

AIS – GC ปลุกพลัง มหาลัยฯ รักษาโลก ส่งต่อแนวคิดการจัดการขยะ กับโครงการ “Green University” กิจกรรม “เก็บ ให้โลกจำ” รวมพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ได้กว่า 6 แสนชิ้น

■ November 3, 2023 ① 11:55 pm



หนึ่งในการกิจสำคัญ จากการร่วมมือระหว่าง AIS และ GC ที่มุ่งนำเทคโนโลยีดิจิทัลยกระดับและสร้างดันแบบองค์กรที่ดำเนินธุรกิจอย่างยั่งยืนในทุกมิติตามแนวคิด ESG ทั้งด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และธรรมาภิบาล คือการสร้างความตระหนักรู้ประชาชนเข้าใจถึงการบริหารจัดการขยะอย่างถูกต้อง ผ่านโครงการ Green University ที่ GC ให้โลกล้ำ ที่ได้ชวนนิสิต นักศึกษา มหาวิทยาลัยชั้นนำ 11 แห่งจากกรุงเทพฯ และปริมณฑล เข้าร่วมการแข่งขันเก็บขยะอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านแอปพลิเคชัน E-Waste + และพลาสติกใช้แล้วผ่าน GC YOUเก็บ ตั้งแต่เดือนกรกฎาคมที่ผ่านมา จากการแข่งขันทำให้โครงการฯ สามารถรวบรวมพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ได้มากกว่า 6 แสนชิ้น ภายในระยะเวลาเพียงแค่ 2 เดือนเท่านั้น โดยน้องๆ จากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์เป็นผู้ชนะ คว้าทุนการศึกษาและถ้วยรางวัล Upcycling ที่ผลิตจากพลาสติกใช้แล้วไปครองได้สำเร็จ

– ‘Digital Health Roadshow อัพสุขภาพสูงวัย จุดไฟดิจิทัล’ ยังคงปี จังหวัด 4 พาร์ทเนอร์ใหญ่ กทม. สสส. ทรุดีแทค และเนสท์เล่ จัดโดยโซลูชันสุขภาพแบบล้ำๆ ให้กับสูงวัยทั่วทุกทม.

ขณะที่ ดร.ชญาน์ จันหาสุ รองกรรมการผู้จัดการใหญ่ สายงานความยั่งยืน บริษัท พีทีที โกลบล อคอมิคอล จำกัด (มหาชน) หรือ GC กล่าวว่า “GC และ AIS ได้ร่วมดำเนินโครงการ “Green University ทึ้ง เทิร์น ให้โลกจำ” ในรูปแบบการแข่งขันและได้วางเกียรติจากมหาวิทยาลัยชั้นนำ 11 แห่ง รวมเป็นส่วนหนึ่งในการนำพลาสติกใช้แล้วและขยายอิเล็กทรอนิกส์ กลับเข้าสู่กระบวนการรีไซเคิลอย่างถูกวิธี เรามุ่งหวังที่จะเสริมสร้างจิตสำนึกในด้านสิ่งแวดล้อม สร้างการมีส่วนร่วมของอาจารย์ นิสิต-นักศึกษา และบุคลากรภายในมหาวิทยาลัย ให้สามารถนำแนวคิดด้านเศรษฐกิจหมุนเวียนเข้าไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเป็นรูปธรรม ความร่วมมือในการครั้งนี้สามารถผลลัพธ์มีประสิทธิภาพมากกว่า 598,043 ขวด ลดกำลังซื้อเงินกระเจาะกว่า 12.33 ตัน คาดว่าจะได้ออกใช้เพียงเท่า หรือเท่ากับปริมาณการปลูกต้นไม้ 1,298 ต้น สำหรับขยายอิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำไปกับกลับเข้าสู่กระบวนการจัดการอย่างถูกวิธีได้ถึง 5,796 ชิ้น ต้องขอบคุณทั้ง 11 มหาวิทยาลัยและแสดงความยินดีกับผู้ชนะ และเราวางเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการนี้จะเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ทุกภาคส่วนเข้ามาร่วมกันเป็นส่วนหนึ่งในการดูแลสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืนต่อไป”

สำหรับโครงการ Green University ทึ้ง เทิร์น ให้โลกจำ เป็นกิจกรรมการแข่งขันเก็บขยะอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านแอปพลิเคชัน E-Waste + และพลาสติกใช้แล้วผ่าน GC YOUPETERN ที่เริ่มต้นมาตั้งแต่ปลายเดือนสิงหาคมถึงเดือนตุลาคมที่ผ่านมา มีมหาวิทยาลัย 11 แห่งเข้าร่วมโครงการฯ ได้แก่ มหาวิทยาลัยมหิดล, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, มหาวิทยาลัยราชภัฏวันทราย, มหาวิทยาลัยนานาชาติราชวิถี, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

น้องๆ จากทุกมหาวิทยาลัยได้ลงใบสั่งต่อจิตสำนึกรักการสื่อสาร การทำกิจกรรมภายใน ร่วมกับ บุคลากร หรือแม้แต่ประชาชนในห้องเรียน เพื่อให้เห็นถึงมูลค่าทางวัสดุที่ไม่ได้เข้าสู่กระบวนการจัดการที่ถูกต้อง งานนี้น้องๆ ทั้ง 11 มหาวิทยาลัยสามารถรวมมาร่วมกันที่ไม่กระบวนการต่อสิ่งแวดล้อมต่อไป โดยมีมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์สามารถรวบรวมพลาสติกใช้แล้วและขยายอิเล็กทรอนิกส์ได้สูงสุด คัวแทนการศึกษาและพร้อมถ่ายร่างวัล Upcycling ที่ผลิตจากพลาสติกใช้แล้ว “ไปครองได้ส่าเริ่จ”

สามารถติดตามข้อมูลโครงการและภาพความประทับใจได้ทาง [GC YOUPETERN Facebook](#)

Social Media





AIS - GC ปลูกพลัง มหาลัยฯ รักษ์โลก ส่งต่อแนวคิดการจัดการขยะ กับโครงการ “Green University” ทั้ง เทิร์น ให้ “โลกจำ” รวมพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ได้ กว่า 6 แสนชิ้น ม.ธรรมศาสตร์ คว้าสุดยอดมหาวิทยาลัยสีเขียว รับทุนการศึกษาพร้อมถ้วยรางวัล Upcycling พลาสติกใช้แล้ว



 Phiphop Hranprom

4 พ.ย. 2023

หนึ่งในการกิจสำคัญ จากความร่วมมือระหว่าง AIS และ GC ที่มุ่งนำเทคโนโลยีดิจิทัลยกระดับและสร้างดันแบบองค์กรที่ดำเนินธุรกิจอย่างยั่งยืนในทุกมิติตามแนวคิด ESG ทั้งด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และธรรมาภิบาล ต่อการสร้างความตระหนักรู้ประชาชนเข้าใจถึงการบริหารจัดการขยะอย่างถูกต้อง ผ่านโครงการ Green University ทั้ง เทิร์น ให้ “โลกจำ” ที่ได้ชูตนนิสิต นักศึกษา มหาวิทยาลัยชั้นนำ 11 แห่งจากกรุงเทพฯ และปริมณฑล เข้าร่วมการแข่งขันเก็บขยะอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านแอปพลิเคชัน E-Waste + และพลาสติกใช้แล้วผ่าน GC YOUP เทิร์นตั้งแต่เดือนกรกฎาคมที่ผ่านมา จากการแข่งขันทำให้โครงการฯ สามารถรวบรวมพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ได้มากกว่า 6 แสนชิ้น ภายใต้ระเบียบเพียงแค่ 2 เดือนเท่านั้น โดยน้องๆ จากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์เป็นผู้ชนะ คว้าทุนการศึกษาและถ้วยรางวัล Upcycling ที่ผลิตจากพลาสติกใช้แล้วไปครองได้สำเร็จ



นางสายชล ทรัพย์มานาค อุดมหัวหน้าหัวน้ำยธุร กิจประชาสัมพันธ์และธุรกิจสัมพันธ์ AIR กล่าวว่า “ภายใต้นโยบายการดำเนินธุรกิจอย่างยั่งยืน ประเด็นเรื่อง สิ่งแวดล้อม คืออีกหนึ่งภารกิจสำคัญที่เราให้ความสำคัญ ผ่านโครงการคนไทยไร้ E-Waste ที่วันนี้เราได้สร้างพลังเครือข่ายของ Green Partnership เพื่อร่วมกันขับเคลื่อนการแก้ไขปัญหาอย่างยั่งยืน จนนำมาสู่การเป็น HUB of e-waste หรือศูนย์กลางด้านองค์ความรู้และจัดการขยายอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ ซึ่งการทำงานร่วมกับ GC ในครั้งนี้ถือเป็นจุดเริ่มต้นครั้งสำคัญที่เราจะร่วมกันส่งต่อพลังไปยังเครือข่ายกลุ่มมหาวิทยาลัยให้มีความเข้าใจและสามารถนำไปบริหารจัดการทั้งพลาสติกใช้แล้ว และ E-Waste ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม เพื่อภารกิจสาธารณะที่มีความยั่งยืน 2 เดือนจากการจัดโครงการฯ น้องๆ จากมหาวิทยาลัยต่างๆ สามารถเก็บรวมขยะให้เข้าสู่กระบวนการมากถึง 6 แสนชิ้น นับเป็นเครื่องพิสูจน์ให้เห็นถึงพลังของการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนที่จะเข้ามาใช้ศักยภาพร่วมกันเพื่อแก้ไขปัญหาอย่างยั่งยืน”



