

แบบฟอร์มการรายงานตัวชี้วัด ระดับความสำเร็จของการพัฒนานวัตกรรม

ข้อเสนอการพัฒนานวัตกรรม (Innovation base)

ของ สำนักงานพัฒนาฝีมือแรงงานหนองคาย

รอบที่ 6 เดือน ตั้งแต่วันที่ 1 ตุลาคม 2562- วันที่ 31 มีนาคม 2563

ชื่อเรื่อง การสร้างความรับรู้ความเข้าใจแก่ประชาชน ผ่านสื่อ AR (Augmented Reality)

1. หลักการ เหตุผล ความจำเป็น รวมทั้งการศึกษาค้นคว้าความรู้ที่เกี่ยวข้อง

กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน ให้ความสำคัญกับการนำเสนอข่าว สื่อประชาสัมพันธ์ภารกิจของหน่วยงาน ในรูปแบบต่าง ๆ รวมถึงการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์หน่วยงานส่วนกลาง หรือส่วนภูมิภาค ให้บุคคลทั่วไป ได้รับรู้ ถึงภารกิจหน่วยงาน และเข้าถึงการให้บริการของหน่วยงาน ดังกล่าวได้ รูปแบบสื่อประชาสัมพันธ์มีอยู่หลากหลาย รูปแบบทั้งที่เป็นออนไลน์ ออฟไลน์ การให้บริการสื่อขึ้นอยู่กับแต่ละหน่วยงานจะเลือกรูปแบบไหนในการนำเสนอ เพื่อ ตอบสนองกลุ่มผู้บริโภคสื่อ เพื่อให้เข้าถึงสื่อได้ง่าย สะดวก มีรูปแบบที่ทันสมัย การนำเทคโนโลยี การผสมผสานโลกเสมือนจริง หรือ Augmented Reality (AR) เป็นรูปแบบสื่ออีกรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจ มีความ ทันสมัยในยุคการสื่อสารไร้พรมแดน อินเตอร์เน็ตความเร็วสูง “AR” เป็นเทคโนโลยีที่ผสานเอกภพแห่งความเป็นจริง (Real) เข้ากับโลกเสมือนจริง (Virtual) โดยผ่านอุปกรณ์ทางด้านฮาร์ดแวร์รวมกับการใช้ซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ทำให้สามารถ มองเห็นภาพที่มีลักษณะเป็นวัตถุ (Object) แสดงผลในจอภาพกลายเป็นภาพ 3 มิติ ลอยอยู่เหนือพื้นผิวจริง มีการ แสดงผลที่แสดงวัตถุมีการเคลื่อนไหว ภูมิมิติ มาช่วยในการจัดทำสื่อ ประชาสัมพันธ์ หน่วยงาน ผ่านสื่อต่าง ๆ เช่น เอกสาร รูปภาพ และสื่อมัลติมีเดีย เป็นต้น สามารถเข้าถึงสื่อ ประชาสัมพันธ์ได้ทุกที่ทุกเวลา ขณะเดียวกัน อุปกรณ์สื่อสาร (Mobile Phone) จำเป็นต้องมีสัญญาณอินเตอร์เน็ตในการทำงานร่วมกับระบบเทคโนโลยี การผสมผสานโลกเสมือนจริง หรือ AR จังหวัดหนองคาย ซึ่งมีกลุ่มแรงงานหลากหลาย เช่น กลุ่มแรงงานในสถาน ประกอบกิจการ ผู้เข้ารับการศึกษา และกลุ่มแรงงานทั่วไป เป็นต้น ในภาครวมกลุ่มแรงงาน ดังกล่าว ยังไม่ทราบถึง ภารกิจของหน่วยงานที่มีการให้บริการแก่กลุ่มแรงงานอะไรบ้าง และการเข้าถึงบริการอย่างไร มีขั้นตอนอะไรบ้าง เพื่อให้กลุ่มแรงงานได้ประโยชน์สูงสุด

