



โครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ
สร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี



โดย
นางสาวกัลยกร เองเลี้ยง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2566

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

โครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมในการขับเคลื่อน
เศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี



โดย
นางสาวกัลยกร เฮงเลี้ยง

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต
มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2566
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศิลปากร

A PLATFORM CREATION PROJECT FOR MANAGING CULTURAL KNOWLEDGE
TO DRIVE THE CREATIVE ECONOMY OF RATCHABURI PROVINCE



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for Master of Fine Arts Design Arts
Academic Year 2023
Copyright of Silpakorn University

650420001 : ศิลปะการออกแบบ แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์, การจัดการองค์ความรู้, แพลตฟอร์ม, ศิลปวัฒนธรรม, การสร้างสรรค์

นางสาว กัลยกร เสงเลี้ยง: โครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ ศิลปวัฒนธรรมในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก : รองศาสตราจารย์ ปรีชา ปั่นกล้า

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ของจังหวัดราชบุรี 2) เพื่อวิเคราะห์ปัญหาและพัฒนาระบบการจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรม 3) เพื่อออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ การศึกษาการวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) กลุ่มตัวอย่างเป็นประเภทแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยทำการเก็บข้อมูลการประเมินผลจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้งหมด 11 ท่าน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ แล้วนำผลที่ได้จากการประเมินทั้งหมดมาวิเคราะห์หาค่าสถิติตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ผลการวิจัยพบว่า องค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมในจังหวัดราชบุรี เป็นฐานความรู้ที่มีคุณค่า องค์ความรู้เหล่านี้เป็นต้นทุนที่ดีในการต่อยอด สามารถนำไปสู่การสร้างสรรค์แพลตฟอร์มประกอบด้วย 5 องค์ประกอบที่สำคัญ ได้แก่ 1) ฐานข้อมูลศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น 2) แหล่งเรียนรู้ศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ การปิดกั้นทำฐานข้อมูลออนไลน์พื้นที่จัดกิจกรรมสร้างสรรค์ แหล่งวัตถุดิบ แหล่งผลิต (สตูดิโอ) ทั้งระดับอุตสาหกรรม และระดับปัจเจกบุคคล ศูนย์การเรียนรู้ พิพิธภัณฑ์สถานที่จัดแสดง ผลงานนิทรรศการพื้นที่ศิลปะชุมชนที่มีอยู่ 3) การทำปฏิทินศิลปะราชบุรีรวบรวมทุกความเคลื่อนไหว และเปิดโอกาสให้เครือข่าย หรือ ผู้คนในวงการศิลปวัฒนธรรม สามารถบันทึกลงตารางในปฏิทินได้ 4) การประชาสัมพันธ์งานศิลปวัฒนธรรม 5) หนังสือศิลปวัฒนธรรมที่มีความสำคัญ และหาชมได้ยาก แพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ สามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้รวมไว้เป็นฐานข้อมูลส่วนกลางในชุมชน แพลตฟอร์มสามารถเป็นตัวกลางการเชื่อมต่อศิลปวัฒนธรรมในชุมชน เสมือนเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน และคนในชุมชนได้ และสามารถสร้างมูลค่ารายได้ทางเศรษฐกิจของ จังหวัดราชบุรี โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ได้

650420001 : Major Design Arts

Keyword : Drive the creative economy, Knowledge management, Platform, Creative, Arts and culture

MISS Kanyakorn HENGLIANG : A Platform Creation Project for Managing Cultural Knowledge to Drive the Creative Economy of Ratchaburi Province Thesis advisor : Associate Professor Preecha Pun-Klum

This research has the following objectives: 1) To collect knowledge of local arts and culture and the creative arts and culture of Ratchaburi Province. 2) To analyze problems and develop the management of arts and cultural knowledge. 3) To design a platform and establish a knowledge management system to add value and create a creative economy. This research study is qualitative research. The sample group is purposive sampling, which collects evaluation data from 11 experts. The research instrument used is a 5-level rating scale questionnaire. Then, obtained the results to analyze and find statistical values according to the Likert method. The findings revealed that knowledge of arts and culture in Ratchaburi province is a valuable knowledge base suitable for further developing a platform. It consisted of 5 important components: 1) Local arts and culture database, 2) Creative arts and culture learning resources, online database pinning and creative activity space as well as raw material sources and production sources (studios) at the industrial and individual levels, learning centers, museums, exhibition venues, existing community art spaces, 3) Creating a Ratchaburi art calendar to collect all movements and allow networks or people in the arts and culture industry to schedule in the calendar, 4) Publicizing arts and culture events and, 5) Important and rare art and cultural books. The creative arts and culture platform can store collected knowledge data in a central community database is a space for exchanging cultural knowledge, providing alternative opportunities for artists or communities and generate economic income for Ratchaburi Province by utilizing creativity based on the knowledge foundation.

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เพราะได้รับความกรุณาจากรองศาสตราจารย์ปรีชา ปั่นกล้า ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ให้ความช่วยเหลือ และให้คำแนะนำที่สามารถเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อผู้วิจัย รวมทั้งรองศาสตราจารย์ ดร.ประดิพัทธ์ เลิศจรุจิดำรงกุล ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อภิสิทธิ์ก สันตุภัก ผู้ทรงคุณวุฒิ และอาจารย์ ดร. เรืองลดา ปุณยลิขิต ที่กรุณาให้คำปรึกษา คำแนะนำ และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัย ส่งผลให้วิทยานิพนธ์เล่มนี้ถูกต้อง และสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของท่านเป็นอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ ดร.ณัฐวัตร เย็นเพชร ดร.ปิยะนุช อินทร์บำรุง นายกุลชาติ ดังอุโฆษ นายอภิรัฐ ชัยธนฤทธิ และนายฉัตร โหระชัยยะ ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ และแก้ไขเครื่องมือในการวิจัย สำหรับการทำให้วิทยานิพนธ์นี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณคณาจารย์สาขาหลักสูตรศิลปปะการออกแบบทุกท่านที่ให้ความรู้ ให้คำแนะนำและประสบการณ์อันมีค่าแก่ผู้วิจัย ขอขอบพระคุณเจ้าของหนังสือ วารสาร เอกสาร และวิทยานิพนธ์ทุกเล่ม ที่ช่วยให้วิทยานิพนธ์นี้มีความสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญศิลปวัฒนธรรม การจัดการองค์ความรู้ในจังหวัดราชบุรี และผู้เชี่ยวชาญนวัตกรรมสร้างสรรค์ทุกท่านที่ให้ความร่วมมืออย่างยิ่งในการเก็บข้อมูลการวิจัย ส่งผลให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการวิจัย จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี คุณค่า หรือ ประโยชน์อันเกิดจากวิทยานิพนธ์เล่มนี้ ผู้วิจัยขอน้อมบูชาแต่พระคุณบิดา มารดา ครู อาจารย์ที่อบรมสั่งสอน ให้การสนับสนุน และให้กำลังใจอย่างดียิ่งเสมอมา

กัลยกร เสงเลี้ยง

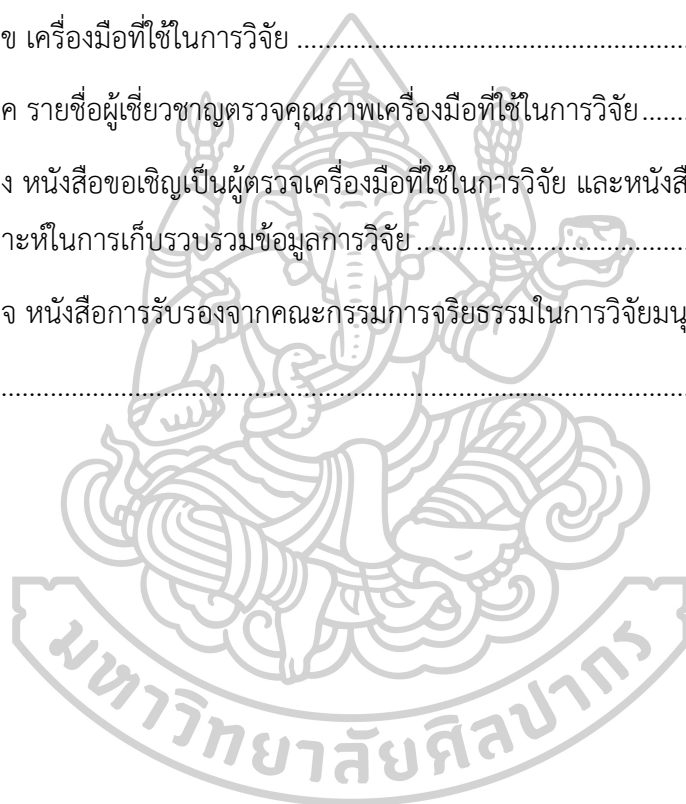
สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญภาพ	ฅ
บทที่ 1	1
บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	2
1.3 สมมติฐานของงานวิจัย.....	2
1.4 ขอบเขตของงานวิจัย.....	2
1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ	3
1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
บทที่ 2	5
แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.1 ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม.....	6
2.1.1 ประวัติความเป็นมาจังหวัดราชบุรี.....	6
2.1.2 ฐานข้อมูลศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่นในราชบุรี.....	7
2.1.3 ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น จังหวัดราชบุรี	8
2.1.4 ศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี	13
2.1.5 ความหมายและความสำคัญของระบบฐานข้อมูล	16

2.2 แนวคิด ทฤษฎี และหลักการพัฒนาการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	19
2.2.1 แนวคิดการสร้างระบบการจัดการองค์ความรู้.....	19
2.2.2 แนวคิดการวิเคราะห์การจัดการข้อมูล นำไปสู่การออกแบบ UI (User Interface) และ UX (User Experience)	20
2.2.3 แนวคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)	23
2.2.4 แนวคิดแผนพัฒนาเศรษฐกิจประเทศ.....	25
2.2.5 แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)	25
2.2.6 แนวคิดแผนพัฒนาราชบุรี.....	26
2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	27
บทที่ 3	28
วิธีการดำเนินงานวิจัย	28
3.1 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล	30
3.1.1 ศึกษารวบรวมข้อมูล	30
3.1.2 สอบถามความต้องการ โดยการสัมภาษณ์.....	31
3.1.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณาเลือกผู้เชี่ยวชาญ.....	31
3.1.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	32
3.1.5 เกณฑ์การแปรความหมายของระดับคะแนน.....	32
3.1.6 วิธีการสร้างเครื่องมือการวิจัย.....	33
3.1.7 การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ	33
3.2 ขั้นตอนการวิเคราะห์ปัญหาและพัฒนาการจัดการข้อมูล.....	37
3.3 ขั้นตอนการดำเนินการ.....	37
3.4 ขั้นตอนการติดตามประเมินผลและสรุปผลการวิจัย.....	38
บทที่ 4	39

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	39
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลภาคทฤษฎี.....	39
4.1.1 ข้อค้นพบจากการทบทวนวรรณกรรม	39
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	40
4.2.1 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ(การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ).....	40
4.3 กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์พัฒนาแพลตฟอร์ม.....	44
4.3.1 การรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ของจังหวัด ราชบุรี.....	44
4.3.2 การวิเคราะห์ปัญหาและพัฒนากิจการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรม	54
4.3.3 การออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อ ยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์	58
4.4 การประเมินผลงานหลังการออกแบบ.....	77
4.4.1 แนวทางการออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้เพื่อ นำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	77
4.4.2 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ.....	79
บทที่ 5	83
สรุป อภิปราย ข้อเสนอแนะ.....	83
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	83
5.1.1 วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และศิลปวัฒนธรรม สร้างสรรค์ของจังหวัดราชบุรี	84
5.1.2 วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อวิเคราะห์ปัญหาและพัฒนากิจการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรม	84
5.1.3 วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์.....	84
5.2 อภิปรายผล.....	85
5.2.1 วัตถุประสงค์ข้อที่ 1	85

5.2.2 วัตถุประสงค์ข้อที่ 2	85
5.2.3 วัตถุประสงค์ข้อที่ 3	86
5.3 ข้อเสนอแนะ	86
รายการอ้างอิง	87
ภาคผนวก.....	89
ภาคผนวก ก การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ และคะแนนผลการทดสอบ	90
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	104
ภาคผนวก ค รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	129
ภาคผนวก ง หนังสือขอเชิญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และหนังสือขออนุญาต อนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย	131
ภาคผนวก จ หนังสือการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมในการวิจัยมนุษย์.....	138
ประวัติผู้เขียน	141



สารบัญภาพ

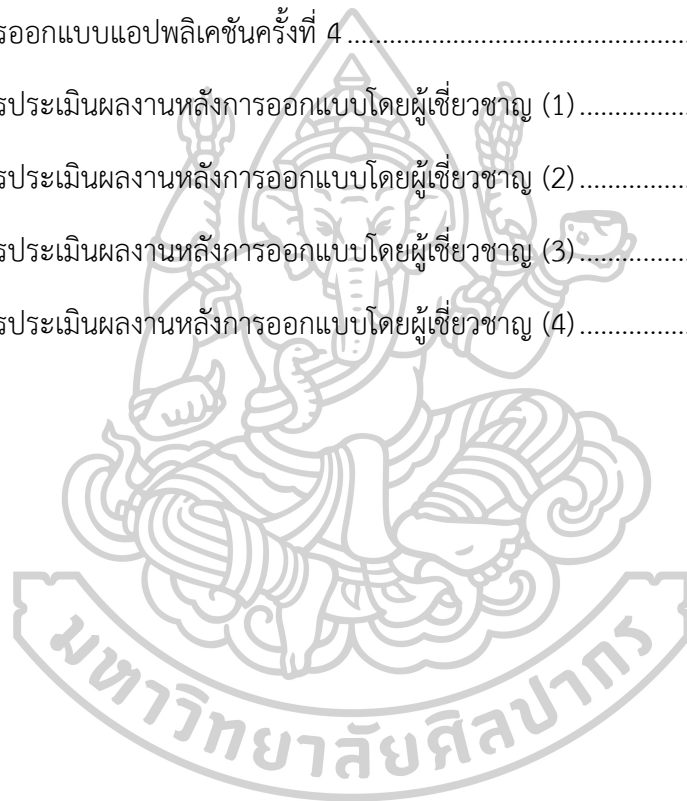
หน้า

ภาพที่ 1 แผนที่จังหวัดราชบุรี. จาก กลุ่มน้ำแม่กลอง:พัฒนาการทางสังคมและวัฒนธรรม	6
ภาพที่ 2 ประตูดูด้านตะวันออกวัดขนอน. จาก กลุ่มน้ำแม่กลอง:พัฒนาการทางสังคมและวัฒนธรรม (หน้า 174), โดย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2536.....	8
ภาพที่ 3 ภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในวัดภูมินทร์ จ.น่าน หญิงสาวชาวล้านนาทอผ้าขึ้น ที่มา: องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษ เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน), 2021	10
ภาพที่ 4 ภาพจิตรกรรมฝาผนัง จาก https://xn--b3czk4afcy3gxah5a1g4e.com/wp-content/uploads/2014/06/IMG_1379.jpg	12
ภาพที่ 5 จุดที่ 1 โรงหนังเฉลิมทองคำ จาก https://mpics.mgonline.com/pics/Images/561000007422303.JPEG	13
ภาพที่ 6 จุดที่ 2 ซอยมิตรเสถียร ผลงาน ตู๋เสียบึงหมายเลข 70110 จาก https://mpics.mgonline.com/pics/Images/561000007422301.JPEG	14
ภาพที่ 7 จุดที่ 3 ตลาดนัดดงมะพร้าว จาก https://mpics.mgonline.com/pics/Images/561000007422308.JPEG	14
ภาพที่ 8 จุดที่ 4 บริเวณร้านไนน์ คาเฟ่ จาก https://mpics.mgonline.com/pics/Images/561000007422311.JPEG	15
ภาพที่ 9 จุดที่ 5 ตลาดสดเทศบาลบ้านโป่ง จาก https://mpics.mgonline.com/pics/Images/561000007422312.JPEG	15
ภาพที่ 10 จุดที่ 6 ซอยร้านบะหมี่นางงาม จาก https://mpics.mgonline.com/pics/Images/561000007422314.JPEG	16
ภาพที่ 11 ขั้นตอนการพัฒนาระบบอย่างรวดเร็ว (RAD). จาก การวิเคราะห์และออกแบบระบบเทคโนโลยีสารสนเทศในมุมมองด้านการบริหาร (หน้า 59), โดย ปานใจ ธารทัศนวงศ์, 2554.	19
ภาพที่ 12 ความลำดับขั้นของสารสนเทศ. จาก การวิเคราะห์และออกแบบระบบเทคโนโลยีสารสนเทศในมุมมองด้านการบริหาร (หน้า 11), โดย ปานใจ ธารทัศนวงศ์, 2554.	20
ภาพที่ 13 การสอบถามสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ณ ห้องสมุดสถาบันราชบุรีศึกษา.....	28

ภาพที่ 14	วิธีการ และกระบวนการออกแบบวิจัย.....	29
ภาพที่ 15	การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ณ สถาบันราชบุรีศึกษา.....	41
ภาพที่ 16	ที่มาและความสำคัญของแพลตฟอร์ม	42
ภาพที่ 17	ความสำคัญ และประโยชน์ของแพลตฟอร์ม	42
ภาพที่ 18	คำนิยามที่เกี่ยวข้องในการออกแบบแพลตฟอร์ม.....	43
ภาพที่ 19	กระบวนการรวบรวม วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อนำไปสู่การออกแบบแพลตฟอร์ม.....	43
ภาพที่ 20	ขั้นตอน และระยะเวลาในการดำเนินการ.....	44
ภาพที่ 21	การรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และสร้างสรรค์ของจังหวัดราชบุรี	45
ภาพที่ 22	การรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และสร้างสรรค์ของจังหวัดราชบุรี	45
ภาพที่ 23	การรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น อำเภอเมืองราชบุรี.....	46
ภาพที่ 24	การรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ อำเภอเมืองราชบุรี	47
ภาพที่ 25	การรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น อำเภอปากท่อ	47
ภาพที่ 26	การรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และสร้างสรรค์อำเภอบ้านโป่ง	48
ภาพที่ 27	การรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และสร้างสรรค์อำเภอสวนผึ้ง	49
ภาพที่ 28	การรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และสร้างสรรค์อำเภोजอมบึง	50
ภาพที่ 29	การรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และสร้างสรรค์อำเภอบางแพ.....	51
ภาพที่ 30	การรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และสร้างสรรค์อำเภอโพธาราม	52
ภาพที่ 31	การรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และสร้างสรรค์อำเภอบ้านคา	52
ภาพที่ 32	การรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และสร้างสรรค์อำเภอวัดเพลง	53
ภาพที่ 33	การรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และสร้างสรรค์อำเภอดำเนินสะดวก	53
ภาพที่ 34	การวิเคราะห์การจัดการข้อมูล หลักการออกแบบ (HE.2).....	54
ภาพที่ 35	การวิเคราะห์การจัดการข้อมูล หลักการออกแบบ (HE.4).....	55
ภาพที่ 36	การวิเคราะห์การจัดการข้อมูล หลักการออกแบบ (HE.6) ปฏิทินศิลปวัฒนธรรม	55
ภาพที่ 37	การวิเคราะห์การจัดการข้อมูล หลักการออกแบบ (HE.6) การค้นหาขั้นสูง	56

ภาพที่ 38 การวิเคราะห์การจัดการข้อมูล หลักการออกแบบ (HE.7).....	56
ภาพที่ 39 การวิเคราะห์การจัดการข้อมูล หลักการออกแบบ (HE.8).....	57
ภาพที่ 40 การวิเคราะห์ประสบการณ์ของผู้ใช้งาน.....	57
ภาพที่ 41 การจำลองต้นแบบแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์.....	58
ภาพที่ 42 การจำลองโครงสร้างต้นแบบเว็บไซต์	59
ภาพที่ 43 โครงสร้างต้นแบบเว็บไซต์	59
ภาพที่ 44 องค์ประกอบ และโครงสร้างของแพลตฟอร์ม	60
ภาพที่ 45 การศึกษารวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่นเบื้องต้น.....	61
ภาพที่ 46 ประโยชน์ของแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์.....	62
ภาพที่ 47 กระบวนการทำงานของแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์.....	63
ภาพที่ 48 แผนผังแสดงความเกี่ยวข้องของแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์.....	63
ภาพที่ 49 การออกแบบโลโก้ ครั้งที่ 1.....	64
ภาพที่ 50 Concept Design ที่ใช้ในการออกแบบแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์.....	64
ภาพที่ 51 การออกแบบพัฒนาแพลตฟอร์มในครั้งที่ 2.....	65
ภาพที่ 52 การออกแบบพัฒนาแอปพลิเคชันในครั้งที่ 2.....	66
ภาพที่ 53 การออกแบบพัฒนาแพลตฟอร์มในครั้งที่ 2 (การปกคลุมพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์).....	66
ภาพที่ 54 การออกแบบพัฒนาแอปพลิเคชันในครั้งที่ 2 (กิจกรรมการปั่นจักรยาน).....	67
ภาพที่ 55 การออกแบบโลโก้ ครั้งที่ 2.....	68
ภาพที่ 56 การออกแบบพัฒนาแอปพลิเคชันในครั้งที่ 2 (ปรับโทนสี).....	68
ภาพที่ 57 การออกแบบโลโก้ ครั้งที่ 3 และโทนสีที่ใช้.....	69
ภาพที่ 58 ต้นแบบแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์	70
ภาพที่ 59 โครงสร้างต้นแบบแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์.....	70
ภาพที่ 60 การออกแบบพัฒนาแพลตฟอร์มในครั้งที่ 4	71
ภาพที่ 61 การลงทะเบียนสมาชิกแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์.....	71

ภาพที่ 62 การลงทะเบียนสมาชิกแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์.....	72
ภาพที่ 63 การเข้าสู่ระบบแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์.....	72
ภาพที่ 64 หน้าหลักแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์	73
ภาพที่ 65 กระบวนการเพิ่มองค์ความรู้ข้อมูลในระบบฐานข้อมูล.....	73
ภาพที่ 66 ฐานข้อมูลศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น	74
ภาพที่ 67 ปฏิทินศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ และการแจ้งเตือนกิจกรรม	75
ภาพที่ 68 การออกแบบแอปพลิเคชันครั้งที่ 4.....	76
ภาพที่ 69 การประเมินผลงานหลังการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (1).....	81
ภาพที่ 70 การประเมินผลงานหลังการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (2).....	81
ภาพที่ 71 การประเมินผลงานหลังการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (3).....	82
ภาพที่ 72 การประเมินผลงานหลังการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (4).....	82



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ประเทศไทยเป็นหนึ่งในประเทศที่ให้ความสนใจ โดยนำหลักแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์มาบรรจุไว้ในแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ พ.ศ. 2555 - 2559 (ฉบับที่ 11) โดยรัฐบาลไทยได้ให้ความสำคัญกับแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ตลอดเรื่อยมา และในปัจจุบันแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ถือเป็นส่วนหนึ่งของแผนพัฒนาประเทศไทยยุค 4.0 (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2557)

จังหวัดราชบุรี ถูกขนานนามว่าเป็นเมืองศิลปะ หรือ ชุมชนคนอาร์ต ที่มีความโดดเด่นทางด้านศิลปะดั้งเดิมและศิลปะร่วมสมัย และยังถูกเลือกให้เป็น 1 ใน 12 เมือง ภายใต้แนวคิด “12 เมืองต้องห้าม...พลาด ปัจจุบันจังหวัดราชบุรีมีรายได้จากการท่องเที่ยวที่เติบโตอย่างต่อเนื่อง อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวเข้มแข็งมีคุณภาพ ประชาชนมีงานอาชีพ เศรษฐกิจฐานการท่องเที่ยว และการบริการมั่นคง แผนพัฒนาจังหวัดราชบุรี พ.ศ. 2561 – 2564 (ฉบับทบทวนปี พ.ศ. 2562) ได้กล่าวถึง ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 การเสริมสร้างความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจ การค้า การบริการ การท่องเที่ยว ด้วยนวัตกรรม และบริการที่มีมูลค่าสูง กลยุทธ์และมาตรการและแนวทางปฏิบัติ (Strategic and Guideline to Implement) ในกลยุทธ์ที่ 1 เสริมสร้างความเข้มแข็งของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ที่เติบโตจากชุมชน เชื่อมโยง การท่องเที่ยวอาเซียนและเสริมสร้างเศรษฐกิจฐานการท่องเที่ยวด้วยบริการที่มีมูลค่าสูง การรวบรวมองค์ความรู้ ภูมิปัญญาด้านศิลปะ ทั้งที่เป็นศิลปะร่วมสมัยและศิลปะดั้งเดิมของ ท้องถิ่น เพื่อนำมาบูรณาการองค์ความรู้อย่างเป็นระบบ และถ่ายทอดสู่บุคลากรในด้าน ศิลปะเพื่อนำไปต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบอุทยานวัฒนธรรมราชบุรี ที่มีมาตรฐานและทันสมัย เน้นการส่งเสริมให้เป็นแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม แหล่งใหม่ในระดับชาติและนานาชาติ และส่งเสริมการพัฒนาและสร้างจำนวนบุคลากรด้านงานศิลปะ ในจังหวัดให้มากขึ้น โดยมุ่งหวังให้บุคลากรเหล่านี้ เป็นผู้ริเริ่ม ออกแบบ และสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ในแขนงต่างๆ รวมไปถึงช่วยการถ่ายทอดองค์ความรู้ไปสู่ชุมชน และคนในท้องถิ่นเพื่อต่อยอดองค์ความรู้และภูมิปัญญาดั้งเดิม เข้ากับการออกแบบสมัยใหม่ ทำให้เกิดชิ้นงานที่สร้างมูลค่าได้ในทาง เศรษฐกิจและสร้างชื่อเสียงให้แก่จังหวัดราชบุรี” สืบถึงความสำคัญที่จังหวัดให้ความสำคัญการพัฒนาเพิ่มมูลค่าบริการต่างๆโดยนำศิลปวัฒนธรรมมาใช้ในการขับเคลื่อนเพื่อไปสู่เป้าหมายแผนยุทธศาสตร์ (สำนักงานจังหวัดราชบุรี, 2560)

ในปัจจุบันจังหวัดราชบุรี ยังไม่มีแพลตฟอร์มที่รวบรวมบริหารจัดการองค์ความรู้ ศิลปวัฒนธรรมเป็นฐานกลางในการบันทึกข้อมูลด้านองค์ความรู้อย่างเป็นระบบ ต่างฝ่ายต่างเขียน ข้อมูลที่ต่างเผยแพร่ และรวบรวมข้อมูลภายใต้ขอบเขตของตนเอง จึงทำให้ข้อมูลกระจัดกระจาย องค์ความรู้ในจังหวัดราชบุรี หลายอย่างยังขาดการบันทึก การสืบค้นเหตุการณ์สำคัญในอดีตค่อนข้าง หาข้อมูลได้ยาก และบางส่วนไม่ครบถ้วนเนื่องด้วยไม่มีหลักฐานที่ถูกบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรที่แน่ชัด การค้นคว้าข้อมูลจากหนังสือ เอกสาร หรือไม่กี่ภาพถ่ายเก่าๆ ซึ่งมีอยู่จำนวนน้อย บางเล่มก็สูญหายไป ทำให้องค์ความรู้ยังถูกแพร่หลายในวงจำกัด (สุชาติ จันทรวงศ์, 2559) ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึง ประเด็นความสำคัญจึงศึกษาค้นคว้าแนวทางการพัฒนาออกแบบแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรม สร้างสรรค์ ราชบุรี ทำหน้าที่รวบรวมบริหารจัดการองค์ความรู้ เป็นฐานข้อมูลสำหรับชุมชน หรือหน่วยงานสามารถจัดเก็บข้อมูลได้ด้วยตนเอง สะดวกต่อการนำข้อมูลไปใช้งาน และสามารถนำองค์ความรู้ไปต่อยอดเพื่อสร้างมูลค่าเชิงสร้างสรรค์

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ของจังหวัดราชบุรี
2. เพื่อวิเคราะห์ปัญหาและพัฒนากิจการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรม
3. เพื่อออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์

1.3 สมมติฐานของงานวิจัย

แพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ มีความสำคัญสามารถสร้างคุณค่าแก่คนในชุมชน และสามารถสร้างมูลค่ารายได้ทางเศรษฐกิจของ จังหวัดราชบุรี โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ได้

1.4 ขอบเขตของงานวิจัย

การสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยศึกษาด้วยการค้นคว้าเอกสาร แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การเก็บข้อมูลกระบวนการวิจัย วิเคราะห์ปัญหา รวมถึงสร้างเครื่องมือในงานวิจัย และการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้ข้อสรุปแบบอุปนัย (Inductive Analysis)

ขอบเขตของผลงาน

- เอกสารสรุปผลการวิจัยถึงวิธีการรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลรวมถึงสรุปองค์ประกอบจากการศึกษาที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบจริง
- การออกแบบสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ขอบเขตสถานที่

สถานที่ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ พื้นที่จังหวัดราชบุรี

ขอบเขตด้านประชากร

ผู้เชี่ยวชาญด้านองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรม จังหวัดราชบุรี และผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรม หรือระบบสารสนเทศ จำนวน 11 ท่าน

1.5 นิยามศัพท์เฉพาะ

การขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ หมายถึง การนำองค์ความรู้จากมรดกทางศิลปวัฒนธรรมไปใช้ในการสร้างสรรค์พัฒนา และต่อยอดผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมที่มีคุณภาพ หรือบริการอื่นๆ ตามความเหมาะสมของเอกลักษณ์ในแต่ละชุมชน เพื่อให้เกิดรายได้ทางเศรษฐกิจ

การจัดการองค์ความรู้ หมายถึง การจัดสรรองค์ความรู้ที่มีอยู่ในระบบผ่านเทคโนโลยีสารสนเทศ เพื่อให้สะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล การลดความซ้ำซ้อนของข้อมูล และทำให้ข้อมูลที่ได้มีคุณภาพน่าเชื่อถือมากขึ้น

การสร้างสรรค หมายถึง การสร้างสรรค หรือ พัฒนาสิ่งใหม่ ๆ ที่มีคุณค่า โดยการต่อยอดจากสิ่งเดิมที่มีอยู่ หรือการทำสิ่งใหม่ เพื่อแก้ไขปัญหา ปรับปรุง หรือเปลี่ยนแปลงให้ดียิ่งขึ้น

แพลตฟอร์ม หมายถึง การเก็บและสำรองข้อมูลโดยใช้เทคโนโลยีในการจัดสรรข้อมูล จะรวบรวมเฉพาะบุคคล ข้อมูล หรือส่วนต่างๆที่มีความสัมพันธ์ และเกี่ยวข้องกัน เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการใช้งานมากที่สุด

ศิลปวัฒนธรรม หมายถึง สิ่งที่บ่งบอกความเชื่อการกระทำของมนุษย์ สู่การสร้างสรรคความเจริญงอกงามที่แสดงออกผ่านความรู้สึกสู่รูปแบบรูปธรรม และนามธรรม เป็นสิ่งที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ และสืบทอดต่อไป

1.6 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ของจังหวัดราชบุรี
2. สามารถวิเคราะห์ปัญหาและพัฒนาการจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรม
3. สามารถออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาโครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี ในครั้งนี้ผู้จัดทำได้ศึกษาเนื้อหา เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจาก เอกสาร ตำรา และนำเสนอตามลำดับ ดังนี้

2.1 ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม

- ประวัติความเป็นมาจังหวัดราชบุรี
- ฐานข้อมูลศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่นในราชบุรี
- ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น จังหวัดราชบุรี
- ศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี
- ความหมาย และความสำคัญของระบบฐานข้อมูล

2.2 แนวคิด ทฤษฎี และหลักการพัฒนาการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์

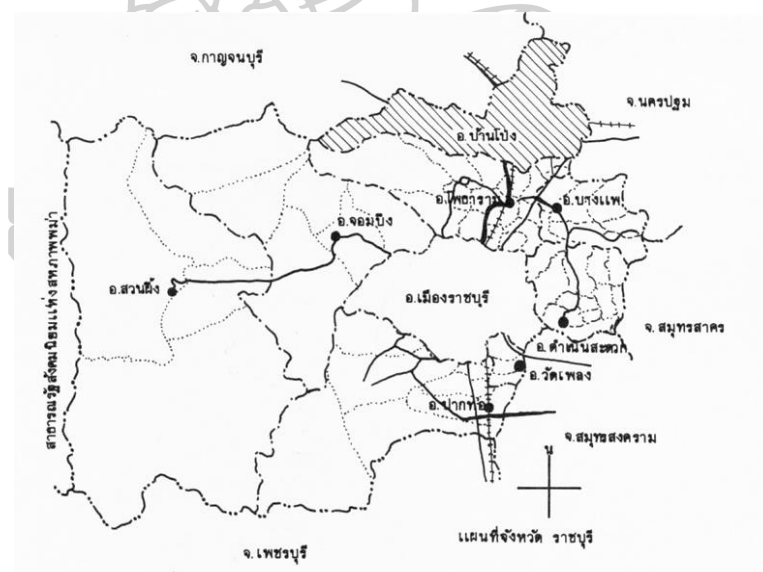
- แนวคิดการสร้างระบบการจัดการองค์ความรู้
- แนวคิดการวิเคราะห์การจัดการข้อมูล นำไปสู่การออกแบบ 10 ux/ui
- แนวคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)
- แนวคิดแผนพัฒนาเศรษฐกิจประเทศ
- แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)
- แนวคิดแผนพัฒนาราชบุรี

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ข้อมูลจากการทบทวนวรรณกรรม

2.1.1 ประวัติความเป็นมาจังหวัดราชบุรี

จังหวัดราชบุรี เป็นจังหวัดหนึ่งในภาคกลางด้านตะวันตกที่มีภูมิประเทศหลากหลายในดินแดนวัฒนธรรมลุ่มน้ำแม่กลองและสายหมอกแห่งขุนเขาตะนาวศรี จากตำนาน และหลักฐานทางประวัติศาสตร์ สันนิษฐานได้ว่า ราชบุรีเป็นหัวเมืองที่เจริญรุ่งเรืองมากแห่งหนึ่งของแคว้นสุวรรณภูมิมาตั้งแต่สมัยที่พระเจ้าอโศกมหาราชแห่งอินเดียได้เผยแพร่พุทธศาสนาเข้ามาในดินแดนแถบนี้ เมื่อราวปี พ.ศ. 218 มีศูนย์กลางการปกครองอยู่ที่นครปฐม หรือ ในสมัยนั้นเรียกกันว่า "ทวารวดี" ราชบุรีจึงยังเป็นแหล่งพบปะของพ่อค้าวานิชแต่ครั้งโบราณ ทั้งยังเป็นเมืองหน้าด่านที่มีพื้นที่สูงทิวเทือกเขาตะนาวศรีทอดตัวยาวทางทิศตะวันตกจรดชายแดนไทย-พม่า ทำให้เป็นดินแดนที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ที่สุดแห่งหนึ่ง ปัจจุบันราชบุรีมีแหล่งเพาะปลูกพืชผักผลไม้เศรษฐกิจนานาชนิดด้วยความอุดมสมบูรณ์ทางการเกษตรจึงทำให้เป็นศูนย์กลางในด้านอุตสาหกรรมแปรรูปสินค้าเกษตรและการปศุสัตว์ของประเทศ และถือว่าจังหวัดราชบุรีเป็นจังหวัดที่มีขนาดเศรษฐกิจใหญ่ที่สุดในภาคตะวันตก



ภาพที่ 1 แผนที่จังหวัดราชบุรี. จาก ลุ่มน้ำแม่กลอง:พัฒนาการทางสังคมและวัฒนธรรม (หน้า 59), โดย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2536, กรุงเทพฯ: บริษัท พิชเนศ พรินท์ติ้ง เซ็นเตอร์ จำกัด.

2.1.2 ฐานข้อมูลศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่นในราชบุรี

ศิลปวัฒนธรรม ศิลปะ หมายถึงช่วงกว้าง ๆ ของสิ่งซึ่งเป็นหรือเป็นผลผลิตจากกิจกรรมของมนุษย์ ซึ่งประกอบ ด้วยความคิด เพื่อแสดงออกซึ่งฝีมือ, สุนทรีย์, อำนาจทางอารมณ์, หรือแนวคิด (Dictionary, 1993)

ศิลปะ คือ ผลแห่งพลังความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ ที่แสดงออกในรูปลักษณะต่างๆ ให้ปรากฏในสุนทรีย์ภาพ ความประทับใจ หรือความสะเทือนอารมณ์ ความมีอัจฉริยภาพ พุทธิปัญญา ประสบการณ์ ธรรมเนียม และทักษะของแต่ละคน เพื่อความพอใจ ความรื่นรมย์ ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณี หรือความเชื่อในลัทธิศาสนา (สำนักราชบัณฑิตยสถาน, 2541)

ศิลปะ คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อแสดงออก ซึ่งความอารมณ์ความรู้สึก ปัญญา ความคิด และหรือความงาม (ชลูด นิ่มเสมอ, 2544)

จากความหมายของศิลปะข้างต้นพอสรุปได้ว่า “ศิลปะ” หมายถึง สิ่งที่เป็นผลจากการผลิต หรือ การกระทำของมนุษย์ เกิดจากการสร้างสรรค์ที่แสดงออกผ่านความรู้สึกสู่รูปแบบรูปธรรม และนามธรรมซึ่งศิลปะ อาจเกิดจากตกผลึกทางความคิดในมุมมองที่แตกต่างกันตามความเชื่อ และ ธรรมเนียมของมนุษย์

"วัฒนธรรม" ในภาษาไทยประกอบด้วยสองคำ ได้แก่ คำว่า "วัฒน" จากคำศัพท์ "วฒน" ในภาษาสันสกฤต หมายถึงความเจริญ และคำว่า "ธรรม" มาจากคำศัพท์ "ธรม" ในภาษาสันสกฤต หมายถึงความดี เมื่อรวมกันจึงได้คำว่า "วัฒนธรรม" หมายถึงความดีอันจะก่อให้เกิดความงอกงามที่เป็นระเบียบเรียบร้อย (Wayback Machine, 2007)

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 กล่าวถึง พระราชบัญญัติวัฒนธรรม พ.ศ. 2485 ได้ให้ความหมายของวัฒนธรรม หมายถึง ลักษณะที่แสดงถึงความเจริญงอกงาม ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความกลมเกลียวก้าวหน้าของชาติ และศีลธรรมอันดีของประชาชน, ทางวิทยาการ หมายถึงพฤติกรรมและสิ่งที่คนในหมู่ผลิตสร้างขึ้นด้วยการเรียนรู้จากกันและกัน และร่วมใช้ชีวิตอยู่ในหมู่ของตน

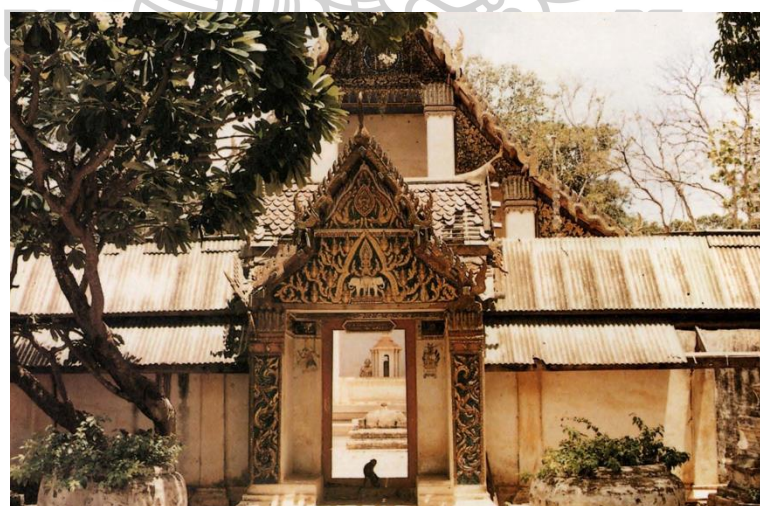
วัฒนธรรม หมายถึง แบบอย่างหรือวิธีการดำเนินชีวิตของชุมชนแต่ละกลุ่ม เป็นตัวกำหนด พฤติกรรมการอยู่ร่วม กันอย่างปกติสุขในสังคม" วัฒนธรรมแต่ละสังคมจะแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับข้อจำกัดทางภูมิศาสตร์ และทรัพยากร ต่างๆ ลักษณะอีกประการหนึ่งของวัฒนธรรมคือ เป็นการสั่งสมความคิด ความเชื่อวิธีการจากสังคมรุ่นก่อนๆ มีการเรียนรู้ และสามารถถ่ายทอดไปยังรุ่นต่อไปได้ วัฒนธรรมใดที่มีรูปแบบหรือแนวความคิดที่ไม่เหมาะสม ก็อาจจะเลือนหายไป (ชลูด นิ่มเสมอ, 2544)

จากความหมายของวัฒนธรรมข้างต้นพอสรุปได้ว่า “วัฒนธรรม” คือ ศิลธรรมอันดีงามที่เกิดขึ้นจากมนุษย์ เป็นสิ่งที่แสดงถึงความเจริญงอกงามในการดำเนินชีวิต วิถีชีวิตของการอยู่ร่วมกันในสังคม และเป็นสิ่งดีงามที่สืบทอดต่อกันมา

ดังนั้น ความหมายของศิลปวัฒนธรรมสรุปได้ว่า เป็นสิ่งที่บ่งบอกความเชื่อการกระทำของมนุษย์ สู่การสร้างสรรคความเจริญงอกงามที่แสดงออกผ่านความรู้สึกสู่รูปแบบรูปธรรม และนามธรรม เป็นสิ่งที่ควรค่าแก่การอนุรักษ์ และสืบทอดต่อไป

2.1.3 ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น จังหวัดราชบุรี

จังหวัดราชบุรี เมืองแห่งศิลปวัฒนธรรม วิถีชีวิตและภูมิปัญญาที่เกิดจากการผสมผสานของชนแปดชาติพันธุ์ที่ควรค่าแก่การศึกษาและอนุรักษ์ ผลงานทางศิลปหัตถกรรมอันงดงามและทรงคุณค่า ความเป็นศูนย์กลางตลาดสินค้าเกษตรและ อุตสาหกรรม รวบรวมแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติ ทางประวัติศาสตร์และเชิงนิเวศน์ที่มีชื่อเสียงและรู้จักกันอย่างแพร่หลายทั้งในประเทศ และต่างประเทศ ความงดงามทางธรรมชาติตามที่ปรากฏในสมญานามที่ว่า “ดินแดนลุ่มน้ำแม่กลองและสายหมอกแห่งขุนเขาตะนาวศรี” ผนวกกับวิถีชีวิตของชาวราชบุรี จึงปรากฏโดดเด่นในคำขวัญประจำจังหวัดที่ว่าด้วย ตื่นใจถ้างามตลาดน้ำดำเนิน เพลินค้างคาวร้อยล้าน ย่านยี่สกปลาดี เรื่องราวที่เล่าขานดังกล่าวล้วนเป็นผลมาจากธรรมชาติและความเป็นมาทางประวัติศาสตร์ (มหาลัยศิลปากร, 2536)



ภาพที่ 2 ประตูด้านตะวันออกวัดขนอน. จาก ลุ่มน้ำแม่กลอง:พัฒนาการทางสังคมและวัฒนธรรม (หน้า 174), โดย มหาวิทยาลัยศิลปากร, 2536.

