

ดีไซน์ฮีโร่

**DESIGN HERO:
THE NEW NORMAL**



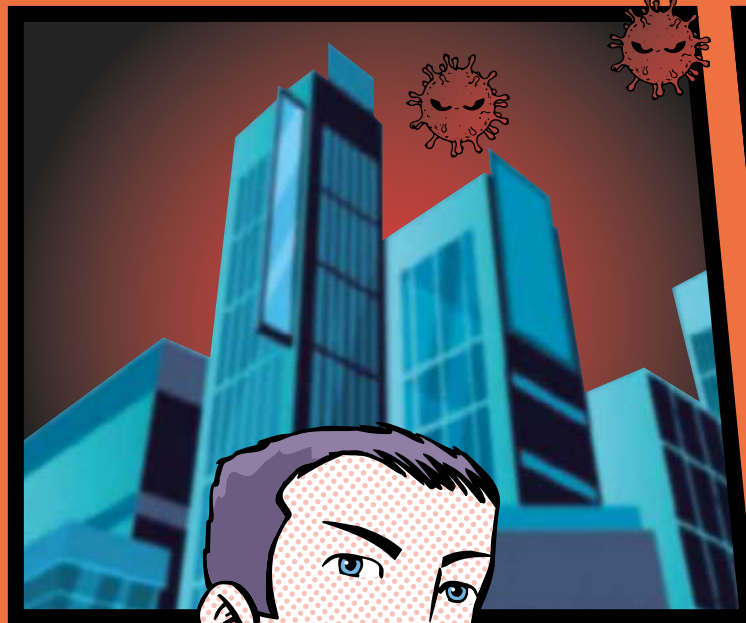
© 2021 art4d CO Limited All rights reserved.
No part of this publication may be reproduced
or transmitted in any form or by any means,
electronic or mechanical, including photocopy
or any storage and retrieval system, without
written permission from the publisher.

Content is compiled based on facts available
as of May 2021. Visitors are advised to check
for updates from respective locations before visit.

Printed and bound in Thailand

ดีไซน์ฮีโร่

DESIGN HERO:
THE NEW NORMAL



จากสถานการณ์เมื่อช่วงต้นปี 2563 ที่ผ่านมา จะเห็นได้ว่าเกิดการเปลี่ยนแปลงมากมายทั้งทางด้านสิ่งแวดล้อม ที่มีการสะสมมาเป็นระยะเวลานาน และเริ่มส่งผลกระทบต่อชั้นบรรยากาศที่มีค่าฝุ่นละออง หรือ PM2.5 หรือ PM10 ที่เริ่มเข้ามามีผลกระทบกับร่างกาย



ชั้นรุนแรง เพราะนอกจากการเปลี่ยนแปลงของสภาวะอากาศแล้วยังรวมไปถึงโรคระบาดอุบัติใหม่อย่างเช่น COVID-19 ซึ่งเกิดการระบาดในวงกว้าง ทำให้เกิดผู้ป่วยกว่า 23 ล้านคนทั่วโลก และมีผู้เสียชีวิตกว่า 8 แสนคนจากผู้ติดเชื้อทั้งหมด จากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นนี้เอง โครงการปิงส์ โดยแผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ ร่วมกับ นิตยสาร อาร์ตโฟร์ดี (art4d) จึงเปิดรับสมัครนักสร้างสรรค์ประเภทที่ไม่เกิน 3-5 คน อายุระหว่าง 15-25 ปีที่มีความตั้งใจในการสร้างการรับรู้และการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นในสังคมภายใต้โครงการ Design Hero: The New Normal เพื่อนำเสนอแนวคิดสร้างสรรค์ทั้งในด้านการออกแบบแขนงต่างๆ การสื่อสาร การออกแบบชุดกิจกรรมหรือกระบวนการที่เป็นประโยชน์ หรือการสร้างนวัตกรรม เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมและสุขภาพของคนในภาวะวิกฤต เพื่อก่อให้เกิดการสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้อง เกิดการพึ่งพาตนเองได้





สารบัญ

06

สัมภาษณ์
ผู้จัดงาน

08

คัดเลือก
ผลงานรอบแรก

14

รายชื่อพี่เลี้ยง

16

WORKSHOP
รอบ 14 ทีมสุดท้าย

26

ผลงานทีมที่
ผ่านเข้ารอบ

94

การคัดเลือก
ผู้ชนะเลิศ

104

Pilot Project
โครงการนำร่อง

124

นิทรรศการ
Creative Virus

140

พิธีประกาศ
ผลรางวัล

160

ถอดบทเรียน
หลังจากจัดกิจกรรม

154

คุยกับพี่เลี้ยง

192

เครื่องมือที่ใช้ในการ
ติดตามและประเมินผล
โครงการ

การดำเนินงานของแผนงานสื่อศิลป-วัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ ตลอดระยะเวลา 15 ปีที่ผ่านมา มีความมุ่งมั่นให้เกิดการสร้างสุขภาพและการสร้างสุขภาวะที่ดี ผ่านกระบวนการทางด้านความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ซึ่งในการออกแบบทั้งทางด้านสถาปัตยกรรม ภูมิสถาปัตยกรรม หรือ การออกแบบโดยใช้สาขาวิชาและความชำนาญ ทั้งทางด้านกราฟิกดีไซน์ แอนิเมชัน ภาพยนตร์สั้น แพลตฟอร์ม ต่างเป็นการใช้ความรู้ ความสามารถ และความถนัด สร้างสรรค์นวัตกรรมที่ล้วนแล้วแต่เป็นการปลูกฝังให้เยาวชนเกิดการคิดคำนึงถึงการสร้างสมดุลให้กับสังคม และสิ่งแวดล้อม นอกจากนี้ในอนาคตเรื่องของสุขภาพก็เป็นแนวโน้มที่สำคัญในการออกแบบ เพราะฉะนั้นการสร้างสมดุลต่อการออกแบบที่ดีในอนาคตจึงต้องคำนึงถึงการสร้างสรรค์สิ่งที่ดีในอนาคตระยะยาว ดังนั้นการปลูกฝังเยาวชน การเปิดพื้นที่เวที และการสนับสนุนเยาวชน ทางสำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพเชื่อว่า จะเป็นดังเชื้อเพลิงที่ดีในการสร้างสรรค์นวัตกรรมในอนาคตเช่นกัน

ผู้จัดการแผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ



อาจารย์ดำนัย หวังบุญชัย

ประธานธีระราดา

บรรณาธิการที่ปรึกษา
นิตยสาร art4d



ฮีโร่หรือซูเปอร์ฮีโร่ หมายถึงลักษณะของตัวละครที่มีความพิเศษ และมีความสามารถเหนือมนุษย์ทั่วไป พวกเขาเป็นผู้เสียสละ คิดถึงประโยชน์ส่วนรวมเป็นหลัก พวกเขามีความกล้าที่จะเปลี่ยนแปลง กล้าทำสิ่งใหม่ๆ กล้าคิดนอกกรอบ พวกเขายังเป็นคนที่มีความหมายชัดเจน มีภารกิจที่ต้องอาศัยความกล้าและความเสียสละในการบรรลุเป้าหมายนั้น

ดีไซเนอร์ก็เป็นเช่นเดียวกัน พวกเขามีภารกิจในการเปลี่ยนแปลงสังคมให้มีคุณภาพดีขึ้น ตั้งแต่ลักษณะพิเศษของพวกเขาคือความสามารถในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ปรับปรุง เปลี่ยนแปลง แก้ไขปัญหาที่เป็นโจทย์ในวิธีการที่น่าสนใจ Design Hero: The New Normal เป็นโครงการที่นิตยสาร art4d และ แผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) ร่วมกันจัดประกวดผลงานออกแบบแขนงต่างๆ มีทั้งงานออกแบบสื่อสาร งานออกแบบชุดกิจกรรมหรือกระบวนการที่ได้ประโยชน์ การสร้างนวัตกรรม..... เพื่อเป็นแนวทางแก้ไขสิ่งแวดล้อมและสุขภาพของคนในภาวะวิกฤต

ผลงานที่ได้เข้ารอบสุดท้ายมีความหลากหลายแนวทาง อาทิ ภาพยนตร์สั้น ภาพยนตร์แอนิเมชัน บอร์ดเกม ผลิตภัณฑ์ และชุดกิจกรรม เป็นต้น ทางคณะผู้จัดการประกวดหวังว่ากิจกรรมที่จัดขึ้นครั้งนี้ จะให้ความรู้และเป็นประโยชน์ต่อผู้เข้าร่วมกิจกรรมทุกๆ ท่าน อันจะส่งผลที่ดีต่อสังคมต่อไป

คัดเลือก ผลงานรอบแรก

บรรยากาศการคัดเลือกผลงานเข้าสู่
รอบ 14 ทีม (สำรอง 4 ทีม) จาก
ผลงานออกแบบสื่อสารที่ผลิตโดย
เยาวชนทั้งหมดกว่า 60 ทีม จาก
ทั่วประเทศ ซึ่งทั้ง 14 ทีมที่ผ่านการ
คัดเลือกจะได้เข้าสู่รอบกิจกรรม
workshop เพื่อพัฒนาผลงานต่อไป

Wow!





Ping!





Wow!

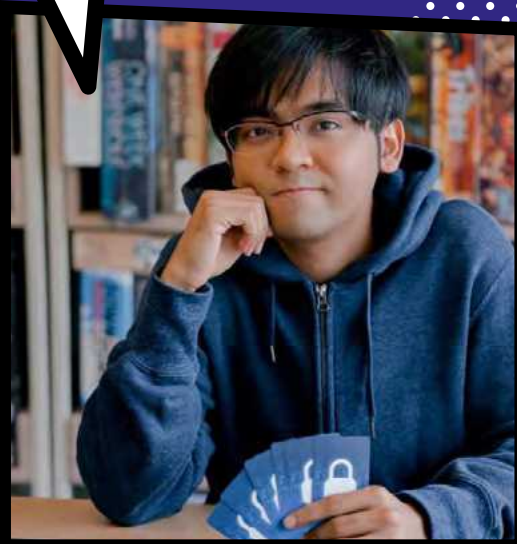


รายชื่อพี่เลี้ยง

ณัฐดนัย วรรณรัตน์
ผู้กำกับอิสระ



วัชรวิศ दनอมทรัพย์
นักออกแบบบอร์ดเกม



ไตรภัก สุขวัฒนา
นักเขียนการ์ตูน และนักวาดภาพ
ประกอบนามปากกา PUCK



ธีรชัย ศุภเมธีกุลวัฒน์
นักออกแบบผลิตภัณฑ์ และ
เจ้าของแบรนด์ Qualy



วิชชุดา ปันทรานุวงศ์
Social Activist Artist
ในชื่อ WISHULADA



อนันต์ ชีิตาคม
ผู้อำนวยการสถาบันสอนวาด
การ์ตูน The Zero One

สุรเสกขี ยุทธิวัฒน์
Toolmorrow คอนเทนต์ครีเอเตอร์
ที่ทำงานด้านประเด็นสังคม



อครพล กฤตตานนท์วงศ์
อาจารย์ประจำสาขาวิชา
การออกแบบนิเทศศิลป์
รองคณบดีฝ่ายบริหาร วิทยาลัย
การออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต



WORKSHOP รอบ 14 ทีมสุดท้าย

การอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนา
ศักยภาพและพัฒนาผลงานออกแบบ
โดยทั้ง 14 ทีม ได้เข้าร่วมกิจกรรม
workshop ร่วมกันภายใต้มาตรการ
ป้องกันการแพร่ระบาด New Normal
และพบปะกับพี่เลี้ยงกลุ่ม ซึ่งประกอบ
ไปด้วยศิลปิน ดีไซน์เนอร์ นักออกแบบ
สื่อสร้างสรรค์ สถาปนิก ฯลฯ ที่มาร่วม
ให้ความรู้และแนะแนวทาง การพัฒนา
ความคิด รูปแบบการนำเสนอผลงาน
แนวทางการเล่าเรื่อง เป็นต้น ก่อนที่
สุดท้ายจะได้จำนวนทีมที่ได้รับการ
ผลิตผลงานจริงออกสู่สังคมทั้งหมด
11 ทีมด้วยกัน

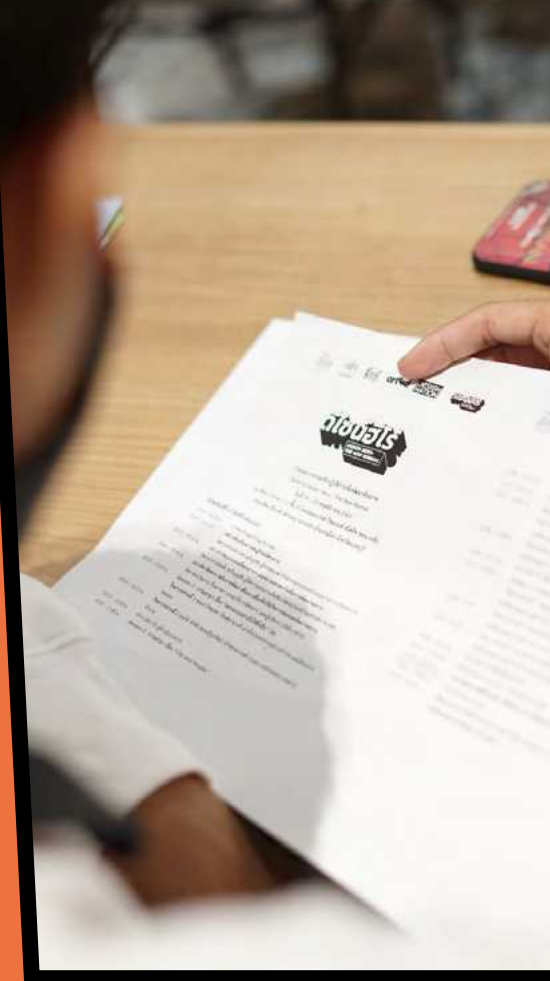


ping!











YEAH!





ผลงานที่มที่ผ่านเข้ารอบ

HELP!

ผลงานออกแบบสื่อสร้างสรรค์จากเยาวชนทั้ง 11 ทีม ในรูปแบบของสื่อประเภทภาพยนตร์สั้น แอนิเมชัน นวัตกรรม และเทคโนโลยี บอร์ดเกม แอปพลิเคชัน และชุดกิจกรรม เพื่อปรับเปลี่ยนพฤติกรรม ที่ได้รับคัดเลือกเข้าสู่รอบสุดท้ายภายในโครงการ “Design Hero: The New Normal” ซึ่งเป็นการค้นหาชุดกิจกรรมหรือกระบวนการที่เป็นประโยชน์ หรือการสร้างนวัตกรรม ฯลฯ เพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมและสุขภาพของคนในวิกฤตการณ์ COVID-19

TEAM
01

บ้านปอด

รางวัลชนะเลิศ

MALOMTOM

วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
บริหารธุรกิจ สะพานใหม่

ภาพยนตร์สั้น

ภาพยนตร์สั้นความยาว 9 นาที เรื่อง “บ้านปอด” (Lung Home) เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับภัยคุกคามปอดรูปแบบต่างๆ ในสถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 โดยเปรียบเทียบว่า “ปอดก็เป็นเหมือนบ้าน” ที่ “ตอม” ตัวละครหลักของเรื่องต้องไม่ลืมล็อคประตูบ้านให้สนิท เพื่อป้องกันไม่ให้ภัยร้ายอย่างกรายเข้ามาภายในบ้านได้ง่ายๆ







การเล่าเรื่องของทีม MALOMTOM สื่อสารอย่างเรียบง่าย ตรงไปตรงมา โดดเด่นด้วยดนตรีประกอบที่เร้าและผ่อนคลายของผู้ชมได้ดี และไม่ลืมที่จะพูดถึงฝุ่นควัน PM2.5 ซึ่งเป็นภัยที่ส่งผลร้ายแรงต่อปอดและสุขภาพโดยรวมเช่นกัน



click
CLICK!



สแกน QR code เพื่อ
รับชมภาพยนตร์สั้น
เรื่อง “บ้านปอด”
(Lung Home) โดยทีม
MALOMTOM



TEAM
02

THE 19 DIVOC CARD GAME

THE 19 DIVOC

วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
บริหารธุรกิจ สะพานใหม่
บอร์ดเกม

รางวัลรองชนะเลิศ
อันดับที่ 1



THE 19 DIVOC เป็นบอร์ดเกมประเภท Bluffing games (เกมบลัฟ) หรือเกมประเภท “เกมล่ามมนุษย์หมาป่า” ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมในหมู่ผู้เล่น เนื่องจากผู้เล่นต้องอาศัยจังหวะของเกม ซึ่งไหวชิงพริบ เพื่อเป็นผู้ชนะและพิชิตเกมให้ได้ โดย story ของ THE 19 DIVOC ได้สอดแทรกเนื้อหาของการการ์ดแต่ละใบให้สอดคล้องกับยุคสถานการณ์ COVID-19 รวมไปถึง mechanic ของเกมที่ทำหน้าที่ให้ความรู้และสร้างความตื่นตัวให้กับผู้เล่นในการป้องกัน COVID-19 ควบคู่ไปกับความสนุกสนาน







ในแง่ดีไซน์โดดเด่นด้วย artwork ที่น่าสนใจและมีคาแรคเตอร์ที่ชัดเจน มาพร้อมกับกฎกติกาในการเล่นที่เรียบง่าย ผู้เล่นใหม่สามารถเข้าใจวิธีเล่นได้ไม่ยาก โดยก่อนหน้านี้ พวกเขายังได้เคยจัด Mini Event ขึ้น เพื่อทดลองเล่นร่วมกับบุคคลทั่วไป และเก็บฟีดแบ็ค มาพัฒนาต่อยอดผลงานไปด้วยแล้วเช่นกัน



สแกน QR code เพื่อดูรายละเอียดเกี่ยวกับ THE 19 DIVOC CARD GAME



TEAM
03

หึ่งห้อยน้อย ตะลุยนิวนอร์มอล

รางวัลรองชนะเลิศ
อันดับที่ 2

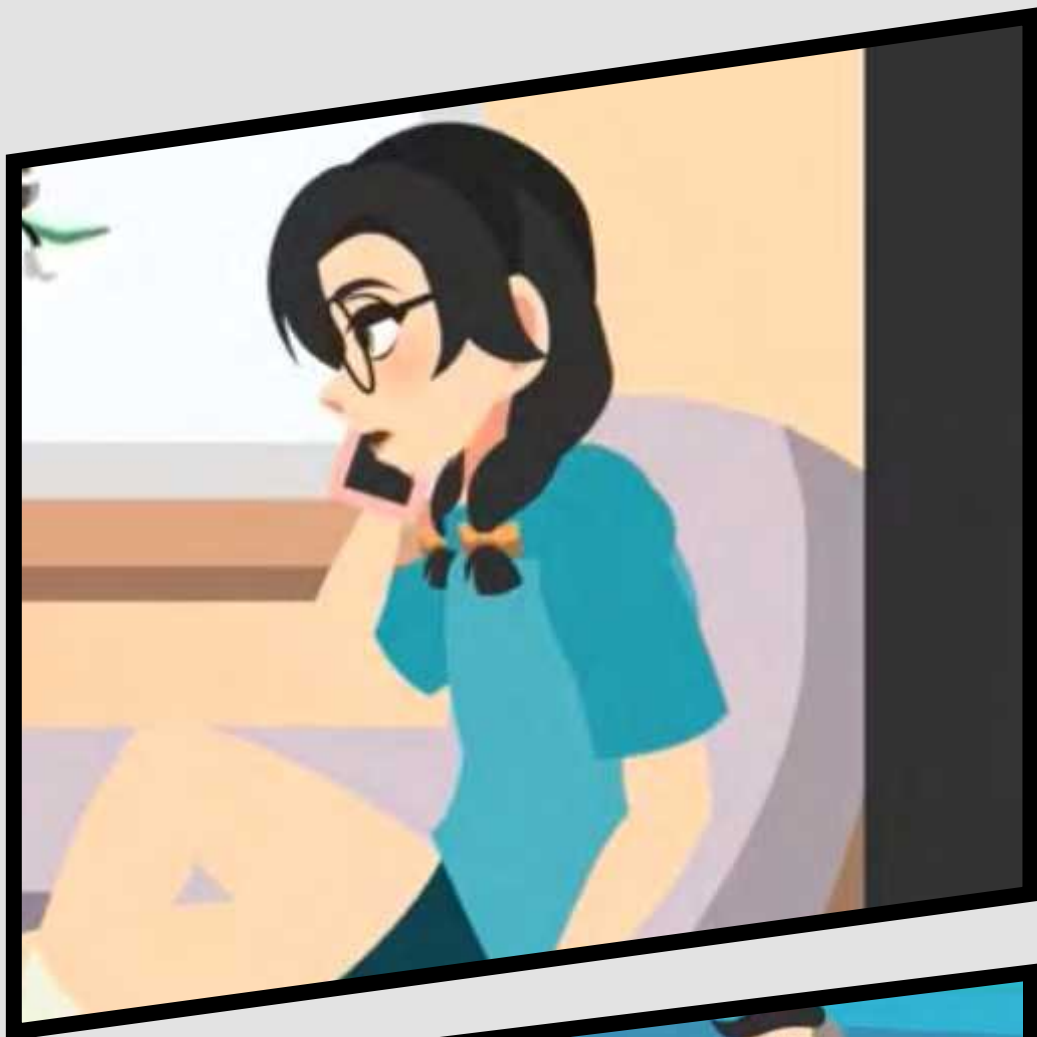
หึ่งห้อยน้อย

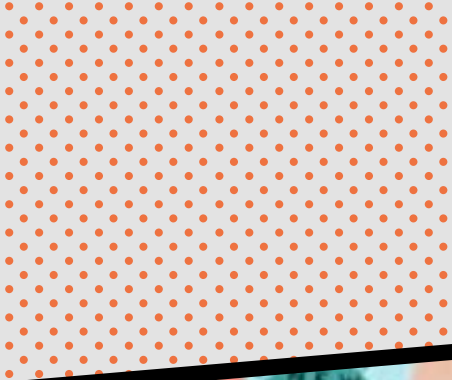
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

แอนิเมชัน / การ์ตูน

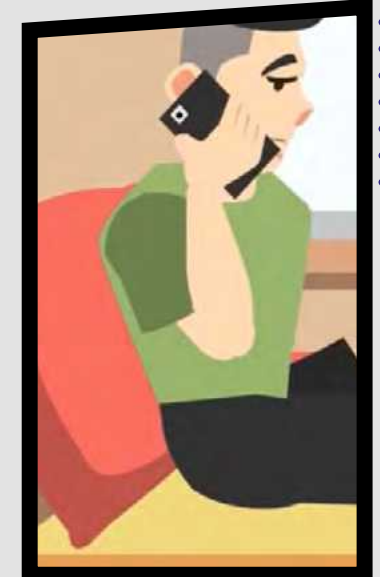
“มายมินท์” หัวหน้าห้องสุดเนี้ยบต้อง
รับมือกับ “กล้า” หนูเม่นก๊ากเพื่อนร่วม
ชั้น ที่สร้างปัญหากวนใจให้กับโรงเรียน
และเพื่อนร่วมชั้นคนอื่นๆ ด้วยการ
ปฏิเสธที่จะสวมหน้ากากอนามัยและ
เว้นระยะห่าง







นอกจากความตั้งใจที่จะสื่อสารถึงผลกระทบของ COVID-19 ที่มีต่อการเรียนการสอนของนักเรียนแล้ว แอนิเมชันของทีมหึ่งห้อยน้อยยังสะท้อนความเจ็บปวดของปัจเจกบุคคลที่เกิดขึ้นจากความคาดหวังที่พังทลายไปพร้อมกับการมาถึงของสถานการณ์การแพร่ระบาดของ COVID-19 ได้อย่างมีมิติน่าสนใจอีกด้วย



สแกน QR code เพื่อรับชมแอนิเมชัน “หึ่งห้อยน้อย ตะลุยนิวอร์มอล”