สำนักงานพัฒนาฝีมือแรงงานหนองคาย เร่งเห็นถึงความสำคัญในเรื่องนี้ จึงได้จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ รูปแบบสื่อ AR เพื่อให้กลุ่มแรงงานโดยผ่านกลุ่มแรงงานในสถานประกอบการ และกลุ่มผู้เข้ารับการศึกษา สามารถ เข้าถึงได้ง่าย ขณะเดียวกันการใช้อุปกรณ์สื่อ AR ต้องมีผู้แนะนำหรือมีวิธีการขั้นตอนในการเข้าถึงสื่อถึงจะได้รับ ประโยชน์สูงสุดจากสื่อ AR รูปแบบนี้

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้กลุ่มแรงงานในสถานประกอบการ และผู้เข้ารับการศึกษา สามารถเข้าถึงบริการของหน่วยงานได้
2. เพื่อให้กลุ่มแรงงานในสถานประกอบการ และผู้เข้ารับการศึกษา รับรู้และเข้าใจภารกิจและการให้บริการของ หน่วยงาน
3. เพื่อให้กลุ่มแรงงานในสถานประกอบการ และผู้เข้ารับการศึกษา ได้รับประโยชน์จากการใช้สื่อ รูปแบบ Augmented Reality (AR)

3. การดำเนินการ/วางแผนสร้างนวัตกรรม

- 3.1 ศึกษา วิเคราะห์ สอดถามการรับรู้ภารกิจหน่วยงานและการให้บริการของหน่วยงาน กับกลุ่มแรงงาน ในสถานประกอบการ และผู้เข้ารับการศึกษา
- 3.2 สรุปผลการศึกษา วิเคราะห์ จัดเก็บข้อมูลจากการสอบถามกระบวนการรับรู้ภารกิจหน่วยงาน และการให้บริการของหน่วยงาน แล้วนำนวัตกรรมเข้ามาช่วยในการปฏิบัติงานให้เกิดประโยชน์สูงสุด
- 3.3 ศึกษารูปแบบการสร้างสื่อผสมผสานเสมือนจริง หรือ AR และจัดเตรียมข้อมูลในการสร้างสื่อ ประชาสัมพันธ์หน่วยงาน โดยมีกระบวนการนำเสนอ ดังนี้
 - 3.3.1. ข้อมูลเกี่ยวกับภารกิจกรมพัฒนาฝีมือแรงงาน
 - 3.3.2. ข้อมูลหน่วยงาน
 - 3.3.3. สื่อประชาสัมพันธ์กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน
 - 3.3.4. ข้อมูลข่าวสารจากหน่วยงาน

ขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

เข้าสู่เว็บไซต์ <https://www.vidioti.com/home>

ลงทะเบียนผู้ใช้

หน้าจอแบบงาน AR

ขั้นตอนการทำงานของระบบ

ใช้แอป V Player ส่อง QR Code

4. ทดลองปฏิบัติ/ผลลัพธ์ที่คาดหวัง

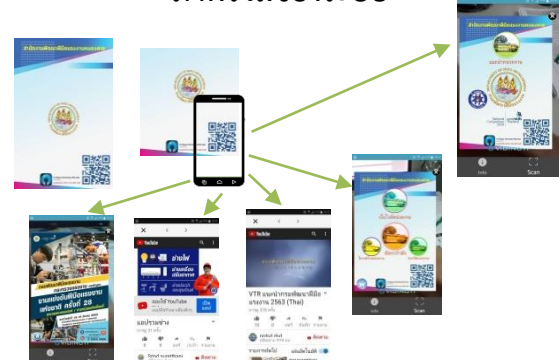
ผลการทดลองใช้สื่อ การสร้างความรับรู้ความเข้าใจแก่ประชาชน ผ่านสื่อ Augmented Reality (AR) โดยทดลองใช้กับกลุ่มแรงงานในสถานประกอบการ 15 คน และผู้เข้ารับการศึกษา 10 คน ทำการทดลองใช้สื่อรูปแบบ AR และรับฟังคำแนะนำเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขให้สอดคล้อง กับความต้องการผู้ใช้ โดยมีกลุ่มแรงงานในสถานประกอบการ เข้าทดลองใช้ จำนวน 15 คน คิดเป็น ร้อยละ 100 มีกลุ่มแรงงานในสถานประกอบการที่เสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเข้าถึงที่มีหลาย ขั้นตอน เช่น ต้องติดตั้งโปรแกรมเพิ่มเติม เป็นต้น การออกแบบ รูปภาพ เนื้อหายังไม่หลากหลาย จำนวน 9 คน คิดเป็นร้อยละ 60.00 ของจำนวนผู้เข้าทดลองใช้งาน และผู้เข้ารับการศึกษาทดลองใช้ จำนวน 10 คน คิดเป็นร้อยละ 100 มีผู้เสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบสื่อ รูปภาพ จำนวน 4 คน คิดเป็นร้อยละ 40.00 ของจำนวนผู้เข้าทดลองใช้งาน

5. นำไปปฏิบัติ/ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจริงอย่างเป็นรูปธรรม

หลังจากให้กลุ่มแรงงานในสถานประกอบการ และผู้เข้ารับการศึกษา ได้ทดลองใช้สื่อเสนอแนะ เพิ่มเติม จำนวน 13 คน ผู้จัดทำได้นำข้อเสนอแนะนำมาปรับปรุงแก้ไขเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบสื่อ โดยเพิ่ม รูปภาพ เนื้อหา การจัดวางตำแหน่งของวัตถุต่าง ๆ ให้เหมาะสม สวยงาม แล้วนำไปให้กลุ่ม แรงงานในสถานประกอบการทั้งหมด จำนวน 15 คน และผู้เข้ารับการศึกษา จำนวน 15 คน เข้าใช้งาน จริงโดยได้ผลลัพธ์ ดังนี้

1. กลุ่มแรงงานในสถานประกอบการ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ของจำนวน ผู้เข้าใช้งานสื่อทั้งหมด มีความพึงพอใจในการรับรู้และเข้าใจในการเข้าถึงบริการของหน่วยงาน ผ่านสื่อ Augmented Reality (AR) ในระดับมาก และผู้เข้ารับการศึกษา จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ของจำนวนผู้เข้าใช้งานสื่อทั้งหมด มีความพึงพอใจในการรับรู้และเข้าใจในการเข้าถึงบริการของหน่วยงาน ผ่านสื่อ Augmented Reality (AR) ในระดับมาก
2. กลุ่มแรงงานในสถานประกอบการ จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ของจำนวน ผู้เข้าใช้งานสื่อทั้งหมด รับรู้และเข้าใจภารกิจและการให้บริการของหน่วยงาน ผ่านสื่อ Augmented Reality (AR) ในระดับมาก และผู้เข้ารับการศึกษา จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 100.00 ของจำนวน ผู้เข้าใช้งานสื่อทั้งหมด รับรู้และเข้าใจภารกิจและการให้บริการของหน่วยงานผ่านสื่อ Augmented Reality (AR) ในระดับมาก

ภาพรวมของระบบ



ภาพ การวิเคราะห์ข้อมูล

ข้อที่ 1. การสำรวจข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับระบบ Augmented Reality (AR) สำหรับหน่วยงาน

ข้อที่ 2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับระบบ Augmented Reality (AR) สำหรับหน่วยงาน

ข้อที่ 3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับระบบ Augmented Reality (AR) สำหรับหน่วยงาน

ข้อที่	รายละเอียด	วันที่	ผู้ทำ	วันที่	ผู้ทำ
1.	การสำรวจข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับระบบ Augmented Reality (AR) สำหรับหน่วยงาน	5	4	3	2
2.	การสำรวจข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับระบบ Augmented Reality (AR) สำหรับหน่วยงาน	5	4	3	2

