

AIS – GC ปลูกพลัง มหาลัยฯ รักษ์โลก ส่งต่อแนวคิดการจัดการขยะ กับ โครงการ “Green University ทิ้ง เทิร์น ให้โลกจำ” รวมพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ได้กว่า 6 แสนชิ้น

November 3, 2023 11:55 pm



หนึ่งในภารกิจสำคัญ จากความร่วมมือระหว่าง AIS และ GC ที่มุ่งนำเทคโนโลยีดิจิทัลยกระดับและสร้างต้นแบบขององค์กรที่ดำเนินธุรกิจอย่างยั่งยืนในทุกมิติตามแนวคิด ESG ทั้งด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และธรรมาภิบาล คือการสร้างตระหนักรู้ประชาชนเข้าใจถึงการบริหารจัดการขยะอย่างถูกต้อง ผ่านโครงการ Green University ทิ้ง เทิร์น ให้โลกจำ ที่ได้ชวนนิสิต นักศึกษา มหาวิทยาลัยชั้นนำ 11 แห่งจากกรุงเทพฯ และปริมณฑล เข้าร่วมการแข่งขันเก็บขยะอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านแอปพลิเคชัน E-Waste + และพลาสติกใช้แล้วผ่าน GC YOUเทิร์น ตั้งแต่เดือนกรกฎาคมที่ผ่านมา จากการแข่งขันทำให้โครงการฯ สามารถรวบรวมรวมพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ได้มากกว่า 6 แสนชิ้น ภายในระยะเวลาเพียงแค่ 2 เดือนเท่านั้น โดยน้องๆ จากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์เป็นผู้นำคะแนน ส่วนการศึกษาคณะวิศวกรรมศาสตร์และวิทยาลัยเทคโนโลยีปัญญาภิวัฒน์ได้สำเร็จ

- ‘Digital Health Roadshow อัจฉริยะสุขภาพสูงวัย จุดไฟดิจิทัล’ ยังแฮปปี้ จับมือ 4 พาร์ทเนอร์ใหญ่ กทม. สสส. ทรูดีแทค และเนสท์เล่ จัดโรดโชว์ส่งเสริมสุขภาพแบบล้ำๆ ให้กับสูงวัยทั่วกทม.

ขณะที่ **ดร.ชฎานันท์ จันทวสุ รองกรรมการผู้จัดการใหญ่ สายงานความยั่งยืน บริษัท พีทีที โกลบอล เคมิคอล จำกัด (มหาชน) หรือ GC** กล่าวว่า “GC และ AIS ได้ร่วมดำเนินโครงการ “Green University ทิ้งเทิร์นให้โลกจำ” ในรูปแบบการแข่งขันและได้รับเกียรติจากมหาวิทยาลัยชั้นนำ 11 แห่ง ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการนำพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ กลับเข้าสู่กระบวนการรีไซเคิลอย่างถูกวิธี เรามุ่งหวังที่จะเสริมสร้างจิตสำนึกในด้านสิ่งแวดล้อม สร้างการมีส่วนร่วมของอาจารย์ นิสิต-นักศึกษา และบุคลากรภายในมหาวิทยาลัย ให้สามารถนำแนวคิดด้านเศรษฐกิจหมุนเวียนเข้าไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเป็นรูปธรรม ความร่วมมือในครั้งนี้สามารถลดปริมาณพลาสติกใช้แล้วประเภทขวด PET ใส ไปสู่หลุมฝังกลบได้กว่า 598,043 ขวด ลดก๊าซเรือนกระจกกว่า 12.33 ตันคาร์บอนไดออกไซด์เทียบเท่า หรือเท่ากับปริมาณการปลูกต้นไม้ 1,298 ต้น สำหรับขยะอิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำเก็บกลับเข้าสู่กระบวนการจัดการอย่างถูกวิธีได้ถึง 5,796 ชิ้น ต้องขอขอบคุณทั้ง 11 มหาวิทยาลัยและแสดงความยินดีกับผู้ชนะ และเราหวังเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการนี้จะเป็จุดเริ่มต้นที่ทำให้ทุกภาคส่วนเข้ามาร่วมกันเป็นส่วนหนึ่งในการดูแลสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืนต่อไป”

สำหรับโครงการ Green University ทิ้งเทิร์น ให้โลกจำ เป็นกิจกรรมการแข่งขันเก็บขยะอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านแอปพลิเคชัน E-Waste + และพลาสติกใช้แล้วผ่าน GC YOUเทิร์น ที่เริ่มต้นมาตั้งแต่ปลายเดือนสิงหาคมถึงเดือนตุลาคมที่ผ่านมา มีมหาวิทยาลัย 11 แห่งเข้าร่วมโครงการฯ ได้แก่ มหาวิทยาลัยมหิดล, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, มหาวิทยาลัยนวมินทราธิราช, มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต และมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

น้องๆ จากทุกมหาวิทยาลัยได้ลงไปส่งต่อจิตสำนึกผ่านการสื่อสาร การทำกิจกรรมภายใน ร่วมกับ บุคลากร หรือแม้แต่ประชาชนในท้องถิ่น เพื่อให้เห็นถึงปัญหาหากขยะไม่ได้เข้าสู่กระบวนการจัดการที่ถูกต้อง งานนี้น้องๆ ทั้ง 11 มหาวิทยาลัยสามารถรวมพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ ได้ถึง 603,839 ชิ้น ซึ่งจะถูกนำไปรีไซเคิลและเข้าสู่กระบวนการกำจัดอย่างถูกวิธีตามมาตรฐานที่ไม่กระทบต่อสิ่งแวดล้อมต่อไป โดยมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์สามารถรวบรวมพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ ได้สูงสุด กว่าทุนการศึกษาและพร้อมถ้วยรางวัล Upcycling ที่ผลิตจากพลาสติกใช้แล้วไปครองได้สำเร็จ

สามารถติดตามข้อมูลโครงการและภาพความประทับใจได้ทาง [GC YOUเทิร์น Facebook](#)


Social Media





AIS - GC ปลุกพลัง มหาลัยฯ รักษ์โลก ส่งต่อแนวคิดการ จัดการขยะ กับโครงการ **“Green University”** ทิ้ง เทิร์น ให้ โลกจำ” รวมพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ได้ กว่า **6** แสนชิ้น ม.ธรรมศาสตร์ คว่ำสุดยอดมหาวิทยาลัย เขียว รับทุนการศึกษาพร้อมถ้วยรางวัล **Upcycling** พลาสติกใช้แล้ว



