

รายงานผลการปฏิบัติงานในหน้าที่คณบดี
วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
(28 กันยายน 2564 ถึง 27 มีนาคม 2566)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วรวิชญ์ จันทน์ฉาย
มีนาคม 2566

บทนำกิจการ

รายงานผลการปฏิบัติงานในหน้าที่คณบดีฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อรายงานผลระหว่างวันที่ 28 กันยายน 2564 ถึง 27 มีนาคม 2566 จากการเข้ารับตำแหน่งคณบดีวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เนื้อหารายงานจะประกอบด้วย 8 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 สรุปแนวคิดในการบริหารส่วนงานสู่เป้าหมาย

ส่วนที่ 2 ผลการปฏิบัติงานตามแผนยุทธศาสตร์ที่เคยนำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัย

ส่วนที่ 3 ข้อมูลด้านอื่น ๆ ที่ได้ดำเนินการนอกเหนือจากแผนการบริหารงานที่นำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัย (เพิ่มเติม)

ส่วนที่ 4 ผลการดำเนินงานตามข้อเสนอแนะของสภามหาวิทยาลัยที่ได้ให้ไว้ในช่วงการเสนอแผนการบริหารงานของหัวหน้าส่วนงาน

ส่วนที่ 5 ผลการดำเนินงานตามท้อธิการบดีมอบหมาย

ส่วนที่ 6 ผลการดำเนินงานตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการประเมินผลการบริหารงาน

ส่วนที่ 7 ปัญหาและอุปสรรคที่พบจากการบริหารที่ผ่านมา

ส่วนที่ 8 สิ่งในส่วนงานต้องการให้มหาวิทยาลัยและสภามหาวิทยาลัยช่วยเหลือและสนับสนุนการดำเนินงานของส่วนงาน

ผลการปฏิบัติงานของวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี เป็นผลการทำงานร่วมกันของผู้บริหาร อาจารย์ พนักงาน ทุกคนในองค์กรมีส่วนร่วมอย่างมากในการดำเนินกิจการงานด้านต่างๆ ของวิทยาลัยฯ ให้ก้าวหน้า คณบดีเป็นส่วนหนึ่งในการชักนำ ชี้นำ และผลักดัน ให้เกิดการปฏิบัติงานอย่างมีคุณภาพ ประสิทธิภาพ และโปร่งใส ตรงตามยุทธศาสตร์ที่ได้วางไว้ร่วมกัน เพื่อตอบสนองต่อนโยบายและทิศทางของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ขอขอบคุณผู้บริหาร อาจารย์ และพนักงาน รวมถึงนักศึกษา ที่ได้เสียสละแรงกายแรงใจร่วมมือทำงาน เพื่อความเจริญก้าวหน้าของวิทยาลัยฯ กิจการงานใดที่ประสบความสำเร็จถือว่าเป็นผลงานร่วมกันของทุกท่าน กิจการงานใดที่ไม่บรรลุผล คณบดีขอรับผิดชอบและดำเนินการแก้ไขปรับปรุงเพื่อให้งานนั้นสำเร็จลุล่วงต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรวิษณุ จันทร์ฉาย

คณบดีวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ส่วนที่ 1	1
สรุปแนวคิดในการบริหารส่วนงานสู่เป้าหมาย	
ยุทธศาสตร์ด้านที่ 1 : ด้านการสร้างนวัตกรรมด้านการเรียนการสอน	
ยุทธศาสตร์ด้านที่ 2 : ด้านการบริการวิชาการแก่สังคมและชุมชน	
ยุทธศาสตร์ด้านที่ 3 : ด้านการสร้างนวัตกรรม การวิจัย และการหารายได้	
ยุทธศาสตร์ด้านที่ 4 : ด้านการบริหารจัดการภายในวิทยาลัยฯ	
ส่วนที่ 2	5
ผลการดำเนินงานตามแผนการบริหารงานที่นำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัย (รอบ 1 ปี 6 เดือนหลัง)	
ส่วนที่ 3	14
ข้อมูลด้านอื่น ๆ ที่ได้ดำเนินการ นอกเหนือจากแผนการบริหารงานที่นำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัย (เพิ่มเติม)	
ส่วนที่ 4	21
ผลการดำเนินงานตามข้อเสนอแนะของสภามหาวิทยาลัยที่ได้ให้ไว้	
ในช่วงการเสนอแผนการบริหารของหัวหน้าส่วนงาน	
ส่วนที่ 5	24
ผลการดำเนินงานตามทื่อธิการบดีมอบหมาย	
ส่วนที่ 6	25
ผลการดำเนินงานตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการประเมินผลการบริหารงาน	
ของผู้ดำรงตำแหน่งหัวหน้าส่วนงานที่ได้ให้ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนา ในรอบ 1 ปี 6 เดือนที่ผ่านมา	
ส่วนที่ 7	31
ปัญหาและอุปสรรคที่พบจากการบริหารงานที่ผ่านมา	
ส่วนที่ 8	31
สิ่งที่ส่วนงานต้องการให้มหาวิทยาลัยและสภามหาวิทยาลัยช่วยเหลือสนับสนุน	
การดำเนินของส่วนงาน	

รายงานผลการดำเนินงานตามแผนการบริหารงานของคณบดีวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี
นำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ส่วนที่ 1 สรุปแนวคิดในการบริหารส่วนงานสู่เป้าหมาย

การบริหารงานของวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ กำหนดแนวคิดในการบริหารงานโดยนำ วิสัยทัศน์ พันธกิจ ตามแผนยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ กล่าวคือ “มหาวิทยาลัยชั้นนำที่รับผิดชอบต่อสังคมและการพัฒนาที่ยั่งยืน ด้วยนวัตกรรม” โดยมีเป้าหมายคือ 1. สร้างมูลค่าทางสังคม-เศรษฐกิจ 60,000 ล้านบาท 2. Time Higher Education University Impact Ranking อยู่ใน 50 ลำดับแรกของโลก 3. อยู่ในเกณฑ์คุณภาพ Thailand Quality Class Plus (Innovation) มาเป็นแนวทางเพื่อกำหนดวิสัยทัศน์ ค่านิยม และเป้าหมายของวิทยาลัยฯ ดังต่อไปนี้

วิสัยทัศน์ : มุ่งสร้างสรรค์นวัตกรรมสู่ความยั่งยืน (Toward creating innovation to sustainability)

นวัตกรรม หมายถึง ผลิตภัณฑ์/บริการใหม่ และ กระบวนการ/วิธีการใหม่ ด้านการเรียนการสอน การวิจัยและนวัตกรรม และการบริการวิชาการ ที่ตอบสนองการพัฒนากำลังคนดิจิทัล

ความยั่งยืน หมายถึง สังคมและชุมชนมีการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น

เป้าหมายตัวชี้วัดของวิสัยทัศน์ แบ่งเป็น 3 ระยะ คือ

เป้าหมายระยะสั้น ปี 2563-2564 คือ การจัดการโครงสร้างและงานบริหารภายในวิทยาลัยฯ และในการสร้างนวัตกรรมอย่างน้อย 2 นวัตกรรม โดยคิดรายได้อยู่ที่ร้อยละ 5 ของนวัตกรรมที่คิดค้นขึ้น

เป้าหมายระยะกลาง ปี 2565 คือ กระบวนการทำงานของวิทยาลัยฯ ทั้งหมด จะดำเนินการในรูปแบบของแพลตฟอร์ม (Platform) เพื่อที่จะสามารถตอบโจทย์ของผู้ที่เข้ามาใช้บริการได้อย่างแท้จริง และสร้างผลกระทบต่อมูลค่าทางสังคมอย่างน้อยมูลค่า 50 ล้านบาท โดยคิดรายได้อยู่ที่ร้อยละ 10 ของนวัตกรรมที่คิดค้นขึ้น

เป้าหมายระยะยาว ปี 2566 การสร้างผลกระทบต่อมูลค่าทางสังคมอย่างน้อยมูลค่า 150 ล้านบาท และโดยคิดรายได้อยู่ที่ร้อยละ 15 ของนวัตกรรมที่คิดค้นขึ้น

ค่านิยม : ACCT (Agility, Creativity, Collaboration, Team)*

* มีการปรับเปลี่ยนค่านิยมใหม่ตั้งแต่เดือนมกราคม พ.ศ. 2566 เพื่อให้มีความเหมาะสมกับสถานการณ์และลักษณะองค์กรในปัจจุบันมากขึ้น (เดิมคือ CMU-CEO (Community, Morality, Unity, Creativity, Excellent and Open for Challenge) ใช้ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2559 - 2565)

พันธกิจ

- 1) ผลิตบัณฑิตที่มุ่งเน้นการตอบสนองความต้องการสังคมและชุมชน ผ่านกระบวนการเรียนรู้ร่วมการทำงาน (WIL) เพื่อสร้างประสบการณ์เรียนรู้จริง เพิ่มพูนพัฒนาทักษะ (Reskill/Upskill) ให้พร้อมทำงาน และมีความเป็นสากล
- 2) สร้างสรรค์งานวิจัยเชิงบูรณาการและการบริการวิชาการร่วมกับสังคมชุมชน และเครือข่ายศิษย์เก่า เพื่อให้เกิดนวัตกรรมนำไปใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์และสร้างรายได้
- 3) ด้านการบริการวิชาการ ให้บริการวิชาการแก่สังคม เพื่อนำองค์ความรู้ด้านเทคโนโลยีสารสนเทศไปปรับใช้ประโยชน์ ทั้งรูปแบบเพื่อการหารายได้ และพัฒนาสังคม
- 4) ปรับแนวทางการทำงานที่ยืดหยุ่น คล่องตัว บริหารจัดการข้อมูลเชิงบูรณาการโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และขับเคลื่อนองค์กรอย่างยั่งยืนผ่านกลไก EdPEX



ภาพรวมแผนยุทธศาสตร์วิทยาลัยฯ 2563 - 2566

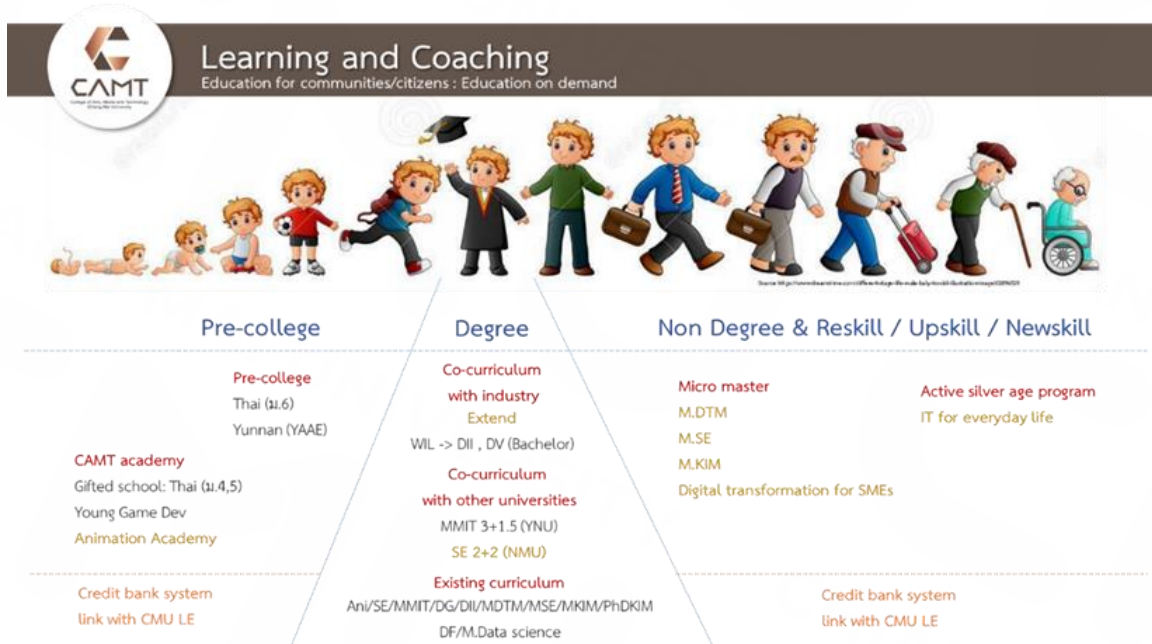
แผนงานที่สำคัญตามยุทธศาสตร์

จากวิสัยทัศน์และพันธกิจหลักของวิทยาลัยฯ ได้กำหนดแนวทางของแผนงานยุทธศาสตร์ โดยวางแผนสร้างแพลตฟอร์มไว้เป็น 4 ด้านยุทธศาสตร์ ดังนี้

ยุทธศาสตร์ด้านที่ 1 ด้านการสร้างนวัตกรรมด้านการเรียนการสอน (Learning and Coaching: LC)

วิทยาลัยฯ มุ่งเน้นพัฒนาการสอนในรูปแบบใหม่ๆ และทันสมัยเพื่อขยายฐานผู้เรียนที่ตอบสนองทุกช่วงวัย โดยเน้นจัดการศึกษาที่ตอบสนองความต้องการของอุตสาหกรรมและชุมชน (Education on demand)

ซึ่งจะทำความร่วมมือกับคู่ความร่วมมือต่างๆ ทั้งในและนอกมหาวิทยาลัยฯ รวมถึงวิทยาลัยการเรียนรู้ตลอดชีวิต (LE) ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ทั้งนี้แบ่งกลุ่มรูปแบบผู้เรียน/หลักสูตร ได้เป็น 3 กลุ่มดังนี้



1. กลุ่มผู้เรียนก่อนเข้าเรียนมหาวิทยาลัย (Pre-college)

วิทยาลัยฯ มุ่งเน้นจัดทำโครงการความร่วมมือกับโรงเรียนเครือข่ายในจังหวัดเชียงใหม่ เพื่อเปิดพื้นที่ให้นักเรียนในระดับมัธยมศึกษาที่มีความสนใจในด้านดิจิทัลเทคโนโลยีเข้ามาเรียนรู้เพื่อค้นหาความถนัดเฉพาะด้าน และได้มีการจัดการสอนในรูปแบบ Gifted school / Pre-college โดยเปิดโอกาสให้นักเรียนระดับมัธยมศึกษาเข้ามาศึกษา โดยการเรียนบางส่วนผู้เรียนสามารถทำการศึกษาเก็บหน่วยกิตสะสมเพื่อโอนเทียบการศึกษาในระดับปริญญาตรีร่วมกับวิทยาลัยการศึกษาดูตลอดชีวิต (LE) ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้ด้วย

2. กลุ่มผู้เรียนในระดับมหาวิทยาลัย (Degree)

วิทยาลัยฯ มุ่งเน้นดำเนินการพัฒนารูปแบบของหลักสูตรในระดับปริญญาตรีให้มีจุดเด่นและความน่าสนใจเพื่อเพิ่มทักษะการทำงานให้กับผู้เรียนและขยายกลุ่มผู้เรียนทั้งในและต่างประเทศในรูปแบบดังต่อไปนี้

2.1 หลักสูตรที่มีความร่วมมือกับภาคอุตสาหกรรม (WIL) วิทยาลัยฯ มุ่งเน้นร่วมมือกับบริษัทจากภาคอุตสาหกรรมในการทำงานในทุกขั้นตอนที่สำคัญของการผลิตบัณฑิต เริ่มต้นตั้งแต่การออกแบบหลักสูตร การร่วมสอน และการร่วมกันฝึกฝนทักษะการทำงานจริงของนักศึกษาผ่านกระบวนการเรียนรู้ร่วมการทำงาน (Work Integrated Learning: WIL) ซึ่งจะมีการพัฒนาและขยายความร่วมมืออย่างต่อเนื่องกับทั้งภาคเอกชน รวมถึงการดึงภาครัฐเข้ามาสนับสนุนการดำเนินงานในส่วนนี้ด้วย

2.2 หลักสูตรที่ร่วมมือกับสาขา/คณะ/มหาวิทยาลัยอื่นๆ ทั้งในและต่างประเทศ วิทยาลัยฯ มุ่งเน้นดำเนินการสร้างหลักสูตรร่วมเพื่อเพิ่มฐานผู้เรียนและเสริมสร้างความเข้มแข็งทางด้านวิชาการ ทั้งในศาสตร์เดียวกันและข้ามศาสตร์ โดยร่วมมือสร้างหลักสูตรร่วมกับมหาวิทยาลัยต่างประเทศ และหลักสูตรร่วมกับคณะต่างๆ ในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยเมื่อสำเร็จการศึกษาจะได้รับปริญญาบัตรจากแต่ละหลักสูตร และ/หรือ แต่ละมหาวิทยาลัยที่ได้ทำความร่วมมือกัน

3. กลุ่มผู้เรียนที่ต้องการเพิ่มทักษะ/สร้างทักษะใหม่ (Reskill/Upskill/Newskill, Non degree)

วิทยาลัยฯ มุ่งเน้นจัดหลักสูตรการอบรม Reskill/Upskill/Newskill เพื่อทบทวนและเพิ่มความรู้และทักษะให้กับผู้ทำงานแล้วหรือกำลังหางานทำ เพื่อให้สามารถทำงานได้ดีขึ้นหรือหางานทำได้ในสภาวะการณ์ปัจจุบันที่ได้รับผลกระทบจาก COVID-19 ซึ่งมีความต้องการแรงงานที่มีทักษะเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม โดยการฝึกอบรมบางส่วน ผู้เรียนสามารถทำการเก็บหน่วยกิตสะสมเพื่อโอนเทียบการศึกษาในระดับปริญญาตรี หรือ ระดับบัณฑิตศึกษาซึ่งจะทำการเชื่อมโยงกับวิทยาลัยการศึกษาตลอดชีวิต (LE) ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้ด้วย

ยุทธศาสตร์ด้านที่ 2 ด้านการบริการวิชาการแก่สังคมและชุมชน (Social Service: SS)

วิทยาลัยฯ มุ่งเน้นการนำความรู้ทางด้านวิชาการออกไปช่วยเหลือสังคมชุมชน วัตถุประสงค์เพื่อให้ชุมชนสามารถอยู่รอดและพัฒนาได้ โดยเฉพาะในสถานการณ์ COVID-19 ซึ่งการบริการวิชาการจะเน้นนำความรู้ด้านดิจิทัลไปยกระดับการประกอบอาชีพหรือการทำงานให้กับคนในสังคมชุมชน และวิทยาลัยฯ ยังได้วางแนวทางการนำผลงานที่เกิดขึ้นจากการช่วยสังคมชุมชนมาต่อยอดให้เป็นสินทรัพย์ทางปัญญา (CMU-RL) ตามนโยบายของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ รวมไปถึงการบูรณาการด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมเข้าไปในการบริการสังคมและชุมชนในบางโครงการด้วย นอกจากนี้แล้ววิทยาลัยฯ ได้วางแนวทางสนับสนุนการประกอบการธุรกิจเพื่อช่วยเหลือสังคมและชุมชนโดยให้นักศึกษาเข้ามามีส่วนร่วม โดยสร้างต้นแบบช่องทางจำหน่ายบนแพลตฟอร์ม พาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์สนับสนุนสินค้าชุมชน เพื่อนำสินค้าชุมชนเข้ามาจำหน่ายในช่องทางนี้ด้วย

ยุทธศาสตร์ด้านที่ 3 ด้านการสร้างนวัตกรรมและการวิจัย (Innovation and Research: IR)

วิทยาลัยฯ สนับสนุนการวิจัยโดยจัดตั้งกลุ่มวิจัยเพื่อให้อาจารย์สามารถทำการวิจัยในด้านที่ตนเองถนัด และเป็นที่ต้องการต่อสังคมชุมชน โดยมีกลุ่มวิจัยที่จัดตั้งภายใต้การสนับสนุนของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (CMU-COE) นอกจากนี้ วิทยาลัยฯ วางแนวทางสนับสนุนการจัดตั้งกลุ่มนักวิจัยแบ่งออกเป็นกลุ่มย่อยขึ้นอีกหลากหลายตามความสนใจและความถนัดของอาจารย์และนักวิจัย เพื่อให้เกิดการทำวิจัยพัฒนาและใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ของนักศึกษา และยังเป็นจุดเริ่มต้นที่จะทำความร่วมมือระหว่างคณะและมหาวิทยาลัยอื่นๆ ในอนาคตต่อไป และด้านการสร้างนวัตกรรมและการหารายได้ วิทยาลัยฯ ได้สนับสนุนให้มีการดำเนินการเรื่องสินทรัพย์ทางปัญญา (IP) โดยยึดตามนโยบายของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในการทำ CMU-RL

เพื่อจะต่อยอดงานวิจัยไปสู่เชิงพาณิชย์ หรือ ต่อยอดสู่การสร้างโมเดลทางธุรกิจฯ ในอนาคตภายใต้ Angkeaw Holding Company ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ยุทธศาสตร์ด้านที่ 4 ด้านการบริหารจัดการภายในวิทยาลัยฯ (Smart Working: SW)

วิทยาลัยฯ ได้มีการดำเนินการพัฒนารูปแบบสำนักงานอัจฉริยะ (Smart Office) เพื่อใช้ทำงานแบบบูรณาการร่วมกันภายในวิทยาลัยฯ แบบ Single data based เพื่อให้การทำงานเป็นไปด้วยความถูกต้องและสะดวกต่อการประสานหรือทำงานด้วยกัน โดยการทำงานยึดหลักเกณฑ์ EdPEx เป็นหลัก และกำหนดเป้าหมายในการทำงานแบบ Objectives and Key Results : OKR รวมไปถึงปรับรูปแบบการทำงานภายในวิทยาลัยฯ โดยเฉพาะส่วนที่เกี่ยวข้องกับยุทธศาสตร์ในรูปแบบแนวคิด Agile ซึ่งเป็นรูปแบบการทำงานที่มีลักษณะที่ยืดหยุ่น คล่องตัว สามารถปรับตัวได้ตามพันธกิจขององค์กรที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา โดยมุ่งเน้นให้ความสำคัญกับผลลัพธ์และการนำไปใช้งานจริง โดยสนับสนุนบุคลากรภายในคณะทำงานเชิงรุก และดึงผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกเข้ามาทำงานตามพันธกิจ/โครงการที่ได้รับมอบหมายร่วมกัน

ส่วนที่ 2 ผลการดำเนินงานตามแผนการบริหารงานที่นำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัย (รอบครบ 3 ปี)

วิสัยทัศน์ : มุ่งสร้างสรรค์นวัตกรรมสู่ความยั่งยืน

เป้าหมายระยะกลาง (ปี 2565) คือ กระบวนการทำงานของวิทยาลัยฯ ทั้งหมด จะดำเนินการเพื่อสร้างผลกระทบต่อมูลค่าทางสังคมมูลค่า 50 ล้านบาท และเกิดรายได้อยู่ที่ร้อยละ 10 (7 ล้านบาท) ของนวัตกรรมที่คิดค้นขึ้น

ซึ่งจากการดำเนินงานที่ผ่านมา ผลสรุปการดำเนินงานตามแผนยุทธศาสตร์ในภาพรวมของวิทยาลัยฯ ในปีงบประมาณ 2565 เป็นดังนี้

แผน (ตัวชี้วัด)	ผล
ผลกระทบต่อมูลค่าทางสังคมมูลค่า 50 ล้านบาท	ผลกระทบต่อมูลค่าทางสังคมมูลค่า 55,371,626.76 บาท (คิดเป็นร้อยละ 110.74 เทียบกับเป้าหมาย)
รายได้จากนวัตกรรม ร้อยละ 10 (7 ล้านบาท)	รายได้จากนวัตกรรม จำนวน 9,146,574 บาท (คิดเป็นร้อยละ 130.67 เทียบกับเป้าหมาย)

โดยรายละเอียดที่มาของผลการดำเนินงานตามแผนยุทธศาสตร์ของวิทยาลัยฯ ปี 2565 แสดงได้ดังต่อไปนี้

1) ผลกระทบต่อมูลค่าทางสังคม มูลค่า 55,371,626.76 บาท

โครงการที่มีการประเมินผลกระทบทางสังคม (Socio-economic impact)

Impact (บาท)	ชื่อโครงการ
(1) กลุ่มโครงการ Alpha (กลุ่มผู้เรียนก่อนเข้าเรียนมหาวิทยาลัย) มูลค่ารวม 20,120,534.31 บาท	
5,054,550.00	โครงการ Gifted school & Pre college ปี 2021
741,333.33	โครงการ Gifted school & Pre college ปี 2021
2,435,075.00	โครงการ Animation Academy ปี 2565
169,166.67	โครงการหลักสูตร M-JEDI โรงเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย
421,425.00	กิจกรรม Robots conquer the maze missions with Micro Python
7,581,200.00	โครงการ Gifted School & Pre college ปี 2022
342,866.67	โครงการอบรมการปั้นโมเดลและสร้างเทคโนโลยี AR นักเรียนและครูโรงเรียนจักรคำคณาทร จังหวัดลำพูน
834,000.00	โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการการพัฒนาแอนิเมชันแบบ 2D เพื่อออกแบบ Sticker Line (อบจ.)
1,247,304.38	โครงการ Young Game Dev ครั้งที่ 3
540,471.60	โครงการ Alpha Academy
773,766.67	อบรมหัวข้อ หลักการออกแบบเกมใน Metaverse
(2) กลุ่มโครงการ Agile Curriculum (กลุ่มผู้เรียนระดับมหาวิทยาลัย และ Reskill/Upskill) มูลค่ารวม 12,552,763.89 บาท	
483,600.00	กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรอบรมและพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการด้านการออกแบบ และพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อผลักดันสินค้าเข้าถึงการค้าออนไลน์ (CBEC)
86,666.67	กิจกรรมวิพากษ์สินค้าเพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาผลิตภัณฑ์สำหรับผู้ประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อมที่ต้องการส่งสินค้าไปขายยังตลาด ในประเทศจีน 2022
330,000.00	กิจกรรมแนะนำสินค้าแก่กลุ่มเป้าหมายที่ขยายผ่านโซเชียลเน็ตเวิร์คชาวจีน
483,600.00	อบรมเชิงปฏิบัติการ SMEs ลำพูนเข้าสู่ตลาดประเทศจีนผ่าน CBEC
360,000.00	CBEC Bizclub E-catalog
164,800.00	CBEC Bizclub อบรม

Impact (บาท)	ชื่อโครงการ
86,666.67	กิจกรรมวิพากษ์สินค้าเพื่อนำไปสู่การปรับปรุงและพัฒนาผลิตภัณฑ์สำหรับผู้ประกอบการขนาดกลางและขนาดย่อมที่ต้องการส่งสินค้าไปขายยังตลาดในประเทศจีน 2020
8,240,000.00	กิจกรรมสัมมนาและบรรยายเกี่ยวกับ Cross Border E-commerce
459,000.00	โครงการจัดการองค์ความรู้ (Knowledge Management) สถาบันวิจัยดาราศาสตร์แห่งชาติ
205,416.67	โครงการอบรมบทบาทผู้นำกับการจัดการความรู้ (ระดับสูง ระดับกลาง ระดับต้น) มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
171,888.89	กิจกรรมบรรยายหัวข้อ "กิจกรรมส่งเสริมการเรียนรู้สู่มาตรฐานการจัดการความรู้" สถาบันการพัฒนาชุมชน กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย
37,541.67	การจัดอบรม เรื่อง "การส่งเสริมการเรียนรู้สู่มาตรฐานการจัดการความรู้ สกสว."
1,443,583.33	โครงการพัฒนาองค์กรสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ การรถไฟฟ้ามหานครแห่งประเทศไทย
(3) กลุ่มโครงการอื่น ๆ มูลค่ารวม 22,698,328.55 บาท	
1,534,199.40	โครงการศึกษาวิจัยและพัฒนาโมเดลการพัฒนาอีคอมเมิร์ซและการพัฒนา ศักยภาพชุมชนด้วยอีคอมเมิร์ซ
6,131,808.30	โครงการพัฒนากำลังคน (Workforce) เพื่อสนับสนุนการทำธุรกรรมออนไลน์ (ภาคเหนือ)
2,961,183.68	CMU Carelicious
4,039,908.22	เครื่องประสานและเคลือบผิวใบไม้ด้วยความร้อน
8,031,228.96	โครงการระบบสารสนเทศเพื่อบริหารชุมชนเชิงพื้นที่

2) รายได้จากนวัตกรรม จำนวน 9,146,574 บาท

โครงการที่มีรายได้ (Learning & Coaching platform)

รายได้ (บาท)	ชื่อโครงการ
(1) กลุ่มโครงการ Alpha (กลุ่มผู้เรียนก่อนเข้าเรียนมหาวิทยาลัย) รายได้รวม 3,136,732 บาท	
3,136,732	Alpha Academy
(2) กลุ่มโครงการ Agile Curriculum (กลุ่มผู้เรียนระดับมหาวิทยาลัย และ Reskill/Upskill) รายได้รวม 2,147,342 บาท	
414,342	การพัฒนาและต่อยอดหลักสูตรอบรมด้านระบบการจัดการความรู้ตามกรอบมาตรฐาน ISO30401
800,000	การอบรมและพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการด้านการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ เพื่อผลักดันสินค้าเข้าถึงการค้าออนไลน์ข้ามพรมแดนจีน (Cross Border E-Commerce)
27,000	สร้างธุรกิจเพื่อสังคม (Social Enterprise)
200,000	เว็บแอปพลิเคชันระบบจัดการการศึกษา (Education Management System: EMS)
486,000	การพัฒนาบบบริหารจัดการชุมชนเชิงพื้นที่ CAMT-SE
220,000	Starburst alumni strategy กลุ่มศิษย์เก่าดาวกระจาย
(3) หลักสูตร Sandbox (กลุ่มผู้เรียนระดับมหาวิทยาลัย และ Reskill/Upskill) รายได้รวม 3,862,500 บาท	
3,850,000	รายได้จากการสนับสนุนจากบริษัท DII, DII+
12,500	DTM/DTA

สรุปผลการดำเนินงานตามแผนยุทธศาสตร์ ในภาพรวมของวิทยาลัยฯ ดังข้างต้น พบว่าในปีงบประมาณ 2565 (รอบ 1 ปี 6 เดือนหลัง) ได้ผลลัพธ์บรรลุเป้าหมายที่วางไว้ โดยมีผลงานสำคัญตาม 4 หัวข้อยุทธศาสตร์ ได้แก่ **ยุทธศาสตร์ด้านที่ 1** ด้านการสร้างนวัตกรรมด้านการเรียนการสอน (Learning and Coaching: LC) **กลุ่มผู้เรียนก่อนเข้าเรียนมหาวิทยาลัย (Pre-college):**

โครงการ CAMT Gifted School/Pre-college ของวิทยาลัยฯ ยังคงมีการขยายโครงการอย่างต่อเนื่อง โดยล่าสุดปี 2565 ได้ขยายเป็นโครงการใหญ่ภายใต้ชื่อ Alpha academy ที่เน้นกลุ่มนักศึกษาชั้นมัธยมศึกษาที่ต้องการมาเข้าเรียนเพื่อค้นหาสิ่งที่ตนเองชอบและเพิ่มความสามารถให้กับตนเอง และมีบางส่วนที่สมัครเข้าศึกษาต่อในวิทยาลัยฯ โดยปัจจุบันมีผู้เรียนในโครงการนี้ประมาณ 450 คน/ปี นอกจากนี้เนื่องจากสถานการณ์ COVID-19 ทีมงานยังได้สร้างแพลตฟอร์มการเรียนออนไลน์เพิ่มเติมขึ้นมาใหม่ โดยได้ร่วมกับบริษัท BAAK (บริษัทลูกของมช. ภายใต้บริษัทอ่าวก้าวไกลดิงจำกัด) ซึ่งทำให้มีโรงเรียนที่อยู่ในต่างจังหวัดใช้ช่องทางนี้ในการเข้ามาเรียนกับวิทยาลัยฯ เช่น โรงเรียนเซนต์นิโคลัส จังหวัดพิษณุโลก ซึ่งได้เข้าโครงการเป็นปีแรก (ปี 2565) มีนักเรียนเข้าร่วมเรียนจำนวน 24 คน

กลุ่มผู้เรียนในระดับมหาวิทยาลัย (Degree):

หลักสูตรที่ร่วมมือกับภาคเอกชน/อุตสาหกรรม: วิทยาลัยฯ ได้ริเริ่มจัดทำโครงการหลักสูตร Sandbox ของวิทยาลัยฯ เอง ที่เน้นความร่วมมือกับภาคเอกชน/อุตสาหกรรม โดยให้มีการเปลี่ยนแปลงหลักสูตรได้อย่างคล่องตัวและยืดหยุ่น เพื่อการตอบสนองต่อสถานการณ์โลกและตลาดแรงงานที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งมี 2 หลักสูตรที่พัฒนาและได้ยื่นเสนอขอโครงการหลักสูตร Sandbox ของรัฐบาล (สปอว.) ด้วย คือ หลักสูตรบูรณาการอุตสาหกรรมดิจิทัล (Digital Industry Integration: DII) ระดับปริญญาตรี และ หลักสูตรการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology Management: DTM) ระดับปริญญาโท (ขณะนี้ผ่านความเห็นชอบจากสภาวิชาการมหาวิทยาลัยเชียงใหม่แล้ว รอเสนอสภามหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และนำเสนอต่อ สปอว. ต่อไป) โดยรูปแบบหลักสูตรเน้นการออกแบบการเรียนการสอนและพัฒนาศึกษาร่วมกับภาคเอกชน/อุตสาหกรรม โดยได้ร่วมมือกับหอการค้าจังหวัดเชียงใหม่ และสภาอุตสาหกรรมแห่งประเทศไทย เพื่อเน้นการทำงาน (WIL) และการเรียนรู้และแก้ปัญหาจากโจทย์จริงของบริษัทในอุตสาหกรรม

นอกจากนี้ภายใต้แนวคิดหลักสูตร Sandbox ของวิทยาลัยฯ หลักสูตร DTM ระดับปริญญาโทได้ทำการพัฒนาแผนการเรียน “Cross Border E-commerce” ที่พัฒนาขึ้นจากฐานงานวิจัยโครงการ “การสร้างหลักสูตรผู้ประกอบการดิจิทัลยุคบูรพาภิวัตน์” ของแผนงานคนไทย 4.0 (วช.) ซึ่งเป็นแผนการเรียนที่เป็นความร่วมมือระหว่าง CAMT กับสถาบันขงจื่อแห่งมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ดำเนินการจัดการเรียนการสอนเพื่อสร้างกำลังคนที่เป็น Project manager รองรับการค้าผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ไทย-จีน ซึ่งต้องการบุคลากรที่มีทั้งทักษะเชิงดิจิทัลเพื่อการค้าและทักษะทางภาษาไทย-จีนเพื่อการสื่อสาร

โดยเปิดรับนักศึกษาทั้งคนไทยและคนจีนเข้าศึกษาต่อ ซึ่งในรุ่นที่หนึ่งปีการศึกษา 2565 มีนักศึกษาเรียนในหลักสูตรนี้จำนวนทั้งสิ้น 25 คน

หลักสูตรแบบบูรณาการศาสตร์ที่ร่วมมือกับคณะอื่นๆ ในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่: เพื่อตอบสนองนโยบายด้านหลักสูตรแบบบูรณาการศาสตร์ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้พัฒนาหลักสูตรแบบบูรณาการเพิ่มเติมในช่วงนี้จำนวน 5 หลักสูตร ดังนี้

1. หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีนร่วมสมัย (Master of Arts Program in Contemporary Chinese Language Teaching) (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2565) ร่วมกับบัณฑิตวิทยาลัย สถาบันขงจื้อมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ คณะมนุษยศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ Yunnan Normal University และวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี (เริ่มเปิดการเรียนการสอนแล้วเมื่อภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2565 มีนักศึกษาเรียนจำนวน 32 คน)

2. หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาบูรณาการศาสตร์ (Doctor of Philosophy Program in Integrated Science) (หลักสูตรใหม่ พ.ศ.2565) กลุ่มการเรียนรู้และงานวิจัยการสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication Consortium) ร่วมกับบัณฑิตวิทยาลัย คณะการสื่อสารมวลชน และวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี (อยู่ระหว่างพิจารณาการเปิดรับสมัครนักศึกษา)

3. หลักสูตรศิลปศาสตรและวิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาบูรณาการศาสตร์ (Master of Arts and Science Program in Integrated Science) (หลักสูตรใหม่ พ.ศ.2565) กลุ่มการเรียนรู้และงานวิจัยการสื่อสารดิจิทัล (Digital Communication Consortium) ร่วมกับบัณฑิตวิทยาลัย คณะการสื่อสารมวลชน และวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี (อยู่ระหว่างการรับสมัครนักศึกษา)

4. หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาสตาร์ทอัพและการจัดการนวัตกรรม (Doctor of Philosophy Program in Startups and Innovation Management) ร่วมกับบัณฑิตวิทยาลัย อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ คณะวิศวกรรมศาสตร์ คณะบริหารธุรกิจ และวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี (อยู่ระหว่างการจัดทำเอกสารขอเปิดหลักสูตรใหม่)

5. หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสตาร์ทอัพและการจัดการนวัตกรรม (Master of Science Program in Startups and Innovation Management) ร่วมกับบัณฑิตวิทยาลัย อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ คณะวิศวกรรมศาสตร์ คณะบริหารธุรกิจ และวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี (อยู่ระหว่างการจัดทำเอกสารขอเปิดหลักสูตรใหม่)

หลักสูตร/โครงการที่มีความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยในต่างประเทศ: วิทยาลัยฯ ได้พัฒนาโครงการความร่วมมือเพิ่มเติมในช่วงนี้ 3 โครงการ ดังนี้

1. โครงการ One Faculty One MOU (OFOM) ครั้งที่ 1 (โครงการภายใต้ยุทธศาสตร์/นโยบายของมช.) ร่วมกับ University of Evora ประเทศโปรตุเกส เกิดการแลกเปลี่ยนนักศึกษาระยะสั้นระดับ

บัณฑิตศึกษา (ปริญญาโท) จำนวน 2 คน (นศ.ไปประเทศโปรตุเกสแล้ว) และเริ่มมีการพัฒนาโครงร่างหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษาระหว่าง University of Evora และวิทยาลัยฯ ซึ่งจะมีการดำเนินการในลำดับต่อไป

2. North Minzu University โครงการหลักสูตรสองปริญญา (2+2 และ 3+1.5) หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ (หลักสูตรนานาชาติ) รุ่นละ 35 คน โดยเป็นการจัดการเรียนการสอนวิชาของ CAMT ที่ North Minzu จำนวน 12 วิชา และมาเรียนต่อที่ CAMT อีก 3 ภาคการศึกษา (กำลังดำเนินการยื่นโครงการต่อมหาวิทยาลัย)

3. โครงการ K-CAMT Winter Program 2022-2023 โครงการนักศึกษาแลกเปลี่ยนระยะสั้น 2 สัปดาห์ ร่วมกับมหาวิทยาลัยวอนกวง (Wonkwang University) และมหาวิทยาลัยจุงอัง (Chung-Ang University) สาธารณรัฐเกาหลี ในสาขาวิชาทางด้าน Software development, Software Engineering, Robotics, AI, Computer Science, digital Contents and ICT รุ่นละ 20-25 คน โดยในระยะแรกคือการแลกเปลี่ยนแบบ In-bound (ดำเนินการไปแล้ว 2 รุ่นในปี 2565) และจะมีการนำทีมนักศึกษา CAMT จำนวน 10 คน แลกเปลี่ยนแบบ Out-bound ร่วมกับมหาวิทยาลัยพันธมิตรในลำดับต่อไป

กลุ่มผู้เรียนที่ต้องการเพิ่มทักษะ/สร้างทักษะใหม่ (Reskill/Upskill/Newskill, Non degree):

วิทยาลัยฯ สร้างหลักสูตรอบรมระยะสั้นเพิ่มเติมในช่วงนี้ เพื่อรองรับ/ขยายกลุ่มผู้เรียนในวัยทำงานในการเพิ่มเติมความรู้ ทักษะ หรือความรู้ใหม่ ในหลักสูตรต่างๆ ดังนี้

1. หลักสูตรการจัดการความรู้และนวัตกรรม (ระดับบัณฑิตศึกษา) ของวิทยาลัยฯ ได้ผ่านการรับรองมาตรฐานระบบการจัดการความรู้ ISO 30401: 2018 Knowledge Management Systems จาก British Standard Institute (BSI) เป็นแห่งแรกในประเทศไทย เมื่อวันที่ 10 มีนาคม พ.ศ.2564 จึงได้นำมาสร้างเป็นหลักสูตรอบรมระยะสั้นด้านการจัดการความรู้ตามกรอบมาตรฐาน ISO 30401: 2018 ให้กับกลุ่มเป้าหมายคือ ภาครัฐ ภาคเอกชน และรัฐวิสาหกิจ โดยได้ทำการฝึกอบรมให้กับองค์กรต่างๆ ในช่วงปีครึ่งที่ผ่านมาคือ การรถไฟฟ้ามหานครแห่งประเทศไทย (รฟม.) สถาบันวิจัยดาราศาสตร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) และ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

2. วิทยาลัยฯ ได้ร่วมกับ บริษัท เอไอ แอนด์ โรโบติกส์ เวนเจอร์ส จำกัด (AI and Robotics Ventures) (บริษัทในเครือของปตท.) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และหน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการพัฒนาระดับพื้นที่ (บพท.) จัดหลักสูตรฝึกอบรม “นักวางแผนข้อมูลเมือง City Data Planner (CDP)” มุ่งเน้นการเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลงสู่การพัฒนาเมืองชาญฉลาดที่ยั่งยืน มีความรู้ความเข้าใจข้อมูลเมืองในการพัฒนาเมืองอัจฉริยะ โดยที่ผ่านมากิจกรรมได้รับความสนใจจากเทศบาลจำนวน 82 แห่งทั่วประเทศ แบ่งเป็น ภาคกลาง 28 แห่ง ภาคเหนือ 11 แห่ง ภาคตะวันตก 8 แห่ง ภาคใต้ 10 แห่ง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 16 แห่ง และภาคตะวันออก 10 แห่ง และมีเทศบาลที่สำเร็จหลักสูตรการอบรมนี้กว่า 62 แห่ง (จำนวน 126 คน)

ยุทธศาสตร์ด้านที่ 2 ด้านการบริการวิชาการแก่สังคมและชุมชน (Social Service: SS)

วิทยาลัยฯ มุ่งเน้นการนำความรู้ทางด้านวิชาการออกไปช่วยเหลือสังคมชุมชน วัตถุประสงค์เพื่อให้ชุมชนสามารถอยู่รอดและพัฒนาได้ โดยช่วงที่ผ่านมา ทีมงานได้ดำเนินการลงพื้นที่ดำเนินโครงการร่วมกับชุมชนต่างๆ โดยดำเนินการตามแนวทางของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่อย่างต่อเนื่อง เช่น อำเภอบ้านธิ จังหวัดลำพูน อำเภอเมืองเชียงใหม่ อำเภอแมริม และอำเภอสันกำแพง จังหวัดเชียงใหม่ โครงการแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มหลักๆ ได้แก่ (1) กลุ่มสารสนเทศ/ เกษตร/ ชุมชน/ สุขภาพ (2) กลุ่มท่องเที่ยว และ (3) กลุ่ม SMEs/ Enterprise ตัวอย่างโครงการ เช่น โครงการระบบวางแผนช่วงเวลาการผลิตผลผลิตทางการเกษตรที่เหมาะสมที่สุด โครงการพัฒนาแอปพลิเคชัน AR เพื่อเพิ่มศักยภาพการนำเสนอสินค้าให้แก่ชุมชนผ่านศูนย์อินเทอร์เน็ตชุมชน โครงการแอปพลิเคชันวิเคราะห์ข้อมูลและแนะนำการเสริมสร้างสุขภาพเบื้องต้น เป็นต้น

นอกจากนี้ วิทยาลัยฯ ยังได้ส่งเสริมและสนับสนุนให้บุคลากรผลิตผลงานวิจัยที่มีความพร้อมในการนำไปใช้ประโยชน์ทั้งในเชิงสังคมและเชิงพาณิชย์ (CMU-RL) โดยมีเป้าหมายสูงสุดคือ เกิดการนำผลงานวิจัยและองค์ความรู้ใหม่ไปใช้ประโยชน์ในเชิงสังคม ซึ่งในปี 2565 วิทยาลัยฯ มีผลงานวิจัยที่อยู่ในระดับ CMU-RL 4-7 จำนวน 17 ผลงาน ตัวอย่างเช่น 1) เว็บแอปพลิเคชันสำหรับการซื้อขายสินค้า นำไปใช้ประโยชน์สำหรับกลุ่มวิสาหกิจชุมชนกลุ่มอนุรักษ์ข้าวเก่าดอยสะเก็ด และกลุ่มเกษตรกรอินทรีย์บ้านโพธิ์ทองเจริญ อำเภอดอยสะเก็ด จังหวัดเชียงใหม่ 2) แผนที่วัดใจกลางเมืองเชียงใหม่และเรื่องราวน่าสนใจในรูปแบบ Interactive Map 3 ภาษา โดยนำไปใช้ในการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวที่รวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับวัด 39 วัดในใจกลางเมืองเชียงใหม่ ให้กับคนในชุมชนและนักท่องเที่ยว เป็นต้น

ยุทธศาสตร์ด้านที่ 3 ด้านการสร้างนวัตกรรมและการวิจัย (Innovation and Research: IR)

วิทยาลัยฯ สนับสนุนการวิจัยโดยจัดตั้งกลุ่มวิจัยเพื่อให้อาจารย์สามารถทำการวิจัยในด้านที่ตนเองถนัดและเป็นที่ต้องการต่อสังคมชุมชน เพื่อให้เกิดการทำวิจัยพัฒนาและใช้เป็นแหล่งเรียนรู้ของนักศึกษา และเป็นจุดเริ่มต้นที่จะทำความร่วมมือระหว่างคณะและมหาวิทยาลัยอื่น ๆ ในอนาคต ตัวอย่างความก้าวหน้าล่าสุด เช่น กลุ่มวิจัยของทางวิทยาลัยฯ (กลุ่มวิจัยระบบสมองกลฝังตัวและวิทยาการคำนวณ) ได้ร่วมกับคณะแพทยศาสตร์ มช. ทำการลงนามความร่วมมือด้านการวิจัยระหว่างสถาบันอย่างเป็นทางการกับ MIT Jamell Clinic, Massachusetts Institute of Technology (MIT) ในการมุ่งเน้นการวิจัยและพัฒนาด้านปัญญาประดิษฐ์เพื่อการวินิจฉัยมะเร็ง โดยเริ่มจากความร่วมมือด้านมะเร็งเต้านม (Breast cancer) ซึ่งความร่วมมือดังกล่าวจะดำเนินการต่อยอดและพัฒนาความร่วมมืออย่างต่อเนื่องต่อไป โดยความร่วมมือนี้ได้มีการประชุมเพื่อเริ่มต้นโครงการไปแล้วเมื่อวันที่ 3 มีนาคม 2566 ที่ผ่านมา ณ MIT Jamell Clinic, Massachusetts Institute of Technology (MIT) แมสซาชูเซตส์ สหรัฐอเมริกา

ด้านการสร้างนวัตกรรมและการหารายได้ วิทยาลัยฯ ได้สนับสนุนให้มีการดำเนินการเรื่องสิทธิบัตรทางปัญญา (IP) โดยยึดตามนโยบายของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่อย่างต่อเนื่อง ในปี 2565 วิทยาลัยฯ ได้ส่งเสริมและสนับสนุนให้มีการจดทรัพย์สินทางปัญญาเพิ่มขึ้น โดยสามารถจดแจ้งทรัพย์สินทางปัญญาได้ 11 รายการ แบ่งเป็น อนุสิทธิบัตร 1 รายการ และสิทธิบัตรออกแบบ 10 รายการ ซึ่งมีจำนวนเพิ่มขึ้นจากปี 2564 ที่จดได้เพียง 5 รายการเท่านั้น และปัจจุบันวิทยาลัยฯ ได้จัดทำประกาศรางวัลค่าตอบแทนให้แก่ผู้ที่จดแจ้งสิทธิบัตรทางปัญญาเรียบร้อยแล้ว

ยุทธศาสตร์ด้านที่ 4 ด้านการบริหารจัดการภายในวิทยาลัยฯ (Smart Working: SW)

จากการที่วิทยาลัยฯ ได้ร่วมมือกับบริษัท BAAK (บริษัทลูกของมข. ภายใต้บริษัทอ่างแก้วโฮลดิ้งจำกัด) พัฒนาระบบ Smart office เพื่อใช้ทำงานแบบบูรณาการร่วมกันภายในวิทยาลัยฯ หลังจากเดือนตุลาคม 2565 ที่ผ่านมา ทางวิทยาลัยฯ ได้ดำเนินการโอนย้ายข้อมูลและระบบทั้งหมดมาไว้ที่เครื่องแม่ข่ายของวิทยาลัยฯ โดยมีบุคลากรของวิทยาลัยฯ เป็นผู้รับผิดชอบเรียบร้อยแล้ว วิทยาลัยฯ ได้ดำเนินการปรับเปลี่ยนระบบเว็บไซต์จากระบบเดิมมาใช้ระบบการจัดการเนื้อหาหรือ Content Management System (CMS) ที่เป็นระบบที่ใช้ทำงานง่าย (Joomla) ซึ่งสามารถเปลี่ยนแปลงข้อมูลในส่วนต่างๆ ได้อย่างรวดเร็วและระบบเป็นมิตรกับผู้ใช้งานทั่วไป เพื่อให้การบริการและการจัดการเว็บไซต์สามารถจัดการหรือปรับปรุงเพิ่มเติมเนื้อหาได้โดยตรงจากเจ้าของเนื้อหาได้เอง นอกจากนี้ วิทยาลัยฯ ได้ให้ความสำคัญในส่วนของพระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA) พ.ศ. 2562 โดยได้ดำเนินการตามนโยบายของมหาวิทยาลัยฯ และจัดเตรียมเอกสารบันทึกกิจกรรมการประมวลผล หรือ ROPA (Records of Processing Activities) ซึ่งขณะนี้ดำเนินการเสร็จเรียบร้อยแล้ว 1 หน่วยงานคือ หน่วยคอมพิวเตอร์และพัฒนาระบบ และกำลังดำเนินการในส่วนอื่นๆ เพิ่มเติมต่อไป

ส่วนของการบริหารจัดการวิทยาลัยฯ ได้ดำเนินการตามหลักเกณฑ์ EdPEX และมีการกำหนดเป้าหมายในการทำงานแบบ Objectives and Key Results (OKRs) รวมไปถึงปรับรูปแบบการทำงานภายในวิทยาลัยฯ โดยเฉพาะส่วนที่เกี่ยวข้องกับยุทธศาสตร์ในรูปแบบแนวคิด Agile ที่เน้นการบริหารจัดการแบบคล่องตัว ซึ่งล่าสุด วิทยาลัยฯ ได้รับการตรวจประเมิน EdPEX และผ่านระดับ 300เรียบร้อยแล้ว (ประกาศผลเมื่อวันที่ 15 มีนาคม 2566)

ส่วนที่ 3 ข้อมูลด้านอื่นๆ ที่ได้ดำเนินการ นอกเหนือจากแผนการบริหารงานที่นำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัย (เพิ่มเติม)

● การดำเนินงานที่มีความโดดเด่นของส่วนงาน

1) การมุ่งเน้นด้านการเรียนรู้ร่วมการทำงาน (Work Integrated Learning: WIL) ส่งผลต่อสภาพะมีงานทำและเงินเดือนเฉลี่ยของบัณฑิต: หลักสูตรระดับปริญญาตรีของวิทยาลัยฯ ได้ทำการพัฒนาในส่วนของบูรณาการเรียนรู้ร่วมการทำงาน (Work Integrated Learning: WIL) ซึ่งได้ทำงานร่วมกับภาคเอกชน/อุตสาหกรรมมาโดยตลอด เกิดผลลัพธ์ดังนี้

- อัตราการร้อยละการได้งานทำของบัณฑิตระดับปริญญาตรีสูงเป็นอันดับ 1 ในกลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (ของมช.) ติดต่อกัน 2 ปี คือปี 2564 (ร้อยละ 61.63) และปี 2565 (ร้อยละ 57.61) (ข้อมูลจากระบบสารสนเทศสำนักพัฒนาคุณภาพการศึกษา ของ มช.)
- อัตราเงินเดือนเฉลี่ยของบัณฑิตระดับปริญญาตรีที่จบจากวิทยาลัยฯ มีจำนวนเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง และปีล่าสุด 2565 มีค่าเฉลี่ยที่สูงขึ้นอย่างมาก ดังนี้ อัตราเงินเดือนเฉลี่ยปี 2562 = 17,185 บาท ; ปี 2563 = 18,815 บาท ; ปี 2564 = 19,116 บาท ; และปี 2565 = 31,228 บาท (ข้อมูลจากระบบ CHE QA Online ของ สป.อว.)

2) การสนับสนุนการประกวดแข่งขันและการได้รางวัลของนักศึกษา: วิทยาลัยฯ ให้ความสำคัญกับการสนับสนุนให้นักศึกษาได้แสดงความสามารถในด้านต่างๆ ทั้งทางด้านวิชาการและด้านทักษะชีวิต จึงได้มีการจัดสรรงบประมาณเพื่อเป็นทุนสนับสนุนการประกวดแข่งขันต่างๆ ตลอดมา ซึ่งในช่วง 28 กันยายน 2564 - ปัจจุบัน มีนักศึกษาได้รับรางวัลทั้งในระดับภูมิภาค ระดับชาติ และระดับนานาชาติดังนี้

ระดับภูมิภาค

- นายนิธิ พรหมเทศ และนางสาวกัญญานันท์ กิติประสาธ ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ในการประกวดสื่อสร้างสรรค์พลังงาน EGAT Animation Awards 2021 ภาคเหนือ จัดโดยการไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทย

ระดับชาติ

- นายธีรภัทร โทอ่อน, นางสาวกรณิศรา โยธาวุฒิ และนายอาณัติ ช่างแก้ว ได้รับรางวัลชนะเลิศเงินออมสร้างชาติ Awards Season 7 ตอน ออมลงทุนคุณทำได้ หมวดหมู่ Animation ระดับ นักเรียน - นักศึกษา จัดโดย Software Park และ WealthMagik
- นายวีรภัทร สังข์รุ่ง ได้รับรางวัล รองชนะเลิศอันดับสองในการประกวดวาดภาพ สัตว์ประหลาด "แย้ยักษ์" ในจินตนาการ จากบริษัท เนรมิตรหนัง فیلم จำกัด

- นางสาวภัทรสุดา เทพศาสตร์ ได้รับรางวัล บิทคับไอคอน จากบริษัทบิทคับ ตัวแทนบิทคับ ไอคอนจาก มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ระดับนานาชาติ

- Yingxuan Zhu ได้รับรางวัล Best Paper of The 7th International Conference on Digital Arts, Media and Technology and 5th ECTI Northern Section Conference on Electrical, Electronics, Computer and Telecommunications Engineering (ECTI DAMT & NCON 2022)

- 3) การประเมินตามเกณฑ์ EdPEx ผ่านระดับ 300: วิทยาลัยฯ ให้ความสำคัญกับการนำ EdPEx มาวางรากฐานในการบริหารจัดการด้านต่างๆ เพื่อให้มีดำเนินการและพัฒนางานอย่างเป็นระบบ ส่งผลให้วิทยาลัยฯ ได้รับการประเมิน EdPEx ผ่านระดับ 300 เรียบร้อยแล้ว (ประกาศผลเมื่อวันที่ 15 มีนาคม 2566)

● การริเริ่มสร้างสรรค์การดำเนินงานของส่วนงาน

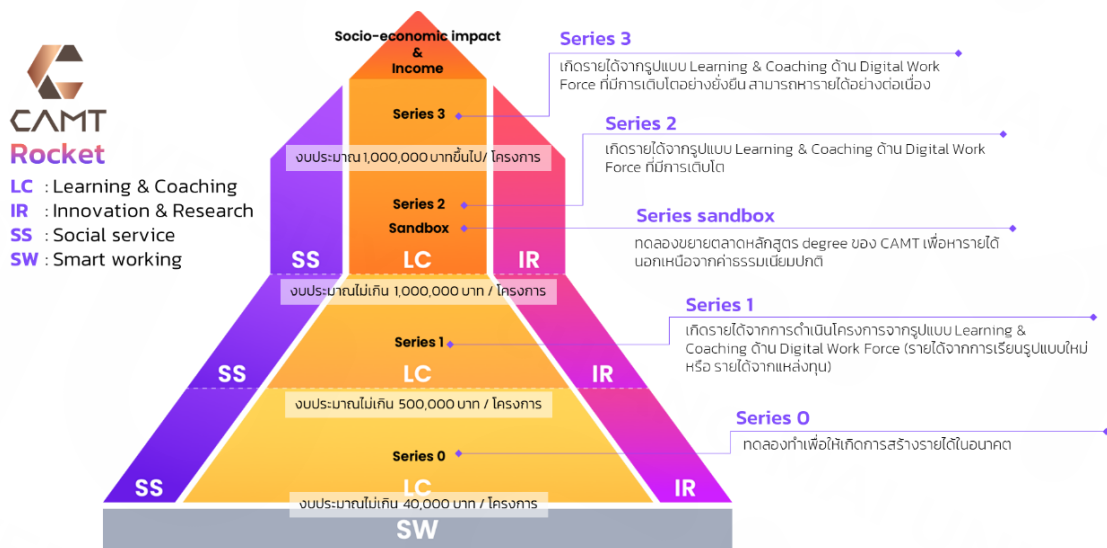
- 1) การจัดกิจกรรมการแข่งขันกีฬา E-sport เชิงสร้างสรรค์: วิทยาลัยฯ ได้ร่วมกับบริษัทในกลุ่มอุตสาหกรรมเกมกับองค์กรในท้องถิ่นเช่น องค์กรบริหารส่วนจังหวัดเชียงใหม่ จัดกิจกรรมแข่งขัน E-sport ทั้งในระดับจังหวัดและระดับภูมิภาคในปี 2563 และ 2564 มาอย่างต่อเนื่องโดยตลอด ทั้งนี้ เพื่อสร้างความเข้าใจในมุมมองใหม่ที่มีต่อเกมผ่านกิจกรรมการแข่งขันให้กับเยาวชน โดยเน้นการแข่งขันเกมที่สร้างทักษะในการทำงานเป็นทีม ความมีไหวพริบ และการมีกฎระเบียบในการปฏิบัติตนเองในการแข่งขัน เพื่อปลูกฝังให้เยาวชนได้ทำกิจกรรมในเชิงสร้างสรรค์ต่อไป และในปี 2565 ที่ผ่านมานี้ ได้หารือเพื่อทำความร่วมมือเพิ่มเติมกับสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy Promotion Agency: DEPA) ในการจัดสร้างศูนย์ E-sport ของภาคเหนือ ซึ่งขณะนี้กำลังอยู่ในขั้นตอนดำเนินการเพื่อขอทุนสนับสนุน (ประมาณ 5 ล้านบาท) โดยคาดว่าจะทราบผลความคืบหน้าในปี 2566 นี้และจะได้ดำเนินการต่อไป
- 2) การนำมาตรฐาน ISO 30401 ที่ได้รับการรับรองมาต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์ใหม่: จากการที่วิทยาลัยฯ ได้รับการรับรองมาตรฐานระบบการจัดการความรู้ ISO 30401: 2018 Knowledge Management Systems จาก British Standard Institute (BSI) เป็นแห่งแรกในประเทศไทย เมื่อวันที่ 10 มีนาคม พ.ศ.2564 ที่ผ่านมา จึงได้นำมาสร้างเป็นหลักสูตรอบรมระยะสั้นด้านการจัดการความรู้ตามกรอบมาตรฐาน ISO 30401 ให้กับกลุ่มเป้าหมายคือ ภาครัฐ ภาคเอกชน และรัฐวิสาหกิจ และปัจจุบันได้ตั้งเป็นศูนย์รวมการจัดการนวัตกรรมองค์ความรู้ (ศูนย์ KIND : Knowledge and INnovation Development ; เป็นศูนย์ย่อยภายใต้วิทยาลัยฯ ที่บริหารจัดการด้าน ISO 30401 โดยเฉพาะ) เพื่อ

เป็นศูนย์ที่สามารถรองรับลูกค้ากลุ่มเป้าหมายที่จะเข้ามาติดต่อขอข้อมูลการการอบรมด้านการจัดการความรู้ตามกรอบมาตรฐาน ISO 30401 และเป็นทีที่ปรึกษาเกี่ยวกับหลักสูตรการอบรมต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งเป็นศูนย์กลางของการประชาสัมพันธ์ข่าวสารสู่ลูกค้ากลุ่มเป้าหมาย โดยในปี 2565 ที่ผ่านมาศูนย์ KIND สามารถสร้างรายได้ 414,342 บาท และในปี 2566 นี้ คาดว่าจะมีกลุ่มองค์กรที่สนใจและสามารถสร้างรายได้เพิ่มขึ้นอีก

● การดำเนินงานที่เอื้อต่อการพัฒนามหาวิทยาลัยไปสู่การ Transformation

1) การขับเคลื่อนยุทธศาสตร์โดยใช้ CAMT Rocket Model และการให้งบประมาณสนับสนุนการทำยุทธศาสตร์ด้านต่างๆ แบบ Series

วิทยาลัยฯ ได้วางแผนดำเนินการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ โดยสร้าง CAMT Rocket Model เพื่อใช้ในการสื่อสารและผลักดันให้บรรลุเป้าหมายขององค์กร พร้อมให้ทุนสนับสนุนการทำกิจกรรมยุทธศาสตร์แบบ Series ต่างๆ ดังนี้



CAMT Rocket model ประกอบด้วย 4 ด้านยุทธศาสตร์ที่บุคลากรทุกคนของ CAMT สามารถเลือกเรื่องที่ตนเองสนใจทำการพัฒนาหรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ดังนี้

1. ด้าน Learning & Coaching (LC) เน้นการสร้างการเรียนรู้และฝึกฝนแบบใหม่ๆ (นวัตกรรมด้านการศึกษา) เพื่อสนับสนุนให้วิทยาลัยฯ เป็นพื้นที่แห่งการเรียนรู้และพัฒนาทักษะของทุกคนในทุกช่วงวัย โดยเน้นผลิตกำลังคนด้านดิจิทัลที่ตรงตามความต้องการของตลาด
2. ด้าน Social Service (SS) การนำความรู้ด้าน Digital Transformation ไปบริการชุมชน สังคม และผู้ประกอบการ SMEs เพื่อให้ทุกคนในสังคมเข้าถึงเครื่องมือดิจิทัล และใช้เทคโนโลยีให้เกิดประโยชน์สูงสุด

3. ด้าน Innovation & Research (IR) การวิจัยและสร้างสรรค์นวัตกรรม โดยใช้องค์ความรู้ด้าน ดิจิทัล AI IOT และ Data Analytic ไปพัฒนาเพื่อตอบโจทย์อุตสาหกรรมในท้องถิ่นตาม Flagship ในการพัฒนาประเทศ

4. ด้าน Smart Working (SW) การบริหารจัดการภายในองค์กรด้วยแนวคิด Smart Working ที่นำ เทคโนโลยีมาช่วยในการปฏิบัติงาน รวมทั้งการสร้างวัฒนธรรมองค์กรที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม การทำงานได้อย่างกระชับและมีประสิทธิภาพ

โดยในปี 2565 ที่ผ่านมานี้ หากบุคลากรสนใจที่จะทำโครงการยุทธศาสตร์ จะมีการการสนับสนุน งบประมาณในการทำ Series ต่างๆ รายละเอียดดังนี้

1. Series 0 เป็นโครงการที่ทดลองทำเพื่อให้เกิดการสร้างรายได้ในอนาคต งบประมาณไม่เกิน 40,000 บาท/โครงการ
2. Series 1 เป็นโครงการที่คาดว่าจะเกิดรายได้จากการดำเนินโครงการจากรูปแบบ Learning & Coaching ด้าน Digital Work Force (รายได้จากการเรียนรูปแบบใหม่ หรือ รายได้จากแหล่ง ทุน) งบประมาณไม่เกิน 500,000 บาท/โครงการ
3. Series 2 (และ Series Sandbox) เป็นโครงการที่เกิดรายได้จากรูปแบบ Learning & Coaching ด้าน Digital Work Force ที่มีการเติบโต งบประมาณไม่เกิน 1,000,000 บาท/โครงการ
4. Series 3 เป็นโครงการที่เกิดรายได้จากรูปแบบ Learning & Coaching ด้าน Digital Work Force ที่มีการเติบโตอย่างยั่งยืน สามารถหารายได้อย่างต่อเนื่อง งบประมาณ 1,000,000 บาท ขึ้นไป/โครงการ

ซึ่งในปี 2565 ที่ผ่านมา มีผู้สนใจเสนอโครงการยุทธศาสตร์ทั้งสิ้นจำนวน 36 โครงการ Series 0 จำนวน 24 โครงการ, Series 1 จำนวน 8 โครงการ, Series 2 & Series Sandbox จำนวน 4 โครงการ โดยมีผู้เข้าร่วมทั้งหมดจำนวน 62 คน (อาจารย์ 37 คน และ เจ้าหน้าที่ 25 คน)

2) **โครงการ MetaEd (Metaverse + Education):** ทางวิทยาลัยฯ ได้ริเริ่มโครงการ MetaEd (Metaverse + Education) ในการเริ่มสร้างโลกเสมือนและตัวละครสามมิติเพื่อเป็นพื้นที่ให้นักศึกษา บุคลากรและศิษย์เก่าติดต่อสื่อสาร แลกเปลี่ยนเรียนรู้ เชื่อมโยงและสานสัมพันธ์กันและกันในรูปแบบ ของกิจกรรมต่างๆ ได้ตลอด 24 ชั่วโมงบนโลกดิจิทัลคู่ขนานไปกับโลกจริง ซึ่งภายในประกอบด้วย ระบบการยืนยันตัวตนและปรับแต่งตัวละคร ระบบห้องเรียน ระบบห้องประชุม ระบบห้องแสดง นิทรรศการ ระบบการสะสมแต้ม ระบบการแชทด้วยเสียงและตัวอักษร ระบบมินิเกม เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อเป็นต้นแบบในการเรียนรู้แบบใหม่ ซึ่งทำให้อาจารย์และนักศึกษาได้พัฒนาศักยภาพตนเอง ในการเรียนรู้เรื่อง Metaverse และได้ทดลองใช้งานไปในตัวด้วย โดยในปี 2565 วิทยาลัยฯ ได้ทดลอง

เปิดระบบในกิจกรรม open house ให้นักเรียนในจังหวัดต่างๆ เข้ามาทดลองใช้ระบบในการร่วมกิจกรรม เพื่อประชาสัมพันธ์ให้ทราบว่าวิทยาลัยฯ มีหลักสูตรการเรียนการสอนอะไร อย่างไรบ้าง ซึ่งมีผู้เข้าร่วมในกิจกรรมผ่านระบบทั้งหมดจำนวน 300 คน (จัดเมื่อวันที่ 27 พ.ย. 2565) โดยในปี 2566 นี้ได้วางแผนที่จะใช้ในการดำเนินกิจกรรมต่างๆ อย่างต่อเนื่อง และจะเริ่มประยุกต์ใช้ในบางรายวิชาของวิทยาลัยฯ ต่อไป

นอกจากนี้ภายใต้โครงการ MetaEd นี้ ทางวิทยาลัยฯ ได้เริ่มทำความร่วมมือกับคณะต่างๆ ในมหาวิทยาลัย เช่น คณะนิติศาสตร์ คณะทันตแพทยศาสตร์ และคณะแพทยศาสตร์ ในการพัฒนา Serious game ที่ช่วยอาจารย์สามารถใช้เกมเป็นสื่อการสอนให้นักศึกษาได้เรียนรู้เนื้อหาวิชาต่างๆ โดยสามารถปฏิบัติได้ซ้ำและต่อเนื่องอย่างไม่จำกัดจำนวนครั้งหรือเวลา เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกปฏิบัติได้อย่างเต็มที่ ตัวอย่าง serious game เช่น เกมทนายให้คำปรึกษาเรื่องการจัดการมรดก เกมรอฟัน และเกมวิสัญญีแพทย์ เป็นต้น โดยในขณะนี้เกมนี้อยู่ในช่วงของการพัฒนา/ปรับปรุงเพื่อที่จะนำไปใช้งานได้จริงต่อไป

- **การนำโจทย์ที่เป็นปัญหาของภาคอุตสาหกรรม ชุมชน และท้องถิ่นไปศึกษาเพื่อปรับปรุงและนำกลับมาให้บริการวิชาการองค์ความรู้ให้กับชุมชนและสังคม**

1) **โครงการ Leisure Lanna:** วิทยาลัยฯ ได้ทำโครงการวิจัยเพื่อช่วยเหลือ/แก้ปัญหาของชุมชนต่างๆ ที่ได้รับผลกระทบจากโควิดและเศรษฐกิจถดถอย โดยโครงการนี้ได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยจากบพ. แผนงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์จำนวน 6.0 ล้านบาท ซึ่งเป็นแผนงานที่มุ่งหมายการสร้างตัวแบบธุรกิจ Play-Earn-Travel บนแพลตฟอร์มออนไลน์ ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ให้กับกลุ่มนักท่องเที่ยว FIT ที่มีพฤติกรรมแบบ So (Social) – Lo (Local) - Mo (Mobile) ที่เข้ามาท่องเที่ยวเชิงพักผ่อนตามแหล่งท่องเที่ยวชุมชนวัฒนธรรมล้านนา ซึ่งโครงการ Leisure Lanna ได้รวบรวมเอา 3 เทคโนโลยีด้านดิจิทัลมาสร้างประสบการณ์ท่องเที่ยวคือ Virtual World เพื่อสร้างเกมเรียนรู้วิถีวัฒนธรรม AR สำหรับผสานโลกจริงกับโลกเสมือนสายมูและ กล้องมุมมอง 360 องศาเพื่อเสริมสร้างมุมมองเดิน/ปั่นเพื่อชุมชนเมือง มาช่วยสร้างเสริมประสบการณ์การท่องเที่ยวให้กับนักท่องเที่ยวกลุ่มเป้าหมาย รวมถึงบอกเล่าเรื่องราวแหล่งท่องเที่ยวชุมชนสำคัญผ่านการจัดทำ Clip VDO สั้นบรรยายไทย จีน อังกฤษ ที่จัดวางไว้บน Interactive Map

2) **โครงการ Cross Border E-commerce (CBEC) ไทย-จีน:** เป็นโครงการที่มุ่งเสริมสร้างรายได้เชิงเศรษฐกิจให้กับ SMEs รายย่อยของไทย ที่ไม่สามารถเข้าสู่ตลาดการค้ากับจีนได้ โดยการสนับสนุนของบวิวิจัยคนไทย 4.0 ของ วช. เพื่อ “แกะกล่องดำ” (Black box) ของความรู้แนวทางเพื่อการส่งเสริมผลักดันสินค้ากลุ่ม SMEs ไทยให้เข้าสู่ตลาดประเทศจีนผ่านช่องทาง Cross Border E-commerce

เป็นงานวิจัยที่สร้างต้นแบบแนวทางที่เปลี่ยนรูปแบบการค้าขายแดนแบบดั้งเดิมของ SMEs ไทยไปสู่การค้าบนแพลตฟอร์มดิจิทัล เพื่อสนับสนุนส่งเสริมให้สินค้าของ SMEs ไทยเข้าสู่ตลาดจีนได้เพิ่มขึ้น เป็นงานวิจัยที่มุ่งหมายให้สินค้าชุมชนที่มีคุณภาพของไทยสามารถเข้าถึงตลาดจีนที่เป็นตลาดใหญ่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อประเทศไทยคือเมืองปลายทางท่องเที่ยวสำคัญของคนจีน การเรียนรู้วิธีการค้าผ่าน CBEC ระบบโลจิสติกส์และการชำระเงินข้ามแดน รวมถึงวิธีการทำการตลาดผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัลจึงเป็นความรู้สำคัญต่อการเข้าถึงตลาดจีนที่ครั้งหนึ่งเปรียบเสมือน “กล่องดำ” ให้กับ SMEs และวิสาหกิจชุมชน (งานวิจัยเรื่องนี้ นอกจากทำเพื่อช่วยเหลือ/ช่วยให้ความรู้ SMEs แล้ว วิทยาลัยฯ ยังได้พัฒนาเป็น Track การเรียนในหลักสูตรปริญญาโท สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัลด้วย)

● ข้อมูลด้านอื่น ๆ ที่ได้จากการดำเนินการในช่วงการบริหารงานรอบ 1 ปี 6 เดือน ที่ผ่านมา

นอกจากกิจกรรมที่ได้ดำเนินการต่างๆ ข้างต้น วิทยาลัยฯ ยังได้ให้ความสำคัญในการพัฒนากำลังคนเป็นอย่างดี จึงได้พัฒนา 3 โครงการที่เน้นเสริมสร้างความรู้และทักษะในการทำงานของบุคลากรทั้งสายวิชาการและสายสนับสนุน รวมไปถึงการเตรียมเป็นผู้นำในอนาคต ดังนี้

1) โครงการ “กลยุทธ์องค์กร สู่อการสร้างกลุ่มการเปลี่ยนแปลง” CAMT Change Agents 2022

โครงการนี้เริ่มในปี 2565 และดำเนินการต่อเนื่องมาถึงปัจจุบัน มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความเชื่อมโยงกลยุทธ์ของวิทยาลัยฯ สู่อการบริหารทรัพยากรมนุษย์ (ภายใต้กรอบแนวคิด EdPEx ผนวกกับแนวทางหรือเกณฑ์ต่างๆ ที่ CAMT ได้นำมาประยุกต์ใช้ด้วย เช่น ORKs) โดยจัดให้มีการอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อให้บุคลากรของ CAMT มีความรู้ความเข้าใจ เตรียมความพร้อมต่อการดำเนินงานตามกลยุทธ์อย่างมีประสิทธิภาพ พัฒนาสมรรถนะที่จำเป็นของกลุ่มการเปลี่ยนแปลง (Change Agent) และเปิดโอกาสให้บุคลากรมีเวทีแสดงศักยภาพ ผลงาน และภาวะความเป็นผู้นำ โดยกลุ่มเป้าหมายคือ ผู้บริหาร หัวหน้างาน และตัวแทนบุคลากรที่มีแนวคิดที่จะเปลี่ยนแปลง (ปี 2565 มีผู้เข้าเข้าร่วมโครงการรวมทั้งสิ้น 48 คน แบ่งเป็นผู้บริหารและหัวหน้างาน จำนวน 19 คน และบุคลากรที่มีแนวคิดที่จะเปลี่ยนแปลง (Change Agents) จำนวน 29 คน) ตัวอย่างกิจกรรมในการพัฒนา เช่น Readiness to Change and Goal Setting, Managing self & organization values, Leadership Mindset, OKRs for Success, CFR (Communicate, Feedback, and Recognize) in Practice, Group Coaching, Essential Skills for Leader เป็นต้น

2) โครงการ CAMT Talent Development

โครงการ CAMT Talent Development เริ่มต้นในปี 2565 และดำเนินการต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน โดยโครงการนี้มุ่งเน้นส่งเสริมและสนับสนุนให้บุคลากรสายวิชาการ ประเภทพนักงานมหาวิทยาลัยประจำและพนักงานมหาวิทยาลัยชั่วคราว หรือพนักงานปฏิบัติงานช่วยสอน (TA) ในสังกัดวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ได้รับการเพิ่มพูนและเสริมสร้างสมรรถนะการทำงานที่ส่งผลโดยตรงต่อการบรรลุเป้าหมาย

องค์กรด้านการเรียนการสอนที่มีคุณภาพรูปแบบใหม่และสามารถนำทักษะและความรู้นั้นมาให้คำปรึกษา นักศึกษา และอุตสาหกรรมได้ โดยในปีงบประมาณ 2565 วิทยาลัยฯ ได้จัดสรรทุนเพื่อให้ไปพัฒนาตนเอง ทั้งหมดจำนวน 10 ทุน ทุนละ 20,000 บาท (รวมเป็นเงินทั้งหมด 200,000 บาท) โดยมีผู้ได้รับทุน ดังนี้

- 1) อาจารย์ ดร. เทพฤทธิ์ สินธำรงค์ษ์ หัวข้อพัฒนาตนเองเรื่อง Virtual Reality (VR) and Extended Reality (XR) for Metaverse
- 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปัทมา ลงกานี หัวข้อพัฒนาตนเองเรื่อง Empathize user and business/Problems to solution/UI Design/Usability test
- 3) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภัทธทัย ณ ลำพูน หัวข้อพัฒนาตนเองเรื่อง Empathize user and business/Problems to solution/UI Design/Usability test
- 4) อาจารย์ ดร. กิตติธัช สุติศา หัวข้อพัฒนาตนเองเรื่อง การจัดการข้อมูลส่วนบุคคล (PDPA)
- 5) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. รัศมีลภัส สุติศา หัวข้อพัฒนาตนเองเรื่อง Gamification Design
- 6) อาจารย์ ดร. กลวัชร คล้ายนาค หัวข้อพัฒนาตนเองเรื่อง 3D Artist Coloring Book and The Environment Artist for Game
- 7) อาจารย์ธกฤต ฉียบแหลม หัวข้อพัฒนาตนเองเรื่อง สร้างโมเดล 3 มิติ จากภาพถ่ายด้วยเทคนิค Photogrammetry
- 8) นายนพพล วงศ์ดีตะ (TA) หัวข้อพัฒนาตนเองเรื่อง การพัฒนาเครื่องมือ วิเคราะห์ข้อมูลทักษะ ของนักศึกษา
- 9) อาจารย์ศุภรา กรุดพันธ์ หัวข้อพัฒนาตนเองเรื่อง การออกแบบโครงสร้างพื้นฐานสำหรับการพัฒนา Metaverse
- 10) อาจารย์ ดร. เกียรติกร สำอางค์กุล หัวข้อพัฒนาตนเองเรื่อง การเขียนโปรแกรมสำหรับหลายผู้เล่น เพื่อรองรับMetaverse

3) โครงการ CAMT Talent Mobility

เป็นโครงการที่ส่งเสริมให้อาจารย์ CAMT เกิดการพัฒนาตนเองในการทำงานร่วมกับอุตสาหกรรม (ดำเนินการตามนโยบายโครงการ Talent Mobility ของประเทศในด้านการส่งเสริมการทำงานร่วมกันระหว่าง มหาวิทยาลัยกับบริษัทเอกชน) โดยโครงการนี้ได้เริ่มตั้งแต่ปี 2563 และยังคงสนับสนุนให้มีการดำเนินการ ต่อเนื่องจนถึงปัจจุบัน โดยสนับสนุนให้อาจารย์ที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางออกไปทำงานร่วมกับ บริษัทเอกชนตามเงื่อนไขที่ตกลงกัน เช่น สัปดาห์ละ 1-2 วัน เพื่อทำงานวิจัยร่วมหรือให้คำปรึกษาในการ พัฒนางานของบริษัท ซึ่งนอกจากจะได้ใช้/สร้างองค์ความรู้แล้ว ยังได้สร้างความสัมพันธ์อันดีกับบริษัทที่จะทำ ให้เกิดประโยชน์ในการเรียนการสอนนักศึกษา และการฝึกปฏิบัติงานอีกด้วย ซึ่งปัจจุบันมีอาจารย์จำนวน 2 ท่านที่ปฏิบัติงานกับบริษัทสัปดาห์ละ 1 วัน

ส่วนที่ 4 ผลการดำเนินงานตามข้อเสนอแนะของสภามหาวิทยาลัยที่ได้ให้ไว้ในช่วงการเสนอแผนการบริหารงานของหัวหน้าส่วนงาน

ข้อเสนอแนะของสภามหาวิทยาลัย	ผลการดำเนินงาน
<p>1. มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับการคิดค้นและพัฒนา นวัตกรรม เพื่อตอบสนองความต้องการของสังคม และการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี ซึ่งการใช้กลไกการทำงานแบบจตุรภาคี หรือ Quadruple Helix ซึ่งเป็นการผสมพลังกับภาค เอกชน ภาครัฐ มหาวิทยาลัย และชุมชน รวมทั้ง การใช้ประโยชน์จากพันธมิตรความร่วมมือใน ระดับโลก</p>	<p>ด้านนวัตกรรมการเรียนการสอน วิทยาลัยฯ ได้ร่วมมือกับ สภาอุตสาหกรรมไอทีแห่งประเทศไทย และหอการค้า จังหวัดเชียงใหม่ในการพัฒนาหลักสูตรที่ตอบสนองต่อ อุตสาหกรรมโดยตรง เพื่อสร้างกำลังคนไปช่วยยกระดับการ ทำงาน/การแก้ปัญหา/การสร้างนวัตกรรม/การเปลี่ยนแปลง เชิงเทคโนโลยีดิจิทัล ทั้งในระดับปริญญาตรี คือ หลักสูตร บัณฑิตการอุตสาหกรรม และระดับปริญญาโท คือ สาขาการ จัดการเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งในปัจจุบันยังได้ดำเนินการ ร่วมกันและพัฒนาในส่วนนี้อย่างต่อเนื่อง</p> <p>ด้านการวิจัย นวัตกรรม และการบริการวิชาการ วิทยาลัยฯ ได้ร่วมมือกับคณะและมหาวิทยาลัยฯ อื่นเพิ่มขึ้น เช่นการร่วมมือด้านวิจัยกับคณะแพทยฯ มช. และ MIT Jameel clinic ที่เป็นพันธมิตรระดับโลก เพื่อริเริ่ม สร้างสรรค์งานวิจัยที่เป็นประโยชน์ในเชิงเทคโนโลยีที่ช่วยใน งานด้านการแพทย์และยังสามารถต่อยอดความร่วมมืออื่นๆ ในอนาคตอีกได้ นอกจากนี้ในการทำวิจัยและบริการวิชาการ วิทยาลัยฯ ได้วางแผนปฏิบัติให้มีการขอทุนในด้านที่จะ พัฒนาเชิงพื้นที่และเป็นประโยชน์ในวงกว้างต่อสังคมชุมชน เช่น โครงการ Leisure Lanna ที่จะสร้างตัวแบบธุรกิจ Play-Earn-Travel บนแพลตฟอร์มออนไลน์ ช่วยเสริมสร้าง ประสบการณ์ให้กับกลุ่มนักท่องเที่ยว เพื่อช่วยเหลือ/ แก้ปัญหาด้านการท่องเที่ยวของชุมชนต่างๆ ที่ได้รับ ผลกระทบจากโควิดและเศรษฐกิจถดถอย และ โครงการ Cross Border E-commerce (CBEC) ไทย-จีน ที่มุ่ง เสริมสร้างรายได้เชิงเศรษฐกิจให้กับ SMEs รายย่อยของ ไทย ที่ไม่สามารถเข้าสู่ตลาดการค้ากับจีนได้ เป็นต้น</p>
<p>2. การพัฒนาการจัดการการเรียนการสอนที่ บูรณาการกับการทำงาน (Work-integrated Learning: WIL) ตามที่ได้เสนอนั้น จะทำให้ วิทยาลัยฯ สามารถ ผลิตบัณฑิตที่มีความรู้ ความสามารถและตอบโจทย์การทำงานใน อนาคต โดยมีความสามารถในการแก้ไขปัญหา</p>	<p>วิทยาลัยฯ ได้ร่วมมือกับกลุ่มอุตสาหกรรมและบริษัทต่างๆ อย่างต่อเนื่องโดยเฉพาะกลุ่มอุตสาหกรรมดิจิทัล ได้ร่วมกัน พัฒนาระบบการ WIL โดยได้รับการสนับสนุนจากภาครัฐ ด้วย ทั้งนี้เพื่อพัฒนานักศึกษาให้มีความรู้และทักษะที่ ตอบสนองความต้องการ โดยเน้นการให้นักศึกษาได้ ฝึกฝน ทำโครงการ และแก้ไขปัญหาจากโจทย์จริงของบริษัท</p>

<p>(problem solving) การจัดการโครงการ (project management) สามารถวิเคราะห์ (analytic skill) และ มีความเป็นผู้นำ (leadership)</p>	<p>ซึ่งวิทยาลัยฯ ได้มีการพัฒนากระบวนการ WIL ตามโครงการหลักดังนี้</p> <p>การจัดการศึกษาที่แตกต่างจากมาตรฐานการอุดมศึกษา (sandbox)</p> <p>1.หลักสูตรวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชาบูรณาการอุตสาหกรรมดิจิทัล ร่วมกับหอการค้าจังหวัดเชียงใหม่เพื่อผลิตบัณฑิตที่มีทักษะการตลาดดิจิทัล (Digital Marketing) และ การค้าอิเล็กทรอนิกส์ (e-Commerce) มีสถานประกอบการร่วม 24 บริษัท และร่วมรับนักศึกษาจำนวน 36 คน</p> <p>2.หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล ร่วมกับหอการค้าจังหวัดเชียงใหม่เพื่อผลิตบัณฑิตที่สามารถในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในการปฏิรูปกระบวนการทางธุรกิจด้วยดิจิทัลสำหรับวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมเปิด 3 กลุ่มวิชา 1)ธุรกิจโลจิสติกส์อัจฉริยะ (Smart Logistic Business) 2) ธุรกิจสุขภาพดิจิทัล (Digital Wellness Business) 3) ความปลอดภัยไซเบอร์สำหรับ SMEs (Cyber Security for SMEs) จำนวนรับกลุ่มวิชาละไม่น้อยกว่า 12 คน ไม่เกิน 30 คน</p>
<p>3. การจัดทำ Virtual Motor Show ตามที่ได้เสนอนั้น หากมหาวิทยาลัยมีกลไกช่วยสนับสนุน จะสามารถต่อยอดไปสู่ธุรกิจ Start up ได้</p>	<p>วิทยาลัยฯ ได้นำ Virtual Platform ที่จัดทำในงาน Virtual Motor Show เข้าขอรับคำปรึกษาจากรองอธิการบดีมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ถึงแนวทางในการต่อยอดทางธุรกิจ ซึ่งได้เสนอแนะแนวทางให้ดำเนินโครงการ Virtual Reality Platform ภายใต้บริษัท ANGKAEW MICE และวางแผนการ Spin off ภายใน 1-2 ปี เพื่อในอนาคตจัดตั้งเป็นบริษัท ภายใต้ ANG KAEW HOLDING ต่อไป ซึ่งวิทยาลัยฯ กำลังดำเนินการตามข้อเสนอแนะดังกล่าวอยู่</p>
<p>4. การผสมผสานอัตลักษณ์ความเป็นล้านนาเพื่อเชื่อมโยงกับกลุ่มธุรกิจและอุตสาหกรรมท้องถิ่น (Lanna Platform) เพื่อประโยชน์ในการหารายได้</p>	<p>วิทยาลัยฯ ได้เริ่มดำเนินโครงการต่างๆ ที่ผสมผสานอัตลักษณ์ความเป็นล้านนาเพื่อเชื่อมโยงกับกลุ่มธุรกิจและอุตสาหกรรมท้องถิ่น (Lanna Platform) แล้ว เช่น โครงการ Leisure Lanna ที่จะสร้างตัวแบบธุรกิจ Play-Earn-Travel บนแพลตฟอร์มออนไลน์ ช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ให้กับกลุ่มนักท่องเที่ยว FIT ที่มีพฤติกรรมแบบ So (Social) - Lo (Local) - Mo (Mobile) ที่เข้ามาท่องเที่ยวเชิงพักผ่อนตามแหล่งท่องเที่ยวชุมชนวัฒนธรรมล้านนา ซึ่งคาดว่าจะช่วยชุมชนท้องถิ่นและเกิดรายได้ในอนาคตต่อไป</p>

<p>5. มีข้อความเกี่ยวกับศูนย์นวัตกรรมและการจัดการความรู้ ว่าในปัจจุบันมีการบริหารจัดการภายในศูนย์อย่างไร อีกทั้งการกำหนดเป้าหมายในการหารายได้จำนวน 150 ล้านบาท ตามแผนปฏิบัติงานที่ได้นำเสนอมาข้างต้นนั้นจะใช้ศูนย์ฯ ดังกล่าว เป็นหน่วยงานหลักในการหารายได้ใช้หรือไม่ อย่างไร</p>	<p>ปัจจุบันศูนย์นวัตกรรมและการจัดการความรู้ (KIC) ได้ทำการเปลี่ยนชื่อเป็นศูนย์นวัตกรรมและการจัดการเทคโนโลยี ดิจิทัล (Digital Innovation and Transformation Center: DITC) เรียบร้อยแล้ว โดยได้ปรับเปลี่ยนแนวทางการดำเนินงานและพันธกิจจากเดิมที่เน้นให้บริการวิชาการตามโครงการที่ได้รับการสนับสนุนจากหน่วยงานรัฐบาล เปลี่ยนเป็นสามารถหารายได้เพิ่มเติมจากกลุ่มผลิตภัณฑ์/บริการใหม่ และลูกค้ากลุ่มใหม่ด้วย โดยมีแนวทางหลัก คือ มุ่งเน้นหารายได้จากการบริการวิชาการเกี่ยวกับเรื่อง Digital transformation ในเชิง Reskill/Upskill/Newskill โดยขยายให้บริการทั้งกลุ่มผู้เรียนที่อยู่ในระดับมัธยมศึกษา และกลุ่มวัยทำงาน ทั้งรูปแบบเป็นรายบุคคล และบริษัท/หน่วยงานต่างๆ ด้วย</p>
<p>6. การขอตำแหน่งทางวิชาการของคณาจารย์ในวิทยาลัยฯ พบปัญหาหรืออุปสรรคในการขอตำแหน่งวิชาการหรือไม่ และต้องการจะให้มหาวิทยาลัยช่วยเหลืออย่างไรเพื่อรักษาบุคลากรของวิทยาลัยฯ สามารถใช้ระบบพี่เลี้ยงภายใน (Mentoring) โดยมีนักวิชาการอาวุโสภายในมหาวิทยาลัยในหลากหลายสาขาวิชาชนิดที่จะให้ความช่วยเหลือในการขอตำแหน่งทางวิชาการผ่านการทำผลงานวิจัยร่วมกัน</p>	<p>วิทยาลัยฯ ได้ดำเนินการช่วยเหลืออาจารย์ที่ต้องขอตำแหน่งวิชาการโดยสร้างระบบและจัดหาพี่เลี้ยงเพื่อช่วยเหลือและสนับสนุน ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การสนับสนุนทุนการผลิตผลงานวิชาการ: สนับสนุนงบประมาณในการขอตำแหน่งวิชาการ “ผู้ช่วยศาสตราจารย์” โดยเบิกจ่ายตามจริงไม่เกิน 80,000 บาท สำหรับกลุ่มคณาจารย์ที่อาจถูกเลิกจ้างหากไม่ได้ตำแหน่งวิชาการ โดยสามารถเบิกจ่ายในการนำเสนอผลงานในการประชุมวิชาการ ค่าธรรมเนียมการตีพิมพ์ (Page Charge) การตรวจสอบบทความภาษาอังกฤษ (Proofread) ค่าตอบแทนพิจารณา ผลงาน และค่าเอกสาร 2. ระบบพี่เลี้ยง: วิทยาลัยฯ ได้มีการจัดสรรให้มีกลุ่มพี่เลี้ยงโดยอาจารย์ผู้ที่ได้รับแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่งทางวิชาการแล้ว เป็นผู้ให้คำปรึกษาแก่คณาจารย์ที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงการขอตำแหน่งทางวิชาการ โดยทำหน้าที่แนะนำและปรึกษาหารือ ให้ข้อคิดเห็นในการผลิตผลงานวิชาการตีพิมพ์เผยแพร่ผลงาน การจัดทำเอกสารประกอบการสอน รวมทั้งข้อมูลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการยื่นขอตำแหน่งทางวิชาการ 3. ระบบการติดตามผลการผลิตผลงานทางวิชาการ: หน่วยบริหารงานบุคคล ได้จัดทำระบบการติดตามผลการผลิตผลงานทางวิชาการสำหรับคณาจารย์ที่มีคุณสมบัติในการใกล้เคียงการขอตำแหน่งทางวิชาการ เพื่อกระตุ้น

	<p>ติดตาม และสอบถามความช่วยเหลือในด้านต่างๆ โดยมีการติดตามความคืบหน้าทุกๆ 1 เดือน โดยปัจจุบันวิทยาลัยฯ ได้มีการจัดสรรให้มีกลุ่มพี่เลี้ยง โดยอาจารย์ผู้ที่ได้รับแต่งตั้งให้ดำรงตำแหน่งทางวิชาการแล้ว เป็นผู้ให้คำปรึกษาแก่คณาจารย์ที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงการขอตำแหน่งทางวิชาการ โดยทำหน้าที่แนะนำและปรึกษาหารือ ให้ข้อคิดเห็นในการผลิตผลงานวิจัย การตีพิมพ์เผยแพร่ผลงาน การจัดทำเอกสารประกอบการสอน รวมทั้งข้อมูลอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับการยื่นขอกำหนดตำแหน่งทางวิชาการ</p>
--	--

ส่วนที่ 5 ผลการดำเนินงานตามที่อธิการบดีมอบหมาย

ภารกิจที่อธิการบดีมอบหมาย	ผลการดำเนินงาน
1.เป็นคณะกรรมการสภาวิชาการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	ปฏิบัติหน้าที่ในการเข้าประชุม ให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อที่ประชุมในอนุกรรมการฯ และกรรมการฯ (สิ้นสุดวาระวันที่ 22 มีนาคม 2566)
2.เป็นคณะกรรมการนโยบายการเงินและทรัพย์สิน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	ปฏิบัติหน้าที่ในการเข้าประชุม ให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อที่ประชุมคณะกรรมการฯ
3.เป็นคณะกรรมการอำนวยการสถาบันภาษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่	ปฏิบัติหน้าที่ในการเข้าประชุม ให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อผู้อำนวยการสถาบันภาษา
4.เป็นคณะกรรมการอำนวยการอุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (STEP)	ปฏิบัติหน้าที่ในการเข้าประชุม ให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อผู้อำนวยการ STEP
5.เป็นคณะกรรมการบริหารวิทยาลัยการศึกษาตลอดชีวิต (LE) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	ปฏิบัติหน้าที่ในการเข้าประชุม ให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อผู้อำนวยการวิทยาลัยการศึกษาตลอดชีวิต
6.เป็นคณะทำงาน CMU Marathon 2565	วิทยาลัยฯ ร่วมประสานงานและร่วมรับผิดชอบส่วนของอนุกรรมการ CMU Marathon เป็นอย่างดี

ส่วนที่ 6 ผลการดำเนินงานตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการประเมินผลการบริหารงานของผู้ดำรงตำแหน่งหัวหน้าส่วนงานที่ได้ให้ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนา ในรอบ 1 ปี 6 เดือนที่ผ่านมา

ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการฯ (รอบ 1 ปี 6 เดือน)	ผลการดำเนินงาน
<p>1. ผู้บริหารของวิทยาลัยอาจต้องมีการสื่อสารหรือประชุมร่วมกับกลุ่มบุคลากรของวิทยาลัยฯ อย่างสม่ำเสมอเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันและมุ่งไปสู่เป้าหมายเดียวกัน รวมถึงการสร้างความรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนวิทยาลัยฯ ให้แก่บุคลากรในทุกๆ กลุ่ม นอกจากนี้ เวทีดังกล่าวจะเปิดโอกาสให้ผู้ปฏิบัติงานได้นำเสนอถึงปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นจากการปฏิบัติงาน เพื่อเป็นข้อมูลในการจัดทำแผนงานของวิทยาลัยฯ ให้เกิดความชัดเจนมากยิ่งขึ้นและได้แนวทางในการแก้ไขปัญหาที่เหมาะสมร่วมกันต่อไป</p>	<p>ทางผู้บริหารได้ตระหนักเรื่องการสื่อสาร การมีส่วนร่วม และการเสนอความคิดเห็นจากบุคลากร ดังนั้นจึงมีการริเริ่มจัดกิจกรรมเพื่อสนับสนุนเรื่องดังกล่าว ดังนี้</p> <p>1) กิจกรรมสัมมนาระดมความคิดเห็นเชิงนโยบาย (CAMT Retreat 2022) เป็นเวทีในการรับฟังความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากบุคลากรเพื่อนำไปพัฒนาและปรับปรุงแผนยุทธศาสตร์ของวิทยาลัยฯ โดยมีกิจกรรมให้บุคลากรได้นำเสนอประเด็นปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะ ในการดำเนินงานยุทธศาสตร์ ปี 2565 และทิศทางการดำเนินงานยุทธศาสตร์ ปี 2566 (CAMT NEXT) ซึ่งวางแผนจะจัดทุกปี ปีละ 1 ครั้ง</p> <p>2) กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ปัญหาและอุปสรรค จัดเดือนละ 1 ครั้ง เพื่อเปิดโอกาสให้บุคลากรได้พบปะแลกเปลี่ยน พูดคุย ปรึกษาหารือในด้านการดำเนินงาน โดยมีกิจกรรม Session Share โดยจัดให้มีวิทยากรมาให้ความรู้ในหัวข้อด้านการดำเนินงานจากหน่วยงานต่าง ๆ และมีการจัดให้บุคลากรรับประทานอาหารร่วมกัน</p> <p>3) กิจกรรมคณบดีพบปะหัวหน้างาน จะมีการพบปะพูดคุยร่วมกันเป็นประจำทุกเดือน เพื่อเป็นการถ่ายทอดนโยบาย หรือแนวทางการดำเนินงาน และเพื่อรับฟังผลการดำเนินงาน และปัญหาอุปสรรคของแต่ละงาน แลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างงาน/หน่วยงาน (กรณีเกิดปัญหา ก็สามารถหาแนวทางแก้ปัญหาร่วมกัน หรือช่วยเหลือกันระหว่างงานได้)</p>
<p>2. ความคิดเห็นของบุคลากรผู้ปฏิบัติงานภายในวิทยาลัยฯ ในประเด็นที่ว่า “คณบดีได้แก้ไขปัญหามากที่ค้างคาสะสมมานาน้อยเพียงใด” นั้นอยู่เพียงระดับพอใช้ – ดี แต่บุคลากรผู้ปฏิบัติงาน</p>	<p>เนื่องจากปัญหาเดิมส่วนใหญ่แล้วเป็นปัญหาที่สะสมและเป็นปัญหาเรื่องการทำงานที่กระจายอยู่ทุกส่วนงาน ผู้บริหารจึงได้กำหนดให้มียุทธศาสตร์ในด้าน Smart working เพื่อให้ผู้บริหารและบุคลากรทุกคนมีส่วนร่วมใน</p>

<p>ภายในวิทยาลัยก็มีความเห็นชอบกับการดำเนินงานของคณาบดีตั้งแต่เข้ารับตำแหน่งจนถึงปัจจุบัน อยู่ในระดับดีทั้งสองกลุ่ม จึงเป็นโอกาสที่คณาบดีและทีมผู้บริหารวิทยาลัยจะได้ทำงานร่วมกับบุคลากรของวิทยาลัย เพื่อหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาต่างที่มีความเหมาะสมร่วมกันต่อไป</p>	<p>การแก้ปัญหาและพัฒนางานที่ค้างคาสะสมอยู่ โดยขณะนี้ ได้จัดโครงการ lean project ขึ้น เพื่อชักชวนให้บุคลากรปรับปรุงเปลี่ยนแปลงงานของตนให้ดีขึ้นด้วยแนวคิด lean โดยผู้บริหารได้กำหนดแนวทางและงบประมาณสนับสนุนโครงการละ 30,000 - 50,000 บาท โดยมี 5 งานหลักเข้าร่วม ได้แก่ 1) งานบริหารทั่วไป 2) งานบริหารงานวิจัยและวิเทศสัมพันธ์ 3) งานการเงิน การคลังและพัสดุ 4) งานนโยบายและแผน และประกันคุณภาพการศึกษา และ 5) งานบริการการศึกษาและพัฒนาคุณภาพนักศึกษา ซึ่งในปัจจุบันมีโครงการย่อยต่างๆ เกิดขึ้นใน 5 งานหลักนี้ จำนวนกว่า 10 โครงการ ซึ่งกำลังดำเนินการและจะติดตามผลกันต่อไป</p>
<p>3. ปัจจุบันวิทยาลัยฯ ยังมีคณาจารย์ที่ยังไม่มีตำแหน่งทางวิชาการอยู่จำนวน 47 คน จากจำนวนคณาจารย์ทั้งหมด 70 คน (คิดเป็นสัดส่วนร้อยละ 67 ของคณาจารย์ทั้งหมดในวิทยาลัย) ทั้งนี้วิทยาลัยอาจจะต้องมีแผนงานที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรมมากขึ้น ในการผลักดันและสนับสนุนให้คณาจารย์ของวิทยาลัยฯ ได้รับตำแหน่งทางวิชาการให้มากขึ้น เพราะหากคณาจารย์ไม่สามารถเข้าสู่ตำแหน่งทางวิชาการได้ อาจจะถูกเลิกจ้างและจะส่งผลกระทบต่อวิทยาลัยฯ ได้</p>	<p>ปัจจุบันทางวิทยาลัยฯ ยังคงจัดโครงการสนับสนุนการขอตำแหน่งทางวิชาการอย่างต่อเนื่อง ดังได้อธิบายในส่วนที่ 4 (ผลการดำเนินงานตามข้อเสนอแนะของสภามหาวิทยาลัยที่ได้ให้ไว้ในช่วงการเสนอแผนการบริหารงานของหัวหน้าส่วนงาน) อันได้แก่ 1) การสนับสนุนงบประมาณในการจัดทำรูปเล่มเอกสารประกอบการสอน/หนังสือ/ตำรา/ค่าผู้ทรงคุณวุฒิ 2) การสร้างระบบพี่เลี้ยงให้แก่บุคลากรสายวิชาการที่ประสงค์รับข้อมูลสนับสนุนด้านการผลิตผลงาน และ 3) การสร้างระบบติดตามความก้าวหน้าในการผลิตผลงาน</p> <p>โดยปัจจุบัน วิทยาลัยฯ มีความก้าวหน้าในเรื่องตำแหน่งวิชาการของวิทยาลัยฯ สรุปได้ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - ดำรงตำแหน่งรองศาสตราจารย์ 1 คน - ดำรงตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ 25 คน - อยู่ระหว่างการยื่นขอตำแหน่งรองศาสตราจารย์ 3 คน - อยู่ระหว่างการยื่นขอตำแหน่งผู้ช่วยศาสตราจารย์ 7 คน - มีแผนการยื่นขอตำแหน่ง รองศาสตราจารย์ ภายในเดือนกุมภาพันธ์ 2566 จำนวน 1 คน - มีแผนการยื่นขอตำแหน่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ภายในเดือนกันยายน 2566 จำนวน 10 คน
<p>4. วิทยาลัยฯ อาจต้องมีแนวทางในการส่งเสริมและสนับสนุนให้บุคลากรมีการทำวิจัยและผลงานทางวิชาการให้มากขึ้น โดยอาจเน้นทั้งงานวิจัยที่สามารถต่อยอดได้ในเชิงพาณิชย์และงานวิจัยในเชิง</p>	<p>วิทยาลัยฯ ได้วางแนวทางสนับสนุนงานวิจัยที่นำไปใช้ประโยชน์จริงมากขึ้น โดยในปี 2564-2565 ได้จัดสรรงบประมาณเพื่อการทำวิจัยและนวัตกรรมเพื่อสังคม ที่มีผู้ใช้งานจริงในชุมชนหรือสถานประกอบการทั่วประเทศ</p>

<p>ประยุกต์ที่ได้ทั้งผลงานและชิ้นงานออกมา ซึ่งจะ ช่วยสร้างภาพลักษณ์ด้านวิชาการของวิทยาลัยให้ เป็นที่รู้จักในวงกว้างมากยิ่งขึ้น รวมถึงอาจเป็นอีก หนึ่งช่องทางที่จะช่วยสร้างรายรับที่มากขึ้นให้แก่ วิทยาลัยฯ อีกด้วย</p>	<p>ซึ่งส่วนใหญ่ในพื้นที่ภาคเหนือกว่า 1,940,000 บาท เพื่อให้ สามารถแก้ปัญหาของชุมชน หรือเพิ่มศักยภาพของ ภาคเอกชนได้ โดยสามารถประเมินรายได้จาก ภาคอุตสาหกรรม หรือชุมชน หรือผู้ใช้งานจริง จากการประเมินผลกระทบทางสังคมได้ถึง 67.46 ล้าน บาท และในปี 2566 ก็ยังได้มีการจัดสรรงบประมาณอีก 1,300,000 บาท เพื่อทำนวัตกรรมเพื่อสังคมให้ต่อเนื่อง ทั้งนี้ในส่วนของการสร้างรายได้จากส่วนนี้ วิทยาลัยฯ กำลังดำเนินการหาแนวทางเพิ่มเติมในระยะต่อไป</p>
<p>5. เนื่องจากความเชี่ยวชาญหรือความสนใจของ คณาจารย์ในวิทยาลัยฯ ที่มีความหลากหลาย ส่งผล ให้มีการดำเนินงานหรือประเด็นหัวข้อวิจัยที่ หลากหลายมากตามไปด้วย หากวิทยาลัยฯ สามารถบริหารจัดการความสนใจที่หลากหลาย ดังกล่าวและมุ่งเน้นบางด้านที่วิทยาลัยเชี่ยวชาญ ก่อน รวมถึงบูรณาการการทำงานร่วมกันได้ จะทำ ให้วิทยาลัยสามารถผลิตผลงานวิจัยได้อย่างมี คุณภาพมากยิ่งขึ้น</p>	<p>วิทยาลัยฯ ได้ริเริ่มสนับสนุนทุนในการปฏิบัติงานใน รูปแบบใหม่ๆ ตั้งแต่ปี 2564-65 โดยให้แก่บุคลากรทั้งสาย วิชาการและปฏิบัติการขอทุนในการดำเนินโครงการ ภายใต้แผนงานยุทธศาสตร์ด้าน Learning & Coaching ด้าน Innovation & Research ด้าน Social service และ ด้าน Smart working โดยเป็นการให้ทุนสนับสนุนการ ทำงานแบบบูรณาการร่วมกันระหว่างอาจารย์และ เจ้าหน้าที่ หรืออาจารย์ต่างสาขาวิชา โดยในปี 2564-65 ได้เปิดกว้างเรื่องหัวข้อในให้ทุนพอสมควร เพื่อให้ทุกคนได้ มีโอกาสได้ทดลองทำในสิ่งใหม่ๆ แต่ในปี 2566 นี้ได้ กำหนดให้หัวข้อที่จะให้ทุนเป็นไปตามที่กำหนดไว้ใน ยุทธศาสตร์เข้มข้นมากขึ้น เพื่อให้สามารถผลิตงานที่ ร่วมมือกันในทิศทางเดียวกัน และเริ่มโฟกัสในการวิจัย/ สร้างสรรค์สิ่งที่เป็นความเชี่ยวชาญเฉพาะที่โดดเด่นของ วิทยาลัยฯ มากขึ้น โดยปัจจุบันอยู่ในระยะเริ่มต้นในการ หาความโดดเด่นซึ่งยังคงต้องใช้ระยะเวลาในการ ดำเนินการเรื่องนี้ต่อไป</p>
<p>6. เพิ่มการพัฒนาหลักสูตรระยะสั้นที่สามารถสร้าง ผลกระทบสูงและตอบโจทย์ความต้องการของกลุ่ม ผู้เรียนในวัยทำงานที่ต้องการเพิ่มเติมทักษะและ กลุ่มนักเรียนก่อนเข้าเรียนในมหาวิทยาลัย ซึ่ง ต้องการเรียนล่วงหน้าเพื่อสะสมหน่วยกิตสำหรับใช้ ศึกษาต่อภายในมหาวิทยาลัย</p>	<p>วิทยาลัยฯ ได้พัฒนาหลักสูตรระยะสั้นต่างๆ เพื่อ ตอบสนองการเรียนการสอนในทุกช่วงวัย โครงการ Alpha Academy ในกลุ่มผู้เรียนก่อนเข้า มหาวิทยาลัย วิทยาลัยฯ ก็ได้ดำเนินการพัฒนาหลักสูตร อย่างต่อเนื่อง โดยปัจจุบันมีการดำเนินการดังนี้ Gifted School ทั้งหมด 4 สาขาวิชา ได้แก่ 1. Software Engineering 2. Modern Management and Information Technology 3. Animation and Visual Effects</p>

	<p>4. Program in Digital Game และ Pre College ใน 2 สาขาวิชา ได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Software Engineering 2. Modern Management and Information Technology <p>โดยทั้ง 2 สาขา มีวิชาที่สามารถโอนหน่วยกิตได้แก่</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Digital Literacy (955102) 2. Programming Logical Thinking (955103) และ 3. Object Oriented Programming (953231) <p>และมีการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์เพิ่มเติม โดยมีวิชาที่เปิดสอนในหลักสูตรออนไลน์ ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Basic Programming: Python (EN) 2. Web Designing (EN) 3. Digital Business (EN) 4. Advance Programming: Python (EN) 5. Web Designing 2 (TH) 6. Digital Business 2 (TH) 7. การพัฒนาแอปพลิเคชัน (Rapid Application) (TH) 8. การพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ (E-Commerce) (TH) 9. เทคโนโลยีการจัดการเว็บไซต์ 1 (TH) <p>ในส่วนกลุ่มผู้เรียนในวัยทำงาน ทางวิทยาลัยฯ ได้พัฒนา มุ่งเน้นหลักสูตรที่เป็นที่ต้องการของตลาดและตรงกับ ความเชี่ยวชาญของวิทยาลัยฯ อย่างต่อเนื่องเช่นกัน โดย ในปี 2565 นี้ ได้มีการพัฒนาหลักสูตรเช่น หลักสูตรอบรม ระยะสั้น ISO 30401 และหลักสูตรที่เน้นให้สามารถ ทำงานด้านดิจิทัลได้ เช่น Frontend developer เป็นต้น</p>
<p>7. วิทยาลัยฯ ควรประสานการทำงานร่วมกับ บัณฑิตวิทยาลัยหรือแสวงหาวิธีการอื่นๆ ที่มีความเหมาะสมเพื่อหาแนวทางเพิ่มจำนวนนักศึกษาใน ระดับบัณฑิตศึกษาในสาขาวิชาต่างๆ ที่วิทยาลัย เปิดสอนอยู่ เพราะนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา สามารถช่วยสนับสนุนการสร้างผลงานทางวิชาการ ของวิทยาลัยฯ ได้อีกทางหนึ่งด้วย</p>	<p>วิทยาลัยฯ ได้ร่วมมือในการพัฒนาหลักสูตรระดับ บัณฑิตศึกษา โดยร่วมกับบัณฑิตวิทยาลัย และคณะต่างๆ ใน มช. ซึ่งร่วมจัดการเรียนการสอนและส่งอาจารย์ ผู้รับผิดชอบหลักสูตร ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการ ข้อมูล (หลักสูตรใหม่ พ.ศ. 2562) ร่วมกับ คณะ วิศวกรรมศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์ วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี และสำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ภาสสิทธิ์ เจริญขวัญ อาจารย์ ผู้รับผิดชอบหลักสูตรร่วมจาก CAMT)

	<p>2) หลักสูตรศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาจีนร่วมสมัย (หลักสูตรใหม่ พ.ศ.2565) ร่วมกับบัณฑิตวิทยาลัย สถาบันขงจื้อมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ คณะมนุษยศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ Yunnan Normal University และวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. จิราวิทย์ ญาณจินดา อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรร่วมจาก CAMT)</p> <p>3) หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาบูรณาการ (หลักสูตรใหม่ พ.ศ.2565) แขนงวิชาการสื่อสารดิจิทัล ร่วมกับบัณฑิตวิทยาลัย คณะการสื่อสารมวลชน และวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี</p> <p>4) หลักสูตรศิลปศาสตรและวิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาบูรณาการศาสตร์ (หลักสูตรใหม่ พ.ศ.2565) แขนงวิชาการสื่อสารดิจิทัล ร่วมกับบัณฑิตวิทยาลัย คณะการสื่อสารมวลชน และวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี</p> <p>5) หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาสตาร์ทอัพและการจัดการนวัตกรรม ร่วมกับบัณฑิตวิทยาลัย อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะวิศวกรรมศาสตร์ คณะบริหารธุรกิจ และวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี (อาจารย์ ดร.วันทนา อารีประยูรกิจ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรร่วมจาก CAMT) อยู่ระหว่างพัฒนาหลักสูตร</p> <p>6) หลักสูตรวิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาสตาร์ทอัพและการจัดการนวัตกรรมร่วมกับบัณฑิตวิทยาลัย อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี คณะวิศวกรรมศาสตร์ คณะบริหารธุรกิจ และวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี (อาจารย์ ดร.วันทนา อารีประยูรกิจ อาจารย์ผู้รับผิดชอบหลักสูตรร่วมจาก CAMT) อยู่ระหว่างพัฒนาหลักสูตร</p>
<p>8. วิทยาลัยควรพัฒนาให้เป็นองค์กรต้นแบบหรือแบบอย่างในการ Digital Transformation ให้กับส่วนงานต่างๆ ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ซึ่งจะช่วยขับเคลื่อนการดำเนินงานด้านนี้ให้บรรลุแผนได้เร็วขึ้น</p>	<p>วิทยาลัยฯ ได้ทำการพัฒนาระบบเทคโนโลยีสารสนเทศขึ้นมาเองเพื่อช่วยในเรื่องของการปฏิบัติงาน และบางระบบมีแผนที่จะนำไปให้หน่วยงานอื่นๆ ในมหาวิทยาลัยได้ใช้งานด้วย ดังนี้</p> <p>1) ระบบ One stop Service ที่มุ่งเน้นในด้านการจัดการด้านเอกสารการเบิกจ่ายทางการเงินที่ครบวงจรของศูนย์นวัตกรรมและการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล (DITC) เพื่ออำนวยความสะดวกในการจัดการเอกสารของเจ้าหน้าที่การเงินพัสดุ และเจ้าหน้าที่</p>

	<p>โครงการ โดยมีพัฒนาให้ระบบสมบูรณ์ขึ้นและ อ้างอิงตามกฎระเบียบที่เปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ</p> <p>2) ระบบ Smart office เป็นระบบที่รวบรวมข้อมูลของหน่วยงานภายในวิทยาลัยฯ ไว้แห่งเดียว โดยตั้งแต่ปี พ.ศ.2562 โดยบริษัท BAAK เพื่อให้สะดวกแก่การพัฒนา ข้อมูลและเครื่องแม่ข่ายจึงอยู่ที่บริษัท BAAK และในเดือนตุลาคม 2565 วิทยาลัยฯ ได้โอนย้ายข้อมูลทั้งหมดมาเก็บไว้ที่เครื่องแม่ข่ายของวิทยาลัยฯ โดยมีเจ้าหน้าที่ของหน่วยคอมพิวเตอร์และพัฒนา ระบบของวิทยาลัยฯ เป็นผู้ดูแลและพัฒนาต่อ</p> <p>3) ระบบ Education Management System ที่จัดการเรื่องตารางเรียนตารางสอนและห้องเรียน โดยความร่วมมือกับคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ มช. ซึ่งอยู่ในระหว่างการพัฒนาและจะนำไปทดลองใช้ต่อไป</p>
<p>9. จากภาวะการระบาดของโรค COVID-19 ส่งผลให้การออกฝึกประสบการณ์ในสถานประกอบการของนักศึกษาระดับปริญญาตรีได้รับผลกระทบเป็นอย่างมาก เนื่องจากนักศึกษาไม่สามารถเข้าไปฝึกในสถานที่จริงได้ หากวิทยาลัยฯ สามารถพัฒนาระบบ เพื่อสนับสนุนกระบวนการเรียนรู้ร่วมกับการทำงานหรือการเรียนแบบสหกิจศึกษาของนักศึกษาให้เป็นรูปแบบออนไลน์ได้ ก็จะช่วยให้นักศึกษาสามารถได้รับทักษะและประสบการณ์ใกล้เคียงกับการไปฝึกประสบการณ์ในสถานที่จริงได้ดียิ่งขึ้น</p>	<p>จากภาวะการระบาดของโรค COVID-19 วิทยาลัยฯ จึงได้มีการปรับเปลี่ยนและพัฒนาระบบการทำงานสนับสนุนในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการฝึกสหกิจศึกษาบางกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์ เพื่อให้การดำเนินงานมีความต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพดังนี้</p> <p>1) การ Matching นักศึกษา ได้ปรับรูปแบบเป็นรูปแบบออนไลน์ร่วมกันระหว่างนักศึกษา อาจารย์ และสถานประกอบการ ซึ่งจะใช้โปรแกรม Gather Town เข้ามาในการจัดกิจกรรม จากเดิมที่มีการออกแบบกิจกรรมแบบ Onsite เช่น กิจกรรมต่อบล็อกเพื่อวัดความคิดเชิงตรรกะ หรือ กิจกรรมออกแบบ Application เป็นต้น ก็ถูกปรับมาใช้จัดกิจกรรมการต่อบล็อกในเว็บไซต์ หรือใช้เครื่องมือ White board ในห้อง Gather Town มาใช้ในกิจกรรมออกแบบ Application แทนการใช้กระดานแบบเดิม ทั้งนี้ยังสามารถช่วยลดเวลาได้มากขึ้น เช่น ลดเวลาการเดินทางเข้า-ออก ห้องประชุม หรือแยกทำงานกลุ่ม ก็สามารถใช้ตัวละครที่แต่ละคนสร้างขึ้นมาใน Gather Town ในการเดินไปเดินมาได้สะดวกและรวดเร็ว</p> <p>2) การนิเทศนักศึกษาได้ปรับรูปแบบเป็นรูปแบบออนไลน์ร่วมกันระหว่างนักศึกษา อาจารย์ และพี่เลี้ยงจากสถานประกอบการ ซึ่ง Platform ที่ใช้นั้น ขึ้นกับ</p>

	<p>ความสะดวกของแต่ละบริษัท เช่น Zoom, Microsoft Team, Google Meet เป็นต้น</p> <p>3) การปรับรูปแบบกิจกรรม AAR (After Action Review) ซึ่งเป็นกิจกรรมสะท้อนความคิดระหว่างฝึกปฏิบัติงานและการให้ข้อเสนอแนะ ระหว่างนักศึกษาภายในชั้นปี และอาจารย์ที่ปรึกษา ได้ปรับรูปแบบจากเดิมให้นักศึกษาเดินทางมาที่วิทยาลัยฯ เปลี่ยนแปลงเป็นการใช้ห้องเรียนแบบเสมือนจริง (Virtual Classroom) ผ่าน Gather Town เพื่อให้นักศึกษาสามารถทำกิจกรรมร่วมกันเพื่อนร่วมชั้นปีและอาจารย์ได้ดั้งเดิม และเพิ่มความน่าสนใจ ความสะดวกหรือร้อนในการเข้าร่วมกิจกรรมออนไลน์มากขึ้น</p>
--	---

ส่วนที่ 7 ปัญหาและอุปสรรคที่พบจากการบริหารงานที่ผ่านมา

1. การสื่อสารในบางครั้ง บางเรื่อง ยังขาดความชัดเจนทั่วถึง ทำให้เกิดความเข้าใจที่ไม่ตรงกัน
2. วัฒนธรรมองค์กรในเรื่องของการทำงานและการทำกิจกรรมร่วมกันเป็นทีมภายในองค์กรยังไม่เห็นเด่นชัดนัก

ส่วนที่ 8 สิ่งที่ส่วนงานต้องการให้มหาวิทยาลัยและสภามหาวิทยาลัยช่วยเหลือและสนับสนุนการดำเนินงานของส่วนงาน

1. มีระบบการทำงานกลางที่สนับสนุนการทำงานร่วมกันทุกคน เช่น ระบบการตรวจสอบการเรียกเก็บค่าธรรมเนียมการศึกษา การเบิกจ่ายวิชาพื้นฐาน (GE) รวมถึงการเบิกจ่ายอื่นๆ ที่ใช้แบบฟอร์มเดียวกันทั้งมหาวิทยาลัยฯ
2. มีศูนย์กลางในการรับส่งข้อมูลข่าวสารของมหาวิทยาลัยเกี่ยวกับกิจกรรมภายใต้ CWIE (Cooperative and Work Integrated Education) ที่สถานประกอบการ หรือ ทุกหน่วยงานในมหาวิทยาลัยสามารถสอบถามข้อมูลหรือฝากประชาสัมพันธ์ได้โดยตรง
3. แพลตฟอร์มสำหรับการเรียนการสอนออนไลน์ที่รองรับการเรียน การติดตามนักศึกษาและการวัดประเมินผลเบ็ดเสร็จได้ครบภายในระบบเดียว
4. ศูนย์ให้บริการด้านนานาชาติที่รองรับและอำนวยความสะดวกนักศึกษาต่างชาติและอาจารย์ต่างชาติ ทั้งการเรียนและการใช้ชีวิต รวมทั้งสนับสนุนการดำเนินงานรองรับหลักสูตรต่างๆ ในมหาวิทยาลัยที่มีความร่วมมือกับต่างประเทศ

ภาคผนวก

ด้านการศึกษาและการเรียนการสอน

การรับเข้าศึกษา

วิทยาลัยฯ ได้ดำเนินการรับนักศึกษาวิทยาลัยฯ ทั้งในระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษา ในหลักสูตรต่างๆ ของวิทยาลัยฯ ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา ดังนี้

การศึกษาระดับปริญญาตรี มีหลักสูตรที่เปิดการเรียนการสอน จำนวน 5 หลักสูตร ได้แก่

- 1) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ (หลักสูตรนานาชาติ)
- 2) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการสมัยใหม่และเทคโนโลยีสารสนเทศ (หลักสูตรสองภาษา)
- 3) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลเกม (หลักสูตรสองภาษา)
- 4) หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและวีชวลเอฟเฟกต์ (หลักสูตรนานาชาติ)
- 5) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาบูรณาการอุตสาหกรรมดิจิทัล

การศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มีหลักสูตรที่เปิดการเรียนการสอน จำนวน 4 หลักสูตร ได้แก่

ระดับปริญญาโท จำนวน 3 หลักสูตร

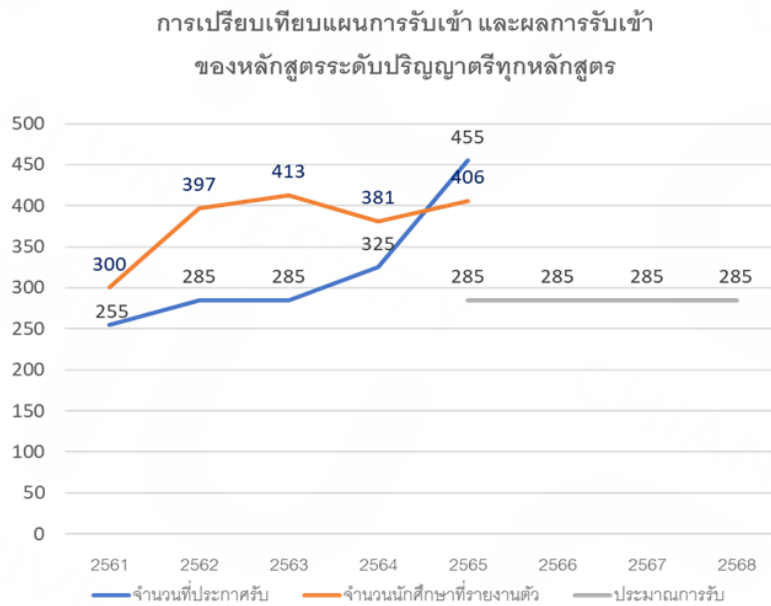
- 1) หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความรู้และนวัตกรรม (หลักสูตรสองภาษา)
- 2) หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์
- 3) หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล

ระดับปริญญาเอก จำนวน 1 หลักสูตร

- 1) หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความรู้และนวัตกรรม (หลักสูตรนานาชาติ)

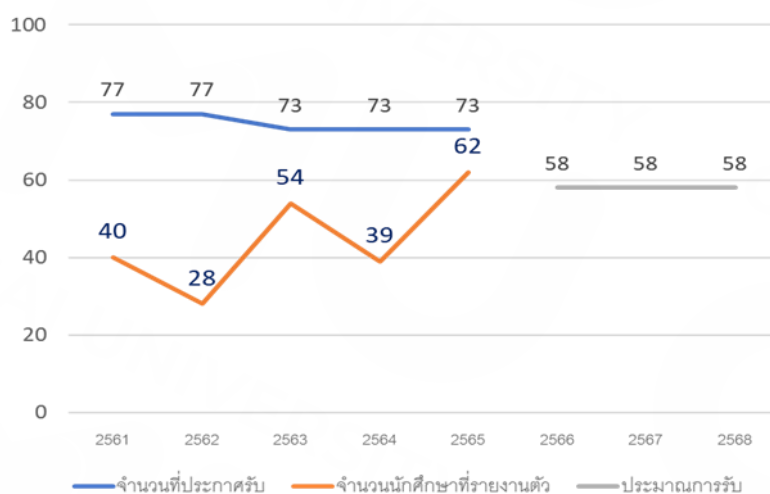
ทั้งนี้ ผลจากการเปิดหลักสูตรการเรียนการสอนของวิทยาลัยฯ เปิดรับนักศึกษา เพื่อเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา แจกแจงรายละเอียดดังนี้

ผลการรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี รายงานตั้งแต่ปีการศึกษา 2561 - ปีการศึกษา 2565 พบว่ามีแนวโน้มที่เพิ่มขึ้นนับตั้งแต่ปีการศึกษา 2561 – 2565 ซึ่งมีจำนวนนักศึกษาที่มารายงานตัวขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาที่มีจำนวนสูงกว่าตัวเลขประมาณการรับนักศึกษาตามแผนการศึกษา



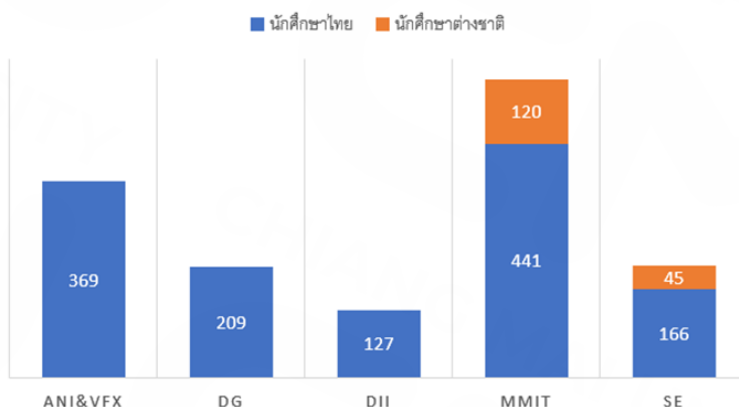
ผลการรับนักศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษา รายงานตั้งแต่ปีการศึกษา 2561 - ปีการศึกษา 2565 พบว่าจำนวนนักศึกษาที่รายงานตัวขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษามีจำนวนที่ไม่คงที่ และน้อยกว่าตัวเลขประมาณการรับนักศึกษาตามแผนการศึกษา ซึ่งจากการวิเคราะห์และสรุปสาเหตุ คือ หลักสูตรยังขาดการประชาสัมพันธ์เชิงรุกที่ตรงกับกลุ่มเป้าหมายของแต่ละสาขา ดังนั้น วิทยาลัยฯ จึงได้จัดทำโครงการ “การวางแผนดำเนินงานด้านการสื่อสารการตลาดเชิงรุก” เพื่อการวางแผนการตลาดและกลยุทธ์ที่ดีในการสื่อสารเพื่อสร้างการรับรู้ให้ถึงกลุ่มเป้าหมายและเกิดความเชื่อมั่นในหลักสูตร อีกทั้ง ได้มีการมอบหมายให้หลักสูตรจัดกิจกรรมให้มีการสื่อสารผ่านเครือข่ายพันธมิตรทางด้านวิชาการ ศิษย์เก่า และการเปิดตลาดจีนที่ยังมีแนวโน้มที่จะมีนักศึกษามาเรียนในหลักสูตรของไทย เพื่อขยายการตลาด และดำเนินการวางแผนทำการตลาดเชิงรุก รวมทั้ง ประชาสัมพันธ์หลักสูตรให้เปิดกว้างทั้งในประเทศและต่างประเทศ อีกทั้ง เร่งการปรับปรุงหลักสูตรให้ทันสมัยให้เกิดความน่าสนใจมากขึ้น

การเปรียบเทียบแผนการรับเข้า และผลการรับเข้า
ของหลักสูตรระดับบัณฑิตศึกษาทุกหลักสูตร



