



รายงานผลการดำเนินงาน

โครงการชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ 21
เรื่อง การพัฒนาสื่อเสมือนจริงด้วย AR/VR เพื่อพัฒนาผลงานและผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์
ระหว่างวันที่ 8 – 9 กรกฎาคม 2568
ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 900 อาคาร 9 มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
หัวหน้าโครงการ/ผู้รับผิดชอบโครงการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ 2568

รายงานผลการดำเนินงาน

ยุทธศาสตร์

(/) ยุทธศาสตร์ที่ 1 พัฒนาท้องถิ่น (ระดับด้าน)

- ☐ 1.ด้านเศรษฐกิจ 2.ด้านสังคม ☐ 2.1ด้านสุขภาวะ ☐ 2.2ด้านวัฒนธรรม
☐ 3.ด้านสิ่งแวดล้อม ☒ 4.ด้านการศึกษา ☐ 5.ด้านอื่น ๆ (ระบุ).....

() ยุทธศาสตร์ที่ 2 การผลิตครูและพัฒนาครู (ระดับด้าน)

- ☐ 1.การผลิตครู ☐ 2.การพัฒนาครู (บัณฑิตครูของราชภัฏ)

() ยุทธศาสตร์ที่ 3 ยกระดับคุณภาพการศึกษา

() ยุทธศาสตร์ที่ 4 การพัฒนาระบบบริหารจัดการ

ประเภทโครงการ (ระบุประเภท)

- ☐ 1.โครงการพัฒนา ☐ 2.โครงการวิจัย ☒ 3.โครงการอบรม/บริการวิชาการ
☐ 4.โครงการกิจกรรมสัมพันธ์

ลักษณะโครงการ (ระบุประเภท)

- ☒ 1.โครงการใหม่
☐ 2.โครงการเดิม

ชื่อโครงการหลัก โครงการชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่21

ชื่อโครงการย่อย โครงการอบรมฝึกปฏิบัติการ เรื่อง การพัฒนาสื่อเสมือนจริงด้วย AR/VR เพื่อพัฒนาผลงานและผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์

หัวหน้าโครงการ/ผู้รับผิดชอบโครงการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์สายฝน เสกขุนทด

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

E-mail Saifon.sek@rru.ac.th เบอร์โทรศัพท์ 038-500-000 ต่อ 6501

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนครินทร์

1. หลักการและเหตุผล (อธิบายทุนเดิม ข้อจำกัดในการทำงาน กระบวนการที่มีปัญหา ฯลฯ)

ทุนเดิม ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีพัฒนาไปอย่างรวดเร็วเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) และความจริงเสมือน (VR) ได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน ผลงานวิชาการ และผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ในยุคดิจิทัล การบูรณาการเทคโนโลยีเหล่านี้สามารถช่วยส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ และสร้างความเข้าใจในเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง อย่างไรก็ตาม ครู อาจารย์ นักเรียน และบุคลากรทางการศึกษาอาจขาดความเข้าใจหรือทักษะในการออกแบบ พัฒนา และประยุกต์เทคโนโลยี AR/VR อย่างเหมาะสม โครงการอบรมฝึกปฏิบัติการเพื่อเสริมสร้าง ความเข้าใจพื้นฐานและทักษะการใช้เครื่องมือ AR/VR เพื่อพัฒนาผลงานและผลิตภัณฑ์ให้เกิดประโยชน์ จึงเป็นแนวทางหนึ่งในการยกระดับคุณภาพการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับทิศทางของโลกยุคใหม่

ข้อจำกัดในการทำงาน สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศเล็งเห็นถึงความสำคัญดังกล่าวข้างต้นจึงได้ดำเนินการจัดโครงการอบรมฝึกปฏิบัติการ เรื่อง การพัฒนาสื่อเสมือนจริงด้วย AR/VR เพื่อพัฒนาผลงานและผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์

กระบวนการที่มีปัญหา การเสริมสร้างความเข้าใจควบคู่กับการพัฒนาทักษะด้านการออกแบบ การพัฒนาและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AR/VR อย่างเหมาะสม

2. วัตถุประสงค์ (ให้ระบุเป็นข้อ ๆ หรือ ความเรียง)

