

แบบฟอร์ม OIT-O2.1 : แผนและความก้าวหน้าในการดำเนินงานตามภารกิจ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

ส่วนงาน วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ลำดับ	โครงการ/กิจกรรม	ผลผลิต	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน		ผลการดำเนินการ	ผลการใช้จ่ายงบประมาณ
				เริ่มต้น	สิ้นสุด		
<b>ด้านการเรียนการสอน</b>							
1	Alpha Academy	1. จำนวน Micro Module ใหม่ๆ ที่เกิดขึ้น และสอดคล้องกับ Creative Digital จำนวน 3 Module 2. ความพึงพอใจของผู้เรียนใน Micro Module ใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นและสอดคล้องกับ Creative Digital เท่ากับ 4 คะแนน 3. ความพึงพอใจของ partner เท่ากับ 4 คะแนน	1,500,000	ต.ค.66	ก.ย.67	1. มีรายได้เข้ามาแล้วจากโครงการอบรมด้านหัวข้อ IT จำนวน 1,268,350 บาท 2. เกิด Micro Module ใหม่ ประกอบด้วย 3 วิชา ดังนี้ - Generative AI for art ผู้เรียน 40 คน - AI Camera ผู้เรียน 40 คน - Game Academy ผู้เรียน 90 คน	1,066,628
2	ศูนย์รวมการจัดการนวัตกรรมองค์ความรู้ (Knowledge and Innovation Development: KIND by CAMT)	1. ความพึงพอใจของผู้รับบริการ เท่ากับ 4 คะแนน 2. จำนวนของผู้เรียนใน Micro Module และ/หรือเข้ามาเป็นนักศึกษาของ CAMT (ระดับบัณฑิต) จำนวน 2 คน	600,000	ต.ค.66	ก.ย.67	- จัดอบรมให้สยามคูโบต้า และธนาคารออมสิน แล้ว - 2. มีนักศึกษาเข้าเรียนหลักสูตร KIM ป.โท จากการทำโครงการของศูนย์ KIND จำนวน 2 คน (จาก กฟภ.)	481,230

3	สนับสนุนกิจกรรมด้าน creative digital	สัดส่วนรางวัลที่ได้รับจากการประกวด หรือ โครงการระดับนานาชาติ ร้อยละ 50	500,000	ต.ค.66	ก.ย.67	ได้พานักศึกษาจำนวน 4 คน เข้าร่วมการประกวด Golbal start-up design thinking hackathon day ระหว่างวันที่ 9-12 มกราคม ณ กรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้ นักศึกษาทั้ง 4 คน ได้ถูกจัดกลุ่ม ร่วมกับเพื่อนนักศึกษานานาชาติ และทำงาน ร่วมกันภายใต้เวลา 48 ชั่วโมง และได้รับรางวัล ดังนี้ - นางสาวพิมพ์ศิริ ทรวงแสง (632110067 -ani) ได้รับรางวัล Grand prize - นายรัชพล นุชรุ่งเรือง (642115040 - se) ได้รับรางวัล Gold prize - นางสาวต้นรัก นันตา (642110033 -ani) ได้รับรางวัล Silver prize - นายไธพัทธ์ สุขุมไพโรสสันท์ (642115024 - se) ได้รับรางวัล Silver prize	149,833
4	โครงการ E-Sports	1. จำนวนนักศึกษาของวิทยาลัยฯที่เข้าร่วม (ร่วมแข่งขันและ/หรือเป็นผู้จัดกิจกรรม) จำนวน 50 คน 2. ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมและผู้จัดกิจกรรม(บุคคลภายนอกและนักศึกษา	500,000	ต.ค.66	ก.ย.67	ยังไม่ได้ทำ	-
5	Academy & Career Professional Project (Digital Art - Nuke&Unreal engine/Webtoon/สอวช.)	สัดส่วนของผลสัมฤทธิ์โครงการ (เช่น สัดส่วนการได้งานทำ/การขายได้ในเชิง พาณิชย์) ร้อยละ 20	350,000	ต.ค.66	ก.ย.67	อาจารย์ไปอบรมการใช้เครื่องมือของ VML (29 ก.พ.	47,200

6	พัฒนาทักษะการสื่อสารภาษาอังกฤษสำหรับนักศึกษา ระดับปริญญาตรี	จัดกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์ให้นักศึกษา จำนวน 1 ครั้ง	50,000	ต.ค.66	เม.ย.67	ยังไม่ได้ทำ	-
7	พัฒนาทักษะด้าน soft skill สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี	จัดกิจกรรมเพื่อตอบสนองทักษะทางด้าน Soft Skill ของนักศึกษา จำนวน 3 ครั้ง	15,000	ต.ค.66	ก.ย.67	จัดกิจกรรมกายพร้อม ใจพร้อม เราทำได้	840
8	สนับสนุนกิจกรรมนักศึกษา	พัฒนาคุณภาพนักศึกษาร้อยละ 80	250,000	ต.ค.66	ก.ย.67	สนับสนุนกิจกรรม (1) ประกวดออกแบบกระทง (2)กิจกรรมสานสัมพันธ์ผู้นำนักศึกษาและผู้แทนชมรมนักศึกษาเก่า (3)กิจกรรม CAMT x Chung Ang Hackathon (4)โครงการ CAMT CUP (5)กิจกรรม New year New me (6)กิจกรรม CAMT อาสา (7)กิจกรรม CAMT กลางแปลง (8)แลกเปลี่ยนเรียนรู้การจัดการกิจกรรมและบริหารโครงการ	123,500
9	ทุนการศึกษาผู้มีผลการศึกษายอ	นักศึกษาที่ได้รับทุน จำนวน 20 ทุน	200,000	ต.ค.66	ก.ย.67	ยังไม่ได้ทำ	-

