

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

ชื่อโครงการ(รหัสงบโครงการ) โครงการ ROV FROM SCHOOL TO RSU (640072)

หลักการและเหตุผล

เนื่องด้วย สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ตวิทยาลัยนวัตกรรมการดิจิทัลเทคโนโลยีได้ปรับปรุงหลักสูตรใหม่ ปี 2564 โดยได้เพิ่มแขนงวิชาอีสปอร์ต อีกหนึ่งแขนงวิชาเพื่อให้ครอบคลุมทั้งการเป็นทั้งผู้สร้างเกมและการเล่นเกมเป็นกีฬาในรูปแบบอีสปอร์ต และเพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์แขนงวิชาอีสปอร์ต ทางวิทยาลัยฯ และสถาบันกีฬามหาวิทยาลัยรังสิตได้ร่วมกับภาคเอกชน บริษัททรู คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน) และบริษัท การ์ตูน ออนไลน์ (ประเทศไทย) จำกัด จัดการแข่งขันโครงการ ROV FROM SCHOOL TO RANGSIT UNIVERSITY CHAMPIONSHIP เพื่อชิงทุนการศึกษา

1.1 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์หลักสูตร
- 2) เพื่อคั่นหานักกีฬาอีสปอร์ตเพื่อสร้างชื่อเสียงให้กับมหาวิทยาลัย
- 3) เพื่อให้ให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์การจัดงาน
- 4) เพื่อสร้างความสัมพันธ์ในการจัดกิจกรรมกับภาคอุตสาหกรรม

1.2 เป้าหมายความสำเร็จตามวัตถุประสงค์

กลุ่มเป้าหมาย (ผู้เข้าร่วมโครงการ/ผู้ใช้ประโยชน์)

นักศึกษา 50 คน บุคลากร 5 คน บุคคลภายนอก 400 คน

ส่วนที่ 2 วิธีดำเนินการ

เนื่องด้วยสถานการณ์การระบาดของไวรัส Covid-19 ยังคงมีการระบาดอย่างต่อเนื่อง และเป็นวงกว้าง อีกทั้งได้มีประกาศจาก ศบค. และจังหวัด ไม่ให้มีการรวมตัวกันเป็นจำนวนมาก ทำให้ไม่สามารถดำเนินกิจกรรมโครงการตามที่ตั้งไว้ในตอนต้นที่ต้องการให้ผู้เข้าร่วมโครงการเป็นแบบออนไลน์ทั้งหมด แต่เราได้ปรับรูปแบบให้เข้ากับสถานการณ์ปัจจุบันและเกิดประโยชน์สูงสุด โดยปรับชื่อการแข่งขันเป็น Esport From School To Rangsit University และแข่งเกม Valorant ซึ่งเป็นเกม PC เพื่อประชาสัมพันธ์ห้องปฏิบัติการใหม่ โดยสมัครให้แข่งขันในรอบแรกแบบออนไลน์ และแข่งขันรอบชิงชนะเลิศแบบออนไลน์ ในวันที่ 18 ธันวาคม 2564 โดยทางสาขาวิชาได้ดำเนินการดังนี้

1. ออกแบบโปสเตอร์ภาพ ประชาสัมพันธ์ ผ่านทาง Facebook fan page ของสาขาวิชา และให้ผู้สมัครเข้าร่วมโครงการออนไลน์

Computer Game and Esport, มหาวิทยาลัยรังสิต
Published by Ekapong Nopawong · 21 October 2021 ·