งานหัตถกรรม และภูมิปัญญา

ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผา

อุตสาหกรรมพื้นบ้านที่สำคัญ ผลิตภัณฑ์เครื่องปั้นดินเผาที่มีชื่อเสียง ทำให้จังหวัดราชบุรีเป็นที่รู้จักกันทั่วไปก็คือ โองม้งกร กล่าวกันว่าเป็นโองที่มีคุณภาพดีและมีลวดลายที่สวยงาม ส่วนใหญ่เป็นลายม้งกร จึงมีชื่อเรียกกันทั่วไปว่า โองม้งกร หรือ โองราชบุรี ในจังหวัดราชบุรีมีโรงงานผลิตโองม้งกรกว่า 42 แห่ง ซึ่งถือว่ามากที่สุดในประเทศไทย มีปริมาณมากเพียงพอที่จะจำหน่ายในประเทศและส่งไปจำหน่าย ต่างประเทศอีกด้วย ความเป็นมาของการทำโองม้งกรนั้น เริ่มจากช่างจีนซึ่งมีความชำนาญในการทำเครื่องเคลือบชื่อ นายจื่อเหม็ง แซ่อึ้ง ได้รวบรวมเงินทุนกับพรรคพวกตั้งโรงงาน "เถ้าเซ่งหลี" ขึ้นในปี พ.ศ. 2476 เป็นโรงงานขนาดเล็ก ในระยะแรกโรงงานนี้ผลิตเฉพาะภาชนะสำหรับใส่เครื่องดองของเค็ม ประเภทไหกระปุกและโอง บ้างเล็กน้อย ต่อมาเมื่อกิจการรุ่งเรืองความต้องการของตลาดมากขึ้น โรงงานจึงได้ขยายกิจการและผลิตโองเพิ่มมากขึ้น ทุนส่วนหลายคนได้แยกตัวไปเปิดโรงงานของตนเองทั่วจังหวัดราชบุรีและกระจายไปเกือบทุกภาคของประเทศ (สำนักงานโบราณคดีและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติที่ 1 ราชบุรี, 2544)

ผ้าจกไทยวน

"ผ้าจก" เป็นผ้าที่มีลวดลายอันเกิดจากการนำเส้นด้ายเสริมสอดเรียงประสานกับเส้นยืนที่ยกขึ้นด้วยการจกสลักกับการทอพุ่งเส้นด้ายให้ขัดกับเส้นยืนเป็นเนื้อผ้าลายขัดพร้อมกันไปกับการเกิดลวดลายจากการจก การทอผ้าจกนับเป็นมรดกศิลปหัตถกรรมที่ชาวไทยวนเมืองราชบุรีสืบทอดมาจากบรรพบุรุษดั้งเดิมตั้งแต่เมื่อครั้งตั้งถิ่นฐานอยู่ที่เมืองเชียงแสนหรือโยนกเชียงแสนนครอำเภอยางสักจังหวัดเชียงราย โดยในระยะเริ่มแรกที่มีการอพยพมาตั้งถิ่นฐานอยู่อาศัยในจังหวัดราชบุรี สตรีชาวไทยวนทุกคนจะต้องฝึกหัดทอ ผ้าให้เป็นโดยเฉพาะการทอผ้าจก เพราะสังคมชาวไทยวนมีค่านิยมว่า "สตรีที่สามารถทอผ้าจกได้เป็นผู้ที่มีคุณสมบัติของกุลสตรีและเหมาะสมที่จะแต่งงานออกเรือนมีครอบครัวได้" ในแต่ละครัวเรือนจึงต้องมีการสอนและฝึกหัดให้บุตรทอผ้าจกให้เป็น และเมื่อใดที่บุตรแต่งงานออกเรือนไปมีครอบครัวใหม่ ผู้เป็นมารดา ต้องเตรียมผ้าชิ้นดินจกไว้สำหรับการรับไหว้ให้บุตรใช้ในการนุ่งหรือเก็บไว้เป็นมรดกตกทอดถึงลูกหลานต่อไป เมื่อแต่งงานไปแล้วสตรีจะเป็นผู้ทอผ้าสำหรับใช้สอยในครัวเรือน ทั้งที่เป็นเครื่อง นุ่งห่มหรือเครื่องใช้สอยของตนเอง เครื่องนุ่งห่ม หรือเครื่องใช้



ภาพที่ 3 ภาพจิตรกรรมฝาผนังภายในวัดภูมินทร์ จ.น่าน หญิงสาวชาวล้านนาทอผ้าชิ้น ที่มา: องค์การบริหารการพัฒนาพื้นที่พิเศษ เพื่อการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน (องค์การมหาชน), 2021

ในอดีตการทอผ้าจากของชาวไทยวนเมืองราชบุรี จะนิยมทอกันในทุกครัวเรือน เพื่อใช้สอยภายในครอบครัว ปัจจุบันการทอผ้าจากจะมีการทอขึ้นเฉพาะในกลุ่มของแม่บ้านของชุมชนไทยวนบางชุมชนเท่านั้น ซึ่งแบ่งกลุ่มการจำแนกลวดลายของผ้าจากช่างฝีมือได้เป็น 3 กลุ่ม ดังนี้ 1. กลุ่มผ้าจากคูบัว เป็นผ้าจากที่พบมากที่สุดชุมชนไทยวนที่ตำบลคูบัว และตำบลดอนตะโก อำเภอเมืองราชบุรี ลายหลักที่เป็นเอกลักษณ์ของผ้าจากกลุ่มนี้ได้แก่ ลายดอกเซีย ลายหักนกคู่ ลายโค้งแก้ง ลายหน้าหมอน และลายนกคู่กินน้ำห่อมเต้า 2. กลุ่มผ้าจากดอนแร่ เป็นผ้าจากที่พบมากที่สุดชุมชนไทยวน ตำบลดอนแร่ ตำบลห้วยไผ่ ตำบลหนองปลาหมอ อำเภอเมืองราชบุรี และอำเภอจอมบึง ราชบุรี ลายหลักที่เป็นเอกลักษณ์ของผ้าจากกลุ่มนี้ ได้แก่ ลายกาบ และลายนกคู่กินน้ำห่อมเต้า 3. กลุ่มผ้าจากหนองโพงบางกระโด เป็นผ้าจากที่พบมากในชุมชนไทยวนที่ตำบลหนองโพง ตำบลบางกระโด และตำบลหนองอ้อ อำเภอโพธาราม เป็นต้น (สำนักงานโบราณคดีและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติที่ 1 ราชบุรี, 2544)

ภูมิปัญญาการตีมีดเหล็กลาย

ภูมิปัญญาการตีมีดเหล็กลาย บ้านปากบึง อำเภอจอมบึงในยุคเริ่มแรกนั้นมีรูปทรงมีด ลวดลาย และเนื้อของเหล็กที่ทำมีดเป็นเหล็กลายเพียงอย่างเดียวแม้จะเป็นลวดลายที่ไม่ซ้ำแบบกันมีดแต่ละเล่มจึงมีขึ้นเดียวในโลกนับเป็นงานหัตถศิลป์ร่วมสมัยที่ผสมผสานระหว่างภูมิปัญญาโบราณกับเทคนิควิธีการที่ได้จากการเรียนรู้ การทดลองของตนเอง (Clad Damascus) มีดเหล็กลาย ช่างชู่แห่งบ้านปากบึง จึงเป็นที่ต้องการอย่างมากในหมู่นักสะสมศาสตราวุธทั้งในประเทศและต่างประเทศ (วิจิตร ศรีสุวิธานนท์ & พิชัย แก้วขาว, 2547)

สถาปัตยกรรม และโบราณวัตถุ

ในปีพ.ศ. 2552 จังหวัดราชบุรีมีจำนวนโบราณสถานที่ขึ้นทะเบียนเป็นมรดกของชาติ จำนวน 18 แห่งโดยเป็นโบราณสถานที่ตั้งอยู่ในเขตอำเภอเมืองราชบุรี จำนวน 13 แห่ง ได้แก่ วัดมหาธาตุวรวิหาร พระปรางค์วัดมหาธาตุวรวิหารอาคารศาลากลางจังหวัดราชบุรีหลังเดิม อาคารศาลแขวงราชบุรีวัดเขาเหลือ และวัดเพลง (ร้าง) ในท้องที่ตำบลหน้าเมือง ถ้ำฤๅษี ถ้ำผาโล พระพุทธบาท ถ้ำจีน ถ้ำจาม และถ้ำระฆัง ในท้องที่ตำบลเกาะพลับพลา วัดโขลง ในท้องที่ตำบลคูบัว วัดคุ้งกระถินในท้องที่ตำบลคุ้งกระถิน เจดีย์หัก และวัดอรุณญิกาวาส ในท้องที่ตำบลเจดีย์หัก โบราณสถานที่ตั้งอยู่ในเขตอำเภอบ้านโป่ง จำนวน 1 แห่ง ได้แก่ สระโกสินารายณ์ และกำแพงเมือง ในท้องที่ตำบลท่าผา เป็นโบราณสถานที่ตั้งอยู่ในเขตอำเภอโพธาราม จำนวน 2 แห่ง ได้แก่ วัดคงคาราม ในท้องที่ตำบลคลองตากต และวัดขนอนในท้องที่ตำบลสร้อยฟ้า เป็นโบราณสถานที่ตั้งอยู่ในเขตอำเภอปากท่อ จำนวน 1 แห่ง ได้แก่ เขาถ้ำพระ ในท้องที่ตำบลดอนทรายและเป็นโบราณสถานที่ตั้งอยู่ในเขตอำเภอวัดเพลง จำนวน 1 แห่งได้แก่ วัดเกาะศาลพระ ในท้องที่ตำบลเกาะศาลพระ

สำหรับการอนุรักษ์และสงวนรักษาโบราณวัตถุ ศิลปวัตถุที่เป็นมรดกล้ำค่าของชาติ จังหวัดราชบุรีมีพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติจำนวน 9 แห่ง คือ พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ราชบุรี กรมศิลปากร กระทรวงศึกษาธิการ นอกจากนี้ยังมีพิพิธภัณฑที่สังกัดหน่วยงานราชการอื่นอีกจำนวน 2 แห่ง คือ พิพิธภัณฑที่ทหารช่าง กรมการทหารช่าง กองทัพบก กระทรวงกลาโหม และเบญจมาชชุทิศ พิพิธภัณฑโรงเรียนเบญจมาชชุทิศ กรมสามัญศึกษา กระทรวง ศึกษาธิการ พิพิธภัณฑที่สังกัดวัด จำนวน 1 แห่ง คือ พิพิธภัณฑที่พื้นบ้านวัดม่วง วัดม่วง อำเภอบ้านโป่ง และพิพิธภัณฑที่สังกัดหน่วยงานเอกชนอีกจำนวน 2 แห่ง คือ ศูนย์สืบทอดศิลปผ้าจกราชบุรี สมาคมศิษย์เก่าโรงเรียนวัดแคทราย อำเภอมืองภวาย พิพิธภัณฑ อำเภอสวนผึ้ง (สำนักงานโบราณคดีและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติที่ 1ราชบุรี, 2544)

จิตรกรรมฝาผนังวัดคงคาราม

ภาพจิตรกรรมฝาผนังอายุมากกว่า 250 ปี เป็นภาพพุทธประวัติตอนมารผจญ ภาพสวรรค์ชั้นต่างๆ ภาพอดีตของพระพุทธเจ้าที่ประทับบนบัลลังก์ ภาพพระพุทธประวัติและพระพุทธชาติชาดก ภาพจิตรกรรมฝาผนังฝีมือละเอียดอ่อนถ่ายทอดจาก ต้นแบบที่มีชีวิตจริง ถูกเขียนขึ้นในสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้นนอกจากพระอุโบสถยังมีหมู่กุฏิสงฆ์ ขนาด 9 ห้องและ 7 ห้อง มีการสลักบานหน้าต่างงดงาม วัดคงคารามเป็นวัดเก่าแก่ที่มีมาแต่โบราณ ตั้งอยู่ 1 หมู่ที่ 3 ตำบลคลองตากต อำเภอโพธาราม สร้างมาตั้งแต่สมัยใดไม่ปรากฏหลักฐานที่แน่ชัด แต่ที่ทราบเป็นเพียงการบอกเล่าต่อกันมาว่าอาจจะสร้างมาตั้งแต่สมัยอยุธยาตอนปลายหรือกรุงธนบุรี หรือรัตนโกสินตอนต้น



ภาพที่ 4 ภาพจิตรกรรมฝาผนัง จาก https://xn--b3czk4afcy3gxah5a1g4e.com/wp-content/uploads/2014/06/IMG_1379.jpg

ขนบธรรมเนียมประเพณีของจังหวัดราชบุรี

ประเพณีกินข้าวห่อ หรือ อั้งหมีถ่อง ราชบุรี

ประเพณีกินข้าวห่อ หรือ อั้งหมีถ่อง เป็นพิธีสู่ขวัญจัดขึ้นในช่วงเดือนเก้า ชาวกะเหรี่ยงถือว่าเดือนเก้าเป็นเดือนไม่ดี บรรดาวิญญาณชั่วร้ายจะออกหากินและกิน “ขวัญ” ทำให้เจ็บป่วยหรืออาจถึงแก่ชีวิต พิธีนี้นิยมจัดในวันขึ้น 15 ค่ำ แต่ถ้าบางบ้านไม่สะดวกก็เปลี่ยนเป็นวันอื่นก็ได้ในเดือนเก้า ในพิธีมีการ “ต้มข้าวห่อ” เลี้ยง ข้าวห่อคือ ข้าวเหนียวห่อเป็นกรวย แล้วนำมาต้มให้สุกคล้ายขนมจ้างสมัยก่อนเวลารับประทานใช้จิ้มน้ำผึ้ง ปัจจุบันใช้จิ้มมะพร้าวขูด ในวันต้มข้าวห่อนี้จะมีพิธีสู่ขวัญด้วย เริ่มด้วยการเคาะไม้เป่าแคน เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน จากนั้นผู้เฒ่าผู้แก่ในครอบครัวจะใช้เชือกแดงผูกข้อมือให้ลูกหลานเพื่อความเป็นสิริมงคล (Hoteldirect, 2024)

เทศกาลสำคัญ

งานเทศกาลองุ่นหวานและตลาดน้ำดำเนินสะดวก ราชบุรี

งานเทศกาลองุ่นหวานและตลาดน้ำดำเนินสะดวก จัดขึ้นในราวเดือนมีนาคม-เมษายนของทุกปี เพื่อประชาสัมพันธ์สินค้าทางการเกษตร โดยเฉพาะองุ่นซึ่งมีปลูกกันมากในอำเภอดำเนินสะดวก องุ่นดำเนินสะดวกได้ชื่อว่ามีรสหวาน อร่อย นอกจากจะมีนิทรรศการ การแสดงผลผลิตองุ่นที่มีคุณภาพแล้วยังมีสินค้าทางการเกษตรอื่นๆ ให้ซื้อหาในราคาถูกอีกด้วยเช่น มะพร้าวน้ำหอม ส้มโอ ลิ้นจี่ เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีการประกวดธิดาองุ่นหวาน การประกวดสินค้าทางการเกษตร (Hoteldirect, 2024)

จอมบึงมาราธอน

ราชบุรีเป็นขึ้นชื่อด้านการจัดกิจกรรมกีฬา ซึ่งคนในวงการวิ่งยกให้ ‘จอมบึงมาราธอน’ โดยกิจกรรมจะจัดขึ้นในอำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี เป็นงานวิ่งที่มีชื่อเสียงและดีที่สูดงานหนึ่งในไทย เส้นทางนี้กำลังจะใช้ในการแข่งขัน Thailand Cycling Tour Challenge โดยการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย

2.1.4 ศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี

Street Art สีสันใหม่ในบ้านโป่ง

สร้างสรรค์โดยกลุ่มศิลปินชาวบ้านโป่งที่แทนตัวเองว่า “AT Exchang” Street Art จะสามารถแบ่งออกเป็น 6 จุดสำคัญ คือ จุดที่ 1 โรงหนังเฉลิมทองคำ จุดที่ 2 ซอยมิตรเสถียรและซอยเชาวนศรัทธา จุดที่ 3 ตลาดนัดดงมะพร้าว จุดที่ 4 บริเวณร้านไนน์ คาเฟ่ จุดที่ 5 ตลาดสดเทศบาลบ้านโป่ง และจุดที่ 6 ซอยร้านบะหมี่นางงาม บริเวณถนนทรงพล (เอ็ม อาร์ จี ออนไลน์, 2561)

จุดที่ 1 โรงหนังเฉลิมทองคำ ตั้งอยู่บริเวณโรงหนังเฉลิมทองคำในตลาดบ้านโป่ง โดยโรงหนังนี้เป็น 1 ใน 3 โรงหนังเก่าของบ้านโป่ง จะพบภาพวาดได้ทั่วโรงหนัง แม้กระทั่งมาตราชอกซอย มีรูป Alexface น่องหนูมาติ ตั้งอยู่บริเวณข้างโรงหนัง เป็นรูปเด็ก 3 ตา ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของตัวศิลปิน และมีปลาสวยงามที่พุกป็น อารูธสงราม โดยที่ปลาเหล่านี้ว่ายอยู่รอบตัวเด็ก



ภาพที่ 5 จุดที่ 1 โรงหนังเฉลิมทองคำ จาก

<https://mpics.mgonline.com/pics/Images/561000007422303.JPEG>

จุดที่ 2 ซอยมิตรเสถียร ผลงาน ตู้เสบียงหมายเลข 70110 ผลงานตู้เสบียงหมายเลข 70110 ที่เป็นรูปมอนเตอร์ เป็นรถไฟในรูปแบบของซูชิ ซึ่งจะแฝงประวัติศาสตร์ตอนที่ญี่ปุ่นเข้ามาบ้านโป่งในอดีต



ภาพที่ 6 จุดที่ 2 ซอยมิตรเสถียร ผลงาน ตู้เสบียงหมายเลข 70110 จาก <https://mpics.mgonline.com/pics/Images/561000007422301.JPEG>

จุดที่ 3 ตลาดนัดดงมะพร้าว บนกำแพงด้านหนึ่งของลาน จะมี Street art เป็นลายอักษรไทย ซึ่งจะเป็นชื่อ ตำบลต่างๆที่อยู่ในอำเภอบ้านโป่งมา Paint อยู่ยาวตลอดแนว ด้านตรงข้ามกำแพงจะพบอีกงานที่อยู่บริเวณลานจอดรถของตลาดนัด เป็นผลงานของศิลปิน Mamacup711



ภาพที่ 7 จุดที่ 3 ตลาดนัดดงมะพร้าว จาก <https://mpics.mgonline.com/pics/Images/561000007422308.JPEG>

จุดที่ 4 บริเวณร้านไนน์ คาเฟ่ ตั้งอยู่ใกล้กับแม่น้ำแม่กลอง ประกอบด้วยงานศิลปะ 2 แห่ง คือ ซ้ำกำแพงร้านขนาดใหญ่ เป็นรูปปลาว่ายรวมกันเป็นสายจนกลายเป็นมังกร และอีกแห่งเป็น ลักษณะแบบอักษรลักษณะต่างๆ ที่ เขียนคำว่า ทับโป่ง



ภาพที่ 8 จุดที่ 4 บริเวณร้านไนน์ คาเฟ่ จาก

<https://mpics.mgonline.com/pics/Images/561000007422311.JPEG>

จุดที่ 5 ตลาดสดเทศบาลบ้านโป่ง จะพบได้หลายจุด ทั้งบนบริเวณด้านบนของตลาด กำแพงของตึกโดยส่วนใหญ่เป็นลักษณะของรูปธนบัตร ภาพการ์ตูนกระปุกออมสิน



ภาพที่ 9 จุดที่ 5 ตลาดสดเทศบาลบ้านโป่ง จาก

<https://mpics.mgonline.com/pics/Images/561000007422312.JPEG>

จุดที่ 6 ซอยร้านบะหมี่นางงาม บริเวณถนนทรงพล เดินเข้ามาจะเจอภาพผลงานของ Abi เด็กนักเรียนหญิงใส่ว่านสามมิติ



ภาพที่ 10 จุดที่ 6 ซอยร้านบะหมี่นางงาม จาก

<https://mpics.mgrounline.com/pics/Images/561000007422314.JPEG>

2.1.5 ความหมายและความสำคัญของระบบฐานข้อมูล

ฐานข้อมูล (Database) หมายถึง กลุ่มของข้อมูลที่มีความสัมพันธ์กัน โดยนำมาเก็บรวบรวมเข้าไว้ด้วยกันอย่างเป็นระบบ ข้อมูลเหล่านี้ต้องตรงตามวัตถุประสงค์ตามการใช้งานขององค์กร และมีส่วนที่สัมพันธ์กัน เพื่อสามารถนำฐานข้อมูลในระบบไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในอนาคต ข้อมูลที่มีในฐานข้อมูลอาจเกี่ยวข้องกับชื่อกับบุคคล สิ่งของ สถานที่ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เราสนใจศึกษา โดยอาจได้มาจากการสังเกต การนับ หรือการวัด ข้อมูลในฐานข้อมูลนั้นสามารถเป็นตัวเลข ข้อความ หรือรูปภาพ (วัฒนา เอกปมิตรศิลป์, 2559)

ปัญหาเกี่ยวกับแฟ้มข้อมูล

ความซ้ำซ้อนของข้อมูล (Data Redundancy) การจัดเก็บข้อมูลมากกว่าหนึ่งแห่งทำให้ยากที่จะควบคุมถูกต้องตรงกันของข้อมูลความผูกพันระหว่างข้อมูลและโปรแกรม (Program Data Dependence) คือ ความไม่เป็นอิสระของข้อมูล หากมีการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างหรือวิธีการเรียกใช้ข้อมูลย่อมมีผลกระทบต่อโปรแกรม ทำให้ต้องตามแก้โปรแกรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ก่อให้เกิดค่าใช้จ่ายในการบำรุงรักษาโปรแกรมสูง

การไม่สามารถใช้ข้อมูลร่วมกันได้ (Lack of Data Sharing) ข้อมูลที่มีการจัดเก็บแยกจากกันโดยแต่ละส่วนงานจัดเก็บข้อมูลเป็นของตนเองทำให้ความซ้ำซ้อนของการใช้ข้อมูลอยู่ในระดับต่ำยากต่อการใช้งานร่วมกันได้

การขาดความคล่องตัว (Lack of Flexibility) ขาดการคล่องตัวในการตอบสนองต่อความต้องการใหม่ ๆ เนื่องจากเพิ่มข้อมูลไม่สนับสนุนงานในรูปแบบที่ไม่เคยทำเป็นประจำการขาดระบบรักษาความปลอดภัยที่ดี (Poor Security) คือ การกำหนดว่าผู้ใช้รายใดสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ในระดับใดได้บ้างจะทำให้ยากโดยการเขียนโปรแกรม วิธีรักษาความปลอดภัยของระบบเพิ่มข้อมูลมีขอบเขตความสามารถค่อนข้างจำกัด

แนวทางในการใช้ฐานข้อมูลในการบริหารจัดการข้อมูลลดความซ้ำซ้อน

การจัดเก็บของเพิ่มข้อมูลเป็นการจัดเก็บ ข้อมูลเดียวกันไว้หลายแห่ง ทำให้เกิดความซ้ำซ้อนของข้อมูล การนำข้อมูลมารวมกันเพื่อตัดหรือลดส่วนที่ซ้ำกันออกไปจะช่วยลดความซ้ำซ้อนของข้อมูลได้มีความเป็นอิสระของข้อมูล (Data Independence) DBMS ช่วยในการดูแลการปรับเปลี่ยนโครงสร้างของข้อมูล ทำให้โปรแกรมต่าง ๆ เป็นอิสระจากการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างของข้อมูล สนับสนุนการใช้ข้อมูลร่วมกัน (Improved Data Sharing) การจัดเก็บข้อมูลไว้ในส่วนกลางช่วยให้สามารถใช้ข้อมูลร่วมกันได้โปรแกรมประยุกต์ที่จะพัฒนาขึ้นใหม่สามารถใช้ข้อมูลที่มีอยู่แล้วได้โดยไม่ต้องเพิ่มข้อมูลเข้าไปในระบบอีกมีความคล่องตัวในการใช้งาน (Improved Flexibility) การเก็บข้อมูลในส่วนกลางจะช่วยให้มีความคล่องตัวในการใช้งานเพราะมี DBMS โดยทั่วไปจะมีเครื่องมือสนับสนุนในการสร้างแบบฟอร์มและรายงานต่าง ๆ ซึ่งช่วยลดขั้นตอนและเวลาในการจัดทำ มีระบบรักษาความปลอดภัยของข้อมูลสูง (High Degree of Data Integrity) ฐานข้อมูลมีระบบรักษาความปลอดภัยของข้อมูล โดย DBMS จะตรวจสอบรหัสผ่านเข้าสู่ระบบ และจะอนุญาตให้ผู้ใช้ที่มีสิทธิเข้ามาในระบบทำการเรียกดูข้อมูลหรือแก้ไขข้อมูลได้เฉพาะสิทธิที่กำหนดในแต่ละคนเท่านั้น (วัฒนา เอกปมิตรศิลป์, 2559)

องค์ประกอบของระบบฐานข้อมูล ระบบฐานข้อมูลประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 5 ส่วน ดังนี้

1. ข้อมูล (Data) ข้อมูลที่ถูกจัดเก็บอยู่ในฐานข้อมูล อาจเกี่ยวกับชื่อกับบุคคล สิ่งของ สถานที่ หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เราสนใจศึกษา โดยอาจได้มาจากการสังเกต การนับ หรือการวัด ข้อมูลในฐานข้อมูลนั้นสามารถเป็นตัวเลข ข้อความ หรือรูปภาพ โดยมีความสัมพันธ์กัน
2. ฮาร์ดแวร์ (Hardware) เครื่องคอมพิวเตอร์และอุปกรณ์รอบข้าง
3. ซอฟต์แวร์ (Software) ระบบปฏิบัติการ (Operating Systems) และระบบจัดการข้อมูล (Database Management System : DBMS)
4. ผู้ใช้ (Users) บุคลากรที่เกี่ยวข้องกับระบบฐานข้อมูล
5. ขั้นตอนปฏิบัติงาน (Procedure) ขั้นตอนการปฏิบัติงานมีกฎระเบียบ วิธีการ

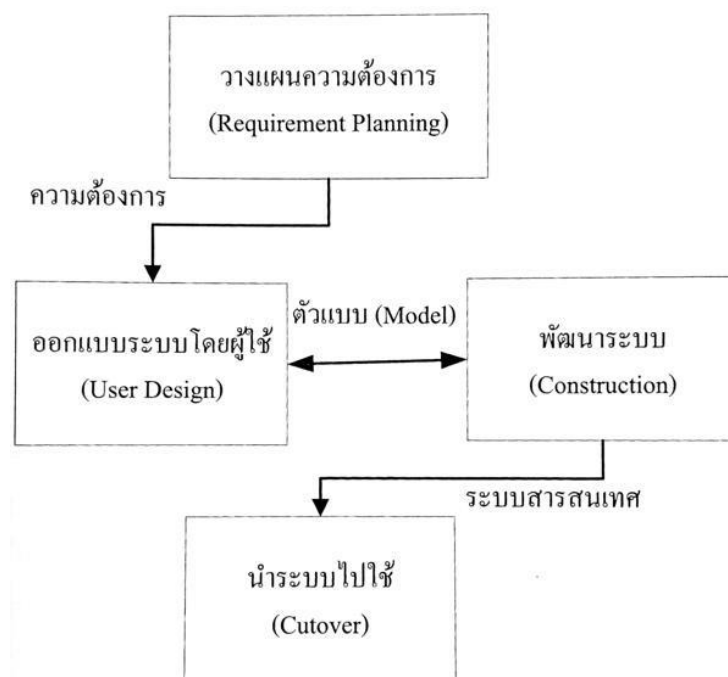
การพัฒนากระบวนสารสนเทศ (Information System)

การพัฒนากระบวนสารสนเทศ (Information System) เป็นการกระทำที่จะถูกนำไปสร้างระบบข้อมูลที่เกี่ยวข้องปัญหาขององค์กรที่เรียกว่าการพัฒนากระบวน การจัดการสารสนเทศโดยทั่วไปได้มีการจัดการสารสนเทศอยู่แล้ว แม้จะไม่มีระบบคอมพิวเตอร์ก็ตาม เช่น การบันทึกใส่สมุด หรือกระดาษ เป็นต้น ต่อมาเมื่อมีการพัฒนากระบวนคอมพิวเตอร์ที่ทันสมัย ก็ได้มีการนำมาใช้ในการจัดการสารสนเทศที่เรียกว่า เทคโนโลยีสารสนเทศ (information technology, IT) ซึ่งประกอบไปด้วยส่วนนำเข้า ส่วนประมวลผลและส่วนแสดงผล ซึ่งตัวข้อมูลจะเป็นวัตถุดิบของระบบในส่วนนำเข้า เพื่อประมวลผลข้อมูลด้วยวิธีต่างๆ และได้สารสนเทศเป็นผลลัพธ์ออกมา ซึ่งช่วยทำให้การประมวลผลทำได้รวดเร็วขึ้น และทำให้สารสนเทศที่ได้มีคุณภาพน่าเชื่อถือมากขึ้น (ปานใจ ธารทัศนวงศ์, 2554)

ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ (Management information system - MIS) หมายถึง ระบบคอมพิวเตอร์ หรือขั้นตอนที่ช่วยในการจัดเก็บสารสนเทศเพื่อใช้ในการบริหาร และการจัดการองค์กรได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีส่วนครอบคลุมถึง บุคคล เอกสาร เทคโนโลยี และขั้นตอนในการทำงาน ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการจะแตกต่างจากระบบสารสนเทศทั่วไป กล่าวคือระบบนี้จะใช้ในการวิเคราะห์ระบบอื่นๆ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในทางวิชาการ คำว่า ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการนี้ถูกใช้ในส่วนรูปแบบการจัดการข้อมูล เช่น ระบบผู้เชี่ยวชาญ หรือ ระบบช่วยในการตัดสินใจ (O'Brien James, 1990)

วิธีการพัฒนากระบวนสารสนเทศ

การพัฒนากระบวนอย่างรวดเร็ว (Rapid Application Development, RAD) เป็นเทคนิคของการทำงานเป็นทีมโดยให้ผู้ใช้มีส่วนร่วมในการพัฒนากระบวนทุกขั้นตอน เพื่อที่จะเร่งการพัฒนาเวลาและค่าใช้จ่าย ตลอดจนเพิ่มโอกาสในการทำระบบให้สำเร็จมากขึ้นโดยผลลัพธ์ที่ได้คือระบบงานใหม่ (ปานใจ ธารทัศนวงศ์, 2554: 58) และเป็นรูปแบบการพัฒนาที่ใช้ระยะเวลาในการพัฒนารวดเร็ว และมีคุณภาพดีกว่าวิธีการพัฒนาระบบดั้งเดิม โดยมีการนำเครื่องมือซอฟต์แวร์มาช่วยในการพัฒนาระบบ มีการทำซ้ำบางขั้นตอนจนกว่าขั้นตอนต่างๆ ของระบบที่สร้างจะได้รับการยอมรับ (วัฒนา เอกภมิต ศิลป์, 2559: 181) ซึ่งมี 4 ขั้นตอนได้แก่ 1. การวางแผนเพื่อกำหนดความต้องการ (Requirements Planning) 2. การออกแบบโดยผู้ใช้ (User Design) 3. การพัฒนากระบวน (Construction) 4. การนำระบบไปใช้ (Cutover) ดังภาพ

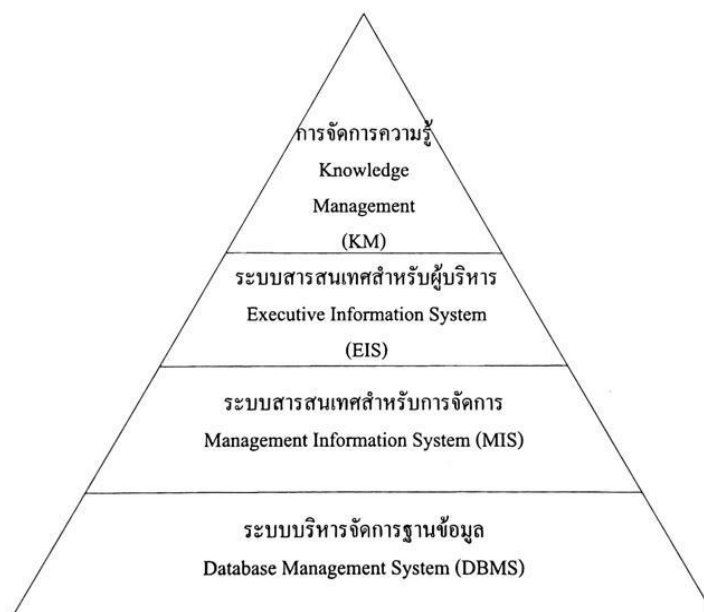


ภาพที่ 11 ขั้นตอนการพัฒนาอย่างรวดเร็ว (RAD). จาก การวิเคราะห์และออกแบบระบบเทคโนโลยีสารสนเทศในมุมมองด้านการบริหาร (หน้า 59), โดย ปานใจ ธารทัศน์วงศ์, 2554.

2.2 แนวคิด ทฤษฎี และหลักการพัฒนาการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์

2.2.1 แนวคิดการสร้างระบบการจัดการองค์ความรู้

ระบบเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารถือเป็นปัจจัยหลักของการนำไปสู่องค์ความรู้ในลักษณะสังคมอุดมปัญญา (Knowledge-Based Society) ที่สามารถเกื้อหนุนหรือส่งเสริมยุทธศาสตร์ของหน่วยงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพราะตามหลักการสร้างองค์ความรู้จะมีรากฐานมาจากระบบบริหารจัดการข้อมูล (Database Management System : DBMS) เพื่อนำมาวิเคราะห์ประมวลผลเป็นระบบสารสนเทศสำหรับการจัดการ (Management Information System : MIS) ซึ่งจะนำไปสู่การคิดวิเคราะห์เชิงนโยบาย การวางแผน และการตัดสินใจของผู้บริหารด้วยระบบสารสนเทศสำหรับผู้บริหาร (EIS) (ปานใจ ธารทัศน์วงศ์, 2554: 11)



ภาพที่ 12 ความลำดับชั้นของสารสนเทศ. จาก การวิเคราะห์และออกแบบระบบเทคโนโลยีสารสนเทศในมุมมองด้านการบริหาร (หน้า 11), โดย ปานใจ ธารทัศนวงศ์, 2554.

2.2.2 แนวคิดการวิเคราะห์การจัดการข้อมูล นำไปสู่การออกแบบ UI (User Interface) และ UX (User Experience)

หลักการออกแบบเว็บไซต์ 10 ประการ ในการออกแบบเว็บไซต์ที่น่าสนใจ และสามารถใช้งานได้มีประสิทธิภาพนั้น ผู้ออกแบบจำเป็นต้องอาศัยทั้งความรู้ และประสบการณ์ต่างๆ รวมถึงต้องศึกษา และเข้าใจถึงหลักการออกแบบเว็บไซต์พื้นฐานที่สำคัญ เพื่อที่จะนำมาประยุกต์ใช้อย่างถูกต้องและเหมาะสม (พอกซ์บิธ, 2567)

ประการแรก การคำนึงถึงผู้ใช้งานเป็นหลัก (User-Centered Design)

หัวใจสำคัญของการออกแบบเว็บไซต์ คือ การคำนึงถึงผู้ใช้เป็นหลัก (User-Centered Design) เริ่มตั้งแต่การทำความเข้าใจกลุ่มผู้ใช้ หรือกลุ่มเป้าหมายอย่างเข้าใจ ว่าคือใคร ความต้องการของผู้ใช้งานคืออะไร รวมถึงพฤติกรรมการใช้งานเว็บไซต์เป็นอย่างไร เพื่อนำข้อมูลเหล่านี้มาประกอบการออกแบบเว็บ ในการออกแบบ UI (User Interface) และ UX (User Experience) ผู้ออกแบบควรคำนึงถึงการใช้งานที่ง่าย เมนูไม่ซับซ้อน สามารถค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้รวดเร็ว มีความเชื่อมโยงหรือสอดคล้องในทุกหน้าของเว็บไซต์ หรือกระทั่งการจัดวาง layout อย่างเป็นระเบียบ รูปแบบและขนาดตัวอักษรที่อ่านง่าย

ประการที่สอง ออกแบบหน้าเว็บไซต์ที่ตอบสนอง และโหลดได้เร็ว (Fast Page Loading)

การใช้ภาพขนาดเล็ก และการโหลดภาพด้วย Lazy loading เป็นเทคนิคที่ช่วยลดการใช้งานทรัพยากรและเพิ่มความเร็วในการโหลดเว็บ การจัดลำดับองค์ประกอบด้วย (Visual Hierarchy) ช่วยให้ผู้ใช้งานเห็นข้อมูลที่สำคัญก่อนและส่วนที่เกี่ยวข้องถูกโหลดก่อนเสมอ การใช้ Browser caching เพื่อเก็บข้อมูลบางส่วนไว้ในเครื่องของผู้ใช้โดยไม่ต้องโหลดข้อมูลซ้ำในทุกครั้งที่ผู้ใช้เข้าชมเว็บไซต์ จะยิ่งช่วยทำให้เว็บไซต์โหลดได้เร็วขึ้นอย่างเห็นได้ชัด

ประการที่สาม ปรับให้เข้ากับทุกอุปกรณ์ (Responsive Design)

Responsive Design คือ การออกแบบ และพัฒนาเว็บไซต์ ให้สามารถปรับขนาด Layout ของโครงสร้างเว็บไซต์ได้เหมาะกับหน้าจอของแต่ละอุปกรณ์ ควรออกแบบให้ครอบคลุมทั้งคอมพิวเตอร์ แท็บเล็ต หรือสมาร์ตโฟน ให้แสดงผลได้พอดีเสมอ ซึ่งจะช่วยให้ผู้ใช้งานสามารถใช้งานได้อย่างสะดวก ยกตัวอย่างเครื่องมือสำคัญ ช่วยทำให้เว็บไซต์แสดงผลได้ยืดหยุ่นบนอุปกรณ์ต่างๆ การใช้ CSS media queries, Flexbox และ CSS Grid ช่วยในการปรับเปลี่ยน และการจัดวางองค์ประกอบทุกอย่างในหน้าเว็บไซต์ตามขนาดหน้าจอของอุปกรณ์ เช่น Menu และ Content ที่วางเรียงกันในแนวนอนบนจอคอม แต่จะปรับเป็นเรียงแนวตั้ง เมื่อแสดงผลบนมือถือ รวมทั้งภาพประกอบ และวิดีโอที่จะถูกปรับขนาดให้พอดีกับหน้าจอตามไปด้วย

ประการที่สี่ การออกแบบที่มีความเรียบง่าย (Minimalism Design)

การออกแบบที่มีความเรียบง่าย (Minimalism Design) เป็นที่นิยมในปัจจุบัน โดยเน้นการออกแบบที่มีความเรียบง่าย และตัดทอนองค์ประกอบที่ไม่จำเป็นออก การออกแบบดีไซน์ที่ดี มีความน่าสนใจ และใช้งานง่าย จะสามารถช่วยโฟกัสความสนใจของผู้ใช้ได้ถูก สามารถช่วยในการค้นหาข้อมูลที่ต้องการภายในเว็บไซต์ได้สะดวก

หลักการออกแบบควรคำนึงถึงการออกแบบให้ผู้ใช้รับรู้ถึงลำดับความสำคัญขององค์ประกอบต่างๆ บนหน้าเว็บ (Visual Hierarchy) การใช้พื้นที่ว่างให้เกิดประโยชน์ (Negative Space) การเลือกใช้สี มักจะใช้สีที่สบายตา มีความเรียบง่าย หรืออาจเลือกใช้สีที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของแบรนด์ เพื่อสร้างภาพจำให้กับผู้ใช้งาน

ประการที่ห้า การเลือกใช้ภาพ สื่อ และวิดีโอสื่อความหมายชัดเจน (Use Of Images And Videos)

การเลือกใช้ทั้งภาพและวิดีโอบนหน้าเว็บไซต์ ช่วยอธิบาย หรือ สาธิตหัวข้อที่ซับซ้อนให้เข้าใจง่ายมากขึ้น การเลือกใช้ภาพหรือวิดีโอในเว็บไซต์ ควรจะต้องคำนึงตั้งแต่เรื่องคุณภาพ ขนาดไฟล์

ความเหมาะสมกับเนื้อหา และลิขสิทธิ์ หากเลือกใช้ได้อย่างเหมาะสม จะช่วยเสริมให้เว็บไซต์ดู น่าสนใจขึ้น และไม่ส่งผลเสียต่อประสิทธิภาพทำงานโดยรวม

ประการที่หก ผู้ใช้งานสามารถเข้าถึงได้ง่าย (Accessibility)

ในการออกแบบและพัฒนาเว็บไซต์ ผู้พัฒนาควรตระหนักเรื่องการออกแบบเว็บไซต์เพื่อผู้ใช้ที่ หลากหลาย ไม่ใช่เพียงแค่กลุ่มใดกลุ่มหนึ่งโดยใช้เทคนิคต่าง ๆ การใช้ Heading และ Landmark เพื่อกำหนดโครงสร้างของเว็บไซต์ การใช้สีที่มีความคมชัดเพียงพอ การออกแบบเพื่อรองรับการใช้งาน คีย์บอร์ด การออกแบบที่มีความหลากหลายจะช่วยขยายฐานผู้ใช้งานเว็บไซต์ให้กว้างขึ้นได้

ประการที่เจ็ด การใช้ Animation และ Microinteractions

เป็นเครื่องมือที่ช่วยเพิ่มประสบการณ์การใช้งานให้มีความสนุกสนานและน่าจดจำมากขึ้น การใช้ Animation เช่น การเคลื่อนไหวขององค์ประกอบหรือการเปลี่ยนแปลงของหน้าจอสามารถ ช่วยให้ UX/UI ดูมีชีวิตชีวาและมีความเป็นเอกลักษณ์มากขึ้น ส่วน Microinteractions เป็นการเพิ่ม ประสิทธิภาพในการใช้งานเล็ก ๆ ที่ช่วยให้ผู้ใช้รู้สึกได้ถึงการตอบสนอง และการติดต่อกับเว็บไซต์ เช่น ข้อความใน Search Bar จะหายไปเมื่อผู้ใช้งานคลิกในแถบนั้น

