

ANNUAL REPORT

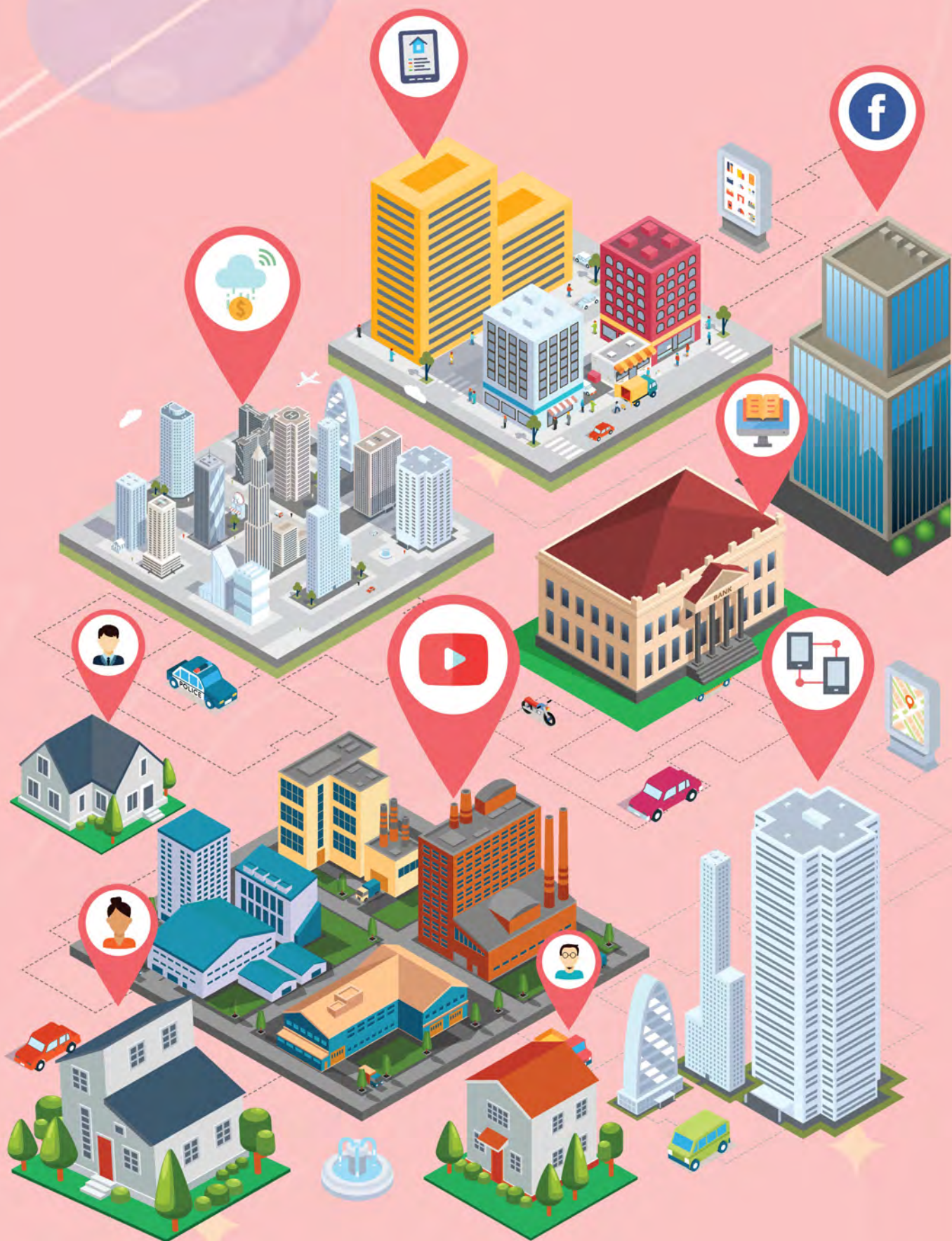
รายงาน ประจำปี

กิจกรรมการบริการความรู้
ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม



กลุ่มพัฒนาระบบสารสนเทศ
Software Application Development Group

ศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
Science and Technology Knowledge Center



บทนำ

กิจกรรมการบริการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม ได้ดำเนินโครงการพัฒนา ศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology Knowledge Center, STKC) ซึ่งเป็นโครงการที่กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (เดิม กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี) พัฒนาขึ้นในปีงบประมาณ พ.ศ. 2547 ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม กองระบบและบริหารข้อมูลเชิงยุทธศาสตร์การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ที่มุ่งเน้นให้บริการเผยแพร่ องค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม สู่กลุ่มผู้รับบริการบนแพลตฟอร์มดิจิทัลที่หลากหลายผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) ได้แก่ เว็บไซต์ (Website) โมบายล์แอปพลิเคชัน (Mobile Application) สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) และวิดีโอสตรีมมิ่ง (Video Streaming) เพื่อให้ STKC เป็นศูนย์กลางฐานความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสำหรับเด็กและเยาวชนของประเทศ สอดรับกับทิศทางการพัฒนาประเทศไทยที่สอดคล้องกับแผนแม่บทภายใต้ ยุทธศาสตร์ชาติในประเด็น “การพัฒนาการเรียนรู้ด้วยการพัฒนาระบบเครือข่ายเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลแพลตฟอร์ม สื่อดิจิทัลเพื่อการศึกษาในทุกระดับ ทุกประเภทการศึกษาอย่างทั่วถึงและมีประสิทธิภาพ” รวมทั้งสอดคล้องกับแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมที่มุ่งเน้น “การสร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึง เท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล” เพื่อสร้างโอกาสและความเท่าเทียมในการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับประชาชน การสร้างสื่อ คลังสื่อ และแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ประชาชนเข้าถึงได้อย่างสะดวกผ่านทั้งระบบโทรคมนาคม ระบบแพร่ภาพกระจายเสียง และสื่อหลอมรวม รวมทั้งเพิ่มโอกาสการได้รับการศึกษาที่มีมาตรฐานของนักเรียน และประชาชนแบบทุกวัย ทุกที่ ทุกเวลา ด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

STKC จึงมุ่งเน้นพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพ ยกกระดับการให้บริการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่ทันสมัย ทันต่อการเปลี่ยนแปลง และประชาชนสามารถเข้าถึงการเรียนรู้ของได้หลากหลายช่องทางอย่างทั่วถึง

กองระบบและบริหารข้อมูลเชิงยุทธศาสตร์การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
กลุ่มพัฒนาระบบสารสนเทศ

The Future Is Here



สารจากผู้อำนวยการ

กองระบบและบริหารข้อมูลเชิงยุทธศาสตร์ อววน. (กรบ.)

โลกก้าวหน้า

โลกก้าวหน้าไปไกลมากขึ้นตามเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้พฤติกรรมการใช้งานเทคโนโลยีที่ผ่านมามีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาเดิหน้าไปอย่างสม่ำเสมอ รวมไปถึงรูปแบบการใช้ชีวิตของคนในสังคมก็เปลี่ยนแปลงไปตามความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีที่เข้ามามีอิทธิพลกับการใช้ชีวิต ดังในปัจจุบันที่เราเรียกกันว่า “ยุคดิจิทัล 4.0”

การเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วในยุคดิจิทัลนั้น นอกจากจะส่งผลต่อพฤติกรรมในการใช้ชีวิตแล้ว ยังรวมถึงการค้นคว้าศึกษาและการเรียนรู้ ซึ่งปัจจุบันโลกแห่งการเรียนรู้ได้พัฒนาก้าวหน้าไปอย่างมาก จากการที่มีระบบอินเทอร์เน็ตและการพัฒนาของเทคโนโลยีดิจิทัล รวมถึงระบบเครือข่ายความรู้ออนไลน์ที่มีการขับเคลื่อนอย่างเห็นได้ชัด และระบบอินเทอร์เน็ตที่เข้ามามีบทบาทมากขึ้นช่วยให้คนที่อยู่ในพื้นที่ห่างไกลความเจริญสามารถเข้าถึงความรู้ได้อย่างทั่วถึง

นวัตกรรมเทคโนโลยีที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ได้มีการพัฒนาไปอย่างมากมีการนำไปประยุกต์ใช้ในวงการต่างๆ รวมทั้งในเรื่องของการศึกษาและการเรียนรู้ เช่น เทคโนโลยีการสื่อสาร 5G เทคโนโลยี VR AR IOTs และแอปพลิเคชันต่างๆ รวมถึง AI ซึ่งส่งผลต่อการเรียนรู้และการนำไปประยุกต์ใช้ ทั้งต่อผู้เรียน ผู้สอน ผู้ประกอบการ รวมถึงประชาชน

กองระบบและบริหารข้อมูลเชิงยุทธศาสตร์ การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม จึงได้ตระหนักถึงความสำคัญของการพัฒนาและเผยแพร่องค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม และมุ่งมั่นให้บริการองค์ความรู้ที่มีประสิทธิภาพผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ล้ำสมัย เพื่อยกระดับการเรียนรู้ให้ประชาชนทุกคนสามารถเข้าถึงและเรียนรู้ได้ทุกที่ ทุกเวลา



จิรา อ.