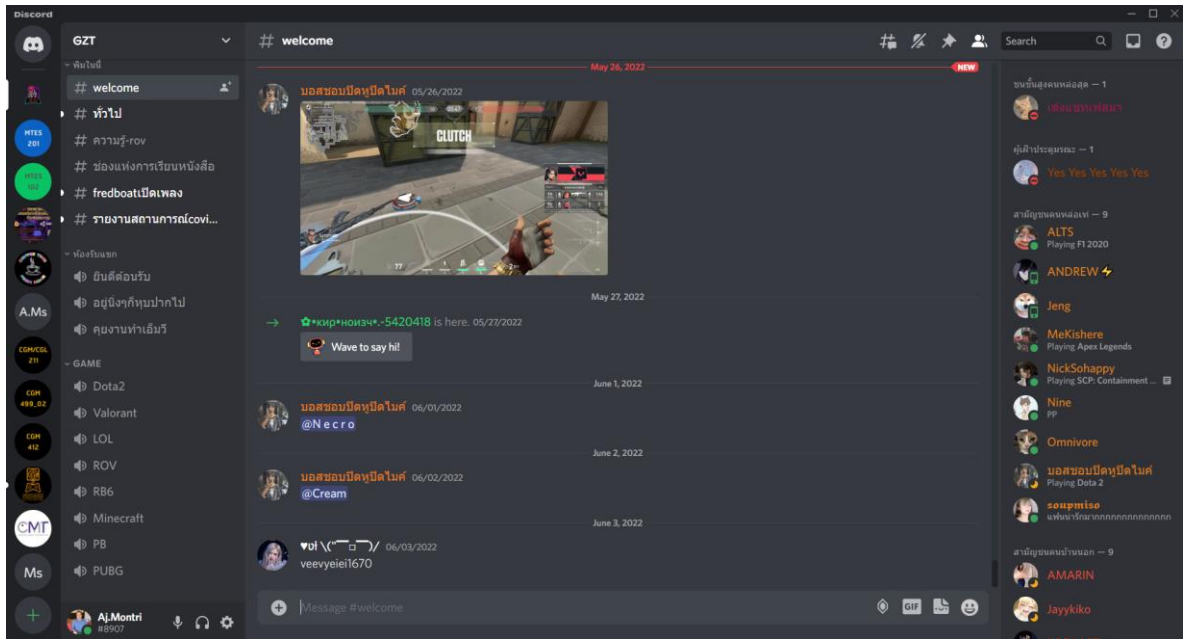
Esports From School to Rangsit University ประกาศรับสมัครผู้เข้าแข่งขันเกม Valorant อายุระหว่าง 17-20 ปี เพื่อชิงทุนการศึกษา 50% จำนวน 5 ทุน และของรางวัลมูลค่ากว่า 1 ล้านบาท สำหรับเข้าศึกษาต่อในสาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต วิทยาลัยนวัตกรรมดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต รับสมัครตั้งบัดนี้เป็นต้นไป จนถึงวันที่ 13 พ.ย. 2564 เริ่มแข่งรอบคัดเลือก(Online) 15 พ.ย. - 10 ธ.ค. 64 และ รอบชิงชนะเลิศ(Offline) 18-19 ธ.ค. 64...กรอกใบสมัครโดยการสแกน QR Code ด้านล่าง หรือ คลิกที่นี่ ... See more

ก้าวแรกสู่การแข่งขันเป็นนักกีฬามืออาชีพ
ชิงทุนการศึกษามูลค่ากว่า **1 ล้านบาท**
สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต
วิทยาลัยนวัตกรรมดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต

รับสมัครตั้งแต่วันที่ - 13 พ.ย. 64
สามารถดูรายละเอียดได้ที่

119,029 People reached
14,610 Engagements
— Distribution score
Boost post

2. สร้างกลุ่ม Discord สำหรับจัดการการแข่งขันออนไลน์ในรอบคัดเลือก



3. จัดทำแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อโครงการ

แบบสอบถามความพึงพอใจโครงการ Esport From School To RSU

[Sign in to Google](#) to save your progress. [Learn more](#)

วันที่ 18 ธันวาคม 2564 จัดโดย สาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ต
วิทยาลัยนวัตกรรมดิจิทัลเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยรังสิต

แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อโครงการ

	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดกิจกรรม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ช่วงเวลาการจัดงาน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความรู้และประโยชน์ที่ได้รับจากโครงการนี้	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความพึงพอใจต่อโปรแกรมที่ใช้จัดงาน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. ข้อมูลผู้ลงทะเบียนเข้าร่วมโครงการ

จำนวนผู้เข้าร่วมทั้งหมด 104 ทีม ทีมละ 5 คน คิดเป็นจำนวนผู้เข้าร่วมแข่งขันออนไลน์รอบคัดเลือกทั้งหมด 520 คน

