

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา
 หน่วยงาน คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์

งบประมาณแผ่นดิน งบประมาณเงินรายได้ นอกแผน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2565

รหัสโครงการ _ _ _ _ _

1. ชื่อโครงการ/กิจกรรม โครงการ การจัดการความรู้คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ เรื่อง ทักษะความท้าทายในการพัฒนานักศึกษาเพื่อนำเสนอผลงานบนสื่อดิจิทัล
2. หน่วยงานที่รับผิดชอบ คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์
3. สถานที่ดำเนินงาน คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา (เจ็ดยอด)
4. กำหนดการจัดโครงการ เดือน มีนาคม – สิงหาคม 2565

5. หลักการและเหตุผล

ตามที่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลล้านนา มีเป้าหมายในการพัฒนามหาวิทยาลัยไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ โดยมีนโยบายที่ผลักดันให้มีการจัดการความรู้ทั่วทั้งมหาวิทยาลัยที่ต่อบัณฑิตและยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัย โดยมีการรวบรวมความรู้ที่มีอยู่ในมหาวิทยาลัย (Tacit Knowledge) ถ่ายทอดไปสู่บุคลากรและนำไปปฏิบัติอย่างเป็นระบบ (Explicit Knowledge) จนเกิดเป็นแนวปฏิบัติให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และถ่ายทอดความรู้ภายในหน่วยงาน เป็นการสนับสนุนการปรับปรุงและพัฒนาการดำเนินงานที่เกิดจากการจัดการความรู้ของหน่วยงาน เพื่อให้บุคลากรได้ตระหนัก และเข้าใจถึงความสำคัญและประโยชน์ของการจัดการความรู้มากขึ้น มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เกี่ยวกับวิธีการดำเนินการจัดการความรู้กับผู้เชี่ยวชาญ และระหว่างหน่วยงานตลอดจนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปจัดการความรู้ในหน่วยงานได้อย่างเป็นรูปธรรม ชัดเจน ครอบคลุมทุกภารกิจของมหาวิทยาลัย โดยใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนางาน เพิ่มประสิทธิภาพให้มีความก้าวหน้า นำพามหาวิทยาลัยไปสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ต่อไป ซึ่งมหาวิทยาลัยฯ ได้เล็งเห็นความสำคัญของการนำกระบวนการจัดการความรู้มาเป็นเครื่องมือในการพัฒนาคน พัฒนางาน พัฒนาคุณภาพและประสิทธิภาพ และพัฒนาฐานความรู้ภายในหน่วยงาน และพัฒนามหาวิทยาลัย นั้น

เพื่อให้บุคลากรได้ตระหนัก และเข้าใจถึงความสำคัญและประโยชน์ของการจัดการความรู้มากขึ้น มีโอกาสแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เกี่ยวกับวิธีการดำเนินการจัดการความรู้กับผู้เชี่ยวชาญ และระหว่างหน่วยงานตลอดจนสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปจัดการความรู้ในหน่วยงานได้อย่างเป็นรูปธรรม ชัดเจน ครอบคลุมในประเด็นยุทธศาสตร์ ด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (COVID-19) ในปัจจุบัน ส่งผลต่อการเลื่อนเปิดสถานศึกษา และเกิดการแพร่หลายของแนวทางการจัดการเรียน การสอน ผ่านระบบอินเทอร์เน็ต และสารสนเทศขึ้นอย่างมากมาย อาจารย์ผู้สอนต้องถ่ายทอดองค์ความรู้ให้แก่นักศึกษาต่างก็มีการปรับตัว และเตรียมทักษะเพื่อรับมือกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบใหม่อย่างทันที่พร้อมรับกับสถานการณ์ความไม่แน่นอนที่อาจเกิดขึ้นได้อยู่เสมอ จึงควรจัดเตรียมความพร้อมและทักษะการใช้เทคโนโลยีและโปรแกรมต่างๆ เพื่อเลือกใช้ให้เหมาะสมกับกระบวนการจัดการสอน เพื่อความสะดวก และราบรื่นในการถ่ายทอดความรู้ หากอาจารย์ผู้สอนมีทักษะการใช้และความเข้าใจเกี่ยวกับเทคโนโลยี ความเข้าใจเกี่ยวกับระบบสื่อดิจิทัลเป็นอย่างดี รวมทั้งถ่ายทอดทักษะการใช้งานให้แก่นักศึกษา การใช้สื่อสารสนเทศและระบบต่าง ๆ เทคนิคหรือวิธีการต่าง ๆ มาใช้ในการนำเสนองาน เพื่อให้ศึกษามีทักษะ และสามารถนำเสนอผลงานโดยใช้สื่อดิจิทัลได้ดีมากยิ่งขึ้น การสร้างและแสวงหาความรู้ การจัดการความรู้ให้เป็นระบบ การประมวลผลและกลั่นกรองความรู้ การเข้าถึงความรู้ การแบ่งปันและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เป็น การสร้างแนวทางการปฏิบัติที่ดี

6. วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนการสอน การถ่ายทอดหรือนำความรู้ จากผู้สอนสู่ผู้เรียนในลักษณะต่าง ๆ
- 2) เพื่อส่งเสริมให้บุคลากรได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้เกิดแนวปฏิบัติที่ดีประเด็นองค์ความรู้ในการพัฒนาสมรรถนะการปฏิบัติงานเพื่อตอบสนององยุทธศาสตร์พันธกิจมหาวิทยาลัย

7. กลุ่มเป้าหมายผู้เข้าร่วมโครงการ

- อาจารย์และเจ้าหน้าที่คณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ จำนวน 20 คน ประกอบด้วย

- 7.1 อาจารย์ประจำหลักสูตรสถาปัตยกรรม
- 7.2 อาจารย์ประจำหลักสูตรสถาปัตยกรรมภายใน
- 7.3 อาจารย์ประจำหลักสูตรทัศนศิลป์
- 7.4 อาจารย์ประจำหลักสูตรออกแบบบรรจุภัณฑ์
- 7.5 อาจารย์ประจำหลักสูตรออกแบบสื่อสาร
- 7.6 อาจารย์ประจำหลักสูตรออกแบบอุตสาหกรรม
- 7.7 อาจารย์ประจำหลักสูตรสิ่งทอและเครื่องประดับ
- 7.8 อาจารย์ประจำหลักสูตรเซรามิก
- 7.9 อาจารย์ประจำหลักสูตรสิ่งพิมพ์ดิจิทัล
- 7.10 อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปะและการออกแบบสร้างสรรค์
- 7.11 เจ้าหน้าที่งานด้านวิชาการ

8. งบประมาณ 5,100 บาท (ห้าพันหนึ่งร้อยบาทถ้วน)

หมวดงบประมาณ	จำนวนเงิน
1.ค่าตอบแทน - ค่าตอบแทนวิทยากร (300*3 คน *1 ชม.)=900 บาท	900 บาท
2.ค่าใช้จ่าย - ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (20 คน * 6 มื้อ * 35 บาท) = 4,200 บาท	4,200 บาท
3.ค่าวัสดุ	- บาท
จำนวนเงิน (ห้าพันหนึ่งร้อยบาทถ้วน)	5,100 บาท

หมายเหตุ * ขออนุมัติเบิกจ่ายเพียง 5,000 บาท

** งบประมาณ ให้ระบุรายละเอียดการคำนวณรายการค่าใช้จ่ายที่ต้องการให้ชัดเจน ตามระเบียบกระทรวงการคลัง และตามนโยบายมาตรการประหยัดของมหาวิทยาลัยฯ ทั้งนี้ให้ผู้รับผิดชอบโครงการประสานในส่วนนี้กับกองคลัง ก่อนเสนอขออนุมัติโครงการ

*** ค่าใช้จ่ายถ้วนเฉลี่ยจ่ายทุกรายการ

9. แผนปฏิบัติงาน (แผนงาน) แผนการใช้จ่ายงบประมาณ (แผนเงิน) และ ตัวชี้วัดเป้าหมายผลผลิต

รายละเอียดกิจกรรม	ปี พ.ศ.2564			ปี พ.ศ.2565									งบประมาณ	ผลลัพธ์ของกิจกรรม	
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.			
1.วางแผนการ ดำเนินการ (P) - ติดต่อ ประสานงาน ทำโครงการเสนอผ่าน สถาบันถ่ายทอด เทคโนโลยีสู่ชุมชน						✓								-	-โครงการที่ได้รับอนุมัติตาม แผนการจัดการความรู้ ประเด็น เรื่อง ทักษะความท้าทายในการ พัฒนานักศึกษาเพื่อนำเสนอ ผลงานบนสื่อดิจิทัล
2.การดำเนินการจัด โครงการ (D) - ดำเนินการจัดประชุม เพื่อถกสนทนารององค์ ความรู้แต่ละครั้ง							✓	✓	✓	✓	✓		5,100	-ผู้เข้าร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มี องค์ความรู้เพิ่มขึ้นจากการ ประมวลและถกสนทนารององค์ ความรู้	
3.การติดตาม ประเมินผล (C) - สรุปผลการดำเนิน โครงการ											✓	✓		-	-รายงานผลการดำเนินงานของ คณะศิลปกรรมและ สถาปัตยกรรมศาสตร์ ประเด็น ทักษะความท้าทายในการ พัฒนานักศึกษาเพื่อนำเสนอ ผลงานบนสื่อดิจิทัล
4.การปรับปรุง/พัฒนา/ แก้ไขจากผลการ ติดตาม (A)												✓		-	-แผนการดำเนินงานใน ปีงบประมาณถัดไป
	(ห้าพันหนึ่งร้อยบาทถ้วน)											5,100			

