

PROCEEDINGS

6th Conference
2021



พิจกรรมนวัตกรรมสังคม และเทคโนโลยีสุขภาพ ในยุค Next Normal

การประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 6

วันที่ 20 มิถุนายน พ.ศ. 2565

CHRISTIAN UNIVERSITY OF THAILAND



คำนำ

มหาวิทยาลัยคริสเตียน ร่วมกับเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการ ประกอบด้วย มหาวิทยาลัยพายัพ มหาวิทยาลัยสยาม มหาวิทยาลัยวงศ์ชวิตกุล มหาวิทยาลัยธนบุรี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ วิทยาลัยแสงธรรม และเครือข่ายวิจัยอุดมศึกษาภาคกลางตอนล่าง ได้จัดการประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัย ระดับชาติ ครั้งที่ 6 ประจำปีการศึกษา 2564 ขึ้น โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อเป็นเวทีเผยแพร่ผลงานวิจัยในระดับชาติ ด้านวิทยาศาสตร์สุขภาพ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ของคณาจารย์ นักศึกษา นักวิจัย และเพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้การพัฒนางานวิจัยด้านนวัตกรรมสังคมและการบริการสุขภาพในยุคโควิด-19 ในช่วงเวลาที่ประเทศไทยกำลังเผชิญหน้ากับสถานการณ์ COVID-19 พร้อมทั้งสร้างเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการระหว่างนักวิชาการและนักวิจัย ในการสร้างสรรค์ผลงานที่มุ่งแก้ไขปัญหา และตอบสนองความต้องการของประชาชนโลก ที่กำลังเดินทางเข้าสู่สังคม ภาวะการณ์ฉะลดตัวทางเศรษฐกิจจากผลกระทบโรคติดต่อทางเดินหายใจ COVID-19 โดยมีรายละเอียดผลงานดังปรากฏในรายงานสืบเนื่องจากการประชุมวิชาการระดับชาติ จำนวน 51 เรื่อง

ท้ายนี้คณะกรรมการดำเนินโครงการจัดประชุม ขอขอบคุณเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการ คณาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ทรงคุณวุฒิ ผู้พิจารณาผลงาน และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทั้งภายในและภายนอก ที่ได้ให้เกียรติและเสียสละเวลาอันมีค่าร่วมจัดโครงการในครั้งนี้ ขอขอบคุณวิทยากรผู้ดำเนินรายการประจำห้อง และผู้มีส่วนสนับสนุนทุกท่านที่ทำให้งานสำเร็จลุล่วงด้วยดี หวังอย่างยิ่งว่าองค์ความรู้จากการประชุมวิชาการครั้งนี้ จะเป็นประโยชน์ต่อผู้นำเสนอผลงาน ประเทศชาติ และประชาชนโลกต่อไป

คณะกรรมการดำเนินงาน



สารจากอธิการบดี มหาวิทยาลัยคริสเตียน

จากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อ COVID-19 ที่องค์กรอนามัยโลก (WHO) ยกระดับให้เป็น “ภาวะการระบาดใหญ่ทั่วโลก (Pandemic)” นั้น ส่งผลให้เศรษฐกิจทั่วโลกหยุดชะงัก และส่งผลกระทบต่อสังคมโดย กว้าง นำมาซึ่งสิ่งที่เรียกว่าความปกติใหม่ (New Normal) ที่ส่งผลให้วิถีชีวิตคนทั่วโลกแตกต่างไปจากเดิม รวมถึงการเปลี่ยนแปลงของโลกภายในห้องเกิดวิกฤตการระบาด ดังนั้นการพัฒนานวัตกรรม และเทคโนโลยีการจัดการสุขภาพที่ รองรับหลังเกิดวิกฤตการแพร่ระบาดของโรค จึงมีความสำคัญ

การประชุมวิชาการและนำเสนอผลงานวิจัย ระดับชาติที่จัดขึ้นในครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นเวทีเผยแพร่ ผลงานวิจัย นวัตกรรมและงานสร้างสรรค์ ด้านวิทยาศาสตร์สุขภาพ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มนุษยศาสตร์และ สังคมศาสตร์ ของคณาจารย์ นักศึกษา และนักวิจัย รวมทั้งเพื่อเป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้การพัฒนางานวิจัยด้าน นวัตกรรมสังคมและการบริการสุขภาพในยุคโควิดใหม่หลังวิกฤต COVID-19 จึงนับเป็นโอกาสอันดีที่มหาวิทยาลัย คริสเตียน และเครือข่ายความร่วมมือทางวิชาการ ได้จัดประชุมวิชาการ ระดับชาติ ครั้งที่ 6 ประจำปีการศึกษา 2564 โดยรูปแบบของการประชุมในครั้งนี้นอกจากการนำเสนอผลงานวิจัยทั้งภาครัฐรายและภาคไปสเตอร์แล้ว ยังมีการ บรรยายพิเศษ หัวข้อ “พลิกโฉมนวัตกรรมสังคมและเทคโนโลยีสุขภาพในยุค Next Normal” ซึ่งเป็นหัวข้อเรื่องที่ น่าสนใจอย่างยิ่งในยุคปัจจุบัน

ในนามของมหาวิทยาลัยคริสเตียน กระผมรู้สึกเป็นเกียรติและมีความยินดีเป็นอย่างยิ่งในการเป็นเจ้าภาพหลัก ของการจัดการประชุมวิชาการระดับชาติ ในครั้งนี้ และขอขอบคุณ คณาจารย์ผู้จัดงานและคณะกรรมการเครือข่ายความ ร่วมมือทางวิชาการทุกท่าน ที่จัดการประชุมได้อย่างเรียบร้อยและสมบูรณ์ อันแสดงให้เห็นถึงศักยภาพที่โดดเด่นของ โครงการความร่วมมือในครั้งนี้ กระผมเชื่อว่าผู้เข้าร่วมประชุมทุกท่าน จะได้รับความรู้และประโยชน์ที่สามารถนำไป พัฒนาตนเอง ประเทศชาติและสังคมโลกต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุลักษณ์ ภัทรธรรมมาศ

อธิการบดี มหาวิทยาลัยคริสเตียน



สารบัญ (ต่อ)

หน้า

ความต้องการของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาต่อการจัดการเรียนการสอนสิทธิมนุษยชน 467

โดย ศิรินทร์ อินทริช, ชนิษฐา วารีนิล

ปัจจัยส่วนบุคคลและส่วนประสมทางการตลาดที่ส่งผลต่อการกลับมาใช้บริการหลังโควิด 19 479

ของผู้บริโภคร้านอาหารบ้านเพลงวันวนาน จังหวัดนครพนม

โดย ธิดาเทพ พรมจันทร์, อนุฉัตร ช้ำทอง

การสร้างและการสื่อสุขภาพทางกายภาพกับพฤติกรรม โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสังคมออนไลน์ 490

