



รายงานผลโครงการตามแผนยุทธศาสตร์
คณะกรรมการท่องเที่ยว
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565

เรื่อง

โครงการติดอาวุธทางปัญญาสำหรับนักพัฒนาการท่องเที่ยว
: ปรับตัวอย่างไรภายใต้บริบทการท่องเที่ยวในยุค Next Normal

ผู้รับผิดชอบโครงการ

ชื่อ-นามสกุล อาจารย์ ดร.วัชรวิรรณ ชาติพันธ์
หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาพัฒนาการท่องเที่ยว

ผู้จัดทำรายงาน

ชื่อ-นามสกุล อาจารย์ ดร.วัชรวิรรณ ชาติพันธ์
หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาพัฒนาการท่องเที่ยว

คณะกรรมการท่องเที่ยว

สรุปรายงานผล
โครงการติดตามตรวจสอบทางปัญญาสำหรับนักพัฒนาการท่องเที่ยว
: ปรับตัวอย่างไรภายใต้บริบทการท่องเที่ยวในยุค Next Normal

ตอนที่ 1 หลักการและเหตุผลของโครงการ

เนื่องจากหลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาพัฒนาการท่องเที่ยวมุ่งผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ มีทักษะทางด้านการพัฒนาการท่องเที่ยว ตามเกณฑ์การท่องเที่ยวอย่างยั่งยืนโลก (Global Sustainable Tourism Criteria : GSTC) และเป็นนักพัฒนาที่สามารถจัดการแหล่งท่องเที่ยวเพื่อเพิ่มคุณค่าและ/มูลค่าของบริการและ/ผลิตภัณฑ์ทางการท่องเที่ยว บนพื้นฐานความหลากหลายทางด้านทรัพยากรธรรมชาติ วัฒนธรรม และองค์ประกอบอื่น ๆ ทางการท่องเที่ยว

ดังนั้นหลักสูตรจึงได้จัดโครงการติดตามตรวจสอบทางปัญญาสำหรับนักพัฒนาการท่องเที่ยว : ปรับตัวอย่างไรภายใต้บริบทการท่องเที่ยวในยุค Next Normal โดยมีกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ ทั้งการบรรยาย และการปฏิบัติการในชั้นเรียนออนไลน์ เพื่อให้นักศึกษาได้ทราบถึงทิศทางการเปลี่ยนแปลงรูปแบบทางการท่องเที่ยวในอนาคต รวมถึงการสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการ และเทคนิคการสื่อความหมายทางการท่องเที่ยวแบบออนไลน์ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการออกแบบบริการ/กิจกรรมสำหรับการท่องเที่ยวในยุค Next Normal

ซึ่งการจัดโครงการนี้จะสามารถพัฒนาให้นักศึกษาได้มีทักษะ และความสามารถในการประยุกต์ใช้เทคนิคการสื่อความหมายทางการท่องเที่ยวแบบออนไลน์ ในการออกแบบบริการ/กิจกรรมทางการท่องเที่ยวรูปแบบต่างๆ เพื่อการประกอบอาชีพในอนาคต

ตอนที่ 2 ระยะเวลาในการดำเนินโครงการและกลุ่มเป้าหมาย

- ช่วงเวลาดำเนินการจริง
 - ระหว่างวันที่ 8 - 9 พฤศจิกายน 2564 และ 11 - 12 พฤศจิกายน 2564 ในช่วงเวลา 09.00 – 16.00 น. ผ่านระบบออนไลน์
- กลุ่มเป้าหมาย
 - รายละเอียดกลุ่มเป้าหมาย นักศึกษา 4 ปี ชั้นปีที่ 4 และ นักศึกษา 2 ปี เทียบเรียน ชั้นปีที่ 4
 - แผน 100 คน
 - ผล 85 คน

ตอนที่ 3 ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์

ยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัย

ประเด็นยุทธศาสตร์ 65-69 MJU 2 การขับเคลื่อนผลการดำเนินงานตามพันธกิจหลัก (MOC)

