

# SPU

@ AUG-SEP 2017

NEWS

## HIGHLIGHTS

ผลงานไอเดียสร้างสรรค์ สถาปัตยกรรม SPU

SPU สหกิจศึกษา กับ 2 รางวัลดีเด่นระดับชาติ

SPU ครีมา มหาวิทยาลัยเอกชนอันดับ 1 ของประเทศไทย  
จากการจัดอันดับเว็บไซต์มหาวิทยาลัยโลก โดย uniRank

# E-SPORTS @SPU



## "E-SPORTS" กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ ที่ทำให้การเล่นเกม ไม่เป็นเรื่องไร้สาระอีกต่อไป

### E-Sports คืออะไร?

Electronic Sports (E-Sports) คือ กีฬาอิเล็กทรอนิกส์ เป็นกีฬาที่ผู้เล่นไม่ต้องใช้แรงกายในการแข่งขันเหมือนกีฬาทั่วๆ ไป แต่ต้องใช้สมองในการคิดวิเคราะห์ เพื่อนำไปสู่ชัยชนะ อุปกรณ์กีฬา คือ เครื่องคอมพิวเตอร์ และอุปกรณ์ต่างๆ ของคอมพิวเตอร์ โดยสิ่งจำเป็นสำหรับกีฬานี้ไม่แตกต่างไปจากการเล่นกีฬาอื่นๆ ตรงที่ ผู้เล่นต้องมีทักษะ มีการวางแผนการเล่น และฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ จึงจะนำไปสู่นักกีฬามืออาชีพที่สามารถคว้ารางวัลมากมาย

### ทำไมต้องเรียน E-Sports?

ปัจจุบัน E-Sports เป็นที่นิยมและมีผู้สนใจเพิ่มมากขึ้น แต่ยังคงมีทัศนคติความเข้าใจในการที่จะเป็นนักกีฬาอาชีพ อีกทั้งยังไม่มีมีการจำกัดเพศหรืออายุของผู้เล่น การเลือกเรียนสาขา E-Sports จึงเป็นทางเลือกหนึ่งของเกมเมอร์ทั้งหลาย ที่รักในการเล่นและอยากสร้างรายได้ให้กับตนเองและครอบครัวจากการเล่นเกม ทำให้การเล่นเกมนไม่ใช่เรื่องไร้สาระอีกต่อไป

### จบ E-Sports ทำงานอะไรได้บ้าง?

เนื่องจาก E-Sports มีผู้ให้ความสนใจมากขึ้น ทั้งประชาชนทั่วไป หรือแม้แต่เด็กนักเรียน ก็หันมาลงทุนและให้การสนับสนุนการจัดการแข่งขันในแต่ละครั้ง มูลค่าของเงินรางวัลในการแข่งขันแต่ละครั้งก็จะเพิ่มมากขึ้น ผู้ที่มีทักษะความชำนาญในกีฬานี้ สามารถประกอบอาชีพจากความรู้ที่ได้รับในการเรียนสาขา E-Sports เช่น ผู้จัดการแข่งขัน ผู้จัดการทีม ผู้จัดการจำหน่ายและให้บริการเกม นักวางแผนเกม ฯลฯ

### Index

- 02 E-Sports@SPU
- 06 **คณะดิจิทัลมีเดีย**  
เราสอนให้เด็กทำอะไรที่รัก
- 10 “หมัดหนัก” Graphic Thesis Exhibition
- 12 “ฟรี” Graphic Scarf Exhibition
- 14 คำถามแรกของวัน โดย ธนา เรียงอัจฉริยะ
- 16 **เลือกในสิ่งที่ใช่ ใช้ชีวิตแบบ Yes! SPU**
- 18 Minecraft Thailand Competition
- 20 **SPU สหกิจศึกษา กับ 2 รางวัลดีเด่นระดับชาติ**
- 24 บ้านบางเขน
- 26 **10 อันดับมหาวิทยาลัยเอกชน ของประเทศไทย**  
จากการจัดอันดับเว็บไซต์มหาวิทยาลัยโลก  
โดย uniRank

### Editorial Staff

ที่ปรึกษา : ดร.รัชนิพร พุคยาภรณ์ พุกกะมาน  
บรรณาธิการ : พนัญชนุ์ ยิ่งสุว  
กองบรรณาธิการ : กนกพงษ์ สาทสังข์ • สมกร เหล่าเกิดพงษ์  
กรรองกอง หงษ์สินสี • นิฐฉล ดิษบรรจง  
ธนชัย สุวรรณโชติ • วรพจน์ บุญศรี • บุษกร เทาไผ่บัณฑิต  
บุษบาบึงอร ไซยา คำ • สุวัฒน์ พุคยาภรณ์  
คอมพิวเตอร์กราฟิก : สุริตชนชัย ชื่นตา • ณัชชา ภัคติกุล  
นิฐพงษ์ สิริธรรมาคุณ

# การออกแบบอินเทอร์แอกทีฟและเกม

## มี 3 กลุ่มวิชาเจ๋งๆ ให้เลือกเรียน



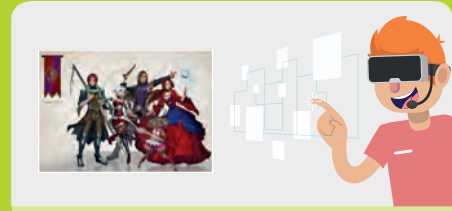
### อินเทอร์แอกทีฟ

ออกแบบสื่อดิจิทัล  
ที่สามารถโต้ตอบกับผู้ใช้กันได้



### เกม

เรียนรู้การออกแบบเกม  
วิธีการเล่นเกม  
พัฒนาเกม  
และการเขียนโปรแกรม



### E-Sports

เรียนรู้ธุรกิจกีฬา E-Sports  
แบบครบวงจร เช่น

- การจัดการนักกีฬาและการแข่งขันกีฬา
- ผู้จัดจำหน่ายและให้บริการเกม
- หลักการแคสดีด
- การวางแผนและการดำเนินงานเกม

# School of Digital Media Srinakharinwirot University



### ผศ.ดร. กมล จีราพงษ์

คณบดีคณะดิจิทัลมีเดีย

ปัจจุบัน E-Sports คือเกมกีฬาชนิดหนึ่งที่มีทั้งโฆษณาและผู้ชมอยู่ทั่วโลก ทำให้ตลาดของวงการนี้ขยายตัวมากขึ้นอย่างรวดเร็ว ตอนนั้นเกมไม่ใช่แค่เล่นเพื่อความสนุกสนานเพียงอย่างเดียวอีกต่อไป แต่กำลังจะสร้างอาชีพ และมีมูลค่าทางการตลาดอย่างมหาศาล

คณะดิจิทัลมีเดีย เชี่ยวชาญในการผลิตบุคลากรด้านเกม นักศึกษาของเราสามารถสร้างเกมจนเป็นที่ยอมรับทั้งในประเทศและต่างประเทศมาแล้ว ฉะนั้นเมื่อเราผลิตบุคลากรมืออาชีพที่เข้าใจในกระบวนการสร้างเกมแล้ว เราจึงคิดต่อยอดในการผลิตนักกีฬา E-Sports และผู้จัดการแข่งขัน E-Sports ในสาขาวิชาการออกแบบอินเทอร์แอกทีฟและเกมที่เข้าใจกระบวนการ และวิธีการในการจัดการแข่งขัน โดยเปิดสอนรายวิชา E-Sports เพื่อให้นักศึกษาเรียนรู้ธุรกิจกีฬา E-Sports แบบครบวงจร

## ดิจิทัลมีเดีย SPU จัดแข่งขัน E-Sports

นักศึกษา สาขาวิชาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม คณะดิจิทัลมีเดีย เรียนรู้จริงในรายวิชา E-Sports จัดการแข่งขันกีฬา E-Sports ภายใต้ชื่องาน Digital Media SPU : Dota2 Championship 2017 @ Pantip E-Sports Arena ซึ่งรายวิชา E-Sports เป็นรายวิชาใหม่ที่ตอบโจทย์ความนิยมสำหรับเกมกีฬาที่กำลังได้รับการยอมรับ อีกทั้งยังมีการจัดการแข่งขัน E-Sports ระดับนานาชาติมากมาย เรียกได้ว่าเป็นการเรียนกับตัวจริง สร้างประสบการณ์จริง



**วิศรุต วนิกา** (ฟีน หรือในวงการเรียก Fynziie)  
ศิษย์เก่าโรงเรียนกสินรรชนต์ปีเตอร์  
จ.นนทบุรี

ตำแหน่ง  
Broadcaster Caster (นักพากย์)

### E-Sports SPU

รายวิชา E-Sports ได้เรียนทั้งการทำการตลาด การบริหารงาน และหน้าที่ต่างๆ ของแต่ละตำแหน่งในการจัด Event ครี

การแข่งขัน Digital Media SPU : Dota2 Championship 2017 ผมทำหน้าที่เป็น Broadcaster Caster ซึ่งก็คือ นักพากย์ระหว่างแข่งขันครับ ความสำคัญของนักพากย์คือ การบรรยายให้ผู้ฟัง ผู้ชม เข้าใจในทิศทางของเกมในขณะนั้นๆ การพากย์ต้องมีความเข้าใจถึงสถานการณ์ภายในเกม ความได้เปรียบเสียเปรียบของทั้งสองทีม จุดเปลี่ยนของเกมที่สำคัญในช่วงต่างๆ ที่จะทำให้เกิดผู้แพ้และผู้ชนะ และต้องคาดการณ์ล่วงหน้าว่าผู้เล่นแต่ละคนกำลังจะทำอะไรครับ

### อนาคตของ E-Sports

ในประเทศไทยถือว่ากำลังเติบโตครับ แต่คงต้องรอความพร้อมของสังคมออนไลน์ และต้องให้ทางผู้ใหญ่นิยมด้านนี้ให้มากขึ้น ส่วนระดับสากลถือว่าเติบโตมากครับ มีผู้คนที่สนใจกีฬา E-Sports เพิ่มขึ้นในทุกๆ ปีครับ



**บพริตน์ เอี่ยมกัน (คริสต์)**  
ศิษย์เก่าโรงเรียนสารวิทยา  
กทม.

**ตำแหน่ง**  
Event Coordinator (ผู้รับผิดชอบงาน)

### E-Sports SPU

การเรียน E-Sports ที่ ม.ศรีปทุม จะแบ่งเป็น 2 ช่วงครับ ช่วงครึ่งแรกจะสอนเกี่ยวกับ Broadcasting การจัดการ Streaming youtube และ Facebook และดึงจุดเด่นของนักศึกษาแต่ละคน ส่วนช่วงครึ่งหลังจะเป็นการสอนในเรื่องของการจัดอีเวนต์ตั้งแต่การวางแผน เป้าหมาย และประโยชน์ในการจัดงาน ต่อผู้จัด ผู้ชม และสปอนเซอร์ มีการแบ่งหน้าที่อย่างชัดเจนครับ

