แนวทางการเขียนข้อเสนอโครงการเพื่อขอรับทุนอุดหนุน

(วช.) วิจัย - วิจัยสร้างสรรค์ - นวัตกรรม

ศาสตราจารย์ ดร. สมพร ธุรี
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

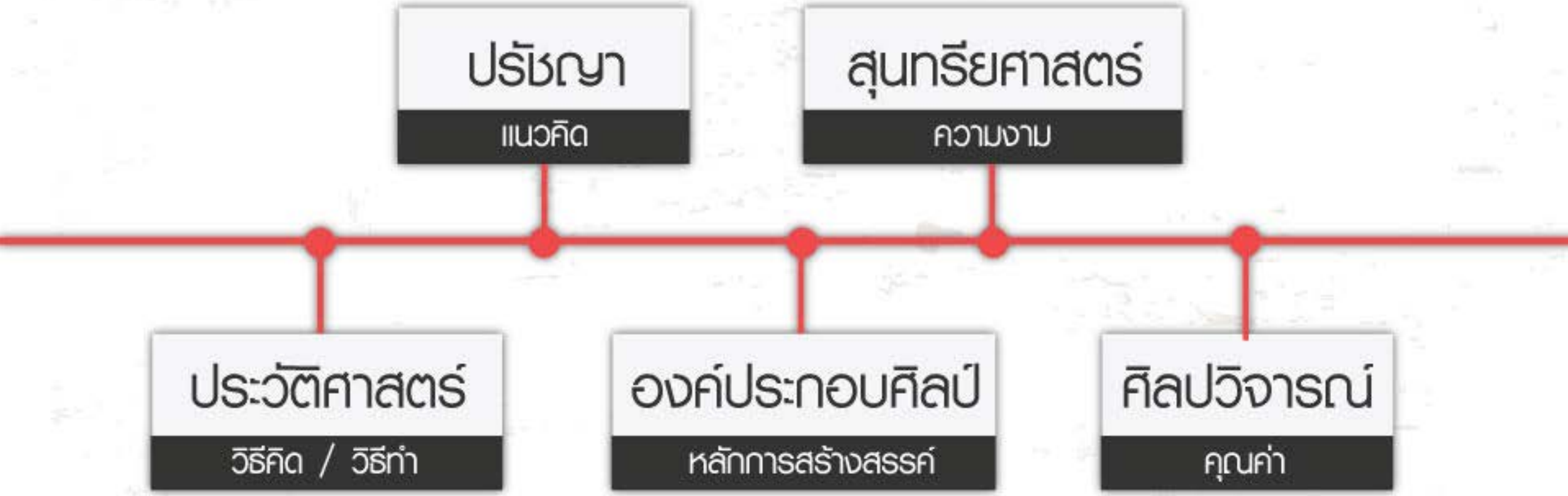
ประโยชน์ของการวิจัย – วิจัยสร้างสรรค์ – นวัตกรรม

1. ได้พัฒนาตนเองด้านการวิจัย ของบประมาณในงบประมาณต่อๆไป
2. นำผลงานวิจัยต่อยอดขอตำแหน่งทางวิชาการ
3. นำผลวิจัยพัฒนาเป็นตำรา
4. ใช้ในการเรียนการสอน
5. พัฒนาชุมชน ผู้ประกอบการ ภาคอุตสาหกรรม
6. ทำนุบำรุงศิลปะวัฒนธรรม / ต่อยอดองค์ความรู้ภูมิปัญญา
7. ทดลอง - ผลิตคิดค้น - สิ่งประดิษฐ์ - ความคิดสร้างสรรค์ใหม่ - นวัตกรรมใหม่
8. ได้ผลงานวิจัย - วิจัยสร้างสรรค์ → ในวงวิชาการ

การพัฒนากระบวนการวิจัย – วิจัยสร้างสรรค์ – นวัตกรรม

1. ได้ฝึกเขียนโครงการวิจัย - วิจัยสร้างสรรค์ - นวัตกรรม
2. ได้สร้างสรรค์กระบวนการวิจัย - วิจัยสร้างสรรค์ - นวัตกรรม (ที่มา - กระบวนการสร้างสรรค์ - ผลการสร้างสรรค์) - ประโยชน์ต่อชุมชน สังคม ประเทศชาติ
3. ได้สร้างสรรค์องค์ความรู้ใหม่ ที่ตนเองถนัดตามกระบวนการวิจัย
4. นำกระบวนการวิจัยไปปรับใช้ กับการเรียนการสอน พัฒนาองค์ความรู้ - ภูมิปัญญา - ผู้ประกอบการชุมชน - ร่วมกับบูรณาการศาสตร์

การวิจัยสร้างสรรค์ – ศิลปกรรม – สังคมศาสตร์ มนุษย์ศาสตร์ บูรณาการ – เชื่อมโยงสัมพันธ์ความรู้ – ชุดความรู้



การวิจัยกับตัวอาจารย์

ผลงาน ทางวิชาการในการขอตำแหน่งทางวิชาการ

กลุ่ม 1 งานวิจัย

กลุ่ม 2 ผลงานทางวิชาการในลักษณะอื่น

- 2.1 ผลงานวิชาการเพื่ออุตสาหกรรม
- 2.2 ผลงานจิตนาการเพื่อพัฒนาการเรียนการสอน และการเรียนรู้
- 2.3 ผลงานวิชาการเพื่อพัฒนานโยบายสาธารณะ
- 2.4 กรณีศึกษา (case study)
- 2.5 งานแปล
- 2.6 พจนานุกรม สารานุกรม นามานุกรม และงานวิชาการในลักษณะเดียวกัน
- 2.7 ผลงานสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- 2.8 ผลงานสร้างสรรค์ด้านสุนทรียศิลปะ
- 2.9 สิทธิบัตร
- 2.10 ซอฟต์แวร์

กลุ่ม 3 ผลงานวิชาการรับใช้สังคม

กลุ่ม 4

- 4.1 ตำรา
- 4.2 หนังสือ
- 4.3 บทความทางวิชาการ

แนวทางการเตรียมตัวเขียนโครงการวิจัย → สู่ความสำเร็จ → คุณภาพ

1. ศึกษาตัวเองให้เข้าใจ (อัตลักษณ์/ความถนัด)
2. ศึกษาเกณฑ์ให้เข้าใจ
3. เจาะลึก/รวบรวม/เรียนรู้ (ตลอดเวลา)
4. ทำงานวิจัยสม่ำเสมอ (1ปี,2ปี,3ปี ต่อเนื่อง)
5. กระบวนการวิจัย → ผลงาน (ดีทั้งสอง)
6. กระบวนการถูกต้องในสาขา (มีใหม่ไหม/ดีกว่าไหม)
7. ผลงานก้าวหน้า/ประยุกต์ใช้
8. วิเคราะห์/สังเคราะห์/ลึกซึ้งขึ้น/ประณีตมากขึ้น
9. สร้างองค์ความรู้ใหม่/ยอมรับ/อ้างอิง/ระดับชาติ(นานาชาติ)

กระบวนการสร้างสรรค์ ⇢ กระบวนการวิจัย

คิดใหม่ทำใหม่ ⇢ จินตนาการ คิดสร้างสรรค์ ⇢ นวัตกรรม

» จินตนาการ (Imagination) = อำนาจความนึกเห็นกระบวนการคิด
เรื่องที่ไม่มีอยู่จริงมาสู่การรับรู้ของเรา

» ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) = กระบวนการพัฒนา
ความคิดตั้งต้น ที่มีคุณค่าแบบใหม่

» นวัตกรรม (Innovation) = กระบวนการทำให้ความคิดใหม่ๆ
กลายเป็นเรื่องจริง (ทำได้)

- ตอบสนองเชิงอารมณ์
- ตอบสนองเชิงกระบวนการ
- ตอบสนองประโยชน์ใช้สอย

นักสร้างสรรค์ คิดสร้างสรรค์ และ ทำสื่อสิ่งใหม่

(Think creativity & Do now media)

- มองเห็นความเป็นไปได้ (ในโลกที่เป็นไปได้)
  - พลังขับเคลื่อนการเรียนรู้ดำรงชีวิต - การทำงาน
    - วิธีการยกระดับสรรพสิ่ง งานสร้างสรรค์ ทำนวัตกรรม มีความก้าวหน้าทันสมัย
      - คำกุญแจ (Key Point)
    - วิธีคิดย้อนแย้ง (Contradict)
- คิดนอกกรอบ (Think outside the box)

กระบวนการสร้างสรรค์

ปลายทาง (Destination)

มีแนวทางแสวงหา - ทดลอง - แสวงหา (Redesign)

