แบบเสนอโครงการ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ

1. ชื่อโครงการ : โครงการ ICIT Community Engagement

2. หน่วยงานที่รับผิดชอบ : ฝ่ายพัฒนาระบบสารสนเทศ

ผู้รับผิดชอบ : นางสาวไข่มุก สรรพวุธ

3. ความเชื่อมโยงสอดคล้องกับ แผนพัฒนาการศึกษาระดับอุดมศึกษา ฉบับที่ 13 ระยะกลางแผน (พ.ศ. 2568 - 2570)

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4 ความเป็นเลิศด้านการจัดการ (Management Excellence)

เป้าประสงค์ที่ 2 เป็นมหาวิทยาลัยดิจิทัล (Digital University)

กลยุทธ์ 4.2.4 ส่งเสริมและผลักดันให้เกิดการใช้ เทคโนโลยีดิจิทัลและนวัตกรรม ดิจิทัลในการปฏิบัติงานอย่างเป็นระบบ

แผนกลยุทธ์สำนักคอมพิวเตอร์ฯ ตามเกณฑ์ EdPEx

SO6-สร้างและส่งเสริม Digital Lifestyle และการมีส่วนร่วมในสังคม Digital

4. ลักษณะโครงการ/กิจกรรม โครงการใหม่

☑ โครงการใหม่ ☐ โครงการต่อเนื่อง ☐ งานประจำ ☐ งานพัฒนา

5. การบูรณาการโครงการ

☐ บูรณาการกับการเรียนการสอน

☐ บูรณาการกับงานวิจัย

☑ บูรณาการกับงานบริการวิชาการ

งานจัดฝึกอบรมด้านดิจิทัล

☐ บูรณาการกับงานทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

☐ อื่นๆ (บูรณาการโครงการระหว่างหน่วยงาน/โครงการ : ระบุชื่อหน่วยงาน/โครงการ ที่มีการบูรณาการ)

6. หลักการและเหตุผลของโครงการ

สำนักคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ มุ่งมั่นที่จะสร้างสรรค์ Digital Lifestyle ในรั้ว มจพ.
ซึ่งสอดคล้องกับแผนกลยุทธ์สำนักคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีสารสนเทศสู่ความเป็นเลิศ พ.ศ. 2569-2572

โดยเฉพาะอย่างยิ่งในวัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์ "สร้างและส่งเสริม Digital Lifestyle และการมีส่วนร่วมในสังคม Digital" โดยในปัจจุบัน การเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีก้าวไปอย่างรวดเร็ว
ทำให้การเรียนรู้และพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งต่อทั้งนักศึกษาและบุคลากร โครงการ "ICIT Community Engagement" จึงถูกจัดทำขึ้นเพื่อเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนวิสัยทัศน์ดังกล่าว
อีกทั้งจะเป็นเครื่องมือสำคัญในการยกระดับศักยภาพด้านดิจิทัลของบุคลากรและนักศึกษาให้ก้าวทันต่อยุคสมัย
โดยการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น การอบรมเชิงปฏิบัติการ หรือการแข่งขันที่ประยุกต์ใช้เทคโนโลยี เป็นต้น
ซึ่งจะช่วยให้นักศึกษาและบุคลากรได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อการทำงานในยุคดิจิทัล
นอกจากนี้ยังมีการเชื้อเชิญนักศึกษาและบุคลากรเข้าร่วมกลุ่มบนโซเชียลแพลตฟอร์ม
รวมถึงสร้างช่องทางการสื่อสารบนหลากหลายแพลตฟอร์มให้สอดคล้องกับการใช้งานของแต่ละกลุ่มช่วงอายุ (Generation) เพื่อเผยแพร่ข่าวสาร แบ่งปันความรู้ แลกเปลี่ยนความคิดเห็น และจัดกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์
ซึ่งส่งผลให้เพิ่มและรักษาการมีปฏิสัมพันธ์กับนักศึกษาและบุคลากรอย่างต่อเนื่อง
อีกทั้งยังเป็นการสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ตลอดชีวิต และการสร้างสรรค์นวัตกรรมร่วมกัน
รวมถึงการสร้างเครือข่ายชุมชน IT ภายในมหาวิทยาลัย จะเป็นการส่งเสริมการทำงานร่วมกัน
การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ และการต่อยอดความรู้ ซึ่งจะนำไปสู่การพัฒนางานวิจัย โครงการ
หรือแม้กระทั่งการสร้างสรรค์ Startup ที่เป็นประโยชน์ต่อมหาวิทยาลัยและสังคมโดยรวม
การสนับสนุนและส่งเสริมการมีส่วนร่วมในโครงการนี้จึงไม่เพียงแต่เป็นการพัฒนาทักษะส่วนบุคคลเท่านั้น
แต่ยังเป็นการสร้างความเข้มแข็งให้กับมหาวิทยาลัยในฐานะผู้นำด้านเทคโนโลยีและนวัตกรรม

