

ชื่อโครงการ : การประกอบพาร์ทโปรดักส์ จาไมก้า คลีนรูม 2.5

COMPONENT PART PRODUCT JAMAICA

CLEANROOM 2.5



สรชล อุสุวรรณ



พุทธินันท์ ทองน้อม

นาย สรชล อุสุวรรณ รหัสนักศึกษา 49011392

นาย พุทธินันท์ ทองน้อม รหัสนักศึกษา 49011234

ภาควิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ปฏิบัติงานสหกิจศึกษาตำแหน่ง ผู้ช่วยสอน (Trainer) แผนก Training

ณ บริษัท เวสเทิร์น ดิจิตอล (ประเทศไทย) จำกัด

ระหว่างวันที่ 4 มกราคม ถึงวันที่ 23 เมษายน 2553

สาเหตุและปัญหาในการจัดทำโครงการ

จากการเข้าร่วมโครงการสหกิจศึกษาได้รับมอบหมายให้เข้าฝึกปฏิบัติงานจริง ณ บริษัท เวสเทิร์น ดิจิตอล(ประเทศไทย) จำกัด ในตำแหน่ง ผู้ช่วยสอน(Trainer) แผนก Training ซึ่งแผนกดังกล่าวมีหน้าที่หลักในการจัดฝึกอบรมความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการผลิตให้กับพนักงานใหม่ของบริษัทฯ ที่ผ่านมาการฝึกอบรมของแผนกนั้นจะนำเสนอในรูปแบบของสไลด์ Power point เป็นหลัก และการอบรมยังใช้เวลายาวนานจึงทำให้การอบรมขาดความน่าสนใจ น่าเบื่อหน่าย ส่งผลให้ผลสัมฤทธิ์ของการฝึกอบรมไม่ค่อยบรรลุเป้าประสงค์มากนัก ด้วยเหตุนี้จึงได้สนใจที่จะทำการศึกษาข้อมูลการฝึกอบรมของบริษัทฯ เพื่อพัฒนาแนวทางการฝึกอบรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น โดยได้เสนอโครงการการพัฒนาการฝึกอบรมในรูปแบบสไลด์แอนิเมชัน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจและลดเวลาในการฝึกอบรม

แนวคิดของโครงการ

พัฒนาสื่อประกอบการฝึกอบรมในรูปแบบสไลด์แอนิเมชัน เพื่อปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นจากระบบการฝึกอบรมแบบเดิมที่แผนก Training ใช้สไลด์หลักเป็น Power point

วัตถุประสงค์ของโครงการ

ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมัลติมีเดียโดยมีการนำเสนอในรูปแบบของสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบแอนิเมชัน เพื่อให้เกิดความน่าสนใจในการเรียนรู้ของผู้เข้ารับการฝึกอบรม มีวัตถุประสงค์ของโครงการ ดังต่อไปนี้

1. เพื่อให้พนักงานมีความรู้ความเข้าใจขั้นตอนการประกอบพาร์ท โปรดักส์ จาไมก้า คลีนรูม 2.5

2. เพื่อพัฒนาสื่อการนำเสนอให้เกิดความน่าสนใจและเป็นสื่อการเรียนรู้ที่จะสามารถทำให้พนักงานปฏิบัติงานตามขั้นตอนได้อย่างถูกต้อง
3. เพื่อลดระยะเวลาในการฝึกอบรมพนักงาน
4. เพื่อลดปริมาณงานเสียที่เกิดจากขั้นตอนการผลิตให้น้อยลง
5. เพื่อสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับบริษัทฯ วัฒนธรรมองค์กร ตลอดจนกฎ ระเบียบต่างๆ ของบริษัทฯ
6. เพื่อได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม
7. เพื่อให้เกิดทักษะการปฏิบัติงานด้านวิชาชีพจากการปฏิบัติงานจริง

ขอบเขตของการปฏิบัติโครงการ

ในการพัฒนาสื่อแบบมัลติมีเดียโดยมีการนำเสนอในรูปแบบของสื่อการเรียนการสอนในรูปแบบแอนิเมชัน ขอบเขตเนื้อหาที่กำหนดไว้ในสื่อการเรียนรู้ประกอบด้วย

1. ประวัติ บริษัท เวสเทิร์น ดิจิตอล (ประเทศไทย) จำกัด
2. รายละเอียดชิ้นส่วน พาร์ท โปรดักส์ จาไมก้า คลินรัม 2.5
3. ขั้นตอนการประกอบ พาร์ท โปรดักส์ จาไมก้า คลินรัม 2.5
4. รูปภาพขั้นตอนการประกอบ พาร์ท โปรดักส์ จาไมก้า คลินรัม 2.5
5. วิดีโอขั้นตอนการประกอบ พาร์ทโปรดักส์ จาไมก้า คลินรัม 2.5

ขั้นตอนการจัดทำโครงการ

ในการเข้าปฏิบัติงานสหกิจศึกษา ณ บริษัท เวสเทิร์น ดิจิตอล(ประเทศไทย) จำกัด เป็นระยะเวลา รวม 16 สัปดาห์ โดยปฏิบัติงานตั้งแต่วันที่ 4 มกราคม 2553 ถึง วันที่ 23 เมษายน 2553 โดยได้ทำการศึกษา เพื่อจัดทำโครงการพัฒนาสื่อการเรียนรู้แบบมัลติมีเดียในรูปแบบแอนิเมชัน ทั้งนี้มีขั้นตอนการจัดทำตลอดโครงการดังแผนการปฏิบัติงาน ดังนี้

