



บันทึกข้อความ

คณะกรรมการและสังคมศาสตร์
เลขรับ 3918
วันที่ 30 ส.ค. 2555
เวลา 8.10 ผู้รับ

ส่วนราชการ สำนักงานคณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ โทร. ๕๗๖๔

ที่ อว ๐๖๑๒.๐๔/

วันที่ ๓๐ สิงหาคม ๒๕๖๖

เรื่อง ขออนุมัติโครงการและขออนุญาตดำเนินการ

เรียน คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ด้วยงานกิจการนักศึกษาและงานฝึกประสบการณ์วิชาชีพ จะดำเนินการจัดกิจกรรมการอบรมพัฒนาทักษะการผลิตสื่อ Metaverse เพื่อการนำเสนอผลงาน โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านวิชาการ วิชาชีทางด้านดิจิทัล ทักษะการผลิตสื่อ Metaverse เพื่อการนำเสนอผลงานและสามารถนำความรู้จากทำสื่อ Metaverse ไปใช้พัฒนาตนเองในการศึกษาและการประกอบอาชีพของนักศึกษาคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

ในการนี้จึงขออนุมัติโครงการ อบรมพัฒนาทักษะการผลิตสื่อ Metaverse เพื่อการนำเสนอผลงาน และขออนุญาตดำเนินกิจกรรมในวันที่ ๑๓ และ ๑๖ กันยายน ๒๕๖๖ จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

(อาจารย์ ดร.เสกสรร ท้าวทุมมา)

๑

เรียน คณบดี

รองคณบดีฝ่ายพัฒนานักศึกษา วางแผนและประกันคุณภาพการศึกษา

☐ เพื่อโปรดทราบ

☒ เพื่อโปรดพิจารณา

เห็นควร 1. อนุมัติโครงการ

2. อนุมัติงบประมาณ 31,600 บาท

ลงชื่อ 1. อ.ดร.เสกสรร ท้าวทุมมา

1. เกษม 13/16 ส.ค. ๖๖

3. นอช.๖๖๖๖

4. นอช.๖๖๖๖

5. นอช.๖๖๖๖

อนุมัติ
อนุญาต
- นอช.๖๖๖๖

(รองศาสตราจารย์ ดร.สัญญา สะสอง)
คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
31 ส.ค. 2566

“มนุษย์คุณภาพ สังคมคุณธรรม”



31 ส.ค. 2566
(นางสาวพัชรพัณณ์ สมบัติใหม่)
รักษาการในตำแหน่งหัวหน้าสำนักงานคณบดี

แบบขออนุมัติโครงการและแผนปฏิบัติการ
ประเภทโครงการ (✓) โครงการใหม่ () โครงการต่อเนื่อง
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2566

1. ชื่อโครงการ การอบรมพัฒนาทักษะการผลิตสื่อ Metaverse เพื่อการนำเสนอผลงาน
2. ผู้รับผิดชอบโครงการ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
3. หลักการและเหตุผล

ในปัจจุบันโลกมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วจากยุค Analog ไปสู่ยุค Digital และยุค Robotic จึงทำให้เทคโนโลยีดิจิทัลมีอิทธิพลต่อการดำรงชีวิตและการทำงาน นักศึกษาซึ่งเป็นแกนหลักของการพัฒนาประเทศในอนาคต จึงต้องปรับตัวให้สอดคล้องกับบริบทของการเปลี่ยนแปลง เพื่อป้องกันไม่ให้เกิด culture shock เนื่องจากการเปลี่ยนผ่านเทคโนโลยี และเพื่อป้องกันความเสี่ยงที่อาจเกิดจากการใช้เทคโนโลยีที่ไม่เหมาะสม เช่น การสูญเสียการเป็นส่วนตัว ความปลอดภัยในชีวิตและทรัพย์สิน การโจรกรรมข้อมูล การโจมตีทางไซเบอร์ เป็นต้น

Digital literacy หรือทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เป็นทักษะด้านดิจิทัลพื้นฐานที่จะเป็นตัวช่วยสำคัญ สำหรับนักศึกษาในการปฏิบัติงาน การสื่อสาร และการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นในลักษณะ “ทำน้อย ได้มาก” หรือ “Work less but get more impact” และช่วยส่วนหน่วยงานสร้างคุณค่า (Value Co-creation) และความคุ้มค่าในการดำเนินงาน (Economy of Scale) เพื่อการก้าวไปสู่การเป็นประเทศไทย 4.0 อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือช่วยให้นักศึกษา สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองเพื่อให้ได้รับโอกาสการทำงานที่ดี และเติบโตก้าวหน้าในอาชีพ (Learn and Growth) ด้วย Digital literacy คือ ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล หรือ Digital literacy หมายถึง ทักษะในการนำเครื่องมือ อุปกรณ์ และเทคโนโลยีดิจิทัลที่มีอยู่ในปัจจุบัน อาทิ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์ แทปเล็ต โปรแกรมคอมพิวเตอร์ และสื่อออนไลน์ มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุด ในการสื่อสาร การปฏิบัติงาน และการทำงานร่วมกัน หรือใช้เพื่อพัฒนากระบวนการทำงาน หรือระบบงานในองค์กรให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพ ทักษะดังกล่าวครอบคลุมความสามารถ 4 มิติ

