

แผนงานปฏิบัติงาน/โครงการ ประจำปีงบประมาณ 2561

หน่วยงาน : มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด

งาน (มหาวิทยาลัยฯ) : งานการให้บริการวิชาการ

ชื่องาน/โครงการ	รหัสโครงการ	แผ่นดิน	บ.กศ.	กศ.บป	บันทึก
โครงการบริการวิชาการโปรแกรมวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจสู่ยุคดิจิทัล	6145000022	30,000	0	0	0

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ : 01, การพัฒนาท้องถิ่นด้วยพันธกิจสัมพันธ์มหาวิทยาลัยกับสังคมท้องถิ่น

กลยุทธ์ที่ : 01, 1. พัฒนาศักยภาพการให้บริการวิชาการเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น โดยการบูรณาการพันธกิจและสร้างเครือข่าย

ตัวชี้วัดมหาวิทยาลัยที่ :

ตัวชี้วัดที่ 1) จำนวนชุมชน/ประเด็นที่ได้รับการชี้แนะ แก้ไขปัญหาจากนวัตกรรมที่สร้างสรรค์ขึ้น

สอดคล้องกับเกณฑ์การประกันคุณภาพ :

สอดคล้องกับตัวบ่งชี้ของ สมศ. :

สอดคล้องกับค่านิยมหลัก : Public service and Productivity – ให้บริการชุมชน สังคมและมีผลิตภาพที่ดี

สอดคล้องกับอัตลักษณ์บัณฑิตมีจิตอาสา สร้างสรรค์ปัญญา พัฒนาท้องถิ่น

สอดคล้องกับเอกลักษณ์ ผลิตและพัฒนาครู เรียนรู้พัฒนาท้องถิ่น

แนวทาง/มาตรการการจัดสรรงบประมาณประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2561 ที่ : 1.4) ส่งเสริมรูปแบบการให้บริการวิชาการเพื่อการพัฒนาท้องถิ่น ตามแนวทางพันธกิจสัมพันธ์มหาวิทยาลัยกับสังคมท้องถิ่น (University Engagement)

สถานภาพของงาน/โครงการ ☐ งานเดิม ☐ งานใหม่ ☐ โครงการเดิม ☒ โครงการใหม่ ระยะเวลาดำเนินโครงการ 1 ปีประเภทของงาน/โครงการ ☒ งานตามพันธกิจ ☐ พัฒนาเชิงกลยุทธ์ ☐ งานอื่นๆ สถานที่ดำเนินการ : มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอดการบูรณาการงานบริการวิชาการกับ ☒ การเรียนการสอน ☒ วิจัย ☐ อื่นๆ

การบูรณาการเรียน/การสอน ในหลักสูตร -

การบูรณาการงานศิลปวัฒนธรรม กับ ☐ การเรียนการสอน ☐ กิจกรรมนักศึกษา

1. หลักการและเหตุผล

โปรแกรมวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ คณะวิทยาการจัดการ มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด ได้เล็งเห็นความสำคัญของการนำความรู้ประสบการณ์ทางด้านวิชาการและวิชาชีพมาพัฒนาการเรียนการสอนและการบริการวิชาการแก่ชุมชนและสังคม และยังเป็นการบูรณาการกับการเรียนการสอน การบริการวิชาการเป็นการเสริมสร้างการศึกษาหาความรู้ ประสบการณ์ให้กับนักศึกษา ตลอดจนพัฒนาผู้สอนให้มีความสามารถในการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งเป็นการพัฒนาการบริการวิชาการแก่ชุมชนและสังคม เน้นสร้างความสัมพันธ์กับชุมชน

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ให้นักเรียน/นักศึกษา/ครู/บุคคลภายนอกได้มีความรู้ความเข้าใจในบริบทของโปรแกรมวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจอย่างถูกต้อง
2. เพื่อถ่ายทอดความรู้และประสบการณ์ทางด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศให้กับผู้เข้าร่วมโครงการ
3. เพื่อเป็นการแนะแนวทางการศึกษาต่อโปรแกรมวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
4. เพื่อเป็นการบูรณาการงานบริการวิชาการและวิชาชีพแก่สังคมกับการเรียนการสอน วิชาสังคม

