

บทสรุปสำหรับคณะกรรมการ (One Page)

ชื่อโครงการ สื่อดิจิทัล : พลังสร้างสรรค์ในมือคุณ หน่วยงาน..หน่วยพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย

ที่มาของโครงการและสถานการณ์ก่อนเริ่มโครงการ

เพื่อพัฒนาวิธีการประชาสัมพันธ์รูปแบบใหม่ให้แก่บุคลากรและประชาชนทั่วไป การประชาสัมพันธ์บนสื่อดิจิทัลมีขอบเขตกว้างมากขึ้นเนื่องจากการพัฒนาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล อุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์มีความฉลาด สื่อได้ทั้งภาพ วีดิโอ ตัวหนังสือวิ่ง

วัตถุประสงค์และผลที่คาดว่าจะได้รับ

- เพื่อการประชาสัมพันธ์ข่าวที่รวดเร็ว ไม่ต้องผ่านขบวนการพิมพ์ ทำให้ประหยัดหมึกพิมพ์และกระดาษ
- เป็นเครื่องมือทางการตลาด เช่น การสื่อสารการตลาดดิจิทัล หรือการสื่อสารแบรนด์เพื่อขายหรือพัฒนาผลิตภัณฑ์การสื่อสารแบรนด์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์/บริการที่สามารถตอบสนองความต้องการของผู้บริโภค และเพื่อสร้างความสัมพันธ์กับผู้บริโภคบนสื่อดิจิทัล การน สื่อดิจิทัล (Digital Media) มาใช้เป็นเครื่องมือทางการประชาสัมพันธ์

งบประมาณ (ถ้ามี) ไม่มี

รูปแบบการดำเนินงาน

- ติดตั้งระบบทีวีวงจรปิด
- ติดตั้งโปรแกรมที่ใช้งาน SpinetiX Elementi
- เรียนรู้โปรแกรม SpinetiX Elementi
- ออกแบบ วางแผนรูปแบบการประชาสัมพันธ์
- ออกสื่อประชาสัมพันธ์ทางจอ LED TV ทั่วคณะ ตั้งเวลาเปิดปิดอัตโนมัติ 07.00-16.30 น. ในวันเวลาราชการ
- สื่อประชาสัมพันธ์มีตั้งแต่ โปสเตอร์ คลิปวีดิโอ ตัวหนังสือวิ่ง ประชาสัมพันธ์ รูปภาพกิจกรรมต่างๆ วีดิโอกิจกรรม เป็นต้น

กลุ่มเป้าหมาย/ผู้ได้รับผลประโยชน์

- บุคลากรของคณะฯ
- ประชาชน ผู้ป่วยที่เข้ามาใช้บริการโรงพยาบาลทันตกรรม

ผลการดำเนินงาน (ย้อนหลัง 3 ปี)

- ทำให้การประชาสัมพันธ์รวดเร็วขึ้น ประหยัดงบประมาณในการจัดซื้อหมึกพิมพ์และกระดาษ
- บุคลากรได้รับรู้ข่าวสารได้เร็วขึ้น
- เป็นทางเลือกอีกช่องทางหนึ่งในยุคสื่อโซเชียลมีเดีย

ประเด็นและจุดเด่นที่เสนอเป็นแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ

ประหยัดงบประมาณในการจัดซื้อหมึกพิมพ์และกระดาษ ผู้ปฏิบัติงานทำงานได้คล่องตัว ได้ออกสื่อได้เร็วขึ้น มีความทันสมัย ทันต่อยุค