ได้งานสร้างสรรค์แบบใหม่ มีความสอดคล้องลงตัว

- ลงตัว ความพอดี ทางศิลปะ
- ลงตัว ความพอดี ทางวิทยาศาสตร์

ศิลป์แบบใหม่ ⇢ นวัตกรรมใหม่

ได้ผลงานต้นแบบเหมาะสม และใช้งานได้จริง

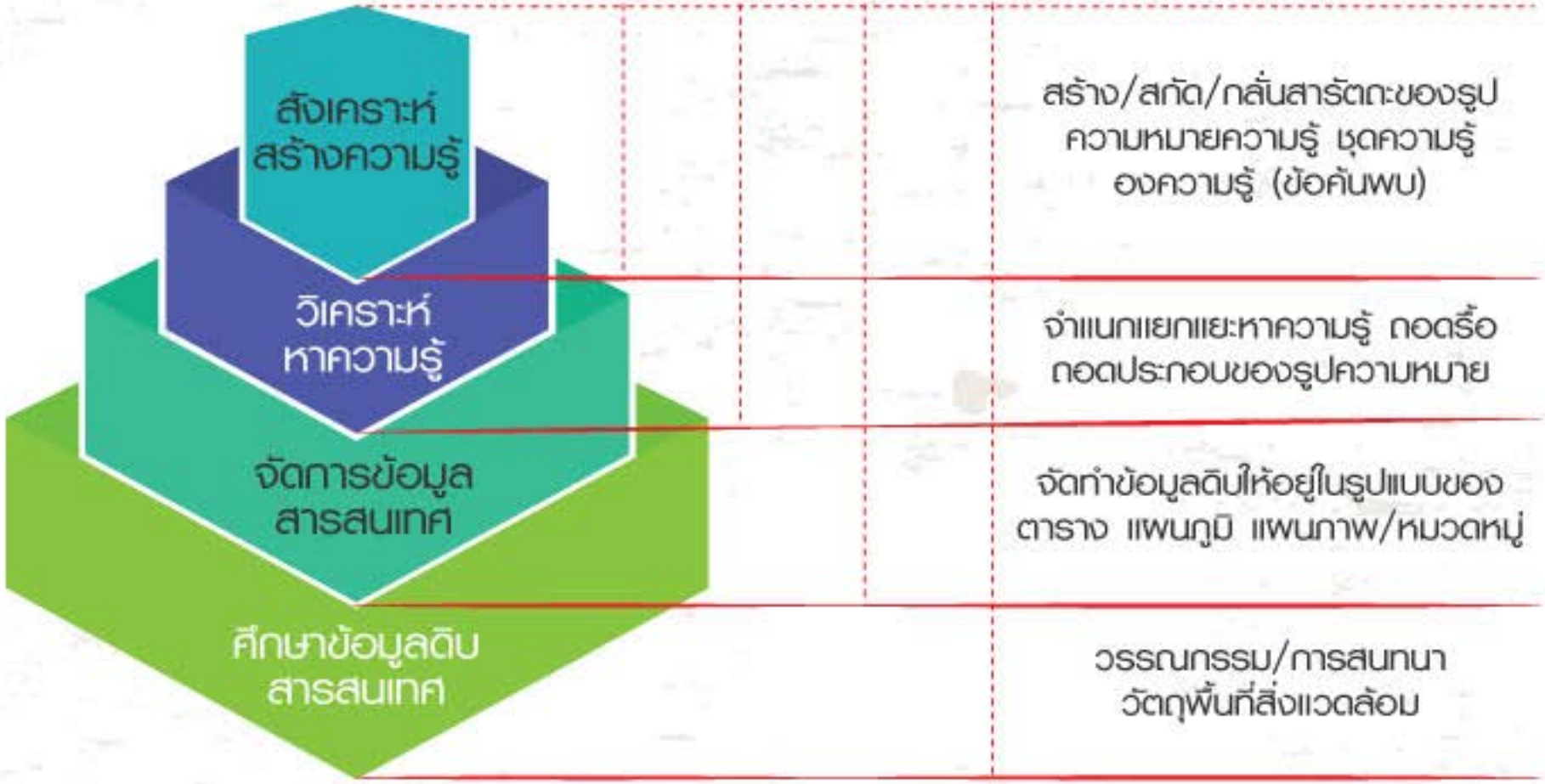
กระบวนการสร้างสรรค์

ศิลปะ (Art) วิทยาการ (Sciences) เทคโนโลยี (Technology) =

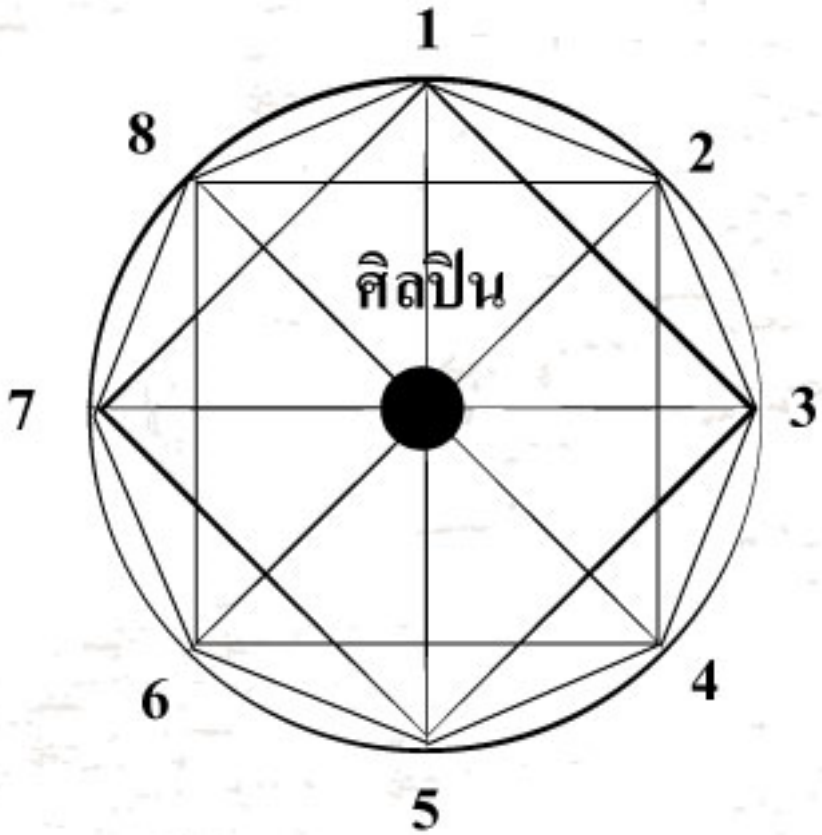
นวัตกรรมศิลป์

วิทย์ - ศิลป์ มีเป้าหมายทำนองเดียวกัน ทำให้ลงตัว / มีเหตุผล /
รวมเข้าด้วยกันเชื่อมต่อไปด้วยกัน (ความดี)

กระบวนการสร้างความรู้จากการวิจัย - วิจัยสร้างสรรค์
กระบวนการวิเคราะห์ข้อมูล



กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ



1. แรงดลใจ
2. แนวคิด
3. การตีความ

→ ความคิด

4. รูปแบบ
5. แนวเรื่อง
6. เทคนิควิธีการ
7. การแสดงออก

→ ความงาม

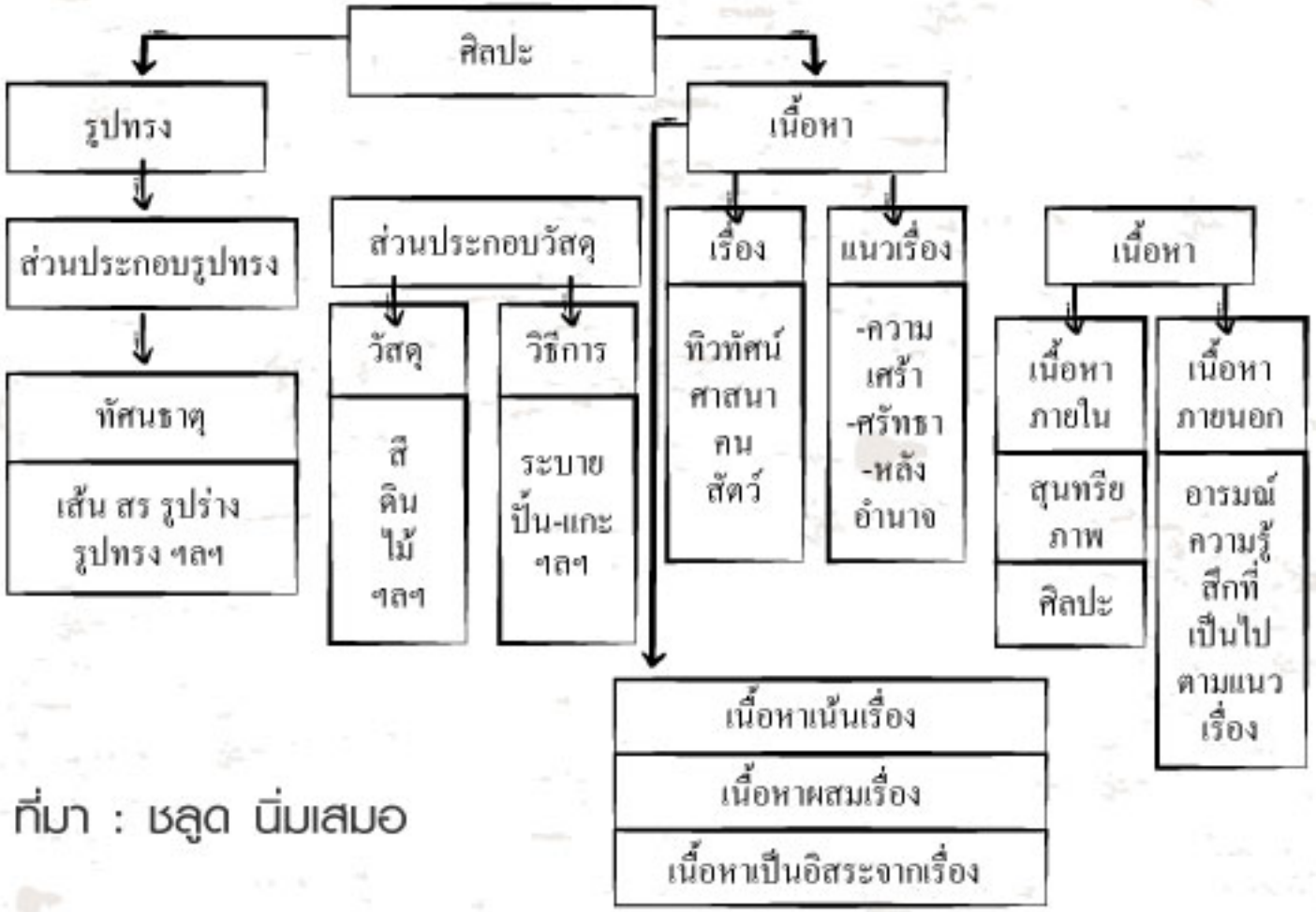
8. เนื้อหาสาระ → ความหมาย

วิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของศาสตราจารย์ปรีชา เถาทอง (ศิลปินแห่งชาติ)