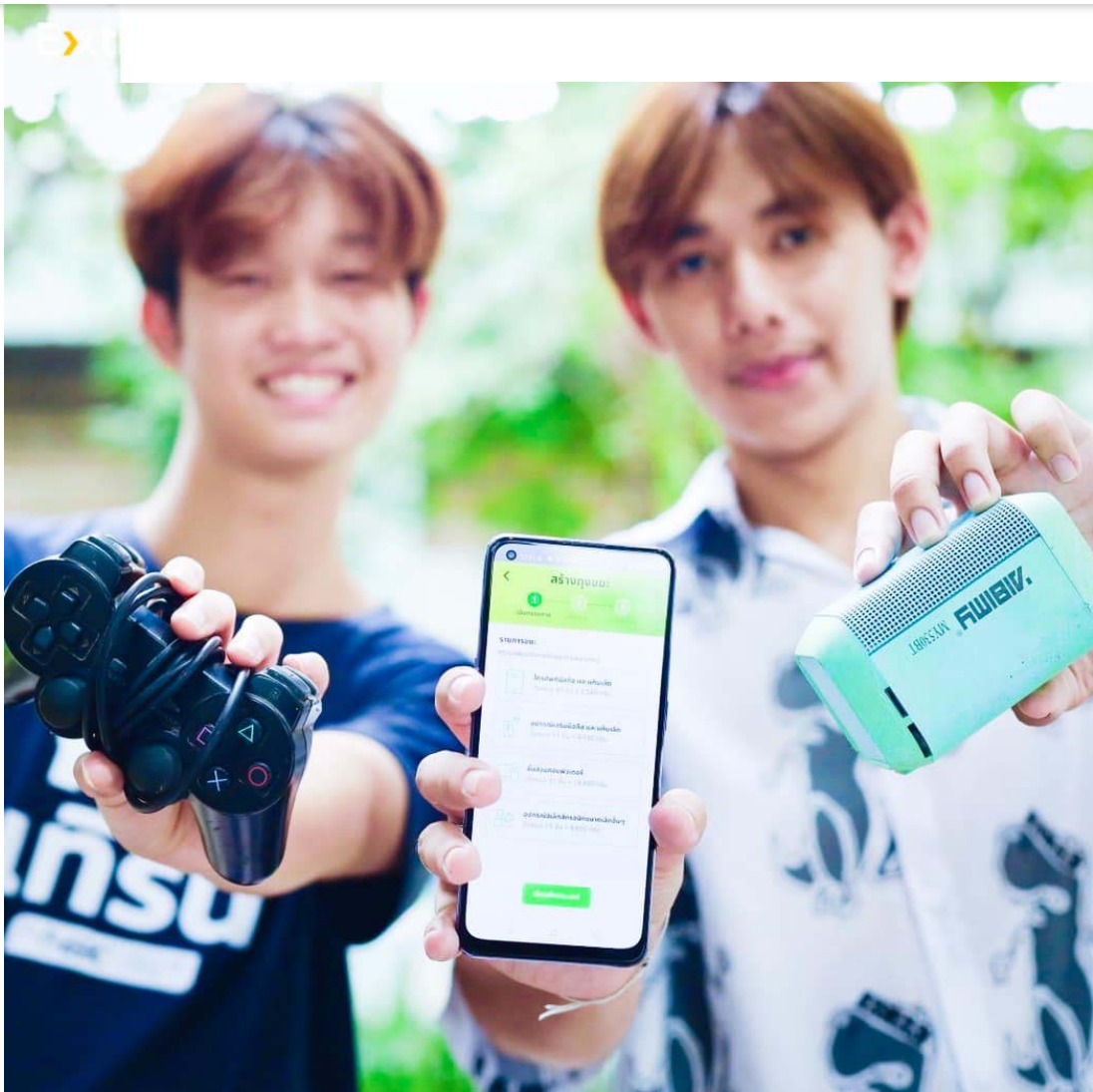
 **Phiphob Hranprom**

4 พ.ย. 2023

หนึ่งในภารกิจสำคัญ จากความร่วมมือระหว่าง AIS และ GC ที่มุ่งนำเทคโนโลยีดิจิทัลยกระดับและสร้างต้นแบบองค์กรที่ดำเนินธุรกิจอย่างยั่งยืนในทุกมิติตามแนวคิด ESG ทั้งด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และธรรมาภิบาลคือการสร้างความตระหนักรู้ประชาชนเข้าใจถึงการบริหารจัดการขยะอย่างถูกต้อง ผ่านโครงการ Green University ทิ้ง เทิร์น ให้โลกจำ ที่ได้ชวนนิสิต นักศึกษามหาวิทยาลัยชั้นนำ 11 แห่งจากกรุงเทพฯ และปริมณฑล เข้าร่วมการแข่งขันเก็บขยะอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านแอปพลิเคชัน E-Waste + และพลาสติกใช้แล้วผ่าน GC YOUเทิร์นตั้งแต่เดือนกรกฎาคมที่ผ่านมา จากการแข่งขันทำให้โครงการฯ สามารถรวบรวมรวมพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ได้มากกว่า 6 แสนชิ้น ภายในระยะเวลาเพียงแค่ 2 เดือนเท่านั้น โดยน้องๆ จากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์เป็นผู้ชนะ คว่ำทุนการศึกษาและถ้วยรางวัล Upcycling ที่ผลิตจากพลาสติกใช้แล้วไปครองได้สำเร็จ



นางสายชล ทรัพย์มากอุดม หัวหน้าหน่วยธุรกิจประชาสัมพันธ์และธุรกิจสัมพันธ์ AIS กล่าวว่า “ภายใต้นโยบายการดำเนินธุรกิจอย่างยั่งยืน ประเด็นเรื่อง สิ่งแวดล้อม คืออีกหนึ่งภารกิจสำคัญที่เราให้ความสำคัญ ผ่านโครงการคนไทยไร้ E-Waste ที่วันนี้เราได้สร้างพลังเครือข่ายของ Green Partnership เพื่อร่วมกันขับเคลื่อนการแก้ไขปัญหาอย่างยั่งยืน จนนำมาสู่การเป็น HUB of e-waste หรือศูนย์กลางด้านองค์ความรู้และจัดการขยะอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ ซึ่งการทำงานร่วมกับ GC ในครั้งนี้ถือเป็นจุดเริ่มต้นครั้งสำคัญที่เราจะร่วมกันส่งต่อพลังไปยังเครือข่ายกลุ่มมหาวิทยาลัยให้มีความเข้าใจจนสามารถนำไปบริหารจัดการทั้งพลาสติกใช้แล้ว และ E-Waste ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม เพราะภายในระยะเวลาเพียง 2 เดือนจากการจัดโครงการฯ น้องๆ จากมหาวิทยาลัยต่างๆ สามารถเก็บรวบรวมขยะให้เข้าสู่กระบวนการมากถึง 6 แสนชิ้น นับเป็นเครื่องพิสูจน์ให้เห็นถึงพลังของการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนที่จะเข้ามาใช้ศักยภาพร่วมกันเพื่อแก้ไขปัญหาอย่างยั่งยืน”



ขณะที่ ดร.ชญาณันท์ จันทวสุ รองกรรมการผู้จัดการใหญ่ สายงานความยั่งยืน บริษัท พีทีที โกลบอล เคมิคอล จำกัด (มหาชน) หรือ GC กล่าวว่า “GC และ AIS ได้ร่วมดำเนินโครงการ “Green University ที่ เทิร์น ให้โลกจำ” ในรูปแบบการแข่งขันและได้รับเกียรติจากมหาวิทยาลัยชั้นนำ 11 แห่ง ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการนำพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ กลับเข้าสู่กระบวนการรีไซเคิลอย่างถูกวิธี เรามุ่งหวังที่จะเสริมสร้างจิตสำนึกในด้านสิ่งแวดล้อม สร้างการมีส่วนร่วมของอาจารย์ นิสิต-นักศึกษา และบุคลากรภายในมหาวิทยาลัย ให้สามารถนำแนวคิดด้านเศรษฐกิจหมุนเวียนเข้าไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเป็นรูปธรรม ความร่วมมือในครั้งนี้สามารถลดปริมาณพลาสติกใช้แล้วประเภทขวด PET ใส ไปสู่หลุมฝังกลบได้กว่า 598,043 ขวด ลดก๊าซเรือนกระจกกว่า 12.33 ตันคาร์บอนไดออกไซด์เทียบเท่าหรือเท่ากับปริมาณการปลูกต้นไม้ 1,298 ต้น สำหรับขยะอิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำเก็บกลับเข้าสู่กระบวนการจัดการอย่างถูกวิธีได้ถึง 5,796 ชิ้นต้องขอขอบคุณทั้ง 11 มหาวิทยาลัยและแสดงความยินดีกับผู้ชนะ และเราหวังเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการนี้จะเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ทุกภาคส่วนเข้ามาร่วมกันเป็นส่วนหนึ่งในการดูแลสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืนต่อไป”



สำหรับโครงการ Green University ทิ้งเทิร์น ให้โลกจำ เป็นกิจกรรมการแข่งขันเก็บขยะอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านแอปพลิเคชัน E-Waste + และพลาสติกใช้แล้วผ่าน GC YOUเทิร์น ที่เริ่มต้นมาตั้งแต่ปลายเดือนสิงหาคมถึงเดือนตุลาคมที่ผ่านมา มีมหาวิทยาลัย 11 แห่งเข้าร่วมโครงการฯ ได้แก่ มหาวิทยาลัยมหิดล, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, มหาวิทยาลัยนวมินทราธิราช, มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต และมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

น้องๆ จากทุกมหาวิทยาลัยได้ลงไปส่งต่อจิตสำนึกผ่านการสื่อสาร การทำกิจกรรมภายใน ร่วมกับ บุคลากร หรือแม้แต่ประชาชน ในท้องถิ่น เพื่อให้เห็นถึงปัญหาหากขยะไม่ได้เข้าสู่กระบวนการจัดการที่ถูกต้อง งานนี้น้องๆ ทั้ง 11 มหาวิทยาลัยสามารถรวมพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ ได้ถึง 603,839 ชิ้น ซึ่งจะถูกนำไปรีไซเคิลและเข้าสู่กระบวนการกำจัดอย่างถูกวิธีตามมาตรฐานที่ไม่กระทบต่อสิ่งแวดล้อมต่อไป โดยมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์สามารถรวบรวมพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ได้สูงสุด กว่าทุนการศึกษาและพร้อมถ้วยรางวัล Upcycling ที่ผลิตจากพลาสติกใช้แล้วไปครองได้สำเร็จ



AIS x GC ปลุกพลัง มหาลัยฯ รักษ์โลก ส่งต่อแนวคิดการจัดการขยะ กับ
โครงการ “Green University ทิ้ง เทิร์น ให้โลกจำ”

ThaiPublica > ข่าวประชาสัมพันธ์

4 พฤศจิกายน 2023

ข่าวประชาสัมพันธ์



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

หนึ่งในภารกิจสำคัญ จากความร่วมมือระหว่าง AIS และ GC ที่มุ่งนำเทคโนโลยีดิจิทัลยกระดับและสร้างต้นแบบขององค์กรที่ดำเนินธุรกิจอย่างยั่งยืนในทุกมิติตามแนวคิด ESG ทั้งด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และธรรมาภิบาล คือการสร้างตระหนักรู้ประชาชนเข้าใจถึงการบริหารจัดการขยะอย่างถูกต้อง ผ่านโครงการ Green University ทิ้ง เทิร์น ให้โลกจำ ที่ได้ชวนนิสิต นักศึกษา มหาวิทยาลัยชั้นนำ 11 แห่งจากกรุงเทพฯ และปริมณฑล เข้าร่วมการแข่งขันเก็บขยะอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านแอปพลิเคชัน E-Waste + และพลาสติกใช้แล้วผ่าน GC YOUเทิร์น ตั้งแต่เดือนกรกฎาคมที่ผ่านมา จากการแข่งขันทำให้โครงการฯ สามารถรวบรวมรวมพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ได้มากกว่า 6 แสนชิ้น ภายในระยะเวลาเพียงแค่ 2 เดือนเท่านั้น โดยน้องๆ จากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์เป็นผู้ชนะ คว้าทุนการศึกษาและถ้วยรางวัล Upcycling ที่ผลิตจากพลาสติกใช้แล้วไปครองได้สำเร็จ



