



ERASMUS+ PROGRAMME, KEY ACTION 2

การสร้างความสามารถในระดับอุดมศึกษา

การส่งเสริมขีดความสามารถด้านความสัมพันธ์ระหว่างประเทศและการมีส่วนร่วมทางวัฒนธรรม

เพื่อส่งเสริมความหลากหลายและเพื่อสนับสนุนความเป็นสากลในมหาวิทยาลัย

Furthering International Relations Capacities and Intercultural Engagement to
Nurture Campus Diversity and Support Internationalisation at Home
(FRIENDS)

คู่มือการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล

DIGITAL STORYTELLING A HOW-TO MANUAL

1. บทนำ

โครงการ FRIENDS ได้รับเงินสนับสนุนภายใต้โครงการ Erasmus + ของสหภาพยุโรปเพื่อการพัฒนาศักยภาพในระดับอุดมศึกษา เป้าหมายหลักของโครงการคือการเสริมสร้างขีดความสามารถในการเป็นสากลของมหาวิทยาลัยในเอเชียทั้ง 12 มหาวิทยาลัยและเพื่อพัฒนาทักษะระดับโลกของนักศึกษาและความสามารถในการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม ผ่านการบูรณาการที่มีจุดประสงค์ในมิติทางวัฒนธรรม โครงการนี้จัดทำโดยมหาวิทยาลัย Varna University of Management ประเทศบัลแกเรีย และรวมเอาความร่วมมือของมหาวิทยาลัยที่เป็นประเทศโปรแกรม High Higher Education (HEIs) ทั้ง 4 แห่งจากยุโรป (ประเทศบัลแกเรีย ประเทศฮังการี ประเทศโปแลนด์และประเทศตุรกี) และ HEIs

โครงการนี้ได้รับทุนจากการสนับสนุนของคณะกรรมการยุโรป (the European Commission) เอกสารฉบับนี้สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของผู้เขียนเท่านั้นและคณะกรรมการยุโรปไม่สามารถรับผิดชอบต่อการใช้งานใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากข้อมูลที่อยู่ในนั้น



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



F R I E N D S

ประเทศสมาชิกทั้ง 12 ประเทศจากทวีปเอเชีย ได้แก่ ประเทศภูฏาน 2 มหาวิทยาลัย
ประเทศัมพูชา 2 มหาวิทยาลัย ประเทศมาเลเซีย 2 มหาวิทยาลัย ประเทศฟิลิปปินส์ 3 มหาวิทยาลัย
และประเทศไทย 3 มหาวิทยาลัย

โครงการนี้ได้รับทุนจากการสนับสนุนของคณะกรรมการยุโรป(the European Commission) เอกสารฉบับนี้สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของ
ผู้เขียนเท่านั้นและคณะกรรมการยุโรปไม่สามารถรับผิดชอบต่อการใช้งานใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากข้อมูลที่อยู่ในนั้น



การประกวดการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลเป็นส่วนสำคัญของโครงการ FRIENDS เพื่อบูรณาการหลักสูตรความไวต่อการรับรู้ระหว่างวัฒนธรรมและความหลากหลายทางวัฒนธรรม (IACD) ในมหาวิทยาลัยในโครงการ FRIENDS การเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลเป็นวิธีการแบ่งปันเรื่องราว IACD ของนักเรียนสู่สาธารณะผ่านสื่อมัลติมีเดียและช่องทางต่างๆ การเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลเป็นแพลตฟอร์มที่น่าดึงดูดใจในการเข้าถึงผู้ชมในวงกว้างที่สามารถแสดงสื่อผสมอย่างสร้างสรรค์ เช่น เสียงวิดีโอและรูปภาพ การเล่าเรื่องเป็นวิธีที่น่าอัศจรรย์ในการติดต่อกับผู้คน ผ่านเรื่องราวที่เราเรียนรู้ที่จะชื่นชมรับรู้และเข้าใจประสบการณ์และโอกาสที่เราได้เผชิญมา การเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลทำให้เรื่องราวธรรมดาที่มีประสิทธิภาพมากขึ้นด้วยการใช้สื่อมัลติมีเดีย การใช้สื่อที่ได้รับความนิยมนี้อาจช่วยท้าทายความเชื่อที่มีมายาวนานและวิธีที่ผู้คนมองตนเองและโลกรอบตัวของพวกเขา

การเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลในโครงการ FRIENDS คาดว่าจะสร้างความตระหนักในวาระแห่งการศึกษาในระดับอุดมศึกษาที่เป็นสากลทั่วทั้งกลุ่มสมาชิกมหาวิทยาลัย เรื่องราวอาจมาจากประสบการณ์ชีวิตหรือเขียนจากจินตนาการที่อยู่บนพื้นฐานของความเป็นจริง เรื่องนี้สามารถให้ภูมิปัญญาจากประสบการณ์ที่อาจถูกลืมหรือยังไม่ถูกเปิดเผย เรื่องราวสามารถให้ความรู้แก่ผู้ชมที่อาจไม่เคยให้ความใส่ใจกับความสนใจในเรื่องของ IACD เลย การแบ่งปันประสบการณ์ระหว่างวัฒนธรรมและ/หรือประสบการณ์ระหว่างประเทศผ่านวิธีการการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลสามารถเป็นเครื่องมือที่มีประสิทธิภาพเพื่อช่วยขจัดทัศนคติและเป้าหมายในอนาคตของนักศึกษา