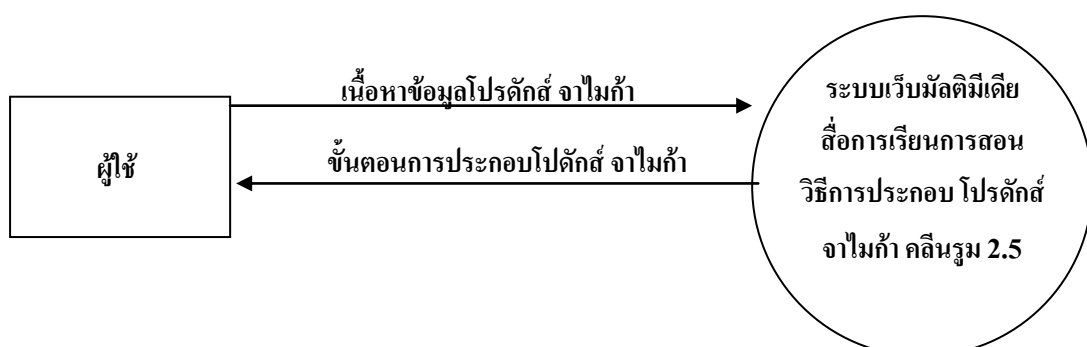
ตารางที่ 1 แผนการดำเนินงาน

No.	หัวข้อ	ระยะเวลาการดำเนินงาน															
		มกราคม 2553				กุมภาพันธ์ 2553				มีนาคม 2553				เมษายน 2553			
		สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่				สัปดาห์ที่			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	เสนอหัวข้อโครงการ																
2.	ศึกษาและรวบรวมข้อมูล																
3.	วางแผนโครงการ																
4.	ออกแบบหน้าเว็บ																
5.	จัดทำแอนิเมชัน																
6.	ติดต่อเสียงและวิดีโอ																
7.	ทดสอบและแก้ไขงาน																
8.	สรุปและประเมินผล																
9.	จัดทำรายงาน																

การออกแบบระบบใหม่

1. แผนภาพบริบท (Context Diagram)

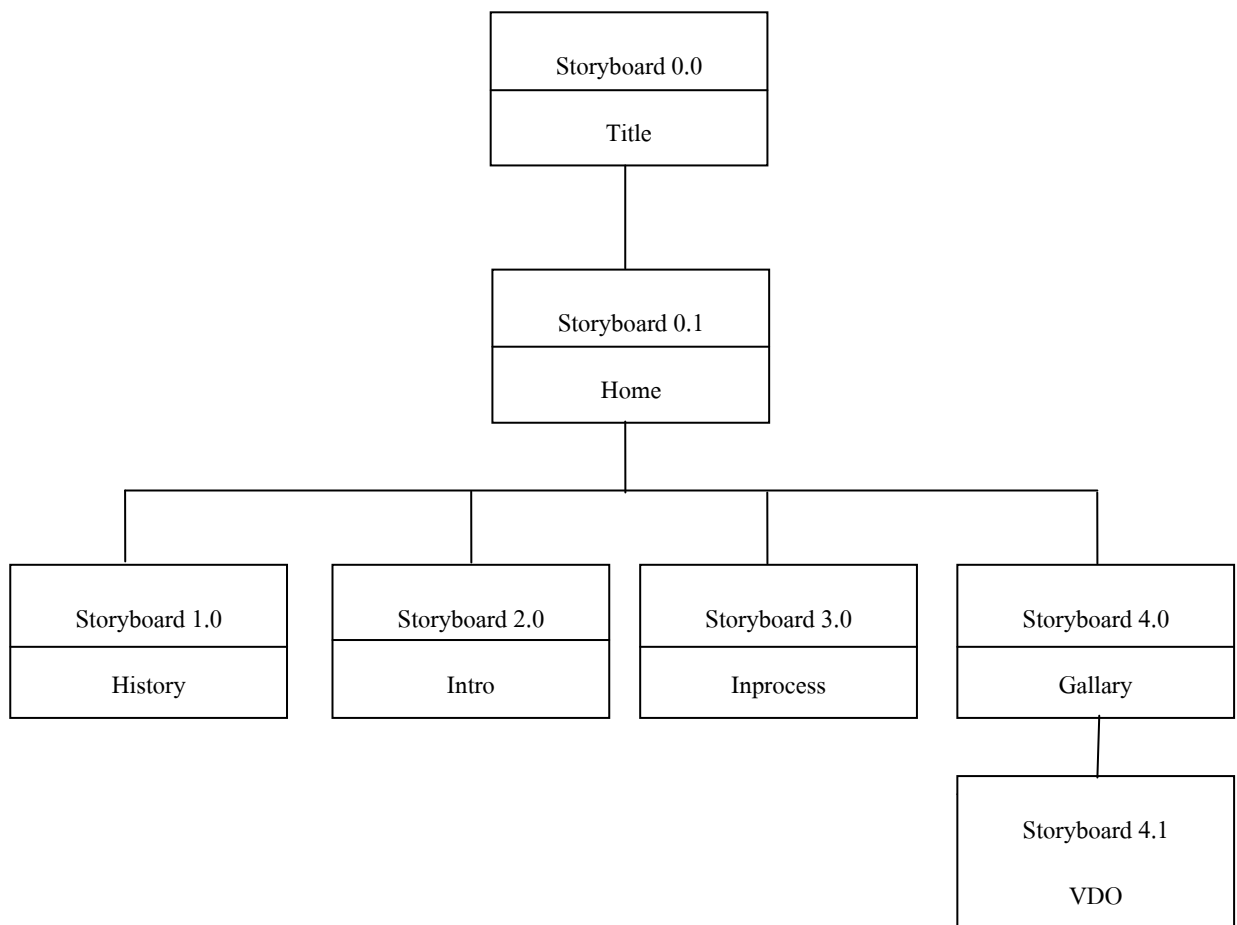
แผนภาพบริบทจะแสดงให้เห็นถึงภาพรวมการทำงานในระบบเว็บมัลติมีเดียแนะนำภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งในกระบวนการทำงานจะมีผู้ใช้ระบบ คือผู้ที่เข้ามาในระบบเพื่อทำการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับคำศัพท์ ตามที่ผู้ดูแลระบบได้ให้ข้อมูลไว้ในระบบ โดยผู้ใช้งานจะทำการเลือกข้อมูลที่ต้องการทราบและได้รับข้อมูลที่ต้องการนั้นกลับไปโดยผ่านทางระบบเว็บมัลติมีเดียแนะนำภาษาอังกฤษ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 การวิเคราะห์ระบบการทำงานโดยภาพรวมจะเป็นดังแสดงในรูปที่ 1