นางสายชล ทรัพย์มากอุดม หัวหน้าหน่วยธุรกิจประชาสัมพันธ์และธุรกิจสัมพันธ์ AIS กล่าวว่า “ภายใต้ นโยบายการดำเนินธุรกิจอย่างยั่งยืน ประเด็นเรื่อง สิ่งแวดล้อม คืออีกหนึ่งภารกิจสำคัญที่เราให้ความสำคัญผ่านโครงการคนไทยไร้ E-Waste ที่วันนี้เราได้สร้างพลังเครือข่ายของ Green Partnership เพื่อร่วมกันขับเคลื่อนการแก้ไขปัญหาอย่างยั่งยืน จนนำมาสู่การเป็น HUB of e-waste หรือศูนย์กลางด้านองค์ความรู้ และจัดการขยะอิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ ซึ่งการทำงานร่วมกับ GC ในครั้งนี้ถือเป็นจุดเริ่มต้นครั้งสำคัญที่เราจะร่วมกันส่งต่อพลังไปยังเครือข่ายกลุ่มมหาวิทยาลัยให้มีความเข้าใจจนสามารถนำไปบริหารจัดการทั้งพลาสติกใช้แล้ว และ E-Waste ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม เพราะภายในระยะเวลาเพียง 2 เดือนจากการจัดโครงการฯ น้องๆ จากมหาวิทยาลัยต่างๆ สามารถเก็บรวบรวมขยะให้เข้าสู่กระบวนการมากถึง 6 แสนชิ้น นับเป็นเครื่อง

พิสูจน์ให้เห็นถึงพลังของการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนที่จะเข้ามาใช้ศักยภาพร่วมกันเพื่อแก้ไขปัญหาอย่างยั่งยืน”

ขณะที่ ดร.ชญาณ์ จันทวสุ รองกรรมการผู้จัดการใหญ่ สายงานความยั่งยืน บริษัท พีทีที โกลบอล เคมิคอล จำกัด (มหาชน) หรือ GC กล่าวว่า “GC และ AIS ได้ร่วมดำเนินโครงการ “Green University ทิ้งเทิร์น ให้โลกจำ” ในรูปแบบการแข่งขันและได้รับเกียรติจากมหาวิทยาลัยชั้นนำ 11 แห่ง ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการนำพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ กลับเข้าสู่กระบวนการรีไซเคิลอย่างถูกวิธี เรามุ่งหวังที่จะเสริมสร้างจิตสำนึกในด้านสิ่งแวดล้อม สร้างการมีส่วนร่วมของอาจารย์ นิสิต-นักศึกษา และบุคลากรภายในมหาวิทยาลัย ให้สามารถนำแนวคิดด้านเศรษฐกิจหมุนเวียนเข้าไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเป็นรูปธรรม ความร่วมมือในครั้งนี้สามารถลดปริมาณพลาสติกใช้แล้วประเภทขวด PET ใส ไปสู่หลุมฝังกลบได้กว่า 598,043 ขวด ลดก๊าซเรือนกระจกกว่า 12.33 ตันคาร์บอนไดออกไซด์เทียบเท่า หรือเท่ากับปริมาณการปลูกต้นไม้ 1,298 ต้น สำหรับขยะอิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำเก็บกลับเข้าสู่กระบวนการจัดการอย่างถูกวิธีได้ถึง 5,796 ชิ้น ต้องขอขอบคุณทั้ง 11 มหาวิทยาลัยและแสดงความยินดีกับผู้ชนะ และเราหวังเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการนี้จะ เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ทุกภาคส่วนเข้ามาร่วมกันเป็นส่วนหนึ่งในการดูแลสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืนต่อไป”



สำหรับโครงการ Green University ทิ้งเทิร์น ให้โลกจำ เป็นกิจกรรมการแข่งขันเก็บขยะอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านแอปพลิเคชัน E-Waste + และพลาสติกใช้แล้วผ่าน GC YOUเทิร์น ที่เริ่มต้นมาตั้งแต่ปลายเดือนสิงหาคมถึงเดือนตุลาคมที่ผ่านมา มีมหาวิทยาลัย 11 แห่งเข้าร่วมโครงการฯ ได้แก่ มหาวิทยาลัยมหิดล, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, มหาวิทยาลัยนวมินทราธิราช, มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต และมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์



น้องๆ จากทุกมหาวิทยาลัยได้ลงไปส่งต่อจิตสำนึกผ่านการสื่อสาร การทำกิจกรรมภายใน ร่วมกับ นุคฉลากร หรือแม่แต่ประชาชนในท้องถิ่น เพื่อให้เห็นถึงปัญหาหากขยะไม่ได้เข้าสู่กระบวนการจัดการที่ถูกต้อง งานนี้น้องๆ ทั้ง 11 มหาวิทยาลัยสามารถรวมพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ ได้ถึง 603,839 ชิ้น ซึ่งจะถูกนำไปรีไซเคิลและเข้าสู่กระบวนการกำจัดอย่างถูกวิธีตามมาตรฐานที่ไม่กระทบต่อสิ่งแวดล้อมต่อไป โดยมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์สามารถรวบรวมพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ได้สูงสุด กว่าทุนการศึกษาและพร้อมถ้วยรางวัล Upcycling ที่ผลิตจากพลาสติกใช้แล้วไปครองได้สำเร็จ

สามารถติดตามข้อมูลโครงการและภาพความประทับใจได้ทาง GC YOUเทิร์น Facebook

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

ข่าวหรือบทความที่เกี่ยวข้อง



AIS x GC เพิ่มหาสุดยอด มหาวิทยาลัยสีเขียว กับโครงการ “Green University ทิ้ง เทิร์น ให้โลกจ๋า”



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

ดึง AI ตัวช่วยแก้ไขปัญหาการก่อสร้าง-การดูแลคุณภาพน้ำ ลด Pain Point ธุรกิจ

 [Wealth](#)  November 4, 2023 



ความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่องของปัญญาประดิษฐ์หรือ AI ส่งผลให้มนุษย์สามารถพัฒนาแนวทางการนำ AI มาประยุกต์ใช้ได้กับทุกสายงาน สายอาชีพ เช่นเดียวกับเหล่า Tech Talent รุ่นเยาว์ระดับ ม.ปลาย อาชีวศึกษา และระดับมหาวิทยาลัยชั้นปีที่ 1-2 จากค่าย Creative AI Camp by CP All ครั้งที่ 6 ที่ต่างโชว์ไอเดียความสามารถการนำ AI ไปแก้ไขปัญหาคงคนในสายงาน สายอาชีพต่างๆ ได้อย่างน่าสนใจ และมีแนวโน้มนำไปต่อยอดได้จริง

สำหรับสุดยอดผลงาน 3 อันดับแรกที่โดนใจคณะกรรมการหลากหลายชาติทั้งไทย จีน สิงคโปร์และคว่าชัยในครั้งนี้ ได้แก่ รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 กับทีม All For U สร้างสรรค์ประสบการณ์การช้อปปิ้ง โดยให้ AI เรียนรู้พฤติกรรมกรรมการซื้อสินค้าของผู้บริโภค แล้วคอยช่วยแนะนำสินค้าใหม่ๆ ประเภทใหม่ๆ ที่ผู้บริโภคมีแนวโน้มจะสนใจซื้อ

รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 กับทีม AI For Preventive Maintenance นำเสนอ AI สำหรับระบบงานบำรุงรักษาเชิงป้องกัน (Preventive Maintenance หรือ PM) เพื่อใช้ตรวจสอบคุณภาพของเครื่องทำน้ำแข็ง น้ำร้อน น้ำ Slurpee ในร้านสะดวกซื้อ ช่วยตรวจสอบรูปต่างๆ ที่ถูกส่งเข้ามามากกว่า 8,700 รูปต่อเดือนผ่านระบบการประมวลผลด้วยภาพ (Image Processing) เพิ่มความมั่นใจด้านความปลอดภัยในคุณภาพน้ำก่อนถึงมือผู้บริโภค



ขณะที่รางวัลชนะเลิศ คว้ารางวัล 100,000 บาทในปีนี้ ตกเป็นของทีม Conalysis ที่นำเสนอ AI เข้ามาช่วยวิเคราะห์และแก้ปัญหางานซ่อมบำรุงด้านการก่อสร้าง ผ่านกรณีตัวอย่างร้านเซเว่นอีเลฟเว่น