การแข่งขัน Digital Media SPU : Dota2 Championship 2017 ผมมีหน้าที่รับผิดชอบประสานงานกับส่วนอื่นๆ เพื่อให้งานเกิดความสำเร็จ ซึ่งทักษะที่จำเป็นคือต้องตัดสินใจเร็ว วดรวดเร็ว และสามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดีหากเกิดเหตุขัดข้องต่างๆ ภายในงาน และคอยดูภาพรวมงานทั้งหมดให้สำเร็จลุล่วงครับ

### อนาคตของ E-Sports

ส่วนตัวผมคิดว่ากีฬา E-Sports เป็นเกมกีฬาที่ต้องใช้ทักษะกระบวนการคิดในการเล่น เพราะในขณะที่การแข่งขันนั้นเราต้องดูแนวทางการเล่นของฝ่ายตรงข้าม และปรับเปลี่ยนแผนการเล่นให้มีความได้เปรียบฝ่ายตรงข้าม โดยต้องดึงเอาทักษะของตัวผู้เล่น และตัวละครในเกมออกมาให้ได้มากที่สุด และผมเชื่อว่าในอนาคตกีฬา E-Sports จะมีการเจริญเติบโตที่สูงมาก และจะมีผู้สนใจทำให้เกิดนักแข่งกีฬาชนิดนี้เพิ่มมากขึ้น โดยผู้ที่จะเป็นนักกีฬาก็ต้องมีวินัยในการฝึกซ้อม ซึ่งหากมีผู้ใหญ่ที่สนับสนุนและผลักดัน กีฬา E-Sports คงเป็นที่ยอมรับในสังคมไทยได้ในเร็วนี้ครับ



**ศรุต ศรุตีปกรณ์ (นิค)**  
ศิษย์เก่าโรงเรียนสาริธมหาวิทยาลัย  
ศรีนครินทร์วิโรฒ ประสานมิตร กทม.

**ตำแหน่ง**  
Technical Director (หัวหน้างานด้านเทคนิค)

### E-Sports SPU

ม.ศรีปทุม เปิดสอนรายวิชาใหม่ที่กำลังเติบโตเป็นอย่างมากในปัจจุบัน นั่นก็คือ E-Sports โดยการเรียนการสอนจะมีเรื่องของ Youtuber การเปิด Chanel และสไตล์ในการทำงานรวมทั้งการจัดการแข่งขันว่าควรจัดแบบไหน กฎกติกาเป็นอย่างไร

สำหรับ Digital Media SPU : Dota2 Championship 2017 นั้น ผมได้รับหน้าที่เป็นหัวหน้าคุมงานด้านเทคนิคต่างๆ โดยจะคอยประสานงานกับฝ่ายต่างๆ วิเคราะห์ปัญหาและป้องกันปัญหาที่จะเกิดขึ้น คอยเช็คสภาพอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ต่างๆ ให้พร้อมใช้งานได้ตลอดเวลา สอบถามปัญหาของแต่ละฝ่ายในการทำงาน และที่สำคัญผมต้องมาเป็นคนแรกเสมอเพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการแข่งขัน

### อนาคตของ E-Sports

ผมเชื่อว่าเด็กไทยหลายๆ คนเคยเล่นเกม และชอบเล่นเกม และวงการ E-Sports จะเป็นช่องทางที่ทำให้วัยรุ่นที่ชอบเล่นเกมพัฒนาตัวเอง เพื่อทำสิ่งนี้เป็นอาชีพครับ ซึ่งอาชีพในแวดวง E-Sports นั้น ฟังมีมาไม่นานนัก แต่มีแนวโน้มที่จะเติบโตขึ้นในอนาคตอันใกล้ และสิ่งสำคัญที่จะทำให้ E-Sports เติบโตได้อย่างรวดเร็วคือการยอมรับของผู้ใหญ่ ซึ่งพ่อแม่หลายๆ คน ยังคิดว่าการเล่นเกมเป็นสิ่งที่ไม่ดีอยู่ หากผู้ใหญ่หลายๆ คนเปลี่ยนมุมมอง เชื่อว่าอีกหน่อย อาชีพเกี่ยวกับ E-Sports ต้องแพร่หลายเป็นอย่างมากครับ



**ศุภกานต์ โกรลาภี (ต๋อง)**  
ศิษย์เก่าวิทยาลัยศิลปหัตถกรรมกรุงเทพ  
กทม.

**ตำแหน่ง**  
หัวหน้างาน และพิธีกร

### E-Sports SPU

การเรียน E-Sports เราต้องเรียนรู้ในเรื่องของการตลาด สื่อ เกม E-Sports การใช้สื่อเผยแพร่เกมต่างๆ ในรูปแบบของการแคสเกม การรีวิวเกม รวมถึงการถ่ายทอดสด และที่สำคัญการทำงานเป็นทีม ทีมงานของเราต้องมีการทำงานที่ชัดเจนก่อน เพื่อจะได้ทำงานร่วมกับสปอนเซอร์ได้อย่างราบรื่น

การแข่งขัน Digital Media SPU : Dota2 Championship 2017 นั้น ผมมีหน้าที่เป็นหัวหน้าดูแลภาพรวมของงาน และเป็นพิธีกรหน้าที่นี้ต้องใช้ความกล้าในการแสดงออกอย่างมาก ต้องคอยสร้างความสนุกสนานให้กับคนในงาน สร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชม โดยการเป็นพิธีกรในครั้งนี้ทำให้ได้ประสบการณ์ในการแสดงออกมากขึ้น เพราะเป็นครั้งแรกเลยที่ได้เป็นพิธีกร

### อนาคตของ E-Sports

คิดว่าในประเทศไทย E-Sports ยังไม่ค่อยได้รับการยอมรับจากผู้ใหญ่ ซึ่งส่วนตัวอยากให้มองว่าเกมสามารถสร้างประสบการณ์และสร้างรายได้ และเป็นกีฬาได้ เพราะการจะไปแข่งขัน E-Sports นั้นจะต้องใช้ทักษะ จึงต้องมีการฝึกฝนเป็นอย่างมาก และสุดท้ายเชื่อว่าอนาคต กีฬา E-Sports จะเป็นที่นิยมอย่างมาก



# มาเป็นเด็ก ดิจิทัลมีเดีย กันเถอะ

คณะดิจิทัลมีเดีย  
“เราสอนให้เด็กทำในสิ่งที่รัก”

**วรากร ใช้เทียมวงศ์ (อ.ยู๋ย)**

หัวหน้าสาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์

ถ่ายทอดการเรียนการสอนของคณะดิจิทัลมีเดีย ที่ใส่ใจรายละเอียดของนักศึกษาทุกๆ คน ผ่านการดูแลฉบับพิเศษ “AFX” COMPUTER ANIMATION & VISUAL EFFECTS และนำการเรียนการสอนของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ แต่แฝงไปด้วยความอบอุ่นในการดูแลเอาใจใส่นักศึกษา

## พื้นฐานสำคัญเสมอ

อย่างแรกที่เราใส่ใจคือพื้นฐานของเด็กๆ เราอยากให้เด็กๆ มีพื้นฐานที่พอๆ กันให้มากที่สุดค่ะ เพราะเด็กแต่ละคนก่อนจะมาเรียนมีพื้นฐานที่แตกต่างกัน ทำให้เด็กหลายๆ คนกังวลในเรื่องของการวาดภาพ ในเรื่องของศิลปะ ซึ่งคณะจะสอนตั้งแต่พื้นฐานเลยค่า คือ ตั้งแต่การใช้อุปกรณ์การวาดดินสอ การจับดินสอ การลากเส้น จนเกิดเป็นภาพๆ หนึ่ง อย่างเช่น คาบแรกในการสอนวาดภาพ เราจะสอนให้เด็กๆ ลากเส้นก่อน ให้เรียนรู้ว่าเส้นแบบไหนที่จะใช้ในการวาดภาพ เริ่มวาดภาพโดยใช้เส้นนั้นเป็นรูปทรงสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม จากนั้นจึงจะขยับไปเรียนในขั้นต่อไป เช่น การใช้แสงและเงา ฯลฯ พุดง่าย ๆ คือเราสอนจากพื้นฐานจริงๆ ฉะนั้นไม่ว่าใครก็สามารถเรียนได้ค่า

## ใส่ใจถึงวิชาอก ที่เด็กๆ มักจะกลัว

อีกหนึ่งประเด็นสำคัญ คือความกลัววิชาเลขของเด็กคณะดิจิทัลมีเดียค่า อาจารย์จะช่วยเหลือและนำนักศึกษาที่ไม่ชอบวิชาเลขให้ผ่านพ้นไปด้วยกันค่า (เรียนแค่ตัวเดียวเอง)

## วิชา โหด มั่น ฮา ที่ได้เรียนทุกคน

คณะดิจิทัลมีเดียมีวิชา โหด มั่น ฮา วิชาหนึ่งที่เป็นที่ฮือฮาของเด็กๆ มาก คือ วิชาไฟโต้ค้ะ ซึ่งเป็นวิชาที่ทั้งสนุกและโหด เช่น การถ่ายแสงเวลาที่เฉพาะเจาะจง แต่จุดเด่นสำคัญคือตัวอาจารย์ผู้สอนของเราค่า (อ.อาคม) ที่สอนแบบถึงลูกถึงคน คุจจริง สอนจริง แต่จริงๆ แล้วอาจารย์ใจดีนะค่า

## เลือกสายที่ใช้

ปี 2 สาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ นักศึกษา ก็จะต้องเลือกสายว่าจะเรียนด้านไหน เช่น ถ้าเลือกแอนิเมชันก็จะเน้นภาพเคลื่อนไหว เน้นพื้นฐานศิลปะ มีการเรียนเรื่องอนาโตมี เรียนเรื่อง 2D Animation หรือ ถ้าเลือกเรียนวิชวลเอฟเฟกต์ ก็จะเรียนเรื่องการถ่ายทำ การถ่ายทำภาพจริงและนำมาซ้อนภาพ พุดง่าย ๆ ก็คือการนำของทุกอย่างมารวมกันโดยให้ดูสมจริงที่สุด ทั้ง CG เอฟเฟกต์ ภาพเคลื่อนไหวที่ถ่ายบน Green Screen ฯลฯ

“แอนิเมชัน คือการใช้จินตนาการสร้างสรรค์การ์ตูน ส่วนวิชวลเอฟเฟกต์ คือการสร้างสิ่งที่ไม่มียูอยู่จริง เช่น การสร้างเอฟเฟกต์ต่างๆ”



### สร้างกระบวนการคิด และวางแผนการทำงานให้นักศึกษา

ปี 3 Mini Thesis ซึ่งเป็นโปรเจกเล็กๆ ให้นักศึกษาได้ฝึกฝน เพื่อให้เรียนรู้ภาพรวมของการทำงานก่อนค่ะ เนื่องจากนักศึกษาได้ผ่านการเรียนทักษะต่างๆ มาหมดแล้ว เราก็จะจัด Mini Thesis ให้นักศึกษาได้สร้างสรรค์ผลงานจริงๆ จากความรู้ทั้งหมด อีกทั้งยังช่วยให้นักศึกษาเห็นถึงความสำคัญและการเชื่อมโยงการทำงานในแต่ละขั้นตอนค่ะ

