดยข้อค้นพบสำคัญคือการมีส่วนร่วมของชุมชนตั้งแต่ระยะเริ่มต้นมีผลต่อความสำเร็จของโครงการ จึงได้นำแนวคิด Co-creation มาใช้เพิ่มเติม และพัฒนาโครงงานให้สามารถต่อยอดสู่การใช้งานจริงหรือเชิงพาณิชย์ได้

3.3 เครื่องมือที่ใช้

การดำเนินงานดังกล่าวได้รับการสนับสนุนด้วยเครื่องมือสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้เชิงบูรณาการและการจัดการความรู้ ได้แก่ Project-based Learning (PBL) ซึ่งเป็นกลไกหลักในการพัฒนาโครงงานของ

นักศึกษา Design Thinking ที่ใช้ในการวิเคราะห์ปัญหาและออกแบบนวัตกรรมจากความต้องการของผู้ใช้ Community-based Learning ที่เชื่อมโยงการเรียนรู้กับบริบทจริงของชุมชน รวมถึงระบบ Learning Management System (LMS) หรือ Google Classroom ที่ใช้ในการจัดการเรียนการสอนและจัดเก็บข้อมูลการเรียนรู้ โดยผลงานของนักศึกษา เช่น ต้นแบบแอปพลิเคชัน รายงานโครงงาน และแบบสะท้อนคิด (Reflection) ถูกจัดเก็บในรูปแบบดิจิทัล เพื่อพัฒนาเป็นฐานข้อมูลองค์ความรู้ (Knowledge Repository) ที่สามารถนำไปใช้ในการถ่ายทอดและขยายผลเป็นแนวปฏิบัติที่ดีได้อย่างยั่งยืน

4. ผลและอภิปรายผลการดำเนินงาน

ระดับผลลัพธ์	ตัวชี้วัด	ผลการดำเนินงาน (Actual)	การตีความ/อภิปรายผล (Discussion)	หลักฐาน (Evidence)
Output	จำนวนรายวิชาที่บูรณาการ	1 รายวิชา	แสดงถึงการเริ่มต้นเชิงระบบของการบูรณาการในระดับรายวิชา และเป็นฐานสำหรับการขยายผลในระดับหลักสูตร	Course Syllabus
	จำนวนโครงงาน/นวัตกรรม	1 โครงงาน	สะท้อนการมีส่วนร่วมของนักศึกษาในการพัฒนาองค์ความรู้เชิงปฏิบัติ และการประยุกต์ใช้จริง	รายงานโครงงาน / Prototype
	จำนวนชุมชนที่เข้าร่วม	1 ชุมชน (เกาะเกร็ด)	แสดงถึงการเชื่อมโยงกับบริบทจริง แม้ยังอยู่ในระดับนำร่อง แต่มีศักยภาพในการขยายเครือข่าย	บันทึกการลงพื้นที่
Outcome	ทักษะนักศึกษา (Hard & Soft Skills)	ผ่านเกณฑ์ 85%	การเรียนรู้แบบ PBL และ Community-based Learning ช่วยพัฒนาทักษะเชิงบูรณาการได้อย่างมีนัยสำคัญ	Rubric Assessment
	ความพึงพอใจของนักศึกษา	4.32 / 5.00	สะท้อนการยอมรับรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติจริง	แบบสอบถาม
	ความพึงพอใจของชุมชน	4.45 / 5.00	ชุมชนเห็นคุณค่าและประโยชน์จากนวัตกรรมที่พัฒนา	Feedback ชุมชน
	การนำไปใช้จริง	1 โครงงาน	แสดงถึงศักยภาพของผลงานในการใช้งานจริง ไม่ใช่เพียงงานในชั้นเรียน	กำลังพัฒนา
Impact	การเข้าถึงข้อมูลท่องเที่ยว	เพิ่มขึ้น (จากสื่อแผ่นพับ ⟶ ดิจิทัล)	การเปลี่ยนรูปแบบการสื่อสารช่วยเพิ่มประสิทธิภาพการเข้าถึงข้อมูล	แอปพลิเคชัน
	การสร้างมูลค่าเพิ่มให้ชุมชน	เริ่มเกิดขึ้น	การใช้เทคโนโลยีช่วยเพิ่มศักยภาพทางเศรษฐกิจและการท่องเที่ยว	Content / การใช้งานจริง
	การต่อยอดเชิงพาณิชย์	อยู่ระหว่างพัฒนา	มีศักยภาพพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์/บริการในอนาคต	Prototype / Model
	การขยายผล	เตรียมขยายสู่รายวิชาอื่น	แสดงถึงความสามารถในการพัฒนาเป็น Best Practice ระดับสถาบัน	แผนพัฒนา