- 2.1 เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยี AR และ VR
- 2.2 เพื่อฝึกทักษะการใช้งานโปรแกรมและเครื่องมือในการพัฒนา AR/VR
- 2.3 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการประยุกต์ใช้ AR/VR ในการจัดการเรียนรู้ผลงานหรือผลิตภัณฑ์
- 2.4 เพื่อสร้างเครือข่ายผู้สนใจเทคโนโลยี AR/VR ในแวดวงการศึกษา

3. กรอบแนวคิดการดำเนินงาน

ดำเนินโครงการอบรมฝึกปฏิบัติการ เรื่อง การพัฒนาสื่อเสมือนจริงด้วย AR/VR เพื่อพัฒนาผลงานและผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์

4. สถานที่/พื้นที่ดำเนินการ

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 900 อาคาร 9 มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

5. ปัญหา

นักศึกษา ครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษายังขาดความรู้และทักษะการใช้งานโปรแกรม และเครื่องมือที่จะใช้ในการพัฒนาเทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) และความจริงเสมือน (VR)

วิธีการแก้ปัญหา

สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์ จึงได้จัดโครงการ โครงการอบรมฝึกปฏิบัติการ เรื่อง การพัฒนาสื่อเสมือนจริงด้วย AR/VR เพื่อพัฒนาผลงานและผลิตภัณฑ์ อย่างสร้างสรรค์

5. เป้าหมายและจำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ

กลุ่มเป้าหมาย	จำนวน เป้าหมาย ในโครงการ (คน)	จำนวน ผู้เข้าร่วม โครงการจริง (คน)	จำนวนผู้เข้า อบรมที่ได้รับ ความรู้ (คน)	จำนวนผู้เข้า อบรมที่นำ ความรู้ไป เผยแพร่ (คน)	จำนวนผู้เข้า อบรมที่นำ ความรู้ไป ประยุกต์ใช้ (คน)
- ผู้บริหาร	6	3	3	3	3
- เจ้าหน้าที่	5	10	10	10	10
- นักศึกษา	13	14	14	14	14
- อาจารย์	13	3	3	3	3
- ครู	4	10	10	10	10
- นักเรียน					
- อื่น ๆ					
- วิทยากร	5	5	5	5	5
- นักประชาสัมพันธ์ ชำนาญการ		1	1	1	1
- พนักงานจ้าง		1	1	1	1
รวมทั้งสิ้น	46	47	47	47	47

6. เป้าหมายของตัวชี้วัดและความสำเร็จของการดำเนินงาน (ระบุตัวชี้วัดตามโครงการ)

ตัวชี้วัด	ผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัด
เชิงปริมาณ	
นักศึกษา ครู อาจารย์ บุคลากรทางการศึกษา วิทยากร และบุคลากรสำนักวิทยบริการฯ รวมทั้งสิ้น 46 คน	ผู้เข้าร่วมการอบรมให้ความร่วมมือในการเข้ารับ การอบรมบรรลุตามวัตถุประสงค์ของโครงการ จำนวน 47 คน
เชิงคุณภาพ	
1. ผู้เข้าร่วมมีความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยี AR/VR 2. เกิดแนวคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาสื่อ หรือผลิตภัณฑ์ 3. ผู้เข้าอบรมสามารถใช้เครื่องมือพื้นฐาน ในการสร้าง AR/VR ได้อย่างมั่นใจ 4. ผู้เข้าอบรมสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และสร้างสรรค์ผลงานร่วมกันได้	1. ผู้เข้าร่วมอบรมมีระดับความมั่นใจเพิ่มขึ้นในการนำ เทคโนโลยี AR/VR ไปประยุกต์ใช้ในบริษัท ต่าง ๆ ทั้งด้านการเรียนการสอนและการพัฒนานวัตกรรม 2. ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถเสนอแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ที่ มีความหลากหลายและสอดคล้องกับความต้องการของ ผู้ใช้จริง 3. ผู้เข้าอบรมสามารถใช้งานโปรแกรมหรือแอปพลิเคชัน พื้นฐานในการสร้างสื่อ AR/VR ได้ด้วยตนเองโดยได้รับ การฝึกฝนและทดลองปฏิบัติจริงระหว่างการอบรม 4. ในระหว่างกิจกรรมอบรม มีการจัดกิจกรรมกลุ่มย่อย เพื่อส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นการทำงาน เป็นทีมและการพัฒนาผลงานร่วมกัน

