คู่มือการใช้งานระบบ
COACHING PROGRAM PLATFORM (CPP)

SCAN ME E-BOOK

ศูนย์ข้อมูลเกษตรแห่งชาติ
National Agricultural Big Data Center

สารบัญ

บทที่ 1 ความเป็นมา 8

บทที่ 2 การใช้งานระบบ Coaching Program Platform 15

2.1 การลงทะเบียน (สมัครสมาชิก) 15

2.2 การลงชื่อเข้าสู่ระบบ 16

2.2.1 การลงชื่อเข้าสู่ระบบ ผ่านบัญชีของระบบ 16

2.2.2 การลงชื่อเข้าสู่ระบบ ผ่านบัญชี Google 18

2.2.3 การลงชื่อเข้าสู่ระบบ ผ่านบัญชี Facebook 20

2.2.4 การลืมรหัสผ่าน 21

2.2.5 การออกจากระบบ 23

2.3 การแสดงองค์ความรู้ 24

2.3.1 การค้นหาองค์ความรู้ 24

2.3.2 หมวดองค์ความรู้ 25

2.3.3 ประเภทองค์ความรู้ 29

2.4 การแสดงความคิดเห็น 36

2.5 ข้อมูลส่วนตัว 38

2.5.1 การแก้ไขข้อมูลส่วนตัว 38

2.5.2 ประวัติการรับชมองค์ความรู้ 39

2.6 การตอบข้อคิดเห็น (ผู้เชี่ยวชาญ) 40

2.7 การจัดการองค์ความรู้ 42

2.7.1 การสร้างองค์ความรู้ ประเภทบทความและ VDO 42

2.7.2 การแก้ไของค์ความรู้ 45

2.7.3 การสร้างองค์ความรู้ ที่มีเรื่องย่อย 47

2.7.4 การกำหนดสิทธิผู้ใช้งาน 49

2.7.5 การแก้ไขผู้ใช้งาน 51

2.8 การใช้งาน Mobile Application 53

2.8.1 การเข้าใช้งาน 53

2.8.2 การลงทะเบียน (สมัครสมาชิก) 54

2.8.3 การลงชื่อเข้าใช้งาน ผ่านบัญชีของระบบ 55

2.8.4 การลงชื่อเข้าใช้งาน ผ่านบัญชี Google 56

2.8.5 การลงชื่อเข้าใช้งาน ผ่านบัญชีของระบบ 57

2.8.6 การลืมรหัสผ่าน 58

2.8.7 การออกจากระบบ 59
2.8.8 การค้นหาองค์ความรู้ 60
2.8.9 การแก้ไขข้อมูลส่วนตัว 61
2.8.10 การใช้งานองค์ความรู้ประเภท Virtual Reality (VR) 63
2.8.11 การใช้งานองค์ความรู้ประเภท Augmented Reality (AR) 66
2.8.12 การใช้งานองค์ความรู้ประเภท Mixed Reality (MR) 67

สารบัญรูป

รูปที่ 1 แสดงภาพการใช้งาน Virtual Reality (VR) 8
รูปที่ 2 แสดงภาพการใช้งาน Augmented Reality (AR) 9
รูปที่ 3 แสดงภาพการใช้งาน Mixed Reality (MR) 9
รูปที่ 4 แสดงภาพการรองรับการใช้งาน 10
รูปที่ 5 แสดงภาพสิทธิในการใช้งาน 11
รูปที่ 6 แสดงภาพหน้าแรกของระบบ 12
รูปที่ 7 แสดงภาพหมวดองค์ความรู้ 12
รูปที่ 8 แสดงภาพประเภทองค์ความรู้ 13
รูปที่ 9 แสดงภาพประเภทองค์ความรู้ (ต่อ) 13
รูปที่ 10 แสดงภาพประเภทองค์ความรู้ (ต่อ) 14
รูปที่ 11 แสดงภาพการลงทะเบียน 15
รูปที่ 12 แสดงภาพการลงทะเบียน (ต่อ) 15
รูปที่ 13 แสดงภาพการลงทะเบียน (ต่อ) 16
รูปที่ 14 แสดงภาพการลงชื่อเข้าสู่ระบบผ่านบัญชีของระบบ 16
รูปที่ 15 แสดงภาพการลงชื่อเข้าสู่ระบบผ่านบัญชีของระบบ (ต่อ) 17
รูปที่ 16 แสดงภาพการลงชื่อเข้าสู่ระบบผ่านบัญชีของระบบ (ต่อ) 17
รูปที่ 17 แสดงภาพการลงชื่อเข้าสู่ระบบผ่านบัญชีของระบบ (ต่อ) 18
รูปที่ 18 แสดงภาพการลงชื่อเข้าสู่ระบบผ่านบัญชี Google 18
รูปที่ 19 แสดงภาพการลงชื่อเข้าสู่ระบบผ่านบัญชี Google (ต่อ) 19
รูปที่ 20 แสดงภาพการลงชื่อเข้าสู่ระบบผ่านบัญชี Google (ต่อ) 19
รูปที่ 21 แสดงภาพการลงชื่อเข้าสู่ระบบผ่านบัญชี Facebook 20
รูปที่ 22 แสดงภาพการลงชื่อเข้าสู่ระบบผ่านบัญชี Facebook (ต่อ) 20
รูปที่ 23 แสดงภาพการลงชื่อเข้าสู่ระบบผ่านบัญชี Facebook (ต่อ) 21
รูปที่ 24 แสดงภาพการลืมรหัสผ่าน 21
รูปที่ 25 แสดงภาพการลืมรหัสผ่าน (ต่อ) 22
รูปที่ 26 แสดงภาพการลืมรหัสผ่าน (ต่อ) 22
รูปที่ 27 แสดงภาพการออกจากระบบ 23
รูปที่ 28 แสดงภาพการออกจากระบบ (ต่อ) 23
รูปที่ 29 แสดงภาพการค้นหาองค์ความรู้ 24
รูปที่ 30 แสดงภาพการค้นหาองค์ความรู้ (ต่อ) 24
รูปที่ 31 แสดงภาพองค์ความรู้หมวดข้าว 25

รูปที่ 32 แสดงภาพองค์ความรู้หมวดข้าว (ต่อ) 25
รูปที่ 33 แสดงภาพองค์ความรู้หมวดมันสำปะหลัง 26
รูปที่ 34 แสดงภาพองค์ความรู้หมวดมันสำปะหลัง (ต่อ) 26
รูปที่ 35 แสดงภาพองค์ความรู้หมวดยางพารา 26
รูปที่ 36 แสดงภาพองค์ความรู้หมวดยางพารา (ต่อ) 27
รูปที่ 37 แสดงภาพองค์ความรู้หมวดปลานิล 27
รูปที่ 38 แสดงภาพองค์ความรู้หมวดปลานิล (ต่อ) 28
รูปที่ 39 แสดงภาพองค์ความรู้หมวดโคขุน 28
รูปที่ 40 แสดงภาพองค์ความรู้หมวดโคขุน (ต่อ) 29
รูปที่ 41 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภทบทความ 29
รูปที่ 42 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภทบทความ (ต่อ) 30
รูปที่ 43 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภทบทความ (ต่อ) 30
รูปที่ 44 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภทบทความ (ต่อ) 30
รูปที่ 45 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภทบทความ (ต่อ) 31
รูปที่ 46 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภทบทความ (ต่อ) 31
รูปที่ 47 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภทบทความ (ต่อ) 31
รูปที่ 48 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภทบทความ (ต่อ) 32
รูปที่ 49 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภท VDO 32
รูปที่ 50 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภท VDO (ต่อ) 33
รูปที่ 51 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภท Virtual Reality (VR) 33
รูปที่ 52 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภท Virtual Reality (VR) (ต่อ) 34
รูปที่ 53 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภท Augmented Reality (AR) 34
รูปที่ 54 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภท Augmented Reality (AR) (ต่อ) 35
รูปที่ 55 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภท Augmented Reality (AR) (ต่อ) 35
รูปที่ 56 แสดงภาพการแสดงความคิดเห็น 36
รูปที่ 57 แสดงภาพการแสดงความคิดเห็น (ต่อ) 36
รูปที่ 58 แสดงภาพการแสดงความคิดเห็น (ต่อ) 37
รูปที่ 59 แสดงภาพการแสดงความคิดเห็น (ต่อ) 37
รูปที่ 60 แสดงภาพการแก้ไขข้อมูลส่วนตัว 38
รูปที่ 61 แสดงภาพการแก้ไขข้อมูลส่วนตัว (ต่อ) 38
รูปที่ 62 แสดงภาพประวัติการรับชมองค์ความรู้ 39
รูปที่ 63 แสดงภาพประวัติการรับชมองค์ความรู้ (ต่อ) 39
รูปที่ 64 แสดงภาพการตอบข้อคิดเห็น 40

รูปที่ 65 แสดงภาพการตอบข้อคิดเห็น (ต่อ)..... 40
รูปที่ 66 แสดงภาพการตอบข้อคิดเห็น (ต่อ)..... 41
รูปที่ 67 แสดงภาพการตอบข้อคิดเห็น (ต่อ)..... 41
รูปที่ 68 แสดงภาพการสร้างองค์ความรู้..... 42
รูปที่ 69 แสดงภาพการสร้างองค์ความรู้ (ต่อ)..... 42
รูปที่ 70 แสดงภาพการสร้างองค์ความรู้ (ต่อ)..... 43
รูปที่ 71 แสดงภาพการสร้างองค์ความรู้ (ต่อ)..... 43
รูปที่ 72 แสดงภาพการสร้างองค์ความรู้ (ต่อ)..... 44
รูปที่ 73 แสดงภาพการสร้างองค์ความรู้ (ต่อ)..... 44
รูปที่ 74 แสดงภาพการสร้างองค์ความรู้ (ต่อ)..... 44
รูปที่ 75 แสดงภาพการแก้ไของค์ความรู้..... 45
รูปที่ 76 แสดงภาพการแก้ไของค์ความรู้ (ต่อ)..... 46
รูปที่ 77 แสดงภาพการแก้ไของค์ความรู้ (ต่อ)..... 46
รูปที่ 78 แสดงภาพการแก้ไของค์ความรู้ (ต่อ)..... 46
รูปที่ 79 แสดงภาพการเพิ่มองค์ความรู้ย่อย..... 47
รูปที่ 80 แสดงภาพการเพิ่มองค์ความรู้ย่อย (ต่อ)..... 47
รูปที่ 81 แสดงภาพการเพิ่มองค์ความรู้ย่อย (ต่อ)..... 48
รูปที่ 82 แสดงภาพการเพิ่มองค์ความรู้ย่อย (ต่อ)..... 48
รูปที่ 83 แสดงภาพการเพิ่มองค์ความรู้ย่อย (ต่อ)..... 49
รูปที่ 84 แสดงภาพการกำหนดสิทธิผู้ใช้งาน..... 49
รูปที่ 85 แสดงภาพการกำหนดสิทธิผู้ใช้งาน (ต่อ)..... 50
รูปที่ 86 แสดงภาพการกำหนดสิทธิผู้ใช้งาน (ต่อ)..... 50
รูปที่ 87 แสดงภาพการแก้ไขผู้ใช้งาน..... 51
รูปที่ 88 แสดงภาพการแก้ไขผู้ใช้งาน (ต่อ)..... 51
รูปที่ 89 แสดงภาพการแก้ไขผู้ใช้งาน (ต่อ)..... 51
รูปที่ 90 แสดงภาพการแก้ไขผู้ใช้งาน (ต่อ)..... 52
รูปที่ 91 แสดงภาพการแก้ไขผู้ใช้งาน (ต่อ)..... 52
รูปที่ 92 แสดง QR Code แอปพลิเคชัน CPP..... 53
รูปที่ 93 แสดงภาพการเข้าใช้งานแบบไม่เป็นสมาชิก..... 53
รูปที่ 94 แสดงภาพการลงทะเบียน (สมัครสมาชิก)..... 54
รูปที่ 95 แสดงภาพการลงชื่อเข้าใช้งาน ผ่านบัญชีของระบบ..... 55
รูปที่ 96 แสดงภาพการลงชื่อเข้าใช้งาน ผ่านบัญชี Google..... 56
รูปที่ 97 แสดงภาพการลงชื่อเข้าใช้งาน ผ่านบัญชี Facebook..... 57

รูปที่ 98 แสดงภาพการลืมรหัสผ่าน 58
รูปที่ 99 แสดงภาพการออกจากระบบ 59
รูปที่ 100 แสดงภาพการค้นหาองค์ความรู้ 60
รูปที่ 101 แสดงภาพการแก้ไขข้อมูลส่วนตัว 61
รูปที่ 102 แสดงภาพการแก้ไขข้อมูลส่วนตัว (ต่อ) 62
รูปที่ 103 แสดงภาพหน้าหลัก CPP Application 63
รูปที่ 104 แสดงภาพ Virtual Reality (VR) โหมดปกติ 64
รูปที่ 105 แสดงภาพ Virtual Reality (VR) โหมด VR 65
รูปที่ 106 แสดงภาพหน้าหลัก CPP Application 66
รูปที่ 107 แสดงภาพตัวอย่างแบบจำลอง 3 มิติ เนื้อหาต่าง ๆ 67
รูปที่ 108 แสดงภาพมุมมองบุคคลที่ 1 ผ่านอุปกรณ์ HoloLens เพื่อเลือกแบบจำลองต่าง ๆ 68
รูปที่ 109 แสดงภาพมุมมองบุคคลที่ 3 ในการใช้งานอุปกรณ์ HoloLens 68

บทที่ 1 ความเป็นมา

ระบบ Coaching Program Platform เป็นระบบสำหรับเผยแพร่องค์ความรู้ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการเกษตร ภายในระบบประกอบไปด้วย องค์ความรู้ในระบบจะนำเสนอเป็นรูปแบบบทความ รูปแบบ VDO รูปแบบการใช้เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) รูปแบบการใช้เทคโนโลยี Virtual Reality (VR) และรูปแบบการใช้เทคโนโลยี Mixed Reality (MR) ซึ่งจะเป็นประโยชน์กับ เกษตรกร บุคคลทั่วไป หน่วยงานภาครัฐ และผู้ประกอบการ

Virtual Reality (VR) เป็นเทคโนโลยีการจำลองภาพเสมือนของสถานที่ กิจกรรม หรือบทบาทจำลองในสถานการณ์ต่าง ๆ ผ่านซอฟต์แวร์และอุปกรณ์ที่ถูกออกแบบมาเฉพาะ โดยเทคโนโลยี VR นั้นเป็นสิ่งที่ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อทำงานร่วมกับประสาทสัมผัสการมองเห็นและการได้ยินของมนุษย์ เป็นตัวช่วยจำลองภาพและเสียงเพื่อส่งมอบประสบการณ์เสมือนจริงในรูปแบบต่าง ๆ ที่ผู้ใช้งานต้องการ

รูปที่ 1 แสดงภาพการใช้งาน Virtual Reality (VR)

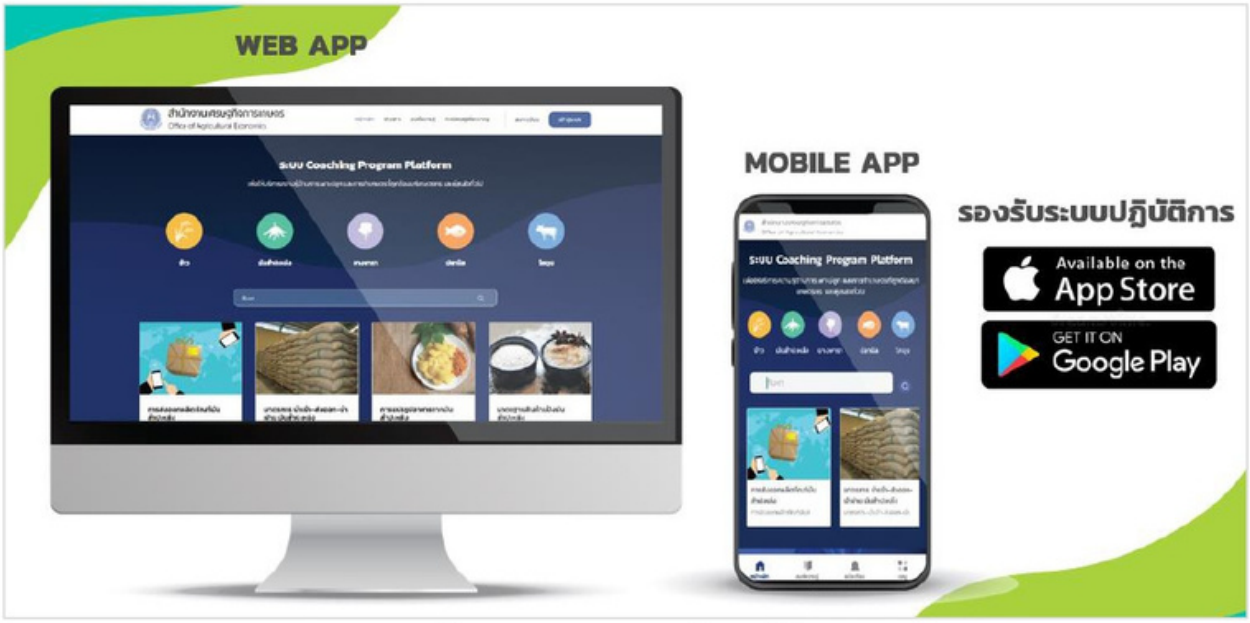
Augmented Reality (AR) เป็นเทคโนโลยีใหม่ ที่ผสานเอาโลกแห่งความเป็นจริง (Real) เข้ากับโลกเสมือน (Virtual) โดยผ่านอุปกรณ์ทางด้านฮาร์ดแวร์รวมกับการใช้ซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ทำให้สามารถมองเห็นภาพที่มีลักษณะเป็นวัตถุ (Object) แสดงผลในจอภาพกลายเป็นวัตถุ 3 มิติ ลอยอยู่เหนือพื้นผิวจริง

รูปที่ 2 แสดงภาพการใช้งาน Augmented Reality (AR)

Mixed Reality (MR) เป็นเทคโนโลยี ที่ผสมผสานการทำงานในลักษณะของ VR และ AR เข้าด้วยกัน แต่จะใกล้เคียงกับ AR มากกว่าด้วยความสามารถในการโต้ตอบกับวัตถุเสมือนในพื้นที่จริงและเสริมด้วยการจำลองสภาพแวดล้อมซ้อนไปในพื้นที่จริงแบบ Real Time สามารถบริหารจัดการพื้นที่และวัตถุเสมือน

รูปที่ 3 แสดงภาพการใช้งาน Mixed Reality (MR)

ระบบฯ ได้ถูกพัฒนาเพื่อรองรับการใช้งาน ผ่านรูปแบบ Web Application และ Mobile Application รองรับระบบปฏิบัติการ Android และ IOS นอกจากนี้ยังสามารถลงชื่อเข้าสู่ระบบได้อย่างหลากหลาย ได้แก่ การลงชื่อผ่านการสมัครในระบบ, การลงชื่อผ่านบัญชี Google และการลงชื่อผ่านบัญชี Facebook อีกทั้งผู้ที่เป็นสมาชิก ยังสามารถสอบถามกับผู้เชี่ยวชาญผ่านระบบได้อีกด้วย



รูปที่ 4 แสดงภาพการรองรับการใช้งาน

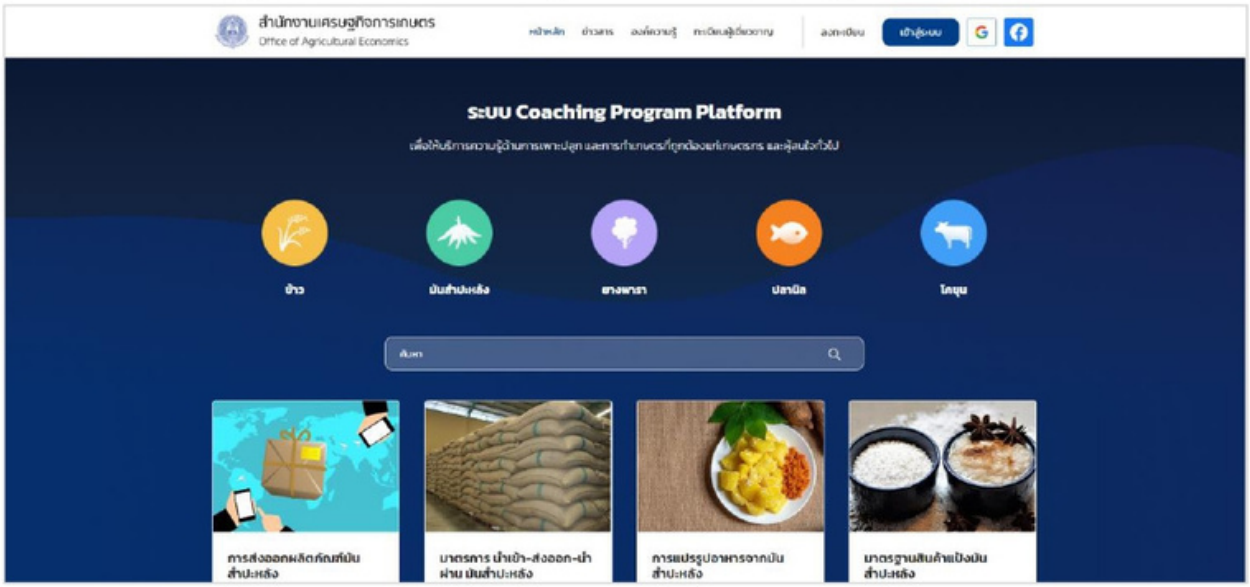
สิทธิการใช้งานในระบบแบ่งออกเป็น 4 ระดับ ได้แก่

1. สิทธิผู้ใช้งานทั่วไป
2. สิทธิสมาชิก
3. สิทธิผู้เชี่ยวชาญ
4. สิทธิผู้ดูแลระบบ

กิจกรรม	บุคคลทั่วไป	สมาชิก	ผู้เชี่ยวชาญ	ผู้ดูแลระบบ
1. การดูข้อมูลองค์ความรู้การเกษตร	✓	✓	✓	✓
2. การสอบถาม		✓	✓	✓
3. การตอบคำถาม			✓	✓
4. การดาวน์โหลด		✓	✓	✓
5. การสร้างองค์ความรู้			✓	✓
6. การแสดงองค์ความรู้ด้วยเทคโนโลยี Augmented Reality (AR)	✓	✓	✓	✓
7. การแสดงองค์ความรู้ด้วยเทคโนโลยี Virtual Reality (VR)	✓	✓	✓	✓
8. การแสดงองค์ความรู้ด้วยเทคโนโลยี Mixed Reality (MR)	✓	✓	✓	✓
9. การสร้างบัญชีและกำหนดสิทธิ์				✓

รูปที่ 5 แสดงภาพสิทธิในการใช้งาน

การเข้า Web Application สามารถเข้าได้ผ่าน Web Browser และพิมพ์ URL : https://coaching.oae.go.th/ หรือ Mobile Application สามารถดาวน์โหลด Application ได้ที่ Play store สำหรับระบบปฏิบัติการ Android และ App store สำหรับระบบปฏิบัติการ IOS



รูปที่ 6 แสดงภาพหน้าแรกของระบบ

ภายในระบบประกอบไปด้วยองค์ความรู้ 5 หมวด ได้แก่ หมวดข้าว หมวดมันสำปะหลัง หมวดยางพารา หมวดปลานิล และหมวดโคขุน

รูปที่ 7 แสดงภาพหมวดองค์ความรู้

โดยมีประเภทขององค์ความรู้ แบ่งเป็น 3 ประเภท ได้แก่

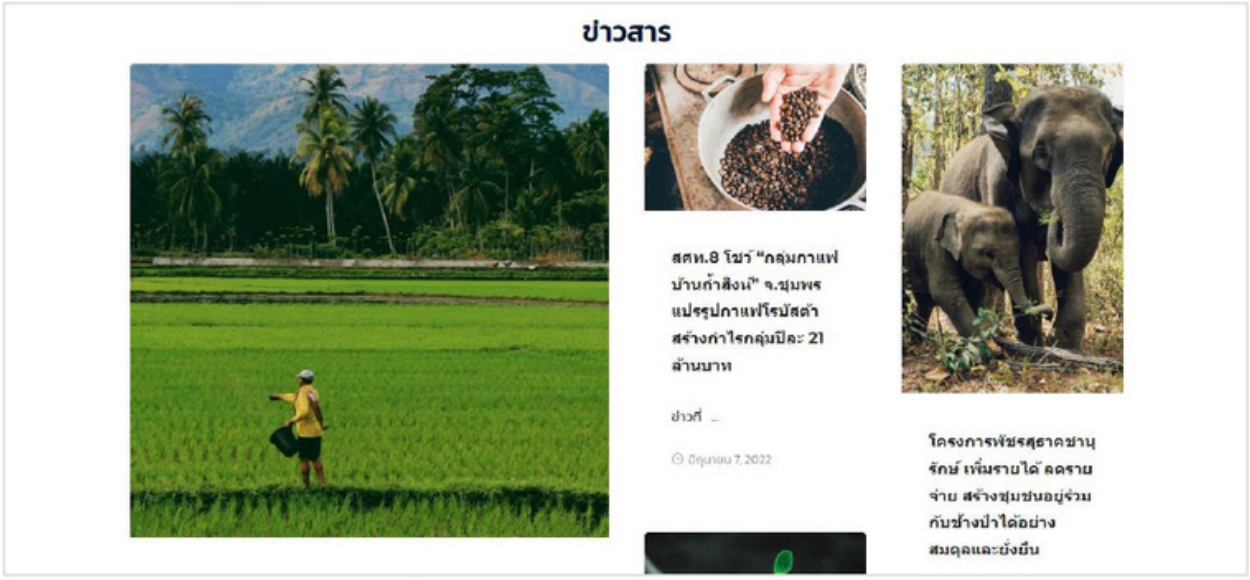
1. องค์ความรู้ประเภทบทความและ VDO

รูปที่ 8 แสดงภาพประเภทองค์ความรู้

2. องค์ความรู้ประเภทใช้เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) หรือ Virtual Reality (VR) หรือ Mixed Reality (MR)

รูปที่ 9 แสดงภาพประเภทองค์ความรู้ (ต่อ)

