



รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

โครงการ การส่งเสริมการรับรู้งานวิจัยอาหารผ่านสื่ออินโฟกราฟิก

โดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อริชัย อรรคอุดม และคณะ

มกราคม 2561

รายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์

โครงการ การส่งเสริมการรับรู้งานวิจัยอาหารผ่านสื่ออินโฟกราฟิก

คณะผู้วิจัยคณะผู้วิจัย

- | | |
|---|--|
| 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อริชัย อรรคอุดม | มหาวิทยาลัยกรุงเทพ |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐวิภา สิ้นสุวรรณ | มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี |
| 3. อาจารย์ ดร.พัชรา เอี่ยมกิจการ | สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
เจ้าคุณทหารลาดกระบัง |

สนับสนุนโดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)

(ความเห็นในรายงานนี้เป็นของผู้วิจัย สกว. ไม่จำเป็นต้องเห็นด้วยเสมอไป)

บทสรุปสำหรับผู้บริหาร

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ได้มีการสนับสนุนให้ทุนในการผลิตผลงานวิจัยในหลากหลายด้าน งานวิจัยด้านเกี่ยวกับอาหารและการบริโภคก็เป็นงานวิจัยที่ สกว. สนับสนุนมาอย่างต่อเนื่อง งานวิจัยทั้งหลายเมื่อผลิตผลงานออกมาสำเร็จแล้วการที่สามารถสื่อสารออกไปสู่ประชาชนก็จะส่งผลให้เกิดประโยชน์ในวงกว้าง ด้วยเหตุนี้ โครงการวิจัยเพื่อการส่งเสริมการรับรู้งานวิจัยอาหารผ่านสื่ออินโฟกราฟิกนี้จึงมีเป้าหมายในการแปลงผลงานวิจัยของ สกว. ที่ดำเนินการเสร็จแล้วมาสร้างสรรค์เป็นสื่อเผยแพร่ในช่องทางต่าง ๆ เช่น สื่อออนไลน์ สื่อเครือข่ายสังคม และ แอปพลิเคชัน โดยการจัดเป็นการประกวดผลงานอินโฟกราฟิกภายใต้ชื่อกิจกรรมว่า “วิจัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่” ซึ่งเป็นการจัดต่อเนื่องมาจากโครงการในปี พ.ศ. 2558 คือ “วิจัยแปลงร่าง ตอน กินเป็น” ซึ่งโครงการวิจัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่ นี้เป็นโครงการที่ส่งเสริมให้นักศึกษาในระดับอุดมศึกษาเข้ามาประกวดผลงานอินโฟกราฟิกจากงานวิจัยของ สกว. โดยผลงานวิจัยที่นำมาให้เป็นโจทย์สำหรับนักศึกษาในปี พ.ศ. 2559 นี้เป็นผลงานวิจัยด้านอาหารที่เกี่ยวข้องกับท้องถิ่นซึ่งเป็นแหล่งกำเนิดของอาหาร นอกจากนั้นยังมีการขยายการดำเนินงานมากขึ้นกว่าในปีที่ผ่านมาโดยการแบ่งรางวัลเพิ่มขึ้นเป็น 2 ประเภท คือ อินโฟกราฟิกที่เป็นภาพนิ่ง และ อินโฟกราฟิกแบบเคลื่อนไหว ซึ่งเหมาะสมกับการสื่อสารในยุคปัจจุบันที่ผู้คนนิยมเปิดรับสื่อภาพเคลื่อนไหวมากขึ้นเป็นลำดับ การทำโครงการในครั้งนี้มีเป้าหมายเพื่อการเพิ่มการรับรู้ของประชาชนในเรื่องการวิจัยเกี่ยวกับอาหารให้มากขึ้นจากการสื่อสารงานวิจัยโดยใช้สื่อสมัยใหม่ประเภทสื่ออินโฟกราฟิก ซึ่งสามารถขยายผลไปยังสื่ออื่น ๆ ในปัจจุบันได้ง่าย สามารถสร้างการรับรู้ถึงแบรนด์ สกว. และ นอกจากนั้นยังมีส่วนผลักดันให้ประชาชนมีสุขภาวะที่ดีมากขึ้นไปพร้อมกันด้วย

จากการดำเนินงานของโครงการ กลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาทุกชั้นปี สามารถส่งผลงานเข้าประกวด โดยการเลือกงานวิจัยของ สกว. ที่ทาง สกว. เป็นผู้คัดเลือกไว้ให้จำนวน 100 เรื่อง ซึ่งเป็นผลงานวิจัยที่ สกว. สนับสนุนทุนวิจัยมาตลอดเวลา 25 ปี เกี่ยวกับอาหารที่มีความเกี่ยวข้องกับท้องถิ่นต่าง ๆ ในประเทศไทย มีผู้ให้ความสนใจส่งผลงานอินโฟกราฟิกจำนวน 700 ผลงาน และโมชันกราฟิก 54 ผลงาน เมื่อพิจารณาหัวข้องานวิจัยที่เยาวชนนักศึกษาเลือกมาทำการออกแบบนั้นพบว่า งานวิจัยที่นักศึกษามักจะสนใจจะเป็นงานวิจัยที่ มีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย

ในส่วนของเทคนิคในการออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชันกราฟิก พบว่า มีการใช้รูปแบบของเทคนิคในการแสดงข้อมูลที่มีความหลากหลาย คือ มีการใช้ทั้ง แผนภูมิแท่ง แผนภูมิวงกลม แผนภูมิโดนัท ฮิสโตแกรม แผนภูมิเรดาร์ แผนภูมิภาพ แผนภูมิแผนที่ และรวมทั้งใช้ทุกรูปแบบผสมผสานกัน ซึ่งพบว่าเยาวชนส่วนใหญ่มักจะเลือกใช้แบบผสมผสานเป็นจำนวนมากที่สุด และ ในส่วนของภาษา

กายของการออกแบบกราฟิก พบว่ามีการใช้ทุกรูปแบบเช่นเดียวกัน เวกเตอร์ กราฟิกเสมือนจริง ภาพวาดมือ การ์ตูน ภาพถ่าย ตลอดจนใช้ทุกวิธีผสมผสานกัน

จากการดำเนินการโครงการทั้งหมด ผลงานที่มีคุณภาพจะสามารถต่อยอดไปสู่การนำผลงานไปเผยแพร่ในแอปพลิเคชัน แพลตฟอร์ม ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันของ สกว. ที่จะมีการเชื่อมต่อกับห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ ผู้ที่สนใจ สามารถที่จะดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน แพลตฟอร์ม เพื่อที่จะเข้าไปสืบค้นผลงานวิจัยของ สกว. ในรูปแบบอินโฟกราฟิก และ โมชั่นกราฟิกได้โดยสะดวก

บทคัดย่อ

สืบเนื่องจากความสำเร็จของโครงการ “นวัตกรรมการสื่อสารจากงานวิจัยอาหารเพื่อการบริโภคอย่างถูกต้อง” หรือเรียกในอีกชื่อหนึ่งว่า โครงการวิจัยแปลงร่าง ตอน กินเป็น ที่จัดขึ้นเพื่อเผยแพร่ผลงานวิจัยเพื่อการใช้ประโยชน์สู่สาธารณะของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ในปี พ.ศ. 2558 เป็นกิจกรรมในรูปแบบการประกวดการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกมีการดำเนินงานที่ตอบรับกับเป้าหมายของ สกว. เรื่องของการส่งเสริมให้งานวิจัยไปถูกนำไปใช้ประโยชน์ด้านสาธารณะ ทำให้งานวิจัยที่มีประโยชน์สามารถเผยแพร่ออกไปสู่ประชาชนในวงกว้าง ดังนั้น การทำการสื่อสารงานวิจัยของ สกว. อย่างต่อเนื่องจึงมีความจำเป็นเพื่อที่จะขยายผลให้เกิดการสื่อสารอย่างต่อเนื่องเพื่อสร้างสุขภาวะที่ดีให้กับประชาชน และ สร้างการรับรู้ให้กับ สกว. ในปี พ.ศ. 2559 จึงเกิดการพัฒนาโครงการ “การส่งเสริมการรับรู้งานวิจัยอาหารผ่านสื่ออินโฟกราฟิก” เป็นการนำงานวิจัยด้านอาหารของ สกว. ที่เกี่ยวข้องกับท้องถิ่นมาทำการสื่อสารผ่านสื่อสมัยใหม่ประเภทสื่ออินโฟกราฟิก โดยใช้ชื่อในการดำเนินกิจกรรมโครงการว่า “วิจัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่” เป็นการสื่อสารงานวิจัยด้านอาหารที่มีความสัมพันธ์เชิงพื้นที่และถิ่นที่อยู่อาศัยของประชาชน มีทั้งอาหารที่มีความเป็นสากล และอาหารที่มีความเป็นท้องถิ่น การพัฒนาอาหารในเชิงพื้นที่จะส่งผลดีทั้งในหลายด้าน เช่น ด้านเศรษฐกิจ เนื่องจากเป็นการกระตุ้นการท่องเที่ยว ด้านความมั่นคงทางอาหาร ด้านวัฒนธรรม และ ด้านความสัมพันธ์ของประชาชนในท้องถิ่นนั้น

การทำโครงการมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาทุกชั้นปีสามารถส่งผลงานเข้าประกวด โดยการเลือกงานวิจัยของ สกว. ที่ทาง สกว. เป็นผู้คัดเลือกไว้ให้จำนวน 100 เรื่อง ซึ่งเป็นผลงานวิจัยที่ สกว. สนับสนุนทุนวิจัยมาตลอดเวลา 25 ปี เป็นงานวิจัยที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับอาหารที่มีความเกี่ยวข้องกับท้องถิ่นต่าง ๆ ในประเทศไทย ผลงานวิจัยเหล่านั้นสะท้อนมิติของงานวิจัยที่แตกต่างกันไป ทั้งมิติด้านสังคม วัฒนธรรม การเกษตร วิทยาศาสตร์ การท่องเที่ยว อุตสาหกรรม และ เศรษฐกิจ เป็นต้น ในการทำกิจกรรมมีผู้ส่งผลงานอินโฟกราฟิกเข้าร่วมประกวดจำนวน 700 ผลงาน ออกแบบ และผลงานโมชันกราฟิกจำนวน 54 เรื่อง ซึ่งสื่อเหล่านี้สามารถนำไปเป็นสื่อที่ สกว. สามารถนำไปใช้ในการสื่อสารงานวิจัยได้ต่อไป

จากการเก็บข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์ผลงานการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก และ โมชันกราฟิก ข้อค้นพบในส่วนของเทคนิคในการออกแบบอินโฟกราฟิก และ โมชันกราฟิก พบว่า มีการใช้รูปแบบของเทคนิคในการแสดงข้อมูลที่มีความหลากหลาย คือ มีการใช้ทั้ง แผนภูมิแท่ง แผนภูมิวงกลม แผนภูมิโดนัท ฮิสโตแกรม แผนภูมิเรดาร์ แผนภูมิภาพ แผนภูมิแผนที่ และรวมทั้งใช้ทุกรูปแบบผสมผสานกันซึ่งพบว่าเยาวชนส่วนใหญ่มักจะเลือกใช้แบบผสมผสานเป็นจำนวนมากที่สุด และ

ในส่วนของภาษากายของการออกแบบกราฟิก พบว่ามีการใช้ทุกรูปแบบเช่นเดียวกัน เวกเตอร์ กราฟิกเสมือนจริง ภาพวาดมือ การ์ตูน ภาพถ่าย ตลอดจนใช้ทุกวิธีผสมผสานกัน

ผลงานที่นักศึกษาออกแบบเหล่านี้จะถูกนำไปสื่อสารต่อไปผ่านช่องทางต่าง ๆ เช่น การสื่อสารออนไลน์ในสื่อสังคม และการเผยแพร่ผ่านแอปพลิเคชัน แพลตฟอร์ม ซึ่งเปิดให้ประชาชน นิสิต นักศึกษา ผู้สนใจดาวน์โหลดได้ ภายในแอปพลิเคชันจะมีผลงานการออกแบบสื่อจากการวิจัย รวมทั้งสามารถเชื่อมต่อไปยังระบบ E-Library ของ สกว. ได้อีกด้วย

Abstract

Due to the success of the project “New Media Communication from Dietary Research for Conscious Food Consumption”, also known as “Vi Jai Plang Rang : Kin Pen” (Research Transform : Eat Right), which were held to disseminate research results for public use by The Thailand Research Fund (TRF) in the year 2015. The activity was in the form of infographics design contest in accordance to objective of the TRF to promote and encourage the use of their research publicly. As a result, many of useful research were published widely to the public. Therefore, the ongoing communication about the research of the TRF is necessary in order to expand the success to create a better life and create awareness of the TRF. In the year 2016, a new project was developed under the name. “Awareness Enhancement of Dietary Research through Infographics” by using research of the TRF that related to food to communicate through infographics under the name “Vi Jai Plang Rang 2: Kin Yoo” (Research Transform 2: Eat & Live). The project focused on research about food that has a spatial relationship and habitat of the people, which are foods that are international and local food. Spatial food development will be beneficial in many areas, such as the economy as it stimulates tourism, food security, culture, and the relationship of local people.

The main target group of the project was students in higher education. The contestants must choose the research from 100 research papers which were selected by the TRF. Those research were funded by the TRF throughout the past 25 years and related to food and their local areas in Thailand which reflected different research problems, such as society, culture, agriculture, science, tourism, industry, and economy. There were 700 pieces of work submitted in infographics category, and 54 pieces of work submitted in motion graphics category, which all of the works will be used by the TRF to communicate about their research.

After analyzed all the submitted works, in terms of design techniques, it shows that a variety of data displays are used; bar charts, pie charts, donut charts, histograms, radar charts, picture charts, map charts, combinations. It is found that the

majority use the combination. In terms of design language of graphics, all of these formats are used; vector graphics, realistic graphics, hand-drawn graphics, cartoon, photography, and combinations.

These works will be used in various media, such as online social media, and through “Plang Rang” application which is open to the public and free to download. The application can also be connected to the TRF's E-Library system.

สารบัญ

บทที่		หน้า
	บทสรุปผู้บริหาร	ก
	บทคัดย่อ	ค
	Abstract	จ
	สารบัญ	ช
	สารบัญตาราง	ณ
	สารบัญภาพ	ญ
1	ที่มาและความสำคัญ	1
	วัตถุประสงค์	6
	ขอบเขตงานวิจัย	6
	นิยามศัพท์	6
	ประโยชน์ของงานวิจัย	7
	กรอบแนวคิด	7
2	แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่โมชันกราฟิก และอินโฟกราฟิก	8
	การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม	21
	แนวคิดการสื่อสารเพื่อการเผยแพร่	32
	แนวคิดสัมพันธบท	35
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	35
3	ระเบียบวิธีวิจัย	42
	ขั้นตอนการดำเนินงานโครงการ	42
	กลุ่มตัวอย่าง	43
	กระบวนการในการดำเนินการวิจัย	44
	การวิเคราะห์ข้อมูล	47
4	ผลการดำเนินโครงการ	49
	ผลการประกวดสื่ออินโฟกราฟิกจากงานวิจัย	68
	ผลการประกวดสื่อโมชันกราฟิกจากงานวิจัย	73
5	ผลการศึกษา	80
	การวิเคราะห์ผลงานอินโฟกราฟิก และ โมชันกราฟิก	80
	การวิเคราะห์การแปลงร่างงานวิจัยผ่านแนวคิดสัมพันธบท	82
	การเล่าเรื่องในสื่อโมชันกราฟิก	89
	ผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้รับสาร	90
5	สรุปผลการวิจัย	93
	ข้อเสนอแนะจากการวิจัย	98

บรรณานุกรม	99
ภาคผนวก ก การประชาสัมพันธ์โครงการผ่านสื่อ	103
ภาคผนวก ข ผลงานอินโฟกราฟิก และ โมชั่นกราฟิกที่ผ่านเข้ารอบ	112
ภาคผนวก ค รายชื่อผลงานวิจัยที่นำมาทำการออกแบบสื่อ	121

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
4.1	แสดงมหาวิทยาลัยที่ส่งผลงานเข้าร่วมประกวดอินโฟกราฟิก	59
4.2	แสดงมหาวิทยาลัยที่ส่งผลงานเข้าร่วมประกวดโมชั่นกราฟิก	60
4.3	รายชื่อโครงการวิจัยในโครงการ วิจัยแปลงร่าง 2 ที่มีผู้ส่งผลงานอินโฟกราฟิก	60
4.4	รายชื่อโครงการวิจัยในโครงการ วิจัยแปลงร่าง 2 ที่มีผู้ส่งผลงานโมชั่นกราฟิก	63
4.5	ผลงานอินโฟกราฟิกที่ผ่านการคัดเลือก	65
4.6	ผลงานโมชั่นกราฟิกที่ผ่านการคัดเลือก	66
5.1	ผู้ส่งผลงานจำแนกตามเพศ	80
5.2	ผู้ส่งผลงานจำแนกตามชั้นปี	80
5.3	ชนิดของแผนภูมิที่ใช้แสดงผลข้อมูลตัวเลข	81
5.4	ภาษากายของอินโฟกราฟิก	81
5.5	เทคนิคการกระชับข้อมูลที่ใช้ในงานออกแบบ	82

สารบัญรูปภาพ

ภาพที่	หน้า
1.1	กรอบแนวคิด
2.1	การมีส่วนร่วมขอประชาชนในกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม
2.2	ความสัมพันธ์ระหว่างชาวบ้าน นักวิจัย นักพัฒนาหรือเอกชนก่อนและหลังการทำวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม
2.3	การแบ่งประเภทสัมพันธ์บทบาทตามทัศนะของ Fiske
4.1	เว็บไซต์การประกวด http://transform.trf.or.th
4.2	การติดต่อสื่อสารผ่าน FB Fanpage ของโครงการ
4.3	เปรียบเทียบโลโก้งานวิจัยแปลงร่าง
4.4	โลโก้งานวิจัยแปลงร่าง 2 อย่างเป็นทางการ 4 แบบ
4.5	กระเป๋าทะลิกงานวิจัยแปลงร่างที่ใช้เป็นสื่อวัตถุในการทำกิจกรรม
4.6	สื่อโปสเตอร์ในการประชาสัมพันธ์โครงการ
4.7	สื่อ Cover Page ของสื่อสังคมเฟสบุ๊ก
4.8	สื่อ Cover Page ของสื่อสังคมเฟสบุ๊กที่มีการปรับสีให้เป็นชาวดำ
4.9	สื่อแผ่นพับของโครงการ
4.10	คลิปโมชันกราฟิกประชาสัมพันธ์โครงการ
4.11	ตัวอย่างกิจกรรมโรดโชว์ที่มหาวิทยาลัยขอนแก่น
4.12	ผู้ทรงคุณวุฒิในการตัดสินผลงาน
4.13	ผลงานที่ได้รับรางวัล Popular Vote
4.14	ผลงานที่ได้รับรางวัลชนะเลิศอินโฟกราฟิก
4.15	ผลงานที่ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 อินโฟกราฟิก
4.16	ผลงานที่ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 อินโฟกราฟิก
4.17	ผลงานที่ได้รับรางวัลชมเชยอินโฟกราฟิก
4.18	ผลงานที่ได้รับรางวัลชนะเลิศโมชันกราฟิก
4.19	ผลงานที่ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 โมชันกราฟิก
4.20	ผลงานที่ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 โมชันกราฟิก
4.21	ผลงานที่ได้รับรางวัลชมเชย 1 โมชันกราฟิก
4.22	ผลงานที่ได้รับรางวัลชมเชย 2 โมชันกราฟิก
4.23	ผลงานที่ได้รับรางวัลชมเชย 3 โมชันกราฟิก
4.24	ผลงานที่ได้รับรางวัล Popular Vote โมชันกราฟิก
4.25	บรรยากาศงานประกาศผลรางวัล
4.26	บรรยากาศงานนิทรรศการ
5.1	การหาตัวอ้างอิงจากงานวิจัยเรื่องไก่พันธุ์ประดู่หางดำ
5.2	การดัดแปลงเนื้อหาจากตัวอ้างอิงให้เหมาะสมกับสื่อ

5.3	อินโฟกราฟิกตัวบทปลายทางจากงานวิจัย	87
5.4	กระบวนการแปลงร่างข้อมูล	88
5.5	ระยะห่างระหว่างตัวบท	88
5.6	เทคนิควิธีการแปลงร่างข้อมูล	88
6.1	ไอคอนของ TRF Application แปลงร่าง	96
6.2	แนวทางการสื่อสารงานวิจัยแบบมีส่วนร่วม	97

บทที่ 1

ที่มาและความสำคัญ

การวิจัยเป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้นักวิชาการที่ต้องการหาความรู้ สามารถใช้ค้นหาคำตอบตอบปัญหาในเรื่องที่สนใจ รายงานการวิจัย จึงมีประโยชน์ในฐานะที่เป็นแหล่งสารสนเทศสำคัญแหล่งหนึ่งที่นักวิชาการสามารถนำไปใช้ประกอบการศึกษา ต่อยอดวางแผนปฏิบัติงาน ให้บรรลุเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม กระบวนการวิจัยไม่เพียงแต่ช่วยให้นักวิชาการสามารถทำความเข้าใจในเรื่องของปัญหาเชิงวิชาการอย่างมีเหตุผล และเป็นระบบ หรือต่อยอดความรู้ที่ก้าวหน้าเท่านั้น หากแต่ยังช่วยพัฒนาศักยภาพของความเป็นนักวิชาการในการจัดการแก้ปัญหาต่างๆ ได้อย่างดีอีกด้วย

การวิจัยเป็นภารกิจหนึ่งที่สำคัญ เนื่องจาก เป็นกระบวนการสร้างความรู้และการเรียนรู้ในการแก้ปัญหาเพื่อพัฒนาท้องถิ่น และ ประเทศ ผลงานวิจัยเป็นแหล่งข้อมูลที่สำคัญที่จะช่วยสร้างแนวคิด หรือช่วยยืนยันความถูกต้อง และ น่าเชื่อถือ เช่น ผลการสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับสถานการณ์ต่าง ๆ ในสังคมหรือสถิติข้อมูลที่มีผลต่อการพัฒนาประเทศ เป็นต้น ในการทำการวิจัยแต่ละครั้งผู้วิจัยย่อมมีจุดมุ่งหมายเฉพาะ หรือ ใช้ระเบียบวิธีการที่แตกต่างกันไป ดังนั้น คุณค่าของงานวิจัยจึงแตกต่างกันไปตามเป้าหมายของนักวิจัย และ ผู้นำผลงานวิจัยนั้นๆ ไปใช้ประโยชน์

โดยทั่วไป คนส่วนใหญ่มักจะมองการวิจัยว่าเป็นกระบวนการที่ยุ่งยาก ต้องมีเครื่องมือเฉพาะ และ ต้องทำการทดลองในห้องทดลองที่มีการควบคุม ซึ่งในความเป็นจริงแล้วการวิจัยเป็นการแสวงหาคำตอบต่อข้อสงสัย การวิจัยทางด้านการสื่อสารก็เป็นการแสวงหาคำตอบให้กับปัญหาทางการสื่อสารในทุกระดับ และ ทุกประเภท เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนการดำเนินการและการตัดสินใจในทิศทางการสื่อสารตามวัตถุประสงค์แต่ละครั้ง

นักวิชาการที่สนใจในการทำวิจัยส่วนใหญ่จะมุ่งสนใจในการนำความรู้เกี่ยวกับงานวิจัยนั้น ไปใช้ในเชิงปฏิบัติ หรือ แก้ไขปัญหาเชิงวิชาการในสิ่งที่ตนสนใจ แนวทางการวิจัยแบบใดซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการและประโยชน์สูงสุด การวิจัยนั้นก็จะได้รับการนำเสนอในเนื้อหาและทิศทางที่นักวิชาการสนใจ ในขณะที่นักวิชาการทางด้านการสื่อสารจะมุ่งเน้นในเรื่องของ การสื่อสารผลของการวิจัยไปสู่ผู้รับสารได้อย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้น คำตอบของนักวิชาการด้านการสื่อสาร คือ การ

พยายามที่จะหาแนวทางเกี่ยวกับการจัดการด้านการสื่อสารและองค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาด้านการสื่อสารการวิจัยอย่างมีประสิทธิภาพ (จิตรระพี ทรัพย์แสนดี, 2548)

การเผยแพร่ผลงานวิจัยในอดีตมักเป็นเพียงเอกสารที่อยู่ในห้องสมุด และ ห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์เท่านั้น นอกจากนั้นก็จะยังเป็นลักษณะของผลงานตีพิมพ์ในวารสารทางวิชาการ ซึ่งทำให้จำกัดการเผยแพร่อยู่ในกลุ่มของนักวิชาการที่สนใจในเรื่องเฉพาะบางอย่างเท่านั้น คือ มุ่งเน้นในเรื่องของการใช้ประโยชน์ในเชิงวิชาการ แต่ไม่ได้นำเสนอสู่การใช้ประโยชน์ในเชิงสาธารณะ จากลักษณะของการเผยแพร่แบบดั้งเดิมดังกล่าว จึงทำให้เกิดแนวทางการจัดการงานวิจัยเพื่อให้งานวิจัยที่มีคุณภาพสามารถนำไปสื่อสารและก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับประชาชนอย่างมีประสิทธิภาพทำให้เกิดความคุ้มค่าต้องประมาณและทำให้เกิดการพัฒนาสังคมและประเทศชาติโดยรวม

การวางแผนให้การสื่อสารงานวิจัยเป็นประโยชน์อย่างมีประสิทธิภาพ จำเป็นต้องเริ่มตั้งแต่การวางแผนระบบการจัดการคุณภาพงานวิจัย ระบบการพัฒนาโจทย์วิจัย ระบบการส่งเสริมสนับสนุนพัฒนานักวิจัย และ ระบบการติดตามประเมินผลสิ่งสนับสนุน และ การเผยแพร่ผลงานวิจัยเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ทำให้งานวิจัยมีประโยชน์คุ้มค่า ซึ่งต้องมาจากความร่วมมือจากหลายฝ่าย หรือเป็นการทำงานอย่างมีการวางแผนที่เป็นระบบ

จากแนวโน้มในระยะหลังซึ่งมีการให้ความสำคัญต่อความต้องการนำผลงานวิจัยไปใช้ในลักษณะที่แตกต่างกันทำให้การจัดการการสื่อสารผลงานวิจัยจำเป็นที่จะต้องมีการวางแผนประกอบกับการขยายตัวของกิจกรรมต่างๆที่ต้องพึ่งพาอาศัยการสื่อสารเป็นจำนวนมากจึงทำให้การนำเอาความรู้ความสามารถทางด้านการวิจัยมาเผยแพร่เพื่อให้เกิดศักยภาพ และทำให้ประโยชน์จากผลงานวิจัยได้มีการเผยแพร่ออกไปสู่ประชาชนในวงกว้าง

การวางแผนเพื่อการบริหารจัดการการสื่อสารงานวิจัยเพื่อให้เกิดประโยชน์จากผลงานวิจัยสูงสุดนั้น เกี่ยวข้องกับการใช้ประโยชน์จากความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีทางการสื่อสาร และ การวิจัยในระดับนโยบาย และ การปฏิบัติการ ซึ่งมีขอบเขตกว้างขวาง เช่น การกำหนดเป้าหมายการออกแบบโครงการกิจกรรมการสื่อสาร วิธีการดำเนินการ และ การหาข้อมูลข่าวสาร กระบวนการสร้างสรรค์ตลอดจน การใช้สื่อมวลชนและเทคโนโลยีการสื่อสารที่เหมาะสม เพื่อทำให้การสื่อสารนั้นเกิดประสิทธิภาพ

ประกอบกับในโลกปัจจุบันที่เทคโนโลยีทางการสื่อสารมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้การสื่อสารงานวิจัยเพื่อให้เกิดประโยชน์ จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอ จากการใช้สื่อประเภทงานตีพิมพ์ในรูปแบบเดิมมาสู่รูปแบบของเทคโนโลยีที่เป็นสื่อดิจิทัลมากขึ้น ผลกระทบจากเทคโนโลยีทางด้านการสื่อสารทำให้รูปแบบของการเผยแพร่งานวิจัยต้องมีการปรับตัว จึงทำให้เกิด

แนวทางปฏิบัติในเรื่องของการสื่อสารงานวิจัยในรูปแบบใหม่ที่จะทำให้องค์ความรู้ทางด้านการวิจัยสามารถสร้างความเข้าใจ และ สื่อสารความรู้ที่เป็นประโยชน์ไปสู่สาธารณะชน

จากแนวทางที่กล่าวมา สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) จึงมีความต้องการที่จะสื่อสารงานวิจัยเพื่อให้ไปสู่ประชาชนอย่างมีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์สูงสุด จึงทำให้สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัยได้สนับสนุนแนวทางการใช้ประโยชน์จากงานวิจัยทางด้านการสื่อสาร โดยได้มีการสนับสนุนทุนวิจัย โครงการการส่งเสริมการสื่อสารงานวิจัยอาหารผ่านสื่ออินโฟกราฟิก (Awareness Enhancement of Dietary Research through Infographics) ซึ่งในโครงการวิจัยประกอบไปด้วยกิจกรรม“วิจัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่” เป็นโครงการประกวดสื่ออินโฟกราฟิก (Infographic) และโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) เป็นสื่อกิจกรรมในการเผยแพร่ผลงานวิจัยของ สกว. จากงานวิจัยอาหารที่เกี่ยวข้องกับชีวิตและความเป็นอยู่ของประชาชนในพื้นที่ต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากงานวิจัยด้านสาธารณสุข

วิจัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่ เกิดขึ้นสืบเนื่องจากความสำเร็จของโครงการวิจัย “นวัตกรรมการสื่อสารจากงานวิจัยอาหารเพื่อการบริโภคอย่างถูกต้อง” หรือเรียกในอีกชื่อหนึ่งว่า โครงการวิจัยแปลงร่าง ตอน กินเป็น ที่จัดขึ้นในปี พ.ศ. 2558 โดยมีเป้าหมายเพื่อเผยแพร่ผลงานวิจัยเพื่อการใช้ประโยชน์สู่สาธารณะของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) เป็นกิจกรรมในรูปแบบการประกวดการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกได้รับความสนใจจากนักศึกษาในระดับอุดมศึกษา ส่งผลงานเข้ามาประกวดเป็นจำนวนมาก ตอบรับกับเป้าหมายของ สกว. เรื่องของการส่งเสริมให้งานวิจัยไปถูกนำไปใช้ประโยชน์ด้านสาธารณสุข ทำให้งานวิจัยที่มีประโยชน์สามารถเผยแพร่ออกไปสู่ประชาชนในวงกว้าง โดยการดำเนินงานในโครงการวิจัยแปลงร่างในปีที่ 1 นั้นเป็นการสื่อสารผ่านการออกแบบสื่อจากงานวิจัยประเภทอินโฟกราฟิกเพียงอย่างเดียว ซึ่งเมื่อจัดดำเนินโครงการในปีที่ 1 ไปแล้วจึงพบว่า นักศึกษาในปัจจุบันมีศักยภาพในการสื่อสารที่ดีมาก ในโครงการปีที่ 2 จึงมีการขยายผลการทำงานไปสู่สื่อโมชั่นกราฟิกซึ่งจะประกอบไปด้วยภาพและเสียง ซึ่งจะสามารถสื่อสารงานวิจัยได้มีประสิทธิภาพที่สูงมากขึ้น จากการพัฒนาต่อยอดความสำเร็จจากโครงการในปีที่ 1 การทำการสื่อสารงานวิจัยของ สกว. อย่างต่อเนื่องจึงมีความจำเป็นเพื่อที่จะขยายผลให้เกิดการสื่อสารอย่างต่อเนื่องเพื่อสร้างสุขภาวะที่ดีให้กับประชาชน จึงมีการขยายผลโดยการทำงานโครงการวิจัยแปลงร่างปีที่ 2 ภายใต้ชื่อ วิจัยแปลงร่าง ตอน กินอยู่ ซึ่งยังเป็นการทำงานเกี่ยวกับผลงานวิจัยด้านการสื่อสารจากงานวิจัยอาหารของ สกว. แต่จะมีทิศทางไปสู่อาหารที่มีความสัมพันธ์กับท้องถิ่นและความเป็นอยู่ในแต่ละภูมิภาค

องค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยอาหารของ สกว. นั้นมีปรากฏอยู่ในหลายด้าน เช่น ระบบการผลิตอาหารอย่างยั่งยืน นวัตกรรมเพื่อส่งเสริมศักยภาพของอาหาร การจัดการความมั่นคงทาง

อาหาร แบบแผนการบริโภคอาหาร คุณค่าทางโภชนาการ เป็นต้น ในบรรดางานวิจัยเกี่ยวกับอาหาร จำนวนหลายร้อยชิ้นนี้ การส่งเสริมให้ประชาชนมีความรู้เกี่ยวกับอาหารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเชิงพื้นที่เป็นเรื่องที่มีความสำคัญ เนื่องจากอาหารนั้นมีความสัมพันธ์เชิงพื้นที่และถิ่นที่อยู่อาศัยของประชาชน มีทั้งอาหารที่มีความเป็นสากล และอาหารที่มีความเป็นท้องถิ่น การพัฒนาอาหารในเชิงพื้นที่จะส่งผลดีทั้งในหลายด้าน เช่น ด้านเศรษฐกิจเนื่องจากการกระตุ้นการท่องเที่ยว ด้านความมั่นคงทางอาหาร ด้านวัฒนธรรม และ ด้านความสัมพันธ์ของประชาชนในท้องถิ่นนั่นเอง ดังนั้น การส่งเสริมให้ประชาชนมีความเข้าใจในเรื่องอาหารที่เกี่ยวข้องกับท้องถิ่นจึงเป็นความสอดคล้องกับนโยบายในการพัฒนาประเทศในเชิงฐานรากที่จะกระจายความเจริญไปสู่ท้องถิ่นเหล่านั้น

ในบรรดางานวิจัยเกี่ยวกับอาหารจำนวนมากของ สกว. การส่งเสริมให้ประชาชนมีความรู้เกี่ยวกับอาหารที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาเชิงพื้นที่มีความสำคัญ ทั้งนี้ เพราะอาหารมีความสัมพันธ์เชิงพื้นที่และถิ่นที่อยู่อาศัยของประชาชน มีทั้งอาหารที่มีความเป็นสากล และอาหารที่มีความเป็นท้องถิ่น การพัฒนาอาหารในเชิงพื้นที่จะส่งผลดีทั้งในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็น ด้านเศรษฐกิจ ด้านความมั่นคงทางอาหาร ด้านวัฒนธรรม และ ด้านความสัมพันธ์ของประชาชนในท้องถิ่น

ดังนั้น การส่งเสริมให้ประชาชนมีความเข้าใจในเรื่องอาหารที่เกี่ยวข้องกับท้องถิ่นจึงเป็นความสอดคล้องกับนโยบายในการพัฒนาประเทศในเชิงฐานรากที่จะกระจายความเจริญไปสู่ท้องถิ่นเหล่านั้นโดยการบริโภคอย่างถูกต้อง เพราะการที่ประชาชนในชาติมีสุขภาพอนามัยที่สมบูรณ์แข็งแรง ทั้งร่างกายและจิตใจ เป็นสิ่งแสดงถึงความเจริญก้าวหน้าและความมั่นคงของประเทศที่สำคัญประการหนึ่ง

โครงการการส่งเสริมการสื่อสารงานวิจัยอาหารผ่านสื่ออินโฟกราฟิก เป็นการนำงานวิจัยด้านอาหารของ สกว. ที่มีอยู่เป็นจำนวนมากมาทำการสื่อสารผ่านสื่อสมัยใหม่ประเภทสื่อ อินโฟกราฟิก และ โมชันกราฟิก โดยใช้ชื่อในการดำเนินกิจกรรมโครงการว่า “วิจัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่” เป็นการสื่อสารงานวิจัยด้านอาหารผ่านกระบวนการทำกิจกรรมร่วมกับสถาบันการศึกษาในรูปแบบของการประกวดผลงานการออกแบบสื่อ อินโฟกราฟิก และ โมชันกราฟิก เกี่ยวกับอาหาร โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาทั่วประเทศ กิจกรรมทั้งสองรูปแบบของโครงการจะประสานสอดคล้องกัน นักศึกษาที่เข้าร่วมการประกวดในโครงการจะได้เรียนรู้การพัฒนากำหนดผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับระบบอาหารไปใช้ประโยชน์ในการสื่อสารสู่สาธารณะผ่านการประกวดผลงานการออกแบบการสื่อจากงานวิจัยด้านอาหาร อีกทั้ง สกว. จะได้นำสื่อใหม่ประเภทอินโฟกราฟิกและ โมชันกราฟิก ที่มาจากงานวิจัยของ สกว. นำไปใช้สื่อสารสู่สาธารณะชนเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อไปในอนาคต

สำหรับการวิจัยเพื่อการจัดการการสื่อสารเพื่อการเผยแพร่งานวิจัยนั้นเป็นเรื่องที่ไม่ค่อยมีการศึกษาเอาไว้มากนัก ส่วนใหญ่ผลงานด้านการวิจัยเชิงการสื่อสารจะสนใจเรื่องศักยภาพของสื่อและช่องทางการสื่อสารมากกว่าการศึกษาในองค์ประกอบอื่น ๆ รวมถึงการศึกษาถึงผลทางตรงและผลทางอ้อมในการสื่อสาร ด้วยเหตุนี้ งานวิจัยที่นำมาใช้ประโยชน์ในเรื่องของการเผยแพร่ ผลงานการวิจัยจึงมักจะถูกจำกัดอยู่ในขอบเขตในเรื่องของศักยภาพของการใช้สื่อ

ในอดีตที่ผ่านมา การเผยแพร่ผลงานวิจัยมักจะตกเป็นภาระของนักวิจัยผู้เป็นเจ้าของผลงาน ซึ่งนักวิจัยที่เป็นเจ้าของผลงานเหล่านั้นก็มักจะมีพื้นฐานมาจากหลากหลายสาขา และมุ่งเน้นการนำประโยชน์ของงานวิจัยไปใช้ต่อยอดเป็นประโยชน์ในเชิงวิชาการเท่านั้น ภาระในการเผยแพร่จึงเป็นของนักวิจัยผู้เป็นเจ้าของผลงานแต่เพียงผู้เดียว

อีกทั้งปัจจุบัน การสื่อสารที่อยู่ในรูปแบบของสื่อดิจิทัลได้รับความนิยมอย่างสูง สื่อดิจิทัลกลายมาเป็นสื่อที่คนในยุคปัจจุบันนี้เปิดรับมากกว่าสื่ออื่น ๆ จึงทำให้มีแนวทางที่จะสื่อสารผลงานวิจัยในรูปแบบของการใช้สื่อใหม่ โดยสื่อที่เหมาะสมกับการสื่อสารผลงานวิจัยเพื่อการใช้ประโยชน์ในเชิงสาธารณะ จะอยู่ในรูปของสื่ออินโฟกราฟิก และ โมชันกราฟิก ซึ่งทั้งสองสื่อนี้จะเป็สื่อที่สามารถนำเสนอผลงานวิจัยให้ผู้รับสารที่เป็นประชาชนทั่วไปสามารถเข้าใจได้ง่าย เนื่องจากเป็นสื่อที่มีการดัดแปลงและย่อเนื้อหาของงานวิจัยให้เข้าใจได้อย่างไม่ซับซ้อน แต่ทั้งนี้ ทักษะเรื่องของการสื่อสารในรูปแบบของสื่อดิจิทัลจะมีทักษะเรื่องของการผลิตที่มีหลายขั้นตอน

ด้วยเหตุนี้ ทางโครงการจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงบทบาทของการเผยแพร่ผลงานวิจัยเกี่ยวกับผลงานวิจัยด้านอาหารที่มีความเกี่ยวข้องกับท้องถิ่นของ สกว. ยกตัวอย่างเช่น โครงการวิจัยเรื่อง การส่งเสริมการท่องเที่ยวภาคเหนือโดยใช้ภาพลักษณ์ของอาหารท้องถิ่น การจัดการความรู้อาหารไทยท้องถิ่นบนเส้นทางท่องเที่ยวภาคเหนือ รูปแบบการฟื้นฟูอาหารเป็นยาเพื่อรักษาสุขภาพตนเองของคนในชุมชนบ้านบ่อปึง ตำบลสงยาง อำเภอมหาชนะชัย จังหวัดยโสธร และ การศึกษาห่วงโซ่อุปทานของธุรกิจเครื่องแกงในจังหวัดสุราษฎร์ธานี เป็นต้น ซึ่งโครงการที่ยกตัวอย่างมาเหล่านี้เป็นตัวอย่างของโครงการที่เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับอาหาร และมีเนื้อหาที่เชื่อมโยงกับความเป็ท้องถิ่นในลักษณะ เพื่อทำการสื่อสารไปสู่ผู้รับสารที่เป็นสาธารณะ โดยมีกลยุทธ์ในเรื่องของการสร้างการมีส่วนร่วมทางการสื่อสารของการเผยแพร่ผลงานวิจัย โดยทำการสื่อสารผ่านการจัดกิจกรรมการประกวดการออกแบบสื่อจากผลงานการวิจัยของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัยภายใต้แนวคิดเรื่องของการสร้างการมีส่วนร่วมในกระบวนการสื่อสารงานวิจัย

1.1 วัตถุประสงค์

1. เพื่อรวบรวมงานวิจัยเกี่ยวกับระบบอาหารของ สกว. ที่เกี่ยวข้องเชิงพื้นที่เพื่อนำมาถ่ายทอดสู่สาธารณะชนผ่านกระบวนการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก
2. ศึกษาการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกที่มาจากงานวิจัยเพื่อใช้ในการสื่อสารเพื่อถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการบริโภคอย่างถูกต้องสู่สาธารณะชนโดยใช้กระบวนการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วมผ่านกระบวนการประกวดผลงานการออกแบบในระดับอุดมศึกษา
3. ผลิตสื่อใหม่เพื่อถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการบริโภคอย่างถูกต้องสู่สาธารณะชน
4. เพื่อศึกษาแนวทางการสื่อสารเพื่อการใช้ประโยชน์จากงานวิจัยด้านสาธารณะ

1.2 ขอบเขตของการวิจัย

กระบวนการของโครงการจะเป็นไปในลักษณะของการประกวดการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกจากงานวิจัยอาหารและการบริโภคของ สกว. โดยทำการสื่อสารผ่านโครงการ “วิจัยแปลงร่าง ตอน กินเป็น” โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาในระดับอุดมศึกษาสามารถส่งผลงานได้ตั้งแต่วันที่เริ่มประชาสัมพันธ์โครงการคือ 13 ตุลาคม 2559 จนถึงวันที่ 15 ธันวาคม 2559 ข้อมูลที่ได้จะเป็นการวิเคราะห์เอกสาร (Content Analysis) จากผลงานที่ส่งเข้าประกวด

1.3 นิยามศัพท์

อินโฟกราฟิก (Infographic) หมายถึง ภาพหรือกราฟิกซึ่งบ่งชี้ถึงข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นสถิติ ความรู้ตัวเลข หรือข้อเท็จจริงต่าง ๆ โดยเป็นตัวแทนข้อมูลสื่อมาเป็นภาพกราฟิก ช่วยให้เข้าถึงข้อมูลที่ซับซ้อนได้ในเวลารวดเร็ว

โมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) งานกราฟิกที่เคลื่อนไหวได้โดยการนำเอามาจัดเรียงต่อกัน เป็นงานศิลปะที่สื่อความหมายด้วยเส้น ภาพวาด สัญลักษณ์ ภาพถ่าย กราฟ แผนภูมิ การ์ตูน ต่าง ๆ ที่ถูกตั้งใจออกแบบ และทำให้เคลื่อนไหวได้ เหมือนการทำการ์ตูนแอนิเมชัน เป็นสื่อซึ่งมีลักษณะที่เข้าใจได้ง่าย

งานวิจัยอาหารของ สกว. ในโครงการวิจัยแปลงร่าง ตอน กินอยู่ เป็นงานวิจัยด้านอาหารของ สกว. ที่เกี่ยวข้องกับท้องถิ่น เพราะอาหารมีความสัมพันธ์เชิงพื้นที่และถิ่นที่อยู่อาศัยของประชาชน มีทั้งอาหารที่มีความเป็นสากล และอาหารที่มีความเป็นท้องถิ่น การพัฒนาอาหารในเชิงพื้นที่จะส่งผลดีทั้งในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็น ด้านเศรษฐกิจ ด้านความมั่นคงทางอาหาร ด้านวัฒนธรรม และ ด้านความสัมพันธ์ของประชาชนในท้องถิ่น

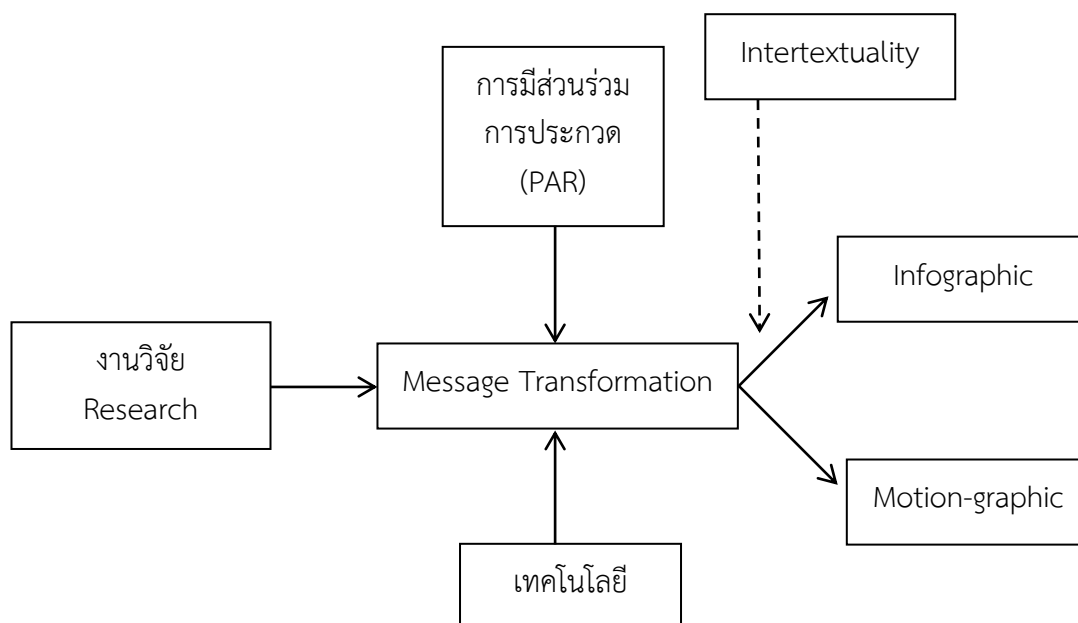
1.4 ประโยชน์ของงานวิจัย

1. สามารถสื่อสารผลจากการวิจัยในรูปแบบของสื่ออินโฟกราฟิก และ โมชันกราฟิกที่มีคุณสมบัติสามารถสื่อสารไปสู่สาธารณะอย่างรวดเร็ว และสามารถนำไปสื่อสารเพื่อให้ประชาชนได้ตระหนักถึงการบริโภคอาหารที่มีความเกี่ยวข้องกับท้องถิ่นผ่านการสื่อสารในรูปแบบของสื่อประเภทออนไลน์

2. ผลิตสื่ออินโฟกราฟิก และ โมชันกราฟิกที่พัฒนามาจากงานวิจัยเกี่ยวกับอาหารของ สกว. ที่มีเนื้อหาเชื่อมโยงกับท้องถิ่นและสามารถนำไปสื่อสารเพื่อให้เกิดการใช้ประโยชน์แก่สาธารณะ และ สร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้ สกว.

