



การอบรมเชิงปฏิบัติการ

สื่อใหม่ (New Media)

วิทยากรอบรม

ผศ.ดร.ศิวินิต อรรถวุฒิกุล

ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ดร.นภาพรณีย์ ยอดสิน

ภาควิชาเทคโนโลยีและนวัตกรรมการศึกษา

คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

21 มกราคม 2559

สารบัญ

เรื่อง

หน้า

1. กำหนดการอบรมสื่อใหม่ (New Media)..... 1
2. บทความ : New Digital Media in the Future 2
3. การสร้าง Presentation Online ด้วย Prezi 12
4. ประวัติวิทยากรการอบรม..... 35

กำหนดการอบรมเชิงปฏิบัติการ “สื่อใหม่ (New Media)”

วันที่ 21 มกราคม 2559 เวลา 8.00-16.30 น.

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 1938

อาคาร 19 สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครศรีธรรมราช

08.00 - 08.30 น.	ลงทะเบียนและรับเอกสาร
08.30 - 09.00 น.	พิธีเปิด โดย ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ ผศ.ดร.พงศ์ศักดิ์ สังขวิญญู
09.00 - 12.00 น.	การบรรยาย เรื่อง “สื่อใหม่ (New Media)”
12.00 - 13.00 น.	พักรับประทานอาหารกลางวัน
13.00 - 16.00 น.	ฝึกปฏิบัติการสร้างสื่อใหม่ด้วยโปรแกรมสำเร็จรูป Prezi
16.00 - 16.30 น.	ตอบข้อซักถาม และปิดการอบรม

“New Digital Media in the Future”

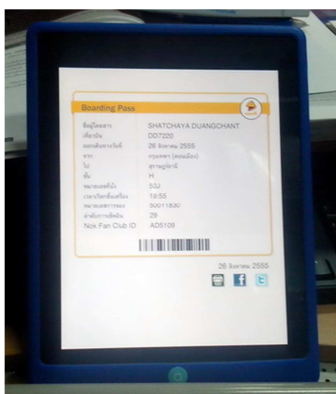
□□□□□□□□ □□□□□□□□

จากความก้าวหน้า และราคาที่ถูกลง ของอุปกรณ์เทคโนโลยีทางคอมพิวเตอร์และการสื่อสาร ทำให้ในปัจจุบันคนทุกวัยสามารถเข้าถึงและเป็นเจ้าของอุปกรณ์อันทันสมัยกันอย่างแพร่หลาย ส่งผลให้เกิดการติดต่อสื่อสารกันได้อย่างรวดเร็ว ฉับไว เชื่อมโยงกันได้ทั่วโลก มีการไหลของข้อมูล ข่าวสาร และสารสนเทศไปอย่างกว้างขวาง และก่อให้เกิดแนวการประยุกต์ใช้อุปกรณ์ที่เรียกกันว่า เป็นยุคของ BYOD (Bring Your Own Device) ที่คนส่วนมากมักมีการนำอุปกรณ์ส่วนตัวมาใช้ที่ออฟฟิศ เชื่อมต่อเข้าสู่ระบบสารสนเทศขององค์กรที่ตนทำงาน และภาคธุรกิจต่างๆที่นำมาใช้เป็นช่องทางในการบริการลูกค้า ทำให้องค์กรต่างๆ หันมาใช้สื่อดิจิทัลอย่างแพร่หลายมากขึ้น

BYOD-Bring Your Own Device

จากความก้าวหน้าไปอย่างรวดเร็ว และราคาที่ถูกลง ของอุปกรณ์การสื่อสารและเทคโนโลยี ทำให้คนส่วนใหญ่สามารถเข้าถึงและจัดหาเพื่อให้ตนเองมีอุปกรณ์ในการติดต่อสื่อสารส่วนตัว เช่น แท็บเล็ต สมาร์ทโฟน เนตบุ๊ก มาเป็นของตนเอง เพราะเกิดความ รู้สึกมีความเป็นส่วนตัวไม่ต้องใช้อุปกรณ์ร่วมกับผู้อื่น และมีความคล่องตัว สามารถติดต่อสื่อสารกับภายนอกได้ตลอดเวลา ทุกสถานที่ จึงเกิดการนำอุปกรณ์ทางเทคโนโลยีต่างๆ เข้ามาใช้ในองค์กร หรือที่เรียกกันว่า BYOD-Bring Your Own Device (การนำอุปกรณ์ส่วนตัวมาใช้ที่ออฟฟิศ) การอนุญาตให้พนักงานนำอุปกรณ์พกพาส่วนตัวเข้ามาใช้งาน องค์กรหรือเชื่อมต่อเข้าสู่ระบบงานขององค์กรได้

สำหรับภาคธุรกิจแล้ว BYOD-Bring Your Own Device ถือเป็นโอกาสในการนำมาเป็นช่องทางการสื่อสารระหว่างพนักงาน และพนักงานกับลูกค้า ในการให้บริการลูกค้าผ่านอุปกรณ์ของลูกค้าเอง เช่น สายการบินนกแอร์ มี Nok air App ให้ลูกค้าโหลดเพื่อทำการ Check-in ด้วยตนเอง สำหรับลูกค้าที่ไม่มีการโหลดสัมภาระ และสามารถบันทึก Boarding Pass เป็นภาพลงใน iPad,iPhone ของตน และนำมาแสดงให้เจ้าหน้าที่ตรวจสอบเพื่อขึ้นเครื่องบินโดยไม่ต้องต่อคิวเพื่อทำการ Check-in ผ่านเคาเตอร์ ทำให้ลูกค้าได้รับความสะดวก รวดเร็ว และยังลดความคับคั่งในพื้นที่ให้บริการด้วย หรือการให้ลูกค้าสามารถใช้ Free Wifi ของสายการบินในระหว่างรอขึ้นเครื่องบินได้โดยการ Login ผ่าน Booking Number ของผู้โดยสาร



ภาพตัวอย่างการใช้งาน Nok air App ผ่าน iPad

ในบทความนี้จะกล่าวยกตัวอย่างของ Digital Media แบบต่างๆ ที่เกิดการนำมาประยุกต์ใช้เป็นสื่อดิจิทัลในยุคใหม่ในรูปแบบต่างๆ

Digital publishing คืออะไร

จากแนวคิด BYOD-Bring Your Own Device ทำให้ภาคธุรกิจเกิดการมองหาช่องทางในการติดต่อสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้ถึงตัวผู้ใช้ผ่านอุปกรณ์ต่างๆ ไม่ว่าจะเป็น Smart Phone , Tablet โดยการผลิตสื่อสิ่งพิมพ์ออกมาในรูปแบบสื่อดิจิทัล ที่สามารถส่งข้อมูลไปยังอุปกรณ์สื่อสารได้

หลายๆคนคงรู้จักกับ eBook , eMagazine ในรูปแบบของไฟล์ PDF ที่ทำการ export เอกสารฉบับจริงที่จัดทำเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ แล้วทำการส่งออกมาเป็น eBook ของสำนักพิมพ์ต่างๆ เช่น หนังสือที่วางขายใน Amazon หรือ หนังสือที่ให้ดาวน์โหลดฟรีใน Application ที่มีอยู่ใน Android และ iOS ซึ่งเป็นหนังสือหรือวารสารในรูปแบบ File ดิจิทัลที่เราดาวน์โหลดมาอ่านบน Smart Phone/Tablet หรือเครื่องคอมพิวเตอร์

คำว่า Digital publishing มีที่มาจากแนวคิดของผู้พัฒนา Software ด้านสื่อสิ่งพิมพ์อย่าง Adobe InDesign ที่สร้างค่านิยมขึ้นมาใหม่สำหรับการสร้าง Digital Magazine เรียกว่า Digital Publishing Suite ความแตกต่างกันของสื่อสิ่งพิมพ์กับ Digital Publishing คือ สิ่งพิมพ์เนื้อหาจะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้ และความสมบูรณ์ของเนื้อหาจะถูกจำกัดในตัวเองเมื่อถูกพิมพ์ออกมาวางขายแล้ว และไม่มี Interactivity การเชื่อมโยงเนื้อหาอ้างอิงต้องอาศัยอุปกรณ์ประกอบภายนอก ซึ่งแน่นอนหากเปรียบเทียบกับ Digital Publishing แล้วจะแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง เพราะ Digital Publishing รูปแบบเนื้อหาสามารถเปลี่ยนแปลงได้ โดยการอัปเดตข้อมูลและสามารถใช้รูปแบบของ Web เข้ามาเชื่อมต่อ มี Interactivity ที่สามารถตอบสนองกับผู้ใช้งานได้ดี การเชื่อมโยงเนื้อหาใช้ Hyperlink สามารถเข้าถึงข้อมูลต่างๆ ได้ง่ายและฉับไว(ขจร พิรกิจ,2554)



(ภาพประกอบจาก Internet)

จุดเด่นของสื่อสิ่งพิมพ์ดิจิทัล (Digital Publishing) คือ มีรูปแบบในการนำเสนอที่หลากหลาย สามารถเพิ่มลูกเล่นในการเชื่อมโยงส่วนประกอบในการนำเสนอ เช่น การเชื่อมโยงภาพเคลื่อนไหว มีเสียงประกอบ การเชื่อมโยงไปยังวิดีโอคลิป และเชื่อมโยงลิงค์ไปยังเว็บไซต์ต่างๆ ได้ผ่านการคลิกที่ลิงค์ในเอกสาร เป็นต้น

เครือข่ายสังคม (Social Network)

คำว่า **Social Network** มาจากคำว่า Social ที่แปลว่า "สังคม" และ Network ที่แปลว่า เครือข่าย ดังนั้น Social Network จึงเป็นการเชื่อมโยงเครือข่ายทางสังคมออนไลน์ เครือข่ายสังคม (Social network) ประกอบด้วยกรรวมกลุ่มของคน ทำการแบ่งปันข้อมูลและโต้ตอบกันระหว่างสมาชิก และแบ่งปันพื้นที่ในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง



(ภาพประกอบจาก Internet)

ประเภทของ Social Network แบ่งตามลักษณะของการใช้งานได้ดังนี้ (กันยารัตน์ สมเกต, 2553)

1. Identity Network เผยแพร่ตัวตน ใช้สำหรับนำเสนอตัวตน และเผยแพร่เรื่องราวของตนเองทางอินเทอร์เน็ตสามารถสร้างอัลบั้มรูปของตัวเอง สร้างกลุ่มเพื่อน และสร้างเครือข่ายขึ้นมาได้

2. Creative Network เผยแพร่ผลงาน สามารถนำเสนอผลงานของตัวเองได้ในรูปแบบของวิดีโอ ภาพ หรือเสียงเพลง

3. Interested Network ความสนใจตรงกัน Delicio.us เป็น Online Bookmarking หรือ Social Bookmarking โดยเป็นการ Bookmark เว็บไซต์ที่เราสนใจไว้บนอินเทอร์เน็ตสามารถแบ่งปันให้คนอื่นดูได้และยังสามารถบอกความนิยมของเว็บไซต์ต่างๆได้ โดยการดูจากจำนวนตัวเลขที่เว็บไซต์นั้นถูก Bookmark เอาไว้จากสมาชิกคนอื่นๆ Digg นั้นคล้ายกับ delicio.us แต่จะมีให้ลงคะแนนแต่ละเว็บไซต์ และมีการ Comment ในแต่ละเรื่อง Zickr ถูกพัฒนาขึ้นมาโดยคนไทย เป็นเว็บไซต์ลักษณะเดียวกับ Digg แต่เป็นภาษาไทย

4. Collaboration Network ร่วมกันทำงาน คือเป็นการร่วมกันพัฒนาซอฟต์แวร์หรือส่วนต่างๆของซอฟต์แวร์ เช่น Wikipedia เป็นสารานุกรมออนไลน์ขนาดใหญ่ที่รวบรวมความรู้ ข่าวสาร และเหตุการณ์ต่างๆ ไว้มากมาย หรือ ปัจจุบันเราสามารถใช้ Google Maps สร้างแผนที่ของตัวเอง หรือจะแบ่งปันแผนที่ให้คนอื่นได้ใช้ด้วย จึงทำให้มีสถานที่สำคัญ หรือสถานที่ต่างๆ ถูกปักหมุดเอาไว้ พร้อมกับข้อมูลของสถานที่นั้นๆ ไว้แสดงผลจากการค้นหา

5. Gaming/Virtual Reality โลกเสมือน สองตัวอย่างของโลกเสมือนนี้ มันก็คือเกมส์ออนไลน์นั่นเอง SecondLife เป็นโลกเสมือนจริง สามารถสร้างตัวละครโดยสมมุติให้เป็นตัวเราเองขึ้นมาได้ ใช้ชีวิตอยู่ในเกมส์ อยู่ในชุมชนเสมือน (Virtual Community) สามารถซื้อขายที่ดิน และหารายได้จากการทำกิจกรรมต่างๆ ได้

6. Peer to Peer (P2P) : P2P เป็นการเชื่อมต่อกันระหว่าง Client (เครื่องผู้ใช้ , เครื่องลูกข่าย) กับ Client โดยตรง โปรแกรม Skype จึงได้นำหลักการนี้มาใช้เป็นโปรแกรมสนทนาผ่านอินเทอร์เน็ต และก็มี BitTorrent เกิดขึ้นมาเป็นเทคโนโลยีที่ทำให้เกิดการแบ่งปันไฟล์ต่างๆ ได้อย่างกว้างขวาง และรวดเร็ว แต่ทว่ามันก็ก่อให้เกิดปัญหาเรื่องการละเมิดลิขสิทธิ์

เกมทางสังคม (Social Game)

เกมทางสังคม (Social Game) คือเกมที่พัฒนามาจากเกมออนไลน์ ที่มีลักษณะของการเล่นเกมร่วมกันหลายคน โดยมีการร่วมแบ่งปันทรัพยากรที่ตัวเองมีไปสู่ผู้เล่นรายอื่น โดยผู้เล่นจะมีลักษณะของการร่วมมือกันเพื่อให้อุปสรรคของแต่ละคนในเกมสั่นผ่านพ้นไปได้ ในปัจจุบันมักจะมีการผูกเข้ากับบัญชี Facebook เช่น เกม farm ville , chep ville เป็นต้น



(ภาพประกอบจาก Internet)

การประยุกต์ใช้ Social Games ในภาคธุรกิจ บริษัทผู้ผลิต Social Games อย่าง Shufflebrain ได้อธิบายถึงหลักการสร้างเกมทางสังคม (Social Game) กับพฤติกรรมของผู้เล่นเกมส์ จนกลายเป็นธุรกิจในยุคดิจิทัลว่า (cyberbiz,2553)

