

รายงานสรุปผล

โครงการอบรมพัฒนาทักษะการผลิตสื่อ Metaverse เพื่อการนำเสนอผลงาน

1. 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 “ทำน้อยได้มาก” หรือ “Work less but get more impact” และช่วยส่วนหน่วยงานสร้างคุณค่า (Value Co-creation) และความคุ้มค่าในการดำเนินงาน (Economy of Scale) เพื่อการก้าวไปสู่การเป็นประเทศไทย 4.0 อีกทั้งยังเป็นเครื่องมือช่วยให้นักศึกษา สามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองเพื่อให้ได้รับโอกาสการทำงานที่ดีและเติบโตก้าวหน้าในอาชีพ (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 ที่จำเป็นดังกล่าว ให้นักศึกษาผ่านเครื่องมือการถ่ายทอดความรู้ที่ทันสมัยและเหมาะสมกับวัยของนักศึกษาผู้เข้าร่วมโครงการ และเพื่อให้นักศึกษาได้นำความรู้ที่ได้จากการเข้าร่วมโครงการไปพัฒนาศักยภาพวิชาชีพในอนาคต คณะจึงได้จัดกิจกรรมอบรมพัฒนาทักษะการผลิตสื่อ Metaverse เพื่อการนำเสนอผลงาน และ Metaverse โลกเสมือนจริงแห่งอนาคต

2. วัตถุประสงค์

- 2.1 เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านวิชาการ วิชาชีพด้านดิจิทัลนักศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
- 2.2 เพื่อพัฒนาทักษะการผลิตสื่อ Metaverse เพื่อการนำเสนอผลงาน
- 2.3 เพื่อสร้างแนวทางที่นักศึกษาสามารถนำความรู้จากทำสื่อ Metaverse ไปใช้พัฒนาตนเองในการศึกษาและการประกอบอาชีพ

3. กลุ่มเป้าหมาย

อาจารย์ บุคลากร นักศึกษา คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ รวม จำนวน 100 คน

4. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ	ค่าเป้าหมาย
เชิงปริมาณ : 1. จัดอบรมพัฒนาทักษะการผลิตสื่อ Metaverse เพื่อการนำเสนอผลงาน 2. ผู้เข้าร่วมกิจกรรม	2 ครั้ง 100 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

5. สถานที่ดำเนินงาน/วัน เดือน ปี ที่ดำเนินการ

มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่ วิทยาเขตเวียงบัว

6. กิจกรรมและแผนการดำเนินกิจกรรม

กิจกรรม	กลุ่มเป้าหมายและจำนวน	แผนการดำเนินงาน
Plan: 1. จัดทำโครงการและประสานหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	คณะกรรมการดำเนินงาน 30 คน	สิงหาคม 2565
2. ประชุม วางแผนและจัดเตรียมข้อมูล บุคลากร และสถานที่		สิงหาคม - กันยายน 2566
Do: ดำเนินโครงการอบรมพัฒนาทักษะการผลิตสื่อ Metaverse เพื่อการนำเสนอผลงาน	คณะกรรมการดำเนินงานและนักศึกษา	13, 16 กันยายน 2566
Check: ประเมินผลและรายงานผลการดำเนินงานโครงการ	คณะกรรมการดำเนินงาน	กันยายน 2566
Act: นำผลไปพิจารณาเพื่อปรับปรุงกระบวนการทำงานในปีต่อไป		ตุลาคม 2566

7. ผลการดำเนินงานที่คาดว่าจะได้รับ

7.1 ผลผลิต (Output)

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

7.2 ผลลัพธ์ (Outcome)

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

7.3 ผลกระทบ (Impact)

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

8. ภาพกิจกรรม

วันที่ 13 กันยายน 2566





วันที่ 16 กันยายน 2566





