

แผนงานปฏิบัติงาน/โครงการ ประจำปีงบประมาณ 2566

หน่วยงาน : มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด

งาน (มหาวิทยาลัยฯ) : งานบริหารมรภ.กำแพงเพชร แม่สอด

ชื่องาน/โครงการ	รหัสโครงการ	แผ่นดิน	บ.กศ.	กศ.บป	บัณฑิต
โครงการพัฒนาและส่งเสริมทักษะทางด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล	6645000015	0	0	16,890	0

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ : 03, 3. การยกระดับคุณภาพและมาตรฐานการผลิตบัณฑิตให้มีคุณภาพสร้างสรรค์สังคม

กลยุทธ์ที่ : 01, 3.1 ผลิตบัณฑิตได้ตามความต้องการของผู้ใช้บัณฑิต ทั้งด้านสมรรถนะวิชาชีพ และทักษะบัณฑิตศตวรรษที่ 21

ตัวชี้วัดมหาวิทยาลัยที่ : 22 อัตราการได้งานทำ/ทำงานตรงสาขา/ประกอบอาชีพอิสระทั้งตามภูมิลำเนาและนอกภูมิลำเนาของบัณฑิตมหาวิทยาลัยราชภัฏ ภายในระยะเวลา 1 ปี

สอดคล้องกับค่านิยมหลัก : Knowledge – สร้างสรรค์ความรู้ใหม่

สอดคล้องกับอัตลักษณ์ บัณฑิตมีจิตอาสา สร้างสรรค์ปัญญา พัฒนาท้องถิ่น

สอดคล้องกับเอกลักษณ์ การผลิตบัณฑิตนักรเรียนรู้ พัฒนาครู และการพัฒนาท้องถิ่น

สอดคล้องกับ Sustainable Development Goals (SDGs) : 4. Quality Education สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียมและสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

แนวทาง/มาตรการการจัดสรรงบประมาณประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2566 ที่ : 3.1.3 ส่งเสริมกิจกรรมการพัฒนานักศึกษาให้มีคุณลักษณะตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา แห่งชาติ (Thailand Qualifications Framework : TQF) ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

สถานภาพของงาน/โครงการ [] งานเดิม [] งานใหม่ [] โครงการเดิม [X] โครงการใหม่ ระยะเวลาดำเนินโครงการ 1 ปี

ประเภทของงาน/โครงการ [X] งานตามพันธกิจ [] พัฒนาเชิงกลยุทธ์ [] งานอื่นๆ สถานที่ดำเนินการ : มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร แม่สอด

การบูรณาการงานบริการวิชาการกับ [] การเรียนการสอน [] วิจัย [] อื่นๆ การบูรณาการเรียน/การสอน ในหลักสูตร -

การบูรณาการงานศิลปวัฒนธรรม กับ [X] การเรียนการสอน [] กิจกรรมนักศึกษา

1. หลักการและเหตุผล

การผลิตบัณฑิตของมหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร มีเป้าประสงค์เพื่อให้บัณฑิตเป็นที่ยอมรับของสังคม ดังนั้นในการผลิตบัณฑิตเพื่อให้ได้คุณภาพและมาตรฐานนั้นจำเป็นต้องมีการสร้างความแข็งแกร่งทางด้านวิชาการ วิชาชีพ และเสริมสร้างคุณภาพชีวิตที่ยั่งยืนให้กับนักศึกษา ดังนั้นสาขาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลจึงมีแนวคิดในการดำเนินโครงการพัฒนาทักษะทางด้าน

2.วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ นักศึกษามีคุณธรรมจริยธรรม และร่วมสืบสานตำนานศิลปวัฒนธรรมไทย
2. เพื่อให้ นักศึกษามีความพร้อมทางด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล
3. เพื่อให้ นักศึกษามีทักษะด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลให้กับนักศึกษาและศิษย์เก่า
4. เพื่อให้ นักศึกษามีทักษะจากการดูงานภายนอกสถานที่

เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อเป็นการเพิ่มคุณภาพให้กับนักศึกษา เพื่อสำเร็จการศึกษาออกไปเป็นบัณฑิตที่มีความรู้ทางด้านวิชาการ วิชาชีพ และทักษะความเชี่ยวชาญในด้านต่าง ๆ ในการประกอบอาชีพ สามารถนำความรู้ที่ได้รับมาใช้ในการปฏิบัติงานจริงตลอดจนนำไปสู่ประสบการณ์ที่ได้รับจากการถ่ายทอดทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัยไปประยุกต์ใช้กับการทำงานในอนาคตของบัณฑิตต่อไป