รูปที่ 1 แผนภาพบริบท (Context Diagram) Level 0

2. การออกแบบลำดับและผังของระบบ (System Structure Chart)

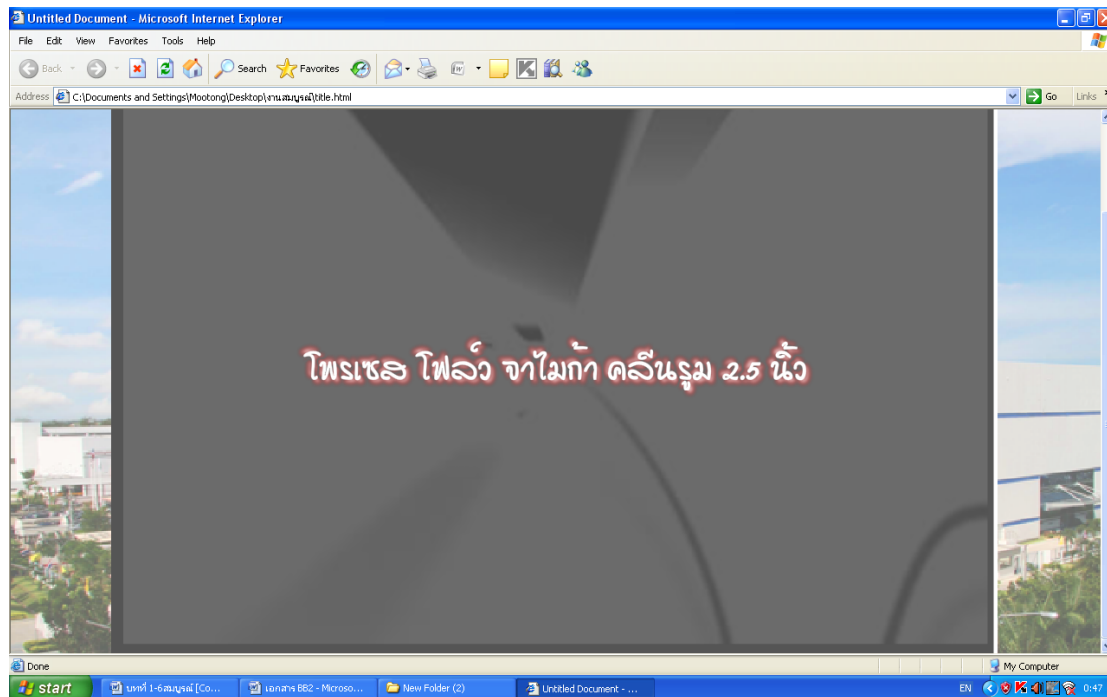
ระบบได้มีการจัดทำ System Structure Chart โดยนำมาใช้ในการแสดงลำดับเมนูในหน้าต่างๆ ภายในสื่อการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดความเข้าใจและทราบว่าภายในระบบประกอบไปด้วยหน้าอะไรบ้าง ซึ่งเป็นผลดีที่จะช่วยให้เข้าใจลำดับเมนูในหน้าเว็บเพจต่างๆ ภายในระบบมากยิ่งขึ้น โดยการออกแบบลำดับและผังของระบบจะเป็นดังแสดงในรูปที่ 2



รูปที่ 2 ออกแบบลำดับและผังของระบบ (System Structure Chart)