7. ระยะเวลาดำเนินโครงการ/แผนการดำเนินงานที่กำหนดไว้

งบประมาณแผ่นดิน กิจกรรมชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ 21
รหัสกิจกรรม 102601090144

ระยะเวลาดำเนินการ ระหว่างวันที่ 8 – 9 กรกฎาคม 2567 (จำนวน 1 วัน)

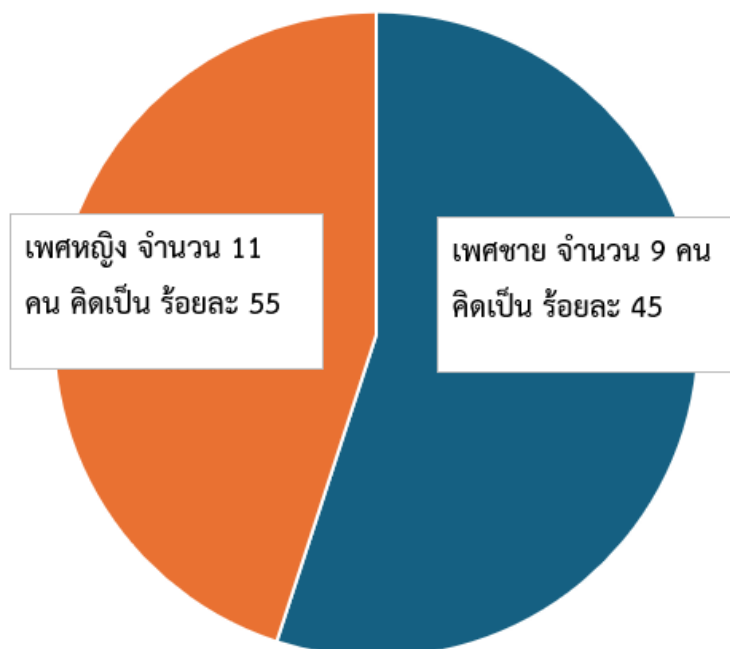
กิจกรรม (ที่ระบุในโครงการ)	วัน/เดือน/ปี ที่ทำกิจกรรม	งบประมาณ (บาท)		
		งบประมาณ ที่ได้รับ อนุมัติ	งบประมาณ ที่ใช้จริง	งบประมาณ คงเหลือ
โครงการอบรมฝึกปฏิบัติการ เรื่อง การพัฒนาสื่อเสมือนจริงด้วย AR/VR เพื่อพัฒนาผลงานและผลิตภัณฑ์ อย่างสร้างสรรค์	ระหว่าง วันที่ 8 – 9 กรกฎาคม 2567	298,200.00	298,200.00	-
รวมทั้งสิ้น		298,200.00	298,200.00	-

8. สรุปผลผลิต ผลลัพธ์ และผลกระทบ (สรุปผลการดำเนินโครงการตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด)