โดย อาภากร หนักไห่ล'

การสร้างแอปพลิเคชันสื่อกลางสำหรับคนรักกิจกรรม โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสังคมออนไลน์ 505

และความต้องการพัฒนา

โดย จารยา แทียมเจริญ, สายยาใจ พึงประชา, พชร กันทา, นันทภรณ์ ภูมิรินทร์

ความสัมพันธ์ระหว่างความรอบรู้ด้านสุขภาพกับพฤติกรรม 3อ.2ส. ของนักศึกษา 515

คณะกรรมการสุขาศาสตร์และสิ่งแวดล้อม มหาวิทยาลัยเอกชนแห่งหนึ่ง

โดย ดวงทัย แสงสว่าง, วิภาวรรณ เพ็งพาณิช, ดรุณวรรณ สมใจ, ภาสกรณ์ กลินชัวลุ, พิมพกานต์ ศรี正宗, ชลิตา ลุนระบุตร, ขาวัญญา อยู่เย็น, นุชรา สีบสุนทร, จันทิมา ลัตต์, เพ็ญนา แสงชมภู, สุชาวดี สุพรัตน์

การพัฒนาแอปพลิเคชันแนะนำการออกกำลังกายที่บ้าน 526

โดย เอก บำรุงศรี, ณัฐรพงศ์ พรมศร

Relationship of student nurses' competencies in midwifery practice at a private 538

university in Thailand

โดย Louela V. Cordova-Acedera, Rattana Chonthong



การสร้างแอปพลิเคชันสื่อถือกลางสำหรับคนรักกิจกรรม
โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสังคมออนไลน์และคลาวด์คอมพิวติ้ง
Developing an Application for Activity Lovers by
Applying Social Network and Cloud Computing Technology

บรรณาธิการ แรมเกียรติ์*
สาวยาใจ พึงประชา**
พชร ภัณฑ์***
นันทกรรณ ภูมิรินทร์****

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันสำหรับเป็นสื่อถือกลางระหว่างผู้ที่ชื่นชอบทำกิจกรรม และหาเพื่อนร่วมทำกิจกรรม โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสังคมออนไลน์และคลาวด์คอมพิวติ้ง และมีระบบแนะนำกิจกรรมตามความชอบส่วนบุคคล แบ่งระบบออกเป็น 2 ส่วน ประกอบด้วย 1. ส่วนเบื้องหน้า (Front-End) เป็นโมบายแอปพลิเคชันแบบクロสแพลทฟอร์ม สามารถทำงานได้ทั้งบนแพลทฟอร์มแอนดรอยด์และไอโอเอส พัฒนาด้วยภาษา Dart และ Flutter Framework 2. ส่วนเบื้องหลัง (Back-End) เป็นการบริการจัดการข้อมูล ใช้เทคโนโลยีฐานข้อมูลแบบ NoSQL ด้วย Firebase และอัลกอริทึมการแนะนำกิจกรรมตามความชอบส่วนบุคคลโดยใช้หลักการของภาษา SQL ในการคิริ่ข้อมูลตามประเภทกิจกรรมที่ชื่นชอบและความถี่ (Frequency) ของการกดถูกใจกิจกรรม ทดสอบการใช้งานระบบจากกลุ่มผู้ใช้โดยการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จากนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสยาม จำนวน 10 คน ผลการวิจัยพบว่า ฟังก์ชันการทำงานของแอปพลิเคชันสามารถทำงานได้ตามที่กำหนด ระดับความพึงพอใจในประสิทธิภาพของระบบอยู่ในระดับมาก ค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.11, S.D. เท่ากับ 0.25 และระบบแนะนำกิจกรรมตามความชอบส่วนบุคคลมีความถูกต้องอยู่ในระดับมาก ค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.60 ระบบที่พัฒนามาร่นำไปประยุกต์ใช้กับกิจกรรมภายในมหาวิทยาลัยสยามได้ ทำให้เกิดศูนย์กลางกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์แหล่งใหม่

คำสำคัญ : สังคมออนไลน์, ครอสแพลทฟอร์มแอปพลิเคชัน, ระบบแนะนำส่วนบุคคลอัจฉริยะ

*อาจารย์ ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

**อาจารย์ ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

***นักศึกษา ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม

****นักศึกษา ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสยาม



Abstract

The purpose of this research was to develop a mobile application a medium for activist and seek friends to join the activity by utilizing social media technology and cloud computing. And has a personalized recommendation system. The system consists of 2 parts: 1. Front-end is a cross-platform mobile application that can work on both Android and iOS platforms developed with Dart and Flutter Frameworks. 2. Back-end is data management by using Firebase is NoSQL database technology and a personalized recommendation algorithm using the SQL language to retrieve the activity by the activity types and frequency of activity liked. Testing the system by a group of users that have been simple random sampling from senior students of the computer science program, Siam University, a total of 10 people. The result was the application works according to the specification. The satisfaction with the performance of the system was at a good level with an average score of 4.11, S.D. 0.25 and the accuracy of the personalized recommendation system was at a good level with an average score of 4.60. The developed system can be applied to activities within the university and make a new online activity hub.

Keywords : Social, Cross-Platform Application, Personalized Recommendation System

บทนำ

Social Network เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ เน้นการแลกเปลี่ยนข้อมูลที่มีความสนใจร่วมกันเกี่ยวกับกิจกรรม เหตุการณ์ เรื่องราว ภาพ เพื่อสร้างเครือข่ายสังคมหรือความสัมพันธ์ในสังคมระหว่างผู้ใช้งานบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ดังนั้นสังคมปัจจุบันจึงมีเครือข่ายสังคมที่เชื่อมโยงข้อมูลกัน โดยมีบริการเครือข่ายสังคมออนไลน์เป็นเครื่องมือทางเทคโนโลยี

ปัจจุบันการทำกิจกรรมต่างๆ เป็นความชอบส่วนบุคคล เช่น การออกกำลังกาย การดูหนัง การท่องเที่ยว การทานอาหาร บางครั้งกิจกรรมที่ชอบทำ เพื่อนหรือครอบครัวอาจจะปฏิเสธหรือไม่ชอบทำกิจกรรมนั้นด้วย จึงเป็นสาเหตุที่ต้องไปทำกิจกรรมคนเดียว ซึ่งบางกิจกรรมไม่สามารถทำคนเดียวได้ เช่น การตีแบต การเล่นฟุตบอล เป็นต้น หรือทำคนเดียวแล้วไม่สนุก แต่ถ้าหากมีแอปพลิเคชันหรือสื่อที่สามารถเป็นตัวกลางเชื่อมโยงผู้คนมาสร้างกิจกรรมหรือเป็นศูนย์กลางในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับกิจกรรมที่ชื่นชอบของแต่ละคน เช่น อย่างการทำกิจกรรมอะไร ที่ไหน วันที่และเวลาในกิจกรรมนั้นๆ เป็นต้น สื่อกลางจะสร้างโอกาสให้ผู้ที่ชอบทำกิจกรรมเหมือนกันหรือมีความต้องการเหมือนกันหรือคล้ายกันมาพบกันและทำความรู้จักกันได้