### ดูแลใกล้ชิด รับฟังปัญหา ในการฝึกงาน

อีกสิ่งที่สำคัญและขาดไม่ได้เลยสำหรับปี 3 คือการฝึกงานค่ะ ว่าสิ่งที่เรียนมาทั้งหมดพอไปปฏิบัติงานจริงจะใช้ได้ไหม ซึ่งบรรยากาศของออฟฟิศสายคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ ส่วนใหญ่จะค่อนข้างเป็นกันเอง สบายๆ ค่ะ หากนักศึกษาฝึกงานแล้วเกิดปัญหาที่สามารถมาปรึกษาอาจารย์ได้ทุกเมื่อ พอนักศึกษาฝึกงานเสร็จก็จะมานั่งคุยสรุปกับอาจารย์ว่าทำงานเป็นอย่างไร ราบรื่นไหม มีปัญหาตรงไหน อาจารย์ก็จะช่วยนักศึกษาปรับแก้ให้ เพื่ออนาคตนักศึกษาไปทำงานจริงจะได้ทำงานอย่างมีคุณภาพค่ะ



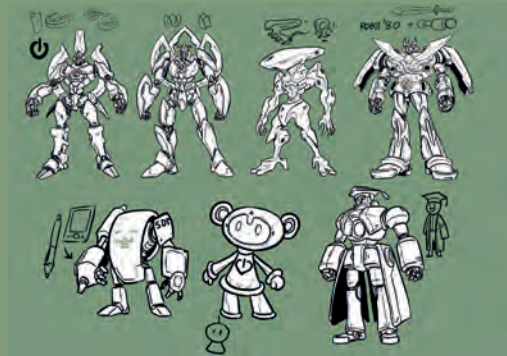
### ให้คำปรึกษา นำทางสู่ความสำเร็จ

ปี 4 เป็นการทำ Thesis อาจารย์แต่ละท่านก็จะคอยให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด ในเรื่องของแนวทางการทำ Thesis ว่าจะทำอะไร และช่วยตรวจแบบค่ะ ซึ่งเวลาตรวจแบบของนักศึกษา เราก็จะได้อธิบายปัญหาต่างๆ ของนักศึกษา ไม่ใช่แค่ปัญหาของงาน Thesis เท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงชีวิตความเป็นอยู่ของนักศึกษา บางคนมีปัญหาเรื่องชีวิตส่วนตัว เราก็ให้กำลังใจกันเป็นระยะๆ โดยการจัดกลุ่มพิเศษ พารุ่นพี่ อาจารย์ มาให้กำลังใจค่ะ

**"AFX"**  
COMPUTER ANIMATION  
& VISUAL EFFECTS



# หยุดปิดกัน จินตนาการ!!!



## หาคำตอบที่ใช้ @ ดิจิทัลมีเดีย SPU

“คำตอบที่ใช้” คลิปวิดีโอ ผลงานของอาจารย์ และ นักศึกษา คณะดิจิทัลมีเดีย ที่ต้องการจะถ่ายทอดเรื่องราวของเด็กผู้ชายคนหนึ่งที่มีความสามารถหลากหลายด้าน แต่กลับเลือกที่จะเดินตามความฝันของตัวเองด้วยการเรียน ดิจิทัลมีเดีย

### เรื่องย่อ

เด็กผู้ชาย ที่เรียนในระดับมัธยมปลายคนหนึ่ง กำลังตัดสินใจเลือกที่เรียนต่อมหาวิทยาลัย ซึ่งเด็กคนนี้มีความสามารถที่จะสอบเข้าในมหาวิทยาลัยชื่อดังได้ เนื่องจากเป็นคนขยัน ตั้งใจฝึกฝนอ่านหนังสือ แต่ในขณะที่เขากำลังทดลองทำข้อสอบอยู่ก็รู้สึกเบื่อหน่าย เพราะถึงเขาจะสามารถทำข้อสอบได้แต่กลับรู้สึกว่ามันไม่ใช่ตัวเอง เขาจึงนึกสนุกวาดต่อเติมคำตอบเป็นหุ่นยนต์ จากนั้นเกิดสิ่งประหลาดขึ้น เมื่อหุ่นยนต์มีชีวิต....ติดตามคลิปวิดีโอ คำตอบที่ใช้ ได้ที่ : <https://www.youtube.com/user/schoolofdigitalmedia>



# “จะทุนเรียน สิ่งที่ไม่ชอบไปทำไม”

## School of Digital Media คำตอบของคนมีจินตนาการ

น้องๆ ที่มีความชื่นชอบในการ์ตูน เกม มีความฝันที่อยากออกแบบตัวละคร ตัวการ์ตูนเป็นของตัวเอง ยุคนี้คือโอกาสของคุณ จินตนาการไม่ใช่เพียงความฝันอีกต่อไป แต่จินตนาการจะสร้างชีวิตและสร้างอาชีพได้อย่างมากมาย

**เนอเตม** “ผู้ที่เปลี่ยนตัวเองจากเด็กเอกภาษาญี่ปุ่น ที่มีความสามารถทั้งฟัง พูด อ่าน เขียน ภาษาญี่ปุ่นได้ แต่กลับผันตัวเองมาเริ่มต้นหาความรู้ด้านศิลปะใหม่ เพื่อตอบสนองต่อความฝันของตัวเอง”

**ธัญทิพย์ รุจิกาสกุล** (เนอเตม)

นักศึกษาสาขาวิชาคอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์  
ศิษย์เก่าโรงเรียนรุ่งอรุณ กรุงเทพ (สายศิลป์ - ญี่ปุ่น)

**จากเด็กเก่งด้านภาษา ทำไมถึงมาเรียนด้านคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน และวิชวลเอฟเฟกต์ ?**

จริงๆ แล้วตอนแรกเลยอยากเรียนภาษาละ อยากรเรียนพวกอักษรศาสตร์ แต่พอเรียนไปเรื่อยๆ กลับรู้สึกว่าเราชอบทางด้านแอนิเมชันมากกว่า พึ่งมารู้ตัวจริงๆ ตอน ม.6 ละ

**ครอบครัวอยากให้เรียนอะไร**

คุณแม่อยากให้เรียนครุศาสตร์ ส่วนคุณพ่ออยากให้เรียนบริหารละ แต่เนอเตมเองอยากเรียนแอนิเมชัน

**แล้วคุยกับคุณพ่อคุณแม่ยังไง**

พอตัดสินใจว่าจะเรียนด้านแอนิเมชัน ที่ ม.ศรีปทุม ก็เริ่มหาผลงานของรุ่นพี่ที่เคยเรียนมาก่อนละ เพื่อนำไปให้คุณพ่อคุณแม่ดู เพราะผลงานของรุ่นพี่แต่ละคนไม่ธรรมดาเลย เก่งมากๆ เลยละ เราใช้ตัวผลงานพวกนี้เป็นเครื่องยืนยันว่าเด็กที่เรียนจบที่นี่มีความสามารถและเก่งได้ละ

**จากที่ไม่มีทักษะด้านศิลปะเลย ตอนนี้พัฒนามากน้อยแค่ไหน**

รู้สึกตัวเองพัฒนามากขึ้น จากการที่ได้เรียนมา 1 ปีละ ทั้งในเรื่องของการวาดเส้น ครอ้อจ และการออกแบบผลงานต่างๆ ทำให้เราเข้าใจในกระบวนการคิดมากขึ้น ว่าคิดยังไงงานถึงจะออกมาดีละ เนื่องจากที่นี่สอนตั้งแต่พื้นฐาน ถึงเราไม่มีพื้นฐานมาก่อนก็สามารถเรียนและเข้าใจได้ละ

**ฝากถึงน้องๆ ที่อยากทำตามความฝันของตัวเอง**

สำหรับใครที่รู้สึกว่าสิ่งที่ทำอยู่นั้นไม่ใช่ตัวเอง อยากให้ลองเปลี่ยนดูละ ถ้าชอบพวกแอนิเมชัน วิชวลเอฟเฟกต์ เกม ก็สามารถมาเรียนคณะดิจิทัลมีเดีย ม.ศรีปทุม ได้ละจริงๆ แล้วทางคณะมีสาขาให้เลือกอีกหลายสาขาละ ลองศึกษาดูว่าตรงตามที่ชอบไหม



# งานศิลป์



## ดิจิทัลมีเดีย SPU ปล่อย “หมัดหนัก”

GRAPHIC THESIS EXHIBITION  
งานแสดงผลงานไอเดียสร้างสรรค์ของ  
นักศึกษาสาขาวิชาการออกแบบกราฟิก



**วิศิษฐ์ พูนเกิด (ก่อน)**  
ศิษย์เก่าโรงเรียนพนมศึกษา  
จ.สุราษฎร์ธานี



**แหล่งได้ พอนด์ :** ชุดตัวอักษรภาษาไทยที่ใช้เอกลักษณ์ของหมัดหนึ่งเตะ-ลูกภาคใต้ มาเป็นแนวทางในการออกแบบและได้เป็นส่วนหนึ่งในการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย

**แรงบันดาลใจ :** การออกแบบตัวอักษรนี้ ผมได้แรงบันดาลใจจากการอยากทำ ฟอนต์ที่เป็นฟอนต์เฉพาะของภาคใต้ โดยใช้หนึ่งเตะ-ลูกของภาคใต้เป็นแนวคิดครับ

**การทำงาน :** เราใช้การดีไซน์โดยใช้เอกลักษณ์ของตัวหมัดหนึ่งเตะ-ลูกภาคใต้ เพราะฉะนั้นงานออกแบบจึงใช้ลักษณะของการเจาะ การฉุด ตัวโค้งงอ เส้นประการ ขมวด มาเป็นแนวทางในการออกแบบชุดตัวอักษรนี้ เพื่อให้เห็นถึงความสำคัญของวัฒนธรรมการแสดงพื้นบ้านของภาคใต้ และเป็นส่วนหนึ่งในการอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย

**การเรียนที่ SPU :** คณะดิจิทัลมีเดียสอนให้ผมรู้จักกระบวนการคิดตั้งแต่เริ่มต้นจนจบงานครับ

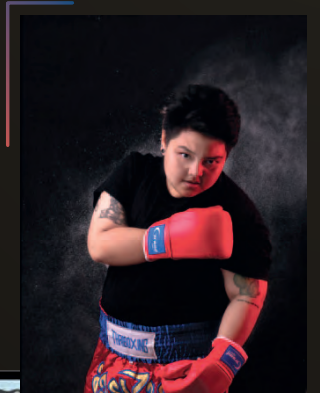
**เที่ยวธรรมไทย :** สื่อประชาสัมพันธ์และให้ข้อมูลในการท่องเที่ยว ที่จะช่วยประชาสัมพันธ์โครงการเป็นสื่อในการแสดงข้อมูลให้ผู้เดินทางเข้าใจ และพร้อมในการเดินทาง