3. การมีส่วนร่วมในส่วนของการออกแบบสื่อที่มาจากผลงานวิจัยจะแสดงให้เห็นถึงขั้นตอนการและบทบาทในการเผยแพร่ผลการวิจัยในรูปแบบใหม่ ๆ ที่สามารถทำให้งานวิจัยนำไปสู่การใช้ประโยชน์ต่อสาธารณะ

1.5 กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

โครงการวิจัยเรื่อง การส่งเสริมการสื่อสารงานวิจัยอาหารผ่านสื่ออินโฟกราฟิก เป็นกิจกรรมในรูปแบบการประกวดการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกและโมชั่นกราฟิกจากผลงานวิจัยของ สกว. ผ่านโครงการประกวดชื่อ วิจัยแปลงร่าง ตอน กินอยู่ โดยในงานวิจัยชิ้นนี้มีแนวคิดที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- 2.1 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่โมชั่นกราฟิก (Motion Graphic) และอินโฟกราฟิก (Infographic)
- 2.2 การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action research หรือ PAR)
- 2.3 แนวคิดการสื่อสารเพื่อการเผยแพร่
- 2.4 แนวคิดสัมพันธบท (Intertextuality)

โดยจะอธิบายรายละเอียดที่เกี่ยวข้องในแต่ละแนวคิดดังต่อไปนี้

2.1.1 โโมชั่นกราฟิก (Motion Graphic)

ในช่วง ค.ศ.1800-1899 ได้มีการนำเสนอผลงานกราฟิกเคลื่อนไหวอย่างมากในยุคนั้น เหตุการณ์นี้ Michael Betancourt ได้บันทึกเรื่องราวลงในประวัติศาสตร์ถึงการถกเถียงกันระหว่าง Walther Ruttmann, Hans Richter Viking Eggeling และ Oskar Fischinger (1920) ในเรื่องของภาพประกอบเพลง ภาพประกอบภาพยนตร์ และ รูปภาพที่เป็นนามธรรมซึ่งในตอนนั้นยังไม่มีคำนิยามที่ยอมรับกันอย่างกว้างขวางของคำว่ากราฟิกเคลื่อนไหว ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของงานศิลปะที่มีการโต้แย้งกันอย่างไม่มียุติจบ จนกระทั่งในปีค.ศ. 1960 จึงได้มีการใช้คำว่ากราฟิกเคลื่อนไหวเป็นครั้งแรก

คำว่ากราฟิกเคลื่อนไหวได้รับความนิยม โดยเมื่อเริ่มแรกถูกนำเสนออยู่ในหนังสือที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับโปรแกรม Adobe After Effect ซึ่งมีคุณสมบัติในการสร้างงานกราฟิกเคลื่อนไหวได้เป็นอย่างดี และถือเป็นจุดเริ่มต้นของโปรแกรมที่สามารถประยุกต์สร้างงานต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการตัดต่อวิดีโอ หรือ การตัดต่อเพื่อสร้าง งานภาพยนตร์ กราฟิกเคลื่อนไหวถือเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่มีการผสมผสานระหว่างรูปวาด และ มุมกล้องเป็นองค์ประกอบเข้าด้วยกันสามารถออกแบบให้อยู่ในรูปแบบทั้งสองมิติและสามมิติ โดยในรูปแบบสามมิติจะเรียกว่าการ์ตูนหรืออนิเมชัน งานกราฟิกเคลื่อนไหวและการ

สร้างการ์ตูนแอนิเมชันเริ่มมีบทบาทมากขึ้นในยุคปัจจุบัน ทั้งยังมีการนำเสนอในรูปแบบของมัลติมีเดียต่าง ๆ อย่างมีจำนวนมากมาย ดังนั้น ปัจจัยหลักในการสร้างงานกราฟิกเคลื่อนไหวแต่ละรูปนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถของซอฟต์แวร์แต่ละตัวซึ่งมีความแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง

ในการสร้างภาพเคลื่อนไหวทำโดยการสร้างทีละภาพหรือเรียกว่า “เฟรม” โดยให้วัตถุแต่ละเฟรมเปลี่ยนแปลงตำแหน่งขนาดการหมุน การแปลงรูปแบบ และการเปลี่ยนสีทีละน้อย การเปลี่ยนแปลงของตัวแปรเหล่านี้อาศัยหลักการประมาณค่าในช่วงระหว่างภาพแรกกับภาพถัดไป และใช้โปรแกรมเป็นตัวแสดงการเปลี่ยนแปลงในแต่ละเฟรมไปเรื่อย ๆ จนดูเหมือนว่าภาพดังกล่าวสามารถเคลื่อนไหวได้ ดังนั้น การทำภาพเคลื่อนไหวจึงเริ่มจากการสร้างภาพต้นแบบที่มีการเปลี่ยนแปลงของตัวแปร และ เพื่อให้ได้ภาพเคลื่อนไหวที่มีความสวยงามสิ่งสำคัญอย่างหนึ่ง คือ การกำหนดให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของภาพในแต่ละเฟรม จะต้องทำอย่างค่อยเป็นค่อยไป กล่าวคือภาพที่อยู่ในเฟรมติดกันควรจะเป็นภาพที่มีขนาด และ การเปลี่ยนแปลง เพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวที่ไหลลื่น ในอดีตยังไม่มีการพัฒนาในเรื่องของเทคโนโลยี การสร้างภาพเคลื่อนไหวจะทำโดยอาศัยหลักการดังกล่าว โดยการสร้างเครื่องมือต่าง ๆ ด้วยวิธีง่าย ๆ เช่น เครื่องมือที่เรียกว่า Zootrope ซึ่งเป็นการวางทีละเฟรมแล้วหมุนด้วยความเร็วเพื่อดูภาพเคลื่อนไหว ต่อมา Thomas Alva Edison ได้พัฒนาการสร้างภาพเคลื่อนไหวด้วยการถ่ายภาพนิ่งลงบนฟิล์ม แล้วใช้เครื่องฉายเพื่อให้เกิดภาพบนจอ ซึ่งต่อมาก็ได้พัฒนาเป็นภาพยนตร์ที่เห็นในปัจจุบัน โดยพัฒนาความเร็วในการเลื่อนแผ่นฟิล์มให้มีความเร็วถึง 24 ภาพต่อวินาที

โมชันกราฟิก จึงหมายถึง งานกราฟิกเคลื่อนไหวที่เกิดจากการนำภาพมาจัดเรียงต่อ ๆ กัน หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งคือการผสมผสานกันระหว่างงานดีไซน์กับภาพเคลื่อนไหวให้เกิดเป็นชิ้นงานที่น่าสนใจ สามารถเป็นสิ่งที่ประกอบอยู่ใน ภาพยนตร์ รายการโทรทัศน์ มิวสิควิดีโอ หรือ ฉากหลังประกอบการแสดงในสื่อต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความน่าตื่นตาตื่นใจมากยิ่งขึ้น เป็นภาพที่เกิดจากการสร้างสรรค์เทคโนโลยีภาพลวงตา ภาพเคลื่อนไหวมักจะอยู่ร่วมกับเสียง และ ใช้สำหรับงานมัลติมีเดีย และถูกแสดงผ่านเทคโนโลยีสื่ออิเล็กทรอนิกส์

2.1.2 อินโฟกราฟิก (Infographic)

2.1.2.1 ความหมายของอินโฟกราฟิก

มีนักการศึกษาและนักวิชาการให้ความหมายของอินโฟกราฟิก ในหลากหลายแง่มุมต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

อาศิรา พนาราม (2557) ได้กล่าวถึง อินโฟกราฟิก (Infographic หรือ Information Graphic) หากแปลตรงตัวก็คือ ภาพหรือกราฟิกซึ่งบ่งชี้ถึงข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นสถิติ ความรู้ ตัวเลข ฯลฯ หรือข้อเท็จจริงต่าง ๆ เรียกได้ว่า “เป็นตัวแทนข้อมูลสื่อมาเป็นภาพ” เป็นการย่อข้อมูลเพื่อให้ประมวลผลได้ง่ายเพียงแค่ว่าตามอง ซึ่งเหมาะสำหรับผู้คนในยุคไอทีที่ต้องการเข้าถึงข้อมูลซับซ้อนมหาศาลในเวลาอันจำกัด ด้วยเหตุนี้ “อินโฟกราฟิก” จึงเป็นเหมือนผู้เข้ามาจัดการกับ “ข้อมูล-ตัวเลข-ตัวอักษร” ที่เรียงรายให้กลายร่างมาเป็นภาพที่สวยงาม

Wang Kai (2013) ได้กล่าวว่า อินโฟกราฟิก ถือว่าเป็นสหวิทยาการที่สำคัญในแนวทางศิลปะที่ครอบคลุมในหลากหลายสาขา โดยปกติแล้วนักออกแบบที่ทำงานด้านนี้มักจะมีภูมิหลังการศึกษาที่แตกต่างกันมาก ซึ่งคุณลักษณะของแต่ละบุคคลตลอดจนความสนใจในวิชาชีพ จะนำไปสู่การทำงานต่าง ๆ ที่แสดงผลได้อย่างเป็นเอกลักษณ์ ในแง่ของกระบวนการในการผลิตภาพที่ใช้ในการสื่อสารควรเข้าใจง่าย ไม่เร้าอารมณ์ให้ผู้รับสารเกิดอารมณ์เครียด เสนอข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงโดยไม่มีทัศนคติของผู้ผลิตไปชี้นำผู้รับสาร นำเสนอข้อมูลรอบด้านเพื่อให้ผู้รับสารตัดสินใจเอง

Kajarp (2554, อ้างใน ภาณุพงศ์ จันทน์ผลิน, 2557) ได้อธิบายว่าอินโฟกราฟิก คือ การนำเสนอข้อมูล ความรู้ให้ออกมาเป็นรูปภาพลายเส้นกราฟิกที่เข้าใจง่าย การใช้คำเรียกเฉพาะ Infographics เนื่องจากมีการใช้ภาพและเทคนิคการผลิตที่หลากหลายประเภท ช่วยในการนำเสนอข้อมูลที่ซับซ้อน และมีการเผยแพร่แจกจ่ายทางอินเทอร์เน็ต ค้นหาและพบเห็นได้ง่าย ผลิตออกมาสวยงามน่าสนใจ และสรุปข้อมูลได้เข้าใจง่ายขึ้น โดยในอดีตมีการผลิตสื่อแบบนี้ออกมานานแล้วเช่นผังเส้นทางรถไฟใต้ดินลอนดอน กราฟสถิติแบบต่าง ๆ ที่พบในหนังสือพิมพ์ต่างประเทศที่นิยมเล่าเรื่องด้วยภาพประกอบ (Information Design)

Plejung (2554, อ้างใน ภาณุพงศ์ จันทน์ผลิน, 2557) กล่าวถึง อินโฟกราฟิกว่าเป็นการนำข้อมูลที่เข้าใจยาก หรือข้อมูลจำนวนมากมานำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์ หรือที่เรียกว่า Creative Way นั่นเอง เป็นการพัฒนาต่อยอดและปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอ ให้เข้ากับพฤติกรรมของผู้บริโภคข้อมูลมากขึ้น ทำให้เข้าถึงข้อมูลต่าง ๆ ได้มากขึ้น ช่วยลดเวลาในการอธิบายเพิ่มเติม ทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับทุกสาขาอาชีพ

สรุปได้ว่า อินโฟกราฟิก หมายถึง ภาพหรือกราฟิกซึ่งบ่งชี้ถึงข้อมูล ไม่ว่าจะเป็นสถิติ ความรู้ ตัวเลขหรือข้อเท็จจริงต่าง ๆ เรียกได้ว่า “เป็นตัวแทนข้อมูลสื่อมาเป็นภาพ” โดยช่วยในการนำเสนอข้อมูลที่เข้าใจยาก ซับซ้อน หรือข้อมูลจำนวนมาก ให้เข้าใจง่ายขึ้น นำเสนอในรูปแบบต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์ ช่วยลดเวลาในการอธิบายเพิ่มเติมทำให้การสื่อสารมีประสิทธิภาพมากขึ้น สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับทุกสาขาอาชีพ

2.1.2.2 ชนิดของอินโฟกราฟิก (Types of Infographics)

Wang Kai (2013) ได้อธิบายถึงชนิดของอินโฟกราฟิก ดังต่อไปนี้

2.1.2.2.1 แผนภูมิข้อมูล (Data Chart) การออกแบบอินโฟกราฟิกจำนวนมากเหมาะสำหรับข้อมูลพื้นฐาน ซึ่งสามารถแบ่งตามประเภทของข้อมูลได้ดังนี้

2.1.2.2.1.1 แผนภูมิแท่ง (Bar Chart) เป็นการใช้ความสูงของแท่งสำหรับการเปรียบเทียบข้อมูล

2.1.2.2.1.2 แผนภูมिवงกลม (Pie Chart) เป็นแผนภูมิที่ถูกแบ่งออกเป็นสัดส่วนเพื่อแสดงความสัมพันธ์ของข้อมูล

2.1.2.2.1.3 แผนภูมิโดนัท (Doughnut Chart) จะอยู่ในรูปแบบวงกลมอยู่เสมอเพื่อแสดงความสัมพันธ์ของข้อมูล ขนาดของแต่ละชิ้นจะถูกกำหนดโดยค่าของแต่ละชุดข้อมูล โดยแบ่งเป็นเปอร์เซ็นต์จากยอดรวมของค่าทั้งหมด

2.1.2.2.1.4 ฮิสโตแกรม (Histogram) อาจดูคล้ายกับแผนภูมิแท่ง (Bar Chart) แต่ฮิสโตแกรมถูกสร้างขึ้นจากคอลัมน์ในกราฟ เป็นการกระจายความน่าจะเป็นของตัวแปรอย่างต่อเนื่อง อย่างไรก็ตามฮิสโตแกรมค่อนข้างแตกต่างจากแผนภูมิแท่งตรงที่ถูกนำมาใช้เพื่อแสดงให้เห็นถึงการกระจายของตัวแปร ในขณะที่แผนภูมิแท่งใช้ในการเปรียบเทียบตัวแปร โดยแกน Y ของแผนภูมิแท่งสามารถเป็นตัวแทนของสิ่งต่าง ๆ และแสดงค่าสัมบูรณ์ (Absolute Value) แต่แกน Y ของฮิสโตแกรมนำเสนอความสัมพันธ์ของข้อมูล (Relative Frequency of Data) เพียงเท่านั้นโดยแต่ละคอลัมน์ของฮิสโตแกรมแสดงให้เห็นถึงการกระจายและเป็นสัดส่วนของตัวแปร

2.1.2.2.1.5 แผนภูมิเส้น (Line Chart) เป็นแผนภูมิที่ชุดของจุดข้อมูล (Data Point) มีการเชื่อมต่อกันด้วยเส้น แผนภูมินี้ใช้เพื่อแสดงแนวโน้มของข้อมูล เช่นพารามิเตอร์ที่มีความเกี่ยวข้องกับสิ่งต่าง ๆ หรือการเปลี่ยนแปลงของตัวแปรที่มีผลกระทบกับสิ่งอื่นใด ฯลฯ

2.1.2.2.1.6 แผนภาพต้นใบ (Stem-Leaf Plot) เป็นชนิดของกราฟที่แสดงให้เห็นตัวเลขค่าเล็กที่สุดในส่วนใบไม้ และแสดงค่าที่ใหญ่กว่าในส่วนลำต้นมันทำให้เห็นภาพรวมของข้อมูล แสดงให้เห็นการเปลี่ยนแปลงของข้อมูลที่ตามมา

2.1.2.2.1.7 แผนภูมิเรดาร์ (Radar Chart) สามารถนำเสนอทุกข้อมูลที่แตกต่างกันได้ในกราฟ โดยในแต่ละมุมจะเป็นตัวแทนของ 1 ตัวแปร มันสามารถแสดงความสัมพันธ์ของโครงสร้างระหว่างข้อมูลที่แตกต่างกันกับข้อมูลที่มีแนวโน้มทางเดียวกันได้อย่างง่ายดาย

2.1.2.2.1.8 แผนภูมิภาพ (Illustration Chart) มีคุณสมบัติที่ให้ความรู้สึกพิเศษของศิลปะ ซึ่งจะช่วยให้ผู้ชมภาพลิ้มรสของข้อมูล รวมถึงให้ความสนใจกับภาพสัญลักษณ์ทางกราฟิก (Graphic Symbols) นี่จึงเป็นเหตุผลที่แผนภูมิภาพได้รับการนำไปใช้อย่างแพร่หลายในการออกแบบอินโฟกราฟิกโดยผู้ที่ชื่นชอบงานศิลปะ

2.1.2.2.1.9 แผนภูมิแผนที่ (Map Chart) เป็นแผนภูมิที่แตกต่างโดยสิ้นเชิง ซึ่งประกอบด้วย กราฟิก เส้น หรือแถบสี นำมาจัดวางร่วมกันจนเกิดรูปทรงที่พิเศษ รวมถึงความกลมกลืนของสีกับข้อมูลทำให้เกิดความสวยงามอย่างลงตัวในการแสดงผล สามารถส่งสารไปยังกลุ่มเป้าหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.1.2.2.2 ภาษากายของอินโฟกราฟิก (Design Language of Infographics) โดย Wang Kai (2013) ได้อธิบายถึงภาษากายของอินโฟกราฟิก ดังต่อไปนี้

2.1.2.2.2.1 เวกเตอร์ (Vector) ง่าย และแสดงผลเป็นนามธรรม (Abstract) เป็นสิ่งที่ทำให้ ภาพเวกเตอร์เป็นที่นิยมในการออกแบบอินโฟกราฟิก

2.1.2.2.2.2 กราฟิกเสมือนจริง (Realistic Graphic) กราฟิกที่สมจริงมักจะสามารทำให้เรา พบกับภาพที่พิเศษระหว่างความเสมือนจริงและความเป็นจริง มันจะจำลองปัญหาของโลกแห่งความ จริง แสดงให้เห็นข้อมูล และยังสะท้อนให้เห็นความตั้งใจในการออกแบบและไอเดียแนวความคิด

2.1.2.2.2.3 ภาพวาดมือ (Hand Drawing) การทำงานกับภาพวาดมือ ทำให้รู้สึกเหมือนได้ ลิ้มรสสุนทรีย์ส่วนบุคคลของนักออกแบบเสมอ เช่นเดียวกับเทคนิคการวาดภาพของเขา ทำให้ผู้ชม เข้าใจความรู้สึกที่แท้จริง

2.1.2.2.2.4 การ์ตูน (Cartoon) เพราะความคิดสร้างสรรค์ในการแสดงออก ภาพการ์ตูนจึง ได้รับการใช้กันอย่างแพร่หลายในการออกแบบอินโฟกราฟิก และภาพการ์ตูนได้ให้ความสุขพิเศษสำหรับผู้ชมสำหรับแนวคิดในการแสดงข้อมูลต่าง ๆ

2.1.2.2.2.5 ภาพถ่าย (Photography) งานบนพื้นฐานของภาพถ่ายจะให้ความรู้สึกของความ เป็นมิตรและความคุ้นเคยเสมอ มันเชื่อมโยงกับความต้องการและประสงค์ของผู้คนที่สามารถกระตุ้น ความคิด ความรู้สึก อารมณ์ของผู้คนได้อย่างง่ายดาย และแสดงข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.1.2.2.3 เทคนิคการออกแบบอินโฟกราฟิก

ไม่ว่าในเครือข่ายการติดต่อหรือในชีวิตจริง ข้อมูลที่น่าประทับใจเป็นสิ่งสำคัญที่ส่งผลสำเร็จ แต่อย่างไรก็ตามสำหรับผู้คนส่วนใหญ่นั้นข้อมูลน่าสนใจไม่สามารถกระตุ้นความสนใจและจินตนาการ ได้ทั้งหมดการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ (Information Visualization Design) เป็นเทคนิคการ ออกแบบที่สามารถพักความล้าของสายตา และอธิบายข้อมูลได้น่าสนใจและเข้าใจได้ง่าย มันจะเพิ่ม ประสิทธิภาพในการส่งผ่านข้อความและประสบผลสำเร็จด้านความสวยงามได้อย่างแน่นอน เมื่อมีการ

ใช้งานอย่างแพร่หลายข้อความจะเป็นสิ่งที่เป็นมิตรมากขึ้น และอินโฟกราฟิกสามารถไปได้ทุกที่ในสังคมสมัยใหม่ (Wang Kai, 2013 : 28)

Wang Kai (2013 : 28) ได้กล่าวถึงการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ ว่าเป็นศาสตร์ของการออกแบบที่ครอบคลุมด้านศิลปะ ดีไซน์ การสื่อสารเชิงภาพ สังคมวิทยา จิตวิทยา สัญศาสตร์ เรขาคณิต สถิติ คณิตศาสตร์ การจัดการออกแบบ และสาขาอื่น ๆ ซึ่งสามารถแบ่งได้ 5 ขั้นตอน คือ

1. โครงร่างข้อมูลและไมน์แมป (Information Framework and Mind Maps)
2. การประมวลผลข้อมูลและค้นคว้าสำรวจ (Data Processing and Research)
3. สตอรี่บอร์ดและการกระชับข้อมูล (Storyboard and Information Compaction)
4. สไตล์การออกแบบ (Design Style)
5. โทนสีและข้อความ (Color and Text Scheme)

2.1.2.3.1 โครงร่างข้อมูลและไมน์แมป (Information Framework and Mind Maps)

Wang Kai (2013 : 28) กล่าวว่า ในการเริ่มต้นไม่ว่าสไตล์การออกแบบใด ๆ ลำดับแรก คุณควรเขียนคำพูดและลูกศรในการสร้างโครงร่างของกราฟ กลุ่มข้อมูลที่สัมพันธ์กันแล้วเชื่อมโยงข้อมูลทั้งหมดด้วยกันโดยใช้ไมน์แมป (Mind Maps) ด้วยความซับซ้อนของการออกแบบข้อมูล ไมน์แมปสามารถลดความซับซ้อนในกระบวนการของภาพ และมีประสิทธิภาพในการเห็นถึงข้อมูลที่จำเป็น

ไมน์แมปสร้างขึ้นโดย Tony Buzan ในปี ค.ศ. 1970 ซึ่งเป็นวิธีที่ได้ผลในการจดบันทึก และมีประโยชน์ในการเริ่มต้นการจับกลุ่มทางความคิด (Ideas by Associations) โดยใช้คอนเซ็ปต์การคิดเป็นรัศมี (Radiant Thinking) กล่าวคือ เป็นความคิดที่แตกออกมาจากธีม (Theme) ของเรื่อง โดยมักแสดงเป็นภาพ ซึ่งรูปแบบการแสดงออกเช่นนี้ใกล้เคียงกับความคิดของมนุษย์ ดังนั้นจึงเหมาะสำหรับการเรียนรู้ทางวิชาชีพ การระดมสมอง การเสริมสร้างความจำ การมองเห็นแนวคิดและวิธีการแก้ปัญหา และถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญลำดับแรกในการออกแบบ โดยพื้นฐานการวาดไมน์แมป มีดังต่อไปนี้

1. เริ่มต้นจากจุดศูนย์กลาง วาดโดยใช้คีย์เวิร์ด หรือภาพ คีย์เวิร์ดเป็นคำ ที่แสดงถึงแกนหลักของเรื่องซึ่งอาจเป็นคำนามหรือคำกริยา แต่ต้องมีความชัดเจน เฉพาะเจาะจง และมีความสำคัญ
2. รายการหัวข้อย่อย ซึ่งแตกออกมาจากแกนหลัก ที่เกี่ยวข้องกับเรื่อง
3. ใช้คีย์เวิร์ดเพื่อแสดงรายละเอียด โดยไม่คำนึงถึงลำดับหรือโครงสร้าง
4. ใช้สีที่แตกต่างกัน ในการแสดงหัวข้อย่อยที่แตกต่างกัน
5. เลือกคีย์เวิร์ดที่เหลืออยู่และใช้ความหลากหลายของฟอนต์ ตัวพิมพ์ใหญ่หรือ ตัวพิมพ์เล็ก หรือกระทั่งสีที่จะวาดซ้ำ
6. คีย์เวิร์ดและภาพจะต้องวาดขึ้นโดยอิสระ และสอดคล้องกับเส้นสายที่เชื่อมโยงในแผนที่

7. เส้นสายที่เกี่ยวข้องทั้งหมด จะต้องแตกออกจากจุดศูนย์กลาง และเชื่อมต่อกัน โดยเส้นจากจุดศูนย์กลางเป็นเส้นหนา และเส้นแตกปลีกย่อยเป็นเส้นบาง
 8. ความหนาของเส้นจะแตกต่างกันตามระดับของเนื้อหา เส้นที่ใช้ในเนื้อหาในระดับเดียวกันจะมีความหนาเหมือนกัน
 9. ใช้ความหลากหลายของสีในการจำแนกประเภทข้อมูล หรือเพื่เน้นศูนย์กลางของภาพ
 10. ไฮไลท์จุดที่สำคัญ และทำเครื่องหมายเลือกรายละเอียดที่สำคัญที่อยู่ภายใต้หัวข้อย่อยที่จะแสดงความสัมพันธ์ของข้อมูลในโมเดล
 11. สรุปรเริ่มต้นจากโครงสร้างเชิงตรรกะโดยรวม ใช้เส้นที่ออกจากจุดศูนย์กลางเป็นองค์ประกอบมีลำดับตัวเลข โครงร่างมีความชัดเจนเสมอ และเป็นโครงสร้างที่เข้าใจ
 12. โมเดลแบบพื้นฐานเสร็จสมบูรณ์
 13. ใช้กราฟิกหรือภาพแทนคีย์เวิร์ดทั้งหมด และใช้สัญลักษณ์ (Symbol)
 14. ทำการร่างภาพ โดยออกแบบในสไตล์ของตัวเอง
- 2.1.2.3.2 การประมวลผลข้อมูลและค้นคว้าสำรวจ (Data Processing and Research)

Wang Kai (2013 : 34) กล่าวว่า การนำเสนอข้อมูลด้วยภาพจะต้องผ่านการค้นคว้าสำรวจอย่างลึกซึ้ง (In-Depth Research) ซึ่งเป็นข้อมูลที่เชื่อถือได้ และเป็นข้อมูลที่สนับสนุนโครงร่างการออกแบบทั้งหมด (Design Framework) ต้องเผชิญกับกองข้อมูลที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ ในขณะที่อัตราส่วนที่ดีที่สุดของข้อมูลและกราฟิก คือ 1:1 ด้วยเหตุนี้การคัดข้อมูลที่โน้มน้าวใจที่สุดจึงเป็นขั้นตอนหลัก

2.1.2.3.2.1 การเตรียมข้อมูลก่อนการวิเคราะห์ (Data Preprocessing) คือการทำข้อมูลให้เป็นมาตรฐาน (Standardize Data) และเน้นเพื่อปรับปรุงคุณภาพข้อมูล ประกอบด้วยการตรวจสอบ (Auditing) และการเรียงลำดับ (Sorting)

ก) การตรวจสอบ (Auditing) เมื่อทำการตรวจสอบ อย่างแรกต้องดูว่ามีสิ่งที่ผิดปกติหรือไม่ ข้อมูลทันเวลาหรือไม่ และตรวจสอบข้อมูลจำพวกที่ไม่สามารถคัดลอกได้โดยตรง ตัวอย่างเช่น : การวิเคราะห์ข้อมูลส่วนแบ่งการตลาดของโทรศัพท์มือถือ คุณจะพบได้ว่าการวิเคราะห์เช่นเดียวกันมากมายในอุตสาหกรรมนี้ แต่การพิจารณาจุดเริ่มต้นที่แตกต่างกันในการศึกษาค้นคว้า เช่น ข้อมูลที่เก็บรวบรวมในพื้นที่ภูมิภาคที่แตกต่างกัน สุนทรียภาพทางวัฒนธรรม (Cultural Aesthetics) มุมมองและเป้าหมาย (Angles and Targets) เพื่อปรับปรุงข้อมูลและการวิจัยทางตลาดซึ่งเป็นสิ่งจำเป็น ถ้าการวิเคราะห์เน้นความถูกต้องของเวลา ข้อมูลที่ล้ำสมัยจะต้องถูกลบออก และเก็บรวบรวมข้อมูลใหม่อีกครั้ง

ข) การเรียงลำดับ (Sorting) หมายถึง ข้อมูลที่ผ่านการจัดเรียงตามลำดับที่แน่นอน เพื่อให้เกิดความสะดวกต่อผู้อ่านที่ต้องการค้นหาคุณลักษณะเฉพาะ แนวโน้มการพัฒนา เช่นเดียวกับ

ความสัมพันธ์ในข้อมูล ยิ่งไปกว่านั้นสามารถช่วยแก้ไขข้อผิดพลาด และเป็นการเตรียมสำหรับการจัดประเภทหมวดหมู่ใหม่หรือการจัดกลุ่มของข้อมูล

2.1.2.3.2.2 การตรวจเทียบข้อมูล (Data Collation) ประกอบด้วย 2 ขั้นตอน คือการลงรายการข้อมูลของแต่ละกลุ่ม และการคำนวณความถี่และอัตรา (Frequency and Rate) ความถี่หมายถึงจำนวนครั้งที่ข้อมูลนั้น ๆ ปรากฏอยู่ในกลุ่ม เปรียบเทียบเป็นค่าร้อยละความถี่ และผลรวมของข้อมูลเป็นอัตรา ตัวอย่างเช่น ชุดตัวเลข 38598301643957391242 พบว่าตัวเลข 5 ปรากฏ 2 ครั้ง ดังนั้น ค่าความถี่ (Frequency) คือ 2 และค่าอัตรา (Rate) คือ $2/20 = 10\%$

2.1.2.3.2.3 การแสดงข้อมูล (Data Display) ทักษะที่การคำนวณเสร็จสิ้น ขั้นตอนที่เหลือจะเป็นตามที่กล่าวถึงก่อนหน้านี้ คือการใช้แผนภูมิข้อมูล (Total Chart) เช่น แผนภูมิแท่ง (Bar Chart) แผนภูมิวงกลม (Pie Chart) แผนภูมิโดนัท Doughnut Chart) ฮิสโตแกรม (Histogram) แผนภูมิเส้น (Line Chart) แผนภูมิต้น-ใบ (Stem-Leaf Plot) และแผนภูมิเรดาร์ (Radar Chart) การใช้ แผนภูมิภาพ (Illustration Chart) หรือแผนภูมิแผนที่ (Map Chart) ในการแสดงข้อมูล ซึ่งเป็นพื้นฐานของแผนภูมิทั้งหมดในการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ

2.1.2.3.2.4 การวิเคราะห์ให้ตรงกลุ่มเป้าหมาย (Positioning Analysis of the Target Audience) อีกส่วนหนึ่งที่สำคัญของข้อมูล/สารสนเทศ คือ การวิเคราะห์ให้ตรงกลุ่มเป้าหมาย ใครคือผู้ที่จะเห็นการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ? การวิเคราะห์ข้อมูลของกลุ่มเป้าหมายเป็นองค์ประกอบหลักในการกำหนดสี (Color) ไอคอน (Icon) โครงสร้างทางความรู้ (Knowledge Structure) และความซับซ้อนของการออกแบบ และยังเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับการโฆษณา

2.1.2.3.2.2 สตอรี่บอร์ด และการกระชับข้อมูล (Storyboard and Information Compaction) Wang Kai (2013 : 41) กล่าวว่า การนำเสนอข้อมูลด้วยภาพที่ประสบผลสำเร็จ คือสามารถทำให้เป็นเรื่องที่ง่าย และจากนั้นอธิบายเรื่องราวได้เข้าใจ ชัดเจน และกระชับรัดกุมเป็นเรื่องที่สำคัญในการออกแบบทันทีที่มันแมปเสร็จสมบูรณ์ การคิดอย่างมีเหตุผล (Logical Thinking) ของโครงสร้างเรื่องและเค้าโครงเรื่องได้รับการอธิบาย ซึ่งจะใช้เวลาเป็นส่วนใหญ่ที่สุดของการออกแบบ ส่วนที่เหลือเป็นการกระชับข้อมูล (Data Compaction) การตรวจทาน (Collation) และการจัดกลุ่ม (Grouping) แล้วสุดท้ายนำเสนอข้อมูลเหล่านี้ในแนวทางของศิลปะ

2.1.2.3.2.2.1 สตอรี่บอร์ด (Storyboard) การวาดสตอรี่บอร์ด เป็นหลักสูตรที่ต้องใช้ในสาขาภาพยนตร์และโทรทัศน์ ซึ่งหมายถึงการแปลงข้อความที่เป็นภาพที่มองเห็นให้เป็นไปตามเค้าเรื่อง และสร้างความคิดเชิงเหตุและผลสำหรับเค้าเรื่องทั้งหมดรวมไปถึงควบคุมการดำเนินเรื่องและจังหวะ ซึ่งเป็นวิธีการที่สำคัญในการแสดงออกถึงการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพให้สอดคล้องกับธีม ธีมย่อย และ

รายละเอียดในไทม์แมป เรื่องราวทั้งหมดสามารถแบ่งออกเป็นหลายย่อหน้า ประกอบด้วยย่อหน้า เริ่มต้น กลางเรื่อง และตอนจบ โดยเฉพาะแต่ละย่อหน้าสามารถอธิบายด้วยสตอรี่บอร์ดได้ โดยย่อหน้าเริ่มต้นนั้นมาใช้นำเรื่องไปข้างหน้า ในขณะที่ตอนจบจะถูกใช้สำหรับบทสรุป

2.1.2.3.2.2 การกระชับข้อมูล (Information Compaction) แม้ว่ามนุษย์มีความสามารถในการคิด แต่ทุกคนไม่ได้ตระหนักถึงวิธีการคิดอย่างเป็นอิสระ ในขณะที่เครือข่ายข้อมูลที่ไม่เป็นระเบียบ การเลือกที่จะวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็น ต้องใช้วิธีการคิด และมีทักษะการทำความเข้าใจที่มากยิ่งขึ้นซึ่งเป็นวัตถุประสงค์หลักและเป็นความมุ่งหมายสำหรับการอยู่รอด ดังนั้น ควรที่จะกระชับข้อมูลและทำให้มันง่ายต่อการเข้าใจ สิ่งสำคัญของการแสดงภาพข้อมูลคือการใช้กราฟิก ภาพ และภาษาภาพอื่น ๆ ที่จะถ่ายทอดไอเดีย และคอนเซ็ปต์ แต่ถ้ามีข้อความและตัวเลขมากเกินไปในภาษาภาพ (Sub-lens Language) จะทำให้การนำเสนอข้อมูลด้วยภาพจะสูญเสียความหมาย ดังนั้นในวิธีการที่จะกระชับข้อมูล ชนิดของคำพูดและข้อมูลเป็นสิ่งสำคัญ โดยสามารถแบ่งได้ดังต่อไปนี้

1. ป้ายหัวข้อ (Topic Tag) เป็นองค์ประกอบที่จำเป็นที่สุดของข้อความในการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ ซึ่งทำให้รัดกุม ชัดเจนและเข้าใจง่าย เพราะฉะนั้นไม่ว่าสไตล์การออกแบบใด ๆ ป้ายหัวข้อถูกนำมาใช้กันอย่างแพร่หลาย ไม่ว่าจะเป็นชื่อเรื่อง (Title) ความหมายข้อมูล (Data Value) และคำอธิบายประเภท (Types Description)

2. คำอธิบายข้อมูล (Information Description) เมื่อข้อมูลปรากฏในฉบับร่างของงานออกแบบคำอธิบายข้อมูลมีความจำเป็นเสมอในการที่จะแนะนำผู้อ่านให้เข้าใจถึงความสำคัญของข้อมูล คำอธิบายเล่นบทบาทเป็นสะพานในการส่งผ่านข้อมูลเสมอ จึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งในการออกแบบ ดังนั้นคำอธิบายจะต้องกระชับ ข้อความเกริ่นนำ (Introductory Text) ที่มากเกินไปจะทำให้เกิดผลเสีย

3. คำชี้แจง (Explanation) คุณอาจมีคำถามว่าในเมื่อเรามีข้อความเกริ่นนำอยู่แล้วจะมีคำชี้แจงข้อมูลไปเพื่ออะไร? ในการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพนั้น ข้อความเกริ่นนำทำให้การเกริ่นนำเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของการออกแบบทั้งหมด แต่เป็นเพราะข้อจำกัดของพื้นที่ มันจึงไม่สามารถเจาะจงและวิเคราะห์รายละเอียดของข้อมูลที่น่ามาใช้ได้ เมื่อเปรียบเทียบกับข้อความเกริ่นนำแล้ว คำชี้แจงจะปรากฏใกล้กับข้อความที่ใช้ในการตีความหมายอยู่เสมอ สำหรับการวิเคราะห์แนวคิดของข้อมูลบางส่วน คำชี้แจงสามารถส่งผ่านข้อมูลได้อย่างประสิทธิภาพ ด้วยวิธีการขยายความในสาระสำคัญนั้น ๆ ซึ่งคือเวิร์ดในคำชี้แจงบางคำอาจมีการใช้ซ้ำเพื่อเสริมสร้างแนวคิดของข้อมูลเฉพาะ (Concept of Thematic Information)

4. ข้อมูลจัดเรียงเป็นชุด (Series Arrangement) เป็นส่วนหนึ่งของการจัดวางข้อมูล (Information Layout) โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับผู้ผู้ออกแบบการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ ที่ประกอบไปด้วยสตอรี่บอร์ด หรือข้อมูลเชิงบรรยาย แน่นนอนว่าการจัดเรียงเป็นชุดควรจะกระชับมาก ยกเว้นจำนวนเลขที่ หรือข้อความที่จำเป็น โดยต้องปล่อยทิ้งข้อมูลที่ไม่จำเป็น

5. คำถามขยายความ (Extended Question) ข้อคำถามไม่ได้พบบ่อยในการนำเสนอข้อมูล ด้วยภาพมันมักจะถูกลืมมองข้าม แต่บางครั้งอาจจะสามารถมีบทบาทสำคัญในการออกแบบธีมใน แนวทางความขัดแย้งหรือโต้เถียงกัน ช่วยดึงดูดความสนใจของผู้ชม

6. ไฮไลต์ (Highlight) ถ้าคุณต้องการที่จะเน้นคีย์เวิร์ดในบางส่วนของข้อมูล คุณอาจจะทำได้เพียงแค่เพิ่มขนาดของตัวอักษร ใช้ตัวอักษรหนา หรือเพียงแค่ย่นคีย์เวิร์ดนั้นอย่างไรก็ตาม เมื่อ กราฟิกใช้กันอย่างแพร่หลาย องค์ประกอบภาพพิเศษบางอย่าง (Special Visual Elements) อาจจะ ถ่ายทอดข้อมูลได้ดีกว่าคำบรรยายที่น่าเบื่อและเย็นเยื่อ

จากคำอธิบายข้างต้นของชนิดข้อความในการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ เราจะเห็นได้ว่าคำบาง คำต้องปรากฏในการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ ข้อความบางส่วนจะถูกแทนที่ด้วยภาพกราฟิก ดังนั้น การทำงานของนักออกแบบคือการกลั่นกรองข้อความที่ต้องปรากฏ มีประสิทธิภาพในการแทนที่ ข้อความที่ปรับเปลี่ยนด้วยกราฟิก และทำให้บรรลุผลทางภาพที่ดีที่สุดของข้อความ

2.1.2.3.2.3 สไตล์การออกแบบ (Design Style)

Wang Kai (2013) กล่าวว่า ขั้นตอนของภาพสัญลักษณ์และสไตล์การออกแบบ จะเกิดขึ้นใน เวลาเดียวกันกับที่เนื้อหาหลักได้รับการแก้ไขจากกระบวนการของภาษาภาพ และการกระชับข้อมูล

พื้นที่ที่ข้อมูลถูกสกัดและวิเคราะห์ทางสายตา วิธีการใดที่จะทำให้มูลค่าของการออกแบบทาง ภาพที่มีคุณภาพสูงจะแสดงให้เห็น การออกแบบที่ดีสามารถใช้สัญลักษณ์ (Symbols) หมวดหมู่ (Categories) ภาษาทางการ (Formal Language) และภาษาการออกแบบกราฟิกแบบใหม่ เพื่อ นำเสนอข้อมูลที่น่าเบื่อ ในแนวทางของศิลปะ

การนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ ได้รับการพัฒนาจากการออกแบบกราฟิก แต่ก็ยังมีสไตล์ของ ตัวเอง แตกต่างจากการออกแบบกราฟิกอื่น ๆ เป็นการนำเอาความเพลิดเพลินทางภาพที่ฉีกแนว ผิดปกติจากธรรมดานำมาใช้ ซึ่งสไตล์การออกแบบเป็นส่วนที่สามารถทำให้รับรู้ได้มากที่สุดในการ ส่งผ่านข้อมูล

สไตล์ เป็นแก่นของวิสัยทัศน์ และยังเป็นกุญแจสำคัญที่ทำให้งานดูโดดเด่นที่สุดในการ ออกแบบทั้งหมด สไตล์การออกแบบของแต่ละคนจะมีกราฟิกอยู่ 2 ชนิด คือ กราฟิกธีม (Theme

Graphic) และกราฟิกข้อมูลที่เกี่ยวข้อง (Relevant Information Graphics) กราฟิกเริ่มเป็นแกนหลักสำคัญของสไลด์งาน ขณะที่กราฟิกของข้อมูลที่เกี่ยวข้องมีบทบาทสนับสนุน ซึ่งการออกแบบที่ประกอบด้วย 2 ส่วนนี้จะทำให้มั่นใจได้ว่าผู้ชมจะได้รับข้อมูลอย่างรวดเร็ว และเพลิดเพลินไปกับประสบการณ์การอ่าน โดยสไลด์การออกแบบอาจแบ่งได้ดังต่อไปนี้

1). นามธรรมและใช้งานง่าย (Abstract and Intuitive) การออกแบบที่เรียบง่าย ที่เพียงประกอบไปด้วยบล็อกสีรูปทรงเรขาคณิต (Geometric Color Blocks) ที่เป็นนามธรรม และเส้นสายที่ให้ความรู้สึกจริงจังเสมอ ความสง่างาม ความเป็นมืออาชีพและน่าสนใจ ที่แตกต่างจากมลพิษทางสายตา นี่คือเทคนิคการออกแบบพื้นฐานของการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ และมีประสิทธิภาพในการส่งผ่านข้อมูลอีกด้วย

ซึ่งจะแตกต่างจากสไตล์ภาพเสมือนจริง (Traditional Realist Style) ธรรมชาติของการ์ตูนที่ดูเกินจริง เอฟเฟกของภาพที่ดูผิดเพี้ยน สามารถทำให้ข้อความที่ดูน่าเบื่อกลายเป็นความหวานและมีอารมณ์ขัน ช่วยให้ผู้ชมได้ชื่นชมภาพและเข้าใจเนื้อหาข้อมูลอย่างเป็นธรรมชาติ สไตล์การ์ตูนที่นำมาใช้ในการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ ได้รวมวิธีการแสดงออกกับสีและรูปแบบของความเรียบง่าย (Form of the Minimalist) โดยมีทักษะของการเล่าเรื่องรวมไว้ด้วยกัน วาดข้อมูลที่ซับซ้อนให้เรียบง่าย และใช้ภาษาทางภาพที่เป็นอารมณ์ขัน เป็นธรรมชาติและชัดเจน ซึ่งเป็นที่นิยมอย่างมากในหมู่ผู้อ่าน

2). สงบและมีเหตุผล (Calm and Rational) ในปี 2010 นักวิเคราะห์คาดการณ์ไว้ว่าประเทศจีนและสหรัฐอเมริกาได้คาดว่าจะได้รับการพัฒนาก้าวหน้าในเทคโนโลยีขั้นสูงของพลเรือน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการอนุรักษ์พลังงานและการรักษาสีสิ่งแวดล้อม พลังงานสะอาด และด้านวัตถุดิบใหม่ ๆ ต่อมาแผน 5 ปีในประเทศจีนกลายเป็นอุตสาหกรรมหลัก พลังงานลมได้ปรากฏขึ้น อย่างไรก็ตาม สิ่งที่เป็นเทคโนโลยีระดับสูงไม่สามารถเข้าใจได้ง่าย มันจะดูยากเกินไปสำหรับประชาชนที่ไม่คุ้นเคยกับสิ่งเหล่านี้

ในเวลานี้ การนำเสนอข้อมูลด้วยภาพเริ่มที่จะดำเนินบทบาทของตัวเอง ซึ่งไม่เพียงแต่ทำให้เห็นภาพของข้อมูลที่ซับซ้อนเท่านั้น แต่แสดงถึงความล่งรู้ถึงอนาคตด้วยภาษาที่มีเหตุผลและสงบนิ่ง ทำให้เรารู้สึกถึงเทคโนโลยีขั้นสูงอย่างเป็นธรรมชาติ ลดความซับซ้อนของข้อมูล และสัมผัสได้ถึงศิลปะ

สี (Color) และพื้นผิว (Texture) เป็นองค์ประกอบสำคัญที่สะท้อนให้รู้สึกถึงเทคโนโลยีการออกแบบให้รู้สึกถึงเทคโนโลยีโดยทั่วไปแล้วจะใช้สีน้ำเงิน ซึ่งเป็นไปตามจุดมุ่งหมายและเหตุผล ให้ความรู้สึกถึงความสงบ และสีดำ ที่ดูดีกลับ นำมาใช้ร่วมกันเสมอกับเส้นเรขาคณิต นำเสนอความ

สวยงามของเทคโนโลยีที่ทันสมัย ซึ่งพื้นผิวของโลหะเป็นอีกวิธีทางหนึ่งที่สะท้อนถึงเทคโนโลยีขั้นสูง โดยกราฟิกตกแต่งต่าง ๆ (Decorative Graphics) ถูกเอาออกทั้งหมด

2.1.2.3.2.2.4 โทนสีและข้อความ (Color and Text Scheme)

Wang Kai (2013) กล่าวว่า โทนสีและข้อความเป็นส่วนขั้นตอนสุดท้ายของกระบวนการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ เป็นการปรับแต่งการออกแบบโดยรวม และประสานในแต่ละส่วนของเลย์เอาท์

1). จิตวิทยาของสี (Psychological Effects of Colors) สีสันและความคมชัดเป็นส่วนขั้นตอนสำคัญเพื่อจะเน้นส่วนสำคัญของข้อมูล ความอึมัวของสีสามารถมุ่งความสนใจของเราไปยังใจความสำคัญได้ เมื่อเทียบกับรูปทรง (Shape) สีทำให้มีผลกับภาพมากกว่า และมีประสิทธิภาพมากกว่าในการแสดงจุดสำคัญ เพราะฉะนั้นโทนสีที่เหมาะสมสำหรับการออกแบบการนำเสนอข้อมูลด้วยภาพจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง

โทนสีที่สมบูรณ์แบบทำให้เกิดความรู้สึกที่น่าเชื่อถือ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเลย์เอาท์ที่ซับซ้อนของพื้นที่การนำเสนอข้อมูลด้วยภาพ การใช้โทนสีที่ถูกต้องจะช่วยให้การออกแบบเป็นระบบมากขึ้น และเป็นเหตุเป็นผลในการแสดงเรื่องราว อย่างไรก็ตาม การเลือกใช้โทนสีที่ผิด ไม่เพียงแต่สร้างความเสียหายต่อภาพลักษณ์ของแบรนด์แล้ว แต่ยังเป็นการส่งสารข้อมูลที่ไม่ถูกต้องอีกด้วย

1. สีแดง เป็นสีที่ร้อนแรงที่สุด มีพลังที่สุดในสีโทนอุ่น ซึ่งให้ความรู้สึกมั่นใจ กระตุ้นปลุกเร้า ความกระตือรือร้น ความตื่นตัวเร้าร้อน และแข็งแรง มันอาจจับคู่กับสิ่งที่น่าสนใจ สิ่งสำคัญ หรือป้ายต่าง ๆ เป็นต้น

2. สีส้ม อาจไม่หนักแน่นเท่าสีแดง มีแนวโน้มให้ความรู้สึกที่สมดุล แผ่กระจายความอบอุ่น และสามารถสร้างบรรยากาศสบาย ๆ ได้อย่างง่ายดาย จึงเป็นตัวแทนของความคล่องแคล่ว และมีชีวิตชีวาตามจุดมุ่งหมายของการออกแบบ

3. สีเหลือง เป็นอีกหนึ่งสีที่สว่างไสวและเป็นสีที่สร้างแรงบันดาลใจ มันเปล่งปลั่ง ความสุข ความอบอุ่น ความกระตือรือร้น และความตื่นตัว สีเหลืองบริสุทธิ์มักใช้กับรายการที่เกี่ยวข้องกับเด็กทารก ในขณะที่ สีเหลืองเข้มดูเหมือนจะเป็นความเรียบ ตรงไปตรงมา และดูเก่า

4. สีเขียว มักจะเห็นถึงความเยียบสงบ ด้วยความรู้สึกสดชื่น ความหนุ่มสาว และความอ่อนเยาว์มักถูกนำมาใช้โดยนักออกแบบที่นำเสนอความรู้สึกของความสมดุล และความประสานพร้อมเพรียงกัน สีเขียวเข้ม ถูกนำมาใช้เพื่อแสดงให้เห็นถึงความมั่นคง มีเสถียรภาพ ความอดุสาหะ และความอุดมสมบูรณ์

5. สีน้ำเงิน ถูกมองว่าน่าเชื่อถือ ไว้วางใจได้ ซื่อสัตย์ และมีความมุ่งมั่น อีกทั้ง ยังแสดงให้เห็นถึงความนิ่งสงบและสปีริต สีน้ำเงินเข้ม เหมาะสมสำหรับการออกแบบด้านองค์กรหรือธุรกิจ แสดงให้เห็นถึงลักษณะที่เป็นเทคโนโลยีขั้นสูง หรือให้ความรู้สึกของอนาคต สีฟ้าสามารถใช้สำหรับชุมชนออนไลน์ (Social Network) ที่ส่งความรู้สึกสุขุมและอบอุ่น

6. สีม่วง เป็นความรู้สึกของความสูงส่งและศักดิ์ศรี สีม่วงมักจะเชื่อมโยงกับความคิดสร้างสรรค์ สีม่วงเข้มแสดงถึงความมั่งคั่งและความหรูหรา และสีม่วงอ่อนหมายถึง ฤดูใบไม้ผลิและความโรแมนติก

7. สีดำ แสดงถึงอำนาจ ความสง่างาม และความทันสมัย มักจะมีความรู้สึกของความลึกลับ

8. สีเทา แสดงให้เห็นถึงความสงบและเป็นกลาง งานการออกแบบด้วยสีเทามักจะดูอนุรักษ์นิยม (Conservative) แต่ขาดความรู้สึกของพลังงาน

9. สีขาว หมายถึงความชัดเจน สะอาด เปิดกว้าง มีความหวังและเรียบง่าย

10. สีน้ำตาล มักจะรวมอยู่กับพื้นผิวเสมอเมื่อนา มาใช้เป็นสีพื้นหลัง สีน้ำตาลจาง ๆ (Shallow Brown) รวมถึงสีครีม สีเบจ สีงาช้าง และสีขาวของนม ทั้งหมดเป็นตัวแทนของความเรียบง่าย สง่างาม และบริสุทธิ์ สีน้ำตาลกลางรวมถึงสีน้ำตาลอ่อน สีขาวสาลี ให้ความรู้สึกของการอนุรักษ์ (Conservatism) ความศรัทธาและ ความเปื้อน่าย สีน้ำตาลเข้มพูดถึงความมั่นคง เสถียรภาพ ความเชื่อมั่น ซึ่งเกี่ยวข้องกับประสบการณ์และความสะดวกสบาย

2.1.2.3.2.2.5 รูปแบบข้อความ (Text Scheme) ในการออกแบบกราฟิก เกือบ 95% ของเนื้อหาไม่สามารถแยกออกจากฟอนต์ (Font) ยิ่งไปกว่านั้นการออกแบบอินโฟกราฟิกที่เกิดจากกราฟิก การออกแบบฟอนต์ประกอบด้วย 2 ด้าน หนึ่งคือการจัดวางข้อความในหน้า สองหมายถึงการสื่อสารทางอารมณ์ระหว่างเนื้อหาข้อมูลกับผู้อ่าน ด้วยเหตุนี้ ฟอนต์สามารถตอบสนอง 3 ความต้องการทางภาพที่สำคัญ คือ (1) ตระหนักถึงคุณค่าของการอ่าน (2) การเสริมสร้างการแสดงผล และ (3) การแสดงออกที่มีคุณภาพทางศิลปะ ตัวอย่างเช่น ในความแตกต่างของสไตล์การออกแบบรูปแบบความบันเทิงสามารถเลือกใช้ฟอนต์ที่ดูผ่อนคลายหรืออารมณ์ขัน รูปแบบเทคโนโลยีสามารถเลือกฟอนต์ที่ดูน่าเชื่อถือและดูเคร่งครัด ในขณะที่รูปแบบทางสังคมสามารถใช้ฟอนต์ที่อ่อนโยนชัดเจน การออกแบบฟอนต์ที่มีคุณภาพสูง สามารถทำให้การแสดงผลโดดเด่นด้วยลักษณะที่ดึงดูดของ มัน ซึ่งดึงดูดผู้ชมให้เข้าใจความหมายพื้นฐานของหัวข้อนั้น ๆ ได้โดยตรง

ตัวอักษรตะวันตก สามารถแบ่งออกได้เพียงแค่ 2 ประเภท หนึ่งคือฟอนต์พื้นฐาน (Basic Fonts) ซึ่งประกอบด้วย ฟอนต์ไม่มีเชิง (Sans-Serif Font) ฟอนต์มีเชิง (Serif Font) ฟอนต์ตัวเอียง