ขณะที่ ดร.ชญาณ์จันทร์สุ รองกรรมการผู้จัดการใหญ่ สายงานความยั่งยืน บริษัท พีทีที โกลบล อเคมิคอล จำกัด (มหาชน) หรือ GC กล่าวว่า “GC และ AIS ได้ร่วมดำเนินโครงการ “Green University” ทั้ง เทิร์น ให้โลกล้ำ” ในรูปแบบการ แข่งขันและได้รับเกียรติจากมหาวิทยาลัยชั้นนำ แห่ง ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการนำพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ กลับ เข้าสู่กระบวนการรีไซเคิลอย่างถูกวิธี เรามุ่งหวังที่จะเสริมสร้างจิตสำนึกรักในด้านสิ่งแวดล้อม สร้างการมีส่วนร่วมของอาจารย์ นิสิต- นักศึกษา และบุคลากรภายในมหาวิทยาลัย ให้สามารถนำแนวคิดด้านเศรษฐกิจหมุนเวียนเข้าไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ อย่างเป็นรูปธรรม ความร่วมมือในครั้งนี้สามารถลดปริมาณพลาสติกใช้แล้วประเภทขวด PET ใส ไปสู่หلامฝังกลบได้กว่า 598,043 ขวด ลดก้าชีเรือนกระจกจากกว่า 12.33 ตันcarbs บนได้ตอกไชด์เที่ยบเท่าหรือเท่ากับปริมาณการปลูกต้นไม้ 1,298 ตัน สำหรับขยะอิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำเก็บกลับเข้าสู่กระบวนการรับจัดการอย่างถูกวิธีได้ถึง 5,796 ชิ้น ต้องขอบคุณทั้ง 11 มหาวิทยาลัยและแสดงความยินดีกับผู้ชนะ และเราระหวังเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการนี้จะเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ทุกภาคส่วนเข้ามาร่วม กันเป็นส่วนหนึ่งในการดูแลสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืนต่อไป”



สำหรับโครงการ Green University ทั้งเทิร์น ให้โลกล้ำ เป็นกิจกรรมการแข่งขันเก็บขยะอีเล็กทรอนิกส์ ผ่านแอปพลิเคชัน E-Waste + และพลาสติกใช้แล้วผ่าน GC YOUPTEERIN ที่เริ่มต้นมาตั้งแต่ปลายเดือนสิงหาคมถึงเดือนตุลาคมที่ผ่านมา มีมหาวิทยาลัยฯ แห่งเข้าร่วมโครงการฯ ได้แก่ มหาวิทยาลัยมหิดล, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, มหาวิทยาลัยนานาชาติราชภัฏ, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ และมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

น้องๆ จากทุกมหาวิทยาลัยได้ลง "ไปส่งต่อจิตสำนึกร้านอาหารสู่สาธารณะ" การทำกิจกรรมภายใน รวมกับ บุคลากร หรือแม้แต่ประชาชน ในห้องถัง เพื่อให้เห็นถึงปัญหาหากขยายไม่ได้เข้าสู่กระบวนการจัดการที่ถูกต้อง งานนี้น่องฯ ทั้ง 11 มหาวิทยาลัยสามารถรวม พลาสติกใช้แล้วและขยะอีเล็กทรอนิกส์ ได้ถึง 603,839 ชิ้น ซึ่งจะถูกนำไปรีไซเคิลและเข้าสู่กระบวนการกำจัดอย่างถูกวิธีตาม มาตรฐานที่ไม่กระทบต่อสิ่งแวดล้อมต่อไป โดยมีมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์สามารถรวมพลาสติกใช้แล้วและขยะ อีเล็กทรอนิกส์ได้สูงสุด ค่าว่าทุนการศึกษาและพร้อมถ่ายร่างวัล Upcycling ที่ผลิตจากพลาสติกใช้แล้วไปครองได้สำเร็จ



AIS x GC ปลูกพลัง มหาลัยฯ รักษ์โลก ส่งต่อแนวคิดการจัดการขยะ กับโครงการ “Green University กิ่ง เกิร์น ให้โลกจำ”

ThaiPublica > ข่าวประชาสัมพันธ์

4 พฤศจิกายน 2023

ข่าวประชาสัมพันธ์



AIS – GC ปลูกพลัง มหาลัยฯ รักษาโลก ส่งต่อแนวคิดการจัดการขยะ กับโครงการ “Green University กิ๊ง เทิร์น ให้โลกจำ” รวมพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ ได้กว่า 6 แสนชิ้น ม.ธรรมศาสตร์ คว้าสุดยอดมหาวิทยาลัยสีเขียว รับทุนการศึกษา พร้อมถ้วยรางวัล Upcycling พลาสติกใช้แล้ว

หนึ่งในการกิจสำคัญ จากความร่วมมือระหว่าง AIS และ GC ที่มุ่งนำเทคโนโลยีดิจิทัลยกระดับและสร้าง ต้นแบบองค์กรที่ดำเนินธุรกิจอย่างยั่งยืนในทุกมิติตามแนวคิด ESG หั้งด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และธรรมาภิ บาล คือการสร้างความตระหนักรู้ประชาชนเข้าใจถึงการบริหารจัดการขยะอย่างถูกต้อง ผ่านโครงการ Green University ทิ้ง เทิร์น ให้โลกจำ ที่ได้ชวนนิสิต นักศึกษา มหาวิทยาลัยชั้นนำ 11 แห่งจากกรุงเทพฯ และ ปริมณฑล เข้าร่วมการแข่งขันเก็บขยะอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านแอปพลิเคชัน E-Waste + และพลาสติกใช้แล้วผ่าน GC YOUเทิร์น ตั้งแต่เดือนกรกฎาคมที่ผ่านมา จากการแข่งขันทำให้โครงการฯ สามารถรวบรวมพลาสติก ใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ได้มากกว่า 6 แสนชิ้น ภายในระยะเวลาเพียงแค่ 2 เดือนเท่านั้น โดยน้องๆ จากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์เป็นผู้ชนะ ค่าวุฒิการศึกษาและถ้วยรางวัล Upcycling ที่ผลิตจากพลาสติกใช้แล้วไปครองได้สำเร็จ



นางสายชล ทรัพย์มากอุดม หัวหน้าหน่วยธุรกิจประชาสัมพันธ์และธุรกิจสัมพันธ์ AIS กล่าวว่า “ภายนอก นโยบายการดำเนินธุรกิจอย่างยั่งยืน ประเด็นเรื่อง สิ่งแวดล้อม คืออีกหนึ่งการกิจสำคัญที่เราให้ความสำคัญ ผ่านโครงการคนไทยไร้ E-Waste ที่วันนี้เราได้สร้างพลังเครือข่ายของ Green Partnership เพื่อร่วมกัน ขับเคลื่อนการแก้ไขปัญหาอย่างยั่งยืน จนนำมาสู่การเป็น HUB of e-waste หรือศูนย์กลางด้านองค์ความรู้ และจัดการขยะอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ ซึ่งการทำงานร่วมกับ GC ในครั้งนี้ถือเป็นจุดเริ่มต้นครั้งสำคัญที่เราจะ ร่วมกันส่งต่อพลังไปยังเครือข่ายกลุ่มมหาวิทยาลัยให้มีความเข้าใจและสามารถนำไปปรับใช้ในการจัดการทั้งพลาสติก ใช้แล้ว และ E-Waste ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม เพราภายในระยะเวลาเพียง 2 เดือนจากการจัดโครงการฯ น้องๆ จากมหาวิทยาลัยต่างๆ สามารถเก็บรวมรวมขยะให้เข้าสู่กระบวนการมากถึง 6 แสนชิ้น นับเป็นเครื่อง

พิสูจน์ให้เห็นถึงพลังของการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนที่จะเข้ามาใช้ศักยภาพร่วมกันเพื่อแก้ไขปัญหาอย่างยั่งยืน”

ขณะที่ ดร.ชฎา จันทวส รองกรรมการผู้จัดการใหญ่ สายงานความยั่งยืน บริษัท พีทีที โกลบออล เดเมิคอล จำกัด (มหาชน) หรือ GC กล่าวว่า “GC และ AIS ได้ร่วมดำเนินโครงการ “Green University ทึ้ง เทิร์น ให้โลกจำ” ในรูปแบบการแข่งขันและได้รับเกียรติจากมหาวิทยาลัยขึ้นนำ 11 แห่ง ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการนำพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ กลับเข้าสู่กระบวนการรีไซเคิลอย่างถูกวิธี เรามุ่งหวังที่จะเสริมสร้างจิตสำนึกในด้านสิ่งแวดล้อม สร้างการมีส่วนร่วมของอาจารย์ นิสิต-นักศึกษา และบุคลากรภายในมหาวิทยาลัยให้สามารถนำแนวคิดด้านเศรษฐกิจหมุนเวียนเข้าไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเป็นรูปธรรม ความร่วมมือในครั้งนี้สามารถลดปริมาณพลาสติกใช้แล้วประเภทขวด PET ใส ไปสู่หลุมฝังกลบได้กว่า 598,043 ขวด ลดก๊าซเรือนกระจกกว่า 12.33 ตันคาร์บอนไดออกไซด์เทียบเท่า หรือเท่ากับปริมาณการปลูกต้นไม้ 1,298 ตัน สำหรับขยะอิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำเก็บกลับเข้าสู่กระบวนการจัดการอย่างถูกวิธีได้ถึง 5,796 ชิ้น ต้องขอขอบคุณทั้ง 11 มหาวิทยาลัยและแสดงความยินดีกับผู้ชนะ และเราวางเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการนี้จะเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ทุกภาคส่วนเข้ามาร่วมกันเป็นส่วนหนึ่งในการดูแลและสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืนต่อไป”



สำหรับโครงการ Green University ทึ้ง เทิร์น ให้โลกจำ เป็นกิจกรรมการแข่งขันเก็บขยะอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านแอปพลิเคชัน E-Waste + และพลาสติกใช้แล้วผ่าน GC YOU เทิร์น ที่เริ่มต้นมาตั้งแต่ปลายเดือนสิงหาคมถึงเดือนตุลาคมที่ผ่านมา มีมหาวิทยาลัย 11 แห่งเข้าร่วมโครงการฯ ได้แก่ มหาวิทยาลัยมหิดล, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, มหาวิทยาลัยนวมินราชวิชิวัฒน์, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ และมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์