5. การพัฒนาต่อยอดและความยั่งยืน

แนวปฏิบัตินี้มุ่งเน้นการพัฒนาต่อยอดองค์ความรู้จากการจัดการเรียนการสอนสู่การสร้างนวัตกรรมที่สามารถใช้งานได้จริงและมีศักยภาพเชิงพาณิชย์ โดยการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนาโปรแกรมหรือแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น สมาร์ตโฟน แท็บเล็ต และคอมพิวเตอร์ เพื่ออำนวยความสะดวกและตอบสนองความต้องการของผู้ใช้งานในบริบทเฉพาะพื้นที่ ซึ่งสามารถต่อยอดจากโครงงานนักศึกษาไปสู่รายวิชาใหม่ งานวิจัย หรือผลิตภัณฑ์เชิงนวัตกรรมที่เผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น App Store หรือ

Google Play อันเป็นการยกระดับจาก **สิ่งประดิษฐ์** ไปสู่ **นวัตกรรมที่สร้างมูลค่าเพิ่ม** และสามารถพัฒนาเป็นโมเดลธุรกิจในอนาคต

ในด้านความยั่งยืน แนวปฏิบัตินี้ได้กำหนดกลไกสนับสนุนเชิงระบบเพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง โดยเริ่มจากการจัดตั้ง ชุมชนนักปฏิบัติ (Community of Practice: CoP) เพื่อเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างอาจารย์ นักศึกษา และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย การพัฒนา ฐานข้อมูลองค์ความรู้ (Knowledge Repository) สำหรับรวบรวมผลงาน โครงงาน และบทเรียนที่ได้จากการดำเนินงาน เพื่อใช้เป็นแหล่งเรียนรู้และถ่ายทอดองค์ความรู้ในระยะยาว รวมถึงการสร้าง เครือข่ายความร่วมมือกับชุมชนและภาคีภายนอก เพื่อสนับสนุนการพัฒนานวัตกรรมที่สอดคล้องกับบริบทพื้นที่ และเพิ่มโอกาสในการนำไปใช้ประโยชน์จริงและยังมีการบูรณาการแนวปฏิบัติดังกล่าวเข้าสู่หลักสูตรอย่างต่อเนื่อง โดยพัฒนาเป็นรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่สามารถขยายผลไปยังรายวิชาอื่นหรือหลักสูตรอื่นได้ เพื่อให้เกิดการพัฒนากำลังคนที่มีสมรรถนะเชิงบูรณาการอย่างยั่งยืน พร้อมทั้งสนับสนุนการอนุรักษ์และต่อยอดอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนควบคู่กับการพัฒนาเทคโนโลยี

6. บทสรุป

การจัดการความรู้ด้านการบูรณาการองค์ความรู้ทางวิศวกรรมร่วมกับศิลปวัฒนธรรม ภายใต้รูปแบบการเรียนรู้แบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) ในครั้งนี้ เป็นแนวทางสำคัญในการยกระดับการจัดการเรียนการสอนให้มีความทันสมัยและสอดคล้องกับบริบทของสังคมในยุคดิจิทัล โดยเฉพาะการนำองค์ความรู้จากการปฏิบัติจริงในพื้นที่ชุมชนเกาะเกร็ด มาพัฒนาและต่อยอดเป็นผลงานเชิงนวัตกรรมในรูปแบบแพลตฟอร์มดิจิทัล Gears to Guide