**แรงบันดาลใจ :** อยากช่วยประชาสัมพันธ์โครงการครอบครัวสูงลิ้นต์ กับ ชมสม. ค่ะ

**การทำงาน :** เราใช้งานออกแบบในการทำแผ่นพับ โบรชัวร์ และโปสเตอร์ โดยบอกถึงสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ ตามเส้นทางที่ ชมสม. วังไฉ่ และอธิบายว่าแต่ละเส้นทางจะไปสถานที่ไหนบ้าง อีกทั้งยังมีการออกแบบเว็บไซต์ด้วย ซึ่งในเว็บไซต์จะบอกรายละเอียดต่างๆ ในการท่องเที่ยวตั้งแต่ขึ้นรถที่ไหน เวลาใด เพื่อช่วยให้ผู้ร่วมเดินทางหรือผู้ที่สนใจ ได้รับข้อมูล และความเข้าใจ เพื่อเตรียมพร้อมในการเดินทางค่ะ

**การเรียนที่ SPU :** ข้อดีของการเรียนที่ ม.ศรีปทุม คือการที่ได้ทำงานจริง พัฒนาตัวเองด้วยการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ได้เรียนรู้ในสิ่งใหม่ๆ มากมายค่ะ

**อารยา แก้ววงศ์จันทร์ (แอม)**  
ศิษย์เก่าวิทยาลัยเทคนิคลพบุรี  
จ.ลพบุรี





**สรวิช ใจแก้ว (อวน)**  
ศิษย์เก่าโรงเรียนดอนบอสโก  
กทม.

#### Bangrajuon : โมเดลชาวบ้านบางระจัน

แสดงในงาน THAILAND TOY EXPO 2017 ซึ่งจัดขึ้นที่ Central world โดยได้รับความสนใจ จากผู้ที่มาร่วมงานเป็นจำนวนมาก

**แรงบันดาลใจ :** ผมชอบสะสมและสนใจการทำโมเดลครับ ที่สำคัญอยากสร้างโมเดลที่มีความเป็นไทย จึงนำเอาวีรบุรุษของไทย ก็คือชาวบ้านบางระจันมาออกแบบเป็นโมเดล

**การทำงาน :** เราจำเป็นต้องตีโจทย์ลักษณะนิสัยของแต่ละตัวละคร สร้างคาแรคเตอร์เฉพาะของแต่ละคน โดยงานของผมจะมีทั้งตัวละครเดิม และตัวละครที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ครับ อีกทั้งผมใช้วิธีการปั้นจากต้นแบบโดยใช้ดินที่แห้ง จากนั้นก็เริ่มทำบล็อก พอได้ออกมาเป็นตัวละคร ผมก็จะทำการพันท่งสี ซึ่งงานชิ้นนี้ทำให้ผมเสียน้ำตาไปหลายครั้ง เพราะโมเดลเสียเยอะมากกว่างานจะออกมาแบบนี้ และงานชิ้นนี้ผมคิดว่าจะพัฒนาต่อจนเป็นโมเดลที่สมบูรณ์แบบให้ได้ครับ

**การเรียนรู้ที่ SPU :** คณะดิจิทัลมีเดียให้อะไรกับผมมากเลยครับ ทั้งความรู้และการปฏิบัติจริง และที่สำคัญคือการนำความรู้และทักษะมาต่อยอดสร้างเป็นผลงานครับ

#### RISE Magazine : สื่อดิจิทัลเกี่ยวกับคนพิการ

**แรงบันดาลใจ :** อยุ่อยากให้อำนาจใจคนพิการที่กำลังท้อแท้ และอยากให้เห็นปกติทั่วไปเห็นถึงความสามารถของคนพิการ

**การทำงาน :** แนวคิดการทำงานของออยจะให้อำนาจใจในแบบของเพื่อนค้-ออยก็จะเลือกใช้โทนสีที่ให้ความรู้สึกดูเป็นมิตร โดยใน RISE Magazine นี้ก็จะจะมีเนื้อหาอยู่ 6 คอลัมน์ ซึ่งแต่ละคอลัมน์จะเป็นเรื่องราวของผู้พิการแต่ละคนที่ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรค อีกทั้งมีการแนะนำอุปกรณ์สำหรับคนพิการ และสถานที่ที่รองรับคนพิการค้-

**การเรียนรู้ที่ SPU :** คณะดิจิทัลมีเดีย ม.ศรีปทุม สร้างความรู้ใหม่ๆ ให้ออยหลายอย่างมากๆ เลยค้- ทั้งด้านการใช้ชีวิต และด้านการเรียนที่ได้เรียนเรื่องการออกแบบตั้งแต่เริ่มต้นจนสำเร็จออกมาเป็นชิ้นงาน



**นิธิพร แยมเมซ (ออย)**



**มนตรี ศรีพุทธา (ตั้ม)**  
ศิษย์เก่าวิทยาลัยเทคโนโลยีสยามบริหารธุรกิจ  
กทม.



**Fly High Festival :** สื่อประชาสัมพันธ์งานประเพณีแห่ธงพันว่าวไทย

**แรงบันดาลใจ :** อยุ่อยากช่วยทำให้งานประเพณีแห่ธงพันว่าวไทยเป็นที่รู้จัก เพื่อเป็นการอนุรักษ์ประเพณีไทยครับ

**การทำงาน :** เราจะออกแบบกราฟิก โดยใช้ลายเส้น และสีเส้นในการดึงดูดการท่องเกี่ยวข้องครับ ซึ่งจะทำเป็นสื่อต่างๆ เช่น ไปสต่อร์พัด เสื้อยืด เว็บไซต์ โมชั่นกราฟิก

**การเรียนรู้ที่ SPU :** สาขาวิชาการออกแบบกราฟิก สอนผมด้านความคิดสร้างสรรค์ การจัดองค์ประกอบภาพ การวาง Lay Out การใช้โทนสีต่างๆ ให้เหมาะสมและเข้ากับงานที่เราก่ออกแบบครับ

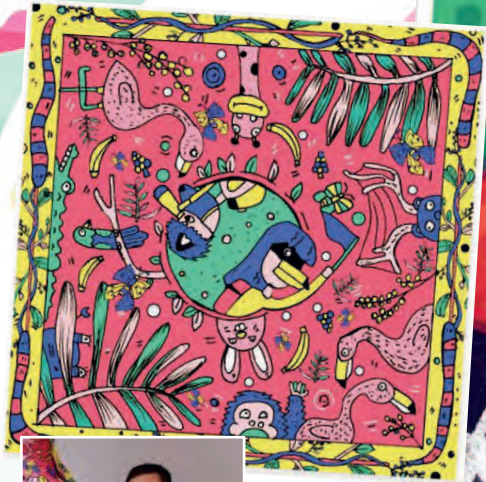
Show Off

# โชว์ พร้อม

## หน้าร้อนของคุณ เป็นแบบไหน?

### Graphic Scarf Exhibition

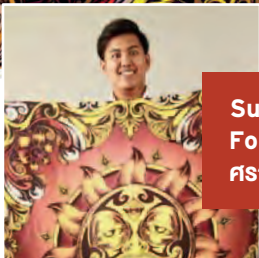
ผลงานการออกแบบผ้าพันคอสายซิกๆ เก๋ๆ  
กว่า 50 แบบที่มีเพียงผืนเดียวในโลกของนักศึกษา  
ชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาการออกแบบกราฟิก  
คณะดิจิทัลมีเดีย มหาวิทยาลัยศรีปทุม



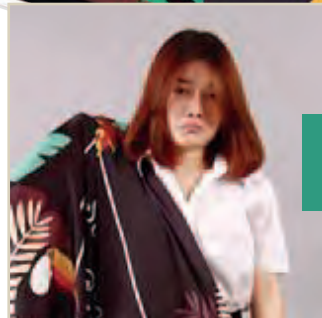
Zoo Camp  
ณชพร สไตเมอร์



Crown Of The Sea  
กณิษฐา ทอมจันทร์



Sunshine  
For The Earth  
ศราวุธ บุญมาก



Summer Life  
ณวรรณ ตาดี





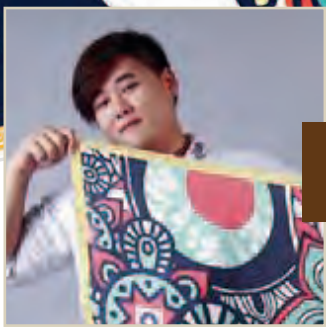
Last Light  
จักรกฤษ บุรณคุณานนท์



Flamingo in Summer  
นาตนา พัฒนาททัยพงศ์



New Solar System  
จักรกฤษณ์ ชัยอาสา



Sweetly in Summer  
วชิวรรณ บุญทิ้ม



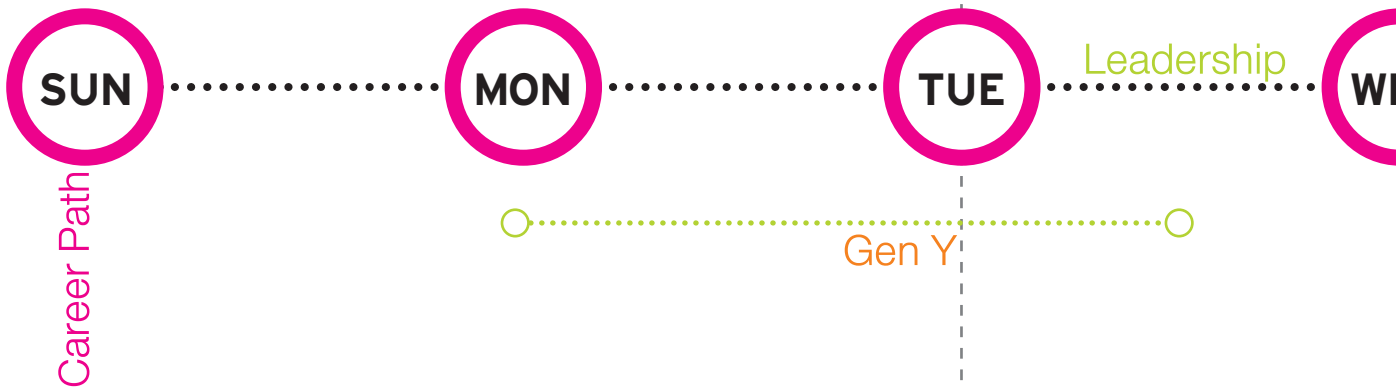
เปิดโลกมหาสมุทร  
พงศ์พล ทอประสาสุข



Sea Geometric  
วชิกร นารายณ์รักษา

# คำถามแรก ของวัน

เวลาไปบรรยายตามบริษัทต่างๆ ผมมักจะเจอคำถามจากพนักงานอยู่บ่อยครั้งว่าจะทำอะไร ถึงจะรู้จักตัวเอง และเห็นเป้าหมายตัวเองชัดเจน ว่าอยากทำอะไร Career Path ของตัวเองจะเป็นแบบไหน เพราะตอนนี้ก็ได้แต่ทำงานไปวันๆ ไม่มีแรงบันดาลใจอะไรเลย