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

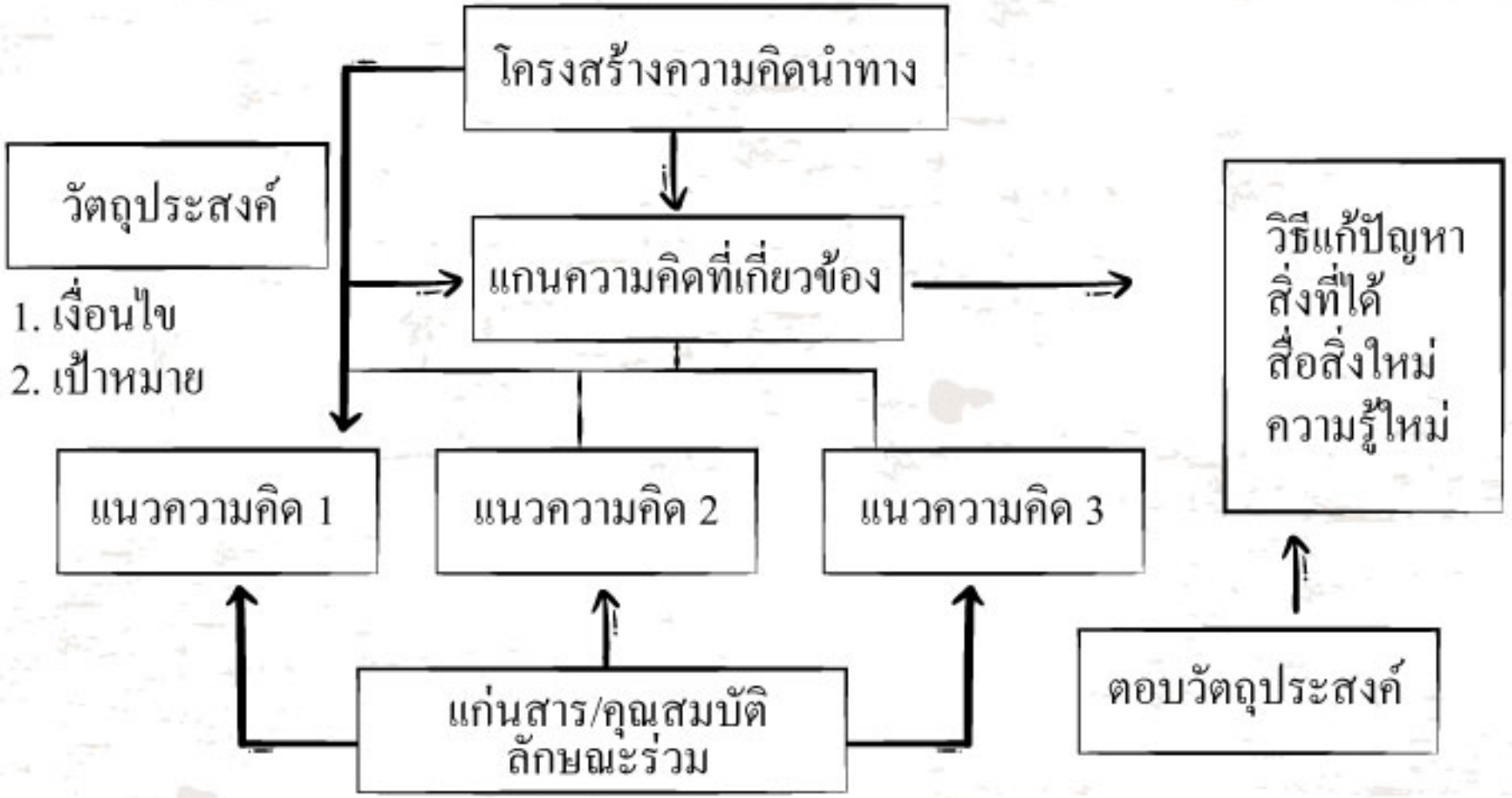
ปรับปรุงจาก : ศาสตราจารย์สุชาติ เถาทอง

การสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลป์



ที่มา : ชลูด นิ่มเสมอ

กระบวนการสังเคราะห์แนวคิดใหม่



การวิจัยและนวัตกรรม (วช.)

แผนงานวิจัย และพัฒนาสุนทรียภาพ และความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปกรรม (N35)

แผนงาน P17 พัฒนาและประยุกต์ใช้มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์เพื่อส่งเสริมคุณค่า และความงอกงามของศิลปะและวัฒนธรรม

ให้เป็นทุนสำคัญในการพัฒนาประเทศให้เป็นอารยะอย่างยั่งยืนและปรับตัวให้ทันต่อพลวัตการเปลี่ยนแปลง

N35 (S2P17) วิจัยและพัฒนาสุนทรียภาพและความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปกรรม

- วิจัยและต่อยอดงานสร้างสรรค์ด้านศิลปกรรม

N33 (S2P17)

- วิจัยพื้นฐานด้านมนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์และศิลปกรรมศาสตร์
  1. มนุษยศาสตร์ และสังคมศาสตร์
  2. สร้างสรรค์วิชาการงานศิลป์

N35 วิจัยและพัฒนาสุนทรียภาพและความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปกรรม

ในปีงบประมาณ 2566 ที่ผ่านมา ได้ดำเนินงานครอบคลุมในทุกมิติของงานศิลปกรรม ในด้านการเผยแพร่องค์ความรู้ และต่อยอดผลงานผ่านการประพันธ์บทเพลง การนำกระบวนการและเทคนิคใหม่ๆ ของงานศิลปกรรมถ่ายทอดลงสู่ชุมชน วิสาหกิจชุมชน เป็นต้น และในด้านศิลปะชุมชน ผ่านพื้นที่ศิลปะสตรีทอาร์ท และการบูรณาการข้ามศาสตร์ร่วมกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปกรรม เช่น พิพิธภัณฑ์สมือนจริง ของมรดกทางวัฒนธรรม การออกแบบลวดลายของสินค้าชุมชน การเกิดพื้นที่เชิงเศรษฐกิจสร้างสรรค์รวมถึง การถ่ายทอดและเผยแพร่องค์ความรู้ด้านศิลปกรรมให้เห็นเป็นที่ประจักษ์ในระดับประเทศ และระดับสากลเป็นการรักษาและดำรงความเป็นไทย และส่งเสริมการพัฒนาประเทศ ให้เป็นอารยะอย่างยั่งยืน

เป้าหมาย

1. งานด้านศิลปกรรมเกิดการพัฒนา และต่อยอดไปสู่การใช้ประโยชน์ทางสังคมชุมชน และเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและคุณภาพชีวิต

2. การยกระดับงานด้านศิลปกรรมของประเทศไทย ให้เป็นที่ยอมรับในระดับสากล

3. บุคลากรด้านศิลปกรรม ได้พัฒนาการรับรู้เชิงสุนทรียะ และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ที่สามารถเชื่อมโยงกับสภาพแวดล้อม และสามารถนำไปแก้ปัญหา และสอดรับกับการเปลี่ยนแปลงของวิถีชุมชน

ผลผลิต

1. จำนวนผลงานวิจัย องค์ความรู้ และนวัตกรรมที่นำไปใช้ประโยชน์เชิงเศรษฐกิจ และชุมชน

2. จำนวนผลงานวิจัย องค์ความรู้พื้นฐานด้านศิลปกรรมที่สามารถเผยแพร่ในระดับประเทศและสากล

3. จำนวนผู้สืบสานและต่อยอดองค์ความรู้ด้านศิลปกรรม

ผลสัมฤทธิ์จากงานวิจัย

1. จำนวนผลงานวิจัย องค์ความรู้ เทคโนโลยี และนวัตกรรม ด้านศิลปกรรมศาสตร์ ถูกใช้ประโยชน์การส่งเสริมคุณค่า ความงอกงามของศิลปวัฒนธรรม (องค์ความรู้)
2. จำนวนผลงานวิจัยเพิ่มขึ้น (การตีพิมพ์บทความ/การแสดงนิทรรศการ/เล่มจบ)
3. จำนวนงานวิจัยถูกนำไปใช้ประโยชน์ทางสังคม ศิลปวัฒนธรรม และเศรฐกิจอย่างเป็นรูปธรรม และเข้าถึงได้ง่าย (ฐานข้อมูล)
4. จำนวนผู้สืบสวนถ่ายทอดและ/หรือนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ สำหรับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และส่งเสริมคุณค่าและการปรับตัวให้ทันต่อผลวัตการเปลี่ยนแปลงของสังคม (ผู้เข้าชมงาน/ผู้เข้าร่วมงานวิจัย)
5. จำนวนผลงานวิจัยที่เผยแพร่ และสื่อสารช่องทางต่างๆ ในระดับชาติหรือนานาชาติ (การตีพิมพ์/การจัดแสดง/ออนไลน์)

กระบวนการวิจัยที่ตอบโจทย์ผลสัมฤทธิ์

1. ค้นหา ปัญหา โอกาส จุดเด่นด้านศิลปกรรมศาสตร์ การบูรณาการวิจัย สร้างสรรค์ข้ามศาสตร์ ✚ เกิดนวัตกรรม

2. นำจุดเด่นของท่านที่มีเอกลักษณ์ ✚ ชุมชน(พื้นที่)วัฒนธรรม ✚ บูรณาการศาสตร์ ✚ ศิลปะ ✚ เทคโนโลยี

3. วิจัย นวัตกรรม มุ่งเน้นประเด็น 1) สร้างองค์ความรู้ 2) ต่อยอด/พัฒนา โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ของนักวิจัย นักสร้างสรรค์ใหม่ แสดงอัตลักษณ์ตัวตน ✚ พื้นที่ (ศิลปวัฒนธรรม) ✚ เทคโนโลยี ⟹ นวัตกรรมใหม่

- สร้างคุณค่า ความเจริญงอกงามทางศิลปวัฒนธรรมของท้องถิ่นชุมชน สังคม

การวิจัยเพื่อพัฒนาองค์ความรู้ กระบวนการ วิธีการ ผลงาน และความคิดสร้างสรรค์ในงาศิลปกรรมเพื่อชุมชนในแขนงต่างๆดังนี้

กรอบการสนับสนุนการวิจัยและนวัตกรรม

1. สาขานาฏยศิลป์
2. สาขาดุริยางศิลป์
3. สาขาทัศนศิลป์
4. สาขาหัตถศิลป์
5. สาขาศิลปะการออกแบบ