ดังนั้นผู้วิจัยจึงประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสังคมออนไลน์ (Social Network) และเทคโนโลยีคลาวด์ มาสร้างสื่อกลางสำหรับคนรักหรือชอบทำกิจกรรมเดียวกัน โดยพัฒนาเป็นโมบายแอปพลิเคชันแบบข้ามแพลทฟอร์ม (Cross-Platform Mobile Application) สามารถทำงานได้ทั้งบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) และไอโอเอส (iOS) สำหรับเป็นสื่อกลางให้ค้นหาเพื่อนที่ชอบทำกิจกรรมเหมือนกัน รวมถึงแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในการทำกิจกรรมระหว่างกัน ก็ได้เป็นสังคมออนไลน์แหล่งใหม่ หรือเป็นการสร้างโอกาสให้ได้ค้นพบกิจกรรมใหม่ๆ ให้พบประเพื่อนใหม่ที่มีไลฟ์สไตล์เดียวกัน และได้แลกเปลี่ยนข้อมูลที่เป็นที่สนใจร่วมกัน เกี่ยวกับกิจกรรม เรื่องราว ภาพ เพื่อสร้างมิตรภาพใหม่ ผู้ใช้สามารถเป็นได้ทั้งผู้สร้างกิจกรรมและผู้เข้าร่วมกิจกรรม ร่วมถึงแสดงความคิดเห็น โพสต์เรื่องราวและรูปภาพกิจกรรม นอกจากนี้ระบบยังแนะนำกิจกรรมตามความชื่นชอบของผู้ใช้แต่ละคน (Personalize Recommendation) และจากจำนวนกิจกรรมที่ถูกกดไลค์ (Frequency) ได้อีกด้วย



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันสำหรับเป็นสื่อกลางสำหรับผู้ที่ชื่นชอบทำกิจกรรม และหาเพื่อนร่วมทำกิจกรรม โดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสังคมออนไลน์และคลาวด์คอมพิวต์

วิธีดำเนินการวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย ประกอบด้วย

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูล

1.1 ศึกษาเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ แอปพลิเคชันทางด้านสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) การพัฒนาแอปพลิเคชันข้ามแพลทฟอร์ม (Cross-Platform Development) และเทคโนโลยีฐานข้อมูลโนเอสคิวแอล (NoSQL Database System) เพื่อศึกษาระบวนการทำงาน จุดเด่น ความสามารถ สำหรับนำมาปรับประยุกต์ใช้ในการพัฒนาระบบ

1.2 ศึกษาระบบแนะนำอัจฉริยะ (Recommendation System) ถึงหลักการทำงาน อัลกอริทึมที่ใช้ ตัวแปรที่จะนำมาใช้เป็นตัวกำหนดความชอบของแต่ละคน

2. วิเคราะห์และออกแบบระบบ

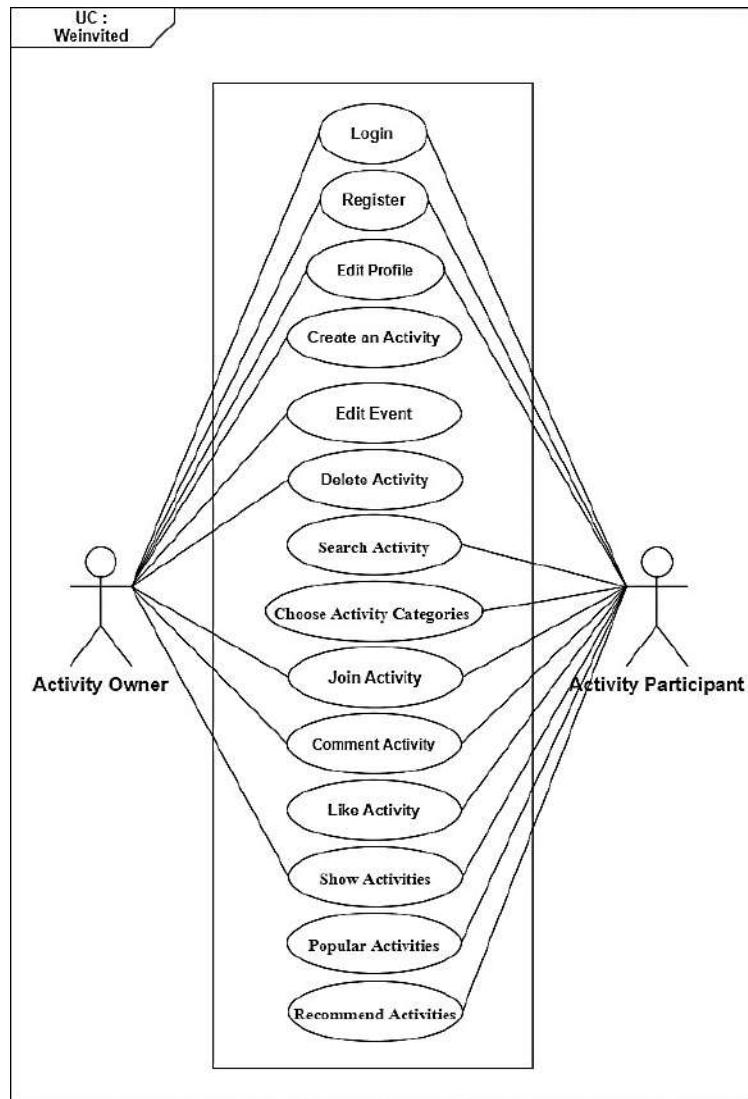
2.1 นำความรู้ที่ได้ศึกษาและข้อมูลที่ได้รวบรวมมา มาทำการวิเคราะห์เพื่อทำการกำหนดพังก์ชันการทำงานของโมบายแอปพลิเคชัน และโครงสร้างของข้อมูลที่จำเป็นต่อระบบ

2.2 วิเคราะห์อัลกอริทึมที่จะนำมาใช้ในระบบแนะนำตามความชอบของแต่ละบุคคล โดยได้กำหนดให้ผู้ใช้กำหนดประเภทของกิจกรรมที่ตนสนใจจำนวน 5 รายการ ตั้งแต่การล่าเบี้ยนเข้าใช้งานระบบครั้งแรก เพื่อใช้เป็นตัวแปรในการแนะนำกิจกรรมให้ตรงกับความชอบของแต่ละบุคคล และเพื่อเป็นการแนะนำประสบการณ์ใหม่ผู้วิจัยได้ใช้ความถี่ (Frequency) จากการนับจำนวนการกดถูกใจในกิจกรรมต่างๆ ที่ผู้ใช้แต่ละคนคลิกเข้าไปดูหรือกดถูกใจ สำหรับการแนะนำกิจกรรมที่ได้รับความนิยมแก่ผู้ใช้ ทำให้ผู้ใช้ได้รับประสบการณ์ที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น