เป้าประสงค์ 65-69 MJU 2.1 ผลิตบัณฑิตและพัฒนานักศึกษาที่มีสมรรถนะในระดับสากล

ตัวชี้วัด 65-69 MJU 2.3 ร้อยละของบัณฑิตที่มีงานทำหรือประกอบอาชีพอิสระภายใน 1 ปี

กลยุทธ์ 65-69 MJU 2.1.4 พัฒนาคุณภาพของบัณฑิตเพื่อรองรับหรือเพื่อให้สามารถปฏิบัติงานในตลาดแรงงานระดับอาเซียนหรือนานาชาติ

ยุทธศาสตร์คณะพัฒนาการท่องเที่ยว

ประเด็นยุทธศาสตร์ 65-69 TDS 2 การขับเคลื่อนผลการดำเนินงานตามพันธกิจหลัก (MOC)

เป้าประสงค์ 65-69 TDS 2.1 ผลผลิตบัณฑิตและพัฒนานักศึกษาที่มีสมรรถนะในระดับสากล

ตัวชี้วัด 65-69 TDS 2.1.3 ร้อยละของบัณฑิตที่มีงานทำหรือประกอบอาชีพอิสระภายใน 1 ปี

กลยุทธ์ 65-69 TDS พัฒนาคุณภาพของบัณฑิตเพื่อรองรับหรือเพื่อให้สามารถปฏิบัติงานในตลาดแรงงานระดับอาเซียนหรือนานาชาติ

ตอนที่ 4 ความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ของโครงการ

วัตถุประสงค์ของโครงการ	ผลการดำเนินการ
1. เพื่อให้นักศึกษาได้ทราบถึงทิศทางการเปลี่ยนแปลงรูปแบบทางการท่องเที่ยวในอนาคต	- นักศึกษาได้รับฟังการบรรยายในการฝึกอบรม Session 1
2. เพื่อให้นักศึกษาได้มีความรู้เกี่ยวกับกระบวนการ และเทคนิคการสื่อความหมายทางการท่องเที่ยวแบบออนไลน์	- นักศึกษาได้รับฟังการบรรยายในการฝึกอบรม Session 2 และ Session 3
3. เพื่อให้นักศึกษาสามารถประยุกต์ใช้เทคนิคการสื่อความหมายทางการท่องเที่ยวแบบออนไลน์ ในการออกแบบบริการ/กิจกรรมทางการท่องเที่ยวรูปแบบต่าง ๆ	- นักศึกษาได้แบ่งกลุ่มฝึกจัดทำ Pitching Video Clip และนำเสนอใน Session 4

ตอนที่ 5 สรุปผลการดำเนินงาน

โครงการติดตามยุทธศาสตร์ทางปัญญานักพัฒนาการท่องเที่ยว : ปรับตัวอย่างไรภายใต้บริบทการท่องเที่ยวในยุค Next Normal เป็นกิจกรรมฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการ รูปแบบออนไลน์ โดยได้รับเกียรติจากท่านวิทยากรคือ คุณสร้อยนภา พันธุ์คง ผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาการศึกษาด้านการท่องเที่ยวไทย (THEA) มาบรรยายพร้อมกับฝึกปฏิบัติทางออนไลน์ให้แก่กลุ่มนักศึกษา เพื่อให้นักศึกษาได้ทราบถึงทิศทางการเปลี่ยนแปลงรูปแบบทางการท่องเที่ยวในอนาคต รวมถึงการสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการ และเทคนิคการสื่อความหมายทางการท่องเที่ยวแบบออนไลน์ ซึ่งเป็นเครื่องมือที่สำคัญในการออกแบบบริการ/กิจกรรมสำหรับการท่องเที่ยวในยุค Next Normal