10. ตัวชี้วัดของโครงการ

10.1 เสิ้งปริมาณ

- 1) อาจารย์และเจ้าหน้าที่ดำเนินการกลั่นกรองและประมวลผลแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน 20 คน
- 2) ได้แนวปฏิบัติที่ดีประเด็นองค์ความรู้ในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนเพื่อผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติที่ตอบสนองยุทธศาสตร์และพันธกิจมหาวิทยาลัย จำนวนไม่น้อยกว่า 1 เรื่อง

10.2 เสิ้งคุณภาพ

- 1) ร้อยละความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
- 2) ได้ดำเนินการตามกระบวนการจัดการความรู้ครบ 7 ขั้นตอน (ป่งชี้ความรู้,สร้างแสวงหาความรู้,จัดการให้เป็นระบบ,ประมวลและกลั่นกรองความรู้,การเข้าถึงความรู้,การแบ่งปันแลกเปลี่ยนเรียนรู้,การเรียนรู้)
- 3) มีการนำแนวปฏิบัติที่ดีไปใช้ประโยชน์

10.3 เสิ้งเวลา

กิจกรรมแล้วเสร็จตามระยะเวลาที่กำหนด ร้อยละ 100

10.4 เสิ้งค่าใช้จ่าย (บาท)

งบประมาณที่ใช้ในการดำเนินโครงการ 5,100 บาท (ห้าพันหนึ่งร้อยบาทถ้วน)

11. ผลผลิตที่คาดว่าจะได้รับ (Output) (ผลผลิตที่ได้รับจากการดำเนินงานซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หลักของโครงการ/กิจกรรม)

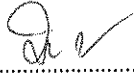
- 1) เพิ่มทักษะในการพัฒนานักศึกษาสามารถนำเสนอผลงานบนสื่อดิจิทัล ได้อย่างมีประสิทธิภาพ
- 2) ได้แนวปฏิบัติที่ดีประเด็นองค์ความรู้การจัดการเรียนการสอนเพื่อผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติที่ตอบสนองยุทธศาสตร์และพันธกิจมหาวิทยาลัย เรื่อง ทักษะความท้าทายในการพัฒนานักศึกษาเพื่อนำเสนอผลงานบนสื่อดิจิทัล

12. ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ (Outcome) (ผลประโยชน์ที่ได้จากผลผลิตของโครงการ/กิจกรรม)

- 1) กลุ่มเป้าหมายของโครงการได้รับความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นทักษะการนำสื่อดิจิทัลมาใช้ในการเรียนรู้ และพร้อมนำไปปฏิบัติ
- 2) เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้แนวปฏิบัติที่ดีประเด็นองค์ความรู้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติที่ตอบสนองยุทธศาสตร์และพันธกิจมหาวิทยาลัย เรื่อง ทักษะความท้าทายในการพัฒนานักศึกษาเพื่อนำเสนอผลงานบนสื่อดิจิทัล

13. ผลกระทบที่คาดว่าจะได้รับ (Impact) (ผลกระทบที่ได้รับจากผลลัพธ์ของโครงการ/กิจกรรม)

- 1) นักศึกษาคณะศิลปกรรมและสถาปัตยกรรมศาสตร์ ได้รับการพัฒนา ทักษะการนำเสนอผลงานบนสื่อดิจิทัล จากอาจารย์ผู้สอนที่มีความเชี่ยวชาญ
- 2) บุคลากรภายในหน่วยงาน นำองค์ความรู้ไปใช้ในการเพิ่มสมรรถนะในการทำงานและพัฒนาหน่วยงาน

ลงชื่อ  ผู้รับผิดชอบโครงการ/กิจกรรม
(นางมนทิชา ทับเกิด)
.....15...../.....มีนาคม...../.....2565.....
085-0346838