TEAM
04

BEST FRIEND

รางวัลชมเชย

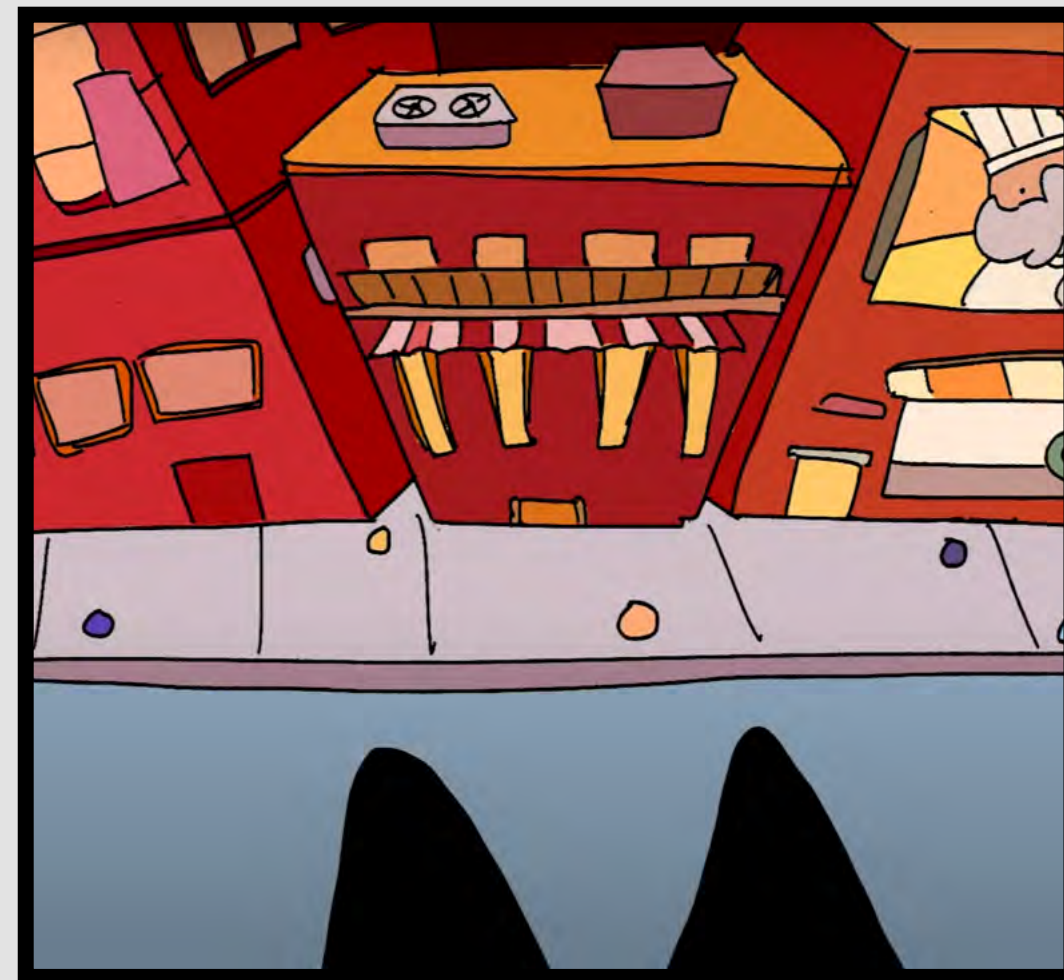
BEST FRIEND

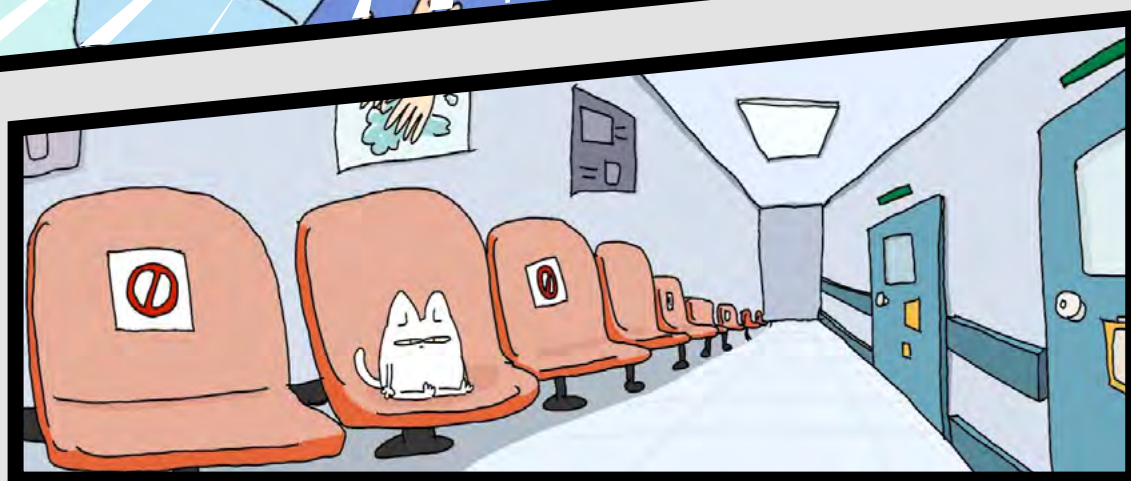
โรงเรียนปิ่นสรวงแยลส์
วิทยาลัย จังหวัดเชียงใหม่
แอนิเมชัน / การ์ตูน

เรื่องราวของ “เฟรดดี้” แมวอ้วนที่อาศัยอยู่กับ “เต้” ชายหนุ่มวัยรุ่นผู้มีนิสัยสบายๆ ไม่ค่อยสนใจใคร ในขณะที่ COVID-19 กำลังแพร่ระบาดอย่างหนัก เหตุการณ์ไม่คาดคิดต่างๆ ก็ได้เกิดขึ้น จะเป็นอย่างไรถ้าเต้ยังคงใช้ชีวิตแบบเดิม และถึงเวลาแล้วหรือยังที่เขาจะต้องปรับตัวให้เข้ากับยุค New Normal เสียที?

BEST FRIEND







ถือเป็นอีกหนึ่งผลงานที่น่าจับตามองเลยทีเดียว สำหรับแอนิเมชันเรื่อง BEST FRIEND ที่สร้างสรรค์ขึ้นในรูปแบบ 2D animation ซึ่งมีสไตล์และลายเส้นที่ชัดเจน รวมไปถึงโครงเรื่องที่ดำเนินไปอย่างเรียบง่าย เข้าใจได้ไม่ยาก



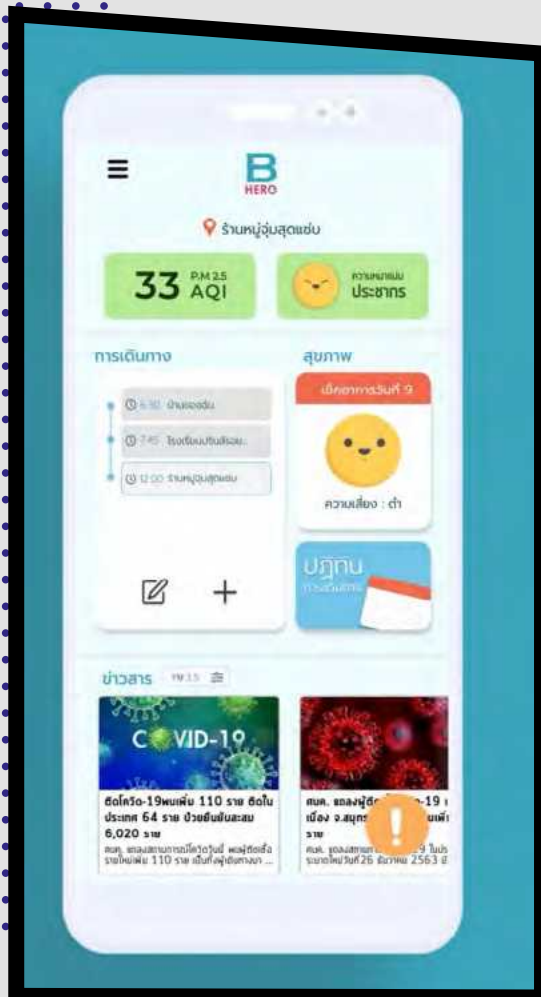
สแกน QR code เพื่อรับชมแอนิเมชันเรื่อง “BEST FRIEND”

B-Hero

รางวัลชมเชย

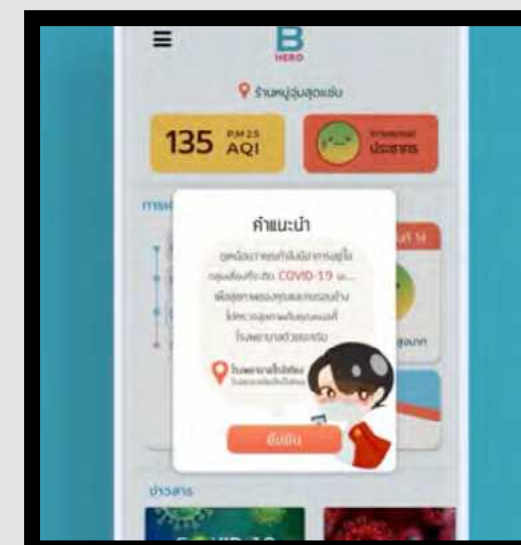
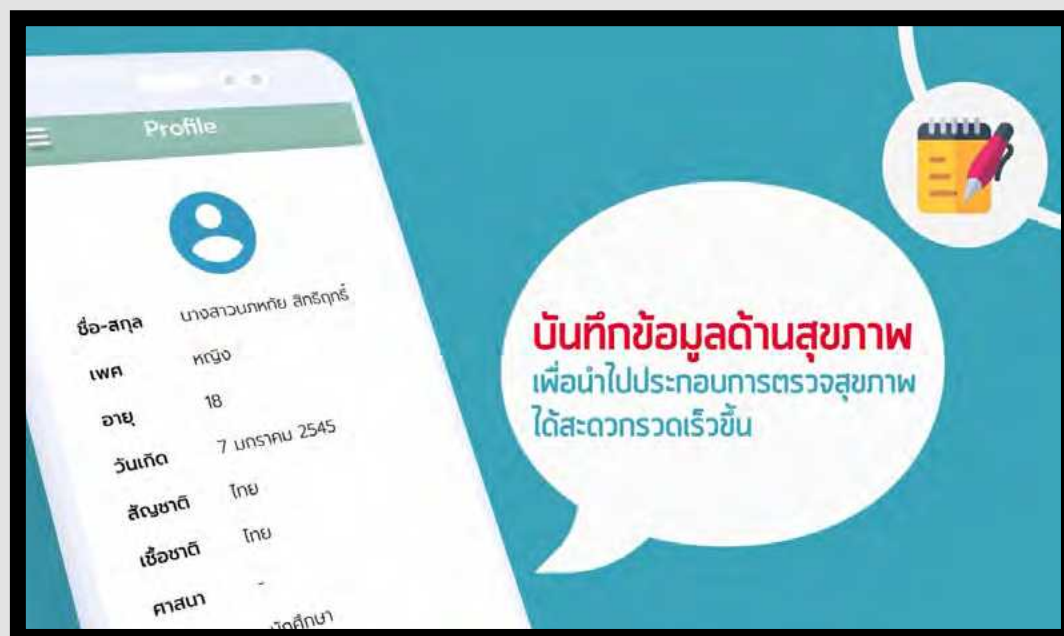
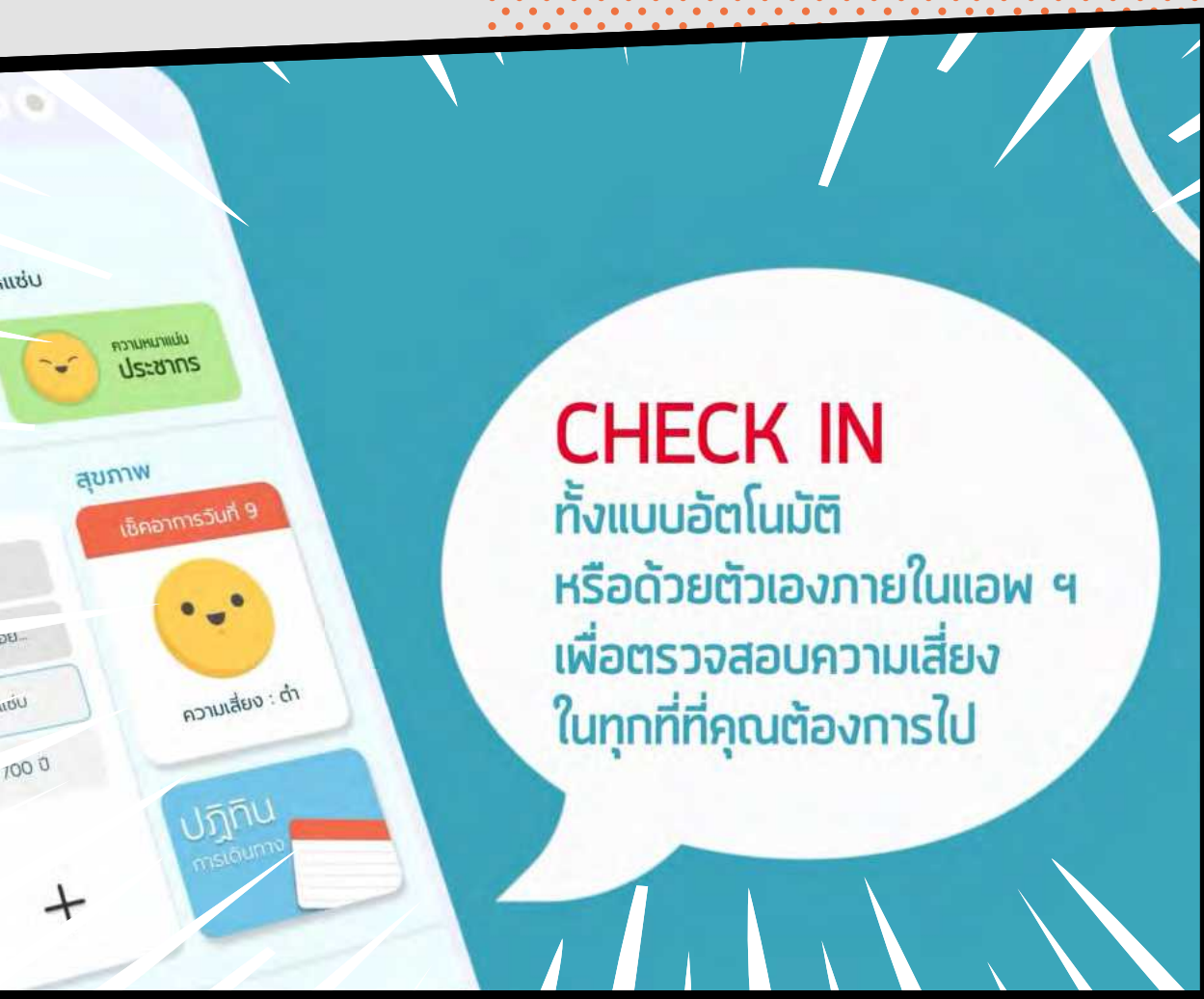
B-Hero

โรงเรียนปิ่นสร้อยแยลส์วิทยาลัย
จังหวัดเชียงใหม่ มหาวิทยาลัยมหิดล
และ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์
แอปพลิเคชัน



แอปพลิเคชันตัวช่วยในการวางแผนการเดินทาง สามารถตรวจสอบพื้นที่ในการเดินทางว่ามีความเสี่ยงต่อ COVID-19 หรือไม่ โดยอาศัยข้อมูลจากการ auto check-in ของผู้ใช้งานในละแวกดังกล่าว ซึ่งข้อมูลการเดินทางทั้งหมดของผู้ใช้งานจะถูกนำไปเก็บไว้ในปฏิทินบันทึกการเดินทางในระยะเวลา 14 วัน โดยผู้ใช้งานสามารถรายงานความเสี่ยงของสถานที่ที่ตัวเองอยู่ได้ง่ายๆ หรือในทางกลับกันแอปพลิเคชันก็จะทำการแจ้งเตือนทันทีหากพบพื้นที่เสี่ยง





ปฏิทินบันทึกการเดินทาง



บันทึกประวัติการเดินทาง
ในระยะเวลา 14 วัน เพื่อ
แจ้งเตือนในกรณีพบผู้ติดเชื้อ
ภายในสถานที่ที่คุณเคยไป



ภายในแอปพลิเคชันยังมีฟังก์ชันที่ผู้ใช้งานสามารถบันทึกข้อมูล
สุขภาพของตนเอง ซึ่งหากมีอาการอยู่ในกลุ่มเสี่ยง ระบบจะช่วย
แนะนำโรงพยาบาลที่อยู่ในพื้นที่ใกล้เคียง เพื่อความรวดเร็วในการ
ตรวจอาการ รวมไปถึงการให้ข้อมูลและข่าวสารในการป้องกันตัว
จากความเสี่ยง นอกจากนี้ แอปพลิเคชันยังมีฟังก์ชันสำหรับเช็คค่า
ฝุ่น PM2.5 และสามารถตรวจสอบพื้นที่ที่มีค่าฝุ่นเกินค่ามาตรฐาน
ได้เช่นกัน



สแกน QR code เพื่อดู
รายละเอียดเพิ่มเติม

TEAM
06

Save the Earth



withFriend

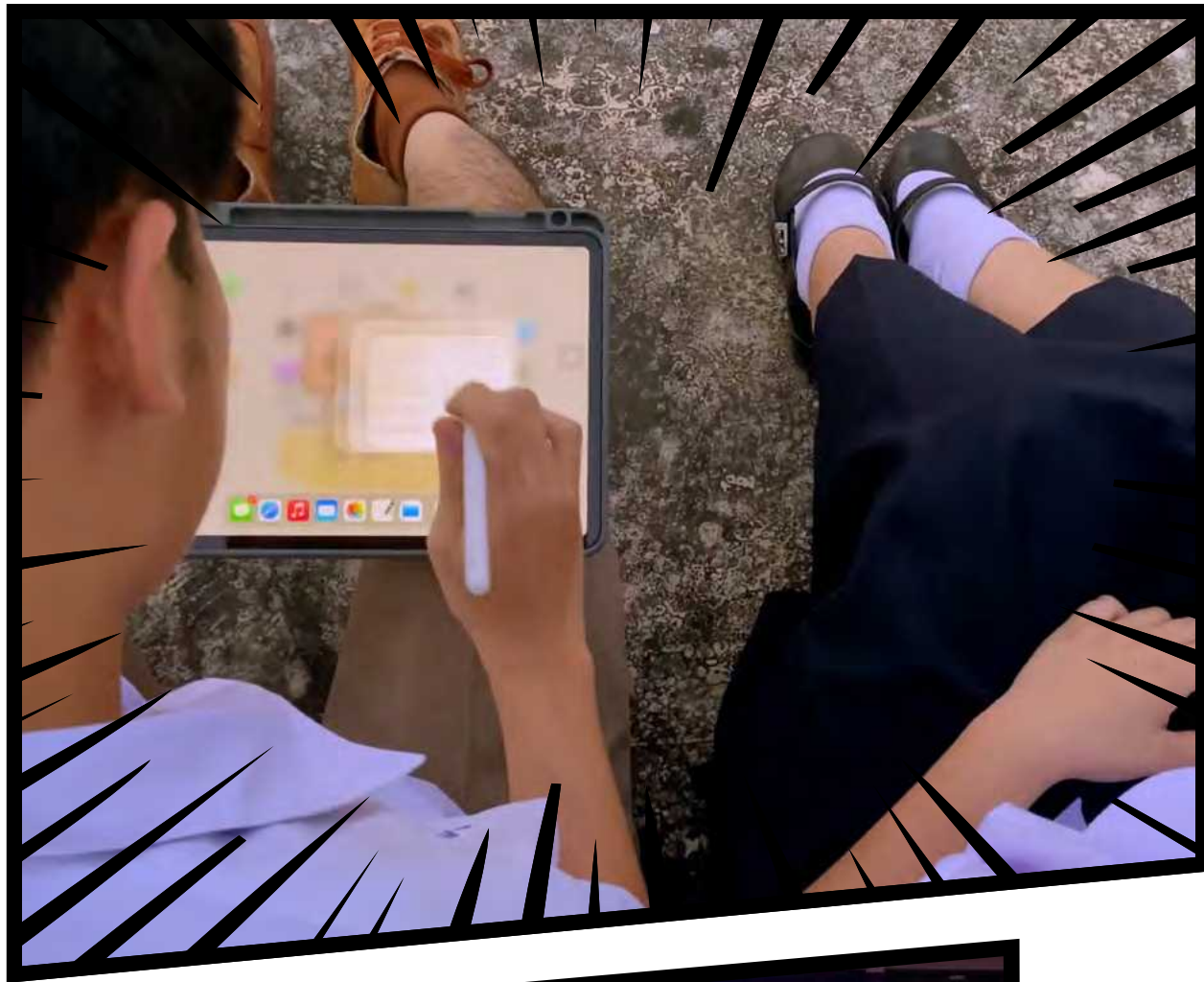
โรงเรียนเฉลิมขวัญสตรี
จังหวัดพิษณุโลก
ภาพยนตร์สั้น



ภาพยนตร์สั้นที่เล่าเรื่องโดยการเปรียบโลกให้เป็นเหมือนตัวละครที่เป็นผู้พิการ
ทางการได้ยิน เพื่อที่จะสื่อให้เห็นว่า โลกบอกเราไม่ได้ว่าเขารู้สึกยังไง โดยแทนการ
กระทำในรูปแบบต่างๆ เช่น การโดนปาขยะใส่ เปรียบเหมือนการที่คนได้ทิ้งขยะ
ลงบนโลกมากมายแต่ไม่ได้คิดจะใส่ใจอะไร

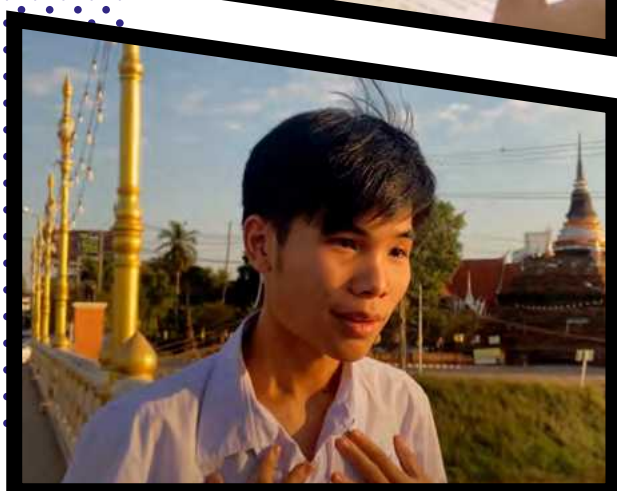
Ting
Ting





HU-H?!





ภาพยนตร์สั้นเรื่อง Save the Earth ต้องการให้คนดูได้ตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องการทำน้ำเน่าเสียจนกลายเป็นปัญหามลพิษทางน้ำ การทิ้งขยะจำพวกพลาสติกหรือขยะอื่นๆ ที่อาจทำให้เกิดภาวะโลกร้อน หรือมีกลิ่นไม่พึงประสงค์จนกลายเป็นมลพิษอากาศได้ เป็นต้น



สแกน QR code เพื่อรับชมภาพยนตร์สั้นเรื่อง Save the Earth

TEAM
07

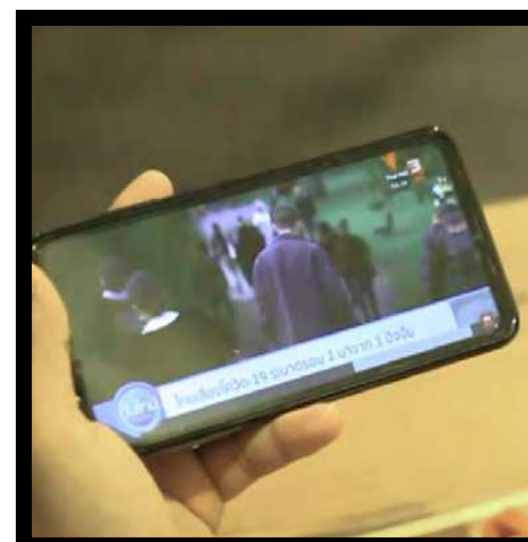
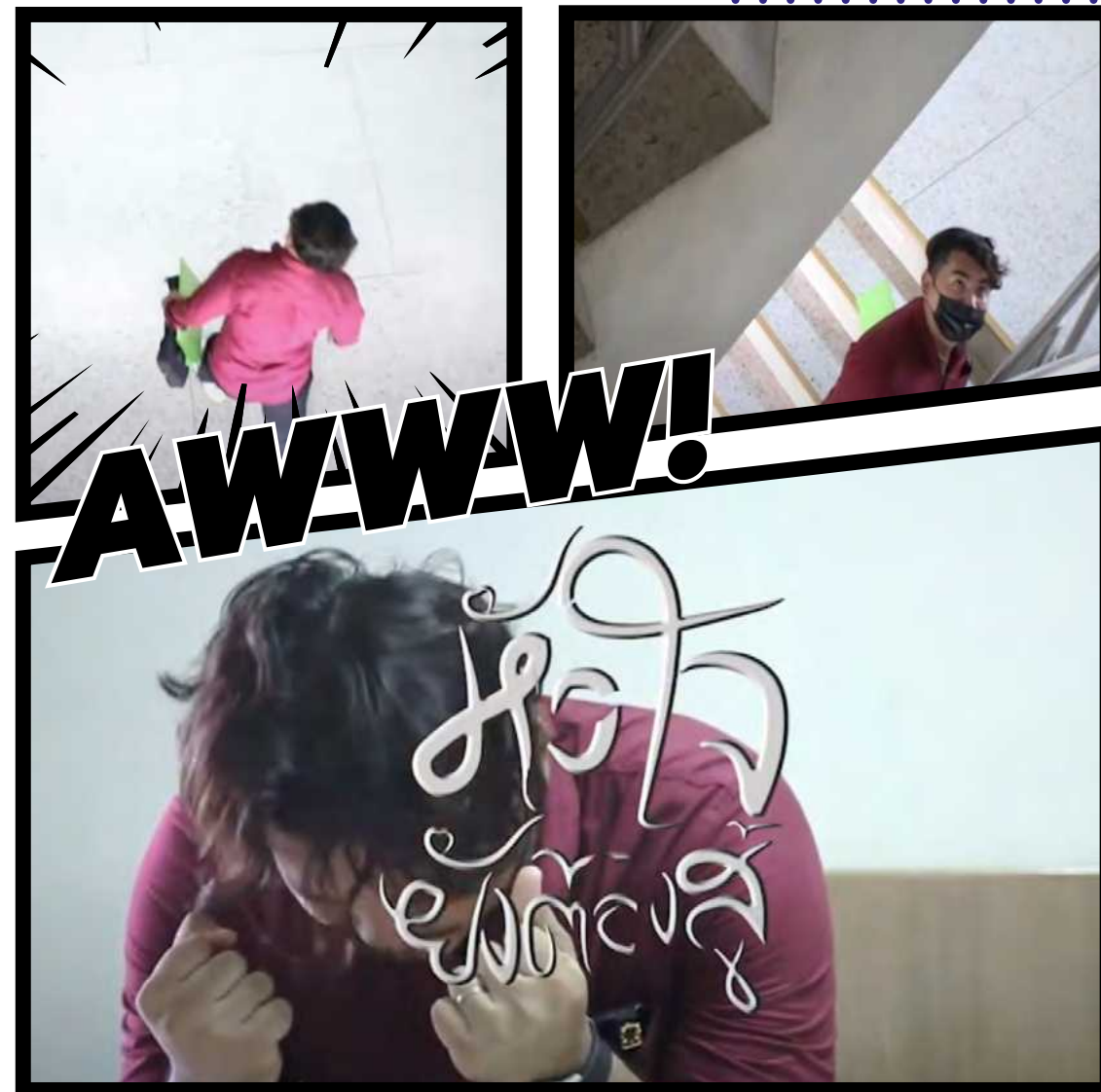
หัวใจ ยังต้องสู้

Style Kampong

มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี
วิทยาลัยอาชีวศึกษาผดุงประชายะลา
มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

ภาพยนตร์สั้น

เคยเหนื่อยและท้อบ้างไหม? ภาพยนตร์เรื่อง “หัวใจยังต้องสู้” จัดทำขึ้นเพื่อสะท้อนสิ่งที่เกิดขึ้นจริงในสังคมที่ได้รับผลกระทบจากการระบาดของ COVID-19 นั่นก็คือความ ผิดหวัง ความเสียใจ ของคนตัวเล็กตัวน้อยในสังคม เช่น การถูกยกเลิกงาน เป็นต้น แต่ชีวิตเมื่อเกิดมาแล้ว เราย่อมต้องสู้ เรียนรู้ และอดทน ฝ่าฟันปัญหาไปให้ได้







WOW!

