

การจัดพื้นที่และสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนการสอนที่เน้นความคิดสร้างสรรค์

School of **digitalmedia**
Sripatum University

“การจัดพื้นที่และสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการเรียนการสอนที่เน้นความคิดสร้างสรรค์”

ในการสร้างผลงานสร้างสรรค์แต่ละชิ้นนั้น ย่อมปฏิเสธไม่ได้ว่าการสร้างแรงบันดาลใจและอารมณ์สุนทรีย์นั้นมีส่วนร่วมเป็นอย่างมาก ซึ่งบรรยากาศและพื้นที่ที่เหมาะสมกับการสร้างสรรค์งานยิ่งจะช่วยส่งเสริมให้เกิดแรงบันดาลใจในการออกแบบที่ดี

จากที่คณะจารย์คณะดิจิทัลมีเดียจำนวน 4 ท่าน ได้มีโอกาสเดินทางไปบรรยายและศึกษาดูงานที่ประเทศไต้หวัน และได้เยี่ยมชมมหาวิทยาลัยที่มีการเรียนการสอนด้านศิลปะและการออกแบบ จึงได้นำประสบการณ์จากการเดินทางมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคณาจารย์ท่านอื่นๆในคณะ เพื่อเป็นแนวทางปรับปรุงพื้นที่บริเวณคณะให้เหมาะกับการเรียนการสอนที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ และสามารถเป็นพื้นที่จัดแสดงผลงานของนักศึกษาและคณาจารย์แก่บุคลากรในมหาวิทยาลัยและบุคคลภายนอกได้อีกด้วย

ลักษณะพื้นที่ใช้สอยของคณะดิจิทัลมีเดีย

ปัจจุบัน คณะดิจิทัลมีเดียตั้งอยู่ที่อาคาร 11 ชั้น 5 และ 6 มหาวิทยาลัยศรีปทุม โดยแบ่งพื้นที่ใช้สอยได้ดังนี้

ลำดับ	พื้นที่	การใช้สอย
1	School Office	พื้นที่ทำงานสำหรับอาจารย์และเจ้าหน้าที่คณะดิจิทัลมีเดีย
2	Art Lab	พื้นที่เอนกประสงค์ที่สามารถสร้างสรรค์งานศิลปะได้หลากหลาย
3	Computer Lab	พื้นที่ที่ควบคุมแสงได้ มีคอมพิวเตอร์สำหรับนักศึกษาและอาจารย์ จอมอนิเตอร์ขนาดใหญ่สำหรับแสดงการสอน
4	Photo&VFX Lab	พื้นที่ที่ควบคุมแสงได้ สามารถจัดแสงและจัดพื้นที่สำหรับถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวได้อย่างอิสระ
5	Thesis Lab	พื้นที่สำหรับนักศึกษาที่ทำงาน thesis ควรมีที่เก็บ reference และมีเครื่องคอมพิวเตอร์สำหรับนักศึกษาอย่างพอเพียง
6	Idea Room/ Seminar	พื้นที่สำหรับการตรวจงานและการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบการสัมมนา หรือการเรียนที่เน้นการสื่อสารระหว่างบุคคล

ซึ่งพื้นที่ใช้สอยเหล่านี้ได้มีการปรับปรุงให้เข้ากับรูปแบบการเรียนการสอนของคณะดิจิทัลมีเดียมาตลอดตั้งแต่ยังอยู่ที่ตึก 5 เมื่อมีการย้ายห้องเรียนทั้งหมดมาที่ตึก 11 จึงมีการปรึกษาหารือกันระหว่างคณาจารย์เพื่อพัฒนาพื้นที่ใช้สอยให้เอื้อต่อการเรียนการสอนที่เน้นด้านความคิดสร้างสรรค์อย่างแท้จริง

ประสบการณ์จากประเทศไต้หวัน

จากที่คณาจารย์คณะดิจิทัลมีเดียได้ไปดูเยี่ยมชมมหาวิทยาลัยที่มีการเรียนการสอนด้านการออกแบบสื่อดิจิทัลคอนเทนต์ในประเทศไต้หวัน อันได้แก่ Southern Taiwan University และ Kun Shan University พบว่าในการเรียนการสอนวิชาเชิงสร้างสรรค์ สภาพแวดล้อมรอบๆ ตัวส่งผลเป็นอย่างมากต่อตัวนักศึกษา จึงสามารถเห็นได้ชัดว่า พื้นที่ในการเรียนการสอนนั้นจะมีองค์ประกอบทางศิลปะแทรกอยู่ด้วยเสมอ ดังจะแบ่งได้เป็น 3 พื้นที่หลักๆ ดังนี้