- คนที่เล่นเกมนั้นส่วนใหญ่ใจร้อน เพราะเวลานั้นเท่ากับเงิน การรอนาน ๆ เพื่อให้ผ่านอุปสรรคนั้นเป็นเรื่องน่าเบื่อ ซึ่งถ้ายอมง่ายและมีเวลาไปทำอย่างอื่นโดยผ่านอุปสรรคของเกมไปก็สามารถยอมง่ายได้
- คนเรานั้นต้องการเครื่องมือที่ดีกว่าเสมอ เหมือนดังเช่นการมีมือถือ เมื่อมีรุ่นใหม่กว่าก็ย่อมอยากได้เช่นกัน ซึ่งไม่ต่างอะไรกับโลกของ Social Games ที่คนจะสามารถจ่ายเงินเพื่อให้ได้ของที่ดีขึ้น
- การจ่ายและมีความแตกต่างจากคนอื่นในโลกของ Social Games นั้นมีความสำคัญ เพราะจะทำให้ผู้เล่นนั้นมีความสำคัญขึ้นมา และดึงคนให้เล่นและจ่ายเงินเพื่อซื้อของที่ทำให้ตัวเองมีความรู้สึกสำคัญเรื่อย ๆ
- คนเรานั้นมักแสดงออกโดยการแต่งตัวว่ามีสไตล์แบบไหน คงไม่มีใครปล่อยตัวละครตัวเองให้เดินเฉย ๆ ไร้สไตล์หรือการแต่งตัวตามที่เราชอบแน่นอน ซึ่งเห็นดังนี้นี้หลายคนจึงยอมจ่ายเงินเพื่อซื้อเสื้อผ้า สีมม ในเกม

- ผู้ต้องการสร้างความสัมพันธ์ การจ่ายเงินเพื่อซื้อสินค้า ในเกมเพื่อมีความสัมพันธ์กับเพื่อน หรือคนรักนั้น ย่อมเป็นเรื่องเล็กน้อยมากที่จะจ่ายเงินเพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการมา ซึ่งการจ่ายเงินแบบนี้จะทำให้คนรับรู้สึกว่ามีคนห่วงใย และคนที่จ่ายเพื่อซื้อของให้ย่อมต้องการให้คนได้รับรู้สึกดี

โลกเสมือนจริง (Virtual World)

โลกเสมือนจริง (Virtual World) คือ โลกเสมือน 3 มิติที่ถูกสร้างขึ้นใน Cyber Space โดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปผ่านการเชื่อมโยงทางเครือข่ายอินเทอร์เน็ตต่างๆ โดยเน้นให้ผู้เล่นหรือผู้ใช้ทั่วโลกต่างมีความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในรูปแบบต่างๆ ที่หลากหลาย โลกเสมือนจริง (Virtual World) เป็นเสมือนการจำลองสังคมใหม่โดยไม่จำกัดเชื้อชาติ ภาษา ประเพณี วัฒนธรรม เพศ อายุ สถานที่ และระยะทาง เพียงแต่ผู้ที่เข้าไปสัมผัสในโลกเสมือนจริงนี้ต้องสามารถเข้าถึงและมีทักษะของการใช้เทคโนโลยีเหล่านั้นด้วย ในโลกเสมือนจริง ไม่จำเป็นต้องแสดงตัวตนที่แท้จริง ไม่มีการเผชิญหน้าสามารถเลือกอยู่ในสังคมใดๆ ก็ได้ที่เราต้องการ หรือหากไม่ชอบก็ไปหาโลกใหม่ในไซเบอร์ได้อย่างหลากหลายที่ตรงกับความต้องการ วันหนึ่งข้างหน้า



(ภาพประกอบจาก Internet)

ตัวอย่าง โลกเสมือนจริง (Virtual World) เช่น การสร้างความเป็น อวตาร (Avatar) ดูตัวอย่าง ใน Second Life ซึ่งสร้างขึ้นโดย บริษัท Linden Lab ซึ่งสามารถนำผู้เล่นไปในโลกของ Second Life ผู้เล่นสามารถทำกิจกรรมต่างๆ พบปะเพื่อนฝูงช้อปปิ้ง เล่นเกม หรือถ้าผู้เล่นอยากจะลงหลักปักฐานก็หาซื้อที่ดินเพื่อสร้างบ้านหรือเปิดร้านค้าขายสินค้าให้คนอื่นได้ Second Life ได้ออกแบบเครื่องมือที่สามารถทำให้ผู้เล่นสร้างตัวตนใหม่ตามที่ต้องการ หรือที่เรียกว่า อวตาร (Avatar) ผู้เล่นมีอิสระที่จะสร้างสรรค์วัตถุหรือสิ่งของ หรือเดินทางไปยังสถานที่ต่างๆ ได้อย่างไร ชัดจำกัด Second Life ใช้เทคนิคการออกแบบขั้นสูง สร้างโลกแฟนตาซีให้น่าหลงใหล มีรูปแบบชีวิตตามที่ตนเองต้องการ ไม่ต้องเผชิญหน้า สามารถทำงานร่วมกัน อยู่ร่วมกัน แสดงออกอย่างไรก็ได้ กับ Avatar อื่นๆ ไม่มีกฎเกณฑ์น่าเบื่อหน่ายอย่างโลกแห่งความเป็นจริง นอกจากนั้น ตัวอย่างอื่นอาจพบได้อีกใน Lively:Virtual World จาก Google

การท่องเที่ยวแบบเสมือน (Virtual Tour) เปิดโอกาสให้ผู้เล่นสามารถไปเที่ยวที่ใดก็ได้ตามที่ต้องการ อาทิ <http://arounder.com/> , <http://www.palaces.thai.net/> (สุชาติ จันทรวงศ์, 2551)

วิดีโอสด (Livestream) /การถ่ายทอดสด (Livecast)

วิดีโอสด (Livestream) หรือการถ่ายทอดภาพ หรือกิจกรรมในรูปแบบเสมือน ที่วีวออนไลน์ หรือ วิทยูออนไลน์ โดยสามารถทำได้สองแบบคือ

1. ถ่ายทอดสด โดยการถ่ายทอดสดผ่านไมค์หรือกล้องวิดีโอจากเครื่อง User ด้วยโปรแกรม Windows Media Encoder หรือ Flash Media Live Encoder ส่งมายัง Server และเผยแพร่ต่อไปยังผู้รับชมแบบ Real Time
2. ถ่ายทอดด้วยไฟล์ (ไม่สด) โดยการ Upload ไฟล์เสียงหรือไฟล์วิดีโอที่ต้องการเผยแพร่ (wma , wmv , mp3) ขึ้นมายัง Server และให้ Server ถ่ายทอดไฟล์นั้นไปยังผู้รับชมหรือผู้รับฟัง



(ภาพประกอบจาก Internet)

ข้อดีของระบบสตรีมมิง (Streaming) คือ

- สามารถถ่ายทอดสดรายการ ผ่านกล้องวิดีโอที่กำลังบันทึกภาพได้ทันที
- ระบบสตรีมมิง สามารถใช้กับระบบ Digital Signage ได้
- ระบบสตรีมมิง สามารถแสดงระบบรับชมบนอุปกรณ์สื่อสารต่างๆ ได้ เช่น iPhone, iPad, Android Tablet และ Android Phone
- สามารถดูผ่านเว็บเบราว์เซอร์ได้

บล็อก (Blog)

บล็อก (Blog) คือ website ที่ผู้ใช้สามารถบันทึกเรื่องราวต่างๆ ตามความต้องการของผู้ใช้ และปรับแก้ไข ตกแต่งได้ตามความต้องการของผู้ใช้ โดยในการแสดงผลของบันทึกที่ผู้ใช้ได้บันทึกลงไปนั้น จะแสดงผลอยู่ด้านบนสุด และบันทึกที่ถูกเขียนไว้ก่อนหน้านั้น จะถูกแสดงผลในลำดับถัดไป โดยมีลิงค์หัวข้อให้ผู้เข้ามาอ่านสามารถเลือกอ่านบันทึกอื่นๆได้

รูปแบบการเขียน Blog แบ่งตามลักษณะของเนื้อหาในการเขียน ได้ดังนี้

1. Personal เป็นการเขียน Blog แบบเล่าเรื่องส่วนตัว บรรยายถึงความรู้สึกนึกคิด หรือเรื่องในชีวิตประจำวันที่ได้พบเห็นของบุคคลนั้นๆ เล่าเรื่องราวข่าวสารต่างๆ ที่ตัวเองประสบพบเห็น หรือมีความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องนั้นๆ หรือบางครั้งเรียกรูปแบบนี้ว่า การเขียนแบบ Diary ก็ได้ ตัวอย่าง เช่น Blog www.Storythai.com

2.Topical เป็นการเขียน Blog โดยมีหัวข้อหรือจุดมุ่งหมายในการเขียนที่ชัดเจน อาจจะเกี่ยวกับสิ่งที่ชอบหรือมีความรู้ในเรื่องนั้นๆ โดยตรง เช่น กีฬาเบสบอล กีฬาฟุตบอล กอล์ฟ เกี่ยวกับเพลงที่ชื่นชอบ วิจัยภาพยนตร์ เทคโนโลยี คอมพิวเตอร์ หรือ เรื่อง Blog เป็นต้น ซึ่งการเขียนลักษณะนี้จะอิงจากหัวข้อเป็นหลัก จะเล่าเรื่องนอกเหนือจากหัวข้อไม่มากนัก เช่น <http://vinman.bloggrevo.com>

3.Collaborative เป็นการเขียน Blog แบบเป็นทีม ช่วยกันเขียน ช่วยกันปรับปรุง ซึ่งภายใน Blog อาจจะมีเรื่องราวหลากหลาย ซึ่งอาจเขียนโดยผู้เขียนคนเดียวหรือหลายคนก็ได้ โดยแต่ละคนจะได้รับอนุญาตจากเจ้าของ Account ให้ทำการเขียนบทความหรือรับผิดชอบเฉพาะส่วนไป ตัวอย่างเช่น <http://gotoknow.org>

4.Corporate เป็นการเขียน Blog เชิงธุรกิจ โดยบริษัทหรือองค์กรต่างๆ เพื่อประชาสัมพันธ์ถึงหน่วยงานของตน หรือเป็นตัวเสริมในการบรรยายให้ความรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์หรือบริการ ตัวอย่างขององค์กร มี corporate blog ได้แก่ Sun Microsystems, IBM, HP, Microsoft, Yahoo และ Google

การใช้ Blog เพื่อการศึกษา Blog เป็นการเขียนบันทึกในรูปแบบหนึ่งที่ปรากฏบนเว็บไซต์เว็บหรือเรียกว่า blog ซึ่งภายในจะมีการเสนอเนื้อหาต่าง ๆ ที่มีความหลากหลายหรือเป็นเรื่องที่อยู่ในความสนใจ เป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ที่อยู่ในความสนใจเดียวกัน ปัจจุบันการใช้ blog มีการแพร่หลาย ซึ่งในระบบการเรียนการสอนได้นำมาประยุกต์ใช้อย่างมากเนื่องจากการใช้ blog มีข้อดีหลายประการ ดังนี้

1. เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในสิ่งต่าง ๆ ต่อกลุ่มบุคคลที่มีความสนใจ ต้องการเรียนรู้และรับทราบข้อมูลที่เป็นแนวทางเดียวกัน ข้อมูลที่ได้สามารถนำมาใช้เนื่องจากเป็นข้อมูลที่มีความใกล้เคียงกับความต้องการของตนเองจึงทำให้เป็นที่นิยมในการใช้งานบนเว็บไซต์โดยเฉพาะอย่างยิ่งในระบบการศึกษา

2. การใช้ blog เป็นการลดปัญหาความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้เรียนบางคนไม่มีความกล้าแสดงออกภายในชั้นเรียน การนำเสนอความคิดเห็นผ่าน blog ภายหลังจากชั้นเรียนจะทำให้ผู้เรียนในกลุ่มนี้มีความกล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น หรือที่เรียกว่าการแสดงความคิดเห็นที่ไม่แสดงตน

3. การใช้ blog ในการนำเสนองานหลังจากการเรียนในชั้นเรียนนั้นทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสในการหาค้นคว้าหาข้อมูลมากขึ้นโดยไม่จำกัดความคิดอยู่เพียงในระยะเวลาอันสั้นเท่านั้น การเรียบเรียงความรู้จำเป็นต้องมีการถ่วงรอนทางความคิด ซึ่งผู้เรียนบางคนจำเป็นต้องใช้เวลา ดังนั้นการที่ผู้เรียนได้มีการนำเสนอผ่าน blog จะเป็นส่วนช่วยให้การเรียน เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

4. การใช้ blog จะทำให้สามารถนำไปสู่แหล่งข้อมูลที่ตนเองสนใจผ่านเว็บไซต์เว็บ เนื่องจากจะมีการรวมแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ที่มีความเกี่ยวข้องกัน

การประยุกต์ใช้ **Digital Media** ในการจัดการเรียนการสอน

การจัดการเรียนการสอนโดยใช้ **Digital Media** ในรูปแบบต่างๆ มาใช้เพื่อเป็นสื่อในการสนับสนุนการจัดการเรียนการสอนนั้นผู้สอนควรคำนึงถึงสิ่งต่าง ๆ ดังนี้

1. เลือกใช้สื่อที่เหมาะสมกับการเรียนรู้ หรือพฤติกรรมของผู้เรียน โดยคำนึงถึงสภาพจริงทั้งในทางพฤติกรรม และอุปกรณ์ที่ผู้เรียนมีอยู่

2. ในการเลือกใช้สื่อต่างๆ ต้องมีการทำความเข้าใจ และมีช่องทางของการใช้สื่อที่หลากหลาย และมีความตระหนักไว้ว่า สื่อเป็นเครื่องมือในการสนับสนุน การเรียนรู้

3. ในการชี้แจง การกำหนดขอบเขตเพื่อให้ผู้เรียนใช้สื่อในการแสวงหา ความรู้ การนำเสนอด้วย สื่อสมัยใหม่ ต้องสร้างความตระหนักถึงจริยธรรม และลิขสิทธิ์ของการเผยแพร่ หรือนำผลงานของผู้อื่น มาใช้

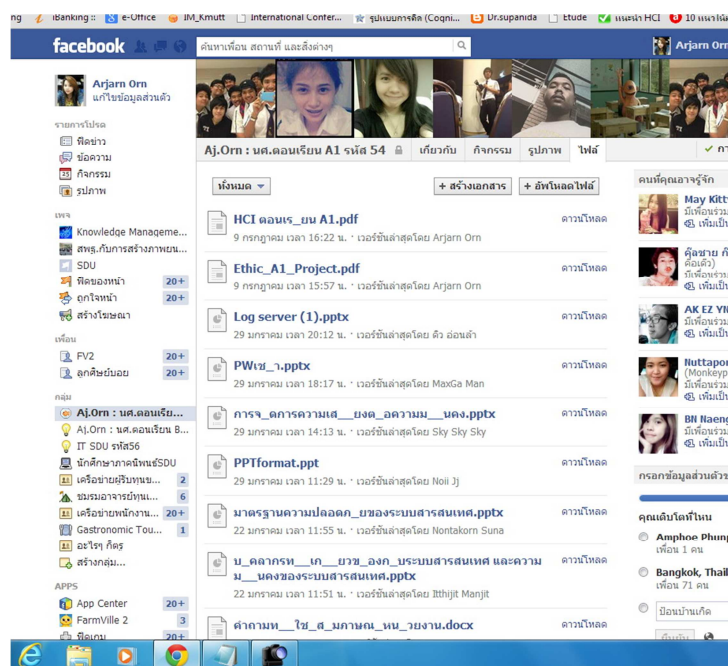
ตัวอย่างการใช้ Facebook และ Youtube เพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนการสอน

The image displays two screenshots of digital platforms used for education. The top screenshot shows a Facebook post from 'Estrellas Belle' about a video titled 'การได้วาที่' (Getting a Vagina) with a link to a YouTube video. Below it, a YouTube video player is visible. The bottom screenshot shows a Facebook post from 'Arjarn Orn k' about a video titled 'การได้วาที่' (Getting a Vagina) with a link to a YouTube video. Below it, a YouTube video player is visible. The bottom screenshot also shows a Facebook post from 'Aey Za' about a video titled 'การได้วาที่' (Getting a Vagina) with a link to a YouTube video. Below it, a YouTube video player is visible. The bottom screenshot also shows a Facebook post from 'Aey Za' about a video titled 'การได้วาที่' (Getting a Vagina) with a link to a YouTube video. Below it, a YouTube video player is visible.