น้องๆ จากทุกมหาวิทยาลัยได้ลงไปส่งต่อจิตสำนึกร้านการสื่อสาร การทำกิจกรรมภายใน ร่วมกับ บุคลากร หรือแม้แต่ประชาชนในท้องถิ่น เพื่อให้เห็นถึงปัญหาหากขยะไม่ได้เข้าสู่กระบวนการจัดการที่ถูกต้อง งานนี้ น้องๆ ทั้ง 11 มหาวิทยาลัยสามารถรวมพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ ได้ถึง 603,839 ชิ้น ซึ่งจะถูกนำไปปรีไซเคิลและเข้าสู่กระบวนการกำจัดอย่างถูกวิธีตามมาตรฐานที่ไม่กระทบต่อสิ่งแวดล้อมต่อไป โดย มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์สามารถรวมพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ได้สูงสุด គ้วานุการศึกษา และพร้อมถ่ายร่างวัล Upcycling ที่ผลิตจากพลาสติกใช้แล้วไปครองได้สำเร็จ

สามารถติดตามข้อมูลโครงการและภาพความประทับใจได้ทาง GC YOUเทิร์น Facebook

<https://www.facebook.com/YOUTURNPLATFORM?mibextid=LQQJ4d>

ข่าวหรือบทความที่เกี่ยวข้อง



AIS x GC เป็นห้าสุดยอด มหาวิทยาลัยสีเขียว กับ โครงการ “Green University” ก้าว เทิร์น ให้โลก จำ”



[Home](#) / [IT - Teachnology](#) / [ดึง AI ตัวช่วยแก้ไขปัญหาการก่อสร้าง-การดูแลคุณภาพน้ำ...](#)

ดึง AI ตัวช่วยแก้ไขปัญหาการก่อสร้าง-การดูแลคุณภาพน้ำ ลด Pain Point ธุรกิจ



[Wealth](#)

Novembre 4, 2023





ความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่องของปัญญาประดิษฐ์หรือ AI ส่งผลให้มนุษย์สามารถพัฒนาแนวทางการนำ AI มาประยุกต์ใช้ได้กับทุกสายงาน สายอาชีพ เช่นเดียวกับ เหล่า Tech Talent รุ่นเยาว์ระดับ ม.ปลาย อาชีวศึกษา และระดับมหาวิทยาลัยขั้นปีที่ 1-2 จากค่าย Creative AI Camp by CP All ครั้งที่ 6 ที่ตั้งใจไว้เดียวกัน ความสามารถนำ AI ไปแก้ไขปัญหาของคนในสายงาน สายอาชีพต่างๆ ได้อย่างน่าสนใจ และมีแนวโน้มนำไปต่อยอดได้จริง

สำหรับสุดยอดผลงาน 3 อันดับแรกที่โดดเด่นในคณะกรรมการหلا估สัญชาติไทย จีน สิงคโปร์และเวียดนามในครั้งนี้ ได้แก่ รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 กับทีม All For U สร้างสรรค์ประสบการณ์การซื้อปั๊มน้ำ โดยให้ AI เรียนรู้พฤติกรรมการซื้อสินค้าของผู้บริโภค และคุณภาพของสินค้าที่ห้องน้ำ ปรับเปลี่ยนตามความต้องการ ที่ผู้บริโภคต้องการ สนับสนุนให้เกิดความตื่นเต้นเร้าใจ สำหรับทีมที่ได้รับรางวัลนี้ ได้แก่ ทีม All For U ที่ได้รับเงินรางวัล 50,000 บาท และทีมที่ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ที่ได้รับเงินรางวัล 100,000 บาท

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 กับทีม AI For Preventive Maintenance นำเสนอ AI สำหรับระบบงานบำรุงรักษาเชิงป้องกัน (Preventive Maintenance หรือ PM) เพื่อใช้ตรวจสอบคุณภาพน้ำของเครื่องทำน้ำแข็ง น้ำร้อน น้ำ Slurpee ในร้านสะดวกซื้อ ช่วยตรวจสอบรูปถ่าย ที่ถูกส่งเข้ามาหากกว่า 8,700 รูปต่อเดือนผ่านระบบการประมวลผลด้วยภาพ (Image Processing) เพิ่มความแม่นยำด้านความปลอดภัยในคุณภาพน้ำ ก่อนถึงมือผู้บริโภค



ขณะที่รางวัลชนะเลิศ คว้ารางวัล 100,000 บาทในปีนี้ ตกเป็นของทีม Conalysis ที่นำเสนอ AI เข้ามาช่วยเคราะห์และแก้ปัญหางานซ่อมบำรุงด้านการก่อสร้าง ผ่านกรณีด้าวอย่างร้านเชเว่นอีเลฟเว่น



นายประศร ปัญญาสมบัต นักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีนานาชาติสิรินธร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (มธ.) หนึ่งในสมาชิกทีม Conalysis เล่าว่า ปัจจุบัน ร้านเชเว่นอีเลฟเว่น มีมากกว่า 14,000 สาขาทั่วประเทศ มีผู้ใช้บริการในแต่ละวันราว 12.6 ล้านคน งานบำรุงรักษาร้านจึงเป็นเรื่องสำคัญและต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่อง แต่ปัญหาที่พบคือ พนักงานส่วนใหญ่มีภาระหลักคือการขาย เมื่อต้องแจ้งซ่อมเข้ามายังหน่วยงานส่วนกลาง จึงมักเกิดปัญหา แจ้งซ่อมผิดพลาด แจ้งจุดที่ต้องซ่อมผิด แจ้งสเปกวัสดุที่ต้องการซ่อมผิด ผลให้เกิดความเสียหายจากการแจ้งซ่อมผิดมากกว่า 8 ล้านบาทต่อปี จึงได้ร่วมกับทีมออกแบบ AI ที่ระบบ Image Processing ให้ AI เรียนรู้ภาพวัสดุแจ้งซ่อมชนิดต่างๆ จากฐานข้อมูล เริ่มต้นจากกลุ่มกระเบื้อง เมื่อพนักงานถ่ายรูปความเสียหายเข้ามาในระบบ AI ก็จะช่วยประเมินภาพวัสดุ ชื่อวัสดุ ติดต่อไปยังชั้นพลา yal เออร์และฝ่ายที่เกี่ยวข้องโดยอัตโนมัติ ลดภาระหน้างานของพนักงาน พร้อมทั้งลดเวลาใช้จ่ายที่เกิดจากการแจ้งซ่อมผิดพลาด



ด้าน นายป้าย ศศิพงศ์ไพรอร์ ผู้ช่วยกรรมการผู้จัดการ สำนักปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ บริษัท ซีพี ออลล์ จำกัด (มหาชน) กล่าวว่า สิ่งที่คณะผู้จัดงานพยายามบอกเยาวชนคือ อายากลัว AI และอย่ามอง AI เป็นเทคโนโลยีขั้นสูง เพราะวันนี้ AI ได้เปลี่ยนสถานะเป็นสมองเครื่องมือหัวไป หรือ Common Tools ที่ไม่ว่า คนในสายอาชีพนักชี้ กวุหหมาย หรือสายอาชีพใดๆ ก็ตาม สามารถนำมาใช้เป็นผู้ช่วย เป็นเครื่องมือเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของตัวเองได้ ไม่จำเป็นต้องเอา AI มา เป็นโมเดลเพลิกโภค แต่สามารถนำ AI มาเป็นโน้มเดลประยุกต์ค่าใช้จ่าย เพิ่มประสบการณ์ลูกค้า วิเคราะห์ลูกค้าให้แม่นยำยิ่งขึ้นได้ ส่งผลให้ภาคร่วมผลงานเยาวชนในปีนี้ โดดเด่นกว่าทุกปี มีผลงานที่สามารถนำไปต่อยอดได้จำนวนมาก โดยเฉพาะทีมรางวัลชนะเลิศ และรองชนะเลิศอันดับ 1 ที่เลือกนำเสนอเทคโนโลยีการจัดจ่าด้วยภาพ (Image Recognition) เข้ามาช่วยแก้ Pain Point ได้อย่างน่าสนใจ

หลังจากนี้ ผลงานเยาวชนทุกทีมจะได้รับการพิจารณานำไปต่อยอด ขณะเดียวกัน ตัวเยาวชนทุกทีมจะได้รับสิทธิ์เข้าเป็นสมาชิกของ Creative AI Club ซึ่งจะมีกิจกรรม การเรียนรู้และฝึกหัดด้าน AI เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง อาทิ กิจกรรมเวิร์คช้อปด้าน AI, Creative AI Hackathon, Retail Action, Future Innovator Campaign เสนอโอกาสให้เยาวชนได้รับสิทธิ์เป็นพนักงานของซีพี ออลล์ พร้อมรับสิทธิพิเศษ ผู้สนใจกิจกรรมของ Creative AI Club สามารถสมัครเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งได้ที่ <https://caicamp.cpall.co.th/>



Professor Han Shenglong Associate professor at Peking University (รองศาสตราจารย์ประจำภาควิชาการจัดการข้อมูล คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยปักกิ่ง) หนึ่งในคณะกรรมการและพัฒนาผู้ฝึกอบรม Creative AI Campกล่าวว่า การพัฒนา AI ในระดับโลกยังคงก้าวไปอย่างต่อเนื่อง ในสิ้นเดือนธันวาคมปีนี้ การพัฒนาที่นำเสนอในหลากหลายด้าน อาทิ การพัฒนาการถ่ายทอดสดมีความทันสมัยและน่าสนใจมากขึ้น ระบบการตรวจสอบคุณภาพของ AI ที่มีประสิทธิภาพและรวดเร็ว ขณะเดียวกัน Gen Z ที่เข้าร่วมค่ายในปีนี้ ต้องมีความตื่นเต้นและตื่นเต้นกับความสามารถของ AI ที่สามารถเข้าใจและเรียนรู้ได้เร็ว ทำให้เกิดความตื่นเต้นและตื่นเต้นในการใช้งาน แต่ต้องคำนึงถึงความปลอดภัยและการรักษาความเป็นส่วนตัวของผู้ใช้งาน ทั้งนี้ ค่ายนี้ยังคงมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะทางอาชีวศึกษาและเตรียมความพร้อมสำหรับโลกอนาคต