การสร้างสรรค์และส่งเรื่องเล่าด้วยสื่อดิจิทัลพร้อมกับการเรียนหลักสูตรออนไลน์ IACD Massive Open Online Course (MOOC) ที่ออกแบบและส่งมอบในโครงการ FRIENDS ให้สิทธิ์แก่ผู้ถือเพื่อรับหนังสือเดินทางนานาชาติ หลักสูตรออนไลน์ IACD MOOC ให้บริการเป็นสากลออนไลน์ที่บ้านและประสบการณ์การเดินทางเสมือนจริง ตามที่ระบุไว้การปฏิบัติตามข้อ 2 นี้ (การเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล และ IACD MOOC) จะนำไปสู่การได้รับรางวัลเกียรติยศ บัตรรับรองหนังสือเดินทางระหว่างประเทศ ซึ่งหมายความว่านักศึกษาจะได้รับทักษะระดับโลกที่ได้รับการพิจารณาว่าเป็นทรัพย์สินทางปัญญา แต่ที่สาคัญกว่านั้นคือนายจ้างที่คาดหวังโครงการนี้ได้รับทุนจากการสนับสนุนของคณะกรรมการยุโรป (the European Commission) เอกสารฉบับนี้สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของผู้เขียนเท่านั้นและคณะกรรมการยุโรปไม่สามารถรับผิดชอบต่อการใช้งานใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากข้อมูลที่อยู่ในนั้น



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



F R I E N D S

การได้รับหนังสือเดินทางนานาชาติ ถือเป็นทักษะ
ระดับโลกของนักศึกษาที่ได้รับความไว้วางใจและน่าเชื่อถือ
ที่ให้แก่นักศึกษานั้นๆ

รางวัล Intercultural Passport

ว่าเป็นอุปมาอุปไมยเสริมให้กับหนังสือเดินทางต่างประเทศอย่างเป็นทางการที่บุคคลควรมีเมื่อเดินทาง ที่น่าสนใจคือ ความคิดริเริ่มที่คล้ายกันส ำหรับการจัดท ำใบรับรองความสามารถระหว่างวัฒนธรรมที่ออกให้โดยมหาวิทยาลัยที่มีความ เป็นสากลจ ำนวนมากทั่วโลกซึ่งมีจุดมุ่งหมายในการพัฒนาและประเมินความสามารถสากลระดับโลกของนักศึกษา

โครงการนี้ได้รับทุนจากการสนับสนุนของคณะกรรมการยุโรป(the European Commission) เอกสารฉบับนี้สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของ
ผู้เขียนเท่านั้นและคณะกรรมการยุโรปไม่สามารถรับผิดชอบต่อการใช้งานใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากข้อมูลที่อยู่ในนั้น



2. แนวทางการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลและระเบียบการสมัครเข้าร่วม

ในฐานะนักศึกษาที่มีส่วนร่วมในโครงการ FRIENDS คุณสามารถวางแผนจัดระเบียบและสร้างเรื่องราวด้วยสื่อดิจิทัลของคุณเองบนพื้นฐานการรับรู้ระหว่างวัฒนธรรมและความหลากหลายทางวัฒนธรรม IACD และหรือประสบการณ์ระหว่างประเทศโดยใช้วิธีการแนะนำที่สร้างขึ้นสำหรับผู้เข้าร่วมเก่าและมือใหม่

คุณสมบัติที่เหมาะสม

นักศึกษาที่ลงทะเบียนทั้งหมดทั้งในระดับปริญญาตรีหรือระดับบัณฑิตศึกษาของมหาวิทยาลัยในเอเชียทั้ง 12 แห่งของ โครงการ FRIENDS มีสิทธิ์เข้าร่วมการประกวดนี้ และจะมีการประกาศผลผู้ชนะ 3 อันดับแรก

จำนวนผู้ส่งผลงาน

อนุญาตให้ส่ง 1 ผลงาน ต่อนักศึกษา 1 คน เท่านั้น ห้ามมิให้สมัครเป็นคู่ หรือกลุ่ม/ทีม

ช่องทางรับสมัคร

สามารถสมัครได้ทาง <https://erasmusplusfriends.eu/register-page/>

สถานที่ส่งผลงาน

ส่งผลงานผ่านทาง Google drive ที่อีเมล friendspsu@gmail.com

โดยนักศึกษาจะต้องกรอกหนังสือเผยแพร่ตาม แบบฟอร์มที่สำนักงานวิเทศสัมพันธ์ (IAO) ให้อัปโหลดในเว็บไซต์ <https://th.erasmusplusfriends.eu/th/> จากนั้นให้ทำการสแกนใบสมัคร(Application form) Waiver and Release และ Video Release and Consent Form ส่งมาที่ e-mail: friendspsu@gmail.com โดยหนังสือเผยแพร่ฉบับนี้ให้ความยินยอมแก่มหาวิทยาลัย เพื่อสำนักงานวิเทศสัมพันธ์ (IAO) จะใช้/เผยแพร่วิดีโอให้กับผู้ชมในวงกว้าง สำหรับการใช้ประโยชน์จากวัตถุประสงค์การทำให้เป็นสากลตามแนวทางของโครงการ Erasmus + FRIENDS

หมายเหตุ

สำหรับนักศึกษาของมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์สามารถส่งผลงานได้ด้วยตนเองผ่านแฟลชไดรฟ์ ได้ที่สำนักงานวิเทศสัมพันธ์ (International Affairs Office) มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ หากมีข้อสงสัยในการส่งผลงาน กรุณาติดต่อเจ้าหน้าที่ได้ทางอีเมล prasertsak.w@psu.ac.th ทั้งนี้จะมีแบบฟอร์มหนังสือเพื่อการเผยแพร่ที่ต้อกรอกเมื่อส่งผลงานซึ่งหนังสือเผยแพร่ฉบับนี้จะให้ความยินยอมแก่มหาวิทยาลัยฯ