นางสาวจันทนา วงศ์เยาว์ฟ้า
ผู้อำนวยการ
กองระบบและบริหารข้อมูลเชิงยุทธศาสตร์
การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

สารบัญ

ส่วนที่ 1

แนะนำศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
(Science and Technology Knowledge
Center : STKC)

- วัตถุประสงค์.....9
- กลุ่มเป้าหมาย.....9
- กิจทางการพัฒนาของประเทศ และบริบท
ด้านเทคโนโลยีดิจิทัล.....10
 - ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี พ.ศ.
2561 – 2580
 - แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและ
สังคมของประเทศไทย (Digital Thai-
land)
- สื่อสัญลักษณ์.....14

บริการของ STKC

- Digital Platform.....16

ส่วนที่ 2

ส่วนที่ 3

ผลการดำเนินงาน

- บริการสื่อดิจิทัลความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม (E-Library).....31
- บริการโมบายล์แอปพลิเคชัน (Mobile Application).....32
- บริการสื่อความรู้ในรูปแบบมัลติมีเดีย Digital Media.....36
 - MHESI IPTV
 - Youtube Channel
 - การ์ตูน Animation ในรูปแบบชุดความรู้และแบบภาพยนตร์
- บริการสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media).....42

กรอบแนวทางการดำเนินงาน

- แนวโน้มเทคโนโลยีกับการศึกษา.....21
- ผลการสำรวจการใช้งาน Social Media.....24
- แนวทางการดำเนินงาน.....26
 - พัฒนาและบริหารจัดการแพลตฟอร์มบริการ
 - พัฒนาสื่อดิจิทัล
 - สร้างความตระหนักและเผยแพร่องค์ความรู้

ส่วนที่ 4

ส่วนที่ 1

**แนะนำ
ศูนย์ความรู้
วิทยาศาสตร์
และเทคโนโลยี**

ศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สป.อว.) โดยกองระบบและบริหารข้อมูลเชิงยุทธศาสตร์การอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (กรบ.) กลุ่มพัฒนาระบบสารสนเทศ (พร.กรบ.) ได้ดำเนินกิจกรรมการบริการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อการพัฒนาศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology Knowledge Center, STKC) ซึ่งเป็นโครงการที่กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (เดิม กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี) ได้พัฒนาขึ้นในปีงบประมาณ พ.ศ. 2547 ที่มุ่งเน้นให้บริการเผยแพร่องค์ความรู้ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม (วทน.) สู่กลุ่มผู้รับบริการผ่านช่องทางต่างๆ บนระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต (Internet) ได้แก่ เว็บไซต์ (Website) โมบายแอปพลิเคชัน (Mobile Application) สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) และวิดีโอสตรีมมิ่ง (Video Streaming) เพื่อมุ่งเน้นการเป็น “แพลตฟอร์มดิจิทัลแห่งการเรียนรู้ด้วยเทคโนโลยีที่ล้ำสมัย” ที่เป็นศูนย์กลางฐานความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีสำหรับเด็ก เยาวชน และประชาชนของประเทศ

วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อพัฒนาศูนย์กลางความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- 2) เพื่อส่งเสริมสนับสนุนการพัฒนาความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีภายในประเทศ
- 3) เพื่อพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานและระบบบริหารจัดการสำหรับบริการฐานความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- 4) เพื่อส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนและแบ่งปันองค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในสังคม
- 5) เพื่อสร้างเครือข่ายความร่วมมือในการพัฒนาและบริการสาระความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีกับองค์กรทั้งภายในและภายนอกกระทรวง

กลุ่มเป้าหมาย



นักเรียน
ระดับประถมศึกษา/
ระดับมัธยมศึกษา



ประชาชนทั่วไป



ทิศทางการพัฒนาของประเทศ และบริบทด้านเทคโนโลยีดิจิทัล

ยุทธศาสตร์ชาติ ระยะ 20 ปี พ.ศ. 2561 – 2580

ยุทธศาสตร์ชาติ เป็นเป้าหมายในการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนตามหลักธรรมาภิบาล เพื่อใช้เป็นกรอบในการจัดทำแผนต่าง ๆ ให้สอดคล้องและบูรณาการกัน อันจะก่อให้เกิดเป็นพลังผลักดันร่วมกันไปสู่เป้าหมายดังกล่าว ตามระยะเวลาที่กำหนดไว้ในยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2561 – 2580)

ระยะ 20 ปี พ.ศ. 2561 - 2580

ยุทธศาสตร์ชาติ

"ประเทศไทยมีความ มั่นคง ยั่งยืนเป็นประเทศพัฒนาแล้ว ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง"

02 ด้านการสร้างขีดความสามารถในการแข่งขัน
Competitiveness

04 ด้านการสร้างโอกาสและความเสมอภาคทางสังคม
Social Cohesion and Just Society

06 ด้านการปรับสมดุลและพัฒนาระบบการบริหารจัดการภาครัฐ
Good Governance

01 ด้านความมั่นคง
Security

03 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์
Enhancement Human Capital Development and Strengthening

05 ด้านการสร้างการเติบโตบนคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม
Sustainable Development

ยุทธศาสตร์ชาติด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์

มีเป้าหมายการพัฒนาที่สำคัญเพื่อพัฒนาคนในทุกมิติและในทุกช่วงวัยให้เป็นคนดี เก่ง และมีคุณภาพ โดยคนไทยมีความพร้อมทั้งกาย ใจ สติปัญญา มีพัฒนาการที่ดีรอบด้าน และมีสุขภาวะที่ดีในทุกช่วงวัย มีจิตสาธารณะ รับผิดชอบต่อสังคมและผู้อื่น มีธรรมาภิบาล อดออม ใฝ่เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง มีวินัย รักชาติ ศาสนา และพระมหากษัตริย์ เป็นพลเมืองดีของชาติ มีหลักคิดที่ถูกต้อง มีทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 มีทักษะสื่อสารภาษาอังกฤษและภาษาที่ 3 และอนุรักษ์ภาษาท้องถิ่น มีนิสัยรักการเรียนรู้ และการพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต สู่การเป็นคนไทยที่มีทักษะสูง เป็นนวัตกรรม นวัตกรรม นักคิด ผู้ประกอบการ เกษตรกรยุคใหม่ และอื่น ๆ โดยมีสัมมาชีพตามความถนัดของตนเอง



การปฏิรูปการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21

- การปรับเปลี่ยนระบบการเรียนรู้ให้เอื้อต่อการพัฒนาทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21
- เปลี่ยนโฉมบทบาท “ครู” ให้เป็นครูยุคใหม่
- การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการศึกษาในทุกระดับ ทุกประเภท
- พัฒนาระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต
- สร้างความตื่นตัวให้คนไทยตระหนักถึงบทบาท หน้าที่ รับผิดชอบ และการวางตำแหน่งของประเทศไทย ในภูมิภาคเอเชียอาคเนย์และประชาคมโลก
- วางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม
- สร้างระบบการศึกษาเพื่อเป็นเลิศทาง วิชาการระดับนานาชาติ

แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ (12) ประเด็นการพัฒนาการเรียนรู้ (พ.ศ. 2561 – 2580)

การพัฒนา การเรียนรู้ มุ่งเน้นผู้เรียนให้มีทักษะการเรียนรู้และมีใจใฝ่เรียนรู้ตลอดเวลา มีการออกแบบ ระบบการเรียนรู้ใหม่ การเปลี่ยนบทบาทครู การเพิ่มประสิทธิภาพระบบบริหารจัดการ การศึกษา และการพัฒนา ระบบการเรียนรู้ตลอดชีวิต การวางพื้นฐานระบบรองรับการเรียนรู้โดยใช้ดิจิทัลแพลตฟอร์ม และการสร้าง ระบบการศึกษาเพื่อเป็นเลิศทาง วิชาการระดับนานาชาติ อีกทั้งยังให้ความสำคัญกับการ ส่งเสริมการพัฒนา คนไทยตามพหุปัญญาให้เต็มตาม ศักยภาพ การสร้างเสริมศักยภาพผู้มีความสามารถพิเศษให้ สามารถต่อยอด การประกอบอาชีพได้อย่างมั่นคง รวมถึง

การพัฒนาบุคลากรในการทำงานในลักษณะการร่วมตัวของกลุ่มผู้ มีความสามารถพิเศษในหลากหลายวิชา ในการรวมนักวิจัย และนักเทคโนโลยีชั้นนำเพื่อพัฒนาต่อยอด งานวิจัยใน การสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อตอบสนองต่อการพัฒนาประเทศ และเสริมสร้างศักยภาพและความ เข้มแข็งของประเทศ