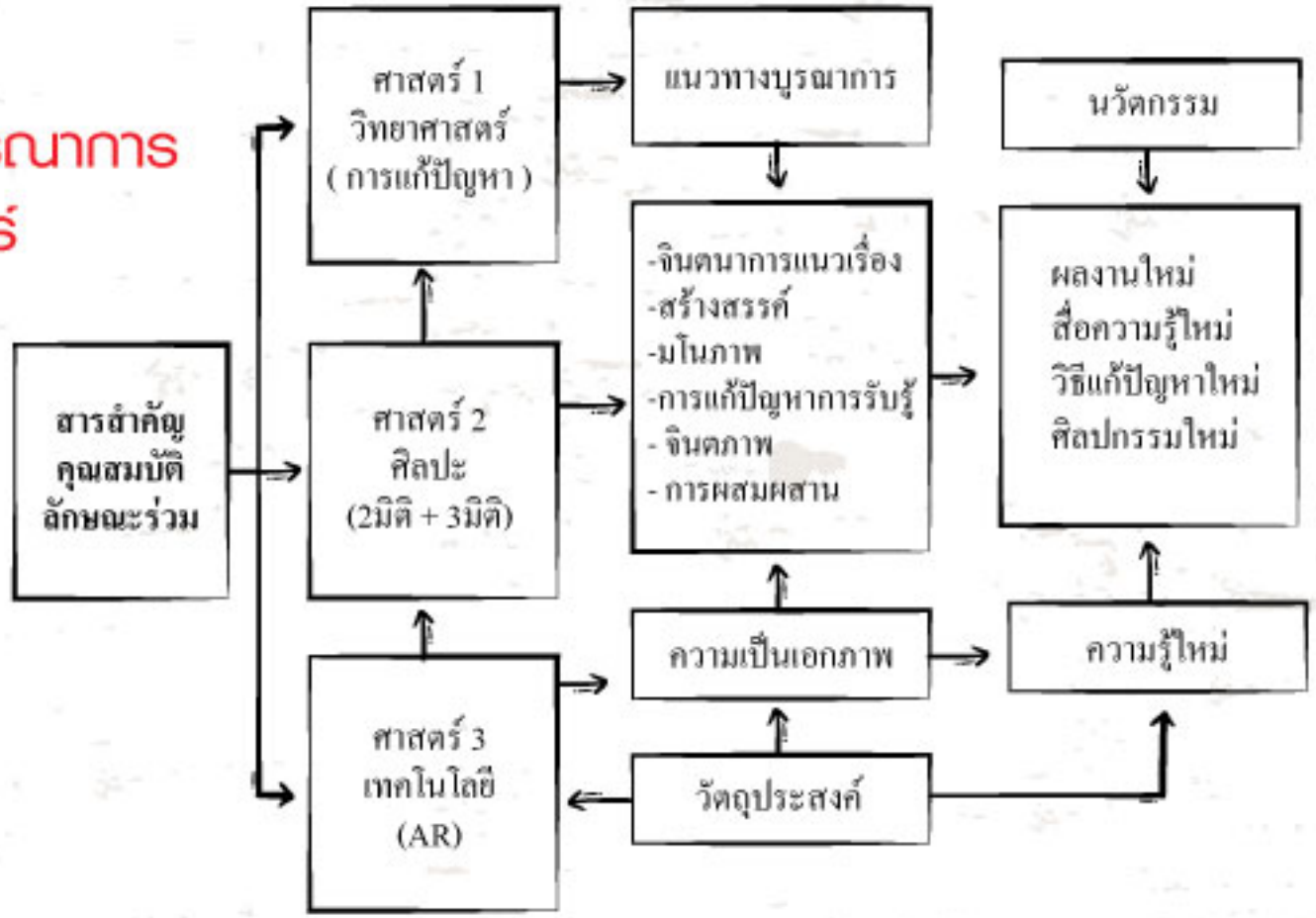
ประเด็นมุ่งเน้น

1. การวิจัยเพื่อนำไปสู่การพัฒนาและขยายผลต่อยอดงานด้านศิลปกรรมของไทยสู่การใช้ประโยชน์ทางชุมชน สังคม การเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและคุณภาพชีวิต
2. การวิจัยเชิงสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาภูมิปัญญา และผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น
3. การบูรณาข้ามศาสตร์ ศิลปกรรมร่วมกับศาสตร์ด้านอื่นๆ

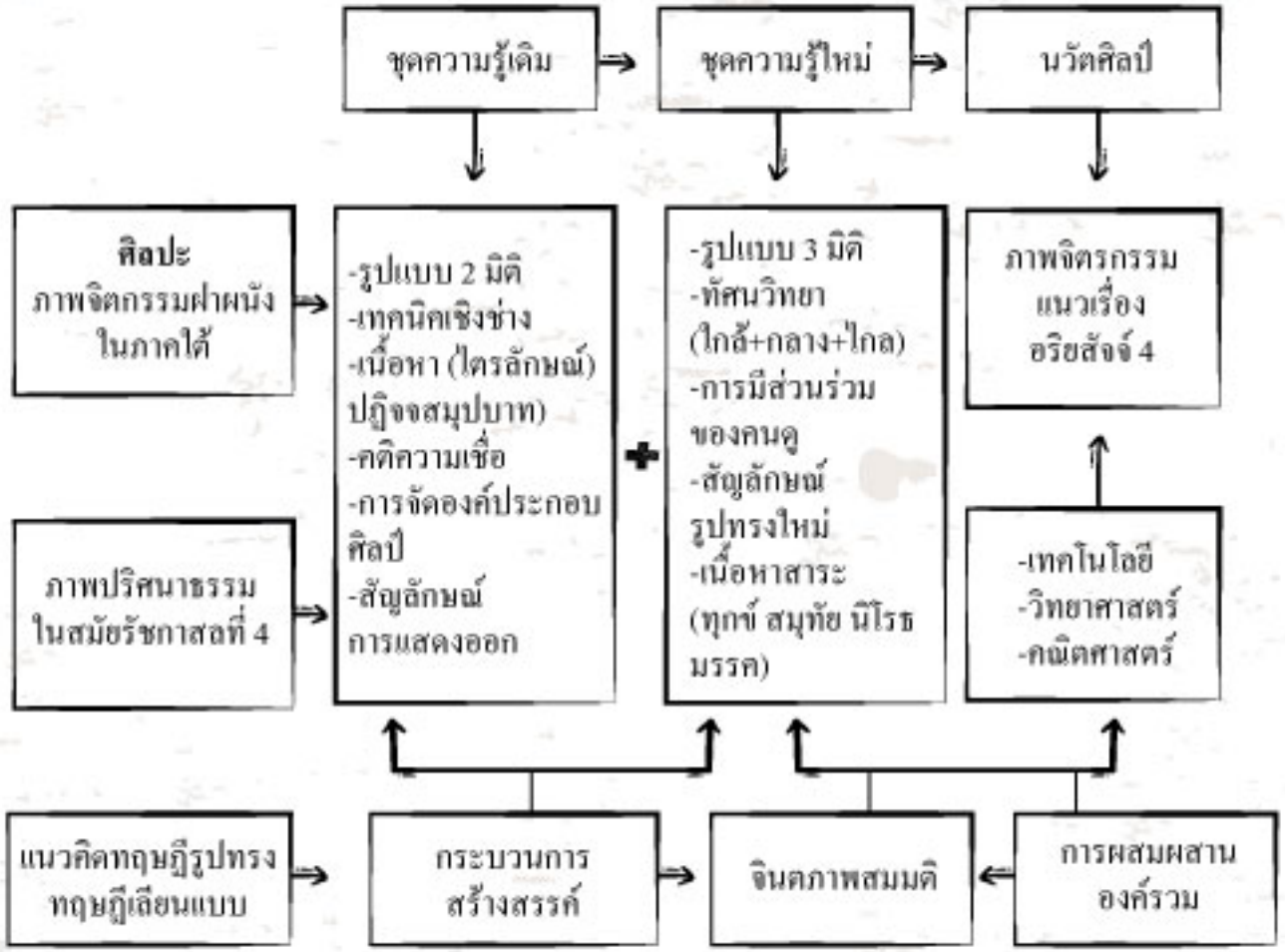
แนวทางการเขียนโครงการวิจัย

กระบวนการวิจัย ที่ประกอบด้วยที่มา (ข้อมูล) กระบวนการ (วิเคราะห์สรุปผล การวิเคราะห์สู่การสร้างสรรค์/ออกแบบ) ผลการวิจัย (สรุปชุดความรู้ องค์ความรู้) → นวัตกรรม