ในขณะเดียวกัน ตัวบริษัทเองก็ต้องปรับตัวมากกับพนักงาน โดยเฉพาะพนักงาน Gen Y รุ่นใหม่ๆ ที่ถ้าไม่สนุก ไม่มี Career Path ที่ชัดเจน ก็ไม่ยอมทำ พาสจะลาออกกันง่ายๆ วิธีคิดของพนักงานก็เปลี่ยนไปจากเดิมตั้งใจจะอยู่บริษัทจนเกษียณ มาเป็นไม่ชอบ ไม่สนุก ไม่ทำทนายก็ไม่อยู่

ผมเพิ่งดูตอนหนึ่งใน Series ดั่งทองอเมริกาชื่อ House of Cards เป็นตอนที่นักข่าวสาวคุยกับเจ้าของสำนักข่าวออนไลน์ เจ้าของบอกว่าพอบริษัทใหญ่ขึ้นอีกสองปีก็ถึงขายบริษัท นักข่าวสาวก็ตกใจเล็กน้อยแล้วบอกว่าฉันก็ต้องเตรียมหางานใหม่อีกสองปีจากนี้ละสิ เจ้าของอีกโหล่แล้วบอกว่า เอ็งนี่นะ ทำงานที่ไหนเกินสองปีก็นานเกินพอแล้ว Career Path ของคนรุ่นใหม่เป็นแบบนี้ แล้วเวลาเราคุยกับลูกน้องเราควรจะชี้ทาง ชี้ Career Path ของเขาได้อย่างไร

ผมออกจากดีแทคหลายปีแล้ว แต่ผู้บริหารท่านหนึ่งของดีแทคเพิ่งเล่าให้ผมฟังว่า คุณชikov เบรคเกอร์ เจ้านายเก่าของผมซึ่งปัจจุบันเป็นซีโอของดีแทค เรียกประเมินตัวต่อตัว ผู้บริหารท่านนี้กำลังสับสนในชีวิตเพราะต้องทำงานหลายอย่างและไม่รู้ว่าจะพัฒนาตัวเองไปทางไหนชัดเจนๆ

หลังจากคุณชikov นั่งฟังผู้บริหารเล่าโน่นนี่อยู่พักหนึ่ง คุณชikov ก็เริ่มถามคำถามสั้นๆ ว่า

“ตื่นขึ้นมาคุณมีความรู้สึกอยากทำอะไร อยากเปลี่ยนแปลงโลก อยากสร้างของ อยากทำการค้า หรือมีความอยากจะทำเรื่องอะไรสักๆ เป็นพิเศษ”

หลังจากคุยกันสักพัก คุณชikov บอกว่าที่ถามความรู้สึกเพราะอยากจะทำให้รู้ตัวเอง แล้วอธิบายว่า ถ้าตื่นมาอยากเปลี่ยนแปลงโลก อยากเปลี่ยนแปลงอะไรรอบตัว ทางที่คุณน่าจะพัฒนาต่อคือ Leadership

Entrepreneurship

ถ้าคุณตื่นมาแล้วอยากสร้างอะไร สนุกกับการหาสตางค์ อยากรวย อาณาจักร มีความสุขกับสิ่งที่ตัวเองสร้าง ก็น่าจะพัฒนาไปในทาง Entrepreneurship

ถ้าคุณตื่นมาแล้วอยากทำอะไรสักอย่าง ประเภทแฟนพันธุ์แท้ กระจายอยากได้ความรู้เพิ่มเติมในเรื่องใดเรื่องหนึ่งตลอดเวลา ก็น่าจะพัฒนาไปในทางที่เป็น Expert

แต่สิ่งที่ต้องถามตัวเองจริงๆ คือ ตื่นเช้ามามีความรู้สักอะไรต่อตัวเอง ความชัดเจนต่อตัวเองในการถามคำถามแบบนี้มันมีประโยชน์แน่สำหรับพนักงานหรือผู้บริหาร แต่ที่น่าสนใจในคำถามของคุณคือ ในมุมมององค์กรก็คือ บริษัทหนึ่งๆ ที่จะประสบความสำเร็จนั้นจะต้องประกอบด้วยคนเก่งที่รู้จักตัวเองและมีวิถึงานในสามประเภทนี้ ผู้นำ ผู้ประกอบการ และผู้เชี่ยวชาญ แน่นอนว่าแค่คำถามของข้อนี้หนึ่งคนคงไม่ได้เปลี่ยนแปลงอะไรได้มาก ถ้าองคัพยพื่อนไม่ได้มีการเตรียมการรองรับความต่าง แต่สำคัญของคนสามสายนี้ ปัญหาของ

องค์กรส่วนใหญ่คือ ระบบที่ใช้ในการพัฒนาบุคลากรเป็นระบบเดียว มีการเลื่อนขั้นเป็นผู้จัดการ ผู้ช่วยผู้อำนวยการ แบบโบราณ และไม่ได้รองรับหรือทำให้พนักงานอยากทำและเติบโตเป็นผู้เชี่ยวชาญ ผู้นำ หรือมีวิถึงานผู้ประกอบการได้เลย

เมื่อเช้าตื่นมา ผมก็ลองถามตัวเองดูว่าผมมีความรู้สักอยากรทำอะไร ผมตอบตัวเองได้อย่างชัดเจนว่าผมชอบที่จะทำอะไรที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลง อยากรับอะไรรอบๆ ตัวให้มันดีขึ้น ชอบที่จะมีโอกาสในการเปลี่ยนชีวิตคน ตอนนั้นผมโชคดีที่ได้มาทำหลักสูตรเอมิซันที่มหาวิทยาลัยศรีปทุม และได้มีโอกาสเปลี่ยนชีวิตนักเรียนจากกิจกรรมต่างๆ แต่คิดไปก็เสียดายอยู่สองประการ ประการแรกคือ คนมีความชอบด้าน Leadership แต่ไม่ได้โชคดีอย่างผม และต้องอยู่ในบริษัทที่ไม่ได้สนับสนุนความสามารถด้านนี้ของเขาให้เด่นชัดขึ้นมา และอีกประการหนึ่งก็เสียดายที่ผมไม่มีโอกาสเข้าใจว่าชอบอะไรตั้งแต่มัธยม และไม่ได้มีโอกาสพัฒนาตัวเองในด้านนี้อย่างจริงจัง...

ที่มา : ประชาชาติธุรกิจ



เสียดาย  
ที่ถามตัวเอง  
ช้าไปสิบกว่าปี

Series

รนา เร็ยรัจฉริยะ:  
ผอ.สถาบันพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เชิงธุรกิจ  
มหาวิทยาลัยศรีปทุม

Freshy



# Yes SPU

สนุกไปกับการเรียนรู้  
สู่ความเป็น  
มืออาชีพ  
ปฐมนิเทศ  
นักศึกษาใหม่  
ม.ศรีปทุม  
2017







กิจกรรมสุดจัดเพื่อ  
ต้อนรับ Freshy' 60 สุรัว  
SPU ภายใต้แนวคิด **"Yes  
SPU ENJOY BEING PRO-  
FESSIONAL : เลือกในสิ่งที่ใช่..  
ใช้ชีวิต แบบ Yes ! SPU สนุกไป  
กับการเรียนรู้ สู่ความเป็นมืออาชีพ"**

ภายในงานมีกิจกรรมที่น่าสนใจ อาทิ การ  
เล่นเกมสัมพันธ์ การแสดงความสามารถ  
ของนักศึกษาปัจจุบัน วง SPU BAND, โชว์  
Mini Concert Surprise Guest จาก ปุ้ยฝ้าย  
AF4 ศิษย์เก่าคณะนิเทศศาสตร์ และการพูดคุย  
และแชร์ประสบการณ์ความ Yes! จากตัวแทน  
ศิษย์เก่าที่โดดเด่นและประสบความสำเร็จ  
ปิดท้ายอย่างอบอุ่นด้วยการแนะนำข้อคิด  
ต่างๆในการเรียนและต่อยอดการใช้ชีวิต  
แบบ Yes! SPU ให้แก่นักศึกษาใหม่โดย  
ดร.รัชนิพร พุคยาภรณ์ พุกกะมาน  
อธิการบดี ซึ่งบรรยากาศเต็มไปด้วยความรัก ความสุข  
และความอบอุ่น





## SPU หุ่น E-Sports จัดแข่ง Minecraft ชิงทุนเรียนปริญญาตรี ฟรี 4 ปี มูลค่ากว่าล้านบาท!!

จบลงไปแล้วสำหรับการแข่งขันประชันไอเดียความคิดสร้างสรรค์กับการแข่งขันเกม Minecraft ครั้งแรกในประเทศไทย กับทัวร์นาเมนต์ **Minecraft Thailand Competition** ที่จัดขึ้นโดย **คณะดิจิทัลมีเดีย ม.ศรีปทุม, ACER** และ **TWITCH** งานนี้มีทุนการศึกษาเรียนระดับปริญญาตรี ฟรี 4 ปี พร้อม **ACER Gaming Notebook** และ **Gaming Gear** จาก **Neolution E-Sports** มูลค่ารวมกว่า 1,000,000 บาท

สำหรับการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศ จัดขึ้นที่ ม.ศรีปทุม โดยนำเอา 16 คน ที่ผ่านรอบคัดเลือก (จาก 200 กว่าคนในรอบคัดเลือก) มาแข่งขันเพื่อหาสุดยอดนัก Builder ต้องบอกว่า การแข่งขันรอบนี้หนักกว่ารอบคัดเลือกหลายเท่า เพราะผู้เข้าแข่งขันแต่ละคนจะใช้ไอเดียเดียวกันคือ **“บ้านเรือนไทย”** ซึ่งต้องวัดกันด้วยไอเดียและความคิดสร้างสรรค์ล้วนๆ อีกทั้งพื้นที่ที่ใช้ในการแข่งขันก็ใหญ่กว่าในรอบคัดเลือกถึงเท่าตัว (100x100 บล็อก) และยังมีระยะเวลาในการสร้างเพียง 3 ชั่วโมงเท่านั้น

ผลการแข่งขัน รางวัลชนะเลิศ ได้แก่ นายสิปภรณ์ ไยธรางค์ อายุ 16 ปี จากโรงเรียนอัสสัมชัญลำปาง จ.ลำปาง รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 ได้แก่ นายณัฐชา สกฤษณา อายุ 20 ปี จากมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร กทม. รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ได้แก่ นายธีรชัย คอนดี อายุ 19 ปี จากโรงเรียนอุดรพิทยานุกูล จ.อุดรธานี

# Archcomm DAY

เพราะความรัก สำคัญเทียบเท่ากับความรู้

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จัดโครงการ “Archcomm DAY” เปิดบ้านต้อนรับน้องๆ มัธยมศึกษาตอนปลาย สายเสียดนิกออกแบบ เยาวชนคนรุ่นใหม่ เข้าร่วมอบรมพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับสถาปัตยกรรมศาสตร์ พร้อมทำความรู้จักกับสาขาวิชา “การสื่อสารสถาปัตยกรรม” สาขาวิชาใหม่ที่จะนำร่องฯ สู่กิจกรรมที่รักและใช้ในชีวิตประจำวันมาปรับใช้ควบคู่กับการเรียนรู้ด้านวิชาการ โดยมีอาจารย์ธีรบุลย์ ฉลองมนตรีรัตน์ คณบดีคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ให้การต้อนรับอย่างอบอุ่น