นายปวิศร์ ปัญญาสมบัติ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีนานาชาติสิรินธร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (มธ.) หนึ่งในสมาชิกทีม Conalysis เล่าว่า ปัจจุบัน ร้านเซเว่นอีเลฟเว่น มีมากกว่า 14,000 สาขาทั่วประเทศ มีผู้ใช้บริการในแต่ละวันราว 12.6 ล้านคน งานบำรุงรักษาร้านจึงเป็นเรื่องสำคัญและต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่อง แต่ปัญหาที่พบคือ พนักงานส่วนใหญ่มีภาระหลักคือการขาย เมื่อต้องแจ้งซ่อมเข้ามายังหน่วยงานส่วนกลาง จึงมักเกิดปัญหาแจ้งซ่อมผิดพลาด แจ้งจุดที่ต้องซ่อมผิด แจ้งสเปกวัสดุที่ต้องการซ่อมผิด ส่งผลให้เกิดความเสียหายจากการแจ้งซ่อมผิดมากกว่า 8 ล้านบาทต่อปี จึงได้ร่วมกับทีมออกแบบ AI ที่มีระบบ Image Processing ให้ AI เรียนรู้ภาพวัสดุแจ้งซ่อมชนิดต่างๆ จากฐานข้อมูล เริ่มต้นจากกลุ่มกระเบื้อง เมื่อพนักงานถ่ายรูปความเสียหายเข้ามาในระบบ AI ก็จะช่วยประเมินภาพวัสดุ ชื่อวัสดุ ติดต่อไปยังช่างพลาเยอร์และฝ่ายที่เกี่ยวข้องโดยอัตโนมัติ ลดภาระหน้างานของพนักงาน พร้อมทั้งลดค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการแจ้งซ่อมผิดพลาด



ด้าน นายปวย ศติพงษ์ไพโรจน์ ผู้ช่วยกรรมการผู้จัดการ สำนักปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ บริษัท ซีพี ออลล์ จำกัด (มหาชน) กล่าวว่า สิ่งที่คณะผู้จัดงานพยายามบอกเยาวชนคือ อย่ากลัว AI และอย่ามอง AI เป็นเทคโนโลยีขั้นสูง เพราะวันนี้ AI ได้เปลี่ยนสถานะเป็นเสมือนเครื่องมือทั่วไป หรือ Common Tools ที่ไม่ว่าคนในสายอาชีพบัญชี กฎหมาย หรือสายอาชีพใดๆ ก็ตาม สามารถนำมาใช้เป็นผู้ช่วย เป็นเครื่องมือเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของตัวเองได้ ไม่จำเป็นต้องเอา AI มาเป็นโมเดลพลิกโลก แต่สามารถนำ AI มาเป็นโมเดลประหยัดค่าใช้จ่าย เพิ่มประสบการณ์ลูกค้า วิเคราะห์ลูกค้าให้แม่นยำยิ่งขึ้นได้ ส่งผลให้ภาพรวมผลงานเยาวชนในปีนี้ได้โดดเด่นกว่าทุกปี มีผลงานที่สามารถนำไปต่อยอดได้จำนวนมาก โดยเฉพาะทีมรางวัลชนะเลิศ และรองชนะเลิศอันดับ 1 ที่เลือกนำเทคโนโลยีการจดจำด้วยภาพ (Image Recognition) เข้ามาช่วยแก้ Pain Point ได้อย่างน่าสนใจ

หลังจากนี้ ผลงานเยาวชนทุกทีมจะได้รับการพิจารณานำไปต่อยอด ขณะเดียวกัน ตัวเยาวชนทุกทีมจะได้รับสิทธิ์เข้าเป็นสมาชิกของ Creative AI Club ซึ่งจะมีกิจกรรมการเรียนรู้และฝึกทักษะด้าน AI เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง อาทิ กิจกรรมเวิร์คช็อปด้าน 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) หนึ่งในคณะกรรมการและพันธมิตรค่าย **Creative AI Camp** กล่าวว่า การพัฒนา AI ในระดับโลกยังคงก้าวไปอย่างต่อเนื่อง ในจีนเองก็ยังมี การพัฒนาที่น่าสนใจหลากหลายด้าน อาทิ การพัฒนารถยนต์บินได้ไร้คนขับ ระบบการตรวจรักษาผู้ป่วยจากระยะไกล ขณะที่กลุ่มเยาวชน Gen Z ที่เข้าร่วมค่ายในปี นี้ ถือว่าแก้ปัญหาได้อย่างโดดเด่น หาด้นตอบปัญหาที่เกิดขึ้นได้เจอ และเลือกวิธีการใช้ AI เข้ามาช่วยผ่านไอเดียที่ตรงจุด สำหรับเยาวชนไทยในภาพรวมที่สนใจเรื่องการ พัฒนา AI ต้องให้ความสำคัญกับองค์ความรู้และหลักการพื้นฐานด้าน AI เช่น คณิตศาสตร์ สถิติ วิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ รวมถึงคำนึงถึงผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นจาก การพัฒนาเทคโนโลยี หากทางหลีกเลี่ยงไม่ให้ AI นำไปสู่ผลกระทบที่ก่อให้เกิดความเสียหายด้วย



ด้าน **รศ.ดร.พินิติ รัตนานุกูล** ที่ปรึกษาด้านการศึกษาและกรรมการจัดค่าย **Creative AI Camp** กล่าวว่า เยาวชนที่เข้าร่วมค่ายในปี นี้ คิดตอบโจทย์แก้ปัญหาใน สภาพความเป็นจริงได้ดีขึ้น มีผลงานที่น่าประทับใจหลายผลงาน และสามารถต่อยอดได้ หลังจากนั้น ยังคงมองเห็นถึงความจำเป็นในการสนับสนุนด้าน AI ให้แก่เยาวชน ในภาพรวม เพราะ AI จะมีบทบาทกับชีวิตประจำวันในด้านต่างๆ ทั้งด้านการทำงาน ด้านการดำรงชีวิตต่างๆ ต่อไปในอนาคต ถ้าเยาวชนให้ความสำคัญกับการศึกษาและ พัฒนาเทคโนโลยีเหล่านี้ต่อไป ก็จะสามารถพัฒนาศักยภาพตัวเองให้ดียิ่งขึ้น และได้รับประโยชน์จาก AI

ทั้งนี้ การจัดค่าย **Creative AI Camp** ปีที่ 6 ได้รับความร่วมมือและการสนับสนุนจากพันธมิตรชั้นนำที่มีความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ในสายงาน AI มากกว่า 30 ราย แบ่งเป็น **1.กลุ่มสถาบันการศึกษาทั้งในและต่างประเทศ** ได้แก่ มหาวิทยาลัยแห่งชาติสิงคโปร์, มหาวิทยาลัยแห่งชาติเจิ้งกง ประเทศไต้หวัน, คณะวิศวกรรมศาสตร์ และเทคโนโลยี สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ (PIM) **2.กลุ่ม Mentor และผู้สนับสนุนเครื่องมือ** อาทิ บริษัท โกซอฟต์แวร์ (ประเทศไทย) จำกัด, บริษัท ไอโนวพลัส จำกัด, The Sun Plex Engineering And Software Co., Ltd., Ambient19 Co., Ltd., Advantech Corporation (Thailand) Co., Ltd., บริษัท เวลเลียน ซอฟต์แวร์ จำกัด และ บริษัท เคน (ประเทศไทย) จำกัดโดยมีทีมงาน ตลอดจนผู้บริหารระดับ CEO และผู้ก่อตั้งของแต่ละองค์กรร่วมเป็น Mentor ด้วย **3.กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทาง** เป็นผู้ที่ทำงานอยู่ในองค์กรเทคโนโลยีระดับโลกและมาร่วมเป็นวิทยากรแบ่งปันองค์ความรู้ในนามส่วนตัว และ **4.กลุ่มผู้สนับสนุนโจทย์ปัญหา** เป็นผู้คัดเลือกโจทย์น่าสนใจที่เผชิญจริงในภาคธุรกิจ



สำหรับค่าย **Creative AI Camp** จัดขึ้นภายใต้ปณิธานองค์กร “Giving & Sharing” มุ่งเน้นให้เหล่าเยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อาชีวศึกษา และอุดมศึกษา ชั้นปีที่ 1-2 ซึ่งเป็นกำลังสำคัญของชาติ ได้พัฒนาทักษะความสามารถจนเป็น “คนพันธุ์ AI หัวใจโกะ” (CreativeAlness) วิถีความเป็นมนุษย์ AI สร้างสรรค์ สามารถสร้างสรรค์ AI ผสมผสานปรัชญาหมากล้อม เพื่อประโยชน์ของสังคม และกลายเป็นเมล็ดพันธุ์แห่งการเปลี่ยนแปลงโลกในอนาคต ผู้สนใจกิจกรรมของ Creative AI Club สามารถสมัครเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งได้ที่ <https://caicamp.cpall.co.th/>

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

Read Previous

[LEO FEST” เทศกาลดนตรีสุดมันส์ ชนทัพ 28 ศิลปินชั้นนำของไทย มอบความสุขส่งท้ายปี](#)

Read Next

[SME D Bank เสริมแกร่งเติมความรู้เอสเอ็มอีไทยบุกแดนภารตะ](#)