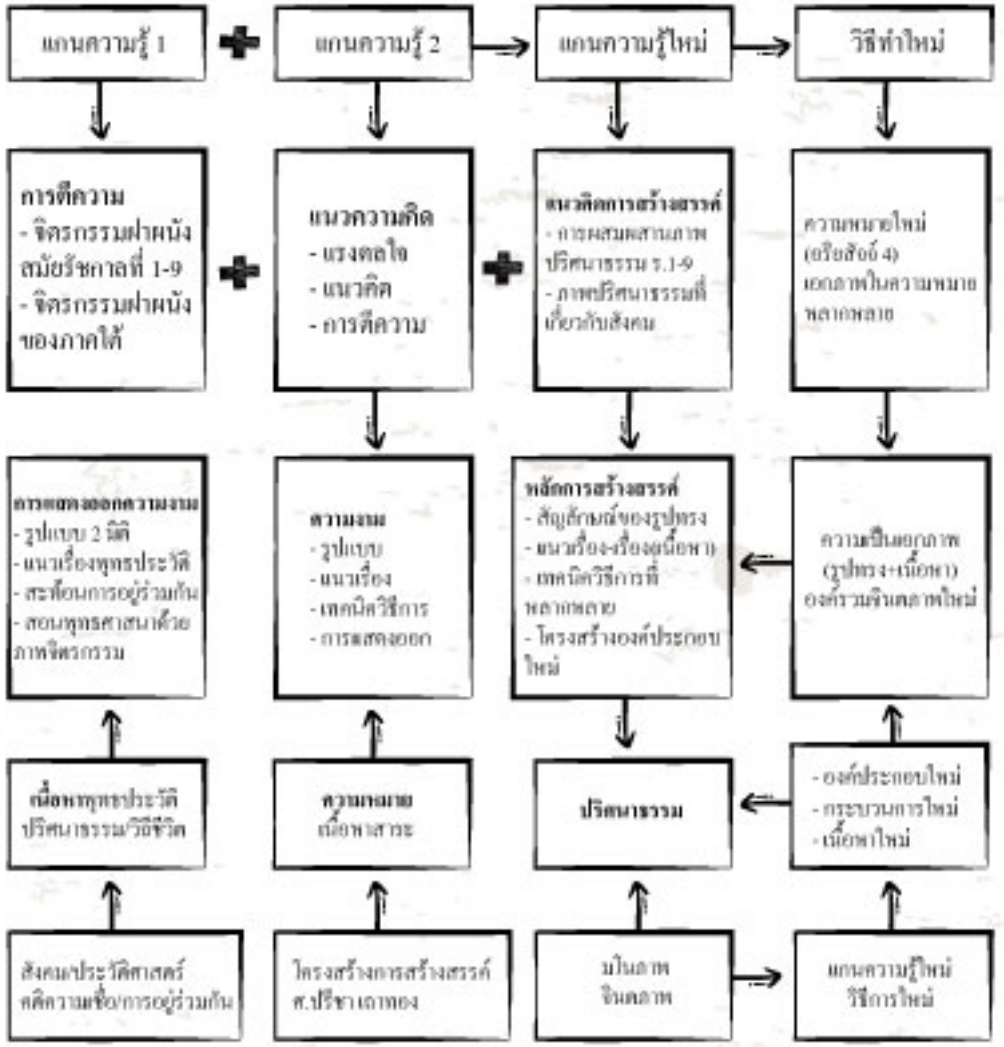
นวัตกรรมการบูรณาการข้ามศาสตร์



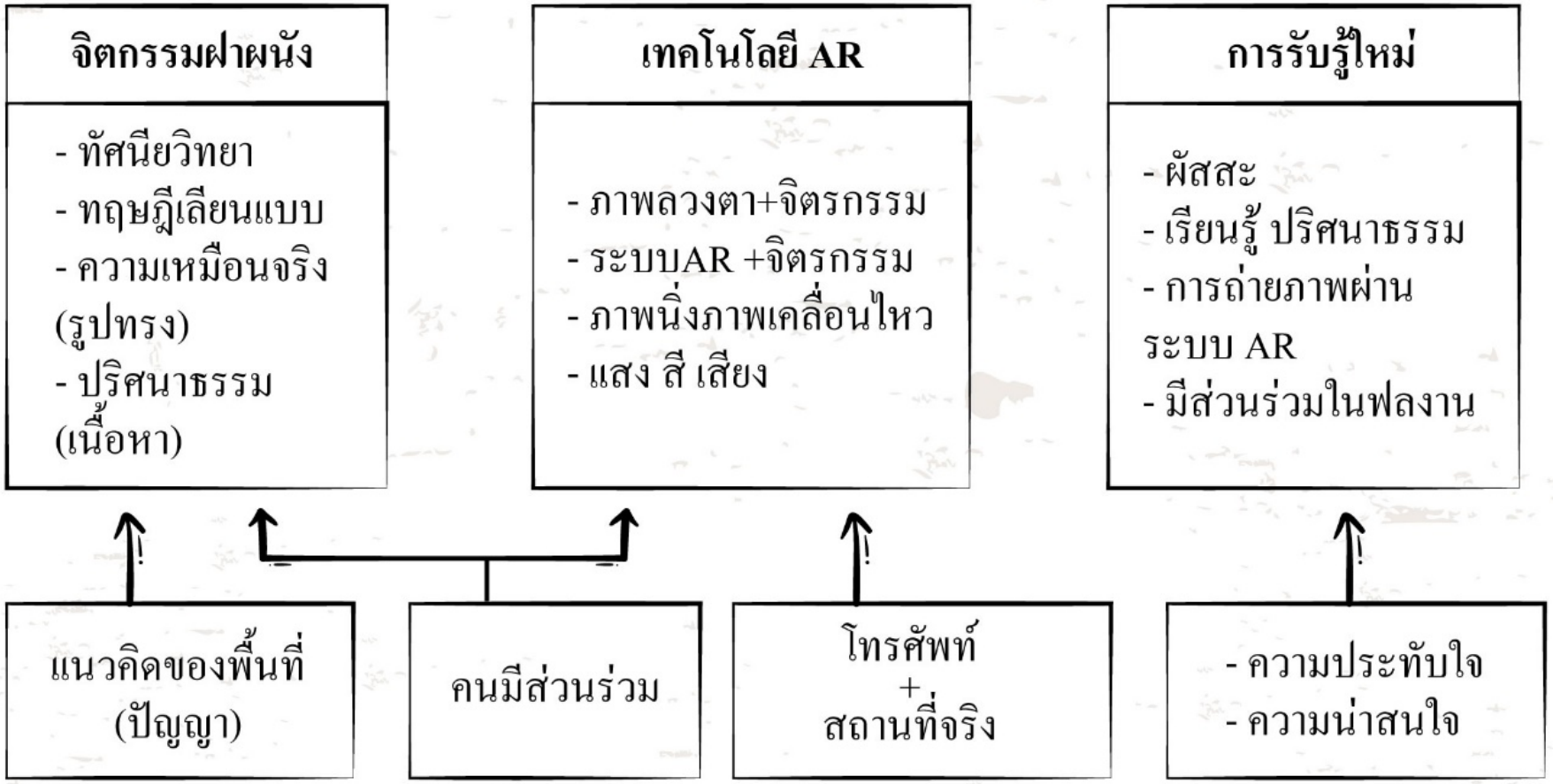
การผสมผสานศิลปะชุด
ความรู้เดิม + ความรู้ใหม่ + นวัตศิลป์



กระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ



การรับรู้ใหม่ของผลงานศิลปกรรม ผ่านระบบเทคโนโลยี AR



แนวทางการสร้างสรรค์ผลงานด้านนวัตกรรม

ขั้นที่ 1 การกำหนดวัตถุประสงค์ของเรื่องที่ต้องการคิดเชิงสร้างสรรค์

- การคิดที่มีวัตถุประสงค์
- การตั้งเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์

ขั้นที่ 2 การกำหนดขอบเขตของประเด็นที่เกี่ยวข้อง

- การกำหนดกรอบเบื้องต้นในการค้นหาแหล่งข้อมูล โดยอาจเริ่มต้นที่ความคิด ความรู้ ความจำหรือประสบการณ์เดิม หากเราจะเริ่มทำการสร้างสรรค์เรื่องนี้ จะต้องมีประเด็นอะไรเข้ามาเกี่ยวข้องบ้าง
- การกำหนดขอบเขตของประเด็นที่เกี่ยวข้อง เพื่อเตรียมข้อมูลต่างๆที่ผสมผสานกัน ให้ได้รูปลักษณ์และคุณภาพตามที่ต้องการ

ประเด็นที่ 1 การแสดงออกในโครงสร้างองค์ประกอบศิลป์

ประเด็นที่ 2 การสร้างสรรค์แนวคิด

ประเด็นที่ 3 การสร้างนวัตกรรม

ขั้นที่ 3 การกำหนดลักษณะและขอบเขตของสิ่งที่จะนำมาสร้างสรรค์

1. การกำหนดลักษณะของข้อมูลที่นำมาสร้างสรรค์
   - งานวิจัยและงานสร้างสรรค์/งานออกแบบ ที่เกี่ยวข้อง
   - การวิเคราะห์ทัศนคติการสร้างสรรค์ผลงานศิลปิน/นักออกแบบ
2. การกำหนดลักษณะ และขอบเขตของข้อมูลที่นำมาสร้างสรรค์/ออกแบบ
   - กรอบกระบวนการคิด

ขั้นที่ 4 การดึงเฉพาะความคิด (concept) ที่เกี่ยวข้องมาใช้

1) แนวความคิด

   1.1 แรงดลใจ 1.2 แนวคิด 1.3 การตีความ

2) ความงาม

   2.1 รูปแบบ 2.2 แนวเรื่อง 2.3 เทคนิควิธีการ 2.4 การแสดงออก

3) ความหมาย

   3.1 เนื้อหาสาระ

ขั้นที่ 5 การจัดเรียงแนวคิดตามโครงที่ตั้งไว้หรือสร้างแทนความคิดใหม่ เพื่อตอบวัตถุประสงค์

- ผลงานการสร้างสรรค์นวัตกรรมภาพผลงานใหม่ ชุดที่ 1 (ที่มา กระบวนการผลการสร้างสรรค์) พัฒนาชุดที่ 2

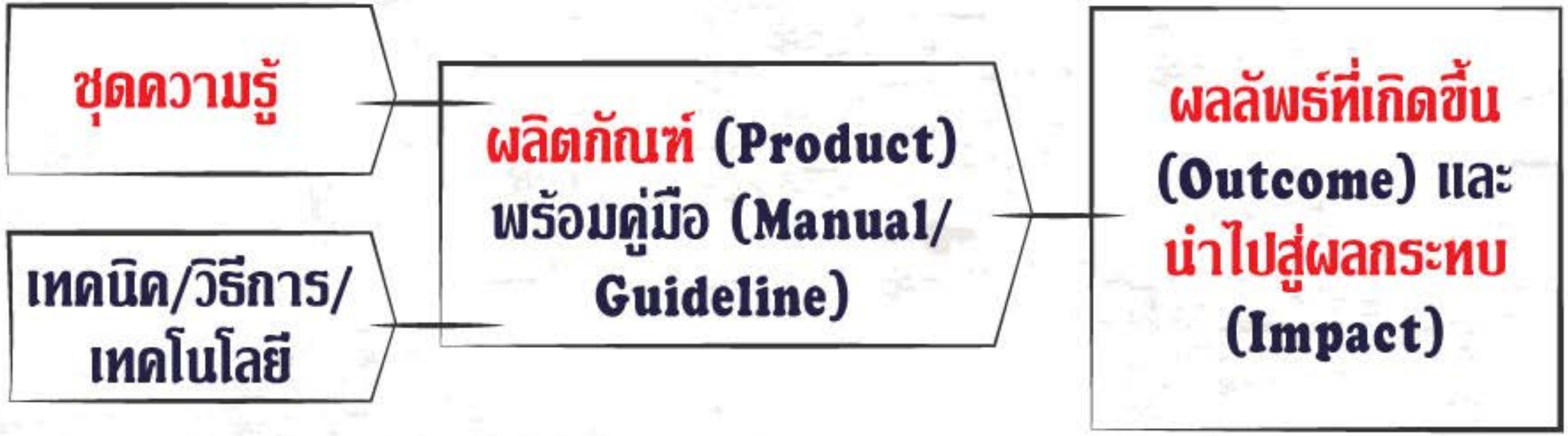
ขั้นที่ 6 ขั้นทดสอบโครงร่างใหม่

- การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์
- การวิเคราะห์เนื้อหาสาระ
- การวิเคราะห์เทคนิควิธีการ