(Italic Font) ฟอนต์ตัวหนา (Bold Font) และฟอนต์ลายมือ (Script Font) ประเภทที่สอง ประกอบด้วยฟอนต์ปรับแต่งมาจากประเภทแรก คือ ฟอนต์ไม่มีเชิงแบบตัวแคบ (Condensed Sans-Serif) ฟอนต์มีเชิงแบบสมัยใหม่ (Modern Serif) ฟอนต์มีเชิงแบบหนา (Slab-Serif) ฟอนต์รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Font) ฟอนต์ โค้งมน (Rounded Font) และฟอนต์แบบกว้างขนาดเดียว (Mono-Space font)

2.1.2.3.2.2.6 เคล็ดลับการออกแบบอินโฟกราฟิก

อาศิรา พนาราม (2557) ได้สรุปเคล็ดลับการออกแบบอินโฟกราฟิก ไว้ดังนี้

1. เรียบง่าย อินโฟกราฟิกที่ดูวุ่นวายยุ่งเหยิงนั้นไม่เคยใช้ได้ผล
2. ตรวจสอบข้อเท็จจริง ข้อมูลที่ผิดพลาดจะเป็นตัวบั่นทอนเครดิตของนักออกแบบมากที่สุด ฉะนั้นต้องตรวจสอบข้อมูลรวมถึงพิสูจน์อักษรให้ถูกต้องเสมอ
3. ใช้สีให้เป็น เลือกใช้สีเพื่อการสื่อสารที่ทรงพลัง ชัดเจน เข้าใจง่าย และต้องรู้จักอารมณ์ของสีให้ดี
4. ใส่เฉพาะตัวเลขที่จำเป็น ตัวเลขเยอะ ๆ ไม่ได้หมายถึงการให้ข้อมูลที่ดีเสมอไป หลายครั้งตัวเลขที่มากเกินไปอาจทำให้เกิดความสับสนหรือสื่อสารผิดพลาดได้
5. ทำคำบรรยายให้น่าอ่าน เรื่องราวดี ๆ จะยิ่งน่าสนใจขึ้นเมื่ออยู่กับภาพที่ดี
6. กระชับเนื้อหาเข้าไว้ การนำเสนอภาพกราฟิกที่ดีที่สุด ต้องการแค่สาระสำคัญที่ครบถ้วน ด้วยจำนวนตัวอักษรที่จำกัด
7. ขนาดมีผล สร้างงานด้วยไฟล์ที่มีขนาดเล็กที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แต่ยังคงคุณภาพของงานที่ชัดเจนไว้ เพื่อที่เวลาคนดาวน์โหลดหรือนำไปเผยแพร่ต่อจะได้สะดวกรวดเร็ว

2.2 การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action research หรือ PAR)

การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นการผสมผสานการวิจัยแบบมีส่วนร่วม (Participatory Research) กับการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Action Research) รวมทั้งการวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) เข้าด้วยกัน เพื่อให้ได้องค์ความรู้ใหม่โดยผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องจะได้เข้ามามีส่วนร่วมในการวิจัยทุกขั้นตอนตั้งแต่การร่วมคิด ร่วมตัดสินใจ ร่วมทำ ร่วมตรวจสอบ และร่วมรับประโยชน์ควบคู่กับกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

ความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

นักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงความหมายของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมไว้ดังนี้

Kemmis และ Ma Taggart (2000) ได้กล่าวถึงการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมไว้ว่าเป็นลักษณะเดียวกับการวิจัยปฏิบัติการ (Action Research) ซึ่งประกอบด้วยวงจรของกิจกรรมดังนี้

1. การวางแผนเพื่อการเปลี่ยนแปลงของสังคมหรือองค์กร โดยการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง
2. การลงมือปฏิบัติตามแผนและสังเกตกระบวนการปฏิบัติ รวมทั้งผลที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติตามแผนที่วางไว้
3. การสะท้อนผลจากการปฏิบัติแล้วนำข้อมูลหรือประเด็นปัญหาที่ได้มาใช้ทบทวนแผนการปฏิบัติ ซึ่งย้อนกลับไปสู่การวางแผนการปฏิบัติในขั้นตอนแรกอีกครั้งโดยเป็นวงจรที่ต่อเนื่องเรื่อยไป

Creswell (2002) ได้กล่าวถึงกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมว่ามีลักษณะเป็นเกลียวของความคิด การพิจารณา และการกระทำ ซึ่งเรียกว่า “เกลียวปฏิสัมพันธ์ (Interacting Spiral)” ประกอบด้วย 3 ระยะ คือ พิจารณาปัญหามีอะไร (Look) การคิดพิจารณา (Think) และการลงมือปฏิบัติ (Act) ซึ่งรูปแบบลักษณะนี้จะนำไปสู่การปฏิบัติที่ไม่จำเป็นต้องเป็นแนวเส้นตรง แต่กระบวนการทั้งหลายสามารถเกิดซ้ำได้อีกและมีการปรับปรุงกระบวนการในขั้นตอนต่อไป

สุภางค์ จันทวานิช (2531) ได้กล่าวถึงการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมไว้ว่าเป็นการวิจัยที่นำแนวคิด 2 ประการมาผสมผสานกันคือการปฏิบัติการ (Action) ซึ่งหมายถึงกิจกรรมที่โครงการวิจัยจะต้องดำเนินการ และคำว่าความร่วมมือ (Participation) อันเป็นการมีส่วนร่วมของทุกฝ่ายที่เข้าร่วมกิจกรรมวิจัย ในการวิเคราะห์สภาพปัญหาหรือสถานการณ์อันใดอันหนึ่ง แล้วร่วมในกระบวนการตัดสินใจและการดำเนินการจนกระทั่งสิ้นสุดการวิจัย โดยมีความหมายถึงวิธีการที่ให้ผู้ถูกวิจัยหรือชาวบ้าน เข้ามามีส่วนร่วมในการวิจัย เป็นการเรียนรู้จากประสบการณ์ โดยอาศัยการมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันจากทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมวิจัย นับตั้งแต่การระบุปัญหาของการดำเนินการ การช่วยให้ข้อมูลและการช่วยวิเคราะห์ข้อมูล ตลอดจนช่วยหาวิธีแก้ไขปัญหาก็หรือส่งเสริมกิจกรรมนั้นๆ ซึ่งในการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ข้อมูลจากการทำวิจัยทุกขั้นตอนชาวบ้านเป็นผู้ร่วมกำหนดปัญหาของชุมชนและหาแนวทางในการแก้ไขปัญหา กระบวนการวิจัยจึงดำเนินไปในลักษณะของการแลกเปลี่ยนความเห็นระหว่างชาวบ้านกับผู้วิจัย เพื่อให้ได้ข้อสรุปเป็นขั้นๆ ส่วนกระบวนการสังเคราะห์ข้อมูลเป็นไปในเชิงการวิภาษ (Dialectic) ซึ่งชาวบ้านจะค่อยๆ เรียนรู้ด้วยตัวเอง และด้วยวิธีการวิจัยเช่นนี้ ข้อมูลที่ได้จึงมีความชัดเจน สะท้อนความคิดอ่านตลอดจนนิสัยใจคอ

ของชาวบ้าน สะท้อนความต้องการและแบบแผนในการดำเนินชีวิตของเขา การวิจัยแบบนี้จึงเป็นวิธีการที่สนับสนุนให้ชาวบ้านหรือตัวแทนในชุมชนเป็นคนสร้างองค์ความรู้ใหม่ให้กับตนเองและชุมชน โดยการศึกษาเรียนรู้หาข้อมูล การศึกษาวิเคราะห์ถึงปัญหา รวมทั้งการแก้ไขปัญหาที่กำลังประสบอยู่ โดยการร่วมกันวางแผน และกำหนดการดำเนินงานตามแผนหรือโครงการ พร้อมทั้งการปฏิบัติตามแผน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายในการแก้ไขปัญหาได้ถูกต้องตรงตามความต้องการ ประกอบกับการใช้ภูมิปัญญาและทุนที่มีอยู่ในชุมชน การเปิดโอกาสให้ประชาชนได้เข้ามีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมนี้ นอกจากจะส่งผลดังที่ได้กล่าวไปแล้ว ยังช่วยให้เกิดการพัฒนาของผลงานวิจัยและกระบวนการวิจัยในตัวของมันเองอีกด้วย และอีกทางหนึ่งการวิจัยยังเป็นส่วนสำคัญในการสร้างองค์ความรู้ให้แก่ประชาชนที่เข้าร่วมกิจกรรมการวิจัย ซึ่งสามารถเป็นตัวนำของการพัฒนาไปสู่ชุมชนท้องถิ่นอย่างได้ผลและมีประสิทธิภาพอีกด้วย

ดังนั้นการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมจึงเป็นรูปแบบการวิจัยที่มีการผสมผสานการปฏิบัติการ (Action) กับการมีส่วนร่วม (Participation) ที่ทำให้เกิดกระบวนการวิจัยที่มีส่วนร่วมในการเข้ามาดำเนินกิจกรรมการวิจัยในระดับต่างๆ ของทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องตั้งแต่เริ่มต้นจนกระทั่งสิ้นสุดกระบวนการวิจัย อันจะนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ให้แก่ผู้ที่มีส่วนร่วมเพื่อการพัฒนาในมิติต่างๆ อย่างแท้จริง

หลักการสำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมมีหลักการสำคัญที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบของการวิจัยที่ประกอบไปด้วยกระบวนการค้นคว้าทางสังคม (Social Investigation) การให้การศึกษา (Education) และการกระทำหรือการปฏิบัติการ (Action) เพื่อให้กลุ่มผู้ถูกกดขี่หรือด้อยโอกาสในสังคมได้มีส่วนร่วมในการสร้างความรู้และทำความเข้าใจกับสภาพการณ์ที่ปรากฏอยู่ รวมทั้งเปิดพื้นที่ให้เรียนรู้และแก้ไขปัญหาร่วมกันระหว่างหลายฝ่าย อันเป็นการสร้างความรู้ให้กับสังคมได้อย่างเป็นรูปธรรม โดยพันธุ์ทิพย์ รามสูตร (2540) ได้อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับหลักการสำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมไว้อีกกว่าเป็นหลักการสำคัญที่ให้ความเคารพต่อภูมิปัญญาและวัฒนธรรมท้องถิ่น ตลอดจนกระบวนการสร้างความรู้ที่แตกต่างไปจากของนักวิชาการ

ลำดับขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

ไพบูลย์ สุทธิ (2554) ได้สรุปลำดับขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมที่ได้ทำการวิเคราะห์จากขั้นตอนที่กล่าวโดยนักวิชาการหลายๆ ท่าน อาทิ สมอาจ วงศ์ชมทอง และคณะ (2538) พันธุ์ทิพย์ รามสูตร (2540) สิทธิพันธุ์ ประพุทธินิติสาร (2545) ขอบ เข้มกลัดและโกวิท พวงงาม (2547) สามารถ กมขุนทด (2548) ที่นักวิชาการแต่ละท่านได้กล่าวถึงขั้นตอนการวิจัยเชิง

ปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมที่มีความแตกต่างกันในเรื่องของจำนวนขั้นตอน แต่มีความคล้ายคลึงกันในส่วนของวิธีการและเนื้อหาของแต่ละขั้นตอน จึงสามารถสรุปขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมได้ 2 ประเภทดังนี้

1. การแบ่งตามระยะของการวิจัย ที่สามารถแบ่งออกได้เป็น 5 ขั้นตอนย่อย คือ ระยะก่อนทำการวิจัย ระยะของการทำวิจัย ระยะการจัดทำแผน ระยะการนำแผนไปปฏิบัติ และระยะการติดตามและประเมินผลการปฏิบัติงาน
 2. การแบ่งโดยยึดขั้นตอนในการปฏิบัติของการวิจัย ที่สามารถแบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ การวิเคราะห์และระบุขอบเขตของปัญหา การวางแผน การลงมือปฏิบัติตามแผน และการประเมินผลและสะท้อนผลการปฏิบัติงาน
- โดยการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมไม่ว่าจะยึดตามประเภทใดก็มีความเกี่ยวข้องและเชื่อมโยงกัน ดังนี้

1. ระยะก่อนการทำวิจัย ประกอบด้วย การคัดเลือกชุมชน การบูรณาการตัวนักวิจัยเข้ากับชุมชน การศึกษาชุมชน
2. ระยะของการทำวิจัย ประกอบด้วย การวิเคราะห์ปัญหาร่วมกับชุมชน การฝึกอบรมทีมวิจัย ท้องถิ่น แกนนำชุมชน การกำหนดแนวทางแก้ไขปัญหา การออกแบบการวิจัย การเก็บรวบรวมข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล การนำเสนอข้อมูลต่อที่ประชุม
3. ระยะการจัดทำแผน ประกอบด้วย การอบรมทีมงานวิจัยท้องถิ่น การกำหนดโครงการหรือกิจกรรม การศึกษาความเป็นไปได้ของแผนงาน การแสวงหางบประมาณ ทรัพยากร สนับสนุน การวางแผนการประเมิน
4. ระยะการนำแผนไปปฏิบัติ
5. ระยะการติดตามและประเมินผลการปฏิบัติงาน ประกอบด้วย การจัดตั้งทีมงานการประเมินผลการปฏิบัติงาน และการเสนอผลการประเมินต่อที่ประชุม

การมีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัย

การมีส่วนร่วม (Participation) เป็นวิธีการ (Means) สำคัญที่จัดว่าเป็นหัวใจสำคัญของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม โดยทวิทอง หงษ์วิวัฒน์ (2527) ได้มีทัศนะว่าการมีส่วนร่วมเป็นสิทธิของประชาชนต่อการตัดสินใจนโยบายที่เกี่ยวกับการจัดสรร (Allocation) และการใช้ประโยชน์ (Utilization) ของทรัพยากรเพื่อการผลิต ซึ่งเป็นความจำเป็นที่ประชาชนต้องเข้าร่วมในการวางแผนเพื่อการกินดีอยู่ดี และสามารถตอบสนองต่อสิ่งที่เข้าถึงซึ่งการพัฒนา โดยในเชิงทฤษฎี การมีส่วนร่วมต่อการดำเนินกิจกรรมหรือโครงการพัฒนามีหลากหลายมิติ ประกอบด้วย

มิติการร่วมศึกษาและวิเคราะห์ปัญหา โดยประชาชนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมในการศึกษาชุมชน วิเคราะห์ชุมชน ค้นหาปัญหาและสาเหตุของปัญหาภายในชุมชนร่วมกัน และมีส่วนร่วมใน

การจัดลำดับความสำคัญของความต้องการ ที่จะเป็นการกระตุ้นให้ประชาชนได้เรียนรู้สภาพของชุมชน วิถีชีวิต สังคม ทรัพยากร และสิ่งแวดล้อมเพื่อใช้เป็นข้อมูลเบื้องต้นในการจัดทำและประกอบการพิจารณาวางแผนงานวิจัย

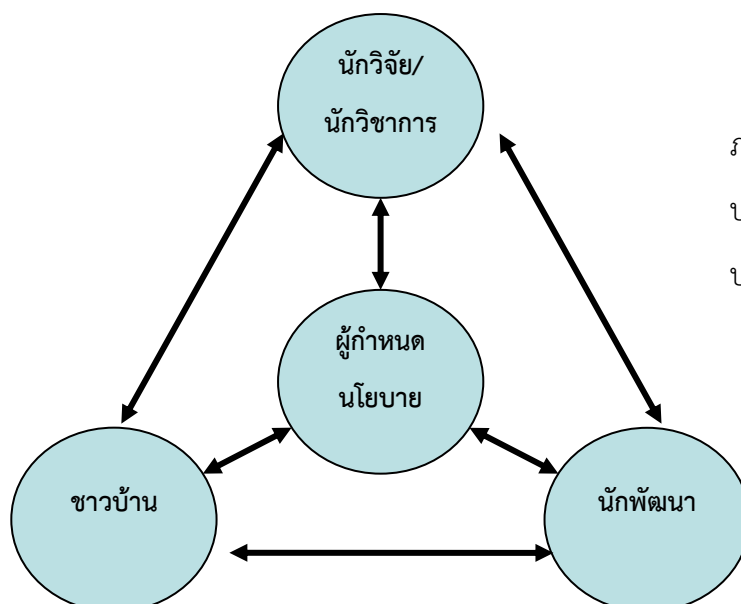
มิติการร่วมวางแผน โดยการนำข้อมูลเบื้องต้นของชุมชนมาวิเคราะห์ปัญหาและนำมาอภิปรายแสดงความคิดเห็นร่วมกันเพื่อกำหนดนโยบาย วัตถุประสงค์ของโครงการ วิธีการ และแนวทางการดำเนินงาน ตลอดจนกำหนดทรัพยากรและแหล่งทรัพยากรที่จะใช้เพื่อการวิจัย

มิติการร่วมดำเนินการ โดยการมีส่วนร่วมของประชาชนในการดำเนินการพัฒนาตามแผนการวิจัยที่ได้วางไว้ ซึ่งเป็นขั้นตอนที่ประชาชนสามารถมีส่วนร่วมในการสร้างประโยชน์ให้กับชุมชนทั้งการสนับสนุนด้านเงินทุน วัสดุอุปกรณ์ และแรงงาน รวมทั้งการเข้าร่วมในการบริหารงาน การประสานขอความช่วยเหลือจากภายนอกในกรณีที่มีความจำเป็น

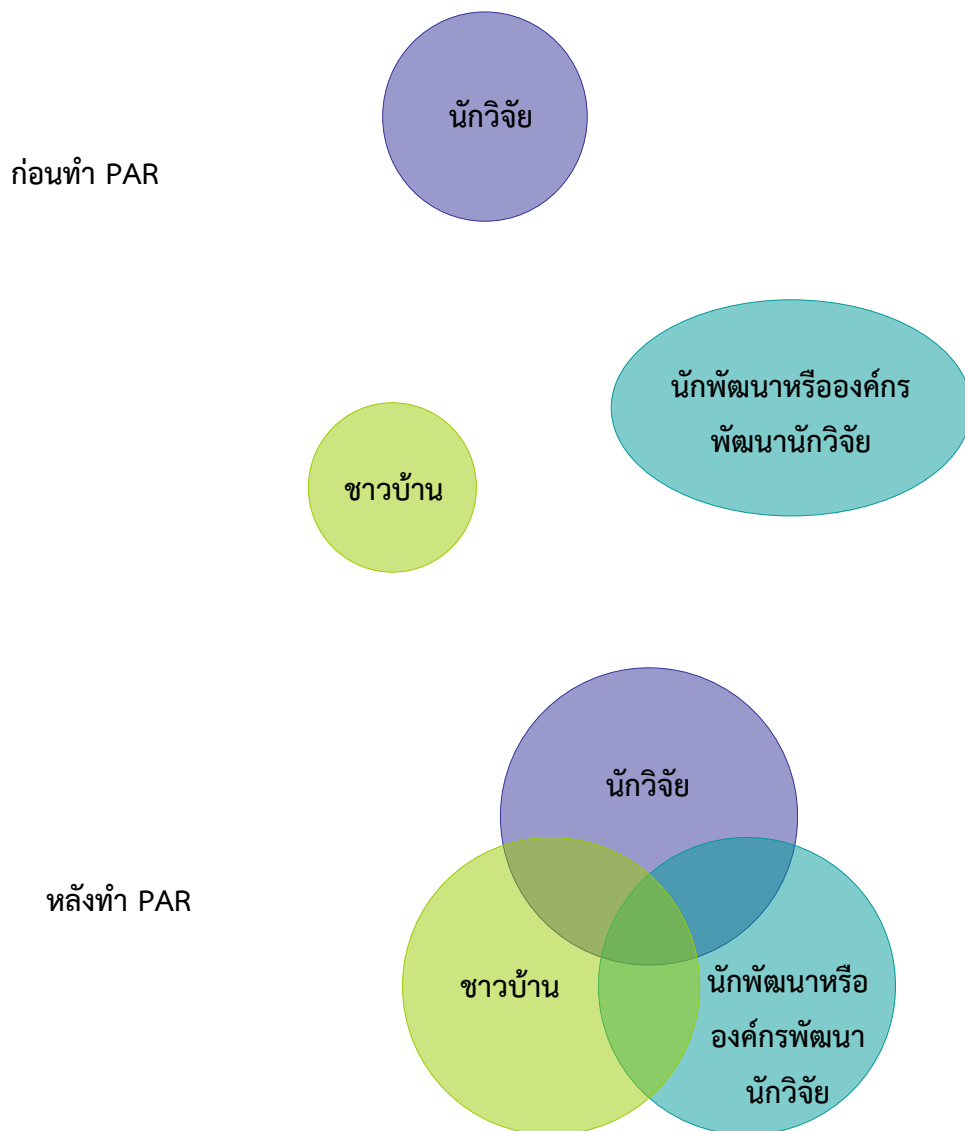
มิติการร่วมรับผลประโยชน์ โดยประชาชนต้องมีส่วนร่วมในการกำหนดการแจกจ่ายผลประโยชน์จากกิจกรรมการวิจัยในชุมชนในพื้นที่เป้าหมายและเสมอภาค

และมิติการมีส่วนร่วมติดตามประเมินผลการดำเนินงานวิจัย โดยการติดตามผลของการพัฒนาจากการดำเนินการว่าประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์หรือไม่ มีปัญหาอุปสรรค และข้อจำกัดอย่างไร เพื่อแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นได้ทันที และนำข้อผิดพลาดไปเป็นบทเรียนในการดำเนินการต่อไป

อีกทั้ง ไพโรจน์ ชลารักษ์ (2548) ยังได้แสดงให้เห็นถึงการมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมมีดังภาพ 2.1



ภาพที่ 2.1 แสดงการมีส่วนร่วมของประชาชนในกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม



ภาพที่ 2.2 แสดงความสัมพันธ์ระหว่างชาวบ้าน นักวิจัย นักพัฒนาหรือเอกชนก่อนและหลังการทำวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

สุภางค์ จันทวานิช (2531) ได้กล่าวถึงบุคคลที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมไว้อีกว่า การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเป็นการผสมผสานความรู้เชิงทฤษฎีและระเบียบวิธีวิจัยของนักวิจัย และวัตถุประสงค์ของนักวิจัยและนักพัฒนา ควบคู่ไปกับความ

ต้องการความรู้ และประสบการณ์ของผู้วิจัย ดังนั้นการดำเนินการและผลของการวิจัยจึงเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับบุคคลหลายฝ่าย ซึ่งมักจะประกอบไปด้วยบุคคล 3 ฝ่ายประกอบด้วย (1) บุคคลเป้าหมาย อาจเป็นผู้แทนของกลุ่มบุคคลเป้าหมาย หรือชุมชนที่จะทำการศึกษา ซึ่งถือว่าคนในชุมชนหรือกลุ่มนั้นเป็นผู้ที่รู้ข้อมูลเกี่ยวข้องกับตนเองดีที่สุด (2) นักวิจัย เป็นผู้แทนของนักวิชาการที่มีความสนใจในการวิจัยและพัฒนา ซึ่งเป็นคนนอก นักวิจัยจะเป็นฝ่ายผู้รู้และเชี่ยวชาญเรื่องแนวความคิด ทฤษฎีและระเบียบวิธีการวิจัย และ (3) นักพัฒนา เป็นกลุ่มผู้มีความรู้และมีเป้าหมายเพื่อการพัฒนา ซึ่งมักจะเป็นผู้แทนของฝ่ายรัฐบาลหรือองค์กรพัฒนาเอกชน ซึ่งแม้ว่าเป็นคนนอกแต่ก็นับว่าเป็นบุคคลที่ค่อนข้างจะใกล้ชิดกับบุคคลเป้าหมายของการพัฒนาหรือบุคคลกลุ่มแรกมากที่สุด โดยในบางครั้งในการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม นักวิจัยและนักพัฒนาอาจเป็นบุคคลเดียวกันก็ได้ โดยความสัมพันธ์ของบุคคลทั้ง 3 ฝ่ายในระยะก่อนดำเนินการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมจะมีโลกทัศน์หรือวิธีการมองปัญหาของคนแต่ละกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยแตกต่างกันไปตามกรอบแนวความคิดที่แต่ละบุคคลยึดถือ แต่ภายหลังจากที่มีการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมแล้ว บุคคลทั้งสามกลุ่ม ซึ่งประกอบด้วยนักวิจัย ช่างบ้านหรือบุคคลกลุ่มเป้าหมายและนักพัฒนา จะมีความเข้าใจถึงปัญหาและความเข้าใจร่วมกันในการพัฒนาซึ่งเป็นรากฐานที่สำคัญสำหรับความสำเร็จในการพัฒนา และเป็นจุดเริ่มต้นของโครงการต่าง ๆ ของชุมชนอีกด้วย ดังรายละเอียดในภาพ 2.2

การผสมพลังสื่อมวลชนในการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม

วิรัตน์ คำศรีจันทร์ (2554) ได้กล่าวถึงการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมว่ามักมุ่งตอบสนองความจำเป็นและความหลากหลายที่มีในระดับชุมชนที่มีขีดจำกัดต่อการแก้ปัญหาเชิงระบบ และการที่จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงอย่างแท้จริง ซึ่งอาจจะมาจากหลากหลายเหตุผล อาทิ ความจำเป็นของคนส่วนน้อย การอยู่นอกความสนใจของสังคม เป็นต้น จึงทำให้การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมมุ่งแก้ไข้ปัญหาในระบบปฏิบัติเป็นกรณีเฉพาะ ดังนั้นการออกแบบการดำเนินการเพื่อให้เกิดพลังสื่อมวลชนที่นำไปสู่การแก้ปัญหาเชิงระบบและการเปลี่ยนแปลงอย่างแท้จริงจึงสามารถดำเนินการได้ดังนี้

- ค้นหาจุดสนใจที่ดีและมีพลังต่อการอธิบายสิ่งต่างๆ โดยระบุประเด็นปัญหาหรือความน่าสนใจที่โดดเด่นและความเชื่อมโยงกับเรื่องราวอื่นๆ ทั้งหมดของชุมชนได้เป็นอย่างดี เพื่อให้เป็นหัวข้อหลักและเป็นตัวเปิดประเด็นความสนใจที่นำไปสู่การสื่อสารและนำเสนอเรื่องราวต่างๆ ต่อไปได้ตามที่ต้องการ
- สร้างความรู้และข้อมูลเพื่อสื่อถึงสังคม โดยการระดมกลุ่มประชาคมสร้างความรู้และเรียนรู้อย่างลึกซึ้งทั้งตนเองและความเป็นชุมชนของตนเองในมิติต่างๆ โดยเน้นประเด็นที่

ได้เลืกร่วมกัน ซึ่งนอกจากจะทำให้ได้ข้อมูลเพื่อเตรียมการนำเสนอต่อสื่อมวลชนตามที่ต้องการได้เป็นอย่างดี แล้ว กระบวนการวิจัยยังเสริมศักยภาพกลุ่มนักวิจัยชาวบ้านให้มีความเข้มแข็ง สามารถสื่อสารและนำเสนอสิ่งต่างๆ ในนามของตนเองและด้วยตนเองได้

- ค้นหาตัวอย่างของจริง การวิจัยร่วมกับชาวบ้านจะทำให้สามารถอธิบายและบอกเล่าเรื่องราวแก่สื่อให้สามารถเข้าใจและเห็นภาพสิ่งต่างๆ อันเชื่อมโยงได้ในระยะเวลาจำกัด ทั้งตัวอย่างกรณีศึกษา กิจกรรม ตลอดจนความสามารถในการเชิญผู้นำสาขาต่างๆ ให้เข้ามามีส่วนร่วมในเวทีที่จัดขึ้นเพื่อสร้างความน่าสนใจในการนำเสนอผ่านสื่อ
- รวบรวมและจัดแสดงเพิ่มโอกาสสื่อสารความจริง การจัดเวทีชุมชนและวิเคราะห์สิ่งที่ให้พลังความคิดและนำไปสู่ความสร้างสรรค์ในอันที่จะเกิดความร่วมมือร่วมแรงร่วมใจกันอย่างกว้างขวาง

โดยการผสานพลังสื่อมวลชนกับการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมสามารถจัดกิจกรรมและเชื่อมโยงสิ่งที่เตรียมการต่างๆ เข้าด้วยกัน ดังนี้

- การจัดกิจกรรมและเวทีสื่อสารกับสื่อมวลชน โดยการจัดกิจกรรมเวทีนำเสนอและสร้างการสื่อสารกับสื่อมวลชนในเวลาอันสั้น รวดเร็ว และยืดหยุ่นต่อการปรับเปลี่ยนรูปแบบแต่ให้ได้สาระสำคัญเป็นอย่างดีที่สุด
- การทำเอกสารข้อมูลสื่อและนำเสนอช่วยกันหลากหลาย โดยการนำเสนออย่างมีส่วนร่วม พร้อมทั้งการแจกจ่ายเอกสารสื่อข้อมูลอย่างหลากหลาย โดยเน้นรูปแบบที่เป็นธรรมชาติ
- การพาเดินเรียนรู้และสัมผัสตัวอย่างของจริง โดยการจัดให้มีกรณีศึกษาตัวอย่างสำหรับการเดินเรียนรู้และสัมผัสชุมชนไว้อย่างหลากหลาย
- ทุกคนเป็นนักวิจัยและสื่อชุมชน โดยการเตรียมนักวิจัยชาวบ้านและผู้นำชุมชน ผู้นำกลุ่มก้อน เพื่อนำเสนอช่วยกันให้ดีที่สุด

ในการศึกษาเกี่ยวกับเรื่องการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วม นั้น จะมีผู้ที่ศึกษาการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วมเอาไว้ในหลายมิติ เริ่มจากการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อการสื่อสาร

งานวิจัยด้านการสื่อสารหลากหลายชิ้นได้สะท้อนภาพของการใช้การสื่อสารเป็นเครื่องมือสำคัญของกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมในการเปลี่ยนแปลงบุคคลหรือชุมชน โดยดำเนินการตามขั้นตอนของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมที่ผู้มีส่วนร่วมจะได้ทำความเข้าใจต่อสภาพปัญหาของบุคคลและชุมชนผ่านกระบวนการวิเคราะห์สภาพปัญหาเพื่อนำไปสู่การวางแผนการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพในการสร้างการเปลี่ยนแปลงหรือแก้ไขสภาพปัญหาดังกล่าวให้แก่กลุ่มเป้าหมายซึ่งจะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่มีความยั่งยืนมากยิ่งขึ้น โดยตัวอย่างงานวิจัยเหล่านี้จะ

เป็นแนวทางในการประยุกต์ใช้การสื่อสารเพื่อเป็นเครื่องมือในการสร้างการมีส่วนร่วมในการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมในโครงการการส่งเสริมการสื่อสารงานวิจัยอาหารผ่านสื่ออินโฟกราฟิกที่จะนำสื่อประเภทอินโฟกราฟิกและโมชันกราฟิกมาเป็นเครื่องมือในการสื่อสารงานวิจัยอาหารไปสู่ประชาชนทั่วไปเพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความรู้ ทักษะ และพฤติกรรมการบริโภคอาหารอย่างถูกต้อง ดังตัวอย่างของงานวิจัย ดังนี้

ศิริพร เสรีกิตติกุล (2544) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่อง การสื่อสารประเด็นยาเสพติดผ่านสื่อวิทยุกระจายเสียงโดยผู้สื่อสารที่เป็นเยาวชนผู้เคยติดยาเสพติด โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมโดยการให้เยาวชนผู้เคยติดยาเสพติดเป็นผู้สื่อสารผ่านสื่อวิทยุ และเพื่อศึกษารูปแบบการสื่อสารในรายการวิทยุที่เยาวชนผู้เคยติดยาเสพติดเป็นผู้สื่อสาร ผลการวิจัยพบว่า การใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมมีผลให้ 1) บุคลิกของผู้ร่วมปฏิบัติการทั้งลักษณะผู้นำหรือผู้ตามถูกปรับให้เกิดการมีส่วนร่วมอย่างเท่าเทียม 2) ภาพในใจเกี่ยวกับรูปแบบและเนื้อหาของรายการวิทยุที่เคยฟังและชื่นชอบถูกลบหรือเหลือน้อยที่สุด 3) ผู้ร่วมวิจัยได้พัฒนาความคิดเชิงวิเคราะห์และเกิดความมั่นใจในการแสดงออก 4) เมื่อเกิดความคุ้นเคยจึงได้เปิดเผยความในใจมากขึ้น 5) ผู้ร่วมวิจัยเกิดความศรัทธาในความสามารถของตนเอง และ 6) ผู้วิจัยมีความเข้าใจผู้เคยติดยาเสพติดมากขึ้น และสำหรับรายการวิทยุที่ร่วมกันผลิตขึ้น คือ "รายการรู้เท่าทันยาเสพติด" เยาวชนผู้เคยติดยาเสพติดได้ร่วมกันวางแผนและผลิตรายการขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นประโยชน์ทั้งต่อสาธารณชนทั่วไปและกลุ่มเยาวชนผู้ติดยาเสพติด โดยรายการได้สะท้อนให้เห็นว่า 1) ผู้สื่อสารปรารถนาจะสื่อสารกับกลุ่มคนที่หลากหลาย 2) ประเด็นเนื้อหาที่สื่อสารไปในรายการวิทยุคือชีวิตผู้ติดยาเสพติดเป็นชีวิตที่ขาดความไว้วางใจ ชีวิตที่ติดยาเสพติดเป็นชีวิตที่ย่ำแย่ และกำลังใจกับโอกาสเป็นสิ่งที่ขาดหายและปรารถนา และ 3) วิธีการนำเสนอที่ผู้สื่อสารเลือกใช้คือนานาทัศนะ และสัมภาษณ์ทั้งประชาชนทั่วไปและผู้เคยติดยาเสพติด

ศรัทธา โรจนสุพจน์ (2547) ได้ทำการศึกษาวิจัยเรื่องการสื่อสารเพื่อการมีส่วนร่วมจัดการป่าชุมชนของชาวบ้านห้วยแก้ว กิ่งอำเภอแม่ออน จังหวัดเชียงใหม่ โดยมีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาความเป็นมาและสภาพการมีส่วนร่วมในการจัดการป่าชุมชนของชาวบ้านห้วยแก้ว 2) เพื่อวิเคราะห์การสื่อสารที่ใช้ในการจัดการป่าชุมชนของชาวบ้านห้วยแก้ว 3) เพื่อศึกษาและปฏิบัติการการมีส่วนร่วมในการสื่อสารเพื่อการจัดการป่าชุมชนของชาวบ้านห้วยแก้ว และ 4) เพื่อศึกษาผลของการมีส่วนร่วมในการสื่อสารเพื่อการจัดการป่าชุมชนของชาวบ้านห้วยแก้ว ผลการวิจัยพบว่า ชาวบ้านห้วยแก้วในยุคบุกเบิกมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับป่าอย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นด้านเศรษฐกิจ การเมือง หรือความเชื่อ ในยุคนี้ชาวบ้านใช้ป่าและรักษาป่าควบคู่กันไป เป็นการจัดการป่าตามวิถีชีวิตดั้งเดิม ต่อมารัฐได้นำป่าให้เอกชนเช่าจนชาวบ้านเรียกร้องได้ป่ากลับคืนมา และได้ชื่อว่าเป็นป่าชุมชนแห่งแรกของประเทศไทย เมื่อได้ป่ากลับคืนจึงจัดการป่าชุมชนโดยจัดตั้งคณะกรรมการป่าชุมชน มีการวางแผน ตั้งกฎเกณฑ์

และมีการดำเนินงาน แต่การจัดการป่าจำกัดอยู่ในวงแคบและไม่สืบทอดไปยังคนรุ่นใหม่ และการสื่อสารเพื่อการจัดการป่าพบว่า การสื่อสารภายในชุมชนช่วงเกิดวิกฤติการณ์ชาวบ้านใช้สื่อหลายรูปแบบและเป็นระบบ การสื่อสารมีลักษณะที่มีชาวบ้านเป็นศูนย์กลาง แต่ปัจจุบันการสื่อสารมีเพียงการพูดคุยอย่างไม่เป็นทางการในกลุ่มที่ใช้ป่า อีกทั้งสื่อที่มีอยู่เดิมในหมู่บ้านก็ได้ถูกนำมาใช้เพื่อการจัดการป่า ส่วนการสื่อสารกับสังคมภายนอกพบว่า แกนนำได้ติดต่อสื่อสารกับภายนอกชุมชนมาก แกนนำมีบทบาทแต่ประโยชน์ที่กลับเข้ามาในหมู่บ้านมีน้อย มีการผลิตสื่อสมัยใหม่ 3 สื่อคือ สื่อสไลด์ สื่อวีดิทัศน์ และการจัดรายการวิทยุชุมชน พบว่าชาวบ้านมีส่วนร่วมในทุกองค์ประกอบของการสื่อสารทุกระดับของการมีส่วนร่วม และทุกขั้นตอนของการผลิตซึ่งเป็นตามแนวคิดการสื่อสารแบบมีส่วนร่วมที่ก่อให้เกิดผล 5 ประการคือ 1) สื่อสมัยใหม่มีบทบาทในการสร้างและถ่ายทอดความรู้ 2) สื่อสมัยใหม่มีบทบาทสานความสัมพันธ์ของชุมชน 3) สื่อสมัยใหม่เปิดพื้นที่ให้กับผู้หญิงและเด็ก 4) สื่อสมัยใหม่มีบทบาทจุดประเด็นการพูดคุยเกี่ยวกับป่า 5) สื่อสมัยใหม่สร้างผู้ให้ข้อมูลข่าวสาร ดังนั้นสื่อสมัยใหม่จึงสามารถสร้างพลังอำนาจให้กับชุมชน

ณัฐนันท์ วิริยะวิทย์ (2560) ได้ทำการศึกษากลยุทธ์การสื่อสารเพื่อส่งเสริมการทำเกษตรอินทรีย์อย่างมีส่วนร่วมของชุมชนบ้านจำรุง อำเภอกาบัง จังหวัดระยอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากลยุทธ์การสื่อสารเพื่อส่งเสริมการทำเกษตรอินทรีย์ของชุมชนบ้านจำรุง โดยใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม ผลการวิจัยพบว่า ชุมชนมีปัญหาในการทำเกษตรอินทรีย์ 3 ด้านสำคัญ ได้แก่ ด้านการผลิต ด้านการตลาด และด้านแรงงาน ส่งผลให้เกษตรกรมีทัศนคติด้านการทำเกษตรอินทรีย์ว่า “ยุ่งยาก ผลผลิตน้อย และมีความเสี่ยง” ด้วยเหตุนี้ กลยุทธ์การสื่อสารเพื่อส่งเสริมการเกษตรอินทรีย์ ประกอบด้วย 3 กลยุทธ์ ดังนี้ 1) กลยุทธ์ “ลูกเปิดซีไทร์” เพื่อเน้นให้เห็นข้อดีของผลผลิตตามวิถีอินทรีย์ 2) กลยุทธ์ “ความกลัว” เพื่อจัดการความเสี่ยงจากพ่อค้าคนกลาง และ 3) กลยุทธ์ “1 ส่วน 1 ต้น” เพื่อทำให้เกษตรกรสวนผลไม้ตัดสินใจเปลี่ยนแปลงมาเริ่มทำเกษตรอินทรีย์ได้ง่ายขึ้น ส่งผลให้เกษตรกรกลุ่มหนึ่งได้เปลี่ยนมาเริ่มต้นทำสวนผลไม้อินทรีย์มากขึ้นภายในชุมชน

นอกจากการศึกษาเกี่ยวกับการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อการสื่อสารแล้ว ยังมีแง่มุมที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาวิจัยครั้งนี้อีกแง่มุมหนึ่ง คือ การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาเยาวชนในระดับอุดมศึกษา

งานวิจัยหลากหลายชิ้นได้สะท้อนภาพของการใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมที่มีส่วนสำคัญในการพัฒนาเยาวชนให้มีการเปลี่ยนแปลงความรู้ ทัศนคติ และพฤติกรรมในทิศทางที่ดีขึ้น ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับการใช้การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมในโครงการ “การส่งเสริมการสื่อสารงานวิจัยอาหารผ่านสื่ออินโฟกราฟิก” ที่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีส่วนในการออกแบบสื่อที่มา

จากงานวิจัยเพื่อใช้ในการสื่อสารเพื่อถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการบริโภคอย่างถูกต้องซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาคุณภาพเยาวชน ดังตัวอย่างของงานวิจัย ดังนี้

ไพบุลย์ สุทธิ (2554) ได้ทำการศึกษาเรื่องการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ในการพัฒนาเด็กและเยาวชนขององค์การบริหารส่วนตำบลและชุมชน ที่มีวัตถุประสงค์หนึ่งเพื่อใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมในการเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ในการพัฒนาเด็กและเยาวชน ขององค์การบริหารส่วนตำบลและชุมชน ผลการศึกษาพบว่าชุมชนเกิดความตระหนักและมีส่วนร่วมในการจัดทำแผนพัฒนาเด็กและเยาวชน มีการจัดตั้งสภาเด็กและเยาวชนเป็นกลไกขับเคลื่อนโครงการ กิจกรรมต่างๆ และอาศัยความร่วมมือขององค์กรหน่วยงานต่างๆ อบต. และชุมชนมีความพึงพอใจโดยรวมอยู่ในระดับมาก ทุกฝ่ายเห็นว่าการร่วมกันดำเนินการวิจัยในครั้งนี้เป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาชุมชนเห็นความสำคัญและสภาองค์กรชุมชนเป็นกลไกเสริมในการขับเคลื่อนงานสภาเด็กและเยาวชนต่อไปได้ โดยมียุทธศาสตร์การสร้างกระบวนการเรียนรู้ในการพัฒนาเด็กและเยาวชนเชิงพื้นที่มีดังนี้ 1) การทำงานบนฐานข้อมูล 2) การมีส่วนร่วมของเด็กและเยาวชน 3) การส่งเสริมศักยภาพของสภาเด็กและเยาวชน 4) การระดมความร่วมมือจากทุกภาคส่วน 5) การทำงานอย่างเป็นระบบ และ 6) การทำงานแบบองค์รวมเพื่อพัฒนาเด็กให้ครอบคลุมทุกด้าน แนวทางในการพัฒนาเด็กและเยาวชนให้ประสบความสำเร็จคือ การส่งเสริมศักยภาพกลุ่มเด็กและเยาวชนพร้อมกับการส่งเสริมความเข้มแข็งของสถาบันครอบครัว กลไกสำคัญในการขับเคลื่อนงานพัฒนาเด็กและเยาวชนในพื้นที่ให้ประสบความสำเร็จคือ สภาเด็กและเยาวชน ครอบครัวและสภาองค์กรชุมชน

ณัฐดนัย บุตรพล (2555) ได้ทำการศึกษาเรื่องการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมของครูและนักเรียนในการลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ในชั้นเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ที่มีวัตถุประสงค์หนึ่งในการศึกษาผลการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมระหว่างครูและนักเรียนในการลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ในชั้นเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมของครูและนักเรียนในการลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ในชั้นเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น มีกระบวนการดำเนินการวิจัยแบบ PDCA มี 2 วงจรคือ 1. ผู้วิจัยกับครู โดยขั้นตอน P ผู้วิจัยกับครูร่วมกันวางแผนการดำเนินการวิจัยฯ ขั้นตอน D ครูเริ่มดำเนินการวิจัยในวงจรที่ 2 ตามแผนที่วางไว้ และผู้วิจัยเก็บข้อมูลการดำเนินการวิจัยฯ ของครู ขั้นตอน C ครูและผู้วิจัยตรวจสอบกระบวนการดำเนินการวิจัยฯ ของครู และขั้นตอน A ครูและผู้วิจัยสะท้อนผลเกี่ยวกับกระบวนการดำเนินการวิจัยฯ ของครู และ 2. ครูกับนักเรียน โดยขั้นตอน P ครูกับนักเรียนร่วมกันวางแผนเพื่อลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ในชั้นเรียน ขั้นตอน D ครูและนักเรียนเริ่มดำเนินการตามแผนที่วางไว้ ขั้นตอน C ครูและนักเรียนร่วมกันตรวจสอบพฤติกรรมในชั้นเรียนของนักเรียน และขั้นตอน A ครูและนักเรียนสะท้อนผลเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ในชั้นเรียน ซึ่งผลการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมี

ส่วนร่วมชี้ว่านักเรียนกลุ่มทดลองมีพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ในชั้นเรียนลดลงมากกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ผ่องศรี ศรีมรกต และรุ่งนภา ผาณิตรัตน์ (2556) ได้ทำการศึกษาเรื่องการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนารูปแบบการเสริมสร้างความตระหนักในพิษภัยบุหรี่สำหรับเยาวชนไทยที่ได้พัฒนารูปแบบการเสริมสร้างความตระหนักเกี่ยวกับพิษภัยบุหรี่ในกลุ่มเยาวชนที่กำลังศึกษาในโรงเรียนโดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม พบว่า รูปแบบที่พัฒนามีวงรอบทั้งสิ้น 2 วงรอบของกระบวนการวิจัยเชิงปฏิบัติการ โดยแต่ละวงรอบประกอบด้วย การร่วมกันวางแผน ร่วมกันปฏิบัติตามแผน การสังเกตและการสะท้อน เพื่อประเมินผล และนำมาปรับปรุงพัฒนาเป็นแผนปฏิบัติการสำหรับวงรอบใหม่ รูปแบบที่พัฒนาขึ้นประกอบด้วย 4 องค์ประกอบหลัก คือ 1) สถานที่ในการเสริมสร้างความตระหนัก คือ โรงเรียน บ้าน และสิ่งแวดล้อม 2) ศักยภาพที่จำเป็น ได้แก่ ความรู้ ทักษะชีวิต ทักษะการสื่อสาร 3) กลยุทธ์ที่ใช้ในการส่งเสริมพฤติกรรมสุขภาพ ประกอบด้วย การสร้างโอกาสในการมีส่วนร่วม การเรียนรู้คู่ความบันเทิง และการจัดให้มีประสบการณ์จากสถานการณ์จริง มีต้นแบบ มีการแนะนำ และการเล่าประสบการณ์เรื่องราวในชีวิตจริง และ 4) การอบรมตามโปรแกรม ซึ่งครอบคลุมทักษะการสื่อสารและการเจรจาต่อรอง และความรู้เกี่ยวกับพิษภัยบุหรี่ ที่สามารถฝึกฝนได้ทั้งในหลักสูตรและนอกหลักสูตร โดยเน้นที่ความสามารถในการเผชิญกับสถานการณ์กดดัน การป้องกันตนเอง และการสร้างสัมพันธภาพที่ดี

2.3 แนวคิดการสื่อสารเพื่อการเผยแพร่

2.3.1 องค์ประกอบของการสื่อสาร

การสื่อสารหมายถึงกระบวนการแลกเปลี่ยนหรือการส่งข้อมูลระหว่างบุคคล เพื่อให้เข้าใจกัน โดยผ่านระบบสัญลักษณ์ สัญลักษณ์หรือพฤติกรรมที่สามารถให้ผู้ส่งและผู้รับเข้าใจกัน ซึ่ง Berlo ได้พัฒนาทฤษฎีของการสื่อสารในรูปแบบของ SMCR ซึ่งเป็นแนวทางที่ผู้ส่งจะส่งสารอย่างไร และผู้รับจะรับ แปลความหมาย และมีการโต้ตอบกับสารนั้นอย่างไร ทฤษฎี SMCR ประกอบด้วย

2.3.1.1 ผู้ส่ง (source) ต้องเป็นผู้ที่มีทักษะความชำนาญในการสื่อสารโดยมีความสามารถในการ “การเข้ารหัส” (encode) เนื้อหาข่าวสาร มีทัศนคติที่ดีต่อผู้รับเพื่อผลในการสื่อสาร มีความรู้อย่างดีเกี่ยวกับข้อมูลข่าวสารที่จะส่ง และควรจะมีสามารถในการปรับระดับของข้อมูลนั้นให้เหมาะสมและง่ายต่อระดับความรู้ของผู้รับ ตลอดจนพื้นฐานทางสังคมและวัฒนธรรมที่สอดคล้องกับผู้รับด้วย

2.3.1.2 ข้อมูลข่าวสาร (message) เกี่ยวข้องด้านเนื้อหาและสัญลักษณ์

2.3.1.3 ช่องทางในการส่ง (channel) หมายถึง การที่จะส่งข่าวสารโดยการให้ผู้รับได้รับข่าวสาร ข้อมูลโดยผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 หรือเพียงส่วนใดส่วนหนึ่ง คือ การได้ยิน การดู การสัมผัส การลิ้มรสหรือการได้กลิ่น

2.3.1.4 ผู้รับ (receiver) ต้องเป็นผู้มีทักษะความชำนาญในการสื่อสารโดยมีความสามารถในการ “การถอดรหัส” (decode) สาร เป็นผู้ที่มีความรู้ ทักษะ และพื้นฐานทางสังคมวัฒนธรรม เช่นเดียวหรือคล้ายคลึงกันกับผู้ส่ง จึงจะทำให้การสื่อสารได้ความหมายหรือการสื่อสารนั้นได้ผล

ตามลักษณะของทฤษฎี SMCR นี้มีปัจจัยที่มีความสำคัญต่อขีดความสามารถของผู้ส่งและรับที่จะทำการสื่อสารความหมายนั้นได้ผลสำเร็จหรือไม่เพียงใด ได้แก่

1. ทักษะในการสื่อสาร (communication skills) หมายถึง ทักษะซึ่งทั้งผู้ส่งและผู้รับควรจะมี ความชำนาญในการส่งและการรับการเพื่อให้เกิดความเข้าใจกันได้อย่างถูกต้อง เช่น ผู้ส่งต้องมีความสามารถในการเข้ารหัสสาร มีการพูดโดยใช้ภาษาพูดที่ถูกต้อง ใช้คำพูดที่ชัดเจนฟังง่าย มีการแสดงสีหน้าหรือท่าทางที่เข้ากับการพูด ท่วงทำนองลีลาในการพูดเป็นจังหวะ น่าฟัง หรือการเขียนด้วยถ้อยคำสำนวนที่ถูกต้องสละสลวยน่าอ่าน เหล่านี้เป็นต้น ส่วนผู้รับต้องมีความสามารถในการถอดรหัสและมีทักษะที่เหมือนกันกับผู้ส่งโดยมีทักษะการฟังที่ดีฟังภาษาที่ผู้ส่งพูดมารู้เรื่อง หรือสามารถอ่านข้อความที่ส่งมานั้นได้ เป็นต้น