บริษัท แม็งคอก เวลท์ แอนด์ บิซ จำกัด

เลขที่ 77/30 หมู่ 2 ตำบลบางพลับ อำเภอบางกร่าง จังหวัดนนทบุรี 11120

บรรณาธิการบริหาร : ภูวนารถ ณ สงขลา

อีเมล : nart_bh@hotmail.com

บรรณาธิการข่าวเศรษฐกิจ : อังคนา ณ สงขลา

อีเมล : na.bh2011@gmail.com

การตลาดโฆษณา

คุณนา 081 297 6084

คุณตูน 081 302 0933

ลิงค์เพื่อนบ้าน

นายปวีร์ ปัญญาสมบัติ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ สถาบันเทคโนโลยีนานาชาติสิรินธร มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (มธ.) หนึ่งในสมาชิกทีม Conalysis เล่าว่า ปัจจุบัน ร้านเซเว่นอีเลฟเว่น มีมากกว่า 14,000 สาขาทั่วประเทศ มีผู้ใช้บริการในแต่ละวันราว 12.6 ล้านคน งานบำรุงรักษาร้านจึงเป็นเรื่องสำคัญและต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่อง แต่ปัญหาที่พบคือ พนักงานส่วนใหญ่มีภาระหลักคือการขาย เมื่อต้องแจ้งซ่อมเข้ามายังหน่วยงานส่วนกลาง จึงมักเกิดปัญหาแจ้งซ่อมผิดพลาด แจ้งจุดที่ต้องซ่อมผิด แจ้งสเปกวัสดุที่ต้องการซ่อมผิด ส่งผลให้เกิดความเสียหายจากการแจ้งซ่อมผิดมากกว่า 8 ล้านบาทต่อปี จึงได้ร่วมกับทีมออกแบบ AI ที่มีระบบ Image Processing ให้ AI เรียนรู้ภาพวัสดุแจ้งซ่อมชนิดต่างๆ จากฐานข้อมูล เริ่มต้นจากกลุ่มกระเบื้อง เมื่อพนักงานถ่ายรูปความเสียหายเข้ามาในระบบ AI ก็จะช่วยประเมินภาพวัสดุ ชื่อวัสดุ คิดต่อไปยังชัฟฟลายเออร์และฝ่ายที่เกี่ยวข้องโดยอัตโนมัติ ลดภาระงานของพนักงาน พร้อมทั้งลดค่าใช้จ่ายที่เกิดจากการแจ้งซ่อมผิดพลาด

ด้าน นายปวีร์ ศศิพงษ์ไพโรจน์ ผู้ช่วยกรรมการผู้จัดการ สำนักปัญญาประดิษฐ์สร้างสรรค์ บริษัท ซีพี ออลล์ จำกัด (มหาชน) กล่าวว่า สิ่งที่คณะผู้จัดงานพยายามบอกเยาวชนคือ อย่ากลัว AI และอย่ามอง AI เป็นเทคโนโลยีขั้นสูง เพราะวันนี้ AI ได้เปลี่ยนสถานะเป็นเสมือนเครื่องมือทั่วไป หรือ Common Tools ที่ไม่ว่าคนในสายอาชีพบัญชี กฎหมาย หรือสายอาชีพใดๆ ก็ตาม สามารถนำมาใช้เป็นผู้ช่วย เป็นเครื่องมือเพิ่มประสิทธิภาพการทำงานของตัวเองได้ ไม่จำเป็นต้องเอา AI มาเป็นโมเดลพลิกโลก แต่สามารถนำ AI มาเป็นโมเดลประหยัดค่าใช้จ่าย เพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงาน วิเคราะห์ลูกค้าให้แม่นยำยิ่งขึ้นได้ ส่งผลให้ภาพรวมผลงานเยาวชนในปีนี้โดดเด่นกว่าทุกปี มีผลงานที่สามารถนำไปต่อยอดได้จำนวนมาก โดยเฉพาะทีมรางวัลชนะเลิศ และรองชนะเลิศอันดับ 1 ที่เลือกนำเทคโนโลยีการจดจำด้วยภาพ (Image Recognition) เข้ามาช่วยแก้ Pain Point ได้อย่างน่าสนใจ

หลังจากนี้ ผลงานเยาวชนทุกคนจะได้รับการพิจารณานำไปต่อยอด ขณะเดียวกัน ตัวเยาวชนทุกคนจะได้รับสิทธิ์เข้าเป็นสมาชิกของ Creative AI Club ซึ่งจะมีกิจกรรมการเรียนรู้และมีกิจกรรมด้าน AI เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง อาทิ กิจกรรมเวิร์คช็อปด้าน AI, Creative AI Hackathon, Retail Action, Future Innovator Campaign เสนอโอกาสให้เยาวชนได้รับสิทธิ์เป็นพนักงานของซีพี ออลล์ พร้อมรับสิทธิพิเศษ ผู้สนใจกิจกรรมของ Creative AI Club สามารถสมัครเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งได้ที่ <https://caicamp.cpall.co.th/> < <https://caicamp.cpall.co.th/>>

Professor Han Shenglong Associate professor at Peking University (รองศาสตราจารย์ประจำภาควิชาการจัดการข้อมูล คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยปักกิ่ง) หนึ่งในคณะกรรมการและพันธมิตรค่าย Creative AI Camp กล่าวว่า การพัฒนา AI ในระดับโลกยังคงก้าวไปอย่างต่อเนื่อง ในจีนเองก็ยังมีพัฒนาที่น่าสนใจหลายด้าน อาทิ การพัฒนารถยนต์บินได้ไร้คนขับ ระบบการตรวจรักษาผู้ป่วยจากระยะไกล ขณะที่กลุ่มเยาวชน Gen Z ที่เข้าร่วมค่ายในปีนี้ ถือว่าแก้ปัญหาได้อย่างโดดเด่น หากต้นตอปัญหาที่เกิดขึ้นได้เจอ และเลือกวิธีการใช้ AI เข้ามาช่วยผ่านไอเดียที่ตรงจุด สำหรับเยาวชนไทยในภาพรวมที่สนใจเรื่องการพัฒนา AI ต้องให้ความสำคัญกับความรู้และหลักการพื้นฐานด้าน AI เช่น คณิตศาสตร์ สถิติ วิทยาศาสตร์คอมพิวเตอร์ รวมถึงคำนึงถึงผลกระทบที่ตามมาด้วย



เราใช้คุกกี้เพื่อใหท่านสามารถใช้งานเว็บไซต์ได้อย่างสะดวกสบายยิ่งขึ้นรวมถึงการเลือกคอนเทนต์ที่เหมาะสมกับสมรรถนะและความปลอดภัยและการวิเคราะห์การทำงานของเว็บไซต์เพื่อพัฒนาบริการของเราให้สามารถเลือก "ตั้งค่า" เพื่อปรับแต่งการยินยอมการใช้คุกกี้ได้หรือคลิกปุ่ม "ยอมรับทั้งหมด" เพื่ออนุญาตให้ใช้คุกกี้ทุกประเภท

ตั้งค่า

ยอมรับทั้งหมด

ด้าน รศ.ดร.พินิติ รัตนานุกูล ที่ปรึกษาด้านการศึกษาและกรรมการจัดค่าย Creative AI Camp กล่าวว่า เยาวชนที่เข้าร่วมค่ายในปีนี้ คิดตอบโต้กับปัญหาในสภาพความเป็นจริงได้ดีขึ้น มีผลงานที่น่าประทับใจหลายผลงาน และสามารถต่อยอดได้ หลังจากนั้น ยังคงมองเห็นถึงความจำเป็นในการสนับสนุนด้าน AI ให้แก่เยาวชนในภาพรวม เพราะ AI จะมีบทบาทกับชีวิตประจำวันในด้านต่างๆ ทั้งด้านการทำงาน ด้านการดำรงชีวิตต่างๆ ต่อไปในอนาคต ถ้าเยาวชนให้ความสำคัญกับการศึกษาและพัฒนาเทคโนโลยีเหล่านี้ต่อไป ก็จะสามารถพัฒนาศักยภาพตัวเองให้ดียิ่งขึ้น และได้รับประโยชน์จาก AI

<https://www.facebook.com/creativeaiclub> หรือ <https://www.facebook.com/creativeaiclub> หรือ <https://www.facebook.com/creativeaiclub>

ทั้งนี้ การจัดค่าย Creative AI Camp ปีที่ 6 ได้รับความร่วมมือและการสนับสนุนจากพันธมิตรชั้นนำที่มีความเชี่ยวชาญและประสบการณ์ในสายงาน AI มากกว่า 30 ราย แบ่งเป็น 1.กลุ่มสถาบันการศึกษาทั้งในและต่างประเทศ ได้แก่ มหาวิทยาลัยแห่งชาติ สิงคโปร์, มหาวิทยาลัยแห่งชาติเจียง ประเทศไต้หวัน, คณะวิศวกรรมศาสตร์และเทคโนโลยี สถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ (PIM) 2.กลุ่ม Mentor และผู้สนับสนุนเครื่องมือ อาทิ บริษัท โกซอฟต์ (ประเทศไทย) จำกัด, บริษัท ไอโนว์พลัส จำกัด, The Sun Plex Engineering And Software Co., Ltd., Ambient19 Co., Ltd., Advantech Corporation (Thailand) Co., Ltd., บริษัท เวลเลียน ซอฟต์แวร์ จำกัด และ บริษัท เวคิน (ประเทศไทย) จำกัดโดยมีทีมงาน ตลอดจนผู้บริหารระดับ CEO และผู้ก่อตั้งของแต่ละองค์กรร่วมเป็น Mentor ด้วย 3.กลุ่มผู้เชี่ยวชาญเฉพาะทาง เป็นผู้ทำงานอยู่ในองค์กรเทคโนโลยีระดับโลกและมาร่วมเป็นวิทยากรแบ่งปันองค์ความรู้ในนามส่วนตัว และ 4.กลุ่มผู้สนับสนุนโจทย์ปัญหา เป็นผู้คัดเลือกโจทย์ที่น่าสนใจที่เผชิญจริงในภาคธุรกิจ