แนวทางการพัฒนาประเด็นที่ 4 พัฒนาระบบการ เรียนรู้ตลอดชีวิต ประกอบด้วย 5 แนวทางย่อย ได้แก่ (1) จัดให้มี ระบบการศึกษาและระบบฝึกอบรมบนฐาน สมรรถนะที่มีคุณภาพสูงและยืดหยุ่น (2) มีมาตรการจูงใจ และ ส่งเสริมสนับสนุนให้คนเข้าสู่ใฝ่เรียนรู้ พัฒนาการเอง รวมถึงการยกระดับทักษะวิชาชีพ (3) พัฒนาระบบการ เรียนรู้ชุมชนให้เข้าถึงได้ทุกคนทุกเวลา โดยความร่วมมือจาก ภาครัฐ ภาคเอกชนและภาคประชาสังคม (4) พัฒนา ระบบเครือข่ายเทคโนโลยีดิจิทัลและดิจิทัลแพลตฟอร์ม สื่อ ดิจิทัลเพื่อการศึกษาในทุกระดับ ทุกประเภทการศึกษารอบ กว้างและมีประสิทธิภาพ และ (5) พัฒนาโปรแกรม ประยุกต์หรือสื่อการเรียนรู้ ดิจิทัลที่มีคุณภาพที่นักเรียน นักศึกษา และประชาชนสามารถเข้าถึงและใช้ประโยชน์ใน การเรียนรู้และพัฒนา ตนเองผ่านเทคโนโลยีสมัยใหม่ได้

ยุทธศาสตร์ชาติ

แผนพัฒนาดิจิทัล

แผนยุทธศาสตร์ ของสำนักงาน สป



แผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมของประเทศไทย (Digital Thailand)

ประเทศไทย

ให้ความสำคัญกับการพัฒนาและการนำไอซีทีมาใช้เป็นเครื่องมือสนับสนุน (Enabling Technology) การพัฒนาประเทศมาโดยตลอด ที่ได้มุ่งเน้นให้ประเทศไทยมีโครงสร้างพื้นฐานด้านไอซีทีโดยเฉพาะอย่างยิ่งอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง (Broadband) กระจายอย่างทั่วถึง เสมือนบริการสาธารณูปโภคขั้นพื้นฐานทั่วไป ประชาชนมีความรอบรู้ เข้าถึง สามารถพัฒนาและใช้ประโยชน์จากสารสนเทศได้อย่างรู้เท่าทัน อุตสาหกรรมไอซีทีมีบทบาทเพิ่มขึ้นต่อระบบเศรษฐกิจของประเทศ ประชาชนมีโอกาสในการสร้างรายได้และคุณภาพชีวิตดีขึ้น และไอซีทีมีบทบาทต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

สำหรับปัจจุบัน รัฐบาลได้ตระหนักถึงอิทธิพลของเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม ซึ่งเป็นทั้งโอกาสและความท้าทายของประเทศไทย ที่จะปรับปรุงทิศทางการดำเนินงานของประเทศไทยการใช้ประโยชน์สูงสุดจากเทคโนโลยีดิจิทัล โดยความท้าทายและโอกาสของประเทศไทยด้านเศรษฐกิจและสังคม ความท้าทายจากพลวัตของเทคโนโลยีดิจิทัลและสถานการณ์การพัฒนาในด้านดิจิทัลในประเทศไทยในปัจจุบัน รัฐบาลจึงได้จัดทำแผนพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (ได้รับความเห็นชอบจากคณะรัฐมนตรี เมื่อวันที่ 5 เมษายน พ.ศ. 2559) ซึ่งประกอบไปด้วย 6 ยุทธศาสตร์การพัฒนาดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม และในยุทธศาสตร์ที่ 3 สร้างสังคมคุณภาพที่ทั่วถึง เท่าเทียมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล เป็นการสร้างสังคมดิจิทัลที่มีคุณภาพ (Digital Society) เพื่อสร้างโอกาสและความเท่าเทียมในการเข้าถึงและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีดิจิทัลสำหรับประชาชน โดยกำหนดแผนงานเพื่อการพัฒนา คือการสร้างสื่อ คลังสื่อและแหล่งเรียนรู้ดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้ตลอดชีวิตที่ประชาชนเข้าถึงได้อย่างสะดวก กำหนดให้หน่วยงานเจ้าของข้อมูลต่าง ๆ เร่งผลิตหรือแปลงข้อมูลข่าวสาร องค์ความรู้ของหน่วยงานให้อยู่ในรูปแบบดิจิทัล และเปิดให้ประชาชนเข้าถึง สืบค้นได้ รวมถึงมีกลไกที่อนุญาตให้ประชาชน หรือธุรกิจสามารถนำข้อมูลไปต่อยอดใช้ประโยชน์ได้

แผนกลยุทธ์ของสำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

กิจกรรมการพัฒนาศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (Science and Technology Knowledge Center, STKC) ที่ได้รับการบรรจุในแผนกลยุทธ์ 5 ปี ของ สป.อว. ปี 2560 - 2564 ในประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 การส่งเสริมการบูรณาการ และการใช้ประโยชน์วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม ที่มุ่งเน้นให้กลุ่มเป้าหมายมีทัศนคติที่ดีต่อวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม (วทน.) ผ่านการส่งเสริมให้กลุ่มเป้าหมายมีส่วนร่วมในกิจกรรมด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม ครอบคลุมทุกภูมิภาค เพื่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม และเสริมสร้างความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม เพื่อการเรียนรู้ของกลุ่มเป้าหมาย ผ่านการสร้างความรู้ความตระหนักด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม ซึ่ง STKC มีการจัดกิจกรรมเสริมสร้างความรู้ทางด้าน วทน. ออนไลน์บนช่องทางบริการให้บริการของ STKC ที่กลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าถึงการให้บริการได้ทุกที่ทุกเวลา

สื่อสัญลักษณ์ (LOGO)

สื่อสัญลักษณ์ แทนภาพลักษณ์ขององค์การของกิจกรรมการพัฒนาศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีที่สื่อถึงการพัฒนาและเผยแพร่องค์ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรมในรูปแบบดิจิทัลที่สอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาประเทศไทยสู่ยุค 4.0 (Thailand 4.0)





Bobbie

Bobbie Balileo Bear

หมีขั้วโลกนักวิทยาศาสตร์
ที่ดัดแปลงตัวเองเป็นหุ่นยนต์เก่งด้านการประดิษฐ์
และคิดค้นเทคโนโลยีใหม่ๆ อยู่เสมอ



Owen

Owen Owlbert Owl

นกฮูกผู้มีไอคิวสูง มีความรอบรู้รอบด้าน
ฉลาดหลักแหลม สุขุม รอบคอบ
และเป็นที่พึ่งพาของเพื่อนๆ



Pete

Pete Penjamin Penguin

เพนกวินนักวิทยาศาสตร์สมองกล
ชอบค้นหา และทดลองสิ่งต่างๆ
ที่อยู่รอบตัว



Bella

Bella Rris Bunny

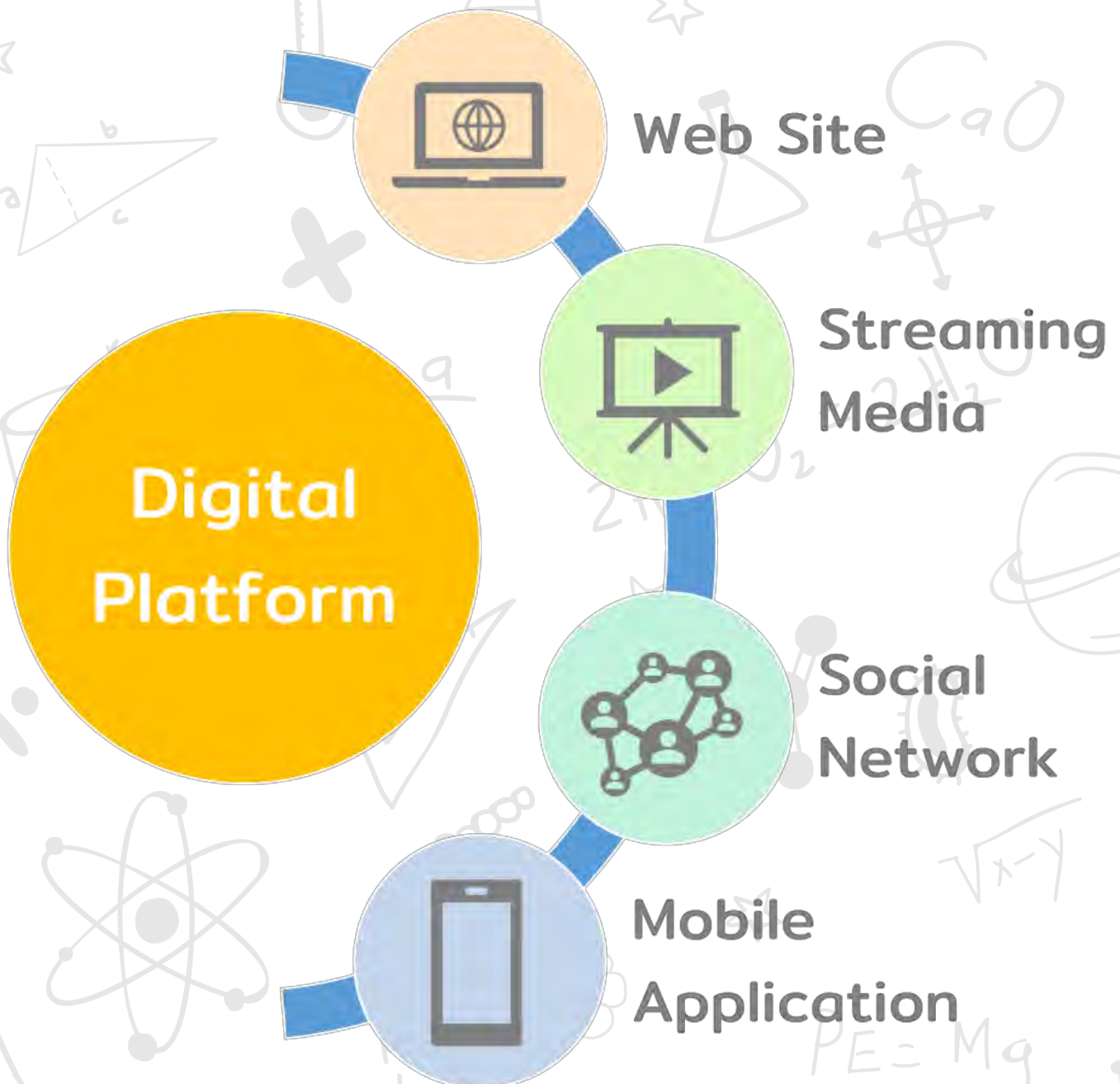
กระต่ายสาวนักประชาสัมพันธ์แสนสวย
ที่ทำหน้าที่ประชาสัมพันธ์และเป็นที่จัดกิจกรรมด้วย
มีมนุษยสัมพันธ์ และใจดีเป็นเลิศ

