



# โครงการการพัฒนานาแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (BEST PRACTICE) บูรณาการดนตรีผสมผสานการแสดงท้องถิ่นไทย



กองส่งเสริมและประสานเพื่อประโยชน์ทางวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม

# 🎵 1. PAIN POINT



- ขาดต่อการเข้าถึงคนรุ่นใหม่
- สร้างกลุ่มเครือข่ายด้านดนตรี  
ให้มีความเข้มแข็ง
- พื้นที่การบูรณาการ ดนตรีไทย  
+ ดนตรีสากล + ดนตรีคลาสสิก
- ดนตรีไทยยังไม่เป็นที่รู้จัก  
ในระดับสากลอย่างกว้างขวาง



# ๑ วัตถุประสงค์



## ถ่ายทอดองค์ความรู้ ด้านศิลปกรรมศาสตร์ และ อววน.

เพื่อถ่ายทอดผลงานวิจัย  
ศิลปะการดนตรีและการแสดง  
ยกระดับองค์ความรู้และพัฒนา  
ศักยภาพให้กับเยาวชนระดับ  
อุดมศึกษาในสังกัด อว.



## สร้างเครือข่ายเยาวชน

เพื่อสร้างเครือข่ายเยาวชน  
ระดับอุดมศึกษาในสังกัด อว.  
ร่วมกันสืบสานศิลปะการดนตรี  
และการแสดงวัฒนธรรมพื้นถิ่น  
ไทย



## กระตุ้นและขับเคลื่อน เศรษฐกิจระดับภูมิภาค

เพื่อกระตุ้นและขับเคลื่อน  
การพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์  
ด้านดนตรีในแต่ละภูมิภาคของ  
ไทย ให้สามารถพัฒนาไปสู่การ  
แข่งขันในระดับนานาชาติได้



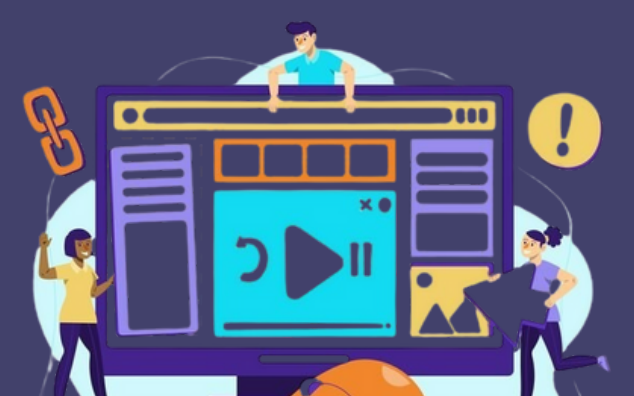
## พัฒนาแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices)

เพื่อถอดบทเรียนองค์ความรู้  
และแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best  
Practices) จากการประกวด  
วงดนตรีผสมผสานประกอบ  
การแสดงวัฒนธรรมพื้นถิ่นไทย  
ระดับอุดมศึกษา



## ส่งเสริมคุณค่า และเผยแพร่การรับรู้

เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้รับ  
ไปส่งเสริมคุณค่าและเผยแพร่  
การรับรู้ความงอกงามของ  
ศิลปะวัฒนธรรม ผ่านสื่อและ  
เทคโนโลยีที่ทันสมัย



## 🎵 PAIN POINTS

## 🎵 2. SOLUTIONS

|                                                           |    |                                                  |
|-----------------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------|
| ยากต่อการเข้าถึงคนรุ่นใหม่                                | ➡➡ | <b>Knowledge Management</b>                      |
| สร้างกลุ่มเครือข่ายด้านดนตรีให้มีความเข้มแข็ง             | ➡➡ | <b>MHESI Music Variety Awards</b>                |
| พื้นที่การบูรณาการ<br>ดนตรีไทย + ดนตรีสากล + ดนตรีคลาสสิก | ➡➡ | <b>Best Practice</b>                             |
| ดนตรีไทยยังไม่เป็นที่รู้จักในระดับสากล<br>อย่างกว้างขวาง  | ➡➡ | <b>การส่งเสริมคุณค่า<br/>และเผยแพร่การรับรู้</b> |

## ๓. การดำเนินงาน

| กิจกรรม                                 | มิ.ย. | ก.ค. | ส.ค. | ก.ย. |
|-----------------------------------------|-------|------|------|------|
| 1. เตรียมการ                            |       |      |      |      |
| 2. Knowledge Management: KM             |       |      |      |      |
| 3. MHESI Music Variety Awards           |       |      |      |      |
| 4. Best Practices                       |       |      |      |      |
| 5. การส่งเสริมคุณค่าและเผยแพร่การรับรู้ |       |      |      |      |
| 6. สรุปผลการดำเนินงาน                   |       |      |      |      |

