

แบบบันทึกการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (KM)
 เรื่อง การ Streaming : การทำระบบสตรีมมิ่งถ่ายทอดสด
 ของชุมชนนักปฏิบัติสตูดิโอ (Studio Media)
 วันศุกร์ ที่ ๑๓ มีนาคม ๒๕๕๘ เวลา ๑๑.๐๐ – ๑๒.๐๐ น.

ชื่อชุมชนนักปฏิบัติ ชุมชนสตูดิโอ (Studio Media)
 หน่วยงาน ชุมชนนักปฏิบัติหน่วยงานสนับสนุน กลุ่มงานพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา
 สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ
 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร

รายชื่อสมาชิก

คุณเอื้อ	นายธนาวุฒิ	นิลมณี
คุณอำนวย	นายนพชัย	ทิพย์ไกรราช
คุณลิขิต	น.ส.ร็องนงค์	ชมปรีดา
คุณกิจ	น.ส.มณฑนา	ตุลยนิษกะ
คุณประสาน	น.ส.วันธนา	แก้วผาบ

สมาชิกในกลุ่ม

๑. นายมงคล	ชนะบัว
๒. น.ส.นฤมล	ชุมคช
๓. น.ส.พัฒนาพร	ดอกไม้
๔. นายกฤษณ์	จำนงนิตย์
๕. นายปฐมพงศ์	จำนงค์ลาภ
๖. นายกิตติ	แย้มวิชา
๗. นายปิยะนนท์	ศุภจรรย์วิชัย
๘. น.ส.ดลวรรณ	สุทธิวัฒน์กำจร
๙. น.ส.ปัญญาพร	แสงสมพร
๑๐. นายศักดิ์เทพ	จำนงค์ลาภ
๑๑. นายนรินทร์	จิตต์มันการ
๑๒. นานอุเทน	พรหมมิ
๑๓. น.ส.จตุติมา	พูลสวัสดิ์
๑๔. นายกุลภัทร	พลายพลอยรัตน์

ผู้เล่า	รายละเอียดของเรื่อง	สรุปความรู้ที่ได้
น.ส.มัณฑนา ตุลาณิชกะ	การทำระบบ Streaming ถ่ายทอดสด	<p><u>การทำระบบสตรีมมิงถ่ายทอดสด จะมีอุปกรณ์ดังนี้</u></p> <p>๑.Note book หรือ Pc ที่ลงไป รแรม window media encoder</p> <p>๒.อุปกรณ์ต่อ Steam Dazzle Pinnacle</p> <p>๓.ระบบ server สำหรับสร้าง Source steam เพื่อทำการส่งสัญญาณทาง อินเทอร์เน็ต</p> <p>๔.สายสัญญาณภาพและเสียง</p>

การ STREAMING

การทำระบบ Streaming ถ่ายทอดสด

การทำระบบสตรีมมิ่งถ่ายทอดสดจะมีอุปกรณ์ดังนี้

๑. Note book หรือ Pc ที่ลงโปรแกรม window media encoder
๒. อุปกรณ์ต่อ Steam Dazzle Pinnacle
๓. ระบบ server สำหรับสร้าง Source steam เพื่อทำการส่งสัญญาณทางอินเทอร์เน็ต
๔. สายสัญญาณภาพและเสียง

ขั้นตอนการทำ

เตรียมเครื่องโน้ตบุ๊กที่ลงโปรแกรม window media encoder

ให้ไฟลวีดีโอมีการกระตุกหรือค้าง ไม่เล่นรายการต่อให้จบ ถ้าเครื่องที่ใช้รับชมเป็นเครื่องที่สเปคต่ำจะทำให้ไฟลวีดีโอที่ทำการบัฟเฟอร์กระตุก หรือไม่เล่นวีดีโอนั้นเลย