แผนดำเนินการต่อไป

เพิ่มจอ LED TV ให้ทั่วถึง ให้ครอบคลุมคณะ ฯ

แบบฟอร์มการนำเสนอแนวปฏิบัติที่ดี

1. แนวปฏิบัติที่ดีเรื่อง สื่อดิจิทัล : พลังสร้างสรรค์ในมือคุณ
2. โครงการ/กิจกรรมด้าน
 - ด้านการเรียนการสอนและคุณภาพบัณฑิต
 - ด้านการประกันคุณภาพ
 - ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
 - ด้านบริหารจัดการ และการดำเนินงานที่ใช้เครื่องมือ Lean & Kaizen
 - ด้านงานวิจัย
 - ด้านเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน SDGs
 - ด้านบริการวิชาการและพันธกิจเพื่อสังคม
 - ด้านเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน SDGs
 - ด้านนวัตกรรม และสิ่งประดิษฐ์
3. หน่วยงาน หน่วยพัฒนาสื่อมัลติมีเดีย
4. ประเภทของโครงการ
 - 4.1 สายวิชาการ
 - 4.2 สายอำนวยการและวิชาชีพ
5. ผู้ร่วมโครงการ:
 1. นายสมานชัย ยีต่อเหล้าะ
 2. นายวิฑูร ชูศรี
 3. นายจตุรงค์ ดนหมาน
 4. นายอำนวยการ อรุณพันธ์
 5. นายอุทัย มณีรัตน์
 6. นางวาสนา โกมล
 7. นางขวัญจิต ปุญญถาวร
 8. นางสาวชุตินา สุวลักษณ์
 9. นางสาวชมมณี ชอบทองธนาธร
6. ที่มาของโครงการ : การประเมินปัญหา/ความเสี่ยง
 1. เพื่อพัฒนาวิธีการประชาสัมพันธ์รูปแบบใหม่ให้แก่บุคลากรและประชาชนทั่วไป
 2. การประชาสัมพันธ์บนสื่อดิจิทัลมีขอบเขตขยายกว้างมากขึ้นเนื่องจากการพัฒนาเทคโนโลยีสื่อดิจิทัล
 3. อุปกรณ์ อิเล็กทรอนิกส์มีความฉลาด สื่อได้ทั้งภาพ วีดีโอ ตัวหนังสือวิ่ง
7. เป้าหมาย/วัตถุประสงค์ของโครงการ
 1. เพื่อการประชาสัมพันธ์ข่าวที่รวดเร็ว ไม่ต้องผ่านขบวนการพิมพ์ทำให้ประหยัดหมึกพิมพ์และกระดาษ
 2. เป็นเครื่องมือทางการตลาด เช่น การสื่อสารการตลาดดิจิทัล หรือการสื่อสารแบรนด์เพื่อขายหรือพัฒนาผลิตภัณฑ์
8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ
 1. ประหยัดงบประมาณในการจัดซื้อหมึกพิมพ์และกระดาษ
 2. ผู้ปฏิบัติงานทำงานได้คล่องตัว ได้ออกสื่อได้เร็วขึ้น
 3. สื่อมีความทันสมัย ทันต่อยุค

9. การออกแบบกระบวนการ

การออกแบบกระบวนการ

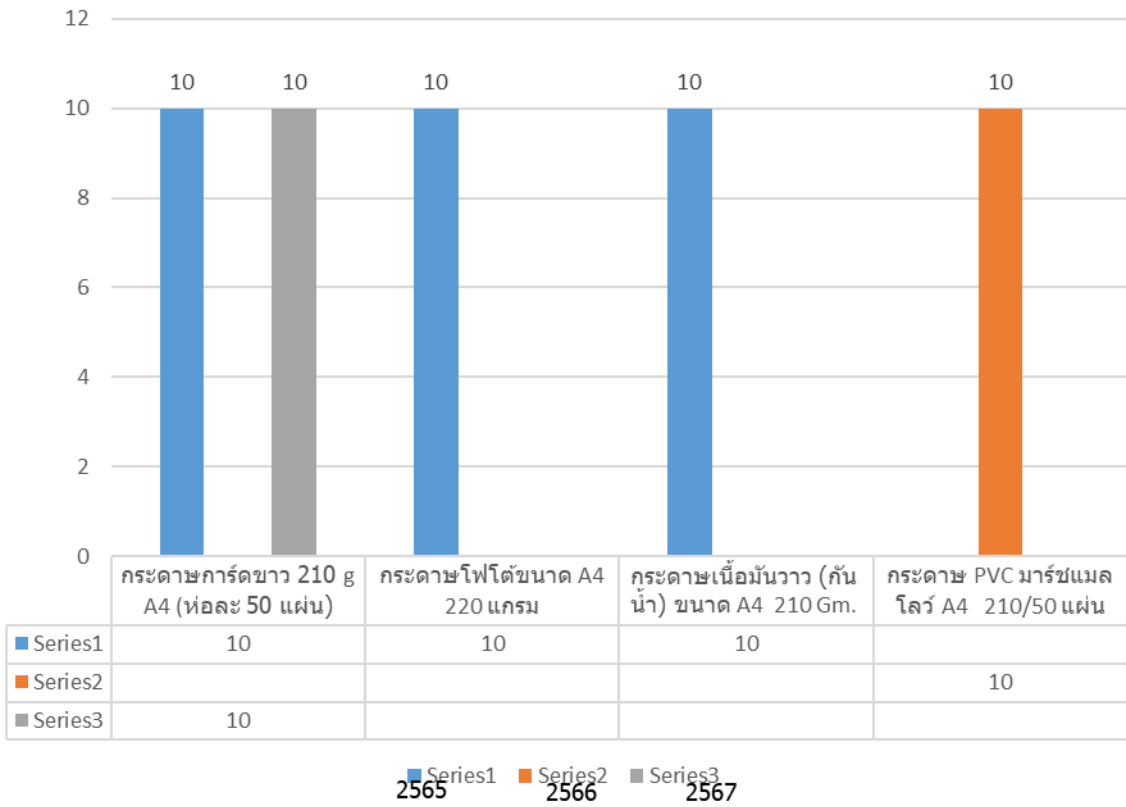
วิธีการ/แนวทางการปฏิบัติจริง (PDCA) ในอดีต และที่ได้ปรับปรุงใหม่ในปัจจุบัน
 คณะฯ ใช้วงจรคุณภาพ PDCA มาใช้เพื่อให้เกิดการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ดังนี้