ทีม Style Kampong หวังว่าภาพยนตร์สั้นเรื่องนี้จะสามารถเป็นเสียงเล็กๆ ที่ให้กำลังใจ และอย่างน้อยที่สุดก็เป็นการแสดงถึง “ความเข้าใจ” ต่อความทุกข์ยากที่คนในสังคมต้องเผชิญ

สแกน QR code เพื่อรับชมภาพยนตร์สั้นเรื่อง “หัวใจยังต้องสู้”



TEAM
08

หน้ากากผ้าจาก เส้นใยธรรมชาติ

Maskmask

โรงเรียนวิทยาศาสตร์
จุฬาราชวิทยาลัย บุรีรัมย์
นวัตกรรม / เทคโนโลยี



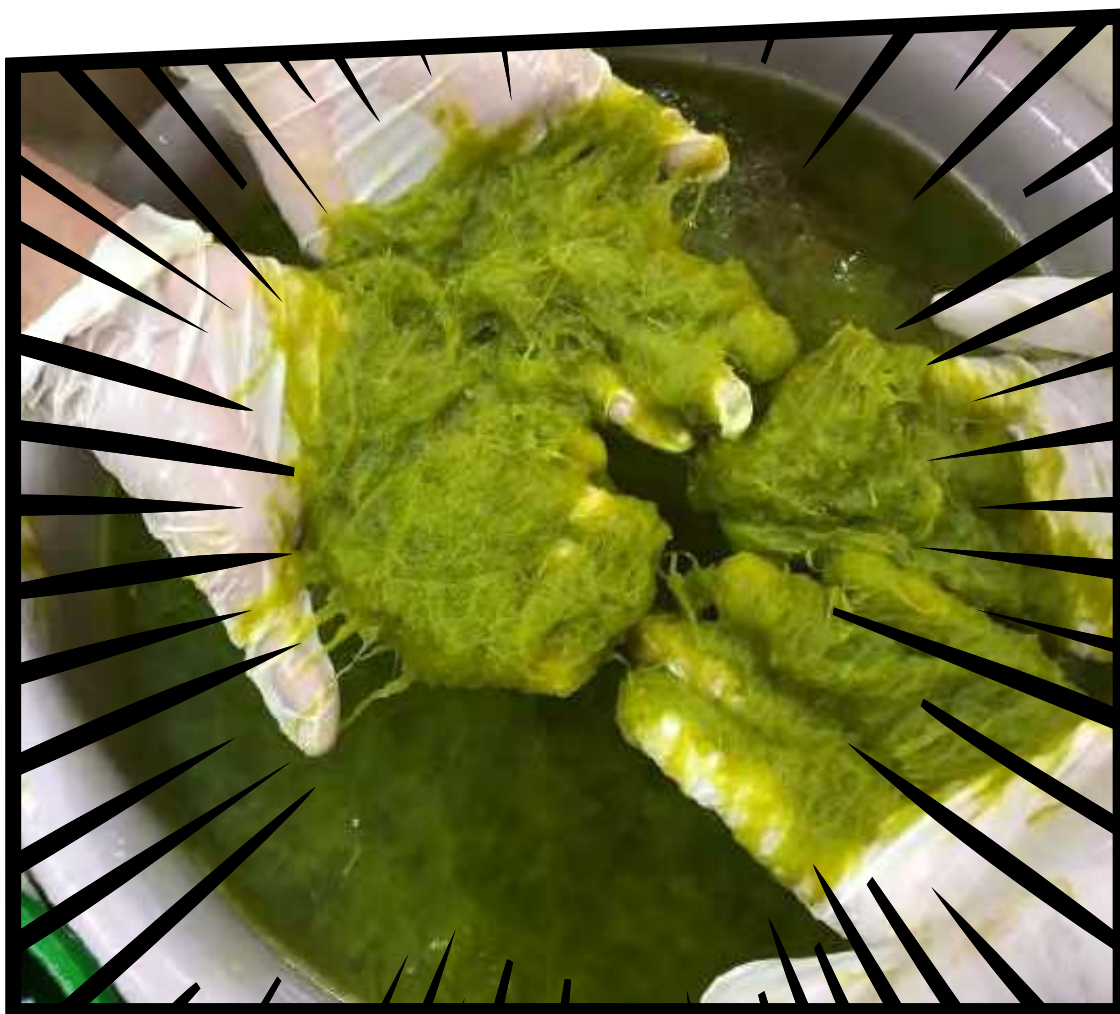
โครงการพัฒนาหน้ากากอนามัยชนิด
ผ้าที่ทำจากวัสดุธรรมชาติอย่าง เส้นใย
ไผ่อ้อย และใบสับปะรด เนื่องจากการ
เลือกใช้หน้ากากอนามัยประเภทใช้
ครั้งเดียวทิ้ง (single-use) นำมาซึ่ง
ปัญหาสิ่งแวดล้อมและขยะจำนวนมาก
เป้าหมายของเราคือความต้องการสร้าง
ความตระหนักถึงเรื่องดังกล่าว และ
ความหวังให้เกิดการทำร้ายสิ่งแวดล้อม
น้อยที่สุด



POOF
POOF..







สาเหตุว่าทำไมต้องเป็นใบสับปะรด เพราะว่าใบสับปะรดเป็นสิ่งเหลือทิ้งจากการทำการเกษตรกรรมไร่สับปะรดนั่นเอง โดยครั้งหนึ่งของสับปะรดในตลาดโลก คือสับปะรดจากประเทศไทย ซึ่งส่วนใบมักไม่ได้นำมาใช้ประโยชน์ และอาจส่งผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม ได้แก่ ปัญหาขยะ และกลิ่นเหม็น คุณสมบัติของเส้นใยสับปะรดมีความแข็งแรงมากโดยมากกว่าฝ้ายถึง 2 เท่า อีกทั้งยังมีคุณสมบัติในการยับยั้งแบคทีเรียที่ก่อให้เกิดสิวขณะสวมใส่หน้ากากผ้าอีกด้วย



นอกจากสับปะรดแล้ว อ้อยก็เป็นพืชเศรษฐกิจที่สำคัญของไทยเช่นกัน โดยเกษตรกรจะนิยมเผาใบอ้อยเพื่อให้ง่ายต่อการเก็บเกี่ยว ปัญหาที่ตามมาคือ ปัญหาฝุ่นควัน และ PM2.5 ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อระบบทางเดินหายใจ เส้นด้ายใบอ้อยผสมฝ้ายมีความแข็งแรงมาก และเส้นใยอ้อยมีคุณสมบัติระบายอากาศได้ดี ทำให้เมื่อนำมาผลิตเป็นหน้ากากผ้าจะให้ความรู้สึกสบาย ไม่อับชื้นซึ่งอาจเป็นสาเหตุของการสะสมเชื้อโรคได้

สแกน QR code เพื่อดูรายละเอียดเพิ่มเติม



TEAM
09

นวัตกรรมฮาเวทูป ปลูกผักอย่างไร ให้ New Normal

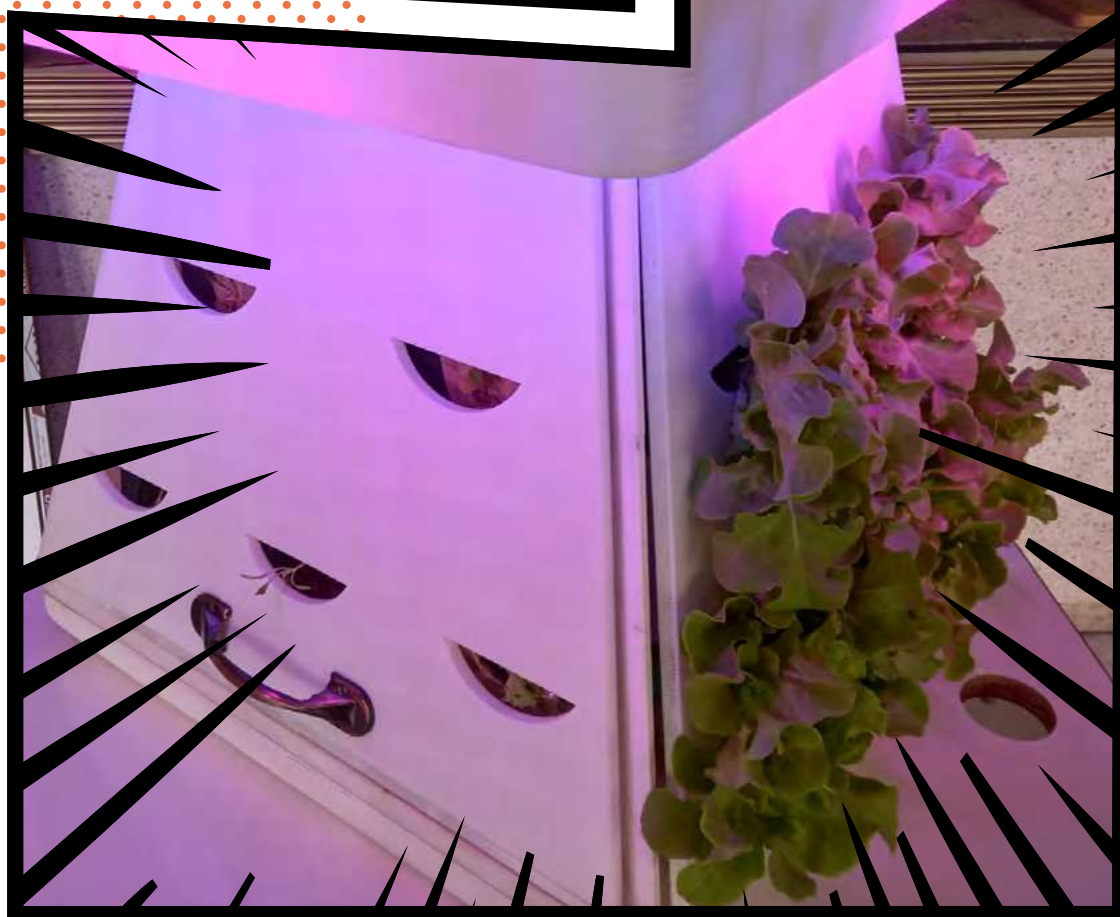
Green Lover

โรงเรียนวิทยาศาสตร์

จุฬารณราชวิทยาลัย ตรัง

นวัตกรรม / เทคโนโลยี

Wow!

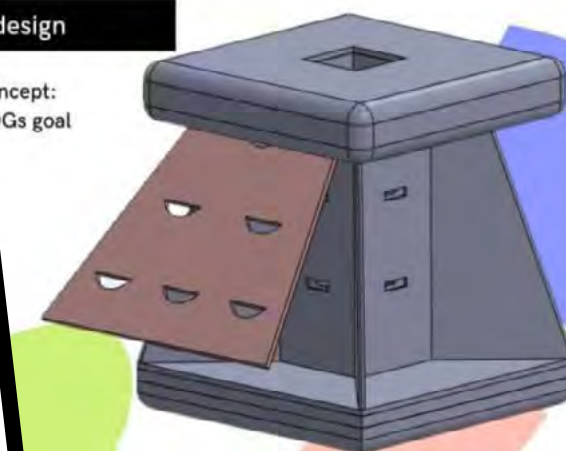


ในช่วงของการล็อคดาวน์
การเตรียมอาหารไว้สำหรับ
ปรุงหรือรับประทานเองดู
จะเป็นสิ่งที่ได้รับความนิยม
เป็นอย่างมาก Green Lover
ได้คิดค้นและออกแบบอุปกรณ์
อัจฉริยะสำหรับปลูกผักในห้อง
ภายใต้คอนเซ็ปต์ “Colla-
boration is the way to
encourage creativity &
good innovation”

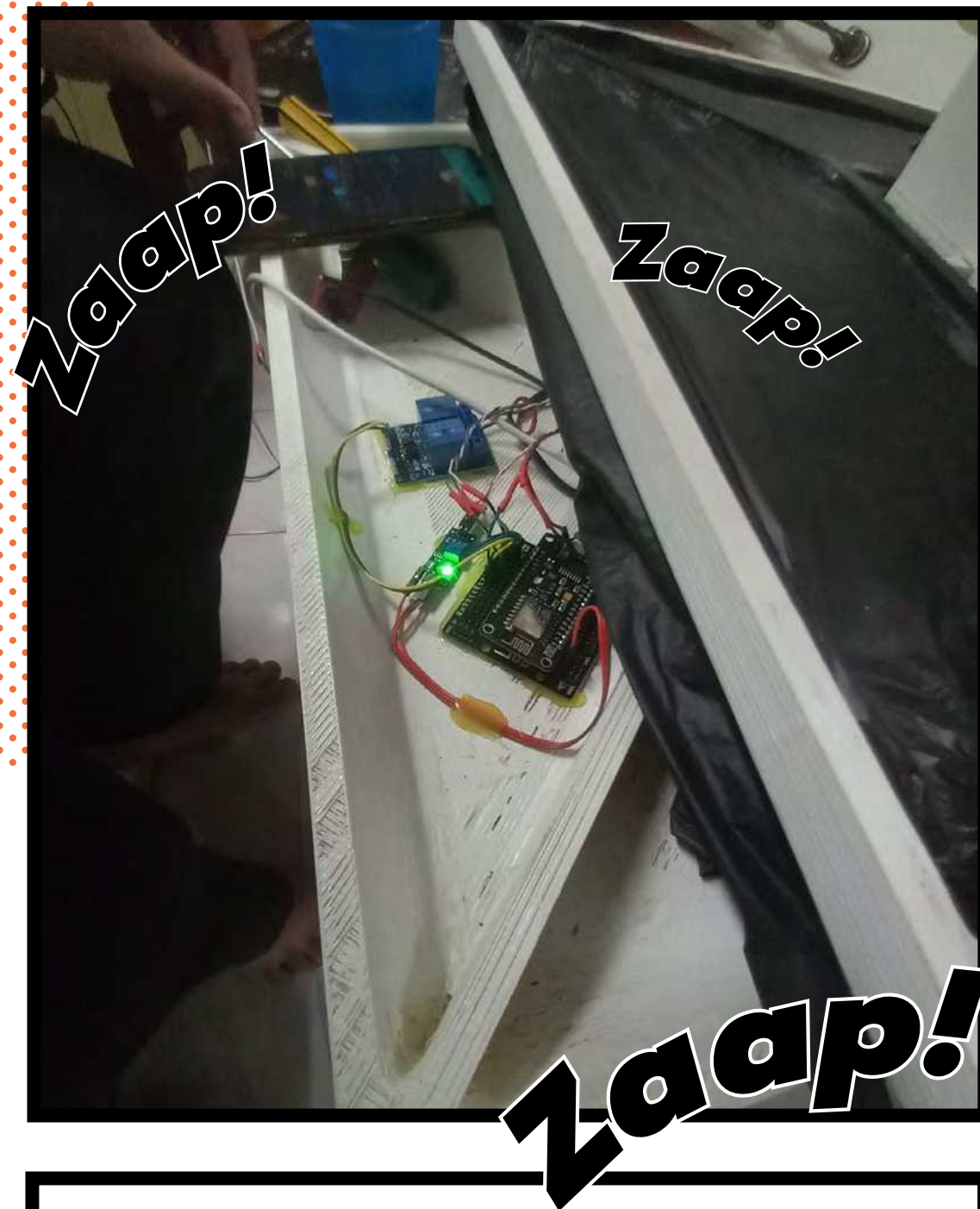
A Sustainable Innovation

design

concept:
DGs goal







โดยมีระบบควบคุมปริมาณน้ำ ความชื้น แสงแดด และ อุณหภูมิ ให้เหมาะสมกับผักชนิดที่ปลูก ด้วยขนาดที่กะทัดรัด ทำให้สามารถติดตั้งไว้ในห้องได้อย่างสะดวกสบาย

สแกน QR code เพื่อดูรายละเอียดเพิ่มเติม



TEAM
10

Plagas โรคร้ายขย่มปฐพี

อยากชงกาแฟ
วิทยาลัยเทคโนโลยีสยาม
บริหารธุรกิจ สะพานใหม่
บอร์ดเกม

เพราะบอร์ดเกมเป็นมากกว่า
เกมที่เล่นเพื่อความสนุกสนาน
แต่ยังสอดแทรกเรื่องราว
และชวนให้ผู้เล่นได้รับ
ประสบการณ์จากการสวม
บทบาทเป็นใครคนหนึ่งที่อยู่
ในเหตุการณ์นั้นๆ บอร์ดเกม
'Plagas โรคร้ายขย่มปฐพี'
เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถ
สวมบทบาทเป็นตัวละครที่ม
คุณหมอ เพื่อช่วยโลกจากไวรัส
วายร้ายซึ่งจะสวมบทบาทโดย
ผู้เล่นจำนวน 1 คน

SUPER!





เนื้อหาและวิธีการเล่นเกมไม่
ซับซ้อนจนเข้าใจยากเกินไปสำหรับ
ผู้เล่นใหม่ โดยภายในเกมจะมีการด
ที่มีคุณสมบัติ ability หลากหลาย
เช่น การรักษาและป้องกันประเภท
ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นวัคซีน เจลล้างมือ
หรือหน้ากากอนามัย สำหรับต่อกร
กับผู้เล่นที่เป็นตัวร้าย ฯลฯ



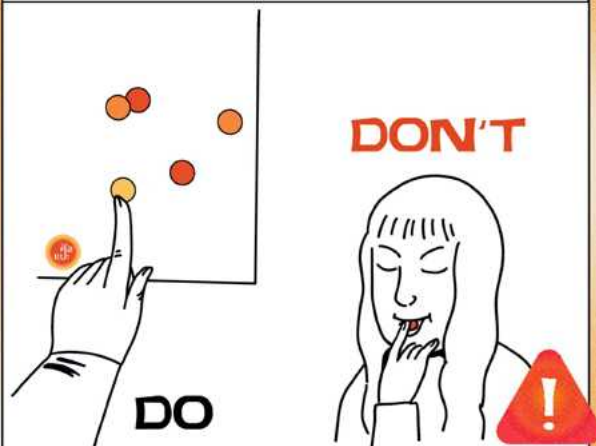
สแกน QR code เพื่อดู
รายละเอียดเพิ่มเติม

TEAM
11

ศิลปะ Sticky Art

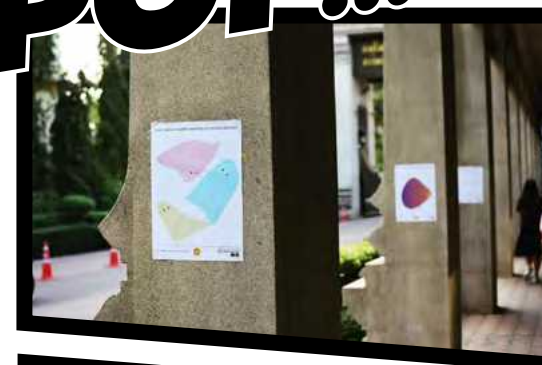
ศิลปะ Sticky Art
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์
ชุดกิจกรรมเพื่อ
ปรับเปลี่ยนพฤติกรรม

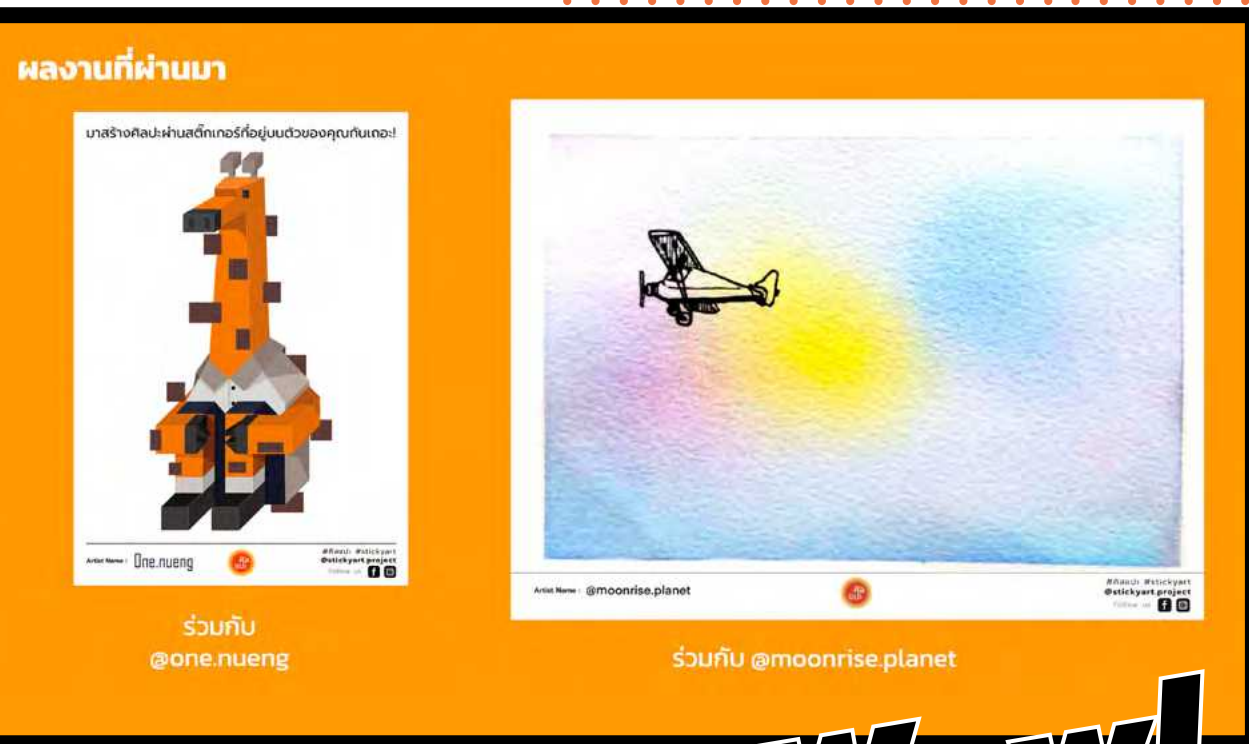
INSTRUCTION : HOW TO STICK
(PROPERLY)



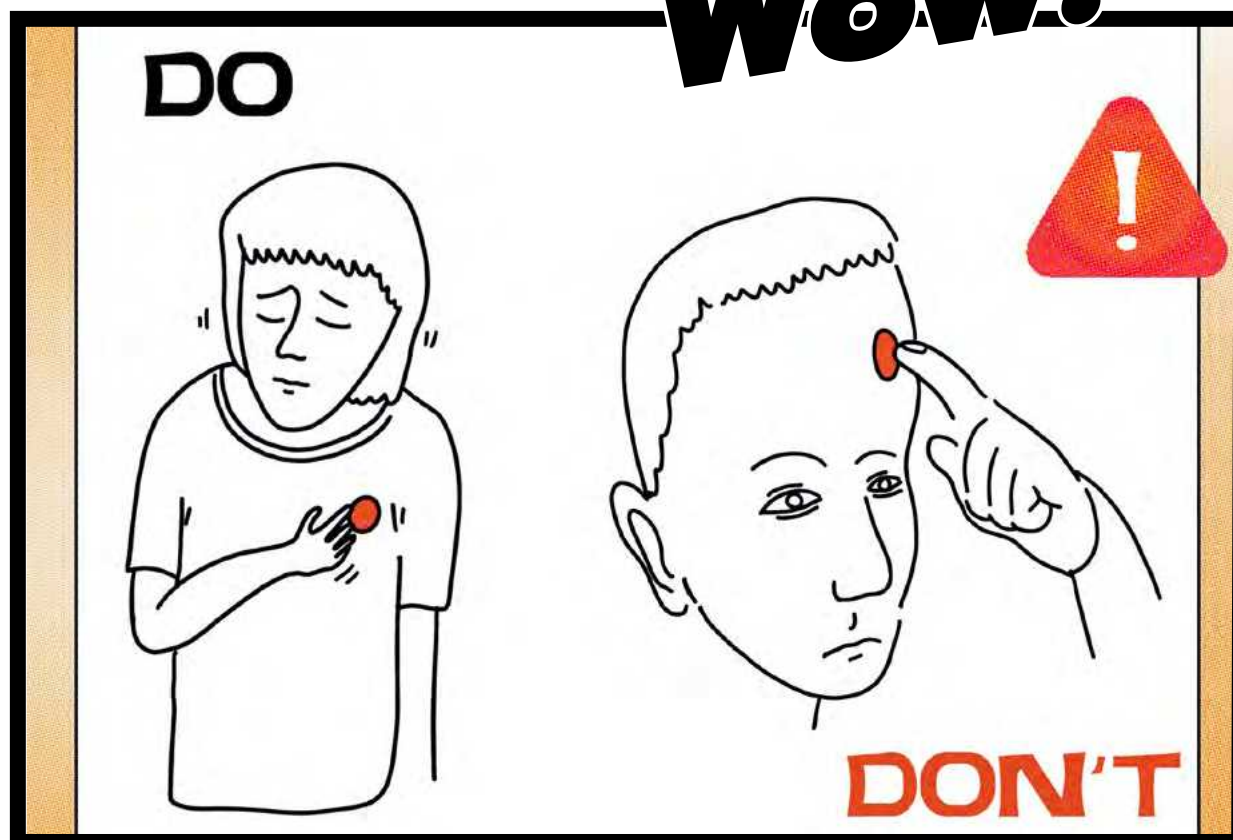
ชุดกิจกรรมที่มุ่งสำรวจพฤติกรรมของมนุษย์ผ่านพฤติกรรมการแปะสติ๊กเกอร์ติดกรอง
ในที่สาธารณะ หรือ “สติ๊กเกอร์วัดไข้” ที่นอกจากจะสร้างปัญหาให้กับระบบนิเวศจาก
ขยะสติ๊กเกอร์จำนวนมากแล้ว ยังทำให้เราได้ตั้งคำถามกับความมีวินัยของคนไทย

POP
POP...