[Creative AI Camp by CR AI Club](https://www.facebook.com/creativeaiclub)

[Creative AI Camp by CR AI Club](https://www.facebook.com/creativeaiclub)

สำหรับค่าย Creative AI Camp จัดขึ้นภายใต้ปณิธานองค์กร "Giving & Sharing" มุ่งเน้นให้เหล่าเยาวชนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย อาชีวศึกษา และอุดมศึกษาชั้นปีที่ 1-2 ซึ่งเป็นกำลังสำคัญของชาติ ได้พัฒนาทักษะความสามารถจนเป็น "คนพันธุ์ AI หัวใจ โกะ" (CreativeAIness) วิถีความเป็นมนุษย์ AI สร้างสรรค์ สามารถสร้างสรรค์ AI ผสมผสานปรัชญาหมากล้อม เพื่อประโยชน์ของสังคม และกลายเป็นเมล็ดพันธุ์แห่งการเปลี่ยนโลกในอนาคต ผู้สนใจกิจกรรมของ Creative AI Club สามารถสมัครเข้าร่วมเป็นสัวนหนึ่งได้ที่ <https://caicamp.cpall.co.th/> < <https://caicamp.cpall.co.th/>>

Facebook Comments

Related pc



เราใช้คุกกี้เพื่อให้อ่านเว็บไซต์ได้อย่างสะดวกสบายยิ่งขึ้นรวมถึงการเลือกคอนเทนต์ที่เหมาะสมการสนับสนุนความปลอดภัยและการวิเคราะห์การทำงานของเว็บไซต์เพื่อพัฒนาบริการของเราให้สามารถเลือก "ตั้งค่า" เพื่อปรับแต่งการยินยอมการใช้คุกกี้ได้หรือคลิกปุ่ม "ยอมรับทั้งหมด" เพื่ออนุญาตให้ใช้คุกกี้ทุกประเภท

ตั้งค่า

ยอมรับทั้งหมด

ประจำวัน

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



ค้นหา ค้นหา

- หน้าหลัก
- POLITIC
- สื่อเหล่านี้
- SET
- ECON
- ANALYS
- EDU
- กทม. ท่องถิ่น
- SOCIAL
- ต่างประเทศ
- องค์กรอิสระ
- 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 ปลุกพลัง มหาลัยฯ รักรักษ์โลก ส่งต่อแนวคิดการจัดการขยะ กับโครงการ 'Green University' ทั้ง เทริน ให้โลกจำ'

My GPF Application My GPF & My GPF Twins ดูประมาณการเงิน กบข. ได้ทันที พร้อมเปรียบเทียบกับ Twins ของคุณ เพื่อนวันเกษียณที่ดีกว่า

“รู้ ลอจ เลือก เพื่อเกษียณที่ดีกว่า” I Choose, My Choices



(<http://www.kasetbrand.co.th/>)



(<https://www.facebook.com/ptstation>)

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



AIS – GC ปลุกพลัง มหาลัยฯ รักรักษ์โลก ส่งต่อแนวคิดการจัดการขยะ กับโครงการ 'Green University' ทั้ง เทริน ให้โลกจำ' รวมพลาสติกใช้แล้ว และขยะอิเล็กทรอนิกส์ได้กว่า 6 แสนชิ้น ม.ธรรมศาสตร์ คว้าสุดยอดมหาวิทยาลัยสีเขียว รับทุนการศึกษาพร้อมถ้วยรางวัล Upcycling พลาสติกใช้แล้ว

หนึ่งในภารกิจสำคัญ จากความร่วมมือระหว่าง AIS และ GC ที่มุ่งนำเทคโนโลยีดิจิทัลยกระดับและสร้างต้นแบบองค์กรที่ดำเนินธุรกิจอย่างยั่งยืนในทุกมิติตามแนวคิด ESG ทั้งด้านสิ่งแวดล้อม สังคม และธรรมาภิบาล คือการสร้างตระหนักรู้ประชาชนเข้าใจถึงการบริหารจัดการขยะอย่างถูกต้อง ผ่านโครงการ Green University ทั้ง เทริน ให้โลกจำ ที่ไคชนอนิสิต นักศึกษา มหาวิทยาลัยชั้นนำ 11 แห่งจากกรุงเทพฯ และปริมณฑล เข้าร่วมการแข่งขันเก็บขยะอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านแอปพลิเคชัน E-Waste + และพลาสติกใช้แล้วผ่าน GC YOUเทริน ตั้งแต่เดือนกรกฎาคมที่ผ่านมา จากการแข่งขันทำให้โครงการสามารถรวบรวมรวมพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ได้มากกว่า 6 แสนชิ้น ภายในระยะเวลาเพียงแค่ 2 เดือนเท่านั้น โดยน้องๆ จากมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์เป็นผู้ชนะ คว้าทุนการศึกษาและถ้วยรางวัล Upcycling ที่ผลิตจากพลาสติกใช้แล้วไปครองได้สำเร็จ

นางสายชล ทรัพย์มากอุดม หัวหน้าหน่วยธุรกิจประชาสัมพันธ์และธุรกิจสัมพันธ์ AIS กล่าวว่า “ภายใต้นโยบายการดำเนินธุรกิจอย่างยั่งยืน ประเด็นเรื่อง สิ่งแวดล้อม คืออีกหนึ่งภารกิจสำคัญที่เราให้ความสำคัญ ผ่านโครงการคนไทยไร้ E-Waste ที่วันนี้เราได้สร้างพลังเครือข่ายของ Green Partnership เพื่อร่วมกันขับเคลื่อนการแก้ไขปัญหาอย่างยั่งยืน จนนำมาสู่การเป็น HUB of e-waste หรือศูนย์กลางด้านองค์ความรู้และจัดการขยะ

อิเล็กทรอนิกส์อัจฉริยะ ซึ่งการทำงานร่วมกับ GC ในครั้งนี้ถือเป็นจุดเริ่มต้นครั้งสำคัญที่เราจะร่วมกันส่งต่อพลังไปยังเครือข่ายกลุ่มมหาวิทยาลัยให้มีความเข้าใจจนสามารถนำไปบริหารจัดการทั้งพลาสติกใช้แล้ว และ E-Waste ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม เพราะภายในระยะเวลาเพียง 2 เดือนจากการจัดโครงการฯ นื่องๆ จากมหาวิทยาลัยต่างๆ สามารถเก็บรวบรวมขยะให้เข้าสู่กระบวนการมากถึง 6 แสนชิ้น นับเป็นเครื่องพิสูจน์ให้เห็นถึงพลังของการมีส่วนร่วมจากทุกภาคส่วนที่จะเข้ามาใช้ศักยภาพพร้อมกันเพื่อแก้ไขปัญหาอย่างยั่งยืน”

ขณะที่ **ดร.ชญาณัน จันทวสุ รองกรรมการผู้จัดการใหญ่ สายงานความยั่งยืน บริษัท พีทีที โกลบอล เคมิคอล จำกัด (มหาชน) หรือ GC** กล่าวว่า “GC และ AIS ได้ร่วมดำเนินโครงการ “Green University ทิ้งเทิร์น ให้โลกจำ” ในรูปแบบการแข่งขันและได้รับเกียรติจากมหาวิทยาลัยชั้นนำ 11 แห่ง ร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการนำพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ กลับเข้าสู่กระบวนการรีไซเคิลอย่างถูกวิธี เรามุ่งหวังที่จะเสริมสร้างจิตสำนึกในด้านสิ่งแวดล้อม สร้างการมีส่วนร่วมของอาจารย์ นิสิต-นักศึกษา และบุคลากรภายในมหาวิทยาลัย ให้สามารถนำแนวคิดด้านเศรษฐกิจหมุนเวียนเข้าไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเป็นรูปธรรม ความร่วมมือในครั้งนี้สามารถลดปริมาณพลาสติกใช้แล้วประเภทขวด PET ใส ไปสู่หลุมฝังกลบได้กว่า 598,043 ขวด ลดก๊าซเรือนกระจกกว่า 12.33 ตันคาร์บอนไดออกไซด์เทียบเท่า หรือเท่ากับปริมาณการปลูกต้นไม้ 1,298 ต้น สำหรับขยะอิเล็กทรอนิกส์ สามารถนำกลับมาเข้าสู่กระบวนการจัดการอย่างถูกวิธีได้ถึง 5,796 ชิ้น ต้องขอขอบคุณทั้ง 11 มหาวิทยาลัยและแสดงความยินดีกับผู้ชนะ และเราหวังเป็นอย่างยิ่งว่าโครงการนี้จะ เป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ทุกภาคส่วนเข้ามาร่วมกันเป็นส่วนหนึ่งในการดูแลสิ่งแวดล้อมอย่างยั่งยืนต่อไป”