2.3 ออกแบบสถาปัตยกรรมในการพัฒนาซอฟต์แวร์ เป็น โมบายแอปพลิเคชันทำงานข้ามแพลทฟอร์ม (Cross-Platform Mobile Application) โดยเป็นแอปพลิเคชันที่ทำงานบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น โทรศัพท์มือถือ แท็บเล็ต และเขียนชุดคำสั่งเพียงครั้งเดียวแต่สามารถทำงานได้ทั้งบนระบบปฏิบัติการแอนดรอยด์ (Android) และไอโอเอส (iOS) รวมถึงผ่านโปรแกรมเว็บбраузอร์ (Web Browser) ได้อีกด้วย เครื่องมือและภาษาที่ใช้ในการพัฒนา ได้แก่ Flutter Framework, ภาษา Dart และเขียนชุดคำสั่งด้วยโปรแกรม Microsoft Visual Studio Code โดยพัฒนาซอฟต์แวร์ตามหลักการของ MVC (Model-View-Controller)

2.4 ออกแบบฐานข้อมูลโดยเลือกใช้สถาปัตยกรรมฐานข้อมูล NoSQL เนื่องจากสามารถสร้างและใช้งานได้เลย ไม่จำเป็นต้องติดตั้งระบบจัดการฐานข้อมูลทำให้เริ่มการใช้งานได้รวดเร็ว (Availability) รองรับการขยายขนาดของข้อมูลได้ดี (Scale Out) โดยใช้ผลิตภัณฑ์ของ Firebase ที่ทำงานผ่านระบบคลาวด์ ทำให้ลดภาระเรื่องการติดตั้งและบริหารจัดการในส่วนของระบบ

2.5 ออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface Design) คำนึงถึง User Experience (UX) เป็นหลัก เพื่อให้ผู้ใช้ใช้งานได้ง่าย สามารถใช้งานได้ด้วยตนเอง และไม่ว่าผู้ใช้จะใช้แอปพลิเคชันบนแพลทฟอร์มใดก็จะเห็นหน้าจอเดียวกัน และเพื่อให้การโต้ตอบกับผู้ใช้มีความรวดเร็ว ผู้ใช้เมรู้สึกว่าต้องรอนาน ได้รับส่งข้อมูลระหว่างผู้ใช้และแอปพลิเคชันและผู้ใช้แบบ Asynchronous



ภาพที่ 1 แสดงพังก์ชันการทำงานของระบบด้วย Use Case Diagram

3. พัฒนาระบบ

3.1 พัฒนาระบบแนะนำกิจกรรมตามความชอบของแต่ละบุคคล (Personalized Recommendation) โดยการแนะนำกิจกรรมต่อผู้ใช้ แบ่งเป็น 2 ส่วน ประกอบด้วย 1. แนะนำตามประเภทของกิจกรรมที่ผู้ใช้ชื่นชอบ หลักการทำงานเมื่อผู้ใช้ลงลงทะเบียนเข้าใช้งานในครั้งแรก ผู้ใช้จะต้องกำหนดประเภทกิจกรรมที่ตนชื่นชอบจำนวน 5 ประเภท จากที่มีให้เลือกทั้งหมด 10 ประเภท ได้แก่ Sport, Education, Food & Drinks, Game, Nature & Park, Party, Shopping, Healthy, Business และ Others โดยในกลุ่ม Others จะถูกนำไปสร้างเป็นประเภทกิจกรรมให้ผู้ใช้เลือกต่อไปในอนาคต สำหรับการแนะนำส่วนแรกนี้จะใช้หลักการของภาษา SQL ในการดึงข้อมูลกิจกรรมที่ผู้ใช้อื่นๆ เผยแพร่ตามประเภทของกิจกรรมที่ผู้ใช้แต่ละคนชื่นชอบและเป็นกิจกรรมที่มีการเผยแพร่ล่าสุด โดยจะทำการดึงข้อมูลจาก Firebase จำนวน 5 กิจกรรมต่อการแสดงแต่ละครั้ง 2. แนะนำกิจกรรมที่ได้รับความนิยม (Popularity) โดยจะมีการเก็บสถิติความถี่ของการกดถูกใจและการคลิกเข้าดูกิจกรรมต่างๆ และทำการเรียงลำดับจากมากไปน้อย และดึงข้อมูลกิจกรรมที่มีความถี่สูงสุด 5 ลำดับแรก มาแนะนำเพื่อให้ผู้ใช้ได้รับประสบการณ์อื่นๆ ที่แตกต่าง

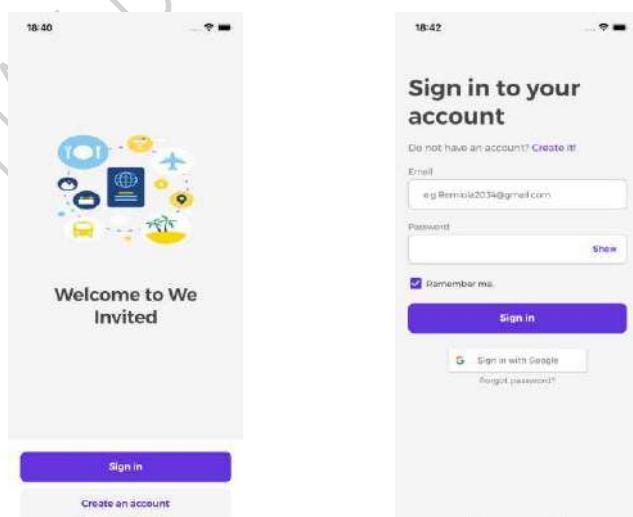


3.2 พัฒนาโมบายแอปพลิเคชัน สำหรับเป็นสื่อกลางในการค้นหาผู้ร่วมกิจกรรม เพยแพร่ประสบการณ์ในการทำกิจกรรมต่างๆ จนเป็นสังคมออนไลน์สำหรับคนรักกิจกรรม โดยผู้ใช้แต่ละคนจะต้องลงทะเบียนเพื่อให้สามารถใช้งานระบบได้โดยผู้ใช้แต่ละคนเป็นได้ทั้งผู้สร้างกิจกรรม (Activity Owner) และผู้ร่วมกิจกรรม (Activity Participation) ประกอบด้วยพื้นที่ซึ่งการทำงานหลัก ดังนี้

