

แบบฟอร์มการเขียนแบบถอดประสบการณ์การเรียนรู้ ด้านการเขียนโครงการวิจัยเพื่อขอทุนสนับสนุน

1. ชื่อ-สกุล ผู้เล่าเรื่อง อาจารย์พนัส โภคทวี คณะวิชา/หน่วยงาน คณะดิจิทัลอาร์ต

2. ชื่อ-สกุล ผู้บันทึกคณะวิชา/หน่วยงาน.....

3. บทบาท หน้าที่และความรับผิดชอบของผู้เล่าเรื่อง

ผู้ขอทุนวิจัย และอาจารย์ประจำสาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

4. เรื่องที่เล่า

กระบวนการและวิธีการเสนอขอทุนวิจัยภายใน และภายนอก

5. บริบทหรือความเป็นมาของเรื่องที่เล่า

พื้นฐานการศึกษาของผู้ทำวิจัยจบทางด้านสถาปัตยกรรมศาสตร์ระดับปริญญาตรีและปริญญาโทด้านการทำแอนิเมชัน และเป็นอาจารย์สอนการทำแอนิเมชัน 3 มิติ การทำวิจัยจึงผสมผสานทั้งสองศาสตร์ไว้ด้วยกัน ในการเล่าเรื่องด้วยภาพเคลื่อนไหว องค์ประกอบและโครงสร้างทางสถาปัตยกรรม ในการทำวิจัยด้วย ผู้ขอทุนวิจัยมีที่ปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญทางสถาปัตยกรรมที่วางแผนการทำวิจัย พร้อมหาโครงเรื่องการทำวิจัยร่วมกัน

6. วิธีการ/ขั้นตอน หรือกระบวนการที่ทำให้งานนั้นประสบความสำเร็จ

1. ให้เลือกเขียนหัวข้อวิจัยที่ตนเองถนัด และสนใจ ปรึกษาผู้เชี่ยวชาญ วางแผนการทำวิจัย เช่น จะทำเรื่องอะไร ขั้นตอนอย่างไร จากนั้นเริ่มเขียนโครงการวิจัยเพื่อขอรับทุนสนับสนุน

2. วางแผนค่าใช้จ่ายทั้งหมดตลอดการทำวิจัย และควรวางหาข้อมูลประกอบหลายๆ ด้านเพื่อเขียนโครงการขอรับทุนสนับสนุน

3. เดินทางไปสถานที่เก็บข้อมูล และ เก็บข้อมูลกลับมาด้วยภาพ และวิดีโอ นำมาศึกษาอย่างละเอียด เพื่อให้ได้งานวิจัยที่มีคุณภาพ

7. เทคนิคหรือกลยุทธ์ที่ทำให้เกิดความสำเร็จ

มีความชัดเจนในโครงการ ชี้แจงเหตุผลและประโยชน์ของโครงการซึ่งสอดคล้องกับการนำมาใช้ในรายวิชา และค่าใช้จ่ายต้องมีความชัดเจน รวมถึงการใส่ตัวอย่างประกอบ เช่น ภาพ เพื่อให้คณะกรรมการเห็นภาพของงานวิจัยมากขึ้น

8. ผู้ที่มีส่วนร่วมทำให้เกิดความสำเร็จ และบทบาทของบุคคลนั้น

ผู้ช่วยวิจัยจะเป็นร่วมช่วยเก็บข้อมูล เรียบเรียงข้อมูล และการเขียนงานวิจัย

ที่ปรึกษางานวิจัยเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านสถาปัตยกรรม เป็นผู้แนะนำการหาข้อมูล การเก็บข้อมูล และความรู้ทางด้านสถาปัตยกรรม

9. อุปสรรคหรือปัญหาในการทำงาน และแนวทางในการแก้ปัญหา/อุปสรรคดังกล่าว

1. กรรมการผู้อ่านหัวข้อโครงการวิจัยชั้นนี้ มองไม่เห็นภาพและไม่เข้าใจว่าการเดินทางไปเก็บข้อมูลในต่างประเทศสำคัญอย่างไร แก้ไขโดยใช้ภาพประกอบในโครงการวิจัย เพื่อให้กรรมการมองเห็นภาพชัดเจนขึ้น และเขียนอธิบายถึงประโยชน์ของการเดินทางไปเก็บข้อมูลที่ประเทศในแถบยุโรป

2. ปัญหาด้านงบประมาณที่มีจำกัด จึงจำเป็นต้องใช้เงินส่วนตัวช่วย ดังนั้นวิธีแก้ไขเพื่อไม่ให้เกิดเหตุการณ์เช่นนี้ จำเป็นต้องอาศัยการวางแผนการเดินทางอย่างเป็นระบบ เช่น การใช้รถไฟ หรือเครื่องบิน เพื่อกำหนดค่าใช้จ่ายให้ชัดเจน และอยู่ในขอบเขตของทุนวิจัยที่ขอไว้

10. ผลลัพธ์หรือความสำเร็จที่เกิดขึ้นคือ

การได้รับอนุมัติทุนวิจัยทางด้านเทคนิคการเล่าเรื่องราวด้วยภาพสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ ผสมกับผลงานแอนิเมชัน

11. การเรียนรู้ของผู้เล่าเรื่องจากประสบการณ์ความสำเร็จดังกล่าว

ผู้เล่าเรื่องได้เรียนรู้ขั้นตอนการเตรียมข้อมูลเพื่อขอทุนวิจัย การขอคำปรึกษาจากผู้เชี่ยวชาญ การวางแผนการทำวิจัยเพื่อใช้ประกอบการขอทุนวิจัย

12. สมรรถนะ (ความรู้ ทักษะ หรือทัศนคติ) ของผู้เล่าเรื่อง

ความรู้ในงานสถาปัตยกรรมและงานแอนิเมชัน มีความสามารถในการถ่ายภาพ ทักษะการใช้คอมพิวเตอร์ และความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานศิลปะ เพื่อให้เกิดผลงานทางแอนิเมชันที่ผสมผสานงานสถาปัตยกรรม

13. ผลงานเชิงประจักษ์ของผู้เล่าเรื่อง คือ

ได้รับทุนวิจัยจากมหาวิทยาลัยรังสิต และการเก็บข้อมูลที่สามารถดำเนินการแผนการทำวิจัย