ขั้นที่ 7 การนำสิ่งที่สร้างสรรค์ได้ไปใช้ประโยชน์

- สรุปผลการสร้างสรรค์(ตามวัตถุประสงค์)
- ผลผลิต /การนำไปใช้ประโยชน์

ชุดความรู้


ชุดความรู้
เทคนิค/วิธีการ/
เทคโนโลยี
ผลิตภัณฑ์ (Product)
พร้อมคู่มือ (Manual/
Guideline)
ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น
(Outcome) และ
นำไปสู่ผลกระทบ
(Impact)

องค์ความรู้

ที่มา » **กระบวนการ** » **ผลลัพธ์** » **ผลกระทบต่อสังคมชุมชน**

- วัฒนธรรม
- ศิลปกรรม
- ภูมิปัญญา
- ทัศนศิลป์
- ดนตรี
- วิถีชีวิต
- อื่นๆ

- วิจัยสร้างสรรค์
- เทคโนโลยี
- วิทยาศาสตร์

การบูรณาการ

- ผลิตภัณฑ์
- ผลงานต้นแบบ
- กระบวนการใหม่
- ชุดความรู้ใหม่
- นวัตกรรมใหม่

- เศรษฐกิจสร้างสรรค์
- คุณภาพชีวิต
- มูลค่า / คุณค่า

เชิงสร้างสรรค์

ตัวอย่างโครงการวิจัย

- การสร้างเทคโนโลยีเสมือนจริง เพื่อเพิ่มมูลค่าทุนทางอุตสาหกรรมท่องเที่ยว และวัฒนธรรมอย่างยั่งยืน ของแหล่งมรดกวัฒนธรรมวัด . . . . จังหวัด . . . .
- การจัดการความรู้และถ่ายทอดเทคโนโลยี เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับผลิตภัณฑ์ . . . . . (กระบวนการวิจัย)
- การสร้างสรรค์นวัตกรรมศิลปะการแสดงพื้นบ้านภาคใต้ เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยวชุมชน กรณีศึกษาชุมชน . . . . อ. . . . . จ. . . . . (ดนตรีนาฏศิลป์)
- นวัตกรรมดนตรีสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาชุมชน กรณีศึกษา . . . . .

- ชื่อโครงการ / ชื่อนักวิจัย (ความเชี่ยวชาญ) /งบประมาณ

เช่น นวัตกรรมการออกแบบพิพิธภัณฑ์ ศิลปกรรมศรีวิชัยเสมือนจริง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีใหม่ ชุมชน บ้าน . . . . จังหวัด . . . .

- วัตถุประสงค์

1) เพื่อศึกษาศิลปกรรมศรีวิชัย ชุมชน บ้าน . . . . จังหวัด . . . .

2) เพื่อศึกษาวิเคราะห์รูปแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง ที่เหมาะสมกับการจัดแสดงศิลปกรรม

3) เพื่อออกแบบพิพิธภัณฑ์เสมือนจริง เพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีใหม่ ของชุมชน บ้าน . . . . จังหวัด . . . .

- วิธีการดำเนินงานวิจัย » สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

- ขอบเขตการศึกษาวิเคราะห์ศิลปกรรม / พิพิธภัณฑ์เสมือนจริง

- ขอบเขตของการออกแบบ » ส่งเสริมการท่องเที่ยววิถีใหม่อย่างไร

ผลผลิต / ผลลัพธ์ที่จะส่งมอบ » นำไปใช้ประโยชน์

1) นวัตกรรมทางสังคม ความรู้ และเทคโนโลยี จำนวน 1 ผลงาน

1. นวัตกรรม
2. บทความตีพิมพ์
3. องค์ความรู้ นำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม ที่แสดงถึงที่มา

(ข้อมูล) » กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์ / บูรณาการศาสตร์

(ศิลปกรรม - เทคโนโลยี) » ผลงานที่เป็นประโยชน์ต่อสังคม ชุมชน

ศิลปะการออกแบบ

- การใช้ประโยชน์วัสดุพื้นถิ่นประเภทต้นกล้วย และอัตลักษณ์พื้นถิ่นในการพัฒนาลวดลายและผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ เพื่อเพิ่มมูลค่าวัสดุท้องถิ่น ตำบล . . . . อำเภอ . . . . จังหวัด . . . .
- นักวิจัย (ความเชี่ยวชาญ) ลักษณะเฉพาะตน แนวคิดแรงบันดาลใจในการออกแบบ
- วัตถุประสงค์
  1) เพื่อศึกษาต้นกล้วยในการนำไปใช้ประโยชน์ และอัตลักษณ์พื้นถิ่นเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์
  2) เพื่อศึกษาแนวทางการตลาด ในการวางแนวคิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์
  3) เพื่อออกแบบพัฒนาลวดลาย และผลิตภัณฑ์ใหม่
  4) ทดสอบความพึงพอใจ ของลวดลาย - ผลิตภัณฑ์
     - ประโยชน์ใช้สอย
     - ความสวยงาม
     - ด้านการตลาด

- ผลผลิต / การนำไปใช้ประโยชน์ ชุมชน สังคม
  - ชุมชน / นักศึกษามีส่วนร่วม - นักออกแบบ นักวิจัยกี่คน
  - บทความตีพิมพ์ เผยแพร่องค์ความรู้กระบวนการวิจัย
  - สิทธิบัตรผลงานการออกแบบใหม่
  - ผลิตภัณฑ์ต้นแบบจำนวน 10 ผลงาน
  - หน่วยงานรัฐ บริษัท มีส่วนร่วม
  - กระบวนการใหม่ / ถ่ายทอดเทคโนโลยีที่กระบวนการ

(วิเคราะห์ - ออกแบบ - ผลการออกแบบ) ยกระดับทางเศรษฐกิจ

ทัศนศิลป์

- ลายศิลป์ศรีวิชัย : แนวคิดและกระบวนการสร้างสรรค์ พุทธศิลปกรรมสู่สังคมวิถีใหม่

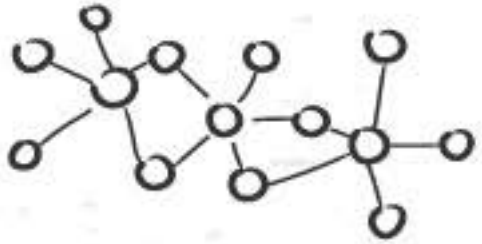
นักวิจัย (ความเชี่ยวชาญ)» แรงบันดาลใจ แนวคิด

วัตถุประสงค์

1) เพื่อศึกษาองค์ความรู้ รูปแบบ และเทคนิควิธีการสร้างลายศิลป์ศรีวิชัย ที่เป็นศิลปประเพณีและศิลปะร่วมสมัย
2) เพื่อออกแบบสร้างสรรค์ศิลปะลายศิลป์ร่วมสมัยสู่การเรียนรู้และธุรกิจศิลป์
3) เพื่อจัดกิจกรรมถ่ายทอดองค์ความรู้ การสร้างสรรค์ลายศิลป์เพื่อพัฒนาเป็นแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะวัฒนธรรมท้องถิ่นของภาคใต้

การดำเนินการวิจัย» ตามวัตถุประสงค์

- ขอบเขตการศึกษา - วิเคราะห์
- ขอบเขตการออกแบบสร้างสรรค์ - ธุรกิจศิลป์ - การพัฒนา
- แหล่งเรียนรู้



ผลผลิต / การนำไปใช้ประโยชน์

- ผลงานการออกแบบ . . . . . ผลงาน
- บทความตีพิมพ์เผยแพร่
- หนังสือ / ลิขสิทธิ์ผลงาน
- นวัตกรรมทางสังคม
- แหล่งเรียนรู้
- ชุดความรู้ใหม่ / องค์ความรู้

แบบฟอร์มข้อเสนอโครงการฉบับสมบูรณ์ (Full Proposal)
โครงการวิจัยเชิงกลยุทธ์ (Strategic Fund; SF) : ประเภทโครงการวิจัย

ชื่อทุนวิจัย

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

1. ชื่อโครงการ/แผนงานวิจัย

(ภาษาไทย)

(ภาษาอังกฤษ)

2. ลักษณะโครงการวิจัย

√ โครงการใหม่ ที่เริ่มดำเนินการในปีที่เสนอขอ ดำเนินงาน 1 ปี

งบประมาณรวมทั้งโครงการ .....บาท

3. โครงการยื่นเสนอขอรับทุนจากหน่วยงานอื่นหรือไม่

☐ ไม่ยื่นเสนอ

☐ ยื่นเสนอ ระบุหน่วยงาน.....

4. คำสำคัญ (Keywords) (กำหนดไม่เกิน 5 คำ)

(ภาษาไทย) .....

(ภาษาอังกฤษ) .....

แบบฟอร์มข้อเสนอโครงการฉบับสมบูรณ์ (Full Proposal)
โครงการวิจัยเชิงกลยุทธ์ (Strategic Fund; SF) : ประเภทโครงการวิจัย

5. สาขาการวิจัย (เลือกจากฐานข้อมูลในระบบ)

สาขาการวิจัยหลัก OECD (เป็น dropdown ให้เลือก) มนุษยศาสตร์

สาขาการวิจัยย่อย OECD (เป็น dropdown ให้เลือก) ศาสนา ศิลปะ

6. ISCED (International Standard Classification Of Education)

ISCED Broad field (เป็น dropdown ให้เลือก) 02 Arts and humanities

ISCED Narrow field (เป็น dropdown ให้เลือก) 021 Arts

ISCED Detailed field (เป็น dropdown ให้เลือก) 0213 Fine arts

7. รายละเอียดของคณะผู้วิจัย (ใช้ฐานข้อมูลจากระบบสารสนเทศกลางเพื่อบริหารงานวิจัยของประเทศ)ประกอบด้วย

ชื่อ-สกุล	หน่วยงาน	ตำแหน่งในโครงการ	สัดส่วนการดำเนินโครงการวิจัย

แบบฟอร์มข้อเสนอโครงการฉบับสมบูรณ์ (Full Proposal)
โครงการวิจัยเชิงกลยุทธ์ (Strategic Fund; SF) : ประเภทโครงการวิจัย

ส่วนที่ 2 ข้อมูลโครงการวิจัย

1. บทสรุปข้อเสนอโครงการ (ไม่เกิน 3000 คำ)

.....

2. หลักการและเหตุผล/ปัญหา/โจทย์การวิจัย

.....