ด้าน รศ.ดร.พนิธิ ระดานนุกูล ที่ปรึกษาด้านการศึกษาและกรรมการจัดค่าย Creative AI Camp กล่าวว่า เยาวชนที่เข้าร่วมค่ายในปีนี้ คิดตอบโจทย์แก่ปัญหาในสภาพความเป็นจริงได้ดีขึ้น มีผลงานที่น่าประทับใจหลายผลงาน และสามารถต่อยอดได้ หลังจากนี้ ยังคงมองเห็นถึงความจำเป็นในการสนับสนุนด้าน AI ให้แก่เยาวชน ในภาพรวม เพราะ AI จะมีบทบาทกับชีวิตประจำวันในด้านต่างๆ ทั้งด้านการทำงาน ด้านการค้ารัฐต่างๆ ต่อไปในอนาคต ค้าเยาวชนให้ความสำคัญกับการศึกษาและพัฒนาเทคโนโลยีเหล่านี้ต่อไป ก็จะสามารถพัฒนาศักยภาพด้วยก้าวเดินที่ดียิ่งขึ้น และได้รับประโยชน์จาก AI

ทั้งนี้ การจัดค่าย Creative AI Camp ปีที่ 6 ได้รับความร่วมมือและการสนับสนุนจากพันธมิตรชั้นนำที่มีความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ในสายงาน AI มากกว่า 30 ราย แบ่งเป็น 1. กลุ่มสถาบันการศึกษาทั้งในและต่างประเทศ ได้แก่ มหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์, มหาวิทยาลัยแห่งชาติเฉิงกง ประเทศไทยได้หัวน, คณะวิศวกรรมศาสตร์ และเทคโนโลยี สถาบันการจัดการบัญญาภิวัฒน์ (PIM) 2. กลุ่ม Mentor และผู้สนับสนุนเครื่องมือ อาทิ บริษัท โกซอร์ฟ (ประเทศไทย) จำกัด, บริษัท ไอโอนิวเคลียร์ จำกัด, The Sun Plex Engineering And Software Co., Ltd., Ambient19 Co., Ltd., Advantech Corporation (Thailand) Co., Ltd., บริษัท เวลเอียน ซอฟแวร์ จำกัด และ บริษัท เวคิน (ประเทศไทย) จำกัด โดยมีทีมงาน ตลอดจนผู้บริหารระดับ CEO และผู้ก่อตั้งของแต่ละองค์กรร่วมเป็น Mentor ด้วย 3. กลุ่มผู้ เชี่ยวชาญเฉพาะทาง เป็นผู้ที่ทำงานอยู่ในองค์กรเทคโนโลยีระดับโลกและมาร่วมเป็นวิทยากรแบ่งปันองค์ความรู้ในนามส่วนตัว และ 4. กลุ่มผู้สนับสนุนโจทย์ปัญหา เป็นผู้คัดเลือกโจทย์นำเสนอในภาคธุรกิจ



สำหรับค่าย Creative AI Camp จัดขึ้นภายใต้ปณิธานองค์กร “Giving & Sharing” มุ่งเน้นให้เหล่าเยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อาชีวศึกษา และอุดมศึกษา ชั้นปีที่ 1-2 ซึ่งเป็นกำลังสำคัญของชาติ ได้พัฒนาทักษะความสามารถเป็น “คนพันธุ์ AI หัวใจໂภก” (CreativeAlness) วิถีความเป็นมนุษย์ AI สร้างสรรค์ สามารถสร้างสรรค์ AI ผสมผสานปรัชญา magma ล้อม เพื่อประโยชน์ของสังคม และกลยุทธ์เปลี่ยนโลกในอนาคต ผู้สนใจกิจกรรมของ Creative AI Club สามารถเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งได้ที่ <https://caicamp.cpall.co.th/>

The short URL of the present article is: <https://wealthnbiz.com/QN2rc>

Read Previous

[“LEO FEST” เทศกาลดนตรีสุดมันส์ บนทัว 28 ศิลปินขั้นนำของไทย มอบความสนุกส่งท้ายปี](#)

Read Next

[SME D Bank เสริมแกร่งเติบโตความรู้เอสเอ็มอีไทยมากด้วยการดู](#)

บริษัท แบงคอก เวิลด์ แอนด์ บีช จำกัด

เลขที่ 77/30 หมู่ 2 ตำบลลบทางพลับ อ่าเภอปากเกร็ด จังหวัดนนทบุรี 11120

บรรณาธิการบริหาร : ภูวนารถ ณ สงขลา

อีเมล : nart_bh@hotmail.com

บรรณาธิการข่าวเศรษฐกิจ : อังคณา ณ สงขลา

อีเมล : na.bh2011@gmail.com

การตลาดโฆษณา

คุณนา 081 297 6084

คุณตูน 081 302 0933

ลิงค์เพื่อนบ้าน

ดึง AI ตัวช่วยแก้ไขปัญหาการก่อสร้าง-การดูแลคุณภาพน้ำ ลด Pain Point ธุรกิจ

CSR → HTTPS://BANGKOK-TODAY.COM/CATEGORY/%E0%B8%82%E0%B9%88%E0%B8%B2%E0%B8%A7%E0%B8%9B%E0%B8%A3%E0%B8%B0%E0%B8%8A%E0%B8%B2%E0%B8%AA%E0%B8%B1%E0%B8%A1%E0%B8%9E%E0%B8%B1%E0%B8%99%E0%B8%98%E0%B9%8C/CSR/



Samanyavee <Https://Bangkok-Today.Com/Author/Samanyavee/> 03/11/2023

① 03/11/2023

Social sharing

ชมไอเดีย Tech Talent รุ่นเยาว์แข่งปั้นค่าย Creative Creative AI Camp by CP All ปีที่ 6

ความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่องของปัญญาประดิษฐ์หรือ AI ยังคงเป็นที่น่าสนใจและน่าติดตามในอนาคต การนำ AI มาประยุกต์ใช้ได้กับทุกส่วนงาน สายอาชญา เช่นด้วยกับเหล่า Tech Talent รุ่นเยาว์รัชต์บัณฑิต ปลายทางอาชีวศึกษา และระดับมหาวิทยาลัยขั้นปีที่ 1-2 จากค่าย Creative AI Camp 由 CP ALL ครองที่ 6 ที่ดำเนินการโดยศูนย์นวัตกรรมการเรียนรู้ AI ในพื้นที่ปัจจุบันขององค์กรในประเทศไทย สายอาชีวศึกษา ได้รับการสนับสนุน และมีแนวโน้มที่จะเติบโตอย่างต่อเนื่อง



สำหรับสุดยอดผลงาน 3 อันดับแรกที่ได้ใน屆คณ์กรรมการหลากรายชาติทั่วโลก นั่น ลิงค์ไปร์แล็คทัวร์ในครองราชันฯ ได้แก่ รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 กับหิ่ม All For U สร้างสรรค์ประสบการณ์การซื้อปั๊ง โดยใช้ AI เรียนรู้เพื่อปรับเปลี่ยนความต้องการของผู้ซื้อ

รายงานการของแข็งเดิมทันที 1 ก้าวที่มี AI For Preventive Maintenance นำเสนอ AI สำหรับระบบงานบำรุงรักษาเชิงป้องกัน (Preventive Maintenance หรือ PM) เพื่อใช้ตรวจคุณภาพน้ำของเครื่องทำน้ำแข็ง น้ำร้อน น้ำ Slurpee ในร้านสะดวกซื้อ ช่วยตรวจสอบรูปภาพ ที่ถูกกล้องติดตามมากกว่า 8,700 รูปอย่างต่อเนื่องผ่านระบบประมวลผลด้วยภาพ (Image Processing) เพื่อความแม่นยำไปถึงความปลอดภัยในคอมพิวเตอร์น้ำก่อนถึงมือผู้บริโภค



ขณะที่ร่างวุฒินomics คือ ค่าวร้างวัสดุ 100,000 บาทในปัจจุบัน ตอกเป็นของทีม Conanalysis ที่นำเสนอนโยบาย AI เข้ามาช่วยให้เครื่องหั่นและแท็กปืนทำงานซึ่งสามารถบูรณาการกับอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ ได้ดีขึ้น

ด้าน นายปเป้ ศิริพัฒโนรน ผู้ช่วยกรรมการผู้ด้วยการ สำนักปักภูมยานประดิษฐ์รังสรรค์ บริษัท ซีพี ออลล์ จำกัด (มหาชน) กล่าวว่า สำหรับสิ่งที่คิดว่าเป็นผู้ด้วยงานพยาบาลบกพร่องเข้าชื่อ อย่างแรก AI และอย่างหลัง AI เป็นเทคโนโลยีขั้นสูง เฟอร์ชั่นนี้ AI ได้ให้เรียนรู้ด้วยเสียงเครื่องของมือที่ห้าไป หรือ Common Tools ที่ไม่ว่าคนในสังคมจากเชื้อชาติใด ก็สามารถรับรู้ได้ ไม่ว่าเป็นเด็ก ผู้สูงอายุ หรือเด็กพิการ ทุกคนสามารถนำมายากรที่เป็นข้อความ หรือภาพมาใช้เป็นเครื่องเรียนรู้เพื่อประยุกต์ใช้ในการทำงานของตัวเองได้ ไม่ได้จำกัดว่าเป็นเด็ก ผู้สูงอายุ หรือเด็กพิการ แต่สามารถนำ AI มาใช้เป็นเครื่องประดิษฐ์ค่าตัวข้างต้น เช่น ประਬการทางคุณภาพ วิเคราะห์คุณภาพให้แม่นยำขึ้นซึ่งต้องส่งกลับให้แพทย์และงานยาชีวนิรภัยในปัจจุบัน ได้ลดค่าน้ำทุกๆ มีผลงานที่สามารถนำไปต่อยอดได้จำนวนมาก โดยเฉพาะหนึ่งงานวัลชันเดลิส และรองชนะเลิศดับ 1 ที่เลือกนำเทคโนโลยีการจัดจำรูปภาพ (Image Recognition) เช่นเข้าช่วยแก้ Pain Point ได้ดีอย่างน่าสนใจ