Wow!



นั่นก็คือ สติ๊กเกอร์ ผ่านจุดคัดกรอง พบพวกเขาได้ที่

โรงพยาบาล

สถานศึกษา

กำแพง

พื้น

เสาไฟฟ้า

ต้นไม้

รถสาธารณะ

เคสโทรศัพท์

หนังสือ

กระเป๋า

ลิฟท์

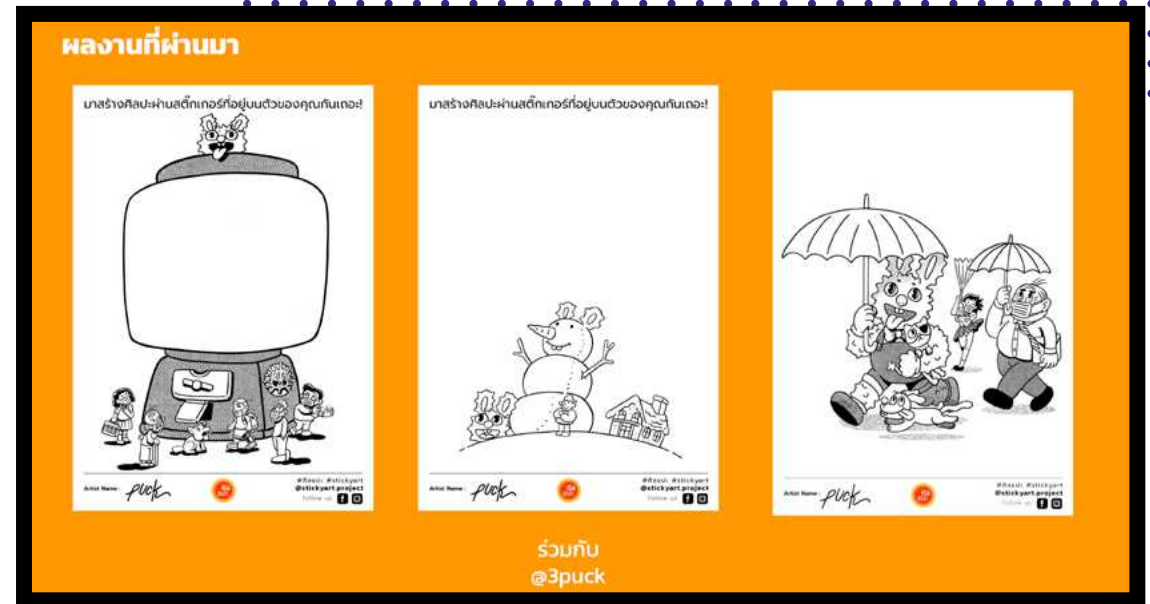
ทางเท้า



โครงการ “ศิลปะ” เชิญชวนให้เราร่วมกันสร้างผลงานศิลปะแบบมีส่วนร่วม ผ่านการนำสติ๊กเกอร์ติดกรองเหล่านั้นมาแปะบนแผ่นกระดาษซึ่งจะนำไปสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะต่อไป นอกจากนี้ ยังนำไปสู่คำถามต่อการปะทะหว่างมนุษย์ หรือการ “ปะป้าย” คนๆ นั้นว่าเป็นอย่างไรตามอำเภอใจ ผ่านสื่อวิดีโอบทสัมภาษณ์ที่มีผู้เข้าร่วมทั้งหมด 6 คน



สแกน QR code เพื่อดูรายละเอียดเพิ่มเติม



ผลงานจากนักเรียนที่ไม่ใช่แล้วของนักศึกษาพยาบาลวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตทำการติดตั้งที่มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต



การคัดเลือก ผู้ชนะเลิศ



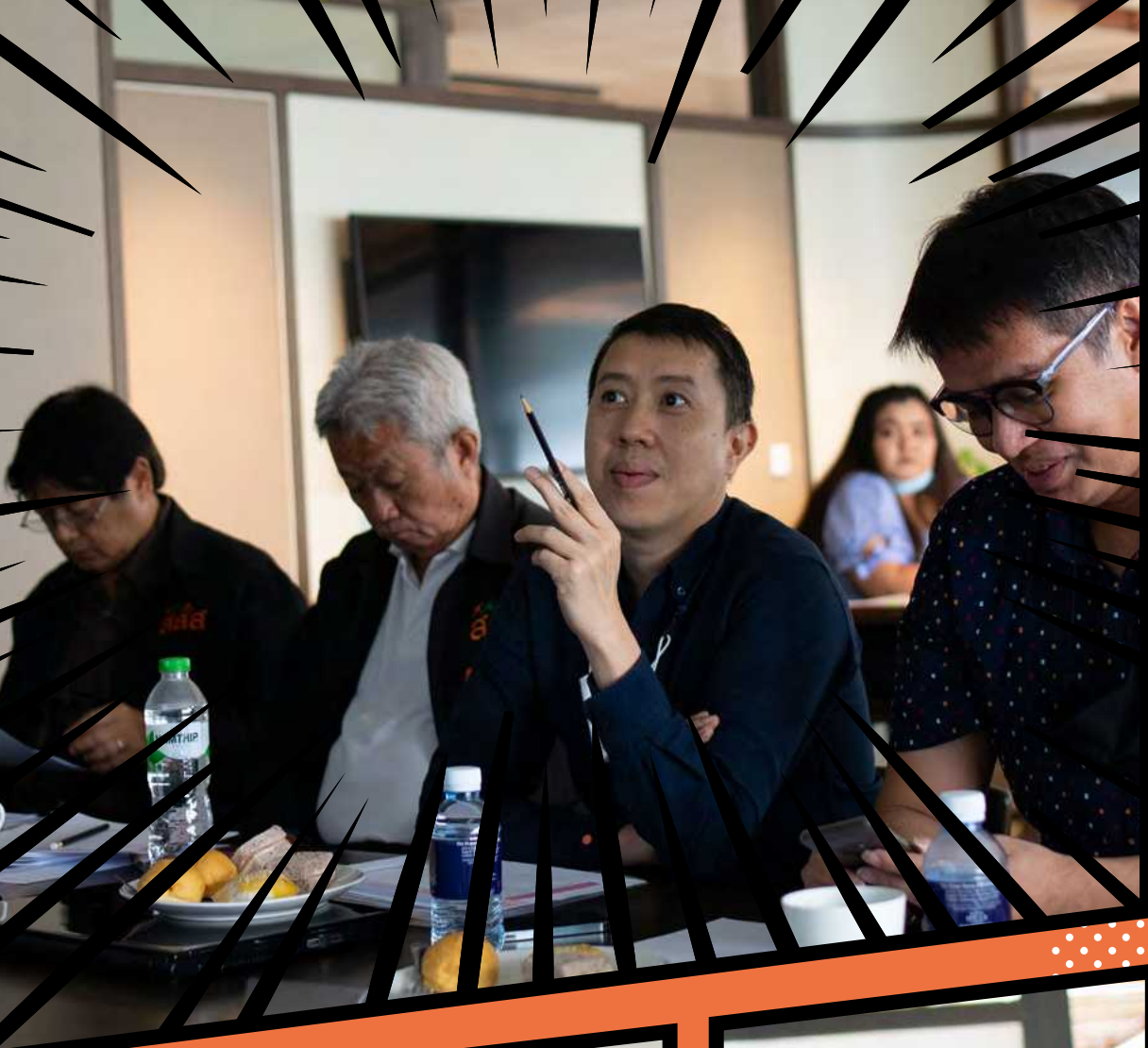
Wow!





Ping!

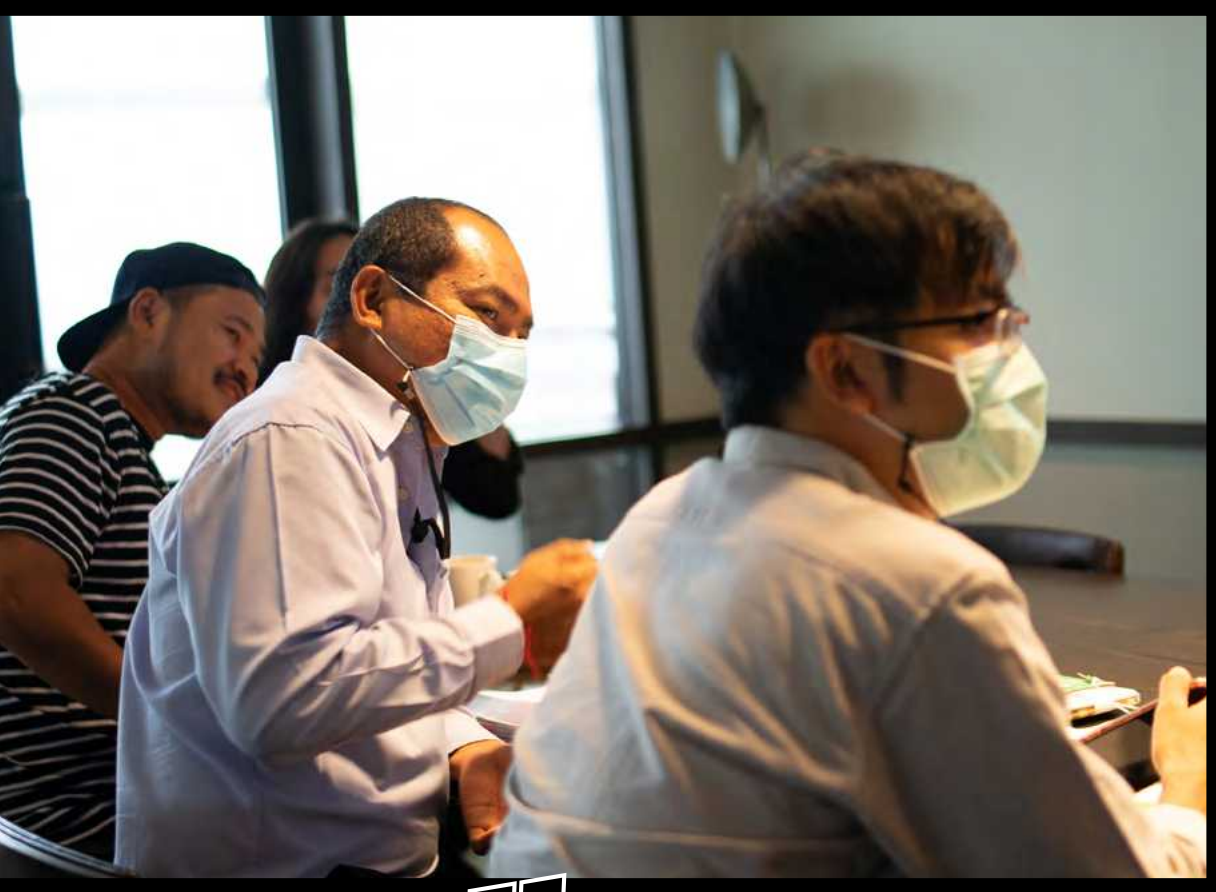






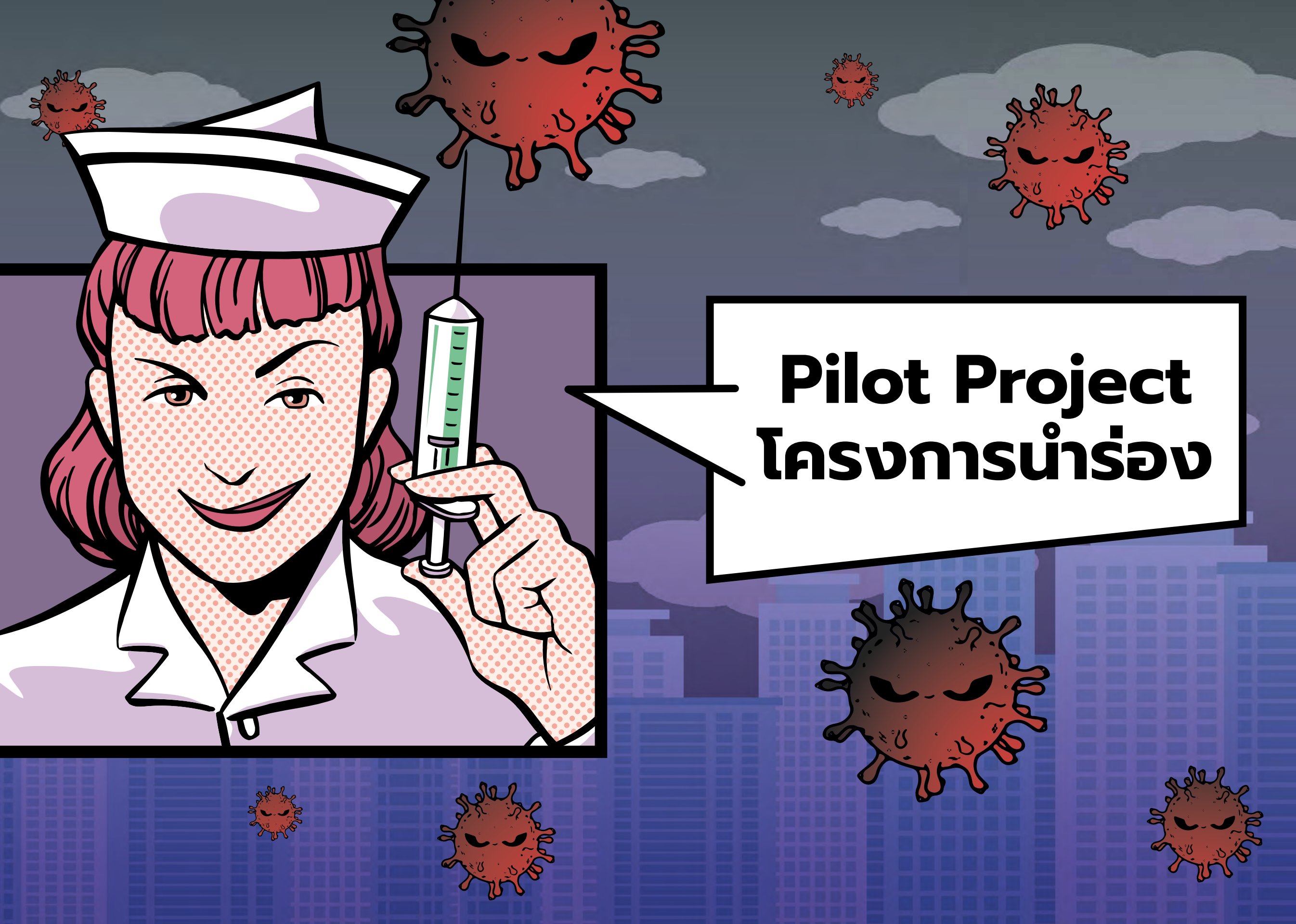
Wow!





YEAH!





**Pilot Project
โครงการนำร่อง**

โครงการนำร่อง วิชชูลดา

ด้วยสถานการณ์การระบาดของ COVID-19 ซึ่งส่งผลกระทบต่อเศรษฐกิจทุกภาคส่วนในประเทศไทย ร้านอาหาร สถานที่ท่องเที่ยว กิจกรรมต่างๆ ต่างได้รับผลกระทบและขาดแคลนรายได้มหาศาล แม้สถานการณ์ดังกล่าวจะยังไม่กลับสู่สภาวะปกติ แต่สิ่งสำคัญที่ทุกคนจะมีส่วนร่วมในการช่วยขับเคลื่อนประเทศไทยได้คือการอุดหนุนคนไทยด้วยกัน ทั้งอาหารไทยและสถานที่ท่องเที่ยว วิชชูลดาจึงใช้งานศิลปะชิ้นนี้ช่วยบอกเล่าและประชาสัมพันธ์ให้คนไทยได้รับรู้โดยนำเสนอภาพแผนที่ในมุมสูงแสดงพื้นที่ร้านอาหาร สถานที่สำคัญภายในย่านใกล้เคียงกับพิพิธภัณฑ์และข้อมูลสำคัญในการท่องเที่ยว เพื่อเชิญชวนให้ผู้คนมาชมผลงาน ตามรอยไปชิมอาหารในละแวกใกล้เคียง ไปอุดหนุนสินค้าต่างๆ จากตลาดในละแวก ไปชมสถานที่สำคัญเพื่อให้มีการกระจายรายได้และการหมุนเวียนของเศรษฐกิจ

วิชชูลดาเลือกใช้วัสดุเหลือใช้มาเป็นสื่อกลางในการนำเสนอ เพื่อเผยแพร่นัยสำคัญทางด้านสิ่งแวดล้อมลงไปในเรื่องของปริมาณขยะที่เกิดจากการบริโภคทรัพยากร โดยนำเสนอออกมาในรูปแบบของการล้นทะลักของขยะออกมาจากเฟรมชิ้นงาน ใช้ลักษณะการไหลย้อยเหมือนน้ำที่เต็มไปด้วยขยะ การจัดแสดงครั้งนี้วิชชูลดาต้องการเชื่อมโยงผู้ชมร่วมกับชิ้นงาน โดยให้ผู้ชมได้หยิบวัสดุเหลือใช้จากที่บ้านหรือที่ติดตัวมาระหว่างการมาเยี่ยมชมผูกติดลงไปบนชิ้นงาน เพื่อให้ทุกคนได้มีส่วนร่วม และทิ้งร่องรอยการบริโภคของตนเองไว้ให้เป็นที่ระลึก เพื่อตอกย้ำและเตือนให้ทุกคนเกิดความตระหนักถึงการใช้ทรัพยากรอย่างมีสติ นอกจากนี้ชิ้นงานยังเป็นพื้นที่ในการประชาสัมพันธ์ร้านค้า สถานที่ที่ผู้ชมอยากแนะนำแต่ยังไม่มีในแผนที่อีกด้วย



Wow!





Ping!



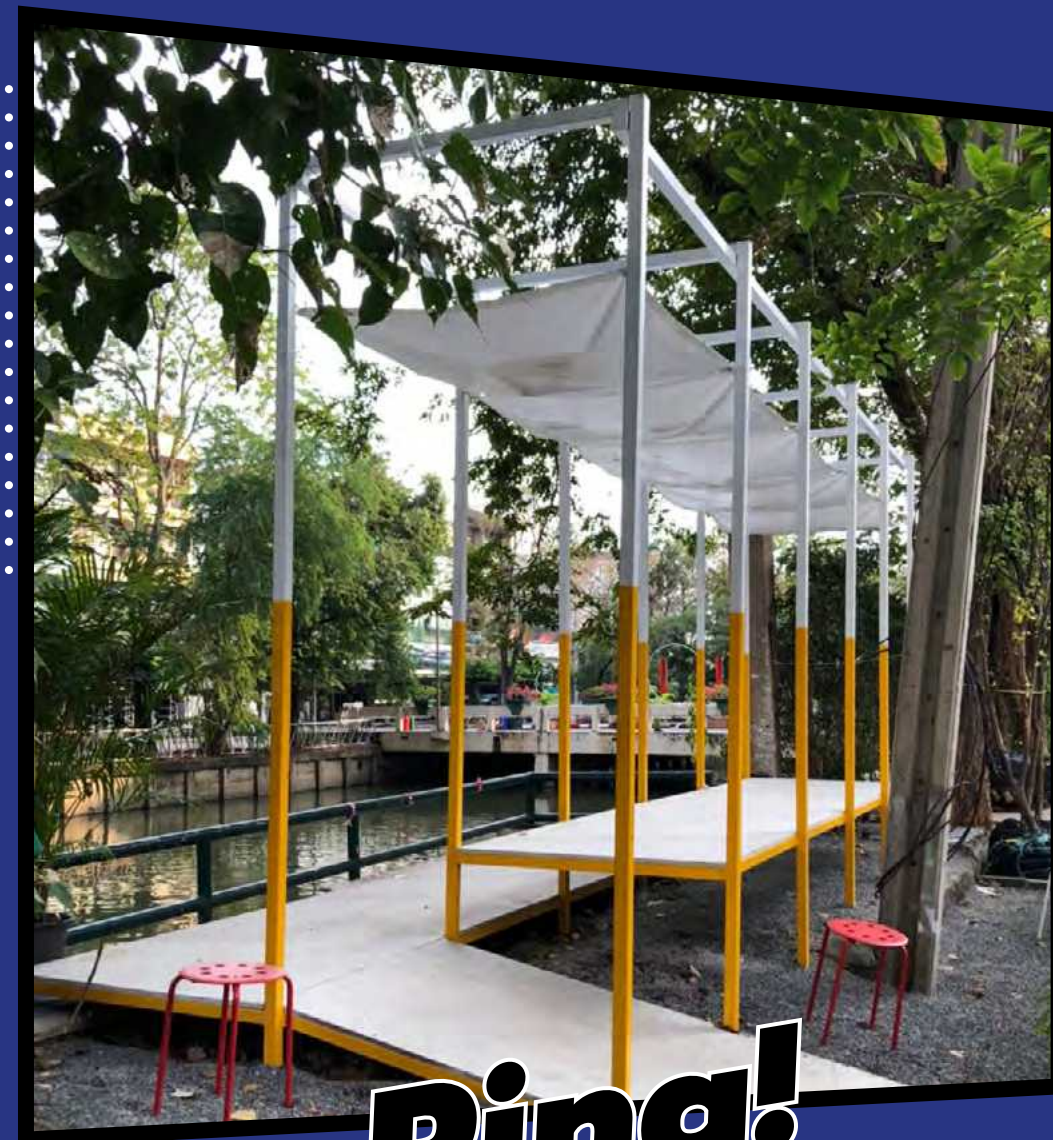
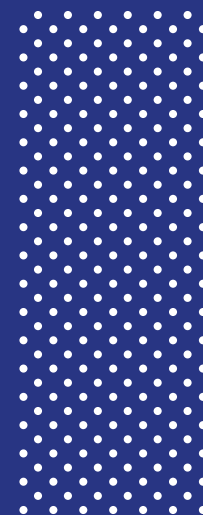
โครงการนำร่อง we!park

จากสถานการณ์สิ่งแวดล้อมและสังคมที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน ทำให้เมืองถูกแยกส่วน ไม่ว่าจะเป็น สถานการณ์ PM2.5 การจราจร เกะกะความร้อน ความปลอดภัยและเหมาะสมในการใช้งานของทางเท้า เศรษฐกิจชุมชนซบเซา we!park-we create park จึงมีความเชื่อว่าการเพิ่มจำนวนพื้นที่สาธารณะสีเขียว เป็นหนึ่งในวิธีการที่สามารถช่วยบรรเทาปัญหาเมืองที่เกิดขึ้นในปัจจุบันได้ เนื่องจากพื้นที่สาธารณะสีเขียวสามารถช่วยดูดซับมลพิษและดักจับฝุ่นด้วยต้นไม้ สร้างเสริมสุขภาพจิตและภูมิคุ้มกัน ผ่านการเป็นพื้นที่กิจกรรมนันทนาการและออกกำลังกาย รวมไปถึงกระตุ้นเศรษฐกิจในย่าน ผ่านการกระตุ้นการเข้าถึงและใช้งานในพื้นที่และพื้นที่ใกล้เคียงโดยวิธีการเพิ่มพื้นที่สีเขียว

กลุ่ม we!park จึงจัดแสดงกิจกรรม “พื้นที่สาธารณะสีเขียวชั่วคราว” (Pop-up Park) ในการเปลี่ยนพื้นที่ที่ทิ้งร้างหรือไม่ถูกใช้งานอย่างเต็มศักยภาพ ให้กลายเป็นพื้นที่สาธารณะสีเขียวที่สามารถรองรับการใช้งาน กิจกรรมต่างๆ ได้หลากหลาย เพื่อสื่อสารและกระตุ้นจิตสำนึกให้สังคมเห็นถึงโอกาสและศักยภาพของการพัฒนาพื้นที่ที่ทิ้งร้างให้กลายเป็นพื้นที่สาธารณะสีเขียว รวมไปถึงสร้างโอกาสในการขับเคลื่อนให้พื้นที่ถูกพัฒนาเป็นพื้นที่สาธารณะสีเขียวถาวรในอนาคตที่มีคุณภาพและยั่งยืน

Wow!





Ping!





