

รายงานสรุปผลการดำเนินโครงการตามรูปแบบ PDCA

ประเภทการบริการวิชาการ

- แบบสาธารณะ (แบบให้เปล่า แบบเชิงพาณิชย์)
 แบบเฉพาะ (แบบให้เปล่า แบบเชิงพาณิชย์)

การบูรณาการการบริการวิชาการ

- มีการบูรณาการการบริการวิชาการกับการเรียนการสอน
 มีการบูรณาการการบริการวิชาการกับการวิจัย

ความสอดคล้องกับประเด็นยุทธศาสตร์/ ประเด็นการจัดการความรู้

- การเรียนการสอนและการผลิตบัณฑิต วิจัย / นวัตกรรม
 ศิลปวัฒนธรรม สิ่งแวดล้อม การบริหารจัดการที่เป็นเลิศ
 ภาพลักษณ์ / ชื่อเสียงขององค์กร ความเป็นนานาชาติ

ส่วนที่ 1

รายละเอียดโครงการตามที่ขอในงบประมาณ (*ข้อมูลที่กรอกตอนของอนุมัติงบประมาณ)
(ไม่ใช้งบประมาณ)

ชื่อโครงการ(รหัสงบโครงการ) โครงการร่วมมือการผลิตสื่อกับกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

หลักการและเหตุผล มหาวิทยาลัยรังสิตมีพันธกิจที่สำคัญคือ การมีส่วนร่วมสร้างสรรค์สังคมธรรมาธิปไตย คือการปฏิบัติยึดหลักเหตุผล ความถูกต้อง ความเป็นธรรมในการบริหารจัดการต่างๆ สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ตเป็นหลักสูตรที่มีชื่อเสียงเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางในวงการวิชาชีพ เช่น อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ อุตสาหกรรมแอนิเมชัน ทางสาขาวิชาจึงเล็งเห็นความสำคัญของโครงการร่วมมือกับองค์กรภายนอกที่ไม่แสวงหาผลกำไร คือ กระทรวงดิจิทัลฯ ซึ่งนับเป็นกระทรวงที่ตรงกับวิชาชีพและหลักสูตรของคณะ กระทรวงดิจิทัลฯได้มีแผนการผลิตสื่อสร้างสรรค์สังคมเพื่อรองรับยุคดิจิทัลสำนึกให้แก่นักศึกษา ตลอดจนประชาชนทั่วไปให้ตระหนักถึงการป้องกันการทุจริต ซึ่งสาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ตมีศักยภาพในการช่วยผลิตสื่อให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

1.1 วัตถุประสงค์

1. เพื่อแสดงศักยภาพของสาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต ด้านการทำงานจริงในวิชาชีพ โดยร่วมมือกับกระทรวงดิจิทัล
2. เพื่อประชาสัมพันธ์เผยแพร่ผลงาน เป็นการแสดงศักยภาพของนักศึกษาและอาจารย์สาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต

1.2 เป้าหมายความสำเร็จตามวัตถุประสงค์

1. นักศึกษาได้เปิดประสบการณ์ในการเรียนรู้การทำงานจริง การทำงานร่วมกับผู้อื่น
2. นักศึกษาได้แสดงศักยภาพของตนเอง มีมุมมองใหม่ในการใช้สื่อดิจิทัลอาร์ตได้หลากหลาย

3. สร้างชื่อเสียงให้กับคณะ/มรส.

ส่วนที่ 2 วิธีดำเนินการ

ปีการศึกษา 2564 ภาวะวิกฤตการณ์โรคระบาดไวรัส Covid-19 ยังคงแพร่กระจายต่อเนื่องจากปีการศึกษา 2563 ทั้งองค์การภาครัฐและเอกชนยังคงรักษามาตรการป้องกันและเฝ้าระวังมาต่อเนื่อง กระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม ยังคงไม่สามารถเปิดพื้นที่ให้นักศึกษาและบุคลากรเข้าไปทำงานใช้พื้นที่ทำงานได้ ทางกระทรวงจึงได้มอบหมายให้ดร.กิตติกร จันทร์กระจ่าง เป็นผู้ดูแลประสานงานโดยปรับเปลี่ยนแนวทางการทำงานคือให้นักศึกษาทำงานที่บ้าน Work From Home โดยรับคำสั่งจากดร.กิตติกร ซึ่งเป็นผู้ดูแลด้านสื่อประชาสัมพันธ์ของกระทรวงดิจิทัลฯ