3. องค์ความรู้ประเภทข่าวสาร



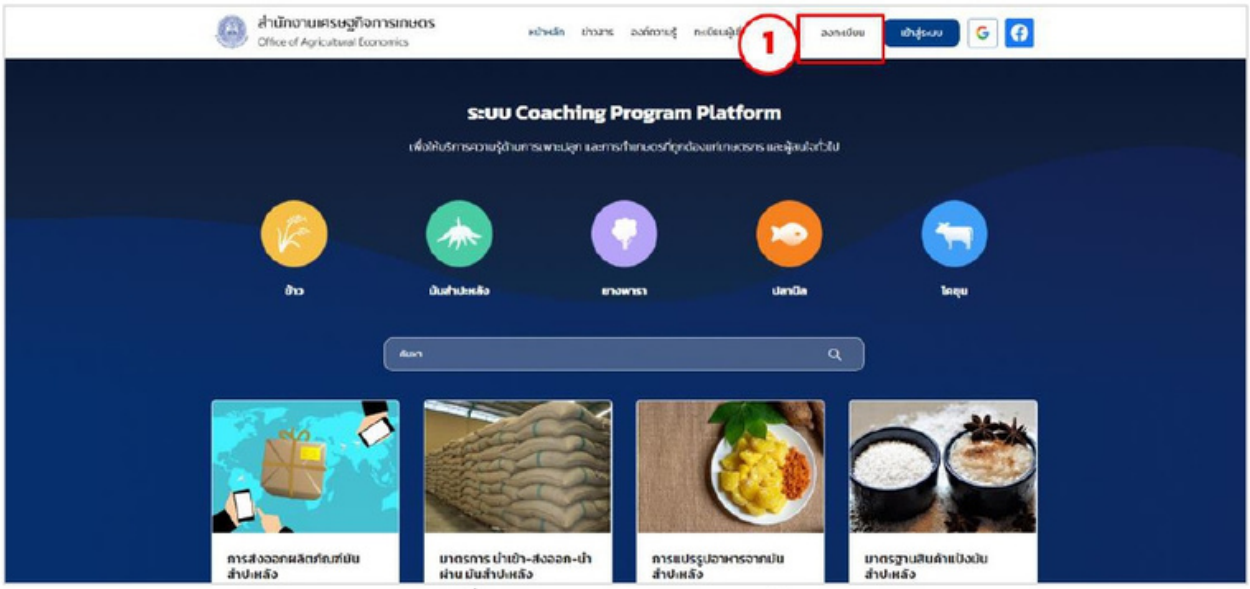
รูปที่ 10 แสดงภาพประเภทองค์ความรู้ (ต่อ)

บทที่ 2 การใช้งานระบบ Coaching Program Platform

2.1 การลงทะเบียน (สมัครสมาชิก)

1) เข้าไปที่ URL : https://coaching.oae.go.th/

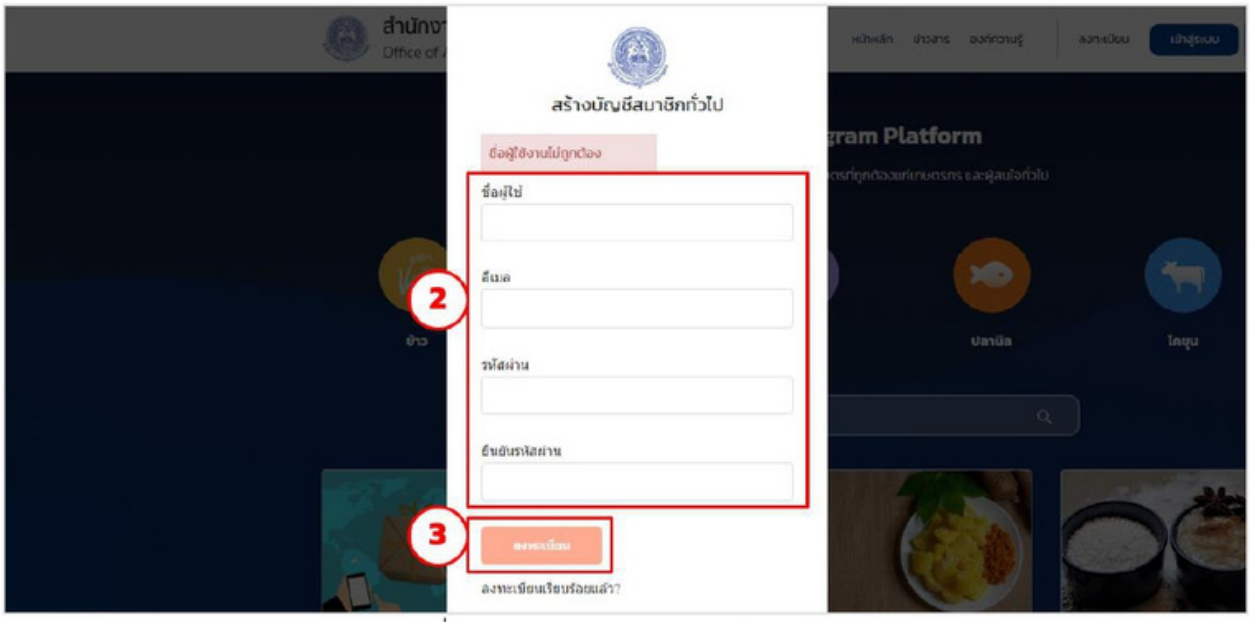
2) เลือกลงทะเบียน



รูปที่ 11 แสดงภาพการลงทะเบียน

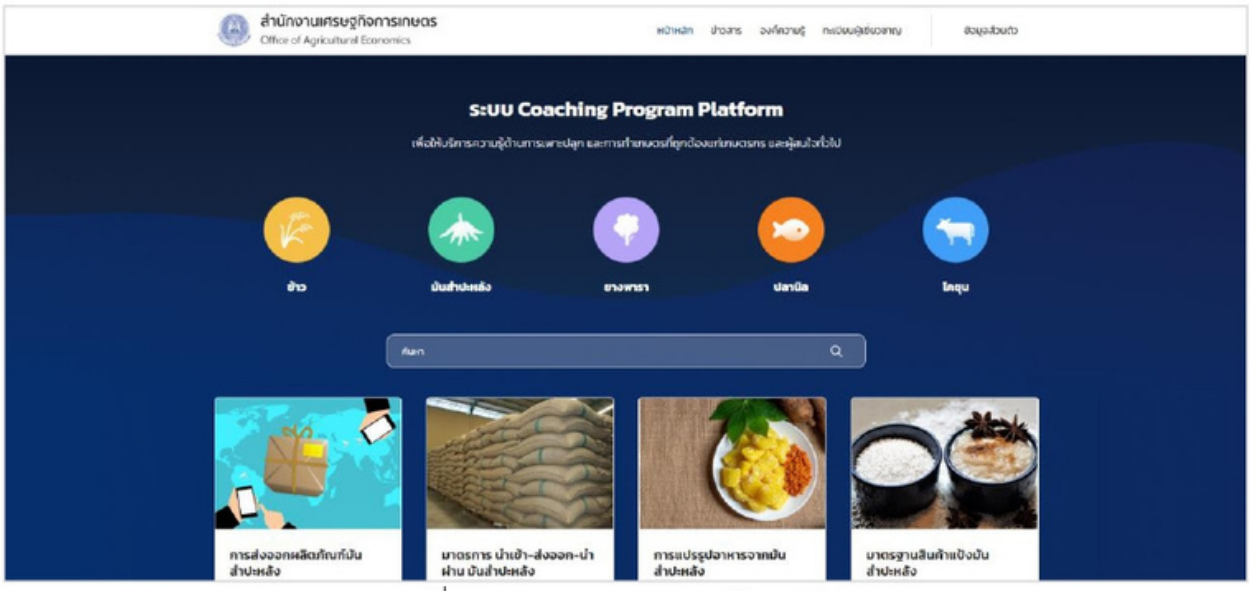
3) ระบุชื่อผู้ใช้งาน อีเมล และรหัสผ่าน

4) เลือกลงทะเบียน



รูปที่ 12 แสดงภาพการลงทะเบียน (ต่อ)

5) ทำการลงทะเบียนสำเร็จ

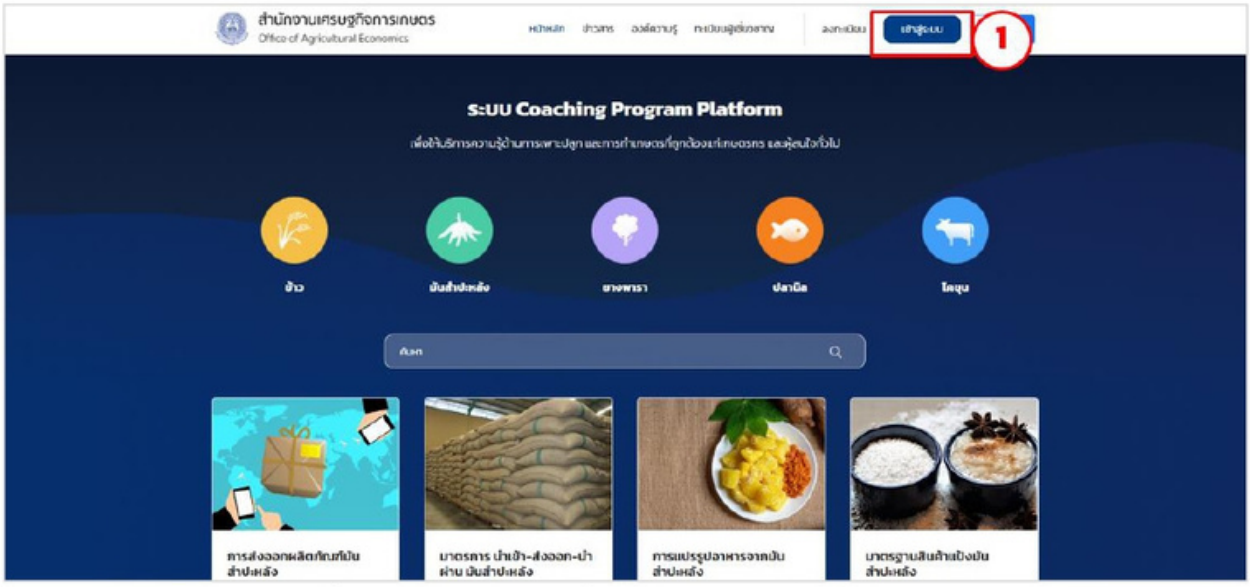


รูปที่ 13 แสดงภาพการลงทะเบียน (ต่อ)

2.2 การลงชื่อเข้าสู่ระบบ

2.2.1 การลงชื่อเข้าสู่ระบบ ผ่านบัญชีของระบบ

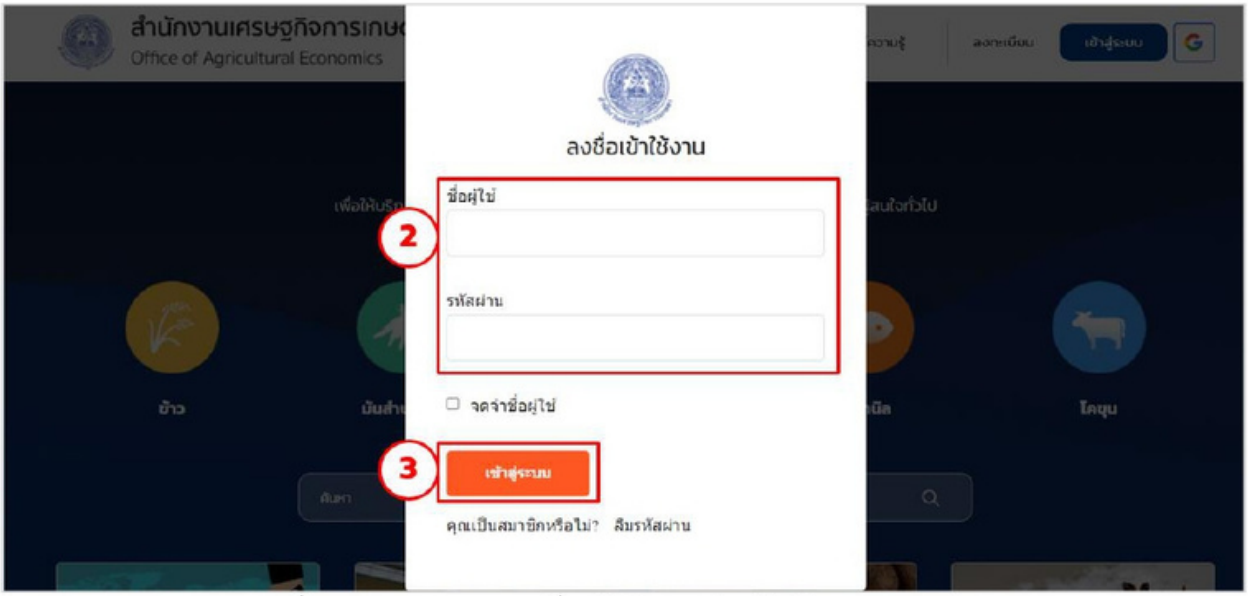
1) เลือกเข้าสู่ระบบ



รูปที่ 14 แสดงภาพการลงชื่อเข้าสู่ระบบผ่านบัญชีของระบบ

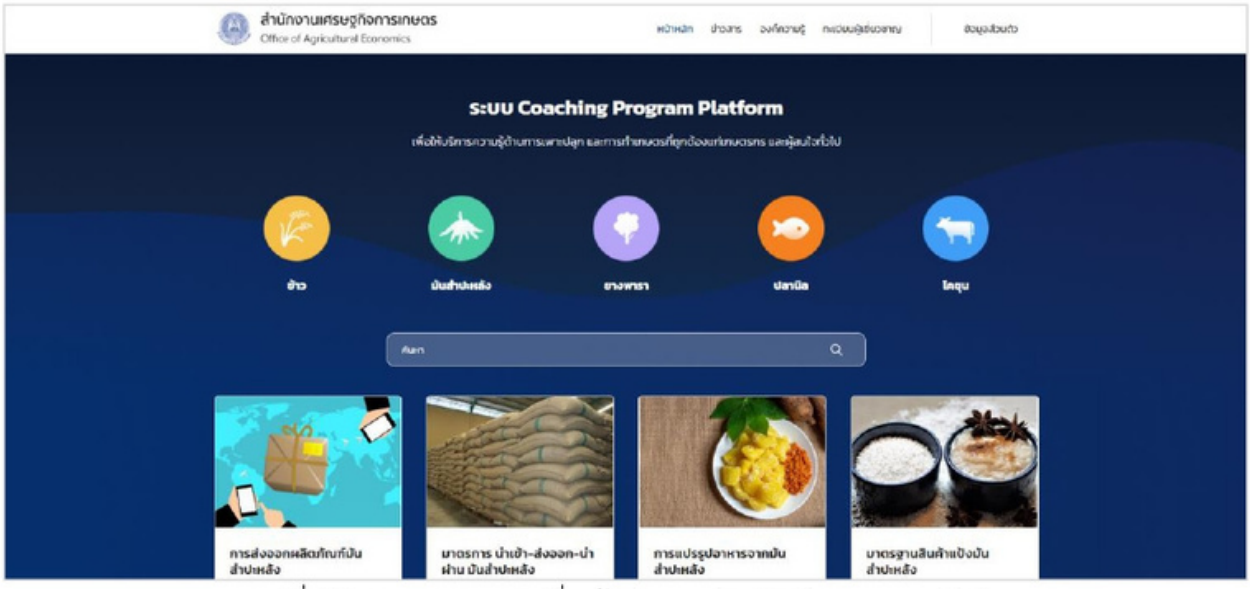
2) ระบุชื่อผู้ใช้ และรหัสผ่าน

3) เลือกเข้าสู่ระบบ



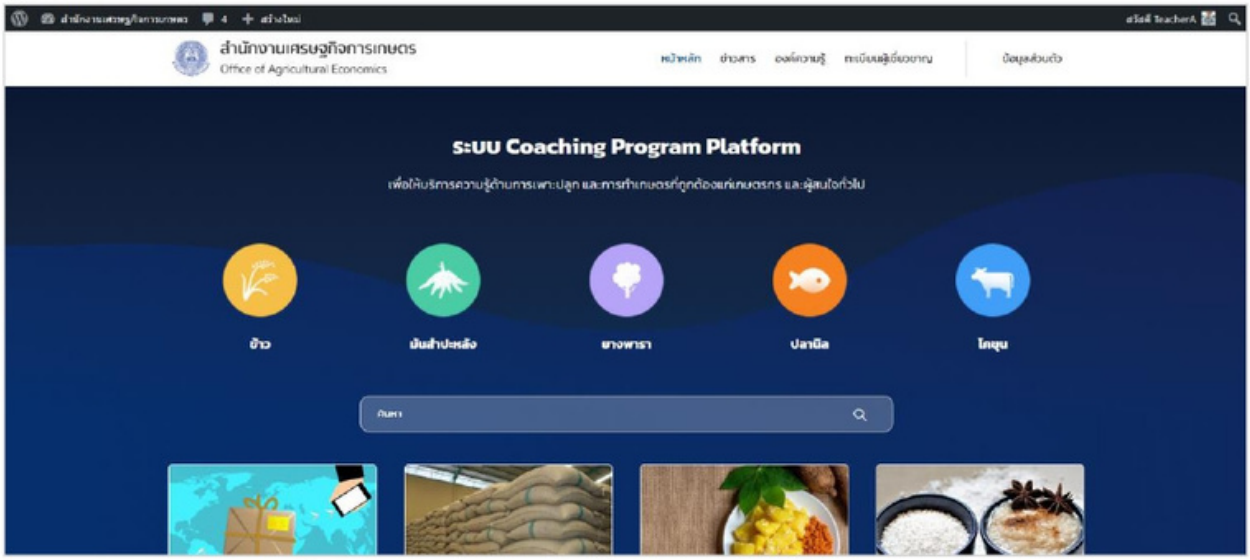
รูปที่ 15 แสดงภาพการลงชื่อเข้าสู่ระบบผ่านบัญชีของระบบ (ต่อ)

4) มุมมองของสมาชิก



รูปที่ 16 แสดงภาพการลงชื่อเข้าสู่ระบบผ่านบัญชีของระบบ (ต่อ)

5) มุมมองของผู้เชี่ยวชาญ

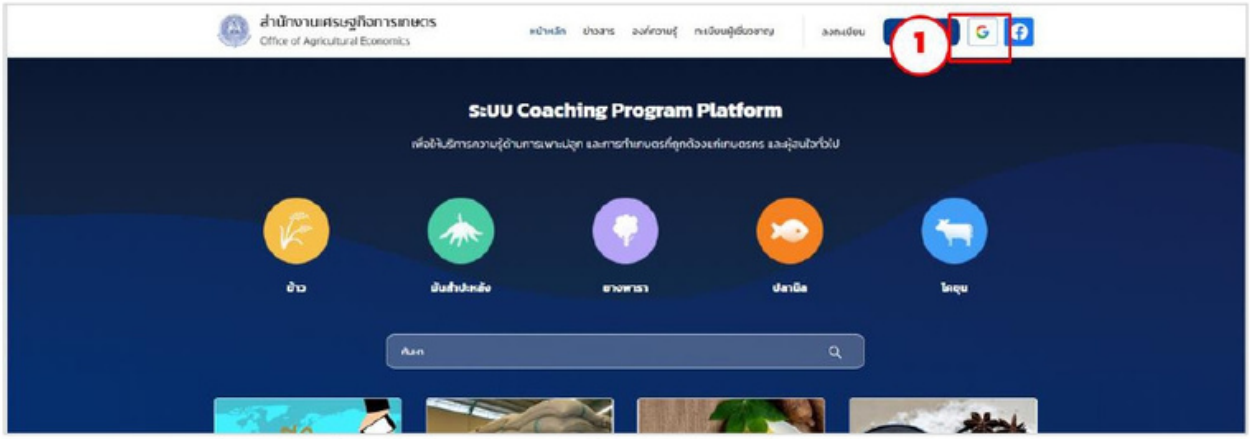


รูปที่ 17 แสดงภาพการลงชื่อเข้าสู่ระบบผ่านบัญชีของระบบ (ต่อ)

2.2.2 การลงชื่อเข้าสู่ระบบ ผ่านบัญชี Google

ผู้ใช้งานจำเป็นต้องมีอีเมลของ Google ก่อน (Gmail)

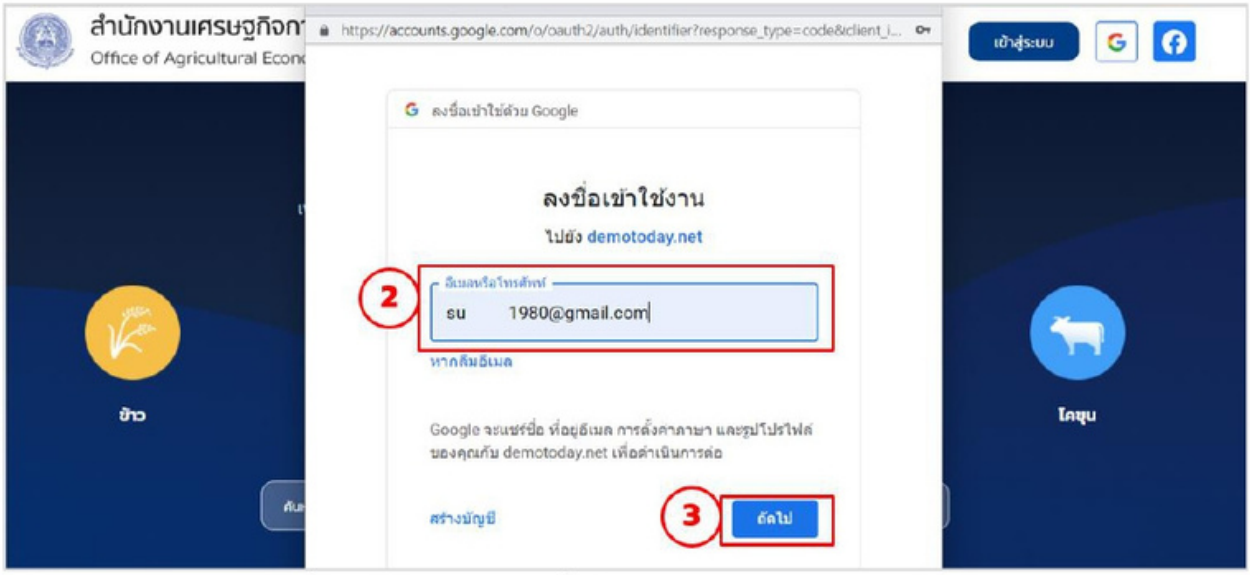
1) เลือกไอคอน Google



รูปที่ 18 แสดงภาพการลงชื่อเข้าสู่ระบบผ่านบัญชี Google

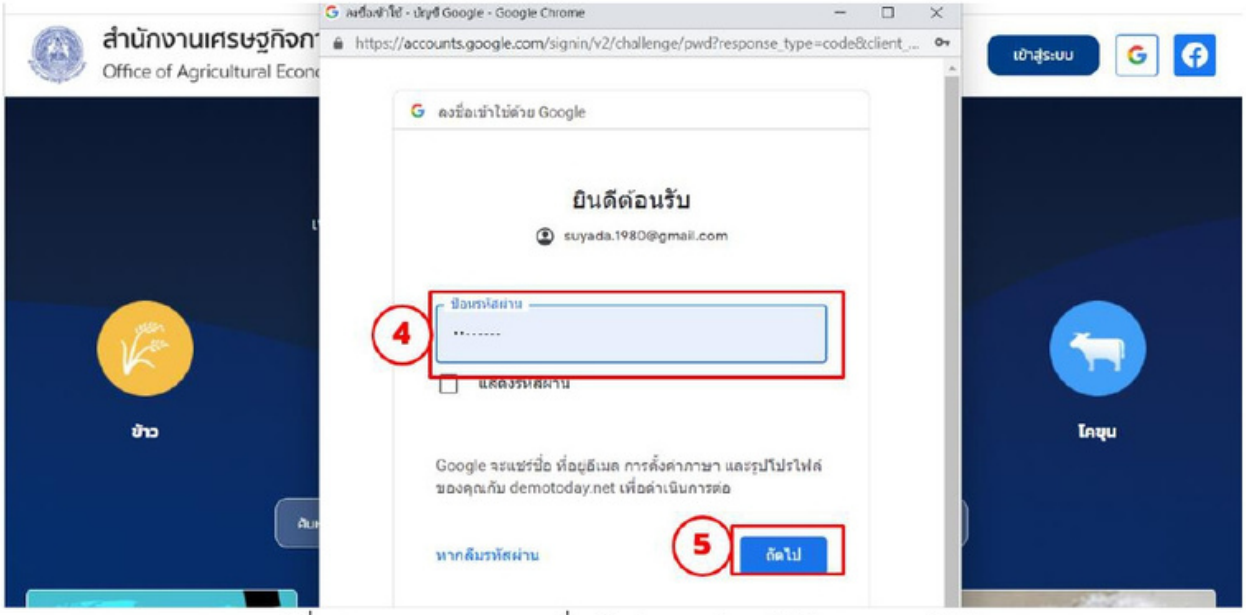
2) ระบุอีเมล

3) เลือกถัดไป



รูปที่ 19 แสดงภาพการลงชื่อเข้าสู่ระบบผ่านบัญชี Google (ต่อ)

4) ระบุรหัสผ่าน

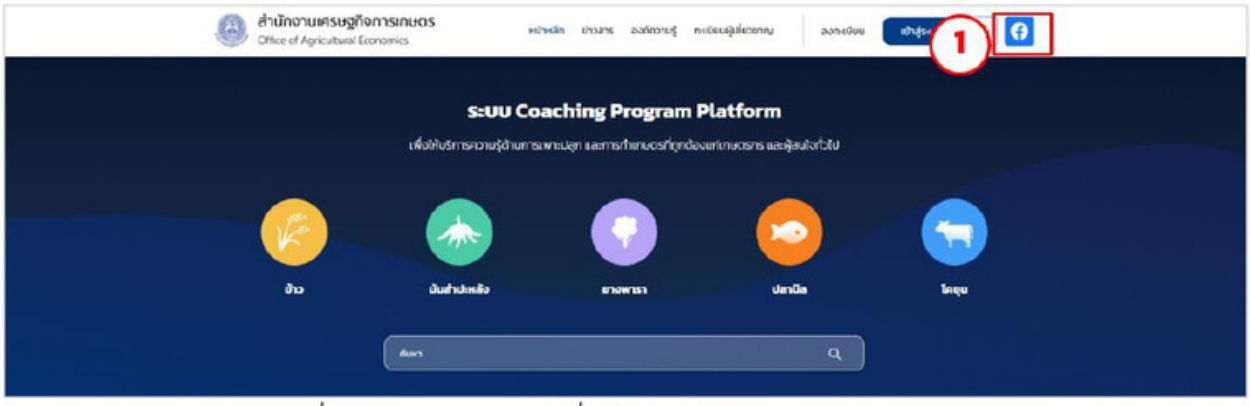


รูปที่ 20 แสดงภาพการลงชื่อเข้าสู่ระบบผ่านบัญชี Google (ต่อ)