## SPU + CSCSE

พนักงำลิ่งระหว่างประเทศ  
ผลักดันการศึกษา เตรียมความพร้อม  
สนับสนุนนักศึกษาจีนในอนาคต

ม.ศรีปทุม ได้รับเกียรติจาก Mr. CHE Weimin the Deputy Director - General of Chinese Service Center For Scholarly Exchange (CSCSE) รองอธิบดี CSCSE กระทรวงศึกษาธิการ สาธารณรัฐประชาชนจีนและคณะ เข้าเยี่ยมชมความพร้อมและมาตรฐานงานด้านการศึกษางอง ม.ศรีปทุม เพื่อโอกาสในการร่วมมือทางวิชาการในอนาคต โดยมี ดร.รัชนิพร พุคยาภรณ์ พุกกะมา นอธิการบดี และคณะผู้บริหาร ให้การต้อนรับ

ทั้งนี้ CSCSE ได้กล่าวชื่นชมในคุณภาพ ความทันสมัยของอุปกรณ์สนับสนุนการศึกษาที่ครบครัน และสิ่งอำนวยความสะดวกที่ทันสมัยของ ม.ศรีปทุม โดย CSCSE พร้อมทั้งจะแนะนำและให้การสนับสนุนนักศึกษาจีนเพื่อเข้ามาศึกษาต่อ



## SPU FASHION WORKSHOP

คณะนิเทศศาสตร์ สาขาวิชาการออกแบบแฟชั่น ชวนน้องๆ มัธยมศึกษาตอนปลาย มาเรียนรู้เทคนิค และสร้างสรรค์แรงบันดาลใจต่างๆ ในการสร้างตัวการ์ตูนบนกระเป๋าเป้กับ WORKSHOP สุกชัค สอนและพาลงมือทำ โดย “พีซ่า” สาสิณี รัตนชัยสิทธิ์ นักวาดภาพประกอบอิสระ (Illustrator) และเจ้าของแบรนด์ผ้าพันคอสุดชัค Cyrano Design (ไซราโนติไซน์) สีนค้ำ Lifestyle สำหรับคนรุ่นใหม่ ซึ่งน้องๆ ให้การตอบรับมา ออกแบบ Character ตัวการ์ตูนของตัวเอง และเฟ้นกระเป๋ากลับบ้านจำนวนมาก งานนี้สนุกสนานทั้งพี่ๆ และน้องๆ

# New Challenges for CWIE in the 21<sup>st</sup> Century



## SPU สหกิจศึกษา

เรียนรู้ด้วยการปฏิบัติจริง



**ผู้ช่วยศาสตราจารย์  
ดร.วิรัช เลิศไพฑูรย์พันธ์**  
รองอธิการบดี มหาวิทยาลัยศรีปทุม

**รางวัลสถานศึกษา  
ดำเนินการสหกิจ  
ศึกษานานาชาติดีเด่น**

ในปีนี้ ม.ศรีปทุม ได้รับรางวัลสหกิจศึกษาดีเด่นระดับชาติ 2 รางวัล ประเภทสถานศึกษาดำเนินการสหกิจศึกษานานาชาติดีเด่น และรางวัลดีเด่นระดับชาติ โครงการด้านสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์และการจัดการ ชื่อโครงการ “การออกแบบสื่ออินเทอร์เน็ตพอร์ทัลศึกษาเว็บไซต์ 360 องศา และสื่อโลกเสมือนผสานโลกจริง” ผลงานของ นายศุภณัฐ จงเจริญณวัฒน์ และนายทศพร สังข์ประคอง นักศึกษาคณะดิจิทัลมีเดีย สาขาวิชาการออกแบบอินเทอร์เน็ตพอร์ทัลและเกม ซึ่งได้เข้ารับรางวัลจากนายแพทย์ธีระเกียรติ เจริญเศรษฐศิลป์ รัฐมนตรีว่าการกระทรวงศึกษาธิการ เมื่อวันที่ 6 มิถุนายน 2560 ในงานวันสหกิจศึกษาไทย ครั้งที่ 8 ณ โรงแรม ดิ เอ็มเพรส จังหวัดเชียงใหม่

รางวัลที่ได้รับนั้นถือเป็นอีกหนึ่งในความสำเร็จของการดำเนินงานด้านสหกิจศึกษาของ ม.ศรีปทุม ซึ่งมหาวิทยาลัยตระหนักและให้ความสำคัญกับเรื่องสหกิจศึกษาอย่างยิ่ง โดยบรรจุรายวิชาสหกิจศึกษาลงในหลักสูตรของทุกคณะ และได้จัดการเรียนการสอนรูปแบบสหกิจศึกษามาเป็นระยะเวลากว่า 15 ปีแล้ว โดยมีศูนย์สหกิจศึกษาและพัฒนาอาชีพ เป็นหน่วยงานกลางสนับสนุนด้านสหกิจศึกษาให้กับคณะต่างๆ เพื่อคอยดูแลให้คำแนะนำนักศึกษา จัดอบรมเตรียมความพร้อมแก่นักศึกษาก่อนออกปฏิบัติงานสหกิจศึกษา และให้ความช่วยเหลือด้านการหางานให้นักศึกษาทั้งระหว่างศึกษาและสำเร็จการศึกษา ส่วนด้านคณาจารย์ มหาวิทยาลัยได้ให้การสนับสนุนส่งเสริมให้คณาจารย์แต่ละคณะที่รับผิดชอบดูแลด้านสหกิจศึกษา ได้เข้าอบรมสัมมนาร่วมกับสมาคมสหกิจศึกษาไทย สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา และสหกิจศึกษาโลกอย่างต่อเนื่อง

## รางวัลดีเด่นระดับชาติ โครงการด้านสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์และการจัดการ



ทศพร สัมภ์ประคอง (ท)  
สาขาวิชาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม คณะดิจิทัลมีเดีย  
สถานที่ฝึกงาน : บริษัท CYBERREX DESIGN  
จบ ปวส. : วิทยาลัยอาชีวศึกษาสุราษฎร์ธานี จ.สุราษฎร์ธานี



เราได้มีโอกาสไปฝึกงานกับบริษัท CYBERREX DESIGN ครับ โดยบริษัทมอบหมายให้เป็นผู้ดูแลกระบวนการทำงานจริงทั้งในด้านโปรแกรมมิ่งและด้านการออกแบบ เพื่อตอบโจทย์กลุ่มเป้าหมาย และเป็นไปตามความต้องการของลูกค้า ซึ่งในการฝึกงานครั้งนี้ได้สร้างโอกาสให้เรารับ เพราะผมและเพื่อนได้ช่วยกันออกแบบสื่ออินเทอร์แอคทีฟ จำนวน 3 ชิ้นงาน โดยทางบริษัทสามารถนำไปใช้งานได้จริง ชิ้นแรกคือ “Enfagrow Future Brain Expo (Web VR)” เป็นเว็บไซต์ “นิทรรศการสมอง” ในรูปแบบเว็บไซต์ 360 องศา ซึ่งเป็นสื่อที่ทำให้กลุ่มเป้าหมายซึ่งก็คือผู้ปกครองและเด็กๆ สามารถรับความรู้ทางด้านการพัฒนาการสมองของเด็กในรูปแบบ 360 องศา และเพื่อเพิ่มความสนใจให้กับผู้เข้าชมงานนิทรรศการ ส่วนชิ้นที่ 2 คือ “Augmented Reality Nak” เป็นแอปพลิเคชันเสมือนผลงานโลกจริงที่จัดทำขึ้นเป็นตัวอย่าง (Showcase) แสดงว่าบริษัท สามารถทำงานในรูปแบบอะไรได้บ้าง รวมถึงใช้โปรแกรมที่ลูกค้าของบริษัทได้ชมตัวอย่างผลงาน และเห็นถึงการนำไปประยุกต์ใช้ในงานจริงต่อไป สำหรับผลงานชิ้นที่ 3 คือ “Application Wine Bridge Plus” เป็นแอปพลิเคชันที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ลูกค้าได้มาร่วมสนุกกับทางร้าน Wine Bridge Plus และโปรแกรมร้าน โดยการจัด Event ขึ้นในช่วงคริสต์มาสถึงปีใหม่

ศุภณัฐ จงเจริญณณ์ (อาร์ม)  
สาขาวิชาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม  
คณะดิจิทัลมีเดีย  
สถานที่ฝึกงาน : บริษัท CYBERREX DESIGN  
จบ ม.6 : โรงเรียนเศรษฐบุตรบำเพ็ญ กทม.

การฝึกงานสหกิจทำให้ได้ประโยชน์อย่างมาก เพราะได้ทำงานจริง ได้นำเอาวิชาความรู้ที่ได้เรียนมาสร้างสรรค์ผลงานอย่างแท้จริง และที่สำคัญบริษัทยังนำงานของเราไปให้ลูกค้าได้ใช้จริง ซึ่งภูมิใจมากครับ อีกทั้งการฝึกงานในครั้งนี้ยังสามารถคว้ารางวัลชนะเลิศโครงการด้านสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และการจัดการดีเด่น ระดับชาติ อีกด้วยครับ



# Showcase



## อารยา นันตะโคตร์ (น้าหวาน)

สาขาวิชาโลจิสติกส์และโซลูชัน วิทยาลัยโลจิสติกส์และซัพพลายเชน ม.ศรีปทุม  
สถานที่ฝึกงาน : บริษัท ไออีซี เทรดดิ้ง จำกัด (นวนคร)  
จบ ปวส. : โรงเรียนสยามบริหารธุรกิจ (SBAC)

ฝึกปฏิบัติงานสหกิจศึกษากับบริษัท ไออีซี เทรดดิ้ง จำกัด (นวนคร) ในส่วนงานคลังสินค้า (Warehouse Center) ซึ่งเป็นอุตสาหกรรมเครื่องดื่มชาเขียว ที่มีอัตราการผลิตอย่างต่อเนื่อง ซึ่งได้รับมอบหมายให้ปฏิบัติงานในส่วน Officer Inventory การรับเข้าจ่ายออกของสินค้าภายในคลัง (Inbound - Outbound) การ Confirm Load สินค้าเมื่อมีการจ่ายออก ได้เรียนรู้การใช้ระบบ WMS ซึ่งถือเป็นประสบการณ์ที่ดีที่ได้เรียนรู้เทคโนโลยีที่ทันสมัยที่องค์กรนำมาใช้ในการบริหารคลังสินค้าให้มีประสิทธิภาพกับอัตราการผลิตรอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ยังได้รับมอบหมายในการดูแลสินค้าที่ได้รับความเสียหาย การดำเนินการออกเอกสารอย่าง Non - Conformance Correction and Corrective Action Report : NC หรือใบรายงานผลผลิตทันทีที่ไม่เป็นไปตามข้อกำหนด การแก้ไข และปฏิบัติการแก้ไข ทั้งส่วนภายในและภายนอกที่เกิดความเสียหาย และมีโอกาสทำโครงการ ภายใต้หัวข้อ "การลดความเสียหายสินค้าและมาตรฐานการดำเนินการสินค้าเสียหาย" เพื่อแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในคลังสินค้า การช่วยลดต้นทุนการผลิตของเสียทดแทนสินค้าที่เสียหาย และการจัดการกระบวนการดำเนินการเมื่อมีสินค้าเสียหายให้เป็นมาตรฐาน เป็นต้น