ซึ่งการจัดโครงการนี้สามารถพัฒนาให้นักศึกษาได้มีทักษะ และความสามารถในการประยุกต์ใช้เทคนิคการสื่อความหมายทางการท่องเที่ยวแบบออนไลน์ ในการออกแบบบริการ/กิจกรรมทางการท่องเที่ยวรูปแบบต่างๆ เพื่อการประกอบอาชีพในอนาคต โดยมีประเด็นการฝึกอบรมดังนี้

Session 1

08 พฤศจิกายน 2564

1. การท่องเที่ยวกับบริบทและรูปแบบที่ต้องปรับเปลี่ยน
 - การท่องเที่ยวแบบออนไลน์และแนวโน้มในอนาคต
2. Next move with Next Normal
 - Trend of traveling : FIT & Smaller group, Special interest tourism, in depth and niche market.
 - Tourism industry : Guide, Travel management company (TMC), local community & Stakeholder.
3. Next Normal with New Trend : On Demand, On Site and Online Techniques.
 - การท่องเที่ยวแบบ Online Traveling
 - การท่องเที่ยวแบบ On Site Traveling
 - การท่องเที่ยวแบบ On Demand Traveling
4. New concept of traveling styles :
 - More health Care, SHA & SHA plus with Social Distancing Rules.
 - Online Tourism, Digital Tourism and Screen Tourism
5. Online Tourism, Digital Tourism and Screen Tourism
 - รูปแบบ ความหมาย และข้อแตกต่าง
 - การเลือกใช้เครื่องมือ(Tools)
 - เทคนิคการนำเสนอสำหรับการนำชมแบบออนไลน์
 - ความสำคัญ และเทคนิคการสร้าง Story boarding และ Pitching
 - เทคนิคการพูด และการเล่าเรื่องสำหรับการนำชมแบบออนไลน์
 - การสร้างจุดเด่นของการนำชมแบบออนไลน์
6. The difference of IPGT&OGT ข้อแตกต่างของการท่องเที่ยวแบบออนไลน์ และแบบปกติ

Assignment: Topic and Storyboard preparation

Session 2

09 พฤศจิกายน 2564

การสื่อความหมายแบบองค์รวมในบริบทการท่องเที่ยวและบริการ

1. What is interpretation ?
2. การสื่อความหมาย : คำจำกัดความและคำที่มีความหมายคล้ายคลึงกัน
 - Information
 - description
 - interpretation
 - explanation
3. Why interpretation ?
4. รูปแบบของการสื่อความหมาย (ทางวาจา ภาษากาย ตัวอักษร สื่อโสตทัศนูปกรณ์)
5. โครงสร้างและเนื้อหาการนำเสนอการสื่อความหมาย
 - Topic
 - Theme
 - Interpretation technique
 - Storytelling structures
 - Voice, pace and volume
 - Channel and media

Breakout room : ฝึกพูดเล่าเรื่อง หรือนำตนเองแบบสั้นๆ (KISS Technique)

6. เทคนิคการสื่อความหมายให้มีประสิทธิภาพ "REALITE"

R = Relevant	I = Involving
E = Enjoyable	T = Thematic
A = Accurate	E = Experience
L = Logical	

7. สร้างเนื้อหาที่น่าสนใจด้วย "PERFECT"

P = Provoke	E = Education
E = Excite	C = Conclusion
R = Relevant	T = in Time
F = Fun	

Assignment : Interpretation and storytelling structure preparation

Session 3

11 พฤศจิกายน 2564

เทคนิคการผสมผสานการสื่อความหมายแบบองค์รวม กับรูปแบบการท่องเที่ยวแบบออนไลน์

1. การวางแผนและการออกแบบการสื่อความหมายอย่างมีประสิทธิภาพ

- ทักษะคิด
- ความคาดหวัง
- กลุ่มเป้าหมาย
- ความสนใจ
- พฤติกรรมผู้มาเยือน

2. โครงสร้างการสื่อความหมาย

- จุดมุ่งหมาย
- วัตถุประสงค์
- การวางแผน
- วิธีการเลือกใช้สื่อ
- ผลลัพธ์ที่ต้องการ