2.2.3 การลงชื่อเข้าสู่ระบบ ผ่านบัญชี Facebook

ผู้ใช้งานจำเป็นต้องมีบัญชีของ Facebook ก่อน

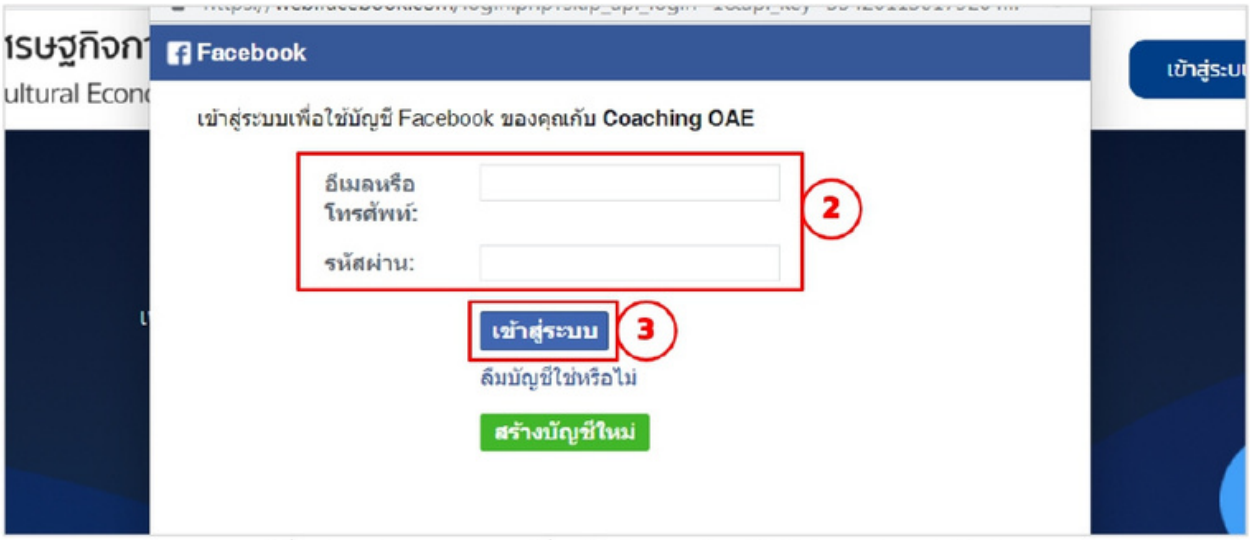
1) เลือกไอคอน Facebook



รูปที่ 21 แสดงภาพการลงชื่อเข้าสู่ระบบผ่านบัญชี Facebook

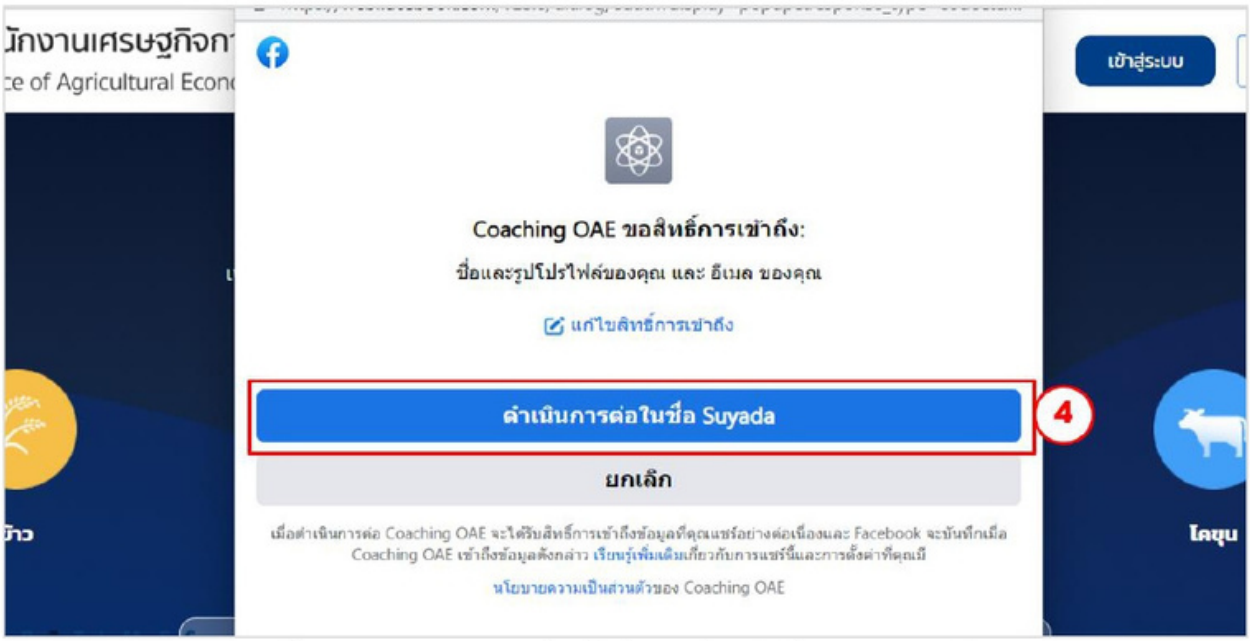
2) ระบุอีเมล หรือหมายเลขโทรศัพท์ และรหัสผ่าน

3) เลือกเข้าสู่ระบบ



รูปที่ 22 แสดงภาพการลงชื่อเข้าสู่ระบบผ่านบัญชี Facebook (ต่อ)

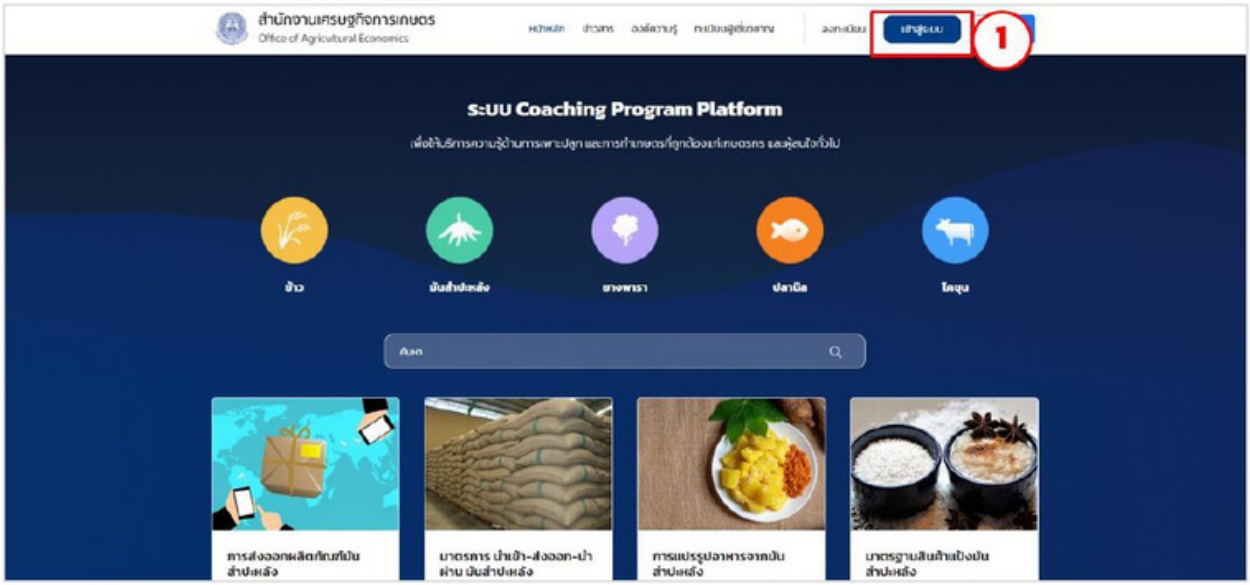
4) เลือกดำเนินการต่อ



รูปที่ 23 แสดงภาพการลงชื่อเข้าสู่ระบบผ่านบัญชี Facebook (ต่อ)

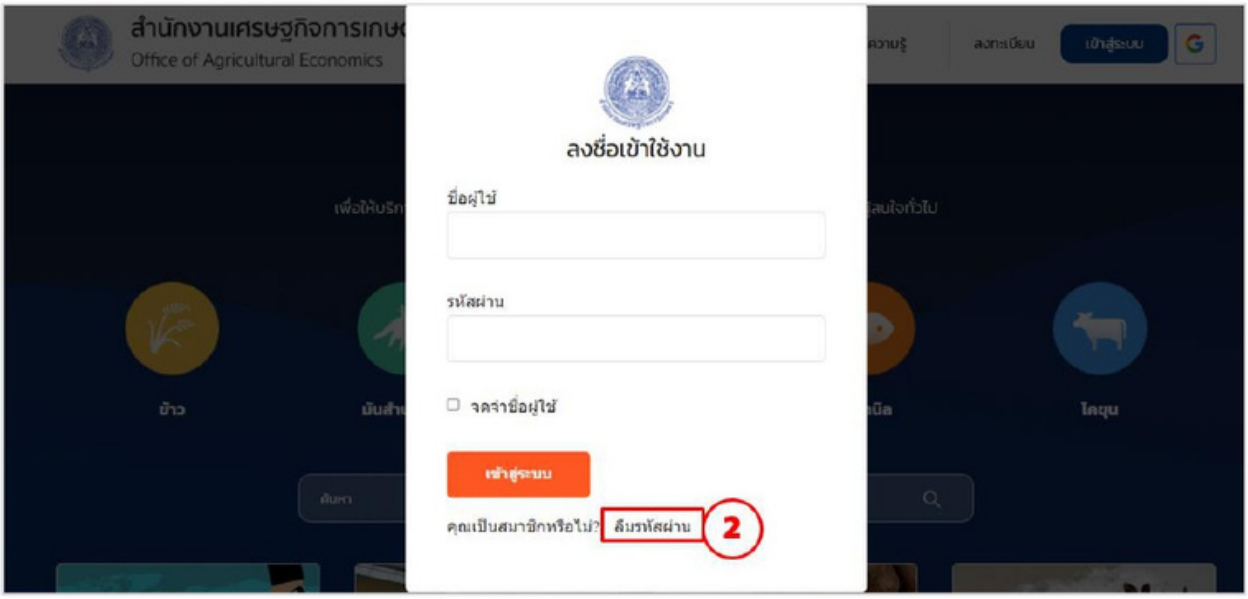
2.2.4 การลืมรหัสผ่าน

1) เลือกเข้าสู่ระบบ



รูปที่ 24 แสดงภาพการลืมรหัสผ่าน

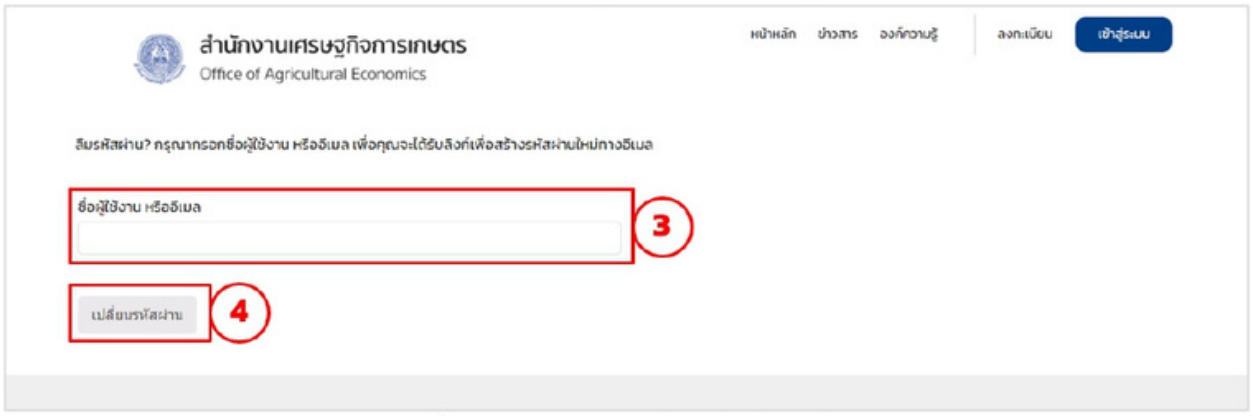
2) เลือกลืมรหัสผ่าน



รูปที่ 25 แสดงภาพการลืมรหัสผ่าน (ต่อ)

3) ระบุอีเมล

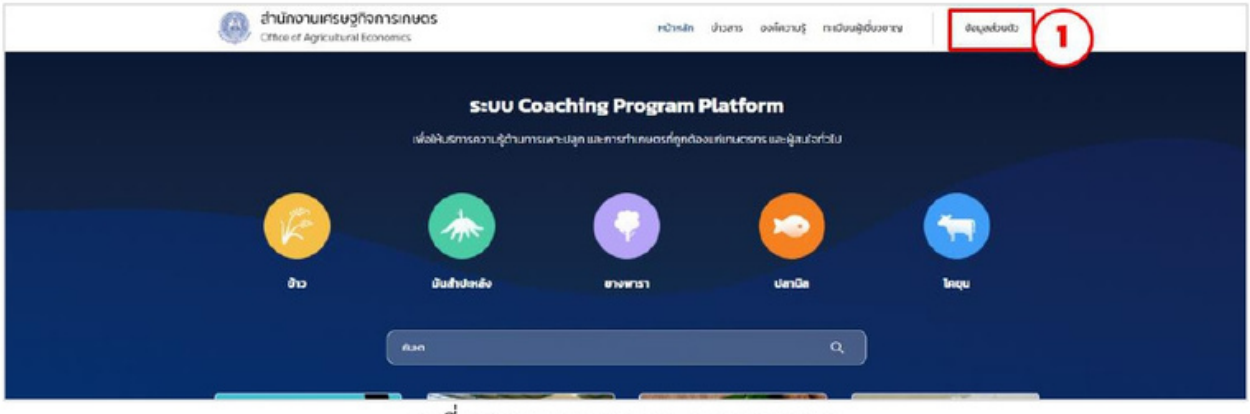
4) เลือกเปลี่ยนรหัสผ่าน (ลิงค์จะถูกส่งไปที่อีเมลที่ระบุ)



รูปที่ 26 แสดงภาพการลืมรหัสผ่าน (ต่อ)

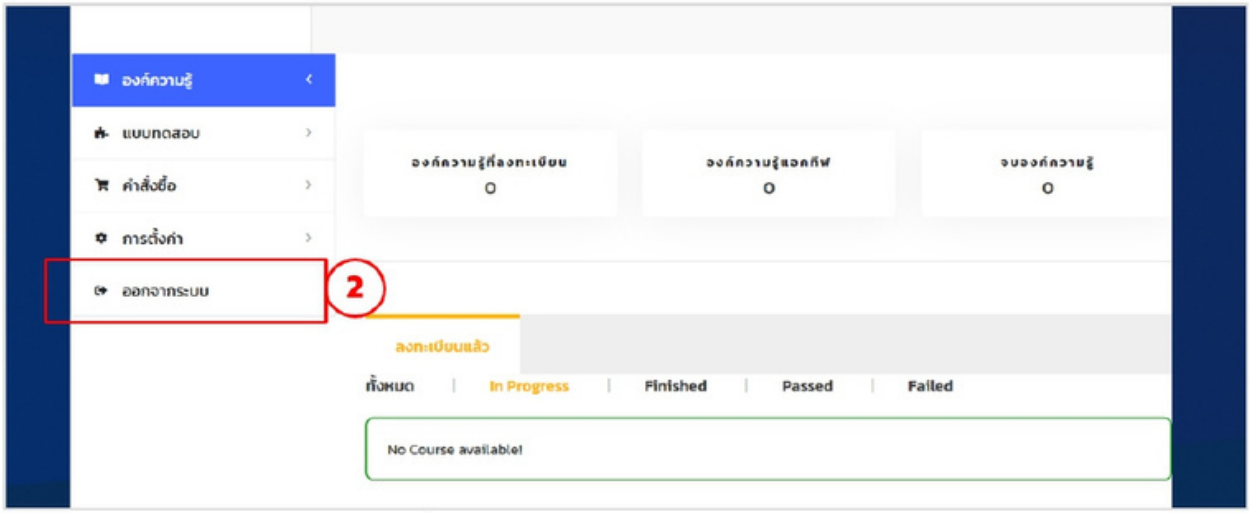
2.2.5 การออกจากระบบ

1) เลือกข้อมูลส่วนตัว



รูปที่ 27 แสดงภาพการออกจากระบบ

2) เลือกออกจากระบบ

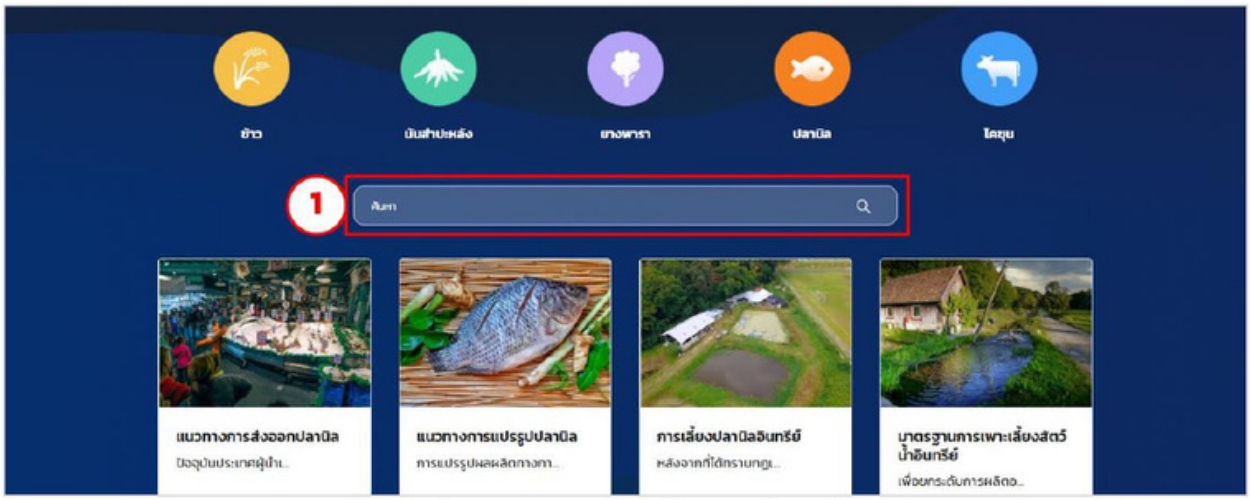


รูปที่ 28 แสดงภาพการออกจากระบบ (ต่อ)

2.3 การแสดงองค์ความรู้

2.3.1 การค้นหาองค์ความรู้

1) ระบุเรื่องที่ต้องการค้นหาให้ช่องค้นหา



รูปที่ 29 แสดงภาพการค้นหาองค์ความรู้

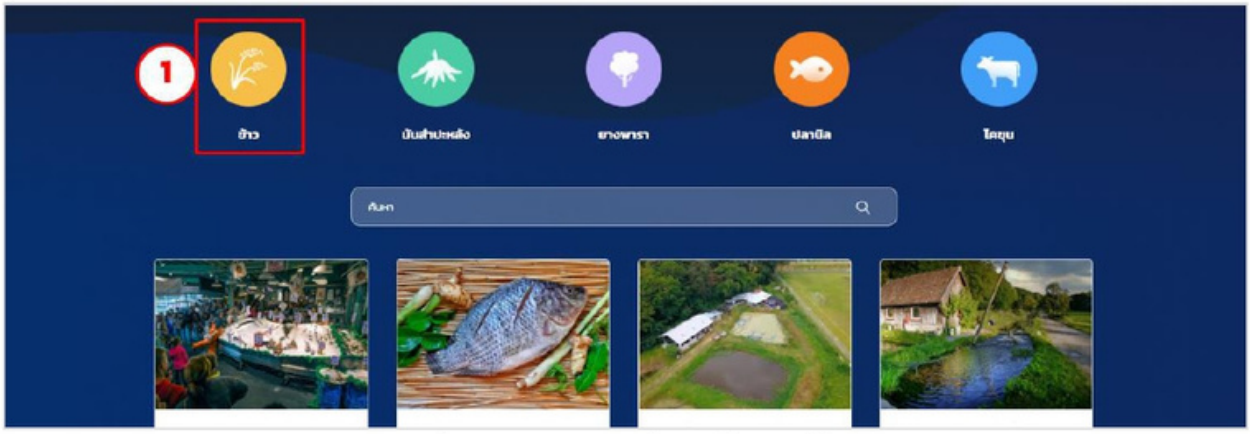
2) ระบบแสดงเรื่องที่ค้นหา

รูปที่ 30 แสดงภาพการค้นหาองค์ความรู้ (ต่อ)

2.3.2 หมวดองค์ความรู้

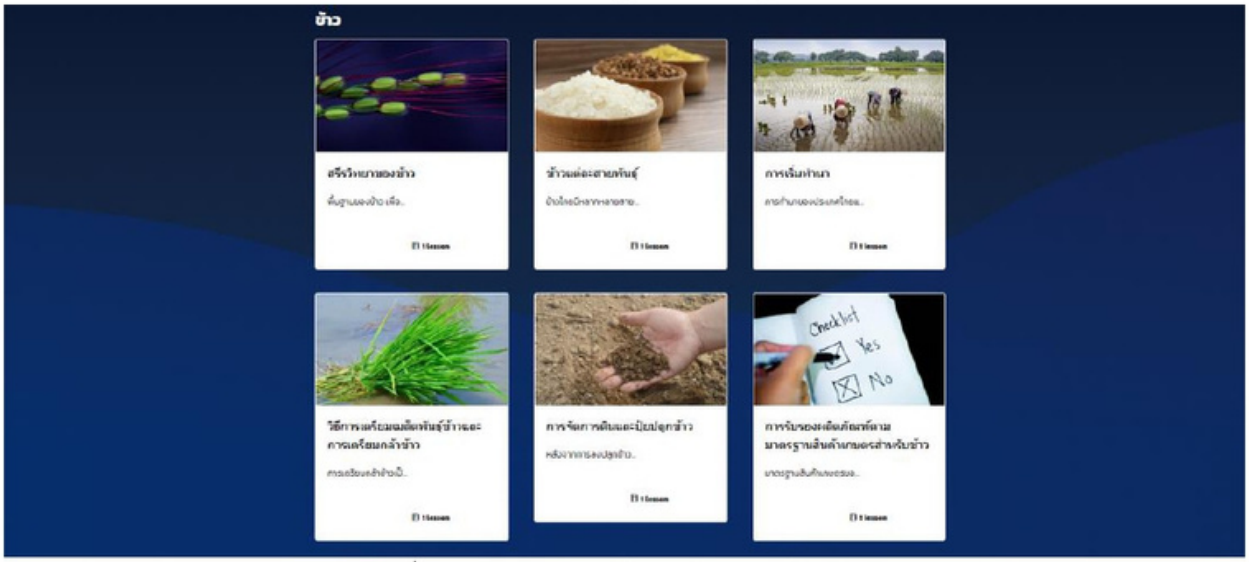
2.3.2.1 องค์ความรู้หมวดข้าว

1) เลือก องค์ความรู้หมวด ข้าว



รูปที่ 31 แสดงภาพองค์ความรู้หมวดข้าว

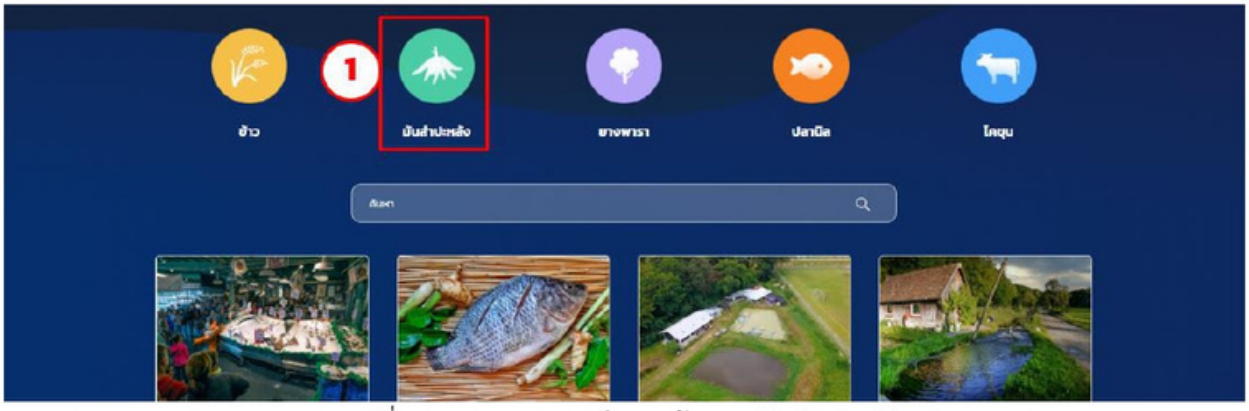
2) ระบบแสดงองค์ความรู้หมวดข้าว ผู้ใช้งานเลือกเรื่องที่ต้องการ



รูปที่ 32 แสดงภาพองค์ความรู้หมวดข้าว (ต่อ)

2.3.2.2 องค์ความรู้หมวดมันสำปะหลัง

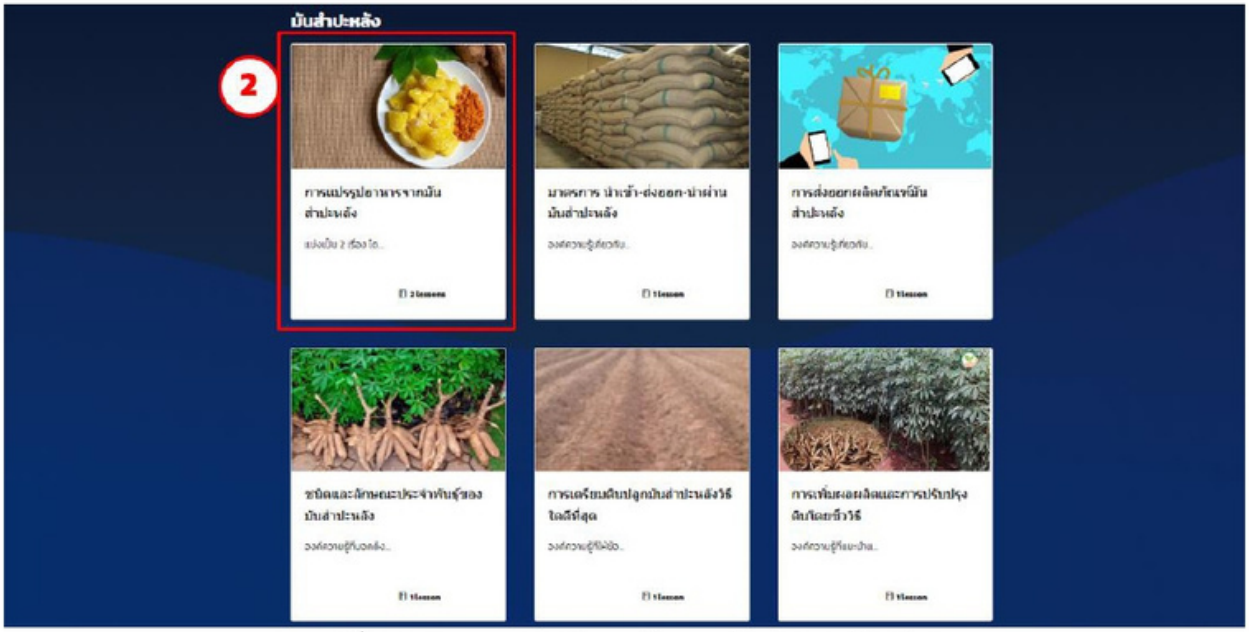
1) เลือก องค์ความรู้หมวด มันสำปะหลัง



รูปที่ 33 แสดงภาพองค์ความรู้หมวดมันสำปะหลัง

รูปที่ 33 แสดงภาพองค์ความรู้หมวดมันสำปะหลัง

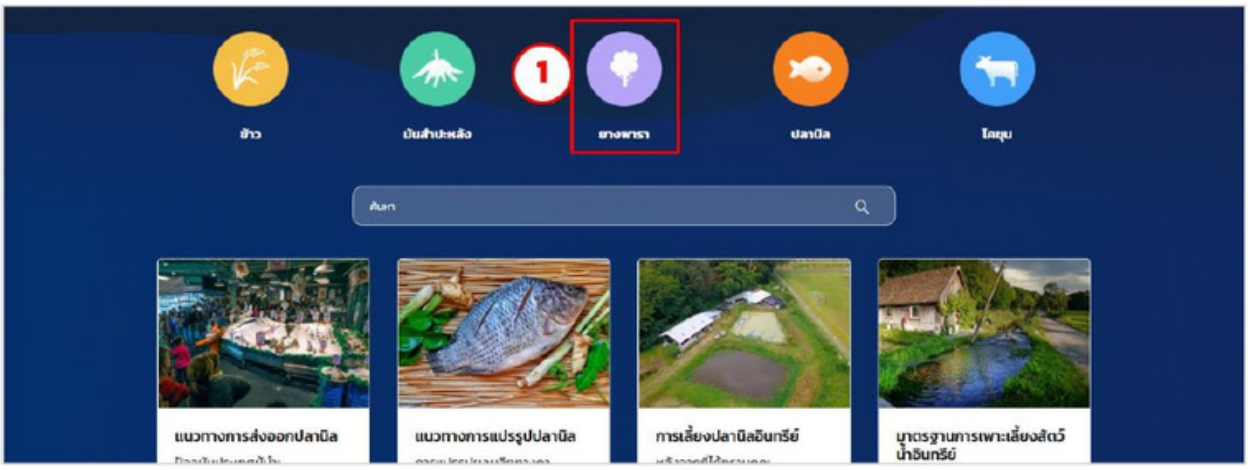
2) ระบบแสดงองค์ความรู้หมวดมันสำปะหลัง ผู้ใช้งานเลือกเรื่องที่ต้องการ