- 1) การใช้ (Use)
- 2) เข้าใจ (Understand)
- 3) การสร้าง (create) และ
- 4) เข้าถึง (Access) เทคโนโลยีดิจิทัล ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นักศึกษาจำเป็นต้องมีทักษะที่กว้างขวางและหลากหลาย ต้องได้รับการพัฒนาทักษะต่างๆ ที่จำเป็นดังกล่าวให้นักศึกษาผ่านเครื่องมือการถ่ายทอดความรู้ที่ทันสมัยและเหมาะกับวัยของนักศึกษา ผู้เข้าร่วมโครงการ และเพื่อให้นักศึกษาได้นำความรู้ที่ได้จากการเข้าร่วมโครงการไปพัฒนาศักยภาพวิชาชีพในอนาคต คณะจึงได้จัดกิจกรรมอบรมพัฒนาทักษะการผลิตสื่อ Metaverse เพื่อการนำเสนอผลงาน และ Metaverse โลกเสมือนจริงแห่งอนาคต

วัตถุประสงค์

- 3.1 เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านวิชาการ วิชาชีพด้านดิจิทัลนักศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
- 3.2 เพื่อพัฒนาทักษะการผลิตสื่อ Metaverse เพื่อการนำเสนอผลงาน
- 3.3 เพื่อสร้างแนวทางที่นักศึกษาสามารถนำความรู้จากทำสื่อ Metaverse ไปใช้พัฒนาตนเองในการศึกษา และการประกอบอาชีพ

4. กลุ่มเป้าหมาย/จำนวน

อาจารย์ บุคลากร นักศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ รวม จำนวน 150 คน

5. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ	ค่าเป้าหมาย
เชิงปริมาณ : 1. จัดอบรมพัฒนาทักษะการผลิตสื่อ Metaverse เพื่อการนำเสนอผลงาน 2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	1 ครั้ง 150 คน
ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ : 1) ระดับความรู้ ความเข้าใจทักษะการผลิตสื่อ Metaverse เพื่อการนำเสนอผลงาน	ระดับมาก
2) ระดับความรู้ความเข้าใจประโยชน์การใช้ Metaverse สามารถช่วยสนับสนุนการศึกษา การเรียนและการจัดการเรียนการสอนและอาชีพ	ระดับมาก
3) ระดับความเข้าใจ และความรู้จากทำสื่อ Metaverse ไปใช้พัฒนาตนเองในการศึกษาและการประกอบอาชีพ	ระดับมาก
ตัวชี้วัดเชิงเวลา : ระยะเวลา 1 วัน	1 วัน
เชิงต้นทุน : 1. ร้อยละการเบิกจ่ายงบประมาณ	ร้อยละ 100
2. ค่าใช้จ่ายของโครงการเป็นไปตามที่ได้รับอนุมัติ	จำนวน 31,560 บาท

6. สถานที่ดำเนินงาน/วัน เดือน ปี ที่ดำเนินการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ วิทยาเขตเวียงบัว

7. กิจกรรมและแผนการดำเนินงานกิจกรรม

กิจกรรม	กลุ่มเป้าหมายและจำนวน	แผนการดำเนินงาน
Plan: 1. จัดทำโครงการและประสานหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	คณะกรรมการดำเนินงาน 30 คน	สิงหาคม 2565
2. ประชุม วางแผนและจัดเตรียมข้อมูล บุคลากร และสถานที่		สิงหาคม - กันยายน 2566
Do: ดำเนินโครงการอบรมพัฒนาทักษะการผลิตสื่อ Metaverse เพื่อการนำเสนอผลงาน	คณะกรรมการดำเนินงานและนักศึกษา	กันยายน 2566
Check: ประเมินผลและรายงานผลการดำเนินงานโครงการ	คณะกรรมการดำเนินงาน	กันยายน 2566
Act: นำผลไปพิจารณาเพื่อปรับปรุงกระบวนการทำงานในปีต่อไป		ตุลาคม 2566

8. งบประมาณรวมของโครงการ 31,560 บาท

8.1 งบประมาณ ☐ เงินแผ่นดิน ☐ เงินรายได้ ☒ เงินกองทุนพัฒนานักศึกษา 31,560 บาท

9. กิจกรรมและรายละเอียดงบประมาณ

ประเภทงบรายจ่าย	รายละเอียดค่าใช้จ่าย	จำนวนเงิน
ดำเนินงาน	1. ค่าตอบแทนวิทยากร 600 บาท x 1 คน x 2 วัน x 6 ชั่วโมง เป็นเงิน	7,200 บาท
	2. ค่าอาหารกลางวัน 65 บาท x 75 คน x 2 มื้อ เป็นเงิน	9,750 บาท
	3. ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม 25 บาท x 75 คน x 4 มื้อ เป็นเงิน	7,400 บาท
	4. คู่มือ ทักษะการผลิตสื่อ Metaverse เพื่อการนำเสนอผลงาน 150 เล่ม x 48 บาท	7,210 บาท
รวมทั้งสิ้น	(*ขอถัวเฉลี่ยจ่ายทุกรายการ)	31,560 บาท