3. Understanding ชนิด รูปแบบของการท่องเที่ยวแบบออนไลน์

- Live Streaming
- Webinar
- Virtual Tour 360

4. เทคนิคการสร้าง "Pitching " ภายใต้งานสำคัญสำหรับการท่องเที่ยวแบบออนไลน์

Breakout room : ฝึกปฏิบัติในการนำหัวข้อ (Topic) และ Storyboard มาสร้าง Pitching

5. เทคนิคการผสมผสานการสื่อความหมายแบบองค์รวม กับรูปแบบการท่องเที่ยวแบบออนไลน์

6. Communications, Stakeholders และ Platformที่น่าสนใจสำหรับการท่องเที่ยวแบบออนไลน์

Assignment : สร้าง Pitching Clip ความยาวไม่เกิน 30 วินาที

Session 4

12 พฤศจิกายน 2564

1. การวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย ของตลาดการท่องเที่ยวแบบออนไลน์
2. Legal subjects and authorization
3. กรณีศึกษา (Case Study)

Workshop

การนำเสนอผลงานของนักศึกษา

วิธีการประเมินผลความสำเร็จของโครงการหรือกิจกรรมตามตัวชี้วัด

ตัวชี้วัด	วิธีการประเมินผล
- จำนวนวิดีโอ Pitching Video Clip จากการเข้าร่วมฝึกอบรมของนักศึกษา	- มอบหมายให้นักศึกษาแบ่งกลุ่ม และจัดทำผลงาน Video Clip เกี่ยวกับการท่องเที่ยวมานำเสนอ
- ร้อยละของนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการจากจำนวนกลุ่มเป้าหมาย	- จำนวนนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ

ตอนที่ 6 รายงานความสำเร็จตามเป้าหมายตัวชี้วัด

ตัวชี้วัด	ประเภท	หน่วยนับ	เป้าหมาย	ผลลัพธ์	การบรรลุเป้าหมาย
- จำนวนวิดีโอ Pitching Video Clip จากการเข้าร่วมฝึกอบรมของนักศึกษา	เชิงปริมาณ	ผลงาน	10	10	บรรลุเป้าหมาย
- ร้อยละของนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการจากจำนวนกลุ่มเป้าหมาย	เชิงปริมาณ	ร้อยละ	80	85	บรรลุเป้าหมาย

ข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์ต่อการดำเนินโครงการครั้งต่อไป

- หากจัดประกวด Pitching Video Clip จะเป็นแรงจูงใจให้นักศึกษาสร้างสรรค์ผลงานได้มากยิ่งขึ้น
- หากจัดกิจกรรมในภาคการศึกษาที่ 1 นักศึกษาจะมีเวลาในการสร้างสรรค์ผลงานได้มากยิ่งขึ้น

ปัญหาและอุปสรรค

- ไม่สามารถจัดกิจกรรมรวมกลุ่มในชั้นเรียนได้ เนื่องจากการแพร่ระบาดของ COVID 19
- นักศึกษาบางส่วนขาดความพร้อมในเรื่องของอุปกรณ์เรียนรู้ หรือสร้างสรรค์ผลงานทางออนไลน์
- สัญญาณการสื่อสารในบางช่วงไม่ดี ทำให้การสื่อสารไม่ต่อเนื่อง
- มีศัพท์เฉพาะทางค่อนข้างมาก และมีแพลตฟอร์มหลากหลายรูปแบบ ต้องอาศัยระยะเวลาในการศึกษามากกว่านี้