ส่วนที่ 2

บริการ ของ STKC

บริการของ STKC

STKC มุ่งเน้นการพัฒนาแพลตฟอร์มดิจิทัลที่มีประสิทธิภาพ เพื่อให้บริการเผยแพร่องค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรมผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ เช่น คอมพิวเตอร์ แท็บเล็ตพีซี สมาร์ทโฟน เป็นต้น ซึ่งการเผยแพร่องค์ความรู้จะให้บริการผ่านแพลตฟอร์มเว็บไซต์ของศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี www.stkc.go.th โมบายล์แอปพลิเคชัน (Mobile Application) รวมถึงสื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) เพื่อให้เกิดเป็นกลุ่มสังคมการเรียนรู้ (Learning Social Community) ในการร่วมกันแลกเปลี่ยนและแบ่งปันข้อมูลระหว่างกัน



บริการของ STKC

แหล่งบริการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และข่าวสาร สำหรับทุกเพศทุกวัย



สัมผัสประสบการณ์น่าตื่นเต้นเหมือนอยู่สถานที่จริง
งานแสดงทางวิทยาศาสตร์จากหลายพิพิธภัณฑ์
ในประเทศรวบรวมไว้ภายในเว็บไซต์พิพิธภัณฑ์เสมือน
ของ STKC ที่นี่ทีเดียว



สื่อดิจิทัลความรู้ ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

แหล่งรวบรวมข้อมูลข่าวสารและความรู้
ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม
ในรูปแบบ Infographic หนังสือ เอกสารอิเล็กทรอนิกส์
บทความ และสื่อที่พิมพ์ในรูปแบบ E-Books



โมบายล์แอปพลิเคชัน

แหล่งรวมความรู้วิทยาศาสตร์และข่าวสาร ผ่านหลากหลายแอปพลิเคชัน เช่น STKC Mobile รวบรวมความรู้ บทความ กิจกรรม และเกมสนุกๆ ซึ่งรางวัลสุดเจ๋งรวมถึง STKC AR Family และ STKC VR ที่จะพาเพื่อนๆ ท่องเที่ยวไปในสถานที่เสมือนเต็มไปด้วยความรู้ความบันเทิงในโลกวิทยาศาสตร์ ผ่านอุปกรณ์มือถือแอปพลิเคชันทั้งหมดสามารถดาวน์โหลดใช้งานได้ ทั้งระบบปฏิบัติการ IOS และ Android



สื่อสังคมออนไลน์

ช่องทางแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ผ่าน Facebook Fanpage STKC Society เพื่อนๆ สามารถเข้าถึงความรู้ แลกเปลี่ยนพูดคุย และเข้าร่วมกิจกรรมที่ STKC จัดขึ้นได้



สื่อความรู้ ในรูปแบบมัลติมีเดีย

สามารถรับชมสื่อความรู้ และการ์ตูนสนุก ๆ ผ่านคอมพิวเตอร์ อุปกรณ์มือถือ แอปพลิเคชัน MHESI IPTV และ STKC Society Official ใน Youtube Channel



ส่วนที่ 3

กรอบ แนวทาง การดำเนินงาน

แนวโน้มเทคโนโลยีกับการศึกษา

เทคโนโลยีในปัจจุบันมีวิวัฒนาการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว ทำให้มีวัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิควิธีการใหม่ ๆ เพื่อนำมาใช้เพิ่มประสิทธิภาพการเรียนรู้ การสอนและการบริหารจัดการ

ในวงการต่าง ๆ รวมถึงวงการการศึกษา ล้วนได้ประโยชน์อย่างมหาศาลจากวิวัฒนาการของเทคโนโลยีสมัยใหม่ เพื่อนำมาใช้ในการปรับการดำเนินงานให้ทันสมัยกับยุคโลกาภิวัตน์ และเพื่อนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาใช้เพื่อเพิ่มพูนประสิทธิภาพการเรียนรู้แก่ผู้เรียน การนำเอาเทคโนโลยีมาใช้ในห้องเรียนปัจจุบันจึงเกี่ยวข้องกับวิวัฒนาการของวัสดุ อุปกรณ์และวิธีการอันเป็นผลสืบเนื่องมาจากการพัฒนาระบบและเทคนิคระดับสูงในการผลิตและใช้งาน

EdTech อนาคตแห่งการเรียนรู้!

Educational Technology หรือเรียกสั้นๆ ว่า EdTech กำลังเป็นที่กล่าวถึงกันอย่างแพร่หลายในแวดวง Startup ว่ากันว่า EdTech กำลังเป็น Disruption ของวงการการศึกษาในขณะนี้เลยทีเดียว

EdTech เป็นรูปแบบการเรียนรู้แบบผสมผสานเทคโนโลยี เพื่อมุ่งเน้นในการสร้างเสริมประสบการณ์ ทำให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับการเรียนและปรับแต่งวิธีการเรียนให้เหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละคน ในปัจจุบันได้มีการใช้ EdTech กันมากมายในการเรียนการสอนทั้งของเด็กและผู้ใหญ่ และยังคงมีแนวโน้มที่จะใช้กันอย่างแพร่หลายในอนาคต เทรนด์สำหรับการใช้ EdTech ในรูปแบบต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

- Game-based Learning
- Gamification
- Artificial Intelligence และ Machine Learning
- Augmented Reality (AR) และ Virtual Reality (VR)
- Design Thinking





Game-based learning

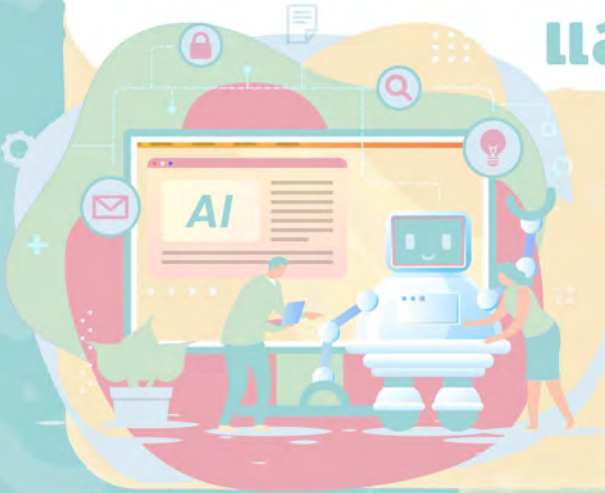
นวัตกรรมสื่อการเรียนรู้รูปแบบใหม่ที่ออกแบบและสอดแทรกเนื้อหาบทเรียนลงไปในเกม ให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้ลงมือเล่นและฝึกปฏิบัติในการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยในขณะที่ลงมือเล่นผู้เรียนจะได้รับทักษะ และความรู้จากเนื้อหาบทเรียนไปด้วยขณะก็เล่น รวมไปถึงการจำลองสถานการณ์ การเล่นเกมบอร์ดเกม หรือ การ์ดเกม เพื่อการศึกษาอีกด้วย

Gamification

Gamification เป็นการนำเอา Element ต่าง ๆ ของเกมมาเป็นองค์ประกอบในกิจกรรมต่าง ๆ เช่น สื่อการเรียนการสอน โดยทั่วไปคนส่วนใหญ่อาจจะรู้สึกสับสนระหว่าง Gamification และ Game-based learning เพราะมีความเกี่ยวข้องกับเกมเหมือนกัน สิ่งที่แตกต่างกันก็คือ Gamification เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนลักษณะทั่วไป แต่มีการนำเอา Element ของเกมมาใช้ เพื่อกระตุ้นให้เกิดการมีส่วนร่วม เช่น การสะสมแต้ม การได้เหรียญ (Badge) เมื่อผ่านเงื่อนไขต่าง ๆ วัตถุประสงค์ของการใช้ Gamification คือเพื่อชักจูงให้ผู้เรียนบรรลุจุดมุ่งหมายที่วางเป็นลำดับขั้นไว้ เพื่อเสริมสร้าง Engagement ในการเรียนรู้