ในการใช้หรือเผยแพร่วิดีโอให้กับผู้ชมในวงกว้าง

เพื่อเกิด

โครงการนี้ได้รับทุนจากการสนับสนุนของคณะกรรมการยุโรป(the European Commission) เอกสารฉบับนี้สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของ

ผู้เขียนเท่านั้นและคณะกรรมการยุโรปไม่สามารถรับผิดชอบต่อการใช้งานใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากข้อมูลที่อยู่ในนั้น



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



F R I E N D S

ประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ที่เป็นสากลในแนวทางของโครงการ Erasmus + FRIENDS

โครงการนี้ได้รับทุนจากการสนับสนุนของคณะกรรมการยุโรป(the European Commission) เอกสารฉบับนี้สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของ
ผู้เขียนเท่านั้นและคณะกรรมการยุโรปไม่สามารถรับผิดชอบต่อการใช้งานใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากข้อมูลที่อยู่ therein



ระยะเวลาการประกวด

เปิดรับสมัครการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล	ทุกเดือนแรกของภาคการศึกษาปกติ
การให้คำปรึกษาและการผลิตวิดีโอ	เดือนที่ 2 ถึงเดือนที่ 3 ของภาคการศึกษาปกติ
กำหนดหนดเขตส่งผลงาน	เดือนที่ 4 ของภาคการศึกษาปกติ
การประเมินผลและการตัดสิน	เดือนที่ 4 ของภาคการศึกษาปกติ
ประกาศผลการประกวดการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล	เดือนที่ 4 ของภาคการศึกษาปกติ

ระยะเวลาเบื้องต้นที่ให้ไว้ อาจมีการปรับเปลี่ยนภายในและการแก้ไขภายในมหาวิทยาลัย (HEIs) ในเอเชียของโครงการ FRIENDS ขึ้นอยู่กับปฏิทินการศึกษาและวาระการประชุมของแต่ละมหาวิทยาลัย

หมายเหตุ

เนื่องจากกำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลง ให้ติดตามประกาศการกำหนดวันที่จัดกิจกรรมของมหาวิทยาลัยของท่าน
กำหนดการและระยะเวลาการประกวดเฉพาะของ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ มีดังนี้

เปิดรับสมัครการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล	10 กุมภาพันธ์ 2563
Orientation	10 มีนาคม 2563
การให้คำปรึกษาและการผลิตวิดีโอ	10 กุมภาพันธ์ 2563 – 1 เมษายน 2563
Workshop VDO Editing	(เลื่อนกำหนดการออกไป)
กำหนดหนดเขตส่งผลงาน	10 เมษายน 2563
การประเมินผลและการตัดสิน	1-15 พฤษภาคม 2563
ประกาศผลการประกวดการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล	20 พฤษภาคม 2563

กำหนดการและระยะเวลาการประกวดเฉพาะของ มหาวิทยาลัยมหาสารคาม มีดังนี้

เปิดรับสมัครการประกวดการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล	3 กุมภาพันธ์ 2563
การให้คำปรึกษาและการผลิตวิดีโอ	กุมภาพันธ์ 2563 – มีนาคม 2563
กำหนดหนดเขตส่งผลงาน	15 พฤษภาคม 2563
การประเมินผลและการตัดสิน	19 พฤษภาคม 2563
ประกาศผลการประกวดการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล	20 พฤษภาคม 2563

โครงการนี้ได้รับทุนจากการสนับสนุนของคณะกรรมการยุโรป (the European Commission) เอกสารฉบับนี้สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของ
ผู้เขียนเท่านั้นและคณะกรรมการยุโรปไม่สามารถรับผิดชอบต่อการใช้งานใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากข้อมูลที่อยู่นั้น



กำหนดการและระยะเวลาการประกวดเฉพาะของ มหาวิทยาลัยพายัพ มีดังนี้

เปิดรับสมัครการประกวดการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล	27 มกราคม 2563
การให้คำปรึกษาและการผลิตวิดีโอ	27 มกราคม 2563
กำหนดหมดเขตส่งผลงาน	1 พฤษภาคม 2563
การประเมินผลและการตัดสิน	13-14 พฤษภาคม 2563
ประกาศผลการประกวดการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล	15 พฤษภาคม 2563

3. วิธีสร้างการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัล

เนื้อหาและระยะเวลา

ความยาวของผลงานวิดีโอควรอยู่ที่ 2 - 3 นาที เนื้อหาหลักของการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลอาจเป็นเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ต่ ่อไปนี้ แต่ไม่จ ากัดเฉพาะประสบการณ์ระหว่างประเทศหรือระหว่างวัฒนธรรม ประสบการณ์ระดับโลก ประสบการณ์ ข้ามวัฒนธรรม การเดินทางข้ามวัฒนธรรม ความส าคัญของประสบการณ์ข้ามวัฒนธรรม การสื่อสารข้ามวัฒนธรรม ความหลากหลายทางวัฒนธรรม ฯลฯ