1. ลงทะเบียนใช้งานครั้งแรกด้วยอีเมล์ (Email Address) และรหัสผ่าน (Password)
2. สามารถจัดการข้อมูลส่วนตัว ได้แก่ ชื่อผู้ใช้ เบอร์โทรศัพท์ วันที่เกิด เพศ ได้
3. ในการเข้าสู่ระบบครั้งแรก จะต้องเลือกประเภทของกิจกรรมที่ชื่นชอบจำนวน 5 ประเภท เพื่อใช้เป็นข้อมูลในการแนะนำกิจกรรมแก่ผู้ใช้แต่ละคน
4. สามารถค้นหากิจกรรมที่ต้องการได้ จากชื่อกิจกรรม หรือประเภทของกิจกรรม
5. สามารถสร้างและจัดการข้อมูลกิจกรรมได้โดย ระบุชื่อกิจกรรม ประเภทกิจกรรม วันที่เริ่มกิจกรรม วันที่สิ้นสุดกิจกรรม ช่วงเวลา รูปภาพกิจกรรม สถานที่จัดกิจกรรม จำนวนผู้เข้าร่วมที่ต้องการ ช่วงอายุและเพศของผู้ที่จะเข้าร่วมกิจกรรม
6. สามารถกดเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ได้ รวมถึงยกเลิกการเข้าร่วมกิจกรรมที่เลือกได้ โดยระบบจะส่งการแจ้งเตือน (Notification) คำขอเข้าร่วมกิจกรรมไปยังผู้สร้างกิจกรรม
7. สามารถตอบรับหรือปฏิเสธผู้ขอเข้าร่วมกิจกรรมได้
8. สามารถเข้าถึงและแสดงความคิดเห็นต่อกิจกรรมที่ตนเข้าร่วมได้
9. สามารถกดถูกใจกิจกรรมได้ โดยระบบจะทำการบันทึกสถิติการคลิกลงระบบ

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการพัฒนาโมบายแอปพลิเคชันสำหรับเป็นสื่อกลางในสังคมออนไลน์ของคนรักกิจกรรม ตามขั้นตอนวิธีดำเนินงานการวิจัย โดยนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา วิเคราะห์และออกแบบ มาสร้างแอปพลิเคชัน We Invited สำหรับผู้ใช้แสดงตั้งภาพที่ 2 - ภาพที่ 11



ภาพที่ 2 หน้าแรกของแอปพลิเคชัน

ภาพที่ 3 หน้าเข้าสู่ระบบสำหรับผู้ที่ลงทะเบียนแล้ว



ภาพที่ 4 หน้าลงทะเบียนสำหรับผู้ใช้รายใหม่

ภาพที่ 5 หน้ารับประทานของกิจกรรมที่ขึ้นขอบ

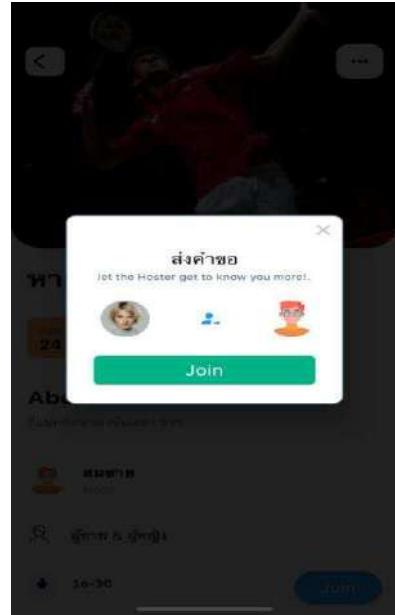
ภาพที่ 6 หน้าหลักของแอปพลิเคชัน We Invited ที่แสดงข้อมูลกิจกรรมต่างๆ รวมถึงกิจกรรมที่แนะนำ
ด้วยระบบแนะนำตามความชอบส่วนบุคคล

ภาพที่ 7 หน้าสร้างกิจกรรม



ภาพที่ 8 หน้าแสดงรายละเอียดของกิจกรรม และมี

ปุ่มกดถูกใจ



ภาพที่ 9 หน้าส่งคำขอเข้าร่วมกิจกรรมไปยังเจ้าของ กิจกรรม

ภาพที่ 10 หน้าแสดง Notification เมื่อมีผู้ส่งคำขอเข้าร่วมกิจกรรม

ภาพที่ 11 หน้าแสดงและจัดการข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้



แอปพลิเคชัน We Invited สามารถใช้งานได้ทั้งบนแพลตฟอร์มของแอนดรอยด์ (Android Platform) และแพลตฟอร์มของไอโอเอส (iOS Platform) โดยทั้ง 2 แพลตฟอร์มจะได้ประสบการณ์ในการใช้งานแอปพลิเคชันเหมือนกัน ทั้งในส่วนของหน้าจอแอปพลิเคชันที่ทำหน้าที่เป็นส่วนติดต่อกับผู้ใช้ (User Interface) และฟังก์ชันการทำงานต่างๆ ที่ใช้งานได้ทุกฟังก์ชันเหมือนกัน จากราพที่ 5 ข้อมูลประเภทของกิจกรรมที่ผู้ใช้ซึ่งชอบจะถูกนำไปใช้ในการคัดเลือกกิจกรรมเพื่อนำมาแนะนำดังในภาพที่ 6 ซึ่งผู้ใช้แต่ละคนจะได้การแนะนำกิจกรรมที่แตกต่างกันตามข้อมูลที่ได้ให้ไว้ในเบื้องต้น และเมื่อผู้ใช้กดถูกใจกิจกรรมใด ค่าดัชนล่าวจะถูกบันทึกลงในอีเลเมนท์ likes ที่อยู่ใน POSTS โดยจะเป็นการเพิ่มค่าครั้งละ 1 เมื่อมีการกดถูกใจกิจกรรม และจะลบออกครั้งละ 1 เมื่อมีการยกเลิกการถูกใจกิจกรรมนั้น เพื่อให้ข้อมูลมีความถูกต้องแม่นยำที่สุด และถูกนำไปใช้ในการคัดเลือกกิจกรรมที่ได้รับความนิยม