วัตถุประสงค์	ผลผลิต	ผลลัพธ์	ผลกระทบ
8.1 เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยี AR และ VR	1 : เพื่อให้ผู้เข้าร่วมมีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยี AR และ VR	1. ผู้เข้าอบรมได้รับเนื้อหาความรู้เกี่ยวกับแนวคิดพื้นฐานของ AR/VR พร้อมตัวอย่างการประยุกต์ใช้ AR/VR 2. มีเอกสารเรียนรู้ (สไลด์, วิดีโอ, ตัวอย่างการใช้งาน)	1. เพิ่มคุณภาพผู้เรียนเท่าทันเทคโนโลยีสมัยใหม่ให้มีทักษะในศตวรรษที่ 21 2. ศึกษาแนวทางการประยุกต์ AR/VR ในการประยุกต์ใช้ในชีวิตจริง
8.2 เพื่อฝึกทักษะการใช้งานโปรแกรมและเครื่องมือในการพัฒนา AR/VR	1. คู่มือ/เอกสารประกอบการปฏิบัติงาน 2. ได้ผลงานตัวอย่างโครงการ AR/VR	1. ผู้เข้าอบรมสามารถใช้งานโปรแกรมพื้นฐานได้ 2. ผู้เข้าอบรมสามารถสร้างโครงการ AR/VR เบื้องต้นได้	1. สร้างทักษะด้านการพัฒนา AR/VR ให้พร้อมต่อยอดในการทำงานหรือการศึกษา 2. ลดความเหลื่อมล้ำทางการศึกษาในเทคโนโลยีใหม่
8.3 เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการประยุกต์ใช้ AR/VR ในการจัดการเรียนรู้ผลงาน	1. กิจกรรมระดมสมอง (Brainstorming) เพื่อสร้างแนวคิดการออกแบบ/พัฒนา AR/VR 2. กิจกรรมออกแบบจำลองต้นแบบ (โมเดล 3D, ซอฟต์แวร์ AR/VR)	1. ผู้เข้าอบรมสามารถออกแบบแนวทางการประยุกต์ใช้ AR/VR ในบริบทของตนได้ 2. มีผลงานต้นแบบ (Prototype) ที่แสดงความคิดสร้างสรรค์	1. กระตุ้นการนำ AR/VR ไปใช้ในด้านการศึกษา ธุรกิจ หรือการออกแบบผลิตภัณฑ์ 2. สร้างนวัตกรรมใหม่ ๆ จากความคิดของผู้เข้าอบรม
8.4 เพื่อสร้างเครือข่ายผู้สนใจเทคโนโลยี AR/VR ในแวดวงการศึกษา	1. กลุ่มออนไลน์ (Facebook Group, Discord, LINE) สำหรับสื่อสารและแลกเปลี่ยนข้อมูล 2. การจัดกิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้เพิ่มเติมหรือหลักสูตรอบรม (เช่น Hackathon, Webinar)	1. ผู้เข้าอบรมมีช่องทางติดต่อสื่อสารและแบ่งปันความรู้ระหว่างกัน 2. มีการร่วมมือกันพัฒนาพัฒนางานหรือโครงการ AR/VR หลังการอบรม	1. ขยายชุมชนผู้ใช้งาน AR/VR ในแวดวงการศึกษา 2. สร้างโอกาสในการทำงานร่วมกันหรือพัฒนาต่อยอดในอนาคต

9. การประเมินติดตาม

9.1 วิเคราะห์ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม



ภาพที่ 9.1 ร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถาม โครงการอบรมฝึกปฏิบัติการ เรื่อง การพัฒนาสื่อเสมือนจริงด้วย AR/VR เพื่อพัฒนาผลงานและผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์

จากภาพที่ 9.1 จำนวนและร้อยละของผู้ตอบแบบสอบถามโครงการอบรมฝึกปฏิบัติการ เรื่อง การพัฒนาสื่อเสมือนจริงด้วย AR/VR เพื่อพัฒนาผลงานและผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์ ผู้ตอบแบบสอบถาม จำนวน 20 คน พบว่าเป็นเพศหญิง จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 55 เพศชาย จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 45

ตารางที่ 9.1 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามตำแหน่ง

ที่	ตำแหน่ง	จำนวน
1	นักศึกษา	11
2	ครู	4
3	นักวิชาการคอมพิวเตอร์	2
4	วิศวกร	1
5	นักประชาสัมพันธ์ชำนาญการ	1
6	พนักงานจ้าง	1
	รวมทั้งสิ้น	20

ตารางที่ 9.2 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถามจำแนกตามหน่วยงาน

ที่	หน่วยงาน	จำนวน
1	มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์	11
2	ผู้บริหารสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ	3
3	องค์การบริหารส่วนตำบลเสม็ดใต้	2
4	โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดโพธิ์)	2
5	โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์	2
	รวมทั้งสิ้น	20

วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้ตอบแบบสอบถามโดยจำแนกตามด้าน

ตารางที่ 9.3 ด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	กิจกรรมสอดคล้องกับความต้องการและวัตถุประสงค์ของโครงการ	4.91	มากที่สุด	1
2	ระยะเวลาในการดำเนินโครงการมีความเหมาะสม	4.80	มากที่สุด	2
3	ความพร้อมของอุปกรณ์วัสดุอุปกรณ์	4.91	มากที่สุด	1
4	การประชาสัมพันธ์ให้ทราบข้อมูลการดำเนินโครงการฯ	4.60	มากที่สุด	3
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ		4.80	มากที่สุด	

จากตารางที่ 9.3 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ มีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.80) และแยกตามหัวข้อพบว่า **อันดับที่หนึ่ง** มี 2 หัวข้อ ได้แก่ กิจกรรมสอดคล้องกับความต้องการและวัตถุประสงค์ของโครงการ และความพร้อม ของอุปกรณ์วัสดุอุปกรณ์อยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.91) **อันดับที่สอง** ได้แก่ ระยะเวลาในการดำเนินโครงการมีความเหมาะสม อยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.80) **อันดับที่สาม** ได้แก่ การประชาสัมพันธ์ให้ทราบข้อมูลการดำเนินโครงการฯ อยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.60)