ผลงานที่ส่งทั้งหมดจะต้องเป็นงานต้นฉบับ โดยนักศึกษาที่มีสิทธิ์และมีลิขสิทธิ์แบบเต็มเท่ากับเนื้อหาที่ส่ง รวมถึงเสียง ประกอบและดนตรีที่ใช้ ซึ่งหมายความว่าผลงานทั้งหมดไม่ควรใช้เนื้อหาที่มีลิขสิทธิ์โดยไม่ได้รับอนุญาตจากแหล่งใด ๆ นอกจากนี้ผลงานที่ส่งทั้งหมดจะต้องไม่รวมถึงการรับรองผลิตภัณฑ์หรือบริการใด ๆ ผลงานที่ส่งทั้งหมดจะต้องเหมาะสม ส หรับผู้ชม ประชาชนทั่วไป และชุมชนในนานาชาติที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม โดยมีข้อจ ากัดด้านเนื้อหา ดังต่อไปนี้

- ภาพเปลือย ค าหยาบหรือพฤติกรรมหยาบคาย
- การส่งเสริมพฤติกรรมที่ผิดกฎหมาย
- สนับสนุนเชื้อชาติ ศาสนา อคติทางเพศหรืออคติที่น่ารังเกียจอื่น ๆ
- สนับสนุนการแสวงหาผลประโยชน์ทางเพศหรือความรุนแรง
- ภาพความรุนแรงหรือเนื้อหาที่ไม่เหมาะสมของฉากโดยขึ้นอยู่กับดุลยพินิจของพวกเขา การโลดโผนอันตราย อารุจจริงทุกชนิด การใช้ยาเสพติด เนื้อหาที่ใช้แสดงความเกลียดชัง การทรมานหรือการใส่ร้าย
- วัสดุที่ส่งเสริมอคติ ความเกลียดชังหรือเป็นอันตรายต่อกลุ่มหรือบุคคลใด ๆ หรือส่งเสริมการเลือกปฏิบัติ หรือการเอารัดเอาเปรียบจากเชื้อชาติ เพศ ศาสนา ความพิการ อายุหรือมูลฐานอื่น ๆ ที่ได้รับการคุ้มครอง ตามกฎหมาย

โครงการนี้ได้รับทุนจากการสนับสนุนของคณะกรรมการยุโรป(the European Commission) เอกสารฉบับนี้สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของ ผู้เขียนเท่านั้นและคณะกรรมการยุโรปไม่สามารถรับผิดชอบต่อการใช้งานใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากข้อมูลที่อยู่ในั้น



- วัสดุที่มีแนวโน้มว่าจะก่อให้เกิดความผิดต่อบุคคลใด ๆ หรือทำให้เสียชื่อเสียงหรือสถานะของบุคคลใด ๆ ไม่ว่าจะทางตรงหรือทางอ้อม
- ละเมิดสิทธิที่กำหนดโดยกฎหมายหรือข้อตกลง
- บุกรุกความเป็นส่วนตัวของบุคคลใด ๆ

ลิขสิทธิ์

หากคุณใช้รูปภาพ เพลง วิดีโอ งานวิจัยและแนวคิดของบุคคลอื่น จะต้องได้รับอนุญาตจากผู้แต่งหรือเจ้าของผลงาน เพื่อใช้งานของพวกเขา กล่าวอีกนัยหนึ่งคือ วัสดุใด ๆ ที่ไม่ใช่งานต้นฉบับของนักผลิตสื่อดิจิทัลสำหรับการเล่าเรื่อง จะจำเป็นต้องมีการอ้างอิง/การเขียนกล่าวขอบคุณหรือได้รับอนุญาตล่วงหน้า สำหรับการนำมาใช้งาน เรื่องราวในวิดีโอที่มี ผลงานของผู้อื่นโดยไม่มีการอ้างอิงและการอนุญาตจะถูกตัดสิทธิ์

สหภาพยุโรป รับผิดชอบเพิ่มเติมเกี่ยวกับวิธีการขออนุญาตและกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับลิขสิทธิ์ในยุโรป กรุณาตรวจสอบที่ลิงค์นี้

[https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/625126/EPRS_STU\(2018\)625126_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/625126/EPRS_STU(2018)625126_EN.pdf)

ส

สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับวิธีการขออนุญาตตรวจสอบลิขสิทธิ์ได้ตามลิงค์

ข้างล่างนี้ <https://fairuse.stanford.edu/overview/introduction/getting-permission/>

รูปแบบภาษาของในเรื่องเล่า

ผลงานการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลที่ส่งเข้าประกวดนี้ อาจเป็นภาษาอังกฤษ หรือภาษาท้องถิ่นใด ๆ ที่มีคำบรรยายใต้ภาพเป็นภาษาอังกฤษ (English Subtitles) ถึงแม้ว่าสื่อของวิดีโอจะเป็นภาษาอังกฤษอยู่แล้วก็ตาม

รูปแบบของวิดีโอที่ใช้เล่าเรื่อง

รูปแบบวิดีโอสหภาพยุโรป สำหรับการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลต้องเป็นรูปแบบของเรื่องราวในแนวนอน(horizontal stories) วิดีโอสั้น และอยู่ในแนวตั้ง(short and vertical videos) เป็นวิดีโอเคลื่อนไหวพร้อมเสียง(full motion videos with sound) ภาพเคลื่อนไหวหรือภาพนิ่ง(animation or still images)

โครงการนี้ได้รับทุนจากการสนับสนุนของคณะกรรมการยุโรป(the European Commission) เอกสารฉบับนี้สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของผู้เขียนเท่านั้นและคณะกรรมการยุโรปไม่สามารถรับผิดชอบต่อการใช้งานใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากข้อมูลที่อยู่ในนั้น