รูปที่ 34 แสดงภาพองค์ความรู้หมวดมันสำปะหลัง (ต่อ)

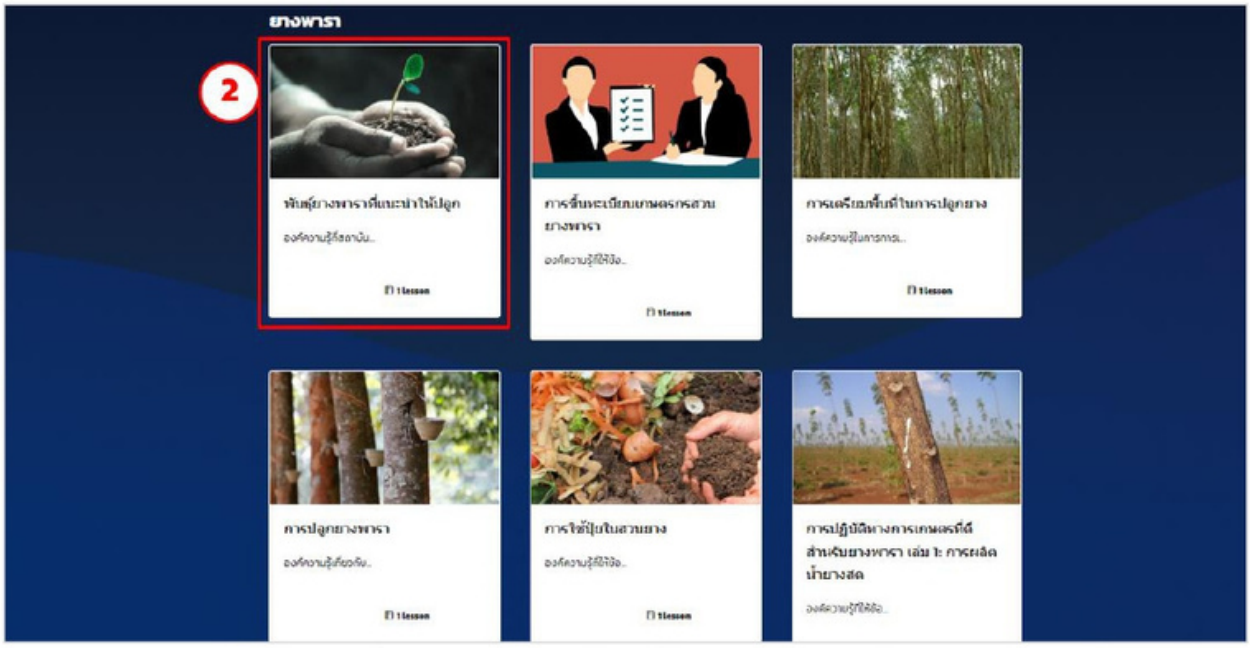
2.3.2.3 องค์ความรู้หมวดยางพารา

1) เลือก องค์ความรู้หมวด ยางพารา



รูปที่ 35 แสดงภาพองค์ความรู้หมวดยางพารา

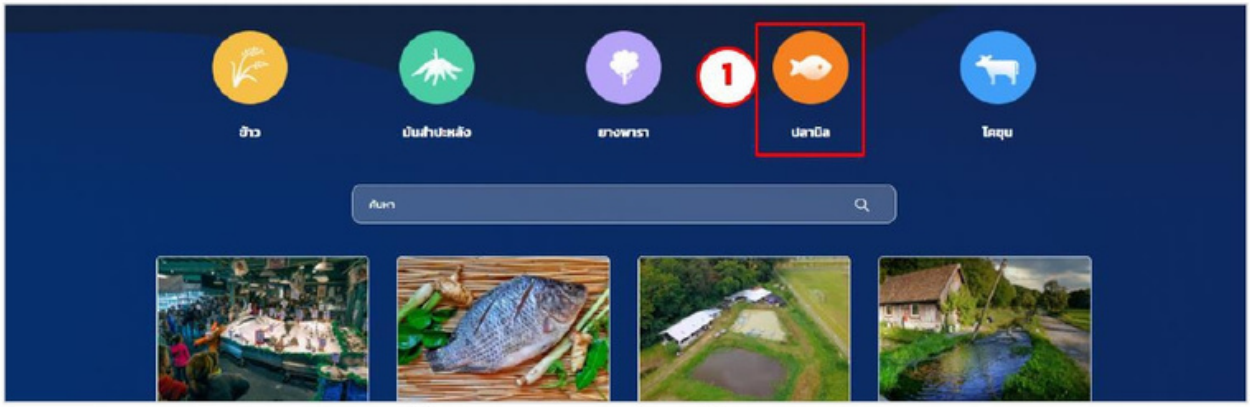
2) ระบบแสดงองค์ความรู้หมวดยางพารา ผู้ใช้งานเลือกเรื่องที่ต้องการ



รูปที่ 36 แสดงภาพองค์ความรู้หมวดยางพารา (ต่อ)

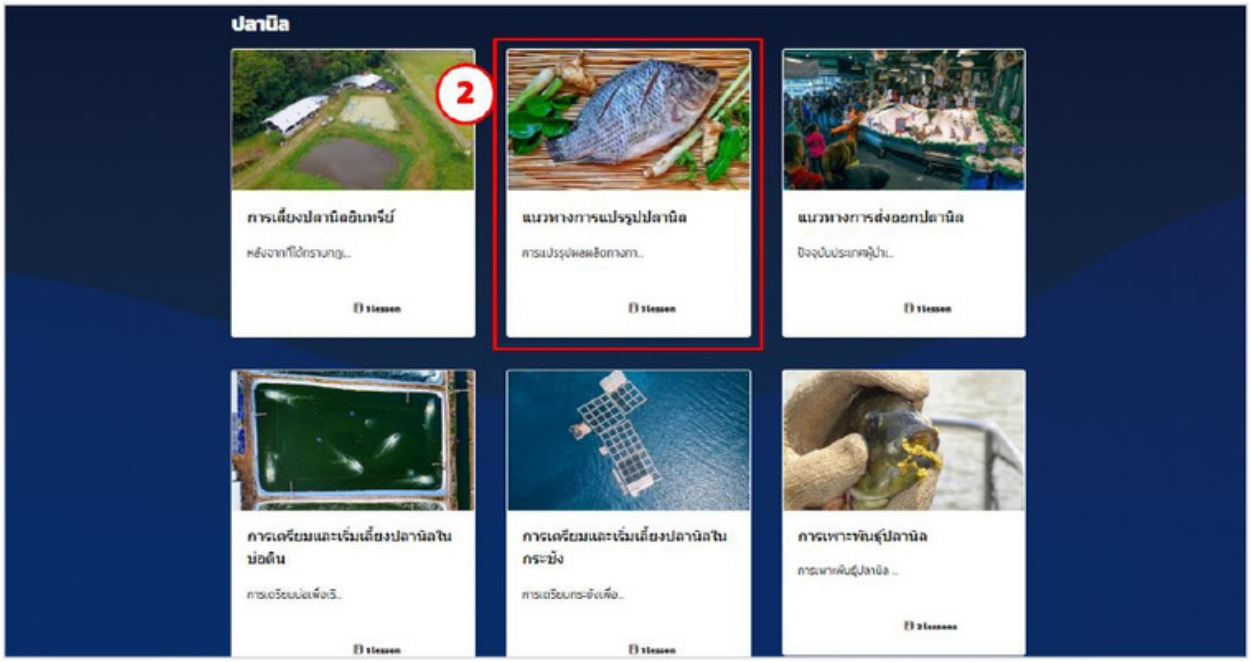
2.3.2.4 องค์ความรู้หมวดปลานิล

1) เลือก องค์ความรู้หมวด ปลานิล



รูปที่ 37 แสดงภาพองค์ความรู้หมวดปลานิล

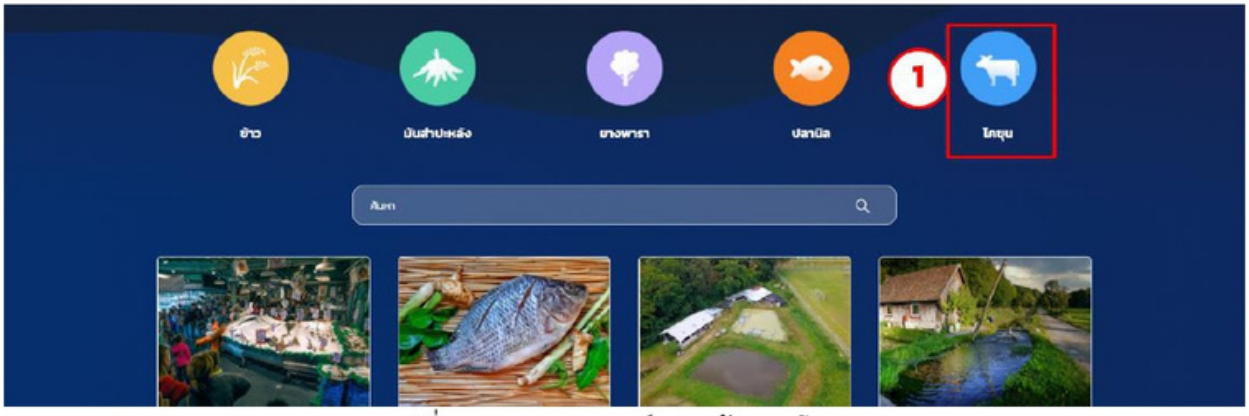
2) ระบบแสดงองค์ความรู้หมวดปลานิล ผู้ใช้งานเลือกเรื่องที่ต้องการ



รูปที่ 38 แสดงภาพองค์ความรู้หมวดปลานิล (ต่อ)

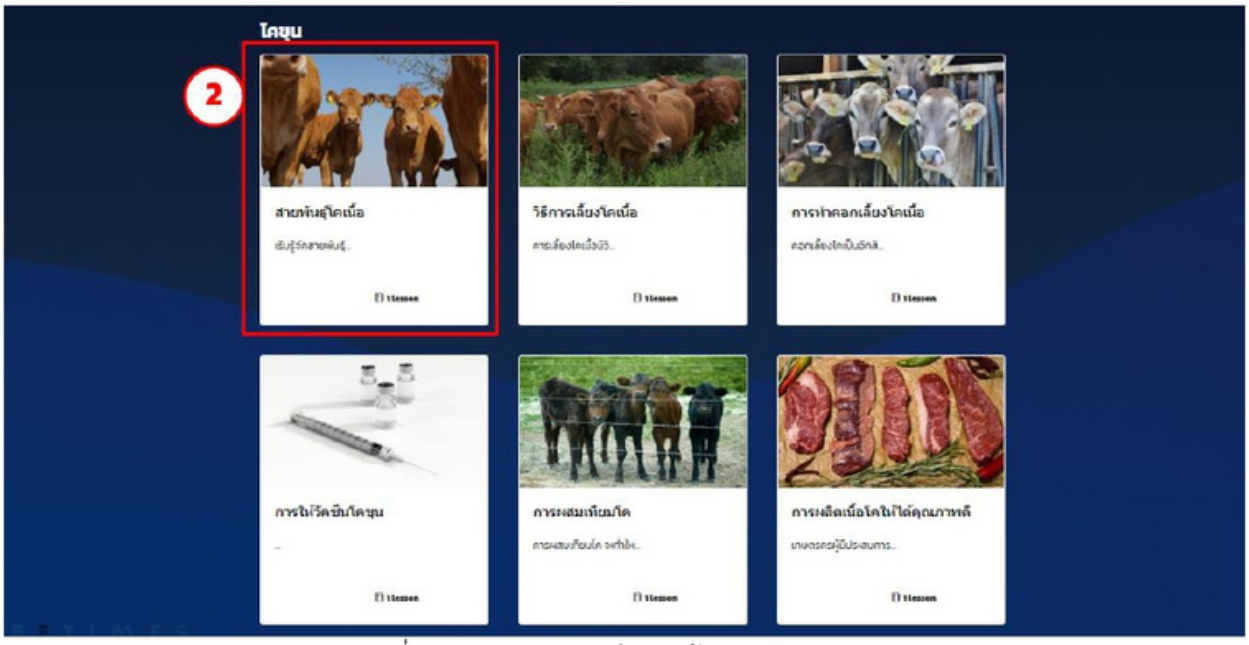
2.3.2.5 องค์ความรู้หมวดโคขุน

1) เลือก องค์ความรู้หมวด โคขุน



รูปที่ 39 แสดงภาพองค์ความรู้หมวดโคขุน

2) ระบบแสดงองค์ความรู้หมวดโคขุน ผู้ใช้งานเลือกเรื่องที่ต้องการ

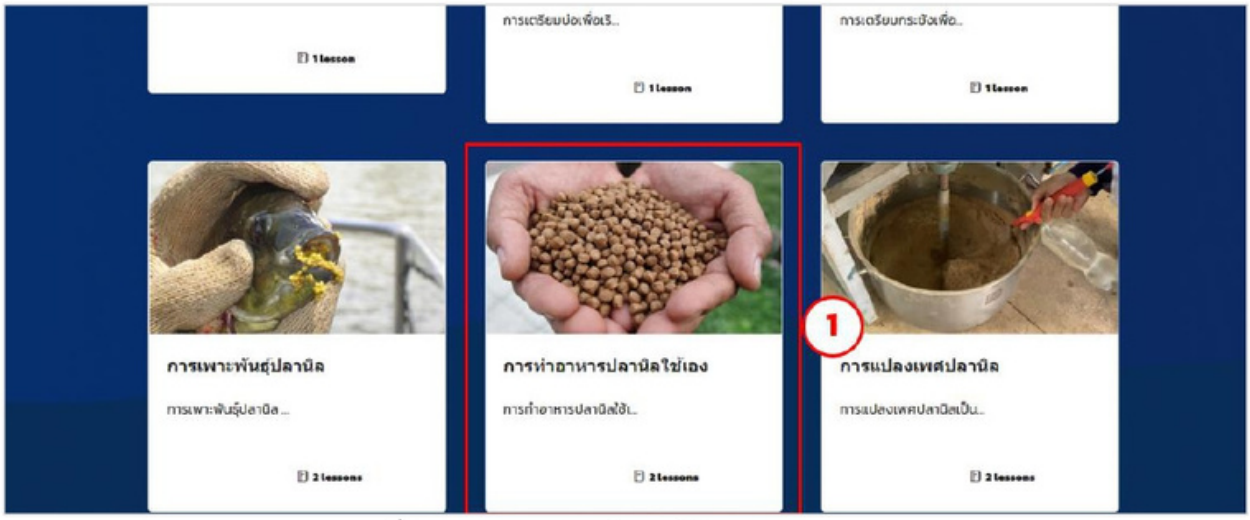


รูปที่ 40 แสดงภาพองค์ความรู้หมวดโคขุน (ต่อ)

2.3.3 ประเภทองค์ความรู้

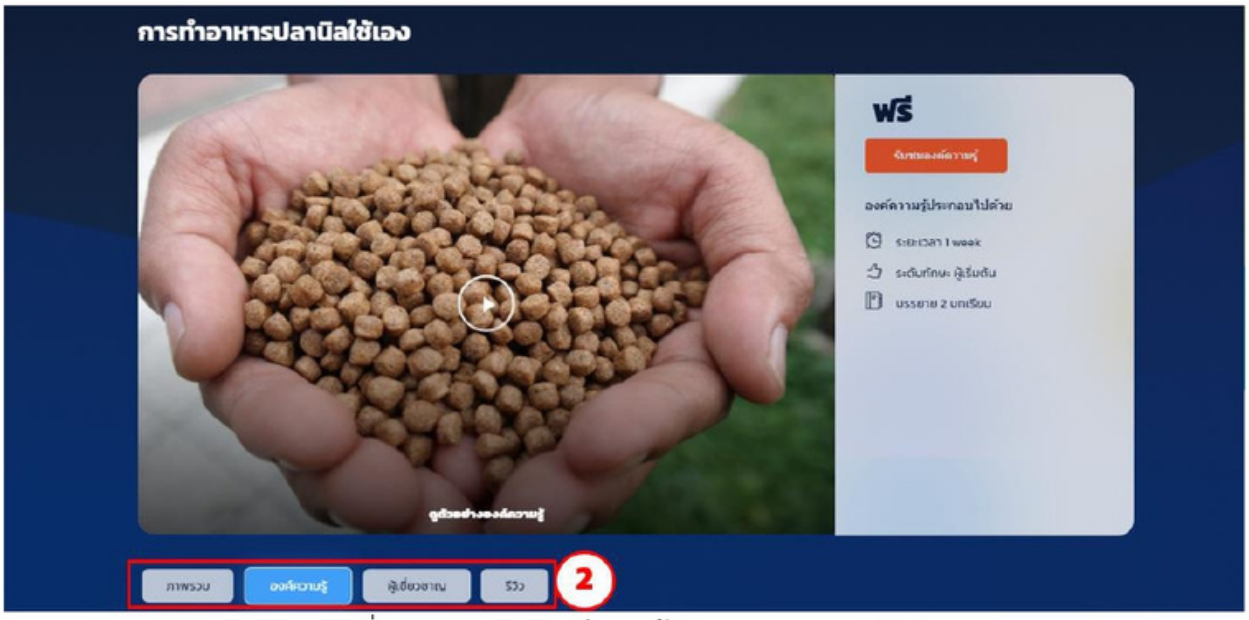
2.3.3.1 องค์ความรู้ประเภทบทความ

1) เลือก องค์ความรู้



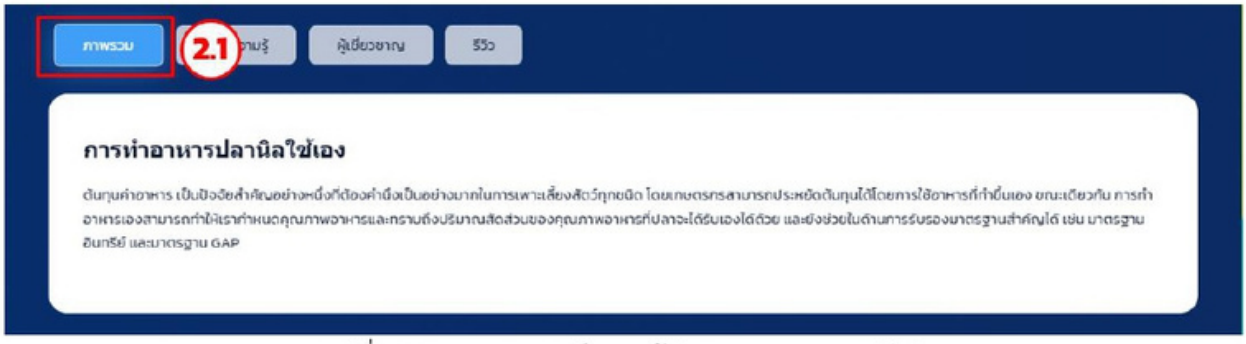
รูปที่ 41 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภทบทความ

2) ส่วนประกอบของบทความ



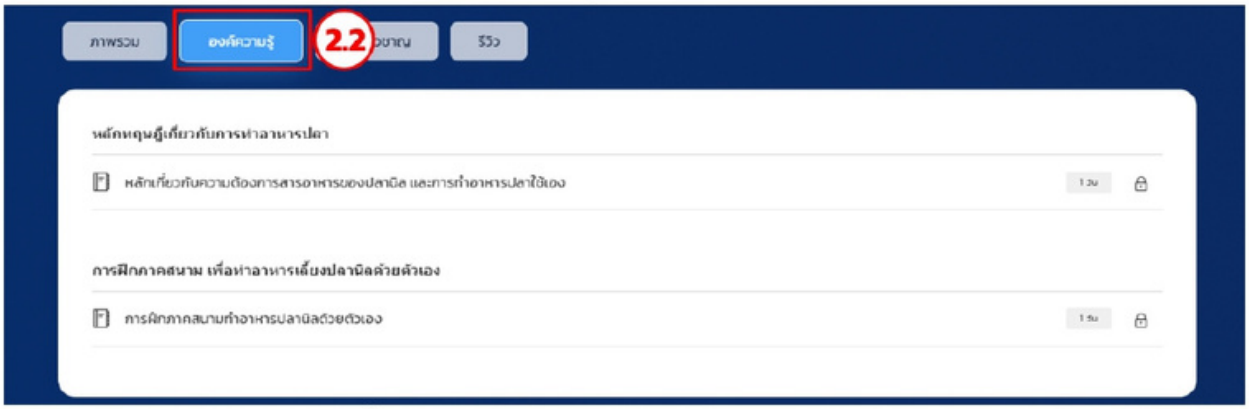
รูปที่ 42 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภทบทความ (ต่อ)

2.1) ภาพรวม



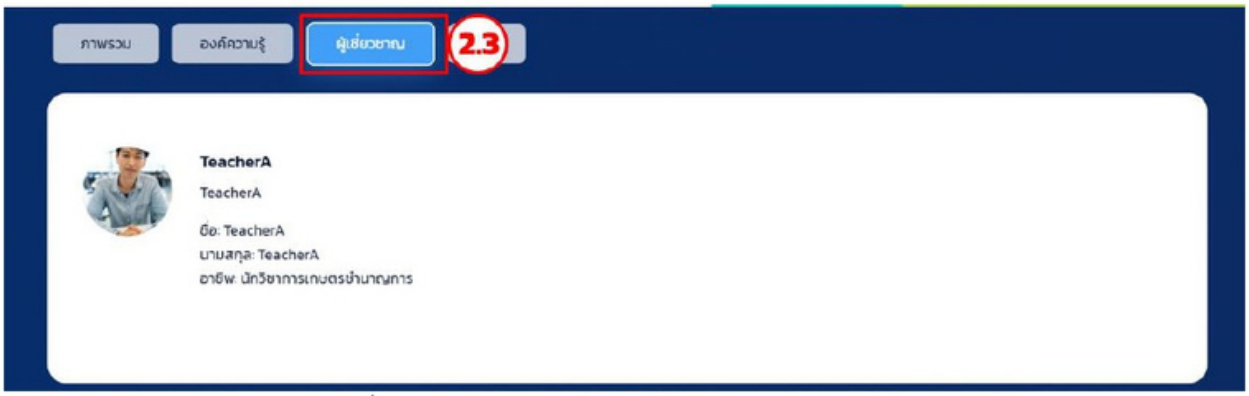
รูปที่ 43 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภทบทความ (ต่อ)

2.2) องค์ความรู้



รูปที่ 44 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภทบทความ (ต่อ)

2.3) ผู้เชี่ยวชาญ

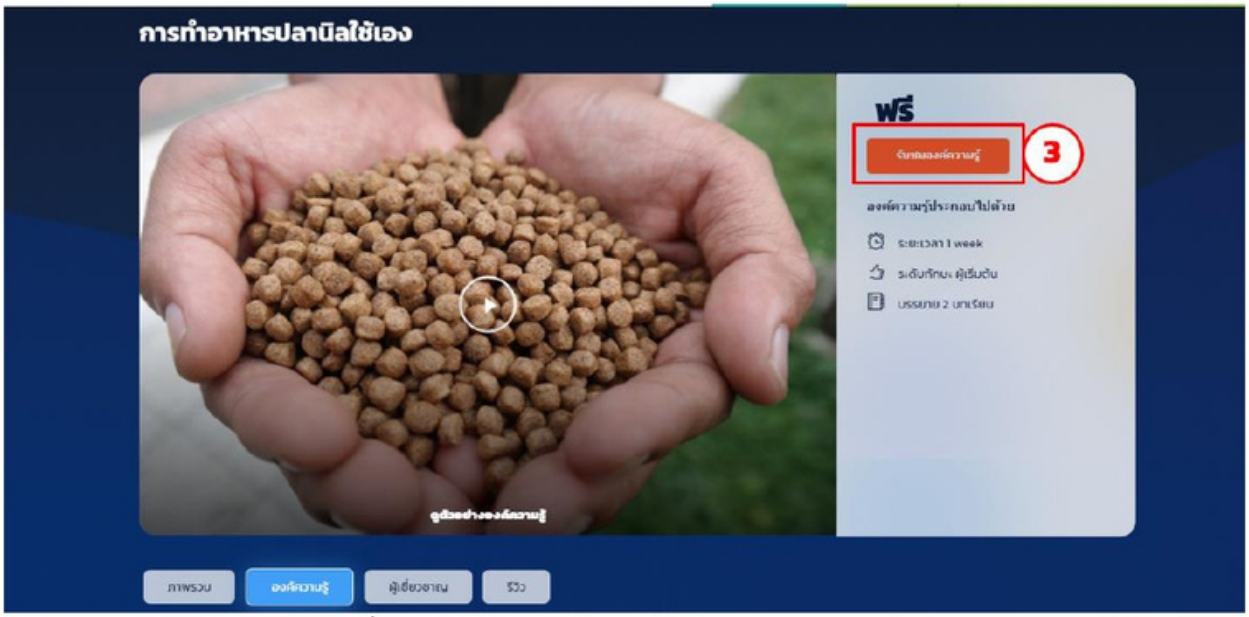


รูปที่ 45 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภทบทความ (ต่อ)