Code Story Board 0.0

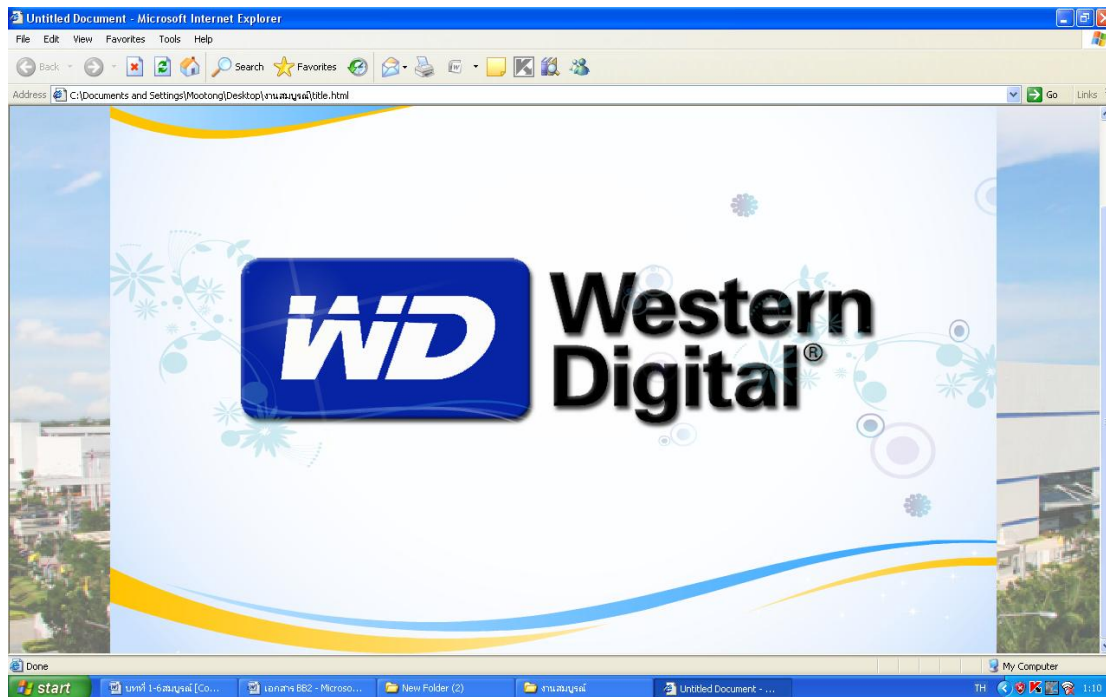
Name Title



Sound	เสียงดนตรี
Picture	มี
Video	ไม่มี
Animation	ภาพเคลื่อนไหว / ตัวอักษร เคลื่อนไหว
Process/Action	ปุ่มคลิกเพื่อเข้าสู่หน้า Home
3D	ไม่มี
Link to	ใช้เมนู Link ไปยังหน้าต่าง ๆ
คำบรรยาย	ชื่อ พาร์ท โปรดักส์ จาไมก้า
อื่นๆ	ไม่มี

Code Story Board 0.1

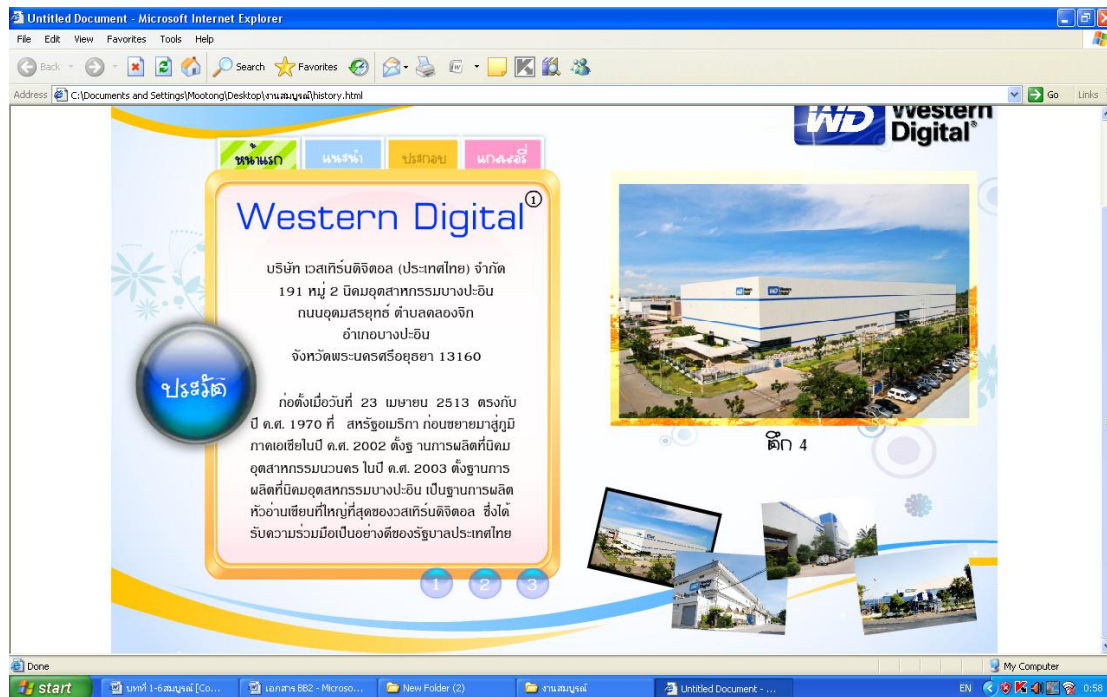
Name Home



Sound	เสียงดนตรี
Picture	มี
Video	ไม่มี
Animation	ภาพเคลื่อนไหว / ตัวอักษร เคลื่อนไหว
Process/Action	คลิกปุ่มเพื่อเปลี่ยนหน้า
3D	ไม่มี
Link to	ใช้เมนู Link ไปยังหน้าต่าง ๆ
คำบรรยาย	ชื่อ พาร์ท โปรดักส์ จาไมก้า
อื่นๆ	ไม่มี