สำหรับโครงการ Green University ทิ้งเทิร์น ให้โลกจำ เป็นกิจกรรมการแข่งขันเก็บขยะอิเล็กทรอนิกส์ ผ่านแอปพลิเคชัน E-Waste + และพลาสติกใช้แล้วผ่าน GC YOUเทิร์น ที่เริ่มต้นมาตั้งแต่ปลายเดือนสิงหาคมถึงเดือนตุลาคมที่ผ่านมา มีมหาวิทยาลัย 11 แห่งเข้าร่วมโครงการฯ ได้แก่ มหาวิทยาลัยมหิดล, มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ, สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง, มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม, มหาวิทยาลัยนวมินทราธิราช, มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต และมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์

นื่องๆ จากทุกมหาวิทยาลัยได้ลงไปส่งต่อจิตสำนึกผ่านการสื่อสาร การทำกิจกรรมภายใน ร่วมกัน บุคลากร หรือแม้แต่ประชาชนในท้องถิ่น เพื่อให้เห็นถึงปัญหาหากขยะไม่ได้เข้าสู่กระบวนการจัดการที่ถูกต้อง งานนี้นื่องๆ ทั้ง 11 มหาวิทยาลัยสามารถรวมพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ ได้ถึง 603,839 ชิ้น ซึ่งจะถูกนำไปรีไซเคิลและเข้าสู่กระบวนการกำจัดอย่างถูกวิธีตามมาตรฐานที่ไม่กระทบต่อสิ่งแวดล้อมต่อไป โดยมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์สามารถรวบรวมพลาสติกใช้แล้วและขยะอิเล็กทรอนิกส์ได้สูงสุด คว้าทุนการศึกษาและพร้อมถ้วยรางวัล Upcycling ที่ผลิตจากพลาสติกใช้แล้วไปครองได้สำเร็จ

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

เว็บไซต์นี้ใช้คุกกี้เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดีมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น [อ่านเพิ่มเติมคลิก \(Privacy Policy\)](#) และ [\(Cookies Policy\)](#)

ยอมรับ

ชีวิตคุณภาพ

สุดปัง! 12 ผลงาน น.ศ.ขับเคลื่อน 'อุตสาหกรรมสร้างสรรค์' ให้ค่า 'พหุวัฒนธรรม' แต่ทันเทรนด์

วันที่ 4 พฤศจิกายน 2566 - 14:17 น.



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

เมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน ที่บ้านต๋อแก้วออก เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย กรุงเทพฯ หลักสูตรการจัดการมรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (BMCI) วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จัดงานแสดงผลงานโครงการทางวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ของนักศึกษาปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 ระหว่างวันที่ 3 - 5 พฤศจิกายนนี้

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



ผู้สื่อข่าวรายงานว่า โครงการจัดแสดงของ BMCI ครั้งนี้ รวบรวมผลงานการศึกษาวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ที่ต่อยอดจากประเด็น ออกมาในรูปแบบสารคดี คลิปสั้น ชิ้นงานศิลปะต้นแบบ และสื่อต่างๆ ที่สอดคล้องกับประเด็นที่หลากหลายทาง "วัฒนธรรม" และ "อุตสาหกรรมสร้างสรรค์" อาทิ ARTDIST (Artist Distancing), เพราะเป็นหนังไทย, รัญจวนกลิ่นบุหงาไทย, Card zone ระวังสิ้นสุดการโกง Project

รวมถึงผลงาน ไหว้แล้วไปไหน: ผลกระทบจากของไหว้ที่ล้นเกิน กรณีศึกษาการบูชาพระลักษมี, วัฒนธรรมแมว (Cat Culture), การศึกษารูปแบบและการป้องกันตนเองจากการคุกคามทางเพศในเด็ก ฉบับประถมต้น, Merge Music ส่งเสียงให้ไปถึงฝัน, THE SOUND OF SUCCESS, TikTok's Starry Saga ความจริงแล้วดวงดาวไม่เคยหมดแสงในตัวเอง, "Victorious Memory at Anfield", ส่งเสริมการเรียนรู้มรดกวัฒนธรรมชุมชนท่าพระจันทร์ของเด็กปฐมวัย เป็นต้น



ทั้งนี้ แต่ละผลงานวิจัยมีความเชื่อมโยงกับสังคมไทยเป็นอย่างมาก โดยมีรายละเอียดแต่ละโปรเจกต์ ดังนี้

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



3. รัฐบาลกรุงเทพมหานครไทย โครงการที่นำ "บุหงา" เครื่องหอมที่เป็นเอกลักษณ์ของไทย มาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ ซึ่งถือเป็นการเพิ่มมูลค่าและคุณค่าตลอดจนปรับภาพลักษณ์ให้กับเครื่องหอมไทยให้มีความทันสมัย และสามารถเข้าถึงคนรุ่นใหม่ โดยเฉพาะกลุ่มเจนเนอเรชั่น Z ได้ โดยจะมีการศึกษาพฤติกรรมและทัศนคติและความต้องการใช้เครื่องหอมของไทย ของวัยรุ่นเจนเนอเรชั่น Z เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงพัฒนาผลิตภัณฑ์ "บุหงา" ต่อไป

4. Card zone ระวังสิ้นสุดการโง่ง Project โครงการที่ศึกษาวัฒนธรรมและพฤติกรรมการสะสมโฟโตการ์ด (Photocard) ของแฟนคลับวง NCT 127 ซึ่งมีวัฒนธรรมและพฤติกรรมสะสมโฟโตการ์ด (Photocard) จากการซื้ออัลบั้มโดยการเก็บสะสมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและส่งผลทางจิตใจของแฟนคลับ ก่อให้เกิดวัฒนธรรมการซื้อขาย เพื่อให้ได้มาซึ่งการ์ดที่ต้องการ และเมื่อความต้องการกับสินค้าไม่เท่ากัน จึงเกิดเป็นช่องว่างของราคาและการโง่ง จนกลายเป็นปัญหาสำคัญของกลุ่มแฟนคลับ "Card zone ระวังสิ้นสุดการโง่ง Project" มีความประสงค์ในสร้างการรณรงค์และสร้างความผูกพันต่อวัฒนธรรมการซื้อขายโฟโตการ์ด (Photocard) ของกลุ่มแฟนคลับวง NCT 127

5. ไหว้แล้วไปไหน: ผลกระทบจากของไหว้ที่ล้นเกิน กรณีศึกษาการบูชาพระลักษมี โครงการที่ศึกษากิจกรรมการไหว้และการบูชาพระแม่ลักษมี ในมุมมองประเพณีประติสฐ์ โดยพิจารณาจากพฤติกรรมการไหว้และเครื่องไหว้ที่มีจำนวนมากในแต่ละวันก่อให้เกิด food waste และขยะจำนวนมากที่เกิดผลกระทบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม นำเสนอประเด็นความเชื่อ สร้างความตระหนักรู้และเสนอมุมมองแบบใหม่ในการไหว้และบูชา



6. วัฒนธรรมแมว (Cat Culture) โครงการที่ศึกษาประวัติความเป็นมาและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับแมว ตลอดจนทัศนคติของคนที่มีต่อแมว เพื่อเชื่อมโยงถึงปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น อาทิ ปัญหาแมวจรจัด รวมทั้งศึกษาพื้นที่ตัวอย่างในการจัดการแมวจรเพื่อแก้ไขปัญหา ในส่วนของการจัดแสดงโครงการนำเสนอผ่าน นิทานรูปเล่ม และรูปปั้นแมวจร รวมทั้งนำเสนอข้อมูลเรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรมแมวและปัญหาของแมวในประเทศไทย เพื่อสร้างความตระหนักรู้ถึงปัญหาแมวไร้บ้านและส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อแมว

7. การศึกษารูปแบบและการป้องกันตนเองจากการคุกคามทางเพศในเด็กฉบับปฐมต้น โครงการที่ศึกษารูปแบบการคุกคามทางเพศในเด็กวัยประถมต้น ช่วงอายุ 7-9 ปี เพื่อหาแนวทางในการป้องกันตนเอง ให้เด็กสามารถรับรู้ เข้าใจและนำไปใช้หากอยู่ในสถานการณ์การคุกคามทางเพศ โดยผู้จัดทำโครงการได้ออกแบบสื่อการเรียนรู้การสอน ประเภทการ์ดเกม "ร่างกายของหนู" เรื่องการป้องกันตนเองจากการคุกคามทางเพศ สำหรับครู ผู้ปกครอง และเด็กวัยประถมศึกษาดอนต้น



8. Merge Music ส่งเสียงให้ไปถึงฝัน โครงการที่ศึกษาปัญหาการขาดพื้นที่แสดงศักยภาพของศิลปินไทย ทั้งพื้นที่เชิงกายภาพและพื้นที่ออนไลน์ อ้างอิงแนวคิดนิเวศน์สร้างสรรค์ โดยดำเนินโครงการในรูปแบบการจัดแสดงรายละเอียดพื้นที่หรือสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการพัฒนาและสร้างงานสร้างสรรค์ของศิลปิน

