



แบบเสนอโครงการบริการวิชาการแบบเก็บค่าลงทะเบียน ประจำปีงบประมาณ2561.....

คณะวิทยาการสื่อสาร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์

1. ชื่อโครงการ : โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ "Line Sticker วาดได้ ขายเป็นจริง"
2. ผู้รับผิดชอบโครงการ :
งานบริการวิชาการ คณะวิทยาการสื่อสาร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
3. สถานภาพของโครงการ
 โครงการใหม่ โครงการเดิม/ต่อเนื่อง
4. ความสอดคล้องกับแผนยุทธศาสตร์ของคณะวิทยาการสื่อสาร
 - 4.1 แผนปฏิบัติการ บริการวิชาการ
 - 4.2 ยุทธศาสตร์ 2 งานวิจัย งานสร้างสรรค์ และผลงานวิชาการที่มีคุณค่าทั้งในระดับท้องถิ่นและสากล
เป้าประสงค์ 2.3 นำองค์ความรู้ใหม่จากการวิจัยและงานสร้างสรรค์ด้านวิทยาการสื่อสารไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อสังคม
กลยุทธ์ การสนับสนุนการนำองค์ความรู้ใหม่ไปบริการวิชาการแบบสร้างรายได้
5. การบูรณาการกับโครงการหรือกิจกรรม
 การจัดการเรียนการสอน
 การปรับปรุงรายวิชาชื่อวิชา.....
 การเปิดรายวิชาใหม่ชื่อวิชา.....
 หนังสือหรือตำรา ชื่อเรื่อง.....
 การวิจัย ชื่อโครงการวิจัย.....
 อื่นๆ โปสเตอร์บุ เช่น.....การบริการวิชาการ.....

6. หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันเทคโนโลยีการสื่อสารช่วยให้ชีวิตความเป็นอยู่ของคนในสังคมสะดวกสบายมากขึ้น เพิ่มช่องทางและลดช่องว่างของการสื่อสาร ติดต่อสื่อสารกันได้ง่าย มีการพัฒนารูปแบบอยู่ตลอดเวลาเพื่อตอบสนองความต้องการและอำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้งาน โดยเฉพาะสมาร์ทโฟน (Smartphone) ที่พัฒนาจากโทรศัพท์มือถือ ให้มีแอปพลิเคชัน (Application) ที่ช่วยให้ผู้ใช้มีช่องทางในการติดต่อสื่อสารหลากหลายยิ่งขึ้น รูปแบบการสนทนาที่เรียกว่า “การสนทนาผ่านข้อความ” (Chat) บนแอปพลิเคชันเป็นช่องทางการสื่อสารหนึ่งที่ได้รับคามนิยม มีหลากหลายรูปแบบ เช่น LINE, Ch@t on, iMessage, Facebook Messenger, WhatsApp และ BlackBerry Messenger โดยแอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมในปัจจุบันคือ “ไลน์” (LINE) มีจำนวนผู้ใช้ทั่วโลกมากกว่า 100 ล้านคน และประเทศไทยเป็นประเทศในอันดับต้นๆ ที่มีผู้ใช้เป็นจำนวนมากถึง 15 ล้านคน LINE ได้รับรางวัลระดับโลก เช่น รางวัล iF ดีไซน์ ปี 2556: รางวัลสื่อโฆษณา รางวัล AMD Digital Contents ครั้งที่ 17 ประจำปี 2556 และรางวัล iTunes ยอดเยี่ยมประจำปี 2555: อันดับ 1 ประเภทฟรี แอปพลิเคชัน (ประเทศญี่ปุ่น) (ศุภศิลป์, 2556, น.42)

LINE เป็นโปรแกรมแชทที่ได้รับความนิยมอย่างต่อเนื่อง ให้บริการโดยไม่เสียค่าใช้จ่าย มีสติ๊กเกอร์ที่แสดงอารมณ์ความรู้สึก ข้อความ และรูปภาพที่เข้าใจง่าย สะดวกต่อการสื่อสารในชีวิตประจำวัน โดยผู้ใช้สามารถดาวน์โหลดใช้งานและมีส่วนร่วมในการออกแบบสติ๊กเกอร์ทั้งแบบดาวน์โหลดฟรีและมีค่าใช้จ่าย สำหรับสติ๊กเกอร์ที่มีการดาวน์โหลดมาใช้งาน ผู้ออกแบบจะได้รับเงินค่าลิขสิทธิ์ด้วย

สติ๊กเกอร์ที่ได้รับความนิยม มียอดดาวน์โหลดสูง เป็นสติ๊กเกอร์ที่สามารถถ่ายทอดแทนคำพูดที่ใช้บ่อยในชีวิตประจำวัน มีภาพที่แสดงอารมณ์ความรู้สึกได้ดี สามารถนำมาใช้ประโยชน์ทั้งในการประชาสัมพันธ์หน่วยงาน องค์กร หรือธุรกิจ และนอกเหนือจากนั้นยังเป็นทางเลือกในการสร้างรายได้อีกหนึ่งทางหนึ่ง

ดังนั้น เพื่อส่งเสริมการออกแบบการ์ตูนที่สามารถนำไปใช้สื่อสารได้จริงในชีวิตประจำวัน ตรงกลุ่มเป้าหมายที่หลากหลาย จึงเสนอโปรแกรมการอบรมการผลิตการ์ตูน LINE Sticker

7. วัตถุประสงค์ของโครงการ

- 7.1 เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมมีความรู้และทักษะการออกแบบการ์ตูน LINE Sticker
- 7.2 เพื่อให้ผู้เข้ารับการอบรมสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้การผลิตการ์ตูน LINE Sticker

8. กลุ่มเป้าหมาย/วิธีการดำเนินงาน

8.1 กลุ่มเป้าหมาย

บุคลากรทั้งหน่วยงานภาครัฐและเอกชน นักเรียน นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไป จำนวน 40 คน
(คุณสมบัติผู้เข้าอบรม : มีทักษะการวาดภาพเบื้องต้น)

8.2 วิธีดำเนินงาน

การอบรมฝึกปฏิบัติเพื่อเรียนรู้หลักการและกระบวนการออกแบบการ์ตูนเพื่อนำไปใช้ในแอปพลิเคชัน LINE โดยมีเนื้อหาทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติ ได้แก่ หลักการเขียนภาพ การวาดภาพและการนำเสนอการ์ตูน ตลอดจนการฝึกปฏิบัติโดยใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการออกแบบการ์ตูน LINE Sticker เพื่อให้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการผลิตการ์ตูน LINE Sticker

9. ระยะเวลาการดำเนินการ (วันเริ่มต้น – วันสิ้นสุด):

2 วัน (วันที่ 2 - 4 พฤษภาคม 2561)

10. สถานที่จัดโครงการ/กิจกรรม:

ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาการสื่อสาร มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี

11. เป้าหมายของตัวชี้วัดความสำเร็จ

11.1 ผู้เข้าอบรมมีผลงานการออกแบบการ์ตูน LINE Sticker

12. วิธีการติดตามประเมินผลโครงการ

12.1 แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมอบรม

13. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

13.1 ผู้เข้ารับการอบรมมีความรู้และทักษะการออกแบบการ์ตูน LINE Sticker

13.2 ผู้เข้ารับการอบรมสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการผลิตการ์ตูน LINE Sticker