3. ผลผลิต ผลลัพธ์ ตัวชี้วัดความสำเร็จ เป้าหมาย

ผลผลิต	ผลลัพธ์	ตัวชี้วัดความสำเร็จ	เป้าหมาย
1. นักศึกษามีคุณธรรมจริยธรรม และร่วมสืบสานตำนานศิลปวัฒนธรรมไทย	มหาวิทยาลัย ชุมชน บัณฑิต ศิษย์เก่าและนักศึกษามีคุณธรรมจริยธรรม และมีความรู้เกี่ยวกับเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลเพิ่มมากขึ้นและนำไปประยุกต์ใช้ในการประกอบอาชีพได้	เชิงปริมาณ 1. ร้อยละของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่า เชิงคุณภาพ 1. ระดับความพึงพอใจของนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม ไม่น้อยกว่า 2. ร้อยละของนักศึกษาที่สามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ได้ 3. ระดับความรู้ความเข้าใจของนักศึกษา	80 (ร้อยละ) 4 (ค่าเฉลี่ย) 80 (ร้อยละ) 80 (ร้อยละ)
2. นักศึกษามีความพร้อมทางด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล		เชิงเวลา 1. ดำเนินโครงการเสร็จสิ้นตามไตรมาสที่กำหนด	100 (ร้อยละ)

4. แผนปฏิบัติงานและแผนการใช้จ่าย ระยะเวลาการปฏิบัติงาน วันที่ 01/10/2565 ถึง วันที่ 30/09/2566

กิจกรรม	ผลผลิต กิจกรรม (หน่วยนับ)	งบประมาณแยกตามหมวดรายจ่าย					พ.ศ. 2565		พ.ศ. 2566					
		ตอบแทน	ใช้สอย	วัสดุ	-	รวมเงิน	ไตรมาสที่ 1 (ต.ค.-ธ.ค.)		ไตรมาสที่ 2 (ม.ค.-มี.ค.)		ไตรมาสที่ 3 (เม.ย.-มิ.ย.)		ไตรมาสที่ 4 (ก.ค.-ก.ย.)	
							ปริมาณงาน	งบประมาณ	ปริมาณงาน	งบประมาณ	ปริมาณงาน	งบประมาณ	ปริมาณงาน	งบประมาณ
1. การส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม และร่วมสืบสาน ตำนานศิลปวัฒนธรรมไทย	1 ครั้ง	0	0	1,170		1,170	1 ครั้ง	1,170						
2. การเตรียมความพร้อม ทางด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล	1 ครั้ง	1,800	0	0		1,800			1 ครั้ง	1,800				
3. การอบรมเชิงปฏิบัติการ ส่งเสริมทักษะด้านเทคโนโลยี ธุรกิจดิจิทัลให้กับนักศึกษาและ ศิษย์เก่า	1 ครั้ง	3,600	6,000	0		9,600			1 ครั้ง	9,600				
4. กิจกรรมศึกษาดูงาน ภายนอกสถานที่	1 ครั้ง	0	4,320	0		4,320			1 ครั้ง	4,320				
รวม		5,400	10,320	1,170		16,890	1	1,170	3	15,720	0	0	0	0

5. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. นักศึกษาสาชาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลมีความรู้ทางด้านวิชาการ วิชาชีพ คุณธรรมจริยธรรม และศิลปวัฒนธรรมไทยเพิ่มมากขึ้น
2. นักศึกษาสาชาวิชาเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลสามารถนำความรู้ และประสบการณ์ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ในการทำงานในอนาคตได้

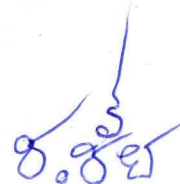
6. การประเมินผล (ระบุ ประเด็นการประเมิน , แหล่งข้อมูล , เครื่องมือ,วิธีวิเคราะห์ข้อมูลและเกณฑ์การประเมิน)