วันที่ 14 มิถุนายน 2564 เวลาประชุม 10.00 น. โดยประชุมแบบออนไลน์ผ่าน Google Meet และได้สรุปผลการประชุมพิจารณาการทำความร่วมมือในการผลิตสื่อโดยคณะดิจิทัลอาร์ต ให้กับกระทรวงดิจิทัลฯ ซึ่งได้ข้อสรุปดังนี้

- สรุปการทำงานของนักศึกษา ที่ผ่านมาได้ผลตอบรับเป็นอย่างดี สื่อที่ทางคณะดิจิทัลอาร์ตได้ให้ความช่วยเหลือในการจัดทำมีประโยชน์ในการสื่อสารและสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้แก่กระทรวง
- ในปีการศึกษานี้ทางกระทรวงดิจิทัลฯ ได้มีแผนงานประชาสัมพันธ์ข่าวสาร ความรู้แนะนำแหล่งท่องเที่ยวตามภูมิภาคต่างๆของประเทศไทย
- สื่อที่จะผลิต กราฟิกภาพนิ่ง แอนิเมชันแนะนำแหล่งท่องเที่ยว และข่าวรณรงค์ในโอกาสสำคัญต่างๆ
- คณะดิจิทัลอาร์ตจะดำเนินการคัดเลือกนักศึกษาที่มีความสนใจเข้าร่วมโครงการ เพื่อสร้างผลงานของตนเองและได้นำไปเผยแพร่จริง โดยค่าใช้จ่ายทางกระทรวงดิจิทัลฯเป็นผู้สนับสนุน
- การผลิตงานด้าน Pre-Production/ Production/ Post-Production

สถานที่ดำเนินการ: คณะดิจิทัลอาร์ต มหาวิทยาลัยรังสิต

รายชื่อนักศึกษา

1. 6101611 น.ส. พรชนัน ฤทัยเปี่ยมสุข
2. 6101136 นายนิธิชน กวีวุฒิจิระโชติ
3. 6101347 นายณัฐดนัย คูศรีสกุล
4. 6101136 น.ส.ภณทิลา แพสุวรรณ
5. 6101692 น.ส.ญาณิศา ชูโต
6. 6101947 นายอิสระพงษ์ วงศ์ไชยา

รายชื่ออาจารย์ผู้ดูแล

1. ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล
2. อ.ปฐม สุปรียาพร

เริ่มดำเนินงาน 15 มิถุนายน 2564- 12 กันยายน 2564

นั้ดหมายนั้กศึษาในการปฐมนิเทศ เพื่อให้รับทราบเงื่อนไขและข้อตกลงต่างๆในช่วงดำเนินงานโครงการ ข้อควรปฏิบัติและข้อควรระวัง เช่น ขอบเขตการส่งงาน มารยาทและวิธีการสื่อสารกับหน่วยงานภายนอก การแสดงออกทางการเมือง

ผลงานเชิงคุณภาพของนั้กศึษา มีความสามารถในการสร้างสรรค์ที่นำไปใช้งานวิชาชีพได้จริง ในปีการศึษานั้ขอบเขตงานมีทั้งส่วนงานภาพนิ่ง เช่น ภาพประกอบเพื่อใช้การประชาสัมพันธ์ การ์ตูนช่อง งานภาพเคลื่อนไหวคือ แอนิเมชัน 3 มิติ และที่เพิ่มขึ้นมาคือ งานออกแบบบอร์ดเกม

ภาพตัวอย่างผลงานของนั้กศึษาที่ผลิตสื่อให้กับกระทรวงดิจิทัล สามารถรับชมได้ในสื่อออนไลน์ของกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม

ส่วนที่ 3 ผลการดำเนินการ / การนำไปใช้

การประเมินโครงการ

ตัวชี้วัดความสำเร็จ โครงการ ที่ตั้งไว้ในระบบ	ค่าเป้าหมาย		เอกสารแนบรายงานโครงการ	
	ที่ตั้งไว้ในระบบ งบ	ผลที่ได้	ที่ตั้งไว้ในระบบ	ที่แนบไว้ใน ภาคผนวก
ผลงานของนั้กศึษา	อย่างน้อย 1 ผลงาน	ได้ผลงาน 4 ชิ้น คลิปวิดีโอความยาว 1.29 นาที	ผลงานของนั้กศึษา	ผลงาน

ส่วนที่ 4 การตรวจสอบผลการดำเนินการ/ อภิปรายความสำเร็จหรือไม่สำเร็จตามวัตถุประสงค์

ผลงานสื่อสามารถจัดทำได้สำเร็จทุกชิ้นตามระยะกำหนดเวลา

ส่วนที่ 5 สรุปผลการดำเนินการ/ ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงในอนาคต

- ข้อเสนอแนะในการดำเนินงานครั้งก่อน (ถ้ามี)

-ไม่มี-

- สิ่งที่ได้ดำเนินการแก้ไข / ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะครั้งก่อน

-ไม่มี-

- ผลการประเมินในคราวนี้

ได้รับผลประเมินความพึงพอใจจากหน่วยงานกระทรวงดิจิทัลฯ ในปีนี้ได้มากถึง 4.83 มากกว่าปีที่ผ่านมาคือ 4.67

แบบประเมินความพึงพอใจโครงการความร่วมมือกับกระทรวงดิจิทัล

1. ความสวยงามของภาพกราฟิก	2. การลำดับภาพเหมาะสมตามเนื้อหา	3. ความเหมาะสมขององค์ประกอบ	4. ประโยชน์ของผลงานที่นำไปใช้ได้จริง	5. ความรับผิดชอบ/การทำงานเป็นทีม	ข้อเสนอแนะ
5	5	5	5	5	ผลงานของนักศึกษาคณะดิจิทัลอาร์ตมีความโดดเด่น สามารถนำไปใช้งานจริงได้และนักศึกษารับฟังความคิดเห็นอย่างดียิ่ง
5	5	5	5	4	นักศึกษามีความพยายามเข้าใจในการทำงาน
5	5	5	4	4	นักศึกษาฝึกงานมีความใส่ใจในงานที่ได้รับผิดชอบ
5	5	5	5	5	ปฏิบัติงานได้ตรงตามเป้าหมายที่ได้รับมอบหมายงาน
4	5	4	5	5	นักศึกษามีความถนัดในแต่ละด้าน หากแต่เมื่อทำงานเป็นทีม สามารถส่งผลงานได้ตรงตามเวลาที่กำหนด
5	5	5	5	5	ปฏิบัติงานได้อย่างยอดเยี่ยม
29	30	29	29	28	
4.83	5.00	4.83	4.83	4.67	4.83

- ข้อเสนอแนะสำหรับการพัฒนาในครั้งต่อไป

นักศึกษาในแต่ละรุ่น มีทัศนคติและความรับผิดชอบที่ต่างกัน ซึ่งสังเกตเห็นได้ว่ารุ่นที่ได้ทำโครงการนี้ ได้รับการประเมินที่มีคะแนนสูงและได้รับคำชมเชยจากหน่วยงานภายนอก อาจารย์ผู้ดูแลมีความจำเป็นต้องนัดหมายและปฐมนิเทศนักศึกษาทุกคนเพื่อให้ทราบถึงเงื่อนไขและข้อตกลงต่างๆก่อนเริ่มดำเนินโครงการ

ผลลัพธ์การพัฒนาและความเข้มแข็งที่เกิดกับกลุ่มผู้รับบริการ (แยกตามกลุ่มผู้รับบริการ)

โครงการนี้ได้ดำเนินการอย่างต่อเนื่อง ซึ่งได้รับการยอมรับจากหน่วยงานภายนอกและสร้างชื่อเสียงให้แก่คณะ/ มรส. เมื่อผลงานของนักศึกษาได้มีการนำไปใช้จริง