2.4) รีวิว

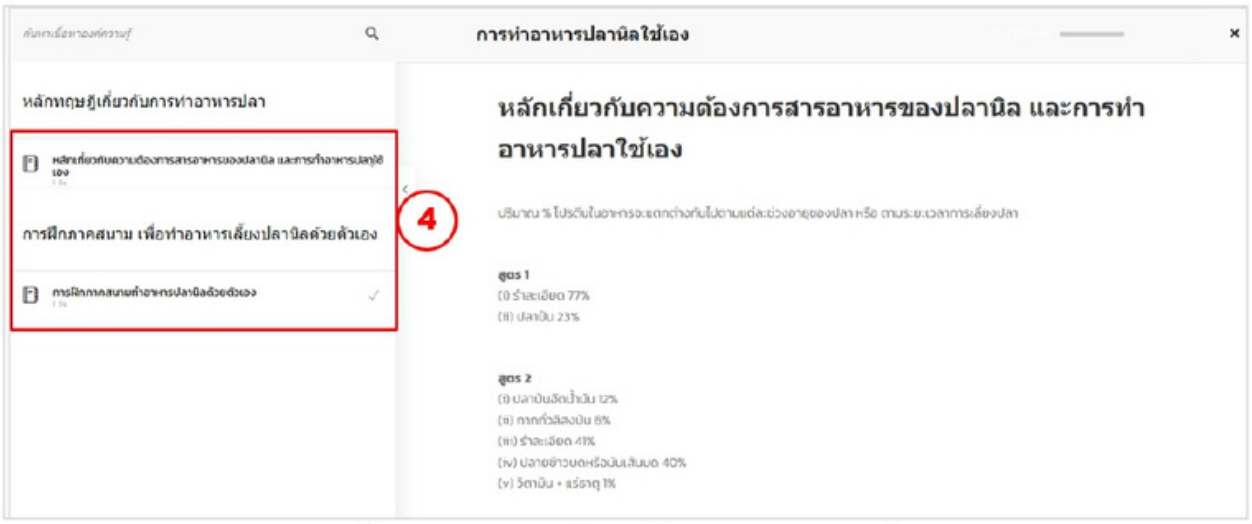
รูปที่ 46 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภทบทความ (ต่อ)

3) เลือกรับชมองค์ความรู้



รูปที่ 47 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภทบทความ (ต่อ)

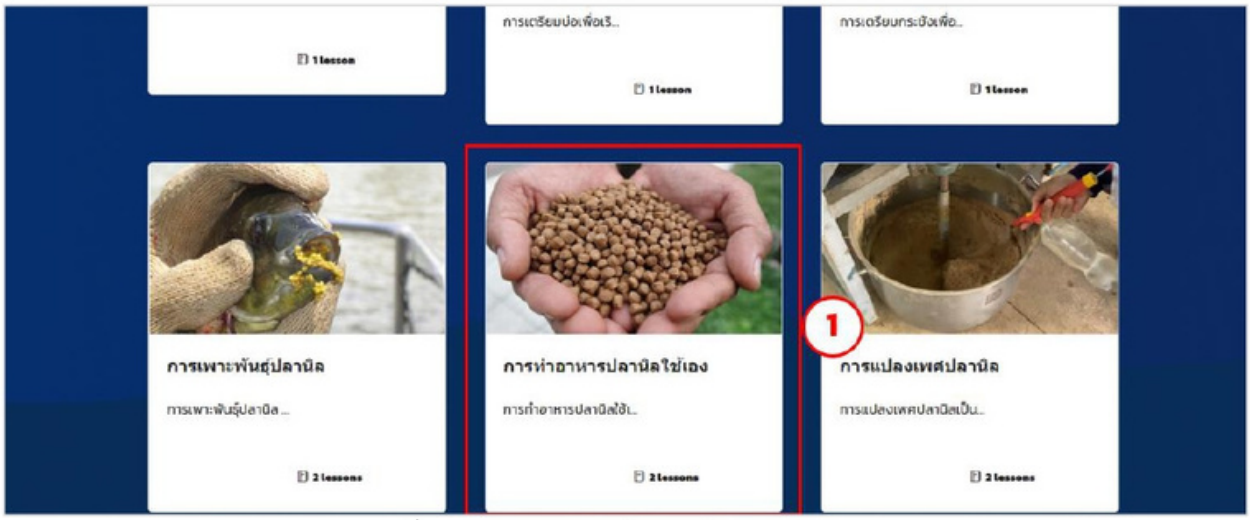
4) เลือกเรื่องที่ต้องการ



รูปที่ 48 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภทบทความ (ต่อ)

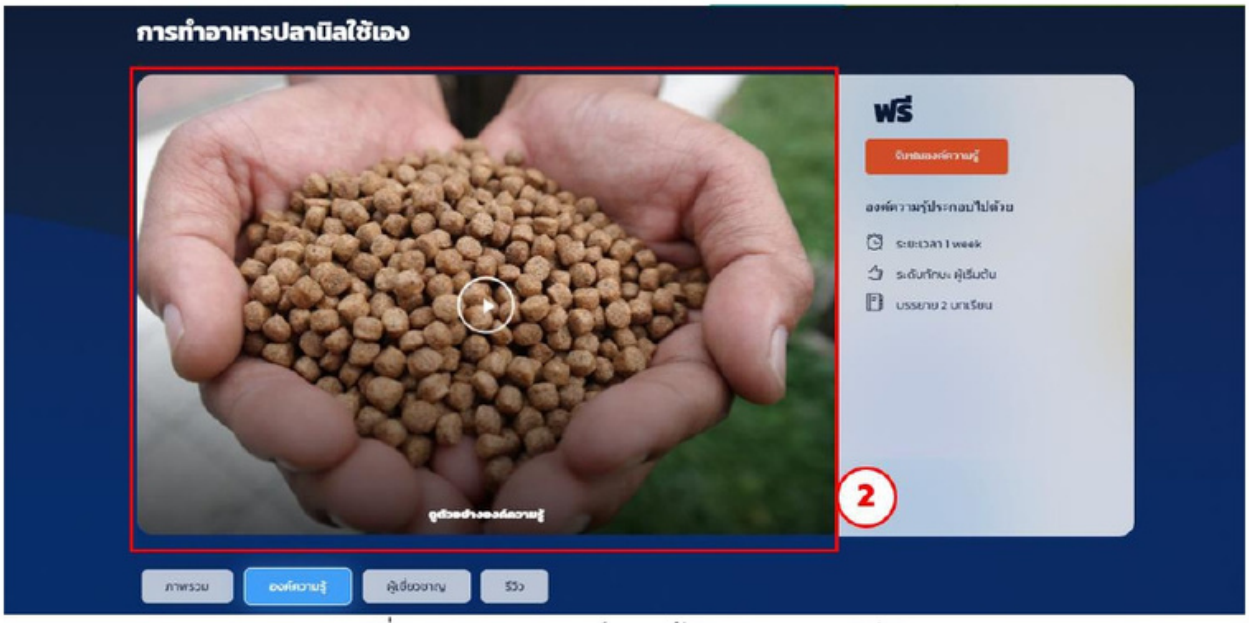
2.3.3.2 องค์ความรู้ประเภท VDO

1) เลือก องค์ความรู้



รูปที่ 49 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภท VDO

2) เลือก เล่น VDO



รูปที่ 50 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภท VDO (ต่อ)

2.3.3.3 องค์ความรู้ประเภท Virtual Reality (VR)

1) เลือก องค์ความรู้

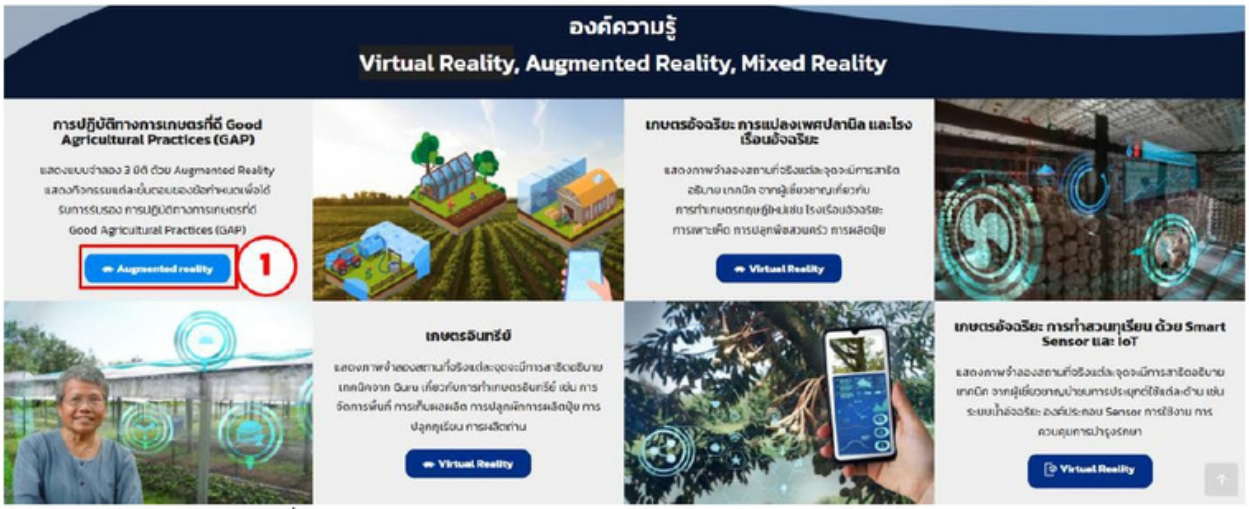
รูปที่ 51 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภท Virtual Reality (VR)

2) ใช้โทรศัพท์มือถือ สแกน QR Code

รูปที่ 52 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภท Virtual Reality (VR) (ต่อ)

2.3.3.4 องค์ความรู้ประเภท Augmented Reality (AR)

1) เลือก องค์ความรู้

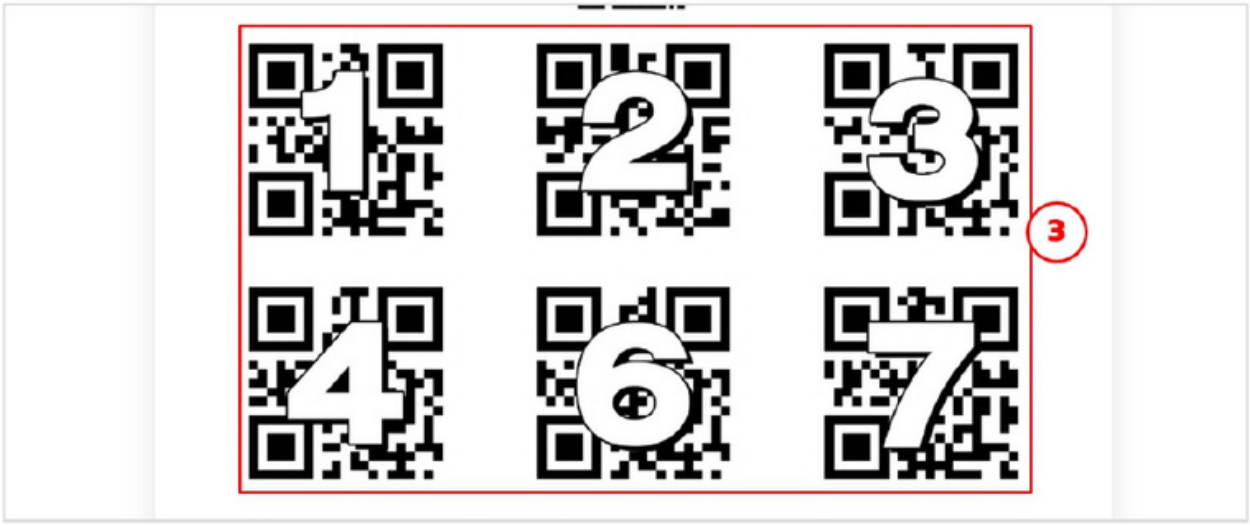


รูปที่ 53 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภท Augmented Reality (AR)

2) ใช้โทรศัพท์มือถือ สแกน QR Code เพื่อดาวน์โหลด แอปพลิเคชัน

รูปที่ 54 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภท Augmented Reality (AR) (ต่อ)

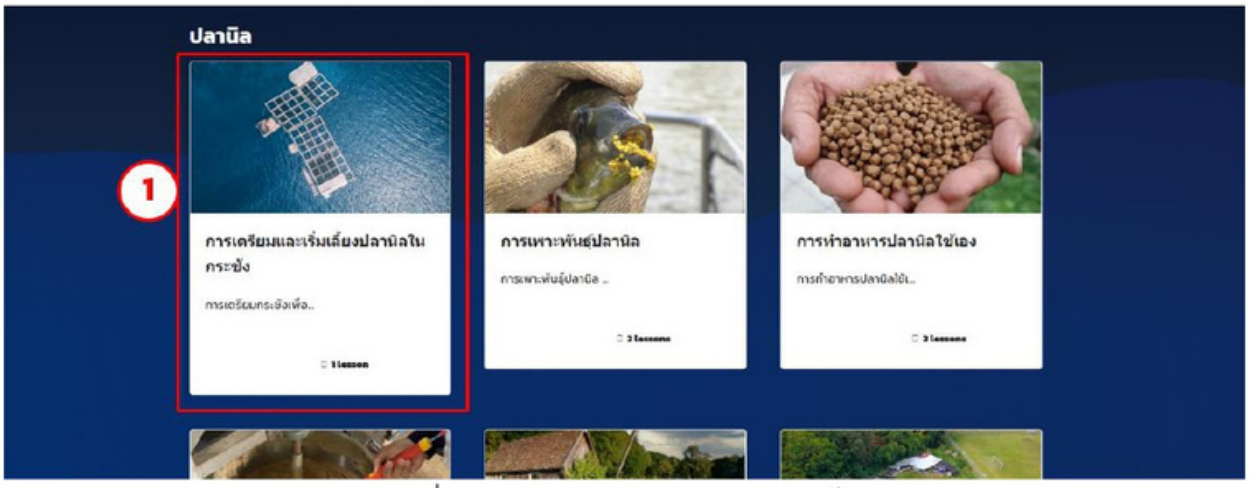
3) ใช้โทรศัพท์มือถือ สแกน QR Code เพื่อใช้งาน



รูปที่ 55 แสดงภาพองค์ความรู้ประเภท Augmented Reality (AR) (ต่อ)

2.4 การแสดงความคิดเห็น

1) เลือกองค์ความรู้



รูปที่ 56 แสดงภาพการแสดงความคิดเห็น

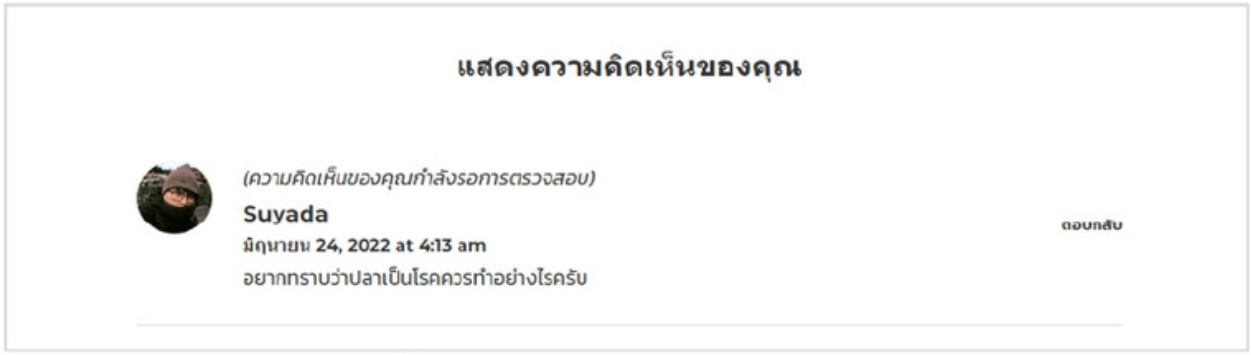
2) เลือกรับชมองค์ความรู้

รูปที่ 57 แสดงภาพการแสดงความคิดเห็น (ต่อ)

3) แสดงความคิดเห็นในช่องความคิดเห็น และเลือกแสดงความคิดเห็น

รูปที่ 58 แสดงภาพการแสดงความคิดเห็น (ต่อ)

4) ระบบแสดงความคิดเห็นที่ได้ทำการบันทึกไป

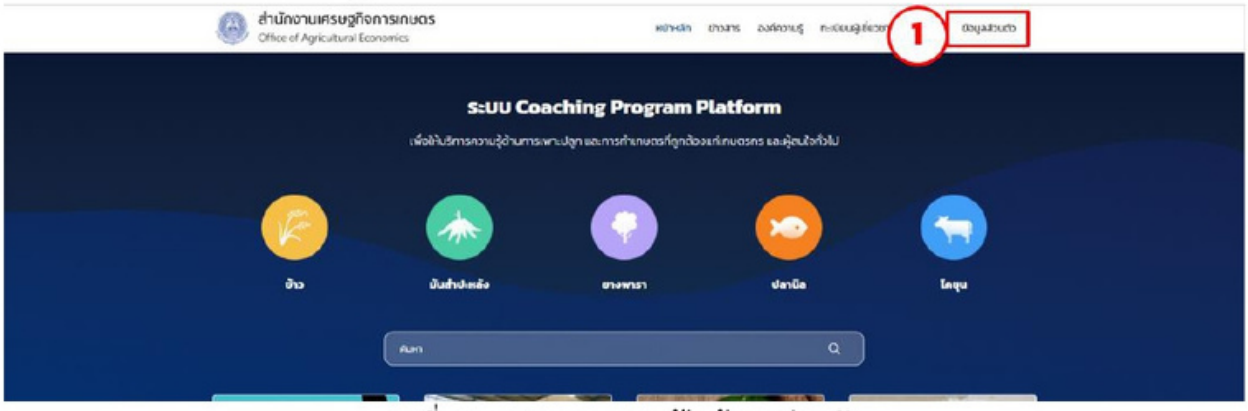


รูปที่ 59 แสดงภาพการแสดงความคิดเห็น (ต่อ)

2.5 ข้อมูลส่วนตัว

2.5.1 การแก้ไขข้อมูลส่วนตัว

1) เลือกข้อมูลส่วนตัว

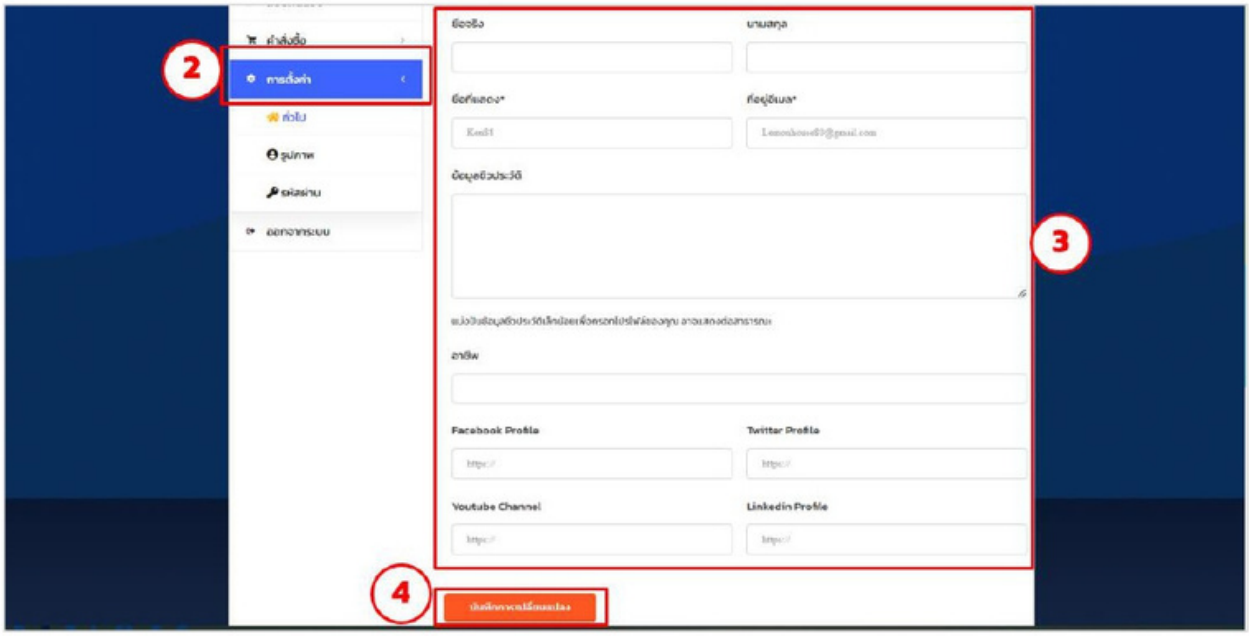


รูปที่ 60 แสดงภาพการแก้ไขข้อมูลส่วนตัว

2) เลือกการตั้งค่า

3) แก้ไขข้อมูล

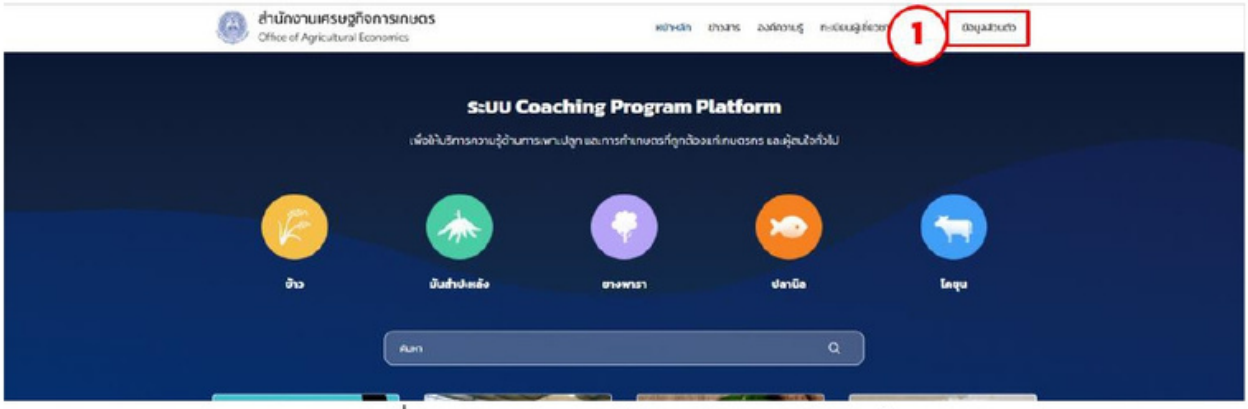
4) เลือกบันทึกการเปลี่ยนแปลง



รูปที่ 61 แสดงภาพการแก้ไขข้อมูลส่วนตัว (ต่อ)

2.5.2 ประวัติการรับชมองค์ความรู้

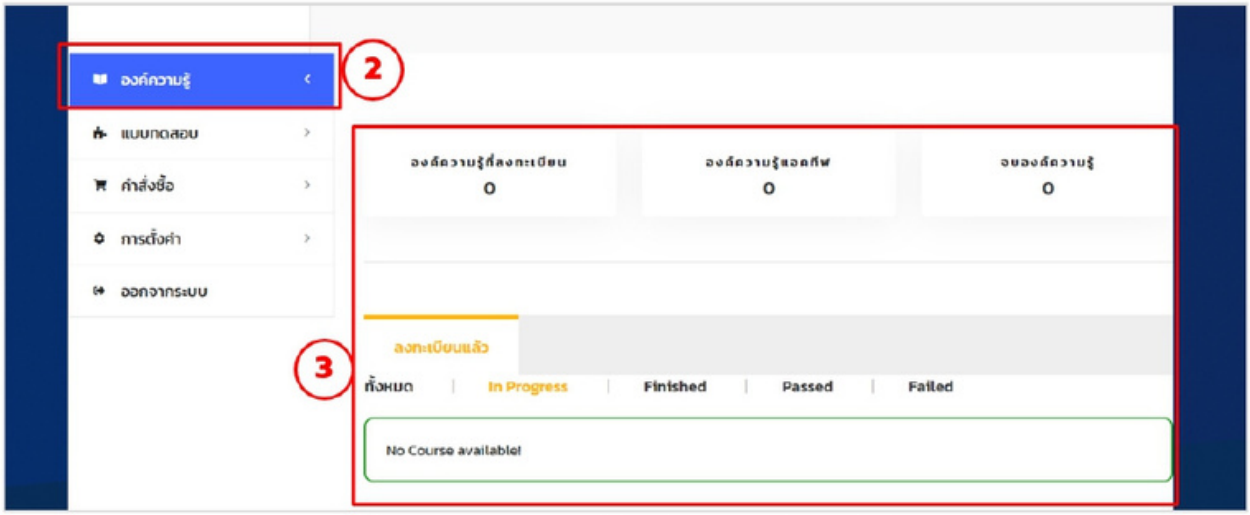
1) เลือกข้อมูลส่วนตัว



รูปที่ 62 แสดงภาพประวัติการรับชมองค์ความรู้

2) เลือกองค์ความรู้

3) ระบบแสดงประวัติ



รูปที่ 63 แสดงภาพประวัติการรับชมองค์ความรู้ (ต่อ)

2.6 การตอบข้อคิดเห็น (ผู้เชี่ยวชาญ)

1) เลือกการแจ้งเตือนข้อความ

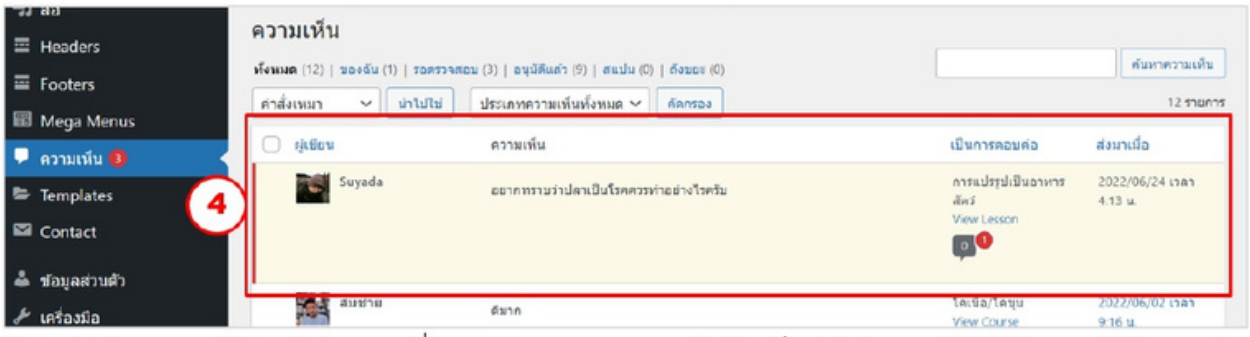
รูปที่ 64 แสดงภาพการตอบข้อคิดเห็น

2) ระบุรหัสผ่านอีกครั้ง

3) เลือกเข้าสู่ระบบ

รูปที่ 65 แสดงภาพการตอบข้อคิดเห็น (ต่อ)

4) เลือกเมนูความเห็น จะแสดงข้อความของผู้แสดงความคิดเห็น

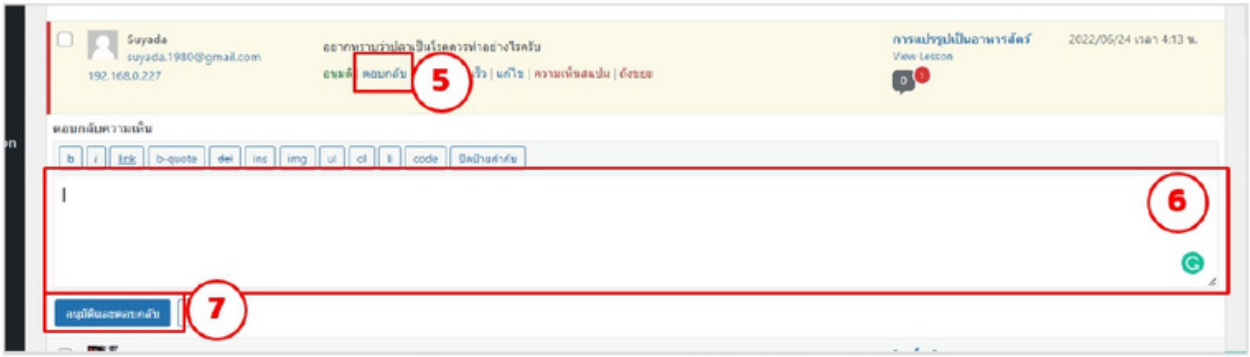


รูปที่ 66 แสดงภาพการตอบข้อคิดเห็น (ต่อ)