รู้สึกดีใจกับการได้รับประสบการณ์ที่ไม่มีในห้องเรียน การได้ปฏิบัติงานจริง การเรียนรู้ในการทำงานร่วมกับผู้อื่น การนำองค์ความรู้ในส่วนทฤษฎีมาประยุกต์ใช้ในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น ซึ่งทั้งหมดนี้จะเกิดขึ้นไม่ได้หากไม่ได้รับโอกาสจากการฝึกปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

## อภินันท์ อาดัม

Warehouse Officer บริษัท ไออีซี เทรดดิ้ง จำกัด  
ดูแล คลังสินค้า Warehouse Center

### สายงาน Warehouse Officer ทำหน้าที่อะไรบ้าง

ตรงตัวเลยครับ Warehouse และ Warehouse Center ทำหน้าที่รับจัดเก็บและจ่ายสินค้าจาก Line ผลิตทั้งโรงงาน ซึ่งต้องใช้บุคลากรเยอะมากเหมือนกันครับ ในการปฏิบัติงาน เพราะเราต้องรับงานทุกๆ Line การผลิต

### เด็กฝึกงานมีความสำคัญมากแค่ไหน

สำคัญมากเลยครับ นอกจากตัวน้องฝึกงานเองจะได้รับ ไม่ว่าจะประสบการณ์ การทำงานจริงแล้ว ในฐานะบริษัทก็จะได้รับก็คือ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ใหม่ๆ รวมถึงน้องนักศึกษาฝึกงาน ก็ได้ปฏิบัติงานจริงแล้วก็ช่วยบริษัทด้วย ทั้งหาจุดพร่อง ทำโปรเจกต์ต่างๆ

### นักศึกษาฝึกงานจาก ม.ศรีปทุม เป็นยังไงบ้าง

น้องน้าหวานได้ทำงานจริงเลยครับ รับของ เช็คสต็อกจริง ดูแลเอกสารจริง ใช้ระบบจริง ทุกอย่างจริงหมดเลยครับ น้องมีความรับผิดชอบดีมากครับ มาทำงานตรงต่อเวลา ยืนยัน ตั้งใจทำงานดีมาก

### ความรู้จากมหาวิทยาลัย นำมาใช้ในการทำงานได้ยังไงบ้าง

ที่นี่ให้โปรเจกต์ทำ น้องก็จะเอาความรู้มาประยุกต์ใช้กับการทำงานได้เลย และเข้าใจการทำงานมากขึ้นด้วย ไม่ต้องอธิบายมาก เพราะมีพื้นฐานมาจากมหาวิทยาลัยอยู่แล้ว อย่างระบบ WMS จะเรียนทฤษฎีในหนังสือเท่านั้น แต่พอได้มาใช้จริง น้องก็จะใช้งานเป็นเร็วขึ้น เพราะมีความรู้ ความเข้าใจอยู่แล้วครับ

### ฝากอะไรถึงนักศึกษาสหกิจศึกษา รุ่นต่อไป

นอกจากวิชา ตำราที่อาจารย์สอนในมหาวิทยาลัยแล้ว น้องๆ ควรเรียนรู้เรื่องการปรับใช้ในการทำงาน การใช้ชีวิตเป็นสิ่งที่ต้องเรียนรู้เพิ่มเติมด้วย และอยากให้น้องๆ เลือกที่ฝึกงานตามความถนัดของตัวเอง และตรงสายงานที่ได้เรียนมา ความรู้ต่างๆ ก็จะได้ไม่หายไปเพราะเราเอามาใช้ในการทำงานทุกวัน





## อยากเรียนธุรกิจการบิน ต้องเตรียมตัวยังไง “พีท๊อป” มีเทคนิคมาบอก

### เทคนิคการเตรียมตัวสำหรับคนที่อยากเรียนธุรกิจการบิน

1. ฝึกฝนภาษาอังกฤษ
2. เรียนรู้ศัพท์เฉพาะสำหรับการบิน
3. ศึกษาเรื่องการสอบ TOEIC
4. ศึกษาคุณสมบัติการสมัครเป็นลูกเรือของแต่ละสายการบิน
5. ดูแลผิวพรรณ รูปร่างให้มีส่วนตามที่สายการบินต้องการ
6. ตั้งเป้าหมายว่าอยากเข้าสายการบินอะไรไว้ใจ
7. เปิดใจให้กว้าง รับข้อมูลข่าวสารทั้งด้านการบินและการท่องเที่ยวให้ได้มากที่สุด
8. ปรับบุคลิกภาพ ให้ดูดี ดูสง่า มีมารยาท



### ภาณุวัฒน์ ใจสมิง (ท๊อป)

วิทยาลัยการท่องเที่ยวและบริการ  
สาขาวิชาธุรกิจการบิน ม.ศรีปทุม  
ศิษย์เก่าวิทยาลัยอาชีวศึกษาแพร่

### ความต่างในสายอาชีพนักบินกับสจ๊วต ในความคิดของท๊อป

ท๊อปว่าความรับผิดชอบในหน้าที่ของสองอาชีพนี้ต่างกันนะครับ อย่างนักบินจะมีความรับผิดชอบต่อชีวิตของผู้ที่ร่วมเดินทางไปด้วย ดังนั้นก็มีความกดดันที่สูง ต้องเจอสถานการณ์ต่างๆ เช่นสภาพอากาศของแต่ละประเทศที่ต้องเดินทางไป รวมถึงการ LANDING ลงจอดในแต่ละครั้ง ต้องคำนึงถึงความปลอดภัย และลงจอดอย่างนุ่มนวลที่สุด ในส่วนของสจ๊วตจะต้องคำนึงถึงเรื่องการให้บริการผู้โดยสารและความปลอดภัยของผู้โดยสารตลอดการเดินทางของไฟท์นั้นๆ ครับ

### เปรียบเทียบสโตร์สาวกับสายการบิน

- สาวน่ารัก ใส่ๆ มีความเป็นกันเอง และดูอ่อนโยน นึกถึงสาวสายการบินนกแอร์
  - สาวสวยวัยใส มีความเปรี้ยวเล็กๆ ยิ้มหวานละมุน นึกถึงสาวสายการบินไทยสมILE
  - สาวเปรี้ยว มั่นใจ แอบเซ็กซี่เล็กๆ นึกถึงสาวสายการบินแอร์เอเชีย
  - สาวเท่ ดูดี มั่นใจ สโตร์ WORKING WOMEN นึกถึงสาวสายการบินบางกอกแอร์เวย์
- สุดท้ายที่ไม่พูดถึงไม่ได้ คือ สาวเรียบร้อย งานอย่างไทย มีความสุ่มอ่อนโยน นุ่มนวล มีกฎระเบียบที่เคร่งครัด นึกถึงสาวสายการบินไทย

### เหตุผลที่ท๊อปเลือกเรียนธุรกิจการบิน

งานด้านอุตสาหกรรมการบินนั้น เป็นงานที่ต้องการบุคลากรที่มีความรู้ความเชี่ยวชาญในการทำงานโดยตรง ดังนั้น หากเรามีความรู้ในด้านนี้ เราจะได้เปรียบคนอื่นครับ อีกอย่างงานด้านนี้มีค่าตอบแทนที่สูง ก็อปจึงอยากเรียนธุรกิจการบินเพื่อจะได้ทำงานในสายงานด้านนี้ครับ



# ฟาชีว สถานที่สุดฟินรอบรั้ว SPU “บ้านบางเขน”

“บ้านบางเขน” เป็นแหล่งช้อปปิ้ง ชิว ชิว ปลอดภัยตลอด 24 ชม. ตกแต่งสไตล์วินเทจ จำลองบ้านเรือน ร้านขายของ โรงเรียนที่มีความเก่าแก่และหาดูได้ยากแล้วในสมัยนี้ โดยแบ่งเป็นโซนหลักๆ จะแบ่งเป็น โซนร้านอาหาร (ด้านนอก) ที่มีอาหารไทยพื้นเมืองให้เลือกรับประทานหลากหลาย อาทิเช่น ก๋วยเตี๋ยวเรือ ผัดไท ซาซึก ขนมไทยต่างๆ

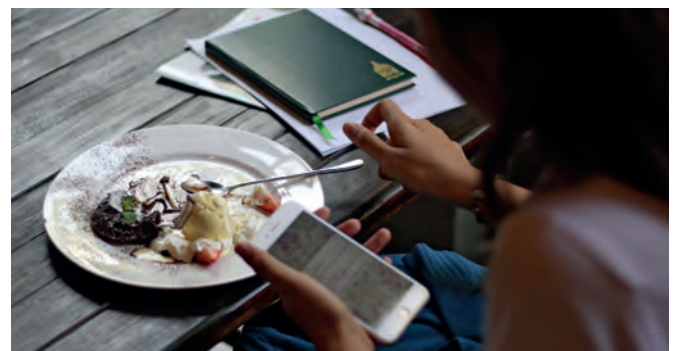
ถัดเข้ามา โซนด้านใน ซึ่งต้องเสียค่าเข้าชม 20 บาท โดยสามารถนำตั๋วเข้าชมไปแลกน้ำดื่มฟรีได้ 1ขวด หรือนำไปเป็นส่วนลดสำหรับค่าอาหารและเครื่องดื่มภายในโซนนี้ได้ โดยภายในจะแบ่งเป็นโซนต่างๆ เช่น บ้านพ่อหลวง พิพิธภัณฑ์ไม้ค้ำ ร้านกาแฟ/ โซนจำลองบ้านเรือนในสมัยก่อนที่มีบรรยากาศ และสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ ที่หาดูได้ยาก มีมุมให้ถ่ายภาพมากมาย เซลฟี่กันได้เต็มอิ่มทุกมุม

เดินเข้ามาจนสุดจะพบกับ โซนอ่านหนังสือและกิจกรรมทางการศึกษา ที่มีความเจียบสงบ บรรยากาศดีด้วยวิวต้นไม้ธรรมชาติ เหมาะกับการใช้สมาธิในการอ่านหนังสือในบรรยากาศใหม่ๆ ที่ไม่จำเจ เดินชมบ้านเรือนสมัยก่อนเพื่อหาไอเดียใหม่ๆ สำหรับโปรเจกต์ต่อไป นึกกันในการตรวจสอบหรือประชุมทำรายงานกันได้ อย่างสะดวกสบายและปลอดภัย ตลอด 24 ชม.