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

จากการพัฒนาโดยแอปพลิเคชันสำหรับเป็นสังคมออนไลน์สำหรับผู้ที่ชื่นชอบทำกิจกรรม และหาเพื่อนร่วมทำกิจกรรม เมื่อนำแอปพลิเคชัน We Invited ไปให้กลุ่มทดลองใช้งาน โดยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างจากนักศึกษาชั้นปีที่ 4 ภาควิชา วิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยสยาม จำนวน 10 คน จากนักศึกษาทั้งหมด 25 คน ด้วยวิธีการสุ่มตัวอย่างอย่างง่าย (Simple Random Sampling) พบว่าฟังก์ชันต่างๆ สามารถทำงานได้ตามหน้าที่ที่กำหนด หน้าจอมีความสวยงาม ตัวอักษร อ่านง่าย ผู้ใช้สามารถเรียนรู้การใช้งานได้ด้วยตนเอง แต่การแสดงผลยังมีความล่าช้าอยู่บ้างเนื่องจากขนาดของรูปภาพที่มีขนาดใหญ่และการแสดงผลยังไม่เป็นเรียลไทม์ (Real Time) เมื่อมีผู้ใช้เผยแพร่กิจกรรมใหม่ ผู้ใช้คนอื่นจะเห็นข้อมูลกิจกรรมใหม่ๆ นั้นจะต้องทำการรีเฟรช (Refresh) หน้าจอจึงจะเห็นข้อมูลกิจกรรมใหม่ เนื่องจากการกำหนดโหมดการใช้งานบน Firebase เป็นแบบออฟไลน์ (Offline) และยังไม่รองรับการนำเสนอด้วยรูปแบบของคลิปวิดีโอและการไลฟ์สดอย่างเช่น Facebook ในส่วนของการแนะนำกิจกรรมตามความชอบของแต่ละบุคคลนั้นมีความถูกต้องตรงตามประเภทของกิจกรรมที่ผู้ใช้แต่ละคนชื่นชอบ จากข้อมูลที่ได้กำหนดไว้ในขั้นตอนการลงทะเบียน การเก็บค่าสถิติความถี่ (Frequency) การกดถูกใจ กิจกรรมมีความถูกต้อง โดยเมื่อมีผู้ใช้กดถูกใจจะทำการเพิ่มค่าเข้าไปอีก 1 และเมื่อผู้ใช้คนเดิมกดยกเลิกการถูกใจในกิจกรรมที่ได้เคยกดถูกใจไว้ จะทำการลบค่าออก 1 เช่นกัน

ตารางที่ 1 แสดงผลการประเมินประสิทธิภาพของแอปพลิเคชัน

ข้อที่	รายการ	\bar{X}	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1	ด้านการตรวจความต้องการของผู้ใช้ระบบ			
1.1	ฟังก์ชันการทำงานครบถ้วนตรงความต้องการ	3.70	0.75	มาก
1.2	รูปแบบของสารสนเทศที่นำเสนอ	4.20	0.52	มาก
1.3	ความครบถ้วนของสารสนเทศ	4.00	0.00	มาก
2	ด้านการแนะนำกิจกรรมตามความชอบส่วนบุคคล			
2.1	กิจกรรมที่แนะนำตรงกับความชื่นชอบส่วนตัว	4.60	0.52	มากที่สุด
3	ด้านการทำงานได้ตามฟังก์ชันงานของระบบ			
3.1	ความถูกต้องในการแสดงข้อมูลและสารสนเทศ	4.50	0.52	มาก
3.2	ความรวดเร็วในการประมวลผลของระบบ	3.60	0.55	มาก
3.3	การนำเสนอข้อมูลมีการอัปเดทแบบทันทีทันใด	3.70	0.55	มาก
3.4	การป้องกันข้อมูลผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้น	4.30	0.52	มาก



4	ด้านความง่ายต่อการใช้งานระบบ				
4.1	ความง่ายต่อการใช้งานระบบ	4.30	0.55	มาก	
4.2	ความเหมาะสมสมในการเลือกใช้ขั้นนิดตัวอักษร	4.00	0.00	มาก	
4.3	ความเหมาะสมในการเลือกใช้ขนาดของตัวอักษร	4.20	0.00	มาก	
4.4	ความเหมาะสมในการใช้ข้อความเพื่ออธิบายสื่อความหมาย	4.00	0.00	มาก	
	ความเหมาะสมของ การเลือกใช้รูปและสี	.			
4.5	ความเหมาะสมในการปฏิสัมพันธ์ต่อตอบกับผู้ใช้	4.30	0.55	มาก	
4.6		4.20	0.41	มาก	
	รวม	4.11	0.25	มาก	

จากการประเมินประสิทธิภาพของแอปพลิเคชัน ความพึงพอใจในประสิทธิภาพของระบบอยู่ในระดับมาก ค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.11, S.D. เท่ากับ 0.25 โดยในด้านการแนะนำกิจกรรมตามความชอบส่วนบุคคล มีผลความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 4.60, S.D. เท่ากับ 0.52 แสดงว่าแอปพลิเคชันสามารถแนะนำเกมได้ตรงกับความชื่นชอบส่วนบุคคลได้แม่นยำ

ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัย พบว่าโมบายแอปพลิเคชันสำหรับเป็นสังคมออนไลน์ระหว่างผู้ที่ชื่นชอบทำกิจกรรม และหาเพื่อนร่วมทำกิจกรรม We Invited ยังมีบางฟังก์ชันที่เป็นต้องการของผู้ใช้และควรพัฒนาเพิ่มเติม ได้แก่ การเผยแพร่ในรูปแบบของคลิปวิดีโอ และการนำเสนอข้อมูลกิจกรรมใหม่ๆ ให้เป็นแบบเรียลไทม์ โดยการไปรับ荷ุมจากการใช้งานของ Firebase ให้เป็นแบบเรียลไทม์ และมีการใช้อัลกอริทึมการแนะนำอัจฉริยะอื่นๆ ที่ทำให้ผู้ใช้ได้รับประสบการณ์ใหม่และตรงตามความชอบมากยิ่งขึ้น ได้แก่ การใช้มาตรวัดการหาค่าความเหมือน (Similarity) การหาความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Correlation)

งานวิจัยที่พัฒนานี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับงานหรือกิจกรรมภายในภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ และมหาวิทยาลัยสยามได้ โดยใช้เป็นระบบกลางในการรวบรวมกิจกรรมหรือการดำเนินงานต่างๆ ที่ต้องการผู้ร่วมดำเนินการทำให้เกิดเป็นศูนย์กลางกิจกรรมสำหรับอาจารย์ นักศึกษา และบุคลากร ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ในองค์กร สร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีระหว่างคนในองค์กร และโดยเฉพาะสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา-19 ทำให้รูปแบบการทำกิจกรรมเปลี่ยนไประบบที่พัฒนารองรับกิจกรรมในรูปแบบของออนไลน์ทำให้ผู้ร่วมกิจกรรมมีความปลอดภัยจากไวรัสโคโรนา-19 รวมถึงหน่วยงานต่างๆ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในกิจกรรมต่างๆ ของหน่วยงานได้ การติดตั้งเพื่อใช้งานระบบทำได้ง่ายเนื่องจากมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีค่าวัดคุณภาพพิเศษ

เอกสารอ้างอิง

พิชิต วิจิตรบุญรักษา. (2559). สื่อสังคมออนไลน์: สื่อแห่งอนาคต. เข้าถึงได้จาก

https://www.bu.ac.th/knowledgecenter/executive_journal/oct_dec_11/pdf/aw016.pdf

Chatzopoulou, G., Eirinaki, M., & Polyzotis, N. (2009, June). Query recommendations for interactive database exploration. In *International Conference on Scientific and Statistical Database Management* (pp. 3-18). Springer, Berlin, Heidelberg.