PDCA	การดำเนินการ พ.ศ. 2560-2564	การดำเนินการ พ.ศ.2566	การดำเนินการ พ.ศ.2567
PLAN	ไม่มีการจัดทำแผนพัฒนาการ ประชาสัมพันธ์ มีเพียงการให้บริการ ออกแบบผลิตภัณฑ์/พร้อมปรีน/นำไป ติดตามบอร์ดชั้นต่างๆ ในลิฟท์	ออกแบบ วางแผนรูปแบบ การประชาสัมพันธ์สื่อดิจิทัล ติดตั้งระบบทีวีวงจรปิด บริเวณตึกคณะฯ ติดตั้งโปรแกรมที่ใช้งาน SPINETIX ELEMENTI เรียนรู้โปรแกรม SPINETIX ELEMENTI	ดำเนินการต่อไปจากปี 66 เพิ่มเติมจุดติดตั้งทีวีให้ทั่วถึงขึ้น
DO	ดำเนินงานตามภารกิจของหน่วยงาน ให้บริการตามใบขอบริการ	นำแผนสู่การปฏิบัติอย่างจริงจัง และให้บริการออกแบบสื่อ ประชาสัมพันธ์ ดังนี้ 1.โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ 2.วีดีโอประชาสัมพันธ์ สร้างแบนด์ดิ่ง สินค้าและบริการ 3.วีดีโอเพื่อการเรียนการสอน 4.คลิปวีดีโอสรุปกิจกรรมต่างๆของคณะฯ 5.ตัวหนังสือวิงประชาสัมพันธ์กิจกรรม 6.ป้ายแสดงข้อความ “ยินดีต้อนรับ” 7.นำสื่อต่างๆที่เป็นประโยชน์มาเผยแพร่	ใช้โปรแกรมในการออกแบบสื่อ ได้หลากหลายขึ้น สร้างสื่อที่เข้า ยุคสมัย SOCIAL MEDIA ปรับปรุงหน้าจอตลอดเวลา ออกอากาศกิจกรรมต่างๆได้ รวดเร็ว
CHECK	หน่วยโสตทัศนศึกษา รวบรวมข้อมูลทุกสิ้นปีงบประมาณ เพื่อรายงานผลการดำเนินงาน ไม่มีระบบเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการ ติดตามผลการดำเนินงาน	หน่วยพัฒนาสื่อมัลติมีเดียเป็น ผู้ติดตามผลการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ ดังนี้ 1.ทำแบบประเมินผลงานของหน่วย ให้ผู้ขอใช้บริการประเมิน 2.รายงานผลการดำเนินงานในระบบออนไลน์	ทำแบบประเมินความพึงพอใจ ของผู้ดูสื่อประชาสัมพันธ์ดิจิทัล DIGITAL SIGNAGE
ACT	ขาดการทบทวนและปรับปรุง กระบวนการอย่างต่อเนื่อง	ปรับปรุงกระบวนการจนเกิดเป็นกระบวนการ ทำงานเพื่อสร้างความยั่งยืน	ปรับปรุงกระบวนการจนเกิด เป็นกระบวนการทำงานเพื่อ สร้างความยั่งยืนยิ่งขึ้นไป