Code Story Board 1.0

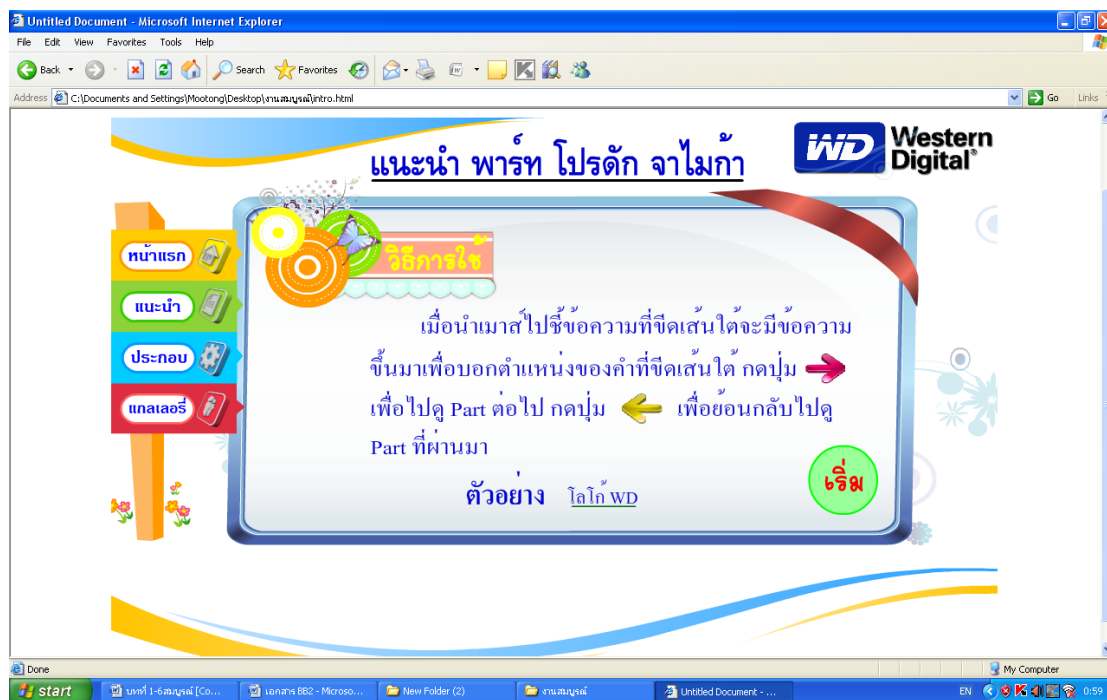
Name History



Sound	เสียงดนตรี
Picture	มี
Video	ไม่มี
Animation	ภาพเคลื่อนไหว / ตัวอักษร เคลื่อนไหว
Process/Action	คลิกปุ่มเพื่อเปลี่ยนหน้า
3D	ไม่มี
Link to	ใช้เมนู Link ไปยังหน้าต่าง ๆ
คำบรรยาย	ประวัติบริษัท เวสเทิร์น ดิจิตอล (ประเทศไทย) จำกัด
อื่นๆ	ไม่มี

Code Story Board 2.0

Name Home



Sound	บรรยายคำศัพท์เฉพาะ
Picture	มี
Video	ไม่มี
Animation	ภาพเคลื่อนไหว / ตัวอักษร เคลื่อนไหว
Process/Action	คลิกปุ่มเพื่อเปลี่ยนหน้า
3D	ไม่มี
Link to	ใช้เมนู Link ไปยังหน้าต่าง ๆ
คำบรรยาย	ชื่อ พาร์ต โปรดักส์ จาไมก้า
อื่นๆ	ไม่มี