Flutter. (2021). *Build apps for any screen*. Retrieve from <https://flutter.dev/>

Firebase. (2021). *Enabling Offline Capabilities on Android*. Retrieve from
<https://firebase.google.com/docs/database/android/offline-capabilities>

Sarwat, M., Moraffah, R., Mokbel, M. F., & Avery, J. L. (2017, April). Database system support for personalized recommendation applications. In *2017 IEEE 33rd International Conference on Data Engineering (ICDE)* (pp. 1320-1331). IEEE.

Sameeha Rahman. (2019). *A simplified introduction to Dart and Flutter*. Retrieve from
<https://www.freecodecamp.org/news/https-medium-com-rahman-sameeha-whats-flutter-an-intro-to-dart-6fc42ba7c4a3/>

Sydney Paul. (2021). *How to build a personalized recommender using data science*. Retrieve from
<https://nealanalytics.com/blog/how-to-build-a-personalized-recommender-using-data-science/>



รายชื่อคณะกรรมการดำเนินงานการจัดประชุมวิชาการระดับชาติ ครั้งที่ 6
“พลิกโฉมนวัตกรรมสังคมและเทคโนโลยีสุขภาพในยุค Next Normal”

CHRISTIAN UNIVERSITY OF THAILAND



คำสั่งมหาวิทยาลัยคริสตี้エン

ที่ 22 /2565

เรื่อง แต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานจัดการประชุมวิชาการ ครั้งที่ 6 ปีการศึกษา 2564

เพื่อให้การจัดประชุมวิชาการ ครั้งที่ 6 “พลิกโฉมนวัตกรรมสังคมและเทคโนโลยีสุขภาพในยุค Next Normal” เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 43 แห่งพระราชบัญญัติสถาบันอุดมศึกษาเอกชน พ.ศ. 2546 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 3) พ.ศ. 2562 มหาวิทยาลัยคริสตี้エン เห็นสมควรแต่งตั้งคณะกรรมการดำเนินงานจัดการประชุมวิชาการ ครั้งที่ 6 “พลิกโฉมนวัตกรรมสังคมและเทคโนโลยีสุขภาพในยุค Next Normal” ดังมีรายนามต่อไปนี้

บรรณาธิการ	ศาสตราจารย์ ดร.เพชรน้อย	สิงห์ช่างชัย
กองบรรณาธิการ		
ลำดับ	ชื่อ – นามสกุล	สถาบัน
1	ศาสตราจารย์ ดร.เกษราวัลย์ นิลาราจกุร	มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย
2	รองศาสตราจารย์ ดร.ชวนชุม ชินะดังกุร	มหาวิทยาลัยกรุงเทพธนบุรี
3	รองศาสตราจารย์ ดร.รัชนา ศุภจันทร์รัตน์	มหาวิทยาลัยสงขลานikitkul
4	รองศาสตราจารย์ ดร.ชุมศักดิ์ อินทร์รักษ์	มหาวิทยาลัยคริสตี้エン
5	รองศาสตราจารย์ ดร.พัชราภรณ์ อาเรีย	มหาวิทยาลัยคริสตี้エン
6	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาณต์ นิติธรรมยง	มหาวิทยาลัยมหิดล
7	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชูศักดิ์ พรสิงห์	มหาวิทยาลัยศิลปากร
8	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีโรจน์ เจริญลักษณ์	มหาวิทยาลัยศิลปากร
9	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ธรรมนัสสินี บุญมีศรีส่ง่า	มหาวิทยาลัยศิลปากร
10	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วัชระ เลี้ยวเรียน	มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
11	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นงนุช ล่วงพัน	มหาวิทยาลัยบูรพา
12	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิธร รุจันเวช	มหาวิทยาลัยคริสตี้エン
13	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศากุล ช่างไม้	มหาวิทยาลัยคริสตี้エン
14	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เนตรชนก ศรีทุมมา	มหาวิทยาลัยคริสตี้エン
15	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พันเอกหญิง ดร.นงพิมล นิมิตอาบันท์	มหาวิทยาลัยคริสตี้エン





16	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีรนันท์ วรรณาศิริ	มหาวิทยาลัยคริสตีย์	การพยาบาลโรคเรื้อรัง ผู้สูงอายุ
17	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปรัชมน อักษรจรุง	มหาวิทยาลัยคริสตีย์	การเรียนรู้ภาษาอังกฤษ
18	ศาสนาจารย์ ดร.วันดี วนะภารวชัย	มหาวิทยาลัยคริสตีย์	ปรัชญา ศาสนา
19	อาจารย์ ดร.ธฤณุวัชร ไชโยโคตร	มหาวิทยาลัยคริสตีย์	ภาษาพำบัต วิทยาศาสตร์การแพทย์
20	อาจารย์ ดร.พิมพาภรณ์ พึงบุญพาณิชย์	มหาวิทยาลัยคริสตีย์	บริหารธุรกิจ การบัญชี
21	อาจารย์ ดร.ไฟศาล จันทรังษี	มหาวิทยาลัยคริสตีย์	การจัดการ เทคโนโลยีสารสนเทศ

มีหน้าที่รับผิดชอบดังต่อไปนี้

1. พิจารณาคุณภาพของบทความ เพื่อเผยแพร่ในงานการประชุมวิชาการระดับชาติ
2. ไม่เปิดข้อมูลของผู้นิพนธ์ และ ผู้ประเมินบทความ แก่บุคคลอื่นๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องในช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ
3. ตัดสินใจคัดเลือกบทความมาเผยแพร่ทั้งจากผ่านกระบวนการประเมินบทความแล้วโดยพิจารณาจาก ความสำคัญ ความใหม่ ความลึกเจน และความสอดคล้องของเนื้อหาในงานการประชุม
4. ต้องไม่เคยเผยแพร่บทความที่อื่นมาแล้ว
5. ต้องไม่ปฎิเสธ การเผยแพร่บทความ เพราะความสงสัยหรือไม่แน่ใจ ต้องหาหลักฐานมาพิสูจน์ข้อสงสัยนั้นก่อน
6. ต้องมีการตรวจสอบบทความในด้าน การตัดลอกผลงานของผู้อื่น (Plagiarism) อย่างจริงจังโดยใช้โปรแกรมที่เข้าถือได้ เพื่อให้ แน่ใจว่าบทความที่ลงตีพิมพ์ในวารสารไม่มีการคัดลอกผลงานของผู้อื่น
7. หากตรวจสอบพบ การคัดลอกของผู้อื่น ในกระบวนการประเมินบทความ บรรณาธิการต้องหยุด กระบวนการประเมิน และติดต่อ ผู้นิพนธ์หลักทันทีเพื่อขอคำชี้แจง เพื่อประกอบการ “ตอบรับ” หรือ “ปฏิเสธ” การตีพิมพ์บทความนั้น ๆ