1. อาคารสถานที่

โครงสร้างทางสถาปัตยกรรมของอาคารสถานที่ มีการนำเอางานศิลปะเข้ามาผสมไปในโครงสร้างของตัวอาคาร เป็นการปลูกฝังแนวความคิดและกระตุ้นมุมมองทางศิลปะให้กับนักศึกษา



การนำพื้นภาพถ่ายขนาดใหญ่มาประดับที่ระเบียง ช่วยสร้างพื้นที่ที่ดูโดดเด่นและน่าสนใจ

2. ห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ

ห้องเรียนและห้องปฏิบัติการ เป็นสถานที่ที่นักศึกษาใช้เวลาอยู่เป็นเวลานาน เพื่อคิดและผลิตผลงานสร้างสรรค์ตามโจทย์ของแต่ละวิชา การสร้างสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการทำงาน มีอุปกรณ์ สื่ออ้างอิง สามารถเข้าใช้งานได้ตลอดเวลาที่ต้องการ และมีความเป็นส่วนตัว จึงช่วยให้นักศึกษาสามารถสร้างผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ตัวอย่างพื้นที่ห้อง studio ของนักศึกษาที่ประเทศไต้หวัน



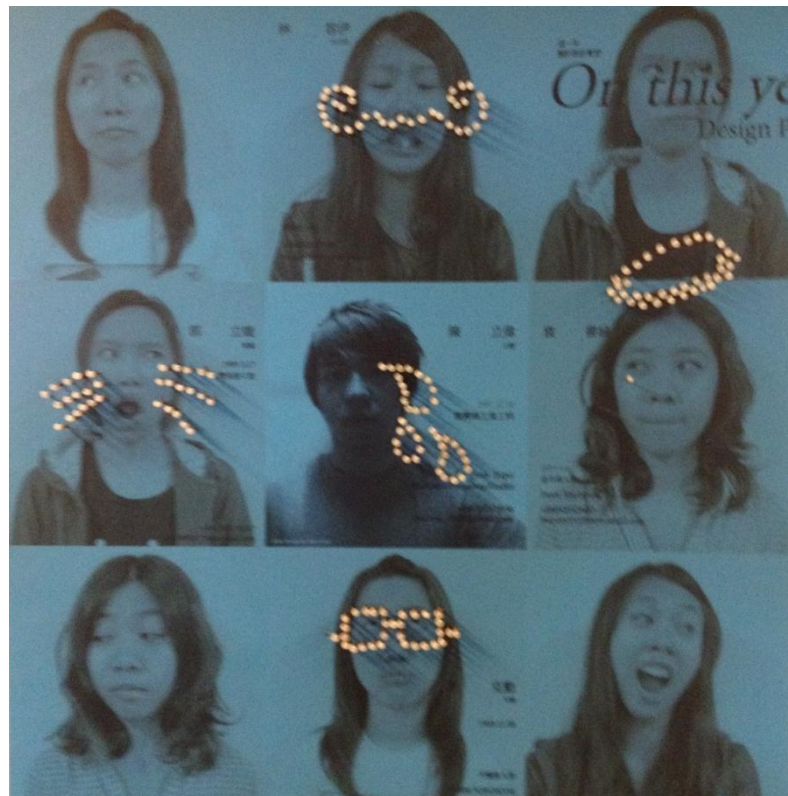
ตัวอย่างพื้นที่ Study Area ที่ประเทศไต้หวัน

3. พื้นที่จัดแสดงผลงานนักศึกษา

พื้นที่จัดแสดงผลงานนักศึกษา ถือว่าเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อคุณภาพงานของนักศึกษา เพราะการที่นักศึกษารุ่นน้องได้เห็นผลงานของรุ่นพี่ ทำให้ตัวนักศึกษาเข้าใจถึงสิ่งที่ตนเองกำลังเรียนอยู่ และกำลังจะได้เรียนต่อไปในอนาคต ได้เรียนรู้ความคิดสร้างสรรค์จากบุคคลอื่นๆ อีกทั้งยังเป็นการกระตุ้นให้นักศึกษาพัฒนาผลงานให้มีคุณภาพที่ดีขึ้นอีกด้วย