Code Story Board 3.0

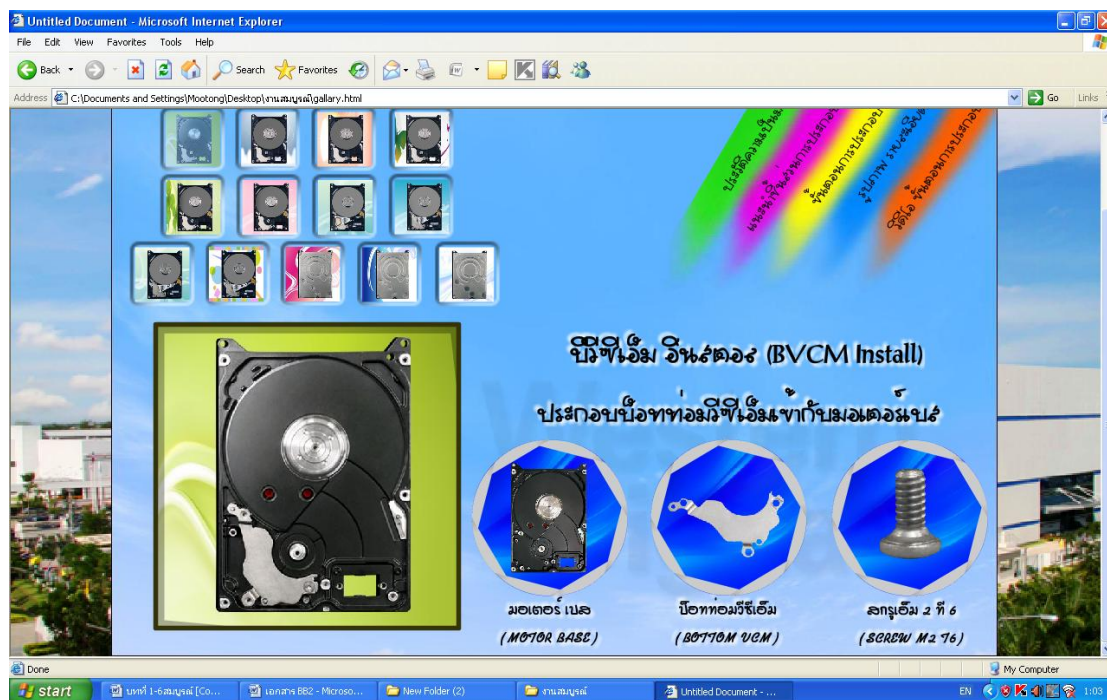
Name Inprocess



Sound	บรรเลง
Picture	มี
Video	ไม่มี
Animation	ภาพเคลื่อนไหว / ตัวอักษร เคลื่อนไหว
Process/Action	คลิกปุ่มควบคุมการเล่น
3D	ไม่มี
Link to	ใช้เมนู Link ไปยังหน้าต่าง ๆ
คำบรรยาย	ขั้นตอนการประกอบ, วิธีการประกอบ
อื่นๆ	ไม่มี

Code Story Board 4.0

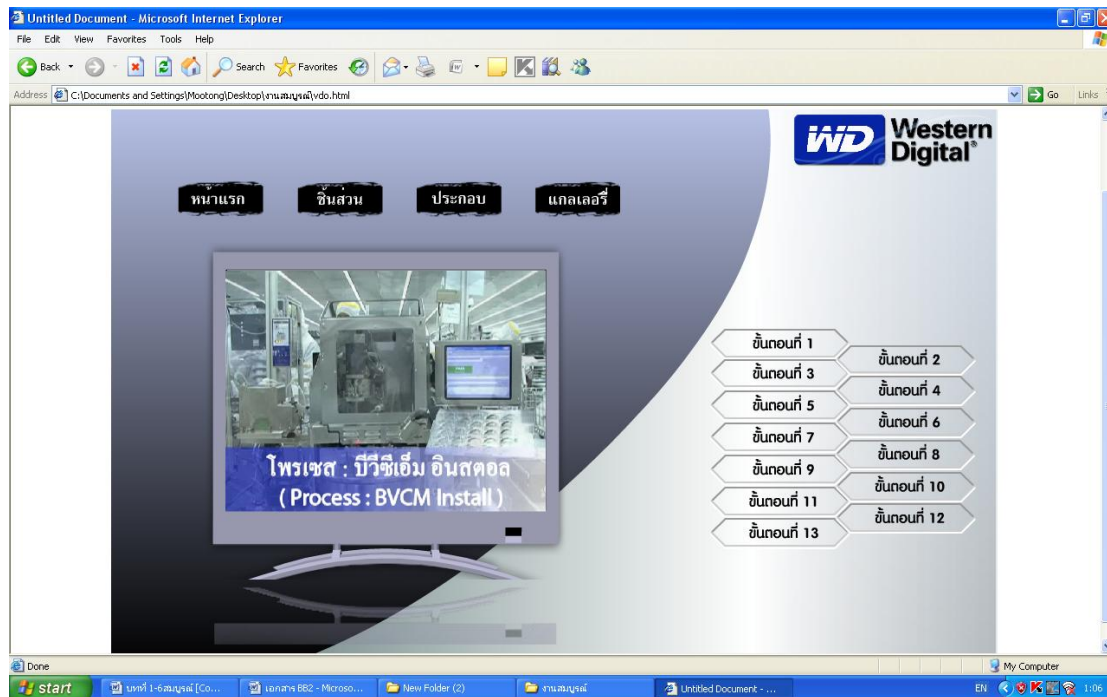
Name Galllary



Sound	บรรเลง
Picture	มี
Video	ไม่มี
Animation	ภาพเคลื่อนไหว / ตัวอักษร เคลื่อนไหว
Process/Action	คลิกปุ่มเพื่อเปลี่ยนขั้นตอน
3D	ไม่มี
Link to	ใช้เมนู Link ไปยังหน้าต่าง ๆ
คำบรรยาย	วิธีการประกอบ
อื่นๆ	ไม่มี

Code Story Board 4.1

Name VDO



Sound	บรรเลง
Picture	มี
Video	มี
Animation	ไม่มี
Process/Action	คลิกปุ่มเพื่อเปลี่ยนขั้นตอน
3D	ไม่มี
Link to	ใช้เมนู Link ไปยังหน้าต่าง ๆ
คำบรรยาย	หัวข้อขั้นตอน
อื่นๆ	ไม่มี

ผลการปฏิบัติงานโครงการ

สหกิจศึกษา (Co-Operation Education) ถือเป็นระบบการศึกษาที่มุ่งเน้นให้ศึกษาเกิดการพัฒนาศักยภาพที่มีอยู่ในตัวของแต่ละบุคคลอย่างไม่จำกัดด้วยการให้โอกาสนักศึกษา ได้มีส่วนร่วมและเดินทางออกไปปฏิบัติงานจริงในแต่ละสถานประกอบการ อย่างเป็นระบบแบบแผนก่อนการสำเร็จการศึกษาและออกไปประกอบวิชาชีพได้ตรงสาขาวิชาตามที่เรียนมา