	E	F	G	H	I
599				3	ธนารัตน์ พรหมชาติ
600				4	คณวัฒน์ อุดมประสิทธิ์
601				5	นพกฤษฏ์ นิธิชัยสถิตย์
602					
603	101	D2		1	นายอวิรุทธิ์ เพชรมะลิ
604				2	นายออมทรัพย์ พงษ์พันธ์
605				3	นายสิริศักดิ์ ยุทธไชโย
606				4	นายภูตะวัน อุบลพิชน
607				5	นายจตุสกล สุทธิชลสกุล
608					
609	102	BLOO-D		1	รุจ อาดีการี
610				2	นายพิพัฒน์ เอี่ยม
611				3	นายพลีษฐ์ ภูชนะ
612				4	นาย จักรสิทธิ์ รงคนพรัตน์
613				5	ชวิศ เสริมบุตร
614					
615	103	เทียนไข		1	นายปรีดถกร จันทิปะ
616				2	นายเจษฎาพร ขุนเนตร
617				3	นายทวีเกียรติ วรชีนา
618				4	นายก้องภพ เพิ่มเจริญ
619				5	นายกิริติ พานทอง
620					
621	104	Arumjor		1	นายกิตติพิศ มงคลรัตน์
622				2	นายถ์โรจน์ ชูกุล
623				3	นายสิทธิโชค ชูช่วย
624				4	นายพงศกร ด่านพัฒนาสวัสดิ์
625				5	นายสรวิษณุ ทรงเดชะ



5. วันที่ 18 ธันวาคม 2564 จัดการแข่งขันรอบชิงชนะเลิศแบบออนไลน์

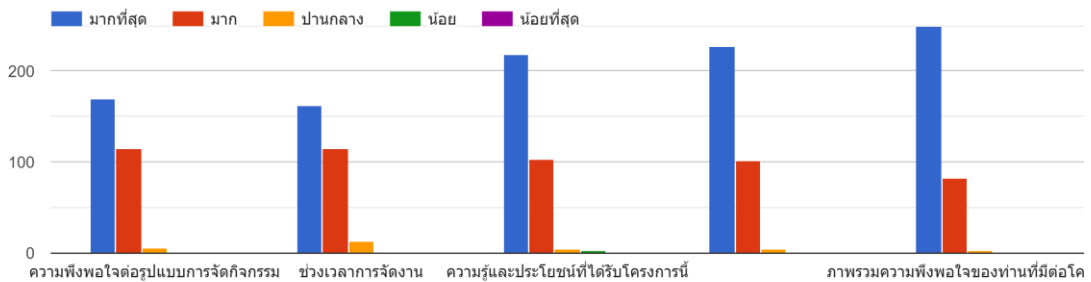




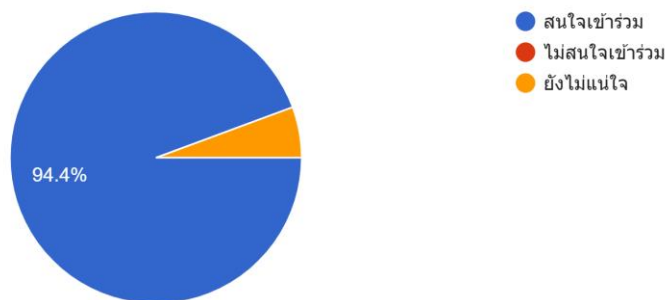
6. ผลการประเมินจากแบบสอบถาม

จากจำนวนผู้เข้าร่วมโครงการทั้งหมด 520 คน มีผู้ตอบแบบประเมินทั้งหมด 337 คน คิดเป็นร้อยละ 64.81 ของผู้เข้าร่วมโครงการ ซึ่งผลการประเมินโครงการเป็นดังนี้

แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อโครงการ



หากมีโครงการในลักษณะแบบนี้อีก ท่านสนใจเข้าร่วมหรือไม่
คำตอบ 337 ข้อ



ส่วนที่ 3 ผลการดำเนินการ / การนำไปใช้

การประเมินโครงการ

ตัวชี้วัดความสำเร็จ โครงการ ที่ตั้งไว้ในระบบ	ค่าเป้าหมาย		เอกสารแนบรายงานโครงการ	
	ที่ตั้งไว้ในระบบ	ผลที่ได้	ที่ตั้งไว้ในระบบ	ที่แนบไว้ในภาคผนวก
1. ผู้เข้าร่วมโครงการได้รับประโยชน์จากโครงการอยู่ในระดับดีหรือดีมากขึ้นไป	1. ร้อยละ 60 ของผู้ตอบแบบประเมิน	1. ร้อยละ 98.81 ของผู้ตอบแบบประเมิน	1. ผลประเมินจากผู้เข้าร่วมโครงการ (ตอบแบบประเมินไม่น้อยกว่าร้อยละ 50 ของกลุ่มเป้าหมายผู้ใช้ประโยชน์)	1. ผลประเมินจากผู้เข้าร่วมโครงการ
2. จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ	2. ร้อยละ 80 ของกลุ่มเป้าหมาย	2. ร้อยละ 130 ของกลุ่มเป้าหมาย	2. เอกสารรายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ	2. รายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ

**กรณี โครงการที่ประเมินจากแบบสอบถาม/แบบสำรวจ

1. จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการตามที่ตั้งในระบบ.....400.....คน (มีผู้เข้าร่วมโครงการจริง 520 คน)
2. จำนวนผู้ตอบแบบประเมิน.....337.....คน
3. จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการที่เลือก 5 (มากที่สุด) และ 4 (มาก).....333.....คน

ส่วนที่ 4 การตรวจสอบผลการดำเนินการ/ อภิปรายความสำเร็จหรือไม่สำเร็จตามวัตถุประสงค์

การจัดโครงการในครั้งนี้ได้รับความสำเร็จเป็นอย่างมาก จากการที่มีผู้สนใจเข้าร่วมการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต เพื่อชิงทุนการศึกษา จำนวนมากถึง 104 ทีม หรือ 520 คน อีกทั้งในปีการศึกษา 2565 มีคนสมัครเรียนสาขาวิชาคอมพิวเตอร์เกมและอีสปอร์ตมากถึงกว่า 170 คน ซึ่งเป็นจำนวนที่สูงเป็นประวัติการณ์ตั้งแต่เปิดสาขาวิชานี้ขึ้นมา

ส่วนที่ 5 สรุปผลการดำเนินการ/ ข้อเสนอแนะเพื่อการปรับปรุงในอนาคต

- ข้อเสนอแนะในการดำเนินงานครั้งก่อน (ถ้ามี)

.....ไม่มี.....
.....

- สิ่งที่ได้ดำเนินการแก้ไข / ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะครั้งก่อน

.....ไม่มี.....
.....

- ผลการประเมินในคราวนี้

.....ผู้เข้าร่วมประเมินส่วนใหญ่ชื่นชอบกิจกรรมนี้มาก.....
.....

- ข้อเสนอแนะสำหรับในการพัฒนาในครั้งต่อไป

.....อยากให้จัดอีกทุกปี.....
.....

ผลลัพธ์การพัฒนาและความเข้มแข็งที่เกิดกับกลุ่มผู้รับบริการ (แยกตามกลุ่มผู้รับบริการ)

กลุ่มที่ 1 นักศึกษาปัจจุบัน : ได้รับประสบการณ์ทำงานจริงตั้งแต่เริ่มต้นคิดวางแผนการแข่งขัน การรับสมัคร การดูแลทีมนักกีฬา การจัดการการแข่งขัน การถ่ายทอดสด การพากย์ การออกแบบประชาสัมพันธ์ ทำให้นักศึกษาได้รับความรู้และปฏิบัติจริง

กลุ่มที่ 2 นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการ : ได้รู้จักเพื่อน มีกลุ่ม Community ของคนที่สนใจด้านเดียวกัน ได้มีประสบการณ์การแข่งขันจริง มีนำใจนักกีฬา อีกทั้งยังเสมือนเป็นการสอบชิงทุนการศึกษา โดยใช้ทักษะฝีมือเพื่อชิงทุนการศึกษาอีกด้วย

ผู้เข้าร่วมโครงการ (กรณีที่เป็นโครงการบริการวิชาการ ระดับมหาวิทยาลัย)

(ให้ระบุรายชื่ออาจารย์ที่เข้าร่วมโครงการ และต้องไม่น้อยกว่าร้อยละ 5 ของจำนวน

อาจารย์ทั้งหมดในวิทยาลัย/คณะ/สถาบัน)

.....

.....

.....

.....

*หมายเหตุ ทางคณะสามารถเพิ่มเติมข้อมูลอื่นๆได้ตามความเหมาะสม

ภาคผนวก

โปรดแนบเอกสารตามรายการที่ท่านได้ระบุไว้ในส่วน
ที่ 3 ให้ครบถ้วน

***กรณี มีแบบสอบถามโปรดแนบตัวอย่าง
แบบสอบถาม/แบบสำรวจ