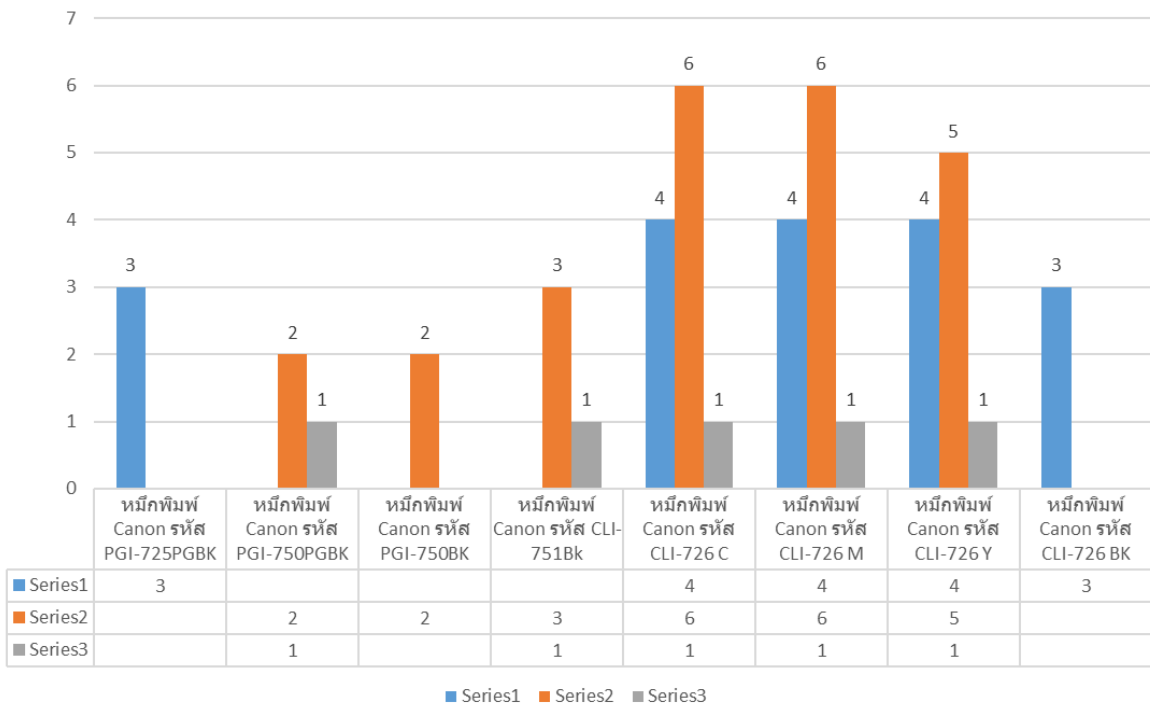
10. การวัดผลและผลลัพธ์ (Measures) แสดงระดับแนวโน้มข้อมูลเชิงเปรียบเทียบ (3 ปี) และ/หรือเปรียบเทียบกับ หน่วยงานภายใน/ภายนอก