หลังจากนี้ ผลรายงานเชิงทุกมิติจะได้รับการพิจารณานำไปอีกขั้นเดียวนาน ตัวยาเขียนบทที่เมืองไอล์แลนด์ที่เข้าเป็นสมาชิกของ Creative AI Club ซึ่งยังคงกรรมการเรียนรู้และฝึกหัดศักดิ์สิทธิ์ อาทิ กิจกรรมหารือเครือข่ายปั๊ด้าน AI, Creative AI Hackathon, Retail Action, Future Innovator Campaign เสนอโถก้าวให้เข้าใจงานได้รับสิทธิ์เป็นพนักงานของชีพ อลล์ พร้อมรับสิทธิ์พิเศษ ผู้สนใจจะสามารถเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งได้ที่ <https://caicamp.cpall.co.th/> < https://caicamp.cpall.co.th/ >

ด้าน รศ.ดร.พิมล ธนาภูมิ ที่เกี่ยวกับด้านการศึกษาและกระบวนการจัดการเรียนรู้ Creative AI Camp กล่าวว่า เรายังคงเรียนรู้เพื่อปรับเปลี่ยนไปเป็นนักคิดคอมโพ짓์ที่ปูทางในสิ่งที่เราต้องการ มีผลลัพธ์ที่น่าประทับใจหลายผลงาน และสามารถถ่ายทอดความรู้ให้หลังจากนี้ ยังคงมองเห็นความจำเป็นในการสนับสนุนด้าน AI ให้เพิ่มมากขึ้นในภาพรวม เพราะ AI จะมีบทบาทกับชีวิตประจำวันในด้านต่างๆ ทั้งด้านการท่องเที่ยว ด้านการค้าขาย ด้านอาหาร ด้านยาฯลฯ ให้ความสำคัญกับการศึกษาและพัฒนาเทคโนโลยีเพิ่มเติม ต่อไป ยังคงสามารถถ่ายทอดความรู้ให้กับผู้อื่น แล้วได้รับประโยชน์จากการใช้ AI

Баннеры с логотипом и текстом "Создание сайтов в ИМ-ИМ-Creative-AI-Camp-by-CP-

ทั้งนี้ การจัดตั้ง Creative AI Camp ปีที่ 6 ได้รับความช่วยเหลือและการสนับสนุนจากพี่น้องมิตรชั้นนำที่มีความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ในสายงาน AI มากกว่า 30 ราย แบ่งเป็น 1.กลุ่มสถาบันการศึกษาทั้งในและต่างประเทศ ได้แก่ มหा�วิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์, มหा�วิทยาลัยแห่งชาติเดลินก ประเทศไทยฯ ด้วยรัตน์, คณฑ์วิชาการรวมศาสตร์และเทคโนโลยี สถาบันการจัดการป่อ-yuak ก้าวหน้า (PIM)2.กลุ่ม Mentor และหัวหน้าสมบุกคุณเชื่อมง อาทิ บริษัท โกซอฟท์ (ประเทศไทย) จำกัด, บริษัท อิเล็กทรอนิกส์ จำกัด, The Sun Plex Engineering And Software Co., Ltd., Ambient19 Co., Ltd., Advantech Corporation (Thailand) Co., Ltd., บริษัท เว็บเดียว ซอฟต์แวร์ จำกัด และบริษัท เว็บนิค (ประเทศไทย) จำกัดโดยมีพื้นฐาน ตลอดจนผู้ชี้นำทางด้าน CEO และผู้ก่อตั้งของแต่ละองค์กร รวมเป็น Mentor ด้วย 3.กลุ่มนักศึกษาและอาจารย์ ที่เป็นผู้ที่ทำงานอยู่ในองค์กรเทคโนโลยีชั้นนำและมาร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับนักศึกษาที่มีความสนใจเช่นกัน

Creative AI Camp by CB All 7

Creative AI Camp by CB All 21

Facebook Comments

Related papers



เราใช้คีย์เก็ปเพื่อให้ห้องสมนารถใช้เวลาระยะสั้นๆ ที่อยู่ในบ้านสามารถยืดหยุ่นได้ตามความต้องการ เช่น การเลือกห้องนอนที่ใหญ่กว่าห้องน้ำ ห้องน้ำที่มีขนาดใหญ่กว่าห้องนอน หรือห้องน้ำที่มีขนาดเล็กกว่าห้องนอน เป็นต้น

ตั้งค่า

ยอมรับทั้งหมด

ประจำวันที่

Monday, 06/11/2023 09:35:14 am



ค้นหา ค้นหา

หน้าหลัก ▾ POLITIC สื่อเล่าทัพ ▾ SET ▾ ECON ▾ ANALYS ▾ EDU ▾ กทม. ห้องถัน ▾ SOCIAL ▾ ด่างประเทศ ▾ องค์กรธิสระ ▾
รัฐวิสาหกิจ ▾ FOREX-CRYPTO ▾

หน้าแรก (/index.php) ▶ Politic (/index.php/politic/2.html?view=category) ▶ มติ ครม. (/index.php/politic/2015-12-27-03-26-45/12.html?view=category) ▶ AIS – GC ปลูกพลัง มหาลัยฯ รักษ์โลก ส่งต่อแนวคิดการจัดการขยะ กับโครงการ 'Green University' ทึ้ง เทิร์น ให้โลกจำ'



หมวดหมู่: สิ่งแวดล้อม (/index.php/politic/2015-12-27-03-26-45/category/79.html)



()

AIS – GC ปลูกพลัง มหาลัยฯ รักษ์โลก ส่งต่อแนวคิดการจัดการขยะ กับโครงการ 'Green University' ทึ้ง เทิร์น ให้โลกจำ' รวมพลาสติกใช้แล้ว และขยายอีเล็กทรอนิกส์ได้กว่า 6 แสนชิ้น ม.ธรรมศาสตร์ ดาวรุสตอบสนองวิทยาลัยสีเขียวฯ รับหนุนการศึกษาพร้อมก้าวแรงวัล Upcycling พลาสติกใช้แล้ว

หนึ่งในการกิจสำคัญ จากความร่วมมือระหว่าง AIS และ GC ที่มุ่งนำเทคโนโลยีดิจิทัลยกระดับและสร้างต้นแบบองค์กรที่ดำเนินธุรกิจอย่างยั่งยืนในทุกมิติตามแนวคิด ESG ทั้งด้านสิ่งแวดล้อม ลังคอม และธรรมาภิบาล คือการสร้างความระหบนรู้ประชานชนเข้าใจถึงการบริหารจัดการขยะอย่างถูกต้อง ผ่านโครงการ Green University ทึ้ง เทิร์น ให้โลกจำ ที่ได้ชิวนนิสิต นักศึกษา มหาวิทยาลัยขั้นน้ำ 11 แห่งจากกรุงเทพฯ และปริมณฑล เข้าร่วมการแข่งขันเก็บขยะอีเล็กทรอนิกส์ ผ่านแอปพลิเคชัน E-Waste + และพลาสติกใช้แล้วผ่าน GC YOUเกี้ร์น ทึ้งแต่เดือนกรกฎาคมที่ผ่านมา จากการแข่งขันทำให้โครงการสามารถควบรวมรวมพลาสติกใช้แล้วและขยายอีเล็กทรอนิกส์ได้มากกว่า 6 แสนชิ้น ภายในระยะเวลาเพียงแค่ 2 เดือนเท่านั้น โดยน้องๆ จำกัดมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์เป็นผู้ชนะ ค่าวุฒิการศึกษาและก้าวแรงวัล Upcycling ที่ผลิตจากพลาสติกใช้แล้วไปครอบได้สำเร็จ

นางสาวชนก ทรัพย์มากอุดม หัวหน้าหน่วยธุรกิจประชาสัมพันธ์และธุรกิจสัมพันธ์ AIS กล่าวว่า "ภายใต้นโยบายการดำเนินธุรกิจอย่างยั่งยืน ประเด็นเรื่อง สิ่งแวดล้อม คืออีกหนึ่งการกิจสำคัญที่เราให้ความสำคัญ ผ่านโครงการคนไทยไร้ E-Waste ที่วันนี้เราได้สร้างพลังเครือข่ายของ Green Partnership เพื่อร่วมกันขับเคลื่อนการแก้ไขปัญหาอย่างยั่งยืน จนนำมาสู่การเป็น HUB of e-waste หรือศูนย์กลางด้านองค์ความรู้และจัดการขยะ"

อีเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ ซึ่งการท่างานร่วมกับ GC ในครั้งนี้ถือเป็นจุดเริ่มต้นครั้งสำคัญที่เราจะร่วมกันส่งต่อพลังไปยังเครือข่ายกลุ่มมหาวิทยาลัยให้มีความเข้าใจในสามารถนำไปบริหารจัดการทั้งพลาสติกใช้แล้ว และ E-Waste ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม เพื่อประโยชน์ในระยะเวลาเพียง 2 เดือนจากการจัดโครงการฯ น้องๆ จากมหาวิทยาลัยต่างๆ สามารถเก็บรวมรวมรายได้เข้าสู่กระบวนการกรามากถึง 6 แสนชั่น นับเป็นเครื่องพิสูจน์ให้เห็นถึงพลังของการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนที่จะเข้ามาใช้ศักยภาพร่วมกันเพื่อแก้ไขปัญหาอย่างยั่งยืน”

