

การจัดการความรู้ เรื่อง

การจัดการองค์ความรู้ภูมิปัญญาชุมชน งานบริการวิชาการเพื่อรับใช้สังคมและการวิจัยการออกแบบตราสินค้าและเว็บไซต์อย่างมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมผลิตภัณฑ์ชุมชนตามแนวคิดเศรษฐกิจดิจิทัลอย่างยั่งยืน

ด้านการวิจัย
การวิจัยด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
คณะนิเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ

องค์ความรู้ตามพันธกิจ
ประเภทความรู้
องค์ความรู้ โดย

1 การทำงานวิจัย
ควรบูรณาการ
กับการเรียนการสอน
การบริการวิชาการเพื่อ
สังคม และการทำนุ
บำรุง ศิล ปะ และ
วัฒนธรรม

3 การเรียนรู้ด้านการ
ออกแบบ ด้วย
กระบวนการวิจัย ช่วยให้
นักศึกษามีกรอบแนวคิดใน
การหาข้อมูล การตั้งโจทย์
การทดสอบการออกแบบ
อย่างมีระบบ แสดง
ความคิดเห็นและแก้ปัญหา
ทางการออกแบบได้มี
ประสิทธิภาพมากขึ้น

2 การออกแบบอย่างมี
ส่วนร่วม เป็นแนวทาง
การออกแบบที่มุ่งเน้น
ให้ทุกคนมีส่วนร่วม

ซึ่งแตกต่างจากงานออกแบบทั่วไปที่นักออกแบบเป็น
ผู้นำเสนอแนวคิด ออกแบบและคัดเลือกภาพร่าง ผลงาน
ที่ตนเองคิดว่าดีที่สุด (Subjectivity : อัตวิสัย) ดังนั้น
ผลงานออกแบบอย่างมีส่วนร่วมนั้นไม่อาจสวยงามตาม
สายตาของนักออกแบบ แต่เป็นงานออกแบบที่เสียงส่วนใหญ่
หรือผู้มีส่วนร่วมทุกฝ่ายเห็นว่าดีที่สุด (Objectivity :
ภาววิสัย)

เนื่องจากกระบวนการวิจัยทำให้นักศึกษา
จำเป็นต้องหาข้อมูลทั้งปฐมภูมิและทุติยภูมิ โดยไม่มี
ทางลัดใดๆ (นักศึกษาปัจจุบันนิยมค้นหาข้อมูลจาก
อินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นข้อมูลทุติยภูมิเท่านั้นและ
บางครั้งมีความน่าเชื่อถือต่ำ)



KM HCU
KNOWLEDGE MANAGEMENT
HUACHIEW CHALERMPRAKIET UNIVERSITY

เรียนรู้เพื่อรับใช้สังคม



4 การจัดสนทนากลุ่มย่อย ช่วยให้นักศึกษาต้องใช้หลักตรรกะเพื่อนำเสนอข้อมูล แสดงความคิดเห็นและการออกแบบภายใต้สถานการณ์จริง

ต้องสร้างสรรค์งานออกแบบร่วมกับทั้งนักวิชาการ นักออกแบบ ตัวแทนจากหน่วยงานภาครัฐ ลูกค้า และผู้ประกอบการ ดังนั้น เมื่อสำเร็จการศึกษาออกไปก็จะทำให้นักศึกษาสามารถรับมือกับการทำงานภายใต้แรงกดดันและออกแบบผลงานได้ตรงกับความต้องการของลูกค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ

5 การออกแบบอย่างมีส่วนร่วมทำให้นักศึกษาต้องเรียนรู้การรับฟังความคิดเห็นจากผู้มีส่วนร่วมอื่นๆ

6 จุดอ่อนของการบูรณาการการวิจัยเข้ากับการเรียนการสอน อาจก่อให้เกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายสำหรับนักศึกษาบางคน

ซึ่งถือเป็นเรื่องท้าทาย เนื่องจากนักศึกษาในปัจจุบันมักคิดว่าตนเองเป็นศูนย์กลางจักรวาลเชื่อมั่นตนเอง ไม่รับฟังมุมมองผู้อื่น การใช้จิตวิทยาสื่อสาร การต่อรองประนีประนอม การค้นหาจุดสมดุล เพื่อให้การออกแบบดำเนินต่อไปได้ และผู้มีส่วนร่วมทุกฝ่ายได้รับความพึงพอใจมากที่สุด

โดยตลอดหนึ่งภาคการศึกษานักศึกษาออกแบบตราสินค้าหรือเว็บไซต์เป็นหลัก (มีออกแบบอัตลักษณ์องค์กรบ้าง) แม้ทักษะที่ฝึกฝนจะทำให้เกิดองค์ความรู้และประสบการณ์ที่ลึกซึ้ง แต่ต้องทดลองออกแบบและพัฒนาซ้ำไปซ้ำมาอยู่แต่กับผลิตภัณฑ์เดิม แต่ก็ก่อให้เกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายสำหรับนักศึกษาบางคน