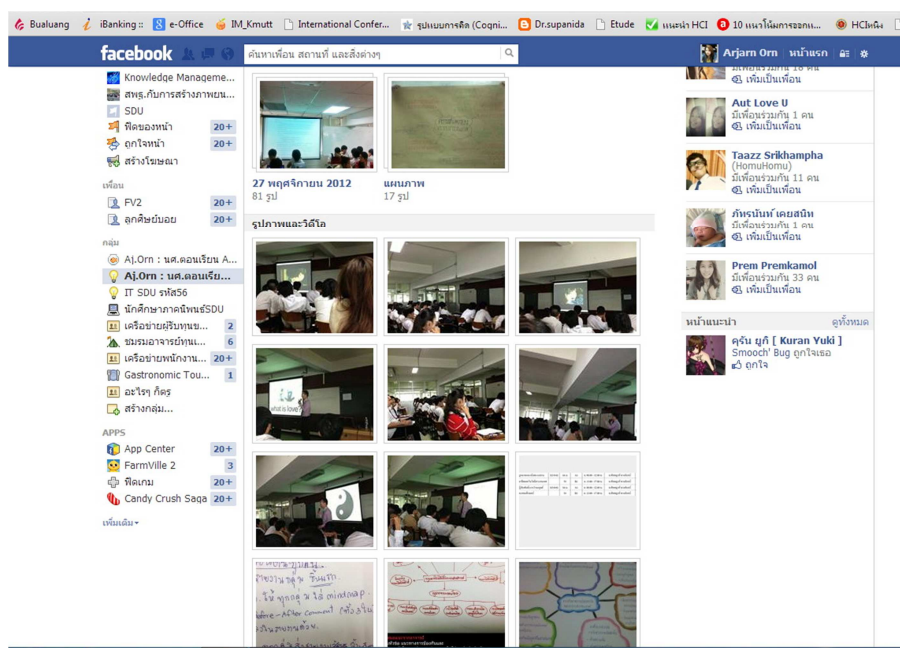
เป็นช่องทางในการส่งผลงานตามโจทย์ที่ได้รับมอบหมาย



เป็นช่องทางในการติดต่อสื่อสาร การประชาสัมพันธ์ การแจ้งข่าวสาร



เป็นแหล่งการเรียนรู้เพิ่มเติมนอกเวลา



เป็นช่องทางการเก็บรายงาน กรณีศึกษาต่างๆให้ผู้เรียนศึกษานอกเวลา

จากที่กล่าวมาข้างต้น แม้การนำอุปกรณ์พกพาส่วนตัวมาใช้ในการติดต่อสื่อสารต่างๆ นั้น จะมีส่วนช่วยในการการเรียนรู้ มีช่องทางสนับสนุนในการติดต่อสื่อสารหลายหลายรูปแบบ ช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้ และลดค่าใช้จ่าย แต่ในทางตรงกันข้ามก็ก่อให้เกิดความเสี่ยงต่อการถูกคุกคามจากภัยต่างๆ หากอุปกรณ์ดังกล่าวเกิดการสูญหาย ทำให้ผู้อื่นสามารถเข้าถึงข้อมูลที่มีอยู่ในเครื่องได้ทั้งส่วนตัว ข้อมูลที่จัดเก็บในแอปพลิเคชันต่างๆ ข้อมูลการสนทนาผ่าน Social Network บันทึกรายการนัดหมาย สื่อมัลติมีเดียที่เก็บไว้ เช่น ภาพถ่าย วิดีโอ คลิป อีเมล รวมถึงสามารถเข้าสู่ระบบในองค์กรได้ (หากมีการตั้งค่าระบบให้ทำการจัดเก็บรหัสผ่านไว้) อีกทั้งยังเป็นช่องทางให้ภัยคุกคามประเภทไวรัสต่างๆ สามารถเข้ามาสู่ระบบได้ ดังนั้นผู้ใช้เองก็ควรมีความตระหนักถึงการใช้งานอุปกรณ์ของตนเอง โดยคำนึงจริยธรรม และความถูกต้องในการใช้งาน และป้องกันตนเอง เช่น การไม่จดจำรหัสผ่านไว้ในเครื่อง หมั่นสแกนไวรัส หรือไม่ใช้งานผ่านเครือข่ายของผู้อื่น เพื่อให้เกิดความปลอดภัยจากการถูกคุกคามผ่านการใช้งานแบบ BYOD

อ้างอิง

cyberbiz,2553,ทำเงินบนโลกไอที (40) : ปลุกผักให้งอกเงิน

,<http://www.manager.co.th/cyberbiz/ViewNews.aspx?NewsID=9530000113070>

<http://thumbsup.in.th/2011/08/how-do-you-know-digital-publishing/>

กันยารัตน์ สมเกตุ,2553, Social

Network,<http://www.thaigoodview.com/library/contest2553/type1/tech03/26/index.html>

ขจร พิธิกิจ,2554, Digital Publishing คุณรู้จักมันอย่างไร?

ศัชชญาส์ ดวงจันทร์, 2555, เอกสารประกอบการสอนวิชา ความมั่นคงของระบบสารสนเทศ, มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนดุสิต

สุชาติ จันทรวงศ์,2551, โลกเสมือนจริง (Virtual World),<http://chantrawong.blogspot.com/2008/10/virtual-world.html>

สร้าง Presentation Online ด้วย Prezi



Prezi เป็นโปรแกรมทำพรีเซนเตชันออนไลน์ ที่มีเอกลักษณ์เด่นสุดคือการซูมเข้าซูมออกได้ นอกจากนี้ ยังมีลักษณะพิเศษ อื่นๆ ดังเช่น

Prezi เป็น Non-linear presentation นั่นคือ การเดินทางของงานนำเสนอ ไม่ได้เป็นเส้นตรงที่มุ่งไปข้างหน้า หรือถอยหลังทีละสไลด์ต่อไป Prezi จะซูมเข้า ซูมออก กระโดดไปโน่น กระโดดไปนี่แล้วแต่เราออกแบบ

Prezi สามารถใส่รูปภาพ เสียง วิดีโอ และไฟล์ PDF

Prezi สามารถแก้ไขได้ โดยวิธีออนไลน์ (ฟรี) บนเว็บ <http://prezi.com> ขณะเดียวกัน ก็สามารถนำเสนอแบบ online ได้ หรือสามารถดาวน์โหลดมา เพื่อนำเสนอแบบ offline และไฟล์ที่ได้จะมีนามสกุล .exe ซึ่งเปิดได้กับทุกเครื่อง

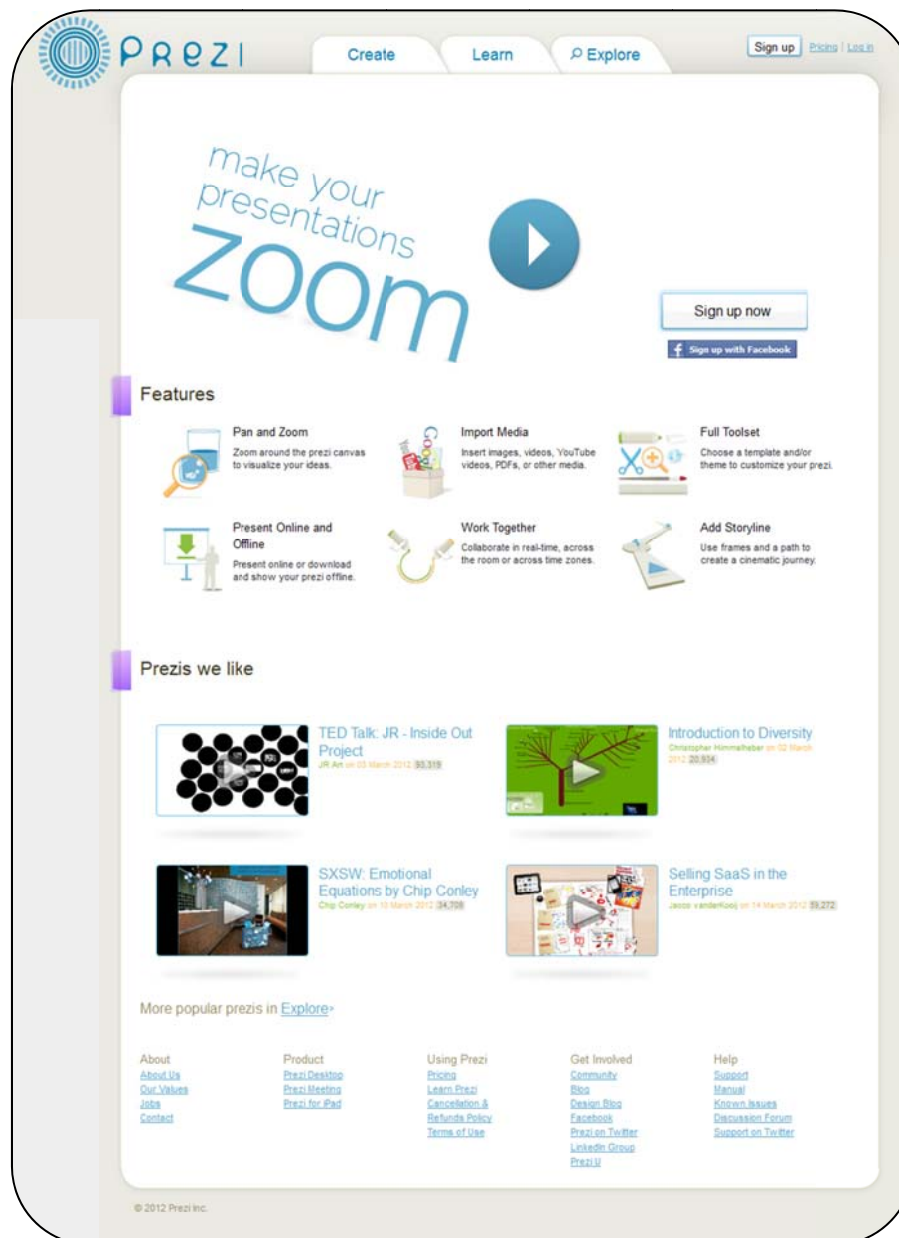
ข้อแตกต่างระหว่าง Prezi กับ PowerPoint

- PowerPoint นำเสนอแบบ linear คือหน้าที่หนึ่ง หน้าที่สอง หน้าที่สาม..ไปเรื่อยๆ
- Prezi นำเสนอแบบ zoom คือ ไม่ได้ไปหน้าหนึ่ง หน้าที่สองตามลำดับ แต่สามารถกระโดดไปยังข้อมูลที่เราต้องการจะนำเสนอได้ทันที
- PowerPoint เป็นโปรแกรมที่ต้องจ่ายตังค์ซื้อเนื่องจากมันอยู่กับค่าย Microsoft office
- Prezi ก็จ่ายตังค์ซื้อเหมือนกัน แต่ถ้าคุณเป็นนิสิต นักศึกษา หรือนักเรียน สามารถใช้ Prezi ได้ฟรี!!!! เพียงแค่ใช้อีเมลล์ที่สถานศึกษาออกให้สำหรับการสมัครใช้บริการ
- Prezi สามารถสร้างงานนำเสนอออนไลน์ได้เลย หรือถ้าไม่สะดวก ก็ดาวน์โหลดมาใช้ที่คอมพิวเตอร์ของตัวเองก็ได้
- Prezi แทรกรูปภาพได้ เสียงก็ได้ วิดีโอ ก็ได้ด้วย
- ถ้าทำงานนำเสนอแบบออนไลน์ ก็สามารถดาวน์โหลดงานนั้นมาเก็บไว้ในเครื่องตัวเองได้ด้วย
- ไม่ต้องกังวลว่าจะเปิดไม่ได้ หากไปใช้คอมพิวเตอร์เครื่องอื่น เพราะไฟล์งานจะถูกแปลงเป็น .exe สามารถเปิดได้บนคอมพิวเตอร์ทุกเครื่องที่เล่น flash ได้



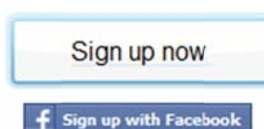
เริ่มต้นใช้งาน Prezi

1. เปิดเว็บไซต์ <http://prezi.com>



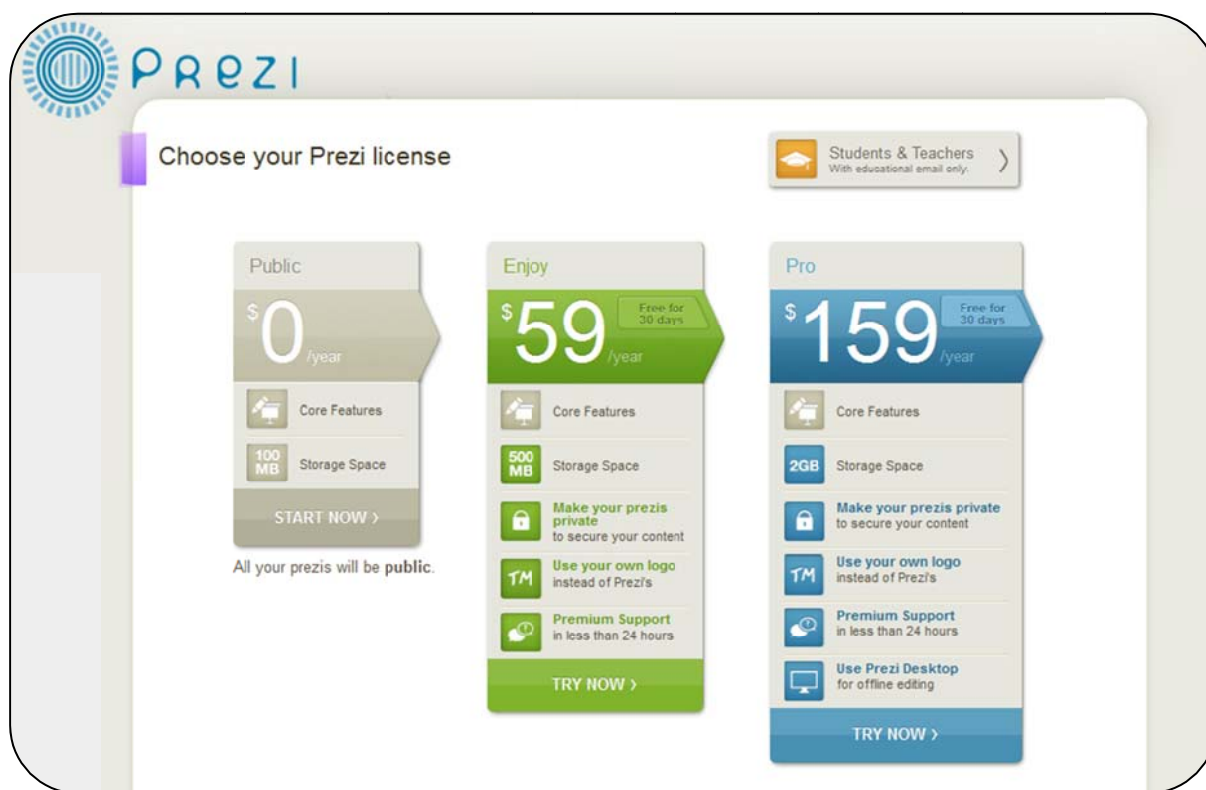
รูปเว็บไซต์ <http://prezi.com>

2. สมัครเป็นสมาชิก (Sign up) เมื่อใช้งานครั้งแรก โดยคลิกที่ Sign up now



รูปปุ่ม Sign up now

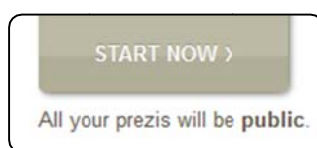
3. ปรากฏหน้าจอแสดงการสมัครสมาชิก มีทั้งฟรีและเสียเงิน ขึ้นอยู่กับเงื่อนไขของการใช้บริการ