1. หลักการและเหตุผล ปรับวิธีการจัดทำโครงการใหม่ ไม่ใช่อยูในรูปแบบเดิมๆ ที่มหาวิทยาลัยเป็นผู้นำเสนอองค์ความรู้ไปให้ชุมชน แต่เป็นการทำงานร่วมกันระหว่างบุคลากรของมหาวิทยาลัยกับชุมชนและสังคม เป็นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน ยอมรับซึ่งกันและกัน ภายใต้งานความต้องการของชุมชนและสังคม	2. วัตถุประสงค์ เครือข่ายออนไลน์และจรรยาบรรณวิชาชีพ และวิชาสัมมนาทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจ
--	---

3. ผลผลิต ผลลัพธ์ ตัวชี้วัดความสำเร็จ เป้าหมาย

ผลผลิต	ผลลัพธ์	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	เป้าหมาย
กิจกรรมเสริมสร้างเยาวชน สู่ IT 4.0 1. เกิดการบูรณาการบริการวิชาการกับการเรียนการสอน วิชาสังคมเครือข่ายออนไลน์และจรรยาบรรณวิชาชีพ 2. นักเรียน/นักศึกษาได้รับความรู้เกี่ยวกับสังคมเครือข่ายออนไลน์และจรรยาบรรณวิชาชีพ	กิจกรรมเสริมสร้างเยาวชน สู่ IT 4.0 1. นักเรียน/นักศึกษามีทักษะเกี่ยวกับการใช้และรู้ทันสังคมเครือข่ายออนไลน์มากขึ้น 2. นักเรียน/นักศึกษามีทักษะชีวิตทางด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศมากยิ่งขึ้น	เจริญปริมาณ 1. จำนวนผู้เข้ากิจกรรมเสริมสร้างเยาวชน สู่ IT 4.0 2. จำนวนผู้เข้ากิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพคนท้องถิ่น เจริญคุณภาพ 1. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเสริมสร้างเยาวชน สู่ IT 4.0 มีความพึงพอใจไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเสริมสร้างเยาวชน สู่ IT 4.0 มีความรู้ความเข้าใจไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 3. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเสริมสร้างเยาวชน สู่ IT 4.0 มีการนำความรู้ไปใช้ ไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 4. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพคนท้องถิ่น มีความพึงพอใจไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 5. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพคนท้องถิ่น มีความรู้ความเข้าใจไม่ต่ำกว่า ร้อยละ 6. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพคนท้องถิ่น มีการนำความรู้ไปใช้ ไม่ต่ำกว่า ร้อยละ เจริญเวลา	50 (คน/ครั้ง) 40 (คน) 80 (ร้อยละ) 80 (ร้อยละ) 60 (ร้อยละ) 80 (ร้อยละ) 80 (ร้อยละ) 60 (ร้อยละ)
กิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพคนท้องถิ่น 1. เกิดการบูรณาการบริการวิชาการกับการเรียนการสอน วิชาสัมมนาทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจ 2. ครู/บุคคลภายนอก/นักศึกษาได้รับความรู้เกี่ยวกับโปรแกรม Swishmax/Autoware/Captivate	กิจกรรมการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพคนท้องถิ่น 1. ครู/บุคคลภายนอก/นักศึกษามีทักษะเกี่ยวกับการใช้โปรแกรม Swishmax/Autoware/Captivate ในการสร้างสื่อการเรียนการสอนในขั้นต้นถึงขั้นกลาง 2. ครู/บุคคลภายนอก/นักศึกษามีทักษะชีวิตทางด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศมากยิ่งขึ้น		

4. แผนปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่าย ระยะเวลาการปฏิบัติงาน วันที่ 01/10/2560 ถึง วันที่ 30/09/2561