2. ทศนคติ (attitudes) เป็นทัศนคติของผู้ส่งและผู้รับซึ่งมีผลต่อการสื่อสาร ถ้าผู้ส่งและผู้รับมีทัศนคติที่ดีต่อกันจะทำให้การสื่อสารได้ผลดีทั้งนี้เพราะทัศนคดีย่อมเกี่ยวข้องไปถึงการยอมรับซึ่งกันและกันระหว่างผู้ส่งและผู้รับด้วย เช่น ถ้าผู้ฟังมีความนิยมชมชอบในตัวผู้พูดก็มักจะมีความเห็นคล้อยตามไปได้ง่าย แต่ในทางตรงข้าม ถ้าผู้ฟังมีทัศนคติไม่ดีต่อผู้พูดก็จะฟังแล้วไม่เห็นชอบด้วยและมีความเห็นขัดแย้งในสิ่งที่พูดมานั้น หรือถ้าทั้งสองฝ่ายมีทัศนคติไม่ดีต่อกันท่วงทำนองหรือน้ำเสียงในการพูดก็อาจจะห้วนห้าวไม่น่าฟัง แต่ถ้ามีทัศนคติที่ดีต่อกันแล้วมักจะพูดกันด้วยความไพเราะอ่อนหวานน่าฟัง เหล่านี้เป็นต้น

3. ระดับความรู้ (knowledge levels) ถ้าผู้ส่งและผู้รับมีระดับความรู้เท่าเทียมกันก็จะทำให้การสื่อสารนั้นลุล่วงไปด้วยดี แต่ถ้าหากความรู้ของผู้ส่งและผู้รับมีระดับที่แตกต่างกันย่อมจะต้องมีการปรับปรุงความยากง่ายของข้อมูลที่จะส่งในเรื่องความยากง่ายของภาษาและถ้อยคำสำนวนที่ใช้ เช่น ไม่ใช่คำศัพท์ทางวิชาการ ภาษาต่างประเทศ หรือถ้อยคำยาว ๆ สำนวนสลับซับซ้อน ทั้งนี้เพื่อให้สะดวกและง่ายต่อความเข้าใจ

4. ระบบสังคมและวัฒนธรรม (socio - culture systems) ระบบสังคมและวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่นเป็นสิ่งที่มีส่วนกำหนดพฤติกรรมของประชาชนในท้องถิ่นนั้น ๆ ซึ่งเกี่ยวข้องไปถึง

ชนบธรรมเนียมประเพณีที่ยึดถือปฏิบัติสังคมและวัฒนธรรมในแต่ละท้องถิ่นย่อมมีความแตกต่างกัน เช่น การให้ความเคารพต่อผู้อาวุโส หรือวัฒนธรรมการกินอยู่ ฯลฯ ดังนั้น ในการติดต่อสื่อสารของบุคคลต่างท้องถิ่น จะต้องมีการศึกษาถึงกฎข้อบังคับทางศาสนาของแต่ละศาสนาด้วย

2.3.2 การเผยแพร่ (Diffusion)

การเผยแพร่ หมายถึง กระบวนการที่ทำให้องค์ความรู้/นวัตกรรมได้รับการยอมรับและถูกนำไปใช้โดยบุคคลเป้าหมาย ฉะนั้นกระบวนการเผยแพร่ จึงมีองค์ประกอบที่ต้องพิจารณาเพราะมีอิทธิพลต่อประสิทธิภาพของการเผยแพร่ คือ

1. ตัวองค์ความรู้/นวัตกรรมเอง ซึ่งหมายถึงสารสนเทศหรือข้อมูลที่น่าไปใช้ต้องเป็นสิ่งที่สร้างความรู้เป็นของใหม่สำหรับกลุ่มบุคคลเป้าหมาย
2. ช่องทางในการสื่อสารขององค์ความรู้/นวัตกรรมนั้น ต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมและช่องทางในการสื่อสารที่ใช้มากคือ การใช้สื่อสารมวลชน แต่การสื่อสารระหว่างบุคคลแบบปากต่อปากยังเป็นที่ยอมรับและใช้ได้ดียิ่ง
3. เงื่อนไขด้านเวลา ในแต่ละขั้นตอนของการเผยแพร่และการยอมรับ อาจมีช่วงของเวลาในแต่ละขั้นแตกต่างกัน จำเป็นต้องมีการศึกษาและคาดการณ์ไว้สำหรับการเผยแพร่ให้เหมาะสมถูกกาลเทศะ
4. ธรรมชาติของระบบสังคมหรือชุมชนหรือบุคคลเป้าหมายที่จะนำองค์ความรู้/นวัตกรรมไปเผยแพร่เป็นระบบสังคมที่มีธรรมชาติ วัฒนธรรมของคนในสังคมที่จะนำนวัตกรรมและเทคโนโลยีไปใช้ ฐานะทางเศรษฐกิจของคนในสังคมโดยรวม และกลุ่มคนที่มีฐานะทางเศรษฐกิจสังคมที่แตกต่างกัน สามารถยอมรับนวัตกรรมได้แตกต่างกัน การเมือง การปกครอง มีอำนาจต่อการยอมรับนวัตกรรมเป็นอย่างมาก ดังนั้นอิทธิพลของระบบสังคมจะช่วยให้เข้าใจและหาวิธีการที่เหมาะสมในการเผยแพร่นวัตกรรมได้
5. การยอมรับ เป็นกระบวนการที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ในการยอมรับหรือปฏิเสธนวัตกรรมและเทคโนโลยี โดยมีพื้นฐานทางด้านจิตวิทยาและสังคมวิทยา เป็นองค์ความรู้สำคัญในการอธิบายกระบวนการในการยอมรับหรือไม่ยอมรับ

2.3.3 กลุ่มสาธารณชน (Public)

จากความหมายของการเผยแพร่จะเห็นว่า การเผยแพร่เป็นความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับสาธารณชน (Public) สาธารณชนสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภท คือ

สาธารณชนภายใน (Internal public) คือ สาธารณชนที่มีความเกี่ยวข้องกับการดำเนินงานขององค์กรโดยตรง เช่น พนักงาน หรือลูกค้าขององค์กร ซึ่งองค์กรในที่นี้อาจเป็นบริษัท รัฐบาลหรือหน่วยงาน /สถาบันใด ๆ กิจกรรมในการเผยแพร่จะดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพนั้น จะต้องให้สาธารณชนภายในมีความเข้าใจและสนับสนุนในกิจกรรมเหล่านั้นด้วย ดังนั้น กิจกรรมการเผยแพร่สำหรับสาธารณชนภายในคือการให้สาธารณชนเหล่านี้ ได้รับรู้ข้อมูลข่าวสาร นโยบาย เป้าหมาย วัตถุประสงค์ รวมถึงมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ขององค์กรเพื่อสร้างภาพลักษณ์ขององค์กร

สาธารณชนภายนอก (External public) คือ สาธารณชนที่อยู่ภายนอกองค์กรซึ่งไม่มีความเกี่ยวข้องโดยตรงกับองค์กร แต่มีอิทธิพลและมีผลกระทบต่อการดำเนินการต่าง ๆ ขององค์กร ดังนั้น กิจกรรม ในการเผยแพร่เป็นการสร้างความรู้ความเข้าใจกับสาธารณชนเหล่านี้ เพื่อให้เกิดความร่วมมือและสนับสนุนกิจกรรมต่างๆ ขององค์กรด้วยดีเป็นการส่งเสริมและเผยแพร่ผลงาน ชื่อเสียงขององค์กรให้สาธารณชนเหล่านี้ได้เข้าใจถึงความตั้งใจ เป้าหมาย และวัตถุประสงค์ขององค์กร รวมถึงการสร้างทัศนคติที่ดีต่อองค์กร เพื่อให้เกิดความร่วมมือในการดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ จากสาธารณชนภายนอก

2.4 แนวคิดเรื่องสัมพันธบท

ผู้ที่เริ่มใช้คำว่า intertextuality สัมพันธบทคือ Julia Kristeva นักวิชาการชาวบัลแกเรีย ที่มาอยู่ในฝรั่งเศส ซึ่งมีบทบาทอย่างมากต่อการต่อตัวของมโนทัศน์เกี่ยวกับสัมพันธบทขึ้นมาอย่างเป็นลำดับขั้นในแวดวงวิชาการของประเทศฝรั่งเศส (เจตนา นาควัชร, 2532)

Berger (1992) ให้นิยามสัมพันธบทว่า เป็นการใช้หรือการสร้างตัวบทใหม่ด้วยบทหนึ่งอาจจะโดยรู้ตัวหรือไม่รู้ตัวก็ได้จากวัตถุดิบอื่น ๆ ซึ่งเป็นตัวบทเดิมที่มีอยู่แล้วกระบวนการสัมพันธบทจึงจะต้องมี “ตัวบทต้นทาง” และ “ตัวบทปลายทาง”

ในแนวคิดสัมพันธบท (Intertextuality) สิ่งที่ปรากฏในเนื้อหาใหม่ (Second Text) มักมีร่องรอยจากเนื้อหาเดิม (Primary Text) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการนำเนื้อหาจากสื่อหนึ่งไปสู่อีกสื่อหนึ่งต้องมีการดัดแปลงให้เข้ากับธรรมชาติของสื่อเพื่อให้เกิดความเหมาะสมต่อการถ่ายทอด ดังที่ Bakhtin นักภาษาศาสตร์ชาวรัสเซีย ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับสัมพันธบทไว้ว่าเมื่อใดก็ตาม ที่คนเราพูดสิ่งที่คนเราพูดจะมีความผูกพันกับสิ่งที่ถูกพูดในอดีต และ คำพูดนั้นก็จะมีโอกาสที่จะถูกนำมาพูดอีกในอนาคต และ ถ้ามีการนำความคิดความเข้าใจความรู้สึก เคลื่อนย้ายจากคำพูดมาสู่เนื้อหาก็คะบรรลุถึงความเข้าใจในเรื่องสัมพันธบทอย่างแท้จริง ซึ่งถือได้ว่าสัมพันธบทเป็นรากฐานของวิธีการสนทนาที่คนไทยสื่อสารต่อกัน (Butler, 1994)

ดูเหมือนว่าการที่สื่อใหม่ ๆ จำเป็นต้องหยิบยืมบางสิ่งบางอย่างจากสื่อเก่าไม่ท่วงทำนองของ “เหล่าเก่าในขวดใหม่” หรือ “เหล่าใหม่ในขวดเก่า” นั้น เกิดเนื่องมาจากลักษณะ Repetitions ที่ทั้งผู้ส่งสารและผู้รับสารต้องการเพื่อความมั่นใจ พร้อมกันนั้นทั้งสองฝ่ายต่างก็ต้องการ Variation ด้วย ดังนั้นทุกฝ่ายจึงต้องการลักษณะทั้งสองอย่างในเวลาเดียวกัน

สัมพันธบทระหว่างสื่อแบ่งออกเป็นสองแบบคือ

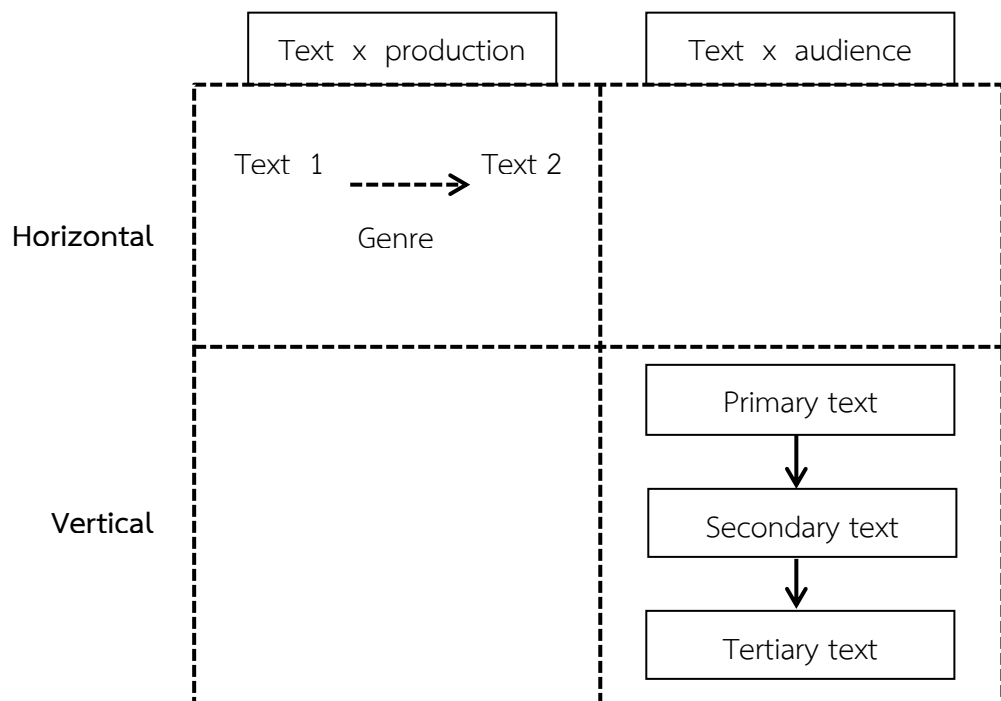
1. สัมพันธบทแบบจิตไร้สำนึก (Unconsciously) เป็นการที่เนื้อหาได้ใช้วัตถุบิในสิ่งเดียวกันหรือแตกต่างกัน โดยที่ผู้สร้างเนื้อหาไม่ได้มีความตั้งใจจะให้เหมือนกัน
2. สัมพันธบทแบบจิตสำนึก (Consciously) เป็นการเชื่อมโยงเนื้อหาโดยเฉพาะการโต้แย้งโต้ตอบ เมื่อเราได้เห็นเนื้อหาอย่างหนึ่งเราสามารถโยงไปหาเนื้อหาอีกอย่างหนึ่งได้ โดยลักษณะเนื้อหาทั้งสองเนื้อหาเป็นเรื่องเดียวกัน

เมื่อกล่าวถึงสัมพันธบทการล้อเลียน (Parody) เป็นรูปแบบหนึ่งที่สำคัญของการสร้างความเชื่อมโยงหรือการมีจิตสำนึกในเนื้อหาและรูปแบบ การล้อเลียนจะถูกกล่าวถึงและเป็นที่ยอมรับก็ต่อเมื่อผู้รับสารเกิดความคุ้นเคยว่าการล้อเลียนที่ถ่ายทอดออกมานั้นมีความหมายว่าอะไร จะทำให้เกิดความขบขันและเข้าใจได้แม้จะไม่มีความรู้ในเรื่องที่ถูกนำมาล้อเลียนเลยก็ตาม ในบางครั้งผู้สร้างผลงานได้มีการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมาด้วยเนื้อหาที่ผู้รับสารรู้จักคุ้นเคย ทำให้สัมพันธบทมีความชัดเจนและง่ายต่อการเข้าใจสื่อที่ถ่ายทอดออกมา ทำให้ส่งผลต่อความนิยมในการนำมาดัดแปลงอย่างแพร่หลาย แต่ในบางครั้งสัมพันธบทก็ไม่เกิดความชัดเจนเนื่องจากผู้สร้างเนื้อหาขาดทักษะในการถ่ายทอดในการคงไว้ซึ่งเนื้อหาเดิมได้ (Berger, 1993)

Fiske (1987) จำแนกประเภทของสัมพันธบทออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ สัมพันธบทแนวนอน และสัมพันธบทแนวตั้ง

สัมพันธบทแนวนอน (Horizontal intertextuality) ความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิด้วยกัน (Primary text) คือ ระหว่างฝ่ายผู้ส่งหรือผู้ผลิตจะหยิบยืมส่วนประกอบต่าง ๆ ของอีกตัวบทหนึ่งเช่นสัมพันธบทระหว่างประเภทรายการตัวละครหรือเนื้อหาโดยอาจมองเห็นอย่างชัดเจนว่ามีการหยิบยืมหรือไม่ก็ได้ เช่น การนำเอาบทประพันธ์ นวนิยาย มาสร้างเป็นภาพยนตร์ หรือละครโทรทัศน์ เป็นต้น

สัมพันธบทแนวตั้ง (Vertical intertextuality) ความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทปฐมภูมิกับตัวบทอื่น ๆ ที่แตกต่างออกไปโดยมีการอ้างอิงอย่างชัดเจนในระดับทุติยภูมิ เช่น คอลัมน์วิจารณ์ภาพยนตร์ หรือ ระดับตติยภูมิ เช่น ความคิดเห็นของผู้อ่านต่อบทวิจารณ์ดังกล่าว



ภาพที่ 2.3 การแบ่งประเภทสัมพันธ์ตามทัศนะของ Fiske

Berger (1991) ยังกล่าวถึงแนวคิดสัมพันธ์ที่ว่า แนวคิดนี้จะถูกนำมาใช้ โดยสามารถจำกัดความในลักษณะที่ว่าสิ่งที่ปรากฏในเนื้อหาหนึ่งจะมีความสัมพันธ์กับอีกเนื้อหาหนึ่งเสมอ ในระดับที่แตกต่างกัน เนื่องจากสาเหตุที่เป็นการถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมในบางกรณีที่มีความสัมพันธ์กันดังกล่าวมายังสามารถนำมาใช้ในการวางรูปแบบการสื่อสารอันเป็นองค์ประกอบ ที่จะนำไปสู่ลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ได้

สัมพันธ์เป็นเรื่องของการถ่ายโยงองค์ประกอบต่าง ๆ ของตัวบทแรกไปยังตัวบทที่สองหากทั้งสองตัวบทอยู่ใน genre ที่มีองค์ประกอบหลักๆ ที่ขายถึงกันการกระโดดข้ามระหว่าง genre ย่อมเกิดขึ้นได้โดยง่ายดังนั้นจึงเป็นปรากฏการณ์ปกติธรรมดาตามภาพที่เรื่องแต่ง เช่น นวนิยาย ภาพยนตร์ละครโทรทัศน์ จะ สร้างปรากฏการณ์สัมพันธ์ได้ ทั้งนี้ เพราะองค์ประกอบพื้นฐานของเรื่องราวเรานั้นมีคุณลักษณะที่เหมือนกันกล่าวคือมีเนื้อเรื่องโครงเรื่องตัวละครเวลาสถานที่ความขัดแย้งหรือบทสนทนาเป็นต้น

สำหรับเส้นทางการเชื่อมโยงหรือกลวิธีในการถ่ายโยงอ้างอิงระหว่างตัวบทนั้นมีมิติการวัดได้หลายแบบมิติแรกเป็นการวัดในเชิงปริมาณโดยเปรียบเทียบระหว่างตัวบทแรกกับตัวบทหลังว่ามีการเพิ่มหรือลดไปมาอย่างน้อยเพียงใดในอีกมิติหนึ่งอาจเป็นการวัดในเชิงคุณภาพเช่นเส้นทางการเชื่อมโยงระหว่างตัวบทแรกกับตัวบทหลังอาจจะมีรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ดังนี้

- มีการซ่อนเร้นว่าเป็นการเชื่อมโยงแบบครึ่ง ๆ กลาง ๆ
- มีการซ่อนเร้นไว้ทั้งหมดจนแทบดูไม่รู้ว่ามีสายสัมพันธ์กัน
- ผู้ผลิตตั้งใจว่าหยิบองค์ประกอบจากตัวบทแรกมาผลิตซ้ำ
- การหยิบของเก่ามาใช้เป็นไปอย่างไม่ตั้งใจ
- การหยิบยืมของเก่ามาใช้แต่ตั้งใจจะปิดบัง
- การนำของเก่ามาดัดแปลงแก้ไข
- มีการนำมาตีความใหม่อย่างตั้งใจ

นพพร ประชากุล (2543) เรียกตัวบทแรกว่า “ตัวบทต้นทาง” และตัวบทที่ถูกสร้างต่อยอดมาจากตัวบทแรกว่า “ตัวบทปลายทาง” และได้เสนอการวิเคราะห์เปรียบเทียบระหว่างตัวบทต้นทางและตรวจหลายทางซึ่งอาจมีแบบแผนของสัมพันธ์ทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพว่าจากตัวบทต้นทางไปสู่ตัวบทหลายทางนั้นมีอะไรที่หายไปบ้างมีอะไรที่เพิ่มเติมขึ้นมา มีอะไรที่ถูกดัดแปลงไปเพราะอะไรทำไมและอย่างไร ดังนี้

1. การขยายความ (Extension) หมายความว่า ในตัวบทปลายทางมีการเพิ่มเติมเนื้อหาอะไรซึ่งตัวบทต้นทางไม่มี เหตุผลของการเพิ่มเติมและส่วนที่เพิ่มมาใหม่นี้ เข้ามาเชื่อมโยงสัมพันธ์กับตัวบทที่มีมาแล้วอย่างไร หรือ เพื่อทำหน้าที่อะไรการขยายความ มีผลทำให้ความหมายทั้งหมดเปลี่ยนแปลงไปหรือไม่

2. การตัดทอน (Reduction) หมายความว่า ในตัวบทปลายทางมีการตัดทอนเนื้อหาอะไรจากตัวบทต้นทางออกไปบ้าง มีเหตุผลอะไรของการตัดทอน และ การตัดทอนนี้ส่งผลถึงความหมายของตัวบทหรือไม่

3. การดัดแปลง (Modification) หมายความว่า ในตัวบทปลายทางมีการดัดแปลงเนื้อหาอะไรจนทำให้ตัวบทต้นทางมีรูปลักษณะไม่เหมือนเดิมหรือแตกต่างไปจากเดิม

กาญจนา แก้วเทพ (2551) กล่าวว่าปรากฏการณ์สัมพันธ์ในปัจจุบันมีลักษณะแฝงเร้น กล่าวคือ หากเปรียบเทียบปรากฏการณ์สัมพันธ์ในยุคสมัยใหม่ที่อาจเรียกว่าการดัดแปลงจะพบว่า ทั้งในแง่ความตั้งใจการรู้ตัวทั้งในฝ่ายผู้ผลิต และ ผู้รับสารมักจะมีลักษณะเปิดเผยและองค์ประกอบที่ถ่ายทอดก็มีสัดส่วนเป็นส่วนใหญ่เช่นการดัดแปลงบทประพันธ์มาเป็นละครโทรทัศน์จะรักษาองค์ประกอบเกือบทุกอย่างของการเล่าเรื่องเอาไว้ เกือบทั้งหมดแม้แต่ชื่อเรื่อง ตัวละคร บทสนทนาฉาก ซึ่งจะคล้ายครั้งกับตัวบทแรกอย่างมาก แต่สำหรับปรากฏการณ์สัมพันธ์ในยุคหลังสมัยใหม่จะเริ่มมีความแตกต่างทั้งในเชิงปริมาณ และคุณภาพในแง่คุณภาพความตั้งใจและรู้ตัวของทั้งฝ่ายผู้ส่งสารและผู้รับสารจะเริ่มมีน้อยลง และองค์ประกอบของตัวบทแรกที่ถูกเลือกมาถ่ายทอดในตัวบทที่สองก็

อาจจะมีสัดส่วนเล็กน้อยและถูกนำมาแปลงแต่งจนเกือบดูไม่ออกกว่านี้เป็นปรากฏการณ์สัมพันธ์ทวิลักษณะการถ่ายโอนอย่างแฝงเร้นนี้มีมากในสื่อโทรทัศน์ซึ่งประกอบไปด้วยรายการต่าง ๆ หลายประเภทซึ่งอาจมีรายการบางรายการที่มีตำแหน่งเป็นตวับทที่สองที่เป็นการถ่ายโอนมาจากตวับทแรก เช่นรายการข่าวบันเทิงทั้งหลายซึ่งโดยเนื้อหาสาระแล้วมักจะเป็นตวับทที่สองของตวับทแรกคือละครเพลง หรือ ภาพยนตร์ แต่เนื่องจากรายการเหล่านี้มีการเลือกเฉพาะบางองค์ประกอบของตวับทแรก และได้มีการปรุงแต่งจนกระทั่งคนดูอาจไม่รับรู้ว่ามีความสัมพันธ์ระหว่างกันและกัน ภายในตวับทรายการเช่นมีการแปลงองค์ประกอบจากเรื่องแต่ง (ละคร) มาเป็นเรื่องจริง (ข่าว) แปลงจากบทสนทนาในละครมาเป็นการให้สัมภาษณ์ เป็นต้น

หากจะกล่าวโดยสรุปแล้ว ในงานสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิกและโมชั่นกราฟิก นั้นตัวสื่อมีลักษณะเป็นตวับทปลายทาง จึงมักจะมีตวับทต้นทางเสมอ ในกรณีนี้ตวับทต้นทางคืองานวิจัยของสกว. ดังนั้นในการทำความเข้าใจเรื่องการสื่อสารงานวิจัยจึงต้องทำความเข้าใจผ่านการตีความของสื่อในลักษณะของความเป็นสัมพันธ์ทวิ

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นัจกัต มีอุสาห์ (2556) ได้วิจัยเรื่องอิทธิพลของชุดข้อมูลและสีสันต่อความเข้าใจเนื้อหาของภาพอินโฟกราฟิก ผลการศึกษาความเข้าใจเนื้อหาของภาพอินโฟกราฟิก พบว่า 1) จำนวนชุดข้อมูลมีผลต่อความเข้าใจเนื้อหาของภาพอินโฟกราฟิก เมื่อจำนวนชุดข้อมูลมากขึ้นความเข้าใจเนื้อหาของภาพอินโฟกราฟิก มีแนวโน้มลดลง ซึ่งควรหลีกเลี่ยงจำนวนชุดข้อมูลที่มากกว่า 6 ชุดข้อมูล 2) สีสันบางสีสันส่งผลต่อความเข้าใจ เนื้อหาของภาพอินโฟกราฟิก การออกแบบภาพอินโฟกราฟิกที่มีสีน้ำเงินและสีส้มมีแนวโน้มในการช่วยให้ความเข้าใจเนื้อหาที่ดีขึ้น ดังนั้น อาจจะช่วยให้ความเข้าใจเนื้อหาที่มากขึ้นเมื่อต้องการออกแบบภาพอินโฟกราฟิกที่มีจำนวนชุดข้อมูลที่มาก ส่วนการออกแบบภาพอินโฟกราฟิกที่มีสีเขียวอมเหลือง สีเขียวและสีเทา มีแนวโน้มในการทำให้ความเข้าใจในเนื้อหาลดลง และควรหลีกเลี่ยงการออกแบบอินโฟกราฟิกที่มีจำนวนชุดข้อมูลที่มากจากการวิเคราะห์พบว่า องศาสี (Hue Angle) และความอิ่มตัวสี (Chroma) มีอิทธิพลต่อความเข้าใจเนื้อหาของภาพอินโฟกราฟิก ส่วนความสว่างสีสัมพันธ์ (Lightness) และความเปรียบต่างของความสว่าง (Luminance Contrast) ไม่มีอิทธิพลต่อความเข้าใจเนื้อหาของภาพอินโฟกราฟิก

เกวลี ล่อใจ (2555) ได้วิจัยเรื่องความรู้ความเข้าใจ และพฤติกรรมการเปิดรับอินโฟกราฟิก ของนักศึกษาคณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง เป็นการวิจัยเชิงปริมาณ (Quantitative Research) โดยใช้แบบสอบถามเป็นเครื่องมือในการเก็บ

รวบรวมข้อมูล ทำการเก็บรวบรวมข้อมูลจากตัวอย่าง คือ นักศึกษาคณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบังทั้งหมด 9 หลักสูตร จำนวน 195 คน การศึกษาพบว่าจากกลุ่มตัวอย่างร้อยละ 57.5 มีความรู้ความเข้าใจอยู่ในระดับกลาง เมื่อจำแนกตาม ชั้นปีพบว่ากลุ่มตัวอย่างแต่ละชั้นปีมีความรู้ความเข้าใจไม่แตกต่างกัน แต่เมื่อจำแนกตามหลักสูตร พบว่า กลุ่มตัวอย่างในแต่ละหลักสูตรมีความรู้ความเข้าใจแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 กลุ่มตัวอย่างร้อยละ 37.6 มีการเปิดรับสื่อจากอินเทอร์เน็ต มีความถี่ในการใช้อินเทอร์เน็ตมากกว่า 1 ครั้งต่อวัน โดยระยะเวลาในการใช้โดยเฉลี่ยน้อยกว่า 1 ชั่วโมง และจะใช้สื่อที่บ้านโดยกลุ่มตัวอย่างจะมีประสบการณ์ต่ออินโฟกราฟิก น้อยกว่า 1 ปี ผลวิเคราะห์ความคิดเห็นพบว่ากลุ่มตัวอย่างมีระดับความคิดเห็นต่ออินโฟกราฟิกอยู่ในระดับมาก เมื่อนำมาเปรียบเทียบความคิดเห็นโดยจำแนกตามชั้นปี พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความคิดเห็นในด้านต่าง ๆ ไม่แตกต่างกัน แต่เมื่อจำแนกตามหลักสูตรพบว่ากลุ่มตัวอย่าง แต่ละหลักสูตรมีความคิดเห็นในด้านความพึงพอใจแตกต่างกัน ส่วนความคิดเห็นด้านการนำไปใช้ประโยชน์ไม่แตกต่างกัน

นฤมล ถิ่นวิรัตน์ (2555) ได้วิจัยเรื่องอิทธิพลของอินโฟกราฟิกต่อการสื่อสารข้อมูลเชิงซ้อน กรณีศึกษาโครงการ “รู้สู้ flood” โดยมีจุดประสงค์เพื่อศึกษาอิทธิพลของอินโฟกราฟิกที่มีผลต่อการสื่อสารการถ่ายทอดข้อมูลที่มีความซับซ้อน คลุมเครือให้สามารถเข้าใจได้ง่าย รวดเร็ว แจ่มชัด กว่า การสื่อสารด้วยตัวอักษรเพียงอย่างเดียว ผลการวิจัยพบว่า ข้อมูลที่มีความซับซ้อน เชื่อมโยงกับข้อมูลหลายด้าน การแปลงข้อมูลเป็นภาพในรูปแบบ ของอินโฟกราฟิกจะช่วยให้ประชาชนมีความรู้และความเข้าใจได้ดีขึ้นเร็วและแจ่มชัดขึ้นกว่าการสื่อสารในรูปแบบของตัวอักษรเพียงอย่างเดียว มีความพึงพอใจในเชิงบวกอยู่ในระดับมากที่สุด

เอกณพ สุวรรณโกสม (2554) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาการออกแบบกราฟิกสารสนเทศ ปริมาณขยะมูลฝอยที่เกิดขึ้นในจังหวัดเชียงใหม่ โดยใช้การสัมภาษณ์เพื่อให้ทราบข้อมูลเบื้องต้นและกลุ่มเป้าหมายจากนั้นจึงนำข้อมูลที่ได้นำไปพัฒนาการออกแบบกราฟิกสารสนเทศปริมาณขยะมูลฝอยที่เกิดขึ้นในจังหวัดเชียงใหม่ ผลการศึกษาพบว่า ภาพอินโฟเมอร์ชันกราฟิก ขนาด A2 ซึ่งมีความใหญ่เพียงพอต่อการมองเห็นและการรับรู้ในระยะไกล และสามารถดึงดูดความสนใจของกลุ่มคนที่มาใช้พื้นที่ ได้อย่างดี

B.I.U. Dur (2013) ได้ศึกษาการนำเสนอข้อมูลทางรูปภาพ คือ มุมมองของการนำเสนอในรูปแบบของแผนผัง ซึ่งรวมถึงคุณลักษณะของตัวแปรต่าง ๆ จุดประสงค์เบื้องต้นของการศึกษาคือการสื่อสารด้วยกราฟิกในรูปแบบอินโฟกราฟิกที่สามารถเข้าใจได้ง่ายและเกิดประสิทธิภาพ โดยทดสอบกับสื่อหนังสือพิมพ์ ซึ่งทางองค์กรได้รวบรวมนักออกแบบภาพและทีมออกแบบอินโฟกราฟิกจากองค์กรหนังสือพิมพ์จากทั่วทุกมุมโลกแล้วจัดการแข่งขันการออกแบบเพื่อเลือกภาพอินโฟกราฟิก

ที่ดีที่สุด ในการทดสอบ ผลการศึกษาพบว่า สี ตัวอักษร กราฟิก และตาราง มีผลในการแปลความหมายการรับรู้อย่างถูกต้อง ซึ่งความสวยงามสามารถดึงดูดกลุ่มผู้อ่านให้สนใจและเกิดการรับรู้การวิเคราะห์ภาพ การนำเสนอข้อมูลผ่านทางรูปภาพในหนังสือพิมพ์จะช่วยเพิ่มพูนข้อมูลในการนำเสนอของแต่ละเนื้อหา ส่งผลให้องค์กรหนังสือพิมพ์สร้างความน่าเชื่อถือและความไว้วางใจต่อกลุ่มผู้อ่าน

R. Ghode (2012) ศึกษาตัวแปรต่าง ๆ ที่มีความสำคัญในการออกแบบภาพ โดยกำหนดระดับการออกแบบข้อมูลอินโฟกราฟิกระดับที่ 1 องค์ประกอบของการออกแบบส่วนใหญ่เป็นภาพถ่ายที่เป็นข้อมูลสถิติ หรือข้อมูลสั้น ๆ ที่สรุปจากข่าวและบทความ ระดับที่ 2 ประกอบด้วยแผนภาพทางแนวคิด การแสดงแผนภูมิ แผนที่ ตัวอักษร สัญลักษณ์ เป็นต้น ระดับที่ 3 มีแนวทางในการออกแบบมากขึ้น มีรายละเอียดแนวความคิดที่แสดงกราฟิกและข้อมูลที่เป็นข้อความองค์ประกอบของภาพมีประสิทธิภาพตามที่กำหนดไว้อย่างชัดเจนที่ช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจจากภาพที่แสดง ในการศึกษาการเป็นตัวแทนการนำเสนอภาพอินโฟกราฟิกบนหนังสือพิมพ์ชั้นนำของประเทศอินเดีย 2 ฉบับ คือ Times of India (TOI) และ Indian Express (IE) เป็นเวลา 6 เดือน จากวันที่ 1 กุมภาพันธ์ 2011 ถึงวันที่ 31 กรกฎาคม 2011 โดยศึกษาการเข้าถึงข้อมูลอย่างชาญฉลาดระหว่างสองหนังสือพิมพ์ชั้นนำ ซึ่งมีการกำหนดหัวข้อข่าวดังนี้ หัวข้อข่าว บทความ ข่าวธุรกิจ และข่าวกีฬา หลังจาก วิเคราะห์ข้อมูลพบว่าหนังสือพิมพ์ Indian Express (IE) ใช้อินโฟกราฟิกเป็นตัวแทนของบทความมีสถิติที่สูงที่สุดในการใช้งานอยู่ทุกเดือน ส่วนข้อมูลด้านข่าวและข่าวกีฬามีการเติบโตน้อย ส่วนหนังสือพิมพ์ Time of India (TOI) ใช้อินโฟกราฟิกเป็นตัวแทนของข่าวมีสถิติที่สูงที่สุดในการใช้งานอยู่ทุกเดือน ส่วนข้อมูลด้านบทความยังมีสถิติที่ทรงตัวและกีฬามีสถิติลดลงในเดือนมิถุนายนและกรกฎาคม เมื่อทำการวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมดพบว่า หนังสือพิมพ์ Times of India (TOI) มีการออกแบบอินโฟกราฟิกในระดับที่สูงกว่า และมีการเข้าถึงข้อมูลมากกว่าหนังสือพิมพ์ Indian Express (IE) ในทุกด้านของข้อมูล

บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

โครงการวิจัย การส่งเสริมการสื่อสารงานวิจัยอาหารผ่านสื่ออินโฟกราฟิก เป็นโครงการที่มีเป้าหมายในการหวังผลการเผยแพร่ผลงานวิจัยเกี่ยวกับอาหารที่มีความเกี่ยวข้องกับพื้นที่และท้องถิ่นของ สกว. ออกไปสู่สาธารณะ มีการดำเนินการในรูปแบบของการจัดประกวดผลงานการออกแบบสื่อจากงานวิจัยให้แปลงเป็นสื่อ โมชั่นกราฟิก และ อินโฟกราฟิก

ขั้นตอนการดำเนินงานโครงการ

ในการดำเนินงานโครงการมีเป้าหมายเพื่อสร้างให้เกิดการใช้ประโยชน์ของงานวิจัยด้านสาธารณะ แบ่งเป็นส่วนของการจัดกิจกรรมเพื่อให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมในโครงการ เพื่อมีเป้าหมายให้กลุ่มเป้าหมายที่เป็นเยาวชนได้เข้ามาเกิดการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วม และในส่วนของ การนำผลของการเก็บข้อมูลการวิจัยมาทำการวิเคราะห์ ขั้นตอนการดำเนินงานจึงประกอบด้วยหลายขั้นตอนด้วยกัน คือ

1. การรวบรวมผลงานวิจัยด้านการสื่อสารอาหารของ สกว.
2. การจัดเตรียมข้อมูลให้เหมาะสม
3. การจัดกิจกรรมการประกวด และ การประชาสัมพันธ์งานประกวด
4. การจัดการคัดแยกผลงานที่ส่งเข้าร่วมกิจกรรม
5. การจัดกิจกรรมตัดสิน
6. การสร้างให้เกิดการมีส่วนร่วมผ่านการโหวตรางวัล Popular Vote
7. การจัดกิจกรรมประกาศผลรางวัล
8. การจัดกิจกรรมพิเศษเผยแพร่ผลงาน ร่วมกับ การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย
9. การวิเคราะห์ข้อมูล นำเอาผลงานการออกแบบที่ผ่านการประกวดมาทำการวิเคราะห์เอกสาร นำเสนอเป็นผลการศึกษา
10. การถอดองค์ความรู้เป็นกระบวนการสร้างการมีส่วนร่วมในการออกแบบสื่อที่พัฒนามาจากงานวิจัยของ สกว.

กลุ่มตัวอย่าง

การเก็บข้อมูลของโครงการวิจัยชิ้นนี้เป็นการทำงานในลักษณะของการทำโครงการ มีเป้าหมายอยู่ที่เยาวชนในระดับอุดมศึกษาทั่วประเทศที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการประกวด โดยไม่จำกัดสาขาวิชา ภายหลังจากการประชาสัมพันธ์โครงการออกไปมีผู้ส่งผลงานเข้าร่วมโครงการเป็นผลงานอินโฟกราฟิกจำนวน 700 ผลงาน และผลงานโมชันกราฟิกจำนวน 54 ผลงานซึ่งทางโครงการจึงได้นำผลงานที่เข้าประกวดมาเป็นข้อมูลสำหรับทำการศึกษาวิเคราะห์

คุณสมบัติของกลุ่มตัวอย่าง

การประกวดการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกเป็นประเภทเดี่ยว และการประกวดโมชันกราฟิกส่งประกวดได้ทั้งแบบเดี่ยว หรือเป็นทีม โดยมีสมาชิกในทีมไม่เกิน 3 คน ผู้เข้าประกวดต้องเป็นผู้ที่ศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษา หรืออาชีวศึกษา หรือเทียบเท่า โดยสามารถส่งผลงานเข้าประกวดได้ไม่เกินท่าน/ทีมละ 1 ประเภทผลงาน

กติกาการส่งผลงาน

ผู้เข้าประกวดสามารถดาวน์โหลดใบสมัครได้จาก <http://transform.trf.or.th> เพื่อศึกษารายละเอียดหลักเกณฑ์ เงื่อนไขต่าง ๆ ในการประกวด และสามารถดาวน์โหลดผลงานวิจัย สกว. ที่ต้องนำมาใช้เป็นข้อมูลในการสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิก ทั้งนี้ผู้เข้าประกวดต้องเลือกผลงานวิจัยของ สกว. ตามที่โครงการประกวดคัดสรรและนำเสนอข้อมูลไว้ในเว็บไซต์การประกวดเท่านั้น

ผลงานอินโฟกราฟิกขนาด A4 แนวตั้ง หรือ แนวนอนเพื่อเผยแพร่ในสื่อออนไลน์

- อินโฟกราฟิกขนาด A4
- กำหนดให้มีโลโก้ของโครงการ ปรากฏอยู่ตรงมุมขวาด้านล่างของสื่ออินโฟกราฟิก
- ดาวน์โหลด Template ได้จาก <http://transform.trf.or.th>

ผลงานโมชันกราฟิกความยาวไม่เกิน 3 นาที

- ความละเอียด- ขั้นต่ำ 720 x 400 ถึง 1920 x 1080 pixels
- ส่งผลงานเป็นสกุลไฟล์ .mp4 หรือ .avi หรือ .mov ลงในแผ่น CD/DVD
- สตอรี่บอร์ด และ เรียงย่อของผลงาน ดาวน์โหลด Template ได้จาก <http://transform.trf.or.th>

กระบวนการในการดำเนินการวิจัย

ในการเก็บข้อมูลทั้ง 2 ลักษณะจะมีความเชื่อมโยงกัน แต่มีการดำเนินการที่ละขั้นตอนจึงจะขออธิบายทีละขั้น ดังนี้

1. กระบวนการสร้างการมีส่วนร่วมในโครงการ

ในการทำโครงการเริ่มต้นจากการทำการประชาสัมพันธ์การประกวดโดยใช้ชื่อว่า “โครงการวิจัยแปลงร่าง ตอน กินอยู่” มีเป้าหมายเพื่อเผยแพร่ผลงานวิจัยเพื่อการใช้ประโยชน์สู่สาธารณะของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) เป็นกิจกรรมในรูปแบบการประกวดการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกและโมชันกราฟิกจากผลงานวิจัยของ สกว. การวางแผนกระบวนการสร้างการมีส่วนร่วมเริ่มขึ้นจากการตั้งชื่อโครงการให้ดูล่อลวง เพราะกลุ่มเป้าหมายปลายทางของการสื่อสารเพื่อสร้างให้เกิดการมีส่วนร่วมในเบื้องต้นนี้คือนักศึกษาในระดับอาชีวและอุดมศึกษาเป็นผู้ที่จะส่งผลงานการประกวด นอกจากนั้นต้องทำการวิเคราะห์ผู้ที่จะมีส่วนเกี่ยวข้อง (Stakeholder Analysis) กลุ่มต่าง ๆ ซึ่งแต่ละกลุ่มต่างมีจุดยืนของผลประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากกิจกรรมการประกวดที่แตกต่างกัน คือ มหาวิทยาลัยต้นสังกัดของนักศึกษาที่ต้องการให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมเสริมหลักสูตรที่มีประโยชน์ ส่วนตัวนักศึกษาเองที่ต้องการเข้าร่วมการประกวดจากการต้องการแสดงความสามารถของตนและเพื่อเก็บผลงานที่อาจจะชนะเลิศรางวัลไว้เป็นเกียรติประวัติและแน่นอนคือเงินรางวัล ส่วน สกว. ก็ต้องการผลงานการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกจากการวิจัยเพื่อใช้ในการสื่อสารงานวิจัยออกไปในวงกว้าง เมื่อวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายได้แล้วจึงทำการออกแบบกิจกรรมเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมได้ตามขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การจัดการข้อมูล

ในขั้นตอนแรก เริ่มจากการประสานงานกับ สกว. เพื่อคัดเลือกงานวิจัยเกี่ยวกับระบบอาหารมาทำการศึกษา การจัดการกับข้อมูลในรูปแบบของงานวิจัยที่มีเป็นจำนวนมาก โดยเริ่มจากการคัดกรองข้อมูลงานวิจัยของ สกว. ได้งานวิจัยที่นำมาเป็นโจทย์ในโครงการเป็นจำนวนมากถึง 100 เรื่อง จากนั้นทำการจัดหมวดหมู่งานวิจัยให้เป็นกลุ่มประเภทเพื่อทำการศึกษาเสียก่อน จากนั้นนักวิจัยในโครงการทำการอ่านบททวนงานวิจัยทั้งหมดเพื่อทำความเข้าใจ ในขั้นตอนนี้ นักวิจัยค้นพบว่างานวิจัยที่ได้มานั้นเขียนด้วยรูปแบบที่แตกต่างกันและข้อมูลในรูปแบบของรายงานการวิจัยนั้นถูกสร้างขึ้นเพื่อมีเป้าหมายในการสื่อสารกับนักวิจัยด้วยกันเอง ภาษาที่ใช้จึงเป็นภาษาที่เป็นทางการ ประกอบด้วยศัพท์เทคนิคที่ยากกับการนำมาสื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายของโครงการฯ ซึ่งเป็นนักศึกษาในระดับปริญญาตรี ในขั้นตอนนี้ เพื่อให้การสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมายมีประสิทธิภาพสูงที่สุด การสรุปย่อและคัดกรองข้อมูลที่ได้จากงานวิจัย ให้มีข้อมูลที่เหมาะสมกับการนำมาสื่อสารด้วยสื่ออินโฟกราฟิกจึงเป็น

กระบวนการที่มีความสำคัญ ผู้วิจัยจึงทำการจัดกระทำข้อมูลเสียใหม่โดยการอ่านงานวิจัยอย่างละเอียดแล้วทำการย่อข้อมูลดังกล่าวให้อยู่ในรูปของบทสรุปงานวิจัยมีความยาวประมาณ 3 หน้า ในขั้นตอนนี้มีการคัดเลือกข้อมูลที่จะมีความสำคัญต่อการสื่อสารในรูปแบบของสื่ออินโฟกราฟิก เช่น ข้อมูลในเชิงตัวเลข ข้อมูลในเชิงกระบวนการทำวิจัย และข้อมูลของข้อค้นพบจากงานวิจัย ส่วนสำคัญอีกส่วนหนึ่งคือการใช้ภาษาในการเขียนต้องมีการปรับข้อความให้สื่อสารอ่านได้เข้าใจง่าย หลีกเลี่ยงศัพท์ที่เป็นทางการเกินไป

นอกจากข้อมูลที่อยู่ในรูปของการสรุปย่อแล้ว ทางผู้วิจัยจะมีการเตรียมข้อมูลที่อยู่ในรูปของสารสนเทศอื่นที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยเรื่องดังกล่าวมาจัดเตรียมให้นักศึกษาด้วย เช่น ข้อมูลในรูปแบบคลิปวิดีโอ และข้อมูลรายงานวิจัยฉบับเต็มของงานวิจัยเรื่องดังกล่าว เพื่อให้ นักศึกษาสามารถหาข้อมูลได้อย่างหลากหลาย ซึ่งจากผลการวิจัยจะพบว่าตัวแปรเรื่องความหลากหลายของข้อมูลนี้เป็นตัวแปรที่เข้ามามีส่วนสำคัญของการเลือกเรื่องที่จะนำมาทำการออกแบบ โดยพบว่านักศึกษานั้นมักจะเลือกจากงานวิจัยที่มีสื่อที่หลากหลายมากกว่า เนื่องจากสามารถอ่านทั้งรายงานฉบับเต็ม บทสรุป และได้ดูคลิปวิดีโอประกอบ มากกว่าที่จะเลือกจากงานวิจัยที่มีเพียงแค่บทสรุปและรายงานวิจัยฉบับเต็มเท่านั้น จากข้อมูลนี้ ตัวแปรเรื่องความหลากหลายของข้อมูล และ ระดับความยากง่ายของข้อมูล รวมถึงความพร้อมของข้อมูลจึงเข้ามาเป็นตัวแปรที่จะเกี่ยวข้องกับการออกแบบสื่อจากงานวิจัย

ลำดับถัดไป งานอีกส่วนหนึ่งคือการแนะนำโครงการ เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายของการสื่อสารงานวิจัยคือนักศึกษาระดับอาชีวศึกษาและอุดมศึกษาทั่วประเทศ การออกแบบสื่อและกิจกรรมที่สามารถสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมายจึงมีความสำคัญ ทางโครงการจึงมีการออกแบบและผลิตสื่อประชาสัมพันธ์โครงการเพื่อสื่อสารออกไป ประกอบด้วยสื่อคลิปวิดีโอ สื่อโปสเตอร์ แผ่นพับ การจัดแถลงข่าว และการจัดกิจกรรมโรดโชว์ ดังจะอธิบายในลำดับถัดไป

ขั้นตอนที่ 2 การสื่อสารเพื่อสร้างให้เกิดการมีส่วนร่วม

สืบเนื่องจากการวางแผนออกแบบงานวิจัยครั้งนี้เป็นรูปแบบของการวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม โดยการใช้สื่อกิจกรรมในรูปแบบการประกวด การออกแบบให้เกิดการเข้ามามีส่วนร่วมจึงใช้การออกแบบให้เป็นรูปแบบเปิดคือทุกคนสามารถเข้ามามีส่วนร่วม มากกว่าที่จะออกแบบให้เป็นรูปแบบปิดคือการเจาะจงและมีการคัดเลือกผู้สมัคร และในเมื่อเป็นการสื่อสารในรูปแบบที่เปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถเข้ามามีส่วนร่วมจึงต้องมีการวางแผนการสื่อสารอย่างเป็นระบบ ทั้งการวางแผนการใช้สื่อที่เหมาะสมกับการสื่อสาร และการวางรูปแบบการสื่อสารทั้งเชิงรุก และการออกแบบสื่อเชิงตั้งรับ ดังนี้

กระบวนการทำให้เป็นทางการ โดยเลือกใช้การแถลงข่าว ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการสื่อสาร กิจกรรมที่มีเป้าหมายอยู่ในวงกว้างระดับประเทศ เนื่องจากการสื่อสารอย่างเป็นทางการในสื่อมวลชน จะเป็นส่วนหนึ่งของการวางสถานะของโครงการว่าเป็นการทำงานที่ได้รับการสนับสนุนจาก สกว. อย่างเป็นทางการ ซึ่งจะมีผลในการสื่อสารด้วยวิธีการอื่น ๆ ในลำดับถัดไป

การออกแบบสื่อสัญลักษณ์ ในการสร้างการจดจำและทำให้เกิดการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ โครงการจึงมีการใช้การออกแบบสื่อที่จะเป็นสัญลักษณ์ของโครงการในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้เกิดการจดจำและบอกต่อ เริ่มจากการออกแบบตราสัญลักษณ์หรือโลโก้ที่จะใช้สื่อสารตลอด โครงการ การกำหนดภาพกราฟิกประกอบและสีที่จะใช้ในงานออกแบบทั้งหมด ซึ่งสิ่งเหล่านี้จะ เชื่อมโยงกับการออกแบบสื่ออื่น ๆ คือ การออกแบบสื่อโปสเตอร์ในรูปแบบทั้งสิ่งพิมพ์และออนไลน์ การออกแบบคลิปวิดีโอเพื่อใช้ในการสื่อสารเชิญชวนให้มาประกวด การออกแบบแผ่นพับที่อยู่ในรูป ของเกมที่จะสามารถสร้างให้เกิดการมีส่วนร่วมในการออกไปทำกิจกรรม เป็นต้น