ตัวอย่างพื้นที่จัดแสดงผลงานนักศึกษา



ตัวอย่างพื้นที่จัดแสดงผลงานนักศึกษา



ตัวอย่างพื้นที่จัดแสดงผลงานนักศึกษา

Creative Space for School of Digital Media

จากการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับคณาจารย์ที่ได้ไปศึกษาดูงานที่ประเทศไต้หวัน อาจารย์ทุกท่านต่างมีความเห็นตรงกันว่าคณะดิจิทัลมีเดีย ควรมีพื้นที่จัดแสดงผลงานของนักศึกษา ทั้งในรูปแบบผลงานศิลปะ และผลงานสื่อดิจิทัล เพื่อเป็นการเปิดให้รุ่นน้องได้เห็นผลงานของรุ่นพี่ นักศึกษาต่างสาขาได้เห็นผลงานของกันและกัน ส่วนการแทรกงานศิลปะเข้าไปในโครงสร้างของตัวอาคารนั้น อาจเป็นเรื่องที่ทำได้ยากสำหรับพื้นที่ในอาคาร 11

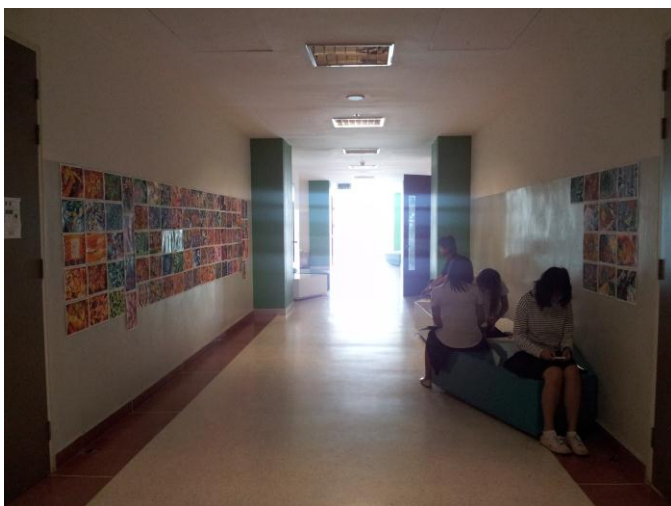
นอกจากนี้อาจารย์จากสาขาวิชาอินเตอร์แอคทีฟและเกมได้เสนอให้จัดพื้นที่สำหรับการทดลองด้าน **Interactive Media** เพิ่มเติม เนื่องจากสื่อ **Interactive** ในปัจจุบัน มีการต่อยอดไปในรูปแบบ **Interactive Installation** และ **Interactive Mapping** ที่ใช้พื้นที่ในการติดตั้งและทดลองการฉายผลงานในรูปแบบต่างๆ ค่อนข้างมาก รวมถึงการใช้อุปกรณ์ที่หลากหลาย ทำให้เกิด **space** การใช้สอยที่น่าสนใจ

ส่วนอาจารย์จากสาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันได้เสนอให้มีการติดกระจกเงาขนาดใหญ่ไว้ที่ห้อง **Art Lab** เพื่อให้นักศึกษาสามารถใช้ศึกษาการออกแบบท่าทางของตัวละครผ่านการแสดง ซึ่งตามบริษัทที่ทำงานด้านนี้ส่วนใหญ่จะมีจัดไว้ให้พนักงานเช่นเดียวกัน

พื้นที่อีกส่วนที่คณาจารย์ส่วนใหญ่สนับสนุนให้จัดเตรียมไว้คือพื้นที่ส่วนกลางที่สามารถให้นักศึกษามารวมตัวกัน ทำกิจกรรม ชมผลงาน หรือแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันระหว่างรุ่นพี่และรุ่นน้อง ซึ่งพื้นที่ส่วนนี้ควรอยู่บริเวณใกล้เคียงหรือบริเวณเดียวกับพื้นที่แสดงผลงานนักศึกษา นอกจากจะทำให้นักศึกษาได้มีโอกาสชมผลงานของเพื่อนๆ และรุ่นพี่รุ่นน้องแล้วยังสร้างให้เกิดความสามัคคีกันภายในคณะอีกด้วย

เมื่อได้ข้อสรุปด้านพื้นที่ใช้สอยที่ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แล้ว จึงนำข้อมูลเหล่านี้ไปส่งต่อไปกับสถาปนิกผู้ออกแบบพื้นที่เพื่อนำไปพัฒนาต่อจนได้พื้นที่ใช้สอยที่เสร็จสมบูรณ์ ซึ่งบางส่วนก็ได้ทำสำเร็จลุล่วงไปแล้ว แต่บางส่วนก็ยังเป็นโครงการที่จะพัฒนาพื้นที่ต่อไปในอนาคต

ภาพถ่ายพื้นที่คณะดิจิทัลมีเดีย



ภาพถ่ายพื้นที่คณะดิจิทัลมีเดีย