3. วัตถุประสงค์ (ระบุเป็นข้อ)

.....

4. กรอบการวิจัย/พัฒนา

.....

5. แนวคิด ทฤษฎี และสมมติฐานงานวิจัย (ไม่เกิน 3000 คำ)
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการสร้างสรรค์

.....

6. ระเบียบวิธีวิจัยและวิธีการดำเนินการวิจัย

.....

7. เอกสาร/งานวิจัยอ้างอิงทางวิชาการเกี่ยวกับโครงการ

.....

8. การตรวจสอบทรัพย์สินทางปัญญาที่เกี่ยวข้อง

ไม่มี

แบบฟอร์มข้อเสนอโครงการฉบับสมบูรณ์ (Full Proposal)
โครงการวิจัยเชิงกลยุทธ์ (Strategic Fund; SF) : ประเภทโครงการวิจัย

ส่วนที่ 3 แผนงาน

1. แผนการดำเนินงานวิจัย (แสดงแผนการดำเนินงานรายกิจกรรมและระยะเวลาที่ใช้ ในแต่ละปีงบประมาณ)

ปีงบประมาณ	กิจกรรม	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	ผลผลิตที่จะส่งมอบ	ร้อยละของกิจกรรมในปีงบประมาณ
ปีที่ 1(ปี2565)														▬	▬
2566															
2566															
2566															
2566														▬	
2566															
2566															
2566															
2566															

หมายเหตุ : ขั้นตอนการจัดทำข้อเสนอโครงการ กิจกรรมให้ระบุเดือนที่คาดว่าจะดำเนินการ กรณีที่โครงการได้รับการอนุมัติและเข้าสู่ขั้นตอนการนำเข้าโครงการสู่ Ongoing ระบบจะให้ระบุชื่อเดือนที่เริ่มดำเนินงานโครงการ แล้วระบบจะดำเนินการอัพเดทเดือนที่ทั้งหมด ให้อยู่ในรูปแบบ ชื่อเดือน เช่น เริ่มดำเนินโครงการเดือน ตุลาคม 2565 จากตัวอย่าง กิจกรรมที่ 1 จะถูกระบุเป็นเดือนตุลาคม

2. พื้นที่ทำวิจัย : โปรดระบุสถานที่ทำวิจัยจำแนกตามโครงการวิจัยโดยใช้ฐานข้อมูลจากระบบ และเพิ่มเติมชื่อเฉพาะ เช่น ชุมชน หมู่บ้าน

ในประเทศ/ต่างประเทศ	ชื่อประเทศ/จังหวัด	ชื่อสถานที่
ในประเทศ		
ในประเทศ		
ในประเทศ		

3. พื้นที่ที่ได้รับประโยชน์จากการวิจัย

ในประเทศ/ต่างประเทศ	ชื่อประเทศ/จังหวัด	ชื่อสถานที่
ในประเทศ		
ในประเทศ	นนทบุรี	
ในประเทศ		

4. แผนการใช้จ่ายงบประมาณของโครงการวิจัย

4.1 แสดงรายละเอียดประมาณการงบประมาณตลอดโครงการ (กรณีของบประมาณเป็นโครงการต่อเนื่อง ระยะเวลาดำเนินการวิจัยมากกว่า 1 ปี ให้แสดงงบประมาณตลอดแผนการดำเนินงาน) โดยแบ่งเป็นหมวดต่าง ๆ ดังนี้

ประเภทงบประมาณ	รายละเอียด	งบประมาณ (บาท)	งบประมาณปีที่ (เป็นงบประมาณของปีงบประมาณ)
งบดำเนินงาน: ค่าตอบแทน	- ค่าตอบแทนนักวิจัย (2 คน)		2567
งบดำเนินงาน: ค่าใช้สอย	- ค่าจ้างเหมาผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบข้อมูล		
งบดำเนินงาน: ค่าวัสดุ	- ค่าวัสดุในการสร้างสรรค์ - ค่าวัสดุในการจัดเก็บข้อมูล		
ค่าธรรมเนียมอุดหนุนสถาบัน	- ค่าธรรมเนียมอุดหนุนสถาบัน		
รวม			

หมายเหตุ (อ้างอิง: การตั้งงบประมาณให้เป็นไปตาม ประกาศ กสว. เรื่อง หลักเกณฑ์การจัดทำคำของบประมาณและการจัดสรรงบประมาณของหน่วยงานในระบบวิจัยและนวัตกรรม)

4.2 รายละเอียดการจัดซื้อครุภัณฑ์ : กรณีมีความต้องการซื้อครุภัณฑ์ให้ใส่รายละเอียด ดังนี้

ชื่อครุภัณฑ์	ครุภัณฑ์ที่ขอสนับสนุน			เหตุผลและความจำเป็นต่อโครงการ	การใช้ประโยชน์ของครุภัณฑ์นี้เมื่อโครงการสิ้นสุด
	รายละเอียดครุภัณฑ์	ครุภัณฑ์ที่มีอยู่เดิมและเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย (ถ้ามี)	สถานภาพการใช้งาน ณ ปัจจุบัน		
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-

- แนบใบเสนอราคาจาก 3 บริษัทประกอบมาด้วย

5. มาตรฐานการวิจัย
   - มีการใช้สัตว์ทดลอง
   - มีการวิจัยในมนุษย์
   - มีการวิจัยที่เกี่ยวข้องกับงานด้านเทคโนโลยีชีวภาพสมัยใหม่
   - มีการใช้ห้องปฏิบัติการที่เกี่ยวกับสารเคมี

6. หน่วยงานร่วมดำเนินการ/ภาคเอกชนหรือชุมชนที่ร่วมลงทุนหรือดำเนินการ

ลำดับที่	ปีงบประมาณ	ชื่อหน่วยงานรัฐ/บริษัท/หน่วยงานต่างประเทศ	แนวทางร่วมดำเนินการ	การร่วมลงทุนในรูปแบบตัวเงิน (in-cash) (บาท)	การร่วมลงทุนในรูปแบบอื่น (in-kind)	รวม
				-	-	-
				-	-	-

7. ระดับความพร้อมที่มีอยู่ในปัจจุบัน (ถ้ามี)*

7.1 ระดับความพร้อมทางเทคโนโลยี (Technology Readiness Level: TRL)*

1) TRL ณ ปัจจุบัน ระดับ 3
   รายละเอียด .....
2) TRL เมื่องานวิจัยเสร็จสิ้นระดับ 3
   รายละเอียด .....

ระดับความพร้อมทางเทคโนโลยี (Technology Readiness Level: TRL) มีรายละเอียด ดังนี้

TRL 1: หลักการพื้นฐานได้รับการพิจารณาและมีการรายงาน (Basic principles observed and reported)

TRL 2: มีการสร้างแนวคิดด้านเทคโนโลยีและ / หรือ การประยุกต์ใช้ (Technology concept and / or application formulated)

TRL 3: มีการทดลองและวิเคราะห์หน้าที่หลัก และ / หรือ มีการพิสูจน์ความเป็นไปได้ ของแนวคิด
(Analytical and experimental critical function and / or characteristic proof-of concept)

TRL 4: การทดสอบองค์ประกอบ และ/หรือ บอร์ดทดลองอิเล็กทรอนิกส์จำลอง (Breadboard) ในสภาวะแวดล้อมในห้องปฏิบัติการ (Component and / or breadboard validation in laboratory environment)

TRL 5: การทดสอบองค์ประกอบ และ / หรือ บอร์ดทดลองอิเล็กทรอนิกส์จำลอง (Breadboard) ในสภาวะแวดล้อมที่เกี่ยวข้อง (Component and / or breadboard validation in relevant environment)

TRL 6: การทดสอบแบบจำลองของระบบหรือระบบย่อย หรือต้นแบบในสภาวะแวดล้อมที่เกี่ยวข้องซึ่งอาจเป็นภาคพื้นดินหรืออวกาศ (System / subsystem model or prototype demonstration in a relevant environment (ground or space))

TRL 7: การทดสอบต้นแบบระบบในสภาวะแวดล้อมอวกาศ
(System prototype demonstration in a space environment)

TRL 8: ระบบจริงสำเร็จสมบูรณ์และมีคุณสมบัติการทดสอบและสาธิต บนภาคพื้นดินหรือในอวกาศ (Actual system completed and “flight qualified” through test and demonstration (ground or space))

TRL 9: ระบบจริงได้รับการพิสูจน์ทางการบินโดยภารกิจสำเร็จ (Actual system “flight proven” through successful mission operations)

7.2 ระดับความพร้อมทางสังคม (Societal Readiness Level: SRL)*

1) SRL ณ ปัจจุบัน ระดับ 1

รายละเอียด .....

2) SRL เมื่องานวิจัยเสร็จสิ้นระดับ 3

รายละเอียด .....

ระดับความพร้อมทางสังคม (Societal Readiness Level: SRL) มีรายละเอียด ดังนี้

SRL 1: การวิเคราะห์ปัญหาและกำหนดความพร้อมของความรู้และเทคโนโลยีทางด้านสังคมที่มี (Identifying problem and identifying societal readiness)

SRL 2: การกำหนดปัญหา การเสนอแนวคิดในการพัฒนาหรือการแก้ปัญหาและ คาดการณ์ ผลกระทบที่อาจเกิดขึ้น และระบุผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง ในโครงการ (Formulation of problem, proposed solution(s) and potential impact, expected societal readiness; identifying relevant stakeholders for the project.)