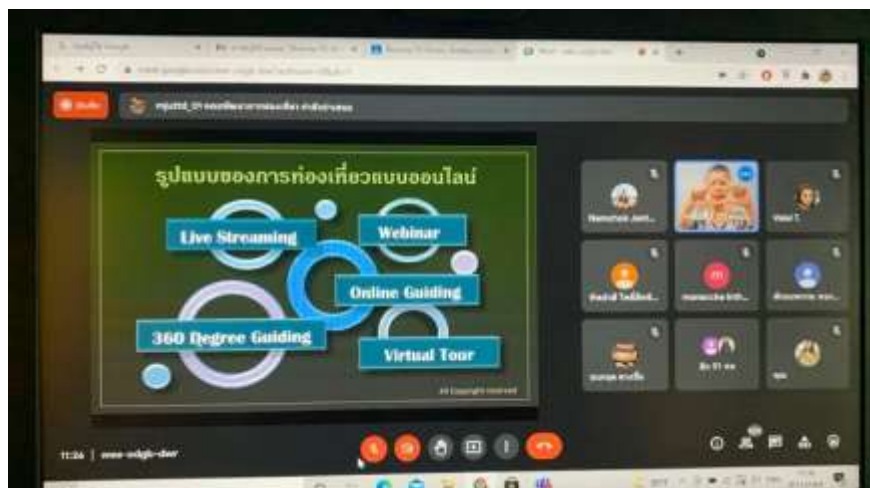
ตอนที่ 7 รายงานผลการใช้จ่ายงบประมาณ

แผนการใช้จ่ายงบประมาณโครงการ		ผลการใช้จ่ายงบประมาณโครงการ	
ผลผลิต : นักศึกษาที่ผ่านการฝึกอบรมได้พัฒนาความรู้ ประสพการณ์อันจะนำไปสู่การต่อยอดเพื่อให้สามารถนำองค์ความรู้ที่เกี่ยวกับกระบวนการ และเทคนิคการสื่อความหมายทางการท่องเที่ยวแบบออนไลน์ มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบบริการ/กิจกรรมทางการท่องเที่ยวรูปแบบต่าง ๆ			
กิจกรรม : การฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนออนไลน์			
ค่าตอบแทน		ค่าใช้สอย	
ค่าสมนาคุณวิทยากร จำนวน 1,200 บาท x 6 ชั่วโมง x 1 คน x 4 วัน	28,800	ค่าสมนาคุณวิทยากร จำนวน 1,200 บาท x 6 ชั่วโมง x 1 คน x 4 วัน	28,800
รวม	28,800	รวม	28,800

ตอนที่ 8 ภาคผนวก

ภาพประกอบโครงการติดต่อทางปัญญาสำหรับนักพัฒนาการท่องเที่ยว
: ปรับตัวอย่างใ้ภายใต้บริบทการท่องเที่ยวในยุค Next Normal
ระหว่างวันที่ 8 - 9 พฤศจิกายน 2564 และ 11 - 12 พฤศจิกายน 2564

วันจันทร์ที่ 8 พฤศจิกายน 2564



Microsoft Teams

Request control

More enjoyable with "3Es" Techniques

Excite
Education
Entertainment

Copyright reserved

7:29 PM 5/11/2024

Microsoft Teams

Request control

Remarks and Remember...

Provoke
Relate
Reveal

กระตุ้นนำสร้างความเข้าใจ ชวนติดตาม
สร้างความเกี่ยวเนื่องของเรื่องราว ด้วยการ
ยกตัวอย่าง อาจเลือกใช้อุปกรณ์ หรือนำเสนอ
ทัศนูปกรณ์มาประกอบ
สรุปเรื่องราวให้ครบถ้วน กระชับ และจับใจ

Copyright reserved

7:31 PM 5/11/2024

Microsoft Teams

Request control

ขั้นตอนได้ลำดับจุดมุ่งหมายของการพูด

1 ก่อให้เกิดความสนใจ
2 ทราบถึงความต้องการ
3 เกิดความพึงพอใจ
4 เกิดโมติภาพ
5 เกิดความเชื่อถือตาม