10	ทุนสนับสนุนนักศึกษาเข้าร่วมกา	นักศึกษาได้รับทุน จำนวน 1 ทุนขึ้นไป	350,000	ต.ค.66	ก.ย.67	สนับสนุนเข้าร่วมการประกวด/แข่งขัน (1) ารแข่งขัน NTT Digital Innovation Challenge 2023 (2)กิจกรรมการแข่งขัน NTT Digital Innovation Challenge 2023 (3) การแข่งขัน MERMC 2023 (4)กิจกรรม Global Pitching & Startup Competition (5)กิจกรรม 30th Asia-Pacific Software Engineering Conference (APSEC 2023) (6)กิจกรรม Bitkub Blockathon 2023	322,028
11	โครงการศึกษาดูงานของนักศึกษา (หลักสูตรแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์)	นักศึกษาร้อยละ 80 ที่เข้าร่วมพึงพอใจจากประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรม	560,000	ม.ค. 67	มี.ค.67	ดำเนินการเสร็จแล้ว	560,000
12	โครงการศึกษาดูงานของนักศึกษา (หลักสูตรวิศวกรรมซอฟต์แวร์(นานาชาติ))	นักศึกษาร้อยละ 80 มีความรู้ความสามารถในการวิเคราะห์และแก้ปัญหาในด้านเทคโนโลยีและการบริหารจัดการในโครงการวิศวกรรมซอฟต์แวร์	270,000	พ.ย. 66	ม.ค.67	ดำเนินการเสร็จแล้ว	270,000
13	โครงการศึกษาดูงานของนักศึกษา (หลักสูตรการจัดการสมัยใหม่และเทคโนโลยีสารสนเทศ)	นักศึกษาร้อยละ 80 ได้ทราบถึงกระบวนการผลิต กระบวนการควบคุมคุณภาพสินค้า ซึ่งเป็นการควบคุมที่ได้รับการรับรองในระดับสากล	255,000	เม.ย.67	พ.ค.67	ยังไม่ได้ทำ	-
14	โครงการศึกษาดูงานของนักศึกษา หลักสูตรดิจิทัลเกม	นักศึกษาร้อยละ 80 ที่เข้าร่วมพึงพอใจจากประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรม	338,000	ม.ค. 67	มี.ค.67	ดำเนินการเสร็จแล้ว	33,800
ด้านการวิจัย							

1	ทุนสนับสนุนงานวิจัย	จำนวนโครงการที่ได้รับทุนวิจัย จำนวน 5 โครงการ	400,000	ต.ค.66	ก.ย.67	สนับสนุนการดำเนินโครงการวิจัยแล้ว จำนวน 4 โครงการ	160,000
2	สนับสนุนการเผยแพร่ผลงานวิจัย	สนับสนุนการเสนอผลงานวิจัยในระดับชาติและนานาชาติ จำนวน 25 บทความ	1,450,000	ต.ค.66	ก.ย.67	สนับสนุนการเสนอผลงานวิจัยในระดับชาติแล้ว 18 บทความ	1,061,390
3	พัฒนาบุคลากรด้านวิจัย	จำนวนกิจกรรมที่จัดฝึกอบรม จำนวน 3 ครั้ง	100,000	ต.ค.66	ก.ย.67	จัดกิจกรรมพัฒนานักวิจัยแล้ว 1 ครั้ง	24,535
4	สนับสนุนกลุ่มวิจัย	จำนวนกลุ่มวิจัย จำนวน 5 กลุ่ม	500,000	ต.ค.66	ก.ย.67	ยังไม่ได้ทำ	-
<b>ด้านการบริการวิชาการ</b>							
1	สร้างนวัตกรรมเพื่อสังคม แบบบูรณาการศาสตร์ สนับสนุน Creative Economy	Social Impact 35 ล้านบาท	300,000	ต.ค.66	ก.ย.67	อยู่ระหว่างการพิจารณาโครงการ เพื่อจัดสรรงบประมาณให้แต่ละโครงการ	-
2	สนับสนุนให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมงานวิจัย/บริการสังคมของอาจารย์ ที่สนับสนุน Creative Economy	1. Social Impact 15 ล้านบาท 2. จำนวนนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ 20 คน	200,000	ต.ค.66	ก.ย.67	อยู่ระหว่างการพิจารณาโครงการ เพื่อจัดสรรงบประมาณให้แต่ละโครงการ	-
<b>ด้านบริหารจัดการ</b>							