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



F R I E N D S

รูปแบบวิดีโอที่จะตั้งอยู่ในรูปแบบของวิดีโอภาพ เนื้อเรื่อง พร้อมสไลด์แบบกวาดเปิดได้ อยู่ในรูปแบบ AMP Stories; บทความที่ประกอบด้วยชุดรายการที่แสดงเป็นรายการ (Listicles) และหรือเป็นภาพเสมือนจริง(Virtual reality) ความละเอียดวิดีโอต้องเป็นความละเอียด HDTV, 1080p (1920x1080 พิกเซล, อัตราส่วน 16: 9) วิดีโอต้องอยู่ในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งต่อไปนี้คือ AVI, WMB, MOV หรือ MP4 (แนะนำให้ใช้ในรูปแบบ MP4 และ MOV)

โครงการนี้ได้รับทุนจากการสนับสนุนของคณะกรรมการยุโรป(the European Commission) เอกสารฉบับนี้สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของ
ผู้เขียนเท่านั้นและคณะกรรมการยุโรปไม่สามารถรับผิดชอบต่อการใช้งานใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากข้อมูลที่อยู่ในนั้น



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



F R I E N D S

เครดิต

โครงการ Erasmus+ ต้องการให้มีการอ้างอิงถึงโลโก้ของโครงการ Erasmus+ รวมถึงโลโก้ของโครงการจะต้องเป็นส่วนหนึ่งของเครดิต/กิตติกรรมประกาศ กล่าวอีกนัยหนึ่งคือโลโก้ Erasmus+ ตามด้วยโลโก้ของโครงการ FRIENDS และตาม ด้วยโลโก้ของมหาวิทยาลัยของผู้สมัคร ที่ควรถูกอ้างถึงในวิดีโอ ตามตัวอย่างโลโก้ที่แสดงด้านล่าง

โลโก้ของ Erasmus+ Programme:



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

โลโก้ของโครงการ FRIENDS:



F R I E N D S

โลโก้ของ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์:



ขอ กัดความรับผิดชอบต่อไปนี้ ซึ่งแสดงเป็นส่วนท้ายของกลุ่มนี้ควรรน มาใส่รวมไว้ ในวิดีโอ คือ

This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

โครงการนี้ได้รับทุนจากการสนับสนุนของคณะกรรมการยุโรป(the European Commission) เอกสารฉบับนี้สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของ ผู้เขียนเท่านั้นและคณะกรรมการยุโรปไม่สามารถรับผิดชอบต่อการใช้งานใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากข้อมูลที่อยู่ในนั้น



4. การสร้างเรื่องราวด้วยสื่อดิจิทัล

สำหรับคำแนะนำ

าเบื้องต้นเกี่ยวกับวิธีการพัฒนาการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลของนักศึกษาที่มีส่วนร่วมในโครงการ FRIENDS อาจอ้างถึงเนื้อหาที่ได้รับการพัฒนาโดยโครงการ Erasmus+ อีกโครงการ สำหรับการเสริมสร้างขีดความสามารถในระดับอุดมศึกษา เช่น โครงการ Common Good First: โครงการการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลสำหรับ นวัตกรรมทางสังคม หมายเลขโครงการ: 574065-EPP-1-2016-1-UK-EPPKA2-CBHE-JP (<https://commongoodfirst.com/how-to-tell-your-story>)

นอกจากนี้นักศึกษาทุกคนที่จะสร้างเรื่องราวด้วยสื่อดิจิทัลในโครงการ FRIENDS นี้ ได้รับเชิญให้ได้รับแรงบันดาลใจจากขั้นตอนต่างๆ ที่จะประสบความสำเร็จตามที่ออกแบบมาสำหรับการอ้างอิงและนำเสนอ ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนในการสร้างเรื่องราวด้วยสื่อดิจิทัล

1. พัฒนาความคิด
2. วางแผน
3. โครงร่าง/สคริป
4. สตอรี่บอร์ด
5. ภาพยนตร์และการบันทึก
6. การจบและการส่ง

4.1 พัฒนาความคิด

ในการสร้างเรื่องราวในสื่อดิจิทัลให้มีความน่าสนใจ คุณควรรักและหลงใหลในสิ่งที่คุณต้องการบอกเล่า การสร้างสรรค์ผลงานในเรื่องที่มีความหมายกับตนเองอย่างลึกซึ้งจะง่ายกว่าการแก้้งท ำในสิ่งที่ตนคิดว่าจะท ำให้คนอื่นประทับใจต่อไปนี้เป็นแนวคิดสำคัญที่จะช่วยคุณกำหนดกรอบความคิดและเริ่มโครงการของคุณ

คำถามเพื่อช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของคุณ:

- คุณต้องการบอกอะไรกับผู้ชม ?
 - วิธีใดที่สร้างสรรค์ที่คุณสามารถถ่ายทอดประสบการณ์ของคุณผ่านประสบการณ์ต่างวัฒนธรรมและการสื่อสารระหว่างประเทศ ?
 - คุณมีสิ่งที่ไม่ซ้ำกัน ที่จะพูดตามประสบการณ์การเผชิญหน้าที่น่าอึดอัดใจหรือความทรงจำที่ชอบหรือไม่ ?
- โครงการนี้ได้รับทุนจากการสนับสนุนของคณะกรรมการยุโรป(the European Commission) เอกสารฉบับนี้สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของผู้เขียนเท่านั้นและคณะกรรมการยุโรปไม่สามารถรับผิดชอบต่อการใช้งานใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากข้อมูลที่อยู่ในนั้น



- เรื่องราวที่มีเพียงคุณเท่านั้นที่สามารถบอกได้คืออะไร ?
- มีสิ่งใดที่ผูกมัดคุณกับอีกส่วนหนึ่งของโลก ?
- คุณสามารถบอกเรื่องความหลังของภาพได้หรือไม่ ? โปรดแบ่งปันมันอย่างสร้างสรรค์กับเรา!