บริษัท เวสเทิร์น ดิจิตอล ประเทศไทย จำกัด เป็นบริษัทที่ผลิต Hard Disk Drive ขึ้นมาโดยได้มีการส่งออกขายทั้งประเทศไทยและทั่วโลก ซึ่งการที่ได้มาฝึกงานที่แผนก Training ซึ่งเป็นแผนกที่ทำหน้าที่ฝึกอบรมพนักงาน ทำให้ได้รับความรู้เกี่ยวกับขั้นตอนการผลิต และการพัฒนา Hard Disk Drive ตั้งแต่ขั้นตอนการอบรมและพัฒนาพนักงานจนถึงขั้นตอนการผลิตจริง

โดยนักศึกษาได้รับมอบหมายให้ทำการพัฒนาสื่อมัลติมีเดียในรูปแบบเอมึเนชั่นเพื่อใช้เป็นสื่อการเรียนรู้ในการฝึกอบรมพนักงาน โดยสื่อดังกล่าวคาดหวังว่าจะเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ดูแล้วเข้าใจง่ายมากยิ่งขึ้นกว่าสื่อการเรียนรู้อื่นๆ power point เนื่องจากมีสีสันและลักษณะที่เหมาะสม ทั้งนี้ทำให้บริษัทมีสื่อการเรียนการสอนที่ทันสมัยขึ้นและยังสามารถลดระยะเวลาในการฝึกอบรม จึงถือเป็นแนวทางใหม่ที่เหมาะสมสำหรับพนักงานใหม่ซึ่งจะทำให้เกิดความเข้าใจงานได้อย่างถูกต้องและรวดเร็วมากขึ้น และสามารถปฏิบัติตามกฎระเบียบได้อย่างถูกต้อง ทำให้แผนกฝึกอบรมได้รับประโยชน์ในการใช้งานเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานมากขึ้น ดังนั้นการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา จึงมีความจำเป็นต่อการศึกษาและมีประโยชน์ต่อนักศึกษาเป็นอย่างมากเพราะได้มีโอกาสนำความรู้ตามหลักทฤษฎีที่ได้เรียนมาตามรายวิชาต่างๆ ตามแผนการเรียนมาประยุกต์ใช้เพื่อปฏิบัติงานจริงในการพัฒนาออกแบบและจัดทำสื่อการเรียนรู้แบบเอมึเนชั่น ทำให้มีโอกาสวางแผนการทำงาน ได้แก้ไขปัญหาค้นหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้น ได้เรียนรู้ความผิดพลาดที่เกิดขึ้นพร้อมกับแนวทางแก้ไข การควบคุมงานให้เป็นไปตามเป้าหมายตามกำหนดเวลา อย่างไรก็ตามประโยชน์ที่เกิดขึ้นจากการเข้าร่วมสหกิจศึกษาอาจแบ่งเป็นฝ่ายๆ ดังนี้

ประโยชน์ต่อนักศึกษา

ตลอดระยะเวลาที่ได้ปฏิบัติงานในบริษัทฯ ทำให้ได้เรียนรู้ทักษะวิชาชีพอย่างแท้จริง ได้มีโอกาสนำความรู้ด้านทฤษฎีที่เรียนมาประยุกต์ใช้เพื่อให้สอดคล้องและเหมาะสมกับสภาพงานที่ได้รับมอบหมาย นอกเหนือจากความรู้และประสบการณ์ด้านวิชาการวิชาชีพที่ได้รับแล้วนักศึกษายังได้รับประโยชน์ด้านอื่นๆ อีกจากสหกิจศึกษา ดังนี้

- ทำให้ได้ฝึกประสบการณ์วิชาชีพในสาขาที่เรียนเพิ่มเติมนอกเหนือจากการเรียนในห้องเรียนส่งผลให้เกิดความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในวิชาชีพมากยิ่งขึ้น
- ทำให้มีความรู้ความเข้าใจในหลักการและเทคนิคการประยุกต์ใช้ทฤษฎีเข้าสู่การปฏิบัติได้อย่างถูกต้องและเหมาะสม อันจะก่อให้เกิดประโยชน์ต่องานที่ปฏิบัติ

- ทำให้ได้เรียนรู้ปัญหาที่มีโอกาสเกิดขึ้นในการทำงาน ตลอดจนเรียนรู้วิธีการในการแก้ไขปัญหาต่างๆที่เกิดขึ้น
- ทำให้ได้ฝึกการวางแผน ควบคุม และปฏิบัติงานให้เป็นไปตามแผนงานที่วางไว้
- ทำให้เกิดทักษะการสื่อสารที่ดี รู้จักการทำงานเป็นทีม
- ทำให้รู้ถึงจุดบกพร่องหรือจุดที่ตนเองควรต้องพัฒนาเพิ่มเติมเพื่อเพิ่มศักยภาพของตนเองให้เป็นผู้ที่มีศักยภาพพร้อมและเป็นที่ต้องการของสังคมได้ในอนาคต
- ทำให้เกิดการเรียนรู้และพัฒนาตนเอง มีความรับผิดชอบ ความมั่นใจในตนเองมากขึ้น
- ทำให้ได้เรียนรู้หลักการในการประสานงานกับบุคคลต่างๆ ทั้งในแผนกและต่างแผนก
- ทำให้มีความเข้าใจถึงลักษณะของการทำงานจริงและชีวิตประจำวันในการทำงาน