ประการที่แปด การออกแบบเว็บไซต์ที่คำนึงถึงมือถือเป็นอันดับแรก (Mobile First)

การจัดลำดับความสำคัญของเนื้อหาและออกแบบ UI ให้เหมาะสมกับขนาดของนิ้วมือสัมผัส จะช่วยให้ผู้ใช้มีประสบการณ์การใช้งานที่ดีขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยลดปัญหาเรื่อง Page Speed โดย เว็บไซต์จะถูกออกแบบให้เหมาะสมกับการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ตที่อาจจะทำให้ไม่เสถียรบนมือถือ นั้นหมายความว่าผู้ใช้จะได้รับประสบการณ์การใช้งานที่รวดเร็วและประทับใจมากขึ้นในการเข้าถึง เว็บไซต์ผ่านสมาร์ตโฟน

ประการที่เก้า พลังของ Chatbots และ AI

การนำ Chatbots หรือระบบแชทบอทอัตโนมัติมาประยุกต์ใช้ คอยตอบคำถาม ให้คำแนะนำ และ ช่วยเหลือผู้ใช้ในการค้นหาข้อมูลที่ต้องการได้รวดเร็ว Chatbots สามารถบริการได้ตลอด 24 ชั่วโมง ทุกวันนี้มีหลายเว็บไซต์เริ่มนำ Chatbots มาใช้งาน มักพบเห็นได้ตามมุมล่างขวาของหน้าเว็บ บริการ ให้สอบถามปัญหาหรือขอรับความช่วยเหลือได้ทันที Chatbots ยุคใหม่นี้มีการนำ AI มาใช้ในการ ประมวลผลภาษาธรรมชาติ (NLP) สามารถทราบถึงเข้าใจความต้องการของลูกค้า และโต้ตอบได้อย่าง เป็นธรรมชาติมากขึ้น

ประการสุดท้าย การรักษาความปลอดภัย และความเป็นส่วนตัว (Security)

ความปลอดภัย และความเป็นส่วนตัว ผู้ใช้จะต้องมั่นใจว่าข้อมูลส่วนตัวของพวกเขาจะไม่ถูกการนำไปใช้ที่ผิด หรือ เกิดความเสียหาย การรักษาความปลอดภัยของผู้ใช้เป็นสิ่งสำคัญในการออกแบบเว็บไซต์ การออกแบบระบบลงชื่อเข้าใช้ (Login) ที่กำหนดความยาวและความซับซ้อนขั้นต่ำของรหัส การพิจารณาใช้การยืนยันตัวตนสองชั้น (Two-factor Authentication) สำหรับเว็บไซต์ที่มีข้อมูลสำคัญ อาจเพิ่มทางเลือกการลงชื่อเข้าใช้ผ่านบัญชีโซเชียลมีเดีย เพื่ออำนวยความสะดวกให้กับผู้ใช้

2.2.3 แนวคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)

การคิดเชิงออกแบบของมหาวิทยาลัยสแตนฟอร์ด (Stanford d.school) ประกอบไปด้วยการทำงาน 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1. การทำความเข้าใจกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง (Empathize), 2. การนิยาม หรือ การตีกรอบปัญหา (Define), 3. การระดมความคิดใหม่ (Ideate) 4. การสร้างต้นแบบ (Prototype) และ 5. การทดสอบ (Test)

การคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) เป็นกระบวนการคิดเพื่อแก้ปัญหาและพัฒนาแนวคิดใหม่ ๆ โดยมีจุดมุ่งหมายคือการหาแนวทางการแก้ปัญหาที่เน้นมุมมอง พฤติกรรม และประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (User-centered) และมีเจตนาในการสร้างผลลัพธ์ในอนาคตที่เป็นรูปธรรม เพื่อให้ได้แนวทางหรือนวัตกรรมที่ตอบโจทย์กับผู้ใช้และสถานการณ์

การเข้าใจปัญหา

เป็นขั้นตอนการทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ที่ต้องเน้นการทำความเข้าใจต่อผู้ใช้กลุ่มเป้าหมาย (Insight) เป็นการสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อการตั้งคำถามปลายเปิดหรือสมมติฐานที่ผลักดันให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และการวิเคราะห์ปัญหาเพื่อกำหนดแนวทางการแก้ปัญหาให้ชัดเจน โดยการเลือกและสรุปกรอบแนวทางความเป็นไปได้ (Brown & Wyatt, 2010)

การสร้างการเข้าใจอย่างลึกซึ้ง (Empathize)

ขั้นตอนในกระบวนการคิดเชิงออกแบบ หรือ Design Thinking นั้นเป็นการสร้างความเข้าใจถึงปัญหา และความต้องการของผู้ใช้งาน (user) อย่างลึกซึ้ง หรือที่เรียกว่าการ Empathize โดยจะต้องทำการระบุกลุ่มผู้ใช้งาน ที่เราต้องเข้าไปทำความเข้าใจให้ชัดเจน เพื่อให้ผลงานออกแบบของเราสามารถตอบโจทย์ปัญหาและความต้องการของผู้ใช้งานได้อย่างตรงจุด (อิทัต ตรีศิริโชติ, 2563)

การนิยาม หรือ การตีกรอบปัญหา (Define)

เป็นขั้นตอนที่สองของกระบวนการในการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) โดยในขั้นตอนนี้จะเป็นการดึงข้อมูลเชิงลึก (insight) จากการทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง (Empathize) และทำการจับกลุ่มรูปแบบปัญหา (pattern grouping) เพื่อตีกรอบปัญหาหลักของผู้ใช้งานที่จะต้องทำการแก้ไขด้วยการออกแบบ (อีทัต ตรีศิริโชติ, 2563)

ในสองขั้นตอนแรกคือการทำความเข้าใจ กลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง (Empathize) และการตั้งกรอบโจทย์ (Define) เป็นขั้นตอนแห่งการสร้างทำความเข้าใจและตีความปัญหา เพื่อตั้งเป้าหมายของโครงการ

การระดมความคิดใหม่ (Ideate)

ขั้นตอนในการใช้ความคิดสร้างสรรค์และมุมมองที่หลากหลาย เพื่อสร้างคำตอบหรือทางเลือกวิธีแก้ปัญหาใหม่ การระดมความคิดใหม่ (Ideate) อย่างไม่มีขีดจำกัด ให้มากที่สุด หลากหลายที่สุดในรูปแบบการระดมสมอง (Brainstorm) (Kelley & Brown, 2018) และนำไปสู่การประเมิน (Idea evaluation) เลือกความคิดที่อยู่ภายใต้กรอบแนวทางการเป็นไปได้ ซึ่งอาจมีการซ้ำหลายรอบ

การสร้างต้นแบบ (Prototype)

การสร้างต้นแบบ คือ การทดสร้างโมเดล หรือ ภาพตัวอย่างผลิตภัณฑ์ หรือ การบริการเริ่มต้น เพื่อจะนำไปทดสอบกับผู้ใช้งานจริง เพื่อที่จะได้เรียนรู้ถึงข้อที่ควรปรับปรุงและทำการแก้ไขต่อไป (Ling, 2015)

การทดสอบสมมติฐานที่ว่าต้นแบบที่ได้คิดค้นขึ้นนั้นจะสามารถตอบโจทย์ปัญหา และความต้องการของผู้ใช้งานได้จริงหรือไม่โดยการสร้างต้นแบบจะต้องเป็นการสร้างการจำลองสถานการณ์นั้นๆ หรือสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ที่สามารถทำได้เร็วและทดสอบได้เร็วที่สุด ทั้งนี้ก็เพื่อที่จะให้ทีมงาน สามารถกลับไปปรับปรุงแก้ไขรายละเอียดของต้นแบบได้อย่างรวดเร็ว แล้วทำการทดสอบซ้ำเพื่อให้มั่นใจได้ว่าผลงาน ออกแบบที่คิดขึ้นจะสามารถตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้งานได้อย่างถูกต้องครบถ้วนที่สุด (อีทัต ตรีศิริโชติ, 2563)

2.2.4 แนวคิดแผนพัฒนาเศรษฐกิจประเทศ

ประเทศไทยเป็นประเทศที่มีทรัพยากรท่องเที่ยวและมีคุณค่าทั้งทางด้านธรรมชาติและทางด้านวัฒนธรรม อีกทั้งความมีมิตรไมตรีของคนไทยล้วนเป็นสิ่งจูงใจให้นักท่องเที่ยวต่างชาติต้องการเดินทางเข้ามาเยี่ยม เยือนประเทศไทยเป็นจำนวนมาก (บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา, 2548) ซึ่งจากสถิติที่ผ่านมาประเทศไทยมี นักท่องเที่ยวต่างชาติจากทุกภูมิภาคทั่วโลกเดินทางมาท่องเที่ยวเป็นจำนวนมากโดยในปี พ.ศ. 2556 นักท่องเที่ยวต่างชาติเดินทางมาท่องเที่ยวในประเทศไทยจำนวน 26,735,583 คน ขยายตัวร้อยละ 19.60 เมื่อเทียบกับปี พ.ศ. 2555 ที่ผ่านมา (การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย, 2556) นับว่าตลาดนักท่องเที่ยวต่างชาติที่น่าสนใจเป็นอย่างยิ่งเพราะสามารถทำรายได้เข้าประเทศเป็นจำนวนมากและเป็นตลาดที่มีการเติบโตอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ประเทศไทยได้รับการยอมรับจากนานาชาติ ในความโดดเด่นทางด้านมรดกและความมีอิทธิพลทางวัฒนธรรมที่เป็นเอกลักษณ์และมีความหลากหลาย จนเป็นจุดหมายปลายทางที่ดีที่สุดของโลก ทั้งในด้านการท่องเที่ยว การทำงาน และการพักผ่อน จากอัตลักษณ์ความเป็นไทย จุดเด่นทางวัฒนธรรมที่ทรงคุณค่า ภูมิปัญญาท้องถิ่น และความงามทางธรรมชาติ เป็นที่ประทับใจของชาวต่างชาติที่มาเยี่ยมเยือนเมืองไทย

2.2.5 แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy)

การสร้างอัตลักษณ์จากทุนทางวัฒนธรรม

จากยุทธศาสตร์การพัฒนาประเทศไทยในแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 10 ข้อ 5.2(2) ได้ให้ความสำคัญกับการสร้างความมั่นคงของเศรษฐกิจชุมชน ด้วยการบูรณาการกระบวนการผลิตบนฐานศักยภาพและความเข้มแข็งของชุมชน เพื่อส่งเสริมให้ชุมชนนำองค์ความรู้จากมรดกทางศิลปวัฒนธรรมไปใช้ในการสร้างสรรค์พัฒนาและต่อยอดผลิตภัณฑ์ทางวัฒนธรรมที่มีคุณภาพ หรือบริการอื่นๆตามความเหมาะสมของเอกลักษณ์ในแต่ละชุมชน และด้วยเหตุที่ทุนทางวัฒนธรรมจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญของทุนทางสังคม และเป็นจุดแข็งที่สามารถเชื่อมโยงทุนทางเศรษฐกิจและทุนทรัพยากรธรรมชาติให้เป็นพลังในการขับเคลื่อนการเสริมสร้างความอยู่ดีมีสุขร่วมกันของคนในชาติ นอกจากนี้ ทุนทางวัฒนธรรมยังเปรียบเสมือนเครื่องมือในการพัฒนาทุนมนุษย์ของประเทศให้มีความเข้มแข็งอีกทางหนึ่งซึ่งมรดกทางวัฒนธรรมที่ถูกนำมาใช้เป็นทุนทางวัฒนธรรมเพื่อสร้างเป็นอัตลักษณ์เพื่อการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบรรจุภัณฑ์นั้น มีอาทิ โบราณสถาน โบราณวัตถุ ศิลปวัตถุ ภาษาวรรณกรรม เอกสาร โบราณ จดหมายเหตุ ศิลปะ การแสดง และงานศิลปกรรมต่างๆ ที่จัดเป็น “ทุนทางวัฒนธรรม” ที่บรรพบุรุษได้สั่งสม สืบทอดมาจนถึงคนรุ่นหลัง ให้ได้ระลึกถึงคุณค่า ความงาม และเอกลักษณ์ของความเป็นไทย

2.2.6 แนวคิดแผนพัฒนาราชบุรี

ราชบุรี ดินแดนลุ่มน้ำแม่กลองและสายหมอกแห่งขุนเขาตะนาวศรี เป็นเมืองเก่าที่มีประวัติศาสตร์ที่เก่าแก่ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตความหลากหลายชาติพันธุ์ ซึ่งมรดกทางวัฒนธรรมในพื้นที่ริมแม่น้ำแม่กลองสามารถนำมาบริหารจัดการเพิ่มมูลค่า และเป็นต้นทุนสำหรับการพัฒนาของถิ่นได้ดี (มหาลัยศิลปากร, 2536)

ราชบุรี ดินแดนที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์ที่สุดแห่งหนึ่งเป็นเมืองที่มีองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ให้ได้ศึกษาไม่จบสิ้น และองค์ความรู้เหล่านี้ก็เป็นต้นทุนชั้นดีต่อการเป็นเมืองท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ยั่งยืน ซึ่งก็ถือเป็นโชคดีของคนรุ่นใหม่ที่เกิดมาในยุคสมัยที่สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้ง่าย เมื่อรวบรวมกับบรรยากาศของเมืองที่ช่วยหล่อหลอมให้พวกเขาสนใจประวัติศาสตร์ ราชบุรีจึงมีต้นทุนที่พร้อมสรรพที่รอให้คนรุ่นใหม่หยิบไปต่อยอด เพื่อสร้างโอกาสใหม่ๆ ทางเศรษฐกิจอย่างน่าสนใจ (ศศิธร ศิลปวุฒยา, 2566)

นอกจากนี้ยังจังหวัดราชบุรี เป็นจังหวัดที่มีขนาดเศรษฐกิจใหญ่ที่สุดในภาคตะวันตก จากการประมาณในไตรมาสแรกในปี 2553 ของคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจ และสังคมแห่งชาติ ราชบุรีมีผลิตภัณฑ์มวลรวมจังหวัด(GPP) คิดเป็นมูลค่า 120,200 ล้านบาท มากเป็นอันดับ 17 ของประเทศ และมีรายได้ต่อประชากร (GPP PER CAPITA) สูงถึง 144,062 บาท เป็นอันดับที่ 13 ของประเทศ (กรมการพัฒนาชุมชน, สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดราชบุรี, 2567) การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยยังคงให้ความสำคัญในการส่งเสริมการท่องเที่ยวใน 12 เมืองต้องห้าม...พลาด, 12 เมือง ต้องห้าม...พลาด พลัส รวมถึงการท่องเที่ยวในระดับชุมชนต่างๆ เพื่อกระจายประโยชน์จากการท่องเที่ยวอย่างทั่วถึง โดยให้ความสำคัญ และพร้อมที่จะผลักดันให้จังหวัดราชบุรี ที่เป็นอีกจังหวัดที่ถูกเลือกให้เป็น 1 ใน 12 เมือง ภายใต้แนวคิด " 12 เมืองต้องห้าม...พลาด " ในหัวข้อธีมการประชาสัมพันธ์ "ราชบุรี ชุมชนคนอาร์ต " และยังมีแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ และแหล่งท่องเที่ยวที่ได้รับความนิยมจากนักท่องเที่ยว เดินทางเข้ามาท่องเที่ยวเพิ่มขึ้นในทุกๆปี มีแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่สวยงาม แหล่งท่องเที่ยวทางประวัติศาสตร์ แหล่งท่องเที่ยวทางวัฒนธรรม แหล่งท่องเที่ยว เชิงเกษตร เชิงสุขภาพ และเชิงันทนาการ ทำให้มีนักท่องเที่ยวเดินทางเข้ามาท่องเที่ยวเพิ่มขึ้นในทุกๆปี ตามสถานที่ท่องเที่ยวสำคัญ นี่จึงเป็นโอกาสในการต่อยอดทุนทางวัฒนธรรมสำคัญที่จะสามารถก่อให้เกิดการเพิ่มมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อสร้างระบบเศรษฐกิจฐานรากของจังหวัด

แผนยุทธศาสตร์จังหวัดราชบุรี พ.ศ. 2561-2564 (ฉบับทบทวนปีพ.ศ.2562) ที่กล่าวถึง ปัญหาและความท้าทายของเศรษฐกิจของจังหวัดราชบุรีในอนาคต ในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 การเสริมสร้างความมั่นคงทางเศรษฐกิจ การค้า การบริการ การท่องเที่ยว ด้วยนวัตกรรม และบริการ ที่มีมูลค่าสูงว่า “เศรษฐกิจของจังหวัดราชบุรี นอกจากเชื่อมโยงกับการเกษตรแล้วยังมีภาคการค้า การบริการ และ การลงทุนที่เติบโตอย่างต่อเนื่อง สามารถสร้างรายได้ให้กับจังหวัด ไม่น้อยกว่า 128,623 ล้านบาท (พ.ศ. 2553) แต่ปัญหา และความท้าทายในอนาคตของจังหวัด คือการสร้าง โอกาสจากการพัฒนาของประเทศ และความท้าทายของจังหวัดพัฒนาบริการการท่องเที่ยวของ จังหวัด เพื่อเจาะกลุ่มเป้าหมายที่มีกำลังซื้อ และการสร้างเศรษฐกิจในชุมชนจากภูมิปัญญา วัฒนธรรม”

2.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การใช้นวัตกรรมแพลตฟอร์มเพื่อสังคมไทย วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรม ท้องถิ่น : ปีที่ 5 ฉบับที่ 3 (2564) : กันยายน-ธันวาคม JOURNAL OF LOCAL GOVERNANCE AND INNOVATION : Vol. 5 No. 3 (2021) : SEPTEMBER-DECEMBER กล่าวว่า “แพลตฟอร์มที่มีความสำคัญต่อการนำนวัตกรรมเข้ามาใช้ในสังคมไทย แพลตฟอร์มการท่องเที่ยวชุมชน เป็นหนึ่งใน ธุรกิจนวัตกรรมเพื่อสังคมที่สามารถดึงเอกลักษณ์ที่สำคัญของประเทศมาสร้างจุดสนใจให้นักท่องเที่ยว ดังนั้นหากจะทำให้การท่องเที่ยว ชุมชนได้รับการยอมรับจากนักท่องเที่ยวในระดับสากล ต้องใช้จุดแข็งของของพื้นที่ในการพัฒนา รูปแบบการท่องเที่ยว นำภูมิปัญญาท้องถิ่นมาประยุกต์ เพื่อให้เกิดการสานต่อเชิงวัฒนธรรม มีการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัยที่คำนึงถึงความเหมาะสมและบริบท ของท้องถิ่นเป็นหัวใจสำคัญ สร้างการมีส่วนร่วม ร่วมของผู้คนในชุมชน ตอบโจทย์นักท่องเที่ยวในทุก กระบวนการตั้งแต่การค้นหาแหล่งท่องเที่ยวการเดินทาง ที่พักอาศัย โปรแกรมการท่องเที่ยวในชุมชน จำเป็นต้องมีการพัฒนาอยู่ตลอดเวลาและที่สำคัญที่สุด คือ การรักษาเอกลักษณ์ของชุมชนไม่ให้แปร เปลี่ยนไปตามปัจจัยภายนอกการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวทำให้นักท่องเที่ยวสามารถค้นหาข้อมูลแหล่งท่องเที่ยวในพื้นที่ต่าง ๆ ได้ง่ายขึ้น สะดวกมากยิ่งขึ้น จึงเป็นสิ่ง ใหม่ที่จะช่วยให้นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์ที่ดีในการใช้ Platform และเพิ่มเม็ดเงินให้กระจายใน แหล่งท่องเที่ยวต่าง ๆ ยิ่งไปกว่า นั้น แพลตฟอร์มดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการธุรกิจท่องเที่ยวก็มีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่ากัน ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าหากมีแพลตฟอร์มดิจิทัลที่รองรับการเข้าถึงข้อมูล การท่องเที่ยวทั้งจากภาครัฐและจากผู้ประกอบการส่งถึงนักท่องเที่ยวโดยตรง และสามารถตอบโจทย์ พฤติกรรมการท่องเที่ยวของคน รุ่นใหม่ ๆ ได้นั้น (Digital Economy Promotion Agency, 2021) จะเป็นการเพิ่มและพัฒนา ศักยภาพในการแข่งขันในธุรกิจนี้ได้เป็นอย่างดี” (บุษกุล ไชยตันเทือก & ภักดี โพธิ์สิงห์, 2564)

บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานวิจัย

แนวทางที่ใช้ในการศึกษา

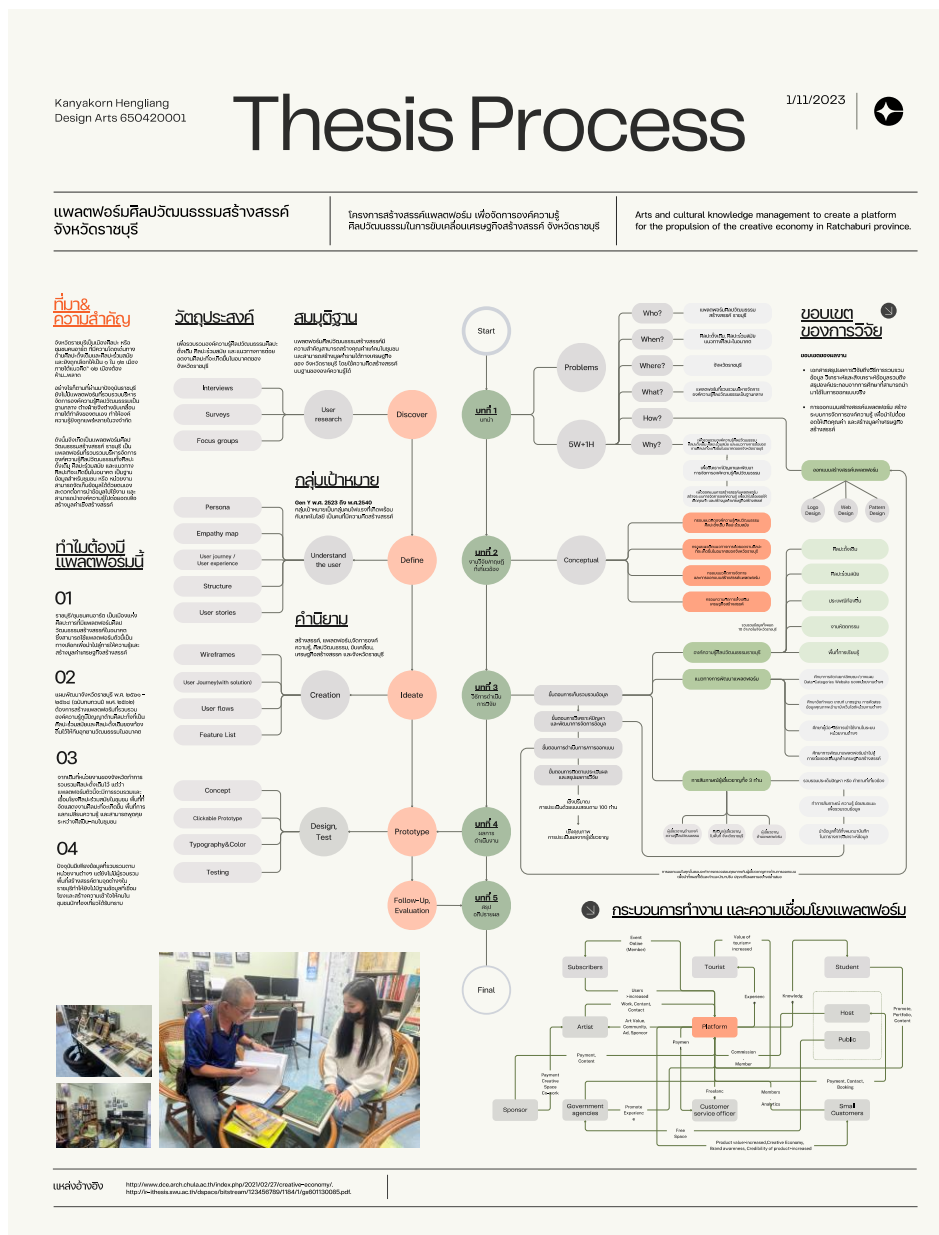
วิธีดำเนินการวิจัยการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นกระบวนการค้นหาความจริงในสภาพที่เป็นอยู่โดยธรรมชาติ เป็นการสืบค้นโดยมองภาพรวมอย่างรอบด้าน ทุกแห่งทุกมุม ด้วยนักวิจัยเองและโดยใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล ตีความหมายแบบอุปนัยหรืออุปมาน (Inductive analysis) เพื่อให้เข้าใจ "โลก" หรือมิติความเป็นจริงของบุคคลในบริบททางสังคมและวัฒนธรรมขณะนั้น (นิศา ชูโต, 2548) การเลือกกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเชิงคุณภาพครั้งนี้เป็นประเภทกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ผลการวิจัยที่ได้มีความเชื่อถือ และตรงตามวัตถุประสงค์ของโครงการการศึกษาค้นคว้าเอกสาร แนวคิด และทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง การเก็บข้อมูลกระบวนการวิจัย วิเคราะห์ปัญหา รวมถึงสร้างเครื่องมือในงานวิจัย การวิจัยเชิงคุณภาพแบ่งเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ทฤษฎีและข้อมูลที่เกี่ยวข้องการวิจัย ได้แก่ ข้อมูลด้านฐานข้อมูลด้านศิลปวัฒนธรรม ในแต่ละหน่วยงานภาครัฐ และเอกชน หรือบุคคลทั่วไป
2. การสัมภาษณ์เพื่อเก็บข้อมูลงานวิจัยด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (ข้อมูลเชิงคุณภาพ) เรื่อง แนวทางในการคัดสรรข้อมูลคุณภาพเข้ามาয়เว็บไซต์หน่วยงานต่างๆถึงข้อกำหนดเกณฑ์ มาตรฐานในการคัดสรรข้อมูลเข้ามาในระบบ ข้อมูลด้านการพัฒนา/สร้างสรรค์แพลตฟอร์ม และข้อมูลด้านการส่งเสริมพัฒนาสินค้าและบริการโดยใช้องค์ความรู้ในการวิจัยเพิ่มมูลค่า หรือเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของจังหวัดราชบุรี



ภาพที่ 13 การสอบถามสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ณ ห้องสมุดสถาบันราชบุรีศึกษา

- 3. วิเคราะห์ข้อมูลองค์ความรู้ฐานข้อมูลศิลปวัฒนธรรมพื้นฐานที่ได้มาจากการศึกษาค้นคว้าเอกสาร และข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ เพื่อหากระบวนการจัดการองค์ความรู้อย่างเป็นระบบ
- 4. ออกแบบสร้างสรรค์แพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี โดยทดลองสร้างงานต้นแบบเว็บไซต์ (Prototype) โดยใช้แนวคิดการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking)



ภาพที่ 14 วิธีการ และกระบวนการออกแบบวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย (แนวทางในการดำเนินการวิจัย)

กระบวนการดำเนินการวิจัยจะแบ่งเป็น 4 ช่วงใช้ระยะเวลาในการดำเนินงานวิจัยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 3.1 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.2 ขั้นตอนการวิเคราะห์ปัญหาและพัฒนากิจการข้อมูล
- 3.3 ขั้นตอนการดำเนินการ
- 3.4 ขั้นตอนการติดตามประเมินผลและสรุปผลการวิจัย

3.1 ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูล

3.1.1 ศึกษารวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยจะทำการสำรวจทบทวนวรรณกรรม และทำการรวบรวมข้อมูลขององค์ความรู้ ศิลปวัฒนธรรม โดยรวบรวมข้อมูลศึกษาค้นคว้าเอกสาร ทฤษฎีและข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากหน่วยงานที่สำคัญในชุมชนที่มีความน่าเชื่อถือ ได้แก่ ข้อมูลจากศูนย์หัตถกรรมพื้นบ้านราชบุรี สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดราชบุรี กระทรวงวัฒนธรรมราชบุรี พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี และราชบุรีศึกษา ข้อมูลที่จัดเก็บถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรก หมวดศิลปะ ได้แก่ งานหัตถกรรม/ภูมิปัญญา, สถาปัตยกรรม/โบราณวัตถุ, ศิลปินชุมชน เป็นต้น กลุ่มที่สอง 02 หมวดวัฒนธรรม ได้แก่ ประเพณีท้องถิ่น เทศกาลสำคัญ เป็นต้น รวมถึงแนวทางการต่อยอดงานศิลปะที่จะเกิดขึ้นในอนาคตโดยจะเก็บข้อมูลเฉพาะส่วนที่เกี่ยวข้อง เพื่อเป็นข้อมูลและแนวทางในการดำเนินการวิจัยนำไปสู่การออกแบบการสร้างสรรคแพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี

ข้อมูลที่สามารถมองเห็นได้ (Tangible Data)

ข้อมูลที่สามารถมองเห็นได้เป็นการเก็บข้อมูลองค์ประกอบทางศิลปวัฒนธรรมที่สามารถเห็นได้อย่างเด่นชัดเพื่อนำมาออกแบบการสร้างสรรคแพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้

- ข้อมูลด้านฐานข้อมูลด้านศิลปวัฒนธรรม ในแต่ละหน่วยงานภาครัฐ และเอกชน
- แนวทางการจัดหมวดหมู่ของแต่ละหน่วยงาน มีการวางแผนการจัดหมวดหมู่ แยกประเภท และลักษณะของการจัดว่ามีลักษณะแบบใด
- แนวทางในการคัดสรรข้อมูลคุณภาพเข้ามายังเว็บไซต์หน่วยงานต่างๆ ว่ามีข้อกำหนด เกณฑ์มาตรฐานในการคัดสรรข้อมูลเข้ามาในระบบมีอะไรบ้าง
- ข้อมูลด้านการพัฒนา/สร้างสรรคแพลตฟอร์ม มีโครงสร้างลักษณะแบบใดบ้าง

- ข้อมูลด้านการส่งเสริมพัฒนาสินค้าและบริการโดยใช้องค์ความรู้ในการวิจัยเพิ่มมูลค่า หรือ เศรษฐกิจสร้างสรรค์ ของจังหวัดราชบุรี

3.1.2 สอบถามความต้องการ โดยการสัมภาษณ์

การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ นักออกแบบหรือศิลปินที่มีความเกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรม การจัดการองค์ความรู้เพื่อไปสู่การออกแบบสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม และแนวทางการต่อยอดศิลปะสู่ การสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ขั้นตอนก่อนสัมภาษณ์ รวบรวมปัญหาหรือคำถามที่เกี่ยวข้อง โดยขอหนังสืออนุญาตจากทาง มหาวิทยาลัยเพื่อขอความอนุเคราะห์ในการสัมภาษณ์โดยแจ้งวัตถุประสงค์ ที่มาและความสำคัญของ วิจัย ผู้วิจัยทำการส่งแบบสอบถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ และการประเมินให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณา ตรวจสอบ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำให้สมบูรณ์ ก่อนนำไปเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ หรือ ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบแบบสอบถามการวิจัย (IOC : Index of item objective congruence) เพื่อหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม

ขั้นตอนสัมภาษณ์ ขณะที่ทำการสัมภาษณ์ หากมีข้อสงสัย ประเด็น ข้อค้นพบ หรือ ข้อมูล เพิ่มเติมจากการสังเกตการณ์ให้ทำการสัมภาษณ์เพิ่มเติมเพื่อให้เข้าใจถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้น

ขั้นตอนการสรุปบทสัมภาษณ์ นำข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ ความรู้ ความคิดเห็นเพิ่มเติม รวมถึงข้อเสนอแนะต่างๆทั้งหมดมาบันทึกลงในตารางวิเคราะห์

3.1.3 เกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณาเลือกผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์ที่ใช้ในการพิจารณาเลือกผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 11 ท่านคัดเลือกถึงองค์ประกอบที่มีความเหมาะสม โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญจะต้องมีประสบการณ์เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 3 ปี ดังนี้

1. ผู้เชี่ยวชาญด้านองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรม จังหวัดราชบุรี เป็นผู้ที่มีความรอบรู้ เกี่ยวข้อง และเชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดราชบุรี หรือ
2. ผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรม ระบบสารสนเทศ เป็นผู้นำทางความคิดมีความรอบรู้ มีประสบการณ์ด้านการพัฒนานวัตกรรม และการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม

ข้อมูลที่ไม่สามารถมองเห็นได้ (Intangible Data)

การเก็บข้อมูลด้านความงามทางวัฒนธรรม วิถีชีวิตของในชุมชน ความเป็นมาที่มีอิทธิพลต่อ ความงามทางวัฒนธรรมเพื่อนำมาพัฒนาในส่วนของงานออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม

3.1.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบประเมินคุณภาพแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี เรื่อง แนวทางการออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มสร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ นำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ผลการประเมินจะเป็นข้อมูลและแนวทางในการพัฒนาการออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรีสำหรับแบบประเมิน ประกอบด้วย 3 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ และระดับการศึกษา เป็นแบบประเมินเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นแบบเลือกรายการ (Checklist)

ตอนที่ 2 แนวทางการออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นแบบประเมินเกี่ยวกับสถานภาพทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถามเป็นแบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับ แสดงระดับการประเมิน ดังนี้

- ระดับ 5 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด
- ระดับ 4 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับมาก
- ระดับ 3 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง
- ระดับ 2 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อย
- ระดับ 1 หมายถึง มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

3.1.5 เกณฑ์การแปลความหมายของระดับคะแนน

การแปลความหมายของคะแนน ใช้เกณฑ์ค่าเฉลี่ยในการแปลผลความคิดเห็น หรือความเหมาะสมเกี่ยวกับระดับความสำคัญของปัจจัยกำหนดตัดสินใจ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ดังนี้ (ธานินทร์ ศิลปจารุ, 2553)

ค่าคะแนนเฉลี่ย		ความหมาย
4.50 – 5.00	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	มากที่สุด
3.50 – 4.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	มาก
2.50 – 3.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	ปานกลาง
1.50 – 2.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	น้อย
1.00 – 1.49	กำหนดให้อยู่ในเกณฑ์	น้อยที่สุด

ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ

3.1.6 วิธีการสร้างเครื่องมือการวิจัย

วิธีการสร้างเครื่องมือการวิจัยเพื่อใช้ในการประเมินคุณภาพแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี เรื่อง แนวทางการออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มสร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ นำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ มีขั้นตอนการดำเนินการ ดังนี้

1. ศึกษาหลักการ เอกสาร ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการจัดองค์ความรู้สู่การออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม และศึกษาวิธีการออกแบบชุดคำถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ และการประเมิน
2. สร้างแบบสอบถามที่ใช้ในการสัมภาษณ์ และการประเมินให้อาจารย์ที่ปรึกษาพิจารณาตรวจสอบ และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำให้สมบูรณ์ก่อนทำการสัมภาษณ์
3. นำแบบสอบถามที่ผ่านการแก้ไขจากอาจารย์ที่ปรึกษาไปเสนอต่อผู้ทรงคุณวุฒิ หรือผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบแบบสอบถามการวิจัย (IOC : Index of item objective congruence) เพื่อหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม นำผลที่ได้จากการประเมินทั้งหมดมาวิเคราะห์หาค่าสถิติ
4. นำแบบสอบถามที่ดำเนินการแก้ไขเสร็จแล้วนั้น นำไปสอบถามผู้เชี่ยวชาญ เพื่อทำการสัมภาษณ์ และประเมินคุณภาพแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี

3.1.7 การตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

การวิเคราะห์เครื่องมือ (แบบสอบถาม) ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถามการวิจัย IOC คือ ค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อความกับวัตถุประสงค์ หรือเนื้อหา (IOC : Index of item objective congruence) จากสูตร (Rovinelli & Hambleton, 1997) แล้วนำมาประเมินผลเครื่องมือดังนี้

- ให้คะแนน +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อความวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์
- ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อความวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์
- ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อความวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

แล้วนำผลคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC ตามสูตร

$$\text{สูตรการหาค่า IOC} = \frac{\Sigma R}{N}$$

โดยกำหนดให้

IOC	=	ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับแบบทดสอบ
ΣR	=	ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับแบบทดสอบ
N	=	จำนวนกรรมการผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์

1. ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50-1.00 มีค่าความเที่ยงตรง ใช้ได้
2. ข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 ต้องปรับปรุง ยังใช้ไม่ได้

จากการวิเคราะห์เครื่องมือ (แบบสอบถาม) ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถาม การวิจัย IOC คือ ค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับ วัตถุประสงค์ หรือเนื้อหา (IOC : Index of item objective congruence) จากสูตร (Riviovelli and Hambleton, 1997) แล้วนำมาประเมินผลเครื่องมือปรากฏได้ค่าของคำถามแต่ละข้อโดยเฉลี่ย ดังแสดงในตารางต่อไปนี้ (รายละเอียดผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่านแสดงในภาคผนวก ส่วนข้อคำถามใดได้ค่า IOC ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ได้มีการปรับปรุงตามการชี้แนะของ ผู้เชี่ยวชาญ แต่ยังคงค่าเดิมไว้)

ตาราง 3.1 แสดงผลการประเมินค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม หรือ IOC ของผู้ทรงคุณวุฒิ

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ ¹					ค่า IOC	ผลการพิจารณา
	1	2	3	4	5		
ตอนที่ 1 ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ และระดับการศึกษา							
1. เพศ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2. อายุ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3. ระดับการศึกษา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4. อาชีพปัจจุบัน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
ตอนที่ 2 แนวทางการออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์							
ด้านเนื้อหา							
1. แพลตฟอร์มสามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้ รวมกันไว้เป็นฐานข้อมูลส่วนกลาง	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2. แพลตฟอร์มสามารถบริหารจัดการฐานข้อมูลได้ง่าย และมีการบันทึกฐานข้อมูลในระบบง่ายต่อการใช้งาน	0	+1	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
3. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบัน และทันสมัยอยู่เสมอ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5. บุคคลทั่วไป หรือผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรม สามารถใช้งานฐานข้อมูลร่วมกันได้	0	+1	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
ด้านการออกแบบแพลตฟอร์ม							
1. แพลตฟอร์มมีความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน และใช้งานได้สะดวก	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

¹ ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านได้แก่ 1. ดร.ณัฐวัตร เย็นเพชร 2. ดร.ปิยะนุช อินทร์บำรุง 3. นายกุลชาติ ดังอุโฆษ 4. นายอภิรัฐ ชัยธนฤทธิ์ 5. นายฉัตร โหระชัยยะ

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ ²					ค่า IOC	ผลการพิจารณา
	1	2	3	4	5		
2. แพลตฟอร์มมีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่ายมีคุณภาพของกราฟิกที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3. แพลตฟอร์มเรียบเรียงเนื้อหา และรูปภาพมีความสอดคล้องกัน และเข้าใจได้ง่าย	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4. แพลตฟอร์มสามารถมีความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5. ลิงก์ต่างๆในแพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงไปหน้าเว็บเพจต่างๆที่มีอยู่จริง และทำหน้าที่ในระบบได้อย่างถูกต้อง	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
ด้านการต่อยอดแพลตฟอร์มสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้							
1. แพลตฟอร์มสามารถนำองค์ความรู้ไปต่อยอดเพื่อสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2. แพลตฟอร์มเป็นตัวกลางการเชื่อมต่อศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเสมือนเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน-คนในชุมชนได้	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
3. แพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือ ผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมในชุมชนได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
4. แพลตฟอร์มมีการอัปเดตข้อมูลแจ้งข่าวสารสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อคนในชุมชน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

² ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านได้แก่ 1. ดร.ณัฐวัตร เย็นเพชร 2. ดร.ปิยะนุช อินทร์บำรุง 3. นายกุลชาติ ดั่งอุโฆษ 4. นายอภิรัฐ ชัยธนฤทธิ์ 5. นายฉัตร โหระชัยยะ

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ ³					ค่า IOC	ผลการพิจารณา
	1	2	3	4	5		
5. แพลตฟอร์มรองรับการเข้าถึงข้อมูลการ ท่องเที่ยวทั้งจากภาครัฐ และจากผู้ประกอบการส่ง ถึงนักท่องเที่ยวโดยตรง และสามารถตอบโต้ พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ							
ท่านมีแนวทางการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้าง ระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้ เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างไร/ ท่านมีข้อเสนอแนะอื่นๆอย่างไร	+1	0	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
สรุปค่า IOC						0.95	ใช้ได้

3.2 ขั้นตอนการวิเคราะห์ปัญหาและพัฒนากิจการข้อมูล

การวิเคราะห์ปัญหา และพัฒนากิจการข้อมูล ข้อมูลที่ได้ทั้งหมดจากการสำรวจพบทวน
วรรณกรรม การรวบรวมข้อมูลขององค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรม และนำข้อมูล ความรู้ ความคิดเห็น
เพิ่มเติมรวมถึงข้อเสนอแนะต่างๆที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ผู้วิจัยจะนำข้อมูลที่ได้มาจัด
หมวดหมู่ สังเคราะห์ วิเคราะห์ปัญหา เพื่อนำไปสู่แนวทางในการพัฒนาออกแบบการสร้างสรรค์
แพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี

3.3 ขั้นตอนการดำเนินการ

ในการศึกษาครั้งนี้ จะมุ่งเน้นที่วิธีการออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการ
จัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์
โดยจะทำการออกแบบในส่วนต่างๆดังต่อไปนี้

- การออกแบบโลโก้ (Logo Design)
- การออกแบบเว็บไซต์แพลตฟอร์ม (Web Design)

³ ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านได้แก่ 1. ดร.ณัฐวัตร เย็นเพชร 2. ดร.ปิยะนุช อินทร์บำรุง 3. นายกุลชาติ ดั่งอุโฆษ
4. นายอภิรัฐ ชัยธนฤทธิ์ 5. นายฉัตร ไทระชัยยะ

3.4 ขั้นตอนการติดตามประเมินผลและสรุปผลการวิจัย

การประเมินผลเชิงคุณภาพ ทำการเก็บข้อมูลการประเมินผลจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้งหมด 10 ท่านคัดเลือกถึงองค์ประกอบที่มีความเหมาะสม โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญจะต้องมีประสบการณ์เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 3 ปี โดย เป็นผู้ที่มีความรอบรู้ เกี่ยวข้อง และเชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดราชบุรี หรือ เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรม ระบบสารสนเทศ เป็นผู้นำทางความคิดมีความรอบรู้ มีประสบการณ์ด้านการพัฒนานวัตกรรม และการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม

ผู้วิจัยจะนำผลที่ได้จากการทำแบบประเมินคุณภาพ และแบบสัมภาษณ์มาวิเคราะห์ด้วยการหาค่าเฉลี่ยร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ค่าเฉลี่ย (Mean) (ชัซวาล, 2543) หากเป็นค่าเฉลี่ยประชากร (Population mean) ใช้สัญลักษณ์ μ (อ่านว่า มิว) หากเป็นค่าเฉลี่ยตัวอย่าง (Sample mean) ใช้สัญลักษณ์ \bar{X} (อ่านว่า เอ็กซ์บาร์) คำนวณได้โดยหาผลรวมของข้อมูลทุกค่า X_1, X_2, \dots, X_n แล้วหารด้วยจำนวนข้อมูลทั้งหมด จากนั้นจะนำผลการประเมินมาทำการสรุปผลเชิงเปรียบเทียบเพื่อให้ได้ผลที่มีความน่าเชื่อถือ และเป็นกลางมากที่สุด แสดงในสมการ ดังนี้

$$\bar{X} = \frac{X_1 + X_2 + X_3 + \dots + X_n}{n} = \sum_{i=1}^n \frac{X_i}{n}$$

กำหนดให้ \bar{X} = ค่าเฉลี่ยเลขคณิต
 n = จำนวนข้อมูลทั้งหมด
 \bar{X}_i = จำนวนข้อมูลแต่ละตัว

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาผู้วิจัยได้สำรวจทบทวนวรรณกรรม การรวบรวมข้อมูลขององค์ความรู้ ศิลปวัฒนธรรม และนำข้อมูล ความรู้ ความคิดเห็นเพิ่มเติมรวมถึงข้อเสนอแนะต่างๆที่ได้จากการ สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อนำไปสู่แนวทางในการพัฒนาออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม ศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี ในบทนี้จึงได้แบ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลดังต่อไปนี้

- 4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลภาคทฤษฎี (ข้อค้นพบจากการทบทวนวรรณกรรม)
- 4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ(การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ)
- 4.3 กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์พัฒนาแพลตฟอร์ม
- 4.4 การประเมินผลงานหลังการออกแบบ

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลภาคทฤษฎี

4.1.1 ข้อค้นพบจากการทบทวนวรรณกรรม

จังหวัดราชบุรี ดินแดนลุ่มน้ำแม่กลอง เป็นเมืองเก่าที่มีประวัติศาสตร์ที่เก่าแก่ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตความหลากหลายชาติพันธุ์ ซึ่งมรดกทางวัฒนธรรมในพื้นที่ริมแม่น้ำแม่กลองสามารถนำมา บริหารจัดการเพิ่มมูลค่า และเป็นต้นทุนสำหรับการพัฒนาของถิ่นได้ดี (มหาลัยศิลปากร, 2536) ราชบุรี จึงเป็นเมืองที่มีองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ให้ได้ศึกษาไม่จบสิ้น และองค์ความรู้เหล่านี้ก็เป็น ต้นทุนชั้นดีต่อการเป็นเมืองท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ยั่งยืน ซึ่งก็คือเป็นโชคคิของคนรุ่นใหม่ที่เติบโตมา ในยุคสมัยที่สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้ง่าย เมื่อบวกรวมกับบรรยากาศของเมืองที่ช่วยหล่อหลอมให้ พวกเขาสนใจในประวัติศาสตร์ ราชบุรีจึงมีต้นทุนที่พร้อมสรรพที่รอให้คนรุ่นใหม่หยิบไปต่อยอด เพื่อสร้างโอกาสใหม่ๆ ทางเศรษฐกิจอย่างน่าสนใจ (ศศิธร ศิลปวุฒยา, 2566)ในปัจจุบันที่มีการ เปลี่ยนแปลงไป เป็นสังคมเมืองอย่างรวดเร็ว ทำให้ศิลปวัฒนธรรมในเขตเมืองเก่าราชบุรีไม่ได้ รับการ ส่งเสริมและดูแลรักษาเท่าที่ควร และ สิ้นทรัพย์ทางวัฒนธรรมไม่ได้ถูกต่อยอด ให้เกิดประโยชน์ทาง เศรษฐกิจอย่างเต็ม ศักยภาพ ส่งผลให้เกิดความถดถอยของ เศรษฐกิจของเมืองราชบุรี (มหาลัย ศิลปากร, 2536)

จากการศึกษาทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้องสามารถสรุปประเด็นได้ว่า จังหวัดราชบุรี เป็นเมืองที่มีองค์ความรู้ทางประวัติศาสตร์ที่มีความหลากหลาย ด้านงานหัตถกรรม ภูมิปัญญา สถาปัตยกรรม ประเพณีท้องถิ่น เทศกาลสำคัญ และองค์ความรู้เหล่านี้ก็เป็นต้นทุนที่ดีในการต่อยอด องค์ความรู้ต่อการเป็นเมืองท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ยั่งยืน สามารถสร้างคุณค่าและมูลค่าการค้าของ จังหวัดให้มีรายได้จากการท่องเที่ยวในอนาคต การใช้ฐานองค์ความรู้ในการต่อยอดการสร้างโอกาส จากด้านการท่องเที่ยวในจังหวัดราชบุรี ทั้งแหล่งท่องเที่ยวทางธรรมชาติที่มีความสำคัญ และสวยงาม ทางวัฒนธรรม ทางประวัติศาสตร์ แหล่งท่องเที่ยวเชิงเกษตร และแหล่งท่องเที่ยววิถีชีวิตชุมชน อีกทั้ง เพื่อเป็นการส่งเสริม สนับสนุนการพัฒนาเศรษฐกิจชุมชน และสร้างรายได้ให้กับคนในชุมชน

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

4.2.1 สรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ(การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ)

ผู้วิจัยได้ทำการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศคุณภาพจัดการ ความรู้ด้วยเว็บบล็อกในจังหวัดราชบุรี เรื่องแนวทางในการคัดสรรข้อมูลคุณภาพเข้ามายังเว็บไซต์ หน่วยงานต่างๆถึงข้อกำหนด เกณฑ์ มาตรฐานในการคัดสรรข้อมูลเข้ามาในระบบ และทำการจด บันทึกลงเพื่อนำมาวิเคราะห์ และสามารถสรุปแนวทาง และความคาดหวังต่อการออกแบบสร้างสรรค์ แพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี พบว่า

1. ปัญหาในการจัดการองค์ความรู้ในจังหวัดราชบุรี ไม่มีบุคคลากรกลางที่ทำหน้าที่เป็น ส่วนกลางในการตรวจสอบข้อมูลคุณภาพในการบันทึกข้อมูลด้านองค์ความรู้อย่างเป็นระบบ
2. การเขียนข้อมูลต่างเผยแพร่และรวบรวมข้อมูลภายใต้ขอบเขตของหน่วยงานตนเอง มีการเก็บข้อมูลรวบรวมในส่วนที่เฉพาะส่วน และเกี่ยวกับขอบเขตของตนเองเท่านั้น
3. ถ้าในอดีตมีการจดบันทึกเหตุการณ์สำคัญในจังหวัดราชบุรีที่เป็นองค์ความรู้เฉพาะถิ่นของเรา ในปัจจุบันก็จะมียังองค์ความรู้ที่ให้เยาวชนรุ่นใหม่สามารถเข้าถึงได้อย่างกว้างขวางโดยที่คนใน ปัจจุบันไม่ต้องไปลงพื้นที่เพื่อทำการค้นคว้าและทำการสัมภาษณ์คนในชุมชน เมื่อไปค้นคว้า หรือทำสืบค้นถึงเหตุการณ์ในอดีตอาจจะได้ข้อมูลหลักฐานค่อนข้างยากและต้องใช้เวลาานาน
4. การผลิตหนังสือในปัจจุบันที่มีน้อย และโรงพิมพ์ก็ไม่ได้จัดพิมพ์ต่อเนื่องจากทุนและ งบประมาณในการจัดทำและผลิต หนังสือบางเล่มเวลาจะค้นคว้าทำให้เข้าถึงได้ยาก หรือแม้กระทั่งต้องการองค์ความรู้ก็ไม่ทราบว่าจะสืบค้นได้จากแหล่งไหน องค์ความรู้เกี่ยวกับ จังหวัดราชบุรี หลายอย่างยังขาดการบันทึก ความรู้ที่ถูกบันทึกถูกกระจัดกระจาย ส่วนใหญ่ อยู่ในรูปหนังสือ เอกสาร หรือไม่ก็ภาพถ่ายเก่าๆ ซึ่งมีอยู่จำนวนน้อย บางเล่มก็สูญหายไป (สุชาติ จันทรวงศ์, 2559)



ภาพที่ 15 การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ ณ สถาบันราชบุรีศึกษา

จากการให้สัมภาษณ์เบื้องต้นจะเห็นได้ว่า ภาพรวมของจังหวัดราชบุรีประสบปัญหาด้านการจัดการองค์ความรู้ที่มีอยู่ในท้องถิ่นอย่างเป็นระบบ รวมถึงการจำกัดการเข้าถึงของข้อมูลที่ค้นคว้าได้ยาก ตำราและหนังสือไม่เพียงพอสำหรับการค้นคว้าหาความรู้ของบุคลากรทางการศึกษา อาจารย์ นักเรียนรวมทั้งประชาชนที่มีความสนใจ

จากแนวทางข้อเสนอแนะ และข้อสรุปข้างต้น ผู้วิจัยได้ค้นคว้าแนวทางการออกแบบแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ ราชบุรี เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลกลาง สำหรับชุมชน หรือหน่วยงานสามารถจัดเก็บองค์ความรู้ได้ด้วยตนเอง และเป็นแพลตฟอร์มกลางที่เชื่อมโยงองค์ความรู้ ศิลปะมิติทางวัฒนธรรมที่หลากหลายในชุมชน โดยรวบรวมองค์ความรู้ฐานข้อมูลศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ เพื่อหากระบวนการจัดการองค์ความรู้อย่างเป็นระบบ

ที่มาและความสำคัญ

จังหวัดราชบุรีเป็นเมืองศิลปะ หรือ ชุมชนคนอารยต์ ที่มีความโดดเด่นทางด้านศิลปะ-ดั้งเดิมและศิลปะ-ร่วมสมัย และยังคงถูกเลือกให้เป็น ๑ ใน ๑๒ เมือง ภายใต้แนวคิด "๑๒ เมืองต้องห้าม...พลาด"

อย่างไรก็ตามที่ผ่านมามีปัจจัยราชบุรี ยังไม่มีแพลตฟอร์มที่รวบรวมบริหารจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมเป็นฐานกลาง ต่างฝ่ายจึงต่างมีเครื่องมือภายใต้กำลังของตนเอง ทำให้องค์ความรู้ถูกเผยแพร่หลายไม่ตรงจำกัด

นิยามของแพลตฟอร์ม

ดังนั้นจึงเกิดเป็นแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ ราชบุรี เป็นแพลตฟอร์มที่รวบรวมบริหารจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมทั้ง ศิลปะดั้งเดิม ศิลปะร่วมสมัย และแนวทางศิลปะที่เกิดขึ้นในภูมิภาคเป็นฐานข้อมูลสำหรับชุมชน หรือ หน่วยงานสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ด้วยตนเอง สะดวกต่อการนำข้อมูลไปใช้งาน และสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้โดยตรงเพื่อสร้างมูลค่าเชิงสร้างสรรค์

https://www.เฟือราชบุรี.com/wp-content/uploads/2016/01/s06_16-07-09-Rattanakosin-433.jpg
<https://www.rstda.or.th/nac/2022/exhibition/navanurak/> <https://www.chadchart.com/policy/6217f7234e43cd8b4760bc8e/>

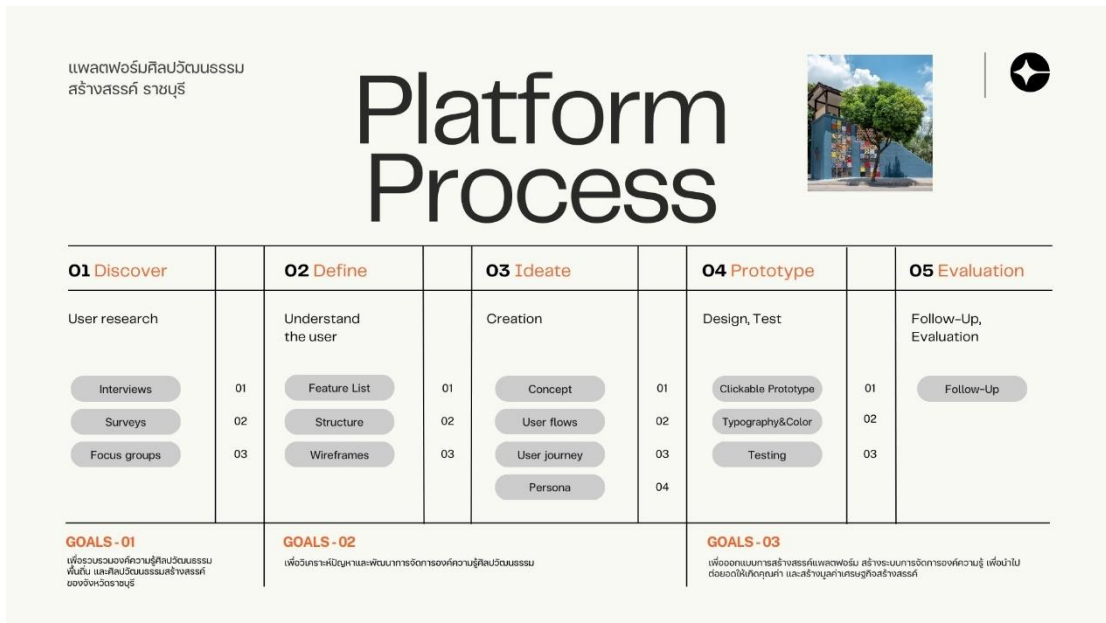


ภาพที่ 16 ที่มาและความสำคัญของแพลตฟอร์ม

ทำไม...ต้องมีแพลตฟอร์มนี้?

- 01** แผนพัฒนาจังหวัดราชบุรี พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๖๕ (ฉบับปรับปรุง) พ.ศ. ๒๕๖๕ ได้กำหนดทิศทางยุทธศาสตร์วัฒนธรรมของจังหวัดราชบุรีไว้ซึ่งมุ่งพัฒนา ศิลปะทั้งที่เป็นศิลปะร่วมสมัยและศิลปะดั้งเดิมของพื้นที่จังหวัดราชบุรีให้ชุมชนวัฒนธรรมเป็นภาค
- 02** ราชบุรีมีชุมชนคนอารยต์ เป็นเมืองแห่งศิลปะที่มี แพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ที่มั่นคง และได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติในระดับสากล ซึ่งการเชื่อมโยงของเครือข่ายศิลปวัฒนธรรมในระดับจังหวัดและระดับนานาชาติ
- 03** ราชบุรีมีความสำคัญทางศิลปวัฒนธรรมที่ทางจังหวัดราชบุรีให้ความสำคัญกับศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมและร่วมสมัย และส่งเสริมและสนับสนุนให้ศิลปินและนักสร้างสรรค์ได้มีโอกาสแสดงผลงานของตนในเวทีระดับนานาชาติและเวทีระดับจังหวัด
- 04** ปัจจุบันมีเพียงข้อมูลพื้นฐานของหน่วยงานราชการ แต่ยังไม่มีการรวบรวมองค์ความรู้ที่สร้างสรรค์ด้านอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกันเป็นฐานข้อมูลเพื่อเชื่อมโยงและสร้างความเข้าใจในมิติของชุมชนวัฒนธรรมให้มีความเชื่อมโยงกัน
- 05** ภาครัฐเป็นหน่วยงานออกซึ่งวัดการรวบรวมศิลปวัฒนธรรมนี้ แต่แพลตฟอร์มนี้จะมีลักษณะบูรณาการและเชื่อมโยงกันเป็นเครือข่ายกัน เพื่อที่จะสามารถขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจของจังหวัดราชบุรี-คนในชุมชน

ภาพที่ 17 ความสำคัญ และประโยชน์ของแพลตฟอร์ม



ภาพที่ 20 ขั้นตอน และระยะเวลาในการดำเนินการ

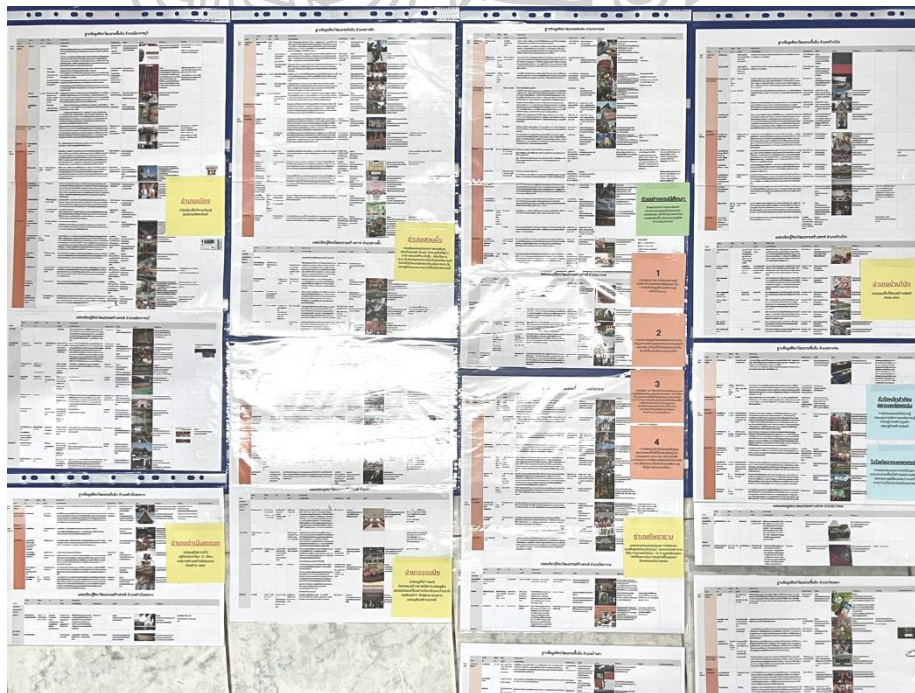
4.3 กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์พัฒนาแพลตฟอร์ม

4.3.1 การรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ของจังหวัดราชบุรี

ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมองค์ความรู้ฐานข้อมูลศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น 10 อำเภอในจังหวัดราชบุรี จำนวน 150 โครงการ โดยใช้หลักการ 5W1H เป็นกรอบในการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปบันทึกลงในตาราง ผู้วิจัยได้เก็บรวบรวมกลุ่มของข้อมูลที่มีความสัมพันธ์กันนำมาเก็บรวบรวมเข้าไว้ด้วยกันอย่างเป็นระบบ และข้อมูลที่ได้สามารถประกอบกันเป็นฐานข้อมูล(Database) โดยรวบรวมข้อมูลศึกษาค้นคว้าเอกสาร ทฤษฎีและข้อมูลที่เกี่ยวข้องจากหน่วยงานที่สำคัญในชุมชนที่มีความน่าเชื่อถือ ได้แก่ ข้อมูลจากศูนย์หัตถกรรมพื้นบ้านราชบุรี สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดราชบุรี กระทรวงวัฒนธรรมราชบุรี พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติ ราชบุรี และราชบุรีศึกษา ข้อมูลที่จัดเก็บถูกแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรก หมวดศิลปะ ได้แก่ งานหัตถกรรม/ภูมิปัญญา, สถาปัตยกรรม/โบราณวัตถุ, ศิลปินชุมชน เป็นต้น กลุ่มที่สอง หมวดวัฒนธรรม ได้แก่ ประเพณีท้องถิ่น เทศกาลสำคัญ เป็นต้น



ภาพที่ 21 การรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และสร้างสรรค์ของจังหวัดราชบุรี



ภาพที่ 22 การรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และสร้างสรรค์ของจังหวัดราชบุรี

LOCAL ARTS & CULTURE DATABASE

BANG PAHE

ประเภท	ชื่อกิจกรรม	วันที่	พื้นที่	ข้อมูล	เว็บไซต์	รูปภาพ	ข้อมูล	เว็บไซต์	โทรศัพท์
วัฒนธรรม	ประเพณีสงกรานต์	สงกรานต์	จังหวัด	ประเพณีสงกรานต์ จังหวัดบึงกาฬ	http://www.bungapha.go.th		http://www.bungapha.go.th	http://www.bungapha.go.th	
	ประเพณีบุญบั้งไฟ	เดือนพฤษภาคม	จังหวัดบึงกาฬ	ประเพณีบุญบั้งไฟ จังหวัดบึงกาฬ	http://www.bungapha.go.th		http://www.bungapha.go.th	http://www.bungapha.go.th	
	ประเพณีบุญข้าวเหนียว	เดือนพฤษภาคม	จังหวัดบึงกาฬ	ประเพณีบุญข้าวเหนียว จังหวัดบึงกาฬ	http://www.bungapha.go.th		http://www.bungapha.go.th	http://www.bungapha.go.th	
	ประเพณีบุญผะเหวด	เดือนสิงหาคม	จังหวัดบึงกาฬ	ประเพณีบุญผะเหวด จังหวัดบึงกาฬ	http://www.bungapha.go.th		http://www.bungapha.go.th	http://www.bungapha.go.th	
	ประเพณีบุญเดือนสิบ	เดือนตุลาคม	จังหวัดบึงกาฬ	ประเพณีบุญเดือนสิบ จังหวัดบึงกาฬ	http://www.bungapha.go.th		http://www.bungapha.go.th	http://www.bungapha.go.th	
	ประเพณีบุญข้าวต้มกุ๊ย	เดือนพฤศจิกายน	จังหวัดบึงกาฬ	ประเพณีบุญข้าวต้มกุ๊ย จังหวัดบึงกาฬ	http://www.bungapha.go.th		http://www.bungapha.go.th	http://www.bungapha.go.th	
	ประเพณีบุญบั้งไฟพญานาค	เดือนพฤษภาคม	จังหวัดบึงกาฬ	ประเพณีบุญบั้งไฟพญานาค จังหวัดบึงกาฬ	http://www.bungapha.go.th		http://www.bungapha.go.th	http://www.bungapha.go.th	
	ประเพณีบุญบั้งไฟ	เดือนพฤษภาคม	จังหวัดบึงกาฬ	ประเพณีบุญบั้งไฟ จังหวัดบึงกาฬ	http://www.bungapha.go.th		http://www.bungapha.go.th	http://www.bungapha.go.th	
	ประเพณีบุญข้าวเหนียว	เดือนพฤษภาคม	จังหวัดบึงกาฬ	ประเพณีบุญข้าวเหนียว จังหวัดบึงกาฬ	http://www.bungapha.go.th		http://www.bungapha.go.th	http://www.bungapha.go.th	
	ประเพณีบุญผะเหวด	เดือนสิงหาคม	จังหวัดบึงกาฬ	ประเพณีบุญผะเหวด จังหวัดบึงกาฬ	http://www.bungapha.go.th		http://www.bungapha.go.th	http://www.bungapha.go.th	
ศิลปวัฒนธรรม	การแสดงนาฏศิลป์	ทุกวัน	จังหวัดบึงกาฬ	การแสดงนาฏศิลป์ จังหวัดบึงกาฬ	http://www.bungapha.go.th		http://www.bungapha.go.th	http://www.bungapha.go.th	
	การแสดงดนตรี	ทุกวัน	จังหวัดบึงกาฬ	การแสดงดนตรี จังหวัดบึงกาฬ	http://www.bungapha.go.th		http://www.bungapha.go.th	http://www.bungapha.go.th	
	การแสดงศิลปะ	ทุกวัน	จังหวัดบึงกาฬ	การแสดงศิลปะ จังหวัดบึงกาฬ	http://www.bungapha.go.th		http://www.bungapha.go.th	http://www.bungapha.go.th	
	การแสดงเชิด	ทุกวัน	จังหวัดบึงกาฬ	การแสดงเชิด จังหวัดบึงกาฬ	http://www.bungapha.go.th		http://www.bungapha.go.th	http://www.bungapha.go.th	
	การแสดงโขน	ทุกวัน	จังหวัดบึงกาฬ	การแสดงโขน จังหวัดบึงกาฬ	http://www.bungapha.go.th		http://www.bungapha.go.th	http://www.bungapha.go.th	
	การแสดงละคร	ทุกวัน	จังหวัดบึงกาฬ	การแสดงละคร จังหวัดบึงกาฬ	http://www.bungapha.go.th		http://www.bungapha.go.th	http://www.bungapha.go.th	
	การแสดงหนังตะลุง	ทุกวัน	จังหวัดบึงกาฬ	การแสดงหนังตะลุง จังหวัดบึงกาฬ	http://www.bungapha.go.th		http://www.bungapha.go.th	http://www.bungapha.go.th	
	การแสดงมโนราห์	ทุกวัน	จังหวัดบึงกาฬ	การแสดงมโนราห์ จังหวัดบึงกาฬ	http://www.bungapha.go.th		http://www.bungapha.go.th	http://www.bungapha.go.th	
	การแสดงรำวง	ทุกวัน	จังหวัดบึงกาฬ	การแสดงรำวง จังหวัดบึงกาฬ	http://www.bungapha.go.th		http://www.bungapha.go.th	http://www.bungapha.go.th	
	การแสดงฟ้อน	ทุกวัน	จังหวัดบึงกาฬ	การแสดงฟ้อน จังหวัดบึงกาฬ	http://www.bungapha.go.th		http://www.bungapha.go.th	http://www.bungapha.go.th	

ภาพที่ 29 การรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และสร้างสรรค์อำเภอบางแพ

LOCAL ARTS & CULTURE DATABASE						PHO THA RAM						
ประเภท	จังหวัด	พื้นที่	ชื่อ	จำนวน	จำนวน	ชื่อหน่วยงาน	เว็บไซต์	รูปภาพ	สื่ออื่นๆ	อ้างอิง	โครงการ/ผลงาน(ถ้ามี)	
หอศิลป์/ศูนย์ศิลปะ	จังหวัดพิษณุโลก	พื้นที่เมือง	โครงการหอศิลป์	1 หมู่ 1 ตำบล	2561	2561	หอศิลป์พิษณุโลก	http://www.phs.or.th/		http://www.phs.or.th/		
			หอศิลป์เมืองพิษณุโลก	หมู่ 4 ตำบล	2561	2561	หอศิลป์เมืองพิษณุโลก	http://www.phs.or.th/		http://www.phs.or.th/		
			วัดพุทธนิมิต	หมู่ 1 ตำบล	2561	2561	วัดพุทธนิมิต	http://www.phs.or.th/		http://www.phs.or.th/		
			วัดพุทธนิมิต	หมู่ 1 ตำบล	2561	2561	วัดพุทธนิมิต	http://www.phs.or.th/		http://www.phs.or.th/		
			วัดพุทธนิมิต	หมู่ 1 ตำบล	2561	2561	วัดพุทธนิมิต	http://www.phs.or.th/		http://www.phs.or.th/		
			วัดพุทธนิมิต	หมู่ 1 ตำบล	2561	2561	วัดพุทธนิมิต	http://www.phs.or.th/		http://www.phs.or.th/		
			วัดพุทธนิมิต	หมู่ 1 ตำบล	2561	2561	วัดพุทธนิมิต	http://www.phs.or.th/		http://www.phs.or.th/		
			วัดพุทธนิมิต	หมู่ 1 ตำบล	2561	2561	วัดพุทธนิมิต	http://www.phs.or.th/		http://www.phs.or.th/		
			วัดพุทธนิมิต	หมู่ 1 ตำบล	2561	2561	วัดพุทธนิมิต	http://www.phs.or.th/		http://www.phs.or.th/		
			วัดพุทธนิมิต	หมู่ 1 ตำบล	2561	2561	วัดพุทธนิมิต	http://www.phs.or.th/		http://www.phs.or.th/		

ภาพที่ 30 การรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และสร้างสรรค์อำเภोधงวิทยาราม

LOCAL ARTS & CULTURE DATABASE						BAN KHA						
ประเภท	จังหวัด	พื้นที่	ชื่อ	จำนวน	จำนวน	ชื่อหน่วยงาน	เว็บไซต์	รูปภาพ	สื่ออื่นๆ	อ้างอิง	โครงการ/ผลงาน(ถ้ามี)	
หอศิลป์/ศูนย์ศิลปะ	จังหวัดพิษณุโลก	พื้นที่เมือง	โครงการหอศิลป์	1 หมู่ 1 ตำบล	2561	2561	หอศิลป์พิษณุโลก	http://www.phs.or.th/		http://www.phs.or.th/		
			หอศิลป์เมืองพิษณุโลก	หมู่ 4 ตำบล	2561	2561	หอศิลป์เมืองพิษณุโลก	http://www.phs.or.th/		http://www.phs.or.th/		
			วัดพุทธนิมิต	หมู่ 1 ตำบล	2561	2561	วัดพุทธนิมิต	http://www.phs.or.th/		http://www.phs.or.th/		
			วัดพุทธนิมิต	หมู่ 1 ตำบล	2561	2561	วัดพุทธนิมิต	http://www.phs.or.th/		http://www.phs.or.th/		
			วัดพุทธนิมิต	หมู่ 1 ตำบล	2561	2561	วัดพุทธนิมิต	http://www.phs.or.th/		http://www.phs.or.th/		
			วัดพุทธนิมิต	หมู่ 1 ตำบล	2561	2561	วัดพุทธนิมิต	http://www.phs.or.th/		http://www.phs.or.th/		
			วัดพุทธนิมิต	หมู่ 1 ตำบล	2561	2561	วัดพุทธนิมิต	http://www.phs.or.th/		http://www.phs.or.th/		
			วัดพุทธนิมิต	หมู่ 1 ตำบล	2561	2561	วัดพุทธนิมิต	http://www.phs.or.th/		http://www.phs.or.th/		
			วัดพุทธนิมิต	หมู่ 1 ตำบล	2561	2561	วัดพุทธนิมิต	http://www.phs.or.th/		http://www.phs.or.th/		
			วัดพุทธนิมิต	หมู่ 1 ตำบล	2561	2561	วัดพุทธนิมิต	http://www.phs.or.th/		http://www.phs.or.th/		

ภาพที่ 31 การรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และสร้างสรรค์อำเภอบ้านคา

LOCAL ARTS & CULTURE DATABASE						WAT PHLENG				
ประเภท	ชื่อกิจกรรม	วันที่/เวลา	พื้นที่/สถานที่	คำอธิบาย/รายละเอียด	ผู้รับผิดชอบ	เว็บไซต์	รูปภาพ	สื่อโซเชียล	โทรศัพท์	ไลน์/อีเมล/เบอร์โทร
ชมรมศิลปิน/ศิลปิน	หอศิลป์	28.3 พฤษภ 6 เดือน	วัดป่าเลไลยก์	ชมรมศิลปินหอศิลป์วัดป่าเลไลยก์ วัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของศิลปินในพื้นที่ และจัดแสดงผลงานศิลปะในรูปแบบต่างๆ	เจ้าอาวาสวัดป่าเลไลยก์	https://www.facebook.com/horsilpa/		https://www.facebook.com/horsilpa/	091-30888-6	091-30888-6
	กิจกรรมศิลปะ "จุดสีพุดตาน"	พฤษภาคม 2564	วัดป่าเลไลยก์	กิจกรรมศิลปะ "จุดสีพุดตาน" วัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของศิลปินในพื้นที่ และจัดแสดงผลงานศิลปะในรูปแบบต่างๆ	เจ้าอาวาสวัดป่าเลไลยก์	https://www.facebook.com/horsilpa/		https://www.facebook.com/horsilpa/	091-30888-6	091-30888-6
	ชมรมดนตรีไทย	กิจกรรมทุกวัน	วัดป่าเลไลยก์	ชมรมดนตรีไทย วัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของศิลปินในพื้นที่ และจัดแสดงผลงานศิลปะในรูปแบบต่างๆ	เจ้าอาวาสวัดป่าเลไลยก์	https://www.facebook.com/horsilpa/		https://www.facebook.com/horsilpa/	091-30888-6	091-30888-6
	ชมรมกีฬา	กิจกรรมทุกวัน	วัดป่าเลไลยก์	ชมรมกีฬา วัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของศิลปินในพื้นที่ และจัดแสดงผลงานศิลปะในรูปแบบต่างๆ	เจ้าอาวาสวัดป่าเลไลยก์	https://www.facebook.com/horsilpa/		https://www.facebook.com/horsilpa/	091-30888-6	091-30888-6
	ชมรมการขับร้องเพลง	กิจกรรมทุกวัน	วัดป่าเลไลยก์	ชมรมการขับร้องเพลง วัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของศิลปินในพื้นที่ และจัดแสดงผลงานศิลปะในรูปแบบต่างๆ	เจ้าอาวาสวัดป่าเลไลยก์	https://www.facebook.com/horsilpa/		https://www.facebook.com/horsilpa/	091-30888-6	091-30888-6

ภาพที่ 32 การรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และสร้างสรรค์อำเภอดำเนินสะดวก

LOCAL ARTS & CULTURE DATABASE						DAMNOEN SADUAK				
ประเภท	ชื่อกิจกรรม	วันที่/เวลา	พื้นที่/สถานที่	คำอธิบาย/รายละเอียด	ผู้รับผิดชอบ	เว็บไซต์	รูปภาพ	สื่อโซเชียล	โทรศัพท์	ไลน์/อีเมล/เบอร์โทร
ชมรมศิลปิน/ศิลปิน	ชมรมศิลปิน	กิจกรรมทุกวัน	วัดป่าเลไลยก์	ชมรมศิลปิน วัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของศิลปินในพื้นที่ และจัดแสดงผลงานศิลปะในรูปแบบต่างๆ	เจ้าอาวาสวัดป่าเลไลยก์	https://www.facebook.com/horsilpa/		https://www.facebook.com/horsilpa/	091-30888-6	091-30888-6
	ชมรมดนตรีไทย	กิจกรรมทุกวัน	วัดป่าเลไลยก์	ชมรมดนตรีไทย วัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของศิลปินในพื้นที่ และจัดแสดงผลงานศิลปะในรูปแบบต่างๆ	เจ้าอาวาสวัดป่าเลไลยก์	https://www.facebook.com/horsilpa/		https://www.facebook.com/horsilpa/	091-30888-6	091-30888-6
	ชมรมกีฬา	กิจกรรมทุกวัน	วัดป่าเลไลยก์	ชมรมกีฬา วัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของศิลปินในพื้นที่ และจัดแสดงผลงานศิลปะในรูปแบบต่างๆ	เจ้าอาวาสวัดป่าเลไลยก์	https://www.facebook.com/horsilpa/		https://www.facebook.com/horsilpa/	091-30888-6	091-30888-6
	ชมรมการขับร้องเพลง	กิจกรรมทุกวัน	วัดป่าเลไลยก์	ชมรมการขับร้องเพลง วัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของศิลปินในพื้นที่ และจัดแสดงผลงานศิลปะในรูปแบบต่างๆ	เจ้าอาวาสวัดป่าเลไลยก์	https://www.facebook.com/horsilpa/		https://www.facebook.com/horsilpa/	091-30888-6	091-30888-6

ภาพที่ 33 การรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และสร้างสรรค์อำเภอดำเนินสะดวก

HE.4 Consistency and Standards

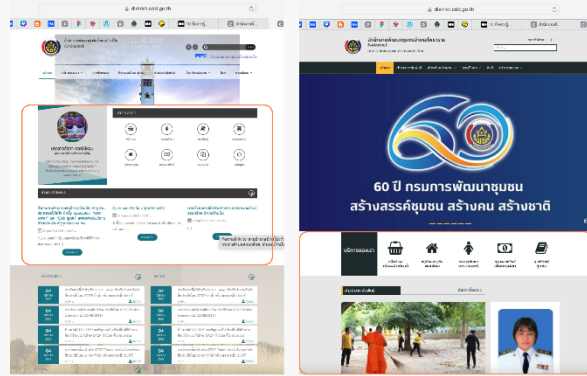
สถานการณ์ใช้สื่อกิจกรรมพัฒนาสมรรถนะที่ทางเขตฯ เขตราษฎร์วิถี

Problem / Pain Point

หน้าหลักของทั้งสองอำเภอมีความแตกต่างกัน อาจทำให้ผู้ใช้เกิดความสับสน เนื่องจากมีการจัดเนื้อหาของการบริการ ข่าวประชาสัมพันธ์ด้วยคำตายของเว็บไซต์แตกต่างกันที่เป็นหน่วยงานที่มีลักษณะฟังก์ชันการทำงานที่เหมือนกัน

Opportunity / Solution

แก้ไขปรับปรุงหน้าตาของเว็บไซต์ให้มีลักษณะการออกแบบหน้าตาที่เหมือนกัน มีความสม่ำเสมอและมีความเป็นสากล เช่น การใช้ปุ่มไอคอนเดียวกัน แต่การจัดวางของสีประเภทและตำแหน่งการจัดวางที่แตกต่างกันอาจนำไปสู่การเกิดความสับสนและเข้าใจผิดของผู้ใช้งานได้



อ้างอิง : สำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอบ้านดิ่ง หน้าหลัก <https://district.cdd.go.th/banpong/>

อ้างอิง : สำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอโพธาราม หน้าหลัก <https://district.cdd.go.th/photharam/>

ภาพที่ 35 การวิเคราะห์การจัดการข้อมูล หลักการออกแบบ (HE.4)

HE.6 Recognition rather than recall

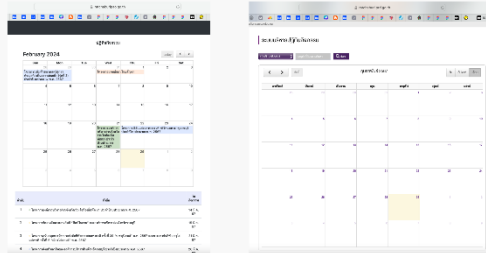
การออกแบบสื่อใช้ความเข้าใจ โดยต้องพิจารณาว่าในกรณีไหน ควรออกแบบให้ผู้ใช้สามารถจดจำได้ง่ายกว่าการจำสิ่งที่ได้ทำซ้ำๆ ซึ่งอาจเป็นเรื่องง่าย (เช่น ไอคอนของของเล่น ของใช้ที่คุ้นเคย) หรือยากกว่า (เช่น สัญลักษณ์ที่เฉพาะเจาะจง)

Problem / Pain Point

ปฏิทินบางเว็บไซต์ไม่ได้มีการจัดแสดงข้อมูลที่ผ่านหน้าปฏิทินออกจากรายการในแบบที่สื่อถึงฟังก์ชันได้ อาจจะทำให้เกิดการจำกัดรับรู้ข้อมูลสิ่งที่เกี่ยวข้องในวงแคบ เสนอให้มีการจัดปฏิทินในรูปแบบออนไลน์ด้วย

Opportunity / Solution

รวบรวมปฏิทินกิจกรรมกลางของจังหวัดราชบุรี เพื่อใช้เป็นฐานกลางในการประชาสัมพันธ์ข้อมูลของจังหวัดราชบุรีที่สื่อประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวที่น่าสนใจ และเผยแพร่ทางอินเทอร์เน็ตเพื่อให้ได้นักท่องเที่ยวมาชมและใช้บริการ



อ้างอิง : องค์การบริหารส่วนจังหวัดราชบุรี ปฏิทินกิจกรรม <https://ratchaburipa.go.th/calendar/>

อ้างอิง : สำนักงานประชาสัมพันธ์จังหวัดราชบุรี สรุบบริการปฏิทินกิจกรรม <https://ratchaburi.prd.go.th/th/calendar/article/index/id/1>



อ้างอิง : เทศบาลเมืองราชบุรี ปฏิทินปี 2567 ซึ่งจะเผยแพร่และออกจำหน่ายในช่วงปลายปี 2567 เป็นสื่อที่จัดทำขึ้นเพื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรม <https://www.facebook.com/700064928720382/> และ <https://www.facebook.com/700064928720382/>

ภาพที่ 36 การวิเคราะห์การจัดการข้อมูล หลักการออกแบบ (HE.6) ปฏิทินศิลปะวัฒนธรรม

HE.6 Recognition rather than recall

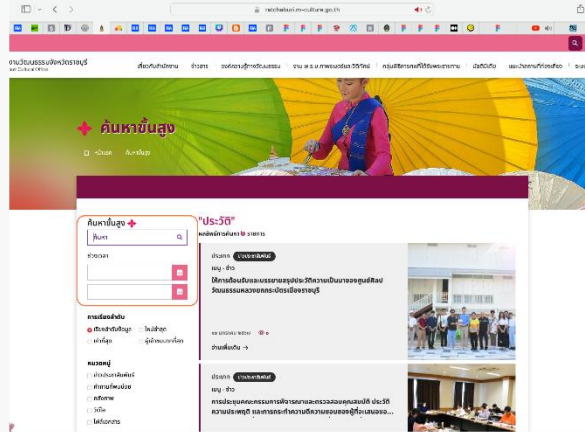
การแสดงผลของเว็บไซต์มีจำนวนมาก ไม่เอื้อต่อการค้นหาสินค้าของเกษตรกรผู้ผลิตและผู้บริโภคที่สนใจ
 องค์กรที่ค้นหาข้อมูลแล้ว แต่ยังไม่เจอข้อมูลที่ต้องการ อาจเพราะการค้นหาที่ผิดพลาด หรือเพราะ
 ผู้ใช้จะหาข้อมูลอย่างไรก็ตามก็ตาม

Problem / Pain Point

ปัญหา : ในการค้นหาสินค้าไม่มีการบันทึกประวัติการค้นหาทั้งล่าสุดหรือทั้งหมดในหน้าการค้นหาแสดงเพียงแค่การค้นหาเพียงเท่านั้น
 เมื่อไม่ทราบถึงประวัติการค้นหาที่ผู้ใช้ซึ่งหมายถึงการจะทราบประวัติการค้นหา
 หน้าที่เคยได้จดบันทึกไว้ก่อนหน้าไม่ได้ด้วยการค้นหาที่หน้าจะ
 ต้องได้, ใช้ความคิดว่าเคยได้ค้นหาสินค้าอะไรไว้ก่อนหน้า

Opportunity / Solution

แนวทาง : เพิ่มการบันทึกประวัติการค้นหาล่าสุด 10 อันดับ
 ในหน้าการค้นหาซึ่งผู้ใช้สามารถคลิกประวัติการค้นหารายการการค้นหา
 ล่าสุดได้จากการค้นหาไว้โดยที่ไม่ต้องใส่การค้นหา,
 ต้องใช้ความคิดว่าเคยได้ค้นหาสินค้าอะไรไว้ก่อนหน้า