4.2 วางแผน

เมื่อคุณมีความคิดคุณจะต้องมีแผนสำหรับการเล่าเรื่องของคุณ การท าและการวางแผนจะช่วยให้คุณจัดระเบียบความคิดของคุณและช่วยให้คุณหาวิธีใช้ทรัพยากรที่คุณมีให้ดีที่สุด

ระบุวัตถุประสงค์ของการเล่าเรื่องของคุณ

- ท าไมผู้คนถึงแบ่งปันเรื่องราวส่วนตัว
- คิดถึงเวลาที่ คุณ ได้ยินเรื่องราวส่วนตัวของใครบางคนที่เป็นแรงบันดาลใจให้คุณ
- คุณรู้สึกอย่างไร ? ข้อความคืออะไร ?
- เรื่องราวของคุณคืออะไรและข้อความของคุณคืออะไร ?
- คุณต้องการให้ผู้ชมรู้สึกอย่างไรขณะรับชมเรื่องราวของคุณ ?

ผู้ชม

ขั้นแรกให้ระบุว่าคุณกำลังสร้างเรื่องราวให้ใคร สิ่งนี้จะท าให้คุณมีความคิดเกี่ยวกับระดับภาษาพื้นหลังของผู้ที่ท าดูผลงานของคุณและข้อมูลเบื้องต้นที่คุณต้องให้ในหัวข้อของคุณ

วัสดุ

การเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลสามารถผสมผสานแง่มุมที่เป็นเอกลักษณ์ของสื่อหลาย ๆ อย่าง คุณอาจ าจเป็นต้องท าดจากหลังส าหรับการสัมภาษณ์หรือวัตถุทางกายภาพเพื่อแสดงส าหรับการถ่ายท าจ คุณอาจต้องท าจานกับแสงไฟ เพื่อตั้งฉาก คุณอาจต้องสร้างอุปกรณ์ประกอบฉาก เพื่อเน้นจุดในเรื่องราวของคุณ

โครงการนี้ได้รับทุนจากการสนับสนุนของคณะกรรมการยุโรป(the European Commission) เอกสารฉบับนี้สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของ
ผู้เขียนเท่านั้นและคณะกรรมการยุโรปไม่สามารถรับผิดชอบต่อการใช้งานใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากข้อมูลที่อยู่นั้น



อุปกรณ์

ขึ้นอยู่กับว่าคุณเห็นภาพโครงการของคุณเป็นอย่างไร คุณจะต้องใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ คุณอาจจะสามารถสร้างผลงานทั้งหมดของคุณบนโทรศัพท์ของคุณ หากคุณสามารถบันทึกเสียงที่ดีและมีกล้อง คุณอาจต้องการใช้เครื่องบันทึกหรือไมโครโฟนภายนอกสำหรับเสียง คุณอาจใช้กล้องแบบ Stand-Alone หรือกล้องวิดีโอ คุณสามารถใช้อุปกรณ์ปรับแต่งแก้ไขที่ยอดเยี่ยมบนโทรศัพท์มือถือหรือคอมพิวเตอร์ก็ได้

4.3 โครงร่าง / สคริปต์

ใส่กรอบเรื่องราวของคุณ

ลองคิดดูว่าทำไมเรื่องราวของคุณถึงมีเอกลักษณ์ เนื่องจากจะใช้เวลาเพียง 2 - 3 นาที คุณต้องพิจารณารายละเอียดว่าควรใส่อะไรเข้าไปบ้าง เพื่อที่คุณจะได้ไม่เสียโครงเรื่องของคุณ

ต้นฉบับ

เมื่อคุณกำหนดความคิดและรวบรวมเนื้อหาแล้วคุณอาจจะต้องมีข้อความล่อลวงเพื่อน ผู้ชมผ่านผลงานของคุณ คุณจะต้องมีแนวเรื่องราวบางอย่างเพื่อให้ง่ายต่อการเริ่มต้นที่เหมาะสม ปัญหา ความขัดแย้ง การแก้ไขและการปิดท้ายที่เต็มไปด้วย ความจริงแท้ คุณจะ "เกี่ยว" เราและดึงเราเข้าไปได้อย่างไร? เรื่องราวของคุณมีอารมณ์หรือไม่ ทุกสิ่งเหล่านี้จะต้องถูกจับ ในเวลาไม่เกิน 5 นาที ในขณะที่รักษาโทนสีและจังหวะที่เหมาะสม

นี่คือบางสิ่งที่คุณควรคำนึงถึงในขณะที่ใช้สคริปต์

1. จงไว้เสมอว่าความซื่อสัตย์และเรื่องราวที่แท้จริงนั้นทรงพลังเสมอ
2. อย่าลืมเพิ่มข้อความ 2-3 บรรทัดในบทเรียนที่ผู้อื่นสามารถเข้าใจได้
3. เนื้อเรื่องของคุณคืออะไร ?
4. ผู้ชมของคุณจะได้อะไรจากการดูเรื่องราวของคุณ ?
5. การนำเสนอและเรื่องราวมีความสำคัญเท่าเทียมกันในการมีส่วนร่วมและดึงดูดผู้ชมของคุณ

โครงการนี้ได้รับทุนจากการสนับสนุนของคณะกรรมการยุโรป(the European Commission) เอกสารฉบับนี้สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของผู้เขียนเท่านั้นและคณะกรรมการยุโรปไม่สามารถรับผิดชอบต่อการใช้งานใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากข้อมูลที่อยู่นั้น