ตารางที่ 9.4 ด้านวิทยากร นายรัชพล บุระคำ

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
1	ความพึงพอใจต่อความรู้ ความสามารถ และความเชี่ยวชาญของวิทยากร	4.79	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านวิทยากร		4.79	มากที่สุด

จากตารางที่ 9.4 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านวิทยากร นายรัชพล บุระคำ อยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.79)

ตารางที่ 9.5 ด้านวิทยากร นายปรัชญา มาตรฐาน

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
1	ความพึงพอใจต่อความรู้ ความสามารถ และความเชี่ยวชาญของวิทยากร	4.79	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านวิทยากร		4.79	มากที่สุด

จากตารางที่ 9.5 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านวิทยากร นายปรัชญา มาตรฐาน

อยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.79)

ตารางที่ 9.6 ด้านวิทยากร นายธนารักษ์ เสนวงศ์

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
1	ความพึงพอใจต่อความรู้ ความสามารถ และความเชี่ยวชาญ ของวิทยากร	4.74	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านวิทยากร		4.74	มากที่สุด

จากตารางที่ 9.6 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านวิทยากร นายธนารักษ์ เสนวงศ์ อยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.74)

ตารางที่ 9.7 ด้านวิทยากร นายทรงศักดิ์ บุรณะ

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
1	ความพึงพอใจต่อความรู้ ความสามารถ และความเชี่ยวชาญ ของวิทยากร	4.84	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านวิทยากร		4.84	มากที่สุด

จากตารางที่ 9.7 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านวิทยากร นายทรงศักดิ์ บุรณะ อยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.84)

ตารางที่ 9.8 ด้านวิทยากร นายอาทิตย์ มนตรี

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
1	ความพึงพอใจต่อความรู้ ความสามารถ และความเชี่ยวชาญ ของวิทยากร	4.84	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านวิทยากร		4.84	มากที่สุด

จากตารางที่ 9.8 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านวิทยากร นายอาทิตย์ มนตรี อยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.84)

ตารางที่ 9.9 ด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการ

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ	อันดับที่
1	สิ่งที่ท่านได้รับจากการอบรมโครงการครั้งนี้ ตรงตามความคาดหวัง	4.74	มากที่สุด	1
2	ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมการอบรมโครงการฯ	4.74	มากที่สุด	1
ค่าเฉลี่ยความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการ		4.74	มากที่สุด	

จากตารางที่ 9.9 พบว่าผู้เข้าร่วมโครงการฯ มีความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการมีความพึงพอใจอยู่ในระดับ มากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.74) และแยกตามหัวข้อพบว่า อันดับที่หนึ่ง ทั้ง 2 หัวข้อ

ตารางที่ 9.10 ด้านความรู้ความเข้าใจก่อน / หลังการเข้าร่วมอบรม

ข้อที่	ประเด็นแบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
1	ความรู้ความเข้าใจก่อนเข้ารับการอบรม	3.68	ปานกลาง
2	ความรู้ความเข้าใจหลังเข้ารับการอบรม	4.58	มากที่สุด

จากตารางที่ 9.10 จะเห็นได้ว่าผู้เข้าร่วมโครงการอบรมฝึกปฏิบัติการ เรื่อง การพัฒนาสื่อเสมือนจริง ด้วย AR/VR เพื่อพัฒนาผลงานและผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์ มีความรู้ความเข้าใจก่อนเข้ารับการฝึกอบรม อยู่ในระดับปานกลาง(ค่าเฉลี่ย 3.68) และมีความรู้ความเข้าใจหลังเข้ารับการฝึกอบรม อยู่ในระดับมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.58)

ตารางที่ 9.11 แสดงผลการดำเนินโครงการ

ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	แผน	ผล
เชิงปริมาณ :			
- จำนวนคนเข้าร่วมโครงการ	คน	40	47
เชิงคุณภาพ :			
ด้านขั้นตอนและกระบวนการจัดโครงการ	ระดับ	4.00	4.80
ด้านวิทยากร	ระดับ	4.00	4.80
ด้านความรู้ความเข้าใจที่ได้รับจากการจัดโครงการ	ระดับ	4.00	4.74

10. การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

ผู้เข้าร่วมมีความรู้ ความเข้าใจ และทักษะในการใช้เทคโนโลยี AR/VR เพิ่มขึ้นโดยสามารถนำไปออกแบบหรือพัฒนาสื่อเพื่อสนับสนุนการเรียนรู้หรือการสร้างผลิตภัณฑ์ได้ด้วยตนเอง

11. การบูรณาการร่วมกับหน่วยงาน

องค์การบริหารส่วนตำบลเสม็ดใต้ โรงเรียนเทศบาล 2 (วัดโพธิ์) โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนรินทร์ และสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชชนรินทร์

12. ปัญหาและอุปสรรคที่เกิดขึ้นระหว่างดำเนินโครงการ

-

13. จุดแข็ง/จุดที่ควรพัฒนา/โอกาส/อุปสรรค (หลังจากดำเนินโครงการเสร็จสิ้น) จากการดำเนินงานโครงการของท่าน

จุดแข็ง : วิทยากรมีประสบการณ์ด้าน AR/VR โดยตรงทำให้สามารถถ่ายทอดความรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและให้คำแนะนำเฉพาะทางได้ตรงจุด

14. ข้อเสนอแนะ (แนวทางการพัฒนาโครงการ/กิจกรรมในปีต่อไป ระบุเป็นข้อๆ)

- คอมพิวเตอร์ต้องสเปกสูงกว่านี้
- บางขั้นตอนค่อนข้างยากต้องใช้เวลาในการทำ
- วิทยากรบางท่านอธิบายเร็วตามไม่ทัน

หัวข้อที่ท่านอยากให้อบรมในครั้งต่อไป

- สื่อเทคโนโลยีสำหรับเด็ก
- เสริมเรื่องการทำ 3D เพิ่มเติมและการใช้ฟังก์ชันอื่น ๆ
- การเขียน app ลงสมาร์ทโฟน

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

กรกฎาคม 2568

ภาคผนวก

โครงการที่ได้รับอนุมัติ (วางรูปไฟล์โครงการและกำหนดการที่ได้รับอนุมัติ)



โครงการอบรมฝึกปฏิบัติการ

โครงการชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ ๒๑

เรื่อง การพัฒนาสื่อเสมือนจริงด้วย AR/VR เพื่อพัฒนาผลงานและผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์

ระหว่างวันที่ ๘ - ๙ กรกฎาคม ๒๕๖๘

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ๔๐๐ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

หลักการและเหตุผล

ในยุคดิจิทัลที่เทคโนโลยีพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว เทคโนโลยีความจริงเสริม (AR) และความจริงเสมือน (VR) ได้กลายเป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาสื่อการเรียนการสอน ผลงานนวัตกรรม และผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ ในยุคดิจิทัล การบูรณาการเทคโนโลยีเหล่านี้สามารถช่วยเสริมสร้างการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม พัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ และสร้างความเข้าใจในเนื้อหาได้อย่างลึกซึ้ง

อย่างไรก็ตาม ครู อาจารย์ นักเรียน และบุคลากรทางการศึกษาจำนวนมากยังขาดความรู้และทักษะในการออกแบบ พัฒนา และประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AR/VR อย่างเหมาะสม โครงการอบรมนี้จึงมีเป้าหมายเพื่อสร้างความเข้าใจพื้นฐานและฝึกทักษะการใช้เครื่องมือ AR/VR เพื่อพัฒนาผลงานและผลิตภัณฑ์ให้เกิดประโยชน์อย่างเป็นรูปธรรม โครงการนี้จึงจัดขึ้นเพื่อส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมอบรมซึ่งประกอบด้วยนักเรียน นักศึกษา ครู อาจารย์ และบุคลากรทางการศึกษา ได้รับความรู้เชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการพัฒนาสื่อ AR/VR สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน การสร้างผลงานวิชาการ หรือการพัฒนาผลิตภัณฑ์เชิงนวัตกรรม สอดคล้องกับนโยบายการขับเคลื่อนการศึกษาและเศรษฐกิจดิจิทัลของประเทศ