การทำกิจกรรมการสื่อสารเชิงรุก เพื่อสร้างการมีส่วนร่วม การดำเนินกิจกรรมการสื่อสารใน มหาวิทยาลัย เป็นการเข้าไปแนะนำโครงการโดยการเข้าไปจัดกิจกรรมให้ความรู้เกี่ยวกับการผลิตสื่อ อินโฟกราฟิกเบื้องต้น ซึ่งการจัดกิจกรรมการให้ความรู้นี้จะมีทั้งสื่อบุคคลคือการจัดวิทยากร ผู้เชี่ยวชาญเข้าไปบรรยาย มีการใช้สื่อเกมเพื่อให้เกิดการมีปฏิสัมพันธ์ และมีการจัดเตรียมสื่อวัสดุต่าง ๆ เพื่อใช้แจกกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้เป็นสิ่งย้ำเตือนภายหลังจบกิจกรรมแล้ว

สร้างสื่อที่เป็นเชิงตั้งรับ คือ การสร้างเว็บไซต์ที่เป็นการสื่อสารในรูปแบบของการให้ข้อมูลของ โครงการ เนื่องจากสื่อเว็บไซต์มีลักษณะที่เป็นทางการ เนื่องจากทางโครงการต้องการที่จะสร้างความ เกี่ยวข้องกับตัวองค์กรหลักที่เป็นเจ้าของงานวิจัยทั้งหมด เพื่อสร้างความน่าเชื่อถือ ในสื่อเว็บไซต์จะมีการให้ข้อมูลข่าวสารทั้งหมดอย่างเป็นทางการ ทั้งกติกากาการประกวด งานวิจัยที่อยู่ในโครงการ ภาพ และคลิปวิดีโอกิจกรรมที่เกิดขึ้นทั้งหมด

การใช้สื่อออนไลน์เพื่อสร้างให้เกิดการสื่อสารแบบบอกต่อ ในการสื่อสารไปยังนักศึกษาซึ่งเป็นคนรุ่นใหม่การใช้สื่อออนไลน์เป็นส่วนที่มีความสำคัญเป็นอย่างมาก โครงการฯจึงออกแบบการ สื่อสารออนไลน์ไว้ เช่น การสื่อสารโดยใช้คลิปวิดีโอ จากกิจกรรมโรดโชว์ตามมหาวิทยาลัยซึ่งทาง โครงการออกไปพบปะกับกลุ่มเป้าหมายจำนวน 6 สถาบัน จะมีการบันทึกทั้งภาพถ่ายและวิดีโอเก็บไว้ จากนั้นนำคลิปวิดีโอมาทำการตัดต่อให้มีความยาวประมาณ 2-3 นาทีเพื่อเล่าเรื่องกิจกรรมอย่างสั้น ๆ ประกอบการใช้เพลง จากนั้นทยอยสื่อสารทางสื่อสังคมออนไลน์ Facebook Fanpage เพื่อให้ กลุ่มเป้าหมายสามารถแบ่งปัน (Share) ได้โดยง่าย และสื่อที่เป็นภาพนิ่งจะมีการคัดเลือกภาพและ ทำลายน้ำชื่อโครงการลงบนมุมของภาพทุกภาพก่อนที่จะนำไปเผยแพร่ การทำแบบนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อที่ว่าภาพถ่ายเหล่านี้เมื่อถูกแชร์ออกไปจะมีชื่อโครงการติดไปด้วย ทำให้ผู้ที่พบเห็นทราบว่ามาจาก

กิจกรรมอะไร ซึ่งการสื่อสารทางออนไลน์นี้ประสบความสำเร็จอย่างมาก วัดจากการที่มีกลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในสถาบันอื่น ๆ สอบถามเข้ามาเป็นจำนวนมาก กล่าวได้ว่าการที่โครงการประสบความสำเร็จมีผู้ส่งผลงานออกแบบเข้าร่วมเป็นจำนวนมากนั้นเกิดจากสื่อออนไลน์มีผลอย่างสูง

การออกแบบสื่อเว็บไซต์ ในการสื่อสารเพื่อสร้างให้เกิดการมีส่วนร่วมในวงกว้างการคัดเลือกสื่อที่มีประสิทธิภาพในการแพร่กระจายสูงอย่างสื่อออนไลน์มีส่วนสำคัญ ในที่นี้การสร้างเว็บไซต์นั้นก็มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นสื่อที่มีลักษณะเป็นทางการสูงกว่าสื่อสังคมออนไลน์ ในการทำโครงการครั้งนี้ สื่อเว็บไซต์จะเป็นสื่อที่ทำหน้าที่สื่อสารข้อมูลที่เป็นทางการทั้งหมด เช่น ที่มาของการประกวด กติกาการเข้าร่วม ข้อมูลงานวิจัย และการให้เข้ามาดาวน์โหลดใบสมัคร รวมทั้งการประกาศผลรางวัลอย่างเป็นทางการ แต่สื่อเว็บไซต์ก็มีข้อจำกัดเนื่องจากผู้รับสารมักเข้ามาเพื่อรับข่าวสารอย่างเดียว (One Way Communication) จึงมีการสร้างสื่อที่มีปฏิสัมพันธ์คือ Facebook Fanpage เพื่อใช้ตอบข้อคำถามอีกทางหนึ่ง

การสร้างสื่อที่มีปฏิสัมพันธ์ เนื่องจากในการทำโครงการจะต้องมีสื่อที่ทำการสื่อสารกับผู้ส่งผลงานเข้าประกวด จึงจำเป็นต้องมีช่องทางการสื่อสารเพื่อที่จะสามารถโต้ตอบกับกลุ่มเป้าหมายได้อย่างสะดวก จึงเลือกใช้สื่อ Facebook Fanpage เนื่องจากสร้างได้ง่าย สามารถสื่อสารได้อย่างสะดวกรวดเร็ว

จะเห็นว่ากระบวนการมีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้นเกิดจากการบูรณาการสื่อที่มีความหลากหลายเข้าด้วยกันทั้งสื่อที่เป็นทางการและไม่เป็นทางการ สื่อออฟไลน์และสื่อออนไลน์ สื่อบุคคลและสื่อสิ่งพิมพ์ การวางแผนการใช้สื่อที่มีการส่งเสริมและประสานกันอย่างเป็นรูปแบบทำให้ส่งเสริมการสื่อสารให้เกิดการมีส่วนร่วมได้ดียิ่งขึ้น

ขั้นตอนที่ 3 การศึกษาแนวทางการสื่อสารเพื่อการใช้ประโยชน์จากงานวิจัยด้านสาธารณะ

ภายหลังจากที่นักศึกษาส่งผลงานการออกแบบเข้ามา ทางโครงการได้ทำการผลงานการออกแบบของนักศึกษาที่ส่งเข้ามา และทำการวิเคราะห์แนวความคิดจากการออกแบบจากใบสมัครที่นักศึกษาส่งเข้ามาเพื่อทำความเข้าใจถึงกระบวนการคิดเบื้องหลังการออกแบบ

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลในส่วนของผลงานการออกแบบ ใช้วิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) แบ่งข้อมูลในการวิเคราะห์เป็นสองส่วนด้วยกัน คือ ในส่วนของชิ้นงานในการออกแบบ ประกอบกับข้อมูลที่ได้จากใบสมัครของผู้เข้าประกวด เนื่องจากในการส่งผลงานเข้าประกวดจะต้องส่งใบสมัครที่มีรายละเอียดครบถ้วน เปรียบเสมือนว่าใบสมัครเป็นการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพอย่างหนึ่ง ข้อมูลที่ได้จะมีการวิเคราะห์ เทคนิคการออกแบบ รูปแบบของอินโฟกราฟิก และ โมชั่นกราฟิก เทคนิคในการกระชับข้อมูล เพื่อทำความเข้าใจในวิธีการของการออกแบบ

การวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล ใช้วิธีการวิเคราะห์เอกสารในส่วนของชิ้นงานในการออกแบบ ประกอบกับข้อมูลที่ได้จากผลงานอินโฟกราฟิก และ โมชั่นกราฟิก ของผู้เข้าประกวด โดยวิเคราะห์ เทคนิคการออกแบบ เทคนิคในการกระชับข้อมูล และ การเล่าเรื่อง

บทที่ 4

ผลการดำเนินโครงการ

ในขั้นตอนของการทำงานจะแบ่งเป็นขั้นตอนใหญ่ ๆ คือการสร้างการมีส่วนร่วม และในส่วนของการนำผลของการมีส่วนร่วมไปสื่อสารให้เกิดประโยชน์ด้านการนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์เชิงสาธารณะ ขออธิบายเป็นขั้นตอนดังนี้

1. การรวบรวมผลงานวิจัยด้านการสื่อสารอาหารของ สกว. โดยความร่วมมือจาก สกว. ในการรวบรวมงานวิจัยเกี่ยวกับระบบอาหาร ในขั้นตอนของการรวบรวมข้อมูลนั้นทาง สกว. ได้ประสานงานไปยังแต่ละฝ่ายของ สกว. ที่มีการให้ทุนทำการเลือกงานวิจัยที่มีความเกี่ยวข้องกับโครงการ โดยมีการกำหนดแนวทางของงานวิจัยที่จะนำมาเป็นข้อมูลอย่างชัดเจน คือ เป็นงานวิจัยที่มีความเกี่ยวข้องกับอาหารและท้องถิ่นที่อยู่ ทั้งในส่วนที่เกี่ยวข้องกับ อาหารประจำท้องถิ่น อาหารประจำชนเผ่า วัตถุดิบของอาหารที่มีความเกี่ยวข้องกับท้องถิ่นต่าง ๆ เป็นต้น จากนั้นจึงมีการรวบรวมผลงานวิจัยที่ฝ่ายต่าง ๆ รวบรวมมาให้นำมาสร้างเป็นฐานข้อมูลในเว็บไซต์การประกวดวิจัยแปลงร่าง 2 ของ สกว. เพื่อให้ผู้ที่สนใจเข้ามาทำการศึกษาคัดเลือกได้อย่างสะดวก ข้อมูลจะประกอบไปด้วย 3 ส่วน คือ

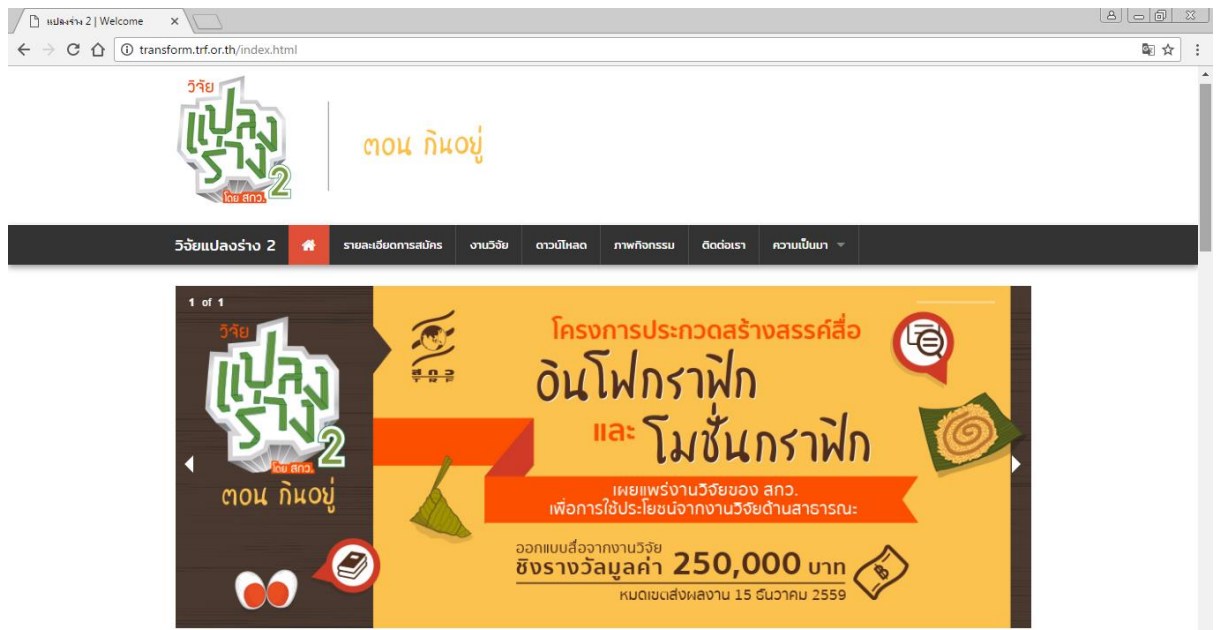
1. บทคัดย่อของงานวิจัย เป็นบทคัดย่อดั้งเดิมของงานวิจัยที่เขียนโดยนักวิจัยเอง ใช้สำหรับให้นักศึกษาที่มีความสนใจในงานวิจัยเรื่องดังกล่าวเข้ามาค้นคว้าเพื่อคัดเลือกรงานวิจัยในลำดับต้น แต่มักจะมีความสั้นมากทางโครงการจึงจัดทำการย่อผลงานวิจัยขึ้นมาอีกฉบับหนึ่ง
2. งานวิจัยฉบับย่อที่ทางโครงการจัดทำขึ้น เป็นการนำเอางานวิจัยฉบับเต็มที่มีอยู่มาทำการย่อด้วยภาษาที่มีความง่าย ๆ หลีกเลียงการใช้ศัพท์ทางวิชาการที่มีความซับซ้อน ทำขึ้นเพื่อสื่อสารกับประชาชน และ นักศึกษาที่จะเข้ามาอ่านเพื่อศึกษาหาความรู้เกี่ยวกับงานวิจัยก่อนที่จะไปอ่านงานวิจัยฉบับสมบูรณ์
3. งานวิจัยฉบับสมบูรณ์ เป็นงานวิจัยฉบับเต็มที่ สกว. มีการเผยแพร่อยู่แล้วในระบบอีไลบรารี จากการทำโครงการที่ผ่านมาพบว่านักศึกษามีการเข้าไปสืบค้นอ่านผลงานวิจัยฉบับสมบูรณ์เพื่อหาข้อมูลนำมาใช้ในงานออกแบบทั้งสิ้น

2. การจัดเตรียมข้อมูลให้เหมาะสม โดยการนำเอาข้อมูลจากการวิจัยของ สกว. มาทำการสรุปย่อและคัดกรองข้อมูลที่ได้จากงานวิจัย ให้มีข้อมูลที่เหมาะสมกับการนำมาสื่อสาร โดยนักวิจัยในโครงการทำการประชุม คัดกรองงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการบริโภคออกมาบางส่วนเพื่อให้เหมาะสมกับการสื่อสาร เนื่องจากงานวิจัยมีเป็นจำนวนมากจึงได้คัดเลือกออกมาจำนวน 100 โครงการ แล้วจึงมี

การนำไปสื่อสารในเว็บไซต์ <http://transform.trf.or.th> เพื่อให้เยาวชนกลุ่มเป้าหมายที่สนใจการประกวดสื่ออินโฟกราฟิกสามารถมาหาข้อมูลได้อย่างสะดวกต่อไป โดยในการสื่อสารโดยใช้เว็บไซต์นั้น นอกจากจะมีความรวดเร็วในการเข้าถึงของกลุ่มเป้าหมายและประชาชนทั่วไปแล้ว ยังสามารถสร้างความน่าเชื่อถือของข้อมูลที่สื่อสารได้เป็นอย่างดี เนื่องจาก ทางโครงการใช้เว็บไซต์ในรูปแบบของ Sub-domain ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับเว็บไซต์หลักของ สกว. จึงทำให้ผู้ที่เข้ามาสืบค้นข้อมูลมีความมั่นใจในการประกวดมากยิ่งขึ้น

3. การจัดกิจกรรมการประกวด และการประชาสัมพันธ์กิจกรรมของโครงการ เนื่องด้วยใน “โครงการส่งเสริมการสื่อสารงานวิจัยอาหารผ่านสื่ออินโฟกราฟิก” นั้นเป็นโครงการที่ต้องอาศัยความร่วมมือของประชาชนในการสร้างความสำเร็จ ดังนั้น ในการสื่อสารโครงการทั้งหมดจึงใช้การสื่อสารในรูปแบบที่ล้าลอง เป็นกันเองกับประชาชน และสืบเนื่องจากความสำเร็จของโครงการ วิจัยแปลงร่าง ตอน กินเป็น ในปี พ.ศ. 2559 นี้จึงตั้งชื่อเพื่อใช้สื่อสารโครงการว่า “วิจัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่” การทำงานการสื่อสารถึงกิจกรรมจึงใช้หลากหลายวิธีร่วมกัน โดยการใช้สื่อออนไลน์เป็นช่องทางหลัก แต่ทั้งนี้สื่อออนไลน์ก็มีคุณสมบัติของสื่อที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยจึงใช้วิธีการผสมผสานสื่อเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด เช่น สื่อเว็บไซต์ จะเป็นสื่อที่มีความเป็นทางการสูงทำให้งานดูมีความน่าเชื่อถือ สื่อสังคมเฟสบุ๊กมีข้อดีเรื่องความรวดเร็วและเอื้อในเรื่องของการสื่อสารสองทาง สื่อคลิบวิดีโอจะทำให้การสื่อสารน่าสนใจ มีความสนุกและเหมาะสมในการสร้างกระแสในวงกว้างเนื่องจากสามารถแบ่งปัน (Shared) ได้ง่าย

3.1 การจัดทำเว็บไซต์ เพื่อให้โครงการเป็นที่รู้จักอย่างเป็นทางการ และสามารถสื่อสารถึงประชาชนกลุ่มเป้าหมายได้อย่างสะดวก ทางโครงการจึงจัดทำเว็บไซต์ภายใต้ชื่อ <http://transform.trf.or.th> เพื่อเป็นการสื่อสารถึงข้อมูลโครงการอย่างเป็นทางการ การใช้เว็บไซต์ที่เป็นลักษณะของไมโครไซต์ที่เชื่อมต่อกับ สกว. โดยตรงจะมีข้อดีที่ทำให้คนที่เข้ามาอ่านรู้สึกมีความน่าเชื่อถือ มั่นใจในตัวโครงการ ในเว็บไซต์จะประกอบด้วยที่มาของโครงการ งานวิจัยของ สกว. กติกาการเข้าร่วมกิจกรรม รวมถึงข้อมูลที่จะทำการสื่อสารทุกอย่าง

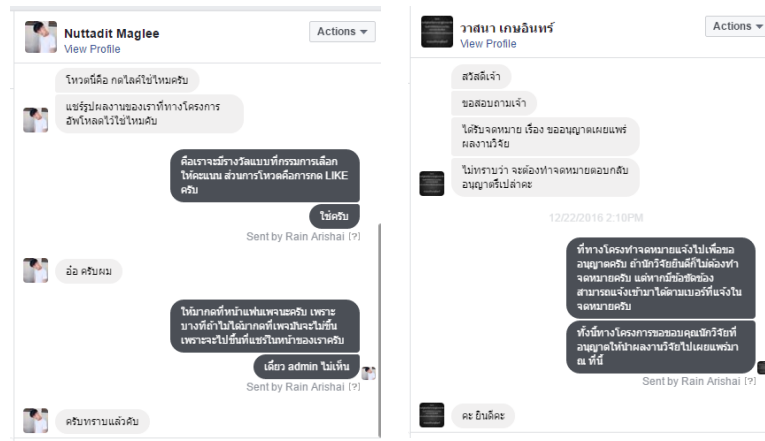


ภาพที่ 4.1 เว็บไซต์การประกวด <http://transform.trf.or.th>

3.2 การใช้สื่อสังคมเฟสบุ๊ก การใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อให้การสื่อสารเป็นไปอย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังเป็นการสื่อสาร 2 ทางอีกด้วย

3.2.1 เนื่องจากในการประกวดต่าง ๆ จะมีผู้ที่สนใจข่าวของการประกวดให้ความสนใจเข้ามาสอบถามรายละเอียดต่าง ๆ อยู่เสมอ การใช้สื่อสังคมออนไลน์จะเป็นช่องทางที่สามารถให้ทางโครงการสามารถสื่อสาร ตอบปัญหา ให้กับผู้ที่ให้ความสนใจได้อย่างรวดเร็วมากกว่าสื่ออื่น โดยผู้ที่เข้าติดต่อสอบถามข้อมูลมีทั้งนักศึกษาที่สนใจการประกวด รวมไปถึงอาจารย์ที่มาสอบถามข้อมูลด้วยความสนใจ และนักวิจัยเจ้าของผลงานที่มาติดต่อสอบถามข้อมูลต่าง ๆ จึงทำให้โครงการมีความโปร่งใส ชัดเจน และสามารถติดต่อสื่อสารได้ทันทั่วทั้ง

3.2.2 เป็นช่องทางในการส่งข่าวสารเพื่อสร้างกระแสการประกวดให้ไปในวงกว้าง รวมทั้งในช่วงสุดท้ายของโครงการจะมีการเปิดให้ทำการโหวต Popular Vote จากผลงานที่ผ่านเข้าสู่วรอบคัดเลือก การใช้สื่อเฟสบุ๊กก็จะเป็นการเปิดโอกาสให้ประชาชนเข้ามามีส่วนร่วมกับกิจกรรมอีกรูปแบบหนึ่ง นอกเหนือจากการส่งผลงานเข้าประกวด



ภาพที่ 4.2 การติดต่อสื่อสารผ่าน FB Fanpage ของโครงการ

3.3 การใช้คลิปวิดีโอ และภาพของกิจกรรมในการสื่อสาร เนื่องจากในระหว่างช่วงการจัดโครงการ ในเว็บไซต์และเฟสบุ๊กจำเป็นต้องสื่อสารข้อมูลที่มีความทันสมัย เพื่อให้เกิดการสื่อสารอยู่ตลอดเวลาที่มีความต่อเนื่องของข้อมูลข่าวสาร การเลือกใช้ภาพนิ่ง และคลิปวิดีโอนอกจากจะน่าสนใจแล้วยังส่งผลให้เกิดความมีส่วนร่วมในการสื่อสารได้อีกด้วย เพราะในระหว่างที่มีการออกไปจัดกิจกรรมแนะนำโครงการจะมีการตัดต่อคลิปวิดีโอบรรยากาศ และบันทึกภาพนิ่งไว้ตลอดเวลา เพื่อนำมาสื่อสารในภายหลังจากกลับมาจากการจัดกิจกรรมแล้ว สื่อภาพและเสียงเหล่านี้เมื่อนำไปสื่อสารในสื่อสังคมเฟสบุ๊กก็จะสร้างความสัมพันธ์กับมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ที่ไปจัดกิจกรรม ทำให้เกิดการมีส่วนร่วม มีการแบ่งปันข่าวสารอย่างต่อเนื่อง และนอกจากนั้นยังเป็นสื่อที่ทำให้ผู้สนใจที่มาจากสถาบันอื่น ๆ เข้ามาติดตามข่าวของการประกวดได้อย่างต่อเนื่อง

3.4 การจัดงานแถลงข่าวเปิดตัวโครงการ ทางโครงการมีการจัดงานแถลงข่าว “โครงการประกวดการสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิกของงานวิจัยแปลงร่าง ตอน กินอยู่” ในวันพฤหัสบดีที่ 13 ตุลาคม 2559 เวลา 13.30 - 15.00 น. ที่โรงแรม อินเทอร์เน็ตคอนติเนนตัล แบงคอก

3.5 การส่งข่าวประชาสัมพันธ์ไปยังมหาวิทยาลัย ในโครงการมีการผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ ประกอบด้วย โปสเตอร์ และ แผ่นพับ เพื่อส่งไปยังมหาวิทยาลัยกว่า 200 แห่งทั่วประเทศเพื่อขอความร่วมมือช่วยประชาสัมพันธ์โครงการ โดยในการนี้ได้รับความร่วมมือเป็นอย่างดีจากมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ทั่วประเทศ

3.6 การใช้สื่ออื่น ๆ ในการประชาสัมพันธ์โครงการ การออกแบบโลโก้ การออกแบบภาพประกอบต่าง ๆ ที่จะเป็นเอกลักษณ์ของโครงการเพื่อใช้สื่อสารไปในทิศทางเดียวกัน นอกจากนั้นยังมีการนำเอาภาพกราฟิกและโลโก้ไปใช้ในการออกแบบสื่ออื่น ๆ เช่น สื่อโปสเตอร์และแผ่นพับที่ใช้ส่งไปประชาสัมพันธ์ในสถาบันต่าง ๆ การออกแบบเอกสารที่ใช้ในโครงการ เช่น กระดาษเขียนจดหมาย และซอง เพื่อใช้ในการสื่อสารเพื่อความเป็นทางการ และ การใช้ของที่ระลึก เช่น เสื้อ และ กระเป๋าสำหรับแจกกลุ่มเป้าหมายในการออกไปทำกิจกรรม โดยการทำการออกแบบในปีนี้จะต้องสามารถสร้างความแตกต่างให้เกิดขึ้นมากกว่าเดิม เนื่องจากกิจกรรมที่จัดขึ้นในปีนี้เป็นกิจกรรมที่จัดต่อเนื่องเป็นปีที่ 2 จึงต้องมีทั้งความเชื่อมโยงที่จะทำให้กลุ่มเป้าหมายและประชาชนที่ติดตามผลงานนั้นจำได้ รวมทั้งต้องมีการสร้างความแตกต่างมากกว่าเดิมไม่ให้สับสนว่าเป็นการสื่อสารในโครงการเดิม

ดังนั้น ในการออกแบบโลโก้ และ สัญลักษณ์ที่ใช้สื่อสารในโครงการนั้นจึงเลือกใช้สีส้ม และ ลวดลายที่มีความแตกต่าง โดยในปีนี้ออกใช้สีหลักเป็นสีเขียว สีส้ม และน้ำตาล เพื่อสื่อสารถึงความเป็นท้องถิ่นสอดคล้องกับแนวคิดหลักคือการกินอยู่ มีการใช้กราฟิกลายใบตองมาสอดแทรกในการออกแบบโลโก้ และการเลือกใช้ตัวอักษรลายมือเขียนเพื่อแสดงความเป็นกันเอง เปรียบเทียบกับโครงการวิจัยแปลงร่าง ตอน กินอยู่ ที่เลือกใช้สีหลักเป็นสีน้ำเงินและขาว และใช้อักษรตัวพิมพ์ทั้งหมด แม้กระนั้นในการออกแบบก็ยังสอดแทรกกลิ่นอายที่นึกไปถึงโครงการเดิมได้ เพื่อไม่ให้ขาดจากกันเสียทีเดียว



ภาพที่ 4.3 เปรียบเทียบโลโก้งานวิจัยแปลงร่าง



ภาพที่ 4.4 โลโก้งานวิจัยแปลงร่าง 2 อย่างเป็นทางการ 4 แบบ

ในการออกไปทำกิจกรรมเพื่อแนะนำโครงการในมหาวิทยาลัยต่าง ๆ จะมีการขอความร่วมมือไปยังมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ได้แจ้งให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรม การออกไปทำกิจกรรมของโครงการนั้นก็จะมีทั้งส่วนที่เป็นการให้ความรู้ การแนะนำให้รู้จักงานวิจัย สร้างการรู้จัก สกว. มีการสร้างความสัมพันธ์ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ และแจกของที่ระลึกเพื่อเป็นสื่อวัตถุในการสร้างความเชื่อมโยงและระลึกถึงโครงการ โดยในปีนี้สื่อวัตถุที่เลือกใช้คือกระเป๋าผ้าที่ระลึก และเสื้อยืดของโครงการ



ภาพที่ 4.5 กระเป๋าที่ระลึกงานวิจัยแปลงร่างที่ใช้เป็นสื่อวัตถุในการทำกิจกรรม



ภาพที่ 4.6 สื่อโปสเตอร์ในการประชาสัมพันธ์โครงการ



ภาพที่ 4.7 สื่อ Cover Page ของสื่อสังคมเฟสบุ๊ก



รูปที่ 4.10 คลิปโมชันกราฟิกประชาสัมพันธ์โครงการ



รูปที่ 4.11 ตัวอย่างกิจกรรมโรดโชว์ที่มหาวิทยาลัยขอนแก่น

3.7 การออกโรดโชว์จัดกิจกรรมแนะนำโครงการไปตามมหาวิทยาลัยต่าง ๆ ทางโครงการมีการสื่อสารเชิงรุกเพื่อการแนะนำโครงการ การประชาสัมพันธ์ สกว. และ ชักชวนนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาให้มาเข้าร่วมกิจกรรมการประกวด โดยออกไปทำกิจกรรมในสถาบันการศึกษาต่าง ๆ ทั้งในกรุงเทพและต่างจังหวัด ในช่วงเวลาที่เปิดรับสมัคร ทางโครงการจึงได้ทำการออกทำกิจกรรมแนะนำโครงการใน 10 มหาวิทยาลัยดังต่อไปนี้

1. มหาวิทยาลัยขอนแก่น (10 ต.ค.59)
2. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม (10 ต.ค.59)
3. มหาวิทยาลัยศิลปากร (17 ต.ค.59)
4. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ (27 ต.ค.59)
5. มหาวิทยาลัยหาดใหญ่ (28 ต.ค.59)
6. มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา (31 ต.ค.59)
7. สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น (3 พ.ย. 59)
8. มหาวิทยาลัยนเรศวร (7 พ.ย.59)
9. มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย (11 พ.ย.59)
10. มหาวิทยาลัยแม่ฟ้าหลวง (11 พ.ย.59)

โดยสาเหตุที่มีการออกไปทำกิจกรรมโรดโชว์มากกว่าโครงการวิจัยแปลงร่าง ตอน ก็นั้นเนื่องจากในปี พ.ศ. 2558 ทางโครงการทำกิจกรรมโรดโชว์เพียง 6 สถาบัน และใช้สื่อออนไลน์ในการกระตุ้นให้เกิดการรับรู้ซึ่งได้ผลการตอบรับที่ดีมาก แต่ในปี พ.ศ. 2559 นั้นเป็นช่วงของการไว้อาลัยทางโครงการจึงมีการปรับกลยุทธ์การสื่อสาร มีการระงับการใช้สื่อที่จะสร้างความบันเทิง แล้วเลือกที่จะใช้การออกไปสื่อสารด้วยการทำกิจกรรมกับมหาวิทยาลัยแทนซึ่งก็ได้รับการตอบรับอย่างดีเช่นกัน

4. การจัดการคัดแยกผลงานที่ส่งเข้ามาร่วมกิจกรรม ทางโครงการให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่งผลงานมาที่สำนักงานของ สกว. ภายในวันที่ 15 ธันวาคม 2559 ซึ่งเป็นช่วงสัปดาห์การศึกษาที่ 1 ปี พ.ศ. 2559 จากนั้นจึงทำการรวบรวมผลงานออกแบบที่ส่งประกวดทั้งหมดนำมาทำการคัดแยกตรวจสอบความถูกต้องของผลงานตามเกณฑ์การประกวดให้ถูกต้องโดยมีผู้ให้ความสนใจส่งผลงานอินโฟกราฟิกเข้าร่วมประกวด 700 ผลงานออกแบบ และผลงานโมชันกราฟิกจำนวน 54 เรื่อง จากนั้นจึงเตรียมข้อมูลให้พร้อมสำหรับการตัดสิน

ในการส่งผลงานเข้าร่วมประกวดอินโฟกราฟิก พบว่ามีมหาวิทยาลัยที่ส่งผลงานเข้าร่วม 25 มหาวิทยาลัย โดนมีมหาวิทยาลัยกรุงเทพส่งผลงานเข้าร่วมมากที่สุดจำนวน 96 ผลงาน อันดับสองมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาจำนวน 46 ผลงาน และอันดับสามคือมหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวน 42 ผลงาน

ตารางที่ 4.1 แสดงมหาวิทยาลัยที่ส่งผลงานเข้าร่วมประกวดอินโฟกราฟิก

มหาวิทยาลัย	จำนวน	ร้อยละ
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ	96	13.71
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต	16	2.28
มหาวิทยาลัยขอนแก่น	42	6.00
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น	20	2.85
มหาวิทยาลัยมหาสารคาม	36	5.14
มหาวิทยาลัยหาดใหญ่	22	3.14
มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่	35	5.00
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี	33	4.71
มหาวิทยาลัยนเรศวร	41	5.85
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	24	3.42
มหาวิทยาลัยรังสิต	31	4.42
มหาวิทยาลัยสวนดุสิต	24	3.42
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา	46	6.57
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	16	2.28
มหาวิทยาลัยศิลปากร-เพชรบุรี	18	2.57
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร	21	3.00
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน	33	4.71
มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์	25	3.57
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี	41	5.85
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์	17	2.42
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย	21	3.00
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลภาคตะวันออก	16	2.28
มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย	8	1.14
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม	6	0.85
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์	6	0.85
มหาวิทยาลัยบูรพา	6	0.85
รวม	700	100.0

นอกจากนั้น สำหรับผลงานโมชันกราฟิก มหาวิทยาลัยที่ส่งผลงานเข้าร่วมประกวดมากที่สุด คือ มหาวิทยาลัยนเรศวร จำนวน 20 ผลงาน รองลงมาคือมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี จำนวน 12 ผลงาน และอันดับสามคือ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง และ สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น จำนวนสถาบันละ 8 ผลงาน

ตารางที่ 4.2 แสดงมหาวิทยาลัยที่ส่งผลงานเข้าร่วมประกวดโมชันกราฟิก

มหาวิทยาลัย	จำนวน	ร้อยละ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี	12	22.22
มหาวิทยาลัยนเรศวร	20	37.05
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง	8	14.80
สถาบันเทคโนโลยีไทย-ญี่ปุ่น	8	14.80
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน	3	5.55
มหาวิทยาลัยขอนแก่น	2	3.70
มหาวิทยาลัยกรุงเทพ	1	1.88
รวม	54	100.0

จากข้อมูลที่เก็บจากผลงานที่นักศึกษาส่งมาเข้าร่วมเมื่อนำข้อมูลจากผลงานมาทำการแจกแจงนับพบว่า มีผู้ส่งผลงานเข้ามาคัดเลือกมากที่สุดจากงานวิจัย 2 เรื่องด้วยกัน คือ ผลงานวิจัยเรื่องการผลิตไอศกรีมโยเกิร์ตจากกะทิ และงานวิจัยเรื่องศึกษาทัศนคติของชาวญี่ปุ่นต่อกว่ายเดี่ยวแ่งไทย รองลงมาอันดับที่ 2 คือ งานวิจัยเรื่องการส่งเสริมการท่องเที่ยวภาคเหนือโดยใช้ภาพลักษณ์ของอาหารท้องถิ่น และอันดับที่ 3 คือ งานวิจัยเรื่องชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในบ่อ อันดับที่ 4 คือ งานวิจัยเรื่องการศึกษาสมุนไพรที่สามารถลดพิษของแมลงและสัตว์ต่าง ๆ และอันดับที่ 5 มีสองเรื่องที่มีจำนวนเท่ากันคือ งานวิจัยเรื่องสารต้านอนุมูลอิสระจากสมุนไพรไทย และการพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับอาหาร

ตารางที่ 4.3 รายชื่อโครงการวิจัยในโครงการ วิจัยแปลงร่าง 2 ที่มีผู้ส่งผลงานอินโฟกราฟิก

โครงการ	จำนวน	ร้อยละ
การผลิตไอศกรีมโยเกิร์ตจากกะทิ	50	7.14
ศึกษาทัศนคติของชาวญี่ปุ่นต่อกว่ายเดี่ยวแ่งไทย	50	7.14
การส่งเสริมการท่องเที่ยวภาคเหนือโดยใช้ภาพลักษณ์ของอาหารท้องถิ่น	43	6.14
ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในบ่อ	38	5.42
การศึกษาสมุนไพรที่สามารถลดพิษของแมลงและสัตว์ต่าง ๆ	34	4.85
การวิจัยสารต้านอนุมูลอิสระจากสมุนไพรไทย	31	4.42
การพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับอาหาร	31	4.42
การศึกษาฤทธิ์ทางชีวภาพของสารสกัดจากผักพื้นบ้านไทย	29	4.14

ตารางที่ 4.3 รายชื่อโครงการวิจัยในโครงการ วิจัยแปลงร่าง 2 (ต่อ)

โครงการ	จำนวน	ร้อยละ
ความหลากหลายของคุณภาพทางด้านโภชนาการในข้าวสีพันธุ์พื้นเมืองของไทย	29	4.14
การจัดการความรู้อาหารไทยท้องถิ่นบนเส้นทางการท่องเที่ยวภาคเหนือ	22	3.14
ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในกระชัง	20	2.85
การพัฒนาตำรับอาหารจากไก่พันธุ์ประดู่หางดำ	20	2.85
ต้นแบบการจัดการผลิตพืชผักปลอดภัยคุณภาพสูงเพื่อการส่งออก	20	2.85
การพัฒนาไอศกรีมและเครื่องดื่มเสริมอินูลินจากรากสั้ดราสามสิบและมันแกว	18	2.57
การศึกษาหาแนวทางการอบแห้งที่เหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์มัง	17	2.42
การศึกษาศักยภาพเส้นทางการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้อาหาร : กรณีศึกษาชนมไทยท้องถิ่น	17	2.42
การพัฒนาสร้างสรรค์เมนูและคู่มือการปรุงอาหารไทยประยุกต์ใหม่: กรณีศึกษา อาหารไทย-ฮาลาล ไทย-เวียดนาม ไทย-จีน ไทย-ญี่ปุ่น และ ไทย-ตะวันตก	16	2.28
การปรับปรุงคุณภาพแมคคาดาเมียโดยวิธีการอบแห้งแบบหลาย ขั้นตอน	15	2.14
แนวทางการสืบทอดองค์ความรู้เรื่องผักพื้นบ้าน เพื่อปลูกจิตสำนึกการ อนุรักษ์คลองต๋อยของชุมชนบ้านคลองขุด หมู่ที่ 6 ตำบลปากบาง อำเภอเทพา จังหวัดสงขลา	13	1.85
การศึกษาศักยภาพของชนมไทยท้องถิ่นเพื่อพัฒนาเป็นของฝากสำหรับ นักท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้อาหาร	13	1.85
การสำรวจและรวบรวมพืชวงศ์ขิงเพื่อการอนุรักษ์และขยายพันธุ์	13	1.85
ผลไม้และผักพื้นบ้านช่วยสร้างเสริมสุขภาพเด็กและผู้สูงอายุจังหวัด ชัยนาท	13	1.85
การผลิตเนยโกโก้เลียนแบบจากน้ำมันเมล็ดมะม่วง	12	1.71
แนวทางการจัดการหอยหวาน-หอยขาวเพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของ สมาชิกชุมชนบ้านบางหิน ตำบลบางหิน อำเภอกะเปอร์ จังหวัดระนอง	12	1.71
กระบวนการสร้างข้าวปลอดภัย พืชกินได้ ไม้เป็นยา จังหวัดอุทัยธานี	12	1.71
รูปแบบการฟื้นฟูอาหารเป็นยาเพื่อรักษาสุขภาพตนเองของคนในชุมชน บ้านบ่อบึง ตำบลสงยาง อำเภอมหาชนะชัย จังหวัดยโสธร	12	1.71
ระบบตลาดผักและผลไม้ไทยในตลาดประเทศมาเลเซีย สิงคโปร์ภายใต้ ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน	9	1.28

ตารางที่ 4.3 รายชื่อโครงการวิจัยในโครงการ วิจัยแปลงร่าง 2 (ต่อ)

โครงการ	จำนวน	ร้อยละ
ห่วงโซ่อุปทานของสัตว์น้ำอ่าวบ้านดอน กรณีศึกษา ปูม้า ปูทะเล และปูแสม	9	1.28
การลงทุนธุรกิจอาหารฮาลาลในจังหวัดชายแดนใต้ของประเทศไทย	7	1.00
การสกัดแยกและหาโครงสร้างขององค์ประกอบทางเคมีจากส่วนต่าง ๆ ของมะเมีหลาง	7	1.00
การสำรวจเอกสารเรื่อง ข้าวเนื้: กระบวนการผลิต สมบัติเชิงหน้าที่ และปัจจัยที่มีผลต่อคุณภาพข้าวเนื้	7	1.00
การศึกษารายได้และการใช้ประโยชน์จากป่าเพื่อนำไปสู่การจัดการป่าชุมชนอย่างยั่งยืน : กรณีศึกษาป่าชุมชนหนองลำแฮด ในพื้นที่บ้านม่วงไข่ บ้านเชียงเครือ และบ้านคำสร้างบ่อ ตำบลกระเจา อำเภอบัวลาย จังหวัดยโสธร	7	1.00
การพัฒนาผลไม้แช่เยือกแข็งของไทยให้ทนต่อการแช่เยือกแข็งและทำละลาย	7	1.00
การศึกษาห่วงโซ่อุปทานของธุรกิจเครื่องแกงในจังหวัดสุราษฎร์ธานี	7	1.00
รูปแบบการอนุรักษ์พันธุ์พืชพื้นบ้านและอาหารป่าเพื่อการใช้ประโยชน์ร่วมกันอย่างยั่งยืนของชุมชนบ้านแก่งม่วง ตำบลน้ำพูน อำเภอท่าลี่ จังหวัดเลย	4	0.57
รูปแบบการผลิตอาหารแบบผสมผสานด้วยระบบเกษตรกรรมยั่งยืน บ้านปลาบู่ ตำบลหนองแสง อำเภอลำทะเมนชัย จังหวัดนครราชสีมา	4	0.57
การถอดองค์ความรู้ภูมิปัญญาการทำนาข้าวเหนียว ตำบลห้วยฉัตร อำเภอห้วยฉัตร จังหวัดลำปาง	4	0.57
อื่น ๆ	28	4.00
รวม	700	100.00

ในการส่งผลงานเข้าร่วมโครงการในรูปแบบของสื่อโมชันกราฟิก จะมีจำนวนรวม 54 ผลงาน โดยจะมีผลงานที่มีผู้ส่งเข้ามามากที่สุดจากงานวิจัยเรื่องชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในบ่อ อันดับที่สองคือการวิจัยชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในกระชัง และอันดับที่สามคืองานวิจัยเรื่องต้นแบบการจัดการผลิตพืชผักปลอดภัยคุณภาพสูงเพื่อการส่งออก

ตารางที่ 4.4 รายชื่อโครงการวิจัยในโครงการ วิจัยแปลงร่าง 2 ที่มีผู้ส่งผลงานโมชันกราฟิก

ผลงานวิจัย	จำนวน	ร้อยละ
ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในบ่อ	8	14.81
ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในกระชัง	6	11.11
ต้นแบบการจัดการผลิตพืชผักปลอดภัยคุณภาพสูงเพื่อการส่งออก	5	9.25
การจัดการความรู้อาหารไทยท้องถิ่นบนเส้นทางการท่องเที่ยวภาคเหนือ	4	7.40
การศึกษาทัศนคติของชาวญี่ปุ่นต่อกวยเตี๋ยวแกงไทย	3	5.55
การผลิตไอศกรีมโยเกิร์ตจากกะทิ	3	5.55
การศึกษาฤทธิ์ทางชีวภาพของสารสกัดจากผักพื้นบ้านไทย	3	5.55
สมบัติทางฟิสิกส์เคมี และวิศวกรรมของข้าวไทยและผลิตภัณฑ์จากข้าว	2	3.70
ปรับวิถีการผลิตข้าวเพื่อความมั่นคงในชีวิตชุมชนจังหวัดยโสธร	2	3.70
การศึกษาสมุนไพรที่สามารถลดพิษของแมลงและสัตว์ต่าง ๆ	2	3.70
การศึกษาหาแนวทางการอบแห้งที่เหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์นมผง	2	3.70
ห่วงโซ่อุปทานของสัตว์น้ำอ่าวบ้านดอน กรณีศึกษา ปูม้า ปูทะเล และปูแสม	2	3.70
การศึกษาศักยภาพเส้นทางการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้อาหาร : กรณีศึกษาขนมไทยท้องถิ่น	2	3.70
การพัฒนาไอศกรีมและเครื่องดื่มเสริมอินูลินจากรากสัตรากสามสิบและมันแกว	2	3.70
การปรับตัวของเกษตรกรปลูกข้าวในทุ่งระโนดต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ	1	1.85
ปรับวิถีการผลิตข้าวเพื่อความมั่นคงในชีวิตชุมชนจังหวัดยโสธร	1	1.85
การพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับอาหาร	1	1.85
การศึกษาฤทธิ์ทางชีวภาพของสารสกัดจากผักพื้นบ้านไทย	1	1.85
ความหลากหลายของคุณภาพทางด้านโภชนาการในข้าวสีพันธุ์พื้นเมืองของไทย	1	1.85
แนวทางการสืบทอดองค์ความรู้เรื่องผักพื้นบ้าน เพื่อปลูกจิตสำนึกการอนุรักษ์คลองตู่หยง ของชุมชนบ้านคลองขุด หมู่ที่ 6 ตำบลปากบาง อำเภอกงหรา จังหวัดสงขลา	1	1.85
การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์แฉ่วบองเพื่อให้ได้รับมาตรฐานจากองค์การอาหารและยา (อย.) ของกลุ่มแม่บ้านเกษตรสมบูรณ์ ตำบลแสนสุข อำเภวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี	1	1.85
การวิจัยสารต้านอนุมูลอิสระจากสมุนไพรไทย	1	1.85
รวม	54	100.00

เมื่อรวบรวมผลงานทั้งหมดที่มีผู้ส่งเข้ามาเข้าร่วมกิจกรรมในโครงการแล้ว จึงทำการวางแผนที่จะเชิญกรรมการเข้ามาทำการตัดสินผลงานทั้งหมด โดยในวันตัดสินผลงานจะจัดให้อยู่ใน 1 วัน และใช้กรรมการชุดเดียวกันในการตัดสินทั้งผลงานอินโฟกราฟิกและโมชั่นกราฟิก

5. การจัดกิจกรรมตัดสิน ในวันที่ 22 มกราคม 2560 ที่โรงแรม Intercontinental และได้เชิญผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 6 ท่านมาร่วมเป็นกรรมการตัดสิน ได้แก่

- คุณจิรัฏฐ์ พรพนิตพันธ์ ผู้ก่อตั้งนิตยสาร Cheeze
- คุณธวัชชัย แสงธรรมชัย ผู้ก่อตั้ง Why Not Social Enterprise
- ดร.เฉลิมรัฐ นาควิเชียร เจ้าของธุรกิจ NetDesign
- คุณศุภสันต์ นกสวางวงศ์ Director Infographic Thailand
- คุณปิยะนุช พร้อมประพันธ์ Content & Art Director Infographic Thailand
- คุณปฏิภาณ ภาคกาย บรรณาธิการบริหาร สำนักพิมพ์แหลมอ่อน



ภาพที่ 4.12 ผู้ทรงคุณวุฒิในการตัดสินผลงาน

ในการจัดกิจกรรมที่เป็นลักษณะของการประกวด การนำเสนอข้อมูลเป็นระยะ และแสดงถึงกระบวนการปฏิบัติงานอย่างโปร่งใสนั้นมีความสำคัญ เนื่องจากผู้ที่ส่งผลงานเข้ามาจะมีความต้องการทราบข้อมูลเป็นระยะ การคัดเลือกกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิที่น่าเชื่อถือ รวมถึงการประกาศรายชื่อของคณะกรรมการผู้ตัดสินจึงมีความสำคัญมาก

จากการประกาศผลผู้ผ่านการคัดเลือกจากคณะกรรมการ พบว่ามีผลงานอินโฟกราฟิกที่ผ่านการคัดเลือกจำนวน 40 ผลงาน และผลงานโมชันกราฟิกจำนวน 21 ผลงาน โดยในการคัดเลือกกรรมการไม่ได้ใช้เกณฑ์ในเรื่องความสวยงามของการออกแบบมาเป็นตัวตัดสินเพียงอย่างเดียว แต่กรรมการจะพิจารณาจากการสื่อสาร และการนำเสนอข้อมูลที่ได้มาจากผลการวิจัยเป็นส่วนสำคัญ คือ ผลงานที่ได้รับคัดเลือกจะต้องเป็นผลงานที่มีข้อมูลครบถ้วนและนำเสนอได้อย่างสวยงามและน่าสนใจ ดังเสนอข้อมูลในตาราง 4.1 (ข้อมูลของผลงาน รายละเอียดเกี่ยวกับนักวิจัยอยู่ในภาคผนวก)

ในการคัดเลือกผลงานที่เข้ารอบ จะใช้เกณฑ์ในการคัดเลือก คือ 1. เนื้อหาหรือข้อมูลจะต้องสื่อสารได้อย่างครบถ้วนในพื้นที่ และ เวลาที่จำกัด และ 2. ความสวยงามดึงดูดใจที่จะสามารถดึงดูดให้ผู้รับสารสามารถที่จะชื่นชมผลงาน จนเกิดการรับรู้ข้อมูลที่ต้องการจะสื่อสารในลำดับถัดไป จากการคัดเลือกของคณะกรรมการจึงได้ผลงานดังต่อไปนี้

ตารางที่ 4.5 ผลงานอินโฟกราฟิกที่ผ่านการคัดเลือก

ผลงานวิจัย	จำนวน	ร้อยละ
การผลิตไอศกรีมโยเกิร์ตจากกะทิ	6	15
ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในบ่อ	4	10
ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในกระชัง	3	7.5
ความหลากหลายของคุณภาพทางด้านโภชนาการในข้าวสีพันธุ์พื้นเมืองของไทย	3	7.5
การพัฒนาตำรับอาหารจากไก่พันธุ์ประดู่หางดำ	2	5
กระบวนการสร้างข้าวปลอดภัย พิษกินได้ ไม่เป็นยา จังหวัดอุทัยธานี	2	5
การศึกษาทัศนคติของชาวญี่ปุ่นต่อกุ้งเดี่ยวแองไทย	2	5
การพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับอาหาร	1	2.5
การจัดโซ่อุปทานและคุณภาพของผักใบ: กรณีศึกษาของผักกะหล่ำปลี	1	2.5
ห่วงโซ่อุปทานของสัตว์น้ำอ่าวบ้านดอน กรณีศึกษา ปูม้า ปูทะเล และปูแสม	1	2.5
การจัดการความรู้อาหารไทยท้องถิ่นบนเส้นทางการท่องเที่ยวภาคเหนือ	1	2.5
ยุทธศาสตร์การสร้างสรรควิถีทางเลือกอาหารที่มีคุณค่าทางโภชนาการสำหรับวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร วัย 9-15 ปี	1	2.5
การพัฒนาไอศกรีมและเครื่องดื่มเสริมอินูลินจากรากสั้ดราสามสิบและมันแกว	1	2.5
ความเชื่อพื้นบ้าน แบบแผนการบริโภคอาหารและสุขภาพพม่าในบริบทการพัฒนาเศรษฐกิจและความทันสมัย	1	2.5

ตารางที่ 4.5 ผลงานอินโฟกราฟิกที่ผ่านการคัดเลือก (ต่อ)