4.4 สตอรี่บอร์ด

การใช้สตอรี่บอร์ด หมายถึงวิธีการวางแผน สำหรับทุกสิ่งที่จะปรากฏในเรื่องราวดิจิทัล เช่น เพลง รูปภาพ คำ ข้อความ ภาพถ่ายและวิดีโอ สตอรี่บอร์ดจะช่วยผู้เล่าเรื่องให้เห็นภาพเรื่องราวทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบ สตอรี่บอร์ดเป็นภาพที่คุณ แสดงในแต่ละฉากของเรื่องราวดิจิทัลของคุณ นี่เป็นวิธีที่จะทำ ให้ความคิดทั้งหมดของคุณติดอยู่บนกระดาษ เพื่อให้คุณสามารถ ใส่ความคิด ภาพและเสียง ตามล าดับที่คุณคาดคิดในผลงานการสร้างสุดท้ายของคุณ คุณอาจจะระบุด อธิบาย ภาพฟองความคิด ฉาก ภาพเคลื่อนไหว หรือตัวขึ้น อื่น ๆ ที่ใน ภาพวิดีโอ หรือภาพเคลื่อนไหวจากฉากหนึ่งไปยังอีก ฉากหนึ่ง

เคล็ดลับ

ลองวาดเรื่องราวของคุณออกมาให้เห็นด้วยสายตา อะไรคือสิ่งที่จะเป็นข้อแรกของคุณและทำไม ?

4.5 ภาพยนตร์และบันทึก

รูปแบบดิจิทัล

การใช้สตอรี่บอร์ดของคุณคุณจะสามารถประกอบทั้งหมดส ำหรับส่วนภาพของเรื่องราวของคุณ สิ่งนี้จะช่วยให้คุณทราบ ว่าผลงานของคุณจะเสร็จสมบูรณ์อย่างไร เมื่อคุณพอใจกับสตอรี่บอร์ดของคุณแล้วคุณสามารถเพิ่มสัมผัสสุดท้าย ให้กับผลงานของคุณได้

การพากย์เสียง

การพากย์เสียงบรรยายเรื่องราวที่เป็นภาพส ำหรับเรา สคริปต์เป็นส่วนส ำคัญในการเคลื่อนย้ายผู้ชมจากฉากหนึ่งไปอีก ฉากหนึ่ง นี่คือวิธีที่เราว่าการแสดงภาพเป็นอย่างไร คุณจะต้องระมัดระวังเป็นพิเศษเกี่ยวกับเสียงรบกวนพื้นหลังภาพนี้ และเสียงกระหึ่มที่จะเบี่ยงเบนความสนใจของผู้ชมจากเรื่องราวของคุณ คุณอาจต้องสร้างสรรค์ในการลดความดังของ การเปล่งเสียงให้ค่อย ๆ เบาลง หรือค่อย ๆ ดังขึ้น หรือสร้างเอฟเฟ็กต์เสียงของคุณ

เพลง

อีกแง่มุมหนึ่งที่คุณอาจต้องการใช้คือ เพลง เพื่อก าหนดอารมณ์และเสียงของคุณส ำหรับวิดีโอ อย่างไรก็ตามคุณจะต้อง ระมัดระวังเกี่ยวกับลิขสิทธิ์และทรัพย์สินทางปัญญาของเพลง ตรวจสอบให้แน่ใจว่าคุณได้รับอนุญาตให้ใช้เพลง หมาย เหตุอีกประการหนึ่งคือ เพื่อให้แน่ใจว่าเสียงเพลงไม่ได้กลบเสียงของคุณและเบี่ยงเบนความสนใจของผู้ชมไป โครงการนี้ได้รับทุนจากการสนับสนุนของคณะกรรมการยุโรป(the European Commission) เอกสารฉบับนี้สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของ ผู้เขียนเท่านั้นและคณะกรรมการยุโรปไม่สามารถรับผิดชอบต่อการใช้งานใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากข้อมูลที่อยู่ในนั้น



4.6 การจบและการส่ง

การปรับแต่งแก้ไข

ขั้นตอนการปรับแต่งแก้ไขคือที่ ๆ การวางแผนและการบันทึกมารวมกัน
ที่คุณจะรวมส่วนภาพและเสียงเพื่อสร้างผลงาน วิดีโอในขั้นสุดท้าย

ตรวจสอบให้แน่ใจว่าคุณมีเวลามากกว่าที่คุณคิดว่าจะต้องแก้ไข การปรับแต่งแก้ไขเป็นส่วนที่ยาวที่สุดของกระบวนการ
คุณอาจต้องการใช้ประโยชน์จากเพื่อนร่วมงานหรืออาจารย์เพื่อตรวจสอบผลงานของคุณด้วยสายตาและให้ข้อเสนอแนะ
คุณจะมีมุมมองนั้นในการสร้างผลงานที่สมบูรณ์แบบที่คุณอาจไม่สังเกตเห็นองค์ประกอบภาพที่กวนใจในผลงาน
ของคุณ และจะต้องปรับใหม่ คุณจะต้องแน่ใจว่าเสียงของคุณสอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของจาก
คุณอาจต้องตัดทอนเสียง หรือภาพให้สั้นลงเพื่อให้พอดีกับเวลา คุณอาจจำเป็นต้องปรับค
าบรรยายหรือภาพเคลื่อนไหวอีกครั้งเพื่อให้เหมาะสมกับการสั้นไหลของผลงาน คุณอาจต้องสร้างเครดิตของคุณเอง
หรืออ้างอิงถึงผู้ที่ช่วยคุณ