รูป การเลือกสมัครเป็นสมาชิก

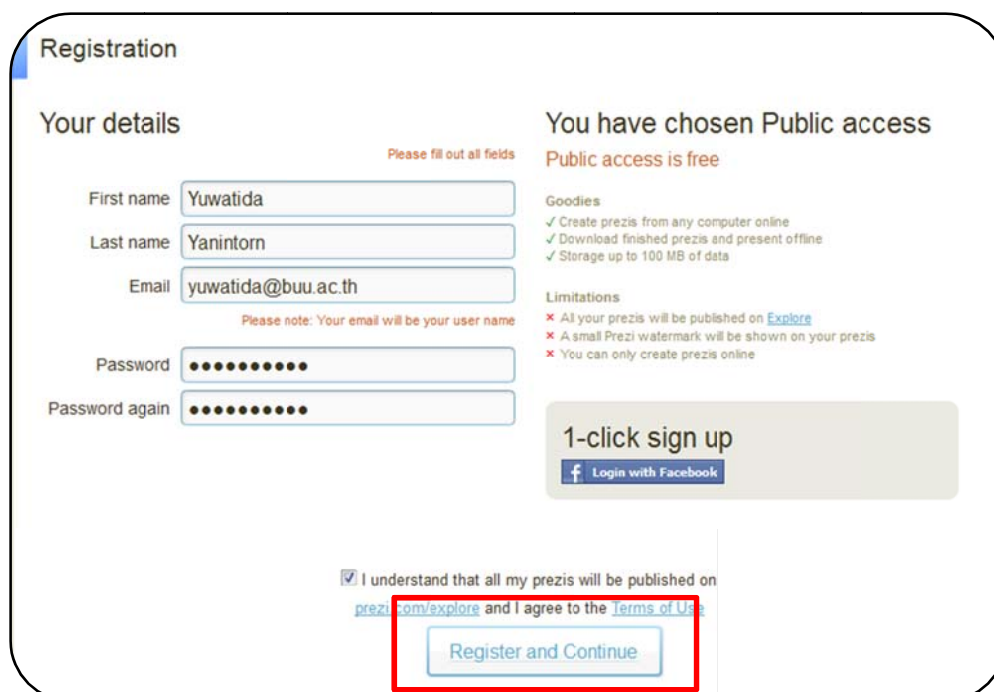
ในที่นี้เลือกแบบ Public คือไม่เสียค่าใช้จ่าย แต่การสมัครแบบ Public นี้ งานฟรีเซนต์เตชั่น จะถูกเผยแพร่อยู่บนเว็บด้วย

4. จากนั้น คลิกที่ START NOW > เพื่อเริ่มต้นใช้งาน



รูปปุ่ม START NOW

5. เมื่อคลิกที่ปุ่ม START NOW > แล้วจะปรากฏหน้าต่าง ให้กรอกข้อมูลส่วนตัว เมื่อใส่รายละเอียดเรียบร้อยแล้ว คลิกที่ปุ่ม Register and Continue ดังรูป



The image shows the 'Registration' page on Prezi.com. It is divided into two main sections: 'Your details' and 'You have chosen Public access'.

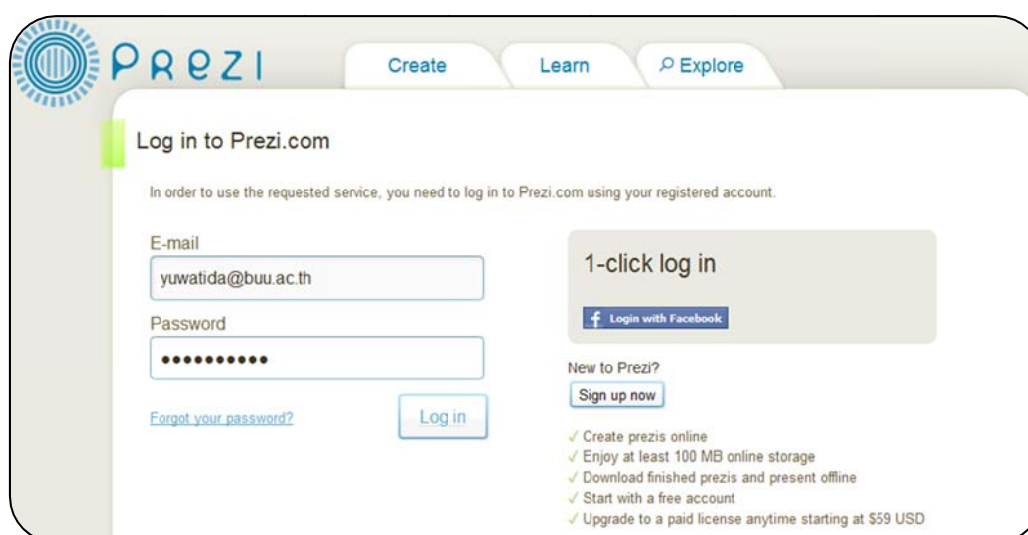
Your details: This section contains input fields for 'First name' (filled with 'Yuwatida'), 'Last name' (filled with 'Yanintorn'), 'Email' (filled with 'yuwatida@buu.ac.th'), 'Password', and 'Password again'. A note below the email field states: 'Please note: Your email will be your user name'. A red box highlights the 'Register and Continue' button at the bottom of this section.

You have chosen Public access: This section states 'Public access is free' and lists 'Goodies' (Create prezis from any computer online, Download finished prezis and present offline, Storage up to 100 MB of data) and 'Limitations' (All your prezis will be published on Explore, A small Prezi watermark will be shown on your prezis, You can only create prezis online). It also features a '1-click sign up' button with a 'Login with Facebook' option.

At the bottom, there is a checkbox that is checked, with the text: 'I understand that all my prezis will be published on [prezi.com/explore](#) and I agree to the [Terms of Use](#)'.

รูปหน้าจอให้กรอกรายละเอียดส่วนตัว

6. เมื่อสมัครสมาชิกเรียบร้อยแล้ว ในครั้งต่อไปก็สามารถ Login เข้าใช้งานได้เลย ดังรูป



The image shows the 'Log in to Prezi.com' page. It features the Prezi logo at the top left and navigation tabs for 'Create', 'Learn', and 'Explore'.

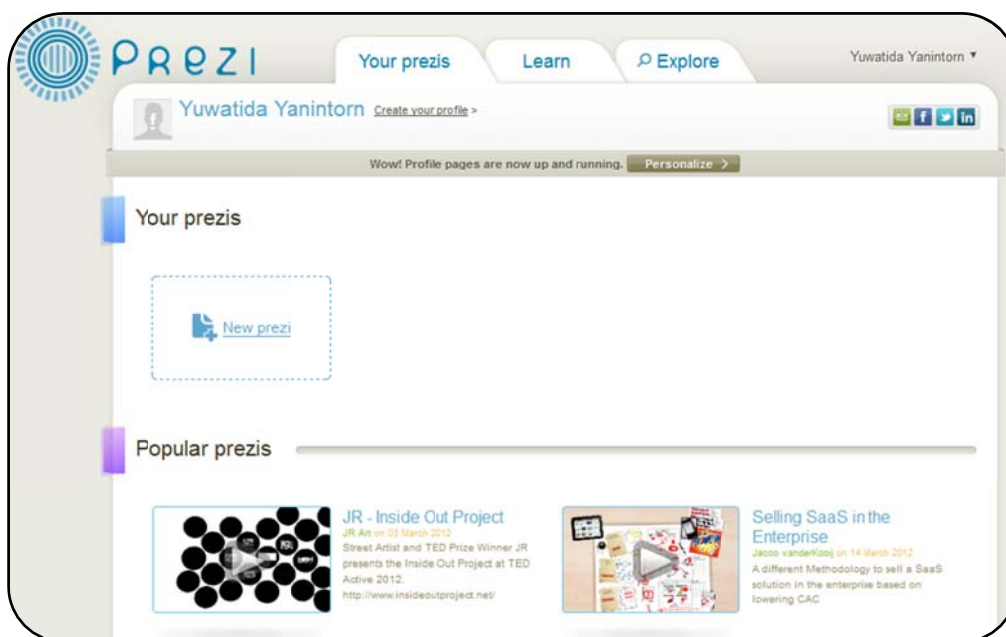
Log in to Prezi.com: This section includes a message: 'In order to use the requested service, you need to log in to Prezi.com using your registered account.' Below this are input fields for 'E-mail' (filled with 'yuwatida@buu.ac.th') and 'Password'. A 'Forgot your password?' link is provided below the password field. A 'Log in' button is located at the bottom right of the login section.

1-click log in: This section features a 'Login with Facebook' button.

New to Prezi?: This section includes a 'Sign up now' button and a list of benefits: 'Create prezis online', 'Enjoy at least 100 MB online storage', 'Download finished prezis and present offline', 'Start with a free account', and 'Upgrade to a paid license anytime starting at \$59 USD'.

รูปหน้าจอเมื่อต้องการเข้าใช้งาน

7. จากนั้น จะนำเข้าสู่หน้าจอของเว็บ เพื่อเริ่มการใช้งาน ดังรูป

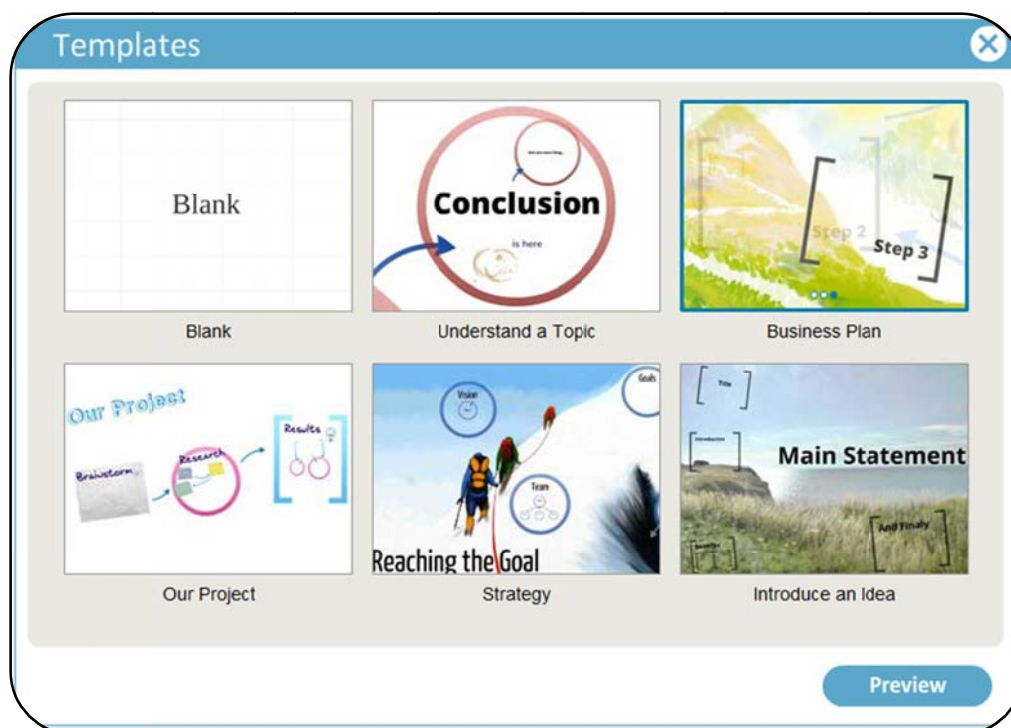


รูปแสดงหน้าจอ เพื่อเริ่มการใช้งาน

8. คลิกที่ New prezi เมื่อต้องการเริ่มต้นทำพรีเซนต์ชัน จากนั้นจะปรากฏหน้าจอให้ใส่รายละเอียดในการนำเสนอ ดังรูป

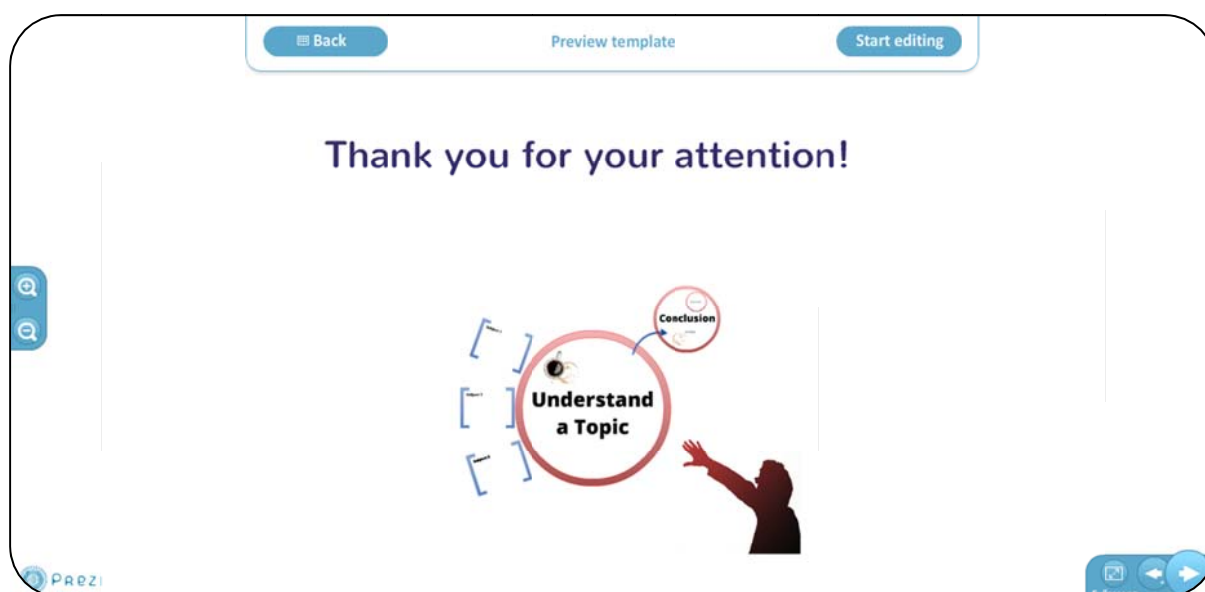
รูปแสดงหน้าจอ ใส่รายละเอียดในการนำเสนอ

9. เมื่อใส่รายละเอียดเรียบร้อยแล้ว ให้คลิกปุ่ม New prezzi อีกครั้ง จะเข้าสู่หน้าจอ เพื่อทำการเลือกรูปแบบ (Template) ในการนำเสนอ



รูปแสดงหน้าจอเพื่อเลือกรูปแบบ (Template)

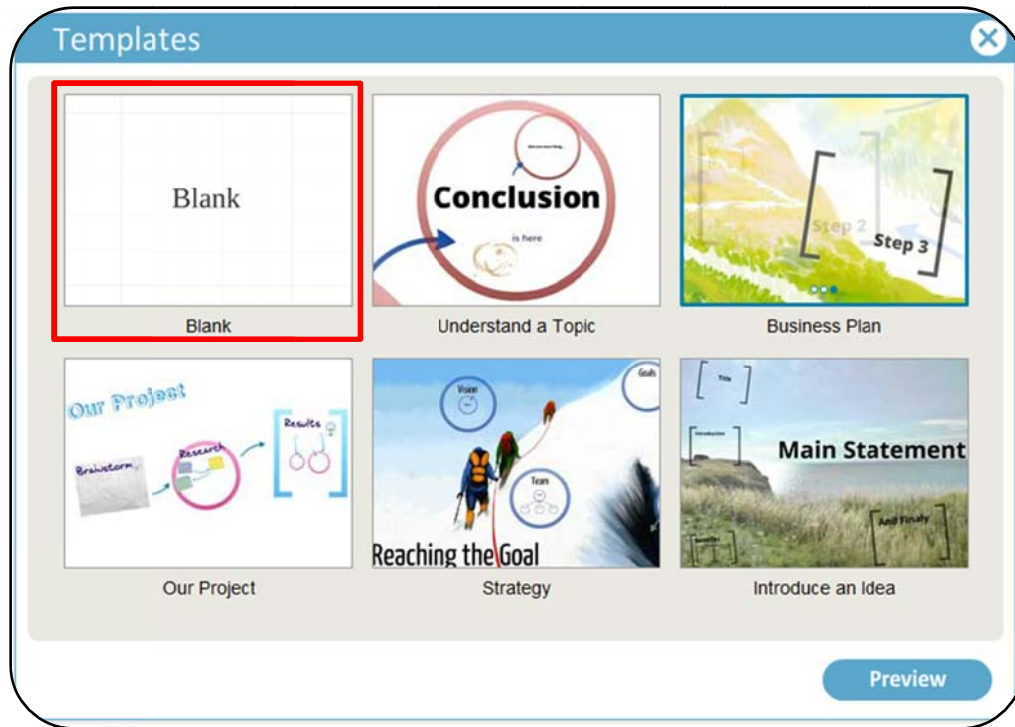
10. ถ้าต้องการดูตัวอย่าง สามารถเลือกที่ Template แล้วคลิกที่ Preview ได้ ดังรูป



รูป แสดงตัวอย่าง Template

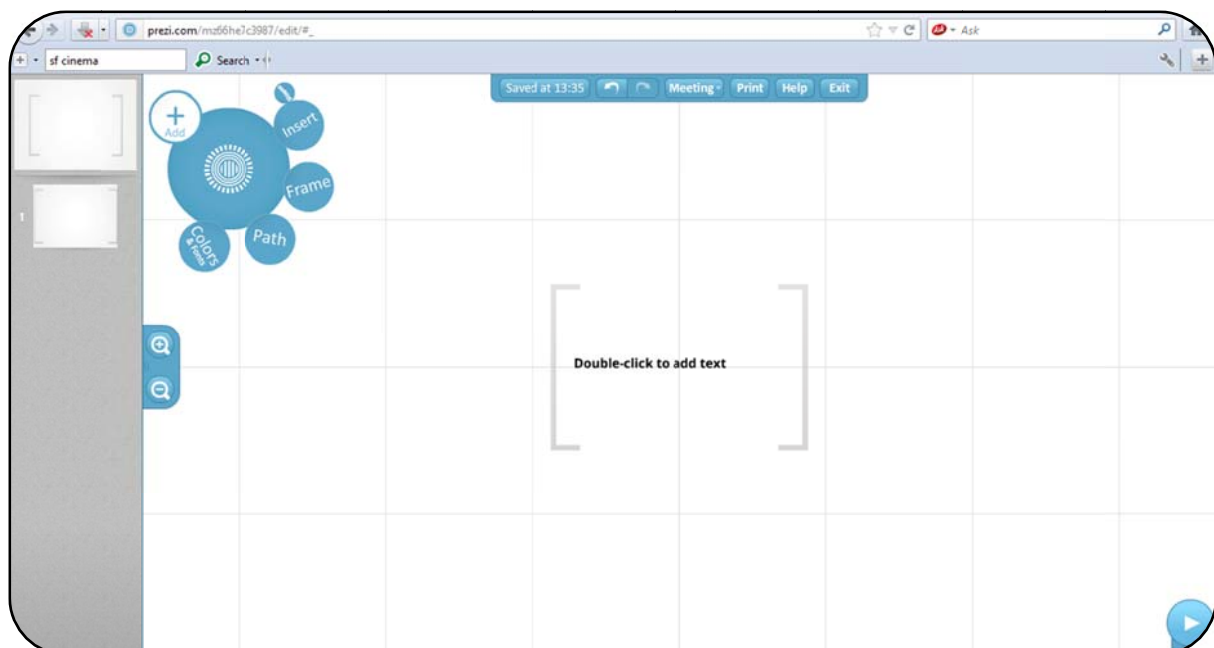
เริ่มต้นทำงานด้วยเอกสารเปล่า (Blank Template)

เริ่มต้นการใช้งาน โดยคลิกที่สร้างเอกสารเปล่า (Blank Template) ดังรูป



รูปแสดงหน้าจอการเลือกเอกสารเปล่า (Blank Template)

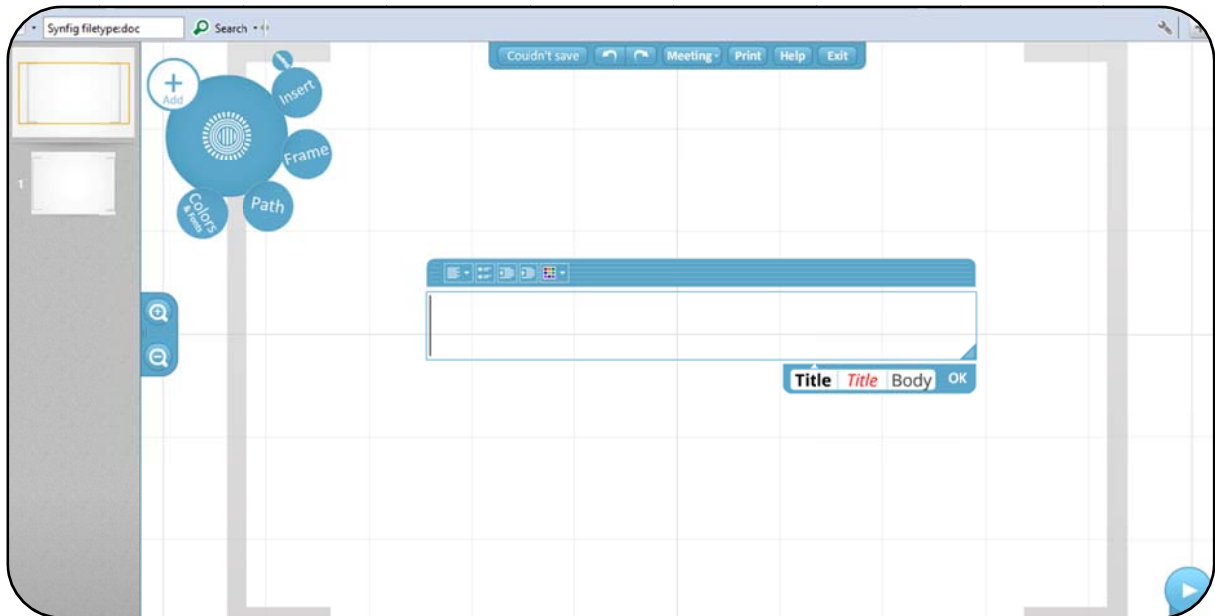
จะปรากฏหน้าจอแสดงหน้าต่างการทำงาน ดังรูป



รูปแสดงพื้นที่การทำงานของ เอกสารเปล่า (Blank Template)

การใส่ตัวอักษร

การพิมพ์ตัวอักษรลงในสไลด์ สามารถทำได้โดยการ ดับเบิลคลิก บริเวณพื้นที่การทำงาน จะปรากฏกรอบข้อความให้ใส่ตัวอักษร ดังรูป



รูปแสดงกรอบข้อความเพื่อใส่อักษร

หมายเหตุ Prezi ยังไม่รองรับการพิมพ์ภาษาไทย อาจต้องใช้เป็นรูปภาพ หรือลอง Insert File เข้ามาแทน

การปรับแต่งตัวอักษร

การปรับแต่งตัวอักษร สามารถทำได้โดยการเลือกรูปแบบของตัวอักษรที่โปรแกรมมีมาให้ ซึ่งอยู่ด้านล่างกรอบข้อความ ดังรูป



รูปแสดงการปรับแต่งตัวอักษร ด้วยรูปแบบที่โปรแกรมมีมาให้

หรือสามารถจัดรูปแบบการแสดงผลตัวอักษรได้ เช่น ชิดซ้าย ชิดขวา ตรงกลาง โดยคลิกที่รูป  ซึ่งจะแสดงตัวเลือกให้เลือก ดังรูป



รูปแสดงการจัดรูปแบบการแสดงผลตัวอักษร

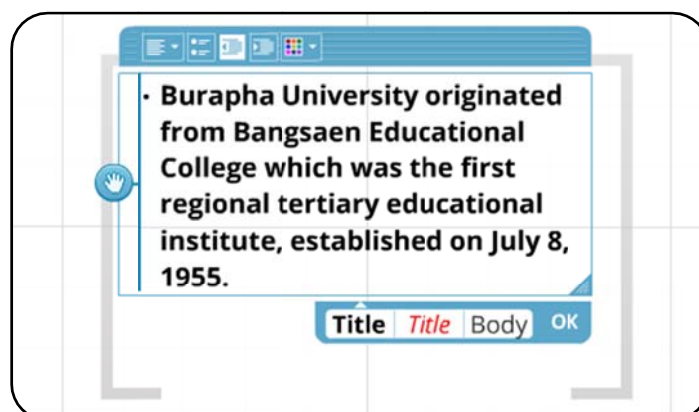
หรือหากตรงการให้ข้อความมีลักษณะเป็นปุ่มลิสต์รายการสามารถเลือกคลิกที่รูป 



รูปแสดงการจัดรูปแบบการใส่ปุ่มหน้าตัวอักษร

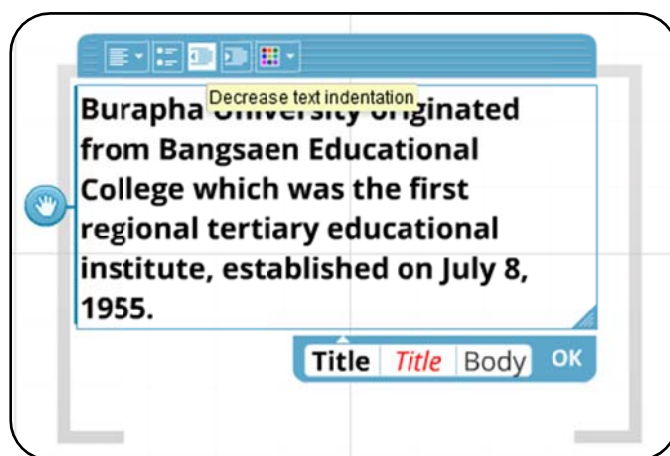
หรือหากตรงการให้ข้อความมีลักษณะเป็นย่อหน้าสามารถเลือกคลิกที่รูป 

โดย  เป็นการทำให้กลุ่มตัวอักษรมีลักษณะเป็นย่อหน้า ดังรูป



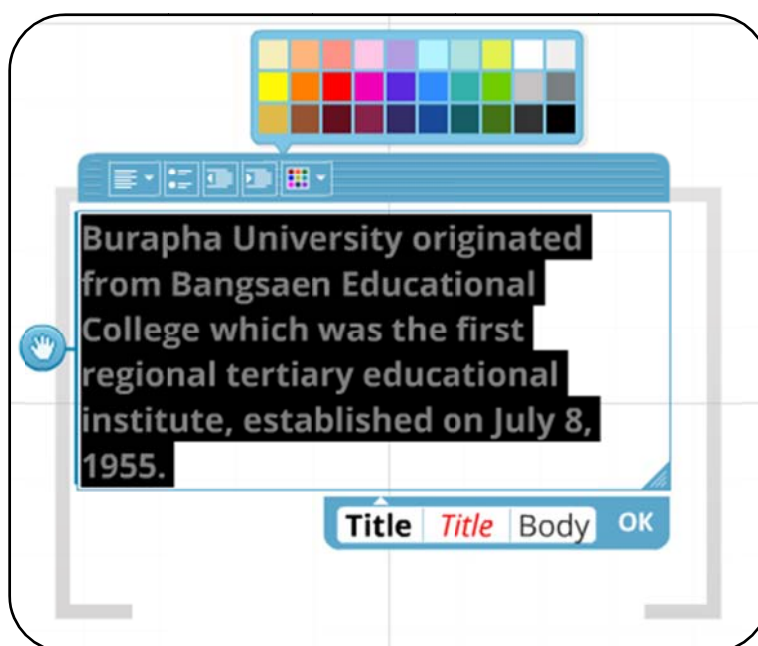
รูปแสดงการจัดรูปแบบย่อหน้า

โดย  เป็นการทำให้ยกละเอียดหน้า ดังรูป



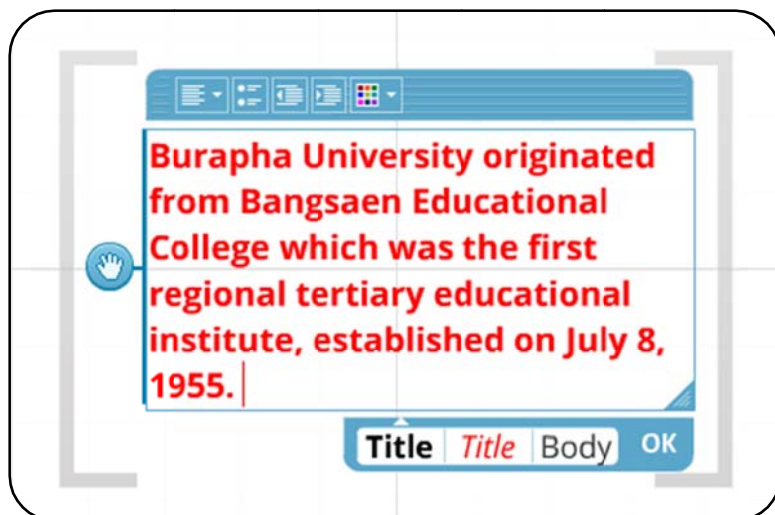
รูปแสดงการยกละเอียดรูปแบบย่อหน้า

การเปลี่ยนสีตัวอักษร สามารถทำการปรับแต่งสีตัวอักษรได้ โดยการลากกรอบตัวอักษรทั้งหมดแล้วคลิกที่รูป  ซึ่งจะแสดงสีที่สามารถเลือกใช้ได้ ดังรูป