5) นำเมาส์ไปบริเวณข้อความ จะแสดงตัวเลือกคำสั่ง เลือกตอบกลับ

6) ตอบคำถามในช่อง

7) เลือกอนุมัติและตอบกลับ



รูปที่ 67 แสดงภาพการตอบข้อคิดเห็น (ต่อ)

2.7 การจัดการองค์ความรู้

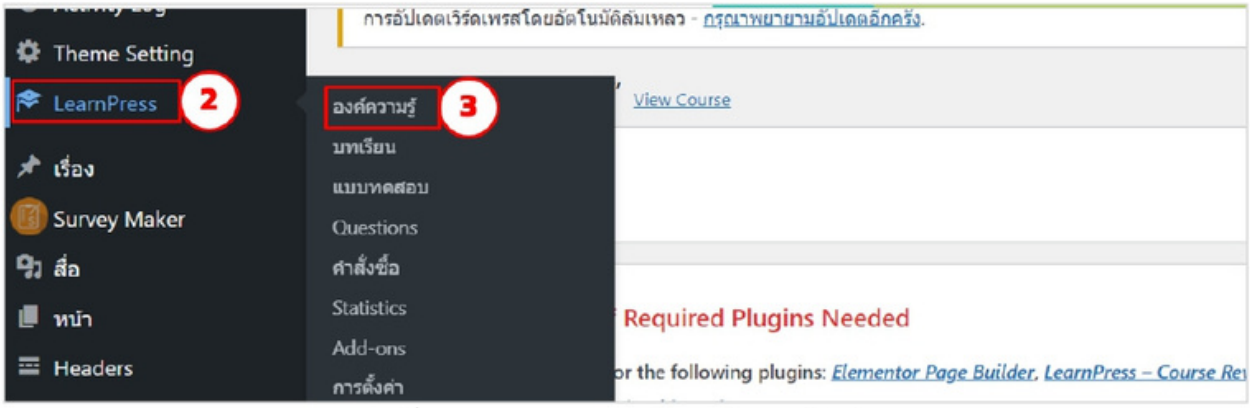
2.7.1 การสร้างองค์ความรู้ ประเภทบทความและ VDO

1) เลือกสำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร และเลือกแผงควบคุม

รูปที่ 68 แสดงภาพการสร้างองค์ความรู้

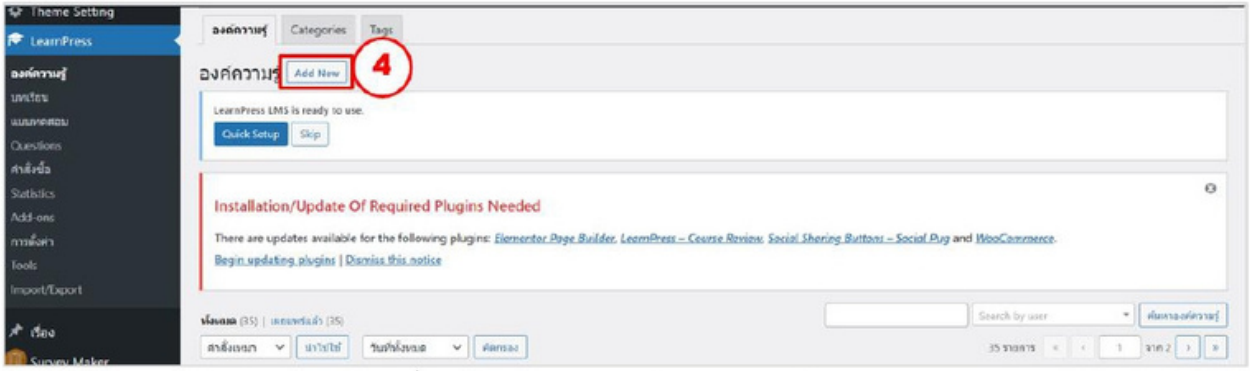
2) เลือก LearnPress

3) เลือกองค์ความรู้



รูปที่ 69 แสดงภาพการสร้างองค์ความรู้ (ต่อ)

4) เลือก Add New

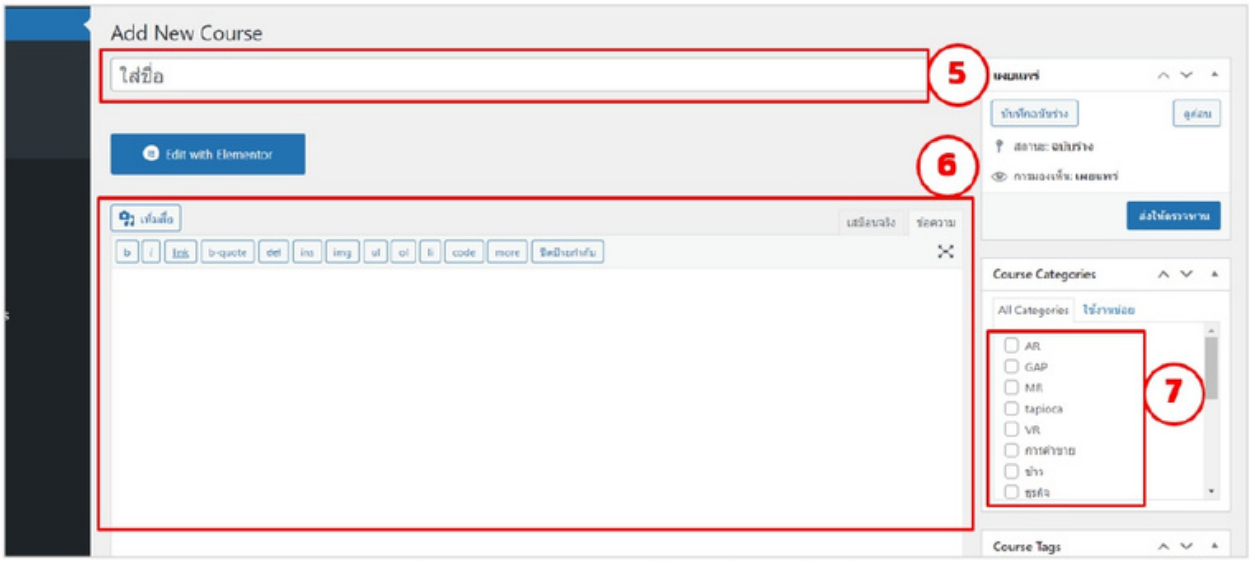


รูปที่ 70 แสดงภาพการสร้างองค์ความรู้ (ต่อ)

5) ระบุหัวเรื่อง

6) ระบุเนื้อหาของเรื่อง

7) เลือก หมวดหมู่ (สามารถเลือกได้มากกว่า 1 หมวด)

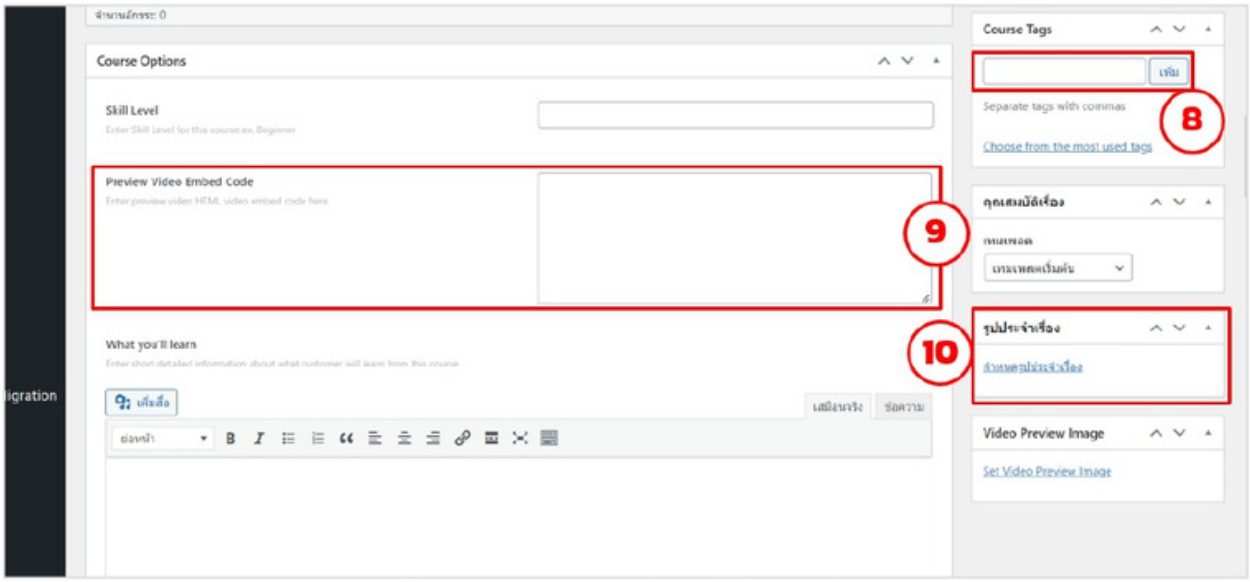


รูปที่ 71 แสดงภาพการสร้างองค์ความรู้ (ต่อ)

8) ระบุคำที่ใช้ในการ Tags

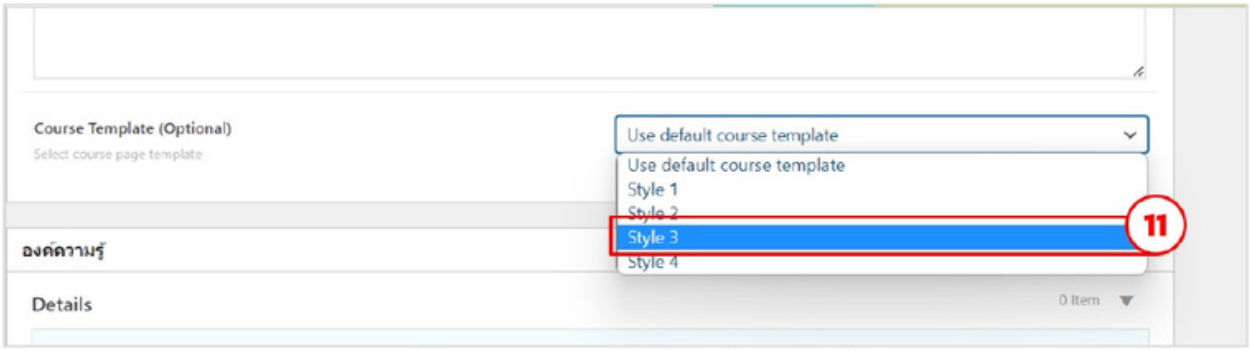
9) แนบ VDO

10) เลือกรูปประจำเรื่อง



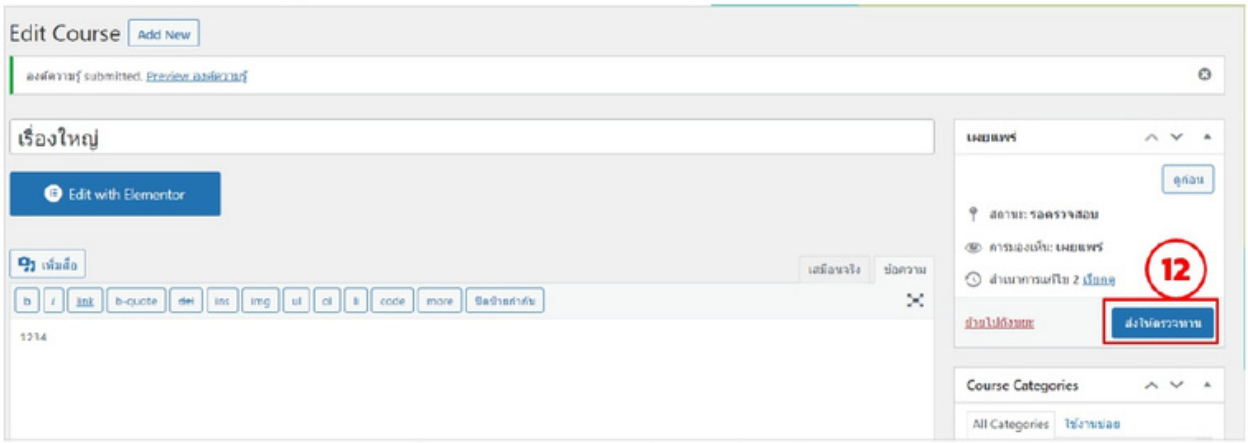
รูปที่ 72 แสดงภาพการสร้างองค์ความรู้ (ต่อ)

11) เลือก Course Template เป็น Style 3



รูปที่ 73 แสดงภาพการสร้างองค์ความรู้ (ต่อ)

12) ระบุหัวเรื่อง (ใช้ชื่อเดียวกับหัวเรื่องด้านบน) และ Enter



รูปที่ 74 แสดงภาพการสร้างองค์ความรู้ (ต่อ)

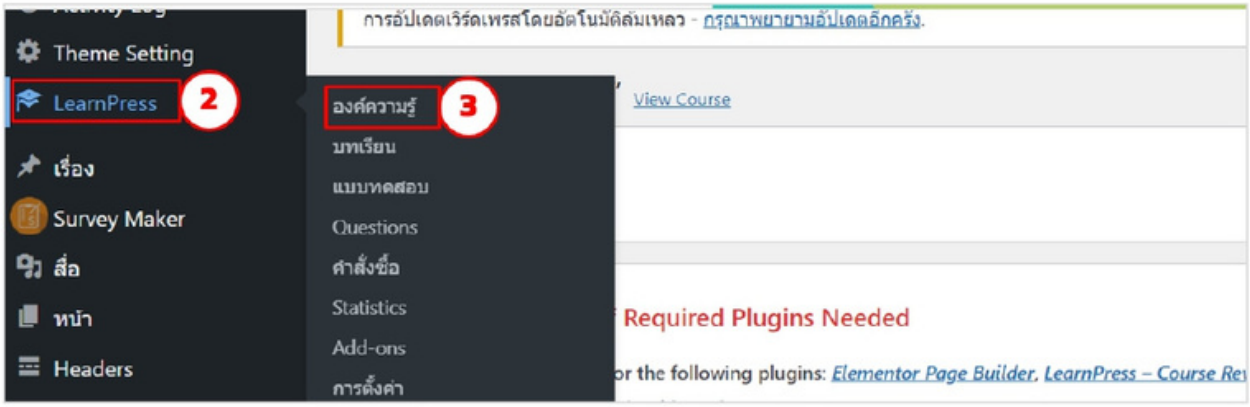
2.7.2 การแก้ไของค์ความรู้

1) เลือกสำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร และเลือกแผงควบคุม

รูปที่ 75 แสดงภาพการแก้ไของค์ความรู้

2) เลือก Learn Press

3) เลือกองค์ความรู้



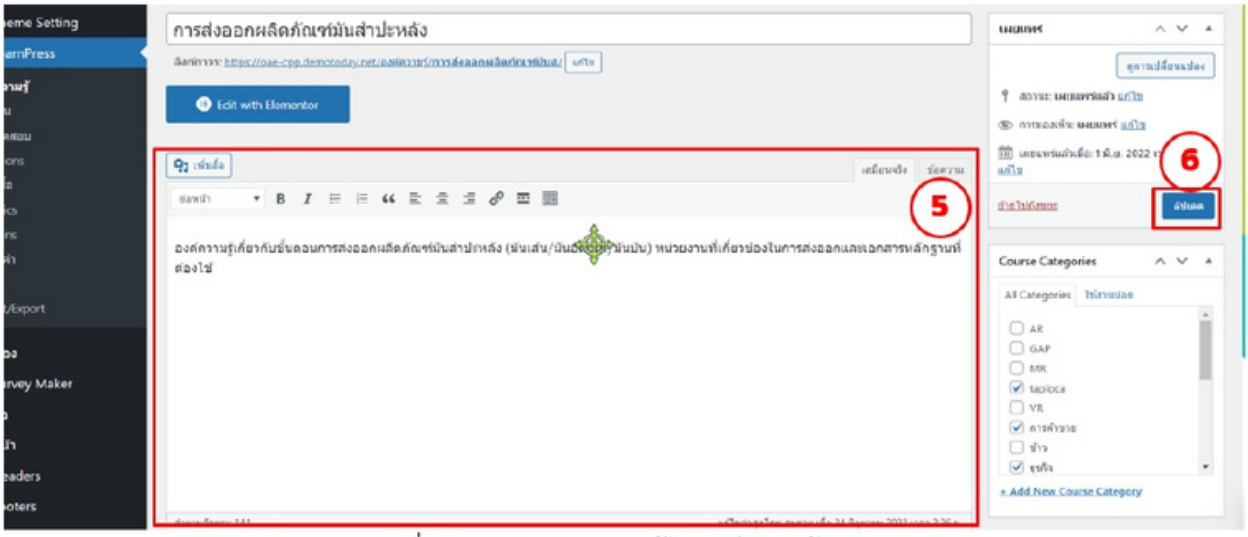
รูปที่ 76 แสดงภาพการแก้ไของค์ความรู้ (ต่อ)

4) นำเมาส์ไปบริเวณหัวข้อ จะแสดงคำสั่ง เลือกแก้ไข

รูปที่ 77 แสดงภาพการแก้ไของค์ความรู้ (ต่อ)

5) ทำการแก้ไขเรื่อง

6) เลือกอัปเดต (เมื่อแก้ไขเสร็จ)



รูปที่ 78 แสดงภาพการแก้ไของค์ความรู้ (ต่อ)

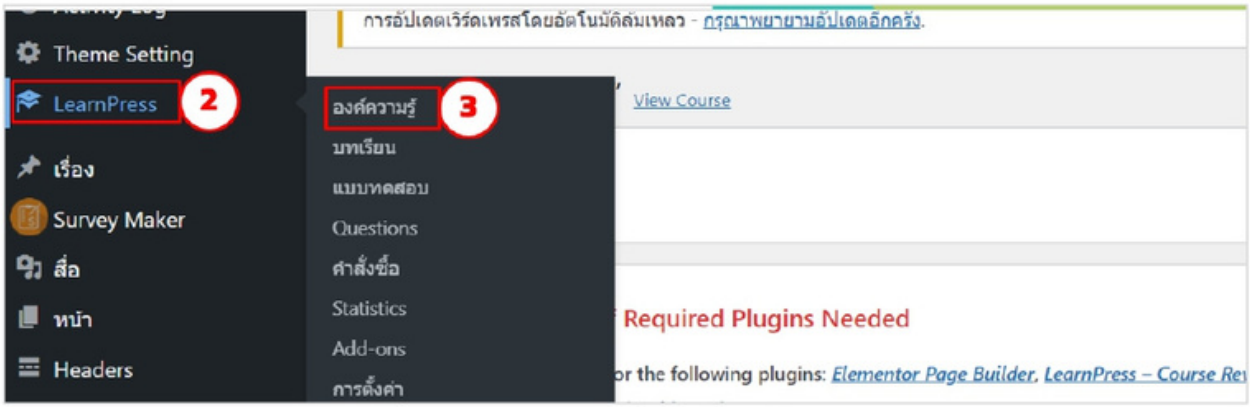
2.7.3 การสร้างองค์ความรู้ ที่มีเรื่องย่อย

1) เลือกสำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร และเลือกแผงควบคุม

รูปที่ 79 แสดงภาพการเพิ่มองค์ความรู้ย่อย

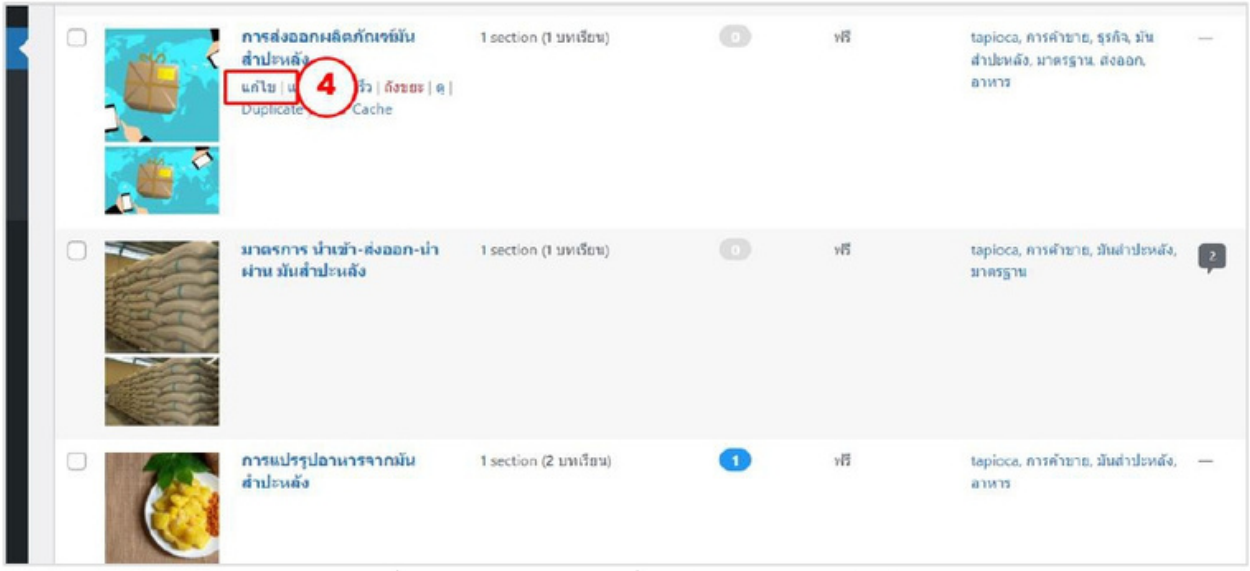
2) เลือก Learn Press

3) เลือกองค์ความรู้



รูปที่ 80 แสดงภาพการเพิ่มองค์ความรู้ย่อย (ต่อ)

4) เลือกบริเวณหัวข้อ จะแสดงคำสั่ง เลือกแก้ไข

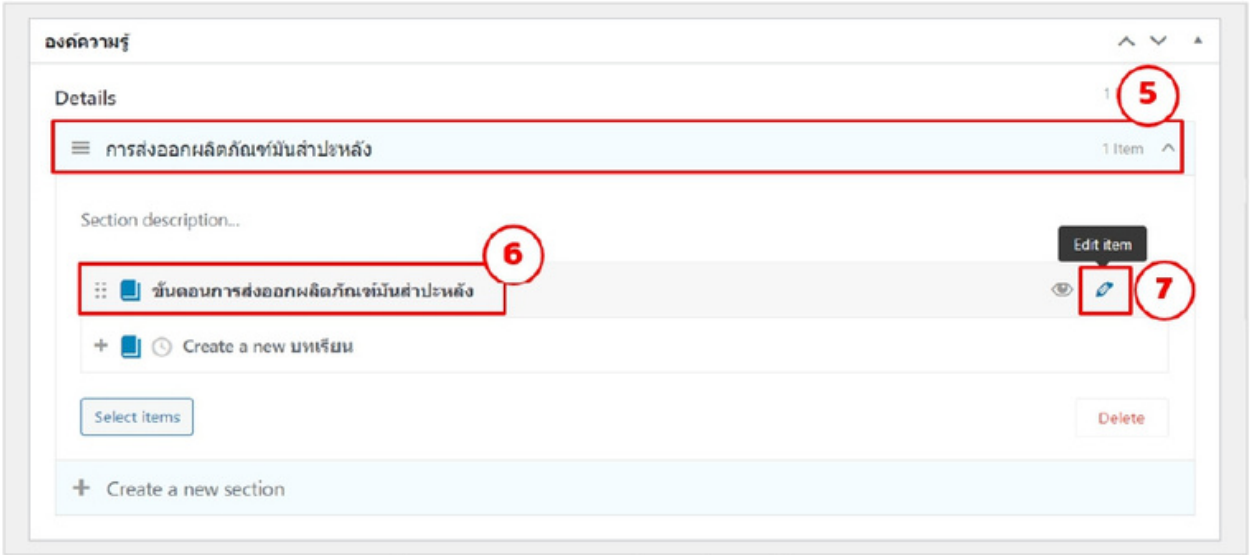


รูปที่ 81 แสดงภาพการเพิ่มองค์ความรู้ย่อย (ต่อ)

5) ระบุหัวเรื่อง (ใช้หัวเรื่องเดียวกัน) และ Enter

6) ระบุเรื่องย่อย และ Enter

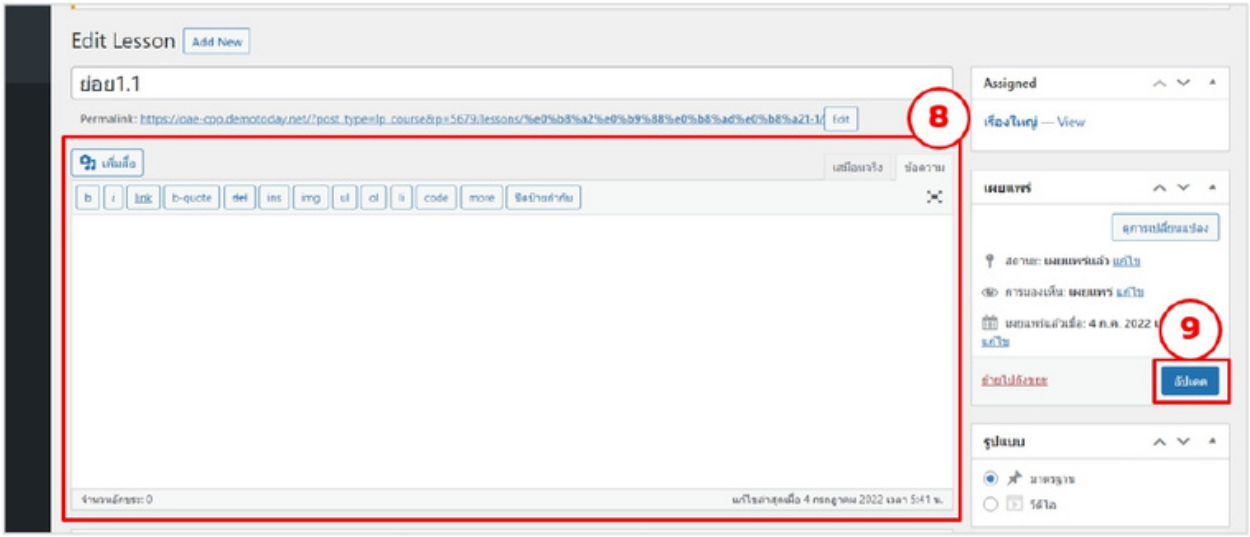
7) เลือก Edit Item



รูปที่ 82 แสดงภาพการเพิ่มองค์ความรู้ย่อย (ต่อ)

8) ระบุรายละเอียดของเรื่อง

9) แนบ VDO



รูปที่ 83 แสดงภาพการเพิ่มองค์ความรู้ย่อย (ต่อ)