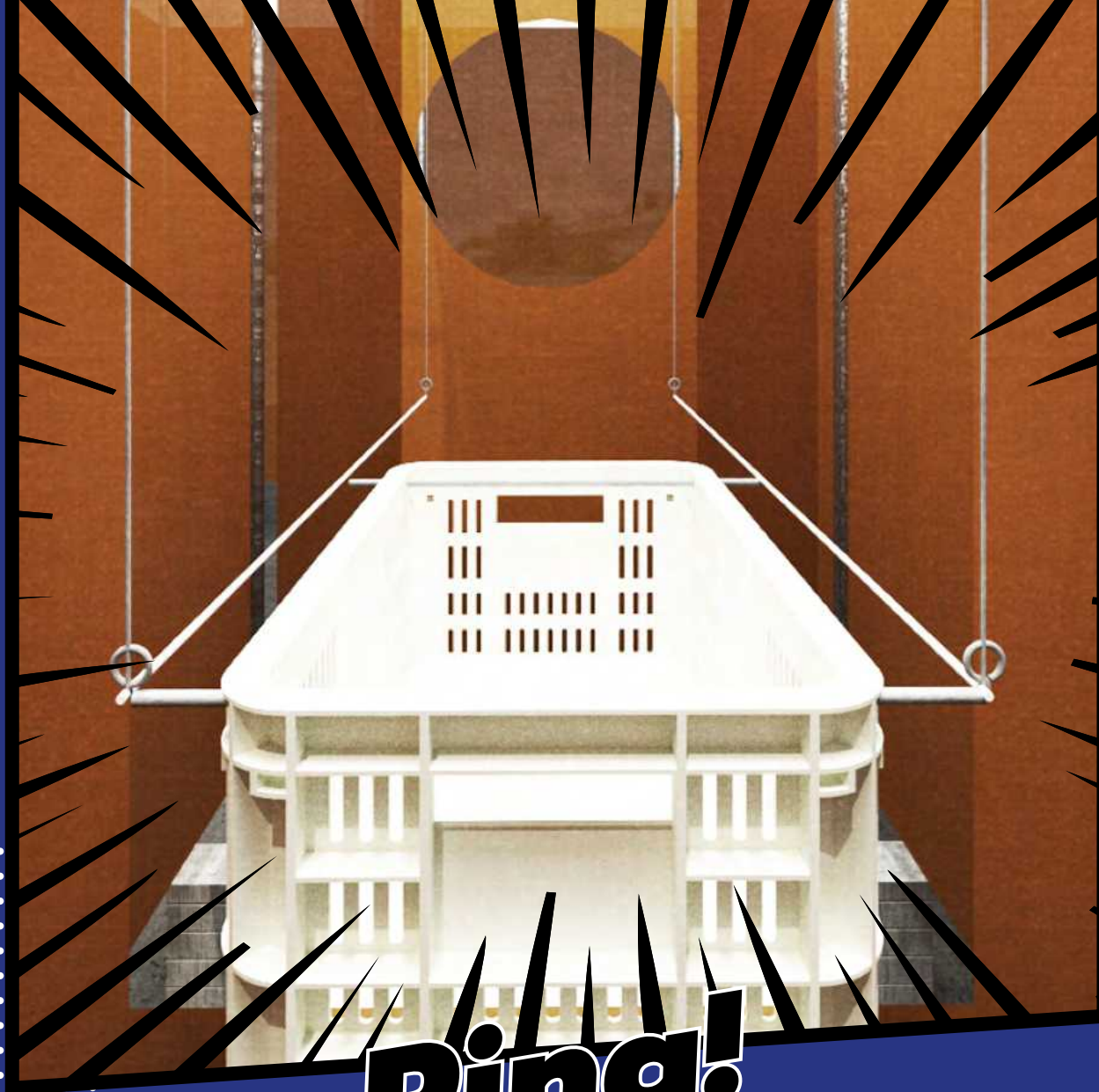
โครงการนำร่อง PHTAA

จากวิกฤตการณ์ของโรคระบาดซึ่งกระทบกิจกรรมในชีวิตประจำวันของผู้คน มาตรการด้านความปลอดภัย อย่างเช่น การเว้นระยะห่าง ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในการทำกิจกรรมต่างๆ สถานีดับบาตรจึงเป็นการประสานปัจจัยของความชั่วคราวในการใช้พื้นที่ที่สอดคล้องไปกับมาตรการความปลอดภัยซึ่งทำให้ผู้คนสามารถดำเนินกิจกรรมในชีวิตประจำวันได้และคงไว้ซึ่งความสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ความรู้สึก โดยใช้งานออกแบบสร้างความจรรโลงในการใช้ชีวิตให้คงไว้ในสถานการณ์เช่นนี้

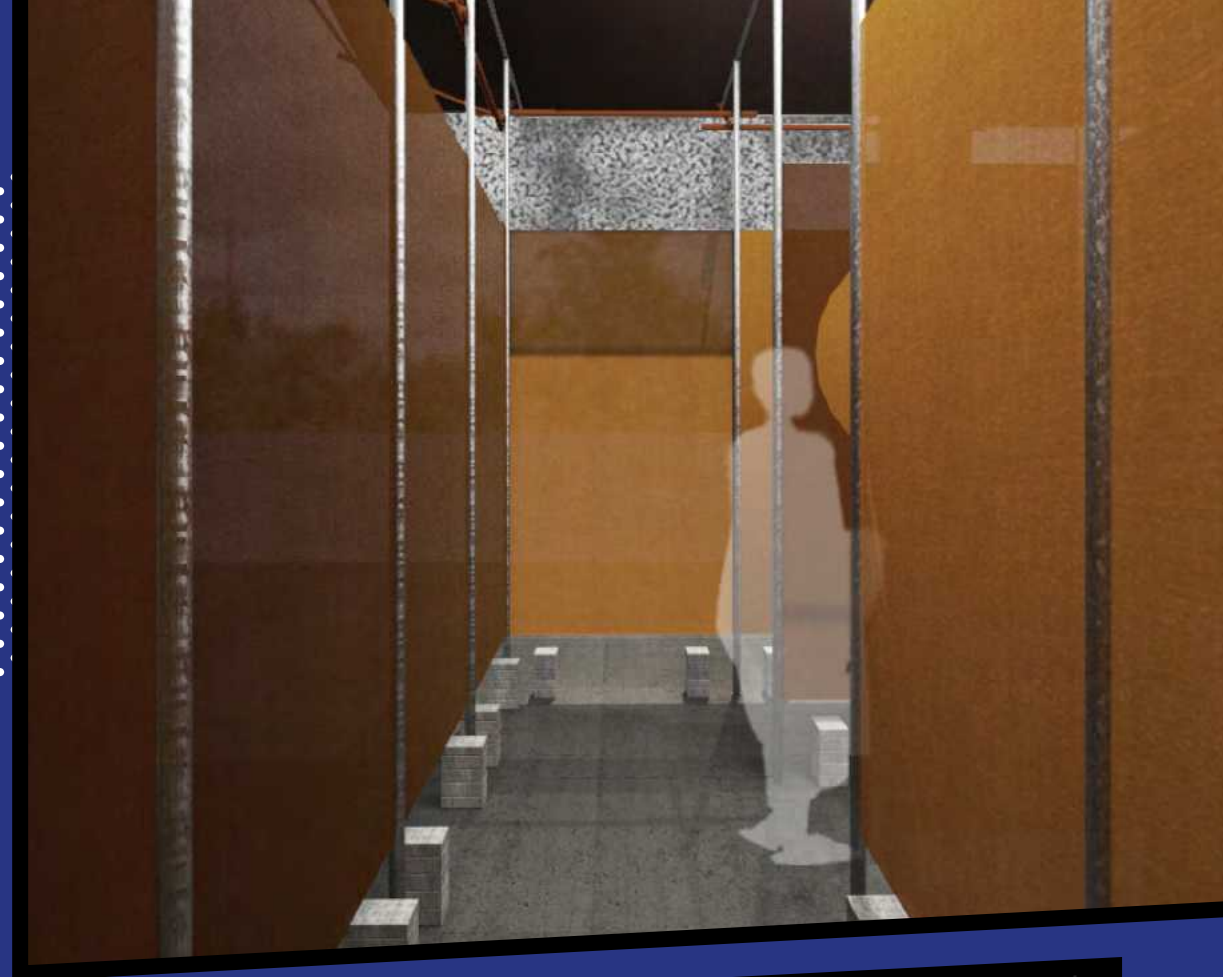
พระสงฆ์นับเป็นกลุ่มเสี่ยงเพราะต้องออกบิณฑบาต ซึ่งในกิจกรรมการดับบาตรนั้นไม่ได้มีข้อกำหนดชัดเจนในเรื่องการเว้นระยะห่าง ทางที่ออกแบบจึงจำลองพื้นที่สำหรับ ดับบาตร โดยใช้โครงสร้างไม้ถาวรในเขตพื้นที่พบบปะกันระหว่างผู้ดับบาตรและพระสงฆ์ เช่น ตลาด ซึ่งโครงสร้างนี้จะใช้รูปแบบการประกอบแบบง่าย ๆ เช่น การใช้หนังร้าน การขึ้นผ้าด้วยของหนัก เช่น อิฐ หรือบล็อกคอนกรีตเพื่อถ่วงให้ผ้าอยู่ทรง หรือการใช้วัสดุไถ่ตัว เช่น คลิปหนีบกระดาษซึ่งทำให้เป็นผืนอยู่กับโครงสร้าง การใช้รอกส่งของถวายเป็นกับลังผลไม้และของเหลือใช้จากในวัด เช่น จีวรเหลือใช้จากพระสงฆ์ที่สึกแล้ว เพื่อสร้างองค์ประกอบที่สามารถสร้างสัญลักษณ์ของพื้นที่ทางศาสนาและตอบโจทย์เรื่องการรักษาระยะห่าง

Wow!





Ping!





ünssการ Creative Virus

ไวรัสโคโรนาได้ชื่อว่าเป็นไวรัสเปลี่ยนโลก คล้ายกับว่ามันอุบัติขึ้นมาบนโลกเพื่อสร้างความเปลี่ยนแปลง ใครไม่ยอมปรับเปลี่ยนก็จะโดนคัดออกไป ...

องค์การอนามัยโลก (World Health Organization) ประกาศชื่อที่เป็นทางการสำหรับใช้เรียกโรคทางเดินหายใจที่เกิดจากไวรัสโคโรนาสายพันธุ์ใหม่ว่า ‘โควิด- 19’ (COVID-19) โดยชื่อนี้มาจากคำย่อในภาษาอังกฤษของคำว่า โควิดา ไวรัส และ ดิซีส์ (Disease) ที่แปลว่าโรคภัยไข้เจ็บ รวมทั้งเลข 19 ซึ่งเป็นปีที่มีรายงานการแพร่ระบาดครั้งแรก (2019)

ว่ากันว่าวิกฤตโรคระบาดเกิดขึ้นในโลกเราทุกๆ 100 ปี กาฬโรคในปี 1720 อหิวาตกโรค ปี 1820 และล่าสุดไวรัสโคโรนา ปี 2020 ในทุกวิกฤตมนุษย์ได้เรียนรู้และพัฒนาตัวเองเพื่อความอยู่รอดต่อไปในอนาคต วิกฤตรอบนี้ส่งผลกระทบเป็นระลอกคลื่น (Ripple Effect) สั่นสะเทือนในวงกว้างครอบคลุมแทบทุกๆ วงการ ไม่เว้นอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของพวกเรา คอนเสิร์ต เฟสติวัล งานเปิดตัวสินค้า แฟชั่นโชว์ อีเวนต์ สเตจโปรดักชัน งานถ่ายภาพยนตร์และรายการโทรทัศน์ ร้านอาหาร ศูนย์การค้า โรงแรม งานก่อสร้าง และตกแต่งแทบทุกชนิด ล้วนเผชิญกับสถานการณ์ “ชะลอโครงการ” “เลื่อนออกไปก่อน” กระทั่ง “ยกเลิกไปเลย” โอลิมปิกฤดูร้อน 2020 โตเกียวเกมส์ เจมส์บอนด์ภาคใหม่ ‘No Time to Die’ หรือหนัง Marvel Studios หลายๆ เรื่อง ยังต้องเลื่อน Bangkok Design Week ก็เช่นกัน มีอันต้องถอยร่นมาอยู่กลางปี ถ้าให้ถอยไปอีกคงชนกับงานปีหน้าพอดี

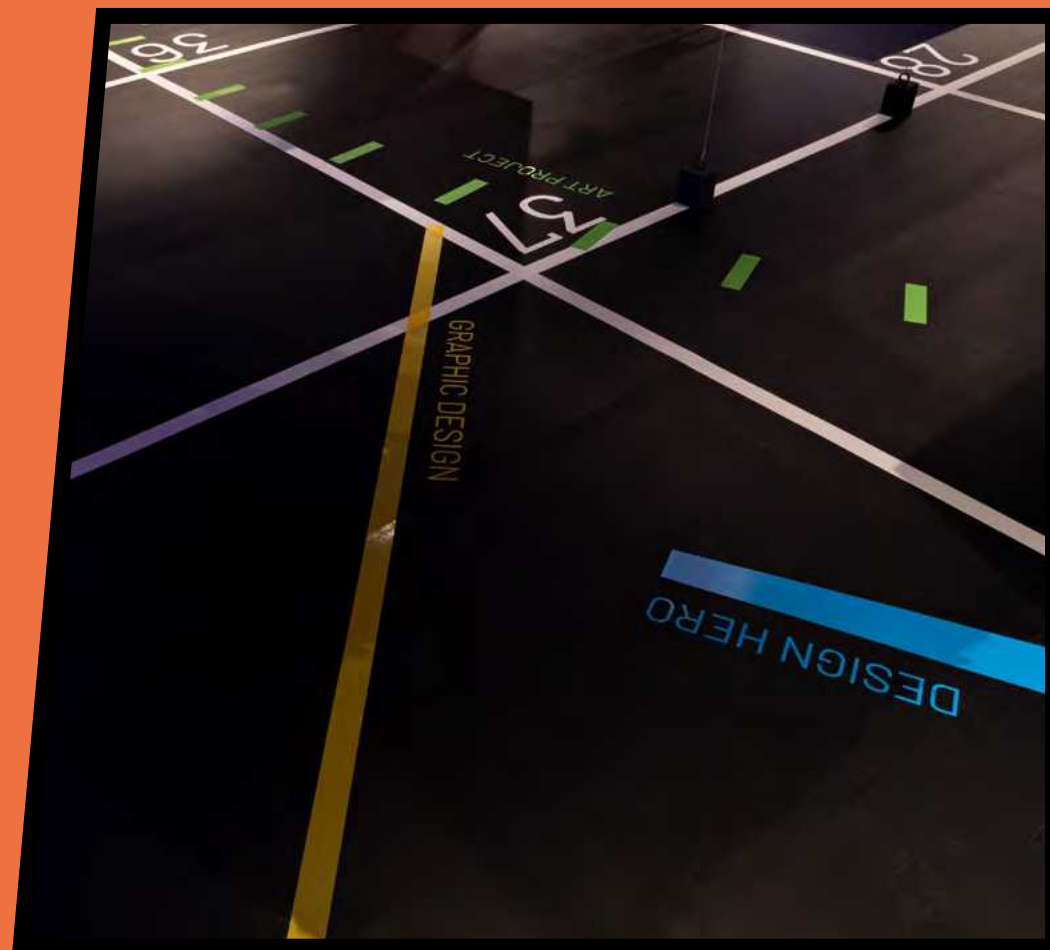
Creative Virus เป็นนิทรรศการที่ art4d และแผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ รวบรวมมุมมองต่างๆ เกี่ยวกับ COVID-19 ของบรรดาเยาวชนที่ได้รับทุนสนับสนุน สถาปนิก นักออกแบบ และนักสร้างสรรค์ หลากหลายสาขาที่มีผลงานร่วมแสดงในครั้งนี้ Creative Virus จึงน่าจะเหมาะสมกับสถานการณ์และ

ชวนให้ติดตาม หรือคิดต่างออกไป เพื่อสร้างอรรถรสในการรับชม นิทรรศการนี้ ในนามของคณะผู้จัด นิทรรศการ Creative Virus ต้องขอขอบคุณผู้ร่วมส่งผลงานเข้าร่วมทุกท่าน TCDC ผู้สนับสนุนสถานที่จัดงาน และผู้ชมทุกๆ ท่าน ที่ให้เกียรติสวมแมสก์มาเข้าชมงานในช่วงเวลาที่เราร่วมกันกับความปกติใหม่เช่นนี้

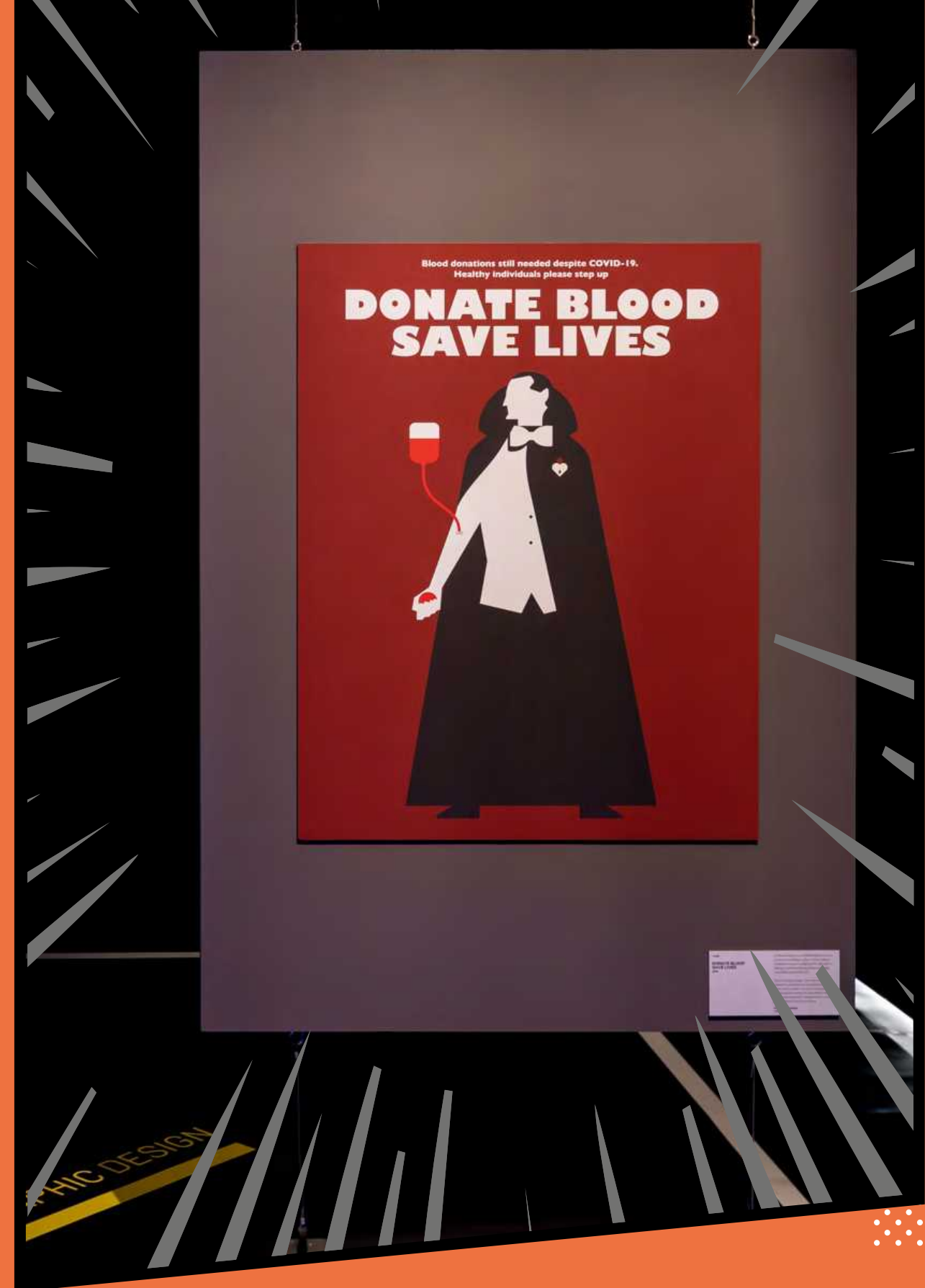




Ping!



Wow!





YEAH!

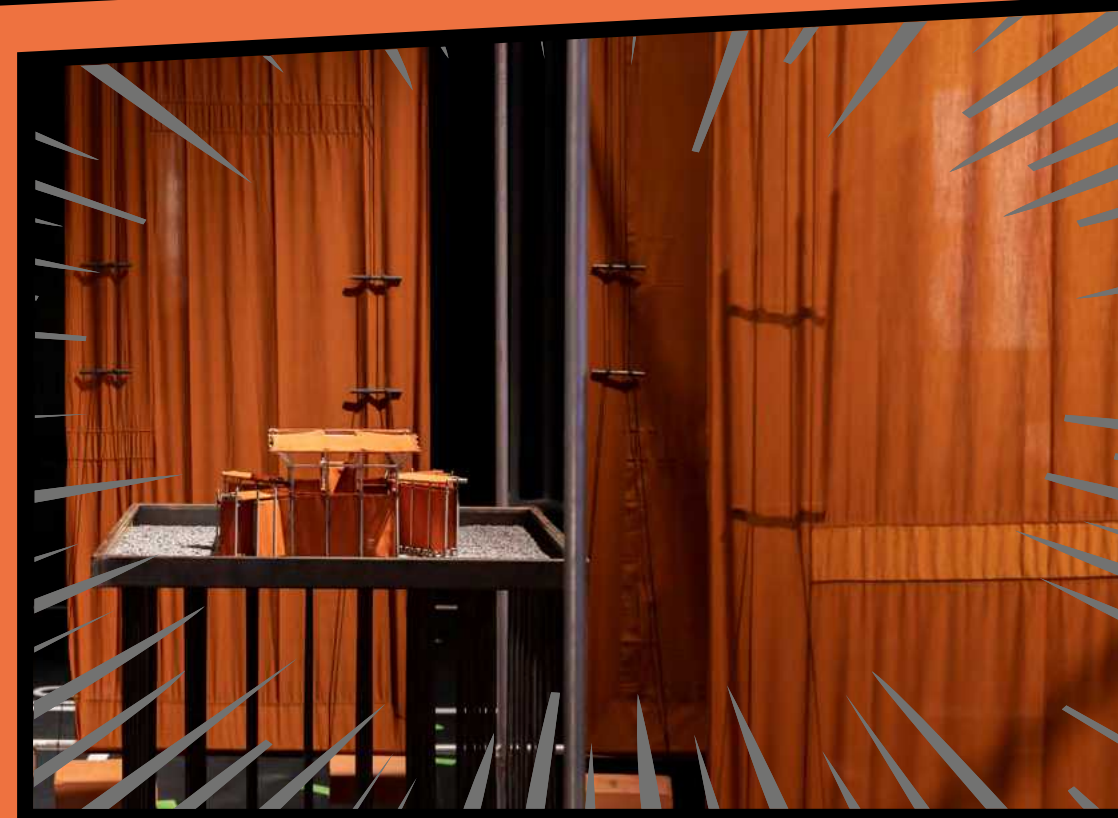




Wow!









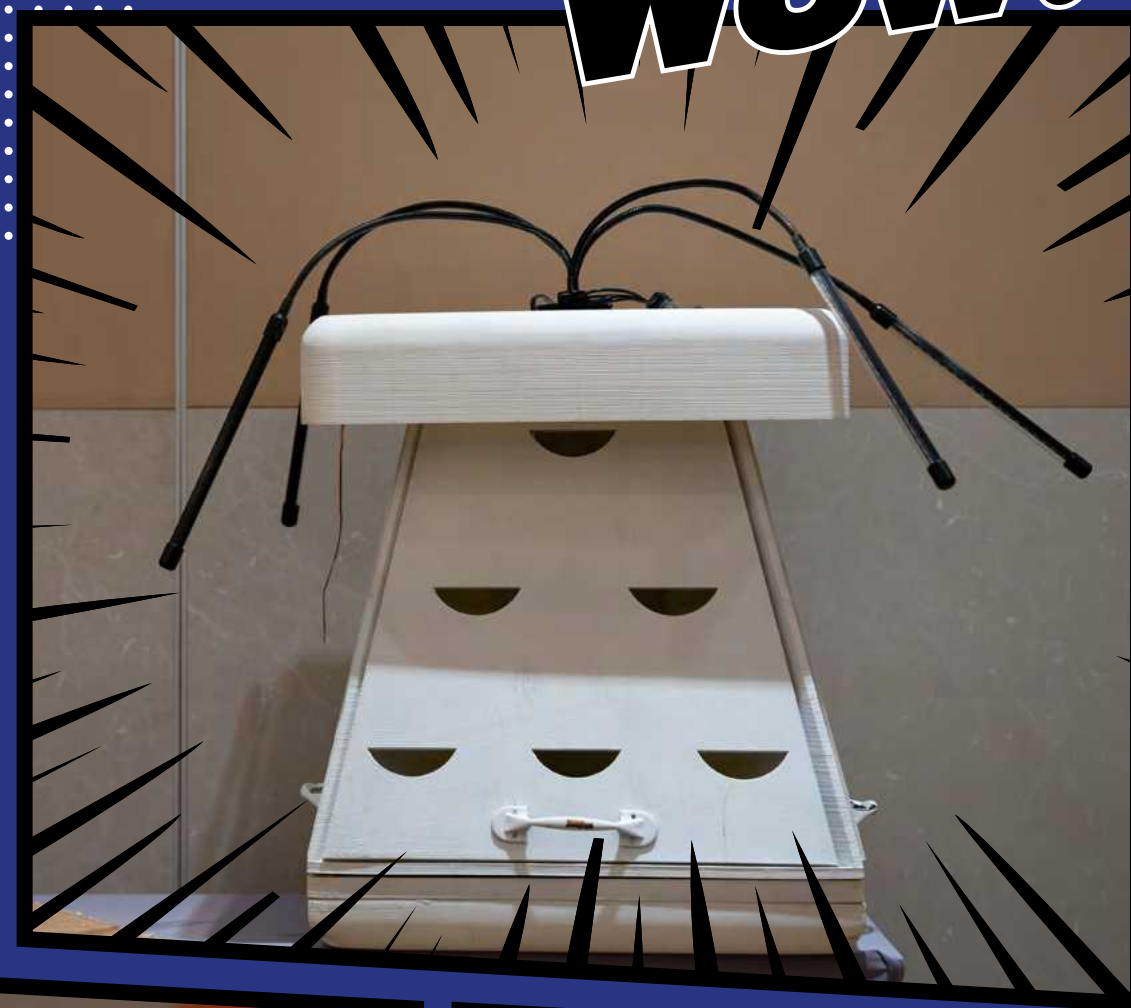
พิธีประกาศ ผลงาน



พิธีการประกาศผลและมอบรางวัลถ้วย
พระราชทาน สมเด็จพระกนิษฐาธิราช
เจ้า กรมสมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ
สยามบรมราชกุมารี ภายใต้โครงการ
Design Hero: The New Normal
จัดขึ้นในวันที่ 24 ตุลาคม 2564 ณ
ห้องลาเวนเดอร์ 1 โรงแรม TK Palace
แจ้งวัฒนะ จังหวัดนนทบุรี และทาง
ระบบออนไลน์ Zoom Meeting



Wow!