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

10. TikTok's Starry Saga ความจริงแล้วดวงดาวไม่เคยหมดแสงในตัวเอง โครงการที่ศึกษาปัจจัยความสำเร็จ ความนิยม และเหตุผลในการประชาสัมพันธ์ของอุตสาหกรรมเพลงไทยป๊อปที่ใช้แพลตฟอร์ม TikTok เป็นเครื่องมือในการผลักดัน โดยเลือกศึกษาผู้บริโภคกลุ่มเจนเนอเรชัน Y และ Z ผ่านการจัดแสดงงานนิทรรศการภายใต้คอนเซปต์ "TikTok's Starry Saga" ความจริงแล้วดวงดาวไม่เคยหมดแสงในตัวเอง ที่เปรียบเทียบกับ TikTok คือท้องฟ้า และเหล่าดวงดาวคือศิลปิน

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

แฟนคลับต่อรูปแบบของของที่ระลึกที่ผ่านการออกแบบตามกรอบทฤษฎีและข้อคิดเห็น เพื่อนำไปสู่การผลิตผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสโมสรลิเวอร์พูลที่แฟนคลับสนใจ

12. ส่งเสริมการเรียนรู้รดกวัฒนธรรมชุมชนท่าพระจันทร์ของเด็กปฐมวัย โครงการการจัดทำบอร์ดเกมเพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้รดกชุมชนท่าพระจันทร์และดำเนินกิจกรรมร่วมกับโรงเรียนวัดมหาธาตุ โดยมีกลุ่มเป้าหมายที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6



เกาะติดทุกสถานการณ์จาก Line@matichon ได้ที่นี่



สุดปัง! 12 ผลงาน น.ศ.ขับเคลื่อน 'อุตสาหกรรมสร้างสรรค์' ให้ค่า 'พหุวัฒนธรรม' แต่กันเทรนด์



MATICHON ONLINE

อัปเดต 1 วันที่แล้ว • เผยแพร่ 1 วันที่แล้ว

ติดตาม



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

เมื่อวันที่ 4 พฤศจิกายน ที่บ้านต๋องแก้วออก เขตป้อมปราบศัตรูพ่าย กรุงเทพฯ หลักสูตรการจัดการมรดกวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (BMCI) วิทยาลัยนวัตกรรม มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จัดงานแสดงผลงานโครงการทางวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ของนักศึกษาปริญญาตรี ชั้นปีที่ 4 ระหว่างวันที่ 3 - 5 พฤศจิกายนนี้

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



ผู้สื่อข่าวรายงานว่า โครงการจัดแสดงของ BMCI ครั้งนี้ รวบรวมผลงานการศึกษาริวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ที่ต่อยอดจากประเด็น ออกมาในรูปแบบสารคดี คลิปสั้น ชิ้นงานศิลปะต้นแบบ และสื่อต่างๆ ที่สอดคล้องกับประเด็นที่หลากหลายทาง “วัฒนธรรม” และ “อุตสาหกรรมสร้างสรรค์” อาทิ ARTDIST (Artist Distancing), เพราะเป็นหนังไทย, รัญจวนกลิ่นบุหงาไทย, Card zone ระวังสิ้นสุดการโกง Project

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



ทั้งนี้ แต่ละผลงานวิจัยมีความเชื่อมโยงกับสังคมไทยเป็นอย่างมาก โดยมีรายละเอียดแต่ละโปรเจกต์ดังนี้

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

3. รัญจวนกลิ่นบุหงาไทย โครงการที่นำ "บุหงา" เครื่องหอมที่เป็นเอกลักษณ์ของไทย มาต่อยอด เป็นผลิตภัณฑ์ ซึ่งถือเป็นการเพิ่มมูลค่าและคุณค่าตลอดจนปรับภาพลักษณ์ให้กับเครื่องหอมไทย ให้มีความทันสมัย และสามารถเข้าถึงคนรุ่นใหม่ โดยเฉพาะกลุ่มเจนเนอเรชั่น Z ได้ โดยจะมีการ ศึกษาพฤติกรรมและทัศนคติและความต้องการใช้เครื่องหอมของไทย ของวัยรุ่นเจนเนอเรชั่น Z เพื่อนำข้อมูลมาปรับปรุงพัฒนาผลิตภัณฑ์ "บุหงา" ต่อไป

4. Card zone ระวังสิ้นสุดการโง่ง Project โครงการที่ศึกษาวัฒนธรรมและพฤติกรรมกรรมการสะสม โฟโต้การ์ด (Photocard) ของแฟนคลับวง NCT 127 ซึ่งมีวัฒนธรรมและพฤติกรรมสะสม โฟโต้การ์ด (Photocard) จากการซื้ออัลบั้มโดยการเก็บสะสมเป็นสิ่งที่มีความสำคัญและส่งผลทางจิตใจของ แฟนคลับ ก่อให้เกิดวัฒนธรรมการซื้อขาย เพื่อให้ได้มาซึ่งการ์ดที่ต้องการ และเมื่อความต้องการ กับสินค้ามีไม่เท่ากัน จึงเกิดเป็นช่องว่างของราคาและการโง่ง จนกลายเป็นปัญหาสำคัญของกลุ่ม แฟนคลับ "Card zone ระวังสิ้นสุดการโง่ง Project" มีความประสงค์ในสร้างการรณรงค์และสร้างความผูกพันต่อวัฒนธรรมการซื้อขาย โฟโต้การ์ด (Photocard) ของกลุ่มแฟนคลับวง NCT 127

5. ไหวแล้วไปไหน: ผลกระทบจากของไหว้ที่ล้นเกิน กรณีศึกษาการบูชาพระลักษมี โครงการที่

พฤติกรรมกรไหว้และเครื่องไหว้ที่มีจำนวนมากในแต่ละวันก่อให้เกิด food waste และขยะจำนวนมากที่เกิดผลกระทบต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม นำเสนอประเด็นความเชื่อ สร้างความตระหนักรู้และเสนอมุมมองแบบใหม่ในการไหว้และบูชา

6. วัฒนธรรมแมว (Cat Culture) โครงการที่ศึกษาประวัติความเป็นมาและวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับแมว ตลอดจนทัศนคติของคนที่มีต่อแมว เพื่อเชื่อมโยงถึงปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้น อาทิ ปัญหาแมวจรจัด รวมทั้งศึกษาพื้นที่ตัวอย่างในการจัดการแมวจรเพื่อแก้ไขปัญหา ในส่วนของการจัดแสดงโครงการนำเสนอผ่าน นิทานรูปเล่ม และรูปปั้นแมวจร รวมทั้งนำเสนอข้อมูลเรื่องราวเกี่ยวกับวัฒนธรรมแมวและปัญหาของแมวในประเทศไทย เพื่อสร้างความตระหนักรู้ถึงปัญหาแมวไร้บ้าน และส่งเสริมทัศนคติที่ดีต่อแมว

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

เรื่องการป้องกันตนเองจากการคุกคามทางเพศ สำหรับครู ผู้ปกครอง และเด็กวัยประถมศึกษาตอนต้น

8. Merge Music ส่งเสียงให้ไปถึงฝัน โครงการที่ศึกษาปัญหาการขาดพื้นที่แสดงศักยภาพของศิลปินไทย ทั้งพื้นที่เชิงกายภาพและพื้นที่ออนไลน์ อ้างอิงแนวคิดนิเวศน์สร้างสรรค์ โดยดำเนินโครงการในรูปแบบการจัดแสดงรายละเอียดพื้นที่หรือสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับการพัฒนาและสร้างงานสร้างสรรค์ของศิลปิน

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

10. TikTok's Starry Saga ความจริงแล้วดวงดาวไม่เคยหมดแสงในตัวเอง โครงการที่ศึกษาปัจจัย

แพลตฟอร์ม TikTok เป็นเครื่องมือในการผลักดัน โดยเลือกศึกษาผู้บริโภคกลุ่มเจนเอเรชั่น Y และ Z ผ่านการจัดแสดงงานนิทรรศการภายใต้คอนเซปต์ "TikTok's Starry Saga" ความจริงแล้ว ดวงดาวไม่เคยหมดแสงในตัวเอง ที่เปรียบเทียบกับ TikTok คือท้องฟ้า และเหล่าดวงดาวคือศิลปิน

11. "Victorious Memory at Anfield" โครงการที่ศึกษา และจัดแสดงของที่ระลึกที่ผ่านการออกแบบของสโมสรลิเวอร์พูล เพื่อให้เข้ากับการใช้ชีวิตในสังคมไทย และสำรวจความคิดเห็น ความพึงพอใจของแฟนคลับต่อรูปแบบของของที่ระลึกที่ผ่านการออกแบบตามกรอบทฤษฎีและข้อคิดเห็น เพื่อนำไปสู่การผลิตผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกสโมสรลิเวอร์พูลที่แฟนคลับสนใจ

12. ส่งเสริมการเรียนรู้มรดกวัฒนธรรมชุมชนท่าพระจันทร์ของเด็กปฐมวัย โครงการการจัดทำบอร์ดเกม เพื่อเสริมสร้างความตระหนักรู้มรดกชุมชนท่าพระจันทร์และดำเนินกิจกรรมร่วมกับโรงเรียนวัดมหาธาตุ โดยมีกลุ่มเป้าหมายที่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6