Artificial Intelligence และ Machine Learning



Machine Learning (ML) ถูกใช้งานเหมือนเป็นสมองของ Artificial Intelligence (AI) โดยที่มนุษย์มีหน้าที่เขียนโปรแกรมให้ AI จากนั้น AI จึงใช้ ML ในการจดจำรวมทั้งส่งผลลัพธ์ออกมาเป็น Code และส่งต่อไปแสดงผล หรือสั่งให้ AI ทำหน้าที่ต่าง ๆ

ประโยชน์ในการใช้ AI และ ML ในแวดวงการศึกษาคือความสามารถในการ Personalize โปรแกรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียน รวมไปถึงการแนะนำบทเรียนเพิ่มเติมที่เป็นการต่อยอดการเรียนรู้ และให้คะแนนเพื่อประเมินผล

Augmented Reality (AR) และ Virtual Reality (VR)



Augmented Reality (AR) และ Virtual Reality (VR) ทำการสร้าง Virtual model เพื่อจำลองสถานการณ์ให้เราได้เรียนรู้ประสบการณ์ต่าง ๆ ผ่าน Computer Simulation ตัวอย่างที่คนรู้จักกันมากคือ Flight simulation ที่จำลองสถานการณ์ให้นักเรียนที่เรียนการบินได้ฝึกฝนการบินก่อนการปฏิบัติจริง นอกจากนี้การนำ Simulation มาผสมผสานถือเป็นรูปแบบใหม่ในการเรียนการสอนของแพทย์เฉพาะทางอีกด้วย

Design Thinking



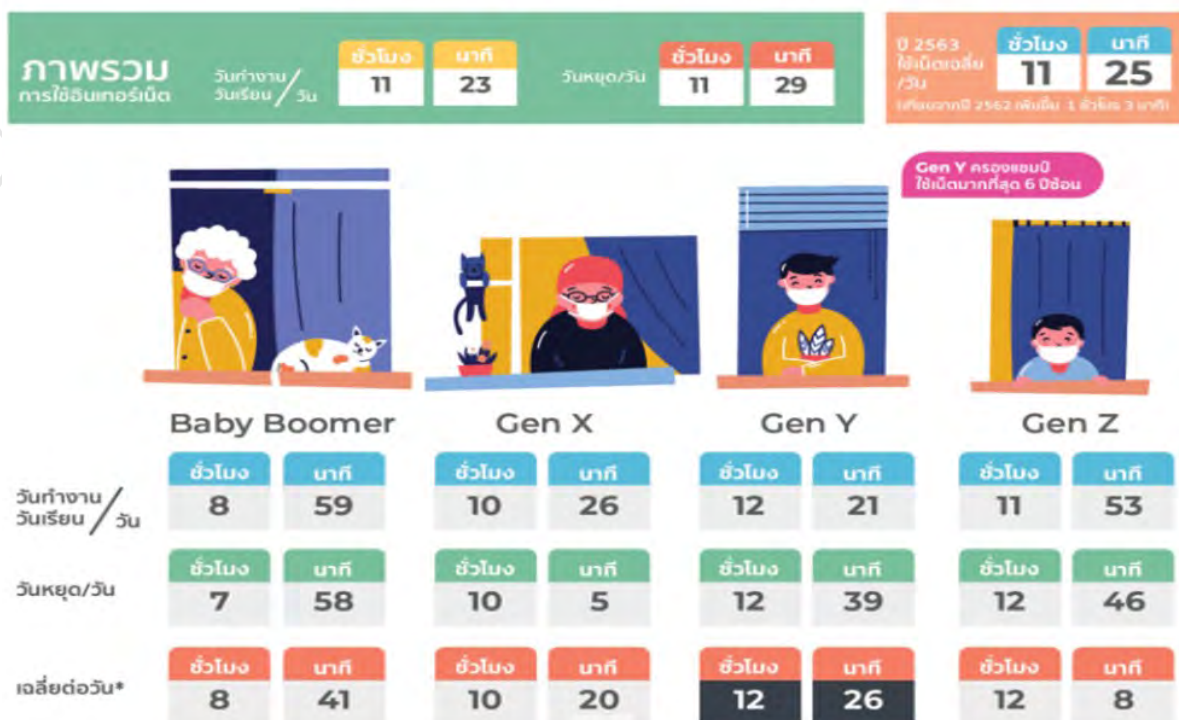
Design Thinking เป็นกระบวนการคิดในเชิงออกแบบที่กำลังแพร่หลายอย่างมากในปัจจุบัน หัวใจที่สำคัญคือการทำความเข้าใจปัญหาต่าง ๆ อย่างลึกซึ้ง โดยเอาผู้ใช้เป็นศูนย์กลางและประกอบไอเดียจากหลาย ๆ แพลตฟอร์มสร้างแนวทางในการแก้ไข หลังจากนั้นจึงนำมาทดสอบและพัฒนา เพื่อให้ตอบโจทย์ให้ได้มากที่สุด

รูปแบบการคิดนี้เป็นการคิดนอกกรอบชนิดหนึ่ง ด้วยคุณประโยชน์ของกระบวนการคิดที่มีความยืดหยุ่น การ Focus ให้ตรงจุด รวมไปถึงการให้ความสำคัญกับความร่วมมือของคนในทีม ทำให้ปัจจุบันมีการนำมาปรับใช้กันมากโดยเฉพาะในแวดวง Technology และการศึกษา

ผลการสำรวจการใช้งาน Social Media

จากผลการสำรวจฯ ปี 2563 พบว่าคนไทยใช้อินเทอร์เน็ตเฉลี่ยวันละ 11 ชั่วโมง 25 นาที ซึ่งมากกว่าปีที่แล้ว 1 ชั่วโมง 3 นาที เหตุผลหลักคือ การที่สามารถเข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้ง่าย มีเครือข่ายที่ครอบคลุม และผู้คนมีความจำเป็นต้องใช้อินเทอร์เน็ตและบริการต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ผลกระทบจาก COVID-19 ยังเป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นให้ผู้คนหันมาเลือกทำกิจกรรมออนไลน์เพิ่มมากขึ้น

เมื่อจำแนกตามเจเนอเรชัน พบว่า **กลุ่ม Gen Y (อายุ 20-39 ปี) มีการใช้อินเทอร์เน็ตมากที่สุดอยู่ที่ 12 ชั่วโมง 26 นาที** รองลงมาคือ Gen Z Gen X และ Baby Boomer

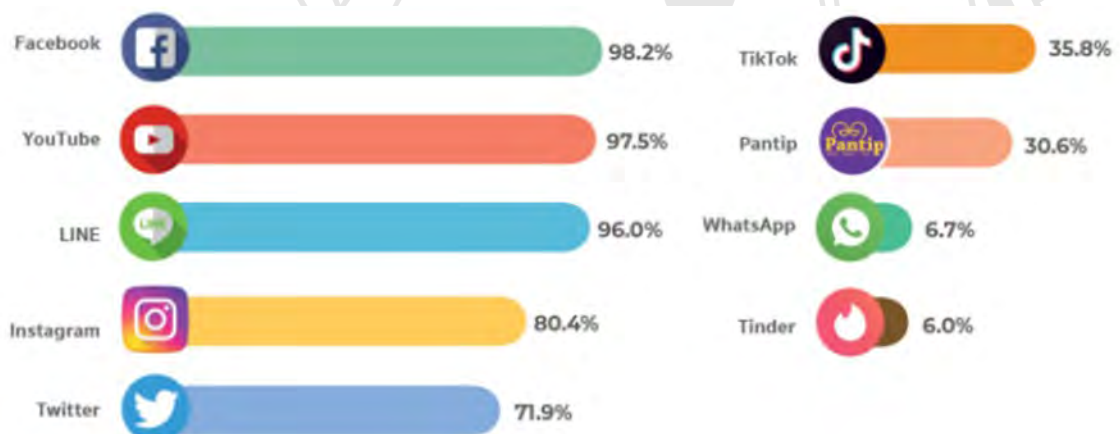


กิจกรรมออนไลน์ยอดนิยม 10 อันดับแรก ได้แก่

- 1) ใช้ Social Media เช่น Facebook, LINE, Instagram คิดเป็น 95.3%
- 2) ดูโทรทัศน์/ดูคลิป/ดูหนัง/ฟังเพลงออนไลน์ คิดเป็น 85.0%
- 3) การค้นหาข้อมูล คิดเป็น 82.2%
- 4) การติดต่อสื่อสารออนไลน์ทั้งการโทรศัพท์ และพูดคุย (Chat) คิดเป็น 77.8%
- 5) การรับ-ส่งอีเมล คิดเป็น 69.0%
- 6) การซื้อสินค้าออนไลน์ คิดเป็น 67.3%
- 7) การอ่านข่าว/บทความ/หนังสืออิเล็กทรอนิกส์ (e-Book) คิดเป็น 64.2%
- 8) การเรียนออนไลน์ (e-Learning) คิดเป็น 57.5%
- 9) การเล่นเกมออนไลน์ คิดเป็น 56.8%
- 10) การทำธุรกรรมทางการเงินออนไลน์ คิดเป็น 56.5%