Wow!







YEAH!





Ping!







คุยกับพี่เลี้ยง



ณัฐดนัย วรณารัตน์
ผู้กำกับอิสระ

COVID-19 เป็นเรื่องที่ซับซ้อนค่อนข้างเป็นวิชาการ และมีความอันตรายหากไม่มีความเข้าใจที่ถูกต้อง การใช้งานดีไซน์ในรูปแบบต่างๆ ที่น่าสนใจและเข้าใจง่าย มาช่วยสร้างความตระหนักรู้ เพิ่มความเข้าใจให้แก่สังคมนั้นจึงเป็น “หน้าที่” ที่สำคัญของงานดีไซน์

และหากงานดีไซน์ชิ้นนั้นๆ สื่อสารได้น่าสนใจ และชัดเจน ก็จะสามารถสร้างความเข้าใจให้แก่สังคมได้จริง และเมื่อสังคมเข้าใจ เราก็จะสามารถใช้ชีวิตคล้อยตามแบบปลอดภัยได้จริงๆ

งานดีไซน์ทำให้เรื่องยากๆ ถูกแก้ปัญหา เมื่อนำมันมาใช้กับงานสื่อสารที่ใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือ ก็ทำให้เรื่องเครียดๆ ที่ต้องบอกเล่า นั้น เบาสบายขึ้น น่าฟัง น่าสนใจ และเป็นมิตรกับผู้คน เช่นเดียวกับงานด้านการตูนแอนิเมชันในโครงการนี้ หลายงานถูกหยิบเอาตัวการ์ตูน มาเล่าเรื่องที่จริงจัง น่าเบื่อ และตึงเครียดหากต้องมาทำความเข้าใจ งานดีไซน์จึงคล้ายกับการจับทุกคนมานั่งในห้องแอร์เย็นๆ จิบน้ำผลไม้บ้างๆ ทำให้ทุกคนสบายก่อนจะกล่อมพวกเขาให้ซึมซับกับข้อมูลได้อย่างเนิบเนิบ

ไทรภัก สุภวัฒนา
นักเขียนการ์ตูน และนักวาดภาพประกอบนามปากกา PUCK



วิษชลดา ปันทรานุวงศ์
Social Activist Artist
ในชื่อ WISHULADA

พื้นฐานของงานดีไซน์คือการสร้างสรรค์ผลงานให้ตอบโจทย์วิถีชีวิตของผู้คน และงานดีไซน์เป็นสิ่งที่แฝงอยู่ในทุกอย่างรอบๆ ตัวเรา ดังนั้นแล้วเมื่อเกิดวิกฤตโควิด บทบาทที่สำคัญอย่างยิ่งคือ ดีไซน์เนอร์ จะทำอะไรให้ผู้คนเข้าใจและเข้าถึงเรื่องราวของวิกฤตครั้งนี้ ในการสร้างการเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิต เพื่อลดการติดเชื้อ และสามารถดำรงชีพอยู่ได้ท่ามกลางวิกฤตดังกล่าว ทั้งงานดีไซน์ออฟไลน์ ที่ดีไซน์สิ่งของขึ้นมาเพื่อลดการติดเชื้อและตอบโจทย์วิถีชีวิตยุคใหม่ และงานดีไซน์ออนไลน์ที่ทำหน้าที่นำเสนอเพื่อทำความเข้าใจกับผู้คนในเชิงแนวคิดและความคิด ทั้งการเยียวยา ด้านจิตใจ ให้กำลังใจ และให้ความรู้ อย่างสร้างสรรค์

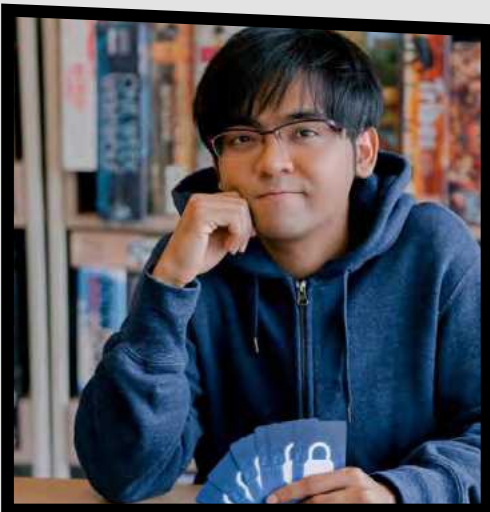
การออกแบบคือการแก้ปัญหาที่ผ่านกระบวนการคิดโดยสร้างสรรค์ออกมาเป็นผลงานรูปแบบต่างๆ เมื่อเรานำเรื่องวิกฤติ COVID-19 เป็นตัวตั้ง ผมมองว่าการออกแบบวิธีการเล่าเรื่องที่มีการผสมผสานประเด็นย่อยต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง จะสามารถช่วยให้เกิดการสื่อสารที่ดีและสัมฤทธิ์ผลได้เป็นอย่างดี

สุรเสกข์ ยุทธิวัฒน์
Toolmorrow คอนเทนต์ครีเอเตอร์
ที่ทำงานด้านประเด็นสังคม



แม้ว่าสื่อในปัจจุบันจะมีการสื่อสารในเรื่องของ COVID-19 ออกมามากแล้ว แต่ในส่วนของการดีไซน์บอร์ดเกม กับเรื่องของ COVID-19 ยังมีอยู่น้อยมากๆ ซึ่งถือเป็นเรื่องที่ดีและแปลกใหม่มากที่จะนำเอาอีกสื่อทางเลือกหนึ่งแบบบอร์ดเกมไปให้คนได้ลองสัมผัสอะไรใหม่ๆ หนึ่งแล้วสื่อแบบบอร์ดเกมจะเป็นมากกว่าการที่บอกเล่าเรื่องราว แต่จะให้ผู้เล่นได้รับประสบการณ์เหมือนรับบทบาทเป็นใครคนหนึ่งที่อยู่ในเหตุการณ์นั้นๆ ทำให้รู้สึกว่าการเล่นบอร์ดเกมเกี่ยวกับ COVID-19 น่าจะสร้างสิ่งใหม่ๆ ให้กับการออกแบบสื่อได้เหมือนกันครับ

วัชรวิศ ฤทธมกรทรัพย์
นักออกแบบบอร์ดเกม



ริตชัย สุกเมธิกุลวัฒน์
นักออกแบบผลิตภัณฑ์ และ
เจ้าของแบรนด์ Qualy

การสื่อสารเรื่อง COVID-19 มีความสำคัญและเร่งด่วนมาก บางรายละเอียดอาจมีประเด็นให้เข้าใจผิดได้ง่าย หรืออาจสื่อสารไม่เข้าถึงคนบางกลุ่ม

ผมคิดว่างานดีไซน์หรือความคิดสร้างสรรค์ จะช่วยให้การสื่อสารน่าสนใจและเข้าใจง่ายขึ้น เช่น การใช้สื่อภาพหรือภาพเคลื่อนไหว แทนการใช้ตัวหนังสือจำนวนมาก โดยสามารถออกแบบให้เหมาะสมกับคนกลุ่มต่างๆ ได้ เช่น การทำในรูปแบบแอนิเมชัน ภาพยนตร์สั้น หรือบอร์ดเกม และความน่าสนใจนี้จะทำให้มีคนแชร์ต่อในวงกว้างซึ่งช่วยประหยัดงบประมาณในการใช้สื่อได้อีกด้วย

ผมคิดว่าการสื่อสารกันในแต่ละแขนง ตามหัวข้อ กับความถนัดของแต่ละทีม ทำให้เราสามารถดึงศักยภาพของเด็กรุ่นใหม่ออกมาให้พวกเขาคล้า่นำเสนอแนวคิดและการปฏิบัติตัว เมื่อเราต้องเผชิญกับการอยู่อาศัยในยุคการแพร่ระบาดของ COVID-19 ได้อย่างเป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม

อนันต์ ฐิตาคม
ผู้อำนวยการสถาบันสอนวาดการ์ตูน The Zero One



อศรพล กฤตฐานนก้องศ์
อาจารย์ประจำสาขาวิชา
การออกแบบนิเทศศิลป์
รองคณบดีฝ่ายบริหาร วิทยาลัย
การออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต

หัวใจหลักของงานออกแบบคือกระบวนการคิดเพื่อหา solution ที่จะเอาไปใช้ในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ในวิกฤต COVID-19 ครั้งนี้ เราจะเห็นว่างานออกแบบการสื่อสารใดๆ ก็จะเป็นเครื่องมือที่จะช่วยให้ผู้คนรับรู้ถึงการดูแลป้องกันโรคที่เราไม่เคยได้รู้จักซึ่งเป็นเรื่องยุ่งยาก โดยงานออกแบบการสื่อสารใดๆ จะเข้าไปช่วยแก้ไขความยุ่งยากตรงนี้ได้เป็นอย่างดี



**ถอดบทเรียน
หลังจาก
จัดกิจกรรม**



บทสรุป ผู้บริหาร

รายงานฉบับนี้เป็นรายงานการติดตามและประเมินผล “โครงการสื่อและกิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเยาวชน” ซึ่งมุ่งเน้นการพัฒนาแนวคิดสร้างสรรค์การออกแบบการสื่อสาร ชุมกิจกรรม กระบวนการ หรือนวัตกรรมเพื่อแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมและสุขภาพของคนในภาวะวิกฤต ภายใต้ผลงานการออกแบบสื่อสร้างสรรค์ 3 ประเภท คือ 1) ภาพยนตร์สั้น แอนิเมชัน 2) นวัตกรรม บอร์ดเกม สื่อเพื่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และ 3) แอปพลิเคชัน ระยะเวลาการดำเนินงาน 6 เดือน ตั้งแต่ มีนาคม ถึง สิงหาคม 2564 วัตถุประสงค์ของการติดตามและประเมินผล คือ 1) เพื่อศึกษาระดับความสำเร็จตามวัตถุประสงค์และตัวชี้วัดของโครงการปีงส์ ภายใต้กิจกรรม Design Hero: The New Normal และ 2) เพื่อเสนอบทเรียนและข้อค้นพบจากการดำเนินกิจกรรมโครงการ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา ประกอบด้วย 1) กลุ่มเยาวชนที่ได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมโครงการ 2) พี่เลี้ยงโครงการ 3) คณะกรรมการตัดสินผลงาน และ 4) นักวิชาการ หรือผู้ทรงคุณวุฒิของแผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ประกอบด้วย 1) แบบสอบถาม การพัฒนาศักยภาพในการเป็นนักสื่อสารสร้างสรรค์ 2) การสัมภาษณ์เชิงลึก 3) การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม 4) การจัดเวทีคั่นข้อมูล และ 5) การวิเคราะห์เนื้อหาที่ปรากฏผ่านสื่อออนไลน์

ผลการศึกษา เมื่อพิจารณาจากกระบวนการขั้นตอนการดำเนินงาน ผลงานที่ปรากฏผ่านสื่อศักยภาพการเป็นนักสื่อสารและนักออกแบบสื่อสร้างสรรค์ ศักยภาพของพี่เลี้ยงในการสนับสนุน และภาพรวมความพึงพอใจในการเข้าร่วมโครงการ พบว่าความสำเร็จการดำเนินงานตามวัตถุประสงค์และตัวชี้วัดอยู่ในระดับมาก โดยมีทีมที่ได้รับการคัดเลือกให้ได้รับการสนับสนุนงบประมาณการผลิตสื่อพร้อมพี่เลี้ยงช่วยสนับสนุนด้านวิชาการจำนวน 11 ทีม จากผู้สมัครทั้งหมด 50 ทีม ครอบคลุมระดับมัธยมศึกษาและอุดมศึกษา และทุกประเภทสื่อ เกิดผลงานสื่อสร้างสรรค์สังคมในประเด็นฝุ่น PM 2.5 และ COVID-19 รวม 11 ชิ้น มีการเข้าถึงผลงานเป็นคนถูกใจ 848 Like ผู้เข้าชม 2,531 View และการแชร์ 530 แชร์

แต่ละชิ้นผลงานเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ 2-3 ช่องทางการสื่อสาร โดยผ่านช่องทาง Facebook มากที่สุด รองลงมาคือ YouTube, Instagram, Twitter, TikTok และ Website ตามลำดับ ในด้านการพัฒนาตนเองของผู้เข้าร่วมโครงการทั้ง 11 ทีม พบว่าได้รับการพัฒนาศักยภาพการเป็นนักสื่อสารและนักออกแบบสื่อสร้างสรรค์ในระดับมาก โดยการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรงภายใต้การชี้แนะของพี่เลี้ยง ซึ่งการที่พี่เลี้ยงทุกคนเป็นผู้เชี่ยวชาญในด้านการออกแบบความคิดสร้างสรรค์และการผลิตสื่อ ทำให้ช่วยหนุนเสริมได้เป็นอย่างดีนับตั้งแต่เรื่องการพัฒนาแนวคิดสร้างสรรค์ การออกแบบเนื้อหา การวางแผนการผลิตและการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าต่างๆ

ส่วนบทเรียนและข้อค้นพบที่ได้จากการติดตามประเมินผลโครงการ มีดังนี้ 1) ในการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ ควรแบ่งเนื้อหาออกเป็นสองกลุ่มวิชา คือ วิชาร่วมที่จำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์สื่อทุกประเภท เช่น Design Thinking ทักษะการเท่าทันสื่อ กฎหมายหรือจริยธรรมที่เกี่ยวข้อง ฯลฯ และวิชาเฉพาะที่จำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์สื่อแต่ละประเภท 2) ควรจำแนกประเภทกลุ่มเป้าหมายของโครงการตามประสบการณ์การผลิตสื่อ 3) ควรกำหนดเกณฑ์การพิจารณาผลงานจำแนกตามประเภทสื่อ 4) โจทย์ที่กำหนดเป็นโจทย์ที่ดี สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน มีความท้าทายและสามารถนำผลงานไปขยายผลเพื่อสร้างผลกระทบได้ แต่ควรมีการบรรยายสรุปให้เห็นปัญหา การป้องกันแก้ไขอันจะทำให้กรอบการพัฒนา content มีความชัดเจน 5) ควรมีเวลาการประชาสัมพันธ์รับสมัครผู้เข้าร่วมโครงการให้ยาวนานและเข้าถึงถึงกลุ่มเยาวชนที่หลากหลายสาขาวิชาเพื่อให้มีผลงานการประกวดในแต่ละประเภทมากขึ้น 6) กระบวนการและกิจกรรมโครงการออกแบบได้ดีอยู่แล้ว แต่อาจต้องปรับเรื่องระยะเวลาให้เหมาะสมกับบริบทสังคม สถานการณ์ปัจจุบัน และช่วงเวลาเรียนของกลุ่มเป้าหมาย 7) ควรมีการนำผลงานไปต่อยอดและขยายผล 8) ควรเพิ่มการสื่อสารสามฝ่ายระหว่างผู้ประสานงานโครงการ พี่เลี้ยงและกลุ่มเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการให้มากขึ้น และ 9) ควรจัดให้มีโครงการและกิจกรรมเช่นอย่างต่อเนื่อง

หลักการ และเหตุผล

จากสถานการณ์เมื่อช่วงต้นปี พ.ศ. 2563 ที่ผ่านมา คนไทยต้องประสบกับผลกระทบด้านสุขภาพ เศรษฐกิจและสังคม อันเกิดจากภาวะการเปลี่ยนแปลงด้านสิ่งแวดล้อมที่สะสมมายาวนาน เช่น ฝุ่น PM 2.5 รวมทั้งโรคระบาดอุบัติใหม่ เช่น COVID-19 จากสถานการณ์ดังกล่าวนี้ โครงการปิงส์ โดยแผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) จึงได้เปิดรับสมัครแนวคิดโครงการจากนักสร้างสรรค์ทุกแขนงประเภททีมไม่เกิน 3-5 คน ที่มีอายุระหว่าง 15-25 ปี ที่มีความตั้งใจในการสร้างการรับรู้และการเปลี่ยนแปลงให้เกิดขึ้นในสังคม ภายใต้กิจกรรม “Design Hero: The New Normal” เพื่อเฟ้นหาแนวคิดสร้างสรรค์ในด้านการออกแบบแขนงต่างๆ เช่น การสื่อสาร การออกแบบชุดกิจกรรมหรือกระบวนการที่เป็นประโยชน์ หรือการสร้างนวัตกรรมเพื่อเป็นแนวทางในการแก้ไขปัญหาสิ่งแวดล้อมและสุขภาพของคนในภาวะวิกฤต เพื่อก่อให้เกิดการสร้างความรู้ความเข้าใจที่ถูกต้องและพึ่งตนเองโดยโครงการที่ได้รับการคัดเลือกเพื่อรับทุนสนับสนุนผลิตผลงานต้นแบบ และเจ้าของผลงานจะได้เข้าร่วมการอบรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) กับผู้เชี่ยวชาญแขนงต่างๆ เพื่อให้คำแนะนำแนวทางในกระบวนการดำเนินงานรวมไปถึงการผลิตและพัฒนาศักยภาพของนักสร้างสรรค์ให้สามารถสร้างผลงานที่เป็นประโยชน์ต่อสาธารณะได้อย่างมีประสิทธิภาพในอนาคต โดยการเผยแพร่บนแพลตฟอร์มออนไลน์ใน 5 ช่องทาง ได้แก่ YouTube, Facebook, Instagram, Twitter และ TikTok โดยอาจเลือกเพียงช่องทางใดช่องทางหนึ่งหรือทั้ง 5 ช่องทางข้างต้นก็ได้ พร้อมติดแฮชแท็ก #DesignHero #TheNewNormal #pings #PM2.5 #COVID19 ทั้งนี้เพื่อให้การดำเนินกิจกรรม “Design Hero: The New Normal” เป็นไปด้วยความเรียบร้อย มีประสิทธิภาพ จึงได้จัดให้มีการติดตามและประเมินผลลัพธ์ตามตัวชี้วัดอย่างเป็นระบบ โดยศูนย์วิชาการเพื่อการพัฒนาชุมชนท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐมและมูลนิธิปณิธาน ได้รับทำหน้าที่กำกับ ติดตามและประเมินผลลัพธ์การดำเนินงานตามตัวชี้วัด และให้ข้อเสนอแนะ

วัตถุประสงค์ - กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาระดับความสำเร็จตามวัตถุประสงค์และตัวชี้วัดของโครงการ รวมทั้งการเปลี่ยนแปลงทางสุขภาพที่เกิดขึ้นกับกลุ่มเป้าหมาย
2. เพื่อเสนอบทเรียนและข้อค้นพบจากการดำเนินกิจกรรมของโครงการ

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา

ประกอบด้วย

- 1) กลุ่มเยาวชนที่ได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมโครงการ



2) พี่เลี้ยงโครงการ



3) คณะกรรมการตัดสินผลงาน



4) นักวิชาการหรือผู้ทรงคุณวุฒิของแผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ



เครื่องมือที่ใช้ ในการรวบรวม

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษารวบรวมข้อมูล มีรายละเอียดดังนี้

1. แบบสอบถามเรื่องการพัฒนาศักยภาพในการเป็นนักสื่อสารสร้างสรรค์ เป็นแบบประเมินความคิดเห็น แรงบันดาลใจ และสิ่งที่ได้รับการเข้าร่วมโครงการ ตลอดจนปัญหาและอุปสรรค แบบสอบถามมีลักษณะเป็นแบบตรวจสอบรายการ (Checklist) และมาตราส่วนประมาณค่า (Rating scale) มีทั้งหมด 5 ด้าน คือ 1) ข้อมูลทั่วไป 2) ช่องทางการเผยแพร่ผลงาน 3) ศักยภาพการเป็นนักสื่อสารสร้างสรรค์ 4) การสนับสนุนของพี่เลี้ยง และ 5) ความพึงพอใจในการเข้าร่วมโครงการโดยภาพรวม เก็บข้อมูลแบบสอบถามโดยใช้ Google Form
2. แบบสัมภาษณ์เชิงลึกแบบกึ่งโครงสร้าง ใช้ในการสัมภาษณ์ทางโทรศัพท์เพื่อรับฟังความคิดเห็นเกี่ยวกับความสำเร็จตามผลลัพธ์ ปัญหา อุปสรรค และประโยชน์ที่ได้รับ
3. การสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วม โดยการเข้าร่วมสังเกตการณ์บรรยากาศการตัดสินผลงานและการปรึกษาหารือของคณะกรรมการตัดสิน
4. เวทีคืนข้อมูล เป็นการนำเสนอข้อมูลข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษาเพื่อให้ผู้เกี่ยวข้องทั้งพี่เลี้ยง คณะกรรมการตัดสินและนักวิชาการหรือผู้ทรงคุณวุฒิ ได้สะท้อนข้อคิดเห็นและให้ข้อเสนอแนะ
5. การวิเคราะห์เนื้อหาที่ปรากฏผ่านสื่อออนไลน์

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณ ใช้สถิติเชิงพรรณนา ประกอบด้วย ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ ใช้การวิเคราะห์เนื้อหาและสรุปประเด็นสำคัญ

ระยะเวลาที่ใช้ในการศึกษา

เดือนมีนาคม - เดือนสิงหาคม พ.ศ. 2564

กิจกรรมและ แผนดำเนินงาน

กิจกรรม	มี.ค.-เม.ย.	พ.ค.-มิ.ย.	ก.ค.-ส.ค.
1. ประชุมคณะทำงาน/ ทบทวนวรรณกรรม	↔		
2. ออกแบบเครื่องมือ การเก็บรวบรวมข้อมูล	↔		
3. การเก็บรวบรวม ข้อมูล		↔	
4. เวกิตินข้อมูล			3 ก.ย.
5. สรุปและเขียนรายงาน ฉบับสมบูรณ์			↔

ผลการศึกษา

การนำเสนอผลการศึกษา จำแนกเป็นประเด็นตามวัตถุประสงค์ดังนี้ 1) ระดับความสำเร็จของโครงการตามวัตถุประสงค์และตัวชี้วัด และ 2) บทเรียนและข้อค้นพบจากการดำเนินโครงการ

ตอนที่ 1 ระดับความสำเร็จของโครงการตามวัตถุประสงค์ และตัวชี้วัด

ระดับความสำเร็จของโครงการตามวัตถุประสงค์และตัวชี้วัดรวมทั้งการเปลี่ยนแปลงทางสุขภาวะที่เกิดขึ้น พิจารณาจากกระบวนการการคัดเลือกผู้เข้าร่วมโครงการที่มีคุณลักษณะพึงประสงค์ตามที่กำหนด คุณสมบัติของพี่เลี้ยง ช่องทางการเผยแพร่ผลงาน รางวัล ระดับศักยภาพการเป็นนักสื่อสารสร้างสรรค์ และระดับการสนับสนุนของพี่เลี้ยง ตลอดจนความพึงพอใจโดยภาพรวมของผู้เข้าร่วมโครงการ

ตารางที่ 1 รายชื่อทีมที่ได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมโครงการและผลงานการสื่อสารสร้างสรรค์

ทีม	ชื่อ-นามสกุล	หน่วยงาน/ สถาบัน	ประเภท	ชื่อ ผลงาน
MALOMTOM	พลอยรวิน เจียน สถาพร ลิ้มสุวรรณ พงศธร จันทชาติ พงษ์พันธ์ จินดานุกุล สรสิข บำรุงจิตต์	วิทยาลัย เทคโนโลยี สยามบริหาร ธุรกิจ SBAC สะพานใหม่	ภาพยนตร์สั้น แอนิเมชัน	บ้านปอด
THE 19 Divoc	วชิษฐ์พล สิทธิโชติ ปิยะพงษ์ สุภาวรรณ ภาดล จิตรรังศรี ณัฐวุฒิ ขวัญเมือง ธนพิทักษ์ มีชูเชาวน์	วิทยาลัย เทคโนโลยี สยามบริหาร ธุรกิจ SBAC สะพานใหม่	นวัตกรรม บอร์ดเกมฯ	THE 19 Divoc Card Game
หิ่งห้อยน้อย	สุธี จะทอ ชนม์พดิน แก้วปราง ศิริปวีร์ สุวรรณ	จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, มหาวิทยาลัย เทคโนโลยี สุรนารี	ภาพยนตร์สั้น แอนิเมชัน	หิ่งห้อย น้อยตะลุยก นิวนอร์มอล
BEST FRIEND	อมลลดา หมั่นรังษี จริงใจจันทร์ สิรภาพ รินชุมภู	โรงเรียนปิ่นส์ รอยแยลส์ วิทยาลัย	ภาพยนตร์สั้น แอนิเมชัน	BEST FRIEND
B-Hero	กฤษกร เลิศประเสริฐสุข จิตติกานต์ พุทธินันท์ ชฎาพร สันทิต นภทัย สิทธิฤทธิ์ วรัญญา เนรังษี	โรงเรียนปิ่นส์ รอยแยลส์ วิทยาลัย, มหาวิทยาลัย มหิดล, มหาวิทยาลัย เกษตรศาสตร์	แอปพลิเคชัน	B-Hero