ผลงานวิจัย	จำนวน	ร้อยละ
การพัฒนาทุนมนุษย์ด้านอุปทานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว การเรียนรู้เกี่ยวกับอาหารไทยสำหรับกลุ่มท่องเที่ยว Active Beach เพื่อรองรับการรวมกลุ่มประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน	1	2.5
การพัฒนาผลไม้แช่เยือกแข็งของไทยให้ทนต่อการแช่เยือกแข็งและทำละลาย	1	2.5
การศึกษาดัชนีการวัดความอ่อน-แก่ทุเรียนแบบทำลายน้อยที่สุด	1	2.5
แนวทางการสืบทอดองค์ความรู้เรื่องผักพื้นบ้าน เพื่อปลูกจิตสำนึกการอนุรักษ์คลองคูหยง ของชุมชนบ้านคลองขุด หมู่ที่ 6 ตำบลปากบาง อำเภอกงหรา จังหวัดสงขลา	1	2.5
รูปแบบการผลิตอาหารแบบผสมผสานด้วยระบบเกษตรกรรมยั่งยืน บ้านปลากุ้ง ตำบลหนองแสง อำเภอบ้านไร่ จังหวัดมหาสารคาม	1	2.5
การพัฒนาสร้างสรรค์เมนูและคู่มือการปรุงอาหารไทยประยุกต์ใหม่: กรณีศึกษา อาหารไทย-ฮาลาล ไทย-เวียดนาม ไทย-จีน ไทย-ญี่ปุ่น และไทย-ตะวันตก	1	2.5
การผลิตเนยโกโก้เลียนแบบจากน้ำมันเมล็ดมะม่วง	1	2.5
การจัดการข้าวที่สูงสู่ความมั่นคงด้านอาหารของจังหวัดแม่ฮ่องสอน	1	2.5
รูปแบบการฟื้นฟูอาหารเป็นยาเพื่อรักษาสุขภาพตนเองของคนในชุมชนบ้านบ่อปึง ตำบลสงยาง อำเภอมหาชนะชัย จังหวัดยโสธร	1	2.5
การศึกษาศักยภาพของขนมไทยท้องถิ่นเพื่อพัฒนาเป็นของฝากสำหรับนักท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้อาหาร	1	2.5
การส่งเสริมการท่องเที่ยวภาคเหนือโดยใช้ภาพลักษณ์ของอาหารท้องถิ่น	1	2.5

ตารางที่ 4.6 ผลงานโมชันกราฟิกที่ผ่านการคัดเลือก

ผลงานวิจัย	จำนวน	ร้อยละ
ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในกระชัง	3	14.3
ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในบ่อ	3	14.3
การศึกษาทัศนคติของชาวญี่ปุ่นต่อกุ้งเดี่ยวแองไทย	2	9.5
ต้นแบบการจัดการผลิตพืชผักปลอดภัยคุณภาพสูงเพื่อการส่งออก	2	9.5
การปรับตัวของเกษตรกรปลูกข้าวในทุ่งระโนดต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ	1	4.7
ปรับวิถีการผลิตข้าวเพื่อความมั่นคงในชีวิตชุมชนจังหวัดยโสธร	1	4.7

ตารางที่ 4.6 ผลงานโมชันกราฟิกที่ผ่านการคัดเลือก (ต่อ)

ผลงานวิจัย	จำนวน	ร้อยละ
การพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับอาหาร	1	4.7
การศึกษาฤทธิ์ทางชีวภาพของสารสกัดจากผักพื้นบ้านไทย	1	4.7
ห้วงโซ่อุปทานของสัตว์น้ำอ่าวบ้านดอน กรณีศึกษา ปูม้า ปูทะเล และปูแสม	1	4.7
การจัดการความรู้อาหารไทยท้องถิ่นบนเส้นทางการท่องเที่ยวภาคเหนือ	1	4.7
ความหลากหลายของคุณภาพทางด้านโภชนาการในข้าวสีพันธุ์พื้นเมืองของไทย	1	4.7
การพัฒนาไอศกรีมและเครื่องดื่มเสริมอินูลินจากรากสั้ดรากสามสิบและมันแกว	1	4.7
แนวทางการสืบทอดองค์ความรู้เรื่องผักพื้นบ้าน เพื่อปลูกจิตสำนึกการอนุรักษ์คลองตูลยง ของชุมชนบ้านคลองขุด หมู่ที่ 6 ตำบลปากบาง อำเภเทพา จังหวัดสงขลา	1	4.7
การศึกษาสมุนไพรที่สามารถลดพิษของแมลงและสัตว์ต่าง ๆ	1	4.7
การศึกษาหาแนวทางการอบแห้งที่เหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์	1	4.7

ผลงานที่ผ่านการคัดเลือกทั้งส่วนที่เป็นอินโฟกราฟิกและโมชันกราฟิกจะถูกนำไปทำการสื่อสารในส่วนต่อไปคือการเปิดให้ประชาชนเข้ามาโหวตผลงานจากกิจกรรม Popular Vote

6. กิจกรรมการโหวตรางวัล Popular Vote ภายหลังการจัดกิจกรรมตัดสินผลงาน ทางโครงการได้เปิดให้ประชาชนเข้าร่วมโหวตผลรางวัล Popular Vote โดยการกด LIKE ผลงานในสื่อสังคมเพชบุ๊กของโครงการ จากผลงานอินโฟกราฟิกที่เข้ารอบจำนวน 40 ผลงาน และผลงานโมชันกราฟิกจำนวน 21 ผลงาน การจัดให้มีรางวัลนี้เป็นการสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างผู้ส่งผลงานประกวดและประชาชนที่เป็นผู้รับสารจะได้มีการออกความคิดเห็นในด้านต่าง ๆ ของผู้ออกแบบ

ผลรางวัล Popular Vote ผู้ที่ได้รับรางวัล Popular Vote ด้วยคะแนนสูงสุดด้วยคะแนนโหวตในช่วงระหว่างวันที่ 1-15 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2560 รวมเวลาให้โหวต 15 วัน มีคะแนนโหวตถึง 1,607 Like เป็นผลงานการออกแบบของ นางสาวเกษรา อินทรารักษ์สกุล สาขานิเทศศาสตร์เกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาทุนมนุษย์ด้านอุปทานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว การเรียนรู้เกี่ยวกับอาหารไทยสำหรับกลุ่มท่องเที่ยว Active Beach เพื่อรองรับการรวมกลุ่มประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน คณะ

นักวิจัย อนุชา เพียรชนะ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี ชัยฤทธิ์ ทองรอด และ อัมพล ชูสนุก มหาวิทยาลัยกรุงเทพ และ มาเรียม นะมิ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร



ภาพที่ 4.11 ผลงานที่ได้รับรางวัล Popular Vote

7. การจัดกิจกรรมประกาศผลรางวัล งานประกาศผล “ประกวดการสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิกของงานวิจัยแปลงร่าง ตอน กินอยู่” ในวันอังคารที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2560 เวลา 13.30 – 15.30 น. ณ ห้อง รัตนโกสินทร์ โรงแรม เดอะ สุโกศล กรุงเทพฯ ผลงานที่ได้รับรางวัลมีดังนี้

ผลการประกวดสื่ออินโฟกราฟิกจากงานวิจัย

รางวัลชนะเลิศ ผู้ออกแบบ นายอันดามัน พานิช สาขาวิชานิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง ความหลากหลายของคุณภาพทางด้านโภชนาการในข้าวสีพันธุ์พื้นเมืองของไทย นักวิจัย อ.ดร.ชนากานต์ เทโบลต์ พรหมอุทัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่



ภาพที่ 4.13 ผลงานที่ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 อินโฟกราฟิก



ภาพที่ 4.14 ผลงานที่ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 อินโฟกราฟิก

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 นายกฤตกร ทำดี สาขานิเทศศาสตร์เกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ออกแบบจากงานวิจัย เรื่อง แนวทางการสืบทอดองค์ความรู้เรื่องผักพื้นบ้าน เพื่อปลูกจิตสำนึกการอนุรักษ์คลองคูหยง ของ ชุมชนบ้านคลองขุด หมู่ที่ 6 ตำบลปากบาง อำเภอเทพา จังหวัดสงขลา นักวิจัย นายดิเรก เหมนคร และคณะ

รางวัลชมเชย จำนวน 6 รางวัล นายณัฏพศ์ เสนะเกตุ สาขานิเทศศาสตร์เกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง การศึกษาดัชนีการวัด ความอ่อน-แก่ทุเรียนแบบทำลายน้อยที่สุด นักวิจัย นายปราโมทย์ กุศล มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

น.ส.รัญธร บุญเสริมส่ง สาขาวิชานิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การจัดการข้าวที่สูงสู่ความมั่นคงด้านอาหารของจังหวัดแม่ฮ่องสอน นักวิจัย นางวาสนา เกษอินทร์ และคณะ

น.ส.ภัทรกร บุญวิบูลย์ สาขาวิชานิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัย ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในบ่อ นักวิจัย รศ.น.สพ.ดร.วรพล เองวานิช และคณะ

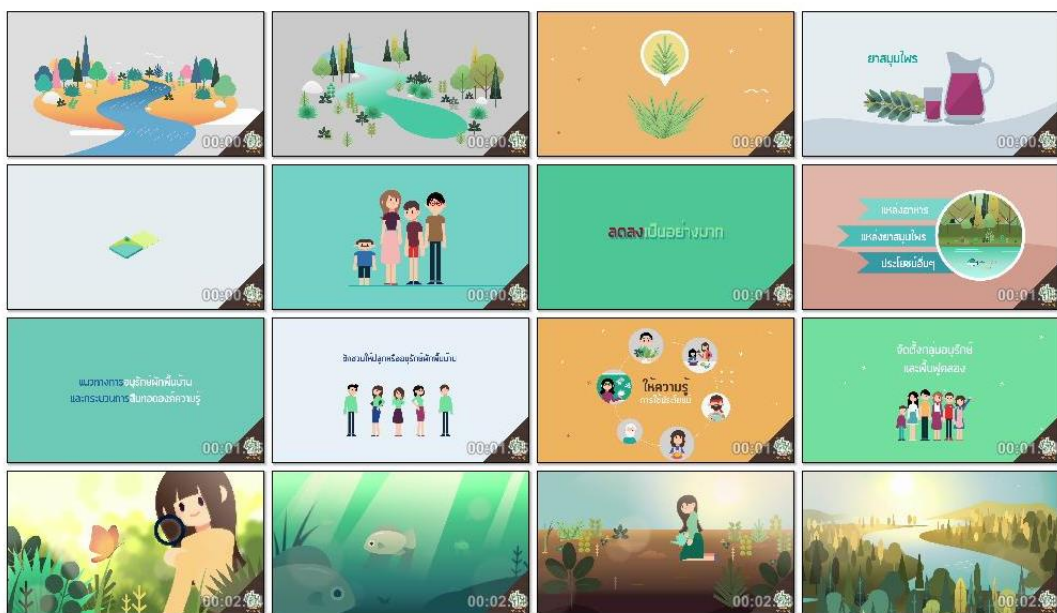
น.ส.ปานวาด ทองใบใหญ่ สาขาวิชานิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาไอศกรีมและเครื่องดื่มเสริมอินูลินจากรากสัถ์รากสามสิบและ มันแกว นักวิจัย ผศ.ดร.วิณา นุกูลการ, รศ.ดร.วิมล ศรีสุข, รศ.ดร.วัลลา ตั้งรักษาสัตย์, ผศ.ดร.มัลลิกา ชมนาวัง และ ผู้ช่วยอาจารย์ ดารวี ศิริพรหม คณะเภสัชศาสตร์ มหาลัยมหิดล

นายสุรเดช วีระยุทธศิลป์ ภาควิชาการโฆษณา คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง ห่วงโซ่อุปทานของสัตว์น้ำอ่าวบ้านดอน กรณีศึกษา ปูม้า ปูทะเล และปู แสม นักวิจัย นายนรินทร์ เนียมนุษ และคณะ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี

นายสถาปนิก วัตรเอก สาขานิเทศศาสตร์เกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง ความเชื่อพื้นบ้าน แบบแผนการบริโภคอาหารและสุขภาพพม่าในบริบทการพัฒนาเศรษฐกิจและความทันสมัย นักวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทพินทร์ พัทธานุกรักษ์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ผลการประกวดสื่อโมชันกราฟิกจากงานวิจัย

รางวัลชนะเลิศ นางสาวสินีนางุ้ย เพิ่มทองคำ และ นางสาวสุพรรณษา แซ่โค้ว สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทยญี่ปุ่น ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง แนวทางการสืบทอดองค์ความรู้เรื่องผักพื้นบ้าน เพื่อปลูกจิตสำนึกการอนุรักษ์คลองคูหยง ของชุมชนบ้านคลองขุด หมู่ที่ 6 ตำบลปากบาง อำเภอเทพา จังหวัดสงขลา นักวิจัย นายดิเรก เหมนคร และคณะ



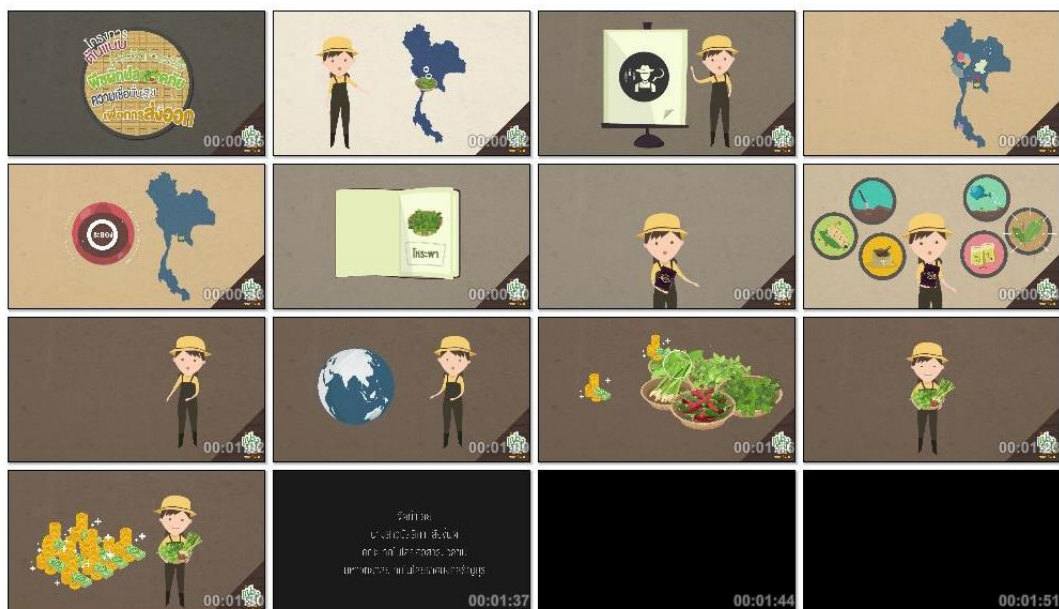
ภาพที่ 4.16 ผลงานที่ได้รับรางวัลชนะเลิศโมชันกราฟิก

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 นายชนะชล ใจสุภาพ สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรบุรี ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การศึกษาฤทธิ์ทางชีวภาพของสารสกัดจากผักพื้นบ้านไทย ผู้วิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นาฏฉวี เครือแสง และคณะ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 นางสาวมัลลิกา สังข์ผุด สาขาเทคโนโลยีมัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรบุรี ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง ต้นแบบการจัดการผลิตพืชผักปลอดภัยคุณภาพสูงเพื่อการส่งออก คณะนักวิจัย นายวินัย เมฆดำ, นางสาวลลิตา พาณิชกรกุล และ ดร.แพรววี เคหะสุวรรณ



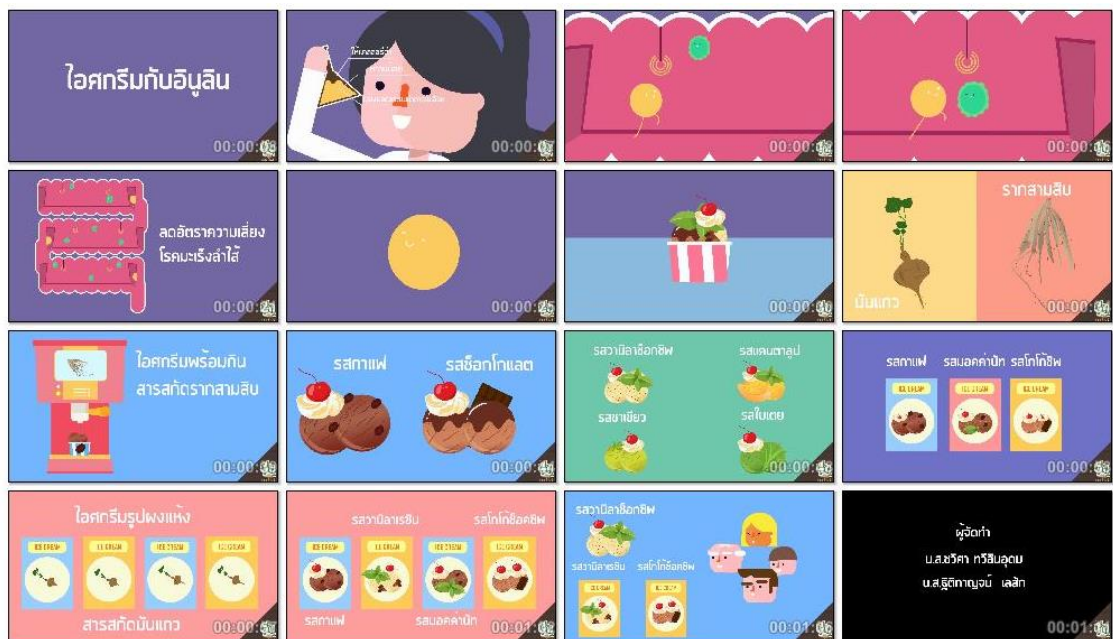
ภาพที่ 4.17 ผลงานที่ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 โมชั่นกราฟิก



ภาพที่ 4.18 ผลงานที่ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 โมชั่นกราฟิก

รางวัลชมเชย 1 นางสาวรุติกาญจน์ เลสั๊ก และ นางสาวชวิศา ทวีสินอุดม สาขาเทคโนโลยี
มัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทยญี่ปุ่น ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การ

พัฒนาไอศกรีมและเครื่องดื่มเสริมอินูลินจากรากสั้ดรากสามสิบและมันแกว คณะนักวิจัย ผศ.ดร. วัฒนา นุกูลการ, รศ.ดร.วิมล ศรีสุข, รศ.ดร.วัลลา ตั้งรักษาสัตย์, ผศ.ดร.มัลลิกา ชมนาวัง และ ผู้ช่วย อาจารย์ ดารวี ศิริพรหม คณะเภสัชศาสตร์ มหาลัยมหิดล



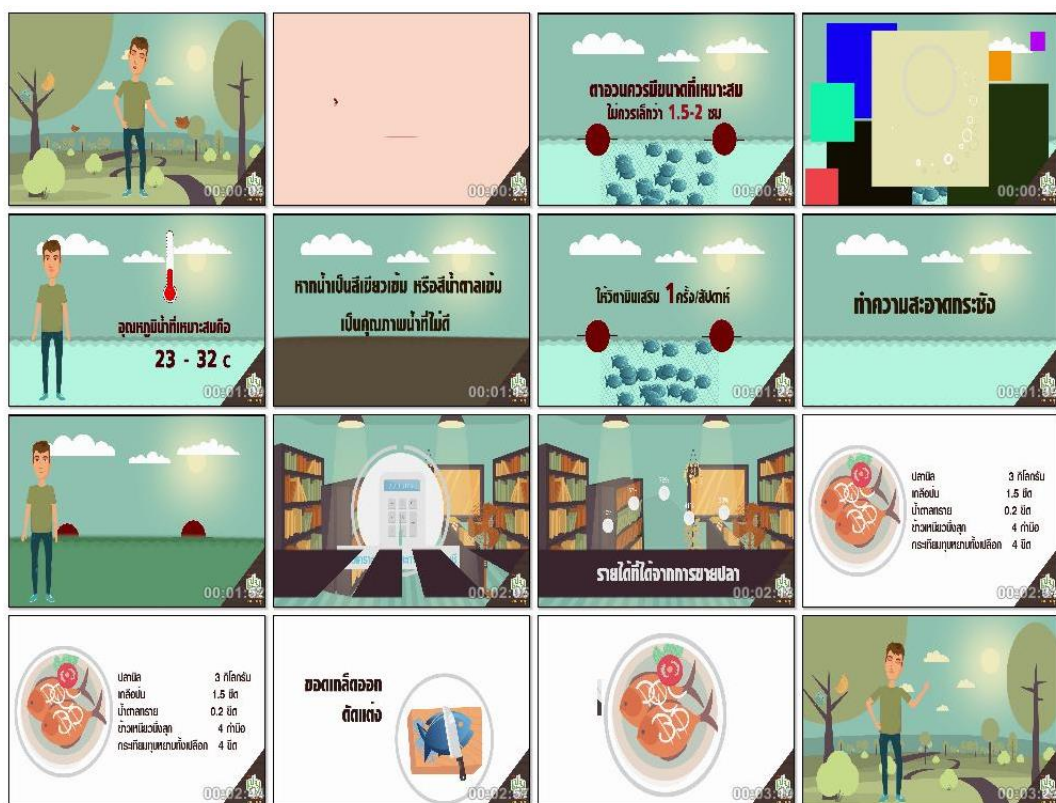
ภาพที่ 4.19 ผลงานที่ได้รับรางวัลชมเชย 1 โฉนั้กราฟิก

รางวัลชมเชย 2 นางสาวณิชาญจน์ ชมพัตร์ และ นางสาวณัฐกมล วงษ์ศรี สาขาเทคโนโลยี มัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทยญี่ปุ่น ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การศึกษาทัศนคติของชาวญี่ปุ่นต่อกัญเฒ่ยแ่ก่ไทย คณะนักวิจัย ผศ.ดร.นฤมล นันทรักษ์, นาง จันทรจนา ศิริพันธ์วัฒนา, นางสาวนันทพร รุจิขจร และ นายนราธิป ปุณเกษม มหาวิทยาลัยราชภัฏ สวนดุสิต

รางวัลชมเชย 3 นายอนุชา ฉนำกลาง สาขาวิชาเทคโนโลยีออกแบบนิเทศศิลป์ คณะ ศิลปกรรมและออกแบบอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน ออกแบบจากงานวิจัย ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในกระชัง นักวิจัย รศ.น.สพ.ดร.วรพล เองวานิช และคณะ



ภาพที่ 4.20 ผลงานที่ได้รับรางวัลชมเชย 2 โมชั่นกราฟิก



ภาพที่ 4.21 ผลงานที่ได้รับรางวัลชมเชย 3 โมชันกราฟิก

รางวัล Popular Vote คะแนน LIKE 1194 นายศิวกร น้ำทอง และ นายอัศรพงศ์ ดั่งพิบูลย์ และ นายภูเบศ ธนะโชคพิบูล สาขาานิเทศศาสตร์เกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับอาหาร นักวิจัย ดร.กนกกานต์ วีระกุล และคณะ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต



ภาพที่ 4.22 ผลงานที่ได้รับรางวัล Popular Vote โมชันกราฟิก

เมื่อได้ผู้ชนะรางวัลแล้ว กิจกรรมที่จะต้องทำต่อไปคือการประกาศผลรางวัล งานประกาศผล “ประกวดการสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิกของงานวิจัยแปลงร่าง ตอน กินอยู่” โดยสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ในวันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2560 ห้องรัตนโกสินทร์ โรงแรม สุโกศล โดยในงานจะมีการเชิญนักศึกษาที่ได้รับรางวัล อาจารย์ที่ปรึกษาที่จะเป็นผู้ควบคุมดูแลและคอยช่วยเหลือนักศึกษาในระหว่างการออกแบบผลงาน และผู้ปกครอง

นอกจากการจัดกิจกรรมประกาศผลรางวัลแล้ว ทางโครงการยังมีการจัดนิทรรศการผลงานของนักศึกษาที่ได้ออกแบบในโครงการวิจัยแปลงร่าง ตอน กินอยู่ ที่ลาน Central Court ศูนย์การค้าเซ็นทรัลเวิลด์ ในการจัดกิจกรรมการประกาศผลรางวัล จะมีการจัดนิทรรศการผลงานออกแบบสื่อ

จากงานวิจัยของนักศึกษาเพื่อกระจายข้อมูลไปยังประชาชน และ สื่อมวลชน โดยในการนำเสนอ ผลงานการออกแบบในรูปของการทำสไลด์โชว์ในบอร์ดประชาสัมพันธ์ด้านล่างของลานกิจกรรม เพื่อ เวลาที่ประชาชนที่ให้ความสนใจเดินมาชมในบริเวณงานจะได้เข้าใจ นอกจากนี้ บนเวทียัง ประกอบด้วยกิจกรรมที่ให้ทั้งความบันเทิงและความรู้ เช่น การฉายวิดีโอทัศน์ที่เป็นการประมวลผลการ ทำงานทั้งหมดของโครงการ ตั้งแต่การรวบรวมผลงาน การแถลงข่าว การออกโรดโชว์ในสถาบันต่าง ๆ กิจกรรมการตัดสินผลงาน เป็นการประมวลผลทั้งหมดจนมาถึงวันประกาศผล เพื่อสร้างการมีส่วนร่วม ในกิจกรรมให้นักศึกษาและประชาชนที่อยู่ในบริเวณงานได้เข้าใจถึงกิจกรรมในงานทั้งหมด



ภาพที่ 4.23 บรรยากาศงานประกาศผลรางวัล



ภาพที่ 4.24 บรรยากาสงานนิทรรศการ

บทที่ 5

ผลการศึกษา

ในส่วนของการศึกษาจะขอแบ่งการรายงานผลเป็นสองส่วน โดย ส่วนที่ 1 เป็นส่วนที่มาจากกรณีวิเคราะห์เนื้อหาของสื่ออินโฟกราฟิกและโมชันกราฟิก ผ่านวิธีการแจกแจง และในส่วนที่ 2 เป็นส่วนของการวิเคราะห์ผ่านการถอดความรู้ผ่านการสื่อสารที่มาจากแนวคิดสัมพันธบท (Intertextuality)

ส่วนที่ 1 การวิเคราะห์ผลงานอินโฟกราฟิก และ โมชันกราฟิก

จากกิจกรรมการประกวด ทำให้ได้ผลงานของผู้ส่งเข้าประกวด 754 คน จากนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาจากทั่วประเทศ ทางโครงการจึงนำเอาข้อมูลจากใบสมัคร และ ผลงานการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกของนักศึกษาทุกคนที่ส่งเข้ามาประกวดนำมาลงรหัสและวิเคราะห์ข้อมูล ผลการวิเคราะห์มีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 5.1 ผู้ส่งผลงานจำแนกตามเพศ

เพศ	จำนวน	ร้อยละ
ชาย	275	36.48
หญิง	479	63.52
รวม	754	100.00

ผลงานการออกแบบอินโฟกราฟิกในการประกวดมาจากนักศึกษาเพศชายมากกว่าเพศหญิง โดยเพศชายมีจำนวน 275 คนคิดเป็นร้อยละ 36.48 เพศหญิงจำนวน 479 คนคิดเป็นร้อยละ 63.52

ตารางที่ 5.2 ผู้ส่งผลงานจำแนกตามชั้นปี

ชั้นปี	จำนวน	ร้อยละ
ปี 1	143	18.97
ปี 2	186	24.67
ปี 3	236	31.30
ปี 4	164	21.76
รวม	754	100.00

ผู้ส่งผลงานเข้าประกวดส่วนใหญ่ศึกษาอยู่ในระดับอุดมศึกษาชั้นปีที่ 3 มากที่สุด มีจำนวน 236 คนคิดเป็นร้อยละ 31.30 รองลงมาศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 2 จำนวน 186 คนคิดเป็นร้อยละ 24.67

ศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 4 จำนวน 164 คนคิดเป็นร้อยละ 21.76 และชั้นปีที่ 1 ส่งประกวดน้อยที่สุด จำนวน 143 คนคิดเป็นร้อยละ 18.97

ตารางที่ 5.3 ชนิดของแผนภูมิที่ใช้แสดงผลข้อมูลตัวเลข

ชนิดของแผนภูมิ	จำนวน	ร้อยละ
แผนภูมิแท่ง	64	8.49
แผนภูมิวงกลม	51	6.76
แผนภูมิโดนัท	65	8.62
ฮิสโตแกรม	46	6.1
แผนภูมิเรดาร์	31	4.11
แผนภูมิภาพ	87	11.54
แผนภูมิแผนที่	64	8.49
ใช้ผสมผสานกัน	157	20.82
ไม่ใช้แผนภูมิ	189	25.07
รวม	754	100.00

ในการออกแบบอินโฟกราฟิกจากงานวิจัย ย่อมต้องมีการนำเอาข้อมูลตัวเลขมานำเสนอ เพื่อให้เข้าใจได้ง่าย ในการนำเสนอในรูปแบบที่ใช้มากที่สุดคือการใช้แผนภูมิหลายรูปแบบประกอบกันเพื่อนำเสนอ จำนวน 157 คนคิดเป็นร้อยละ 20.82 อันดับที่สองคือการใช้แผนภูมิภาพมานำเสนอ มีจำนวน 87 คนคิดเป็นร้อยละ 11.54 และอันดับที่สามคือการใช้แผนภูมิโดนัทจำนวน 65 คนคิดเป็นร้อยละ 8.62

ตารางที่ 5.4 ภาษากาย (Body Language) ของอินโฟกราฟิก

ภาษากาย	จำนวน	ร้อยละ
เวคเตอร์	228	30.23
กราฟิกเสมือนจริง	136	18.03
ภาพวาดมือ	72	9.55
การ์ตูน	38	5.04
ภาพถ่าย	45	5.96
ผสมผสานกัน	235	31.16
รวม	754	100.00

ในการออกแบบกราฟิกที่ถูกนำมาใช้ออกแบบมากที่สุดมักจะเป็นการใช้แบบผสมผสาน มีจำนวน 235 คนคิดเป็นร้อยละ 31.16 รองลงมาอันดับที่สองคือกราฟิกแบบเวกเตอร์ จำนวน 228 คนคิดเป็นร้อยละ 30.23 อันดับที่สามคือกราฟิกเสมือนจริงจำนวน 136 คนคิดเป็นร้อยละ 18.03

ตารางที่ 5.5 เทคนิคการกระชับข้อมูลที่ใช้ในงานออกแบบ

การกระชับข้อมูล	จำนวน	ร้อยละ
ป้ายหัวข้อ	84	11.14
คำอธิบายข้อมูล	98	12.99
คำชี้แจง	24	3.19
ข้อมูลจัดเรียงเป็นชุด	189	25.07
คำถามขยายความ	31	4.12
ไฮไลต์	77	10.21
ใช้หลายวิธี	251	33.28
รวม	754	100.00

ในการย่อข้อมูลจำนวนมาก เทคนิคในการกระชับข้อมูลที่ถูกนำมาใช้มากที่สุดคือการใช้หลายวิธีผสมผสานกัน มีจำนวน 251 คนคิดเป็นร้อยละ 33.28 รองลงมาคือการจัดเรียงข้อมูลเป็นชุดจำนวน 189 คน คิดเป็นร้อยละ 25.07 และอันดับที่สามคือการใช้คำอธิบายข้อมูล จำนวน 98 คนคิดเป็นร้อยละ 12.99

ส่วนที่ 2 การวิเคราะห์การแปลงร่างงานวิจัยผ่านแนวคิดสัมพันธบท (Intertextuality)

สัมพันธบท หรือ การเชื่อมโยงตัวบท คือ การเชื่อมโยงระหว่างตัวบทที่หลากหลายโดยไม่จำกัดขอบเขต ในกรณีนี้คือการศึกษาสัมพันธบทระหว่างตัวบทต้นแบบ คือ งานวิจัยของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย ซึ่งได้หยิบยกเอางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับอาหาร และ ท้องถิ่นของอาหารนั้นมาทำการออกแบบให้เป็นสื่ออินโฟกราฟิกและโมชันกราฟิก

การทำการแปลงร่างงานวิจัยไปสู่การออกแบบสื่อใหม่ประเภทอินโฟกราฟิก และ โมชันกราฟิกนั้น จะมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาตัวบทต้นแบบ ทั้งในด้านเนื้อหาสาระและรูปแบบในการนำเสนอเพื่อสื่อสารไปสู่ผู้รับสารเป้าหมายใหม่ ซึ่งแตกต่างจากการเขียนรายงานวิจัยในรูปแบบเดิม ผู้รับสารของการเขียนรายงานวิจัยนั้นเป็นนักวิจัยด้วยกัน ผู้ที่จะนำเอาความรู้ที่ได้จากการเขียน

งานวิจัยซึ่งลงรายละเอียดอย่างครบถ้วนนำไปทำงานวิจัยต่อยอด แต่ในกรณีของการที่เราต้องการจะสื่อสารงานวิจัยให้ไปสู่ประชาชนอย่างกว้างขวางนั้น จำเป็นที่จะต้องมีการลดทอนเนื้อหาและปรับเปลี่ยนเนื้อหาให้เหมาะสมกับผู้รับสารคนใหม่ ซึ่งในกรณีนี้คือประชาชนที่มีความเป็นสาธารณะ การตัดแปลงเนื้อหาให้เข้าใจง่ายและสามารถสื่อสารไปยังคนหมู่มากจึงมีความสำคัญในกรณีนี้

ในการสื่อสารไปยังประชาชนซึ่งมีความแตกต่างกันมากนั้น มีลักษณะของเนื้อหาของงานวิจัยที่ต้องปรับเปลี่ยนไปพอสมควร เนื่องจาก ดังที่กล่าวไปในข้างต้นว่างานวิจัยฉบับเดิมมีเป้าหมายในการสื่อสารไปยังนักวิจัยด้วยกัน ดังนั้น รูปแบบของการเขียนจึงมีเนื้อหาที่มีความละเอียดเป็นจำนวนมาก แต่เมื่อปรับเปลี่ยนกลุ่มเป้าหมายมาเป็นประชาชนทั่วไป สิ่งที่มีความซับซ้อนอาจจำเป็นต้องตัดแปลงให้มีความเข้าใจง่าย และ เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น

กรณีนี้หากอธิบายโดยใช้แนวคิดสัมพันธบท (Intertextuality) จึงมีลักษณะของการหยิบยืม และ เชื่อมโยงเนื้อหาในส่วนต่าง ๆ ที่คิดว่ามีความสำคัญ ผู้ออกแบบเนื้อหาสารจำเป็นที่จะต้องตัดสินใจว่าเนื้อหาส่วนใดที่มีความสำคัญในการสื่อสารครั้งนั้นควรที่จะเก็บไว้ หรือ เนื้อหาส่วนใดที่มีความซับซ้อนมากเกินไป หรือ มีรายละเอียดที่ไม่เหมาะกับการออกแบบสื่อครั้งนั้น จำเป็นที่จะต้องลดทอนหรือปรับเปลี่ยนเนื้อหาเหล่านั้นให้เหมาะสม

การออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก และ โมชันกราฟิก จึงไม่ได้เป็นตัวบทที่เกิดขึ้นมาใหม่ หรือ เกิดขึ้นโดยลำพัง แต่เกิดจากการเชื่อมโยงหรือสัมพันธบทกับตัวบทอื่น ๆ มากมายที่มีมาก่อน ซึ่งจากข้อค้นพบของงานวิจัยพบว่าเมื่อผู้ออกแบบจะทำการตัดแปลงหรือสร้างสรรค์เนื้อหาของสื่อใหม่ผ่านงานวิจัยนั้นจะต้องมีการทำความเข้าใจในตัวบทดั้งเดิม (text1) อย่างละเอียดก่อนที่จะออกแบบ

จากนั้นผู้ออกแบบจะทำการค้นคว้าเนื้อหาที่ใกล้เคียงกันเพื่อหาตัวแบบอ้างอิง (reference) เพื่อทำความเข้าใจในตัวบทของสารต้นแบบ ซึ่งก็คืองานวิจัยนั้นอย่างดีขึ้น ยกตัวอย่าง ในการออกแบบสื่อจากงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาตำรับอาหารจากไก่พันธุ์ประดู่หางดำเชียงใหม่หนึ่ง ก่อนที่จะสื่อสารให้นักศึกษาทำการออกแบบสื่อจากงานวิจัยได้นั้นจำเป็นจะต้องมีขั้นตอนหลายขั้นตอน

เริ่มจาก ทางโครงการวิจัยจำเป็นที่จะต้องนำเอางานวิจัยตัวต้นฉบับมาทำการอ่านข้อมูลเสียก่อน จากนั้นจึงทำการแปลงข้อมูลออกเป็นข้อมูลที่มีความง่าย และ สามารถอ่านได้เข้าใจโดยใช้เวลาไม่มาก แต่ยังคงต้องมีสาระสำคัญของตัวงานวิจัยฉบับเดิมอยู่ครบถ้วน นั่นคือการทำสรุปย่อ (text2) เป็นการแปลงข้อมูลในขั้นแรก โดยในขั้นตอนนี้ จะมีการคัดเลือกเอาข้อมูลที่จำเป็นที่จะต้องสื่อสารกับประชาชนที่เป็นสาธารณะนำเอามาเขียนในการสรุปย่องานวิจัย ขั้นตอนนี้มีความสำคัญเนื่องจากจะช่วยให้ผู้ที่ทำการออกแบบสามารถเข้าใจเนื้อหาในงานวิจัยได้อย่างรวดเร็ว ในกรณีนี้ บางครั้งเราอาจพิจารณาจากบทคัดย่อของงานวิจัยซึ่งในงานวิจัยทุกฉบับจะมีข้อมูลในส่วนนี้ แต่เมื่อ

พิจารณาแล้วจะพบว่า ข้อมูลที่อยู่ในรูปของบทคัดย่อแตกต่างจากข้อมูลที่ทำโครงการนำมาสรุป เนื่องจากบทคัดย้อมักมีความสั้นจนเกินไป และ ถูกเขียนเอาไว้ในลักษณะของการสื่อสารกับนักวิจัยด้วยกัน เช่นเดียวกับตัวรายงานวิจัยฉบับเต็ม ดังนั้น รูปแบบของเนื้อหาที่เขียนรวมทั้งข้อมูลที่ทำการศึกษาสื่อสารจึงมักจะมีความยากไม่ต่างกับการอ่านงานวิจัยฉบับเต็ม เพียงแต่ว่ามีขนาดที่สั้นลงเท่านั้น การย่อข้อมูลให้สั้นในส่วนแรกนี้จึงมีความสำคัญที่จะปรับเปลี่ยนเพื่อสื่อสารถึงผู้ออกแบบเป็นลำดับต้น

จากนั้นเมื่อนักออกแบบได้อ่านงานวิจัยที่ทำการสรุปย่อแล้ว นักออกแบบต้องทำการค้นคว้าหาตัวแบบอ้างอิง (reference) (text3) จากสื่ออินเทอร์เน็ต เพื่อหาตัวแบบอ้างอิงว่าไก่พันธุ์ประดู่หางดำเชียงใหม่หนึ่งนั้นมีรูปร่างหน้าตาเป็นเช่นไร ซึ่งในขั้นตอนนี้นักออกแบบจำเป็นต้องหาตัวแบบอ้างอิงจากหลายแหล่งเพื่อนำมาเปรียบเทียบกัน



ภาพที่ 5.1 การหาตัวแบบอ้างอิงจากงานวิจัยเรื่องไก่พันธุ์ประดู่หางดำ

ในการทำการออกแบบในขั้นตอนต่อไปนี้นักออกแบบจำเป็นต้องทำการคัดเลือกข้อมูลที่มีความเหมาะสมที่จะนำมาเสนอในรูปแบบของสื่ออินโฟกราฟิกและโมชันกราฟิกในลำดับถัดไป โดยสื่อที่นำมาออกแบบในขั้นตอนนี้จะต้องมีการลดทอนหรือดัดแปลงข้อมูลให้เหมาะสมกับรูปแบบในการนำเสนอ เช่น ถ้าผู้ออกแบบเลือกที่จะทำการสื่อสารในรูปแบบของอินโฟกราฟิกผู้ออกแบบมักจะเลือก

วิธีการเล่าในรูปแบบของการนำเสนอข้อมูลแบบสองมิติหรือการ์ตูน เนื่องจากเป็นสื่อที่มีลักษณะเป็นภาพนิ่ง แต่หากผู้ออกแบบเลือกที่จะทำการสื่อสารโดยใช้สื่อโมชันกราฟิก ผู้ออกแบบจำเป็นต้องนำเอาข้อมูลจากตัวบทดั้งเดิมที่เป็นงานวิจัย (text1) หรือตัวบทสรุปย่อ (text2) ที่มีการเตรียมเอาไว้ให้ มาทำการดัดแปลงให้เป็นบท (script) ที่มีเรื่องราวเนื่องจากสื่อโมชันกราฟิกเป็นสื่อที่มีลักษณะของการเล่าเรื่องผ่านภาพ และ เสียงซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับการ์ตูนแอนิเมชัน



ภาพที่ 5.2 การดัดแปลงเนื้อหาจากตัวอ้างอิงให้เหมาะสมกับสื่อ

ในส่วนนี้จึงพบว่าในลักษณะของการดัดแปลงข้อมูลที่มีความเป็นสัมพันธ์จากตัวบทต้นทางที่เป็นรูปแบบของงานวิจัยฉบับเต็มมาจนกลายเป็นสื่ออินโฟกราฟิกและโมชันกราฟิกที่เป็นตัวบทปลายทางนั้นจะมีการดัดแปลงสารหรือข้อมูลที่จะสื่อสารอยู่หลายครั้ง โดยจำนวนครั้งที่มีการดัดแปลงสารจะมากหรือน้อยนั้นขึ้นอยู่กับว่า ระยะห่างของตัวบทต้นทาง และ ตัวบทปลายทางนั้น มีความแตกต่างหรือมีระยะห่างมากน้อยเพียงใด กล่าวง่าย ๆ ก็คือถ้าตัวบทต้นทางมีความยาก และ ความซับซ้อนอยู่มาก การแปลงข้อมูลจะต้องมีการแปลงมากกว่าหนึ่งครั้ง แต่หากตัวบทต้นทางมีความง่ายหรือไม่ค่อยมีความซับซ้อนมากเท่าใด การแปลงข้อมูลก็อาจจะไม่จำเป็นต้องทำหลายครั้ง ดังนั้น ระยะห่างระหว่างตัวบท (text) จึงเป็นส่วนที่มีความสำคัญในการดัดแปลงข้อมูลเพื่อสื่อสาร

นอกจากนั้นในงานวิจัยครั้งนี้ยังค้นพบวิธีการที่นักออกแบบจะดัดแปลงตัวบทต้นทางไปสู่ตัวบทปลายทางได้หลากหลายวิธีโดยในแนวคิดของสัมพันธ์บทจะมีแบบแผนของการดัดแปลงสัมพันธ์บทอยู่ 3 ลักษณะคือ

1. การขยายความ (extension) คือการเพิ่มเติมเนื้อหาซึ่งตัวบทต้นทางไม่มี โดยการเพิ่มเติมส่วนที่เพิ่มใหม่นี้จะทำหน้าที่ขยายความทำให้ตัวบทเข้าใจได้ง่ายขึ้น

2. การตัดทอน (reduction) หมายความว่าในตัวบทปลายทางจะมีการตัดเนื้อหาจากตัวบทต้นทางออกไปบ้างซึ่งจะทำให้เนื้อหามีความกระชับ

3. การดัดแปลง (modification) คือการที่ตัวบทปลายทางมีการดัดแปลงเนื้อหาทำให้มีรูปลักษณะที่แตกต่างไปจากเดิม

การดัดแปลงทั้งสามรูปแบบนี้พบอยู่ในการดัดแปลงเนื้อหาจากสัมพันธ์บทในสื่อต่าง ๆ ส่วนในกระบวนการแปลงร่างงานวิจัยซึ่งศึกษาจากโครงการวิจัยแปลงร่างสอง พบว่า มีเทคนิคหรือวิธีการที่ผู้ออกแบบได้สร้างสรรค์ขึ้น เพิ่มเติมจากวิธีการของสัมพันธ์บทในรูปแบบทั้ง 3 ที่กล่าวมาข้างต้นดังนี้

4. การย่อ (condensation) คือการที่นักออกแบบจะต้องทำการย่อเนื้อหาซึ่งมีปริมาณที่มีจำนวนมากให้อยู่ในพื้นที่หรือเวลาที่เหมาะสมกับสื่อที่จะนำเสนอ

5. การตัด (extraction) คือการตัดเนื้อหาที่ผู้ออกแบบคิดว่าไม่จำเป็น หรือ เป็นเนื้อหาที่ไม่ควรจะต้องนำมานำเสนอในการออกแบบครั้งนี้ หรือ การแบ่งเนื้อหาออกเป็นตอน ๆ

6. การแทนที่ (substitution) การที่นักออกแบบจำเป็นต้องเอาเนื้อหาบางส่วนออกไปและเอารูปแบบการนำเสนอแบบอื่นที่เข้าใจได้ง่ายกว่ามาแทน รูปแบบนี้พบว่าจะมีการถูกใช้มากที่สุดในรูปแบบของการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก และ โฆษณากราฟิก กล่าวคือ ผู้ออกแบบอาจจะนำเอาการแสดงผลแบบที่เป็นตัวเลขออกไป และ นำการแสดงผลในรูปแบบของการใช้ไอคอน หรือ แผนภูมิรูปภาพมาแนะนำเสนอแทน

7. การเพิ่มเติม (addition) การที่นักออกแบบจะนำเอาข้อมูลในส่วนอื่นเข้ามาเพิ่มเติมเพื่อที่จะทำให้ผู้รับสารสามารถเข้าใจเนื้อหาในส่วนนั้นได้ง่ายขึ้นโดยสิ่งที่เพิ่มเติมเข้ามาอาจจะเป็นสิ่งที่ไม่ได้เขียนอยู่ในงานวิจัยนั้นตั้งแต่ต้น เช่น ภาพประกอบ เมื่อผู้ออกแบบต้องการจะสื่อสารถึงความเป็นท้องถิ่นเช่นภาคเหนือ หรือ ภาคใต้ ผู้ออกแบบอาจเลือกนำเอารูปภาพประกอบมาแนะนำเสนอในการออกแบบอินโฟกราฟิก เพื่อสื่อสารถึงความเป็นภูมิภาค เช่น ใช้สัญลักษณ์ตุง (ธง) หรือ โคมแขวนแทนความเป็นภาคเหนือ และ ใช้สัญลักษณ์รูปโนราแทนความเป็นภาคใต้แทนที่จะใช้คำพูด เป็นต้น หรือ ในการออกแบบสื่อโฆษณากราฟิก ผู้ออกแบบอาจต้องเลือกเพลงเข้ามาประกอบเพื่อให้สื่อโฆษณา

กราฟฟิกมีความน่าสนใจซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่ได้เขียนระบุเอาไว้ในงานวิจัยฉบับเดิมเลยแม้แต่หน่อย แต่ในวิธีการดัดแปลงเนื้อหาสารจำเป็นที่จะต้องใช้เทคนิคเหล่านี้เพื่อทำให้การสื่อสารงานวิจัยครั้งนั้นมีความเข้าใจได้ง่ายขึ้น

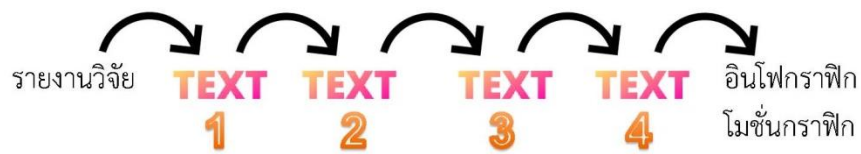


ภาพที่ 5.3 อินโฟกราฟิกตัวบทปลายทางจากงานวิจัย

จากการดัดแปลงดังนี้สื่อที่ได้จึงมีสถานะเป็นตัวบทปลายทาง (text4) แม้เป็นสื่อที่แปลงมาจากตัวบทต้นทาง (text1) แต่ก็มีความห่างจากตัวบทต้นทางอยู่มากพอสมควร อีกทั้งการดัดแปลงจากสื่อต้นทางเดียวกันยังอาจได้ผลของการออกแบบเป็นสื่อปลายทางที่มีความแตกต่างกันอีกด้วย

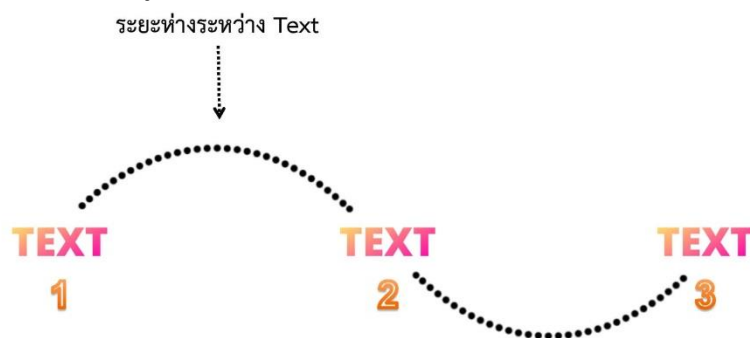
บทเรียนจากการทำโครงการวิจัยแปลงร่างสอง จึงได้ข้อค้นพบจากการวิเคราะห์กระบวนการแปลงร่างงานวิจัย (massage transformations) ดังต่อไปนี้

1. กระบวนการแปลงร่าง เป็นกระบวนการซึ่งสามารถถอดวิธีการมาจากแนวคิดเรื่องสัมพันธ์บทโดยตัวบทต้นทางมีลักษณะเป็นงานวิจัยและแปลงร่างมาสู่สื่อในรูปแบบใหม่คืออินโฟกราฟิกและโมชันกราฟิก ในกระบวนการแปลงร่างนั้นอาจไม่สามารถกระทำจากตัวบทต้นทางมาสู่ตัวบทปลายทางเพียงครั้งเดียว แต่จะต้องมีกระบวนการแปลงร่างเป็นขั้นตอน ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับว่าตัวบทต้นทางและตัวบทปลายทางมีความแตกต่างมากหรือน้อย ถ้ามีความแตกต่างมากขั้นตอนในกระบวนการแปลงร่างอาจมากขึ้นตามลำดับ