ดังนั้น โครงการ "ICIT Community Engagement"
จึงเป็นโครงการเชิงกลยุทธ์ที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการบรรลุเป้าหมายของสำนักคอมพิวเตอร์ฯ และมหาวิทยาลัย
ที่เป็นส่วนหนึ่งในการสร้างบุคลากรและนักศึกษาที่มีคุณภาพ
มีความรู้ความสามารถด้านดิจิทัลให้มีความพร้อมในการขับเคลื่อนมหาวิทยาลัยไปสู่ยุคดิจิทัลได้อย่างต่อเนื่อง

7. วัตถุประสงค์

7.1 ส่งเสริมการมีส่วนร่วมของนักศึกษาและบุคลากร ในกิจกรรมการเรียนรู้ด้าน IT
ผ่านการจัดงานและโครงการที่สอดคล้องกับแนวโน้มเทคโนโลยีในปัจจุบัน

7.2 สร้างเครือข่ายชุมชน IT ของมหาวิทยาลัย
ในการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และสร้างโอกาสในการทำงานร่วมกันระหว่างนักศึกษาและบุคลากร

7.3
กระตุ้นการเรียนรู้และพัฒนาทักษะเชิงปฏิบัติด้านดิจิทัลผ่านกิจกรรมที่เน้นการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย

ในการแข่งขัน

7.4 สร้างพื้นที่ให้นักศึกษาและบุคลากรได้แสดงผลงานและความสามารถด้านเทคโนโลยี

8. ตัวชี้วัดความสำเร็จระดับโครงการ (Output/Outcome) และ ค่าเป้าหมาย (ระบุหน่วยนับ)

ตัวชี้วัดความสำเร็จ	หน่วยนับ	ค่าเป้าหมาย
จำนวนกิจกรรม (Activities) ที่สนับสนุน	กิจกรรม	>=2
คะแนนเฉลี่ยความพึงพอใจในการร่วมกิจกรรม	คะแนน	>=4
จำนวนสมาชิกใหม่ในกลุ่มหรือชุมชน IT ของมหาวิทยาลัย	คน/ปี	>=300

9. กลุ่มเป้าหมาย (ระบุกลุ่มเป้าหมายและจำนวนกลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมโครงการ)

นักศึกษา บุคลากร มจพ. และบุคคลทั่วไป

10. ขั้นตอนการดำเนินการ :

ขั้นตอนการดำเนินการ	พ.ศ. 2568			พ.ศ. 2569								
	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. แต่งตั้งคณะกรรมการ												
2. ดำเนินการจัดประชุม												
3. ดำเนินกิจกรรม ประเมินผล และรายงานผล												

11. ระยะเวลาดำเนินงาน : เริ่มต้น 1 ตุลาคม 2568 สิ้นสุด 31 สิงหาคม 2569

12. ประมาณการงบประมาณที่ใช้ : 350,000.00 บาท (สามแสนห้าหมื่นบาทถ้วน)

13. แหล่งเงิน/ประเภทงบประมาณที่ใช้/แผนงาน

☑ งบประมาณเงินรายได้ส่วนงาน

แผนงาน :

☑ แผนงานบริหารการศึกษา

14. ประมาณการค่าใช้จ่าย : (หน่วย : บาท)

ประเภทรายจ่าย	รวม	ไตรมาส 1	ไตรมาส 2	ไตรมาส 3	ไตรมาส 4
	แผนการใช้จ่าย	แผนการใช้จ่าย	แผนการใช้จ่าย	แผนการใช้จ่าย	แผนการใช้จ่าย
1. งบดำเนินการ					
1.1. ค่าใช้สอยและค่าตอบแทน	350,000.00	20,000.00	130,000.00	100,000.00	100,000.00
รวมเงินงบประมาณ	350,000.00	20,000.00	130,000.00	100,000.00	100,000.00

15. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

15.1

นักศึกษาและบุคลากรจะได้รับการส่งเสริมให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่ทันส

มัย

15.2 เกิดการสร้างเครือข่ายชุมชน IT ภายในมหาวิทยาลัย ที่ส่งเสริมให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ประสบการณ์ และแนวคิดระหว่างนักศึกษาและบุคลากร นำไปสู่โอกาสในการทำงานร่วมกัน การสร้างสรรค์นวัตกรรม และการต่อยอดองค์ความรู้ที่เป็นประโยชน์

15.3 มีพื้นที่ให้นักศึกษาและบุคลากรได้แสดงออกถึงความสามารถทางเทคโนโลยีและความคิดสร้างสรรค์

ลงชื่อ .....

(นางสาวไข่มุก สรรพวุธ)

ผู้รับผิดชอบโครงการ

วันที่ ...../...../.....