“บ้านบางเขน” เป็นอีกหนึ่งทางเลือกสำหรับชาวมอ จุดแองค่ออาร์ตสไตล์วินเทจ ปลอดภัยตลอด 24 ชม. ที่จะมาพักผ่อน นั่งชิว ดิวหนังสือ ในบรรยากาศที่เป็นธรรมชาติ ได้อย่างสบายใจ ไม่ไกลจากมหาวิทยาลัยศรีปทุม







**พงศ์กรินทร์ พันธุ์รัตน์ (มอส)**

สาขาวิชาวิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์  
คณะนิเทศศาสตร์

ศิษย์เก่าโรงเรียนเตรียมอุดมศึกษาพัฒนาการ จ.นนทบุรี

ผมชอบทานขนมหวาน เวลาเตะฟุตบอลเหนื่อยๆ ก็จะมีพิซซ่า  
ขนมทาน ซึ่งตอนนี้มีบ้านบางเขนมาเปิดใกล้ๆ มหาวิทยาลัย เลย  
กลายเป็นที่ที่ต้องมาประจำ เพราะบรรยากาศดี สะดวกสบายและที่  
สำคัญ นมอร่อยครับ

**ณัฐนันท์ พรหมคงแก้ว (ส้ม)**

สาขาวิชาการจัดการความปลอดภัยการบิน  
วิทยาลัยการการบินและคมนาคม


ศิษย์เก่าโรงเรียนระยองวิทยาคมปากน้ำ จ.ระยอง

ส้มเป็นคนที่เวลาอ่านหนังสือต้องใช้สมาธิในการอ่าน ทำให้ผม  
ใช้บริการห้องสมุดของบ้านบางเขนเพราะมีพร้อมทุกอย่าง เงียบ  
สงบและที่ดีกว่านั้นคือมีหิว สามารถเดินไปสั่งอาหารได้เลยซึ่งมา  
ที่นี่ครบวงจรจริงๆ ค่ะ สะดวกสบายสุดๆ



# 10 อันดับมหาวิทยาลัยเอกชน 2017 THAI UNIVERSITY RANKING

จากการจัดอันดับของ uniRank™

- |   |   |    |   |
|---|---|----|---|
| 1 |  <b>SPU</b><br>SRIPATUM<br>UNIVERSITY<br>มหาวิทยาลัยศรีปทุม<br>อันดับประเทศ 12   | 6  |  <b>มหาวิทยาลัยวงษ์ชวลิตกุล</b><br>อันดับประเทศ 30          |
| 2 |  <b>มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ</b><br>อันดับประเทศ 13  | 7  |  <b>มหาวิทยาลัยชินวัตร</b><br>อันดับประเทศ 33               |
| 3 |  <b>มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ</b><br>อันดับประเทศ 19  | 8  |  <b>มหาวิทยาลัยพายัพ</b><br>อันดับประเทศ 34                 |
| 4 |  <b>UTCC</b><br>University of<br>The Thai Chamber<br>of Commerce<br>มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย<br>มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย<br>อันดับประเทศ 27 | 9  |  <b>มหาวิทยาลัยรังสิต</b><br>อันดับประเทศ 36               |
| 5 |  <b>BANGKOK<br/>UNIVERSITY</b><br>THE CREATIVE UNIVERSITY<br>มหาวิทยาลัยกรุงเทพ<br>อันดับประเทศ 29                                     | 10 |  <b>DPU</b><br>มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต<br>อันดับประเทศ 51 |

## มหาวิทยาลัยศรีปทุม ครอง มหาวิทยาลัยเอกชนอันดับ 1 ของประเทศไทย

จากการจัดอันดับเว็บไซต์มหาวิทยาลัยโลก โดย uniRank

ผลการจัดอันดับของเว็บไซต์และองค์กรระหว่างประเทศ 4 International Colleges & Universities หรือ [www.4icu.org](http://www.4icu.org) ประกาศผล “The 2017 University Web Rankings : Top 200 Universities in the world” หรือเว็บไซต์มหาวิทยาลัยยอดเยี่ยมระดับโลก ที่มีการสืบค้นและเข้าชมมากที่สุดตลอดระยะเวลา 1 ปีที่ผ่านมา จาก 200 ประเทศทั่วโลก ซึ่งมีการดำเนินการจัดอันดับความนิยมเว็บไซต์ของมหาวิทยาลัยและวิทยาลัยต่างๆ มาตั้งแต่เดือนกรกฎาคม ค.ศ. 2005 และรายงานผลปีละ 2 ครั้ง ในเดือนมกราคมและกรกฎาคม เรียกว่า uniRank University Ranking™

สำหรับผล Thai University Ranking 2017 ล่าสุดของมหาวิทยาลัยในประเทศไทย ปรากฏว่า มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ (มก.) ได้รับการจัดอันดับเป็นมหาวิทยาลัยที่มีเว็บไซต์มหาวิทยาลัยยอดนิยมเป็นอันดับ 1 ของประเทศ (เป็นปีที่ 2 ติดต่อกัน) จากมหาวิทยาลัยไทย 118 แห่ง อยู่ในอันดับ 40 ของเอเชีย จาก 200 มหาวิทยาลัย และได้อันดับ 459 ของโลก จากมหาวิทยาลัย 12,358 แห่งทั่วโลก และอันดับ 2 ได้แก่ มหาวิทยาลัยมหิดล อันดับ 3 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อันดับ 4 มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และมหาวิทยาลัยนครสวรรค์ ตามลำดับ

ผลการจัดอันดับ Thai University Ranking 2017 ของมหาวิทยาลัยเอกชนไทย อันดับ 1 คือ มหาวิทยาลัยศรีปทุม อันดับ 2 มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ อันดับ 3 มหาวิทยาลัยหัวเฉียวเฉลิมพระเกียรติ อันดับ 4 มหาวิทยาลัยหอการค้าไทย และมหาวิทยาลัยกรุงเทพ ตามลำดับ



**7 ตุลาคม 2560**  
การอบรมการปฏิบัติงานบนเครื่องบิน เส้นทางอาชีพในฝัน

วิทยาลัยการท่องเที่ยวและการบริการ มหาวิทยาลัยศรีปทุม จัดอบรมการปฏิบัติงานบนเครื่องบินแก่น้องๆ ระดับมัธยมศึกษาปีที่ 6 “พบตัวจริง ประสบการณ์จริง บนเส้นทางอาชีพในฝัน”

เวลา 9.00 - 17.00 น.  
SPU Airlines ชั้น 3 อาคาร 11  
มหาวิทยาลัยศรีปทุม กกม.



**10 พฤศจิกายน 2560**  
การแข่งขันโครงสร้างสะพานเหล็กจำลอง ชิงถ้วยพระราชทาน

คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม ขอเชิญนิสิต นักศึกษา และผู้สนใจ เข้าร่วมการแข่งขันโครงสร้างสะพานเหล็กจำลอง ระดับอุดมศึกษา ประจำปี 2560 ชิงถ้วยพระราชทาน สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี

เวลา 8.30 - 21.30 น.  
ณ อาคาร 11 โซน C  
มหาวิทยาลัยศรีปทุม กกม.

**สมัครและสอบถาม**  
โทร. 08 1491 1337  
e-mail : suraphan.sa@spu.ac.th



**22 พฤศจิกายน 2560**  
SPU Challenge :  
International Festival 2017

คณะศิลปศาสตร์ ร่วมกับ วิทยาลัยนานาชาติศรีปทุม ขอเชิญร่วมโครงการ SPU Challenge: International Festival 2017

- ร่วมการแข่งขันความสามารถทางด้านภาษาอังกฤษ จีน และญี่ปุ่น
- ชมบูธนิทรรศการและซุ้มกิจกรรมทางภาษาและวัฒนธรรม
- พบปะรุ่นพี่จากสาขาต่างๆ และร่วมทำกิจกรรม มากมาย
- ซึ่งรางวัลมูลค่ากว่า 30,000 บาท

เวลา 9.00 - 17.00 น.  
Exhibition Hall ชั้น 1 อาคาร 11  
มหาวิทยาลัยศรีปทุม กกม.

**สอบถามเพิ่มเติม :**  
คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีปทุม  
โทร. 0 2579 1111 ต่อ 1581, 1583



**14 ธันวาคม 2560**  
The 12<sup>th</sup> National and International Sripatum University Conference (SPUCON2017)

มหาวิทยาลัยศรีปทุม ขอเชิญเข้าร่วมการประชุมและนำเสนอผลงานวิจัย การประชุมวิชาการระดับชาติและนานาชาติ ครั้งที่ 12 ประจำปี 2560 เรื่อง ผลงานวิจัยและนวัตกรรมสู่การพัฒนาที่ยั่งยืน

ห้อง Auditorium 1 - 2 ชั้น 14 อาคาร 11  
มหาวิทยาลัยศรีปทุม กกม.

**ลงทะเบียนร่วมงานและนำเสนอผลงานวิจัย**  
วันนี้ - 31 ตุลาคม 2560  
<http://spucon.spu.ac.th>

**สอบถามเพิ่มเติม :**  
0 2579 1111 ต่อ 1331, 1252, 1155

# คุณ PORTFOLIO 3ดี

มีความดี • กิจกรรมดี • หรือเรียนดี

มีดีด้านไหน  
ก็รับทุนได้

ไม่ตัดสิทธิ์  
CLEARINGHOUSE

## #DEK61

เพียงยื่นแฟ้มผลงาน  
และสอบสัมภาษณ์

รับทุนสูงสุด **30,000** บาท\*

\*เงื่อนไขเป็นไปตามมหาวิทยาลัยกำหนด



ID : @SPUAdmission

สมัครได้ทุกวัน

จันทร์ - ศุกร์ 9.00 - 17.00 น.

โทร. 0 2558 6888 ต่อ 2121-4

หรือ 08 4751 2900-15

[www.spu.ac.th](http://www.spu.ac.th)



spufriend



## สาขาวิชาที่เปิดสอน

ศิลปะ-การแสดง ภาพยนตร์และสื่อดิจิทัล วิทยุกระจายเสียงและวิทยุโทรทัศน์ การออกแบบแฟชั่น โฆษณาประชาสัมพันธ์ยุคดิจิทัล  
ธุรกิจการบิน การจัดการโรงแรม การจัดการบริการธุรกิจเรือสำราญ การจัดการการท่องเที่ยว การจัดการความปลอดภัยการบิน  
ภาษาอังกฤษสื่อสารธุรกิจ ภาษาจีนสื่อสารธุรกิจ ภาษาญี่ปุ่นเพื่อการสื่อสารธุรกิจ การจัดการธุรกิจดิจิทัล การตลาด การจัดการ  
การจัดการธุรกิจการบิน การค้าระหว่างประเทศ การเงิน บัญชี นิติศาสตร์ ดิจิทัลอาร์ตส์ คอมพิวเตอร์แอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์  
การออกแบบกราฟิก การออกแบบอินเทอร์เน็ตแอกทีฟและเกม วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร  
วิศวกรรมไฟฟ้า วิศวกรรมโยธา วิศวกรรมเครื่องกล วิศวกรรมยานยนต์ วิศวกรรมอุตสาหกรรม การสื่อสารสถาปัตยกรรม  
สถาปัตยกรรม การออกแบบภายใน การจัดการโลจิสติกส์และโซ่อุปทาน Sripatum International College