

**แบบฟอร์มที่ ๓ ถอดความรู้จากผู้รู้หน่วยงาน**  
**(Tacit Knowledge to Explicit Knowledge)**

**๑. ผู้รู้ (ข้อมูลผู้รู้)**

- ชื่อผู้รู้ : นายอภิชาติ ชัยวิจิตร
- ตำแหน่ง : นักวิชาการสาธารณสุขปฏิบัติการ
- มือถือ : ๐๙๐-๕๗๒๕๐๒๗
- งานอดิเรก : ฝึกฝนการใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ต่างๆ
- คติประจำใจ : ชีวิตที่น่าจดจำ คือชีวิตที่ทำเพื่อคนอื่น

**๒. ผู้ถอดความรู้ (รายชื่อ ตำแหน่งของผู้ถอดความรู้)**

- ๑. นักวิชาการคอมพิวเตอร์ปฏิบัติการ
- ๒. นักวิชาการสาธารณสุขปฏิบัติการ
- ๓.....

**๓. ชื่อหัวข้อความรู้** การพัฒนาแพลตฟอร์มก้าวทำใจ Season ๔

**๔. ประโยชน์ของความรู้** (ความรู้ของหัวข้อเรื่องนี้ จะเกิดประโยชน์อย่างไรบ้าง)

- ๑. มีความเข้าใจในแนวคิดการพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์
- ๒. สามารถนำความรู้การพัฒนาดิจิทัลแพลตฟอร์มออนไลน์ ไปประยุกต์ใช้กับรูปแบบงานอื่นๆ ได้
- ๓. เสริมสร้างมุมมอง และรูปแบบการทำงาน ให้เข้ากับยุคไทยแลนด์ ๔.๐

**๕. เนื้อหาและสาระสำคัญของความรู้(ตามหัวข้อความรู้)** เขียนบรรยายอธิบายสาระสำคัญของการ

ดำเนินงานตามหัวข้อความรู้ ซึ่งระบุถึง

ดิจิทัลแพลตฟอร์ม ก้าวทำใจ เป็นแพลตฟอร์มส่งเสริมการออกกำลังกายของประชาชนไทยในรูปแบบออนไลน์ โดยมุ่งเน้นให้ผู้ใช้งานมีพฤติกรรมการออกกำลังกายหรือกิจกรรมทางกายในชีวิตประจำวันเพิ่มขึ้น ซึ่งประชาชนสามารถใช้งานแพลตฟอร์มก้าวทำใจ ผ่านแอปพลิเคชัน LINE ก้าวทำใจ (@thnvr) บนสมาร์ตโฟน และเว็บแอปพลิเคชันก้าวทำใจ บนสมาร์ตโฟน เทปเล็ต และคอมพิวเตอร์ โดยผู้ใช้งานทำการส่งข้อมูลการออกกำลังกายในประเภทต่างๆ ระบบสะสมค่าประสบการณ์ ระบบจัดอันดับ ระบบภารกิจความสำเร็จ และระบบจะทำการคำนวณเป็นแคลอรีและ Health Point ที่สามารถนำไปแลกเปลี่ยนของรางวัลได้

การพัฒนาแพลตฟอร์ม

- ๑. หาข้อผิดพลาด หรือ ความต้องการของผู้ใช้งานจากการดำเนินงานก้าวทำใจ Season ๓
- ๒. ศึกษาข้อมูลจากแพลตฟอร์มต่างๆ เช่น แพลตฟอร์มเกมส์ แพลตฟอร์มกีฬาอื่นๆ
- ๓. นำฟีเจอร์มาปรับใช้กับแพลตฟอร์มก้าวทำใจ Season ๔

ปัญหา/อุปสรรคที่พบ ได้แก่

- ๑) คำศัพท์ที่ใช้ในการสื่อสาร เนื่องจากผู้รับจ้างส่วนใหญ่เป็นโปรแกรม ทำให้พบกับศัพท์ IT บางคำที่ไม่เข้าใจ แก้ไขปัญหาโดยการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อทำความเข้าใจศัพท์ต่างๆ
- ๒) ลักษณะการทำงานที่นอกเหนือเวลาราชการ เนื่องจากการปรับปรุงพัฒนาระบบหรือแก้ไขระบบ จำเป็นต้องทำช่วงเวลาที่ผู้ใช้งานมีปริมาณน้อย(หลัง ๒๑.๐๐ น.) แก้ไขปัญหาโดยการจัดทำแผนปรับปรุงระบบ หรือให้ทีมพัฒนาแจ้งให้ทราบล่วงหน้า
- ๓) ปัญหาเกี่ยวกับผู้ใช้งานระบบที่สามารถเกิดข้อผิดพลาดตลอดเวลา แก้ไขปัญหาโดยการจัดทีม Call center หรือ ทีม Help desk ที่พร้อมช่วยเหลือปัญหาผู้ใช้งาน ภายใน ๒๔ ชม.