ทีม	ชื่อ-นามสกุล	หน่วยงาน/ สถาบัน	ประเภท	ชื่อ ผลงาน
withFriend	วรัชยา เติบักดี จุฑามาศ ทับทิมศรี ชัยชกร ยาเกา	โรงเรียนเฉลิม ขวัญสตรี จ.พิษณุโลก	ภาพยนตร์สั้น แอนิเมชัน	Save the Earth
Maskmask	ขวัญจิรา บุญโยดม คชรักษ์ เทียงคาม มสฤณา ชูแก้ว	โรงเรียน วิทยาศาสตร์ จุฬารณ ราชวิทยาลัย บุรีรัมย์	นวัตกรรม บอร์ดเกมฯ	Maskmask
Green Lover	อานนท์ ชูทอง ปราบดา บุญถาวร ธีรแทน ทองสม	โรงเรียนวิทยา ศาสตร์จุฬา ภรณ์ราช วิทยาลัย ตรัง	นวัตกรรม บอร์ดเกมฯ	สาวทูปลุก ผัดอย่างไร ให้ new normal
คิลแปะ Sticky Art	ญาณกร แจ่มนิยม วิษชากร วัฒนดิลก พัชร เมธาคิตติพันธ์	มหาวิทยาลัย ธุรกิจบัณฑิตย์	นวัตกรรม บอร์ดเกมฯ	คิลแปะ Sticky Art
อยากชง กาแฟ	ณัฐวุฒิ จูทะจันทร์ ธนกร ปานเพชร ธนภัทร วงศ์ลังกา นิธิศ สิริพรรณมงคล	วิทยาลัย เทคโนโลยี สยามบริหาร ธุรกิจ SBAC สะพานใหม่	นวัตกรรม บอร์ดเกมฯ	Plagas โรคภัย ขยับปฐพี
STYLE KAMPONG	มุดัดชวีร์ ลูแม อเรส บากา พรฮาน ดอเลาะ ชูกอรันย์ ดีแม ชอบรี อีแมดะซอ	มหาวิทยาลัย สงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, มหาวิทยาลัย ราชภัฏยะลา, วิทยาลัย อาชีวศึกษาผดุง ประชายะลา	ภาพยนตร์สั้น แอนิเมชัน	หัวใจ ยังต้องสู้

จากตารางที่ 1 แสดงให้เห็นว่า มีเยาวชนจำนวน 42 คน จาก 11 ทีม ได้รับการคัดเลือกให้เข้าร่วมโครงการ จากที่มีผู้สมัครทั้งหมด 150 คน จำนวน 50 ทีม ซึ่งมาจากสถาบันการศึกษาที่หลากหลายระดับ ทั้งโรงเรียน วิทยาลัย และมหาวิทยาลัย กระจายอยู่ในทุกภูมิภาค และมีผลงานครอบคลุมสื่อทั้ง 3 ประเภท คือ 1) ภาพยนตร์สั้น แอนิเมชัน 2) นวัตกรรม บอร์ดเกม สื่อเพื่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และ 3) แอปพลิเคชัน

***หมายเหตุ** ทีมที่ได้รับคัดเลือกเข้าร่วมโครงการมีทั้งหมด 14 ทีม จำนวน 53 คน แต่ภายหลังได้สละสิทธิ์ 3 ทีม จำนวน 11 คน จึงเหลือที่เข้าร่วมโครงการ 11 ทีม จำนวน 42 คน

ตารางที่ 2 ช่องทางการเผยแพร่ผลงาน

ทีม	ช่องทางการเผยแพร่ผลงาน					
	Facebook	YouTube	TikTok	Instagram	Twitter	Website
MALOMTOM	เซอเรียล	SUR!REAL	-	-	-	-
THE 19 Divoc	THE 19 Divoc	-	-	-	-	-
หิ่งห้อยน้อย	Hinghoy Noy	Hinghoy Noy	-	hinghoy noy	hinghoy noy	www.hinghoy noy.com
BEST FRIEND	-	Amon	-	BEST FRIEND Studio	BEST FRIEND Studio	-
B-Hero	B hero	B hero	@BHero applica-tion	@BHero. applica-tion	@ B_hero 2020	-

ทีม	ช่องทางการเผยแพร่ผลงาน					
	Facebook	YouTube	TikTok	Instagram	Twitter	Website
withFriend	-	withFriend	-	with friend_w	-	-
Maskmask	Mask Mask - หน้ากากผ้าจากเส้นใยธรรมชาติ	-	-	mask. mask	-	-
Green Lover	-	Green-Lover The new normal	-	gr_ thenew normal	Gr Thenew normal	-
คิลแปะ Sticky Art	คิลแปะ	-	-	StickyArt	-	-
อยากชงกาแฟ	PLAGAS โรคร้ายขยับปฐพี	-	-	-	-	-
STYLE KAMPONG	Style Kampong	Style kampong	-	-	-	-

จากตารางที่ 2 กลุ่มตัวอย่างเผยแพร่ผลงานผ่านช่องทาง Facebook มากที่สุด รองลงมาคือ YouTube และ Instagram อย่างละเท่ากัน ตามด้วย Twitter และสุดท้ายคือ TikTok และ Website อย่างละเท่ากัน โดยทีม “หิ่งห้อยน้อย” เผยแพร่ผลงานผ่านช่องทางมากที่สุด 5 ช่องทาง ยอดคนถูกใจรวมทุกทีม 848 Like ยอดผู้เข้าชม 2,531 View และยอดแชร์ 530 แชร์

ตารางที่ 3 รายชื่อทีมที่ได้รับรางวัล

ทีม	หน่วยงาน/ สถาบัน	ประเภท	ชื่อ ผลงาน	รางวัล
MALOMTOM	วิทยาลัย เทคโนโลยี สยามบริหาร ธุรกิจ SBAC สะพานใหม่	ภาพยนตร์สั้น แอนิเมชัน	บ้านปอด	อันดับที่ 1 ถ้วย พระราชทานสมเด็จพระเทพฯ และเงิน รางวัล 30,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร ได้ คะแนน 85.18 คะแนน คะแนนเสียงเป็น เอกฉันท์
THE 19 Divoc	วิทยาลัย เทคโนโลยี สยามบริหาร ธุรกิจ SBAC สะพานใหม่	นวัตกรรม บอร์ดเกมฯ	THE 19 Divoc Card Game	อันดับที่ 2 เงินรางวัล 20,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร ได้คะแนน 81.59 คะแนน คะแนนเสียง เป็นเอกฉันท์
หิ่งห้อยน้อย	จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, มหาวิทยาลัย เทคโนโลยี สุรนารี	ภาพยนตร์สั้น แอนิเมชัน	หิ่งห้อย น้อยตะลุยนวน ออร์มอล	อันดับที่ 3 เงินรางวัล 10,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร ได้คะแนน 80.95 คะแนน คะแนนเสียง จากการพิจารณา ผลโหวตของคณะ กรรมการ

ทีม	หน่วยงาน/ สถาบัน	ประเภท	ชื่อ ผลงาน	รางวัล
BEST FRIEND	โรงเรียนปิ่นส์ รอยแยลส์ วิทยาลัย จ.เชียงใหม่	ภาพยนตร์สั้น แอนิเมชัน	BEST FRIEND	รางวัลชมเชย เงินรางวัล 5,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร ได้คะแนน 81.18 คะแนน แต่เนื่องจาก คณะกรรมการมี ความเห็นว่าการเล่า เรื่องดี ซึ่งอาจจะต่อ ยุดในด้านการสื่อสาร ไม่เท่า ทีมอันดับที่ 3
B-Hero	โรงเรียนปิ่นส์ รอยแยลส์ วิทยาลัย, มหาวิทยาลัย มหิดล, มหาวิทยาลัย เกษตรศาสตร์	แอปพลิเคชัน	B-Hero	รางวัลชมเชย เงิน รางวัล 5,000 บาท พร้อมเกียรติบัตร ได้คะแนน 75.05 คะแนน

ตารางที่ 4 รายชื่อและความเชี่ยวชาญของพี่เลี้ยง

ชื่อ-นามสกุล	ความเชี่ยวชาญ	พี่เลี้ยงทีม
นายณัฐดนัย วรธนารัตน์	ครีเอทีฟโฆษณา และโปรดักชันเฮาส์ (วิดีโอและภาพนิ่ง)	1. MALOMTOM 2. STYLE KAMPONG 3. withFriend
นายวัชรวิศ ถนนอมทรัพย์	DNR Board Game	1. THE 19 Divoc 2. BEST FRIEND
นายอนันท์ จิตาคม	นักเขียนและอาจารย์สอน วาดการ์ตูน	1. หิ่งห้อยน้อย
นายไทรภัก สุภวัฒนา	Character Design	1. B-Hero
นายสุรเสกข์ ยุทธิวัฒน์	บริษัท Toolmorrow	1. withFriend
นางสาววิษุฒดา ปัญชรานวงศ์	บริษัทเกี่ยวกับ ประติมากรรม และงานศิลปะ	1. Maskmask 2. Green Lover 3. ศิลปะแปะ Sticky Art
นายธีรชัย ศุภเมธิกุลวัฒน์	Product Design	1. Maskmask 2. Green Lover 3. ศิลปะแปะ Sticky Art
อาจารย์อัครพล กฤตฤพานทวงศ์	หัวหน้าสาขาวิชาการ ออกแบบนิเทศศิลป์ วิทยาลัยการออกแบบ มหาวิทยาลัยรังสิต	1. B-Hero
นางสาวกมลทิพย์ กิมอารีย์	บริษัท art4d	ผู้ประสานงาน

จากตารางที่ 4 สรุปได้ว่า กลุ่มพี่เลี้ยงที่ให้คำปรึกษามีทั้งหมด 9 คนดูแล 11 ทีม แต่ละคนอยู่ในวงการการผลิตสื่อสร้างสรรค์ทั้งสิ้น โดยมีความสามารถ ความเชี่ยวชาญ ความถนัดที่แตกต่างกันบ้าง หากก็นับว่าเป็นผู้ที่มีศักยภาพในการทำหน้าที่ Coaching ได้เป็นอย่างดี

ตารางที่ 5 ข้อมูลทั่วไปของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา

ข้อมูลทั่วไป	จำนวน (คน)	ร้อยละ
เพศ		
ชาย	14	77.8
หญิง	4	22.2
รวม	18	100
อายุ		
15-19 ปี	7	38.9
20-25 ปี	11	61.1
รวม	18	100
ประเภทของสื่อ		
ภาพยนตร์สั้น แอนิเมชัน	9	50.0
แอปพลิเคชัน	1	5.6
นวัตกรรม บอร์ดเกม สื่อเพื่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม	8	44.4
รวม	18	100

จากตารางที่ 5 กลุ่มตัวอย่างที่ตอบแบบสอบถาม จำนวน 18 คน เป็นเพศชาย 14 คน คิดเป็นร้อยละ 77.8 และเพศหญิง 4 คน ร้อยละ 22.2 ส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 20-25 ปี คิดเป็นร้อยละ 61.1 รองลงมา คือช่วงอายุ 15-19 ปี ร้อยละ 38.9 ส่วนประเภทของสื่อส่วนใหญ่ ได้แก่ ภาพยนตร์สั้น แอนิเมชัน ร้อยละ 50 รองลงมาคือ นวัตกรรม บอร์ดเกม สื่อเพื่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม ร้อยละ 44.4 และน้อยที่สุด คือ แอปพลิเคชัน ร้อยละ 5.6 ตามลำดับ

ตารางที่ 6 ระดับศักยภาพการเป็นนักสื่อสารและนักออกแบบสื่อสร้างสรรค์

ประเด็น	ระดับ		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็น “นักสื่อสารสร้างสรรค์”	2.83	0.38	มาก
ความรู้และทักษะเกี่ยวกับการผลิตสื่อ สร้างสรรค์	2.78	0.42	มาก
ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นเนื้อหา ด้านสิ่งแวดล้อม และสุขภาวะ	2.61	0.60	มาก
ทักษะการวางแผน การทำงานตามแผน และการบริหารจัดการโครงการเกี่ยวกับการผลิตสื่อ	2.78	0.42	มาก
ทักษะการทำงานเป็นทีม	2.89	0.32	มาก
ทักษะการเป็นผู้นำ	2.67	0.48	มาก
โอกาสในการแสดงผลงานต่อสาธารณชน/ รางวัลจากการประกวด	2.78	0.54	มาก
โอกาสในการแสดงฝีมือการคิดสร้างสรรค์ และการผลิตสื่อ	2.94	0.23	มาก
ความรู้เกี่ยวกับประเด็นสุขภาพ/ ประเด็น ปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม	2.72	0.46	มาก
รวม	2.78	0.43	มาก

จากตารางที่ 6 ศักยภาพการเป็นนักสื่อสารและนักออกแบบสื่อสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษา โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ($\bar{X}$ = 2.78, S.D.= 0.43) เมื่อจำแนกตามประเด็น 3 ลำดับแรกที่ได้รับการพัฒนามากที่สุด คือ ได้แก่ โอกาสในการแสดงฝีมือการคิดสร้างสรรค์และการผลิตสื่อ ($\bar{X}$ = 2.94, S.D.= 0.23) ทักษะการทำงานเป็นทีม ($\bar{X}$ = 2.89, S.D.= 0.32) ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็น “นักสื่อสารสร้างสรรค์” ($\bar{X}$ = 2.83, S.D.= 0.38) ส่วนลำดับที่น้อยที่สุดคือ ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นเนื้อหา ด้านสิ่งแวดล้อมและสุขภาวะ ($\bar{X}$ = 2.61, S.D.= 0.60)

นอกจากประเด็นดังกล่าวข้างต้นแล้ว ได้แก่ การได้รับการพัฒนาความรู้และทักษะเกี่ยวกับการผลิตสื่อสร้างสรรค์ ทักษะการวางแผน การทำงานตามแผนและการบริหารจัดการโครงการเกี่ยวกับการผลิตสื่อ โอกาสในการแสดงผลงานต่อสาธารณชน รางวัลจากการประกวด ความรู้เกี่ยวกับประเด็นสุขภาพหรือประเด็นปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม และทักษะการเป็นผู้นำ

จากการศึกษาข้อมูลเชิงคุณภาพประกอบ พบว่า มีความสอดคล้องกันดังจะเห็นได้จากการให้สัมภาษณ์ในเรื่องที่เกี่ยวข้องดังนี้

ความรู้และทักษะเกี่ยวกับการผลิตสื่อสร้างสรรค์ ได้รับความรู้เกี่ยวกับการผลิตสื่อเพิ่มมากขึ้น และการพัฒนาการเผยแพร่สื่อทางสังคมออนไลน์

โครงการนี้ดีนะครับ แฝงความรู้เยอะมาก เพราะก่อนที่ผมจะมาแข่งขันโครงการนี้ก็ไม่ค่อยมีความรู้ด้านการออกแบบ ด้านดีไซน์มากมายนัก แต่พอผมได้เข้าร่วมโครงการ สสส. ทาง สสส. ก็ได้มาเติมเต็มส่วนนี้ให้กับผม ก็รู้สึกดีที่มีโครงการแข่งขันนี้เกิดขึ้น

นายภาดล จิตรรังศรี ทีม THE 19 Divoc

ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นเนื้อหา ด้านสิ่งแวดล้อม และสุขภาวะ

เราได้ความรู้เรื่อง COVID-19 เพิ่มมากขึ้น เพราะต้องไปหาข้อมูลมาประกอบกับบอร์ดเกมตัวนี้ ได้รู้ว่าเราต้องป้องกันตนเองอย่างไร มีอุปกรณ์อะไรบ้างที่จะช่วยเราให้รอดในช่วง COVID นี้

นายภาดล จิตรรังศรี ทีม THE 19 Divoc

ทักษะการวางแผน การทำงานตามแผน และการบริหารจัดการโครงการเกี่ยวกับการผลิตสื่อ จากสถานการณ์ COVID-19 ส่งผลให้การดำเนินงานต้องมีการวางแผนที่รัดกุม และการบริหารจัดการในการผลิตผลงานให้ทันเวลา ซึ่งส่วนนี้ถือว่าเป็นการฝึกทักษะการวางแผนการทำงานให้ทันตามแผนที่วางไว้ และการบริหารจัดการการผลิตสื่อให้สมบูรณ์

ทีมเรามีปัญหาในเรื่องระยะเวลาในการผลิตผลงาน ซึ่งพวกเราจะต้องผลิตผลงานชิ้นนี้ของโครงการดีไซน์อีโว์ควบคู่ไปกับการทำงานของทางวิทยาลัย อาจจะลำบากในเรื่องของการจัดการเวลาหรือการทำงานต่างๆ พร้อมกันได้ แต่เราก็มีการแก้ปัญหาด้วยการแบ่งงานระหว่างสมาชิก 5 คน แบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบกันอย่างชัดเจน และอาจจะมีการผิดพลาดกันบ้างเรื่องการทำงานแต่เราก็จะค่อยๆ แก้ไขกันไปเพื่อให้เป็นไปตามแผนที่วางไว้

นายวิษณุพล สิทธิโชติ ทีม THE 19 Divoc

ด้วยสถานการณ์ COVID-19 และ PM 2.5 ซึ่งตอนนั้นครบเลย ทำให้มีปัญหาในการทำงานร่วมกับเพื่อนในเชิงการทำงานทางออนไลน์และแต่ละคนก็มีเวลาว่างไม่ตรงกัน การรวมคนก็ค่อนข้างยาก เราแก้ปัญหด้วยการนัดประชุมอย่างเป็นระบบและเราแบ่งหน้าที่กันแบบเป็นสัดส่วนชัดเจน

นางสาวชนม์พดิน แก้วปราง ทีมหิงห้อยน้อย

ทักษะการทำงานเป็นทีม ได้รู้จักการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น การฝึกทำงานเป็นทีม การรับฟังปัญหาและความคิดเห็นของคนในทีม และความสามัคคีกัน
ทางทีมเราได้ทำงานกันมากขึ้น แล้งงานชิ้นนี้เป็นงานที่ค่อนข้างใหญ่ด้วย ทำให้ทีมของเราได้พัฒนาการทำงานแบบทีมเวิร์คคะ

นางสาวจรัส ใจจันทร์ ทีม BEST FRIEND

ในการทำผลงานทำให้เราได้รู้จักการที่จะทำงานร่วมกันกับผู้อื่นคะ ซึ่งมันมีความสำคัญต่อการทำงานในอนาคต

นางสาวชนม์พดิน แก้วปราง ทีมหิงห้อยน้อย

โอกาสในการแสดงผลงาน ฝีมือการคิดสร้างสรรค์ และการผลิตสื่อต่อสาธารณชน ได้ลองทำผลงานที่แปลกๆ ใหม่ๆ เปิดประสบการณ์ และมีผลงานเป็นของตนเองที่สามารถนำไปใช้ได้ในอนาคต
รู้สึกตื่นเต้นครับ เพราะว่าเหมือนได้มาลองทำอะไรใหม่ๆ แล้วก็ได้ท้าทาย ได้เจอคนที่เก่งกว่าเรามาก ได้เปิดโลกอีกระดับหนึ่ง ไม่เหมือนตอนทำโครงการที่โรงเรียน

นายปราบดา บุญถาวร ทีม Green Lover

เป็นเหมือนงานชิ้นหนึ่งที่ทำให้ผมก้าวข้ามให้ผมได้ลองทำ ตัวผมไม่เคยได้ทำชิ้นงานใหญ่ๆ แบบนี้พอผมได้มาทำก็มีประสบการณ์มากขึ้น

นายธนกร ปานเพชร ทีมอยากชงกาแฟ

ตารางที่ 7 ระดับบทบาทและการสนับสนุนของพี่เลี้ยง

ประเด็น	ระดับ		
	x̄	S.D.	แปลผล
ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็น “นักสื่อสารสร้างสรรค์”	2.83	0.38	มาก
ให้ความรู้และทักษะเกี่ยวกับการผลิตสื่อสร้างสรรค์	2.83	0.38	มาก
ให้ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นเนื้อหาด้านสิ่งแวดล้อม และสุขภาพ	2.67	0.48	มาก
ให้ความรู้และทักษะการวางแผน การทำงานตามแผน และการบริหารจัดการโครงการเกี่ยวกับการผลิตสื่อ	2.83	0.38	มาก
ให้ความรู้ และทักษะการทำงานเป็นทีม	2.67	0.59	มาก
ให้ความรู้ และทักษะการเป็นผู้นำ	2.56	0.51	มาก
เปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยน สอบถามปรึกษาปัญหาอุปสรรคเกี่ยวกับการผลิตผลงานทุกมิติ	2.94	0.24	มาก
ความรู้เกี่ยวกับประเด็นสุขภาพ/ ประเด็นปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม	2.67	0.59	มาก
รวม	2.75	0.45	มาก

จากตารางที่ 7 กลุ่มตัวอย่างมีความคิดว่าพี่เลี้ยงได้หน้าที่เป็นอย่างดีทำให้ตนได้เรียนรู้ โดยภาพรวมมีบทบาทอยู่ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.75$, S.D.= 0.45) เมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็น พบว่า 3 ลำดับแรก ได้แก่ การเปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยน สอบถาม ปรีกษาปัญหา อุปสรรคเกี่ยวกับการผลิตผลงานทุกมิติ ($\bar{X} = 2.94$, S.D.= 0.24) การให้ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็น “นักสื่อสารสร้างสรรค์” การให้ความรู้และทักษะเกี่ยวกับการผลิต สื่อสร้างสรรค์ และการให้ความรู้และทักษะการวางแผน การทำงานตามแผนและการบริหารจัดการโครงการเกี่ยวกับการผลิตสื่อ ($\bar{X} = 2.83$, S.D.= 0.38) ส่วนลำดับน้อยที่สุดคือ การให้ความรู้และทักษะการเป็นผู้นำ ($\bar{X} = 2.56$, S.D.= 0.51)

นอกจากประเด็นดังกล่าวข้างต้นแล้ว ได้แก่ การให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นเนื้อหา ด้านสิ่งแวดล้อมและสุขภาพ ทักษะการทำงานเป็นทีม และความรู้เกี่ยวกับประเด็นสุขภาพ หรือประเด็นปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม

จากการศึกษาข้อมูลเชิงคุณภาพประกอบ พบว่า มีความสอดคล้องกันดังจะเห็นได้จากการให้สัมภาษณ์ของกลุ่มตัวอย่างในเรื่องที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. ความสำเร็จของการดำเนินโครงการนี้ พี่เลี้ยงได้เข้ามาให้ความรู้เพิ่มเติม และคอยให้คำปรึกษา แนะนำ และแนวทางในการดำเนินโครงการ นอกจากนี้ยังได้ช่วยพัฒนาแนวคิดต่างๆ ซึ่งบางแนวคิดก็เป็นแนวคิดที่คิดไม่ถึงและลงตัวกับผลงานที่ผลิต
2. ผลลัพธ์สำคัญของโครงการ พี่เลี้ยงจะคอยสนับสนุนแนวคิดที่เป็นแนวคิดที่สร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างให้สามารถมีการพัฒนาและต่อยอดไปได้เรื่อยๆ ในอนาคต
3. ปัญหา อุปสรรค และวิธีการแก้ไข เมื่อผลงานที่ผลิตมีบทที่ไม่มีความชัดเจน ความล่าช้าในการผลิตผลงาน การตีโจทย์ที่ได้รับมอบหมายไม่ถูกทาง พี่เลี้ยงก็จะคอยเข้ามาพูดคุย สนับสนุนในการผลิตสื่อให้ทันเวลาที่กำหนด และคอยชี้แนะแนวทางของโจทย์ว่าต้องไปในทิศทางไหนทำให้ผลงานที่ผลิตออกมาในทิศทางที่ดีตามที่คาดหวังไว้

ตารางที่ 8 ความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างในการเข้าร่วมโครงการ

ประเด็น	ระดับ		
	$\bar{x}$	S.D.	แปลผล
รูปแบบและหัวข้อในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	2.78	0.42	มาก
ได้รับความรู้ และประสบการณ์ใหม่ๆ เกี่ยวกับสุขภาวะและการสื่อสารสุขภาวะที่สามารถนำไปสร้าง content ที่น่าสนใจได้	2.78	0.42	มาก
ได้แรงบันดาลใจในการพัฒนาเป็นนักสื่อสารสร้างสรรค์ต้นแบบ	2.78	0.54	มาก
ได้พัฒนาศักยภาพนักสื่อสารและนักออกแบบด้านความคิดสร้างสรรค์	2.83	0.38	มาก
ความประทับใจต่อการสนับสนุนและอำนวยความสะดวกต่างๆ จาก art4d และทีมงาน สสส.	2.78	0.42	มาก
รวม	2.79	0.44	มาก

จากตารางที่ 8 กลุ่มตัวอย่างมีความพึงพอใจต่อโครงการโดยภาพรวม ในระดับมาก ($\bar{X} = 2.79$, S.D.= 0.44) เมื่อพิจารณาเป็นรายประเด็น พบว่า 3 ลำดับแรก ได้แก่ การพัฒนาศักยภาพนักสื่อสารและนักออกแบบด้านความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X} = 2.83$, S.D.= 0.38) รูปแบบและหัวข้อในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม ได้รับความรู้และประสบการณ์ใหม่ๆ เกี่ยวกับสุขภาวะและการสื่อสารสุขภาวะที่สามารถนำไปสร้าง content ที่น่าสนใจได้ และความประทับใจต่อการสนับสนุนและอำนวยความสะดวกต่างๆ จากผู้ประสานงาน จาก art4d และทีมงาน สสส. ($\bar{X} = 2.78$, S.D.= 0.42)