ขณะเดียวกัน จันทร์ ชัยวุฒิ รองกรรมการผู้จัดการใหญ่ สายงานความยั่งยืน บริษัท พีที โกลบอล เคมิคอล จำกัด (มหาชน) หรือ GC กล่าวว่า “GC และ AIS ได้ร่วมดำเนินโครงการ “Green University” ทั้ง เทศกาล “ให้โลกรักษา” ในรูปแบบการแข่งขันและได้รับเกียรติจากมหาวิทยาลัยชั้นนำ 11 แห่ง รวมเป็นส่วนหนึ่งในการนำเสนอผลิตภัณฑ์และขยายอิเล็กทรอนิกส์ กับสิ่งแวดล้อม ที่จะส่งเสริมสร้างจิตสำนึกในด้านสิ่งแวดล้อม สร้างความสุ่นร่วมของอาจารย์ นิสิต-นักศึกษา และบุคลากรภายในมหาวิทยาลัย ให้สามารถนำไปแนวคิดต้นแบบเศรษฐกิจหมุนเวียนเข้าไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเป็นรูปธรรม ความร่วมมือในครั้งนี้สามารถลดปัจมุขเพลาสติกใช้แล้วประจำเดือน PET ใส ไปสู่สหกรณ์กลุ่มได้ถึงกว่า 598,043 ชุด ลดกําลังเรือนกระจกกว่า 12.33 ตันcarbon dioxide ออกใช้เดือนเท่า หรือเท่ากับปริมาณการปลูกต้นไม้ 1,298 ตัน สาหัสสูงของอิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำไปกลับเข้าสู่กระบวนการจัดการอย่างยั่งยืนได้ถึง 5,796 ชิ้น ต้องขอขอบคุณทั้ง 11 มหาวิทยาลัยและแสดงความยินดีกับผู้ชนะ และเราระหวังเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการนี้จะเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ทุกภาคส่วนเข้ามาร่วมกันเป็นหนึ่งในการดูแลสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืนต่อไป”



สำหรับโครงการ Green University ทั้งเทิร์น ให้โลกลงมา เป็นกิจกรรมการแข่งขันเก็บขยะอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านแอปพลิเคชัน E-Waste + และพลาสติกใช้แล้วผ่าน GC YOU เทิร์น ที่เริ่มต้นมาตั้งแต่ปลายเดือนสิงหาคมถึงเดือนตุลาคมที่ผ่านมา มีมหาวิทยาลัย 11 แห่งเข้าร่วมโครงการฯ ได้แก่ มหาวิทยาลัยมหิดล, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจ 自动生成, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, มหาวิทยาลัยนวมินทรราชี, มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ และมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

น่องฯ จักทุกมหาวิทยาลัยได้ลงไปส่งต่อคิสตานีกผ่านการสื่อสาร การทำากิจกรรมภายใน ร่วมกับ บุคลากร หรือแม่เดประชานในห้องถิน เพื่อให้เห็นถึงปัญหาหากขยะไม่ได้เข้าสู่กระบวนการจัดการที่ถูกต้อง งานนี้น่องฯ ทั้ง 11 มหาวิทยาลัยสามารถพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ ได้ถึง 603,839 ชิ้น ซึ่งจะถูกนำไปรีไซเคิลและเข้าสู่กระบวนการกำจัดอย่างถูกวิธีตามมาตรฐานที่ไม่กระทบต่อสิ่งแวดล้อมต่อไป โดยมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์สามารถรวมพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ได้สูงสุด คาดว่าทุกการศึกษาและพร้อมถ่ายร่างวัล Upcycling ที่ผลิตจากพลาสติกใช้แล้วไปครองได้สำเร็จ

สามารถติดตามข้อมูลโครงการและภาพความประทับใจได้ทาง GC YOU เฟรน Facebook

(<https://www.facebook.com/YOUTURNPLATFORM?mibextid=LQQJ4d>)<https://www.facebook.com/YOUTURNPLATFORM?mibextid=LQQJ4d> (<http://www.facebook.com/YOUTURNPLATFORM?mibextid=LQQJ4d>)

X

เว็บไซต์นี้ใช้คุกกี้เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดีมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น อ่านเพิ่มเติมคลิก (Privacy Policy) และ (Cookies Policy)

ยอมรับ

มาตรฐานภาพ

สุดปัง! 12 ผลงาน นศ.ขับเคลื่อน 'อุตสาหกรรมสร้างสรรค์' ให้ค่า 'พหุวัฒนธรรม' แต่ห้ามแหวนด'

วันที่ 4 พฤศจิกายน 2566 - 14:17 น.



สุดปัง! 12 ผลงานนักศึกษา มธ. ขับเคลื่อน 'อุตสาหกรรมสร้างสรรค์' 'ไม่ทิ้งความหลากหลายทาง 'วัฒนธรรม'

เมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน ที่บ้านตระกูลถ้วงอก เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย กรุงเทพฯ หลักสูตรการจัดการมรดก วัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (BMCI) วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จัดงานแสดงผลงานโครงการทางวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ของนักศึกษาปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 ระหว่างวันที่ 3 – 5 พฤศจิกายนนี้

บรรยากาศเวลา 13.30 น. มีนักศึกษาเดินทางมาร่วมกิจกรรมอย่างคึกคัก โดยเดินชมบูธนิทรรศการที่นำเสนอความรู้จากการค้นคว้าและงานวิจัย ออกมานเป็นนวัตกรรมหลากหลายรูปแบบ ทั้งเพลง ภาพวาด การ์ดเกม สารคดี คลิปสั้น ชิ้นงานศิลปะต้นแบบ และสื่อต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับประเด็นที่หลากหลายทางวัฒนธรรม และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์



ผู้สื่อข่าวรายงานว่า โครงการจัดแสดงของ BMCI ครั้งนี้ รวบรวมผลงานการศึกษาวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ที่ต่อยอดจากประเด็น ออกมานในรูปแบบสารคดี คลิปสั้น ชิ้นงานศิลปะต้นแบบ และสื่อต่างๆ ที่สอดคล้องกับประเด็นที่หลากหลายทาง “วัฒนธรรม” และ “อุตสาหกรรมสร้างสรรค์” อาทิ ARTDIST (Artist Distancing), เพราะเป็นหนังไทย, รัญจวนกлинบุหงาไทย, Card zone ระหว่างสั้นสุดการโกง Project

รวมถึงผลงาน “ไหว้แล้วไปไหน: ผลกระทบจากของไหว้ที่ล้นเกิน กรณีศึกษาการบูชาพระลักษมี, วัฒนธรรมแมว (Cat Culture), การศึกษารูปแบบและการป้องกันตนเองจากการคุกคามทางเพศในเด็ก ฉบับประ楫ดัน, Merge Music ส่งเสียงให้ไปถึงฝัน, THE SOUND OF SUCCESS, TikTok's Starry Saga ความจริงแล้วดาวไม่เคยหมดแสงในตัวเอง, “Victorious Memory at Anfield”, ส่งเสริมการเรียนรู้มรดกวัฒนธรรมชนชาติของเด็กปฐมวัย เป็นต้น



หันนี้ แต่ละผลงานวิจัยมีความเชื่อมโยงกับสังคมไทยเป็นอย่างมาก โดยมีรายละเอียดแต่ละโปรเจกต์ ดังนี้

1. ARTDIST (Artist Distancing) ศึกษาปัญหาการคุกคามและละเมิดสิทธิส่วนบุคคลต่อศิลปิน ในอุตสาหกรรมดนตรี ซึ่งตกลงเป็นเหยื่อของการคุกคามและละเมิดบ่อยครั้ง ในขณะที่แสดงบนตระหง่านหรือในพื้นที่ออนไลน์ โดยทางกลุ่มน้ำปูนหาดังกล่าวมาจัดทำเป็นนิทรรศการ เพื่อรณรงค์ให้บุคคลทั่วไปมีความเข้าใจและตระหนักรถึงปัญหาดังกล่าวมากขึ้น พร้อมทั้งเสนอแนะแนวทางแก้ปัญหา
2. เพราะเป็นหนังไทย: ศึกษาปัญหาของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ในประเด็นการทำธุรกิจแบบผูกขาดของโรงภาพยนตร์ ที่ส่งผลให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ขาดความหลากหลายของเนื้อหา โดยวิเคราะห์ประเด็นปัญหานี้จากมุมมองของนักวิชาการ ผู้ประกอบการโรงภาพยนตร์ ผู้ผลิตภาพยนตร์และผู้ชม นำมาเผยแพร่ในรูปแบบสื่อหรือนิทรรศการเพื่อสร้างความเข้าใจปัญหาดังกล่าวด้วยมุมมองรอบด้าน รวมถึงเสนอแนะแนวทางการแก้ปัญหาของอุตสาหกรรม



3. ຮັບຈຸນກິລິນບຸ່ນຫາໄທ ໂຄງກາຣທີ່ນໍາ “ບຸ່ນຫາ”ເຄື່ອງຫອມທີ່ເປັນເວັກລັກຂະນົອງໄທ ມາຕ່ອຍອດເປັນພລິຕກັນທ່າ ຊຶ່ງສືບຕົວເປັນກາຣເພີ່ມມຸລຄ໏າແລະຄຸນຄ່າຕໍາລອດຈນປັບກາພລັກຂະນົໃຫ້ກົບເຄື່ອງຫອມໄທໃຫ້ມີຄວາມທັນສັນຍ ແລະສາມາຮາເຂົ້າສົ່ງຄົນຈຸນໃໝ່ ໂດຍເຈພາກລຸ່ມເຈນແນວເຮັ້ນ Z ໄດ ໂດຍຈະມີກາຣສຶກຂາພຖິກຮມແລະທັນຄົດແລະຄວາມຕ້ອງກາຣໃໝ່ເຄື່ອງຫອມຂອງໄທ ຂອງວ້ຍຈຸນເຈນແນວເຮັ້ນ Z ເພື່ອນໍາຂ້ອມມຸລມາປັບພັດນາພລິຕກັນທ່າ “ບຸ່ນຫາ” ຕ່ອໄປ