10. ผลการดำเนินงานที่คาดว่าจะได้รับ

10.1 ผลผลิต (Output)

- 1) นักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการร้อยละ 80 จากจำนวนเป้าหมาย
- 2) การพัฒนาทักษะการผลิตสื่อ Metaverse เพื่อการนำเสนอผลงาน
- 3) ความรู้ความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัลที่จำเป็น

10.2 ผลลัพธ์ (Outcome)

- 1) นักศึกษาสามารถผลิตสื่อ Metaverse เพื่อการนำเสนอผลงาน
- 2) นักศึกษาสามารถนำความรู้ความเข้าใจในสื่อ Metaverse ไปต่อยอดสร้างสื่อและนวัตกรรมการเรียนรู้ของตนเองในฐานะนักศึกษา
- 3) นักศึกษาได้รับการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ด้านทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี

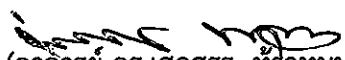
10.3 ผลกระทบ (Impact)

- 1) นักศึกษานำความเข้าใจเทคโนโลยีดิจิทัล สามารถผลิตสื่อ Metaverse เพื่อการศึกษาและอาชีพ
- 2) คณะ มหาวิทยาลัยมีผลการดำเนินงานเป็นไปตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาและเกณฑ์การประเมินคุณภาพการศึกษา

11. วิธีการติดตามและประเมินผล

- 1) ประเมินผลโครงการ
- 2) ผลการประเมินคุณภาพการศึกษา

ผู้เสนอโครงการ


(อาจารย์ ดร.เสกสรร ท้าวทุมมา)

รองคณบดีฝ่ายพัฒนานักศึกษา
วางแผนและประกันคุณภาพการศึกษา

ผู้อนุมัติโครงการ


(รองศาสตราจารย์ ดร.สัญญา สะสอง)

คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์



กำหนดการ

โครงการอบรมพัฒนาทักษะการผลิตสื่อ Metaverse เพื่อการนำเสนอผลงาน

เรื่อง Metaverse โลกเสมือนจริงแห่งอนาคต

วันที่ 16 กันยายน 2566

ณ ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

เวลา 08.15 – 08.45 น.

ลงทะเบียนเข้าร่วมอบรม

เวลา 08.45 – 09.00 น.

พิธีเปิด โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการโครงการอบรมพัฒนาทักษะการผลิตสื่อ
Metaverse เพื่อการนำเสนอผลงาน

โดย อาจารย์ ดร.เสกสรร ท้าวทุมมา รองคณบดี

เวลา 09.00 – 12.00 น.

- บรรยายความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเทคโนโลยี Metaverse, การสมัครและ
การใช้งาน Metaverse (Spatial.io), การสร้างอวตาร
- การสร้างห้อง, การเคลื่อนที่ใน Metaverse, การแสดงความรู้สึก, การตั้งค่า
คุณสมบัติต่างๆ ของห้อง

วิทยากรโดย อาจารย์ศิริกรณ์ กันขัติ

อาจารย์ประจำภาควิชาคอมพิวเตอร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

เวลา 12.00 – 13.00 น.

รับประทานอาหารกลางวัน

เวลา 13.00 – 16.00 น.

การสร้างห้องสำหรับจัดนิทรรศการและสื่อประชาสัมพันธ์ การเชื่อมโยง
Metaverse เข้าหากัน

การนำเข้าวัตถุและสื่อเพื่อใช้ใน Metaverse อาทิโมเดล 3 มิติ, ภาพ, คลิป
VDO ฯลฯ

วิทยากรโดย อาจารย์ศิริกรณ์ กันขัติ

อาจารย์ประจำภาควิชาคอมพิวเตอร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่

เวลา 16.00 – 16.00 น.

ประเด็นซักถาม ตอบข้อสงสัย และแลกเปลี่ยนเรียนรู้

มอบเกียรติบัตรให้ผู้เข้าร่วมอบรม

หมายเหตุ 1. เวลา 10.30 น. และเวลา 14.30 น. รับประทานอาหารว่างระหว่างการอบรม

2. เพื่อความสะดวกในการอบรมขอให้ผู้เข้าร่วมอบรมนำโน้ตบุ๊ก แอปพลิเคชัน ส่วนตัวมาร่วมอบรม

(ทั้งนี้คณะมีเครื่องคอมพิวเตอร์รองรับการอบรม จำนวน 30 เครื่อง)

3. กำหนดการอาจเปลี่ยนแปลงได้ตามความเหมาะสม