1	Smart organization : Smart	ความสำเร็จของการจัดทำแผนพัฒนาบุคลากร	500,000	ต.ค.66	ก.ย.67	<p>1. จัดกิจกรรม Workshop แบบสอบถาม(JAQ) เพื่อเตรียมการทำ JD JS</p> <p>2. ให้บุคลากรสายสนับสนุนจัดทำแบบสอบถาม (JAQ) ข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะงานที่ตนเองรับผิดชอบ เพื่อนำไปสู่การพัฒนาและการจัดทำคำบรรยายลักษณะงาน (JD) และคุณสมบัติเฉพาะของผู้ปฏิบัติงาน (JS)</p>	3,528
---	----------------------------	--------------------------------------	---------	--------	--------	--	-------

2	CAMT Lean Project 2024	<p>1. จำนวนของกระบวนการ/ระบบที่สร้างใหม่หรือปรับปรุงที่ช่วยสนับสนุนการทำงานด้านยุทธศาสตร์ (ทั้งระบบ IT และ Lean) จำนวน 10 ระบบ</p> <p>2. ความพึงพอใจของผู้ใช้งานกระบวนการ/ระบบที่สร้างหรือปรับปรุง (นับทั้งระบบ IT และ Lean) เท่ากับ 3.5 คะแนน</p>	738,000	ต.ค.66	ก.ย.67	<p>มีการอนุมัติโครงการ จำนวน โครงการ ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) ระบบบริหารจัดการผลการดำเนินงาน จำนวน 30,000 บาท</li> <li>2) Student Evaluation Online Dashboard จำนวนเงิน 30,000 บาท</li> <li>3) การพัฒนาระบบจัดการ การขอเอกสารดิจิทัลผ่านระบบออนไลน์ ระดับปริญญาตรี จำนวน 30,000 บาท</li> <li>4) การปรับปรุงมาตรการการดูแลครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์ประจำห้องปฏิบัติการ จำนวน 100,000 บาท</li> <li>5) โครงการพัฒนาระบบการเสนอรายชื่อเพื่อการสั่งซื้อหนังสือ ด้วยโปรแกรมประยุกต์แบบเว็บไซต์ของห้องสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ (Book Recommendation) จำนวน 30,000 บาท</li> <li>6) พัฒนา LINE SMART OFFICE จำนวน 64,600 บาท</li> <li>7) ระบบบริหารเงินกันเหลื่อมปี จำนวน 30,000 บาท</li> <li>8) Service Maintenance System จำนวน 50,000 บาท</li> </ol>	<p>ค่าใช้จ่ายประชุม 32,846 บาท</p> <p>ค่าจัดสรรให้โครงการ 494,600 บาท</p>
3	การพัฒนาศักยภาพการทำงานบุคลากรสายวิชาการ	ร้อยละ 80 ของบุคลากรสายวิชาการที่เข้าร่วมโครงการ นำความรู้ไปพัฒนาด้านการ	540,000	ต.ค.66	ก.ย.67	บุคลากรเข้ารับการอบรมแล้ว จำนวน 14 คน	212,110
4	สนับสนุนการขอตำแหน่งทางวิชาการ	ร้อยละ 80 ของบุคลากรที่เข้าร่วมโครงการ (10 คน) เกิดความพึงพอใจในระดับ ดี	291,000	ต.ค.66	ก.ย.67	สนับสนุนค่าจัดทำเอกสารเพื่อขอตำแหน่งทางวิชาการให้แก่อาจารย์แล้ว จำนวน 4 คน	53,581

5	พัฒนาศักยภาพการทำงาน บุคลากรสายปฏิบัติการ	ร้อยละ 80 ของบุคลากรสายปฏิบัติการที่เข้าร่วมโครงการ (50 คน) เกิดความพึงพอใจในการเข้าร่วมโครงการ ในระดับ ดี	250,000	ต.ค.66	ก.ย.67	บุคลากรเข้ารับการอบรมแล้ว จำนวน 6 คน	23,740
6	การติดตามผลการดำเนินงาน ตามแผนยุทธศาสตร์ ปีงบประมาณ 2566	การประชุมติดตามผล จำนวน 12 ครั้ง	30,000	ต.ค.66	ก.ย.67	ประชุมติดตามการดำเนินงานยุทธศาสตร์ เดือน ตุลาคม 2566 - มีนาคม 2567	9,984
7	สัมมนาระดมความคิดเห็นเชิง นโยบาย CAMT Retreat 2024	แนวทางในการนำปรับปรุง/แผนการ ดำเนินงานยุทธศาสตร์ในปี 2567 จำนวน 1	200,000	พ.ค. 67	มิ.ย.67	ยังไม่ได้ทำ	-