# 4. BUSINESS MODEL CANVAS

## Key Partners

อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญในสาขา  
ศิลปศาสตร์ด้านต่าง ๆ

บุคลากรกระทรวง อว.  
ช่วยสนับสนุนการดำเนินงาน

สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ  
สนับสนุนงบประมาณ

สื่อมวลชน ประชาสัมพันธ์  
จังหวัด ช่วยในการเผยแพร่  
ผลงานที่เป็นรูปธรรม

## Key Activities

1. KM เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้
2. ประกวดวงดนตรีเพื่อสร้าง  
เครือข่าย สร้างเวที
3. สรุปและสร้างแนวปฏิบัติที่ดี
4. เผยแพร่ผลงานให้เป็นที่  
ประจักษ์ สร้างการรับรู้  
เกิดผลงานที่เป็นรูปธรรม

## Key Resources

**ทรัพยากรมนุษย์**  
เยาวชน  
ผู้เชี่ยวชาญ  
ประชาชนและสื่อมวลชน

## Value Propositions

1. ได้รับการถ่ายทอดองค์  
ความรู้จากงานวิจัย  
ด้านศิลปศาสตร์ (จาก KM)
2. ได้สร้างเครือข่ายเยาวชน  
ผู้สืบสานและสร้างสรรค์งาน  
ด้านศิลปศาสตร์
3. ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และ  
รวมพลังสมองสร้าง  
แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ  
(Best Practices)
4. เผยแพร่องค์ความรู้ที่ได้รับ  
ผ่านการปฏิบัติ
5. ได้ผลงานเป็นรูปธรรม  
สำหรับนำไปสร้างงาน  
(เพลงและ Music VDO)

## Customer Relationship

การสนับสนุนและส่งเสริม  
ด้วยทรัพยากรที่เป็นประโยชน์  
ต่อการเรียนรู้  
ทั้งคน (ผู้เชี่ยวชาญ) งาน  
(Event) เงิน (งบประมาณ)  
นำไปสู่การสร้างความรู้ใหม่  
สร้างงาน สร้างรายได้

## Channels

1. การถ่ายทอดองค์ความรู้  
จากผู้เชี่ยวชาญดนตรีและ  
การแสดงแต่ละสาขา
2. การจัดกิจกรรมเสริมสร้าง  
เครือข่าย สร้างแนวปฏิบัติ  
และสร้างผลงาน

## Customer Segments

เยาวชนผู้เข้าร่วมกิจกรรม  
การประกวดวงดนตรีผสม  
ผสานประกอบการแสดง  
วัฒนธรรมพื้นถิ่นไทยระดับ  
อุดมศึกษา

ซึ่งต้องการ...

1. การเรียนรู้วิชาด้าน  
ศิลปศาสตร์ร่วมสมัย  
ที่ใช้งานได้จริง
2. ต้องการเวทีในการแสดง  
ความสามารถ
3. ต้องการพัฒนาตนเอง

## Cost Structure

1. ต้นทุนด้านบุคลากร : ผู้เชี่ยวชาญในสาขาต่าง ๆ ที่จะมาถ่ายทอดความรู้ และสรุป  
ออกมาเป็นแนวปฏิบัติที่ยั่งยืน
2. ต้นทุนด้านงาน : การจัดกิจกรรมเพื่อการถ่ายทอดองค์ความรู้ สร้างเครือข่าย  
สร้างแนวปฏิบัติ และสร้างผลงานที่เป็นรูปธรรม อย่างครบวงจร
3. ต้นทุนด้านเงิน : ได้รับการสนับสนุนงบประมาณวิจัยจากสำนักงานการวิจัย  
แห่งชาติ จำนวน 5,000,000 บาท

## Revenue Stream

1. เยาวชนมีโอกาสพัฒนาตนเองผ่านการได้เรียนรู้จากผู้เชี่ยวชาญ
2. ได้มีโอกาสสร้างผลงานเชิงปฏิบัติ สร้างแนวปฏิบัติ
3. ได้ชิ้นงานเป็นรูปธรรม เป็นผลงานสำหรับการสร้างอาชีพในอนาคต
4. ได้ผลงานดนตรีและการแสดงที่ร่วมสมัย มาส่งเสริมการท่องเที่ยวพื้นถิ่น  
สามารถต่อยอดสู่การสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้