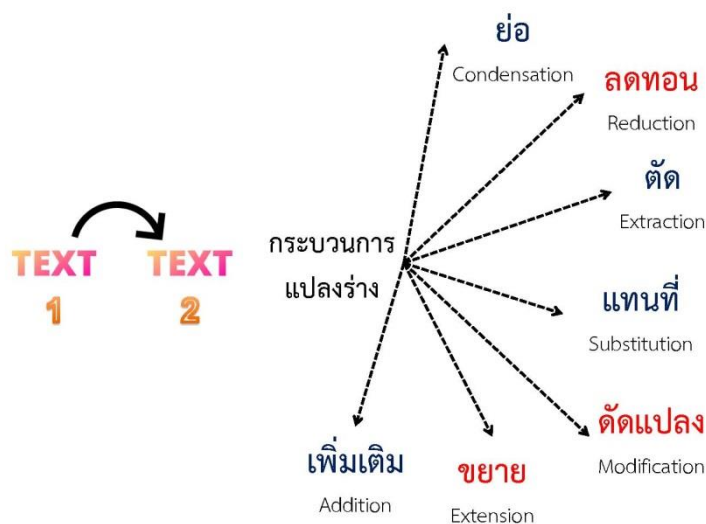
ภาพที่ 5.4 กระบวนการแปลงร่างข้อมูล

2. ระยะห่างระหว่างตัวบทต้นทาง (Text1) และตัวบทปลายทาง (Text สุดท้าย) จะมีรูปแบบของความซับซ้อนและเป้าหมายในการสื่อสาร เป็นปัจจัยที่จะนำไปสู่กระบวนการตัดสินใจว่า จะต้องมีการแปลงร่างข้อมูลจำนวนกี่ครั้ง



ภาพที่ 5.5 ระยะห่างระหว่างตัวบท

3. เทคนิคในการแปลงข้อมูลสาร ในกระบวนการแปลงร่างจากแนวคิดเรื่องสัมพันธ์บท สามารถใช้หลายเทคนิคผสมผสานกันโดยจากการเรียนรู้ในการทำโครงการวิจัยแปลงร่างสองนั้นพบว่า มีเทคนิคที่ผู้ออกแบบนำมาใช้อยู่ 7 ลักษณะด้วยกันโดยแต่ละลักษณะมีความยากง่ายแตกต่างกันเป็นลำดับ ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 5.6 เทคนิควิธีการแปลงร่างข้อมูล

จากบทเรียนที่ได้วิเคราะห์จากแนวคิดสัมพันธบทได้ค้นพบอีกว่า กระบวนการที่แปลงร่างจากสื่อที่มีลักษณะเป็นงานวิจัยไปสู่สื่อที่สามารถสื่อสารไปสู่ประชาชนสามารถทำได้ ผ่านเทคนิคของการสร้างสื่อแบบสัมพันธบท สามารถทำให้สื่อที่มีความซับซ้อนสามารถสื่อสารได้เข้าใจอย่างง่ายตายขึ้น ซึ่งหน้าตาของตัวบทปลายทางจะเป็นอย่างไรนั้นขึ้นอยู่กับผู้รับสารคนสุดท้ายจะเป็นตัวกำหนด อีกทั้งในงานวิจัยหนึ่งงานอาจมีการย่อยข้อมูลได้หลากหลายประเด็น ดังนั้น งานวิจัยจึงอาจถูกนำเสนอได้ในตัวบทปลายทางหลายมุมมอง



ภาพที่ 5.7 การแปลงร่างงานวิจัยเป็นสื่ออินโฟกราฟิกสามารถนำเสนอได้หลายรูปแบบ

การเล่าเรื่องในสื่อโมชันกราฟิก

ในส่วนของสื่อโมชันกราฟิกจะมีวิธีการนำเสนอที่เพิ่มเติมจากสื่ออินโฟกราฟิกในส่วนของการเล่าเรื่อง แนวทางในการแปลงร่างงานวิจัยให้กลายเป็นสื่อโมชันกราฟิก จะประกอบไปด้วยกระบวนการเล่าเรื่อง โดยใช้การเล่าในหลายลักษณะด้วยกัน ขั้นตอนเป็นไปในลักษณะของการเปลี่ยนวิธีการนำเสนองานวิจัยซึ่งมีวิธีการเขียนในเชิงวิทยาศาสตร์ให้กลายเป็นเรื่องราว ที่สามารถเข้าใจได้ง่ายโดยมีวิธีการในการแปลงเรื่องราวโดยใช้เทคนิคดังต่อไปนี้

1. การเล่าเรื่องในลักษณะที่แสดงเหตุ และ ผล คือการชี้ให้เห็นถึงสาเหตุของความน่าสนใจของงานวิจัยขึ้นนั้นว่า เพราะเหตุใดจึงมีการทำงานวิจัยเรื่องนี้ขึ้น จากนั้นจึงเสนอผลของการวิจัยในลักษณะของคำตอบของสาเหตุดังกล่าว

2. การเล่าเรื่องเรื่องเป็นลักษณะกระบวนการ ซึ่งเน้นถึงกระบวนการในการนำผลการวิจัยไปใช้ประโยชน์อย่างเป็นรูปธรรม คือ เน้นการประยุกต์การใช้ประโยชน์เชิงการทำงาน ซึ่งส่วนใหญ่จะเน้นไปในเรื่องของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเกษตร เช่น การเลี้ยงปลา และ ภาควัตถุศาสตร์ เช่น การแปรรูปอาหาร

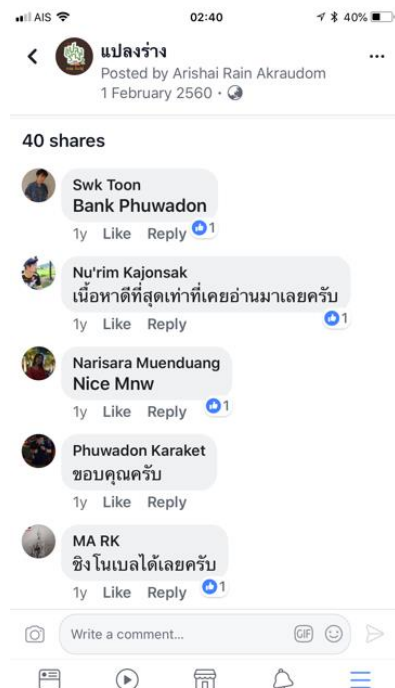
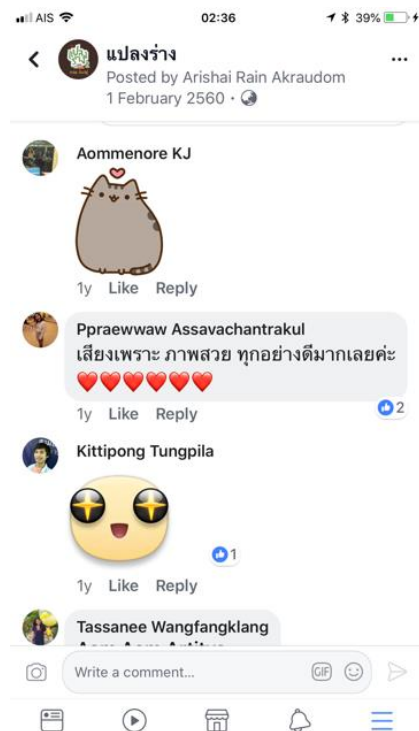
3. การเล่ากระบวนการในการทำวิจัย วิธีการเล่าเรื่องแบบนี้จะพบเป็นส่วนน้อย หรือ บางครั้งจะพบว่าแทรกอยู่ในวิธีการเล่าเรื่องแบบอื่น ๆ คือการอธิบายถึงกระบวนการในการทำงานวิจัย เช่น การตั้งโจทย์ การเก็บข้อมูล การวิเคราะห์ข้อมูล ในส่วนต่าง ๆ เพื่อให้เข้าใจกระบวนการในการทำงานวิจัย รูปแบบการเล่าเรื่องลักษณะแบบนี้จะพบไม่บ่อยนัก

4. การตั้งคำถามแล้วตอบคำตอบโดยอ้างอิงจากผลงานของการวิจัย วิธีการเล่าเรื่องแบบนี้คือการตั้งโจทย์คำถามเพื่อให้ผู้ฟังเกิดความสงสัยว่า เพราะเหตุใดจึงเกิดเรื่องราวหรือปรากฏการณ์ในสังคมแบบนั้นขึ้น จากนั้นจึงเสนอแนวทางการแก้ปัญหาจากคำตอบที่ได้จากงานวิจัย ซึ่งวิธีการนี้มักประกอบอยู่ร่วมกับวิธีการเล่าเรื่องแบบอื่น ๆ เนื่องจากเป็นเทคนิคที่จะทำให้ ผู้รับสารเกิดความสงสัยและทำให้เรื่องเล่าที่น่าสนใจ

5. การใช้วิธีการอธิบายถึงองค์ประกอบและปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในงานวิจัยนั้น ๆ โดยมากมักจะเป็นการอธิบายถึงองค์ประกอบซึ่งทำให้เกิดผลของงานวิจัยดังกล่าว หรือ การบรรยายถึงปัจจัยแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับตัวแปรต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในการทำวิจัย

ผลกระทบที่เกิดกับผู้รับสาร

ในส่วนของผลกระทบที่เกิดขึ้นภายหลังจากการเผยแพร่สื่ออินโฟกราฟิกและโมชันกราฟิกในสื่อออนไลน์ พบว่ามีผู้รับสารที่เป็นประชาชนเข้ามาอ่านและให้ความสนใจกับสื่อ ที่นักศึกษาส่งประกวดพอสมควร ส่วนใหญ่จะมีการแสดงความรู้สึกผ่านการใช้สติ๊กเกอร์ที่แสดงถึงความรู้สึกชื่นชอบและให้กำลังใจ



5.8 ความคิดเห็นของผู้รับสาร

ประชาชนที่เข้ามาอ่านส่วนใหญ่จะแสดงความคิดเห็นไปในทิศทางที่เป็นบวกคือจะกล่าวถึงเรื่องของการได้รับความรู้และความเข้าใจเพิ่มมากขึ้นนอกจากนั้นยัง มีการแสดงความคิดเห็นว่าเป็น

วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพเนื่องจากทำให้มีความเข้าใจและมีความสนุกสนานในการบริโภคสื่อที่มีความทันสมัย และสามารถเข้าถึงเนื้อหาของงานวิจัยที่มีความซับซ้อน แปลงร่างให้มีความเข้าใจง่าย

จากการประเมินผลในการวิเคราะห์ความคิดเห็น ของประชาชนที่รับข้อมูลข่าวสารโดยรวมจึงทำให้สามารถสรุปได้ว่าการสื่อสารงานวิจัยโดยใช้สื่ออินโฟกราฟิก และ โมชันกราฟิกเป็นสื่อที่สามารถสร้างความสนใจ ก่อให้เกิดความพึงพอใจ และ สร้างความเข้าใจ อีกทั้งยังทำให้เกิดความเพลิดเพลิน และสามารถให้ความรู้กับผู้รับสารและผู้บริโภคที่เป็นประชาชนได้เป็นอย่างดี

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัย

โครงการ “การส่งเสริมการรับรู้งานวิจัยอาหารผ่านสื่ออินโฟกราฟิก” เป็นการดำเนินงานวิจัยด้านอาหารของ สกว. มาทำการสื่อสารผ่านสื่อสมัยใหม่ประเภทสื่ออินโฟกราฟิก และ โมชันกราฟิก โดยใช้ชื่อในการดำเนินกิจกรรมโครงการว่า “วิจัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่” เป็นการสื่อสารงานวิจัยด้านอาหารผ่านกระบวนการทำงานในสองลักษณะด้วยกัน รูปแบบที่หนึ่งการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกจากงานวิจัยด้านอาหารเพื่อเผยแพร่สู่สาธารณะ รูปแบบที่สองคือการทำกิจกรรมร่วมกับสถาบันการศึกษาในรูปแบบของการประกวดผลงานการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก และ โมชันกราฟิกเกี่ยวกับระบบอาหาร โดยมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาทั่วประเทศ กิจกรรมทั้งสองรูปแบบของโครงการจะประสานสอดคล้องกัน นักศึกษาที่เข้าร่วมการประกวดในโครงการจะได้เรียนรู้การพัฒนาการนำผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับระบบอาหารไปใช้ประโยชน์ในการสื่อสารสู่สาธารณะผ่านการประกวดผลงานการออกแบบการสื่อสารจากงานวิจัยด้านอาหาร อีกทั้ง สกว. จะได้มีสื่อใหม่ประเภทอินโฟกราฟิกที่มาจากงานวิจัยของ สกว. ที่สามารถนำไปใช้สื่อสารสู่สาธารณะชนเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อไปในอนาคต

โดยการทำโครงการมีกลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาทุกชั้นปีสามารถส่งผลงานเข้าประกวด โดยการเลือกงานวิจัยของ สกว. ที่ทาง สกว. เป็นผู้คัดเลือกไว้ให้จำนวน 100 เรื่อง ซึ่งเป็นผลงานวิจัยที่ สกว. สนับสนุนทุนวิจัยมาตลอดเวลา 25 ปี เกี่ยวกับอาหารที่มีความเกี่ยวข้องกับท้องถิ่นต่าง ๆ ในประเทศไทย มาทำการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกขนาด A4 ภายหลังการประชาสัมพันธ์โครงการผ่านกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การแถลงข่าว การออกโรดโชว์ตามมหาวิทยาลัย การใช้สื่อสิ่งพิมพ์ สื่อเว็บไซต์ สื่อเครือข่ายสังคม และคลิปปิดีโอ ส่งผลให้มีผู้ส่งผลงานอินโฟกราฟิกเข้าร่วมประกวดจำนวน 700 ผลงานออกแบบ และผลงานโมชันกราฟิกจำนวน 54 เรื่อง ซึ่งสื่อเหล่านี้สามารถนำไปเป็นสื่อที่ สกว. สามารถนำไปใช้ในการสื่อสารงานวิจัยได้ต่อไป

สรุปผลของโครงการ

6.1 จากการรวบรวมงานวิจัยเกี่ยวกับระบบอาหารของ สกว. ที่เกี่ยวข้องกับท้องถิ่น และ พื้นที่เพื่อนำมาถ่ายทอดสู่สาธารณะชนผ่านกระบวนการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก จากความร่วมมือจากฝ่ายต่าง ๆ ของ สกว. ทำให้ได้ผลงานวิจัยของ สกว. จำนวน 100 เรื่องมาทำโครงการสื่อสารเพื่อให้เยาวชนในระดับอุดมศึกษานำไปออกแบบเป็นสื่อ อินโฟกราฟิก และ โมชันกราฟิก

ผลงานที่นำมานี้มีทั้งผลงานวิจัยที่สะท้อนมิติที่แตกต่างกันไป ทั้งมิติด้านสังคม วัฒนธรรม การเกษตร วิทยาศาสตร์ การท่องเที่ยว ด้านอุตสาหกรรม และ มิติเศรษฐกิจ เป็นต้น โดยตัวอย่างของงานวิจัยที่สะท้อนมิติด้านต่าง ๆ มีดังนี้

มิติด้านการเกษตร เช่น ชุตเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในบ่อ, ชุตเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในกระชัง, กระบวนการสร้างข้าวปลอดภัย พิษกินได้ ไม่เป็นยา จังหวัดอุทัยธานี, และ การสำรวจและรวบรวมพืชวงศ์ขิงเพื่อการอนุรักษ์และขยายพันธุ์

มิติด้านการท่องเที่ยว เช่น การศึกษาศักยภาพเส้นทางการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้อาหาร : กรณีศึกษาขนมไทยท้องถิ่น, การจัดการความรู้อาหารไทยท้องถิ่นบนเส้นทางการท่องเที่ยวภาคเหนือ, การศึกษาศักยภาพของขนมไทยท้องถิ่นเพื่อพัฒนาเป็นของฝากสำหรับนักท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้อาหาร

มิติทางวัฒนธรรม เช่น ศึกษาทัศนคติของชาวญี่ปุ่นต่อกวยเตี๋ยวแกงไทย, การถอดองค์ความรู้ภูมิปัญญาการทำนาข้าวเฮี้ยะ ตำบลห้างฉัตร อำเภอห้างฉัตร จังหวัดลำปาง, และ การปรับใช้ภูมิปัญญา "ลือกาเวะ" ในการดูแลรักษาพื้นที่หาอยู่หากินของกลุ่มชาติพันธุ์กะเหรี่ยงบ้านสะเนพ่อง ต.ไล่โว่ อ.สังขละบุรี จ.กาญจนบุรี

มิติด้านเศรษฐกิจ เช่น ต้นแบบการจัดการผลิตพืชผักปลอดภัยคุณภาพสูงเพื่อการส่งออก, การลงทุนธุรกิจอาหารฮาลาลในจังหวัดชายแดนใต้ของประเทศไทย, การศึกษาห่วงโซ่อุปทานของธุรกิจเครื่องแกงในจังหวัดสุราษฎร์ธานี,

มิติด้านอุตสาหกรรม เช่น การผลิตไอศกรีมโยเกิร์ตจากกะทิ, การพัฒนาไอศกรีมและเครื่องดื่มเสริมอินูลินจากรากสัตรากสามสิบและมันแกว, การศึกษาหาแนวทางการอบแห้งที่เหมาะสมสำหรับผลิตกระเทียมผง, การพัฒนาผลไม้แช่เยือกแข็งของไทยให้ทนต่อการแช่เยือกแข็งและทำละลาย, และ การผลิตเนยโกโก้เลียนแบบจากน้ำมันเมล็ดมะม่วง

นอกจากที่ยกมาเป็นตัวอย่างในส่วนนี้แล้ว ยังมีผลงานอื่น ๆ อีก แสดงให้เห็นถึงการพัฒนาและรูปแบบการการให้ทุนที่มีความกว้างขวาง ของสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย ที่มีการกระจายรูปแบบของการให้ทุนในประเด็นที่มีความหลากหลาย

6.2 จากการศึกษาการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิกและโมชันกราฟิกที่มาจากงานวิจัยเพื่อใช้ในการสื่อสารเพื่อถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการบริโภคอย่างถูกต้องสู่สาธารณะชนโดยใช้กระบวนการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วมผ่านกระบวนการประกวดผลงานการออกแบบในระดับอุดมศึกษา

พบว่าเยาวชนให้ความสนใจที่จะเข้าร่วมทำงานออกแบบเพื่อสร้างสรรค์เรื่องราวที่มาจากการวิจัยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากการดำเนินการรับสมัคร ได้มีเยาวชนให้ความสนใจส่งผลงานเข้าประกวดมากพอสมควร โดยมีผลงานส่งเข้าประกวดในรูปแบบอินโฟกราฟิกจำนวน 700 ผลงาน และโมชันกราฟิก 54 ผลงาน เมื่อพิจารณาหัวข้องานวิจัยที่เยาวชนนักศึกษาเลือกมาทำการออกแบบนั้นพบว่า งานวิจัยที่นักศึกษามักจะสนใจจะเป็นงานวิจัยที่มีเนื้อหาที่เข้าใจง่าย ยกตัวอย่าง 5 อันดับแรกที่มีนักศึกษาเลือกเอามาผลิตผลงานออกแบบอินโฟกราฟิกมากที่สุด คือ การผลิตไอศกรีมโยเกิร์ตจากกะทิ ศึกษาทัศนคติของชาวญี่ปุ่นต่อกัญชาเถาวัลย์ไทย การส่งเสริมการท่องเที่ยวภาคเหนือโดยใช้ภาพลักษณ์ของอาหารท้องถิ่น ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในบ่อ การพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับอาหาร การศึกษาสมุนไพรที่สามารถลดพิษของแมลงและสัตว์ต่าง ๆ และ การวิจัยสารต้านอนุมูลอิสระจากสมุนไพรไทย ดังนั้น จะเห็นว่าจะเป็นเรื่องที่มีความไม่ซับซ้อนมากนัก กล่าวคือ เป็นผลงานการวิจัยที่ไม่มีลักษณะของความซับซ้อนมาก และ เป็นการศึกษาที่นักศึกษาสามารถเอาผลการวิจัยได้ในชีวิตประจำวัน เช่น งานวิจัย เรื่อง การพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับอาหาร เมื่ออ่านแล้วก็สามารถไปท่องเที่ยวตามแนวทางที่แนะนำไว้ในผลการศึกษาวิจัย อย่างนี้เป็นต้น

ในส่วนของเทคนิคในการออกแบบอินโฟกราฟิกและโมชันกราฟิก พบว่า มีการใช้รูปแบบของเทคนิคในการแสดงข้อมูลที่มีความหลากหลาย คือ มีการใช้ทั้ง แผนภูมิแท่ง แผนภูมิวงกลม แผนภูมิโดนัท ฮิสโตแกรม แผนภูมิเรดาร์ แผนภูมิภาพ แผนภูมิแผนที่ และรวมทั้งใช้ทุกรูปแบบผสมผสานกัน ซึ่งพบว่าเยาวชนส่วนใหญ่มักจะเลือกใช้แบบผสมผสานเป็นจำนวนมากที่สุด และ ในส่วนของภาษากายของการออกแบบกราฟิก พบว่ามีการใช้ทุกรูปแบบเช่นเดียวกัน เวคเตอร์ กราฟิกเสมือนจริง ภาพวาดมือ การ์ตูน ภาพถ่าย ตลอดจนใช้ทุกวิธีผสมผสานกัน

6.3 สกว. มีความคาดหวังว่าจะหาวิธีการที่จะเผยแพร่ผลงานวิจัยไปสู่สาธารณะโดยการผลิตสื่อใหม่เพื่อถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการบริโภคอย่างถูกต้องสู่สาธารณะชน ในการดำเนินการในโครงการ ได้ผลงานการออกแบบจากนักศึกษามาเป็นจำนวนมาก คือ อินโฟกราฟิกจำนวน 700 ผลงาน และผลงานโมชันกราฟิกจำนวน 54 ผลงาน แม้ว่าจะดูว่ามีผลงานการออกแบบเป็นจำนวนมาก แต่ก็มีผลงานออกแบบจำนวนมากเช่นเดียวกันที่มีความซ้ำซ้อน และมีการออกแบบที่ให้เนื้อหาข้อมูลจากงานวิจัยน้อยเกินไป นอกจากนั้นก็อาจมีความสวยงามแตกต่างกันไป ดังนั้น ผลงานแต่ละชิ้นเหล่านั้น สกว. ก็ต้องนำไปปรับปรุง จึงจะสามารถทำการเผยแพร่ได้ในสื่อต่าง ๆ ต่อไป ส่วนนี้เป็นผลจากการดำเนินงานในลักษณะของการประกวด ซึ่งจะมีตัวแปรที่ไม่สามารถควบคุมได้คือ ความเป็นอิสระของผู้เข้าร่วม กล่าวคือ ในการส่งผลงานเข้าสู่กิจกรรมการประกวด ทางผู้จัดโครงการจะไม่สามารถเข้าไปแทรกแซงเยาวชนกลุ่มเป้าหมายที่สนใจส่งผลงานเข้าประกวดได้มาก

นัก ผลงานที่ออกแบบในบางครั้งจึงพบว่าการกระจุกตัวอยู่ในงานวิจัยบางเรื่องที่มีผู้สนใจเป็นจำนวนมาก เช่น งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับนิติการเกษตร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว เป็นต้น ซึ่งเป็นธรรมชาติของเยาวชนที่จะให้ความสนใจกับประเด็นที่เขาคุ้นเคย ดังนั้น จากการดำเนินการโครงการทั้งหมด แม้จะได้ผลงานที่มีคุณภาพที่สามารถเผยแพร่ได้อย่างมีคุณภาพเพียงจำนวนหนึ่ง แต่ก็สามารถต่อยอดไปสู่การนำผลงาน อินโฟกราฟิก และ โมชั่นกราฟิก ไปเผยแพร่ในแอปพลิเคชัน แพลงร่าง ซึ่งเป็นแอปพลิเคชันของ สกว. ที่จะมีการเชื่อมต่อกับห้องสมุดอิเล็กทรอนิกส์ ผู้ที่สนใจสามารถที่จะดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน แพลงร่าง เพื่อที่จะเข้าไปดูผลงานการสื่อสารงานวิจัยของ สกว. ในรูปแบบอินโฟกราฟิก และ โมชั่นกราฟิกได้โดยสะดวก



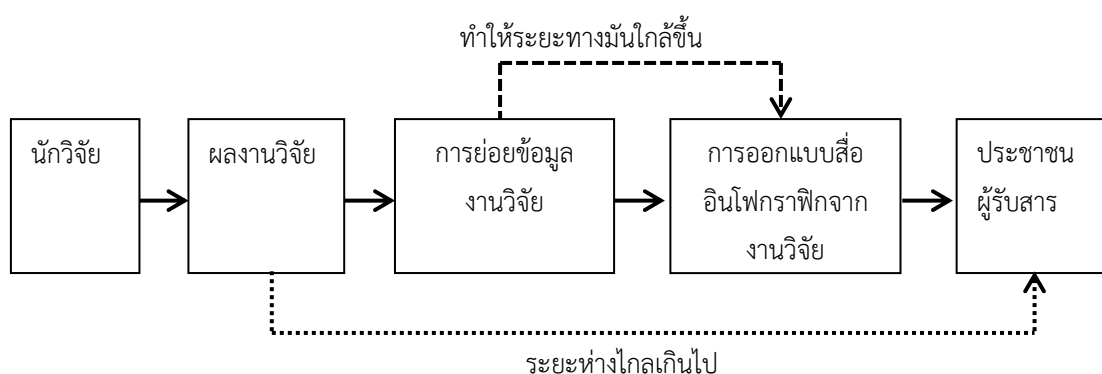
ภาพที่ 6.1 ไอคอนของ TRF Application แปลงร่าง

แอปพลิเคชัน แปลงร่าง เป็นการรวบรวมองค์ความรู้ด้านการวิจัย ที่ สกว. เพื่อเผยแพร่ในวงกว้าง เพื่อให้ผู้สนใจได้รับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับงานวิจัย การทำงานจะเป็นการนำเสนอข้อมูลของแอปพลิเคชันในรูปแบบของอินโฟกราฟิก และ โมชั่นกราฟิก ซึ่งจะเป็นการสร้างที่น่าสนใจให้กับตัวงานวิจัย ดูทันสมัย สื่อสารกับผู้รับสารในรูปแบบใหม่ ๆ และหากผู้ที่เข้ามาชมผลงาน อินโฟกราฟิก และ โมชั่นกราฟิก สนใจอ่านงานวิจัยฉบับเต็ม (Full Text) ในแอปพลิเคชันก็จะเป็นการกดลิงค์ไปเชื่อมต่อกับระบบ e-Library เดิมของ สกว. เพื่อทำการ login เข้าไปดูงานวิจัยฉบับเต็มต่อไป

6.4 แนวทางการสื่อสารเพื่อการใช้ประโยชน์จากงานวิจัยด้านสาธารณะ จากการทำโครงการวิจัยแปลงร่างต่อเนื่องเป็นปีที่ 2 จึงทำให้มีบทเรียนจากการสื่อสารงานวิจัยที่มีเป้าหมายเป็นสาธารณะชน ซึ่งเป็นเป้าหมายที่ขยายกลุ่มในทิศทางที่กว้างขวางขึ้น จากเดิมที่ผลงานวิจัยจะมี

กลุ่มเป้าหมายในการสื่อสารเป็นนักวิจัยและนักวิชาการ สื่อที่ใช้ในการสื่อสารไปถึงจึงเป็นการทำผลงานตีพิมพ์ในวารสารวิชาเป็นหลัก เพื่อมุ่งเน้นให้เกิดการนำเอาผลงานไปวิจัยต่อยอดจากนักวิจัยเดิมซึ่งผลิตผลงานมาก่อน เมื่อเปลี่ยนกลุ่มเป้าหมายมาเป็นประชาชน และ สาธารณะ กลุ่มเป้าหมายนี้ส่งผลต่อการวางแผนการสื่อสาร จึงต้องมีกลยุทธ์ในการสื่อสารที่ใช้รูปแบบที่แตกต่างไปจากเดิม

6.4.1 ในการสื่อสารไปสู่สาธารณะ การจัดทำข้อมูลก่อนการสื่อสารเพื่อให้สื่อสารกับกลุ่มเยาวชนได้ง่าย โดยปกติแล้วงานวิจัยเป็นเรื่องที่ซับซ้อนสำหรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี การเตรียมข้อมูลให้เหมาะสมจึงเป็นสิ่งที่จำเป็น ในกระบวนการทำงาน จึงมีการออกแบบการทำงานให้มีขั้นตอนที่นักวิจัยในโครงการต้องทำการย่อข้อมูลงานวิจัยฉบับเต็มก่อน เพื่อให้ข้อมูลเหล่านั้นมีความง่ายเพียงพอที่จะสื่อสารกับกลุ่มคนที่เราต้องการจะสื่อสารด้วย จะเปรียบเทียบง่าย ๆ ดังนี้ว่า งานวิจัยฉบับเต็มของนักวิจัยกับประชาชนที่จะทำการสื่อสารอาจจะมีระยะห่างกันมากเกินไป การที่นักสื่อสารทำการย่อข้อมูลจากงานวิจัยก่อนส่งต่อข้อมูลให้ผู้เข้าประกวด จากนั้นผู้เข้าประกวดก็ออกแบบสื่อ ดังนั้นจะเป็นการเติมเต็มช่องว่างระหว่างทาง เป็นการทำให้ช่องว่างที่กว้างนั้นใกล้ขึ้น เหมือนนักกีฬากระโดดสูงถ้ามีไม้ค้ำถ่อก็จะโดดได้สูงขึ้น หรือ ถ้าเป็นลําธารหากมีหินให้กระโดดเหยียบระหว่างทางก็จะกระโดดข้ามได้สะดวกขึ้นด้วย เป็นการออกแบบกิจกรรมที่ใช้แนวคิดการวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม (PAR) นั่นเอง



6.2 แนวทางการสื่อสารงานวิจัยแบบมีส่วนร่วม

6.4.2 ในการทำโครงการ การใช้กลยุทธ์การสื่อสารอย่างเป็นทางการ ร่วมกับการสื่อสารอย่างไม่เป็นทางการจะทำให้การสื่อสารมีความสำเร็จมากกว่าเดิม กล่าวคือ การจัดแถลงข่าว การออกจดหมายขอความร่วมมือไปยังสถาบันต่าง ๆ เป็นการสื่อสารแบบเป็นทางการ ร่วมกับการออกไปทำกิจกรรมโรดโชว์ การใช้สื่อออนไลน์ สื่อสังคม เป็นการสื่อสารแบบไม่เป็นทางการ ทุกสื่อประสานกันอย่างเต็มประสิทธิภาพจะทำให้การสื่อสารประสบความสำเร็จ

6.4.3 ควรมีการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างเต็มประสิทธิภาพ เนื่องจากกลุ่มเป้าหมายที่จะสร้างให้เกิดการสื่อสารอย่างมีส่วนร่วมกับโครงการเป็นกลุ่มเยาวชน ซึ่งกลุ่มนี้จะมีการใช้สื่อออนไลน์และสื่อสังคม (Social Media) เป็นสื่อหลัก นอกจากนั้นในการดำเนินโครงการ มีการจัดกิจกรรมโรดโชว์อย่างต่อเนื่อง โดยในงานจะมีการเก็บภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวโดยตลอด จากนั้นนำมาตัดต่อแล้วทำการสื่อสารอย่างต่อเนื่อง

6.4.4 มีการจัดเตรียมช่องทางการสื่อสารเพื่อเผยแพร่ผลงานที่เหมาะสม จากการดำเนินโครงการวิจัยแปลงร่างต่อเนื่องเป็นปีที่ 2 จึงมีผลงานการออกแบบจากสื่ออินโฟกราฟิก และ โมชันกราฟิกเพียงพอที่จะทำการสื่อสาร การแสวงหาช่องทางในการสื่อสารจึงเป็นการทำงานในลำดับถัดไป เช่น การสื่อสารในสื่อเฟซบุ๊กของโครงการ รวมไปถึงการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชัน แปลงร่างเพื่อเป็นช่องทางในการเผยแพร่ผลงานในอนาคต

6.5 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

6.5.1 ในการทำโครงการวิจัยเชิงปฏิบัติการ ที่จะต้องมีการสร้างการมีส่วนร่วมผ่านการประกวด ควรมีการวางแผนงานในช่วงก่อนเริ่มโครงการอย่างดี อย่างที่เรียกกันว่าช่วง Preproduction เนื่องจากกระบวนการก่อนการประชาสัมพันธ์โครงการมีช่วงของการเตรียมงานที่ต้องใช้เวลาพอสมควร ในขั้นต้นควรมีเวลาอย่างน้อย 2 เดือน เนื่องจากต้องมีช่วงของการเตรียมข้อมูลให้พร้อม เช่นการสรุปงานวิจัย การจัดเตรียมเว็บไซต์ การผลิตสื่อเพื่อการประชาสัมพันธ์ เป็นต้น

6.5.2 ในการดำเนินโครงการ การสื่อสาร 2 ทางเป็นส่วนที่มีความจำเป็น การสื่อสารทางสื่อสังคม (Social Media) เป็นช่องทางการสื่อสารที่มีความสำคัญอย่างมาก เนื่องจากผู้ที่เข้าร่วมโครงการจะสามารถซักถามข้อข้องใจได้ตลอดเวลา

6.5.3 ระยะเวลา รวมถึงช่วงเวลาของการทำโครงการควรมีการกำหนดให้เหมาะสม เนื่องจากโครงการที่ต้องการการมีส่วนร่วมในกิจกรรมของนักศึกษา จำเป็นที่จะต้องวางแผนการจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับการเปิดภาคการศึกษาของนักศึกษาด้วย อีกทั้งยังควรที่จะมีการประสานงานไปยังอาจารย์ที่ปรึกษา และ อาจารย์ผู้สอน ขอความร่วมมือจากสถาบัน จึงจะทำให้การดำเนินงานโครงการมีความสำเร็จ

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

- เกวลี ล่อใจ. (2555). ความรู้ความเข้าใจ และพฤติกรรมในการเปิดรับอินโฟกราฟิกของนักศึกษาคณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง. การค้นคว้าแบบอิสระ วิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชานิติศาสตร์เกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง.
- จิตรระพี ทรัพย์แสนดี. (2548). บทบาทของการวิจัยในการบริหารจัดการการสื่อสาร : แนวทางวิจัยและการใช้ประโยชน์ : รายงานการวิจัย. รายงานการวิจัย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ณัฐดนัย บุตรพลับ. 2555. การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมของครูและนักเรียนในการลดพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ในชั้นเรียนมัธยมศึกษาตอนต้น. คุรุศาสตร์ดุสิตบัณฑิต คณะคุรุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทวีทอง หงส์วิวัฒน์. 2527. การมีส่วนร่วมของประชาชน. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ศึกษานโยบายสาธารณสุข มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ผ่องศรี ศรีมรกต และรุ่งนภา วัฒนรัตน์. 2556. การประเมินผลโปรแกรมการประชุมเชิงปฏิบัติการเพื่อเสริมสร้างความตระหนักต่อพิษภัยบุหรี่ในเยาวชนไทย. วารสารพยาบาล. ปีที่ 62 ฉบับที่ 1 (ม.ค.-มี.ค. 2556) หน้า 1-11.
- พันธ์ทิพย์ รามสูตร. 2540. การวิจัยเชิงปฏิบัติการอย่างมีส่วนร่วม. กรุงเทพมหานคร: สถาบันพัฒนาการสาธารณสุขอาเซียน มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ไพบูลย์ สุทธิ. 2554. การวิจัยเชิงปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วมเพื่อเสริมสร้างกระบวนการเรียนรู้ในการพัฒนาเด็กและเยาวชนขององค์การบริหารส่วนตำบลและชุมชน. คุรุศาสตร์ดุสิตบัณฑิต คณะคุรุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นฤมล ถิ่นวิรัตน์. (2555). อิทธิพลของอินโฟกราฟิกต่อการสื่อสารข้อมูลเชิงซ้อน กรณีศึกษาโครงการ “รู้สู้ flood.” วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ ภาควิชาการออกแบบนิเทศศิลป์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- นังภัก มีอุสารห์. (2556). อิทธิพลของชุดข้อมูลและสีสันต่อความเข้าใจเนื้อหาของภาพอินโฟกราฟิก. วิทยานิพนธ์วิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี, 2556.

- ภาณุพงศ์ จันทน์ผลิน. (2557). การพัฒนาสื่อสิ่งพิมพ์รูปแบบอินโฟกราฟิก สำหรับนักเรียนฝึกอาชีพ โรงเรียนพระดาบส. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยี เทคนิคศึกษา มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ.
- ศรีธรรม์ ไรจนสุพจน์. 2547. การสื่อสารเพื่อการมีส่วนร่วมจัดการป่าชุมชนของชาวบ้านห้วยแก้ว กิ่งอำเภอแม่ออน จังหวัดเชียงใหม่. สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- ศิริพร เสรีกิตติกุล. 2544. การสื่อสารประเด็นยาเสพติดผ่านสื่อวิทยุกระจายเสียงโดยผู้สื่อสารที่เป็นเยาวชนผู้เคยติดยาเสพติด. นิเทศศาสตรมหาบัณฑิต คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุภางค์ จันทวานิช. 2531. การวิเคราะห์ข้อมูลในการวิจัยเชิงคุณภาพ. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- คุณทหารลาดกระบัง.
- วิรัตน์ คำศรีจันทร์. 2554. พลังความรู้จากการวิจัยแบบ PAR. กรุงเทพมหานคร: บริษัท พี.เอ.สียิ่ง จำกัด.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2546). ปัญหาการวิจัยและการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์งานวิจัย. วารสารสถาบันวิจัย ศิลปวัฒนธรรม. ปีที่ 5, ฉบับที่ 1 (9) (ก.ค.-ธ.ค.2546), หน้า 27-32
- อำนาจ สุวรรณสันติสุข, อุดม คำขาด, ราจินต์ สุวรรณสันติสุข, ธนวัฒน์ จอมประเสริฐ, ทวีศักดิ์ อินทร์ กัณฑ์. (2550). การพัฒนารูปแบบการเผยแพร่ผลงานวิจัยสู่กลุ่มผู้ใช้ประโยชน์. รายงานการวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์.
- เอกณพ สุวรรณโกสม. (2554). การพัฒนาการออกแบบกราฟิก สารสนเทศปริมาณขยะมูลฝอยที่เกิดขึ้นในจังหวัดเชียงใหม่. การค้นคว้าแบบอิสระ สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

ภาษาอังกฤษ

- B.I.U. Dur. (2013). Analysis of Data Visualizations in Daily Newspapers in Terms of Graphic Design. Procedia-Social and Behavioral Sciences. Available online at <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042812032971>
- Creswell, J. W. 2002. Education Research : Planning, Conducting and Evaluating Quantitation and Qualitative Research. Upper Saddle River, NJ: Merrill Prentice Hall.

- Kemmis, S., and Mc Taggart, R. 2000. Participatory action Research. In N. K. Denzin & Y.S. Lincoln (eds.), *Handbook of Qualitative Research*. Thousand Oaks; Sage Publication.
- R. Ghode. (2012). Infographics in News presentation: A Study of its Effective Use in Times of India and Indian Express the Two Leading Newspapers in India. *Journal of Business Management & Social Sciences Research*, 1(1), 35-43.
- Wang Kai. (2013). *Infographics & Data Visualizations*. Hong Kong : Design Media Publishing.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

การประชาสัมพันธ์โครงการผ่านสื่อ

News Clipping: กรุงเทพธุรกิจ

Subject: SCWATCH: เวทีประกวดสื่ออินโฟกราฟิก

Section: การเงิน-ลงทุน/Think StartUp

PR VALUE: 78,408



เวทีประกวดสื่ออินโฟกราฟิก

สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย หรือ สกว. เชิญชวนเยาวชนระดับอุดมศึกษาและอาชีวศึกษา ส่งผลงานประกวดสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิก และโมชันกราฟิก หัวข้อ “วิจัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่” ถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการบริโภคสู่สาธารณชน

ผู้เข้าประกวดจะต้องเลือกงานวิจัย 1 เรื่อง จากงานวิจัยหลายร้อยชิ้น ที่โครงการกำหนดไว้ในหัวข้อเกี่ยวกับ “อาหารกับการพัฒนาเชิงพื้นที่” เป็นองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยอาหารของ สกว. ในหลายด้าน เช่น ระบบการผลิตอาหารอย่างยั่งยืน นวัตกรรมเพื่อส่งเสริมศักยภาพของอาหาร และการจัดการความมั่นคงทางอาหาร แบบแผนการบริโภคอาหาร คุณค่าทางโภชนาการ

โดยนำข้อมูลมาออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก 1 ชิ้น หรือโมชันกราฟิก 1 ชิ้น หรือทั้งอินโฟกราฟิกและโมชันกราฟิก นำเสนอมุมมองที่น่าสนใจ โดยมีเงินรางวัลรวมทั้งสิ้น 2.5 แสนบาท สามารถดูข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ <http://transform.trf.or.th> เปิดรับสมัครถึงวันที่ 15 ธ.ค.นี้

วันอังคารที่ 25 ตุลาคม 2559 กรุงเทพธุรกิจ

News Clipping: ข่าวสด

Subject: ประกวดสื่อ

Section: บันเทิง/การศึกษา/ราชภัฏ

PR VALUE: 51,744



ประกวดสื่อ - สกว.เปิดโครงการประลองไอเดียสร้างสรรค์สังคม เปิดให้เยาวชนเข้าร่วมการประกวด “วิจัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่” สร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิก และโมชันกราฟิก ด้านโภชนาการที่ถูกต้อง เพื่อการสื่อสารที่เป็นประโยชน์แก่สาธารณะที่โรงแรมอินเตอร์คอนติเนนตัล ชิดลม กรุงเทพฯ

วันพุธที่ 26 ตุลาคม 2559

ข่าวสด

News Clipping: Prachachat.net

Subject: สกว.เปิดโครงการปล่อยไอเดียสร้างสรรค์สังคม

Date: 21 ต.ค. 59

PR VALUE: 120,000

ประชาชาติธุรกิจ
WWW.PRACHACHAT.NET



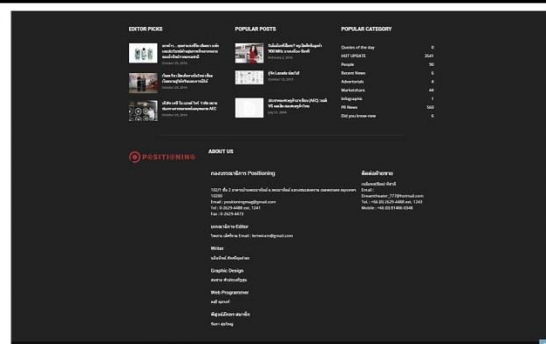
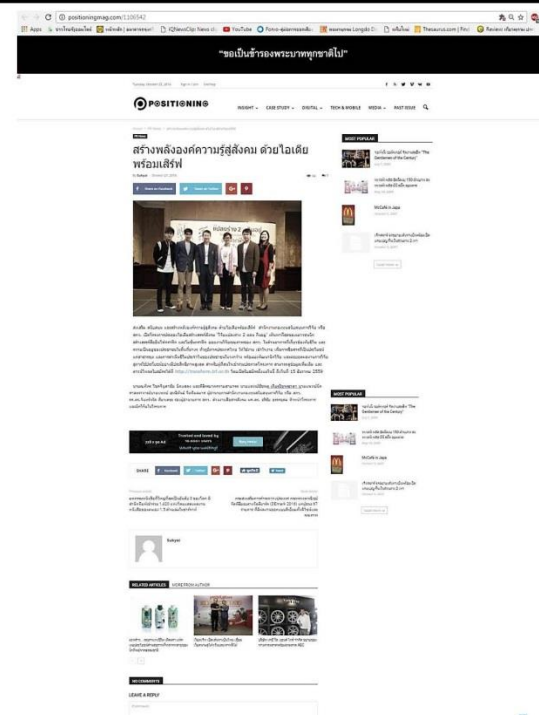
News Clipping: Positioning Magazine

Subject: สร้างพลังองค์ความรู้สังคม ด้วยไอเดียพร้อมเสริม

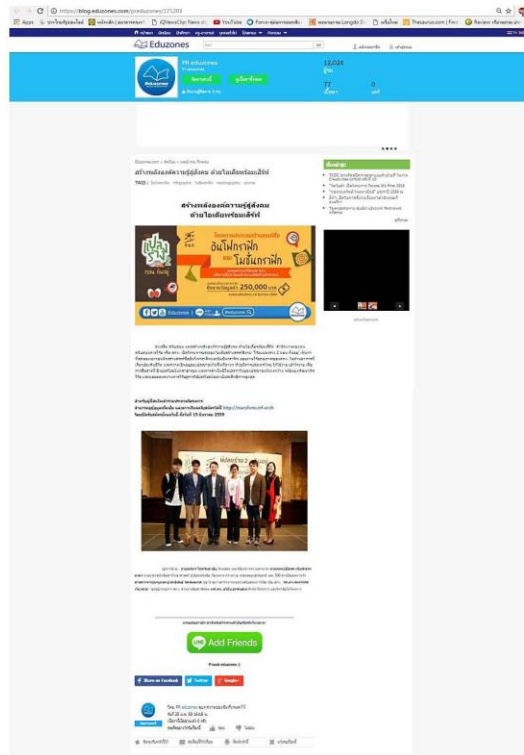
Date: 21 ต.ค. 59

PR VALUE: 80,000

POSITIONING



PR VALUE: 40,000



News Clipping: แนวหน้า

Subject: สกว.ประกาศสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิกใช้ง่าย เข้าใจง่าย เพื่อประโยชน์แก่สาธารณะ

SECTION: ผู้หญิง/การศึกษา-คุณภาพชีวิต

PR VALUE: 76,464

สกว.ประกาศสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิก ใช้ง่าย เข้าใจง่าย เพื่อประโยชน์แก่สาธารณะ

ศาสตราจารย์นายแพทย์ สุทธิพันธุ์ จิตพิณอมเส ผู้อำนวยการ
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย หรือ สกว. เปิดเผยว่า
จากความสำเร็จของโครงการ “นวัตกรรมการสื่อสารจากงานวิจัย
อาหารเพื่อการบริโภคอย่างถูกต้อง” หรือเรียกในอีกชื่อหนึ่งว่า
“โครงการวิจัยแปลงร่าง ดอน กินเป็น” ครั้งที่ 1 ซึ่งจัดขึ้นเมื่อ
ปี 2558 ได้รับความสนใจ และการตอบรับจากนิสิตนักศึกษาใน
ระดับอุดมศึกษา ส่งผลงานเข้ามาประกวดเป็นจำนวนมาก ในปีนี้
ทาง สกว. จึงเดินทางจัดโครงการประกวดไอเดียสร้างสรรค์สังคม
อีกครั้ง กับการประกวด “วิจัยแปลงร่าง 2 ดอน กินอยู่” ด้วย
เป้าหมายของ สกว. ในการส่งเสริม สนับสนุน ให้งานวิจัย
และต่อยอดผลงาน นำไปใช้ประโยชน์สู่สาธารณะเผยแพร่ออกไป
สู่ประชาชนในวงกว้าง โดยได้มีการคัดเลือกงานวิจัยจำนวนมาก
ร้อยชิ้น ในหัวข้องานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ “อาหารกับการพัฒนา
เชิงพื้นที่” เป็นองค์ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยอาหารของ สกว.
ในหลายด้าน เช่น ระบบการผลิตอาหารอย่างยั่งยืน นวัตกรรม
เพื่อส่งเสริมศักยภาพของอาหาร และการจัดการความมั่นคงทาง
อาหาร แบบแผนการบริโภคอาหาร คุณค่าทางโภชนาการ เป็นต้น
ผู้อำนวยการ สกว.ยังได้กล่าวด้วยว่า สิ่งที่สำคัญอีกอย่าง

ซึ่งถือเป็นการกิจหลักของ สกว. คือ การให้ทุนในด้านงานวิจัยต่างๆ
เพื่อส่งเสริมสังคม และสร้างองค์ความรู้ในหลากหลายมิติให้กับ
ประเทศไทย ให้ตอบสนองในการสื่อสารยุคปัจจุบัน ที่มีสื่อใหม่ๆ
เกิดขึ้นมาเป็นจำนวนมาก การพัฒนาเนื้อหาแปลงร่างงานวิจัย
เปลี่ยนรูปแบบจากหนังสือเล่ม มาเป็นสื่อสร้างสรรค์ ในรูปแบบ
อินโฟกราฟิก และโมชันกราฟิกที่สวยงาม น่าสนใจ เข้าถึงคนได้ง่าย
จึงถือเป็นส่วนสำคัญในการต่อยอดภารกิจดังกล่าว โดยมีวัตถุประสงค์
คือ 1.เพื่อรวบรวมงานวิจัยเกี่ยวกับอาหารของสกว. อย่างเป็นระบบ
และนำมาถ่ายทอดสู่สาธารณะผ่านสื่ออินโฟกราฟิก และโมชันกราฟิก
2.เพื่อศึกษา และพัฒนากระบวนการออกแบบสื่อที่มาจากงาน
วิจัย เพื่อใช้ในการสื่อสาร และถ่ายทอดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับ
การบริโภคอย่างถูกต้อง ผู้สาธารณะ ผ่านกระบวนการประกวด
ผลงานการออกแบบสื่ออินโฟกราฟิก และโมชันกราฟิก และ
3.เพื่อผลิตสื่ออินโฟกราฟิก และโมชันกราฟิก ถ่ายทอดความรู้
ความเข้าใจเกี่ยวกับการบริโภคสู่สาธารณะ ทั้งนี้ ผู้ที่สนใจเข้าร่วม
ประกวดโครงการ สามารถดูข้อมูลเพิ่มเติม และดาวน์โหลดใบสมัคร
ได้ที่ <http://transform.rf.or.th> โดยเปิดรับสมัครตั้งแต่วันที่
ถึงวันที่ 16 ธันวาคม 2560

วันจันทร์ที่ 17 ตุลาคม 1559 **แนวหน้า**

News Clipping: Positioning Magazine

Subject: สกว. เดินหน้าสร้างพลังองค์ความรู้สู่สังคม ด้วยไอเดียพร้อมเสริม

Date: 14 ต.ค. 59 PR Value: 96,000 บาท



สกว. เดินหน้าสร้างพลังองค์ความรู้สู่สังคม ด้วยไอเดียพร้อมเสริม เปิดโครงการประกวดไอเดียสร้างสรรค์สังคม "วิจัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่" ผนึกเหล่าที่สุดของเยาวชน นักสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิก และโมชันกราฟิก



สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) เดินหน้าขยายองค์ความรู้ เชื่อมโยงเครือข่ายองค์กรสังคมสังคม สืบค้นจาก "วิจัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่" การประกวดแข่งขันไอเดียสร้างสรรค์สังคม ด้วยไอเดียพร้อมเสริม เปิดโครงการประกวดไอเดียสร้างสรรค์สังคม "วิจัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่" ผนึกเหล่าที่สุดของเยาวชน นักสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิก และโมชันกราฟิก

สกว. เดินหน้าสร้างพลังองค์ความรู้สู่สังคม ด้วยไอเดียพร้อมเสริม เปิดโครงการประกวดไอเดียสร้างสรรค์สังคม "วิจัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่" ผนึกเหล่าที่สุดของเยาวชน นักสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิก และโมชันกราฟิก

นวัตกรรมการ สกว. เดินหน้าสร้างพลังองค์ความรู้สู่สังคม ด้วยไอเดียพร้อมเสริม เปิดโครงการประกวดไอเดียสร้างสรรค์สังคม "วิจัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่" ผนึกเหล่าที่สุดของเยาวชน นักสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิก และโมชันกราฟิก

"งานนี้สำคัญ คือเป็นการสร้างพลังองค์ความรู้สู่สังคม ด้วยไอเดียพร้อมเสริม เปิดโครงการประกวดไอเดียสร้างสรรค์สังคม "วิจัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่" ผนึกเหล่าที่สุดของเยาวชน นักสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิก และโมชันกราฟิก

"สำหรับการประกวด "วิจัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่" เป็นโครงการที่เปิดโอกาสให้เยาวชนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ ในการประกวดแข่งขันไอเดียสร้างสรรค์สังคม ด้วยไอเดียพร้อมเสริม เปิดโครงการประกวดไอเดียสร้างสรรค์สังคม "วิจัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่" ผนึกเหล่าที่สุดของเยาวชน นักสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิก และโมชันกราฟิก

สกว. เดินหน้าสร้างพลังองค์ความรู้สู่สังคม ด้วยไอเดียพร้อมเสริม เปิดโครงการประกวดไอเดียสร้างสรรค์สังคม "วิจัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่" ผนึกเหล่าที่สุดของเยาวชน นักสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิก และโมชันกราฟิก



SHARE Facebook Twitter Google+ Print Email



News Clipping: trueplookpanya.com

Subject: สกว.เปิดโครงการประกวดไอเดียสร้างสรรค์สังคม "วัยวัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่"

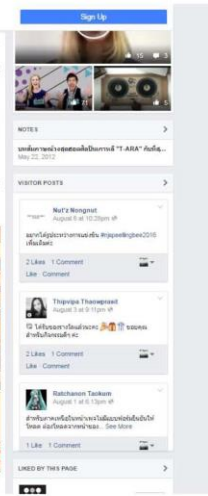
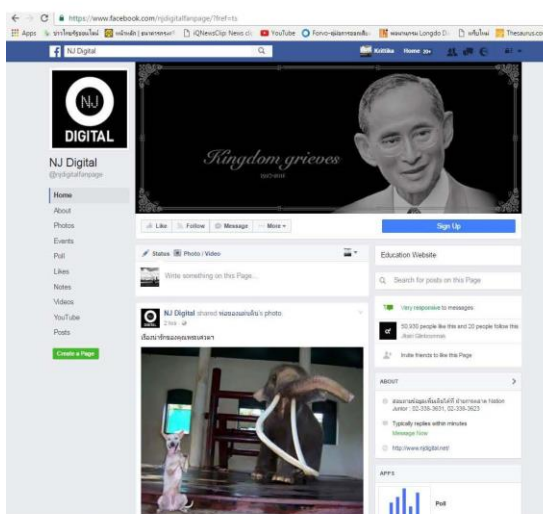
Date: 14 ต.ค. 59 PR Value: 51,000 บาท



News Clipping: Nation Junior

Subject: มีโครงการติวมาบอกสำหรับนิสิตนักศึกษาในระดับอุดมศึกษาและอาชีวศึกษาที่มั่นใจว่าตัวเองมีความสามารถในการผลิตสื่อ และอยากแสดงให้เห็นพลังของคนรุ่นใหม่

Date: 17 ต.ค. 59



News Clipping: Marketing Oops!