ผู้เข้าร่วมโครงการ (กรณีที่เป็นโครงการบริการวิชาการ ระดับมหาวิทยาลัย)

(ให้ระบุรายชื่ออาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการ และต้องไม่น้อยกว่าร้อยละ 5 ของจำนวน

อาจารย์ทั้งหมดในวิทยาลัย/คณะ/สถาบัน)

ผศ.ธรรมศักดิ์ เอื้อรักสกุล

อ.ปฐม สุปรียาพร

ผศ.สุทัศน์ ปาละมะ

ภาคผนวก



งานออกแบบบอร์ดเกมเพื่อส่งเสริมแหล่งท่องเที่ยวจังหวัดอุทัยธานี



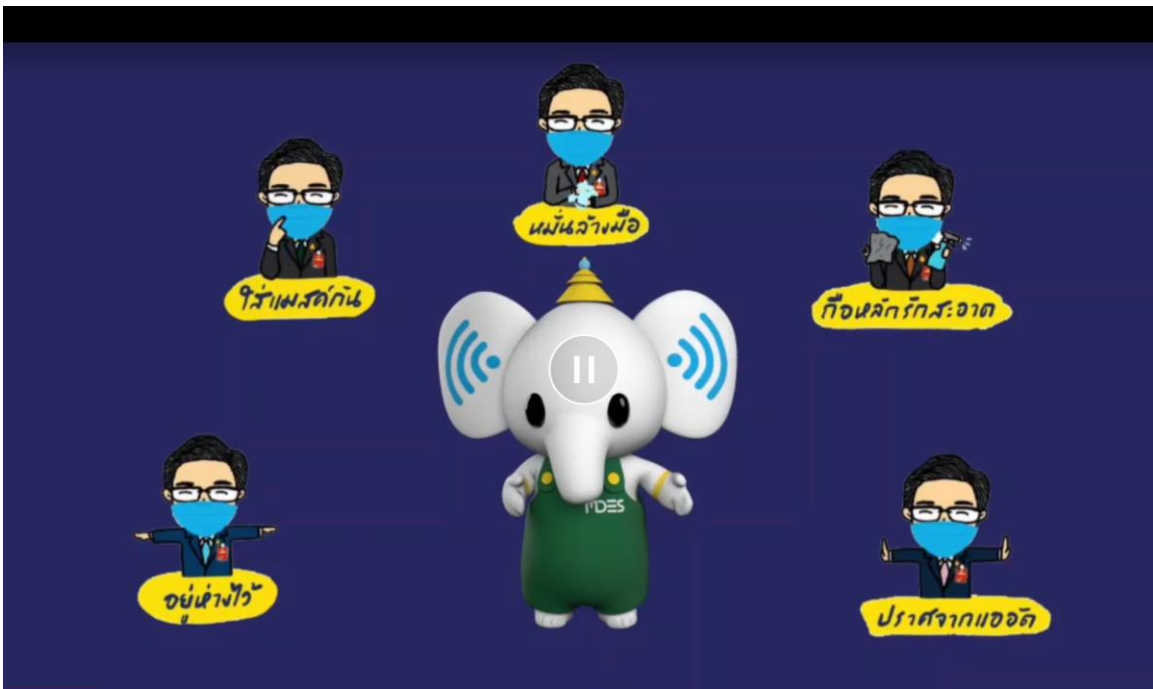
ภาพประกอบการ์ตูนแนะนำแหล่งท่องเที่ยวส่วนภูมิภาค



ภาพประกอบการ์ตูนความรู้แนะนำเรื่องกาแฟ



ภาพประกอบการ์ตูนแนะนำแหล่งท่องเที่ยว วัดผาทั้ง



คลิปแอนิเมชันรณรงค์การเฝ้าระวังป้องกันและควบคุมโรคระบาดโควิด-19
หมายเหตุ: ใช้มาสคอตตัวเดิมโดยนักศึกษาศาขาวิชาคอมพิวเตอร์อาร์ต (รุ่นก่อน) โดยมาทำการอนิเมทใหม่