แพลตฟอร์ม/ช่องทางที่ใช้ในการทำกิจกรรมออนไลน์ Facebook, Youtube และ LINE ยังคงเป็นสื่อสังคมออนไลน์ที่ครองใจคนไทยอย่างต่อเนื่อง โดย Facebook อยู่ที่อันดับหนึ่ง รองลงมาคือ Youtube และ Line สำหรับสื่อสังคมออนไลน์ที่มาแรงในปีนี้อย่าง TikTok ก็ยังได้รับความนิยมอย่างรวดเร็ว



แนวทางการดำเนินงาน

กิจกรรมการพัฒนาศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (STKC) ได้รับการจัดสรรงบประมาณประจำปี 2564 ภายใต้

แผนงาน

- พื้นฐานด้านการสร้างความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

ผลผลิต

- การให้บริการเผยแพร่ความรู้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม

กิจกรรม

- การบริการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

ซึ่งจากการจัดสรรงบประมาณดังกล่าวข้างต้น กลุ่มพัฒนาระบบสารสนเทศได้กำหนดแผนงานเพื่อดำเนินกิจกรรมการพัฒนาศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (STKC) ออกเป็น 3 กิจกรรมหลัก

01

พัฒนาและบริหาร
จัดการแพลตฟอร์มบริการ

02

พัฒนาสื่อดิจิทัล

3

กิจกรรมหลัก

03

สร้างความตระหนัก
และเผยแพร่องค์ความรู้

กิจกรรมสำคัญของการพัฒนาศูนย์ความรู้ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

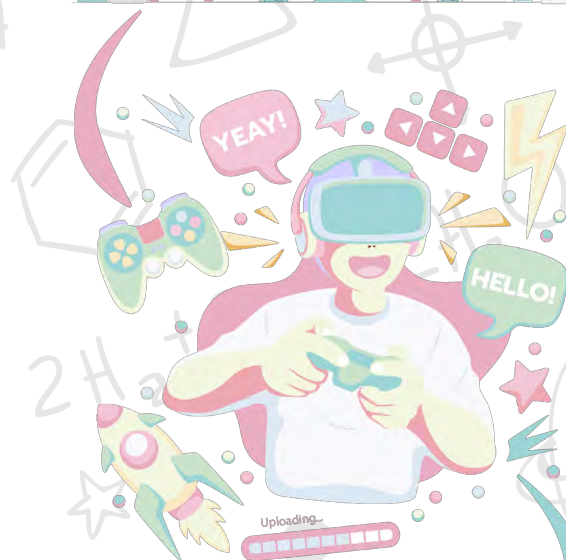
1. พัฒนาและบริหารจัดการแพลตฟอร์มบริการ

เว็บไซต์ที่ให้บริการความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี โดยมีการนำ Data Analytic เข้ามาเป็นเครื่องมือในการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมาย และการเก็บข้อมูลต่าง ๆ เพื่อพัฒนาองค์ความรู้ เผยแพร่ผ่านบริการของ STKC ให้มีความทันสมัยและน่าสนใจอยู่เสมอ



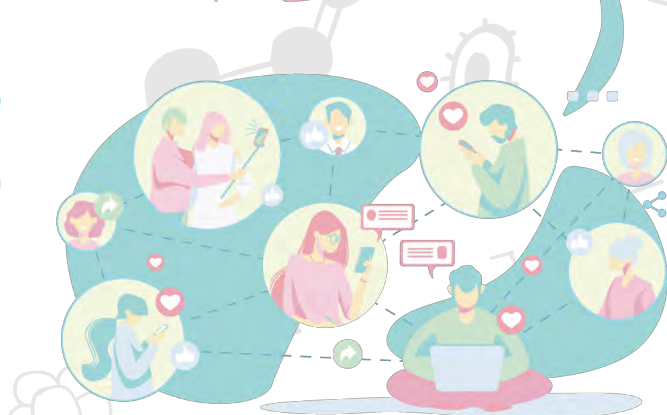
2. พัฒนาสื่อดิจิทัล

การเผยแพร่ความรู้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม โดยมีการนำเทคโนโลยี Gamification และ Game Base Learning มาใช้เป็นเทคนิคในการจัดการกระบวนการเรียนรู้ (Learning Point) เพื่อประยุกต์ใช้กับแอปพลิเคชันของ STKC ผ่านช่องทาง Mobile Application เช่น VR และ AR ที่เป็นการนำเครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ (Marker Based) มาใช้ควบคู่กัน ทำให้สามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่ายและสะดวกมากขึ้น อีกทั้งยังมีเกมที่คอยเสริมสร้างความรู้ที่สนุกและเพลิดเพลิน



3. สร้างความตระหนักและเผยแพร่องค์ความรู้

การจัดกิจกรรมเพื่อสร้างความตระหนักและเผยแพร่ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม ให้กับประชาชนทั่วไปที่สนใจสามารถร่วมกิจกรรมออนไลน์ได้ผ่านเครือข่ายสังคมออนไลน์ เช่น Facebook และ Youtube



Digital Content Development

and Science Technology and Innovation Awareness Plan



Awareness
Activity
25





The infographic features a winding black road with a white dashed line, set against a background of a dotted world map. A blue location pin is positioned on the road in the upper left, and a red location pin is on the road in the lower right. Two speech bubbles are placed along the road: a blue one in the upper right and a red one in the lower left. The blue speech bubble contains the text 'Digital Content' and '120' followed by a server rack icon. The red speech bubble contains the text 'Content Access' and '440,000' followed by a group of three people icon.

Digital Content

120 

Content Access

440,000



ส่วนที่ 4

ผลการ ดำเนินงาน

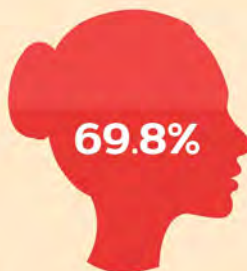
บริการสื่อดิจิทัล e-Library

เผยแพร่สื่อดิจิทัลองค์ความรู้
ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม

ระบบบริการความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี

ผู้ใช้เว็บไซต์แบ่งตามช่วงอายุ

55,463 คน
69.8%



128,096 คน
30.2%

27.26%

26.93%

21.43%

14.14%

6.45%

3.79%

อายุ 25-34 18-24 35-44 45-54 55-64 65+

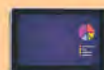
สถิติ ผู้เข้าใช้เว็บไซต์

ผู้ใช้เดิม 8.5%



ผู้ใช้ใหม่ 91.5%

อุปกรณ์ ที่เข้าใช้งาน



Tablet
102,420 ผู้ใช้



Mobile
192,276 ผู้ใช้



Computer
114,431 ผู้ใช้

ผู้ใช้ใหม่

437,105

ผู้ใช้ทั้งหมด

439,924

เซสชัน

495,800

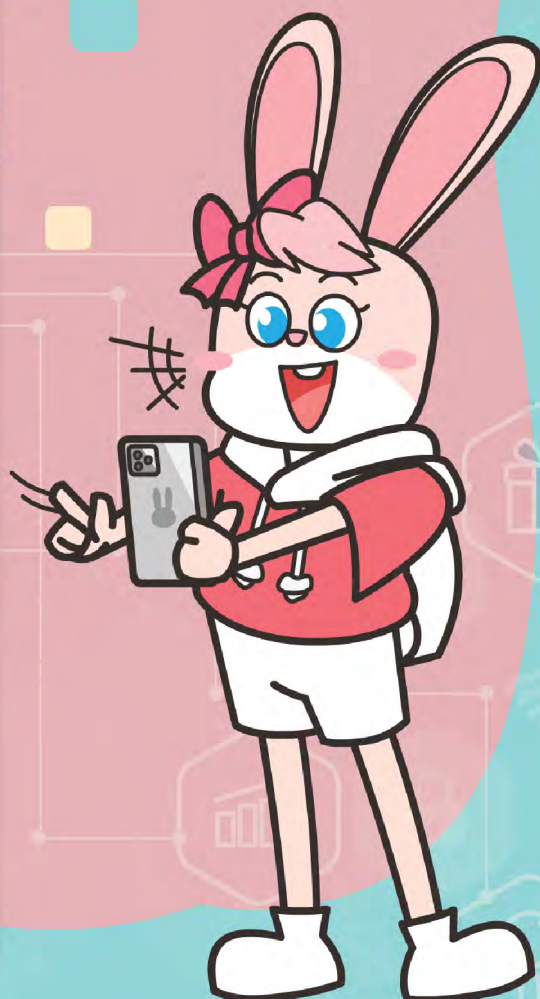
จำนวนหน้า
ที่มีการเปิด

669,627

บริการโมบายล์แอปพลิเคชัน (Mobile Application)