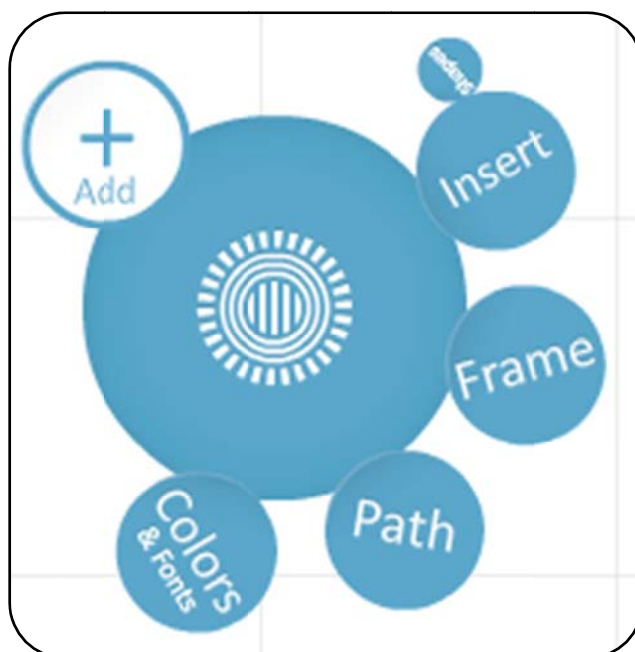
รูปแสดงการเปลี่ยนสีตัวอักษร

การปรับแต่งตำแหน่งของข้อความ สามารถทำได้โดยการคลิกที่รูป  เพื่อเลื่อนกรอบข้อความไปยังตำแหน่งที่ต้องการ ดังรูป



รูปแสดงการเลื่อนกรอบข้อความ

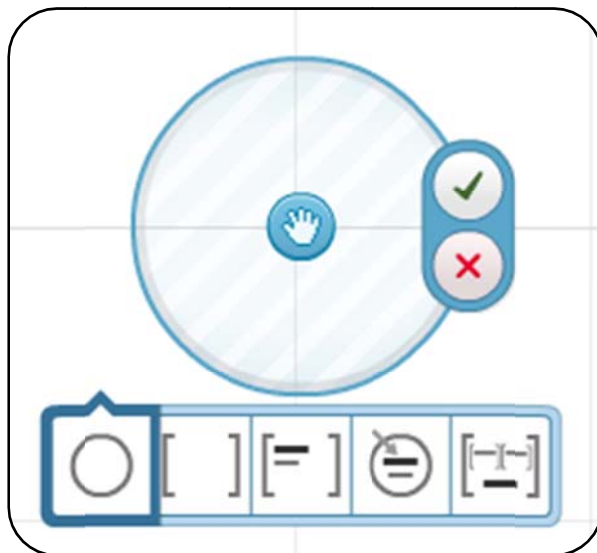
เมนูการใช้งาน



รูปแสดงเมนูการใช้งาน

Prezi มีเมนูเพียง 6 อย่างในการเนรมิตงานนำเสนอ ดังนี้

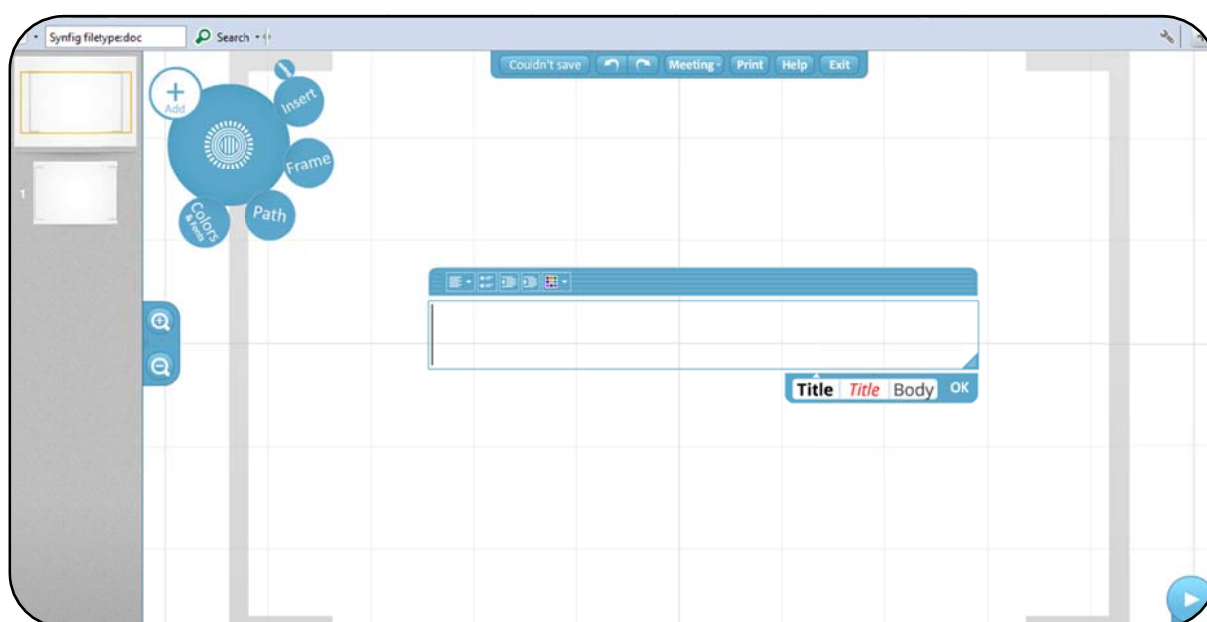
Add เป็นเมนูที่ใช้ในการสร้างรูปแบบการนำเสนอ โดยสามารถเลือกรูปแบบได้ ดังรูป



รูปแบบการเพิ่มสไลด์

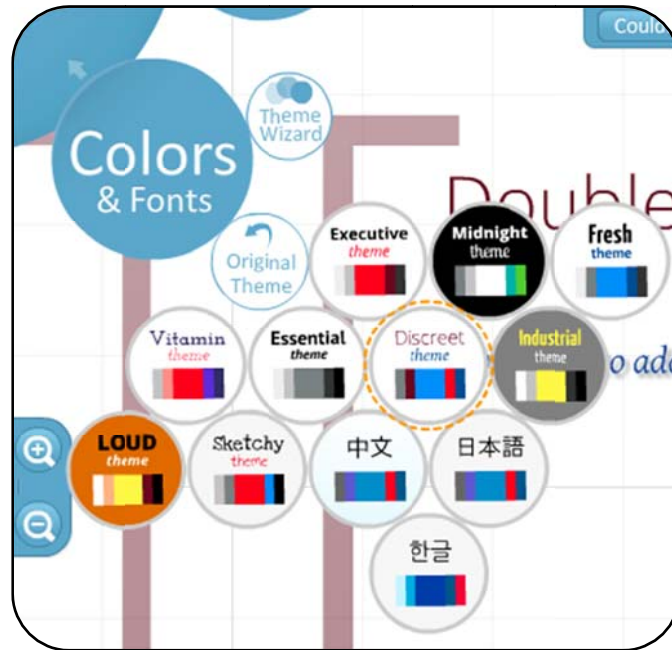
เมื่อเลือกรูปแบบที่ต้องการแล้ว คลิกที่  เพื่อตกลงเลือกพื้นที่การใช้งาน

Write เป็นเมนูกลางสุด ใช้สร้างตัวอักษร โดยคลิกตรง “ที่ว่าง” ไตใด ของพื้นหลัง แล้วเริ่มต้นพิมพ์
จะได้ตัวอักษรตามชุดคู่สี (ตามธีม) ที่ตั้งค่าไว้



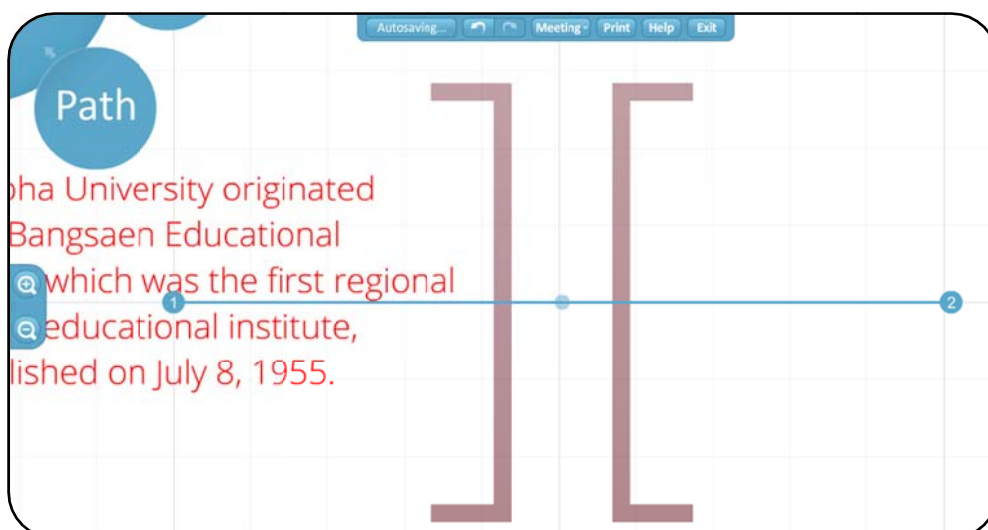
รูปแสดงกรอบข้อความเพื่อใส่อักษร

Color & Fonts เมนูนี้ ใช้ตั้งค่าธีม ซึ่งประกอบด้วย แบบอักษร สีอักษร สีพื้นหลัง สีเส้น ซึ่งสามารถเลือกจากธีมที่เค้าออกแบบให้หรือทำเองก็ได้



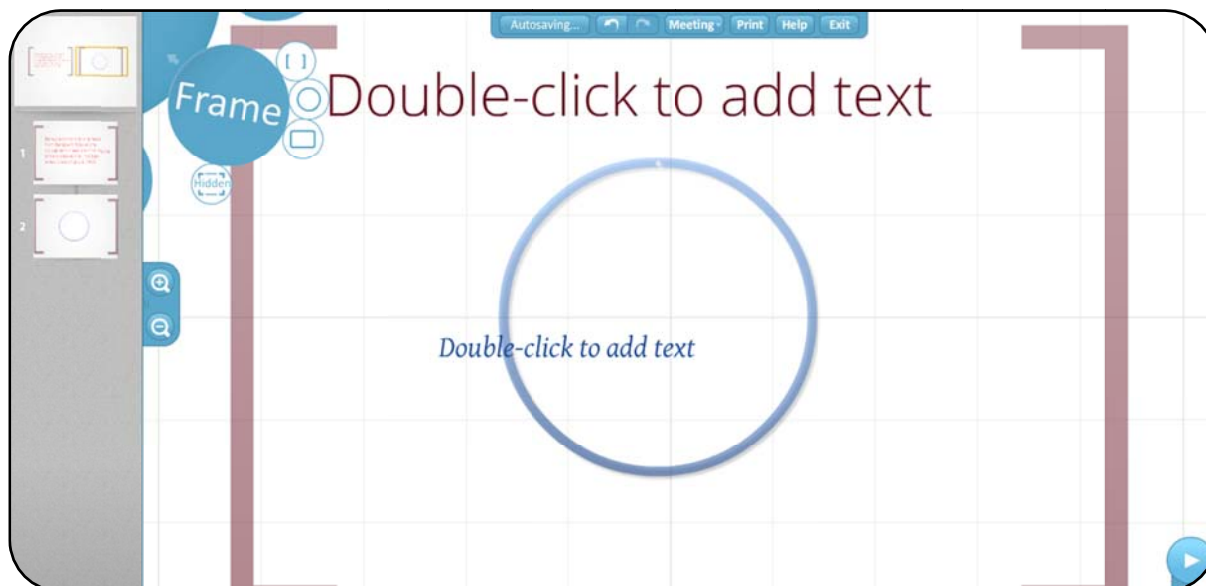
รูปแสดงเมนู Color & Fonts

Path เป็นตัวกำกับฉากต่างๆของเรื่องนี้ มี 2 วิธี คือ Add 1-2-3 โดยคลิกที่วัตถุตามลำดับ ส่วนอีกวิธี (ที่ง่ายกว่านะ) คือ Capture View เหมือนกันถ่ายฉากต่างๆ ไว้ เวลาเลือกนำเสนอ เรื่องราวก็จะฉายเหมือนฉากที่เราถ่ายไว้



รูปแสดงเมนู Path

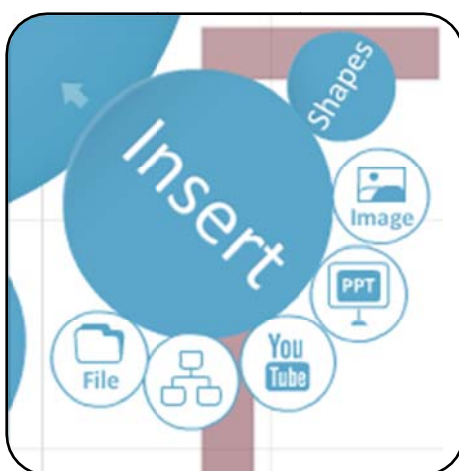
Frame นี้คือ ตัวตกแต่งอย่างหนึ่ง เช่น ปีกกา วงกลม และสี่เหลี่ยม เพื่อเน้นตัวอักษรหรือรูปภาพ
วิธีการใช้คลิกที่เครื่องมือที่ต้องการ และนำไปวางลงในพื้นที่ ดังรูป



รูปแสดงเมนู Frame

Insert คือการ upload ไฟล์ที่ต้องการ (และโปรแกรมรับรอง ได้แก่ Images, Video, PDF) แล้ว
โปรแกรมนี้จะดาวน์โหลดลงบนกระดานของเรา นอกจากนี้เรายังดึงไฟล์จาก YouTube เพื่อให้เห็นผล
ในขณะนำเสนอได้ (แน่นอน ต้องเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต) แทรกอีกอย่างคือ Shape ได้แก่ เส้น รูปร่าง ลูกศร ใช้
ตกแต่งสไลด์เช่นกัน