ภาพที่ 37 การวิเคราะห์การจัดการข้อมูล หลักการออกแบบ (HE.6) การค้นหาขั้นสูง

HE.7 Flexibility and efficiency of use

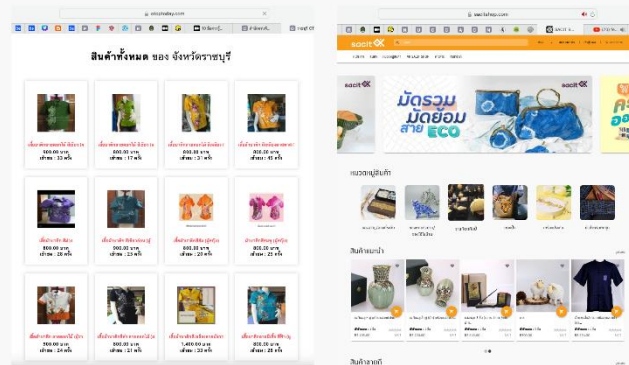
ผู้ใช้งานอาจสามารถใช้งานได้รวดเร็วขึ้น, ชัด, มีประสิทธิภาพมากขึ้น, ปลอดภัย
 ใช้งานได้ง่ายและสะดวกในการใช้งาน, มีความปลอดภัย, มีความปลอดภัย

Problem / Pain Point

หน้าจอสินค้าทั้งหมดไม่ได้มีการแยกประเภทของหมวดหมู่สินค้า ต้องกดดู
 สินค้าที่รายการทำให้การค้นหา และอาจจะเกิดความยุ่งยากต่อการค้นหา

Opportunity / Solution

การแบ่งหมวดหมู่ของประเภทผลิตภัณฑ์/สินค้าแต่ละประเภทให้ชัดเจน
 เพื่อทำให้ผู้ใช้ใช้งาน สามารถอ่านและเชื่อมโยงสินค้าได้สะดวกและรวดเร็วมากขึ้น
 และช่วยลดระยะเวลาของผู้ใช้งานได้ไม่น้อย



อ้างอิง : สำนักงานพัฒนาชุมชนจังหวัดราชบุรี
 สินค้าเมืองเกษตรวิถีชีวิต OTOP
https://www.otoptoday.com/view_prov.php?prov=70

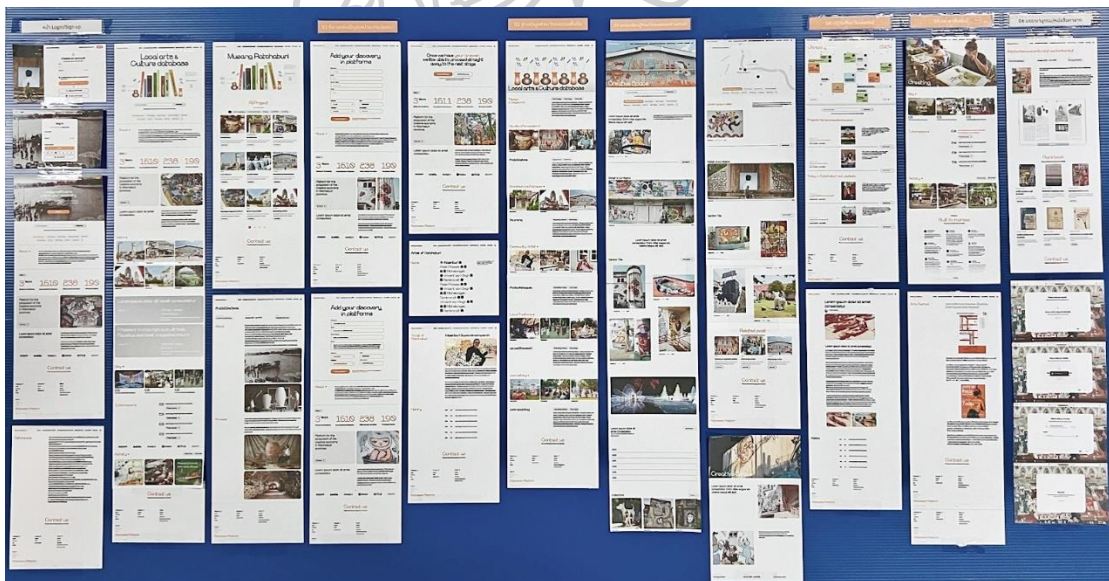
อ้างอิง : สถาบันส่งเสริมศิลปหัตถกรรมไทย (องค์การมหาชน)
<https://sactshop.com/home>

ภาพที่ 38 การวิเคราะห์การจัดการข้อมูล หลักการออกแบบ (HE.7)

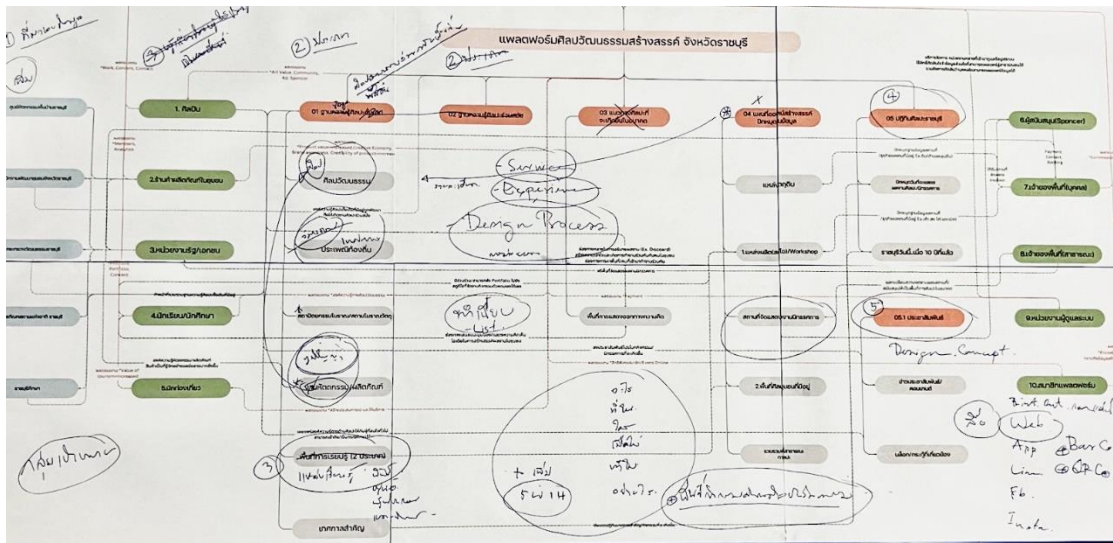
4.3.3 การออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์

การออกแบบแพลตฟอร์มด้วยหลักการและแนวคิดของ Design Thinking การสร้างสรรค์แพลตฟอร์มประกอบด้วย 5 องค์ประกอบที่สำคัญ

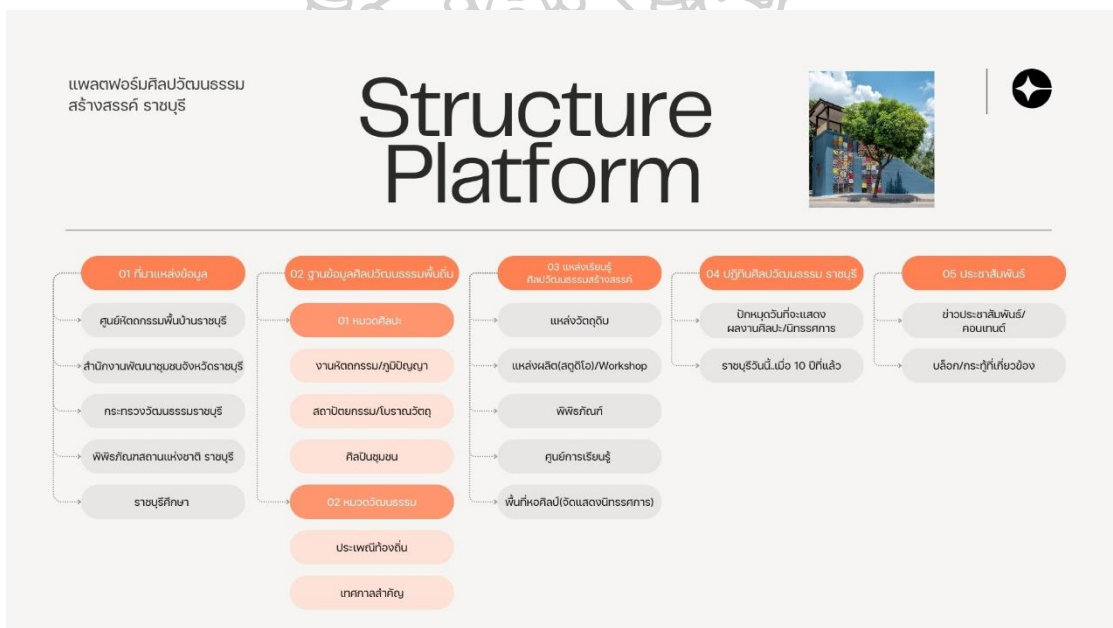
1. ฐานข้อมูลศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น
2. แผนทึออนไลน์สร้างสรรค์ปักหมุดฐานข้อมูล ศูนย์การเรียนรู้ พิพิธภัณฑ์สถานที่จัดแสดงผลงานนิทรรศการพื้นที่ศิลปะชุมชนที่มีอยู่ แบ่งออกเป็น แหล่งวัตถุดิบ ปักหมุดฐานข้อมูลสถานที่/ธุรกิจของตที่มีอยู่ แหล่งผลิต(สตูดิโอ)/Workshop ทั้งระดับอุตสาหกรรมและระดับปัจเจกบุคคล ปักหมุดฐานข้อมูลสถานที่/ธุรกิจของตที่มีอยู่
3. ปักหมุดปฏิทินศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ราชบุรี
4. ประชาสัมพันธ์งานศิลปวัฒนธรรม การร่วมมือกับเจ้าของผลงาน และศิลปินเพื่อวางแผนประชาสัมพันธ์ร่วมกัน ได้แก่ ข่าวประชาสัมพันธ์/คอนเทนต์ บล็อก/กระทู้ที่เกี่ยวข้อง
5. หนังสือศิลปวัฒนธรรมที่มีความสำคัญในชุมชน และหาชมได้ยาก



ภาพที่ 41 การจำลองต้นแบบแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์



ภาพที่ 42 การจำลองโครงสร้างต้นแบบเว็บไซต์



ภาพที่ 43 โครงสร้างต้นแบบเว็บไซต์

การออกแบบพัฒนาแพลตฟอร์มครั้งที่ 1

แพลตฟอร์มนี้มีอะไรบ้าง

<https://www.chadchart.com/policy/6217f234e43cd8b4760bc8e/>

คลังฐานข้อมูล

ฐานความรู้ศิลปะ- ดั้งเดิม

- ศิลปนิเวศ
- นิเวศศิลปะ
- อวสานศิลปะ
- ศิลปะร่วมสมัย
- พื้นที่เรียนรู้

ฐานความรู้ ศิลปะร่วมสมัย

- ศิลปนิเวศ
- นิเวศศิลปะ
- อวสานศิลปะ
- ศิลปะร่วมสมัย
- พื้นที่เรียนรู้

แนวทางศิลปะที่จะเกิดขึ้นในอนาคต

- พื้นที่กระแสดอกฟ้าทางทิศ

แผนที่ออนไลน์สร้างสรรค์

- แผนที่ชุมชน (ณ จ.ขอนแก่น)
- แผนที่ศิลปะ (ในพื้นที่)
- แผนที่ชุมชนและพื้นที่สร้างสรรค์
- แผนที่ชุมชนสร้างสรรค์
- พื้นที่ศิลปะชุมชนศึกษา

นิทรรศการฐานข้อมูล

แผนที่ฐานข้อมูลเชิงข้อมูลเชิงสร้างสรรค์

- ครอบคลุมพื้นที่สร้างสรรค์
- ครอบคลุมพื้นที่สร้างสรรค์
- ครอบคลุมพื้นที่สร้างสรรค์
- ครอบคลุมพื้นที่สร้างสรรค์
- ครอบคลุมพื้นที่สร้างสรรค์

ประชาสัมพันธ์

ประชาสัมพันธ์ผลงาน และนิทรรศการ

- ฐานข้อมูลนิทรรศการ
- ฐานข้อมูลนิทรรศการ
- ฐานข้อมูลนิทรรศการ

ปฏิทินศิลปะ-รายบุรี

ระบบฐานข้อมูลปฏิทินศิลปะรายบุรี

- ฐานข้อมูลปฏิทินศิลปะรายบุรี
- ฐานข้อมูลปฏิทินศิลปะรายบุรี
- ฐานข้อมูลปฏิทินศิลปะรายบุรี

โครงสร้างของ แพลตฟอร์ม

ศึกษาข้อมูล/เนื้อหา/ศิลปะ/วางแผน Data- Categories Website

ศึกษาข้อมูล/เนื้อหา/ศิลปะ/วางแผน Data- Categories Website

ศึกษาข้อมูล/เนื้อหา/ศิลปะ/วางแผน Data- Categories Website

ศึกษาข้อมูล/เนื้อหา/ศิลปะ/วางแผน Data- Categories Website

รูปแบบ การปฏิสัมพันธ์

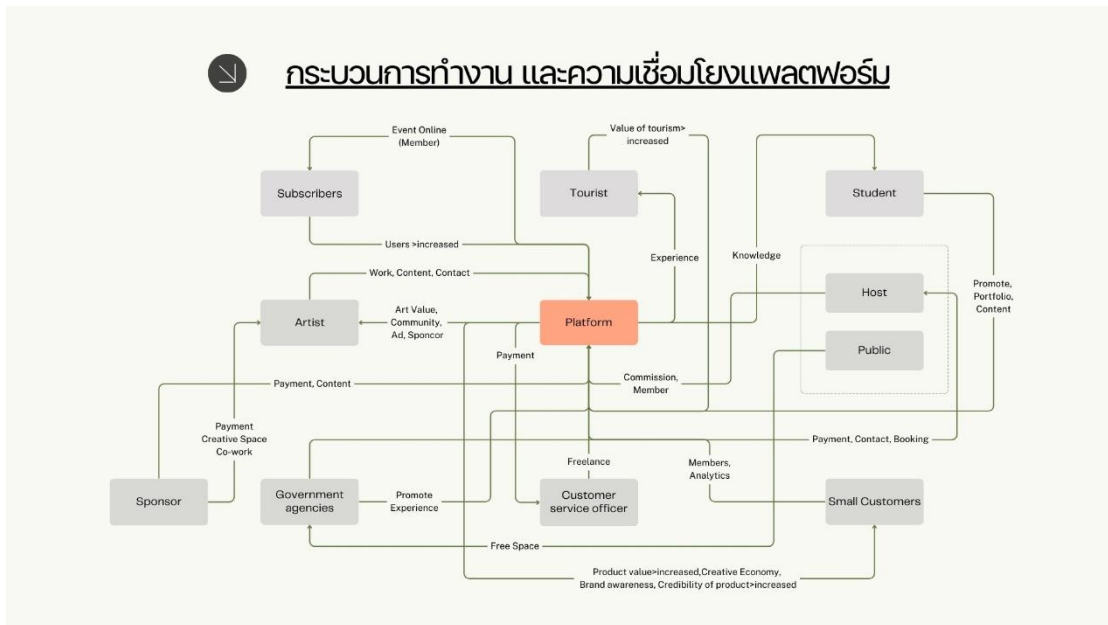
ภาพที่ 44 องค์ประกอบ และโครงสร้างของแพลตฟอร์ม

<p>01 อำเภอเมืองราชบุรี</p>	 <p>โถงอักษร ผลิตภัณฑ์กระดาษทำหนังสือ</p>	 <p>ผลิตภัณฑ์ผ้าทอ บ้านโป่ง และบ้านดอนชัย อำเภอเมืองราชบุรี</p>	 <p>ผ้าขาวม้า ราชบุรี ผ้าขาวม้า บ้านไร่ จังหวัดราชบุรี</p>	 <p>ภูมิประเพณีวัฒนธรรม ราชบุรี บ้านโป่ง-บ้านดอนชัยและบ้านดอนทราย อำเภอเมืองราชบุรี จังหวัดราชบุรี</p>	 <p>ภูมิปัญญาบ้านเขาตั้งไร่ ภาชนะดินเผาใช้สอย ที่มีเอกลักษณ์ของเมืองราชบุรี</p>
<p>02 อำเภอวัดเพลง</p>	 <p>โบสถ์วัดพระคริสตทศกฐิน โบสถ์-อศิตกษัตริย์แห่งวัดพระทศกฐิน</p>	<p>03 อำเภอบางแพะ</p>	 <p>งานแกะสลักไม้เก่า จำนวนชิ้นงานกว่า 60 ชิ้นและสิ่งประดิษฐ์ไม้เก่าที่ผู้ประดิษฐ์ได้นำของตลาดค้าไม้ไปทำเป็นเมืองไทยที่เขียว</p>	 <p>ภูมิปัญญาการตกแต่งผ้า ช่างเย็บปักผ้าบ้านเขาเพ็ญ</p>	
<p>04 อำเภอโพธาราม</p>	 <p>หนังโหว่รัตนอนงค์ ผลงานชิ้นเด่นของช่างหนังรัตนอนงค์</p>	 <p>ตุ๊กตาบ้านสิงห์ ผลิตภัณฑ์ตุ๊กตาที่ทำจากผ้าฝ้ายคุณภาพดี</p>	 <p>จิตรกรรมฝาผนังวัดคงคาราม ศิลปะกรรมฝีมือของช่างทอผ้า</p>	 <p>สตรีทอาร์ตโพธาราม ผลงานศิลปะกราฟฟิตี้ที่สร้างสรรค์ขึ้น</p>	 <p>เทียนในวิหารวัดโกรงศรีรัศมี การเขียนภาพจิตรกรรมฝาผนังที่วัดโกรงศรีรัศมี</p>
<p>05 อำเภอบ้านโป่ง</p>	 <p>ชิ้นไม้โรงโม่เต็งราชบุรี ศิลปะงานไม้แกะสลัก "ระตือ-ขาน"</p>	 <p>หวายสังเคราะห์ในนาคร ผลิตภัณฑ์หวายสังเคราะห์ที่ผลิตขึ้น</p>	 <p>วัดโพธิ์รัตนาราม (วัดโพธิ์อยู่) อุโบสถที่โดดเด่นด้วยศิลปะปูนปั้น</p>	 <p>สตรีทอาร์ตบ้านโป่ง ผลงานศิลปะกราฟฟิตี้ที่สร้างสรรค์ขึ้น</p>	
<p>06 อำเภอดำเนินสะดวก</p>	 <p>โคมไฟกระดาษ:พัรวา งานประดิษฐ์โคมไฟจากกระดาษรีไซเคิล</p>	 <p>ตุ๊กตาไทย by GrandMAMA ตุ๊กตาที่ทำจากผ้าฝ้ายคุณภาพดี</p>	<p>07 อำเภอปากท่อ</p>	 <p>ตุ๊กตาวัฒนธรรมไทยทรงดำบ้านค้อเขาริม งานประดิษฐ์ตุ๊กตาที่สะท้อนถึงวิถีชีวิต</p>	 <p>ผลิตภัณฑ์เครื่องหนัง งานประดิษฐ์เครื่องหนังที่สร้างสรรค์ขึ้น</p>
<p>08 อำเภอสวนผึ้ง</p>	 <p>บ้านหอมเทียน ผลงานประติมากรรมเทียนที่หอมเทียนแบบต่างๆ</p>	 <p>โคมจากดอกไม้ โคมที่ทำจากดอกไม้ที่สร้างสรรค์ขึ้น</p>	 <p>เสื้อผ้าลายเส้นใยโคโคสตี เสื้อผ้าที่ทำจากเส้นใยโคโคสตีที่สร้างสรรค์ขึ้น</p>	 <p>เสื้อผ้าลายเส้นใยโคโคสตี เสื้อผ้าที่ทำจากเส้นใยโคโคสตีที่สร้างสรรค์ขึ้น</p>	<p>10 อำเภอ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. อำเภอเมืองราชบุรี 2. อำเภอวัดเพลง 3. อำเภอบางแพะ 4. อำเภอโพธาราม 5. อำเภอบ้านโป่ง 6. อำเภอดำเนินสะดวก 7. อำเภอปากท่อ 8. อำเภอสวนผึ้ง 9. อำเภอจอมบึง 10. อำเภอบ้านคา

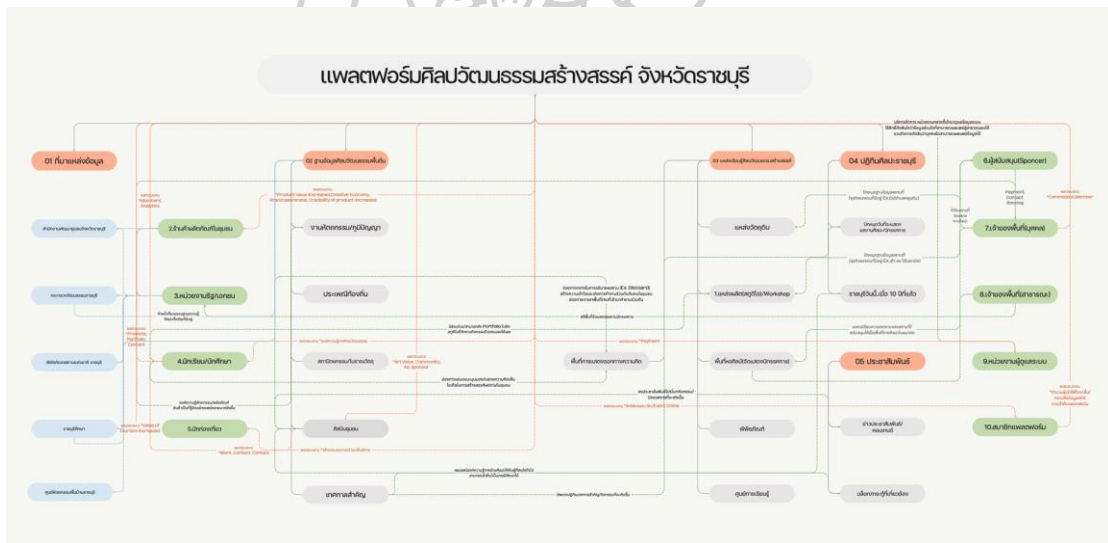
ภาพที่ 45 การศึกษารวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่นเบื้องต้น

แพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรม สร้างสรรค์ ราชบุรี		Benefits of Platform	
01 ผู้เกี่ยวข้อง - ผลประโยชน์ต่อแพลตฟอร์ม		02 แพลตฟอร์มให้ผลตอบแทน/ประโยชน์	
<p>1. ศิลปิน Work, Content, Contact</p> <p>ศิลปินสร้างคอนเทนต์บนแพลตฟอร์ม นำศิลปะออกสู่สายตาประชาชน สร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์นำไปสู่การสร้างรายได้ในชุมชน</p>	<p>ผลตอบแทน *Art Value, Community, Ad, Sponsor</p> <ul style="list-style-type: none"> เผยแพร่องค์ความรู้ทางศิลปะให้กับผู้สนใจทั่วไปสามารถเข้าถึง/เป็นกรณีศึกษาได้ พื้นที่การแสดงออกทางความคิด/แสดงผลงานศิลปะ ช่องทางกลางในการอธิบายผลงาน (Ex. Discard) สร้างความเข้าใจและเกิดการทํางานร่วมกันในชุมชน ช่องทางการหาพื้นที่/คนที่เข้ามาทํางานร่วมกัน สามารถลงประชาสัมพันธ์โปรแกรม/กิจกรรม/นิทรรศการที่จะเกิดขึ้นในแพลตฟอร์มได้โดย 		
<p>2. จำนวนผลิตภัณฑ์ในชุมชน Members, Analytics</p> <ul style="list-style-type: none"> เพิ่มฐานบัญชีผู้ใช้งาน แพลตฟอร์มเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นเมื่อมีการใช้งานและถูกพูดถึง 	<p>ผลตอบแทน *Product value>increased,Creative Economy, Brand awareness, Credibility of product>increased</p> <ul style="list-style-type: none"> องค์ความรู้/นวัตกรรม/ผลิตภัณฑ์ สามารถเพิ่มฐานข้อมูลผลิตภัณฑ์ในระบบได้ด้วยตนเอง สินค้าเป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลายมากยิ่งขึ้น 		
<p>3. หน่วยงานรัฐ/เอกชน</p> <ul style="list-style-type: none"> แพลตฟอร์มมีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น ส่งผลรณดการดึงดูดผู้ใช้งานที่จะเข้ามามากยิ่งขึ้น 	<ul style="list-style-type: none"> ฐานองค์ความรู้กลาง เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ รวบรวมองค์ความรู้/ปัญญาด้านศิลปะทั้งที่เป็นศิลปะร่วมสมัยและศิลปะดั้งเดิมของท้องถิ่นไว้ให้ในฐานวัฒนธรรมในอนาคต - แผนพัฒนาจังหวัดราชบุรี พ.ศ. ๒๕๖๑ - ๒๕๖๔ (ฉบับทบทวนปี พ.ศ. ๒๕๖๒) แผนที่ออนไลน์สร้างสรรค์/นิเทศฐานข้อมูล สถานที่ที่พร้อมรับพื้นที่ในการแสดงผลงานศิลปะ/นิทรรศการ 		
<p>4. วิทยากร/นักศึกษา Promote, Portfolio, Content</p> <ul style="list-style-type: none"> เพิ่มฐานบัญชีผู้ใช้งาน แพลตฟอร์มเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นเมื่อมีการใช้งานและถูกพูดถึง 	<p>ผลตอบแทน *องค์ความรู้ทางศิลปวัฒนธรรม</p> <ul style="list-style-type: none"> ได้รับข้อมูลองค์ความรู้ทางศิลปวัฒนธรรมที่เป็นกลาง และมีความน่าเชื่อถือ การพัฒนาองค์ความรู้ศิลปะดั้งเดิมที่ได้อยู่ถูกพัฒนาก่อให้เกิดงานศิลปะร่วมสมัย ช่องทางเสนอแนะมุมมอง/แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลงานในชุมชน เกิดการมีส่วนร่วมด้านศิลปะชุมชน/สามารถส่ง Portfolio ไปยังสตูดิโอ/จัดงานกิจกรรมผ่านแพลตฟอร์มด้วยตนเองได้โดย 		
<p>5. นักท่องเที่ยว</p> <ul style="list-style-type: none"> เพิ่มฐานบัญชีผู้ใช้งาน แพลตฟอร์มเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นเมื่อมีการใช้งานและถูกพูดถึง 	<p>ผลตอบแทน *สร้างประสบการณ์ และการให้บริการ, เพิ่มมูลค่าการท่องเที่ยวในชุมชน</p> <ul style="list-style-type: none"> แผนที่ออนไลน์สร้างสรรค์/นิเทศฐานข้อมูล เพื่อนำไปใช้ในพื้นที่ศิลปะ-ชุมชน นิทรรศการที่จะเกิดขึ้นในพื้นที่ วัน/เวลาในการจัดแสดงผลงาน สามารถเข้าถึงสถานที่ท่องเที่ยวในชุมชนได้สะดวกต่อการใช้งาน สามารถรับรู้ข่าวสารประชาสัมพันธ์/คอนเทนต์ กิจกรรมที่จะเกิดขึ้นผ่านแพลตฟอร์ม 		
<p>6. ผู้สนับสนุน(Sponsor) Value of tourism>increased</p> <ul style="list-style-type: none"> เพิ่มฐานบัญชีผู้ใช้งาน แพลตฟอร์มเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นเมื่อมีการใช้งานและถูกพูดถึง 	<p>ผลตอบแทน *สถานที่จัดแสดงผลงานศิลปะ:</p> <ul style="list-style-type: none"> ใช้แพลตฟอร์มเป็นช่องทางการติดต่อศิลปินในชุมชน เพื่อสร้างงานศิลปะที่จะเกิดขึ้น สามารถติดต่อเจ้าของสถานที่/พื้นที่จัดแสดงผลงานศิลปะได้โดยตรง การสร้างโฆษณาในผลิตภัณฑ์ในชุมชน ก่อให้เกิดรายได้สู่ผู้ประกอบการ/คนในชุมชน 		
<p>7. เจ้าของพื้นที่(บุคคล) 8. เจ้าของพื้นที่(สาธารณะ) Commission,Member</p> <ul style="list-style-type: none"> เพิ่มฐานบัญชีผู้ใช้งาน แพลตฟอร์มเป็นที่รู้จักมากยิ่งขึ้นเมื่อมีการใช้งานและถูกพูดถึง 	<p>ผลตอบแทน</p> <ul style="list-style-type: none"> แหล่งผลิต(สตูดิโอ)/Workshop นิเทศฐานข้อมูลสถานที่/ธุรกิจของตนที่มีอยู่ Ex. เก้า งโต(เขารวม) แหล่งวัตถุดิบ นิเทศฐานข้อมูลสถานที่/ธุรกิจของตนที่มีอยู่ Ex. ดิน(ตำบลหุบดิน) แลกเปลี่ยนความงงานของสถานที่/สนับสนุนให้เป็นพื้นที่ทางศิลปะในอนาคต ใช้แพลตฟอร์มเป็นช่องทางกลางประชาสัมพันธ์พื้นที่ศิลปะได้ด้วยตนเอง และสามารถติดต่อกับสโตนเออร์หรือผู้ว่าจ้างได้โดยตรง 		
<p>9. สมาชิกแพลตฟอร์ม *จำนวนผู้ใช้ที่มากขึ้น/ทราบถึงข้อมูลสถิติการเข้าถึงแพลตฟอร์ม</p>	<p>ผลตอบแทน *สิทธิพิเศษสมาชิก/Event Online</p> <ul style="list-style-type: none"> สามารถเข้าถึงการแจ้งเตือนข่าวสาร กิจกรรมที่จะเกิดขึ้นได้ทันเหตุการณ์ 		
<p>10. หน่วยงานผู้ดูแลระบบ Commission,Member</p> <p>บริการจัดการ หน่วยงานกลางที่เข้ามาดูแลข้อมูลระบบ ใช้สิทธิ์ตัดสินใจว่าข้อมูลส่วนใดที่สามารถเผยแพร่สู่สาธารณะได้ รวมถึงการตัดสินใจว่าบุคคลใดสามารถเผยแพร่ข้อมูลได้</p>			

ภาพที่ 46 ประโยชน์ของแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์



ภาพที่ 47 กระบวนการทำงานของแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์



ภาพที่ 48 แผนผังแสดงความเกี่ยวข้องของแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์



ภาพที่ 49 การออกแบบโลโก้ ครั้งที่ 1

CONCEPT DESIGN


Creative Culture Space
แพลตฟอร์มตัวนี้จะมีการรวบรวมและเชื่อมโยงศิลปะร่วมสมัยในชุมชน พื้นที่จัดแสดงงานศิลปะที่จะเกิดขึ้น พื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างศิลปิน-คนในชุมชน

Crossing
การก้าวผ่าน จากภาวะหนึ่งไปสู่อีกภาวะถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของชีวิตและการเติบโต การเปลี่ยนจากสิ่งที่เรารู้คุ้นชิน มองเห็นมันเป็นเรื่องปกติธรรมดาไปสู่สิ่งใหม่

Heraclitus นักปรัชญากรีกโบราณกล่าวว่า
แม่น้ำเป็นสัญลักษณ์ของการเติบโตเปลี่ยนแปลง เป็นจุดต้นกำเนิดของชีวิต จุดเริ่มต้นวัยเยาว์ และพื้นที่ที่เชื่อมต่ออารยธรรม ฟังก์ชันของแม่น้ำ "การเดินทาง+การขนส่ง"

Co-Creation การสร้างคุณค่าแก่สินค้าและบริการ ที่มุ่งเน้นผู้บริโภคเป็นศูนย์กลาง โดยส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือระหว่างคนหลายกลุ่ม








R = river, ratchaburi ride bicycle road route

A = Art Culture

T = together



Creative Culture Space

Crossing

Co-Creation

ภาพที่ 50 Concept Design ที่ใช้ในการออกแบบแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์

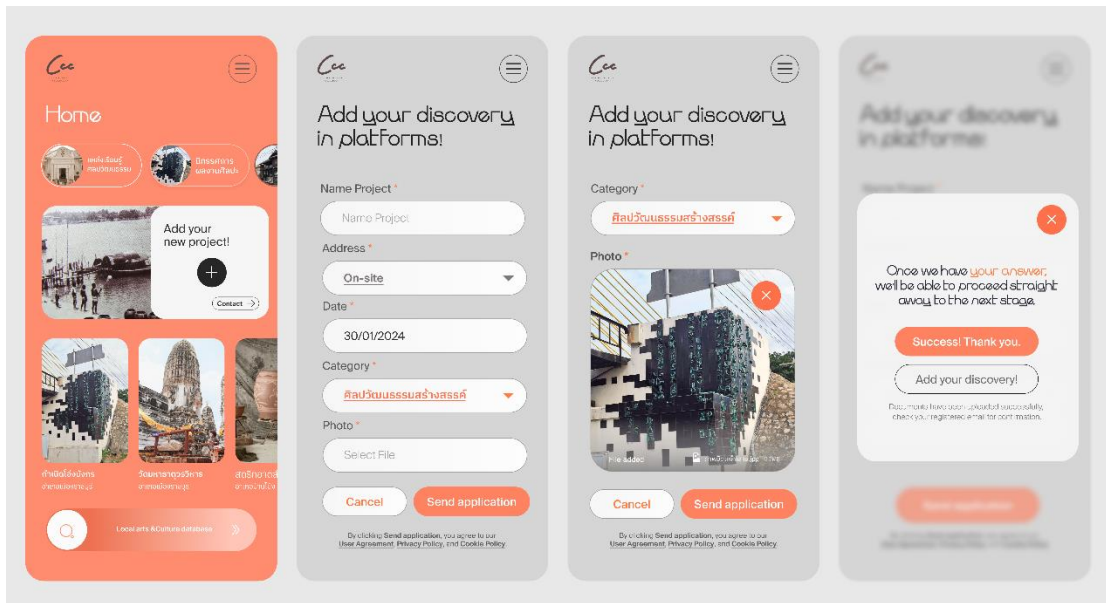
การออกแบบพัฒนาแพลตฟอร์มในครั้งที่ 2

1. ฐานข้อมูลศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น

กระบวนการจัดการองค์ความรู้ การวางโครงสร้างระบบในแพลตฟอร์มให้บุคคลทั่วไป หรือผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมสามารถเข้าถึงข้อมูลได้ บริการจัดการ โดยให้กรอกข้อมูลศิลปวัฒนธรรมในชุมชนที่ค้นพบ ให้หน่วยงานกลางที่เข้ามาดูแลข้อมูลระบบใช้สิทธิ์ ตัดสินใจว่าข้อมูลส่วนใดที่สามารถเผยแพร่สู่สาธารณชนได้ รวมถึงการตัดสินใจว่าบุคคลใดสามารถเผยแพร่ข้อมูลได้ การจัดเก็บข้อมูลไว้ในแพลตฟอร์มกลางจะช่วยลดความซ้ำซ้อน (Minimum Redundancy) การจัดเก็บข้อมูลที่มีมากกว่าหนึ่งแห่งทำให้ยากต่อการที่จะควบคุมการนำข้อมูลที่มีอยู่มารวมกันเพื่อตัดหรือลดส่วนที่ซ้ำออกไปจะสามารถช่วยลดความซ้ำซ้อนของข้อมูล นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ออกแบบการแก้ปัญหา และรวบรวมพื้นที่สร้างสรรค์ทางศิลปะหลากหลายมิติในแต่ละอำเภอที่คาดว่าจะประโยชน์ในอนาคต



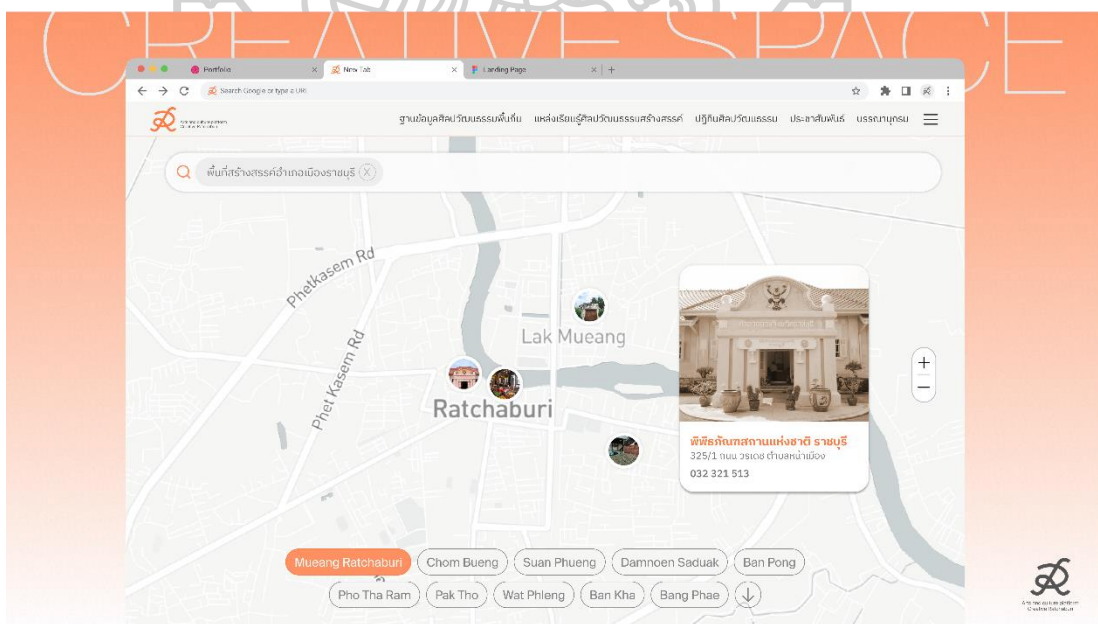
ภาพที่ 51 การออกแบบพัฒนาแพลตฟอร์มในครั้งที่ 2



ภาพที่ 52 การออกแบบพัฒนาแอปพลิเคชันในครั้งที่ 2

2. แผนที่ออนไลน์สร้างสรรค์ปิกหมุดฐานข้อมูล

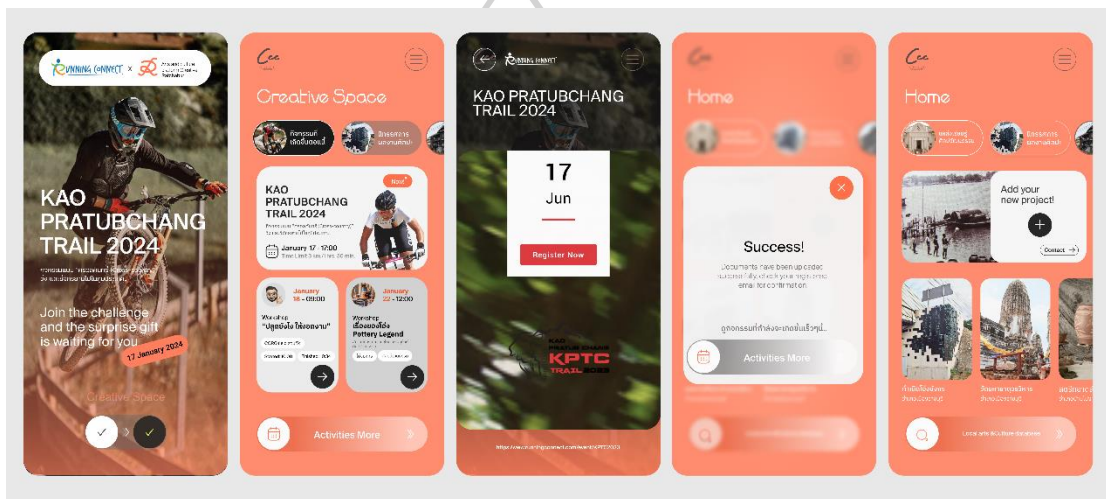
การปักหมุดพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์ และแจ้งเตือนกิจกรรมเวิร์กชอปที่จะเกิดขึ้น อำเภอจอมบึง การวิ่งมาราธอนและการปั่นจักรยาน กิจกรรมที่สร้างรายได้ทางเศรษฐกิจจังหวัดราชบุรีจากนักท่องเที่ยวต่างจังหวัด และต่างชาติ การแจ้งเตือนกิจกรรมที่จะเกิดขึ้น และการเชื่อมโยงข้อมูลไปยังผู้จัดงานกิจกรรมเพื่ออำนวยความสะดวกให้นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงกิจกรรมได้โดยตรง เป็นต้น



ภาพที่ 53 การออกแบบพัฒนาแพลตฟอร์มในครั้งที่ 2 (การปักหมุดพื้นที่กิจกรรมสร้างสรรค์)

3. ปักหมุดปฏิทินศิลปะวัฒนธรรมสร้างสรรค์ราชบุรี

รวบรวมทุกความเคลื่อนไหวและเปิดโอกาสให้เครือข่ายและผู้คนในวงการ สามารถบันทึกตารางในปฏิทินได้ การปักหมุดวันที่จะแสดงผลงานศิลปะ/นิทรรศการ และเหตุการณ์สำคัญราชบุรีวันนี้..เมื่อ 10 ปีที่แล้ว ยกตัวอย่าง เช่น เมื่อนักท่องเที่ยวต้องการเข้าร่วมกิจกรรมปั่นจักรยาน อำเภอจอมบึง จังหวัดราชบุรี สามารถใช้แพลตฟอร์มนี้ ดูปฏิทินกิจกรรมที่จะเกิดขึ้น ศึกษารายละเอียด ข้อมูลประวัติของกิจกรรมปั่นจักรยาน รวมถึงสามารถศึกษารายละเอียดของกิจกรรมที่จะเกิดขึ้น สถานที่ต้น-ปลายทางของกิจกรรม เส้นทางสถานที่ท่องเที่ยวที่ผ่าน รวมถึงสามารถจองบัตรเข้างานกิจกรรมได้



ภาพที่ 54 การออกแบบพัฒนาแอปพลิเคชันในครั้งที่ 2 (กิจกรรมการปั่นจักรยาน)

การพัฒนาปฏิทินศิลปะวัฒนธรรมให้มีการเชื่อมโยงข้อมูลระหว่างแพลตฟอร์มที่สามารถบันทึกและอัปเดตวันที่-เวลาตลอดทั้งปี อำเภอสวนผึ้ง ที่มีการส่งเสริมเศรษฐกิจโดยจัดเทศกาลดนตรี และสร้างภาพลักษณ์ให้เป็นเมืองโรแมนติก มีการปักหมุดพื้นที่จัดงานกิจกรรมเทศกาลดนตรีที่จะเกิดขึ้น และปักหมุดสถานที่ท่องเที่ยวใกล้เคียง เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์แหล่งท่องเที่ยวในจังหวัดราชบุรี ให้เป็นที่รู้จักของนักท่องเที่ยวเป็นการกระตุ้นเศรษฐกิจและกระจายรายได้ในจังหวัดราชบุรี อำเภอโพธาราม แหล่งรวมวัฒนธรรมชุมชน "การสืบทอด และฟื้นฟูหนังใหญ่วัดขนอน" ของอำเภอโพธาราม ได้รับการยกย่องให้เป็น 1 ใน 6 ชุมชนดีเด่นของโลกที่มีผลงานในการอนุรักษ์ฟื้นฟูมรดกวัฒนธรรมเชิงนามธรรม