ประโยชน์ที่มีต่อบริษัท

- บริษัทมีโอกาสสร้างความร่วมมือทางวิชาการกับมหาวิทยาลัย อันจะนำไปสู่ความร่วมมือทางวิชาการอื่นๆ ในโอกาสต่อไป
- ช่วยลดค่าใช้จ่ายในการจ้างพนักงานประจำเพิ่มขึ้นในการรับผิดชอบงานโครงการงาน
- ทำให้พนักงานประจำแผนกมีเวลาว่างมากขึ้นจึงมีเวลาในการวางแผน วิเคราะห์ ติดตามงานต่างๆ ส่งผลให้งานโดยรวมของบริษัทมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- ทำให้พนักงานประจำของบริษัทฯ ได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเรียนรู้ร่วมกันกับนักศึกษาสหกิจทางด้านทฤษฎีและแนวคิดใหม่ๆ
- ทำให้แผนก Training ของบริษัทฯ มีสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบเอมิเนชั่นซึ่งเป็นสื่อที่ทันสมัย กระตุ้นและจูงใจพนักงานที่เข้ารับการอบรมทำให้การอบรมมีประสิทธิภาพและบรรลุเป้าประสงค์
- ทำให้พนักงานที่เข้ารับการอบรมมีความสนใจและเกิดความรู้ความเข้าใจในขั้นตอนการประกอบพาร์ท โปรดักส์ จาไมก้า คลินรุม 2.5 อันส่งผลให้เกิดประสิทธิภาพโดยรวมต่อกระบวนการผลิตของบริษัทฯ
- ทำให้บริษัทสามารถลดปริมาณของเสียที่อาจเกิดขึ้นจากความขาดความรู้ความเข้าใจในการประกอบพาร์ท โปรดักส์ จาไมก้า คลินรุม 2.5
- เกิดภาพพจน์ที่ดีด้านการส่งเสริมการศึกษา การให้โอกาสเยาวชนในการเป็นแหล่งเรียนรู้รวมถึงเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการพัฒนาคุณภาพของทรัพยากรบุคคล

ประโยชน์ที่มีต่อสถาบันศึกษา

- มีโอกาสได้ประเมินคุณภาพนักศึกษาซึ่งเป็นช่องทางในการสะท้อนถึงคุณภาพด้านวิชาการของมหาวิทยาลัย

- ทำให้มหาวิทยาลัยได้ข้อมูลย้อนกลับอันเป็นประโยชน์เพื่อการปรับปรุงพัฒนาหลักสูตร และกระบวนการเรียนการสอนให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น
- ทำให้มหาวิทยาลัยมีเครือข่ายที่เป็นสถานประกอบการ อันจัดเป็นแหล่งเรียนรู้เพื่อฝึกประสบการณ์จริงเพิ่มศักยภาพให้แก่นักศึกษาพร้อมที่จะออกปฏิบัติงานด้ทันทีหลังสำเร็จการศึกษา
- เป็นช่องทางการประชาสัมพันธ์มหาวิทยาลัยให้เป็นที่รู้จัก และยอมรับจากสถานประกอบการ
- มีโอกาสในการสร้างความร่วมมือทางด้านวิชาการกับสถานประกอบการ ทั้งความร่วมมือด้านการสร้างผลงานวิชาการ งานวิจัย ฯลฯ

สถานประกอบการ

บริษัท เวสเทิร์น ดิจิตอล (ประเทศไทย) จำกัด

140 หมู่ 2 นิคมอุตสาหกรรมบางปะอิน ถ.อุดมสรยุทธ์ ต.คลองจิก อ.บางปะอิน

จ.พระนครศรีอยุธยา 13160

บริษัท เวสเทิร์น ดิจิตอล (ประเทศไทย) จำกัด เป็นบริษัทที่ผลิต Hard Disk Drive ชั้นนำของประเทศ มีเนื้อที่การผลิตทั้งหมด 450,000 ตารางฟุต และมีพนักงานรวมประมาณ 11,000 คน นับได้ว่าเป็นฐานการผลิตที่ใหญ่ที่สุดของบริษัท เวสเทิร์น ดิจิตอล คอร์ปอเรชั่น ซึ่งมีสาขาอยู่ในประเทศไทยและมาเลเซีย โดยได้ประสบผลสำเร็จเป็นอย่างสูง ในฐานะผู้นำทางเทคโนโลยี และระบบการผลิตที่ทันสมัย บริษัทฯ ให้ความสำคัญอย่างจริงจังและต่อเนื่องในการสร้างผลิตภัณฑ์ที่มีคุณภาพสูงและมีราคาที่แข่งขันได้ในตลาดโลก อีกทั้งยังเน้นการดูแลรักษาส่แวดล้อม ให้สอดคล้องตามข้อบัญญัติของกฎหมาย และตระหนักถึง การพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ โดยมุ่งเน้นการพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างต่อเนื่อง

ผู้รับผิดชอบ

อาจารย์ที่ปรึกษาสหกิจศึกษา

อาจารย์สุพล พรหมมาพันธ์ ภาควิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะสารสนเทศศาสตร์
ที่ปรึกษาและผู้ให้คำแนะนำ บริษัท เวสเทิร์น ดิจิตอล (ประเทศไทย) จำกัด

นางสาวยุภาวดี ไหวท่า ตำแหน่ง Trainer แผนก Training