ต่ออุปกรณ์ Da Dazzle Pinnacle เข้ากับเครื่องคอมพิวเตอร์



ซึ่งอุปกรณ์ตัวนี้จะสามารถต่อสายสัญญาณที่รองรับสายภาพ AV ธรรมดา กับสาย S-Video และต่อสายสัญญาณเสียงที่เป็นช่องสัญญาณขาวกับแดง

ภาพประกอบการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ (KM)
ของชุมชนสตูดิโอ (Studio Media)



การถอดบทเรียนการเรียนรู้ด้วยการวิเคราะห์หลังการปฏิบัติ After Action Review (AAR)

๑. เป้าหมายของการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งนี้คืออะไร

การถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนความรู้เรื่อง การทำระบบ Streaming ถ่ายทอดสด ได้แก่

๑.๑ การเตรียมความพร้อมสำหรับ การทำระบบ Streaming ถ่ายทอดสด เพื่อให้บุคลากรที่เกี่ยวข้องสามารถนำไปปฏิบัติตามได้

๑.๒ มีระบบการเตรียมความพร้อมสำหรับ การทำระบบ Streaming ถ่ายทอดสด ให้กับบุคลากรที่เกี่ยวข้อง

๑.๓ บุคลากรที่เกี่ยวข้องสามารถนำ การทำระบบ Streaming ถ่ายทอดสด มาปรับใช้ได้ถูกต้อง

๒. สิ่งที่บรรลุเป้าหมายคืออะไร เพราะอะไร

ได้องค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์ในการเรียนรู้ การ Streaming : คำอธิบายความหมาย คำว่า "สตรีมมิ่ง" (streaming) จะถูกนำไปใช้ในกรณีที่คุณสามารถเล่นไฟล์มัลติมีเดียบนเครื่องคอมพิวเตอร์ได้โดยไม่ต้องมีการดาวน์โหลดจากอินเทอร์เน็ตจนครบไฟล์ เนื่องจากการดาวน์โหลดไฟล์มัลติมีเดียทั้งไฟล์จะใช้เวลาค่อนข้างมาก ดังนั้นการเล่นไฟล์มัลติมีเดียจากอินเทอร์เน็ตด้วยเทคนิค "สตรีมมิ่ง" จะทำให้สามารถแสดงผลข้อมูลได้ก่อนที่ไฟล์ทั้งหมดจะถูกส่งผ่านเข้ามายังเครื่องคอมพิวเตอร์ของคุณนั่นเอง

๓. สิ่งที่ยังไม่บรรลุเป้าหมายคืออะไร เพราะอะไร

-

๔. สิ่งที่เกิดความคาดหวังคืออะไร

การทำระบบสตรีมมิ่ง สามารถเลือกรายการดูย้อนหลังได้โดยไม่ต้องรอเวลาเพื่อดูตอนที่ออกอากาศในช่วงขณะนั้น และไม่ต้องเสียเวลาดาวน์โหลดไฟล์มาใส่เอาไว้ในฮาร์ดิสของคุณ ลดพื้นที่ในการเก็บไฟล์ข้อมูลที่บางส่วนอาจจะมีไฟล์ที่ใหญ่ทำให้พื้นที่ในการเก็บข้อมูลลดน้อยลง ส่วนข้อเสียคือ ถ้ามีคนเข้ามาใช้ระบบดูรายการเดี่ยวพร้อม ๆ กันจะทำให้ระบบรับส่งข้อมูลจาก server มีปัญหาในการส่งสัญญาณอาจทำให้ไฟล์วีดีโอมีการกระตุกหรือค้าง ไม่เล่นรายการต่อให้จบ ถ้าเครื่องที่ใช้รับชมเป็นเครื่องที่สเปคต่ำจะทำให้ไฟล์วีดีโอที่ทำการบัพเฟอร์กระตุก หรือไม่เล่นวีดีโอนั้นเลย

๕. คิดจะกลับไปทำอะไรต่อ

กลุ่มงานพัฒนานวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร จะมีการจัดกิจกรรม ครั้งต่อไปประมาณเดือน เมษายน ๒๕๕๘