4. ประชาสัมพันธ์งานศิลปะวัฒนธรรม การร่วมมือกับเจ้าของผลงาน และศิลปินเพื่อวางแผนประชาสัมพันธ์ร่วมกัน ได้แก่ ชาวประชาสัมพันธ์/คอนเทนต์ บล็อก/กระทู้ที่เกี่ยวข้อง
5. หนังสือศิลปะวัฒนธรรมที่มีความสำคัญในชุมชน และหาชมได้ยาก

Concept Design

Creative culture
 ในชุมชน พื้นที่ที่จัดแสดงงานศิลปะที่จะเกิดขึ้น
 พื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างศิลปิน-คนในชุมชน

Crossing along life
 การก้าวผ่าน จากภาวะหนึ่งไปสู่อีกภาวะถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของชีวิต
 และการเติบโตการเปลี่ยนจากสิ่งที่เราคุ้นชิน มองเห็นมัน เป็นเรื่องปกติ
 ธรรมดาไปสู่สิ่งใหม่

Heracitus นักปรัชญากรีกโบราณกล่าวว่า
 แม่เป็นสัญลักษณ์ของการเติบโตเปลี่ยนผ่าน เป็นจุดเริ่มต้นของชีวิต
 จุดเริ่มต้นวัฒนธรรม และพื้นที่ที่เชื่อมต่ออารยธรรม
 ฟังก์ชันของแม่นี้ "การเดินทาง+การขนส่ง"

Creation Space
 การสร้างคุณค่าแก่สินค้าและบริการ ที่มุ่งเน้นผู้บริโภคเป็นศูนย์กลาง
 โดยส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือระหว่างคนหลายกลุ่ม



RATCHA PLATFORM
 CREATIVE CULTURE OF RATCHABURI

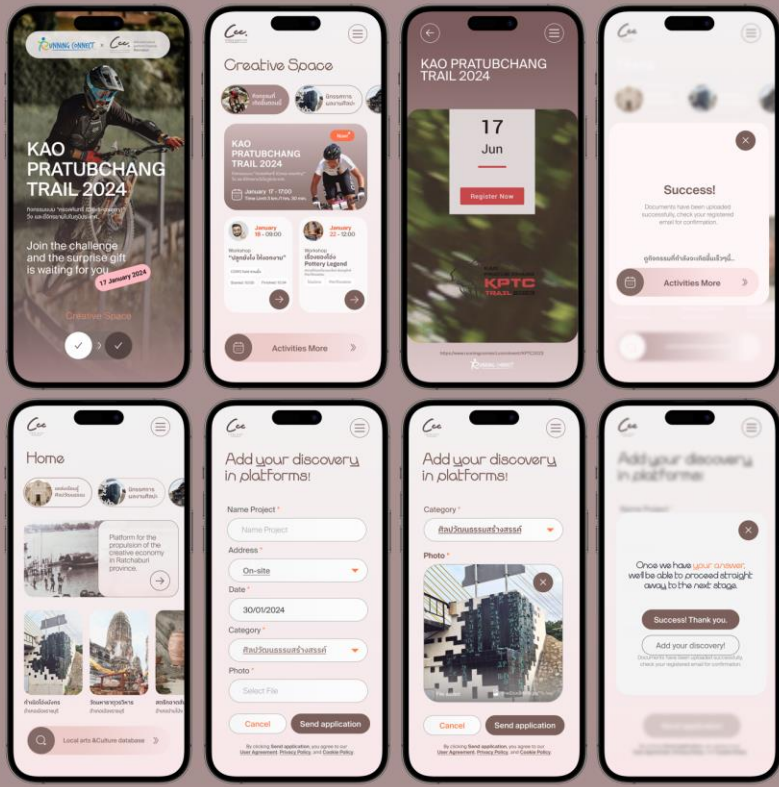





Creative culture

Crossing along life

Creation space

ภาพที่ 55 การออกแบบโลโก้ ครั้งที่ 2



RATCHA PLATFORM
 CREATIVE CULTURE OF RATCHABURI

RATCHA PLATFORM
 CREATIVE CULTURE OF RATCHABURI

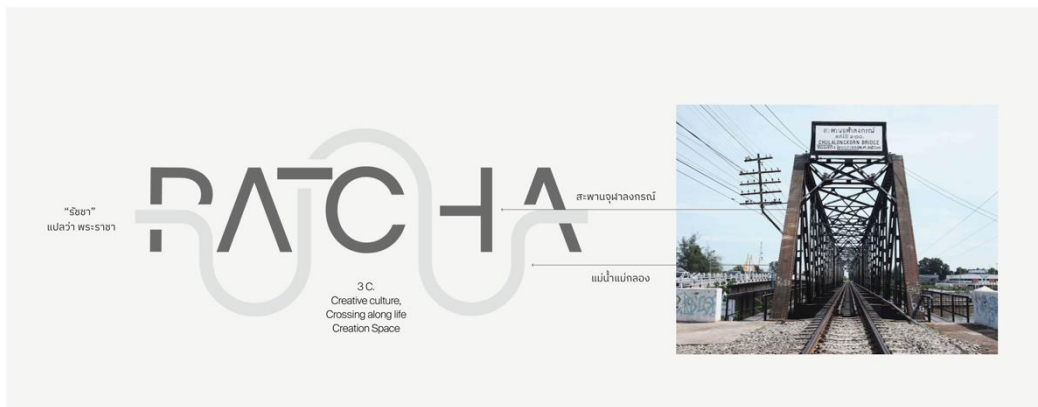
ภาพที่ 56 การออกแบบพัฒนาแอปพลิเคชันในครั้งที่ 2 (ปรับโทนสี)

การออกแบบพัฒนาแพลตฟอร์มในครั้งที่ 3

Brand Identity	Logo		
LOGO	Creative culture โฉมของ พื้นที่ที่จัดแสดงงานศิลปะที่จะเกิดขึ้น พื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้อะหว่างศิลปิน-คนในชุมชน	Crossing along life การก้าวผ่าน จากภาวะหนึ่งไปสู่อีกภาวะหนึ่งมองประกอบ สำคัญของชีวิต และการเติบโตโดยการเรียนรู้จากสิ่งที่เราคุ้นเคย มองเห็น เป็นเรื่องปกติ ธรรมดาไปสู่สิ่งใหม่	Creation Space การสร้างคุณค่า แลกเปลี่ยนค่าและบริการ ที่เชื่อมโยงผู้ริเริ่มในชุมชนต่างๆ โดยส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือระหว่างคนหลากหลายกลุ่ม



LOGO	Creative culture โฉมของ พื้นที่ที่จัดแสดงงานศิลปะที่จะเกิดขึ้น พื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้อะหว่างศิลปิน-คนในชุมชน	Crossing along life การก้าวผ่าน จากภาวะหนึ่งไปสู่อีกภาวะหนึ่งมองประกอบ สำคัญของชีวิต และการเติบโตโดยการเรียนรู้จากสิ่งที่เราคุ้นเคย มองเห็น เป็นเรื่องปกติ ธรรมดาไปสู่สิ่งใหม่	Creation Space การสร้างคุณค่า แลกเปลี่ยนค่าและบริการ ที่เชื่อมโยงผู้ริเริ่มในชุมชนต่างๆ โดยส่งเสริมให้เกิดการร่วมมือระหว่างคนหลากหลายกลุ่ม
------	--	--	--



CONCEPT DESIGN

ดอกไม้ทุกชนิด เป็นดอกไม้ประจำจังหวัดราชบุรี ออกดอกเป็นช่อพร้อมกันตั้งแต่ต้นถึง มี 5 กลีบ สีชมพู และสีขาวเป็นสีขาวเมื่อใกล้โรย ออกดอกตั้งแต่กุมภาพันธ์-เมษายน แต่เป็นไม้กึ่งเขตร้อนชื้น ชอบอากาศเย็น ชอบน้ำ

สีน้ำตาลในรากกัญชงของราชบุรี ที่มีลักษณะเฉพาะและพิเศษ ที่มาจากต้นกัญชงอิน จ้ากของราชบุรี เป็นแหล่งดินที่สำคัญ ที่ใช้ในการเป็นวังมังกรเมกกาธาเดินป่าตาล ยังใช้แทนงาน เซรามิกที่อยู่ในจังหวัด

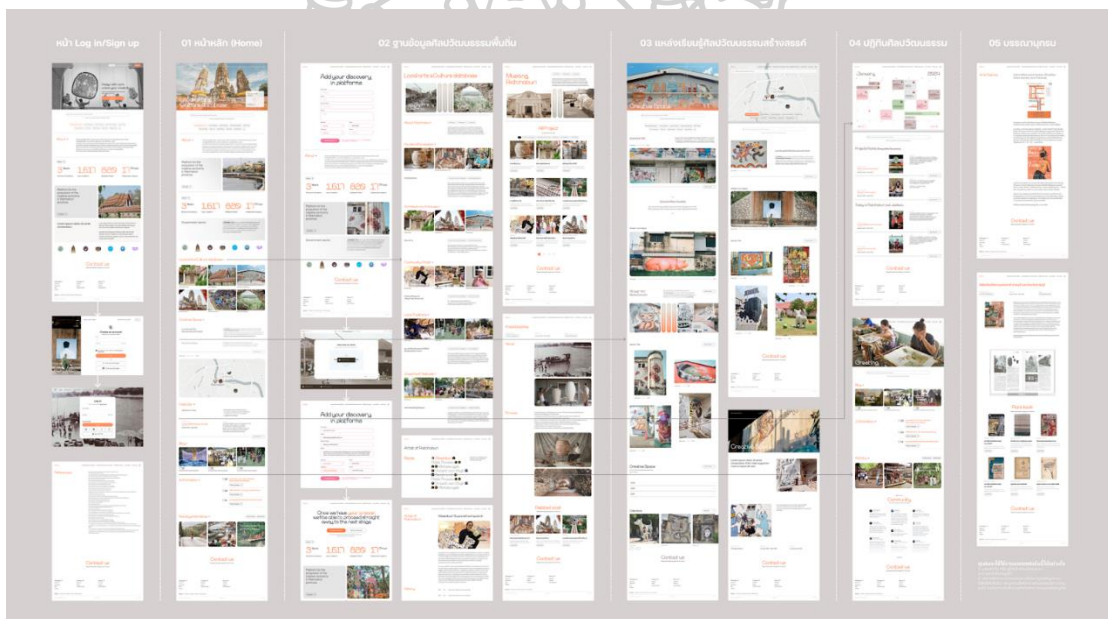
สีเขียว เป็นสีของสวนเกษตรสมัยใหม่ ผนวกกับการเกษตรที่สำคัญของจังหวัดราชบุรี อาทิ มะพร้าวและไม้ยาชีพ ที่คนใน ชุมชนประกอบกันเป็นสวนปศุสัตว์ทรงกับ 6 เมือง เพชรบุรีสีเขียวที่ราชบุรีอยู่ทุกวันนี้เมืองต้นแบบ



ภาพที่ 57 การออกแบบโลโก้ ครั้งที่ 3 และโทนสีที่ใช้



ภาพที่ 58 ต้นแบบแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์

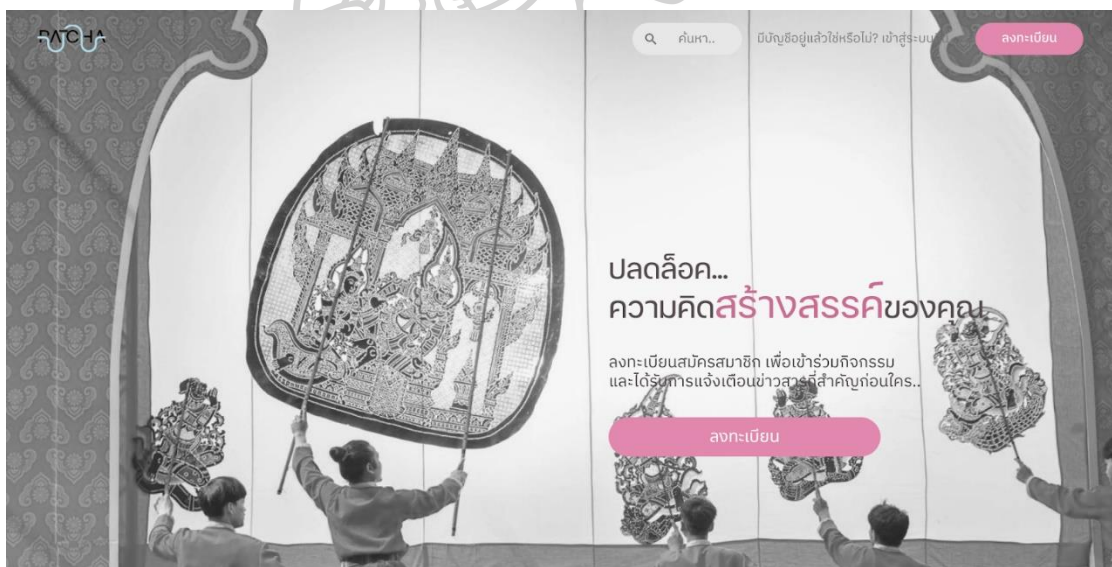


ภาพที่ 59 โครงสร้างต้นแบบแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์

การออกแบบพัฒนาแพลตฟอร์มในครั้งที่ 4



ภาพที่ 60 การออกแบบพัฒนาแพลตฟอร์มในครั้งที่ 4



Q | ค้นหาในสิ่งที่ต้องการ..

บอกสิ่งที่ค้นหา หรือสิ่งที่ค้นหา..

- อำเภอเมืองราชบุรี
- อำเภอบางแพ
- อำเภอสวนผึ้ง
- อำเภอดำเนินสะดวก
- อำเภอบ้านโป่ง
- อำเภอโพธาราม
- อำเภอปากท่อ
- อำเภอวัดเพลง
- อำเภอบ้านคา
- อำเภอบางแพ


ภาพที่ 61 การลงทะเบียนสมาชิกแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์



ภาษาไทย

ค้นหา... มีบัญชีอยู่แล้วใช่ไหม? เข้าสู่ระบบที่นี่

ลงทะเบียน



ลงทะเบียนสมัครสมาชิก
 ปลอดภัย...ความคิดสร้างสรรค์ของคุณ


ป้อนอีเมลล์


ป้อนรหัสผ่าน ซ่อน

ฉันยอมรับข้อกำหนดการใช้งานและนโยบายความเป็นส่วนตัว

ลงทะเบียน

หรือ

 เข้าสู่ระบบผ่านบัญชี Google

 เข้าสู่ระบบผ่านบัญชี Apple

ภาพที่ 62 การลงทะเบียนสมาชิกแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์

RATCHA

ภาษาไทย

เข้าสู่ระบบ

ลงทะเบียน





เข้าสู่ระบบ
 ปลอดภัย...ความคิดสร้างสรรค์ของคุณ [ลงทะเบียนฟรี!](#)


ป้อนอีเมลล์

ป้อนรหัสผ่าน ซ่อน

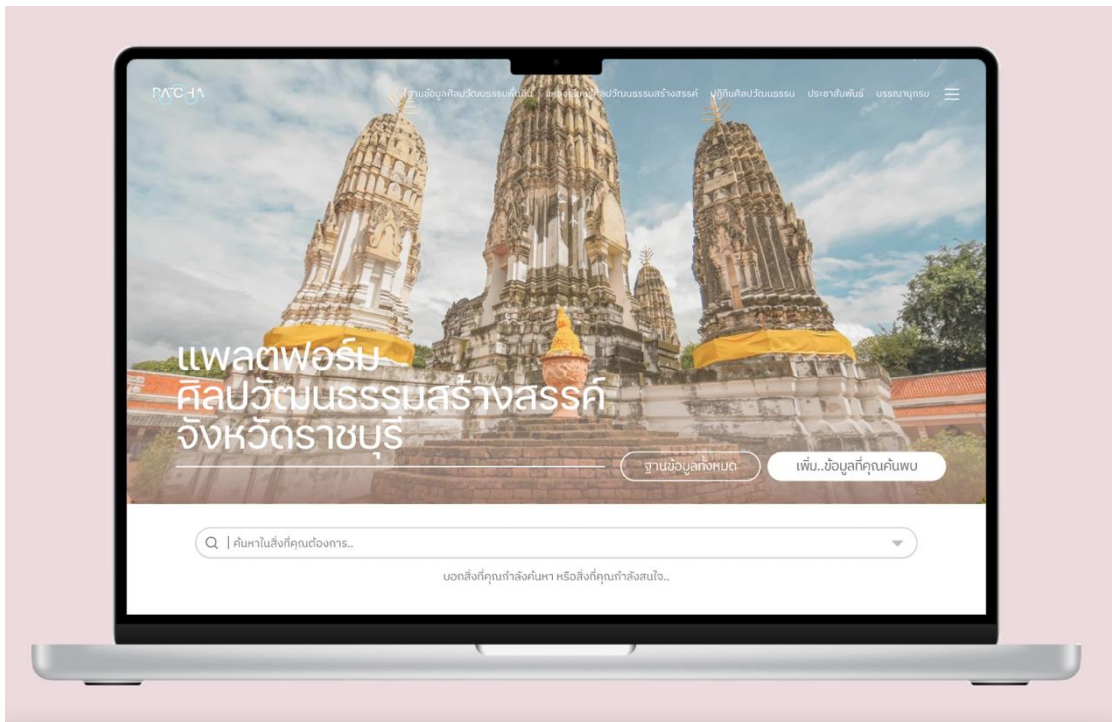
ลืมรหัสผ่าน?

เข้าสู่ระบบ

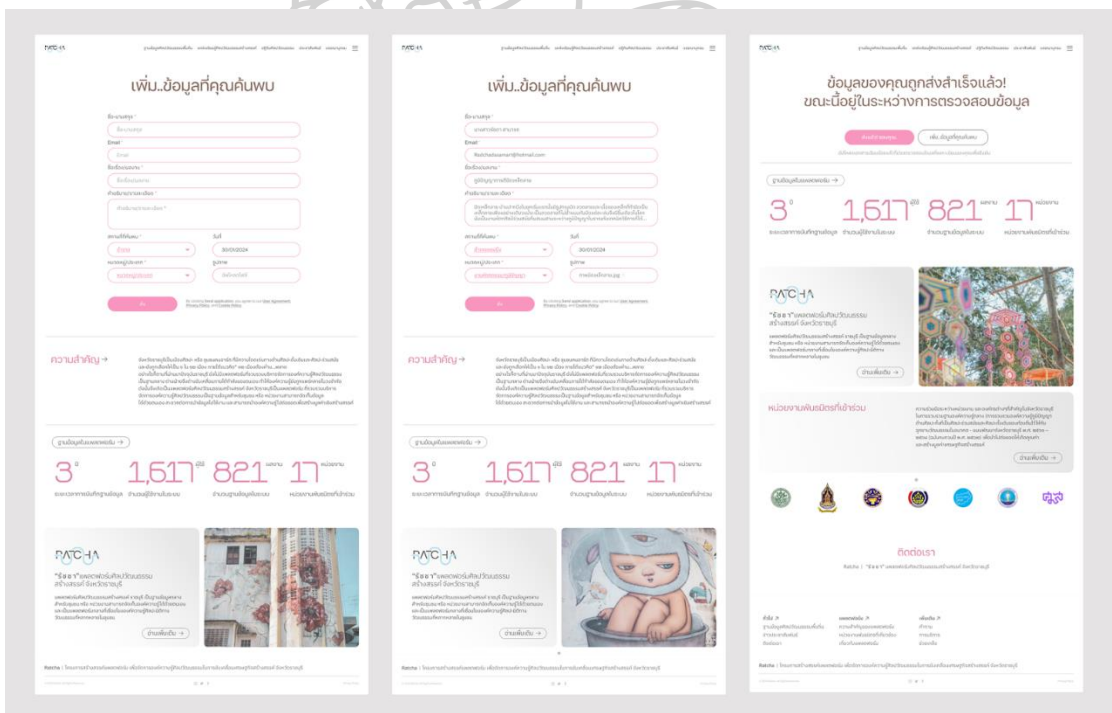
   

 เข้าสู่ระบบผ่าน SSO

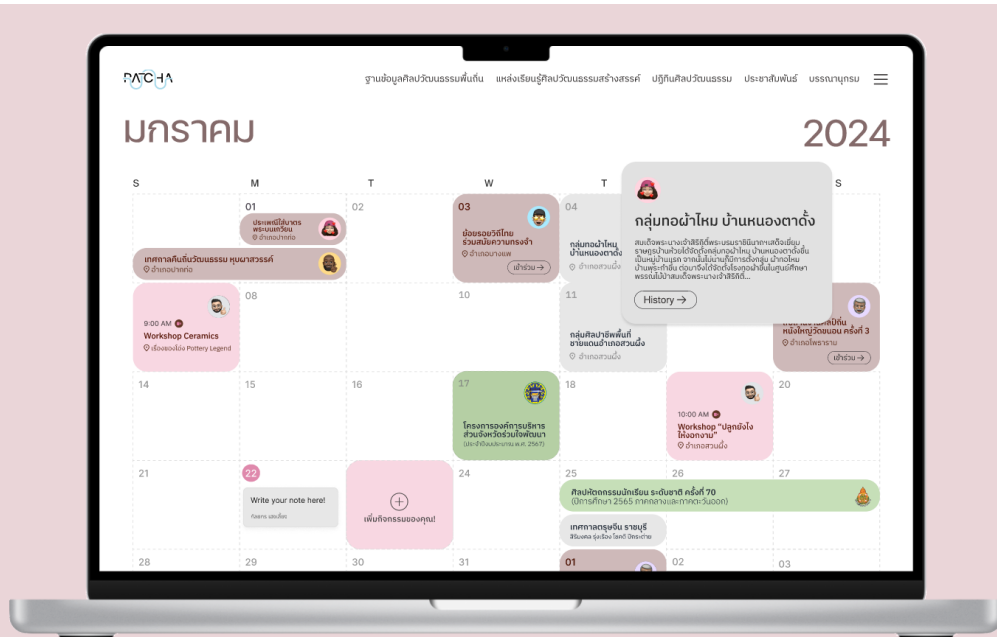
ภาพที่ 63 การเข้าสู่ระบบแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์



ภาพที่ 64 หน้าหลักแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์



ภาพที่ 65 กระบวนการเพิ่มองค์ความรู้ข้อมูลในระบบฐานข้อมูล



ประชาสัมพันธ์ →



25 Nov
ราชบุรี จัดเทศกาลไฟล้านดวงรับลมหนาว Nasatta Light Festival 2024



25 Nov
ราชบุรี ให้อาหารผู้เฒ่าผู้แก่กับประชาชน...



25 Nov
ราชบุรี กิจกรรมเวิร์กช็อปในจังหวัดราชบุรี

กิจกรรมที่จัดขึ้นเร็วๆนี้ →

2023 Nov 25 **เทศกาลศิลปะและการแสดง เช็ดเสมียน (Chet Samian Arts Festival)**
อ่านเพิ่มเติม →

2024 Feb 24 **"พิธีจ้อจ๊ะตำนาน" วันมาฆบูชาของชนชาติมอญ**
อ่านเพิ่มเติม →

2024 April 14 **ประเพณีแห่ดอกไม้ลงสงกรานต์ชาวไทยลาวเวียง**
อ่านเพิ่มเติม →

เข้าร่วมกิจกรรม Workshop →

#กิจกรรม Workshop



เข้าร่วมกิจกรรม →

#กิจกรรมราชบุรี



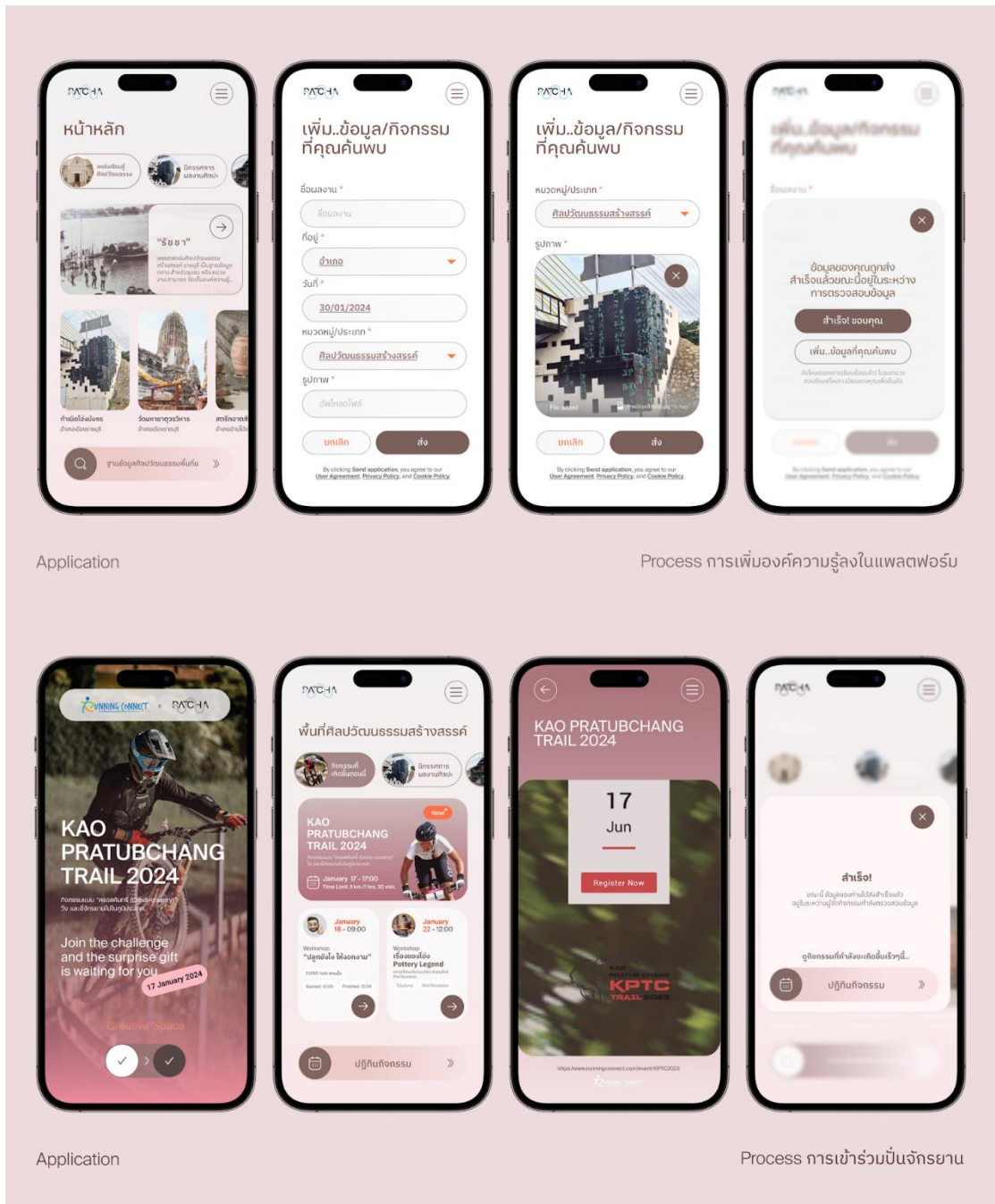
เข้าร่วมกิจกรรม →

อ่านเพิ่มเติม →



เข้าร่วมกิจกรรม →

ภาพที่ 67 ปฏิทินศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ และการแจ้งเตือนกิจกรรม



Application

Process การเพิ่มองค์ความรู้ลงในแพลตฟอร์ม

Application

Process การเข้าร่วมปั่นจักรยาน

ภาพที่ 68 การออกแบบแอปพลิเคชันครั้งที่ 4

4.4 การประเมินผลงานหลังการออกแบบ

การประเมินผลเชิงคุณภาพ ทำการเก็บข้อมูลการประเมินผลจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้งหมด 10 ท่านคัดเลือกถึงองค์ประกอบที่มีความเหมาะสม โดยมีเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญจะต้องมีประสบการณ์เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 3 ปี โดย เป็นผู้ที่มีความรอบรู้ เกี่ยวข้อง และเชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมในพื้นที่จังหวัดราชบุรี หรือ เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรม ระบบสารสนเทศ เป็นผู้นำทางความคิดมีความรอบรู้ มีประสบการณ์ด้านการพัฒนานวัตกรรม และการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญตามลำดับ ดังนี้

4.4.1 แนวทางการออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ตาราง 4.1 แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความเหมาะสมด้านเนื้อหาของแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี

ด้านเนื้อหา	(\bar{X})	(S.D.)	ระดับ
1. แพลตฟอร์มสามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้รวมกันไว้เป็นฐานข้อมูลส่วนกลาง	4.9	0.31	มากที่สุด
2. แพลตฟอร์มสามารถบันทึกฐานข้อมูลในระบบ ง่ายต่อการใช้งาน	4.7	0.48	มากที่สุด
3. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล	4.5	0.70	มากที่สุด
4. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบันและทันสมัยอยู่เสมอ	4.8	0.42	มากที่สุด
5. บุคคลทั่วไปหรือผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลได้ง่าย	4.7	0.67	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.72	0.51	มากที่สุด

จากตาราง 4.1 พบว่า ระดับความเหมาะสมด้านเนื้อหาของแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.72$, $SD = 0.51$) และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ด้านแพลตฟอร์มสามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้รวมกันไว้เป็นฐานข้อมูลส่วนกลาง มีค่าเฉลี่ยสูงสุด โดยมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.9$, $SD = 0.31$) รองลงมา คือ ด้านแพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบัน และทันสมัยอยู่เสมอ โดยมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.8$, $SD = 0.42$)

ตาราง 4.2 แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความเหมาะสมด้านการออกแบบแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี

ด้านการออกแบบแพลตฟอร์ม	(\bar{X})	(S.D.)	ระดับ
1. แพลตฟอร์มมีความน่าสนใจ เรียบง่าย และทันสมัย	4.8	0.42	มากที่สุด
2. แพลตฟอร์มมีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย มีคุณภาพของกราฟิกที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม	4.8	0.42	มากที่สุด
3. แพลตฟอร์มเรียบเรียงเนื้อหา และรูปภาพมีความสอดคล้องกัน และเข้าใจได้ง่าย	4.6	0.51	มากที่สุด
4. แพลตฟอร์มมีความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล ไม่ยุ่งยากและซับซ้อน	4.6	0.51	มากที่สุด
5. ลิงก์ต่างๆในแพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงไปหน้าเว็บเพจต่างๆที่มีอยู่จริง และทำหน้าที่ในระบบได้อย่างถูกต้อง	4.8	0.42	มากที่สุด
รวมเฉลี่ย	4.72	0.11	มากที่สุด

จากตาราง 4.2 พบว่า ระดับความเหมาะสมด้านการออกแบบแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.72$, $SD = 0.11$) และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ด้านแพลตฟอร์มมีความน่าสนใจ เรียบง่าย และทันสมัย การออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย มีคุณภาพของกราฟิกที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม และลิงก์ต่างๆในแพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงไปหน้าเว็บเพจต่างๆที่มีอยู่จริง และทำหน้าที่ในระบบได้อย่างถูกต้อง มีค่าเฉลี่ยสูงสุด โดยมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.8$, $SD = 0.42$) รองลงมา คือ ด้านแพลตฟอร์มเรียบเรียงเนื้อหา และรูปภาพมีความสอดคล้องกัน และเข้าใจได้ง่าย และแพลตฟอร์มมีความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล ไม่ยุ่งยากและซับซ้อน โดยมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.6$, $SD = 0.51$)

ตาราง 4.3 แสดงจำนวน ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ระดับความเหมาะสมด้านการต่อยอด
แพลตฟอร์มสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ จังหวัดราชบุรี

ด้านการต่อยอดแพลตฟอร์มสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้	(\bar{X})	(S.D.)	ระดับ
1. แพลตฟอร์มสามารถต่อยอดองค์ความรู้นำไปสู่การสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์	4.6	0.51	มากที่สุด
2. แพลตฟอร์มเป็นตัวกลางการเชื่อมต่อศิลปวัฒนธรรมในชุมชน เสมือนเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน-คนในชุมชนได้	4.7	0.48	มากที่สุด
3. แพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือ ผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมในชุมชนได้อย่างเหมาะสม	4.4	0.70	มาก
4. แพลตฟอร์มมีการอัปเดตข้อมูลแจ้งข่าวสารสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อคนในชุมชน	4.6	0.51	มากที่สุด
5. แพลตฟอร์มรองรับการเข้าถึงข้อมูลการท่องเที่ยวทั้งจากภาครัฐ และจากผู้ประกอบการส่งถึงนักท่องเที่ยวโดยตรง และสามารถตอบโจทย์พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวได้	4.4	0.70	มาก
รวมเฉลี่ย	4.54	0.58	มากที่สุด

จากตาราง 4.3 พบว่า ระดับความเหมาะสมด้านการต่อยอดแพลตฟอร์มสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ จังหวัดราชบุรี อยู่ในระดับมากที่สุด โดยมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.54$, $SD = 0.58$) และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า ด้านแพลตฟอร์มเป็นตัวกลางการเชื่อมต่อศิลปวัฒนธรรมในชุมชน เสมือนเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน-คนในชุมชนได้ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด โดยมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.7$, $SD = 0.48$) รองลงมา คือ ด้านแพลตฟอร์มสามารถต่อยอดองค์ความรู้นำไปสู่การสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแพลตฟอร์มมีการอัปเดตข้อมูลแจ้งข่าวสารสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อคนในชุมชน โดยมีค่าเฉลี่ยความเหมาะสม ($\bar{X} = 4.6$, $SD = 0.51$)

4.4.2 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ

ตาราง 4.4 แสดงความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ แนวทางการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ผู้เชี่ยวชาญ	ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ
ดร.ชฎาทิพรอดอ่วม	<ul style="list-style-type: none"> - อาจจะมีเพิ่มภาษาอื่นๆ ด้วยเช่น ภาษาจีน อังกฤษเพื่อดึงดูดนักท่องเที่ยวที่ไม่ใช่คนไทย - อาจเพิ่มข้อมูลเรื่องโรงแรม ร้านอาหาร อื่นๆ เพื่อสร้างรายได้ให้แก่คนในชุมชน - อาจจะมีเพิ่ม วิดีโอสั้นๆ สำหรับกิจกรรม เพื่อดึงดูดความสนใจผู้เข้าชมมากกว่าการอ่านข้อมูล
ดร.พลอยชนกเอียงศรีตัน	<ul style="list-style-type: none"> - เพิ่มข้อมูลเกี่ยวกับที่พักโรงแรม หรือ โฮมสเตย์ในชุมชน รวมถึงตลาดชุมชน เพื่อหาซื้ออาหารต่างๆ เพื่อตอบโจทย์นักท่องเที่ยวมากขึ้นได้ - เพิ่มภาษาในแพลตฟอร์มเป็นภาษาอังกฤษ และจีน เพื่อนักท่องเที่ยวต่างชาติ
ดร.สาริศถนอมชาติ	<ul style="list-style-type: none"> - เพิ่มหน้า Shopping Online - เพิ่มหน้า Hotel/Resort/ส่วนลด - จะเชื่อมกับแพลตฟอร์มอื่นๆอย่างไร เช่น TikTok - หน้าตาแพลตฟอร์ม รูปแบบคล้าย Magazine คนในปัจจุบันอาจจะไม่คุ้น - สามารถต่อยอดแพลตฟอร์มให้กับจังหวัดอื่นๆได้อย่างไร
ดร.นิจวรียวรรณา	<ul style="list-style-type: none"> - การแจ้งกิจกรรมที่เกิดขึ้นในท้องถิ่น ช่วยดึงดูดการใช้งานมากขึ้น
นายประชาสุขดี	<ul style="list-style-type: none"> - เพิ่มในส่วนของที่พักโฮมสเตย์, แหล่งของกิน, แหล่งซื้อของฝากของชำร่วย - ทางเลือกของภาษาสำหรับนักท่องเที่ยวที่สนใจ เช่น ภาษาอังกฤษ จีน และญี่ปุ่น
นายยงยุทธประจำ	<ul style="list-style-type: none"> - แนะนำให้เพิ่มคลิปสั้นๆของเทศกาลต่างๆ กิจกรรมที่น่าสนใจ รวมทั้งสร้างการมีส่วนร่วมจากชุมชนเพื่อสร้างรายได้ และทำ Route การท่องเที่ยวที่น่าสนใจ เพื่อให้สะดวกเพิ่มที่กิน ที่พักที่น่าสนใจ
นางสาววรรณลาภทับทิมทอง	<ul style="list-style-type: none"> - อยากให้ใช้ Icon ในหน้าหลักของแพลตฟอร์ม หรือ ภาพในการสื่อสารเพื่อให้ง่ายต่อการเข้าใจ
นางสาวสิริพรธรรมสุรักษ์	<ul style="list-style-type: none"> - หากแพลตฟอร์มนี้ใช้จริงแล้ว จะดึงดูดความสนใจได้มาก แนะนำให้ทำเป็นภาษาอังกฤษด้วย
นางสาวดวงกมลปัดดาใจ	<ul style="list-style-type: none"> - เพิ่มแพลตฟอร์มให้ลิงก์กับสถานที่ท่องเที่ยว, ที่พัก, อาหารท้องถิ่น เพื่อสร้างงาน และรายได้ในชุมชน เพื่อสร้างแพลตฟอร์มเป็นแหล่งท่องเที่ยวของจังหวัดราชบุรี - เพิ่มภาษาในแพลตฟอร์มเป็นภาษาอังกฤษ และจีน



ภาพที่ 69 การประเมินผลงานหลังการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (1)



ภาพที่ 70 การประเมินผลงานหลังการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (2)



ภาพที่ 71 การประเมินผลงานหลังการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (3)



ภาพที่ 72 การประเมินผลงานหลังการออกแบบโดยผู้เชี่ยวชาญ (4)

บทที่ 5

สรุป อภิปราย ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาวิจัยเรื่อง “การสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรม ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี” มีวัตถุประสงค์ เพื่อรวบรวมองค์ความรู้ ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ของจังหวัดราชบุรี เพื่อวิเคราะห์ปัญหาและ พัฒนาการจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรม และเพื่อออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบ การจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์

การศึกษการวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) ผู้วิจัยได้ กำหนดขอบเขตของกลุ่มตัวอย่างเป็นประเภทกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เพื่อใช้ในการประเมินผล โดยทำการเก็บข้อมูลการประเมินผลจากผู้เชี่ยวชาญ ทั้งหมด 11 ท่าน โดยมี เกณฑ์ในการคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญเป็นผู้ที่มีความรอบรู้ เกี่ยวข้อง และเชี่ยวชาญด้านศิลปวัฒนธรรมใน พื้นที่จังหวัดราชบุรี หรือ เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรม ระบบสารสนเทศ เป็นผู้นำทางความคิดมี ความรอบรู้ มีประสบการณ์ด้านการพัฒนานวัตกรรม และการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อให้ได้ ผลการวิจัยที่มีความเชื่อถือ และตรงตามวัตถุประสงค์ของโครงการ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ใช้ แบบสอบถามมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) 5 ระดับในการประเมินคุณภาพ โดยให้ ผู้เชี่ยวชาญ หรือ ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบแบบสอบถามการวิจัย (IOC : Index of item objective congruence) เพื่อหาค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม จากสูตร (Rovinelli & Hambleton, 1997) แล้วนำผลที่ได้จากการประเมินทั้งหมดมาวิเคราะห์หาค่าสถิติ การประเมินผล ในการวิจัย ผู้วิจัยจะนำผลที่ได้จากการทำแบบประเมินคุณภาพ และแบบสัมภาษณ์มาวิเคราะห์ด้วยการ หาค่าเฉลี่ยร้อยละ (Percentage) ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) โดยใช้เกณฑ์ค่าเฉลี่ยในการแปลผลความคิดเห็น หรือ ความเหมาะสมเกี่ยวกับระดับความสำคัญของ ปัจจัยกำหนดตัดสินใจ ตามวิธีของลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งผลการวิจัยสามารถสรุป อภิปรายผล และ เสนอแนะ ตามลำดับต่อไปนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการศึกษาเรื่อง การสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมในการ ขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี ขอสรุปผลการวิจัยตามลำดับของวัตถุประสงค์ ดังนี้

5.1.1 วัตถุประสงค์ข้อที่ 1 เพื่อรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ของจังหวัดราชบุรี

ด้านเนื้อหา ฐานข้อมูลองค์ความรู้ในแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อ พบว่า แพลตฟอร์มสามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้รวมกันไว้ในระบบเป็นฐานข้อมูลส่วนกลาง มากที่สุด รองลงมา คือ ข้อมูลของแพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบัน และทันสมัยอยู่เสมอ บุคคลทั่วไปหรือผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลได้ง่าย และมีบันทึกฐานข้อมูลในระบบที่ง่ายต่อการใช้งาน ตามลำดับ

5.1.2 วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 เพื่อวิเคราะห์ปัญหาและพัฒนากิจการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรม

ด้านการวิเคราะห์ปัญหา และพัฒนากิจการองค์ความรู้ แพลตฟอร์มมีความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล ไม่ยุ่งยากและ ซับซ้อน บุคคลทั่วไป หรือ ผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลได้ง่าย อยู่ในระดับมากที่สุด การจัดเก็บข้อมูลไว้ในแพลตฟอร์มกลางสามารถช่วยลดความซ้ำซ้อนของข้อมูล (Minimum Redundancy)

5.1.3 วัตถุประสงค์ข้อที่ 3 เพื่อออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ด้านการออกแบบแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เมื่อพิจารณารายข้อพบว่า แพลตฟอร์มมีความน่าสนใจ เรียบง่าย และทันสมัย การออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การใช้ ตัวอักษรที่อ่านง่าย มีคุณภาพของกราฟิกที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม และลิงก์ต่างๆในแพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงไปหน้าเว็บเพจต่างๆที่มีอยู่จริง และทำหน้าที่ในระบบได้อย่างถูกต้อง มากที่สุด รองลงมา คือ แพลตฟอร์มมีการเรียบเรียงเนื้อหา และรูปภาพมีความสอดคล้องกัน และเข้าใจได้ง่าย

ด้านการต่อยอดแพลตฟอร์มสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ จังหวัดราชบุรี ภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อพิจารณารายข้อพบว่า แพลตฟอร์มสามารถเป็นตัวกลางการเชื่อมต่อศิลปวัฒนธรรมในชุมชน เสมือนเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน-คนในชุมชนได้ มากที่สุด รองลงมา คือ แพลตฟอร์มสามารถต่อยอดองค์ความรู้ไปสู่การสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และแพลตฟอร์มมีการอัปเดตข้อมูลแจ้งข่าวสารสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อคนในชุมชน