5. กระบวนการตัดสินและเกณฑ์การตัดสิน

กระบวนการตัดสิน

ผลงานที่มีสิทธิ์ได้รับการตัดสินทั้งหมดจะอยู่ภายใต้เกณฑ์การตัดสิน จะประกาศผลเพียงผู้ชนะ 3 อันดับแรก

ผู้ตัดสิน

ผู้เชี่ยวชาญ 4 คน ในสาขาการสร้างภาพยนตร์และการเล่าเรื่องด้วยสื่อดิจิทัลจะท าหน้าที่ในฐานะคณะกรรมการ
ตัดสินส าหรับการประกวดในครั้งนี้

เกณฑ์การตัดสิน

1. ความคิดสร้างสรรค์และความคิดริเริ่มของการออกแบบ (30%)

ความคิดสร้างสรรค์ คือการแสดงออกของจินตนาการของผู้สร้างที่สดใหม่และเป็นการแสดงออกภายนอก โดยใช้สื่อ
ในการถ่ายทอดความคิด ข้อความหรือความคิด บทเรียงความที่น่าสนใจท ำให้เกิดเสียงหัวเราะ ความเศร้า ความโกรธ
ความหยิ่งทะนง ความสงสัยหรืออารมณ์รุนแรงอื่น ๆ การใช้และการควบคุมแสงเพื่อสร้างมิติรูปร่างและความกลมกลืน
ในภาพหรือวิธีที่ผู้สร้างใช้ค ำเพื่อแสดงความคิดและอารมณ์

โครงการนี้ได้รับทุนจากการสนับสนุนของคณะกรรมการยุโรป(the European Commission) เอกสารฉบับนี้สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของ
ผู้เขียนเท่านั้นและคณะกรรมการยุโรปไม่สามารถรับผิดชอบต่อการใช้งานใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากข้อมูลที่อยู่นั้น



2. การส่งผลกระทบและเนื้อหาของการเล่นเรื่อง (30%)

การเล่นเรื่อง หมายถึงความสามารถของเรียงความในการท ทำให้เกิดจินตนาการสร้างความรู้สึก เล่าเรื่องหรือแสดงความคิดด้วยที่สามารถมองเห็นด้วยสายตา ความชัดเจนและความหนักแน่นของเนื้อหาสามารถจูงใจและให้แรงบันดาลใจแก่ผู้ชม

3. การปรับแต่งและการถ่ายท ภาพยนตร์ (20%)

การท าวิดีโอหรือออดิโอประกอบด้วย ความเป็นเลิศทางเทคนิค การจัดองค์ประกอบ แสง สไตล์ สี เสียง เพลง การตัดต่อและการเล่าเรื่อง รูปภาพ เสียงและเนื้อหาควรมีความหลากหลาย มุมที่น่าสนใจ จินตนาการและถ่ายทอดเรื่องราวที่ได้รับการบอกเล่าอย่างถูกต้องซึ่งจะช่วยให้ระดับเรื่องราวในวิดีโอ

4. โครงสร้างและการน าทาง (20%)

โครงสร้างและการน าทางประกอบด้วย การจัดเนื้อหา เทคนิคและกลไกที่เหมาะสม การจัดล าดับความส าคัญของข้อมูลและลักษณะที่ผู้ใช้น าทางผ่านเรื่องราว ผู้ออกแบบควรสร้างอารมณ์ให้ผู้ชมเกิดความหลงใหลและสงสัยกับเรื่องราวที่เราสร้าขี้น ที่ท ำให้พวกเขาต้องการติดตามชมมากขี้นจนกระทั่งตอนจบ ตัวแบบจะถูกลง าสอนในลักษณะที่สอดคล้อง และสนับสนุนเรื่องราวนั้นๆ

การประกาศผลและรางวัล

นอกเหนือจาก Intercultural Passport แล้วผู้ชนะ 3 อันดับแรกจะได้รับของรางวัล (Swags) จากโครงการ FRIENDS จะมีการมอบรางวัลพิเศษให้กับเรื่องราวดิจิทัลที่สามารถแสดงหลักฐานว่ามีการเผยแพร่อย่างกว้างขวางให้กับผู้ชมในวง กว้างผ่านช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ เช่น YouTube, Facebook และ Instagram อย่งไรก็ตามสิ่งนี้ไม่ได้การันตีหรือ ส่งผลต่อการชนะการประกวดในครั้งนี้

โครงการนี้ได้รับทุนจากการสนับสนุนของคณะกรรมการยุโรป(the European Commission) เอกสารฉบับนี้สะท้อนให้เห็นถึงมุมมองของ ผู้เขียนเท่านั้นและคณะกรรมการยุโรปไม่สามารถรับผิดชอบต่อการใช้งานใด ๆ ที่อาจเกิดขึ้นจากข้อมูลที่อยู่นั้น



แหล่งศึกษาเพิ่มเติม

References

<https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/>

<https://commongoodfirst.com/how-to-tell-your-story>

<http://digitalstorytelling.coe.uh.edu/>

<http://elab.athabascau.ca/workshop/digital-storytelling>

[https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/625126/EPRS_STU\(2018\)625126_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2018/625126/EPRS_STU(2018)625126_EN.pdf)

<https://fairuse.stanford.edu/overview/introduction/getting-permission/>

<https://www.lwks.com/>

<https://phist.phukethotelsassociation.com/wp-content/uploads/2019/08/submission-form.pdf>

<https://photography.tutsplus.com/tutorials/how-to-make-a-storyboard-for-video--cms-26374>

http://projects.kydataseam.com/photojournalism/Journey_files/videoessayrubric.pdf