การดำเนินงานภายใต้กรอบการจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM) ร่วมกับวงจร PDCA อย่างเป็นระบบ ทำให้สามารถพัฒนาองค์ความรู้ตั้งแต่ระดับสื่ออนาล็อก (แผ่นพับ) ไปสู่สื่อดิจิทัล และต่อยอดเป็นแอปพลิเคชันที่ใช้งานได้จริง โดยกระบวนการดังกล่าวสะท้อนถึงการเรียนรู้จากการปฏิบัติ (Learning by Doing) และการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง (Continuous Improvement) อย่างเป็นรูปธรรม

ผลจากการดำเนินงานแสดงให้เห็นถึงความสำเร็จทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ โดยนักศึกษาได้พัฒนาสมรรถนะด้านวิชาชีพ (Hard Skills) เช่น การออกแบบระบบ การพัฒนาแอปพลิเคชัน และการวิเคราะห์ข้อมูล ควบคู่กับทักษะเชิงบูรณาการ (Soft Skills) อาทิ การทำงานเป็นทีม การคิดเชิงสร้างสรรค์ และการทำงานร่วมกับชุมชน นอกจากนี้ ผลงานที่พัฒนาขึ้นยังสามารถสร้างคุณค่าให้กับชุมชนในด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม โดยช่วยเพิ่มการเข้าถึงข้อมูล และสนับสนุนกิจกรรมทางเศรษฐกิจในพื้นที่อย่างเป็นรูปธรรม

แนวปฏิบัติที่ได้จากการดำเนินงานในครั้งนี้มีศักยภาพในการต่อยอดสู่การพัฒนาเชิงนวัตกรรมและเชิงพาณิชย์ โดยสามารถนำไปปรับใช้กับพื้นที่อื่น หรือพัฒนาเป็นแพลตฟอร์มในระดับมหาวิทยาลัยได้ ตลอดจนสามารถขยายผลไปยังรายวิชาและหลักสูตรอื่นในลักษณะการเรียนการสอนแบบบูรณาการ

ดังนั้นการดำเนินงานในครั้งนี้จึงไม่เพียงเป็นการพัฒนาผลลัพธ์ทางการเรียนรู้ของนักศึกษาเท่านั้น แต่ยังเป็นการสร้างต้นแบบ (Model) ของการจัดการเรียนการสอนที่บูรณาการองค์ความรู้ข้ามศาสตร์ ผสานเทคโนโลยีดิจิทัล และตอบสนองต่อความต้องการของชุมชนและสังคมได้อย่างยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิในการผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติ และการพัฒนาองค์กรสู่ความเป็นเลิศด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรมในระยะยาว

7. เอกสารประกอบผลงาน

จากการดำเนินงานด้านการจัดการความรู้ (Knowledge Management: KM) คณะวิศวกรรมศาสตร์และสถาปัตยกรรมศาสตร์ได้พัฒนาองค์ความรู้จากการเรียนการสอนแบบโครงงานเป็นฐาน (Project-Based Learning: PBL) โดยบูรณาการศาสตร์ด้านวิศวกรรม เทคโนโลยี และศิลปวัฒนธรรม เพื่อนำไปสู่การพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลด้านการท่องเที่ยวชุมชนในพื้นที่เกาะเกร็ด ภายใต้แนวคิด “Gears to Guide”

กระบวนการพัฒนาผลงานดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการขององค์ความรู้ในลักษณะ “จาก Analog สู่ Digital Platform” อย่างเป็นระบบ โดยในระยะเริ่มต้น (Pre-intervention) ได้มีการจัดทำสื่อในรูปแบบแผ่นพับ (Analog Media) เพื่อถ่ายทอดข้อมูลด้านการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งแม้จะสามารถนำเสนอเนื้อหาได้ในระดับหนึ่ง แต่ยังมีข้อจำกัดด้านการเข้าถึงข้อมูล และการนำเสนอข้อมูลแบบคงที่ ต่อมาได้มีการนำแนวคิด PBL มาประยุกต์ใช้ในการพัฒนา โดยเริ่มจากการสำรวจความต้องการของชุมชน (Need Assessment) และการออกแบบร่วม (Co-design) ร่วมกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสียในพื้นที่ เพื่อให้ได้ข้อมูลเชิงลึกทั้งด้านวิศวกรรมและศิลปวัฒนธรรม จากนั้นเข้าสู่กระบวนการพัฒนาเชิงเทคนิค (Technical Development) ซึ่งประกอบด้วยการออกแบบ UI/UX การจัดทำข้อมูลดิจิทัล และการบูรณาการองค์ความรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมเข้ากับเทคโนโลยี