Subject: สกว. เดินหน้าสร้างพลังองค์ความรู้สู่สังคม ด้วยไอเดียพร้อมเลิฟ เปิดโครงการประลองไอเดียสร้างสรรค์สังคม
'วิจัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่'

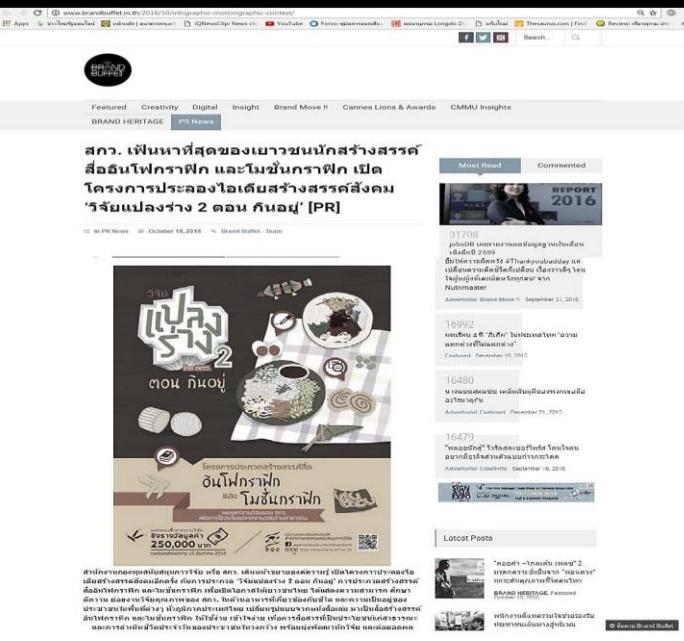
Date: 17 ต.ค. 59 PR Value: 120,150 บาท



News Clipping: Brand Buffet

สกว. เปิดตัวที่สุดของเยาวชนนักสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิก และโมชั่นกราฟิก เปิดโครงการประลองไอเดียสร้างสรรค์สังคม
'วิจัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่'

Date: 18 Oct 2016 PR Value: 136,000 บาท



Subject: Marketing Zone: อินโพรกาฟิกส์ราย จากวิจัยแปลงร่าง2
Date: พฤษภบดปี 20 - เสาร์ 22 ตุลาคม 2559
PR Value: 128,362.50 บาท



Subject: สกว. เปิดโครงการประลองไอเดียสร้างสรรค์สังคม 'วิจัยแปลงร่าง 2 ตอน กินอยู่'
 ค้นหาที่สุดของเยาวชนนักสร้างสรรค์สื่ออินโฟกราฟิก และโมชันกราฟิก
 Date: 14 ต.ค. 59



ภาคผนวก ข.

ผลงานอินโฟกราฟิก

ลำดับ	ผู้เข้าสู่อุป Popular Vote
1	ผู้ออกแบบ นายณัฐดิษฐ์ ตันตินิกุลชัย ภาควิชาการโฆษณา คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาตำรับอาหารจากไก่พันธุ์ประดู่หางดำ นักวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์มาลี หมวกกุล และคณะ สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ และศูนย์วิจัยและพัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
2	ผู้ออกแบบ น.ส.วรินทร์ธร สิทธิกุลชัยโย ภาควิชาการโฆษณา คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัย ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในบ่อ นักวิจัย รศ.น.สพ.ดร.วรพล เองวานิช และคณะ
3	ผู้ออกแบบ น.ส.สาริศา มะลิมาศ ภาควิชาการโฆษณา คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การผลิตไอศกรีมโยเกิร์ตจากกะทิ นักวิจัย ดร. ปิยวรรณ ศุภวิฑิตพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
4	ผู้ออกแบบ น.ส.กุลธิดา ธนเกษมไพศาล ภาควิชาการโฆษณา คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับอาหาร นักวิจัย ดร.กนกกานต์ วีระกุล และคณะ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
5	ผู้ออกแบบ น.ส.ชนิสรา พานิชเจริญ ภาควิชาการโฆษณา คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัย ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในกระชัง นักวิจัย รศ.น.สพ.ดร.วรพล เองวานิช และคณะ
6	ผู้ออกแบบ นายวรวัจน์ วาทกิจ ภาควิชาการโฆษณา คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การจัดโซ่อุปทานและคุณภาพของผักใบ: กรณีศึกษาของผักกะหล่ำปลี นักวิจัย นายสมศักดิ์ ครามโชติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
7	ผู้ออกแบบ นายสุรเดช วีระยุทธศิลป์ ภาควิชาการโฆษณา คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ห่วงโซ่อุปทานของสัตว์น้ำอ่าวบ้านดอน กรณีศึกษา ปูม้า ปูทะเล และปูแสม นักวิจัย นายนรินทร์ เนียมมุ่น และคณะ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
8	ผู้ออกแบบ นายพัชรพล ตริยถาวรวงศ์

ลำดับ	ผู้เข้าสู่วง Popular Vote
	ภาควิชาการโฆษณา คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ การจัดการความรู้อาหารไทยท้องถิ่นบนเส้นทางการท่องเที่ยวภาคเหนือ นักวิจัย ดร.วราณี วารัญญานนท์ สถาบันคั้นคว่ำและพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหาร
9	ผู้ออกแบบ นายณัฐชนน ตติยรัตนพันธ์ ภาควิชาการโฆษณา คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัย ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในบ่อ นักวิจัย รศ.น.สพ.ดร.วรพล เองวานิช และคณะ
10	ผู้ออกแบบ น.ส.จิราธิณี รักพลับ ภาควิชาการโฆษณา คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การผลิตไอศกรีมโยเกิร์ตจากกะทิ นักวิจัย ดร. ปิยวรรณ ศุภวิทิตพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
11	ผู้ออกแบบ น.ส.อนันตญา ยังแป้น สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง ยุทธศาสตร์การสร้างสรรค์วิถีทางเลือกอาหารที่มีคุณค่าทางโภชนาการ สำหรับวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร วัย 9-15 ปี นักวิจัย ผศ.ดร.จุลณี เทียนไทย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
12	ผู้ออกแบบ น.ส.นภัสวรรณ เอียดแก้ว สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การผลิตไอศกรีมโยเกิร์ตจากกะทิ นักวิจัย ดร. ปิยวรรณ ศุภวิทิตพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
13	ผู้ออกแบบ นายนฤเบศร์ สวยลิก สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ กระบวนการสร้างข้าวปลอดภัย พิษกินได้ ไม่เป็นยา จังหวัดอุทัยธานี นักวิจัย สมพงษ์ สุทธิวงศ์ และคณะ
14	ผู้ออกแบบ นายพัสกร อิมเจริญ สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัย ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในบ่อ นักวิจัย รศ.น.สพ.ดร.วรพล เองวานิช และคณะ
15	ผู้ออกแบบ นายเอกกมล ธนะสิริ สาขาวิชานิติศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัย ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในกระชัง นักวิจัย รศ.น.สพ.ดร.วรพล เองวานิช และคณะ
16	ผู้ออกแบบ น.ส.ปานวาด ทองใบใหญ่

ลำดับ	ผู้เข้าสู่วง Popular Vote
	สาขาวิชาศิลปะ ศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาไอศกรีมและเครื่องดื่มเสริมอินูลินจาก รากสั้ดรากสามสิบและมันแกว นักวิจัย ผศ.ดร.วิณา นุกูลการ, รศ.ดร.วิมล ศรีสุข, รศ.ดร.วัลลา ตั้งรักษาสัตย์, ผศ.ดร.มัลลิกา ชมนาวัง และ ผู้ช่วยอาจารย์ ดารวิ ศิริพรหม คณะเภสัชศาสตร์ มหาลัยมหิดล
17	ผู้ออกแบบ น.ส.รพีพรรณ ต.รุ่งเรือง สาขานิเทศศาสตร์เกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การผลิตไอศกรีมโยเกิร์ตจากกะทิ นักวิจัย ดร. ปิยวรรณ ศุภวิฑิตพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
18	ผู้ออกแบบ นายสถาปนิก วัตรเอก สาขานิเทศศาสตร์เกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง ความเชื่อพื้นบ้าน แบบแผนการบริโภคอาหารและสุขภาพพม่าในบริบท การพัฒนาเศรษฐกิจและความทันสมัย นักวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทพินทร์ พัทธนาธิกุล มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
19	ผู้ออกแบบ น.ส.มยุรี ลาวัง สาขานิเทศศาสตร์เกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ออกแบบจากงานวิจัย ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในกระชัง นักวิจัย รศ.น.สพ.ดร.วรพล เองวานิช และคณะ
20	ผู้ออกแบบ น.ส.บุปผารัตน ฌอห์นชม สาขานิเทศศาสตร์เกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การศึกษาทัศนคติของชาวญี่ปุ่นต่อกัญชาไทย คณะนักวิจัย ผศ.ดร.นฤมล นันทรักษ์, นางจันทร์จนา ศิริพันธ์วัฒนา, นางสาวนันทพร รุจิจร และ นายนราธิป ปุณเกษม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
21	ผู้ออกแบบ นางสาวเกษรา อินทรารักษ์สกุล สาขานิเทศศาสตร์เกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาทุนมนุษย์ด้านอุปทานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว การเรียนรู้เกี่ยวกับอาหารไทยสำหรับกลุ่มท่องเที่ยว Active Beach เพื่อรองรับการรวมกลุ่ม ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน คณะนักวิจัย อนุชา เพียรชนะ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี

ลำดับ	ผู้เข้าสู่อันดับ Popular Vote
	ชัยฤทธิ์ ทองรอด และ อัมพล ชูสนุก มหาวิทยาลัยกรุงเทพ มาเรียม นะมิ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร
22	ผู้ออกแบบ น.ส.ศราภรณ์ สุภักกุล สาขานิเทศศาสตร์เกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาผลไม้แช่เยือกแข็งของไทยให้ทนต่อการแช่เยือกแข็งและทำ ละลาย นักวิจัย รองศาสตราจารย์ ดร. สงวนศรี เจริญเหรียญ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
23	ผู้ออกแบบ นายชัยนันท์ โชติมนิธรรม สาขานิเทศศาสตร์เกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง ความหลากหลายของคุณภาพทางด้านโภชนาการในข้าว สีพันธุ์พื้นเมืองของไทย นักวิจัย อ.ดร.ชนากานต์ เทโบลต์ พรหมอุทัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
24	ผู้ออกแบบ นายภูวดล การเกตุ สาขานิเทศศาสตร์เกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง กระบวนการสร้างข้าวปลอดภัย พิษกินได้ ไม่เป็นยา จังหวัดอุทัยธานี นักวิจัย สมพงษ์ สุทธิวงศ์ และคณะ
25	ผู้ออกแบบ น.ส.อริสา หมดทอง สาขานิเทศศาสตร์เกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การผลิตไอศกรีมโยเกิร์ตจากกะทิ นักวิจัย ดร. ปิยวรรณ ศุภวิจิตพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏวชิรสุพรรณบุรี
26	ผู้ออกแบบ นายณัฏพงค์ เสนะเกตุ สาขานิเทศศาสตร์เกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง การศึกษาด้านการวัดความอ่อน-แก่ทุเรียนแบบทำลายน้อยที่สุด นักวิจัย นายปรามิทธิ์ กุศล มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
27	ผู้ออกแบบ นายนที สุขมานพ สาขานิเทศศาสตร์เกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การศึกษาทัศนคติของชาวญี่ปุ่นต่อกัญชาไทย คณะนักวิจัย ผศ.ดร.นฤมล นันทรักษ์, นางจันทร์จนา ศิริพันธ์วัฒนา, นางสาวนันทพร รุจิจร และ นายนราธิป ปุณเกษม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

ลำดับ	ผู้เข้าสู่อุป Popular Vote
28	ผู้ออกแบบ นายกฤตกร ทำดี สาขานิเทศศาสตร์เกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง แนวทางการสืบทอดองค์ความรู้เรื่องผักพื้นบ้าน เพื่อปลูกจิตสำนึกการ อนุรักษ์คลองคูหยง ของชุมชนบ้านคลองขุด หมู่ที่ 6 ตำบลปากบาง อำเภอเทพา จังหวัดสงขลา นักวิจัย นายดิเรก เหมนคร และคณะ
29	ผู้ออกแบบ น.ส.กุลจิรา เกื้อกุลโกเมน สาขานิเทศศาสตร์เกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาตำรับอาหารจากไก่พันธุ์ประดู่หางดำ นักวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์มาลี หมวกกุล และคณะ สาขาวิชาคหกรรมศาสตร์ และศูนย์วิจัยและ พัฒนาผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
30	ผู้ออกแบบ น.ส.นฤมณ วงษ์จำปา สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง ความหลากหลายของคุณภาพทางด้านโภชนาการในข้าวสีพันธุ์พื้นเมือง ของไทย นักวิจัย อ.ดร.ชนากานต์ เทโบลต์ พรหมอุทัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
31	ผู้ออกแบบ นายสถาพร สุขสุวรรณ สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง รูปแบบการผลิตอาหารแบบผสมผสานด้วยระบบเกษตรกรรมยั่งยืน บ้านปลาบู่ ตำบลหนองแสง อำเภอบ้านโป่ง จังหวัดมหาสารคาม นักวิจัย นางสาวธีรดา นามไธ และคณะ
32	ผู้ออกแบบ นายธัญชัย รักชนาท สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยราชภัฏธนบุรี ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาสร้างสรรค์เมนูและคู่มือการปรุงอาหารไทยประยุกต์ใหม่: กรณีศึกษา อาหารไทย-ฮาลาล ไทย-เวียดนาม ไทย-จีน ไทย-ญี่ปุ่น และไทย-ตะวันตก ดร.กนกกานต์ วีระกุล และคณะ
33	ผู้ออกแบบ น.ส.ชุตินันท์ นามเนียม สาขานิเทศศาสตร์(การประชาสัมพันธ์) คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์ ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การผลิตไอศกรีมโยเกิร์ตจากกะทิ นักวิจัย ดร. ปิยวรรณ ศุภวิทย์พัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม
34	ผู้ออกแบบ น.ส.เมธิยา มนต์บุรินทร์ สาขาเทคโนโลยีมีัลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทยญี่ปุ่น

ลำดับ	ผู้เข้าสู่วง Popular Vote
	ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การผลิตเนยโกโก้เลียนแบบจากน้ำมันเมล็ดมะม่วง คณะนักวิจัย ผศ.ดร.โสภาค สอนไฉ มหวิทยาลัยศิลปากร และ รศ.ดร.เอเดรียน พลัด มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี
35	ผู้ออกแบบ น.ส.ภัทรภร บุญวิบูลย์ สาขาวิชานิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัย ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในบ่อ นักวิจัย รศ.น.สพ.ดร.วรพล เองวานิช และคณะ
36	ผู้ออกแบบ นายอ้นดามัน พานิช สาขาวิชานิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง ความหลากหลายของคุณภาพทางด้านโภชนาการในข้าวสีพันธุ์พื้นเมือง ของไทย นักวิจัย อ.ดร.ชนากานต์ เทโบลต์ พรหมอุทัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
37	ผู้ออกแบบ น.ส.รณัฐร บุญเสริมส่ง สาขาวิชานิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การจัดการข้าวที่สูงสู่ความมั่นคงด้านอาหารของจังหวัดแม่ฮ่องสอน นักวิจัย นางวาสนา เกษอินทร์ และคณะ
38	ผู้ออกแบบ นายชนสิทธิ์ ศรีมาวงศ์ สาขาวิชานิตศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง รูปแบบการฟื้นฟูอาหารเป็นยาเพื่อรักษาสุขภาพตนเองของคนในชุมชน บ้านบ่อบึง ตำบลสงยาง อำเภอมหาชนะชัย จังหวัดยโสธร นักวิจัย นายทองอินทร์ ภายศรี และคณะ
39	ผู้ออกแบบ นายจิรวัดน์ บรรจง สาขานิตศาสตร์ วิทยาการสารสนเทศ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การศึกษาศักยภาพของชนมไทยท้องถิ่นเพื่อพัฒนาเป็นของฝากสำหรับ นักท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้อาหาร นักวิจัย ดร.มัลลิกา ศิริพิศ และคณะ มหาวิทยาลัยศิลปากร ในโครงการวิจัยย่อยในชุดโครงการการพัฒนาคลังสเตร์ของกลุ่มธุรกิจชนมไทยท้องถิ่นและการ จัดทำระบบฐานข้อมูลสารสนเทศสำหรับเส้นทางใหม่ของการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้อาหารใน ภูมิภาคตะวันตก โดยผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรุณศรี ลีจิระจำเริญ และคณะ
40	ผู้ออกแบบ น.ส.เนตรนภา ประไพเพชร สาขาจิตตอลาร์ท คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การส่งเสริมการท่องเที่ยวภาคเหนือโดยใช้ภาพลักษณ์ของอาหารท้องถิ่น นักวิจัย ดร.เกศศินี ตระกูลทิวกัร และคณะ สถาบันคั่นคว่ำและพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหาร มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ โครงการวิจัยย่อยในแผนงานวิจัยการสร้างคุณค่าอาหารไทยท้องถิ่น เพื่อสนับสนุนการท่องเที่ยวภาคเหนือ โดย พัชรี ตั้งตระกูล และคณะ

ผลงานโมชั่นกราฟิก

ลำดับ	ผู้เข้าสู่อารมณ์ Popular Vote
1	ผู้ออกแบบ นายรชานนท์ สารโกเศศ สาขานิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยกรุงเทพ ออกแบบจากงานวิจัย ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในกระชัง นักวิจัย รศ.น.สพ.ดร.วรพล เองวานิช และคณะ
2	ผู้ออกแบบ น.ส.รัตนชัยพิมล พลอยงาม และ น.ส.ณิศา เฉลยสมัย สาขานิเทศศาสตร์เกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ ทหารลาดกระบัง ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การปรับตัวของเกษตรกรปลูกข้าวในทุ่งระโนดต่อการเปลี่ยนแปลง สภาพภูมิอากาศ นักวิจัย นางกรรณิการ์ ธรรมพานิชวงศ์ และคณะ มูลนิธิสถาบันวิจัยเพื่อการพัฒนาประเทศไทย
3	ผู้ออกแบบ น.ส.ลิสาวรรตธรรม และ น.ส.มัทธิมา บุญประสพ และ น.ส. พักรททัยพัฒน์ อินแถลง สาขานิเทศศาสตร์เกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง ปรับวิธีการผลิตข้าวเพื่อความมั่นคงในชีวิตชุมชนจังหวัดยโสธร นักวิจัย นายฐานันท์พงศ์ เรืองไชยและคณะ
4	ผู้ออกแบบ นายศิวกร น้ำทอง และ นายอัศวพงศ์ ดั่งวงพิบูลย์ และ นายภูเบศ ธนะโชคพิบูล สาขานิเทศศาสตร์เกษตร คณะเทคโนโลยีการเกษตร สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณ ทหารลาดกระบัง ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับอาหาร นักวิจัย ดร.กนกกานต์ วีระกุล และคณะ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
5	ผู้ออกแบบ นายณรงค์ชัย เสริมสมบูรณ์ และ นายณัฐพล สมมุติรัมย์ และ นายชยานันต์ เจริญ วัฒนาเลิศ สาขาเทคโนโลยีมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ออกแบบจากงานวิจัย ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในบ่อ นักวิจัย รศ.น.สพ.ดร.วรพล เองวานิช และคณะ
6	ผู้ออกแบบ น.ส.มัลลิกา สังข์ผุด สาขาเทคโนโลยีมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง ต้นแบบการจัดการผลิตพืชผักปลอดภัยคุณภาพสูงเพื่อการส่งออก คณะนักวิจัย นายวินัย เมฆดำ, นางสาวลลิตา พาณิชกรกุล และ ดร.แพรววี เคหะสุวรรณ
7	ผู้ออกแบบ นายชนะชล ใจสุภาพ สาขาเทคโนโลยีมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การศึกษาฤทธิ์ทางชีวภาพของสารสกัดจากผักพื้นบ้านไทย ผู้วิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นาฏจิ เครือแสง และคณะ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ลำดับ	ผู้เข้าสู่วง Popular Vote
8	ผู้ออกแบบ นายวิษณุ จันทร์ชาติ และ นายนนท์ มั่นคง สาขาเทคโนโลยีมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหวิทยาลัยราชภัฏบุรี ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การศึกษาทัศนคติของชาวญี่ปุ่นต่อกฎไทย คณะนักวิจัย ผศ.ดร.นฤมล นันทรักษ์, นางจันทรรักษ์ ศิริพันธ์วัฒนา, นางสาวนันทพร รุจิขจร และ นายนราธิป ปุณเกษม มหวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
9	ผู้ออกแบบ นายพรชัย มะโหฬาร และ นายกวีวัฒน์ มั่งสกุล และ นายฐานกร มีเกียรติ สาขาเทคโนโลยีมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหวิทยาลัยราชภัฏบุรี ออกแบบจากงานวิจัย ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในบ่อ นักวิจัย รศ.น.สพ.ดร.วรพล เองวานิช และคณะ
10	ผู้ออกแบบ นายณัฐพงษ์ ทิพย์เนตร และ นายศิวกร กรบ้องกัน และ นายอินทัช ลีวนาวงศ์ลาภ สาขาเทคโนโลยีมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหวิทยาลัยราชภัฏบุรี ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง ห่วงโซ่คุณค่าของสัตว์น้ำอ่าวบ้านดอน กรณีศึกษา ปูม้า ปูทะเล และ ปูแสม นักวิจัย นายณรินทร์ เนียมมณี และคณะ มหวิทยาลัยราชภัฏสุราษฎร์ธานี
11	ผู้ออกแบบ นางสาวจินตนา จันทน์ และ นางสาวอรสา ทองเกลี้ยง สาขาเทคโนโลยีมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหวิทยาลัยราชภัฏบุรี ออกแบบจากงานวิจัย ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในบ่อ นักวิจัย รศ.น.สพ.ดร.วรพล เองวานิช และคณะ
12	ผู้ออกแบบ นางสาวศรัณย์พร ไรจน์สังวร และ นายจิรัชญ์ แพทอง สาขาเทคโนโลยีมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหวิทยาลัยราชภัฏบุรี ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง ต้นแบบการจัดการผลิตพืชผักปลอดภัยคุณภาพสูงเพื่อการส่งออก คณะนักวิจัย นายวินัย เมฆดำ, นางสาวลลิตา พาณิชกรกุล และ ดร.แพรววี เคหะสุวรรณ
13	ผู้ออกแบบ นางสาวภคมน ภูริภมลมาศ และ นางสาวชนิดา พูลมา สาขาเทคโนโลยีมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหวิทยาลัยราชภัฏบุรี ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การจัดการความรู้อาหารไทยท้องถิ่นบนเส้นทางท่องเที่ยว ภาคเหนือ นักวิจัย ดร.วราวุธ วารัญญานนท์ สถาบันค้นคว้าและพัฒนาผลิตภัณฑ์อาหาร
14	ผู้ออกแบบ นายจักรพรรดิ ภูเก้าล้วน และ นายรณชัย สิ้นเทพ สาขาสารสนเทศเพื่อการสื่อสาร คณะบริหารธุรกิจ มหวิทยาลัยนเรศวร ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง ความหลากหลายของคุณภาพทางด้านโภชนาการในข้าวสีพันธุ์ พื้นเมืองของไทย นักวิจัย อ.ดร.ชนากานต์ เทโบลต์ พรหมอุทัย มหวิทยาลัยเชียงใหม่
15	ผู้ออกแบบ นายวิทยา ศรีทองคง และ นางสาวกิตติมา มุเนืองรัมย์ และ นายพิพัฒน์พงษ์ เพิ่มพล สาขาออกแบบอุตสาหกรรม คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหวิทยาลัยขอนแก่น ออกแบบจากงานวิจัย ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในกระชัง นักวิจัย รศ.น.สพ.ดร.วรพล เองวานิช และคณะ
16	ผู้ออกแบบ นางสาวจิตติกาญจน์ เลสั๊ก และ นางสาววิชา ทวีสินอุดม สาขาเทคโนโลยีมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทยญี่ปุ่น ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การพัฒนาไอศกรีมและเครื่องดื่มเสริมอินูลินจาก รากสกัดรากสามสิบและมันแกว

ลำดับ	ผู้เข้าสู่อุป Popular Vote
	คณณัฏวิชัย ผศ.ดร.วีณา นุกูลการ, รศ.ดร.วิมล ศรีสุข, รศ.ดร.วัลลา ตั้งรักษาสัตย์, ผศ.ดร.มัลลิกา ชมนาวัง และ ผู้ช่วยอาจารย์ ดารวี ศิริพรหม คณะเภสัชศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล
17	ผู้ออกแบบ นางสาวสินีนามย์ เพิ่มทองคำ และ นางสาวสุพรรณษา แซ่ไค้ว สาขาเทคโนโลยีมีลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทยญี่ปุ่น ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง แนวทางการสืบทอดองค์ความรู้เรื่องผักพื้นบ้าน เพื่อปลูกจิตสำนึกการอนุรักษ์คลองคูหยง ของชุมชนบ้านคลองขุด หมู่ที่ 6 ตำบลปากบาง อำเภอเทพา จังหวัดสงขลา นักวิจัย นายดิเรก เหมนคร และคณะ
18	ผู้ออกแบบ นางสาวณิชาญจน์ ชมพัตร์ และ นางสาวณัฐกมล วงษ์ศรี สาขาเทคโนโลยีมีลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทยญี่ปุ่น ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การศึกษาทัศนคติของชาวญี่ปุ่นต่อกัญชากัญไทย คณณัฏวิชัย ผศ.ดร.นฤมล นันทรักษ์, นางจันทร์จนา ศิริพันธ์วัฒนา, นางสาวนันทพร รุจิขจร และ นายนราธิป ปุณเกษม มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต
19	ผู้ออกแบบ นายอนุชา ฉนำกลาง สาขาวิชาเทคโนโลยีออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมและออกแบบอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน ออกแบบจากงานวิจัย ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในกระชัง นักวิจัย รศ.น.สพ.ดร.วรพล เองวานิช และคณะ
20	ผู้ออกแบบ นางสาวอริชญา สบกลาง สาขาวิชาเทคโนโลยีออกแบบนิเทศศิลป์ คณะศิลปกรรมและออกแบบอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การศึกษาสมุนไพรที่สามารถลดพิษของแมลงและสัตว์ต่าง ๆ นักวิจัย รองศาสตราจารย์ ดร.ศักดิ์ดา ดาดวง และคณะ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
21	ผู้ออกแบบ นายวิรัช จ้อยปลื้ม และ นางสาวณณา กุลกาญจน์ชีวิน และ นายพีระเดช วีระเสริฐ นิยม สาขาเทคโนโลยีมีลติมีเดีย คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีไทยญี่ปุ่น ออกแบบจากงานวิจัยเรื่อง การศึกษาหาแนวทางการอบแห้งที่เหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์มะม่วง คณณัฏวิชัย ดร.รติยา ฐวพาณิชนันท์, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ และ รศ.ดร.สมเกียรติ ปรัชญาวรากร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

รายชื่อผลงานวิจัยที่นำมาทำการออกแบบสื่อ

1. การส่งเสริมการท่องเที่ยวภาคเหนือโดยใช้ภาพลักษณ์ของอาหารท้องถิ่น
2. การจัดการความรู้อาหารไทยท้องถิ่นบนเส้นทางการท่องเที่ยวภาคเหนือ
3. การศึกษาศักยภาพเส้นทางการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้อาหาร : กรณีศึกษาชนมไทยท้องถิ่น
4. การศึกษาศักยภาพของชนมไทยท้องถิ่นเพื่อพัฒนาเป็นของฝากสำหรับนักท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้อาหาร
5. แนวโน้มการสร้างสรรคมูลค่าเพิ่มให้กับอาหารไทยประยุกต์สำหรับนักท่องเที่ยวต่างชาติ : กรณีศึกษาอาหารไทย-ฮาลาล ไทย-เวียดนาม ไทย-จีน ไทย-ญี่ปุ่น และไทย-ตะวันตก
6. การพัฒนาสร้างสรรค์เมนูและคู่มือการปรุงอาหารไทยประยุกต์ใหม่:กรณีศึกษา อาหารไทย-ฮาลาล ไทย-เวียดนาม ไทย-จีน ไทย-ญี่ปุ่น และไทย-ตะวันตก
7. การพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้เกี่ยวกับอาหาร
8. รูปแบบการฟื้นฟูอาหารเป็นยาเพื่อรักษาสุขภาพตนเองของคนในชุมชนบ้านบ่อบึง ตำบลสงยาง อำเภอมหาชนะชัย จังหวัดยโสธร
9. แนวทางการสืบทอดองค์ความรู้เรื่องผักพื้นบ้าน เพื่อปลูกจิตสำนึกการอนุรักษ์คลองคูหยงของชุมชนบ้านคลองขุด หมู่ที่ 6 ตำบลปากบาง อำเภอเทพา จังหวัดสงขลา
10. กระบวนการฟื้นฟูอาหารพื้นบ้านมอญสู่การเชื่อมโยงวัฒนธรรมชุมชน องค์ความรู้ท้องถิ่นและความมั่นคงด้านอาหารของชุมชนบ้านหนองคู-บ่อควา ตำบลบ้านเรื่อน อำเภอป่าซาง จังหวัดลำพูน
11. การพัฒนาตำรับอาหารจากไก่พันธุ์ประดู่หางดำ
12. ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในบ่อ
13. ชุดเรียนรู้เรื่องการเลี้ยงปลาในกระชัง
14. การพัฒนาระบบการเลี้ยงไก่ประดู่หางดำเชิงใหม่อย่างยั่งยืนสำหรับเกษตรกรรายย่อยในพื้นที่ตำบลแม่แฝก อำเภอสันทราย จังหวัดเชียงใหม่
15. ฟื้นฟูและถ่ายทอดภูมิปัญญาการทำขนมมุสลิมโดยการมีส่วนร่วมของนักเรียน ครู และกลุ่มชนมพื้นบ้านมุสลิมสตรีหลังวัง ตำบลดุง อำเภอหนองจิก จังหวัดปัตตานี
16. แนวทางการอนุรักษ์และสืบทอดพิธีกรรมความเชื่อที่เกี่ยวกับการจัดการทรัพยากรอย่างยั่งยืนของชุมชนบ้านแม่สะแงะ หมู่ 15 ตำบลทากาศ อำเภอแม่ทา จังหวัดลำพูน
17. การจัดการป่าชุมชนที่เอื้อต่อวิถีชีวิตของชุมชนในการสร้างการเรียนรู้ให้กับชุมชนตำบลดงคำ อำเภอลี้ จังหวัดลำพูน

18. กลยุทธ์การสร้างการเรียนรู้เพื่อขยายผลการจัดการป่าชุมชนอย่างยั่งยืนบ้านแม่เชียงรายลุ่ม
อำเภอแม่พริก จังหวัดลำปาง
19. การจัดการพันธุกรรมข้าวพื้นบ้านที่เหมาะสมกับชุมชนบ้านแม่ซิด ตำบลแม่นาจร อำเภอแม่
ลาน้อย จังหวัดแม่ฮ่องสอน
20. การฟื้นฟูวิถีชีวิตผ่านการจัดการท่องเที่ยวเชิงชาติพันธุ์ บ้านดอยมด ตำบลแม่เจดีย์ใหม่
อำเภอเวียงป่าเป้า จังหวัดเชียงราย
21. ความหลากหลายของคุณภาพทางด้านโภชนาการในข้าวสีพันธุ์พื้นเมืองของไทย
22. รูปแบบการอนุรักษ์พันธุ์พืชผักหวานและอาหารป่าเพื่อการใช้ประโยชน์ร่วมกันอย่างยั่งยืนของ
ชุมชนบ้านแก่งม่วง ตำบลน้ำพูน อำเภอท่งลี่ จังหวัดเลย
23. ผลไม้และผักพื้นบ้าน ช่วยสร้างเสริมสุขภาพเด็กและผู้สูงอายุจังหวัดชัยนาท
24. รูปแบบการสร้างสำนึกเยาวชนเพื่อการอนุรักษ์และฟื้นฟูแหล่งอาหารของชุมชน กรณีศึกษา
พื้นที่ป่าสาธารณะประโยชน์โคกหนองงู ตำบลนาแก อำเภอนาวัง จังหวัดหนองบัวลำภู
ระยะที่ 1
25. การพัฒนาไอศกรีมและเครื่องดื่มเสริมอินูลินจากรากสั้ดราสามสิบและมันแกว
26. ศึกษาทัศนคติของชาวญี่ปุ่นต่อกัญชงไทย
27. การสำรวจเอกสารเรื่อง ข้าวนี้: กระบวนการผลิต สมบัติเชิงหน้าที่ และปัจจัยที่มีผลต่อ
คุณภาพข้าวนี้
28. การปรับตัวของเกษตรกรปลูกข้าวในทุ่งระโนดต่อการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ
29. รูปแบบการผลิตข้าวไร่ที่เหมาะสมกับภูมินิเวศน์ภู กรณีศึกษา ชุมชนบ้านหนองจาน ตำบลนา
หนองพุ่ม อำเภอชุมแพ จังหวัดขอนแก่น
30. การถอดองค์ความรู้ภูมิปัญญาการทำนาข้าวเฮี้ยะ ตำบลห้างฉัตร อำเภอห้างฉัตร จังหวัด
ลำปาง
31. การพัฒนาทุนมนุษย์ด้านอุปทานเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว การเรียนรู้เกี่ยวกับอาหารไทย
สำหรับกลุ่มท่องเที่ยว Active Beach เพื่อรองรับการรวมกลุ่มประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน
32. ศักยภาพ มูลค่า และคุณค่าของผลิตภัณฑ์การท่องเที่ยวต่อการสร้างรายได้ในจังหวัด
อุบลราชธานี
33. บทบาทของเทศบาลในการส่งเสริมความมั่นคงทางอาหารของคนพิการผู้มีรายได้น้อย
กรณีศึกษา ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ประเทศไทย
34. ความเชื่อพื้นบ้าน แบบแผนการบริโภคอาหารและสุขภาพพม่าในบริบทการพัฒนาเศรษฐกิจ
และความทันสมัย

35. การจัดการรูปแบบการเรียนรู้ด้านอาหารและยาตามภูมิปัญญาท้องถิ่น ของชุมชนบ้านนาสี
นวล อำเภอเมือง จังหวัดชัยภูมิ
36. การเลี้ยงไก่ประดู่หางดำเชียงใหม่เป็นอาชีพเสริมการทำนา ไร่สับปะรด และรับจ้างทั่วไป
อย่างยั่งยืนของเกษตรกรหุบเขาโป่งพระบาท ตำบลบ้านดู่ อำเภอเมือง จังหวัดเชียงราย
37. โครงการวิจัยและพัฒนารูปแบบการจัดกระบวนการเรียนการสอนให้นักศึกษามี
ความสามารถสู่ธุรกิจอาหารที่เป็นเอกลักษณ์ของจังหวัดอุดรดิษฐ์
38. การจัดการธุรกิจอุตสาหกรรมบริการ จากการพัฒนาพื้นที่ในเขตชายแดน จังหวัด
เชียงราย : ที่พัก ร้านอาหาร
39. ปัญหา อุปสรรค และแนวทางการลงทุนในอาเซียนของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม
ไทย เปรียบเทียบร้านอาหารไทยและอุตสาหกรรมอาหารแปรรูป
40. การลงทุนธุรกิจอาหารฮาลาลในจังหวัดชายแดนใต้ของประเทศไทย
41. การศึกษาห่วงโซ่อุปทานของธุรกิจเครื่องแกงในจังหวัดสุราษฎร์ธานี
42. รูปแบบการจัดการความมั่นคงทางอาหารในพื้นที่ชุมชนชายฝั่งขนาดเล็ก กรณีศึกษาชุมชนบุ
โบย ตำบลแหลมสน อำเภอละงู จังหวัดสตูล
43. การพัฒนาระบบฐานข้อมูลสารสนเทศทางภูมิศาสตร์เพื่อการวางแผนการจัดตั้งกลุ่มเกษตร
ปลอดภัย อำเภอแม่ใจ จังหวัดพะเยา
44. ศึกษาวิธีการป้องกันการขึ้นราในขนมและประยุกต์ขนมพื้นบ้านมุสลิมให้ร่วมสมัยของกลุ่ม
ส่งเสริมสตรีบ้านตอแล ตำบลกายูบอเกาะ อำเภอรามัน จังหวัดยะลา
45. รูปแบบการฟื้นฟูระบบนิเวศน์เพื่อเพิ่มปริมาณปลาพื้นบ้านห้วยหลวง บ้านสองแพ ตำบลวัด
หลวง อำเภอโนนพิสัย จังหวัดหนองคาย
46. รูปแบบการผลิตอาหารแบบผสมผสานด้วยระบบเกษตรกรรมยั่งยืน บ้านปลาบู่ ตำบลหนอง
แสง อำเภอลำปำ จังหวัดมหาสารคาม
47. การฟื้นฟูภูมิปัญญาท้องถิ่นเพื่อการอนุรักษ์วังปลาในแม่น้ำเลย : กรณีศึกษาบ้านนาดินดำ
ตำบลแก่งศรีภูมิ อำเภอภูหลวง จังหวัดเลย
48. ห่วงโซ่อุปทานของสัตว์น้ำอ่าวบ้านดอน กรณีศึกษา ปูม้า ปูทะเล และปูแสม
49. การฟื้นฟูผักพืชสวนครัวในระบบอินทรีย์เพื่อความปลอดภัยด้านอาหารในชุมชน บ้านดอนผึ้ง
ตำบลบากเรือ อำเภอมหาชนะชัย จังหวัดยโสธร
50. การศึกษาฤทธิ์ทางชีวภาพของสารสกัดจากผักพื้นบ้านไทย
51. การปรับใช้ภูมิปัญญา "ลือกาเวาะ" ในการดูแลรักษาพื้นที่หาอยู่หากินของกลุ่มชาติพันธุ์
กะเหรี่ยงบ้านสะเนฟ่อง ต.ไล่โว่ อ.สังขละบุรี จ.กาญจนบุรี

52. การศึกษาเส้นทางอาหารในพาข้าวเพื่อการฟื้นฟูวิถีการพึ่งตนเองของชุมชน กรณีศึกษาบ้านโคกสวาท อำเภอกุดชุม จังหวัดยโสธร
53. การศึกษาความเป็นไปได้ของการผลิตไก่พื้นเมืองเชิงพาณิชย์ในระดับชุมชน: กรณีศึกษาไก่อย่างบ้านแคน, ไก่ย่างไม้มะดัน และการค้าขายไก่พื้นเมืองในตลาดบางแห่งของจังหวัดยโสธร ศรีสะเกษ และอุบลราชธานี
54. กระบวนการสร้างข้าวปลอดภัย พืชกินได้ ไม่เป็นยา จังหวัดอุทัยธานี
55. ปรับวิถีการผลิตข้าวเพื่อความมั่นคงในชีวิตชุมชนจังหวัดยโสธร
56. การประเมินความเปราะบางของความไม่มั่นคงอาหารต่อชาวนาในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของประเทศไทย
57. สมบัติทางวิศวกรรมของเนื้อมะละกอตีป่นและการเพิ่มความเข้มข้นของเนื้อมะละกอตีป่นด้วยวิธีการให้ความร้อนแบบต่าง ๆ
58. การศึกษาการล้างตะกรันที่เกิดจากการพาสเจอร์ไรส์น้ำกะทิ
59. การศึกษาหาแนวทางการอบแห้งที่เหมาะสมสำหรับผลิตภัณฑ์นมผง
60. การจัดการข้าวที่สูงสู่ความมั่นคงด้านอาหารของจังหวัดแม่ฮ่องสอน
61. การพัฒนาระบบองค์ความรู้ด้านฐานข้อมูลทรัพยากรอาหารของชุมชนในภาวะเปราะบางเพื่อเสริมสร้างความมั่นคงอาหาร
62. การบูรณาการประวัติศาสตร์ วิถีวัฒนธรรมของชุมชนโบราณสู่การพัฒนาการจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชนนครชุม ตำบลนครชุม อำเภอเมือง จังหวัดกำแพงเพชร
63. การพัฒนาศักยภาพผลิตภัณฑ์แจ่วบองเพื่อให้ได้รับมาตรฐานจากองค์การอาหารและยา (อย.) ของกลุ่มแม่บ้านเกษตรสมบูรณ์ ตำบลแสนสุข อำเภวารินชำราบ จังหวัดอุบลราชธานี
64. แนวทางการบูรณาการการจัดการปัญหาก้อนวัสดุเหลือใช้จากการเพาะเห็ดบ้านทุ่งบ่อแป้น ตำบลปรางคก อำเภอห้วยฉัตร จังหวัดลำปาง
65. รูปแบบการอนุรักษ์ป่าดงมันให้เป็นแหล่งอาหารแบบมีส่วนร่วมของคนในชุมชน ตำบลค้อเหนือ อำเภอเมือง จังหวัดยโสธร ระยะที่ 2
66. การนำภูมิปัญญาทางด้านวิทยาศาสตร์มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาวิทยาศาสตร์เพิ่มเติม เรื่อง นาข้าวเหนียวสันป่าตอง
67. การศึกษารายได้และการใช้ประโยชน์จากป่าเพื่อนำไปสู่การจัดการป่าชุมชนอย่างยั่งยืน : กรณีศึกษาป่าชุมชนหนองสำเภาด ในพื้นที่บ้านม่วงไข่ บ้านเชียงเครือ และบ้านคำสร้างบ่อ ตำบลกระเจาย อำเภอป่าติ้ว จังหวัดยโสธร
68. การพัฒนาวิธีวิเคราะห์เพื่อหาปริมาณฟิวรีน และกรดยูริกในผักพื้นบ้านไทย
69. ต้นแบบการจัดการผลิตพืชผักปลอดภัยคุณภาพสูงเพื่อการส่งออก

70. ระบบตลาดผักและผลไม้ไทยในตลาดประเทศมาเลเซีย สิงคโปร์ภายใต้ประชาคมเศรษฐกิจอาเซียน
71. การศึกษาสมุนไพรที่สามารถลดพิษของแมลงและสัตว์ต่าง ๆ
72. การวิจัยสารต้านอนุมูลอิสระจากสมุนไพรไทย
73. ฤทธิ์ทางชีวภาพ และการผลิตไมโครแคปซูลของสารสกัดจากไฝย่านาง
74. การพัฒนาขนมไทยเพื่อสุขภาพและยืดอายุการเก็บรักษาโดยใช้ขนมอาลัวเป็นแบบจำลอง
75. การวิเคราะห์หาปริมาณสเตอรอลและสแตนอลในธัญพืชที่ปลูกในประเทศไทย
76. การวิเคราะห์กรดไขมันโอเมก้าสามและสารแอนติออกซิแดนท์ใน ผักเบี้ยใหญ่และ การออกฤทธิ์ทางชีวภาพ
77. การปรับปรุงคุณภาพแมคคาดาเมียโดยวิธีการอบแห้งแบบหลายขั้นตอน
78. ระบบเกษตรภูเขาในภาคตะวันออกเฉียงเหนือของไทย
79. การผลิตโยเกิร์ตอาหารผงที่มีสารต้านอนุมูลอิสระ สารกลุ่มกลูโคซิโนเลตและซัลโฟราเฟนจากกาบใบนอกของกะหล่ำปลี
80. การประเมินคุณภาพพริกระหว่างการอบแห้งโดยวิธีวิเคราะห์ภาพและระบบแมชชีนวิชัน
81. รูปแบบเศรษฐกิจชุมชนเพื่อการดำรงอยู่ของชุมชนในจังหวัดขอนแก่น
82. การจัดโซ่อุปทานและคุณภาพของผักใบ: กรณีศึกษาของผักกะหล่ำปลี
83. ลักษณะเฉพาะการทำแห้งใบมะรุมและการเปลี่ยนแปลงระหว่างการเก็บรักษาใบมะรุมทำแห้ง
84. การศึกษาดัชนีการวัดความอ่อน-แก่ทุเรียนแบบทำลายน้อยที่สุด
85. การทำนายความสามารถและการบ่งชี้สารต้านออกซิเดชันในผักพื้นบ้านของไทย
86. แนวทางการจัดการหอยหวาน-หอยขาว เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของสมาชิกชุมชนบ้านบางหิน ตำบลบางหิน อำเภอเกาะเปอร์ จังหวัดระนอง
87. การผลิตเนยโกโก้เลียนแบบจากน้ำมันเมล็ดมะม่วง
88. การผลิตไอศกรีมโยเกิร์ตจากกะทิ
89. การพัฒนาบรรจุภัณฑ์ด้านเชื้อราสำหรับบรรจุผลไม้กวนจากวัสดุธรรมชาติเซลลูโลส
90. ยุทธศาสตร์การสร้างสรรค์วิถีทางเลือกอาหารที่มีคุณค่าทางโภชนาการสำหรับวัยรุ่นในกรุงเทพมหานคร วัย 9-15 ปี
91. การพัฒนาผลไม้แช่เยือกแข็งของไทยให้ทนต่อการแช่เยือกแข็งและทำละลาย
92. การสำรวจและรวบรวมพืชวงศ์ขิงเพื่อการอนุรักษ์และขยายพันธุ์
93. การพัฒนาฟิล์มย่อยสลายได้จากโปรตีนถั่วเหลือง

94. ผลของสมบัติเชิงวิทยากระแสนของโຈັກข้าวฮางที่มีต่อโครงสร้างและสมบัติเชิงกายภาพของผลิตภัณฑ์อบแห้ง
95. ผลของสภาวะการเก็บรักษาวัตถุดิบต่อคุณภาพของเจลเนื้อปลานิลที่ผ่านการทอดและแช่เยือกแข็ง
96. การสกัดแยกและหาโครงสร้างขององค์ประกอบทางเคมีจากส่วนต่าง ๆ ของมะเฒ่าหลวง
97. ความคงตัวของแกมมา-โอรีซานอลในน้ำมันรำข้าวที่อุณหภูมิสูง
98. สมบัติทางฟิสิกส์เคมี และวิศวกรรมของข้าวไทยและผลิตภัณฑ์จากข้าว
99. การวิเคราะห์ชนิด และปริมาณของสารใหม่ที่ทำให้ลักษณะเฉพาะของกลิ่นหอมในข้าวหอมดอกมะลิ 105 โดยวิธีก๊าซโครมาโตกราฟี-โอแฟกโตมิเตอร์ ก๊าซโครมาโตกราฟี-พีเอฟพีดี และ ก๊าซโครมาโตกราฟี-แมสสเปกโตรมิเตอร์
100. การผลิตกะปิจากถั่วเขียวและถั่วเหลืองโดยใช้เชื้อแบคทีเรียที่แยกได้