กิจกรรม	ผลผลิต กิจกรรม (หน่วยนับ)	งบประมาณแยกตามหมวดรายจ่าย					พ.ศ. 2560		พ.ศ. 2561					
							ไตรมาสที่ 1 (ต.ค.-ธ.ค.)		ไตรมาสที่ 2 (ม.ค.-มี.ค.)		ไตรมาสที่ 3 (เม.ย.-มิ.ย.)		ไตรมาสที่ 4 (ก.ค.-ก.ย.)	
		รายจ่าย อื่น	-	-	-	รวมเงิน	ปริมาณงาน	งบประมาณ	ปริมาณงาน	งบประมาณ	ปริมาณ งาน	งบประมาณ	ปริมาณงาน	งบประมาณ
1. กิจกรรมเสริมสร้าง เยาวชนสู่ IT 4.0	4 ครั้ง	13,000				13,000	4 ครั้ง	13,000						
2. กิจกรรมการอบรมเชิง ปฏิบัติการเพื่อพัฒนา ศักยภาพคนท้องถิ่น	1 ครั้ง	17,000				17,000	1 ครั้ง	17,000						
รวม	5	30,000				30,000	5	30,000	0	0	0	0	0	0

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักเรียน/นักศึกษา/ครู/บุคคลภายนอกมีความเข้าใจในบริบทของคอมพิวเตอร์ธุรกิจได้อย่างถูกต้อง
2. นักเรียน/นักศึกษา/ครู/บุคคลภายนอกสามารถนำความรู้ และประสบการณ์ทางด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศไปประยุกต์ใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้
3. นักเรียนมีโปรแกรมวิชาคอมพิวเตอร์ธุรกิจเป็นตัวเลือกหนึ่งเพื่อเลือกศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา
4. นักศึกษามีทักษะในการถ่ายทอดความรู้เกี่ยวกับวิชาสังคมเครือข่ายออนไลน์และจรรยาบรรณวิชาชีพ และวิชาสัมมนาทางคอมพิวเตอร์ธุรกิจ ที่ได้รับจากในห้องเรียน

6. การประเมินผล (ระบุ ประเด็นการประเมิน , แหล่งข้อมูล , เครื่องมือ,วิธีวิเคราะห์ข้อมูลและเกณฑ์การประเมิน)

วัตถุประสงค์การประเมิน	แหล่งข้อมูล	วิธีการ/เครื่องมือ	วิธีวิเคราะห์ข้อมูล	เกณฑ์ในการประเมิน
กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมเสริมสร้าง เยาวชนสู่ IT 4.0 ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ความรู้ความเข้าใจของผู้ร่วม โครงการ การนำความรู้ไปใช้ของผู้เข้าร่วม โครงการ	ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	แบบประเมินความพึงพอใจ แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจ แบบสอบถามการนำความรู้ไปใช้	ค่าร้อยละ ค่าร้อยละ ค่าร้อยละ	ร้อยละ 80 ร้อยละ 90 ร้อยละ 75
กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมการอบรมเชิง ปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพคน	ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ผู้เข้าร่วมกิจกรรม ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	แบบประเมินความพึงพอใจ แบบทดสอบความรู้ความเข้าใจ แบบสอบถามการนำความรู้ไปใช้	ค่าร้อยละ ค่าร้อยละ ค่าร้อยละ	ร้อยละ 80 ร้อยละ 90 ร้อยละ 75

วัตถุประสงค์การประเมิน	แหล่งข้อมูล	วิธีการ/เครื่องมือ	วิธีวิเคราะห์ข้อมูล	เกณฑ์ในการประเมิน
ท้องถิ่น ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม ความรู้ความเข้าใจของผู้ร่วม โครงการ การนำความรู้ไปใช้ของผู้เข้าร่วม โครงการ	ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	แบบสอบถามการนำความรู้ไปใช้	คำร้อยละ	ร้อยละ 75