วัตถุประสงค์

๑. เพื่อให้ผู้เข้าอบรมมีความรู้ความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับเทคโนโลยี AR และ VR
๒. เพื่อฝึกทักษะการใช้งานโปรแกรมและเครื่องมือในการพัฒนา AR/VR
๓. เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการประยุกต์ใช้ AR/VR ในการจัดการเรียนรู้ ผลงาน หรือผลิตภัณฑ์
๔. เพื่อสร้างเครือข่ายผู้สนใจเทคโนโลยี AR/VR ในแวดวงการศึกษา

กลุ่มเป้าหมาย

รวม ๕๐ คน ได้แก่

๑. นักศึกษา ครู อาจารย์ บุคลากรทางการศึกษา จำนวน ๔๐ คน
๒. วิทยากร และบุคลากรสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีฯ (คณะทำงาน) จำนวน ๑๐ คน

วิธีดำเนินการ

วงจรการควบคุมคุณภาพ	กิจกรรม	ระยะเวลาดำเนินงาน (พ.ศ. ๒๕๖๘)		
		มิถุนายน	กรกฎาคม	สิงหาคม
P	- แต่งตั้ง/ประชุมคณะกรรมการดำเนินงาน - ประสานงานด้านเอกสาร - เตรียมความพร้อมด้านวิทยากร	✓ ✓ ✓		
D	- ดำเนินโครงการฝึกอบรม		✓	
C	- ประเมินผล และสรุปผลการดำเนินงาน		✓	
A	- รวบรวมสรุปผลการดำเนินงานตามโครงการเพื่อจัดทำแนวปฏิบัติงานที่ดีตามประเด็นความรู้และเผยแพร่			✓

วัน / เดือน / ปี และสถานที่ดำเนินงาน

ระหว่างวันที่ ๘ - ๙ กรกฎาคม ๒๕๖๘

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ ๔๐๐ มหาวิทยาลัยราชภัฏราชนครินทร์

รายละเอียดการใช้จ่ายงบประมาณ

รายการ	จำนวนเงิน (บาท)
กิจกรรม : ชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ ๒๑ (๑๐๒๖๐๑๐๙๐๑๔๔)	
หมวดเงินเดือน (ค่าเฉลี่ยจ่ายทุกรายการ)	
ค่าจ้างดำเนินโครงการอบรมปฏิบัติการ “โครงการชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ ๒๑” เรื่อง การพัฒนาสื่อเสมือนจริงด้วย AR/VR เพื่อพัฒนาผลงานและผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์	๒๙๘,๒๐๐.๐๐
รวมเป็นเงิน	๒๙๘,๒๐๐.๐๐
	(สองแสนเก้าหมื่นแปดพันสองร้อยบาทถ้วน)

ผลที่คาดว่าจะได้รับ (เชิงปริมาณ/เชิงคุณภาพ)

๑) ด้านผลผลิต (Output)

เป้าหมายเชิงปริมาณ	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
- ผู้เข้าร่วมอบรมจำนวน ๔๐ คน - ระยะเวลาในการอบรม: ๒ วัน - จำนวนผลงานหรือสื่อที่พัฒนาในเบื้องต้น: อย่างน้อย ๑ ชิ้นงานต่อกลุ่ม - แบบประเมินก่อนและหลังอบรม: ครบ ๘๐% ของผู้เข้าอบรม	- ผู้เข้าร่วมกว่า ๘๐% สามารถใช้งานเครื่องมือ AR/VR เบื้องต้นได้ - มีแนวทางการนำ AR/VR ไปใช้ในงานจริง เช่น การสอน การนำเสนอผลงาน

๓

เป้าหมายเชิงคุณภาพ	ผลที่คาดว่าจะได้รับ
- ผู้เข้าร่วมมีความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยี AR/VR - เกิดแนวคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาสื่อหรือผลิตภัณฑ์ - ผู้เข้าอบรมสามารถใช้เครื่องมือพื้นฐานในการสร้าง AR/VR ได้อย่างมั่นใจ - ผู้เข้าอบรมสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานร่วมกันได้	- ผู้เข้าร่วมสามารถออกแบบสื่อ AR/VR เพื่อแก้ปัญหาเฉพาะทางได้ - มีการนำเสนอผลงานที่แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม - เกิดการพัฒนาทักษะและเจตคติเชิงบวกต่อการนำเทคโนโลยี AR/VR ไปใช้ในงานด้านการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพ

๒) ด้านผลลัพธ์ (Outcome)