สรุปผลที่ตั้งไว้ตามสมมติฐาน ผู้วิจัยพบว่าแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ สามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้รวมไว้เป็นฐานข้อมูลส่วนกลางในชุมชน มีความสำคัญสามารถสร้างคุณค่าแก่คนในชุมชน และสามารถสร้างมูลค่ารายได้ทางเศรษฐกิจของ จังหวัดราชบุรี โดยใช้ ความคิดสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้ได้

5.2 อภิปรายผล

จากการศึกษาเรื่อง การสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี ผู้วิจัยมีประเด็นการอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ ดังนี้

5.2.1 วัตถุประสงค์ข้อที่ 1

แพลตฟอร์มสามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้รวมกันไว้ในระบบ ใช้เป็นฐานข้อมูลส่วนกลางในชุมชน อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ผู้วิจัยได้ทำการรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ของจังหวัดราชบุรี โดยนำหลักการ 5W1H เป็นเครื่องมือในการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้ได้ฐานข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือและถูกต้อง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Kaizen by Suggestion System (KSS) ได้มีการนำเอาหลักการของ 5W1H มาใช้เป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์ เพื่อทำความเข้าใจสถานการณ์สภาพปัจจุบัน และทบทวนความเหมาะสมเพื่อใช้ในการปรับปรุงข้อมูล (BIG Q TRAINING, 2024)

5.2.2 วัตถุประสงค์ข้อที่ 2

แพลตฟอร์มมีความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล ไม่ยุ่งยากและ ซับซ้อน บุคคลทั่วไป หรือ ผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลได้ง่าย อยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้อาจเป็นเพราะ ผู้วิจัยได้พัฒนาแนวทางการจัดการองค์ความรู้โดยวางโครงสร้างระบบในแพลตฟอร์ม มีการจัดหมวดหมู่และแบ่งฐานข้อมูลที่ชัดเจนเป็นระบบ มีข้อกำหนด เกณฑ์ มาตรฐานในการคัดสรรข้อมูลเข้ามาในระบบ การคัดสรรข้อมูลคุณภาพเข้ามาจากเว็บไซต์หน่วยงานต่างๆที่มีความน่าเชื่อถือ การบันทึกฐานข้อมูลจากผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรม หรือบุคคลทั่วไป สามารถเข้าถึงข้อมูลได้ บริการจัดการ โดยให้กรอกข้อมูลศิลปวัฒนธรรมในชุมชนที่ค้นพบ โดยมีหน่วยงานกลางที่เข้ามาดูแลข้อมูลระบบใช้สิทธิ์ ตัดสินใจว่าข้อมูลส่วนใดที่สามารถเผยแพร่สู่สาธารณชนได้ รวมถึงการตัดสินว่าบุคคลใดสามารถเผยแพร่ข้อมูลการบันทึกฐานข้อมูลไว้ในระบบกลาง จะช่วยลดความซ้ำซ้อนของข้อมูลได้ และมีความเป็นอิสระของข้อมูล (Data Independence) ซึ่งสอดคล้องกับข้อมูลของสำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์ ที่กล่าวว่า การจัดการความรู้ (KM) มีความสำคัญอย่างยิ่งในการรวบรวมองค์ความรู้ที่มี ซึ่งกระจัดกระจายอยู่ในตัวบุคคลหรือเอกสารมาพัฒนาให้เป็นระบบ เพื่อให้ทุกคนในองค์กรสามารถเข้าถึงความรู้ และพัฒนาตนเองให้เป็นผู้รู้ รวมทั้งสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ (สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์, 2564)

5.2.3 วัตถุประสงค์ข้อที่ 3

แพลตฟอร์มมีความน่าสนใจ เรียบง่าย และทันสมัย การออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การใช้ ตัวอักษรที่อ่านง่าย มีคุณภาพของกราฟิกที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม และสิ่งต่างๆใน แพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงไปหน้าเว็บเพจต่างๆที่มีอยู่จริง และทำหน้าที่ในระบบได้อย่างถูกต้องมากที่สุด อาจเป็นเพราะ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการวิเคราะห์การจัดการข้อมูล นำไปสู่การออกแบบ UI (User Interface) และ UX (User Experience) และแนวคิดของ Design Thinking พัฒนาการ สร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สอดคล้องกับงานวิจัยของ (สุนทรทิพย์ คำจันทร์ & ประภาพร กุลลิ้มรัตนชัย, 2565) ผลการวิจัยกล่าวถึง การออกแบบแพลตฟอร์มทางด้านบริการ ผู้ใช้งานจะให้ความสำคัญของความสวยงาม การวางองค์ประกอบ และการใช้งานในแพลตฟอร์มเป็นหลักโดยให้ความสำคัญของการ ประยุกต์ใช้ (User Interface) และ UX (User Experience) ในการออกแบบแพลตฟอร์ม ผู้ออกแบบ จะต้องศึกษา สังเกต พฤติกรรมของผู้ใช้ เพื่อให้แพลตฟอร์มสามารถแก้ไขปัญหา หรือตอบสนองผู้ใช้ ได้มากที่สุด ควรคำนึงการเลือกใช้สี การออกแบบตัวอักษร การจัดโครงสร้าง และวางตำแหน่งของ ข้อมูล ปุ่มคำสั่ง กราฟิก และรูปภาพต่างๆ ที่มีผลต่ออารมณ์ และความรู้สึก พฤติกรรมของผู้ใช้งาน เพื่อให้เกิดความพึงพอใจสูงสุด

5.3 ข้อเสนอแนะ

1. เพิ่มความน่าเชื่อถือของแพลตฟอร์ม คำนึงถึงความเป็นส่วนตัว และความปลอดภัยของผู้ใช้งานเมื่อเข้ามาใช้ในระบบ เช่น เพิ่มโลโก้ ใส่ลายน้ำช่วยคุ้มครองลิขสิทธิ์งาน ทำให้มั่นใจได้ว่าจะไม่สามารถนำกลับมาใช้ซ้ำ หรือ เปลี่ยนแปลงได้
2. พัฒนาแพลตฟอร์มให้มีตัวเลือกทางภาษาเพิ่มมากขึ้น จัดทำเวอร์ชันภาษาอังกฤษ ญี่ปุ่น และจีนเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับนักท่องเที่ยว
3. ในอนาคตหากถูกต้องควรเพิ่มภาพสามมิติ หรือสื่อวิดีโอ เช่น เพิ่มภาพจำลองในศูนย์การเรียนรู้ พิพิธภัณฑ์ จะทำให้คนในชุมชนสามารถเห็นภาพสถานที่มากยิ่งขึ้น รวมถึงนักเรียนสามารถใช้แพลตฟอร์มเป็นสื่อการเรียนรู้ในชุมชนได้ เป็นห้องเรียนเสมือนในการเรียนรู้
4. ควรเพิ่มการปกคลุมในพื้นที่สร้างสรรค์ นอกจากปกคลุมพื้นที่กิจกรรม อาจจะมีการปกคลุมร้านค้าผลิตภัณฑ์ ร้านอาหาร หรือสามารถเชื่อมโยงแหล่งท่องเที่ยวที่สำคัญ เพื่อให้แพลตฟอร์มสามารถครบหลายมิติมากขึ้น
5. การทำให้ผู้สูงอายุสามารถเข้าถึงแพลตฟอร์มนี้ ศิลปินในชุมชนนักปราชญ์ที่มีความรู้ อาจจะมีช่องทางของแอดมินที่ให้บริการ การเพิ่มไม้ค้ำให้สามารถอธิบายข้อมูลผ่านเสียง เมื่อเจ้าหน้าที่รับได้เรื่องจะมีการลงพื้นที่ไปสัมภาษณ์อีกครั้ง

รายการอ้างอิง

- BIG Q TRAINING. (2024). Kaizen by Suggestion System (KSS). Retrieved from <https://www.bigq.co.th/kaizen-suggestion-system/>
- Brown, Tim, & Wyatt, Jocelyn. (2010). Design thinking for social innovation. *Development Outreach*, 12(1), 29-43.
- Dictionary, Oxford English. (1993). Oxford english dictionary. *Simpson, JA & Weiner, ESC.-1989*.
- Hoteldirect. (2024). Sweet Grape Festival and Damnoen Saduak Floating Market. . Retrieved from <https://www.hoteldirect.in.th.html>
- Kelley, David, & Brown, Tim. (2018). An introduction to design thinking. *Institute of Design at Stanford*, 7.
- O'Brien James, A. (1990). *Management information systems*: Galgotia Publications.
- Rovinelli, R. J., & Hambleton, R. K. (1997). On the use of content specialists in the assessment of criterion-referenced test item validity. *Dutch Journal of Educational Research*, 2, 49-60.
- การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย. (2556). แนวคิดแผนพัฒนาเศรษฐกิจประเทศไทย Retrieved from https://www.thailandtourismcouncil.org/wp-content/uploads/2021/08/work_56.pdf
- ชลูด นิมเสมอ. (2544). องค์ประกอบของศิลปะ (พิมพ์ครั้งที่ 6 ed.). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ธีทัต ตริศิริโชติ. (2563). การสร้างความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง. Retrieved from <https://www.slideshare.net/TeeTre/chapter-4-empathize>
- นิตา ชูโต. (2548). การวิจัยเชิงคุณภาพ = *Qualitative research* (3 ed.). กรุงเทพฯ: พรินต์โพร.
- บุญเลิศ จิตตั้งวัฒนา. (2548). การพัฒนาการท่องเที่ยวแบบยั่งยืน. กรุงเทพฯ: เพรสแอนด์ดีไซน์.
- บุษกุล ไชยตันเทือก, & ภักดี โพธิ์สิงห์. (2564). การใช้นวัตกรรมแพลตฟอร์มเพื่อสังคมไทย. วารสารการบริหารการปกครองและนวัตกรรมท้องถิ่น 5(3), 118-130.
- ปานใจ ธารทัศนวงศ์. (2554). การวิเคราะห์และออกแบบระบบเทคโนโลยีสารสนเทศในมุมมองด้านการบริหาร (1 ed.). กรุงเทพฯ: บริษัท สินทวิการพิมพ์ จำกัด.
- ฟอกซ์บิธ. (2567). หลักการออกแบบเว็บไซต์ 10 ข้อ. Retrieved from <https://www.foxbith.com/blog/principle-of-web-design>

- มหาวิทยาลัยศิลปากร. (2536). ลุ่มน้ำแม่กลอง:พัฒนาการทางสังคมและวัฒนธรรม. กรุงเทพฯ: บริษัท พิชเชนส์
พริ้นท์ติ้ง เซ็นเตอร์ จำกัด.
- วัฒนา เอกภิมิตศิลป์. (2559). ระบบสารสนเทศเพื่อการจัดการ. (1 ed.). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- วิจิตร ศรีสุวิธานนท์, & พิชัย แก้วขาว. (2547). ภูมิปัญญาโลหกรรมพื้นบ้าน. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง
แอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- ศศิธร ศิลปวัฒนา. (2566). “ราชบุรีเป็นเมืองที่มีองค์ความรู้ให้ได้ศึกษาไม่จบสิ้น และองค์ความรู้เหล่านี้ก็เป็น
ต้นทุนชั้นดีต่อการเป็นเมืองท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมที่ยั่งยืน”. Retrieved from
<https://wecitizens thailand.com/ราชบุรีเป็นเมืองที่มี/>
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2557). รายงานผลการพัฒนาเศรษฐกิจและ
สังคมของประเทศ สองปีของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11. Retrieved from
https://www.nesdc.go.th/ewt_dl_link.php?nid=9513
- สำนักศิลปะและวัฒนธรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบูรณ์. (2564). การจัดการความรู้ (KM) Retrieved
from https://artculture.pcru.ac.th/lib/docsKM/17_21.pdf
- สำนักงานจังหวัดราชบุรี. (2560). แผนพัฒนาจังหวัดราชบุรี พ.ศ. 2561- 2564 ฉบับทบทวนรอบปี พ.ศ.
2562. . Retrieved from <https://ratchaburi.industry.go.th/>
- สำนักงานโบราณคดีและพิพิธภัณฑสถานแห่งชาติที่ 1ราชบุรี. (2544). พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ ราชบุรี และ
จังหวัดราชบุรี. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สมาพันธ์ จำกัด.
- สำนักราชบัณฑิตยสถาน. (2541). พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2 ed.).
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สุนทรทิพย์ คำจันทร์, & ประภาพร กุลลิ้มรัตนชัย. (2565). การประยุกต์ใช้ User Interface (UI) และ User
Experience (UX)ในการออกแบบแพลตฟอร์ม Application of User Interface (UI) and
User Experience (UX)in Platform Design. วารสารอีสเทิร์นเอเชีย, 16(2), 63.
- สุชาติ จันทรวงศ์. (2559). ความเป็นมาสถาบันราชบุรีศึกษา. Retrieved from <http://r-edu-institute.blogspot.com/p/blog-page.html>
- เอ็ม อาร์ จี ออนไลน์. (2561). สีสันใหม่ใน“บ้านโป่ง” Street Art เมืองคนงาม ตามรอยประวัติศาสตร์ชุมชน.
Retrieved from <https://mgronline.com/travel/detail/9610000071272>



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ และคะแนนผลการทดสอบ

หลักเกณฑ์การตรวจค่า IOC

การวิเคราะห์เครื่องมือ (แบบสอบถาม) ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถามการวิจัย IOC คือ ค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม หรือค่าสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับวัตถุประสงค์ หรือเนื้อหา (IOC : Index of item objective congruence) จากสูตร (Riviovelli and Hambleton, 1997) แล้วนำมาประเมินผลเครื่องมือดังนี้

ให้คะแนน +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามวัดได้ไม่ตรงตาม

วัตถุประสงค์

แล้วนำผลคะแนนที่ได้จากผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณหาค่า IOC ตามสูตร

$$\text{สูตรการหาค่า IOC} = \frac{\Sigma R}{N}$$

โดยกำหนดให้

IOC = ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับแบบทดสอบ

ΣR = ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์กับแบบทดสอบ

N = จำนวนกรรมการผู้เชี่ยวชาญ

เกณฑ์

1. ข้อคำถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.50-1.00 มีค่าความเที่ยงตรง ใช้ได้
2. ข้อคำถามที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.50 ต้องปรับปรุง ยังใช้ไม่ได้

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ ⁴					ค่า IOC	ผลการพิจารณา
	1	2	3	4	5		
ตอนที่ 1 ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ และระดับการศึกษา							
1. เพศ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2. อายุ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3. ระดับการศึกษา	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4. อาชีพปัจจุบัน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
ตอนที่ 2 แนวทางการออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์							
ด้านเนื้อหา							
1. แพลตฟอร์มสามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้รวมกันไว้เป็นฐานข้อมูลส่วนกลาง	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2. แพลตฟอร์มสามารถบริหารจัดการฐานข้อมูลได้ง่าย และมีการบันทึกฐานข้อมูลในระบบง่ายต่อการใช้งาน	0	+1	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
3. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
4. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบันและทันสมัยอยู่เสมอ	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5. บุคคลทั่วไป หรือผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมสามารถใช้งานฐานข้อมูลร่วมกันได้	0	+1	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้
ด้านการออกแบบแพลตฟอร์ม							
1. แพลตฟอร์มมีความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน และใช้งานได้สะดวก	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2. แพลตฟอร์มมีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่ายมีคุณภาพของกราฟิกที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
3. แพลตฟอร์มเรียบเรียงเนื้อหา และรูปภาพมีความสอดคล้องกัน และเข้าใจได้ง่าย	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้

⁴ ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านได้แก่ 1. ดร.ณัฐวัตร เย็นเพชร 2. ดร.ปิยะนุช อินทร์บำรุง 3. นายกุลชาติ ดั่งอุโฆษ 4. นายอภิรัฐ ชัยธนฤทธิ์ 5. นายฉัตร โหระชัยยะ

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญคนที่ ⁵					ค่า IOC	ผลการพิจารณา
	1	2	3	4	5		
4. แพลตฟอร์มสามารถมีความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5. ลิงก์ต่างๆในแพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงไปหน้าเว็บเพจต่างๆที่มีอยู่จริง และทำหน้าที่ในระบบได้อย่างถูกต้อง	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
ด้านการต่อยอดแพลตฟอร์มสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้							
1. แพลตฟอร์มสามารถนำองค์ความรู้ไปต่อยอดเพื่อสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
2. แพลตฟอร์มเป็นตัวกลางการเชื่อมต่อศิลปิน-วัฒนธรรมในชุมชนเสมือนเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน-คนในชุมชนได้	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
3. แพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องหรือ ผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมในชุมชนได้อย่างเหมาะสม	+1	+1	+1	0	+1	0.80	ใช้ได้
4. แพลตฟอร์มมีการอัปเดตข้อมูลข่าวสารสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อคนในชุมชน	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
5. แพลตฟอร์มรองรับการเข้าถึงข้อมูลการท่องเที่ยวทั้งจากภาครัฐ และจากผู้ประกอบการส่งถึงนักท่องเที่ยวโดยตรง และสามารถตอบโต้ภัยพิบัติกรรมของนักท่องเที่ยวได้	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	ใช้ได้
ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ							
ท่านมีแนวทางการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่าและสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างไร	+1	0	+1	+1	+1	0.80	ใช้ได้

$$\text{ค่า IOC} = \frac{19}{20} = 0.95 \text{ สรุปว่า } \text{ใช้ได้}$$

⁵ ผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่านได้แก่ 1. ดร.ณัฐวดี เย็นเพชร 2. ดร.ปิยะนุช อินทร์บำรุง 3. นายกุลชาติ ดังอุโฆษ 4. นายอภิรัฐ ชัยธนฤทธิ์ 5. นายฉัตร โหระชัยยะ

แบบประเมินคุณภาพเพื่อหาค่า IOC ของผู้ทรงคุณวุฒิ

แบบแสดงความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบประเมินแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี เรื่องโครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมในการขับเคลื่อน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี

คำชี้แจง ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อแบบประเมินโดยใส่ เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไป พิจารณาปรับปรุง โดยการพิจารณาให้นำหน้าดังนี้

ให้คะแนน +1 ถ้า**แน่ใจ**ว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 ถ้า**ไม่แน่ใจ**ว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 ถ้า**แน่ใจ**ว่าข้อคำถามวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม	ไม่แน่ใจ	ไม่เหมาะสม	
	1	0	-1	
ตอนที่ 1 ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม				
1. เพศ	✓			
2. อายุ	✓			
3. ระดับการศึกษา	✓			
4. อาชีพปัจจุบัน	✓			
ตอนที่ 2 แนวทางการออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์				
ด้านเนื้อหา				
1. แพลตฟอร์มสามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้ร่วมกันไว้เป็นฐานข้อมูล ส่วนกลาง	✓			
2. แพลตฟอร์มสามารถบริหารจัดการฐานข้อมูลได้ง่าย และมีการบันทึกฐานข้อมูลในระบบง่ายต่อการใช้งาน		✓		ผู้ประเมินสามารถเข้าไปเพิ่มข้อมูลตามข้อนี้ได้หรือไม่?
3. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล	✓			มีความน่าเชื่อถือจาก factor ไหน?
4. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบันและทันสมัยอยู่เสมอ	✓			
5. บุคคลทั่วไปหรือผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมสามารถใช้งานฐานข้อมูลร่วมกันได้		✓		ร่วมกันได้โดยวิธี link, share ใน web platform อื่น?

รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม	ไม่บังใจ	ไม่เหมาะสม	
	1	0	-1	
ด้านการออกแบบแพลตฟอร์ม				
1. แพลตฟอร์มมีความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน และใช้งานได้สะดวก	✓			
2. แพลตฟอร์มมีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่ายมีคุณภาพของกราฟิกที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม	✓			
3. แพลตฟอร์มเรียบเรียงเนื้อหา และรูปภาพมีความสอดคล้องกัน และเข้าใจได้ง่าย	✓			
4. แพลตฟอร์มสามารถมีความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล	✓			
5. ลิงก์ต่างๆในแพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงไปหน้าเว็บเพจต่างๆที่มีอยู่จริง และทำหน้าที่ในระบบได้อย่างถูกต้อง	✓			
ด้านการต่อยอดแพลตฟอร์มสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้				
1. แพลตฟอร์มสามารถนำองค์ความรู้ไปต่อยอดเพื่อสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์	✓			
2. แพลตฟอร์มเป็นตัวกลางการเชื่อมต่อศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเสมือนเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน-คนในชุมชนได้	✓			
3. แพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือ ผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมในชุมชนได้อย่างเหมาะสม	✓			
4. แพลตฟอร์มมีการอัปเดตข้อมูลข่าวสารสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อคนในชุมชน	✓			
5. แพลตฟอร์มรองรับการเข้าถึงข้อมูลการท่องเที่ยวทั้งจากภาครัฐ และจากผู้ประกอบการส่งถึงนักท่องเที่ยวโดยตรง และสามารถตอบโต้ภัยพิบัติกรรมของนักท่องเที่ยวได้	✓			
ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ				
ท่านมีแนวทางการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างไร/ ท่านมีข้อเสนอแนะอื่นๆอย่างไร	✓			

ลงชื่อ.....
 (.....)
 วันที่.....
 ผู้ทรงคุณวุฒิ

แบบประเมินคุณภาพเพื่อหาค่า IOC ของผู้ทรงคุณวุฒิ

แบบแสดงความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบประเมินแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี เรื่องโครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมในการขับเคลื่อน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี

คำชี้แจง ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อแบบประเมินโดยใส่ เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไป พิจารณาปรับปรุง โดยการพิจารณาให้นำหน้าดังนี้

ให้คะแนน +1 ถ้า**แน่ใจ**ว่าข้อความวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 ถ้า**ไม่แน่ใจ**ว่าข้อความวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 ถ้า**ไม่แน่ใจ**ว่าข้อความวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม 1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่เหมาะสม -1	
ตอนที่ 1 ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม				
1. เพศ	✓			
2. อายุ	✓			
3. ระดับการศึกษา	✓			
4. อาชีพปัจจุบัน	✓			
ตอนที่ 2 แนวทางการออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์				
ด้านเนื้อหา				
1. แพลตฟอร์มสามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้ร่วมกันไว้เป็นฐานข้อมูล ส่วนกลาง	✓			
2. แพลตฟอร์มสามารถบริหารจัดการฐานข้อมูลได้ง่าย และมีการบันทึกฐานข้อมูลในระบบอย่างต่อเนื่อง	✓			
3. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล	✓			
4. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบันและทันสมัยอยู่เสมอ	✓			
5. บุคคลทั่วไปหรือผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมสามารถใช้งานฐานข้อมูลร่วมกันได้	✓			

รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม	ไม่เหมาะ	ไม่เหมาะสม	
	1	0	-1	
ด้านการออกแบบแพลตฟอร์ม				
1. แพลตฟอร์มมีความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน และใช้งานได้สะดวก	/			
2. แพลตฟอร์มมีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่ายมีคุณภาพของกราฟิกที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม	/			
3. แพลตฟอร์มเรียบเรียงเนื้อหา และรูปภาพมีความสอดคล้องกัน และเข้าใจได้ง่าย	/			
4. แพลตฟอร์มสามารถมีความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล	/			
5. ลิงก์ต่างๆในแพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงไปหน้าเว็บเพจต่างๆที่มีอยู่จริง และทำหน้าที่ในระบบได้อย่างถูกต้อง	/			
ด้านการต่อยอดแพลตฟอร์มสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้				
1. แพลตฟอร์มสามารถนำองค์ความรู้ไปต่อยอดเพื่อสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์	/			
2. แพลตฟอร์มเป็นตัวกลางการเชื่อมต่อศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเสมือนเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน-คนในชุมชนได้	/			
3. แพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือ ผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมในชุมชนได้อย่างเหมาะสม	/			
4. แพลตฟอร์มมีการอัปเดตข้อมูลแจ้งข่าวสารสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อคนในชุมชน	/			
5. แพลตฟอร์มรองรับการเข้าถึงข้อมูลการท่องเที่ยวทั้งจากภาครัฐ และจากผู้ประกอบการส่งถึงนักท่องเที่ยวโดยตรง และสามารถตอบโต้ภัยพิบัติกรรมของนักท่องเที่ยวได้	/			
ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ				
ท่านมีแนวทางการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างไร/ ท่านมีข้อเสนอแนะอื่นๆอย่างไร		/		

ลงชื่อ ปิยะ นร อินทร์ปราง
 (น.ส.ปิยะ นร อินทร์ปราง)
 วันที่ 25 เม.ย. 67
 ผู้ทรงคุณวุฒิ

แบบประเมินคุณภาพเพื่อหาค่า IOC ของผู้ทรงคุณวุฒิ

แบบแสดงความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบประเมินแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี เรื่องโครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมในการขับเคลื่อน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี

คำชี้แจง ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อแบบประเมินโดยใส่ เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไป พิจารณาปรับปรุง โดยการพิจารณาให้น้ำหนักดังนี้

ให้คะแนน +1 ถ้า**แน่ใจ**ว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 ถ้า**ไม่แน่ใจ**ว่าข้อคำถามวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 ถ้า**ไม่แน่ใจ**ว่าข้อคำถามวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม 1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่เหมาะสม -1	
ตอนที่ 1 ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม				
1. เพศ	✓			
2. อายุ	✓			
3. ระดับการศึกษา	✓			
4. อาชีพปัจจุบัน	✓			
ตอนที่ 2 แนวทางการออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์				
ด้านเนื้อหา				
1. แพลตฟอร์มสามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้ร่วมกันไว้เป็นฐานข้อมูล ส่วนกลาง	✓			
2. แพลตฟอร์มสามารถบริหารจัดการฐานข้อมูลได้ง่าย และมีการบันทึกฐานข้อมูลในระบบง่ายต่อการใช้งาน	✓			
3. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล	✓			
4. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบันและทันสมัยอยู่เสมอ	✓			
5. บุคคลทั่วไปหรือผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมสามารถใช้งานฐานข้อมูลร่วมกันได้	✓			

รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม 1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่เหมาะสม -1	
ด้านการออกแบบแพลตฟอร์ม				
1. แพลตฟอร์มมีความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน และใช้งานได้สะดวก	✓			
2. แพลตฟอร์มมีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่ายมีคุณภาพของกราฟิกที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม	✓			
3. แพลตฟอร์มเรียบเรียงเนื้อหา และรูปภาพมีความสอดคล้องกัน และเข้าใจได้ง่าย	✓			
4. แพลตฟอร์มสามารถมีความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล	✓			
5. ลิงก์ต่างๆในแพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงไปหน้าเว็บเพจต่างๆที่มีอยู่จริง และทำหน้าที่ในระบบได้อย่างถูกต้อง	✓			
ด้านการต่อยอดแพลตฟอร์มสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้				
1. แพลตฟอร์มสามารถนำองค์ความรู้ไปต่อยอดเพื่อสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์	✓			
2. แพลตฟอร์มเป็นตัวกลางการเชื่อมต่อศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเสมือนเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน-คนในชุมชนได้	✓			
3. แพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือ ผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมในชุมชนได้อย่างเหมาะสม	✓			
4. แพลตฟอร์มมีการอัปเดตข้อมูลข่าวสารสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อคนในชุมชน	✓			
5. แพลตฟอร์มรองรับการเข้าถึงข้อมูลการท่องเที่ยวทั้งจากภาครัฐ และจากผู้ประกอบการส่งถึงนักท่องเที่ยวโดยตรง และสามารถตอบโต้ภัยพิบัติกรรมของนักท่องเที่ยวได้	✓			
ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ				
ท่านมีแนวทางการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างไร/ ท่านมีข้อเสนอแนะอื่นๆอย่างไร	✓			

ลงชื่อ.....*จิตร ไชยชัย*.....
 (.....*จิตร ไชยชัย*.....)
 วันที่.....*25/10/2024*.....
 ผู้ทรงคุณวุฒิ

แบบประเมินคุณภาพเพื่อหาค่า IOC ของผู้ทรงคุณวุฒิ

แบบแสดงความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบประเมินแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี เรื่องโครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมในการขับเคลื่อน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี

คำชี้แจง ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อแบบประเมินโดยใส่ เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไป พิจารณาปรับปรุง โดยการพิจารณาให้น้ำหนักดังนี้

ให้คะแนน +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อความวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อความวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อความวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม 1	ไม่แน่ใจ 0	ไม่เหมาะสม -1	
ตอนที่ 1 ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม				
1. เพศ	✓			
2. อายุ	✓			
3. ระดับการศึกษา	✓			
4. อาชีพปัจจุบัน	✓			
ตอนที่ 2 แนวทางการออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์				
ด้านเนื้อหา				
1. แพลตฟอร์มสามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้ร่วมกันไว้เป็นฐานข้อมูล ส่วนกลาง	✓			
2. แพลตฟอร์มสามารถบริหารจัดการฐานข้อมูลได้ง่าย และมีการบันทึกฐานข้อมูลในระบบง่ายต่อการใช้งาน	✓			
3. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล	✓			
4. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบันและทันสมัยอยู่เสมอ	✓			
5. บุคคลทั่วไปหรือผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมสามารถใช้งานฐานข้อมูลร่วมกันได้	✓			

รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม 1	ไม่บัง 0	ไม่เหมาะสม -1	
ด้านการออกแบบแพลตฟอร์ม				
1. แพลตฟอร์มมีความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน และใช้งานได้สะดวก	✓			อาจารย์เห็น ทนกลอุโมงค์ ความน่าสนใจ (อยู่ในข้อใดข้อหนึ่ง)
2. แพลตฟอร์มมีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่ายมีคุณภาพของกราฟิกที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม	✓			
3. แพลตฟอร์มเรียบเรียงเนื้อหา และรูปภาพมีความสอดคล้องกัน และเข้าใจได้ง่าย	✓			
4. แพลตฟอร์มสามารถมีความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล	✓			
5. ลิงก์ต่างๆในแพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงไปหน้าเว็บเพจต่างๆที่มีอยู่จริง และทำหน้าที่ในระบบได้อย่างถูกต้อง	✓			
ด้านการต่อยอดแพลตฟอร์มสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้				
1. แพลตฟอร์มสามารถนำองค์ความรู้ไปต่อยอดเพื่อสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์	✓			ส่งผ่านผ่านจ- คล้ายๆกัน แต่ว่า ต่อก้าวพยก ระบุว่า ศิลปิน, ภาวนา, หนึ่ง กส: คู่ที่มีส่วนที่ช่วย ฟ้าไหม? อาจไม่สัมพันธ์
2. แพลตฟอร์มเป็นตัวกลางการเชื่อมต่อศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเสมือนเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน-คนในชุมชนได้	✓	✓		
3. แพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือ ผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมในชุมชนได้อย่างเหมาะสม	✓	✓		
4. แพลตฟอร์มมีการอัปเดตข้อมูลข่าวสารสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อคนในชุมชน	✓			
5. แพลตฟอร์มรองรับการเข้าถึงข้อมูลการท่องเที่ยวทั้งจากภาครัฐ และจากผู้ประกอบการส่งถึงนักท่องเที่ยวโดยตรง และสามารถตอบโต้พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวได้	✓			
ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ				
ท่านมีแนวทางการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างไร/ ท่านมีข้อเสนอแนะอื่นๆอย่างไร	✓			

ลงชื่อ..... อภิภู ธีระกุล
 (นายอภิภู ธีระกุล)
 วันที่ 26 เมษายน 2567
 ผู้ทรงคุณวุฒิ

แบบประเมินคุณภาพเพื่อหาค่า IOC ของผู้ทรงคุณวุฒิ

แบบแสดงความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิที่มีต่อแบบประเมินแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี เรื่องโครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมในการขับเคลื่อน เศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี

คำชี้แจง ขอให้ท่านผู้เชี่ยวชาญได้กรุณาแสดงความคิดเห็นของท่านที่มีต่อแบบประเมินโดยใส่ เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องความคิดเห็นของท่านพร้อมเขียนข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ในการนำไป พิจารณาปรับปรุง โดยการพิจารณาให้นำหน้าหน้าดังนี้

ให้คะแนน +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อความวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อความวัดได้ตรงตามวัตถุประสงค์

ให้คะแนน -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อความวัดได้ไม่ตรงตามวัตถุประสงค์

รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม	ไม่แน่ใจ	ไม่เหมาะสม	
	1	0	-1	
ตอนที่ 1 ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม				
1. เพศ	✓			
2. อายุ	✓			
3. ระดับการศึกษา	✓			
4. อาชีพปัจจุบัน	✓			
ตอนที่ 2 แนวทางการออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์				
ด้านเนื้อหา				
1. แพลตฟอร์มสามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้ร่วมกันไว้เป็นฐานข้อมูล ส่วนกลาง	✓			
2. แพลตฟอร์มสามารถบริหารจัดการฐานข้อมูลได้ง่าย และมีการบันทึกฐานข้อมูลในระบบง่ายต่อการใช้งาน	✓			
3. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล	✓			
4. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบันและทันสมัยอยู่เสมอ	✓			
5. บุคคลทั่วไปหรือผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมสามารถใช้งานฐานข้อมูลร่วมกันได้	✓			

รายการขอความคิดเห็น	ความคิดเห็น			ข้อเสนอแนะ
	เหมาะสม	ไม่บังใจ	ไม่เหมาะสม	
	1	0	-1	
ด้านการออกแบบแพลตฟอร์ม				
1. แพลตฟอร์มมีความเรียบง่าย ไม่ซับซ้อน และใช้งานได้สะดวก	/			
2. แพลตฟอร์มมีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่ายมีคุณภาพของกราฟิกที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม	/			
3. แพลตฟอร์มเรียบเรียงเนื้อหา และรูปภาพมีความสอดคล้องกัน และเข้าใจได้ง่าย	/			
4. แพลตฟอร์มสามารถมีความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล	/			
5. ลิงก์ต่างๆในแพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงไปหน้าเว็บเพจต่างๆที่มีอยู่จริง และทำหน้าที่ในระบบได้อย่างถูกต้อง	/			
ด้านการต่อยอดแพลตฟอร์มสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้				
1. แพลตฟอร์มสามารถนำองค์ความรู้ไปต่อยอดเพื่อสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์	/			
2. แพลตฟอร์มเป็นตัวกลางการเชื่อมต่อศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเสมือนเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน-คนในชุมชนได้	/			
3. แพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือ ผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมในชุมชนได้อย่างเหมาะสม	/			
4. แพลตฟอร์มมีการอัปเดตข้อมูลข่าวสารสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อคนในชุมชน	/			
5. แพลตฟอร์มรองรับการเข้าถึงข้อมูลการท่องเที่ยวทั้งจากภาครัฐ และจากผู้ประกอบการส่งนักท่องเที่ยวโดยตรง และสามารถตอบโต้ภัยพิบัติกรรมของนักท่องเที่ยวได้	/			
ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ				
ท่านมีแนวทางการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างไร/ ท่านมีข้อเสนอแนะอื่นๆอย่างไร	/			

ลงชื่อ.....
 (...กมลรัตน์ อังโสม...)
 วันที่... 24 Apr. 2024...
 ผู้ทรงคุณวุฒิ





แบบประเมินแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี
เรื่อง แนวทางการออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มสร้างระบบการจัดการองค์ความรู้
เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์

คำชี้แจง

แบบประเมินแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตลอดหลักสูตรปริญญาโท สาขาวิชาศิลปปะการออกแบบแผน ก แบบก 2 โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อรวบรวมองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมพื้นถิ่น และศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ของจังหวัดราชบุรี เพื่อวิเคราะห์ปัญหาและพัฒนาระบบการจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรม และเพื่อออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์

โดยเก็บข้อมูลจากผู้สนใจศิลปวัฒนธรรม และผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับศิลปวัฒนธรรมที่เป็นกลุ่มตัวอย่างซึ่งข้อมูลที่ได้จะใช้เป็นประโยชน์เพื่อการศึกษาวิจัยเท่านั้น จะไม่มีผลกระทบใด ๆ ต่อผู้ตอบแบบสอบถามแต่ประการใด จึงขอความกรุณาให้ท่านตอบแบบประเมินให้ตรงกับสภาพที่เป็นจริงมากที่สุด

ผลการประเมินจะเป็นข้อมูลและแนวทางในการพัฒนาการออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มเพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี สำหรับแบบประเมิน ประกอบด้วย 3 ตอน ดังต่อไปนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ และระดับการศึกษา

ตอนที่ 2 แนวทางการออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ

แบบประเมินแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี
เรื่อง แนวทางการออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มสร้างระบบการจัดการองค์ความรู้
เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ตอนที่ 1 ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ และระดับการศึกษา
คำชี้แจง จงทำเครื่องหมาย ✓ ในช่องที่ตรงกับความเป็นจริงของท่านมากที่สุด

1. เพศ

1. ชาย 2. หญิง

2. อายุ

1. ต่ำกว่า 25 ปี 2. 25 – 35 ปี
 3. 36 – 45 ปี 4. 46 – 55 ปี
 5. สูงกว่า 55 ปี

3. ระดับการศึกษา

1. มัธยมต้น 2. มัธยมปลาย
 3. ปริญญาตรี 4. ปริญญาโท
 5. ปริญญาเอก อื่นๆ

4. อาชีพปัจจุบัน

1. นักเรียน/นักศึกษา 2. พนักงานบริษัท
 3. นักออกแบบ/ศิลปิน/ช่างศิลป์ 4. ธุรกิจส่วนตัว
 5. ข้าราชการ อื่นๆ

ตอนที่ 2 แนวทางการออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์

คำชี้แจง : กรุณาเขียนเครื่องหมาย (✓) ลงใน ในแต่ละข้อที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุดข้อเดียวเท่านั้น โดยแต่ละข้อจะแสดงระดับความเหมาะสมดังนี้

- 5 = มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด 4 = มีความเหมาะสมในระดับมาก
 3 = มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง 2 = มีความเหมาะสมในระดับน้อย
 1 = มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

รายการการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา					
1. แพลตฟอร์มสามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้ร่วมกันไว้เป็นฐานข้อมูลส่วนกลาง					
2. แพลตฟอร์มสามารถบันทึกฐานข้อมูลในระบบ ง่ายต่อการใช้งาน					
3. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล					
4. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบัน และทันสมัยอยู่เสมอ					
5. บุคคลทั่วไป หรือผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลได้ง่าย					
ด้านการออกแบบแพลตฟอร์ม					
1. แพลตฟอร์มมีความน่าสนใจ เรียบง่าย และทันสมัย					
2. แพลตฟอร์มมีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่ายมีคุณภาพของกราฟิกที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม					
3. แพลตฟอร์มเรียบเรียงเนื้อหา และรูปภาพมีความสอดคล้องกัน และเข้าใจได้ง่าย					
4. แพลตฟอร์มมีความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล ไม่ยุ่งยาก และซับซ้อน					
5. ลิงก์ต่างๆในแพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงไปหน้าเว็บเพจต่างๆที่มีอยู่จริง และทำหน้าที่ในระบบได้อย่างถูกต้อง					
ด้านการต่อยอดแพลตฟอร์มสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้					
1. แพลตฟอร์มสามารถต่อยอดองค์ความรู้ไปสู่การสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์					
2. แพลตฟอร์มเป็นตัวกลางการเชื่อมต่อศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเสมือนเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน-คนในชุมชนได้					

รายการการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
	3. แพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือ ผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมในชุมชนได้อย่างเหมาะสม				
4. แพลตฟอร์มมีการอัปเดตข้อมูลแจ้งข่าวสารสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อคนในชุมชน					
5. แพลตฟอร์มรองรับการเข้าถึงข้อมูลการท่องเที่ยวทั้งจากภาครัฐ และจากผู้ประกอบการส่งถึงนักท่องเที่ยวโดยตรง และสามารถตอบโต้พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวได้					

ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ

ท่านมีแนวทางการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างไร/ ท่านมีข้อเสนอแนะอื่นๆอย่างไร

.....

.....

.....

.....

.....

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่สละเวลาในการตอบแบบสอบถาม

ลงชื่อ.....(ผู้ประเมิน)

วันที่.....

ผลการประเมินแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี
เรื่อง แนวทางการออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มสร้างระบบการจัดการองค์ความรู้
เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์

คำชี้แจง : กรุณาเขียนเครื่องหมาย (✓) ลงใน ในแต่ละข้อที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุดของเดี่ยวนั้น โดยแต่ละช่องจะแสดงระดับความเหมาะสมดังนี้

- 5 = มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด 4 = มีความเหมาะสมในระดับมาก
 3 = มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง 2 = มีความเหมาะสมในระดับน้อย
 1 = มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

รายการการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา					
1. แพลตฟอร์มสามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้ร่วมกันไว้เป็นฐานข้อมูลส่วนกลาง	/				
2. แพลตฟอร์มสามารถบันทึกฐานข้อมูลในระบบ ง่ายต่อการใช้งาน	/				
3. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล	/				
4. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบัน และทันสมัยอยู่เสมอ	/				
5. บุคคลทั่วไป หรือผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลได้ง่าย	/				
ด้านการออกแบบแพลตฟอร์ม					
1. แพลตฟอร์มมีความน่าสนใจ เรียบง่าย และทันสมัย	/				
2. แพลตฟอร์มมีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย มีคุณภาพของกราฟิกที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม	/				
3. แพลตฟอร์มเรียบเรียงเนื้อหา และรูปภาพมีความสอดคล้องกัน และเข้าใจได้ง่าย	/				
4. แพลตฟอร์มมีความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล ไม่ยุ่งยาก และซับซ้อน		/			
5. ลิงก์ต่างๆในแพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงไปหน้าเว็บเพจต่างๆที่มีอยู่จริง และทำหน้าที่ในระบบได้อย่างถูกต้อง		/			
ด้านการต่อยอดแพลตฟอร์มสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้					
1. แพลตฟอร์มสามารถต่อยอดองค์ความรู้ไปสู่การสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์		/			
2. แพลตฟอร์มเป็นตัวกลางการเชื่อมต่อศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเสมือนเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน-คนในชุมชนได้		/			
3. แพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือ ผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมในชุมชนได้อย่างเหมาะสม		/			
4. แพลตฟอร์มมีการอัปเดตข้อมูลข่าวสารสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อคนในชุมชน		/			
5. แพลตฟอร์มรองรับการเข้าถึงข้อมูลการท่องเที่ยวทั้งจากภาครัฐ และจากผู้ประกอบการส่งถึงนักท่องเที่ยวโดยตรง และสามารถตอบโต้พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวได้		/			

ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ

ท่านมีแนวทางการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างไร/ ท่านมีข้อเสนอแนะอื่นๆอย่างไร

- เพิ่ม เงินอุดหนุนของ ภาครัฐ, Home stay, แหล่งรวมกัน, แหล่งซื้อของฝาก ของที่ระลึก.