# ๕. IMPACT PATHWAY



## ปัจจัยนำเข้า (Input)

1. งบประมาณ : 5,000,000 บาท

2. คณะผู้ดำเนินงาน ประกอบด้วย

### 2.1 ผู้เชี่ยวชาญด้านดนตรี

1. อ.ดำริห์ บรรณวิทยกิจ (ม.ศิลปากร)
2. ผศ.ดร.สุรพล ัญญวิบูลย์ (ม.เกษตรศาสตร์)
3. ดร.วานิช โปตะวนิช (ม.รังสิต/กรมศิลปากร)
4. ผศ.ดร.ปัทมวิธ สนิทนราทร (ม.อัสสัมชัญ)

### 2.2 สำนักงานปลัดกระทรวง อว.

### 2.3 ประสานงานส่งเสริมวิชาการและเครือข่าย

- มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี
- มหาวิทยาลัยทักษิณ
- มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่
- มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ฯ

### 2.4 สื่อสารมวลชน : ThaiPBS

### 3. แนวคิดหลักที่ใช้

- การแสดงวัฒนธรรมพื้นถิ่น และดนตรีพื้นถิ่น เพื่อบูรณาการร่วมกับดนตรีสากลและดนตรีคลาสสิก
- Visual media technology ผสมผสานร่วมกับสุนทรียศาสตร์ทางด้านดนตรี
- การพัฒนานิสิต/นักศึกษา สู่แนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ ด้านศิลปศาสตร์
- การใช้องค์ความรู้ด้าน อววน. พัฒนา Soft Power ด้านดนตรี ให้เกิดผลกระทบในการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์

## ผลผลิต (Output)

- บทความทางวิชาการ : 3 เรื่อง
- การพัฒนาทำลังคน: 2,000 คน
- เครือข่ายด้านวิชาการ (มหาวิทยาลัย) : ไม่น้อยกว่า 15 เครือข่าย
- ผลงานการบูรณาการดนตรี ผสมผสานการแสดงท้องถิ่นไทย: 5 ผลงาน

## ผลลัพธ์ (Outcome)

### 1st User

เยาวชนและบุคลากร  
ในสถาบันอุดมศึกษา  
ด้านศิลปกรรมศาสตร์

### 2nd User

เยาวชนและประชาชน  
ในชุมชนท้องถิ่น

### Final User

กระทรวง อว.  
และ THACCA

1. การนำแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) ในการดำเนินกิจกรรม ด้านศิลปกรรมศาสตร์ และ อววน. ไปใช้ในกระบวนการศึกษา เช่น พัฒนาหลักสูตร พัฒนาตนเอง พัฒนาทักษะด้านวิชาชีพอย่างเป็นระบบ มุ่งองค์ความรู้รองรับ
2. เพลงพื้นถิ่นที่ได้รับการปรับปรุงด้วยเทคโนโลยีสมัยใหม่ เป็นตัวอย่างการเผยแพร่ความรู้ใหม่อย่างกว้างขวาง

การจัดกิจกรรมประกวด 4 ภาค  
สร้างการรับรู้ให้แก่เยาวชนและ  
ประชาชนในชุมชน ให้มีความร่วมมือ  
และสนับสนุนการดนตรีและการแสดง  
ท้องถิ่นอย่างต่อเนื่อง

ผลักดันแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) ในการดำเนินกิจกรรมด้านศิลปกรรมศาสตร์ ไปสู่นโยบายและการปฏิบัติ ช่วยส่งเสริม Soft Power ด้านดนตรี

## ผลกระทบ (Impact)

### 1. ผลกระทบทางเศรษฐกิจ

การนำต้นแบบแนวปฏิบัติที่เป็นเลิศ (Best Practices) ในการดำเนินกิจกรรมด้านศิลปกรรมศาสตร์ และ อววน. ไปปรับใช้ในการสร้างมูลค่าให้แก่วัฒนธรรมพื้นถิ่น ส่งเสริมการท่องเที่ยว สามารถพัฒนาให้เป็นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในระดับภูมิภาค ประเทศ และนานาชาติ

### 2. ผลกระทบทางสังคม

เครือข่ายเยาวชนและประชาชนจากการประกวดวงดนตรีผสมผสาน ประกอบการแสดงวัฒนธรรมพื้นถิ่นไทย ระดับอุดมศึกษา ในระดับภูมิภาค 4 ภาค เกิดความร่วมมือและสนับสนุนการดนตรีและการแสดงท้องถิ่นอย่างต่อเนื่องและเข้มแข็ง



# Q & A