### ข้อคิด ข้อเสนอแนะ

การพัฒนาแพลตฟอร์มออนไลน์จำเป็นต้องอาศัยความมุ่งมั่น ความอดทนและพยายามในการแก้ไขปัญหาต่างๆ ภายใต้ข้อจำกัดมากมาย แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นทุกปัญหาก็มีทางออกเสมอ ต้องฝึกฝนทักษะและค้นหาความรู้ที่อยู่ตลอดเวลา

**๖. วิธีการนำความรู้ไปใช้** (ถ้าจะนำหัวข้อมาความรู้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ควรนำไปใช้ในรูปแบบใด เช่น นำไปสู่การจัดทำคู่มือปฏิบัติงาน, ทำเป็นคลิปวิดีโอ, ฝึกปฏิบัติ, ฯลฯ)

ควรนำไปทดลองปรับใช้กับการทำงานต่างๆ เพื่อจะได้เกิดความเข้าใจในการทำแพลตฟอร์ม

**๗. ผู้เรียนรู้** (ระบุคุณสมบัติที่พึงมีของผู้เรียนรู้)

มีความพยายาม อดทน ใฝ่หาความรู้ มุ่งมั่นตั้งใจ และลงมือทำอย่างจริงจัง

**๘. ประสบการณ์ที่ประทับใจ** (บรรยายถึงเหตุการณ์หรือสิ่งที่ประทับใจในการทำงาน โดยบอกเหตุผลที่ทำให้ประทับใจด้วย)

รู้สึกภาคภูมิใจที่ได้เป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาแพลตฟอร์มกิจกรรมทางกายระดับประเทศ

**๙. ข้อคิด** (บอกข้อคิดหรือคติประจำใจของผู้รู้)

มุ่งมั่น พยายาม อดทน จนกว่าจะประสบความสำเร็จ

## แบบฟอร์มที่ ๔ สกัดความรู้จากการถอดบทเรียน

แบบฟอร์มนี้จัดทำขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายให้เป็นการรวบรวมความรู้ (ฝังลึก) จากผู้ปฏิบัติงานของหน่วยงาน ซึ่งสกัดได้จากเวทีต่างๆ เช่น การถอดบทเรียน , CoPs, เสวนาทางวิชาการ, ตลาดนัดความรู้ ฯลฯ อาจมีมากกว่า การที่ระบุในรายงานตามตัวชี้วัด หน่วยงานสามารถสะสม Case ไปได้เรื่อย ๆ และเป็นความสะดวกของผู้สนใจ ที่เข้ามาอ่านแล้วสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้โดยง่าย

ประเด็น/หัวข้อ ข้อความรู้	เรื่องเล่า (ที่ระบุถึงเทคนิค เคล็ดลับ ที่ทำให้งาน สำเร็จหรือมีการพัฒนาขึ้น)	อ้างอิง/แหล่งที่มา
การพัฒนาแพลตฟอร์ม ก้าวทำใจ Season ๔	ดิจิทัลแพลตฟอร์ม ก้าวทำใจ เป็นแพลตฟอร์มส่งเสริมการออกกำลังกายของประชาชนไทยในรูปแบบออนไลน์ โดยมุ่งเน้นให้ผู้ใช้งานมีพฤติกรรมการออกกำลังกายหรือกิจกรรมทางกายในชีวิตประจำวันเพิ่มมากขึ้น ซึ่งประชาชนสามารถใช้งานแพลตฟอร์มก้าวทำใจ ผ่านแอปพลิเคชัน LINE ก้าวทำใจ (@thnvr) บนสมาร์ตโฟน และเว็บแอปพลิเคชันก้าวทำใจ บนสมาร์ตโฟน เทปเลต และคอมพิวเตอร์ โดยผู้ใช้งานทำการส่งข้อมูลการออกกำลังกายในประเภทต่างๆ ระบบสะสมค่าประสบการณ์ ระบบจัดอันดับ ระบบภารกิจความสำเร็จ และระบบจะทำการคำนวณเป็นแคลอรีและ Health Point ที่สามารถนำไปแลกเปลี่ยนของรางวัลได้	แอปพลิเคชัน LINE ก้าวทำใจ (@thnvr)

หมายเหตุ ถ้าเป็นการจัดเวทีแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในรูปแบบเชิงวิทยากรมาให้ความรู้ (บรรยาย) อาจใช้เป็นการสรุปภาพรวมว่าจัดประชุมอะไร ได้ความรู้อะไร พร้อมรวบรวม Slide PowerPoint เผยแพร่ในคลังความรู้ของหน่วยงาน ทั้งนี้ เพื่อเป็นการเผยแพร่ผลงานของหน่วยงานท่านด้วย