เมื่อเลือก Insert จะปรากฏเมนูย่อย ดังนี้



รูปแสดงเมนูย่อยของเมนู Insert

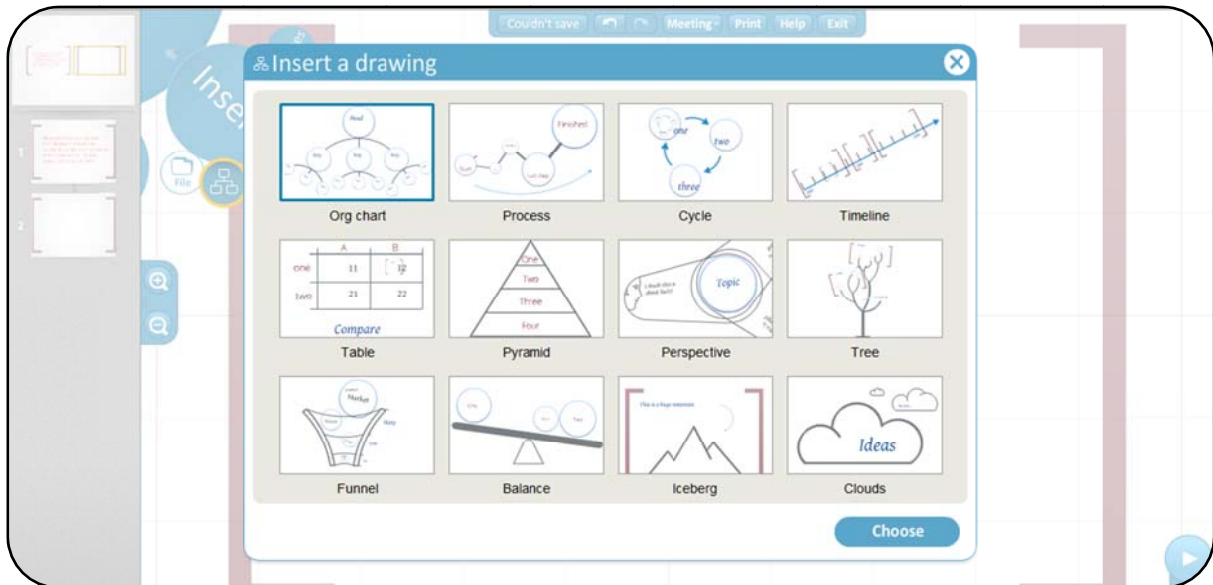
ซึ่งประกอบไปด้วย



คือการแทรกไฟล์ต่าง ๆ เช่นไฟล์เอกสาร PDF เป็นต้น



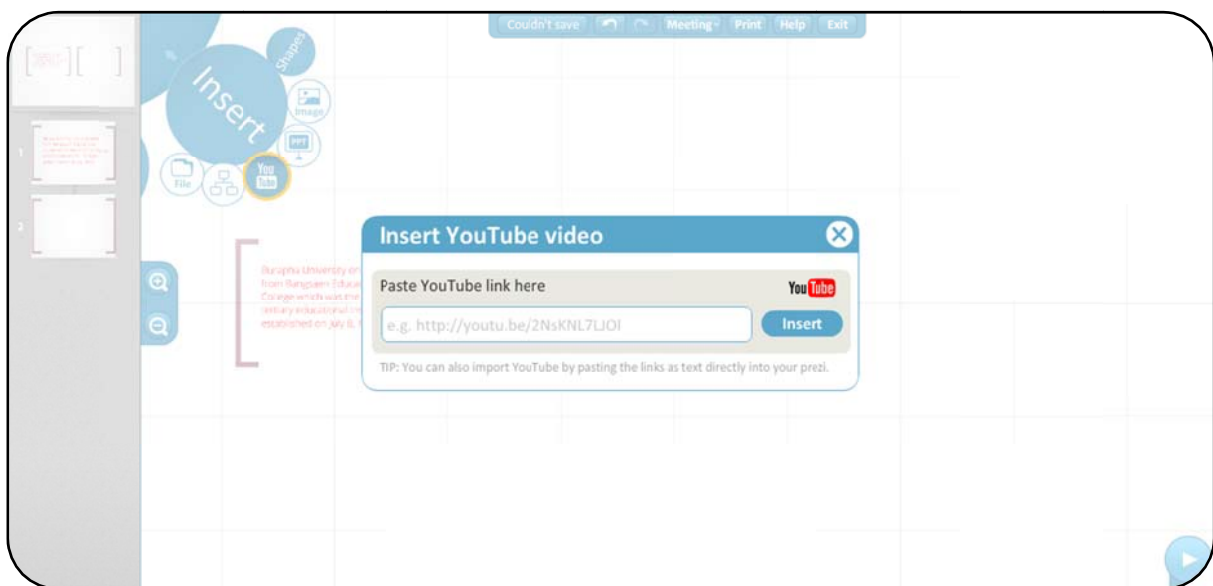
คือการแทรกภาพประเภทแผนผัง เมื่อเลือกจะแสดงกรอบให้เลือกแผนผัง ดังรูป



รูปแสดงการแทรกภาพประเภทแผนผัง



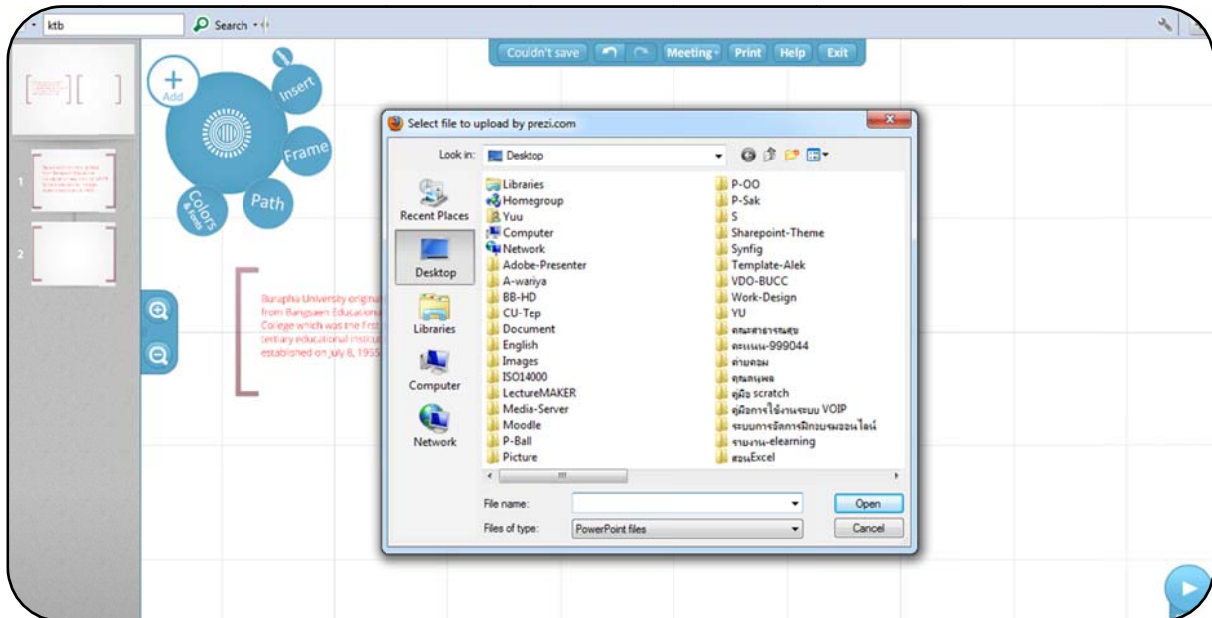
คือการแทรกไฟล์วิดีโอ เมื่อเลือกจะแสดงกรอบให้ใส่ URL ดังรูป



รูปแสดงการแทรกไฟล์วิดีโอ จาก YouTube



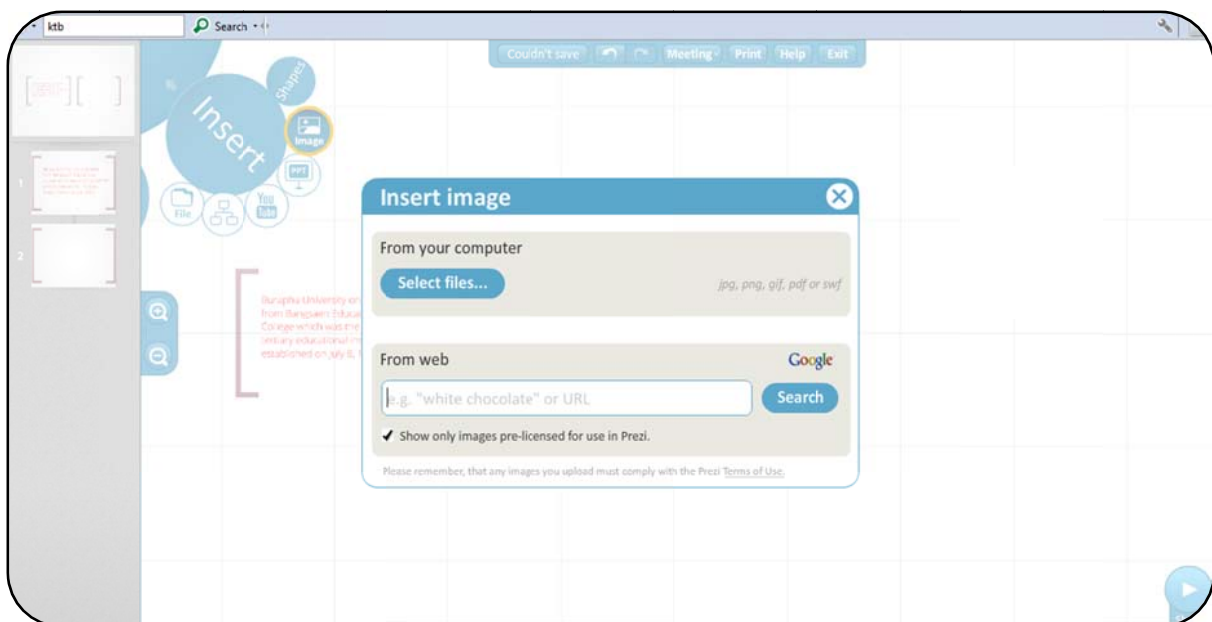
คือการแทรกไฟล์เอกสาร PPT เมื่อเลือกจะแสดงกรอบให้เลือกไฟล์ PPT ดังรูป



รูปแสดงการแทรกไฟล์ PPT



คือการแทรกไฟล์รูปภาพ เมื่อเลือกจะแสดงกรอบให้เลือกไฟล์ ดังรูป



รูปแสดงการแทรกไฟล์รูปภาพ

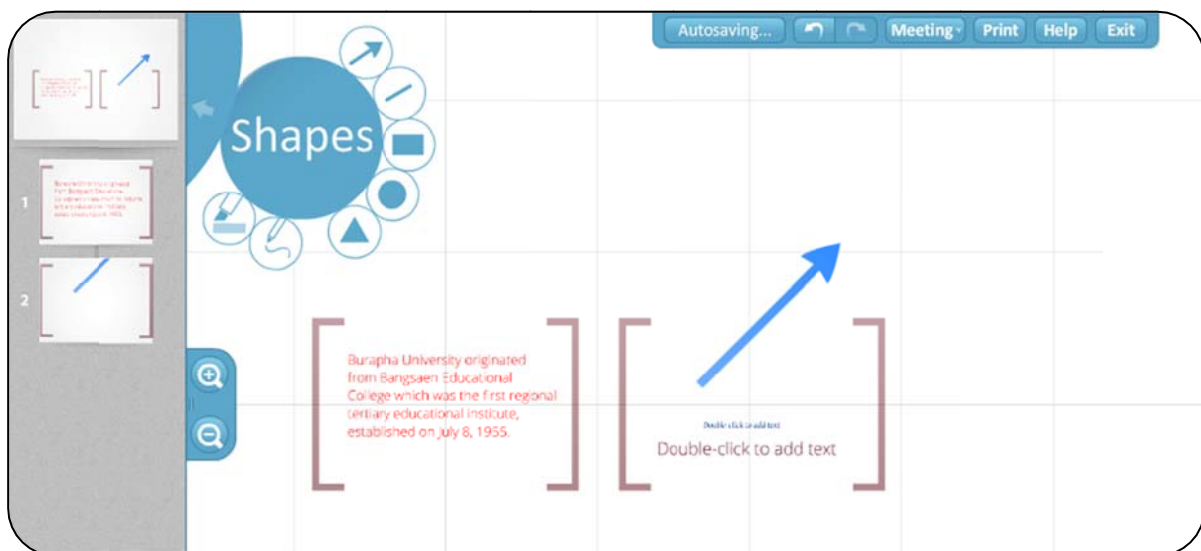


คือการแทรกไฟล์รูปทรงต่าง ๆ เมื่อเลือกจะแสดงเมนูย่อย ดังรูป



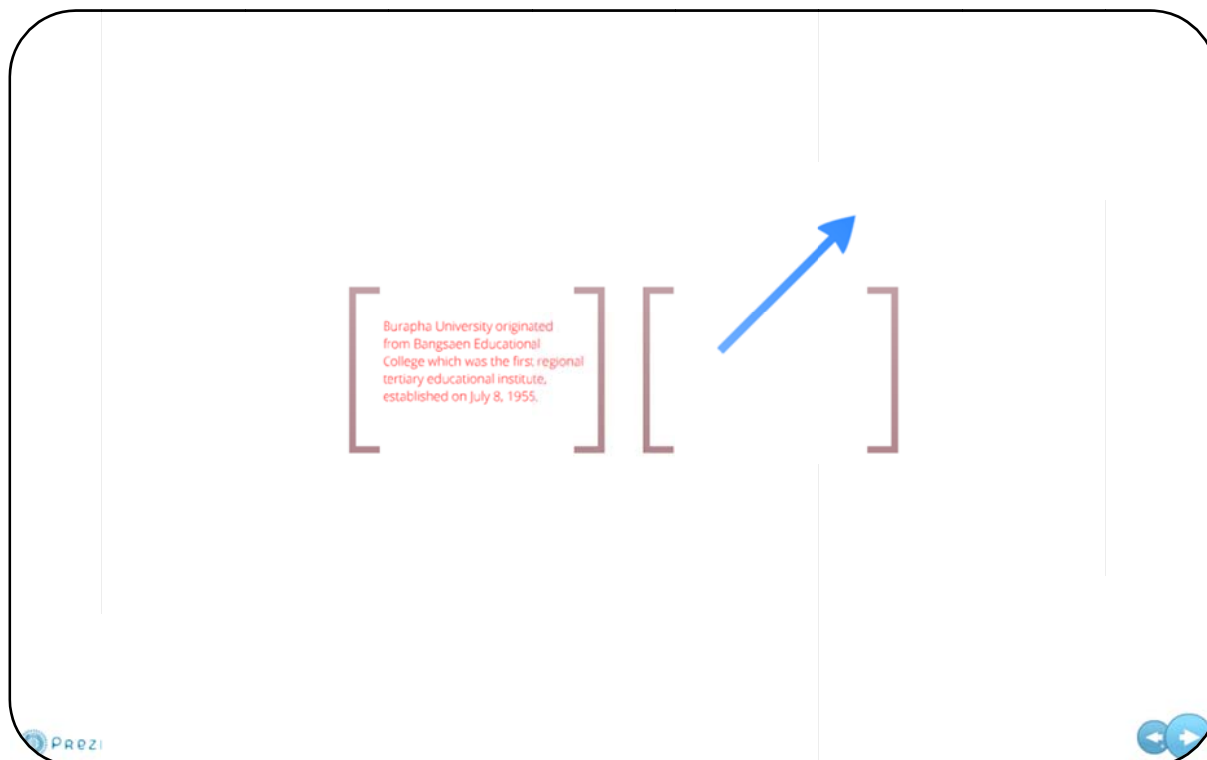
รูปแสดงเมนูย่อยของเมนู Shapes

วิธีการใช้คลิกที่เครื่องมือที่ต้องการ และนำไปวางลงในพื้นที่ ดังรูป



รูปแสดงการเลือกวางลูกศร

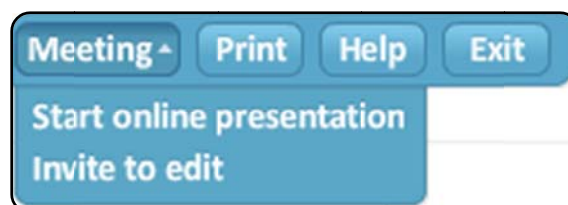
Show (หรือเคาะ spacebar แรงๆ หนึ่งครั้ง) เป็นการแสดงสิ่งที่เราเพิ่งสร้างไป คลิกเมนูนี้อีกครั้งเพื่อกลับไปสู่โหมดแก้ไข) นอกจากนี้ยังมีเมนู Full Screen ซึ่งทำให้คุณสนุกกับพื้นที่ออกแบบ แบบเต็มๆจอ