ข้อมูลสถิติการให้บริการโมบายล์แอปพลิเคชัน

STKC Mobile Application Family



Mobile Application

download
4,446 ครั้ง

2,792 ครั้ง

1,654 ครั้ง



STKC Science AR



STKC Universe AR

1,062 ครั้ง

1

943 ครั้ง

2



STKC Mobile



STKC
Alchemy AR

4

771 ครั้ง

3

797 ครั้ง

471 ครั้ง

5

210 ครั้ง

6

186 ครั้ง

7



STKC Bio AR



MHESI IPTV



STKC
Thai Sea Discovery

สถิติการดาวน์โหลด โมบายล์แอปพลิเคชัน

STKC Mobile Application

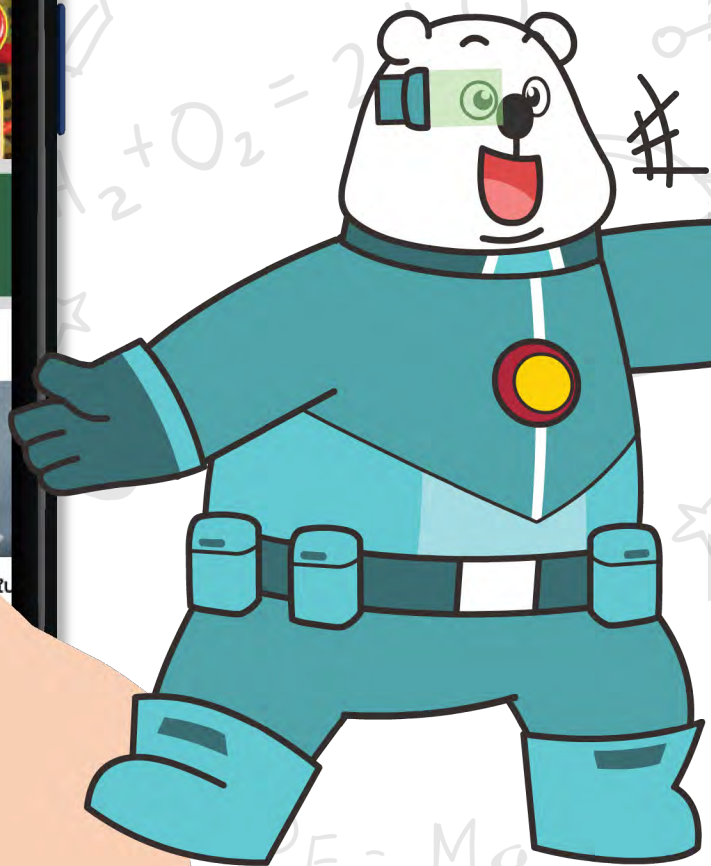
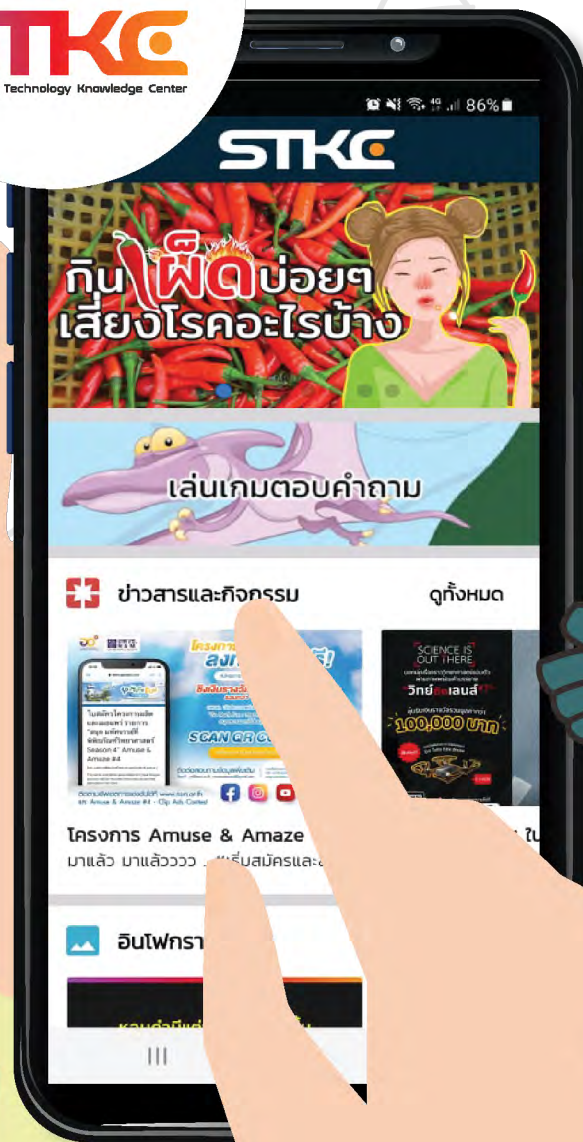
จำนวน

26

รางวัล



เลขของรางวัล ผ่าน Application



Login



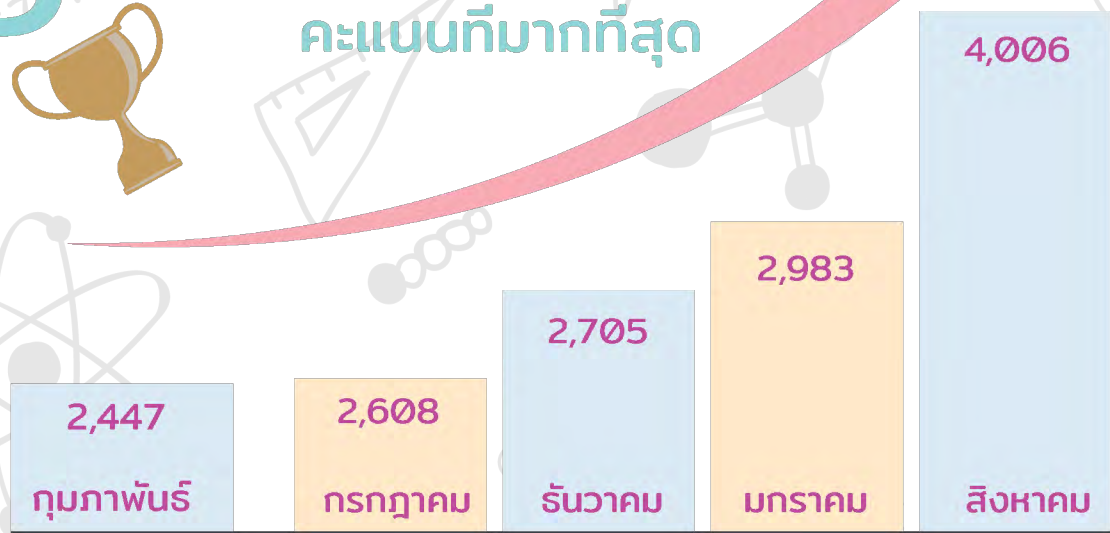
68%

จำนวน
1,837
คน



32%

5 TOP รายเดือน
คะแนนที่มากที่สุด



สถิติคะแนนการตอบคำถาม



บริการสื่อความรู้ในรูปแบบมัลติมีเดีย (Digital Media)