SRL 3: ศึกษา วิจัย ทดสอบแนวทางการพัฒนาหรือแก้ปัญหาที่กำหนดขึ้นร่วมกับ ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่เกี่ยวข้อง (Initial testing of proposed solution(s) together with relevant stakeholders)

SRL 4: ตรวจสอบแนวทางการแก้ปัญหาโดยการทดสอบในพื้นที่นำร่องเพื่อยืนยัน ผลกระทบตามที่คาดว่าจะเกิดขึ้น และดูความพร้อมขององค์ความรู้และเทคโนโลยี (Problem validated through pilot testing in relevant environment to substantiate Proposed impact and societal readiness)

SRL 5: แนวทางการแก้ปัญหาได้รับการตรวจสอบ ถูกนำเสนอแก่ผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ที่เกี่ยวข้อง area (Proposed solution(s) validated, now by relevant stakeholders in the area)

SRL 6: ผลการศึกษานำไปประยุกต์ใช้ในสิ่งแวดล้อมอื่น และดำเนินการกับผู้มีส่วนได้ ส่วนเสียที่เกี่ยวข้องเพื่อให้ได้ข้อเสนอแนะเบื้องต้นเพื่อให้เกิดผลกระทบ ที่เป็นไปได้ (Solution (s) demonstrated in relevant environment and in co-operation with relevant stakeholders to gain initial feedback on potential impact)

SRL 7: การปรับปรุงโครงการ และ/หรือแนวทางการพัฒนา การแก้ปัญหารวมถึงการทดสอบแนวทางการพัฒนาการแก้ปัญหาใหม่ในสภาพแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Refinement of project and / or solution and, if needed, retesting in relevant environment with relevant stakeholders)

SRL 8: เสนอแนวทางการพัฒนา การแก้ปัญหาในรูปแบบแผนการดำเนินงานที่สมบูรณ์และได้รับการยอมรับ (Proposed solution(s) as well as a plan for societal adaptation complete and qualified)

SRL 9: แนวทางการพัฒนาและการแก้ปัญหาของโครงการได้รับการยอมรับและ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับสิ่งแวดล้อมอื่นๆ (Actual project solution (s) proven in relevant environment)

8. แนวทางการขับเคลื่อนผลงานวิจัยและนวัตกรรมไปสู่ผลลัพธ์และผลกระทบ

8.1 การเชื่อมโยงกับนักวิจัยที่เป็นผู้เชี่ยวชาญในสาขาวิชาที่ทำการวิจัยทั้งในและต่างประเทศ (ถ้ามี) (Connections with other experts within and outside Thailand) และแผนที่จะติดต่อหรือสร้างความสัมพันธ์กับผู้เชี่ยวชาญ รวมทั้งการสร้างทีมงานวิจัยในอนาคตด้วย

.....

8.2 การเชื่อมโยงหรือความร่วมมือกับผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และผู้ใช้ประโยชน์จากงานวิจัย(Stakeholder and User Engagement) โดยระบุชื่อหน่วยงานภาครัฐ เอกชน ประชาสังคมและชุมชน โดยอธิบายกระบวนการดำเนินงานร่วมกันและการเชื่อมโยงการขับเคลื่อนผลการวิจัยไปสู่การใช้ประโยชน์อย่างชัดเจน รวมถึงอธิบายกระบวนการดำเนินงานต่อเนื่องของผู้ใช้ประโยชน์จากงานวิจัยเมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น

.....

ประสบการณ์การบริหารงานของหัวหน้าโครงการ ในการบริหารโครงการย้อนหลังไม่เกิน 5 ปี (กรอกไม่เกิน 5 ลำดับโดยเน้นโครงการที่เกิดผลกระทบสูง)

ชื่อโครงการวิจัย	หน่วยงานที่ได้รับทุน	ปีที่ได้รับงบประมาณ	งบประมาณ (บาท)

ส่วนที่ 4 ผลผลิต/ผลลัพธ์/ผลกระทบ

1. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

☐ ด้านวิชาการ

ระบุคำอธิบาย.....

.....

☐ ด้านสังคม

O ด้านสาธารณะ O ด้านชุมชนและพื้นที่ O ด้านสิ่งแวดล้อม

ระบุคำอธิบาย .....

ผู้ได้รับผลประโยชน์.....ของประเทศทั้งในพื้นที่และนอกพื้นที่

☐ ด้านนโยบาย

ระบุคำอธิบาย .....

ผู้ได้รับผลประโยชน์.....-.....

☐ ด้านเศรษฐกิจ

ระบุคำอธิบาย.....

ผู้ได้รับผลประโยชน์.....

2. ผลผลิตที่คาดว่าจะได้รับ (Output)

ผลผลิต	ประเภทผลผลิต	รายละเอียดของผลผลิต	จำนวนนำส่ง	หน่วยนับ

หมายเหตุ กรอกข้อมูลเฉพาะผลผลิตที่โครงการคาดว่าจะได้รับและสามารถทำได้จริง เนื่องจากเป็นตัวชี้วัดในการประเมินผลของหน่วยงาน (หากผลผลิตข้อใดไม่มีไม่ต้องระบุ และขอให้ตัดออก)

3. ผลลัพธ์ (Expected Outcomes) ที่คาดว่าเกิดขึ้น

(นิยามของผลลัพธ์ คือ ผลที่เกิดขึ้นหลังจากโครงการ วว.สิ้นสุดไปแล้ว โดยเป็นการนำผลผลิต (Output) ที่ได้ของโครงการพัฒนา วว. ไปใช้ประโยชน์โดยผู้ใช้ (Users) ที่ชัดเจน ส่งผลทำให้ระดับความรู้ ทัศนคติ พฤติกรรม การปฏิบัติ หรือทักษะของผู้ใช้มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมเมื่อเทียบกับก่อนการนำผลผลิตจาก โครงการมาใช้ รวมถึงการใช้ประโยชน์จากผลผลิตของโครงการที่เป็นทั้งผลิตภัณฑ์ การบริการ และเทคโนโลยี โดยภาคเอกชนหรือประชาสังคม ตลอดจนการพัฒนาต่อยอดผลผลิตของโครงการเดิมที่ยังไม่เสร็จสมบูรณ์ ให้มี ระดับความพร้อมในการใช้ประโยชน์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ)

ประเภทของผลลัพธ์และคำจำกัดความ (Type of Outcomes and Definition)

ผลที่คาดว่าจะได้รับ (ทำ dropdown list ให้เลือก)	จำนวน	หน่วยนับ	รายละเอียดของผลลัพธ์	ผู้ใช้ประโยชน์ (Users)/ ผู้ได้รับผลประโยชน์ (Beneficiaries)
ผลงานตีพิมพ์ (Publications)-บทความทางวิชาการระดับชาติ				
การอ้างอิง (Citations)				
เครื่องมือและระเบียบวิธีการวิจัย (Research Tools and Methods)				
ฐานข้อมูลและแบบจำลองวิจัย (Research Databases and Models)				
ความก้าวหน้าในวิชาชีพของบุคลากรด้านวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม (Next Destination)				
รางวัลและการยอมรับ (Awards and Recognitions)				
การใช้ประโยชน์จากเครื่องมือ อุปกรณ์ห้องวิจัยและโครงสร้างพื้นฐาน (Use of Facilities and Resources)				
ทรัพย์สินทางปัญญา การขึ้นทะเบียนพันธุ์ พืชและพันธุ์สัตว์และการอนุญาตให้ใช้สิทธิ (Intellectual property, Registered Plants Varieties and Animals Breeding and Licensing)				

ผลที่คาดว่าจะได้รับ (ทำ dropdown list ให้เลือก)	จำนวน	หน่วยนับ	รายละเอียดของผลลัพธ์	ผู้ใช้ประโยชน์ (Users)/ ผู้ได้รับผลประโยชน์ (Beneficiaries)
การถ่ายทอดเทคโนโลยี (Technology Transfer)				
ผลิตภัณฑ์และกระบวนการ บริการ และการ รับรองมาตรฐานใหม่ (New Products/Processes, New Services and New Standard Assurances)				
ทุนวิจัยต่อยอด (Further Funding)				
ความร่วมมือหรือหุ้นส่วน ความร่วมมือ (Collaborations and Partnerships)				
การผลักดันนโยบาย แนวปฏิบัติ แผนและกฎระเบียบ (Influence on Policy, Practice, Plan and Regulations)				
กิจกรรมสร้างการมีส่วนร่วม (Engagement Activities)				

โครงการวิจัยที่ไม่ได้รับงบประมาณสนับสนุน

- หัวข้อ / ชื่อโครงการไม่แสดงที่มา - กระบวนการ - ผลการวิจัย
- วัตถุประสงค์ไม่สอดคร้องกับหัวข้อ ไม่สื่อถึงกระบวนการวิจัย
- วิธีการดำเนินการวิจัย ไม่ตอบวัตถุประสงค์ และไม่สงผลถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย
- โครงการไม่ตอบกรอบของแผนงานวิจัยและพัฒนาสุนทรียภาพ และความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปกรรม
- ผลผลิต / การนำไปใช้ประโยชน์ต่อชุมชน สังคม ไม่ชัดเจน ไม่ระบุ การเผยแพร่ผลงานวิจัย / จำนวนผลผลิต
- ผู้วิจัยระบุเหตุผลและที่มา ความสำคัญไม่สอดคล้องกับชื่อโครงการ และไม่ชัดเจน
- ไม่ระบุกระบวนการวิจัย ด้านความเกี่ยวข้องสอดคล้องกับชุมชน สังคม - การฝึกปฏิบัติการ กระบวนการออกแบบ - สร้างสรรค์ - การมีส่วนร่วม - การเลือกแบบ - การประเมิน - การพัฒนาผลิตภัณฑ์

- การต่อยอดผลงานวิจัย ไปสู่เศษฐกิจสร้างสรรค์ - ธุระกิจศิลป์ (ออนไลน์)
- องค์ความรู้อย่างไรที่แสดงถึงที่มา - กระบวนการ - ผลการวิจัย - ผลกระทบต่อชุมชน สังคม
- ไม่แสดงคุณค่าของผลการวิจัยที่คาดว่าจะได้รับ และกลุ่มเป้าหมายที่จะได้รับ และจะต้องได้นวัตกรรมใหม่ เช่น ได้แนวทาง คู่มือ การพัฒนาสังคมตามกรอบแนวทางของ N35
- โครงการวิจัยไม่เหมาะสมในด้านเวลาและเนื้อหา งบประมาณ
- ศักยภาพ ความสามารถของหัวหน้าวิจัยและทีมงานวิจัยในการสร้างสรรค์ ออกแบบ การตีพิมพ์ บริหารโครงการ ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน
- การทบทวนวรรณกรรม เช่น งานวิจัย งานสร้างสรรค์ การออกแบที่เกี่ยวข้อง ทฤษฎีการออกแบบ / สร้างสรรค์ ต้องสอดคล้องกับกระบวนการวิจัย
- การอ้างอิงค์ข้อมูลเพื่อสนับสนุนงานวิจัยที่เหมาะสม

ขอบคุณครับ

ศาสตราจารย์ ดร. สมพร ธุรี

deaw_2007@yahoo.co.th

086-697-8327