รูปแสดงการใช้เมนู Show

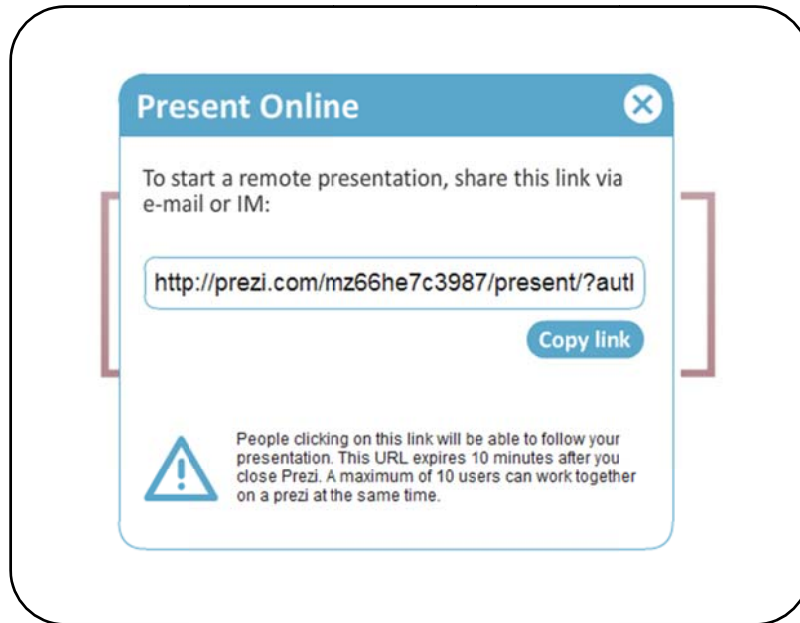
การนำเสนอและการแก้ไขพร้อมกันหลาย ๆ คน

Prezi สามารถนำเสนอแบบออนไลน์ และสามารถแก้ไขพร้อมกันได้หลาย ๆ คน โดยเลือกที่เมนู Meeting ซึ่งจะมีเมนูย่อย 2 เมนู คือ



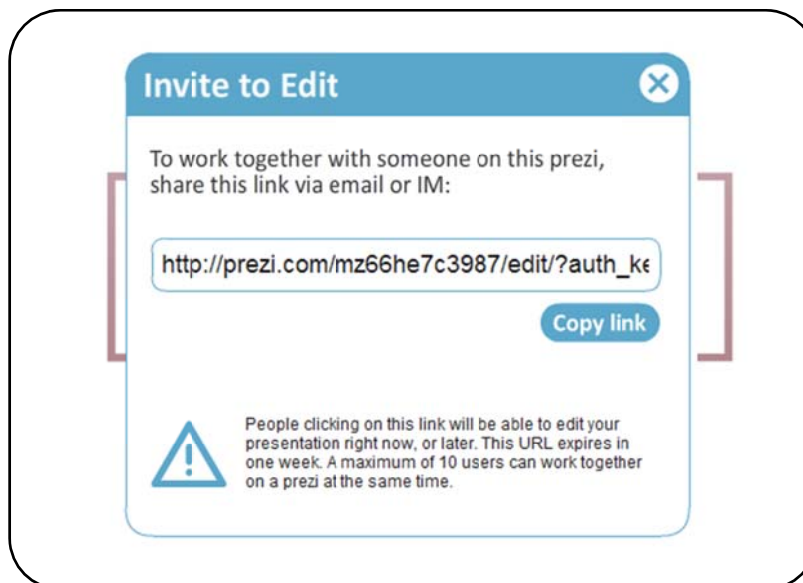
รูปแสดงเมนูย่อยของเมนู Meeting

ซึ่ง Start online presentation คือการนำเสนอแบบออนไลน์ เมื่อคลิกที่เมนูนี้จะปรากฏกรอบแสดงลิงค์เพื่อเชื่อมโยงมายังการนำเสนอ ดังรูป



รูปแสดงกรอบลิงค์เพื่อเชื่อมโยงมายังการนำเสนอ

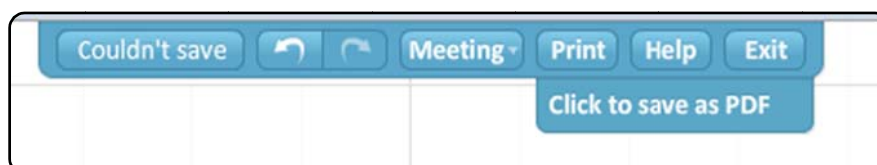
แต่ถ้าเลือก Invite to edit จะเป็นการใช้ลิงค์การนำเสนอนี้ โดยจะปรากฏกรอบแสดงลิงค์ เพื่อนำไปส่งเมลไปยังบุคคลที่ต้องการจะให้มาช่วยทำงานนำเสนอ



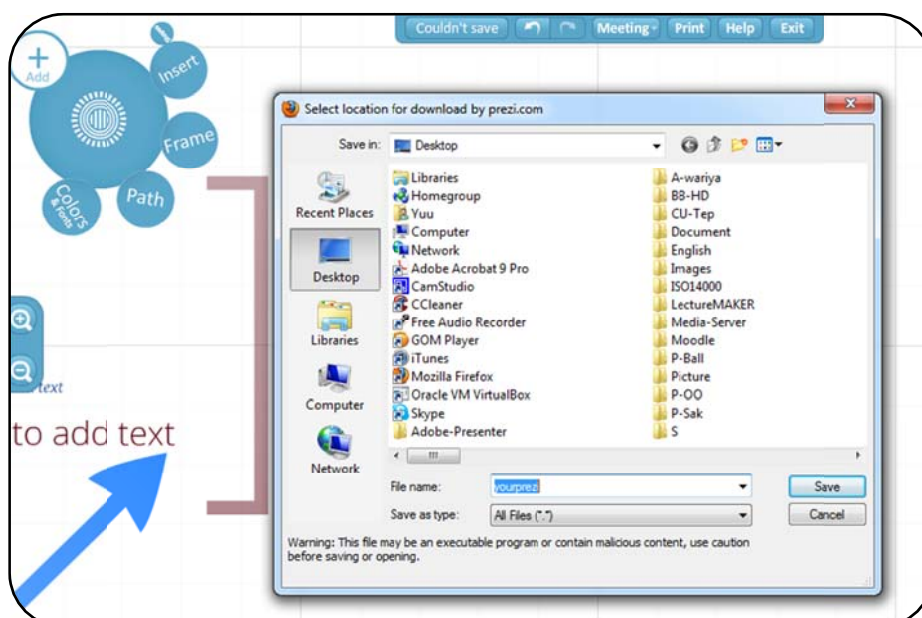
รูปแสดงกรอบลิงค์เพื่อส่งเมลไปยังบุคคลที่ต้องการจะให้มาช่วยทำงานนำเสนอ

เมนู Print

เมื่อคลิกที่เมนูนี้ โปรแกรมจะทำการบันทึกเป็นไฟล์ PDF รอสักครู่หนึ่งจะขึ้นเมนู ให้ Save to PDF ดังรูป



รูปแสดงเมนูให้คลิกเพื่อบันทึกไฟล์ PDF

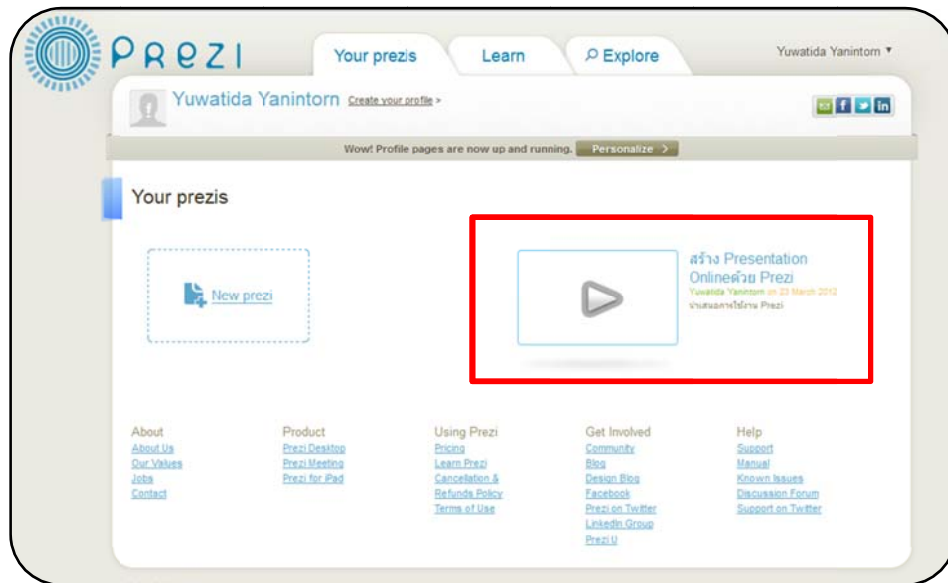


รูปแสดงหน้าจอให้บันทึกไฟล์

เมื่อดำเนินการเรียบร้อยแล้วกดที่ Exit เพื่อทำการออกจากหน้าจอการทำงาน

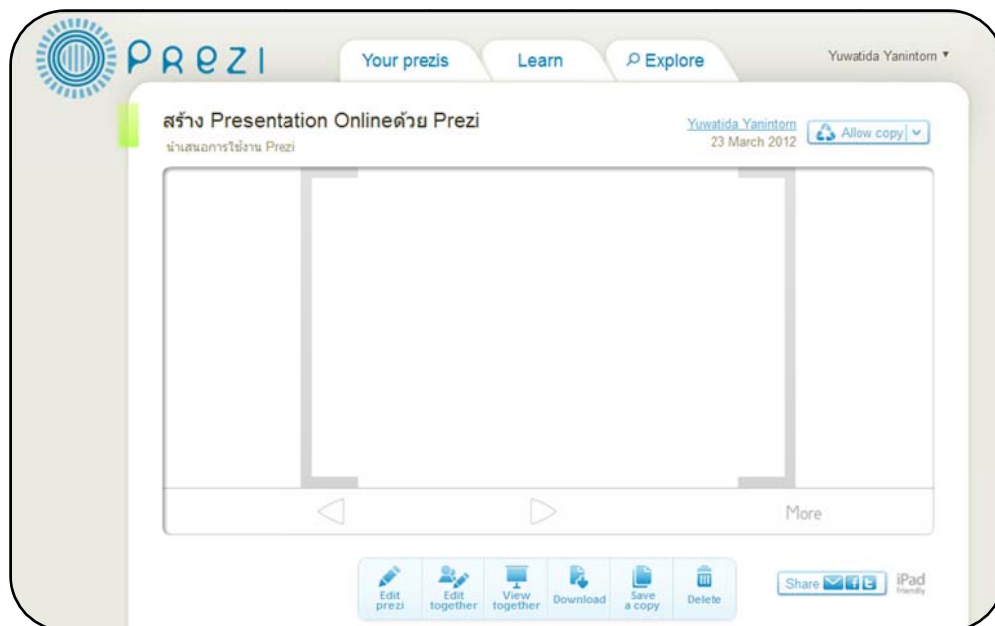
การเผยแพร่

เมื่อดำเนินการเรียบร้อยแล้ว กลับไปยังหน้าแรกของเว็บ จะปรากฏหน้าจอแสดงไฟล์ที่เราทำงานไว้
ดังรูป



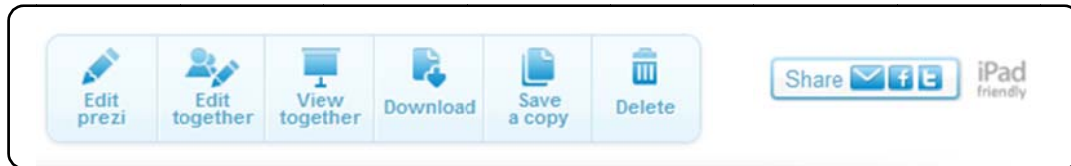
รูปแสดงหน้าจอและแสดงไฟล์ที่ทำงานไว้

เมื่อต้องการนำเสนอคลิกที่ไฟล์ได้เลย จะปรากฏหน้าจอ ดังรูป



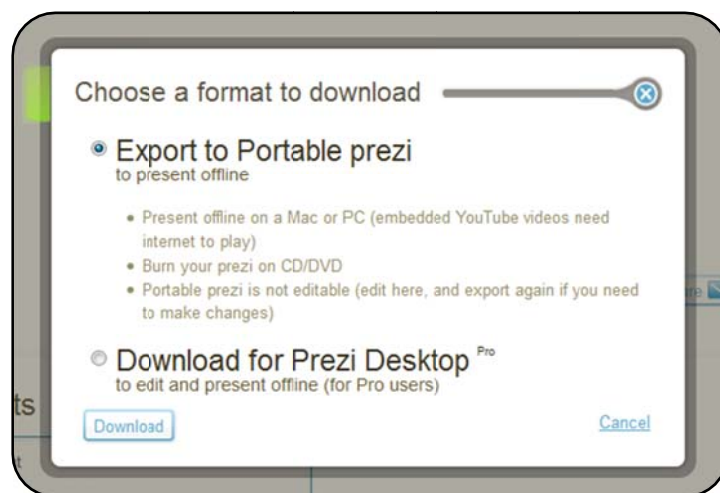
รูปแสดงไฟล์ที่ทำงานไว้

นอกจากนี้เรายังสามารถเผยแพร่ดาวนโหลดผลงาน และเผยแพร่ผลงานผ่านทางช่องทางต่าง ๆ ได้อีกด้วย ดังรูป



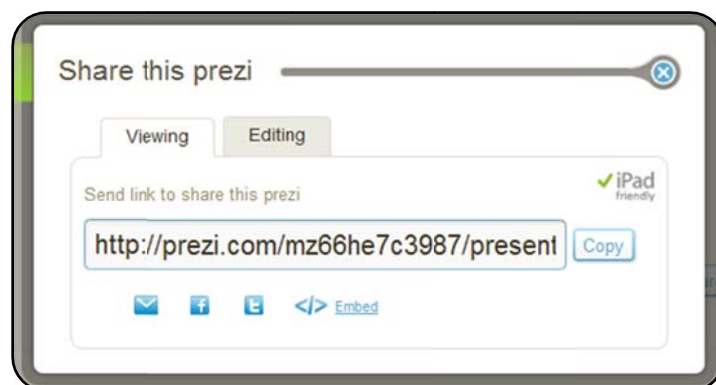
รูปแสดงเมนูในการเผยแพร่ผลงาน

ซึ่งเมื่อคลิก Download จะปรากฏหน้าจอ ดังรูป



รูปแสดงการดาวน์โหลดไฟล์นำเสนอ

หรือเมื่อคลิกที่ Share ก็สามารถเผยแพร่ผ่านทาง Mail, Facebook หรือ twitter ได้ด้วย โดยจะปรากฏหน้าจอ ดังรูป



รูปแสดงการเผยแพร่ผ่านทางสื่อต่าง ๆ



Note

A series of horizontal dashed lines for writing notes.



Note

A series of horizontal dashed lines for writing notes.



Note

A series of horizontal dashed lines for writing notes.



Note

A series of horizontal dashed lines for writing notes.



Note

A series of horizontal dashed lines for writing notes.