4. Card zone ຮະວັງສິນສຸດກາຣໂກງ Project ໂຄງກາຣທີ່ສຶກຂາວັດນຮຽນແລະພຖິກຮມກາຣສະສົມໂຟໂດກາຣົດ (Photocard) ຂອງແພນຄລັບວົງ NCT 127 ຊຶ່ງມີວັດນຮຽນແລະພຖິກຮມສະສົມໂຟໂດກາຣົດ (Photocard) ຈາກກາຣຊື່ວ້ອລັບນັ້ນໂດຍກາຣເກັນສະສົມເປັນສິ່ງທີ່ມີຄຸນຄ່າແລະສັງພລທາງຈິຕໃຈຂອງແພນຄລັບ ກ່ອໄ້ເກີດວັດນຮຽນກາຣຊື່ວ້າຍ ເພື່ອໃໝ່ໄດ້ນາມີຊື່ກາຣົດທີ່ຕ້ອງກາຣ ແລະມີເວົ້າຄວາມຕ້ອງກາຣກັບສິນຄຳມີໄມ່ເທົ່າກັນຈິງເກີດເປັນຂ່ອງວ່າງຂອງຮາຄາແລະກາຣໂກງ ຈນກລາຍເປັນປັ້ງຫາສຳຄັນຂອງກລຸ່ມແພນຄລັບ “Card zone ຮະວັງສິນສຸດກາຣໂກງ Project” ມີຄວາມປະສົງໃນສ້າງກາຣຮັນຮົງກົດແລະສ້າງຄວາມຈຸກຄິດຕ່ວັດນຮຽນກາຣຊື່ວ້າຍໂຟໂດກາຣົດ (Photocard) ຂອງກລຸ່ມແພນຄລັບວົງ NCT 127

5. ໄໜວແລ້ວໄປໄໜ່: ພລກະທບຈາກຂອງໄໜວທີ່ລັນເກີນ ກຣນີສຶກຂາກາຮັບຊາພຣະລັກຂົມ ໂຄງກາຣທີ່ສຶກຂາກິຈກຽມກາຣໄໜວແລະກາຮັບຊາພຣະແມ່ລັກຂົມ ໃນມຸນມອງປະເພັນປະຕິປັບ ໂດຍພິຈາລານາຈາກພຖິກຮມກາຣໄໜວແລະເຄື່ອງໄໜວທີ່ມີຈຳນວນນຳກຳໃນແຕ່ລະວັນກ່ອໄ້ເກີດ food waste ແລະຂຍ່າຈຳນວນນຳກຳທີ່ເກີດພລກະທບຕ່ອສັງຄົມແລະສິ່ງແວດລ້ອມ ນໍາເສັນອປະເຕີນຄວາມເຂົ້ອ ສ້າງຄວາມຕະຮ້ານກັງແລະເສັນອມມູນອັນແບນໃໝ່ ໃນກາຣໄໜວແລະບຸ່ນຫາ



6. วัฒนธรรมแมว (Cat Culture) โครงการที่ศึกษาประวัติความเป็นมาและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับแมว ตลอดจนทัศนคติของคนที่มีต่อแมว เพื่อเข้ามายोงถึงปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น อาทิ ปัญหาแมวจรจัด รวมทั้งศึกษาพื้นที่ตัวอย่างในการจัดการแมวจรเพื่อแก้ไขปัญหา ในส่วนของการจัดแสดงโครงการนำเสนอ ผ่าน นิทรรศการรูปเล่ม และรูปปั้นแมวจร รวมทั้งนำเสนอข้อมูลเรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรมแมวและปัญหาของแมวในประเทศไทย เพื่อสร้างความตระหนักรู้ถึงปัญหาแมวไว้บ้านและส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อแมว

7. การศึกษารูปแบบและการป้องกันตนเองจากการคุกคามทางเพศในเด็กฉบับประถมต้น โครงการที่ศึกษารูปแบบการคุกคามทางเพศในเด็กวัยประถมต้น ช่วงอายุ 7-9 ปี เพื่อหาแนวทางในการป้องกันตนเอง ให้เด็กสามารถตระหนักรู้ เข้าใจและนำไปใช้หากอยู่ในสถานการณ์การคุกคามทางเพศ โดยผู้จัดทำโครงการได้ออกแบบสื่อการเรียนการสอน ประเภทการ์ดเกม “ร่างกายของหนู” เรื่องการป้องกันตนเองจากการคุกคามทางเพศ ส่าหรับครู ผู้ปกครอง และเด็กวัยประถมศึกษาตอนต้น



8. Merge Music ส่งเสียงให้ไปถึงผู้คน โครงการที่ศึกษาปัญหาการขาดพื้นที่แสดงศักยภาพของศิลปินไทย ทั้งพื้นที่เชิงกายภาพและพื้นที่ออนไลน์ ว้างอิ่งแนวคิดนิเวศน์สร้างสรรค์ โดยดำเนินโครงการในรูปแบบการจัดแสดงรายละเอียดพื้นที่หรือสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการพัฒนาและสร้างงานสร้างสรรค์ของศิลปิน

9. THE SOUND OF SUCCESS โครงการที่ศึกษาปัจจัยความสำเร็จของอุตสาหกรรมดนตรีของประเทศไทย โดยศึกษาเปรียบเทียบกับรายงานด้านอุตสาหกรรมดนตรีของสำนักส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มผู้ทำโครงการวางแผนทำเกมเติมคำจากแผนผัง และมีข้อมูลต่าง ๆ จากมุมมองของเบื้องหลัง ศิลปิน และ ผู้บริโภคในอุตสาหกรรมดนตรีไทย เพื่อสร้างความเข้าใจและทำให้เห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาในด้านอุตสาหกรรมดนตรีไทย

10. TikTok's Starry Saga ความจริงแล้วดวงดาวไม่เคลื่อนที่ในตัวเอง โครงการที่ศึกษาปัจจัยความสำเร็จ ความนิยม และเหตุผลในการประชาสัมพันธ์ของอุตสาหกรรมเพลงไทยปีอปที่ใช้แพลตฟอร์ม TikTok เป็นเครื่องมือในการผลักดัน โดยเลือกศึกษาผู้บริโภคกลุ่มเจเนอเรชัน Y และ Z ผ่านการจัดแสดงงานนิทรรศการภายใต้คอนเซปต์ "TikTok's Starry Saga" ความจริงแล้วดวงดาวไม่เคลื่อนที่ในตัวเอง ที่เปรียบเทียบ TikTok คือท้องฟ้า และเหล่าดวงดาวคือศิลปิน

11. "Victorious Memory at Anfield" โครงการที่ศึกษา และจัดแสดงของที่ระลึกที่ผ่านการออกแบบของสมอสิลิเวอร์พูล เพื่อให้เข้ากับการใช้ชีวิตในสังคมไทย และสำรวจความคิดเห็น ความพึงพอใจของ

แฟนคลับต่อรูปแบบของของที่ระลึกที่ผ่านการออกแบบตามกรอบทฤษฎีและข้อคิดเห็น เพื่อนำไปสู่การผลิตผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสโนรอลิเวอร์พูลที่แฟนคลับสนใจ

12. ส่งเสริมการเรียนรู้มรดกวัฒนธรรมชุมชนท่าพระจันทร์ของเด็กปฐมวัย โครงการจัดทำบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้มรดกชุมชนท่าพระจันทร์และดำเนินกิจกรรมร่วมกับโรงเรียนวัดมหาธาตุโดยมีกลุ่มเป้าหมายที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6



เกาะติดทุกสถานการณ์จาก Line@matichon ได้ที่นี่



สุดปัง! 12 ผลงาน น.ศ.ขับเคลื่อน ‘อุตสาหกรรมสร้างสรรค์’ ให้ค่า ‘พฤติกรรม’ แต่กันเกรนด์

MATICHON ONLINE

อัพเดต 1 วันที่แล้ว • เพย์แพร 1 วันที่แล้ว

ติดตาม



สุดปัง! 12 ผลงานนักศึกษา มธ. ขับเคลื่อน ‘อุตสาหกรรมสร้างสรรค์’ ไม่ทิ้งความหลากหลายทาง ‘วัฒนธรรม’

เมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน ที่บ้านตระกูลถึงอก เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย กรุงเทพฯ หลักสูตรการจัดการมารดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (BMCI) วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จัดงานแสดงผลงานโครงการทางวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ของนักศึกษาปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 ระหว่างวันที่ 3 – 5 พฤศจิกายนนี้

บรรยากาศเวลา 13.30 น. มีนักศึกษาเดินทางมาร่วมกิจกรรมอย่างคึกคัก โดยเดินชมบูธ
นิทรรศการที่นำเสนอความรู้จากการค้นคว้าและงานวิจัย ออกแบบเป็นนิทรรศการหลากหลายรูปแบบ
ทั้งเพลง ภาพวาด การ์ตูน สารคดี คลิปสั้น ขึ้นงานศิลปะต้นแบบ และสื่อต่างๆ ซึ่งสอดคล้องกับ
ประเด็นที่หลากหลายทางวัฒนธรรม และอุตสาหกรรมสร้างสรรค์