ในระยะการทดสอบและปรับปรุง (User Testing and Refinement) ได้มีการนำระบบไปทดลองใช้งานจริง และเก็บข้อมูลป้อนกลับจากผู้ใช้งาน (User Feedback) เพื่อนำมาปรับปรุงระบบให้มีประสิทธิภาพและตอบโจทย์ผู้ใช้งานมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นกระบวนการที่สะท้อนถึงการเรียนรู้จากการปฏิบัติ (Learning by Doing) และการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง

ผลจากกระบวนการดังกล่าวนำไปสู่การพัฒนาแอปพลิเคชัน “Gears to Guide” (Post-intervention) ซึ่งเป็นแพลตฟอร์มดิจิทัลที่มีคุณลักษณะสำคัญ ได้แก่ การนำเสนอเนื้อหาเชิงวัฒนธรรมในรูปแบบ Storytelling การแสดงแผนที่และระบบนำทางแบบบูรณาการ (Integrated Map & Navigation) และการรวบรวมข้อมูลผู้ประกอบการในชุมชน (Artisan Directory & Marketplace) ซึ่งช่วยเพิ่มมูลค่าให้กับการท่องเที่ยวในพื้นที่

ในมิติของผลลัพธ์ ผลงานดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงการเพิ่มขึ้นของการเข้าถึงข้อมูล (Information Accessibility) และแนวโน้มของรายได้จากการท่องเที่ยวในชุมชน ซึ่งสะท้อนถึงผลกระทบเชิงเศรษฐกิจและสังคม (Socio-economic Impact) อย่างเป็นรูปธรรม

กระบวนการพัฒนาในครั้งนี้สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการความรู้ของ Ikujiro Nonaka และ Hirotaka Takeuchi (1995) ที่อธิบายการสร้างและพัฒนาองค์ความรู้ผ่านการปฏิสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติงานและการเรียนรู้ และยังสะท้อนถึงการเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้ตามแนวคิดของ Peter Senge (1990)

ดังนั้น เอกสารประกอบผลงานในครั้งนี้จึงไม่เพียงแสดงถึงผลลัพธ์ของการพัฒนาผลงานเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงกระบวนการจัดการความรู้ที่มีประสิทธิภาพ การบูรณาการองค์ความรู้ข้ามศาสตร์ และการสร้างนวัตกรรมที่สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริงในระดับชุมชนและสังคม

8. เอกสารอ้างอิง

1. ทิศนา แขมมณี. (2562). *ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ* (พิมพ์ครั้งที่ 23). กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

2. กิตติพงษ์ ศรีสุข. (2565). *การพัฒนาแอปพลิเคชันท่องเที่ยวบนแพลตฟอร์มโนโค้ด*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์เทคโนโลยี.

3. สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2560). *แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560–2579*. กรุงเทพมหานคร: พริกหวานกราฟฟิค.

4. สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม. (2565). *แผนด้านการอุดมศึกษาเพื่อผลิตและพัฒนากำลังคนของประเทศ พ.ศ. 2564–2570*.

6. องค์การเพื่อความร่วมมือและการพัฒนาทางเศรษฐกิจ. (2562). *กรอบการเรียนรู้ ค.ศ. 2030*. สืบค้นจาก https://www.oecd.org

7. องค์การการศึกษา วิทยาศาสตร์ และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ. (2564). *การศึกษาเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืน: แผนปฏิบัติการ*. สืบค้นจาก https://unesco.org