สถิติการเผยแพร่องค์ความรู้
และการผลิตสื่อความรู้ในรูปแบบมัลติมีเดีย

► MHESI IPTV



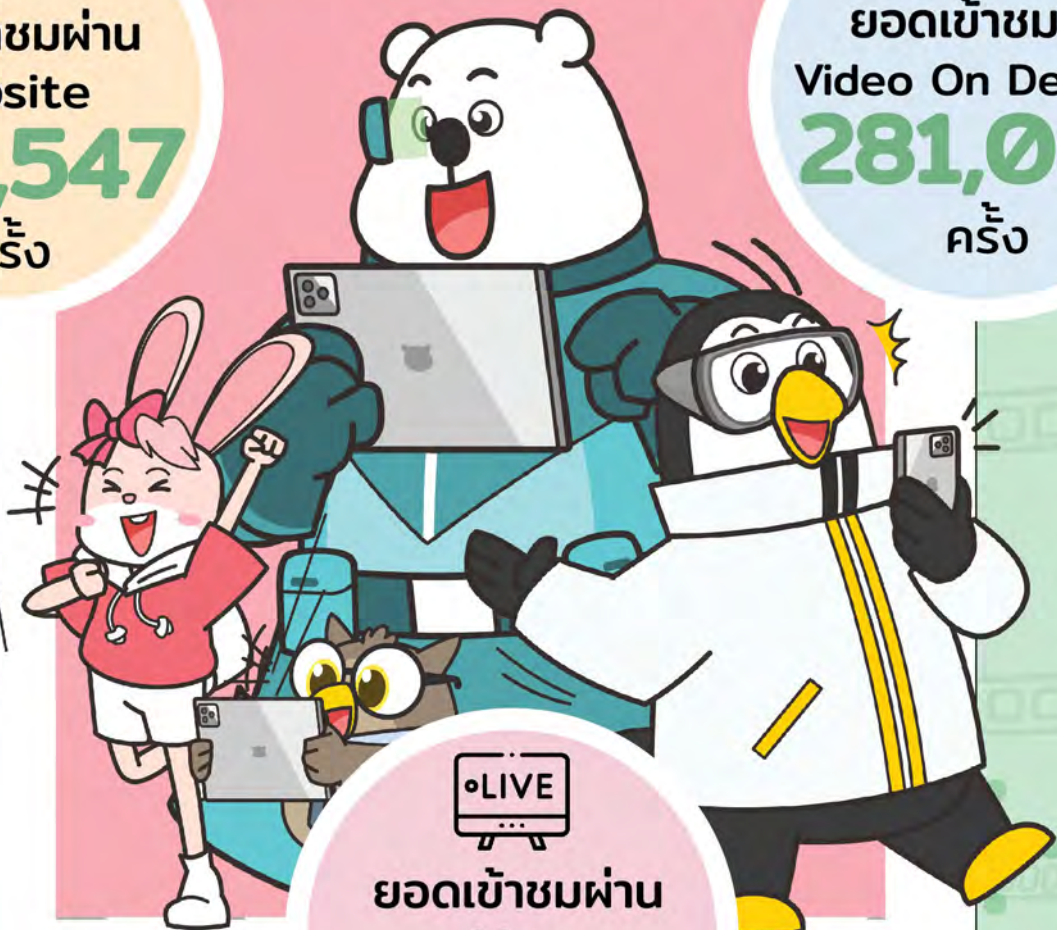
ยอดรับชมทั้งหมด
432,982 ครั้ง



ยอดเข้าชมผ่าน
Website
119,547
ครั้ง



ยอดเข้าชมผ่าน
Video On Demand
281,063
ครั้ง



ยอดเข้าชมผ่าน
Live
32,372
ครั้ง

4สหาย

พจญภัยโลกวิทยาศาสตร์

STKC Society Official





YouTube

ผู้ติดตาม 
2,031 คน

วิดีโอ 
31 เรื่อง



1



2



3



4



5



Subscribe! 



สหาย
ผจญภัย
โลกวิทยาศาสตร์

รณนิเวทย์





01

4สหาย

ผจญภัยโลกวิทยาศาสตร์

ฉบับปฐมฤกษ์

ตอน แผ่นดินไหว



02

4สหาย

ผจญภัยโลกวิทยาศาสตร์

ฉบับปฐมฤกษ์

ตอน ลินามิ



03

4สหาย

ผจญภัยโลกวิทยาศาสตร์

ฉบับปฐมฤกษ์

ตอน

เรื่องลึกลับสมุทร



04

4สหาย

ผจญภัยโลกวิทยาศาสตร์

ฉบับปฐมฤกษ์

ตอน

วงแหวนไฟ



05

4สหาย

ผจญภัยโลกวิทยาศาสตร์

ฉบับปฐมฤกษ์

ตอน

กำเนิดเกาะ



06

4สหาย

ผจญภัยโลกวิทยาศาสตร์

ฉบับปฐมฤกษ์

ตอน

กำเนิดปีโตรเลียม





สหาย

ผจญภัย

โลกวิทยาศาสตร์

วิทยาศาสตร์ การแพทย์

จำนวน 6 เรื่อง



ไวรัสโคโรนา
2019



การเดินทางของ
ไวรัสโคโรนา 2019



การทำงาน
ของไวรัสโคโรนา



เครื่องมือสำหรับ
ตรวจหาไวรัสโคโรนา



วัคซีน
Covid-19



ระบบ
ภูมิคุ้มกัน

เดอะมูฟวี่

4 สหาย

พจญภัยโลกวิทยาศาสตร์





อ๊ะมณี

แห่งอาณาจักรใต้สมุทร



บริการสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media)

สถิติการเผยแพร่และการสร้างความตระหนัก
ผ่านสื่อสังคมออนไลน์
STKC Society Fanpage



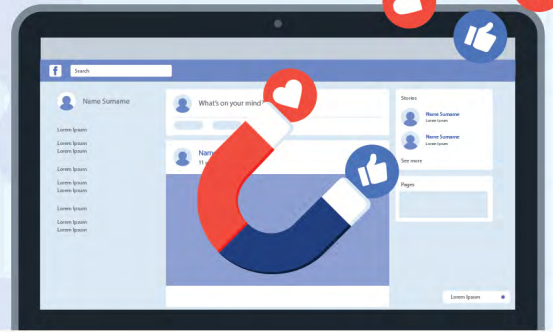
FACEBOOK
STKCSOCIETY



FACEBOOK STKCSOCIETY

Like Facebook ^{ทั้งหมด}
71,892 บัญชี

ผู้ติดตาม ^{ทั้งหมด} Follow Facebook
72,988 บัญชี



Activity & Facebook Post

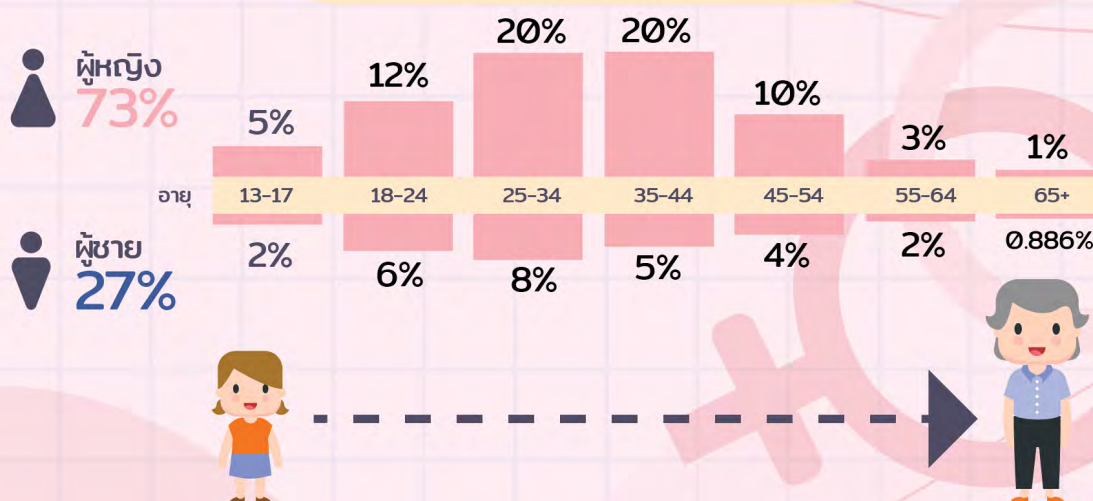
Activity Audience
379,789 บัญชี

Activity Engagement
61,453 บัญชี

Post Access
554,799 บัญชี

Post Article
275 เรื่อง

ผู้ใช้ Facebook ^{แบ่งตามช่วง} อายุ



Project Team

คณะผู้จัดทำ

ศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์
และเทคโนโลยี STKC

Science and Technology Knowledge Center



STKC
Science and Technology Knowledge Center



อนาวีล อมรเดชากุล
ที่ปรึกษาโครงการ
Project Consultant



อภินันท์ เสริมศรี
ผู้จัดการโครงการ
Project Manager

4 Core value

S

- Smart 

T

- Teamwork



K

- Keenness



C

- Creativity



งานพัฒนาและเผยแพร่สื่อความรู้ดิจิทัล



อนาวิล อมรเดชากุล
หัวหน้างานพัฒนา
และเผยแพร่สื่อความรู้ดิจิทัล



อภินุช นาคกรัท

เจ้าหน้าที่พัฒนาสื่อดิจิทัลและส่งเสริมธุรกิจ
Digital Content and Marketing Officer



สาวิตรี ด้านสมัค

เจ้าหน้าที่พัฒนาสื่อดิจิทัลและประสานงานโครงการ
Digital content officer and Coordinator project

งานพัฒนาระบบสารสนเทศ



ปวีณา ฉายอรุณ
หัวหน้างานพัฒนา
ระบบสารสนเทศ



กรรณิการ์ กลิ่นรูป

เจ้าหน้าที่พัฒนาระบบสารสนเทศ
Software Developer



สุกวัฒน์ ไชยธัญสวัสดิ์

เจ้าหน้าที่พัฒนาระบบสารสนเทศ
Software Developer

งานบริหารจัดการระบบบริการ



กฤษิต โพธิ์แสง
หัวหน้างานบริหารจัดการ
ระบบบริการ



ว่าที่ร้อยตรีณภัทร โพธิ์อยู่

เจ้าหน้าที่ดูแลเว็บไซต์และประสานงานโครงการ
Webmaster and Project Coordinator



ศศิมา ศรีเล็ก

เจ้าหน้าที่พัฒนาและบริหารสารสนเทศ
Web and Mobile Content Officer



ศูนย์ความรู้วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
75/47 อาคารพระจอมเกล้า ถ.พระราม 6
แขวงทุ่งพญาไท เขตราชเทวี กรุงเทพฯ 10400
โทรศัพท์: 02 333 3700 โทรสาร : 02 333 3833
E-mail : stkc@mhesi.go.th



stkcsociety



STKC Society Official



<https://www.stkc.go.th/>