ผู้สื่อข่าวรายงานว่า โครงการจัดแสดงของ BMCI ครั้งนี้ รวบรวมผลงานการศึกษาวิจัยและผลงาน
สร้างสรรค์ที่ต่อยอดจากประเด็น ออกแบบในรูปแบบสารคดี คลิปสั้น ขึ้นงานศิลปะต้นแบบ และสื่อ^{ต่างๆ} ที่สอดคล้องกับประเด็นที่หลากหลายทาง “วัฒนธรรม” และ “อุตสาหกรรมสร้างสรรค์” อาทิ ARTDIST (Artist Distancing), เพราะเป็นหนังไทย, รัญจวนกลืนบุหงาไทย, Card zone ระวงสีน้ำ สุดการโกง Project

รวมถึงผลงาน “ไหว้แล้วไปไหน: ผลกระทบจากของไหว้ที่ล้นเกิน กรณีศึกษาการบูชาพระลักษณ์,
วัฒนธรรมแมว (Cat Culture), การศึกษารูปแบบและการป้องกันตนของจากการคุกคามทางเพศใน
เด็กฉบับประสมต้น, Merge Music ส่งเสียงให้ไปถึงฟัน, THE SOUND OF SUCCESS, TikTok's
Starry Saga ความจริงแล้วดวงดาวไม่เคยหมดแสงในตัวเอง, “Victorious Memory at Anfield”,



ทั้งนี้ แต่ละผลงานวิจัยมีความเชื่อมโยงกับสังคมไทยเป็นอย่างมาก โดยมีรายละเอียดแต่ละโปรเจกต์ดังนี้

1. ARTDIST (Artist Distancing) ศึกษาปัญหาการคุกคามและละเมิดสิทธิส่วนบุคคลต่อศิลปิน ในอุตสาหกรรมดนตรี ซึ่งตกเป็นเหยื่อของการคุกคามและละเมิดบ่อยครั้ง ในขณะที่แสดงดนตรีหรือในพื้นที่ออนไลน์ โดยทางกลุ่มน้ำปัญหาดังกล่าวมาจัดทำเป็นนิทรรศการ เพื่อรณรงค์ให้บุคคลทั่วไปมีความเข้าใจและตระหนักรถึงปัญหาดังกล่าวมากขึ้น พร้อมทั้งเสนอแนะแนวทางแก้ปัญหา
2. เพราะเป็นหนังไทย: ศึกษาปัญหาของอุตสาหกรรมภาพยนตร์ไทย ในประเด็นการทำธุรกิจแบบผูกขาดของโรงภาพยนตร์ ที่ส่งผลให้อุตสาหกรรมภาพยนตร์ขาดความหลากหลายของเนื้อหา โดยวิเคราะห์ประเด็นปัญหานี้จากมุมมองของนักวิชาการ ผู้ประกอบการโรงภาพยนตร์ ผู้ผลิตภาพยนตร์และผู้ชม นำมาเผยแพร่ในรูปแบบสื่อหรือนิทรรศการเพื่อสร้างความเข้าใจปัญหาดังกล่าวด้วยมุมมองรอบด้าน รวมถึงเสนอแนะแนวทางการแก้ปัญหาของอุตสาหกรรม

3. รัญจวนกลั่นบุหงาไทย โครงการที่นำ “บุหงา” เครื่องหอมที่เป็นเอกลักษณ์ของไทย มาต่อยอด เป็นผลิตภัณฑ์ ซึ่งถือเป็นการเพิ่มมูลค่าและคุณค่าตลาดจนปรับภาพลักษณ์ให้กับเครื่องหอมไทย ให้มีความทันสมัย และสามารถเข้าถึงคนรุ่นใหม่ โดยเฉพาะกลุ่มเจนเนอเรชั่น Z ได้ โดยจะมีการ ศึกษาพฤติกรรมและทัศนคติและความต้องการใช้เครื่องหอมของไทย ของวัยรุ่นเจนเนอเรชั่น Z เพื่อนำข้อมูลมาปรับพัฒนาผลิตภัณฑ์ “บุหงา” ต่อไป

4. Card zone ระวังสินสุดการโคง Project โครงการที่ศึกษาวัฒนธรรมและพฤติกรรมการสะสม โฟโต้การ์ด (Photocard) ของแฟนคลับวง NCT 127 ซึ่งมีวัฒนธรรมและพฤติกรรมสะสมโฟโต้ การ์ด (Photocard) จากการซื้ออัลบัมโดยการเก็บสะสมเป็นสิ่งที่มีคุณค่าและส่งผลกระทบทางจิตใจของ แฟนคลับ ก่อให้เกิดวัฒนธรรมการซื้อขาย เพื่อให้ได้มาซึ่งการ์ดที่ต้องการ และเมื่อความต้องการ กับสินค้าไม่เท่ากัน จึงเกิดเป็นช่องว่างของราคาก็ตาม จนกลายเป็นปัญหาสำคัญของกลุ่ม แฟนคลับ “Card zone ระวังสินสุดการโคง Project” มีความประสงค์ในสร้างการรณรงค์และสร้าง ความฉุกเฉียดต่อวัฒนธรรมการซื้อขายโฟโต้การ์ด (Photocard) ของกลุ่มแฟนคลับวง NCT 127

5. ไหวแล้วไปไหน: ผลกระทบจากของไหวที่ลันเกิน กรณีศึกษาการบูชาพระลักษมี โครงการที่

พฤติกรรมการทิrowing ไว้และเครื่องใช้ที่มีจำนวนมากในแต่ละวันก่อให้เกิด food waste และขยายจำนวนมากที่เกิดผลกระทบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม นำเสนอประเด็นความเชื่อ สร้างความตระหนักรู้และเสนอ มุมมองแบบใหม่ในการทิrowing และบูชา

6. วัฒนธรรมแมว (Cat Culture) โครงการที่ศึกษาประวัติความเป็นมาและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับแมว ตลอดจนทัศนคติของคนที่มีต่อแมว เพื่อเชื่อมโยงถึงปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น อาทิ ปัญหามาตรัจด รวมทั้งศึกษาพื้นที่ตัวอย่างในการจัดการแมวจรเพื่อแก้ไขปัญหา ในส่วนของการจัดแสดงโครงการนำเสนอผ่าน นิทานรูปเล่ม และรูปปั้นแมวจร รวมทั้งนำเสนอข้อมูลเรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรมแมวและปัญหาของแมวในประเทศไทย เพื่อสร้างความตระหนักรู้ถึงปัญหามาตรัจด ไว้บ้านและส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อแมว

7. การศึกษารูปแบบและการป้องกันตนเองจากการคุกคามทางเพศในเด็กฉบับประถมต้น โครงการที่ศึกษารูปแบบการคุกคามทางเพศในเด็กวัยประถมต้น ช่วงอายุ 7-9 ปี เพื่อหาแนวทางในการป้องกันตนเอง ให้เด็กสามารถรับรู้ เข้าใจและนำไปใช้หากอยู่ในสถานการณ์การคุกคามทางเพศ โดยผู้จัดทำโครงการได้ออกแบบสื่อการเรียนการสอน ประเภทการ์ดเกม “ร่างกายของหนู”

เรื่องการป้องกันตนของจากการคุกคามทางเพศ สำหรับครู ผู้ปกครอง และเด็กวัยประถมศึกษา ตอนต้น

8. Merge Music ส่งเสียงให้ไปถึงผู้นั้น โครงการที่ศึกษาปัญหาการขาดพื้นที่แสดงศักยภาพของศิลปินไทย ทั้งพื้นที่เชิงการภาพและพื้นที่ออนไลน์ วังอิงแนวคิดนิเวศน์สร้างสรรค์ โดยดำเนินโครงการในรูปแบบการจัดแสดงรายละเอียดพื้นที่หรือสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการพัฒนาและสร้างงานสร้างสรรค์ของศิลปิน

9. THE SOUND OF SUCCESS โครงการที่ศึกษาปัจจัยความสำเร็จของอุตสาหกรรมดนตรีของประเทศไทย โดยศึกษาเปรียบเทียบกับรายงานด้านอุตสาหกรรมดนตรีของสำนักส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ กลุ่มผู้ทำโครงการวางแผนทำเกมเติมคำจากแผนผัง และมีข้อมูลต่าง ๆ จากมุมมองของเบื้องหลัง ศิลปิน และ ผู้บริโภคในอุตสาหกรรมดนตรีไทย เพื่อสร้างความเข้าใจและทำให้เห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาในด้านอุตสาหกรรมดนตรีไทย

10. TikTok's Starry Saga ความจริงแล้วดวงดาวไม่เคยหมดแสงในตัวเอง โครงการที่ศึกษาปัจจัย

แพลตฟอร์ม TikTok เป็นเครื่องมือในการผลักดัน โดยเลือกศึกษาผู้บริโภคกลุ่มเจเนอเรชัน Y และ Z ผ่านการจัดแสดงงานนิทรรศการภายใต้คอนเซปต์ “TikTok’s Starry Saga” ความจริงแล้ว ดวงดาวไม่เคยหมดแสงในตัวเอง ที่เปรียบเทียบ TikTok คือห้องฟ้า และเหล่าดวงดาวคือศิลปิน

11. “Victorious Memory at Anfield” โครงการที่ศึกษา และจัดแสดงของที่ระลึกที่ผ่านการออกแบบของโนมส์โนร์พูล เพื่อให้เข้ากับการใช้ชีวิตในสังคมไทย และสำรวจความคิดเห็น ความพึงพอใจของแฟนคลับต่อรูปแบบของของที่ระลึกที่ผ่านการออกแบบกรอบทฤษฎีและ ข้อคิดเห็น เพื่อนำไปสู่การผลิตผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกโนมส์โนร์พูลที่แฟนคลับสนใจ

12. ส่งเสริมการเรียนรู้มรดกวัฒนธรรมชุมชนท่าพระจันทร์ของเด็กปฐมวัย โครงการการจัดทำ บอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้มรดกชุมชนท่าพระจันทร์และดำเนินกิจกรรมร่วมกับ โรงเรียนวัดมหาธาตุ โดยมีกลุ่มเป้าหมายที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6