วัตถุประสงค์การประเมิน	แหล่งข้อมูล	วิธีการ/เครื่องมือ	วิธีวิเคราะห์ข้อมูล	เกณฑ์ในการประเมิน
เพื่อประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วม กิจกรรมของนักศึกษา	นักศึกษา	แบบสอบถามความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ค่าเฉลี่ย 3.50 ขึ้นไป
เพื่อประเมินการนำความรู้ไปใช้ประโยชน์	นักศึกษา	แบบสอบถามการนำไปใช้ประโยชน์	ค่าร้อยละ	ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80
เพื่อประเมินความรู้ความเข้าใจของ นักศึกษา	นักศึกษา	แบบประเมินก่อน-หลังเรียน	ค่าร้อยละ	ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80

7. รายละเอียดของงบประมาณ

หมวดรายจ่าย	จำนวนเงิน	รายละเอียดการใช้จ่าย (ระบุแยกตามกิจกรรมให้ชัดเจน)
3, ค่าตอบแทน	5,400	<p>กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมเตรียมความพร้อมทางด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัล เป็นเงิน 1,800 บาท</p> <p>1. ค่าตอบแทนวิทยากร จำนวน 3 ชั่วโมงๆ ละ 600 บาท เป็นเงิน 1,800 บาท</p> <p>กิจกรรมที่ 3 การอบรมเชิงปฏิบัติการส่งเสริมทักษะด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลให้กับนักศึกษาและศิษย์เก่า เป็นเงิน 3,600 บาท</p> <p>1. ค่าตอบแทนวิทยากร จำนวน 6 ชั่วโมงๆ ละ 600 บาท เป็นเงิน 3,600 บาท</p>
4, ค่าใช้สอย	10,320	<p>กิจกรรมที่ 3 การอบรมเชิงปฏิบัติการส่งเสริมทักษะด้านเทคโนโลยีธุรกิจดิจิทัลให้กับนักศึกษาและศิษย์เก่า เป็นเงิน 6,000 บาท</p> <p>1. ค่าอาหาร จำนวน 30 คนๆ ละ 80 บาท เป็นเงิน 2,400 บาท</p> <p>2. ค่าอาหารว่าง จำนวน 30 คนๆ ละ 35 บาท 2 มื้อ เป็นเงิน 2,100 บาท</p> <p>3. ค่าที่พักวิทยากร จำนวน 1 คืนๆ ละ 750 บาท เป็น 750 บาท</p> <p>4. ค่าน้ำมันเชื้อเพลิงวิทยากร ไปและกลับ 750 บาท เป็น 750 บาท</p> <p>กิจกรรมที่ 4 กิจกรรมศึกษาดูงานภายนอกสถานที่ เป็นเงิน 4,320 บาท</p> <p>1. ค่าเบี้ยเลี้ยงอาจารย์และพนักงานขับรถ จำนวน 6 คนๆ ละ 240 บาท จำนวน 3 วัน เป็นเงิน 4,320 บาท</p>

5, ค่าวัสดุ	1,170	กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม และร่วมสืบสาน ตำนานศิลปวัฒนธรรมไทย - ค่าวัสดุสำหรับการจัดกิจกรรม เป็นเงิน 1,170 บาท (ขอถัวเฉลี่ยจ่ายทุกรายการ)
-------------	-------	--

ลงชื่อ..........ผู้เสนอโครงการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์วันชัย เพ็งวัน)

ลงชื่อ..........ผู้เห็นชอบโครงการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วันสนันท์ ศิริรัตน์)

8. การบริหารความเสี่ยง

ความเสี่ยง	การควบคุม
1. นักศึกษาไม่เข้าร่วมโครงการ	1. อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้รับผิดชอบโครงการวางแผนและประชาสัมพันธ์การจัดกิจกรรมก่อนล่วงหน้าให้เหมาะสม
2. โรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19)	2. ผู้รับผิดชอบโครงการต้องหาวิธีการปรับรูปแบบการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์

9. ความพร้อม/การประเมินความเป็นไปได้โครงการ

ความพร้อม/การประเมินความเป็นไปได้โครงการ	ระดับ		
	ต่ำ	ปานกลาง	สูง
1. ความพร้อมในการดำเนินงานตามโครงการ		*	

10. ผลการดำเนินงานในส่วนที่เกี่ยวข้องกับโครงการในรอบปีที่ผ่านมา (โครงการต่อเนื่อง)

ปัญหา/อุปสรรคในปีที่แล้ว	การดำเนินงานปรับปรุงในปี
ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมในการพัฒนาโครงการ/การขยายกลุ่มเป้าหมาย/การขยายหรือจัดทำโครงการใหม่เพิ่มเติม	