Copyright reserved

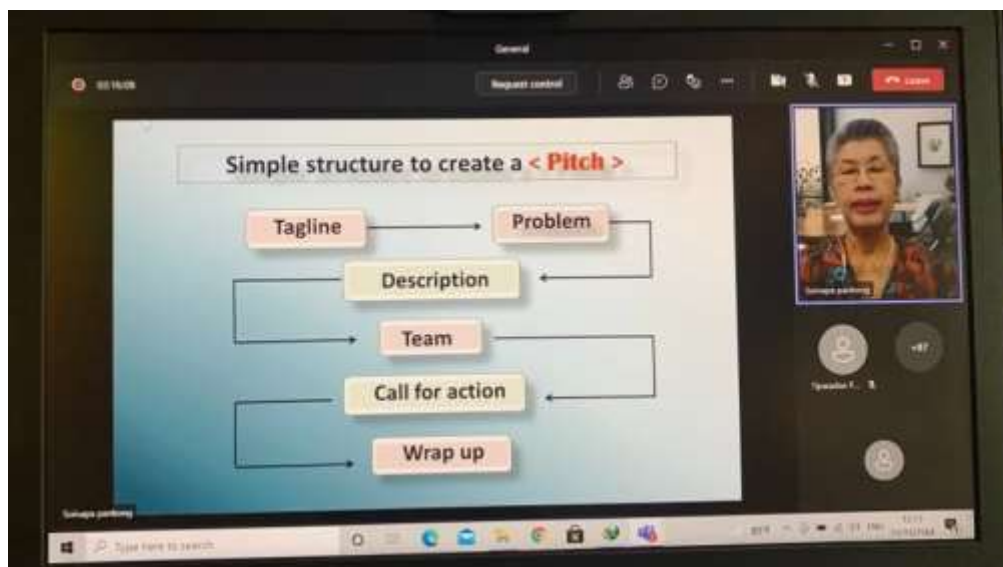
7:34 PM 5/11/2024

วันพฤหัสบดีที่ 11 พฤศจิกายน 2564

The screenshot shows a Zoom meeting window. The main content is a presentation slide titled "Simple Interpretation Structure". The slide features a circular diagram with four arrows forming a loop. The arrows are labeled with Thai text: "จุดมุ่งหมายหรือวัตถุประสงค์" (Purpose or Objective) at the top, "การวางแผน วิธีการ" (Planning Method) on the right, "การเลือกการใช้สื่อ และช่องทางการนำเสนอ" (Media and presentation channel selection) at the bottom, and "ผลลัพธ์ที่ต้องการ" (Desired outcome) on the left. A cartoon character of a woman is positioned on the left side of the diagram. The Zoom interface includes a "Request control" button at the top, a video feed of a participant on the right, and a taskbar at the bottom.

The screenshot shows a Zoom meeting window. The main content is a presentation slide titled "Platform" with the subtitle "ที่น่าสนใจสำหรับการท่องเที่ยวออนไลน์" (Interesting for online travel). The slide lists four categories of platforms: "Broadband Internet based Platforms : Zoom, WebEx, MS Team, Google Meet, Stream yard etc..", "Social networking platform : Facebook, Line, Tik Tok, Instagram, Twitter, WhatsApp etc..", "Tip based : HeyGo BeamZ Flyless", and "Online Partners: Discoverlive Airbnb Experience Amazon". Below the text are icons for various platforms: LINE, Messenger, Facebook, Telegram, Zoom, and Webex. The Zoom interface includes a "Request control" button at the top, a video feed of a participant on the right, and a taskbar at the bottom.

The screenshot shows a Zoom meeting window. The main content is a presentation slide titled "Online Tourism : a New feature of Traveling". The slide features a diagram with five boxes: "Virtual Tour", "Live Streaming", "Webinar", "Online Guiding", and "360 Degree Guiding". An image of a smartphone displaying a virtual tour interface is shown at the bottom right. The Zoom interface includes a "Request control" button at the top, a video feed of a participant on the right, and a taskbar at the bottom.



วันศุกร์ที่ 12 พฤศจิกายน 2564