7. รายละเอียดของงบประมาณ

หมวดรายจ่าย	จำนวนเงิน	รายละเอียดการใช้จ่าย (ระบุแยกตามกิจกรรมให้ชัดเจน)
9, รายจ่ายอื่น	30,000	กิจกรรมที่ 1 เสริมสร้างเยาวชน สู IT 4.0 (ดำเนินการจัดกิจกรรม 4 ครั้ง) 1. ค่าใช้สอย 6,000 บาท 1.1 ค่าอาหารว่าง 4 มื้อๆ ละ 30 บาท จำนวน 50 คน เป็นเงิน 6,000 บาท 2. ค่าวัสดุ 7,000 บาท 2.1 ค่าวัสดุในการจัดกิจกรรม เป็นเงิน 7,000 บาท รวมเป็นเงิน 13,000 บาท (ถ้าเฉลี่ยทุกรายการ) กิจกรรมที่ 2 การอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพคน ท้องถิ่น (ดำเนินการจัดกิจกรรม 2 วัน) 1. ค่าใช้สอย 11,200 บาท 1.1 ค่าอาหารกลางวัน 2 มื้อๆ ละ 80 บาท/คน จำนวน 40 คน เป็นเงิน 6,400 บาท 1.2 ค่าอาหารว่าง 4 มื้อๆ ละ 30 บาท/คน จำนวน 40 คน เป็นเงิน 4,800 บาท 2. ค่าวัสดุ 5,800 บาท 2.1 ค่าวัสดุในการจัดกิจกรรม เป็นเงิน 5,800 บาท รวมเป็นเงิน 17,000 บาท (ถ้าเฉลี่ยทุกรายการ)

ลงชื่อ.....ผู้เสนอโครงการ
(นางสาวทิพย์หทัย ทองธรรมชาติ)

ลงชื่อ.....ผู้เห็นชอบโครงการ
(ผศ.วนันท์ ศิริรัตนะ)

8. การบริหารความเสี่ยง

ความเสี่ยง	การควบคุม
1. นักเรียน/นักศึกษา/ครู/บุคลากรภายนอกไม่เข้าร่วมโครงการ	1. อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้รับผิดชอบโครงการวางแผนการจัดกิจกรรมก่อนล่วงหน้าให้เหมาะสม
2. จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมไม่เป็นไปตามเป้าหมาย	2. ดำเนินการประชาสัมพันธ์ทุกช่องทางและให้ทั่วถึงกลุ่มเป้าหมาย

9. ความพร้อม/การประเมินความเป็นไปได้โครงการ

ความพร้อม/การประเมินความเป็นไปได้โครงการ	ระดับ		
	ต่ำ	ปานกลาง	สูง
1. จัดหาวิทยากร	*		
2. จัดหาวัสดุ		*	
3. เชิญกลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมกิจกรรม			*
4. สามารถดำเนินการได้ตามปกติ			*

10. ผลการดำเนินงานในส่วนที่เกี่ยวข้องกับโครงการในรอบปีที่ผ่านมา (โครงการต่อเนื่อง)

ปัญหา/อุปสรรคในปีที่แล้ว	การดำเนินงานปรับปรุงในปีนี้
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการพัฒนาโครงการ/การขยายกลุ่มเป้าหมาย/การขยายหรือจัดทำโครงการใหม่เพิ่มเติม	

11. แผนการใช้ประโยชน์จากการบริการวิชาการ

การบริการวิชาการเกิดประโยชน์ต่อ	กลุ่มเป้าหมาย	ตัวชี้วัด	เป้าหมาย	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
-การพัฒนานักศึกษา -ชุมชน/สังคม	-นักศึกษาโปรแกรมวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ -นักเรียน/ครู/ บุคคลภายนอก ภายในเขต พื้นที่ 5 อำเภอชายแดน จังหวัดตาก	-ร้อยละของนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ -ร้อยละของนักเรียน/ครู/ บุคคลภายนอก ที่เข้าร่วม โครงการ -ร้อยละของนักศึกษาที่มี ทักษะในการถ่ายทอด ความรู้ -ร้อยละของนักเรียน/ครู/ บุคคลภายนอก ที่นำความรู้ จากการจัดกิจกรรมไป ประยุกต์ใช้ในการเรียน/การ ทำงาน/ชีวิตประจำวัน	-นักศึกษา ร้อยละ 80 ได้รับ การฝึกการเป็นผู้ช่วย วิทยากรจากการจัดกิจกรรม -นักเรียน/ครู/ บุคคลภายนอก ร้อยละ 40 นำความรู้จากการจัด กิจกรรมไปประยุกต์ใช้ในการ เรียน/การทำงาน/ ชีวิตประจำวัน	-1 เดือนหลังการดำเนิน กิจกรรม -1 เดือนหลังการดำเนิน กิจกรรม	-อาจารย์โปรแกรมวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ -อาจารย์โปรแกรมวิชา คอมพิวเตอร์ธุรกิจ