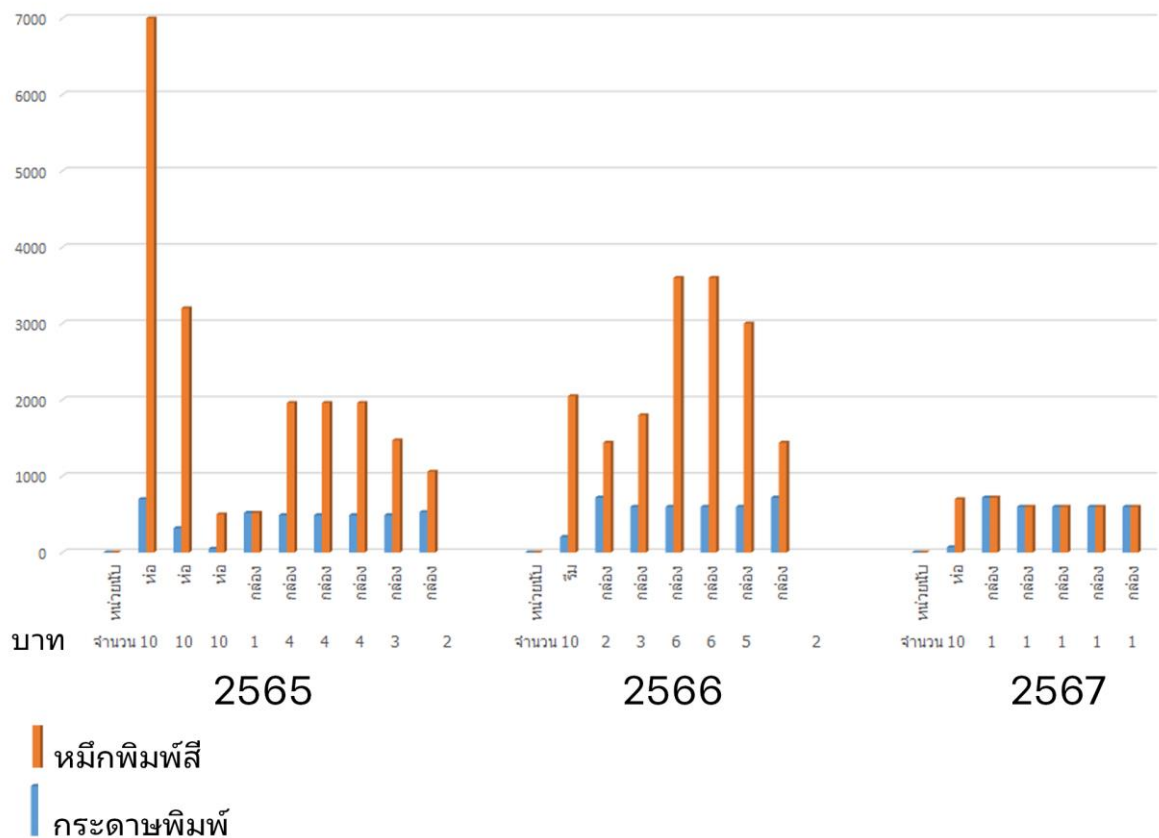
1. ทำให้การประชาสัมพันธ์รวดเร็วขึ้น ประหยัดงบประมาณในการจัดซื้อหมึกพิมพ์และกระดาษ
2. บุคลากรได้รับรู้ข่าวสารได้เร็วขึ้น
3. เป็นทางเลือกอีกช่องทางหนึ่งในยุคสื่อโซเชียลมีเดีย
4. ลดต้นทุน
5. เพิ่มคุณภาพงาน

กระดาษ



หมึก





11. การเรียนรู้ (Study/Learning)

11.1 แผนหรือแนวทางการพัฒนาคุณภาพอย่างต่อเนื่องในอนาคต

เพิ่มจอ LED TV ให้ทั่วถึง ให้ครอบคลุมคณะ ฯ

11.2 จุดแข็ง (Strength) หรือ สิ่งที่ทำได้ดีในประเด็นที่นำเสนอ

ได้ออกสื่อได้เร็ว ถูกต้อง

11.3 กลยุทธ์ หรือ ปัจจัยที่นำไปสู่ความสำเร็จ

ข้อมูลข่าวสารที่ถูกต้อง ใช้โปรแกรมได้ดี

11.4 ปัญหา อุปสรรค และแนวทางแก้ไข ไม่มี

12. ประเด็น (จุดเด่น) ที่เสนอเป็นแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ และการเผยแพร่แนวปฏิบัติสู่ภายในหรือภายนอกมหาวิทยาลัย

ลดต้นทุน เพิ่มคุณภาพงาน ประหยัดงบประมาณในการจัดซื้อหมึกพิมพ์และกระดาษ ผู้ปฏิบัติงานทำงานได้คล่องตัว ได้ออกสื่อได้เร็วขึ้น มีความทันสมัย ทันต่อยุค

13. เอกสารอ้างอิง -