เป้าหมายเชิงคุณภาพ	ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	ผู้ใช้ประโยชน์
- ผู้เข้าร่วมมีความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยี AR/VR - เกิดแนวคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาสื่อหรือผลิตภัณฑ์ - ผู้เข้าอบรมสามารถใช้เครื่องมือพื้นฐานในการสร้าง AR/VR ได้อย่างมั่นใจ - ผู้เข้าอบรมสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานร่วมกันได้	- เพิ่มศักยภาพด้านดิจิทัลให้กับผู้เข้าร่วม - สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาผลงานด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ - ส่งเสริมให้เกิดนวัตกรรมการเรียนรู้ การสอนที่น่าสนใจและทันสมัย - พัฒนาทักษะด้านดิจิทัลและการคิดเชิงสร้างสรรค์ - ขยายขีดความสามารถของบุคลากรทางการศึกษาในการสร้างสรรค์ผลงาน	- นักเรียน/นักศึกษา: นำไปใช้ในการเรียนหรือสร้างผลงานนวัตกรรม - ครู/อาจารย์: พัฒนาสื่อการสอนแบบอินเทอร์แอคทีฟ - สถานศึกษา: สามารถนำองค์ความรู้ไปต่อยอดเชิงนโยบาย

๓) ด้านผลกระทบ (Impact)

เป้าหมายเชิงคุณภาพ	ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น	ระยะเวลาที่จะเห็นความเปลี่ยนแปลง
- ผู้เข้าร่วมมีความมั่นใจในการใช้เทคโนโลยี AR/VR - เกิดแนวคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาสื่อหรือผลิตภัณฑ์ - ผู้เข้าอบรมสามารถใช้เครื่องมือพื้นฐานในการสร้าง AR/VR ได้อย่างมั่นใจ - ผู้เข้าอบรมสามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานร่วมกันได้	- ทัศนคติที่ดีต่อการใช้เทคโนโลยี AR/VR - ผู้เข้าร่วมมีความรู้และสามารถพัฒนา AR/VR ได้ในระดับเบื้องต้น - ผู้เข้าร่วมมีแรงจูงใจในการทดลองและนำเทคโนโลยีไปใช้อย่างต่อเนื่อง - เกิดเครือข่ายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างครู นักเรียน และนักพัฒนา	- ทันทีหลังอบรม: ผู้เข้าร่วมสามารถใช้งานเครื่องมือพื้นฐานได้ ๓-๖ เดือน: มีการนำเสนอผลงานหรือสื่อที่พัฒนาจากการอบรม - ระยะยาว: เกิดแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practices) ในการใช้ AR/VR ในการศึกษา

๔

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

๑. เพิ่มศักยภาพด้านดิจิทัลให้กับผู้เข้าร่วม
๒. สร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาผลงานด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่

วิทยากร :

พจก. เดอร์ บัมเบลปี
 เลขที่ ๙๗/๒๐ หมู่ ๑๔ ตำบลเก็ง อำเภอมือง จังหวัดมหาสารคาม ๔๔๐๐๐
 โทร. ๐๘๔ ๗๕๔ ๐๖๒๓

การติดตามและประเมินผล

๑. ใช้แบบสอบถามก่อนและหลังอบรมเพื่อประเมินความรู้ ทักษะ และทัศนคติ
๒. สังเกตพฤติกรรมการมีส่วนร่วมในระหว่างอบรม
๓. ประเมินผลงานที่ผู้เข้าร่วมสร้างขึ้นในระหว่างอบรม
๔. ติดตามผลหลังอบรมผ่านการสัมภาษณ์ออนไลน์หรือแบบฟอร์มสอบถาม
๕. รวบรวมข้อมูลการนำไปใช้จริงและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในภายหลัง

ผู้รับผิดชอบโครงการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤษฎา พลอยศรี
 รองผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์กฤษฎา พลอยศรี)
 รองผู้อำนวยการ
 ผู้ขออนุมัติโครงการฯ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สายฝน เสกขุนทด)
 ผู้อำนวยการ
 ผู้ตรวจสอบโครงการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ครรชิต มาระโกชน)
 รองอธิการบดี
 ผู้อนุมัติโครงการ

ภาพกิจกรรมการดำเนิน

โครงการชุมชนดิจิทัล (Digital Community) เพื่อรองรับสังคมศตวรรษที่ 21
เรื่อง การพัฒนาสื่อเสมือนจริงด้วย AR/VR เพื่อพัฒนาผลงานและผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์