- ภายใต้งบของเทศบาล สนับสนุนกิจกรรมที่จับต้องได้ เช่น ออกทุน ชี้แจง วัสดุ

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่สละเวลาในการตอบแบบสอบถาม

ลงชื่อ  (ผู้ประเมิน)

26:55 ๑๖๖

วันที่ ๑ พ.ค. ๖๗

คำชี้แจง : กรุณาเขียนเครื่องหมาย (✓) ลงใน ในแต่ละข้อที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุดข้อเดียวเท่านั้น โดยแต่ละช่องจะแสดงระดับความเหมาะสมดังนี้

- 5 = มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด 4 = มีความเหมาะสมในระดับมาก
 3 = มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง 2 = มีความเหมาะสมในระดับน้อย
 1 = มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา					
1. แพลตฟอร์มสามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้ร่วมกันไว้เป็นฐานข้อมูลส่วนกลาง	✓				
2. แพลตฟอร์มสามารถบันทึกฐานข้อมูลในระบบ ง่ายต่อการใช้งาน	✓				
3. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล	✓				
4. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบัน และทันสมัยอยู่เสมอ	✓				
5. บุคคลทั่วไป หรือผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลได้ง่าย	✓				
ด้านการออกแบบแพลตฟอร์ม					
1. แพลตฟอร์มมีความน่าสนใจ เรียบง่าย และทันสมัย	✓				
2. แพลตฟอร์มมีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย มีคุณภาพของกราฟิกที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม	✓				
3. แพลตฟอร์มเรียบเรียงเนื้อหา และรูปภาพมีความสอดคล้องกัน และเข้าใจได้ง่าย	✓				
4. แพลตฟอร์มมีความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล ไม่ยุ่งยาก และซับซ้อน	✓				
5. ลิงก์ต่างๆในแพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงไปหน้าเว็บเพจต่างๆที่มีอยู่จริง และทำหน้าที่ในระบบได้อย่างถูกต้อง	✓				
ด้านการต่อยอดแพลตฟอร์มสร้างสรรค้บนฐานขององค์ความรู้					
1. แพลตฟอร์มสามารถต่อยอดองค์ความรู้นำไปสู่การสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์	✓				
2. แพลตฟอร์มเป็นตัวกลางการเชื่อมต่อศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเสมือนเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน-คนในชุมชนได้	✓				
3. แพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือ ผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมในชุมชนได้อย่างเหมาะสม	✓				
4. แพลตฟอร์มมีการอัปเดตข้อมูลข่าวสารสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อคนในชุมชน	✓				
5. แพลตฟอร์มรองรับการเข้าถึงข้อมูลการท่องเที่ยวทั้งจากภาครัฐ และจากผู้ประกอบการส่งถึงนักท่องเที่ยวโดยตรง และสามารถตอบโจทยพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวได้	✓				

ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ

ท่านมีแนวทางการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างไร/ ท่านมีข้อเสนอแนะอื่นๆอย่างไร

มหาวิทยาลัยกรุงเทพจัดให้ในสัปดาห์นี้ วันที่ ๑๖ กรกฎาคม ๒๕๖๓

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่สละเวลาในการตอบแบบสอบถาม

ลงชื่อ วิมลณี (ผู้ประเมิน)
นิภาภัทรา วรรณกุล
 วันที่ ๗ พ.ค. ๒๕๖๓

คำชี้แจง : กรุณาเขียนเครื่องหมาย (✓) ลงใน ในแต่ละข้อที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด
 ที่สุดข้อเดียวเท่านั้น โดยแต่ละข้อจะแสดงระดับความเหมาะสมดังนี้
 5 = มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด 4 = มีความเหมาะสมในระดับมาก
 3 = มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง 2 = มีความเหมาะสมในระดับน้อย
 1 = มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

รายการการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา					
1. แพลตฟอร์มสามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้ร่วมกันไว้เป็นฐานข้อมูลส่วนกลาง	✓				
2. แพลตฟอร์มสามารถบันทึกฐานข้อมูลในระบบ ง่ายต่อการใช้งาน		✓			
3. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล		✓			
4. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบัน และทันสมัยอยู่เสมอ		✓			
5. บุคคลทั่วไป หรือผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลได้ง่าย			✓		
ด้านการออกแบบแพลตฟอร์ม					
1. แพลตฟอร์มมีความน่าสนใจ เรียบง่าย และทันสมัย		✓			
2. แพลตฟอร์มมีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย มีคุณภาพของกราฟิกที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม	✓				
3. แพลตฟอร์มเรียบเรียงเนื้อหา และรูปภาพมีความสอดคล้องกัน และเข้าใจได้ง่าย	✓				
4. แพลตฟอร์มมีความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล ไม่ยุ่งยาก และซับซ้อน	✓				
5. ลิงก์ต่างๆในแพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงไปหน้าเว็บเพจต่างๆที่มีอยู่จริง และทำหน้าที่ในระบบได้อย่างถูกต้อง	✓				
ด้านการต่อยอดแพลตฟอร์มสร้างสรรคพื้นฐานขององค์ความรู้					
1. แพลตฟอร์มสามารถต่อยอดองค์ความรู้ไปสู่การสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์	✓		✓		
2. แพลตฟอร์มเป็นตัวกลางการเชื่อมต่อศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเสมือนเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน-คนในชุมชนได้		✓			
3. แพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือ ผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมในชุมชนได้อย่างเหมาะสม		✓			
4. แพลตฟอร์มมีการอัปเดตข้อมูลข่าวสารสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อคนในชุมชน		✓			
5. แพลตฟอร์มรองรับการเข้าถึงข้อมูลการท่องเที่ยวทั้งจากภาครัฐ และจากผู้ประกอบการส่งถึงนักท่องเที่ยวโดยตรง และสามารถตอบโจทย์พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวได้		✓			

ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ

ท่านมีแนวทางการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างไร/ ท่านมีข้อเสนอแนะอื่นๆอย่างไร

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่สละเวลาในการตอบแบบสอบถาม

ลงชื่อ.....  (ผู้ประเมิน)

..... 

วันที่..... 7/5/2024

คำชี้แจง : กรุณาเขียนเครื่องหมาย (✓) ลงใน ในแต่ละข้อที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุดข้อเดียวเท่านั้น โดยแต่ละช่องจะแสดงระดับความเหมาะสมดังนี้

5 = มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด 4 = มีความเหมาะสมในระดับมาก

3 = มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง 2 = มีความเหมาะสมในระดับน้อย

1 = มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด


รายการการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา					
1. แพลตฟอร์มสามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้รวมกันไว้เป็นฐานข้อมูลส่วนกลาง	✓				
2. แพลตฟอร์มสามารถบันทึกฐานข้อมูลในระบบ ง่ายต่อการใช้งาน		✓			
3. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล	✓				
4. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบัน และทันสมัยอยู่เสมอ	✓				
5. บุคคลทั่วไป หรือผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลได้ง่าย	✓				
ด้านการออกแบบแพลตฟอร์ม					
1. แพลตฟอร์มมีความน่าสนใจ เรียบง่าย และทันสมัย	✓				
2. แพลตฟอร์มมีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย มีคุณภาพของกราฟิกที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม	✓				
3. แพลตฟอร์มเรียบเรียงเนื้อหา และรูปภาพมีความสอดคล้องกัน และเข้าใจได้ง่าย		✓			
4. แพลตฟอร์มมีความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล ไม่ยุ่งยาก และซับซ้อน	✓				
5. ลิงก์ต่างๆในแพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงไปหน้าเว็บเพจต่างๆที่มีอยู่จริง และทำหน้าที่ในระบบได้อย่างถูกต้อง	✓				
ด้านการต่อยอดแพลตฟอร์มสร้างสรรค์พื้นฐานขององค์ความรู้					
1. แพลตฟอร์มสามารถต่อยอดองค์ความรู้นำไปสู่การสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์	✓				
2. แพลตฟอร์มเป็นตัวกลางการเชื่อมต่อศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเสมือนเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน-คนในชุมชนได้		✓			
3. แพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือ ผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมในชุมชนได้อย่างเหมาะสม	✓				
4. แพลตฟอร์มมีการอัปเดตข้อมูลข่าวสารสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อคนในชุมชน	✓				
5. แพลตฟอร์มรองรับการเข้าถึงข้อมูลการท่องเที่ยวทั้งจากภาครัฐ และจากผู้ประกอบการส่งถึงนักท่องเที่ยวโดยตรง และสามารถตอบโจทย์พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวได้	✓				

ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ

ท่านมีแนวทางการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างไร/ ท่านมีข้อเสนอแนะอื่นๆอย่างไร

แนะนำให้เพิ่มศักยภาพของเทศบาลตาม activity ที่ระบุในข้อ
รวมทวนโครงการที่มีคนร่วมจากชุมชน เพื่อสร้างรายได้ และ
ทำ Route มรดกของเมืองที่ระบุในข้อ ๑๖ และในข้อ ๑๗ ถัดกัน ที่ฝึก
อีกที่ระบุในข้อ ๑๖

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่สละเวลาในการตอบแบบสอบถาม

ลงชื่อ  (ผู้ประเมิน)
๒/๐๖/๖๗ ปรจักษ์
วันที่ ๒/๐๕/๖๗

คำชี้แจง : กรุณาเขียนเครื่องหมาย (✓) ลงใน ในแต่ละข้อที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุดข้อเดียวเท่านั้น โดยแต่ละข้อจะแสดงระดับความเหมาะสมดังนี้

- 5 = มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด 4 = มีความเหมาะสมในระดับมาก
3 = มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง 2 = มีความเหมาะสมในระดับน้อย
1 = มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา					
1. แพลตฟอร์มสามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้ร่วมกันไว้เป็นฐานข้อมูลส่วนกลาง	✓				
2. แพลตฟอร์มสามารถบันทึกฐานข้อมูลในระบบ ง่ายต่อการใช้งาน	✓				
3. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล	✓				
4. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบัน และทันสมัยอยู่เสมอ	✓				
5. บุคคลทั่วไป หรือผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลได้ง่าย	✓				
ด้านการออกแบบแพลตฟอร์ม					
1. แพลตฟอร์มมีความน่าสนใจ เรียบง่าย และทันสมัย	✓				
2. แพลตฟอร์มมีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย มีคุณภาพของกราฟิกที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม	✓				
3. แพลตฟอร์มเรียบเรียงเนื้อหา และรูปภาพมีความสอดคล้องกัน และเข้าใจได้ง่าย	✓				
4. แพลตฟอร์มมีความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล ไม่ยุ่งยาก และซับซ้อน	✓				
5. ลิงก์ต่างๆในแพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงไปหน้าเว็บเพจต่างๆที่มีอยู่จริง และทำหน้าที่ในระบบได้อย่างถูกต้อง	✓				
ด้านการต่อยอดแพลตฟอร์มสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้					
1. แพลตฟอร์มสามารถต่อยอดองค์ความรู้ไปสู่การสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์	✓				
2. แพลตฟอร์มเป็นตัวกลางการเชื่อมต่อศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเสมือนเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน-คนในชุมชนได้	✓				
3. แพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือ ผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมในชุมชนได้อย่างเหมาะสม	✓				
4. แพลตฟอร์มมีการอัปเดตข้อมูลข่าวสารสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อคนในชุมชน	✓				
5. แพลตฟอร์มรองรับการเข้าถึงข้อมูลการท่องเที่ยวทั้งจากภาครัฐ และจากผู้ประกอบการส่งถึงนักท่องเที่ยวโดยตรง และสามารถตอบใจത്യพฤติกรรมของนักท่องเที่ยวได้	✓				

ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ

ท่านมีแนวทางการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างไร/ ท่านมีข้อเสนอแนะอื่นๆอย่างไร

เพิ่ม platform ใน line กับสถานที่ท่องเที่ยว, ที่พัก, ออเนบท่องเที่ยว, เมืองร่วมใจ 1๙๙๖-๖๕
 ในชุมชนเมือง เมืองใน platform เป็นแหล่งท่องเที่ยวของ จ. ภูเก็ต
 วัฒนธรรมใน เมืองร่วมใจ, ภูเก็ต ๒๕๖๖

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่สละเวลาในการตอบแบบสอบถาม

ลงชื่อ..... อชวณฉ วิเศษศิริ (ผู้ประเมิน)

(ชวณฉ วิเศษศิริ)

วันที่..... 7 มี.ค. ๖7

คำชี้แจง : กรุณาเขียนเครื่องหมาย (✓) ลงใน ในแต่ละข้อที่ตรงกับความรู้สึกที่สุดของเดี่ยวเท่านั้น โดยแต่ละช่องจะแสดงระดับความเหมาะสมดังนี้

5 = มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด 4 = มีความเหมาะสมในระดับมาก

3 = มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง 2 = มีความเหมาะสมในระดับน้อย

1 = มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

รายการการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา					
1. แพลตฟอร์มสามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้ร่วมกันไว้เป็นฐานข้อมูลส่วนกลาง		✓			
2. แพลตฟอร์มสามารถบันทึกฐานข้อมูลในระบบ ง่ายต่อการใช้งาน		✓			
3. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล		✓			
4. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบัน และทันสมัยอยู่เสมอ	✓				
5. บุคคลทั่วไป หรือผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลได้ง่าย	✓				
ด้านการออกแบบแพลตฟอร์ม					
1. แพลตฟอร์มมีความน่าสนใจ เรียบง่าย และทันสมัย		✓			
2. แพลตฟอร์มมีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย มีคุณภาพของกราฟิกที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม		✓			
3. แพลตฟอร์มเรียบเรียงเนื้อหา และรูปภาพมีความสอดคล้องกัน และเข้าใจได้ง่าย	✓				
4. แพลตฟอร์มมีความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล ไม่ยุ่งยาก และซับซ้อน		✓			
5. ลิงก์ต่างๆในแพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงไปหน้าเว็บเพจต่างๆที่มีอยู่จริง และทำหน้าที่ในระบบได้อย่างถูกต้อง	✓				
ด้านการต่อยอดแพลตฟอร์มสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้					
1. แพลตฟอร์มสามารถต่อยอดองค์ความรู้ไปสู่การสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์		✓			
2. แพลตฟอร์มเป็นตัวกลางการเชื่อมต่อศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเสมือนเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน-คนในชุมชนได้	✓				
3. แพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือ ผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมในชุมชนได้อย่างเหมาะสม		✓			
4. แพลตฟอร์มมีการอัปเดตข้อมูลข่าวสารสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อคนในชุมชน		✓			
5. แพลตฟอร์มรองรับการเข้าถึงข้อมูลการท่องเที่ยวทั้งจากภาครัฐ และจากผู้ประกอบการส่งถึงนักท่องเที่ยวโดยตรง และสามารถตอบโจทย์พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวได้		✓			

ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ

ท่านมีแนวทางการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างไร/ ท่านมีข้อเสนอแนะอื่นๆอย่างไร

หากแพลตฟอร์มนี้ ให้อัปเกรด ~~คือ~~ ส่งอุตสาหกรรมไปใช้มาก
แนะนำให้ทำ เป็น ภาษาอังกฤษด้วย

ทำ VR เพิ่ม

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่สละเวลาในการตอบแบบสอบถาม

ลงชื่อ T. ฐน (ผู้ประเมิน)

นรินทร์ ธรรมรังษิ์

วันที่ 06-05-24

คำชี้แจง : กรุณาเขียนเครื่องหมาย (✓) ลงใน ในแต่ละข้อที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุดข้อเดียวเท่านั้น โดยแต่ละข้อจะแสดงระดับความเหมาะสมดังนี้

- 5 = มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด 4 = มีความเหมาะสมในระดับมาก
3 = มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง 2 = มีความเหมาะสมในระดับน้อย
1 = มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา					
1. แพลตฟอร์มสามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้รวมกันไว้เป็นฐานข้อมูลส่วนกลาง	✓				
2. แพลตฟอร์มสามารถบันทึกฐานข้อมูลในระบบ ง่ายต่อการใช้งาน	✓				
3. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล	✓				
4. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบัน และทันสมัยอยู่เสมอ	✓				
5. บุคคลทั่วไป หรือผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลได้ง่าย	✓				
ด้านการออกแบบแพลตฟอร์ม					
1. แพลตฟอร์มมีความน่าสนใจ เรียบง่าย และทันสมัย	✓				
2. แพลตฟอร์มมีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย มีคุณภาพของกราฟิกที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม	✓				
3. แพลตฟอร์มเรียบเรียงเนื้อหา และรูปภาพมีความสอดคล้องกัน และเข้าใจได้ง่าย	✓				
4. แพลตฟอร์มมีความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล ไม่ยุ่งยาก และซับซ้อน	✓				
5. ลิงก์ต่างๆในแพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงไปหน้าเว็บเพจต่างๆที่มีอยู่จริง และทำหน้าที่ในระบบได้อย่างถูกต้อง	✓				
ด้านการต่อยอดแพลตฟอร์มสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้					
1. แพลตฟอร์มสามารถต่อยอดองค์ความรู้ไปสู่การสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์	✓				
2. แพลตฟอร์มเป็นตัวกลางการเชื่อมต่อศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเสมือนเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน-คนในชุมชนได้	✓				
3. แพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือ ผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมในชุมชนได้อย่างเหมาะสม	✓				
4. แพลตฟอร์มมีการอัปเดตข้อมูลข่าวสารสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อคนในชุมชน	✓				
5. แพลตฟอร์มรองรับการเข้าถึงข้อมูลการท่องเที่ยวทั้งจากภาครัฐ และจากผู้ประกอบการส่งถึงนักท่องเที่ยวโดยตรง และสามารถตอบโจทย์พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวได้	✓				

คำชี้แจง : กรุณาเขียนเครื่องหมาย (✓) ลงใน ในแต่ละข้อที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุดข้อเดียวเท่านั้น โดยแต่ละช่องจะแสดงระดับความเหมาะสมดังนี้

- 5 = มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด 4 = มีความเหมาะสมในระดับมาก
 3 = มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง 2 = มีความเหมาะสมในระดับน้อย
 1 = มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา					
1. แพลตฟอร์มสามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้ร่วมกันไว้เป็นฐานข้อมูลส่วนกลาง	✓				
2. แพลตฟอร์มสามารถบันทึกฐานข้อมูลในระบบ ง่ายต่อการใช้งาน	✓				
3. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล		✓			
4. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบัน และทันสมัยอยู่เสมอ		✓			
5. บุคคลทั่วไป หรือผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลได้ง่าย		✓			
ด้านการออกแบบแพลตฟอร์ม					
1. แพลตฟอร์มมีความน่าสนใจ เรียบง่าย และทันสมัย	✓				
2. แพลตฟอร์มมีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย มีคุณภาพของกราฟิกที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม	✓				
3. แพลตฟอร์มเรียบเรียงเนื้อหา และรูปภาพมีความสอดคล้องกัน และเข้าใจได้ง่าย		✓			
4. แพลตฟอร์มมีความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล ไม่ยุ่งยาก และซับซ้อน		✓			
5. ลิงก์ต่างๆในแพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงไปหน้าเว็บเพจต่างๆที่มีอยู่จริง และทำหน้าที่ในระบบได้อย่างถูกต้อง	✓				
ด้านการต่อยอดแพลตฟอร์มสร้างสรรค์พื้นฐานขององค์ความรู้					
1. แพลตฟอร์มสามารถต่อยอดองค์ความรู้ไปสู่การสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์		✓			
2. แพลตฟอร์มเป็นตัวกลางการเชื่อมต่อศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเสมือนเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน-คนในชุมชนได้	✓				
3. แพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือ ผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมในชุมชนได้อย่างเหมาะสม		✓			
4. แพลตฟอร์มมีการอัปเดตข้อมูลข่าวสารสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อคนในชุมชน	✓				
5. แพลตฟอร์มรองรับการเข้าถึงข้อมูลการท่องเที่ยวทั้งจากภาครัฐ และจากผู้ประกอบการส่งถึงนักท่องเที่ยวโดยตรง และสามารถตอบโจทย์พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวได้	✓				

ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ

ท่านมีแนวทางการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างไร/ ท่านมีข้อเสนอแนะอื่นๆอย่างไร

1. อนาคตด้านเทคโนโลยี นวัตกรรม - ใช้ ICT ผนวกกับเทคโนโลยี ใหม่ๆ ในด้านต่างๆ การวิจัย

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่สละเวลาในการตอบแบบสอบถาม

ลงชื่อ สมชาย (ผู้ประเมิน)
วรรณ ภาณุพันธ์
 วันที่ ๑/๐๕/๖๗

คำชี้แจง : กรุณาเขียนเครื่องหมาย (✓) ลงใน ในแต่ละข้อที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุดข้อเดียวเท่านั้น โดยแต่ละช่องจะแสดงระดับความเหมาะสมดังนี้

- 5 = มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด 4 = มีความเหมาะสมในระดับมาก
3 = มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง 2 = มีความเหมาะสมในระดับน้อย
1 = มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

รายการการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา					
1. แพลตฟอร์มสามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้ร่วมกันไว้เป็นฐานข้อมูลส่วนกลาง	/				
2. แพลตฟอร์มสามารถบันทึกฐานข้อมูลในระบบ ง่ายต่อการใช้งาน	/				
3. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล	/				
4. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบัน และทันสมัยอยู่เสมอ	/				
5. บุคคลทั่วไป หรือผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลได้ง่าย	/				
ด้านการออกแบบแพลตฟอร์ม					
1. แพลตฟอร์มมีความน่าสนใจ เรียบง่าย และทันสมัย	/				
2. แพลตฟอร์มมีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย มีคุณภาพของกราฟิกที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม	/				
3. แพลตฟอร์มเรียบเรียงเนื้อหา และรูปภาพมีความสอดคล้องกัน และเข้าใจได้ง่าย	/				
4. แพลตฟอร์มมีความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล ไม่ยุ่งยาก และซับซ้อน	/				
5. ลิงก์ต่างๆในแพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงไปหน้าเว็บเพจต่างๆที่มีอยู่จริง และทำหน้าที่ในระบบได้อย่างถูกต้อง	/				
ด้านการต่อยอดแพลตฟอร์มสร้างสรรค์บนฐานขององค์ความรู้					
1. แพลตฟอร์มสามารถต่อยอดองค์ความรู้ไปสู่การสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์	/				
2. แพลตฟอร์มเป็นตัวกลางการเชื่อมต่อศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเสมือนเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน-คนในชุมชนได้	/				
3. แพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือ ผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมในชุมชนได้อย่างเหมาะสม	/				
4. แพลตฟอร์มมีการอัปเดตข้อมูลข่าวสารสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อคนในชุมชน	/				
5. แพลตฟอร์มรองรับการเข้าถึงข้อมูลการท่องเที่ยวทั้งจากภาครัฐ และจากผู้ประกอบการส่งถึงนักท่องเที่ยวโดยตรง และสามารถตอบโจทย์พฤติกรรมของนักท่องเที่ยวได้	/				

ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ

ท่านมีแนวทางการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้ เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์ อย่างไร/ ท่านมีข้อเสนอแนะอื่นๆอย่างไร

- เพิ่มข้อมูลเกี่ยวกับสำนักโรงแรม นวัตกรรมเกษตร 9 กลุ่มชน อุตสาหกรรม
- เพื่อนำเสนอหาร่างๆ เพื่อตอบโจทย์ นักท่องเที่ยวช่วยกันได้
- เพิ่ม ภาษาใน platform เงินภาษาอังกฤษและจีน เพื่อนักท่องเที่ยวต่างชาติ

ขอขอบพระคุณทุกท่านที่สละเวลาในการตอบแบบสอบถาม

ลงชื่อ พงศพงษ์ ใจชัยวัฒน์ (ผู้ประเมิน)

น.ส. พงศพงษ์ ใจชัยวัฒน์

วันที่ 07/05/2567

คำชี้แจง : กรุณาเขียนเครื่องหมาย (✓) ลงใน ในแต่ละข้อที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุดข้อเดียวเท่านั้น โดยแต่ละช่องจะแสดงระดับความเหมาะสมดังนี้

- 5 = มีความเหมาะสมในระดับมากที่สุด 4 = มีความเหมาะสมในระดับมาก
3 = มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง 2 = มีความเหมาะสมในระดับน้อย
1 = มีความเหมาะสมในระดับน้อยที่สุด

รายการการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
ด้านเนื้อหา					
1. แพลตฟอร์มสามารถจัดเก็บข้อมูลองค์ความรู้ร่วมกันไว้เป็นฐานข้อมูลส่วนกลาง	✓				
2. แพลตฟอร์มสามารถบันทึกฐานข้อมูลในระบบ ง่ายต่อการใช้งาน	✓				
3. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความน่าเชื่อถือของข้อมูล			✓		
4. แพลตฟอร์มมีฐานข้อมูลที่มีความเป็นปัจจุบัน และทันสมัยอยู่เสมอ	✓				
5. บุคคลทั่วไป หรือผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมสามารถเข้าถึงฐานข้อมูลได้ง่าย	✓				
ด้านการออกแบบแพลตฟอร์ม					
1. แพลตฟอร์มมีความน่าสนใจ เรียบง่าย และทันสมัย	✓				
2. แพลตฟอร์มมีการออกแบบที่เป็นเอกลักษณ์ การใช้สี การใช้ตัวอักษรที่อ่านง่าย มีคุณภาพของกราฟิกที่มีความสมบูรณ์และเหมาะสม		✓			
3. แพลตฟอร์มเรียบเรียงเนื้อหา และรูปภาพมีความสอดคล้องกัน และเข้าใจได้ง่าย	✓				
4. แพลตฟอร์มมีความสะดวกต่อการสืบค้นข้อมูล ไม่ยุ่งยาก และซับซ้อน		✓			
5. ลิงก์ต่างๆในแพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงไปหน้าเว็บเพจต่างๆที่มีอยู่จริง และทำหน้าที่ในระบบได้อย่างถูกต้อง		✓			
ด้านการต่อยอดแพลตฟอร์มสร้างสรรคพื้นฐานขององค์ความรู้					
1. แพลตฟอร์มสามารถต่อยอดองค์ความรู้ไปสู่การสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์	✓				
2. แพลตฟอร์มเป็นตัวกลางการเชื่อมต่อศิลปวัฒนธรรมในชุมชนเสมือนเป็นพื้นที่การแลกเปลี่ยนความรู้ทางศิลปะระหว่างศิลปิน-คนในชุมชนได้		✓			
3. แพลตฟอร์มสามารถเชื่อมโยงผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้อง หรือ ผู้ที่สนใจศิลปวัฒนธรรมในชุมชนได้อย่างเหมาะสม			✓		
4. แพลตฟอร์มมีการอัปเดตข้อมูลข่าวสารสำคัญที่เป็นประโยชน์ต่อคนในชุมชน		✓			
5. แพลตฟอร์มรองรับการเข้าถึงข้อมูลการท่องเที่ยวทั้งจากภาครัฐ และจากผู้ประกอบการส่งถึงนักท่องเที่ยวโดยตรง และสามารถตอบใจพหุติกรรมของนักท่องเที่ยวได้			✓		



ภาคผนวก ค รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบประเมินค่าความเที่ยงตรงของแบบสอบถาม หรือ IOC ของผู้ทรงคุณวุฒิ

แบบสอบถามการประเมินแพลตฟอร์มศิลปวัฒนธรรมสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี เรื่อง แนวทางการออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์มสร้างระบบการจัดการองค์ความรู้เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ผู้ศึกษา นางสาวกัลยกร เฮงเลี้ยง ระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ แผนก ก แบบ ก 2 คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ประเมินเครื่องมือแบบสอบถาม ประกอบด้วย 4 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลปัจจัยส่วนบุคคลของผู้ตอบแบบสอบถาม ได้แก่ เพศ อายุ และระดับการศึกษา

ตอนที่ 2 แนวทางการออกแบบการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม สร้างระบบการจัดการองค์ความรู้เพื่อนำไปต่อยอดให้เกิดคุณค่า และสร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์

ตอนที่ 3 ความคิดเห็น และข้อเสนอแนะอื่นๆ

ผู้ทรงคุณวุฒิ

ชื่อ	ดร.ณัฐวัตร เย็นเพชร
ตำแหน่ง	นักวิจัยนวัตกรรมสร้างสรรค์
การศึกษา	จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ชื่อ	ดร.ปิยะนุช อินทร์บำรุง
ตำแหน่ง	นักวิจัย
การศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ
ชื่อ	นายกุลชาติ ตั้งอุโฆษ
ตำแหน่ง	นักวิจัยนวัตกรรมสร้างสรรค์(พัฒนาวัสดุและเคมีภัณฑ์)
การศึกษา	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
ชื่อ	นายอภิรัฐ ชัยธนฤทธิ
ตำแหน่ง	นักวิจัยนวัตกรรมสร้างสรรค์(พัฒนาวัสดุและเคมีภัณฑ์)
การศึกษา	มหาวิทยาลัยศิลปากร
ชื่อ	นายฉัตร โหระชัยยะ
ตำแหน่ง	นักวิจัย
การศึกษา	มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

ภาคผนวก ง หนังสือขอเชิญเป็นผู้ตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย และหนังสือขออนุญาต
อนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย





ที่ อว 8610 / 1779

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 รัชดาภิเษก เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200

9 เมษายน 2567

เรื่อง ขอเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย และให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับวิทยานิพนธ์
เรียน ดร.ณัฐวัตร เอ็นพีช

ด้วย นางสาวกัลยากร เฮงเลี้ยง รหัสประจำตัว 65042001 นักศึกษาหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง โครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ ให้นักศึกษาเข้ารับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับวิทยานิพนธ์ เพื่อการปรับปรุงพัฒนาในผลงาน ซึ่งจะมีการบันทึกวิดีโอ การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์บุคคลในพื้นที่ดังกล่าวตามความเหมาะสม หรือเท่าที่สามารถเปิดเผยข้อมูลสำหรับงานวิจัยได้ เพื่อนำข้อมูลไปใช้ประกอบองค์ประกอบในการจัดทำวิทยานิพนธ์ และผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าว ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างสูงสามารถเผยแพร่ในเชิงวิชาการต่อไป หมายเลขโทรศัพท์ของนักศึกษาผู้ขอข้อมูล โทร. 0924682904

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณล่วงหน้ามา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.ธนาทร เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์
โทร. 034 - 275031
โทรสาร 034 - 275030



ที่ อว 8610 / 1775

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 รัชดาพระ เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200

9 เมษายน 2567

เรื่อง ขอเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย และให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับวิทยานิพนธ์
เรียน ดร.ปิยะนุช อินทร์บำรุง

ด้วย นางสาวกัลยกร เองเลี้ยง รหัสประจำตัว 65042001 นักศึกษาหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง โครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเข้ารับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับวิทยานิพนธ์ เพื่อการปรับปรุงพัฒนาในผลงาน ซึ่งจะมีการบันทึกวีดีโอ การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์บุคคลในพื้นที่ ดังกล่าวตามความเหมาะสม หรือเท่าที่สามารถเปิดเผยข้อมูลสำหรับงานวิจัยได้ เพื่อนำข้อมูลไปใช้ประกอบประกอบในการจัดทำวิทยานิพนธ์ และผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าว ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างสูงสามารถเผยแพร่ในเชิงวิชาการต่อไป หมายเลขโทรศัพท์ของนักศึกษาผู้ขอข้อมูล โทร. 0924682904

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณล่วงหน้า ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.ธนาทร เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์
โทร. 034 - 275031
โทรสาร 034 - 275030



ที่ อว 8610 / 1777

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 วังท่าพระ เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200

9 เมษายน 2567

เรื่อง ขอเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย และให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับวิทยานิพนธ์
เรียน คุณอภิรัฐ ชัยธนฤทธิ

ด้วย นางสาวกัลยกร เฮงเลี้ยง รหัสประจำตัว 65042001 นักศึกษาหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง โครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ ให้นักศึกษาเข้ารับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับวิทยานิพนธ์ เพื่อการปรับปรุงพัฒนาในผลงาน ซึ่งจะมีการบันทึกวิดีโอ การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์บุคคลในพื้นที่ดังกล่าวตามความเหมาะสม หรือเท่าที่สามารถเปิดเผยข้อมูลสำหรับงานวิจัยได้ เพื่อนำข้อมูลไปใช้เป็นองค์ประกอบในการจัดทำวิทยานิพนธ์ และผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าว ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างสูงสามารถเผยแพร่ในเชิงวิชาการต่อไป หมายเลขโทรศัพท์ของนักศึกษาผู้ขอข้อมูล โทร. 0924682904

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณล่วงหน้ามา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.ธนาทร เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์
โทร. 034 - 275031
โทรสาร 034 - 275030



ที่ อว 8610 / 1776

คณะมนตรีศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 รัชดาภิเษก เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200

9 เมษายน 2567

เรื่อง ขอเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย และให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับวิทยานิพนธ์
เรียน คุณฉัตร โหระชัยยะ

ด้วย นางสาวกัลยกร เองเลี้ยง รหัสประจำตัว 65042001 นักศึกษาหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการออกแบบ คณะมนตรีศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง โครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี

ในการนี้ คณะมนตรีศิลป์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเข้ารับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับวิทยานิพนธ์ เพื่อการปรับปรุงพัฒนาในผลงาน ซึ่งจะมีการบันทึกวิดีโอ การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์บุคคลในพื้นที่ดังกล่าวตามความเหมาะสม หรือเท่าที่สามารถเปิดเผยข้อมูลสำหรับงานวิจัยได้ เพื่อนำข้อมูลไปใช้ประกอบประกอบในการจัดทำวิทยานิพนธ์ และผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าว ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างสูงสามารถเผยแพร่ในเชิงวิชาการต่อไป หมายเลขโทรศัพท์ของนักศึกษาผู้ขอข้อมูล โทร. 0924682904

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณล่วงหน้า ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.รณนทร เจียรกุล)
คณบดีคณะมนตรีศิลป์สำนักงานคณบดีคณะมนตรีศิลป์
โทร. 034 - 275031
โทรสาร 034 - 275030



ที่ อว 8610 / 1778

คณะมนตรีศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 รัชดาภิเษก เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200

9 เมษายน 2567

เรื่อง ขอเชิญผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย และให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับวิทยานิพนธ์
เรียน คุณกุลชาติ ตั้งอุโฆษ

ด้วย นางสาวกัลยกร เสงเลี้ยง รหัสประจำตัว 65042001 นักศึกษาหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการออกแบบ คณะมนตรีศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง โครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี

ในการนี้ คณะมนตรีศิลป์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาเข้ารับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับวิทยานิพนธ์ เพื่อการปรับปรุงพัฒนาในผลงาน ซึ่งจะมีการบันทึกวิดีโอ การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์บุคคลในพื้นที่ดังกล่าวตามความเหมาะสม หรือเท่าที่สามารถเปิดเผยข้อมูลสำหรับงานวิจัยได้ เพื่อนำข้อมูลไปใช้เป็นองค์ประกอบในการจัดทำวิทยานิพนธ์ และผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าว ซึ่งเป็นประโยชน์อย่างสูงสามารถเผยแพร่ในเชิงวิชาการต่อไป หมายเลขโทรศัพท์ของนักศึกษาผู้ขอข้อมูล โทร. 0924682904

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณาฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณล่วงหน้า ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.ธนาทร เจียรกุล)
คณบดีคณะมนตรีศิลป์สำนักงานคณบดีคณะมนตรีศิลป์
โทร. 034 - 275031
โทรสาร 034 - 275030



ที่ อว 8610 / 1780

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
31 ริงท่าพระ เขตพระนคร กรุงเทพฯ 10200

9 เมษายน 2567

เรื่อง ขออนุญาตเข้าสำรวจพื้นที่ เก็บข้อมูล และให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับวิทยานิพนธ์
เรียน พลตรี ดร.สุชาติ จันทร์วงศ์

ด้วย นางสาวกัลยกร เองเลี้ยง รหัสประจำตัว 65042001 นักศึกษาหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร อยู่ระหว่างการทำวิทยานิพนธ์ เรื่อง โครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรมในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี

ในการนี้ คณะมัณฑนศิลป์ จึงใคร่ขอความอนุเคราะห์ให้นักศึกษาใช้สถานที่ เก็บข้อมูล และเข้ารับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับวิทยานิพนธ์ เพื่อการปรับปรุงพัฒนาในผลงาน ในวันที่ 10 เมษายน 2567 เวลา 13.00 น. เป็นต้นไป ณ สถาบันราชบุรีศึกษา ตำบลหน้าเมือง อำเภอเมืองราชบุรี จังหวัดราชบุรี 70000 ซึ่งจะมีการบันทึกวิดีโอ การสังเกตการณ์ การสัมภาษณ์บุคคลในพื้นที่ดังกล่าวตามความเหมาะสม หรือเท่าที่สามารถเปิดเผยข้อมูลสำหรับงานวิจัยได้ เพื่อนำข้อมูลไปใช้เป็นองค์ประกอบในการจัดทำวิทยานิพนธ์ และผลที่ได้จากการศึกษาดังกล่าว ซึ่งจะเป็นประโยชน์อย่างสูงสามารถเผยแพร่ในเชิงวิชาการต่อไป หมายเลขโทรศัพท์ของนักศึกษาผู้ขอข้อมูล โทร. 0924682904

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา คณะฯ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่าน และขอขอบพระคุณล่วงหน้ามา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.รณาทร์ เจียรกุล)
คณบดีคณะมัณฑนศิลป์สำนักงานคณบดีคณะมัณฑนศิลป์
โทร. 034 - 275031
โทรสาร 034 - 275030



ภาคผนวก จ หนังสือการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมในการวิจัยมนุษย์



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน สำนักงานบริหารการวิจัย นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยศิลปากร ภายใน 216004

ที่ อว 8603.16/ 2362 วันที่ ๗ พฤษภาคม 2567

เรื่อง ผลการพิจารณาการขอรับการรับรองจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

เรียน นางสาวกัลยกร เสงเลี้ยง (นักศึกษาคณะมัณฑนศิลป์)

ตามที่ท่านได้ส่งโครงการวิจัยเรื่อง โครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ ศิลปวัฒนธรรม ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี (เลขที่โครงการ REC 67.0326-050-2140) ไปยังสำนักงานบริหารการวิจัย นวัตกรรมและการสร้างสรรค์ เพื่อขอรับการพิจารณารับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศิลปากรแล้ว นั้น

บัดนี้ สำนักงานบริหารการวิจัยฯ ขอแจ้งผลการพิจารณาให้ทราบว่า โครงการวิจัยดังกล่าวเข้าข่ายโครงการวิจัยที่ได้รับการยกเว้นการพิจารณา (Exemption review) จึงออกหนังสือรับรองให้กับโครงการวิจัยดังกล่าวตามเอกสารแนบ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ หากผู้วิจัยมีข้อสงสัยสามารถสอบถามเพิ่มเติมได้ที่นางสาวพัชรณัฐ เสาร์หงษ์ ไทร (เบอร์สำนักงาน) 098-5479738 ภายใน 216004

(รองศาสตราจารย์ ดร.ประเสริฐ อัครมงคลพร)
ประธานกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

สำเนาเรียน รองศาสตราจารย์ปรีชา ปั่นกล้า (อาจารย์ที่ปรึกษา)



มหาวิทยาลัยศิลปากร

หนังสือฉบับนี้ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

รหัสโครงการ: REC 67.0326-050-2140

ชื่อโครงการ (ภาษาไทย): โครงการสร้างสรรค์แพลตฟอร์ม เพื่อจัดการองค์ความรู้ศิลปวัฒนธรรม
ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จังหวัดราชบุรี

ชื่อโครงการ (ภาษาอังกฤษ): Arts and cultural knowledge management to create a platform
for the propulsion of the creative economy in Ratchaburi province.

ผู้วิจัยหลัก: นางสาวกัลยกร เสงฆ์เลี้ยง

สังกัด: คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อาจารย์ที่ปรึกษา: รองศาสตราจารย์ปรีชา ปั่นกล้า

สังกัด: คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

เอกสารที่รับรอง:

1. แบบเสนอเพื่อขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ เวอร์ชัน 02 ฉบับลงวันที่ 2 พฤษภาคม 2567
2. แบบเสนอโครงการวิจัยเพื่อการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ (ฉบับภาษาไทย)
เวอร์ชัน 02 ฉบับลงวันที่ 2 พฤษภาคม 2567
3. เอกสารชี้แจงผู้เข้าร่วมการวิจัย เวอร์ชัน 02 ฉบับลงวันที่ 2 พฤษภาคม 2567
4. หนังสือแสดงเจตนายินยอมการเข้าร่วมการวิจัย เวอร์ชัน 01 ฉบับลงวันที่ 26 มีนาคม 2567

ได้ผ่านการรับรองจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ มหาวิทยาลัยศิลปากร โดยยึดหลักเกณฑ์
ตามคำประกาศ เฮลซิงกิ (Declaration of Helsinki) และมีความสอดคล้องกับหลักจริยธรรมสากล ตลอดจนกฎหมาย
ข้อบังคับ และข้อกำหนดภายในประเทศ



(รองศาสตราจารย์ ดร.ประเสริฐ อัครมงคลพร)
ประธานกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

หมายเลขใบรับรอง COE 67.0502-030

วันที่รับรอง: 2 พฤษภาคม พ.ศ. 2567

สำนักงานบริหารการวิจัย นวัตกรรมและการสร้างสรรค์

6 ถนนราชมรรคาใน ตำบลพระปฐมเจดีย์ อำเภอเมืองนครปฐม จังหวัดนครปฐม 73000

โทร 0-3425-5808 โทรสาร (Fax) : 0-3425-5808

email: humanethics@su.ac.th

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล

กัลยกร เฮงเลี้ยง

วุฒิการศึกษา

มัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนเบญจมราชูทิศ ราชบุรี

มัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเบญจมราชูทิศ ราชบุรี

สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรี (พ.ศ. 2564)

ศิลปบัณฑิต สาขาวิชามีเดียอาตส์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

และการออกแบบ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

ศึกษาต่อระดับปริญญาโทมหาบัณฑิต (พ.ศ. 2565)

ศิลปมหาบัณฑิต สาขาศิลปะการออกแบบ

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