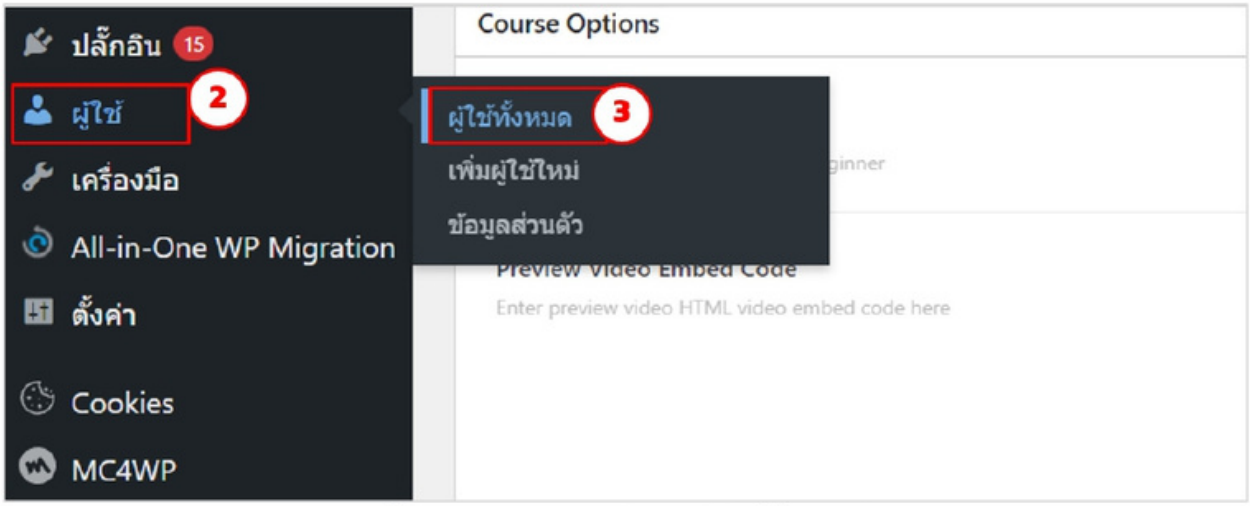
2.7.4 การกำหนดสิทธิผู้ใช้งาน

1) เลือกสำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร และเลือกแผงควบคุม

รูปที่ 84 แสดงภาพการกำหนดสิทธิผู้ใช้งาน

2) เลือก ผู้ใช้

3) เลือกผู้ใช้ทั้งหมด

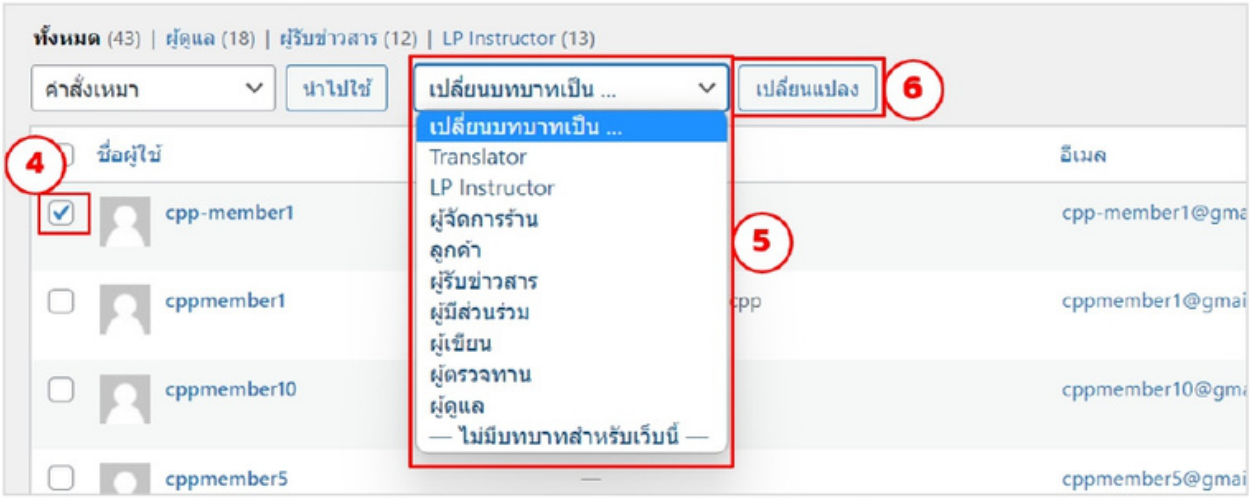


รูปที่ 85 แสดงภาพการกำหนดสิทธิผู้ใช้งาน (ต่อ)

4) ทำเครื่องหมายหน้าชื่อผู้ใช้งานที่ต้องการกำหนดสิทธิ

5) เลือกบทบาท

6) เลือกเปลี่ยนแปลง



รูปที่ 86 แสดงภาพการกำหนดสิทธิผู้ใช้งาน (ต่อ)

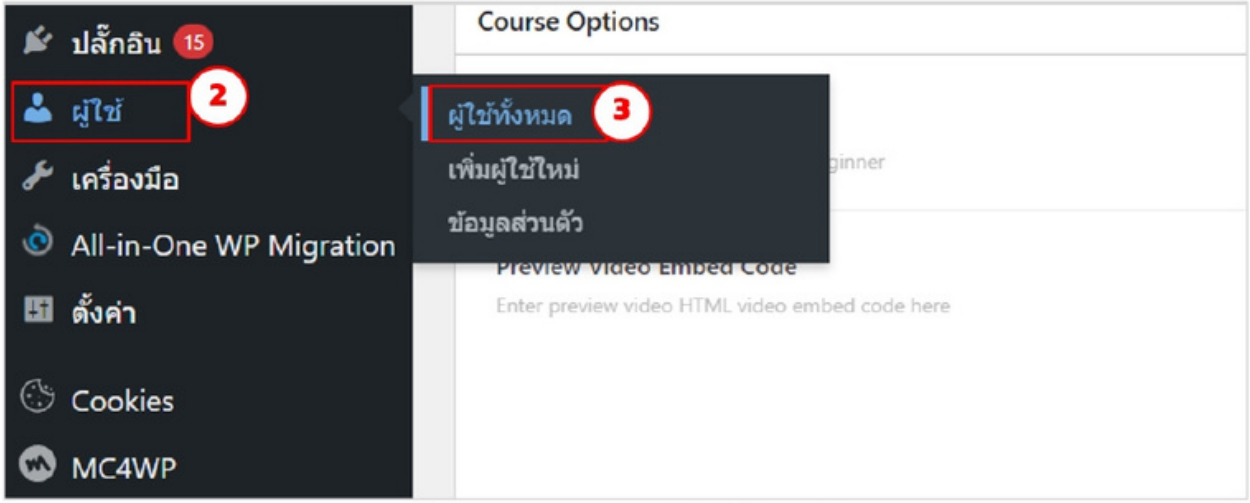
2.7.5 การแก้ไขผู้ใช้งาน

1) เลือกสำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร และเลือกแผงควบคุม

รูปที่ 87 แสดงภาพการแก้ไขผู้ใช้งาน

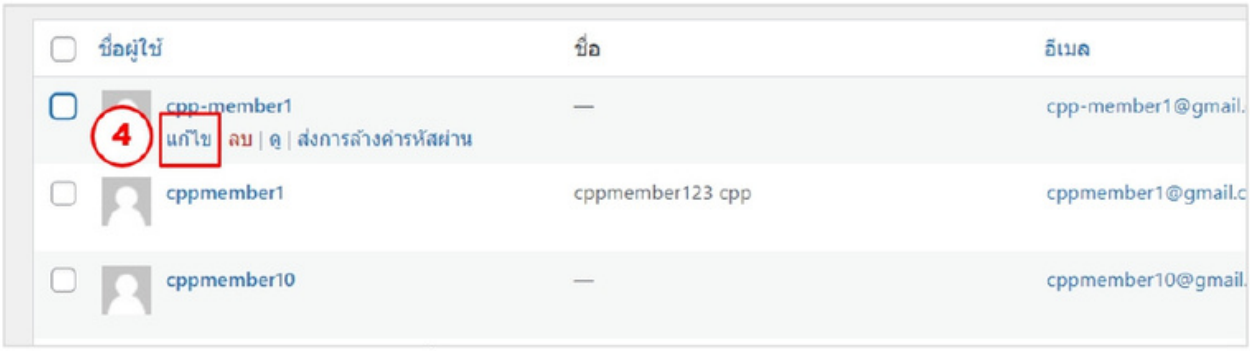
2) เลือก ผู้ใช้

3) เลือกผู้ใช้ทั้งหมด



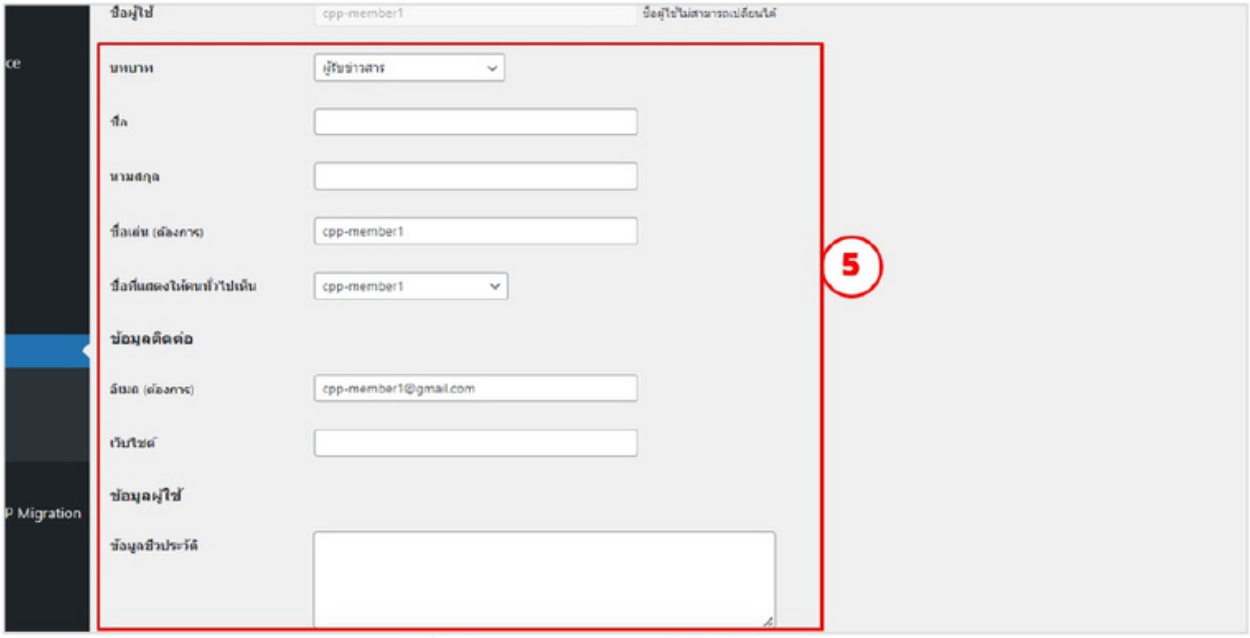
รูปที่ 88 แสดงภาพการแก้ไขผู้ใช้งาน (ต่อ)

4) นำเมาส์มาบริเวณชื่อ ระบบจะแสดงคำสั่ง เลือกแก้ไข



รูปที่ 89 แสดงภาพการแก้ไขผู้ใช้งาน (ต่อ)

5) แก้ไขข้อมูล



รูปที่ 90 แสดงภาพการแก้ไขผู้ใช้งาน (ต่อ)

6) เลือกอัปเดตผู้ใช้

รูปที่ 91 แสดงภาพการแก้ไขผู้ใช้งาน (ต่อ)

2.8 การใช้งาน Mobile Application

2.8.1 การดาวน์โหลดแอปพลิเคชัน CPP บน Play Store และ App Store

1) สามารถดาวน์โหลดได้โดยแสกน QR Code

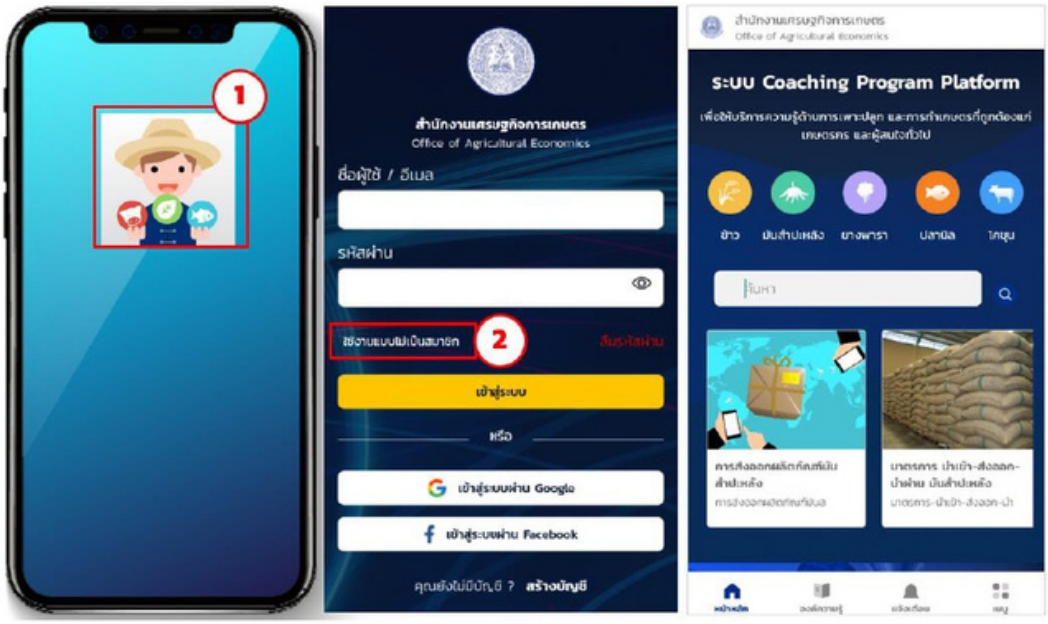
ANDROID APP ON Google play

Download on the App Store

รูปที่ 92 แสดง QR Code แอปพลิเคชัน CPP

8.8.2 การเข้าใช้งาน

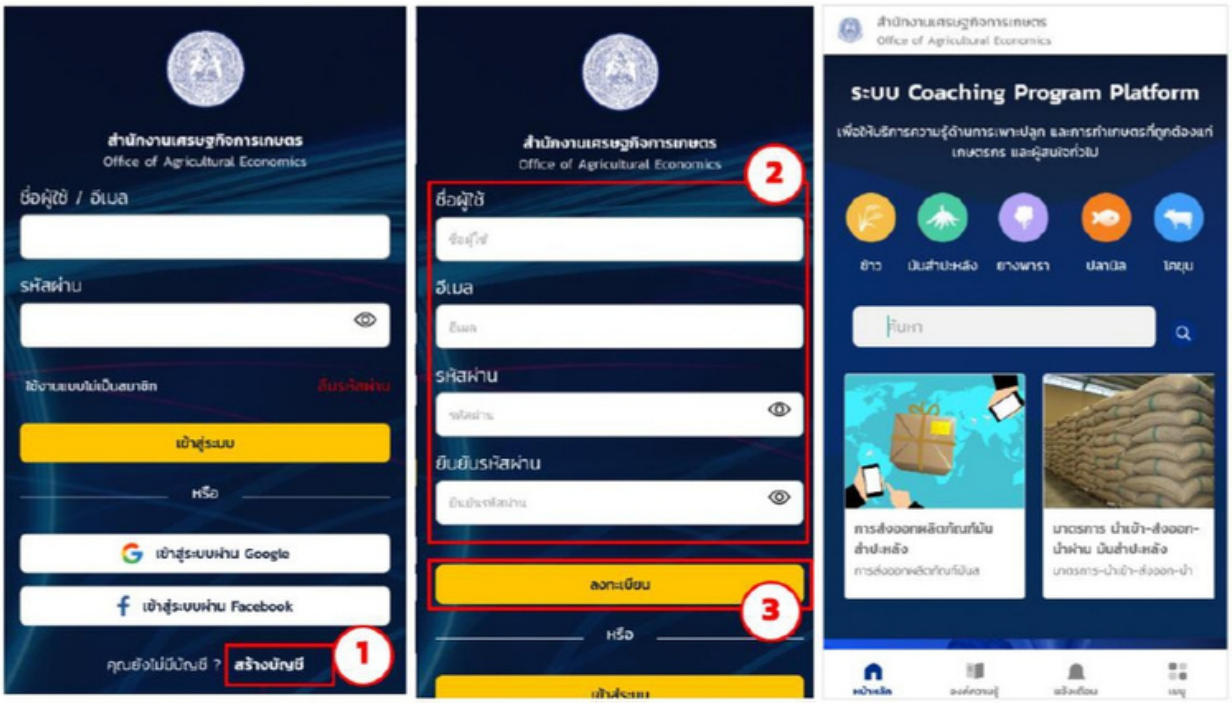
1) เลือกไอคอนแอปพลิเคชัน
2) เลือกใช้งานแบบไม่เป็นสมาชิก



รูปที่ 93 แสดงภาพการเข้าใช้งานแบบไม่เป็นสมาชิก

2.8.3 การลงทะเบียน (สมัครสมาชิก)

1) เลือกสร้างบัญชี
2) ระบุชื่อผู้ใช้ อีเมล และรหัสผ่าน
3) เลือกลงทะเบียน

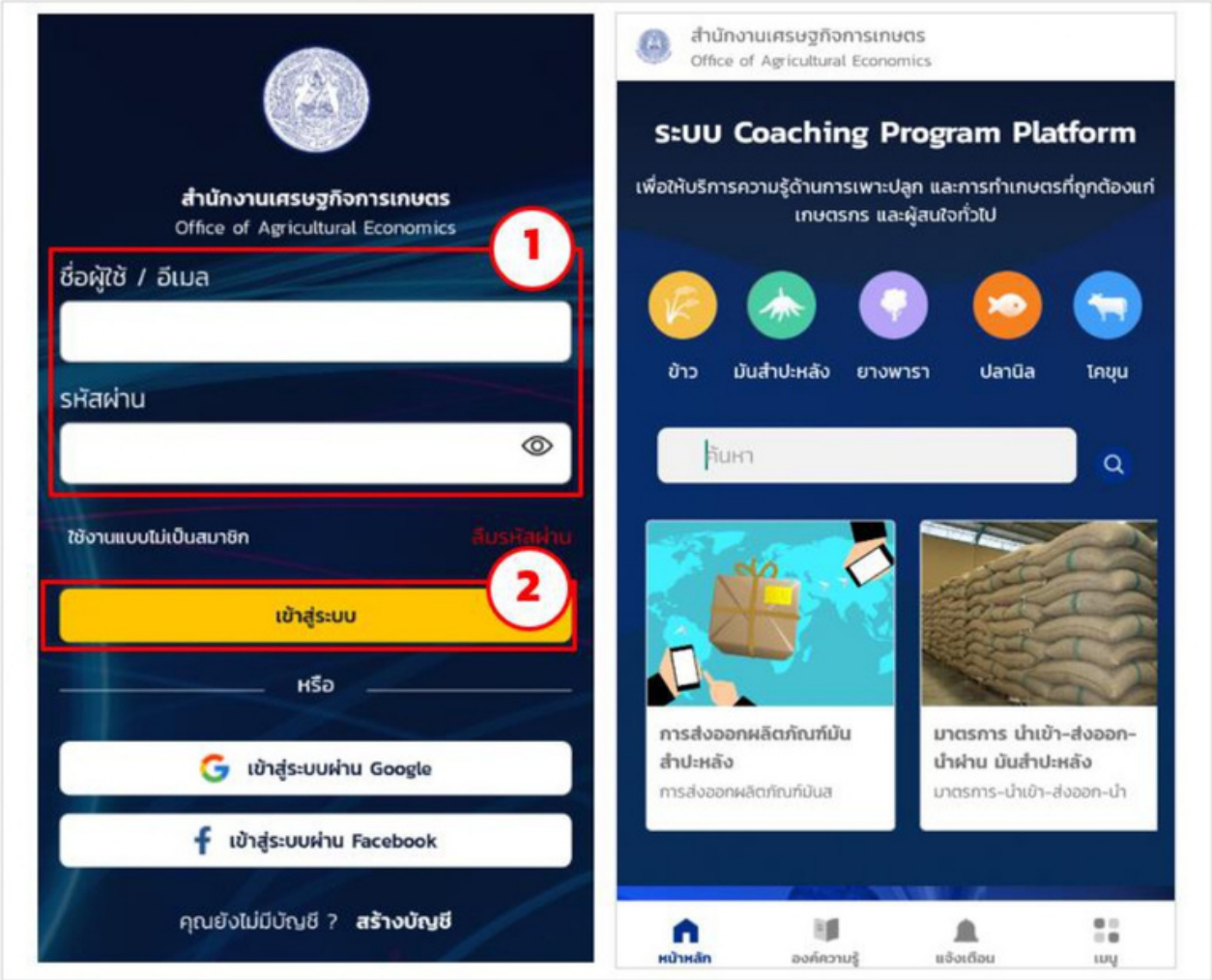


รูปที่ 94 แสดงภาพการลงทะเบียน (สมัครสมาชิก)

2.8.4 การลงชื่อเข้าใช้งาน ผ่านบัญชีของระบบ

1) ระบุชื่อผู้ใช้งาน และรหัสผ่าน

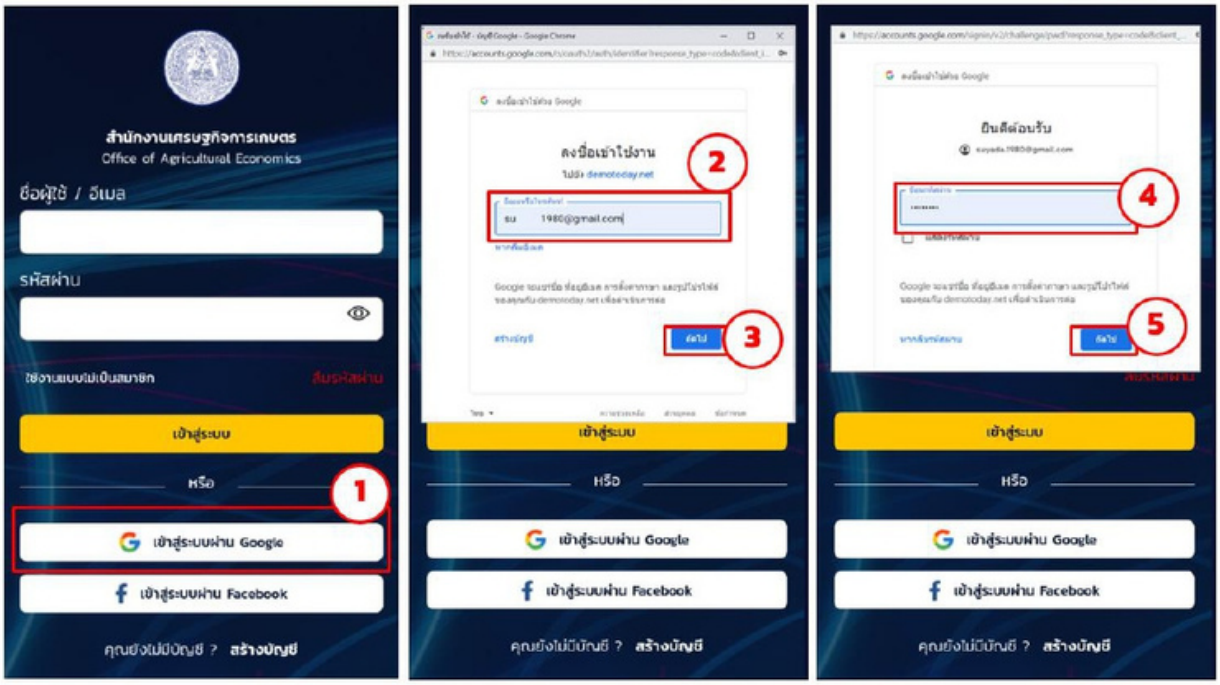
2) เลือกเข้าสู่ระบบ



รูปที่ 95 แสดงภาพการลงชื่อเข้าใช้งาน ผ่านบัญชีของระบบ

2.8.5 การลงชื่อเข้าใช้งาน ผ่านบัญชี Google

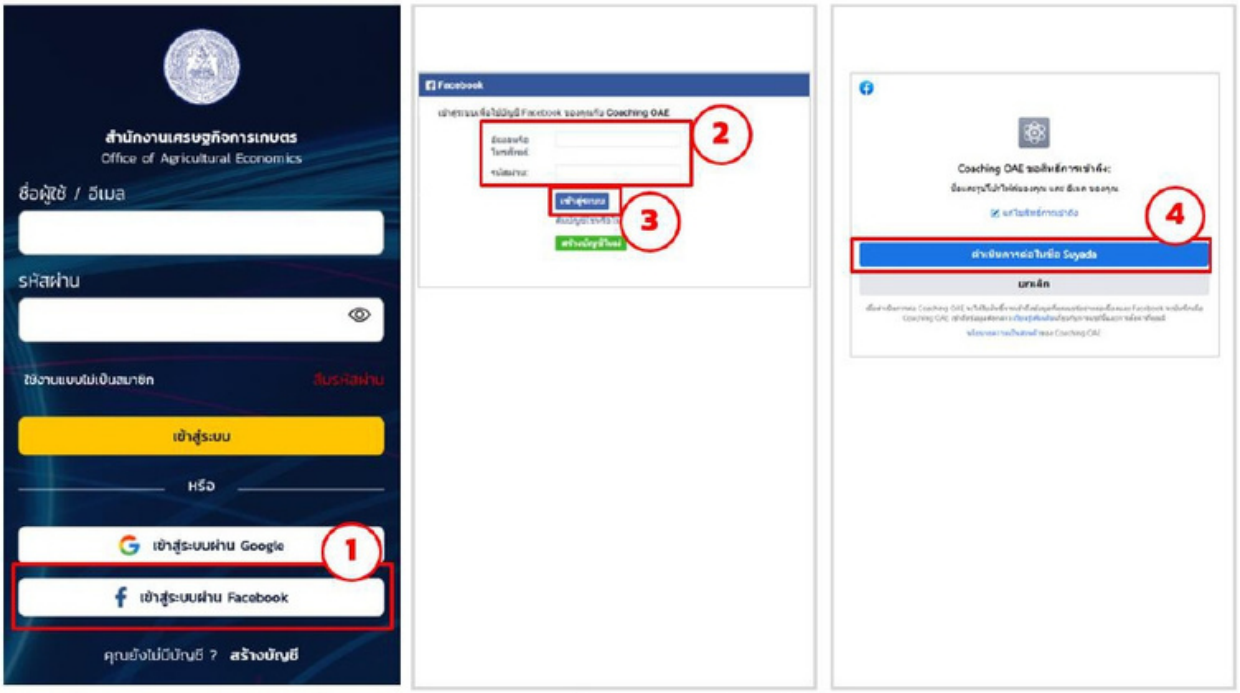
1) เลือก เข้าสู่ระบบผ่าน Google
2) ระบุอีเมล
3) เลือกถัดไป
4) ระบุรหัสผ่าน
5) เลือกถัดไป