คณะกรรมการอำนวยการ

1. ศาสตราจารย์ ดร.เพชรน้อย	สิงหนาท์ช่างชัย	ประธาน
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เนตรนงค์	ศรีทุมมา	กรรมการ
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วีรนันท์	วรรณาศิริ	กรรมการ
4. อาจารย์ ดร.วิชารกรณ์	ชูพันธ์	กรรมการ
5. อาจารย์ ดร.กิตติพันธุ์	อรุณพลลักษณ์	กรรมการ
6. อาจารย์ ดร.อนุธิดา	ประเสริฐศักดิ์	กรรมการ
7. อาจารย์พรพิทย์	จอกกระจาด	กรรมการ
8. อาจารย์ชาคริสต์	อิบพิกุล	กรรมการ
9. ว่าที่ร้อยตรีสายรุ้ง	ฟ่องวริน	กรรมการ
10. อาจารย์ ยุทธกันต์	พินิจ	กรรมการ
11. อาจารย์วรรณา	สุทธิศักดิ์	กรรมการและเลขานุการ
นางเดชา	กปิลสิงห์	ผู้ช่วยเลขานุการ
นางจิราพร	บุญยงค์	ผู้ช่วยเลขานุการ





มีหน้าที่รับผิดชอบดังต่อไปนี้

1. วางแผนกำหนดหัวข้อ วัตถุประสงค์และแนวทางการดำเนินการในการจัดโครงการฯ
2. จัดทำเอกสารโครงการฯ และกำหนดการประชุมวิชาการฯ เพื่อเสนอขออนุมัติ
3. จัดเตรียมประมาณและเลขานุการประจำห้องเสนาอผลงานวิจัย
4. เป็นที่ปรึกษาและวางแผนการดำเนินการจัดโครงการฯ ร่วมกับคณะกรรมการฝ่ายต่างๆ
5. กำกับดูแลการดำเนินการจัดโครงการฯ ให้เป็นไปด้วยความเรียบร้อยและมีประสิทธิภาพ
6. ติดตามประเมินผลการจัดโครงการฯ และการจัดทำประเมินผลโครงการฯ
7. ปฏิบัติงานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการจัดโครงการฯ ตามที่อธิการบดีมอบหมาย

คณะกรรมการฝ่ายวิชาการและเอกสาร

1. ศาสตราจารย์ ดร.เพชรน้อย	สิงห์ช่างชัย	ประธาน
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เนตรชนก	ศรีทุมมา	กรรมการ
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ พันเอกภูงิ ดร.นงพิมล	นิมิตรอาณันท์	กรรมการ
4. อาจารย์ ดร.นนวปภูล	กิตติอมรรุจ	กรรมการ
5. อาจารย์ ดร.อนุธิดา	ประเสริฐศักดิ์	กรรมการ
6. ว่าที่ร้อยตรีสาญรักษ์	พ่องวริน	กรรมการ
7. อาจารย์วรรณดี	สุทธิศักดิ์	เลขานุการ
นางเลขา	กบิลสิงห์	ผู้ช่วยเลขานุการ
นางจิราพร	บุญยงค์	ผู้ช่วยเลขานุการ

มีหน้าที่รับผิดชอบดังต่อไปนี้

1. ประสานงานกับวิทยากรในการกำหนดหัวข้อ รายละเอียด และขอรับเอกสารประกอบการบรรยาย
2. ประสานงานกับผู้นำเสนองานเกี่ยวกับข้อมูลการนำเสนอที่ส่งมาทางอินเตอร์เน็ต รูปแบบ และวิธีการนำเสนอ
3. ประสานงานกับฝ่ายสื่อสารองค์กรในการประชาสัมพันธ์การจัดโครงการฯ ในรูปแบบต่างๆ
4. จัดทำหนังสือขอความร่วมมือและหรือจดหมายเชิญบุคลากรเข้าเป็นคณะกรรมการฝ่ายต่างๆ
5. จัดเตรียมเอกสารสำหรับผู้เข้าร่วมประชุมและประสานงานกับฝ่ายผู้ดูแลเอกสารของมหาวิทยาลัย
6. จัดทำจดหมายเชิญอิการบดี และผู้บริหารระดับสูงของมหาวิทยาลัยคริสตเดียน
7. ทำจดหมายประชาสัมพันธ์การเข้าร่วมประชุมวิชาการฯ ทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย
8. จัดทำคำกล่าวเปิดและปิดการประชุมวิชาการฯ และจัดทำจดหมายเชิญวิทยากร
9. จัดทำงบประมาณและดูแลการใช้จ่ายให้เป็นไปตามงบประมาณที่ได้รับอนุมัติ
10. สรุปเนื้อหาของการจัดโครงการ





คณะกรรมการฝ่ายทะเบียนประเมินผลและเทคนิค

1. อาจารย์วรรณตี	สุทธิศักดิ์	ประธาน
2. นางสาวทัสนันทน์	นิมหาร	กรรมการ
3. นายวสธร	ธรรมกร่าง	กรรมการ
4. นางเลขা	กปิลสิงห์	กรรมการและเลขานุการ
5. นางจิราพร	บุญยิ่งค์	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

มีหน้าที่รับผิดชอบดังต่อไปนี้

- จัดทำระบบบันทึกและระบบการลงทะเบียนออนไลน์
- ประสานกับฝ่ายบริหารการเงินในการรับชำระเงินค่าลงทะเบียนออนไลน์
- จัดเตรียมแบบประเมินผลการจัดโครงการฯ
- สรุปจำนวนรายละเอียดของผู้เข้าร่วมประชุมและการประเมินการจัดประชุมวิชาการฯเสนอต่อคณะกรรมการอำนวยการในการประชุมสรุปงานภายหลังจัดโครงการฯ

ทั้งนี้ ตั้งแต่วันที่ ๑๑ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๕ หรือจนกว่าจะมีการเปลี่ยนแปลง



สั่ง ณ วันที่ ๑๑ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๕

๙ ~ ๗ ~

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุลักษณ์ กัธธรรมมาศ)

อธิการบดี มหาวิทยาลัยคริสตீียน

มหาวิทยาลัยคริสตี้เนน วิทยาเขตหลักนครปฐม
144 หมู่ 7 ต. ก้อนนายกอง อ. ปีอองบงคปฐม
จ.นครปฐม 73000
โทรศัพท์ 0-3438-8555, 081-9419995
โทรสาร 0-3427-4500



มหาวิทยาลัยคริสตี้เนน ศูนย์ศึกษาสามเณรแพล็กซ์
ชั้น 8-9 อาคารสถาบันศิลปาจารีในประเทศไทย
เลขที่ 328 ถนนพญาไท เมืองกรุงเทพฯ กรุงเทพมหานคร 10400
โทรศัพท์ 0-2214-6303-6 โทรสาร 0-2214-6039



คณะคริสตศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยคริสตี้เนน
71 ซอยวิชัยธรรมลาภ 37 ถนนสุขุมวิท 101/1 แขวงบางจาก
เขตพระโขนง กรุงเทพมหานคร 10260 โทรศัพท์ 0-2746-1103-4



@AdmissionCUT



Admission CUT

www.christian.ac.th