จากการศึกษาข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากแบบสอบถามปลายเปิดประกอบ พบว่า มีความสอดคล้องกัน กล่าวคือ เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสเปิดประสบการณ์ใหม่ๆ ได้พบเจอเพื่อนๆ ทีมอื่นและพี่เลี้ยงหลากหลายท่านที่มีความรู้ความสามารถก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ได้รับความรู้เพิ่มมากขึ้น สนุก ชื่นชอบ และทำให้มีแรงบันดาลใจความมุ่งมั่นตั้งใจในการทำสิ่งที่เราชื่นชอบ แต่เนื่องจากสถานการณ์ COVID-19 ส่งผลให้ได้รับผลกระทบทั้งในด้านการลงพื้นที่ผลิตสื่อที่ไม่สามารถรวมตัวกันในจำนวนคนที่มากได้ การแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบงานทางระบบออนไลน์ก็ส่งผลให้มีการสื่อสารที่ไม่ชัดเจนและงานไม่เป็นไปตามความคาดหวังในบางส่วน จากผลกระทบต่างๆ จึงส่งผลมีการดำเนินงานในการผลิตสื่อมีความล่าช้ากว่ากำหนดที่ตั้งไว้ แต่เนื่องจากได้คำปรึกษาและคำแนะนำจากพี่เลี้ยงที่คอยซักถามและดูแลจึงทำให้สามารถดำเนินงานผลิตผลงานทันเวลาที่ทาง สสส. กำหนดส่ง

โดยสรุปจึงกล่าวได้ว่าระดับความสำเร็จของโครงการตามวัตถุประสงค์และตัวชี้วัดอยู่ในระดับมาก และจำแนกเป็นประเด็นของ “คุณค่า” ได้ดังนี้

1. คุณค่าต่อพี่เลี้ยง ทำให้พี่เลี้ยงได้มีโอกาสพัฒนาความรู้ ความสามารถของตนเอง ผ่านกระบวนการจัดกิจกรรมของโครงการ ได้พบวิทยากรที่มีความสามารถในแต่ละด้าน และที่สำคัญได้เห็นเยาวชนรุ่นใหม่ ได้แสดงออกทางความคิดเห็นความสามารถศักยภาพที่ทีมผลิตมี เป็นความสามารถที่น่าชื่นชมและเชื่อว่าจะสามารถทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงได้ในสังคม
2. คุณค่าต่อเยาวชน ทำให้เยาวชนทุกทีมได้มีโอกาสในการพัฒนาศักยภาพของตนเอง ในด้านการผลิตสื่อสร้างสรรค์ ได้รับความรู้จากวิทยากร และพี่เลี้ยงประจำทีมในด้านการวางแผนการทำงาน การออกแบบผลงานให้มีความน่าสนใจ เพื่อสะท้อนสถานการณ์ในสังคม ปัจจุบัน นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้นในอนาคต ได้รับประสบการณ์ตรงจากการลงมือปฏิบัติ ฝึกการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การทำงานท่ามกลางสถานการณ์จริงที่ไม่สามารถควบคุมได้ว่าจะเกิดอะไรขึ้น ฝึกความอดทน และสร้างมิตรภาพให้เกิดขึ้นระหว่างทีม
3. คุณค่าต่อสังคม การดำเนินงานโครงการสามารถสร้างการรับรู้ให้กับสังคมผ่านสื่อแต่ละประเภทที่กลุ่มเยาวชนสร้างสรรค์ขึ้น เป็นเมล็ดพันธุ์ทางความคิดที่พร้อมเติบโตงอกงาม หากสังคมเปิดใจยอมรับผลงานและมีการนำไปต่อยอดหรือขยายผลในวงกว้างต่อไปก็จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมอย่างสร้างสรรค์ อันแสดงให้เห็น “พลัง” ของคนตัวเล็กๆ

บทเรียนและข้อค้นพบ จากการดำเนินงาน

จากการประมวลความคิดเห็นที่ได้จากการสัมภาษณ์เยาวชนที่เข้าร่วมโครงการจำนวน 22 คน จาก 11 ทีม ผู้ประสานงานจาก art4d และพี่เลี้ยงรวม 9 คน และนักวิชาการจากแผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ 1 คน โดยการสัมภาษณ์เชิงลึกทางโทรศัพท์และการจัดเวทีคิณข้อมูล พบว่ามีประเด็นบทเรียนและข้อค้นพบที่น่าสนใจซึ่งนำมาเป็นข้อเสนอแนะสำหรับการดำเนินงานในครั้งต่อไป ดังนี้

1. ในการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการ ควรแบ่งเนื้อหาออกเป็นสองกลุ่มวิชา คือ วิชาร่วมที่จำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์สื่อทุกประเภท เช่น Design Thinking ทักษะการเท่าทันสื่อ กฎหมายหรือจริยธรรมที่เกี่ยวข้อง และวิชาเฉพาะที่จำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์สื่อแต่ละประเภท

อยากให้จัด Workshop แยก คือ มองว่าพี่เลี้ยงแต่ละท่านมีความเก่งที่แตกต่างกันออกไป ถ้าพี่เลี้ยงได้มีโอกาสจัดเป็นกิจกรรม Workshop ก็ควรเป็นกิจกรรมที่พี่เลี้ยงทุกท่านได้ให้ความรู้และปูพื้นฐานกับน้องๆ ทุกคนตรงกลางก่อน เพื่อเป็นพื้นฐานให้น้องๆ ทุกคนได้รับความรู้ที่เหมือนกัน

นางสาววิษุฒา ปันทรานวงศ์
บริษัททำงานเกี่ยวกับประติมากรรมและงานศิลปะ

2. ควรจำแนกประเภทกลุ่มเป้าหมายของโครงการตามประสบการณ์การผลิตสื่อ โดยไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงอายุหรือสถาบันการศึกษา และควรกำหนดให้แต่ละทีมมีองค์ประกอบของสมาชิกที่มีคุณลักษณะแตกต่างกันเพื่อเสริมศักยภาพซึ่งกันและกัน

... หรือบางที่เราอาจจะไม่ต้องจำกัดก็ได้ว่าในหนึ่งทีมต้องช่วงวัยไหน ต้องช่วงมัธยม หรือมหาวิทยาลัย มันจะทำให้มีความหลากหลายในหนึ่งทีมมากกว่า

นายณัฐดนัย วรณารัตน์
ครูเอทีฟโฆษณาและโปรดักชันเฮาส์

วันที่เรา Workshop กันแล้วเจอน้องครั้งแรก จะมีน้องกลุ่มหนึ่งที่มีความรู้สึก failed เนื่องจากวันนั้นเป็นการจัดหมวดหมู่ประเภทที่เข้าแข่งไม่ชัดเจน เขา failed มากเนื่องจากเขาเข้ารอบมาแต่เหมือนโครงการและศักยภาพของทีมเขาไม่สามารถสู้กับทีมอื่นได้ ทำให้เขารู้สึกว่าเขามาผิดเวทีหรือเปล่า ถ้าเรามีการจัดหมวดหมู่ประเภทที่ชัดเจนบางที่น้องๆ ที่เป็นโครงการเล็กหน่อยหรือโครงการที่ยังไม่มีประสบการณ์อาจจะอยากพัฒนาผลงาน อยากลองทำ และช่วยสร้างแรงบวกให้เขาอยากสร้างผลงานครับ

อาจารย์อครพล กฤตฤณนทวงศ์
มหาวิทยาลัยรังสิต

3. ควรมีเวลาการประชาสัมพันธ์รับสมัครผู้เข้าร่วมโครงการให้ยาวนานและควรเข้าไปถึงกลุ่มเยาวชนที่หลากหลายช่วงวัย ช่วงชั้น และสาขาวิชา เพื่อให้มีผลงานการประกวดในแต่ละประเภทมากขึ้น

4. กระบวนการและกิจกรรมโครงการออกแบบได้ดีอยู่แล้ว แต่อาจต้องปรับเรื่องระยะเวลาให้เหมาะสมกับบริบทสังคม สถานการณ์ปัจจุบันและช่วงเวลาเรียนของกลุ่มเป้าหมาย

5. เกณฑ์การพิจารณาตัดสินผลงาน ควรมีทั้ง “เกณฑ์ร่วม” และ “เกณฑ์เฉพาะ” ตามประเภทของสื่อซึ่งมีความแตกต่างกัน

เกณฑ์การตัดสินต่างๆ ไม่ค่อยสนับสนุนผลงานที่เป็นนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์สักเท่าไร ส่วนมากเกณฑ์ต่างๆ จะไปสนับสนุนคนที่ทำวิดีโอคนที่ทำสื่อคลิปต่างๆ มากกว่า ถ้าเรามีเกณฑ์ที่จะตอบรับนวัตกรรมเชิงสร้างสรรค์มันน่าจะเป็นการดี

นางสาววิชชุดา ปัทมทรานวงศ์
บริษัททำงานเกี่ยวกับประติมากรรมและงานศิลปะ

6. โจทย์ที่กำหนดเป็นโจทย์ที่ดี สอดคล้องกับสถานการณ์ปัจจุบัน มีความท้าทายและสามารถนำผลงานไปขยายผลเพื่อสร้างผลกระทบได้

การออกแบบโจทย์ครั้งนี้เนื้อหาค่อนข้างใหญ่ ต้องมีการทำโจทย์ที่มันรัดกุมเพื่อเด็กจะได้ไม่สับสนเมื่อได้รับโจทย์มา

นางสาวกมลทิพย์ กิมอารีย์
บริษัท art4d

7. ควรมีการนำผลงานไปต่อยอดหรือขยายผลในลักษณะต่างๆ สื่อสร้างสรรค์ทุกประเภทที่ผลิตขึ้นล้วนแต่มีประโยชน์และสะท้อนสังคมได้เป็นอย่างดี เมื่อสื่อถูกเผยแพร่ออกไปในวงกว้าง ส่งผลทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงขึ้นได้ในสังคม อาจจะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้แบบรวดเร็ว แต่เมื่อสื่อสารซ้ำๆ ก็จะนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงได้

ถ้าจบตรงนี้ไปแล้ว น่าจะมีการนำไปสานต่ออะไรบางอย่างได้ สิ่งที่ได้เล็กๆ ได้ทำน่าจะไปต่อยอด องค์ความรู้นี้สามารถนำไปพัฒนาต่อในอนาคตได้ เราไม่อยากให้พี่น้องๆ กลุ่มนี้ไป มันเสียของ พวกเราสามารถที่จะพัฒนาและไปต่อได้

อาจารย์ประภาส นวลเนตร
นักวิชาการ

เวลาที่ได้รางวัลแล้วก็ไม่อยากให้น้องๆ ทิ้งงาน บางทีแล้วการที่จะให้ชิ้นงานนั้นเดินต่อไปได้ต้องใช้หลายอย่างอยู่เหมือนกัน พื้นที่ในการเผยแพร่ผลงานในตอนนั้นก็ไม่น้อยมีแต่ช่องทางที่น้องทำขึ้นมาเอง ถ้าหลังจากนี้ทางทีมงานผู้จัดเอาผลงานไปเผยแพร่ต่อหรือว่าดำเนินงานต่อได้ก็จะทำให้งานถูกขยายไปในวงกว้างมากขึ้น”

นายไตรภพ สุภวัฒนา
Character Design

อย่างไรก็ตาม เกี่ยวกับเรื่องนี้ ผู้ประสานงานจากแผนงานสื่อศิลปวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพได้เรียนให้เวทีที่ประชุมทราบว่าแผนงานฯ มีแผนการดำเนินงานในเรื่องนี้อย่างไร

8. ควรเพิ่มการสื่อสารสามฝ่ายระหว่างผู้ประสานงานโครงการ ผู้ประสานงาน พี่เลี้ยง และกลุ่มเยาวชนที่เข้าร่วมโครงการให้มากขึ้น

9. การจัดกิจกรรมลักษณะนี้ถือว่ามีประโยชน์ เพราะเป็นกิจกรรมที่ดีทำให้ทีมพี่เลี้ยงกับเยาวชนคนรุ่นใหม่ได้มีโอกาสเจอกัน และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน เป็นการเปิดโอกาสให้กับน้องๆ ในแต่ละสถาบันได้ทำกิจกรรมระหว่างเรียน และมีประสบการณ์เก็บไว้ใช้ในอนาคต

คือว่ามันดีทุกอย่างโอเคแล้ว ข้อเสนอแนะก็คือน่าจะทำบ่อยๆ เพราะว่าทุกคน บุคคลรุ่นใหม่ได้มาฝึกสร้างผลงาน ฝึกคิดว่าจะทำอะไรเพื่อสังคมได้บ้าง ผมว่าตรงนี้ก็ดีแล้ว

นายณัฐดนัย วรรณรัตน์
ครีเอทีฟโฆษณาและโปรดักชันเฮาส์

ส่วนคำถามสุดท้าย เมื่อถามผู้ประสานงานจาก art4d และพี่เลี้ยงทุกคนว่าถ้ามีโครงการเช่นนี้อีกคิดว่าจะเข้าร่วมหรือไม่ ทุกคนตอบในทำนองเดียวกันว่ายินดี

ภาพการสัมภาษณ์ ถอดบทเรียนทางชุมชน





เครื่องมือที่ใช้ในการติดตามและประเมินผลโครงการ

แบบสัมภาษณ์ (ทีมผลิตผลงานสื่อสร้างสรรค์) โครงการ “Design Hero: The New Normal”

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสอบถาม

- 1.1 ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์ _____ อายุ _____ ปี
- 1.2 ชื่อทีม _____ จำนวนสมาชิก _____
- 1.3 สถานภาพปัจจุบัน _____ สถานที่ _____
- 1.4 ที่อยู่ ตำบล/เขต _____ อำเภอ/แขวง _____
จังหวัด _____ เบอร์โทรศัพท์ _____
- 1.5 บุคคลต้นแบบในการผลิตสื่อท่านขึ้นชอบ และเพราะอะไร _____

ส่วนที่ 2 ความรู้สึกที่มีต่อการดำเนินโครงการ

1. รู้สึกอย่างไรที่ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของโครงการ _____

2. รู้สึกอย่างไรกับผลงานที่ผลิตขึ้น (ภาคภูมิใจ เป็นไปตามความคาดหวังหรือไม่) _____

3. แรงบันดาลใจในการผลิตสื่อของท่านคืออะไร _____

4. ท่านคิดว่าความสำเร็จของสื่อที่ท่านผลิต คืออะไร

4.1 ต่อตนเอง

4.2 ต่อสังคม ส่วนรวม

5. บทบาทที่สำคัญในการผลิตสื่อครั้งนี้คืออะไร และมีจุดเด่นที่แตกต่างจากการผลิตสื่อทั่วไปอย่างไร

6. การนำสื่อที่ผลิตขึ้นไปใช้ประโยชน์หลังจากสิ้นโครงการ

6.1 ทางออนไลน์ จำนวน _____ ช่องทาง

() Facebook ชื่อเฟส/ ชื่อเพจ (ระบุ) _____

() YouTube ชื่อช่อง (ระบุ) _____

() TikTok ชื่อช่อง (ระบุ) _____

() เว็บไซต์ ชื่อเว็บ (ระบุ) _____

() อื่น ๆ (ระบุ) _____

6.2 ทางออฟไลน์

7. ข้อค้นพบ หรือความสำเร็จที่เกิดขึ้นในโครงการครั้งนี้ คืออะไร

8. การดำเนินโครงการครั้งนี้ พบปัญหา อุปสรรค อะไรบ้าง/ แล้วมีแนวทางการแก้ไขอย่างไร

9. ข้อเสนอแนะในการดำเนินโครงการครั้งต่อไป

9.1 ข้อเสนอแนะ ต่อผู้ที่กำลังอยู่ในภาวะเสี่ยงด้านสุขภาพ ร่างกาย

9.2 ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนา ฝากไปถึง สสส. ในการดำเนินโครงการครั้งต่อไป

แบบสัมภาษณ์ (พี่เลี้ยง)
โครงการ “Design Hero: The New Normal”

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์ _____
2. งานที่ทำ/และทักษะที่ท่านมี และคิดว่ามีประโยชน์ต่อโครงการนี้ _____
- _____
- _____
3. ทีมเด็กและเยาวชนที่ท่านดูแล ชื่อ _____
4. ลักษณะพิเศษ/ความประทับใจในความสามารถ หรือทักษะพิเศษของทีมที่ท่านดูแล _____
- _____
- _____

ส่วนที่ 2 ความรู้สึกที่มีต่อการดำเนินโครงการ

1. รู้สึกอย่างไรที่ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของโครงการ _____
2. รู้สึกอย่างไรกับผลการดำเนินโครงการในภาพรวม (ภาคภูมิใจเป็นไปตามความคาดหวังหรือไม่) _____
- _____
- _____
3. ท่านคิดว่าความสำเร็จของการดำเนินโครงการนี้ คืออะไร
- 3.1 ต่อตนเอง _____
- 3.2 ต่อทีมผลิตสื่อ _____
- 3.3 ต่อสังคม _____
4. ผลลัพธ์สำคัญที่ท่านคิดว่าโครงการนี้สร้างขึ้น ท่านว่าคืออะไร และทำไม _____
- _____
- _____
5. การดำเนินโครงการครั้งนี้ พบปัญหา อุปสรรค อะไรบ้าง/ แล้วมีแนวทางการแก้ไขอย่างไร _____
- _____
- _____
6. ข้อเสนอแนะในการดำเนินโครงการครั้งต่อไป
- 6.1 ข้อเสนอแนะ หากจะมีการดำเนินงานโครงการในลักษณะนี้ต่อไปในอนาคต _____
- _____
- 6.2 ข้อเสนอแนะ ต่อ สสส. _____
- _____

แบบสอบถามการเข้าร่วมโครงการและการเปลี่ยนแปลง
โครงการ “Design Hero: The New Normal”

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. เพศ ☐ ชาย ☐ หญิง
2. อายุ _____ ปี
3. สมาชิกทีม _____
4. ประเภทสื่อที่ส่งประกวด
1. ☐ ประเภทภาพยนตร์สั้น แอนิเมชัน
2. ☐ ประเภทนวัตกรรม บอร์ดเกม สื่อเพื่อการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม
3. ☐ ประเภทแอปพลิเคชัน
5. ช่องทางการเผยแพร่ผลงาน (ตอบได้มากกว่า 1 ช่องทาง)
1. ☐ Facebook ชื่อเฟซ/ ชื่อเพจ (ระบุ) _____
2. ☐ YouTube ชื่อช่อง (ระบุ) _____
3. ☐ TikTok ชื่อช่อง (ระบุ) _____
4. ☐ Instagram ชื่อช่อง (ระบุ) _____
5. ☐ Twitter ชื่อช่อง (ระบุ) _____
6. ☐ เว็บไซต์ ชื่อเว็บ (ระบุ) _____
7. ☐ อื่น ๆ (ระบุ) _____

ส่วนที่ 2 ด้านการพัฒนาศักยภาพนักสื่อสารและนักออกแบบด้านความคิดสร้างสรรค์
ท่านคิดว่าผลจากการเข้าร่วมโครงการนี้ นำไปสู่การพัฒนาศักยภาพของท่านและทีมงานด้านใดบ้าง และอยู่ในระดับใด

ประเด็น	ระดับ		
	มาก	ปานกลาง	น้อย
ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็น “นักสื่อสารสร้างสรรค์”			
ความรู้และทักษะเกี่ยวกับการผลิตสื่อสร้างสรรค์			
ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นเนื้อหา ด้านสิ่งแวดล้อม และสุขภาพ			
ทักษะการวางแผน การทำงานตามแผน และการบริหารจัดการโครงการเกี่ยวกับการผลิตสื่อ			
ทักษะการทำงานเป็นทีม			
ทักษะการเป็นผู้นำ			
โอกาสในการแสดงผลงานต่อสาธารณชน/รางวัลจากการประกวด			
โอกาสในการแสดงฝีมือการคิดสร้างสรรค์ และการผลิตสื่อ			
ความรู้เกี่ยวกับประเด็นสุขภาพ/ ประเด็นปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม			

ข้อเสนอแนะ/ข้อคิดเห็นอื่นๆ เกี่ยวกับการพัฒนาศักยภาพนักสื่อสารและนักออกแบบด้านความคิดสร้างสรรค์

ส่วนที่ 3 ด้านการสนับสนุนของทีมพี่เลี้ยง

ท่านคิดว่าทีมพี่เลี้ยงสนับสนุน ให้คำปรึกษา หรือให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ในระดับใดบ้างในประเด็นดังต่อไปนี้

ประเด็น	ระดับ		
	มาก	ปานกลาง	น้อย
ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับความเป็น “นักสื่อสารสร้างสรรค์”			
ให้ความรู้และทักษะเกี่ยวกับการผลิตสื่อสร้างสรรค์			
ให้ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับประเด็นเนื้อหาด้านสิ่งแวดล้อม และสุขภาพ			
ให้ความรู้และทักษะการวางแผน การทำงานตามแผน และการบริหารจัดการโครงการเกี่ยวกับการผลิตสื่อ			
ให้ความรู้ และทักษะการทำงานเป็นทีม			
ให้ความรู้ และทักษะการเป็นผู้นำ			
เปิดโอกาสให้มีการแลกเปลี่ยน สอบถาม ปรึกษาปัญหาอุปสรรคเกี่ยวกับการผลิตผลงานทุกมิติ			
ความรู้เกี่ยวกับประเด็นสุขภาพ/ ประเด็นปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม			

ข้อเสนอแนะ/ข้อคิดเห็นอื่น ๆ เกี่ยวกับทีมพี่เลี้ยง

ส่วนที่ 4 ระดับความพึงพอใจในการเข้าร่วมโครงการ

ประเด็น	ระดับ		
	มาก	ปานกลาง	น้อย
รูปแบบและหัวข้อในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม			
ได้รับความรู้ และประสบการณ์ใหม่ๆเกี่ยวกับสุขภาวะและการสื่อสารสุขภาวะที่สามารถนำไปสร้าง content ที่น่าสนใจได้			
ได้แรงบันดาลใจในการพัฒนาเป็นนักสื่อสารสร้างสรรค์ต้นแบบ			
ได้พัฒนาศักยภาพนักสื่อสารและนักออกแบบด้านความคิดสร้างสรรค์			
ความประทับใจต่อการสนับสนุนและอำนวยความสะดวกต่าง ๆ จากทีมงาน สสส.			

Design Hero Edition 2021
The New Normal

ผู้จัดการโครงการ Design Hero

อาจารย์ดนัย หวังบุญชัย

ผู้จัดการแผนงานสื่อ

ศิลปินวัฒนธรรมสร้างเสริมสุขภาพ

นักวิชาการและประสานงาน

โครงการ Design Hero

เกวรินทร์ ศิลาพัฒน์

เบญจพร ปานทอง

บวรจิต สมฤทธิ์

นักวิชาการติดตามประเมิน

รศ.ดร.เกศินี ประทุมสุวรรณ

บรรณาธิการและผลิตโดย art4d

art4d CO Limited

ชั้น 7 อาคารกรุงไทยเทรดดิเตอร์

3675 ถนนพระราม 4

พระโขนง คลองเตย

กรุงเทพฯ 10110

โทร +66 2260 2606

www.art4d.com

บรรณาธิการที่ปรึกษา

ประธาน ชีระธาดา

บรรณาธิการบริหาร

กมลทิพย์ กิมอารีย์

พิสูจน์อักษร

กวิณ รงค์กรภิรมย์

ออกแบบกราฟิก

วสวัตต์ เดชาภิรมย์

ปิติกัทร ทับทิม

ถ่ายภาพ

ชนะพงษ์ ศรีวีรพงศ์

ประสานงาน

ซัชชวัญ พักอ่อน

Iwan

SUPERPIXEL

จัดพิมพ์

Focal Image

ข้อมูลเพิ่มเติมและรูปแบบดิจิทัล

artculture4health.com

art4d.com

Finalists

withFriend

วรรษยา เติบักดี

จุฑามาศ ทับทิมศรี

ชัยชกร ยาเภา

หึ่งห้อยน้อย

สุธิ์ จะทอ

ศิริปวีร์ สุวรรณ

ชนม์พิติน แก้วปราง

Maskmask

ขวัญจิรา บุญโยดม

ศรัภย์ เทียงคาม

มสฤณา ชูแก้ว

B-Hero

กฤษกร เลิศประเสริฐสุข

จิตติกานต์ พุทธินันท์

ชฎาพร สันทิศ

นภหทัย สิทธิฤทธิ์

วรัญญา เนรังษี

BEST FRIEND

อมลลดา หมื่นรังษี

สิรภพ รินชุมภู

จริง ใจจันทร์

Green Lover

อานนท์ ชูทอง

ปรามดา บุญถาวร

เจียรแทน ทองสม

ศิลปิน: Sticky Art

ญาณกร แจ่มนิยม

วิษชากร วัฒนดิลก

พัชร เมธাজิตติพันธ์

THE 19 Divoc

วสิษฐ์พล สิทธิโชติ

ปิยะพงษ์ สุภาวรรณ

ภาดล จิตรรังศรี

ณัฐวุฒิ ขวัญเมือง

ธนพิทักษ์ มีชูเชาวน์

MALOMTOM

พลอยรวิน เจียน

สถาพร ลิ้มสุวรรณ

พงศธร จันทชาติ

พงษ์พันธ์ จินดานุกูล

สรสิข บำรุงจิตต์

อยากชงกาแฟ

ณัฐวุฒิ จูทะจันทร์

ธนกร ปานเพชร

ธนภัทร วงศ์ลังกา

นิธิศ สิริพรรณมงคล

STYLE KAMPONG

มุดัดชชีร ลูแม

อเรส บากา

พรฮาน ดอเลาะ

ชูกอรนัย ดีแม

ชอบรี อีแมดะซอ