รูปที่ 96 แสดงภาพการลงชื่อเข้าใช้งาน ผ่านบัญชี Google

2.8.6 การลงชื่อเข้าใช้งาน ผ่านบัญชีของระบบ

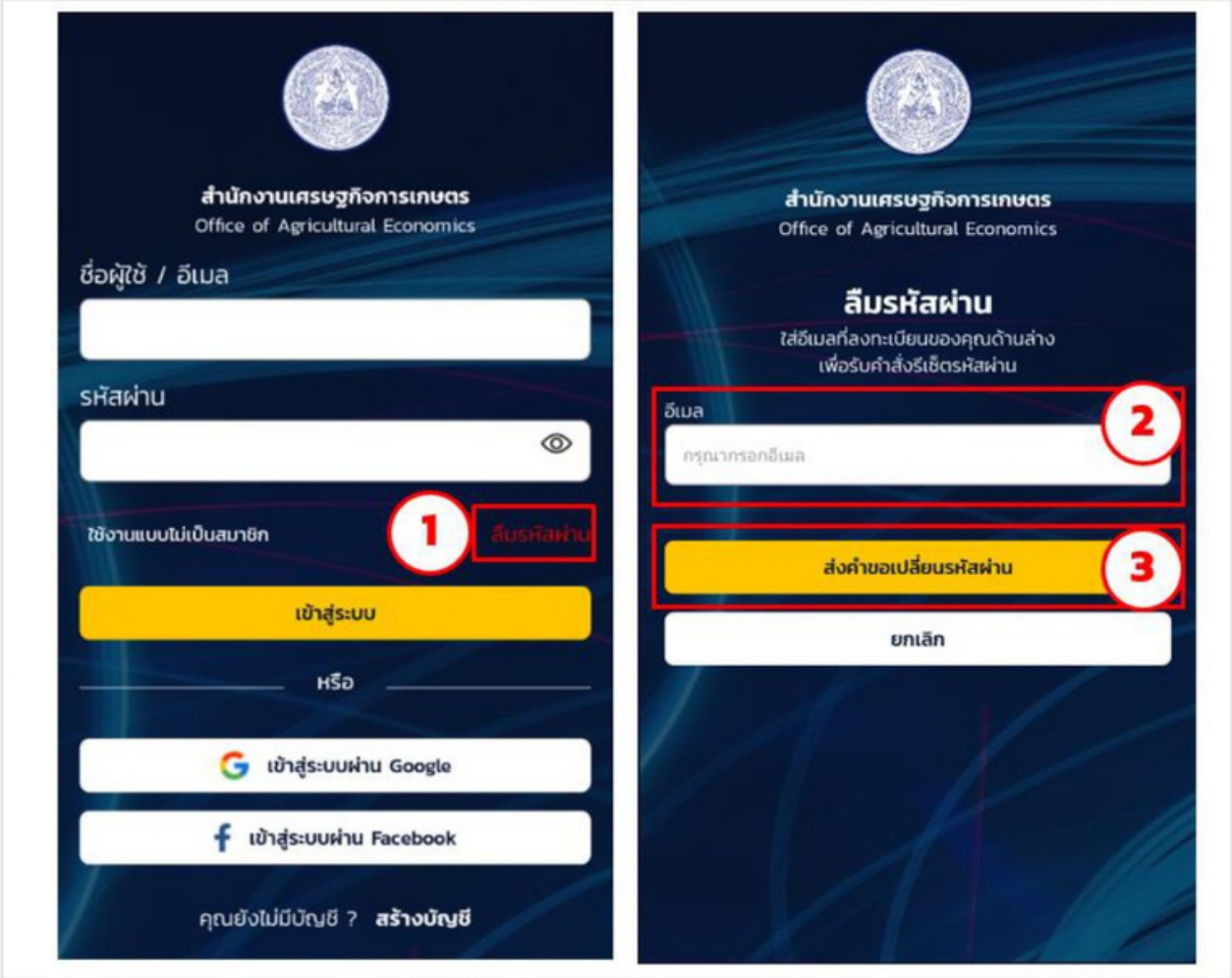
1) เลือก เข้าสู่ระบบผ่าน Facebook
2) ระบุอีเมล และรหัสผ่าน
3) เลือกเข้าสู่ระบบ
4) เลือกดำเนินการต่อ



รูปที่ 97 แสดงภาพการลงชื่อเข้าใช้งาน ผ่านบัญชี Facebook

2.8.7 การลืมรหัสผ่าน

1) เลือกลืมรหัสผ่าน
2) ระบุอีเมล
3) เลือกส่งคำขอเปลี่ยนรหัสผ่าน

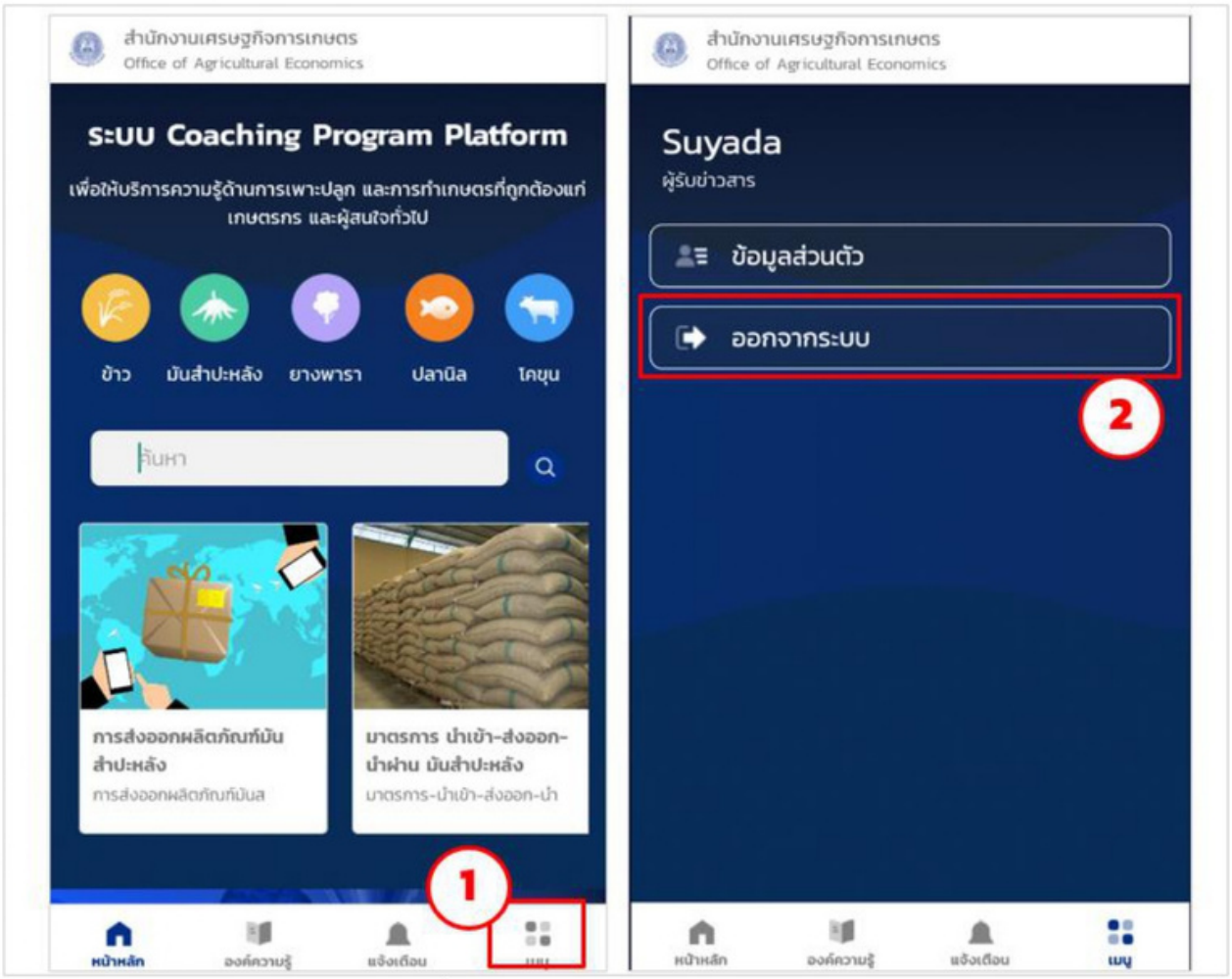


รูปที่ 98 แสดงภาพการลืมรหัสผ่าน

2.8.8 การออกจากระบบ

1) เลือกเมนู

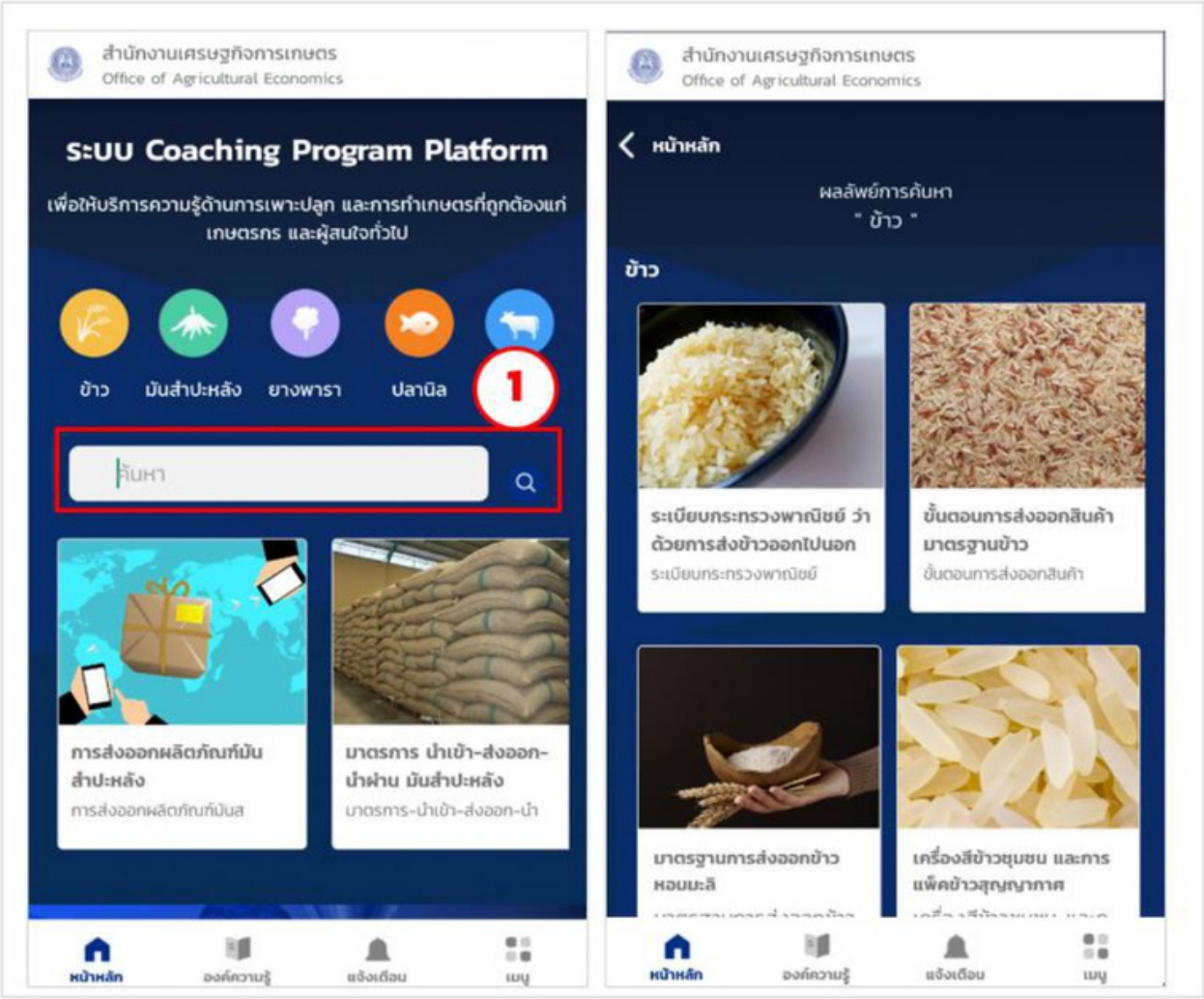
2) เลือกออกจากระบบ



รูปที่ 99 แสดงภาพการออกจากระบบ

2.8.9 การค้นหาองค์ความรู้

1) ระบุเรื่องที่ต้องการค้นหา

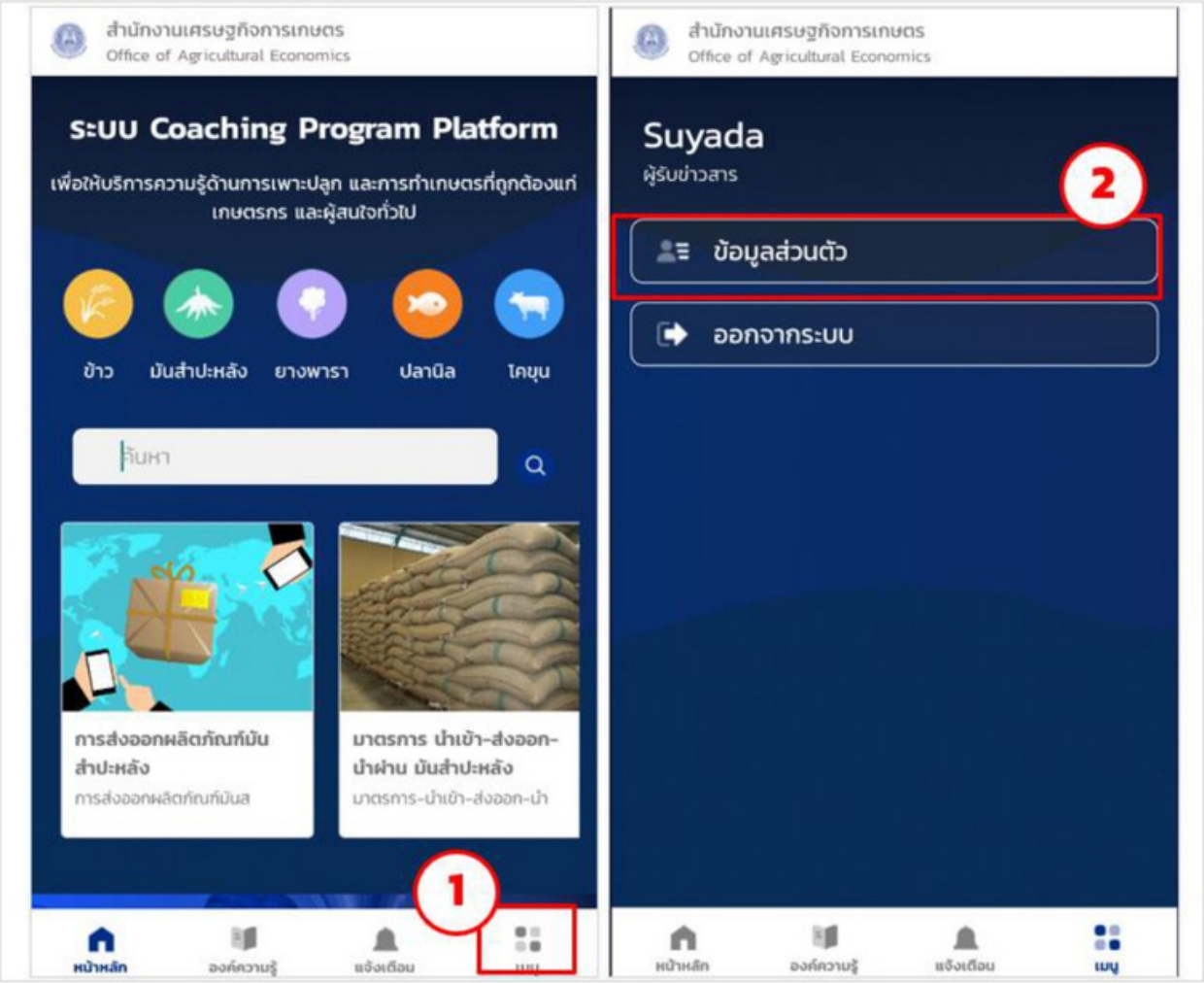


รูปที่ 100 แสดงภาพการค้นหาองค์ความรู้

2.8.10 การแก้ไขข้อมูลส่วนตัว

1) เลือกเมนู

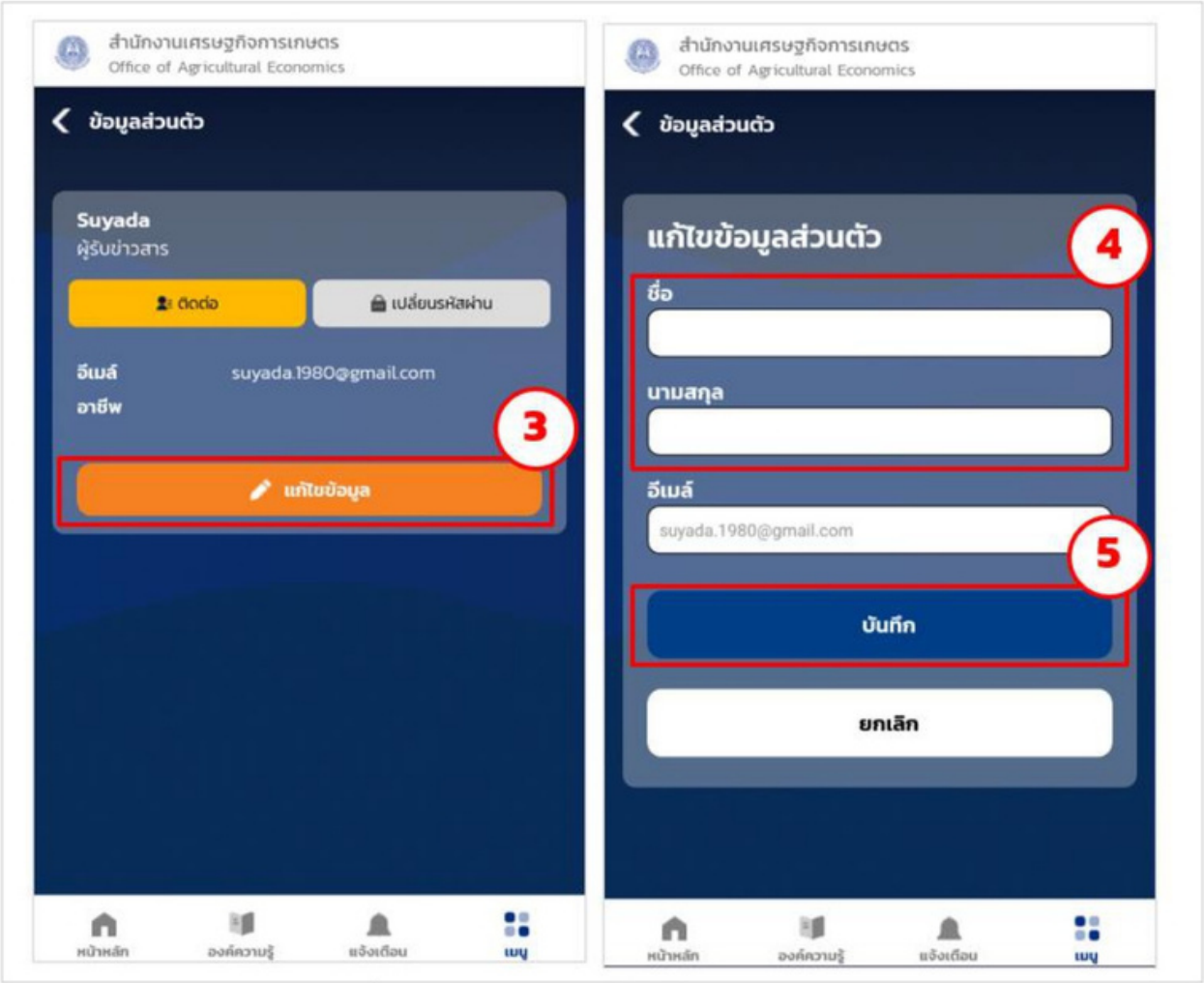
2) เลือกข้อมูลส่วนตัว



รูปที่ 101 แสดงภาพการแก้ไขข้อมูลส่วนตัว

3) เลือกแก้ไขข้อมูล

4) แก้ไขข้อมูล เลือกบันทึก



รูปที่ 102 แสดงภาพการแก้ไขข้อมูลส่วนตัว (ต่อ)

2.8.11 การใช้งานองค์ความรู้ประเภท Virtual Reality (VR)

ผู้ใช้งานจำเป็นต้อง Download Application “CPP” โดยสามารถ Download ได้ที่ Google Play หรือ App Store

การใช้งานสามารถเลือกองค์ความรู้ Virtual Reality (VR) ได้จากหน้าหลัก

1. Augmented Reality เพื่อเข้าใช้งานองค์ความรู้ Augmented Reality (AR)
2. Virtual Reality เพื่อเข้าใช้งานองค์ความรู้ Virtual Reality (VR)

รูปที่ 103 แสดงภาพหน้าหลัก CPP Application

องค์ความรู้ Virtual Reality (VR) สามารถใช้งานได้ 2 โหมด คือ

โหมดปกติ เป็นการควบคุมผ่านการ Tour ด้วยการสัมผัสหน้าจอ

1. จุดก่อนหน้า เพื่อย้ายตำแหน่งการ Tour ไปยังจุดก่อนหน้า
2. จุดถัดไป เพื่อย้ายตำแหน่งการ Tour ไปยังจุดถัดไป
3. กลับหน้าหลัก เพื่อกลับหน้าหลัก
4. แผนที่ เพื่อดูจุด Tour ทั้งหมด
5. โหมด VR เพื่อเปลี่ยนเป็นโหมด VR
6. สัมผัส-เลื่อน เพื่อหมุนมุมมอง หรือใช้ 2 นิ้วเพื่อขยายภาพ

รูปที่ 104 แสดงภาพ Virtual Reality (VR) โหมดปกติ

โหมด VR เป็นการควบคุมการ Tour ด้วยการหมุนและเอียงอุปกรณ์ (รองรับการใช้อุปกรณ์ชุด VR Headset)

1. จุดก่อนหน้า เพื่อย้ายตำแหน่งการ Tour ไปยังจุดก่อนหน้า
2. จุดถัดไป เพื่อย้ายตำแหน่งการ Tour ไปยังจุดถัดไป

3. กลับหน้าหลัก เพื่อกลับหน้าหลัก
4. แผนที่ เพื่อดูจุด Tour ทั้งหมด
5. โหมดปกติ เพื่อเปลี่ยนโหมดปกติ
6. การควบคุมการ Tour โดยบังคับให้ Pointer ชี้ค้างตามระยะเวลาที่กำหนด

รูปที่ 105 แสดงภาพ Virtual Reality (VR) โหมด VR

2.8.12 การใช้งานองค์ความรู้ประเภท Augmented Reality (AR)

ผู้ใช้งานจำเป็นต้อง Download Application “CPP” โดยสามารถ Download ได้ที่ Google Play หรือ App Store

การใช้งานสามารถเลือกองค์ความรู้ Virtual Reality (VR) ได้จากหน้าหลัก

1. Augmented Reality เพื่อเข้าใช้งานองค์ความรู้ Augmented Reality (AR)
2. Virtual Reality เพื่อเข้าใช้งานองค์ความรู้ Virtual Reality (VR)

รูปที่ 106 แสดงภาพหน้าหลัก CPP Application

ผู้ใช้งานสามารถนำ Smartphone ส่องไปยัง Marker ที่รหัสต่าง ๆ เพื่อแสดงสื่อแบบจำลอง 3 มิติบนหน้าจอ

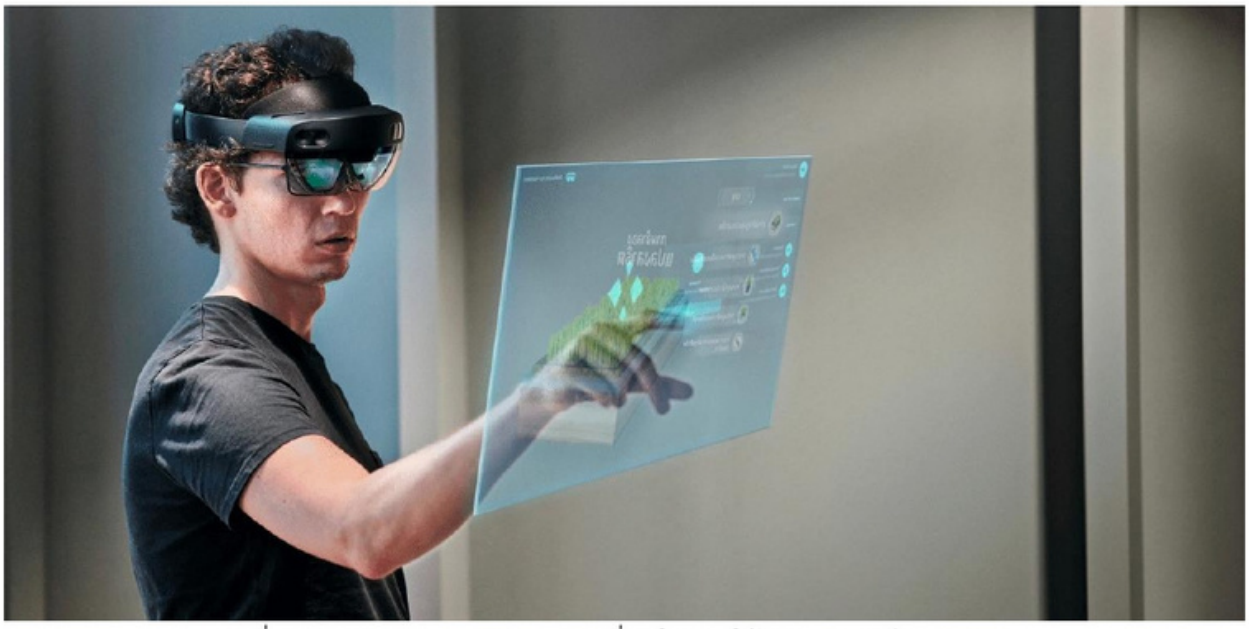
รูปที่ 107 แสดงภาพตัวอย่างแบบจำลอง 3 มิติ เนื้อหาต่าง ๆ

2.8.13 การใช้งานองค์ความรู้ประเภท Mixed Reality (MR)

ผู้ใช้งานจำเป็นต้องมีอุปกรณ์ HoloLens 2 โดย Download และติดตั้ง CPP MR Application จาก Microsoft Store โดยการใช้งานจะเป็นการควบคุมด้วยมือรวมกับอุปกรณ์ HoloLens สามารถเลือกแบบจำลองที่ต้องการได้ ดังนี้

1. ภาพจำลองแปลงสาธิต
2. การปลูกข้าวแบบเปียกสลับแห้ง
3. การปลูกข้าวในกระถาง
4. การปลูกข้าวในบ่อซีเมนต์ หรือ วงบ่อซีเมนต์
5. กายวิภาคและการเจริญเติบโตของข้าว

รูปที่ 108 แสดงภาพมุมมองบุคคลที่ 1 ผ่านอุปกรณ์ HoloLens เพื่อเลือกแบบจำลองต่าง ๆ



รูปที่ 109 แสดงภาพมุมมองบุคคลที่ 3 ในการใช้งานอุปกรณ์ HoloLens

ศูนย์ข้อมูลเกษตรแห่งชาติ
สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร
50 ถนนพหลโยธิน เขตจตุจักร
กรุงเทพฯ 10900
0 2579 8161
nabc.go.th
NABC@NABC.GO.TH
NABC