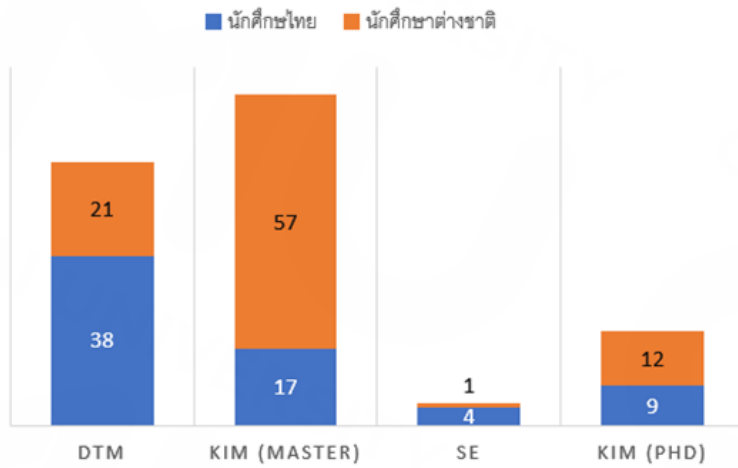
การรับเข้านักศึกษาต่างชาติ วิทยาลัยฯ มีนักศึกษาที่มีสถานภาพการเป็นนักศึกษาในปีการศึกษา 2565 โดยแบ่งเป็นระดับปริญญาตรี จำนวนทั้งสิ้น 1,477 คน แบ่งเป็นนักศึกษาไทยจำนวน 1,312 คน คิดเป็นร้อยละ 88.8 ของนักศึกษาปริญญาตรีทั้งหมด นักศึกษาต่างชาติจำนวน 165 คน คิดเป็นร้อยละ 11.2 ของนักศึกษาปริญญาตรีทั้งหมด และระดับบัณฑิตศึกษาจำนวนทั้งสิ้น 159 คน แบ่งเป็นนักศึกษาไทยจำนวน 68 คน คิดเป็นร้อยละ 42.7 ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาทั้งหมด นักศึกษาต่างชาติจำนวน 91 คน คิดเป็นร้อยละ 57.3 ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาทั้งหมด ดังนี้

จำนวนนักศึกษาระดับปริญญาตรี



1,477
ปริญญาตรี

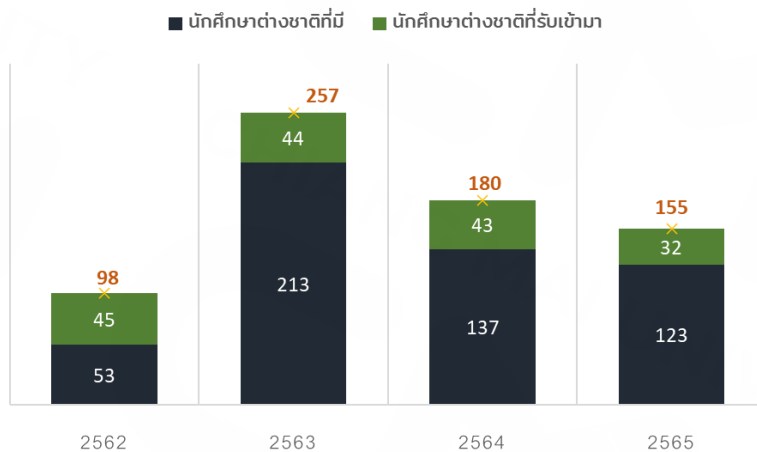
จำนวนนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา



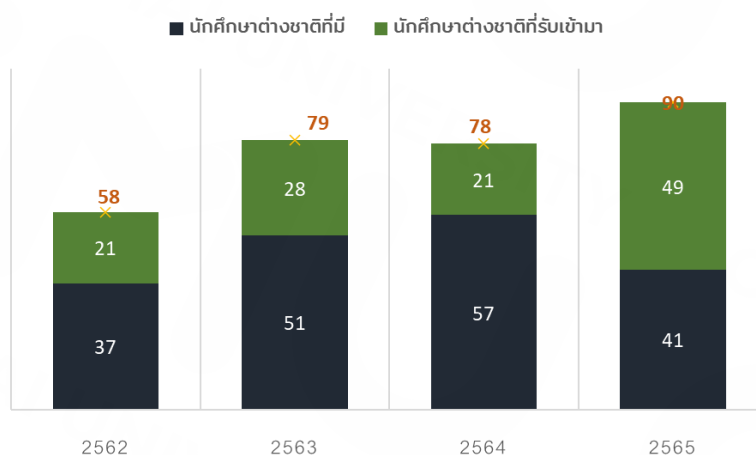
159
บัณฑิตศึกษา

และมีจำนวนนักศึกษาต่างชาติในระดับปริญญาตรี และระดับบัณฑิตศึกษาของนักศึกษาต่างชาติ ที่รับเข้าศึกษาในแต่ละหลักสูตรของวิทยาลัยฯ ดังนี้

จำนวนนักศึกษาต่างชาติระดับปริญญาตรี



จำนวนนักศึกษาต่างชาติระดับบัณฑิต

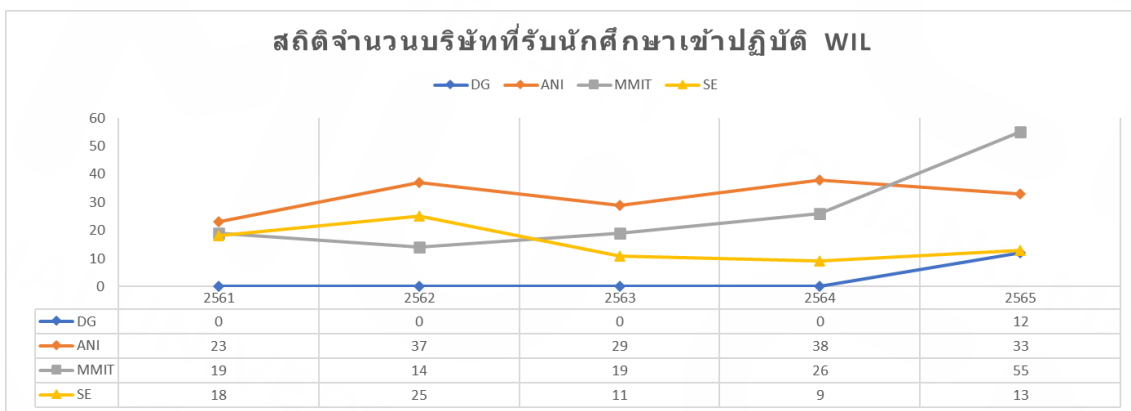
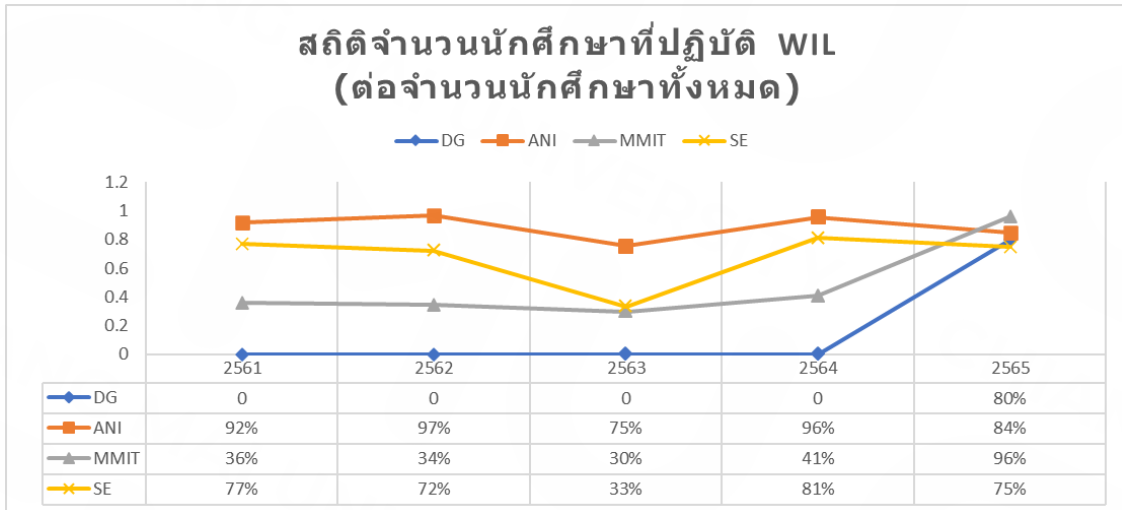


การดำเนินการจัดการการเรียนรู้ร่วมการทำงาน (Work Integrated Learning : WIL)

ตามนโยบายของวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ที่ต้องการส่งเสริมให้นักศึกษาได้ฝึกฝนวิชาชีพในรูปแบบ WIL หรือ Work Integrated Learning และต้องการให้นักศึกษาสามารถทำงานได้ตามวิชาชีพที่เรียนมา วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ได้มีการจัดการเรียนการสอนรูปแบบ WIL ทุกหลักสูตร และมีผลการดำเนินการ WIL ระหว่างปีการศึกษา 2561 – 2565 รวมทั้งสิ้น 2 รูปแบบ ได้แก่

1. การจัดการเรียนการสอนรูปแบบ WIL ในชั้นปีที่ 4 จำนวน 3 หลักสูตร ได้แก่
 - 1.1 หลักสูตรแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ (WIL 8 เดือน)
 - 1.2 หลักสูตรการจัดการสมัยใหม่และเทคโนโลยีสารสนเทศ (WIL 12 เดือน)
 - 1.3 หลักสูตรวิศวกรรมซอฟต์แวร์ (หลักสูตรนานาชาติ) (WIL 4 -8 เดือน)

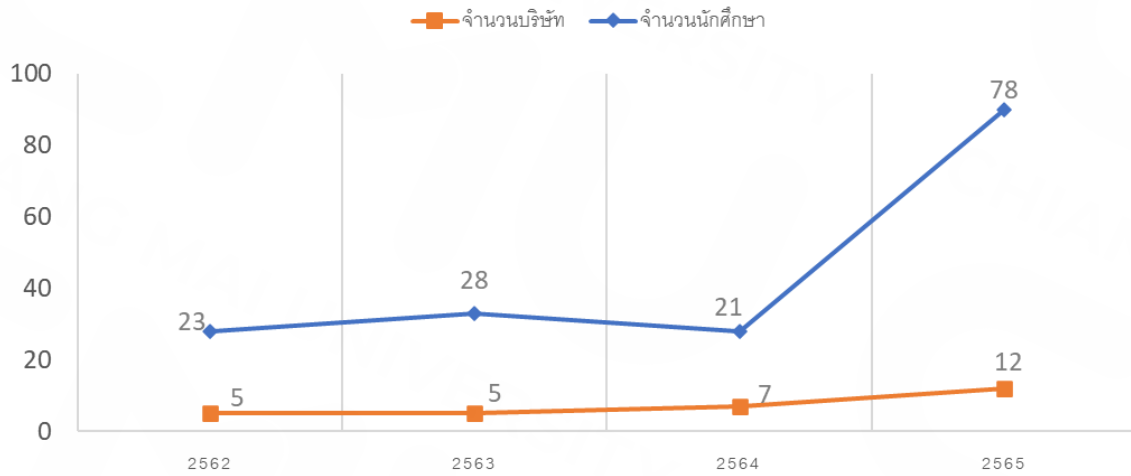
โดยมีผลการดำเนินการในระยะเวลา 3 ปี ระหว่างปีการศึกษา 2561 – 2565 ดังภาพ (ปีการศึกษา 2564 อยู่ระหว่างการดำเนินงาน)



2. การจัดการเรียนการสอนรูปแบบ WIL ร่วมกับอุตสาหกรรมตั้งแต่ชั้นปีที่ 1 จำนวน 1 หลักสูตร ได้แก่ หลักสูตรบูรณาการอุตสาหกรรมดิจิทัล โดยมีผลการดำเนินการในระยะเวลา 5 ปี ระหว่างปี การศึกษา 2562 – 2565 ดังภาพ (หลักสูตรเริ่มเปิดรับนักศึกษาตั้งแต่ปีการศึกษา 2562)

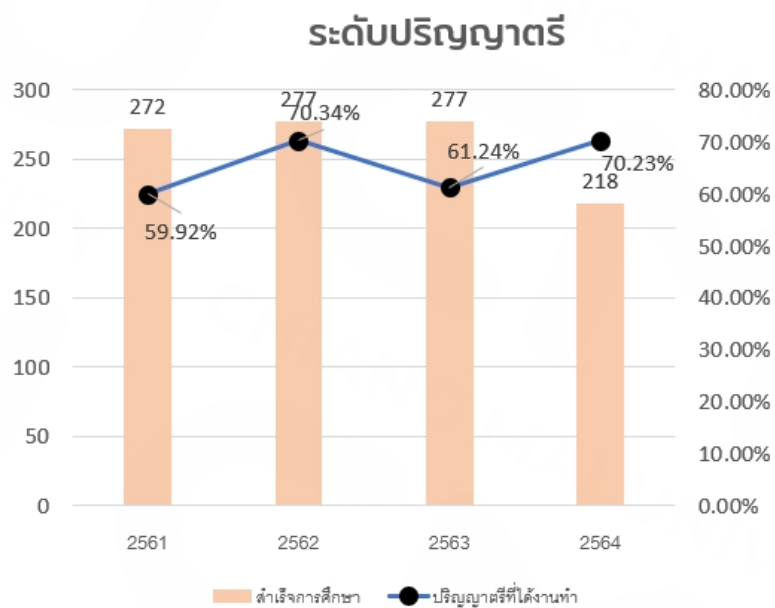
สถิติจำนวนนักศึกษาและบริษัท

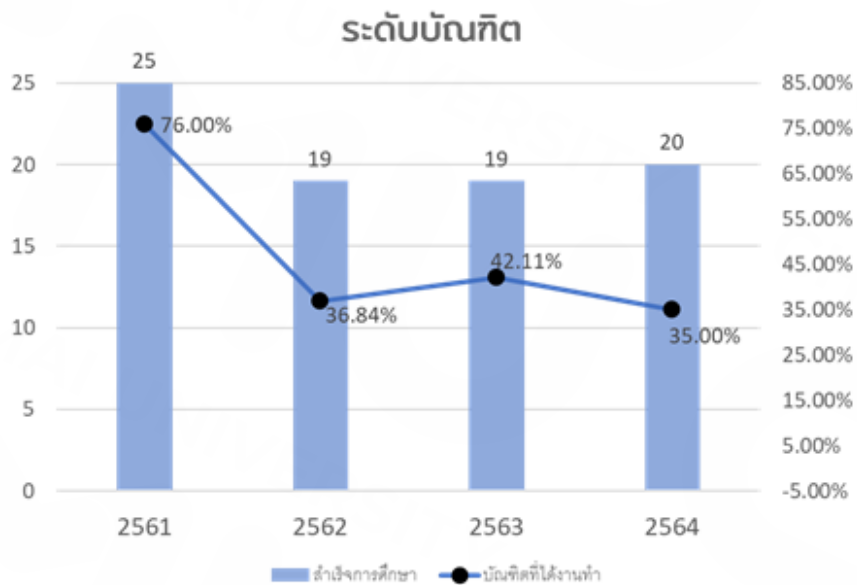
หลักสูตร DII



การได้งานทำของนักศึกษา

ภาวะการมีงานทำของบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี และระดับบัณฑิตศึกษาของวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ดังนี้





ความร่วมมือด้านการศึกษา

ความร่วมมือด้านการเรียน/หลักสูตร มีจำนวน 4 โครงการ ได้แก่

1. โครงการแลกเปลี่ยนระยะสั้นระหว่างสาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ (Software Engineering) ร่วมกับ North Minzu University (NMU), China
2. โครงการ 2+2 ระหว่างสาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ (Software Engineering) ร่วมกับ North Minzu University (NMU), China
3. โครงการ 3+1 ระหว่างสาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ (Software Engineering) ร่วมกับ North Minzu University (NMU), China
4. โครงการ 3+1 ระหว่างสาขาวิชาการจัดการสมัยใหม่ และเทคโนโลยีสารสนเทศ (Modern Management and Information Technology: MMIT) ร่วมกับ Yunnan University (YNU), China

ความร่วมมือทางด้านวิชาการเพื่อสนับสนุน/สร้างความเข้มแข็งด้านวิชาการอื่นๆ

วิทยาลัยฯ ได้ร่วมโครงการ Erasmus+ ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนทางวิชาการเพื่อสนับสนุนโครงการความร่วมมือทางด้านวิชาการกับมหาวิทยาลัยในเอเชียและยุโรป จำนวน 4 โครงการ ดังนี้

1. โครงการ Erasmus+ "Capacity building and Exchange towards attaining Technological Research and modernizing Academic Learning (CENTRAL)"
2. โครงการ Erasmus+ "Sustainable development Smart Agriculture Capacity (SUNSpACe)"
3. โครงการ Erasmus+ Capacity Building for "Digital Health Monitoring and Care System in Asia (DigiHealth-Asia)"
4. โครงการ Erasmus+ "Advancing Strategic Management, Leadership and Fundraising in Higher Education in Asia (ASTRA)"

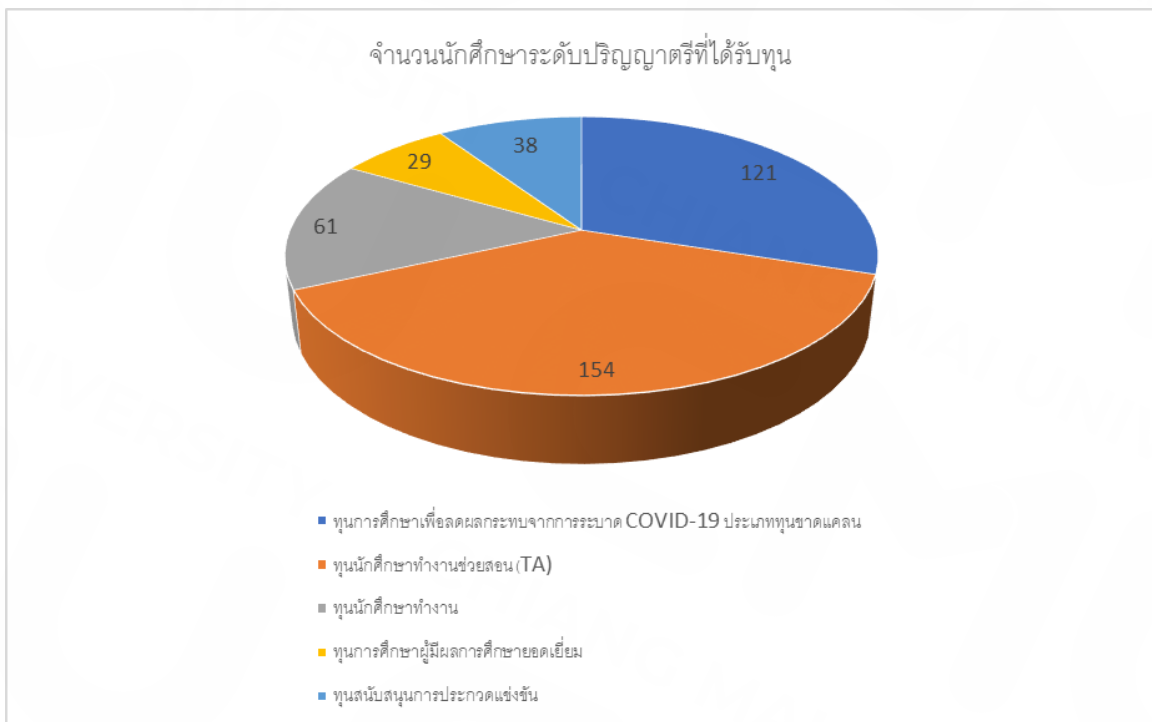
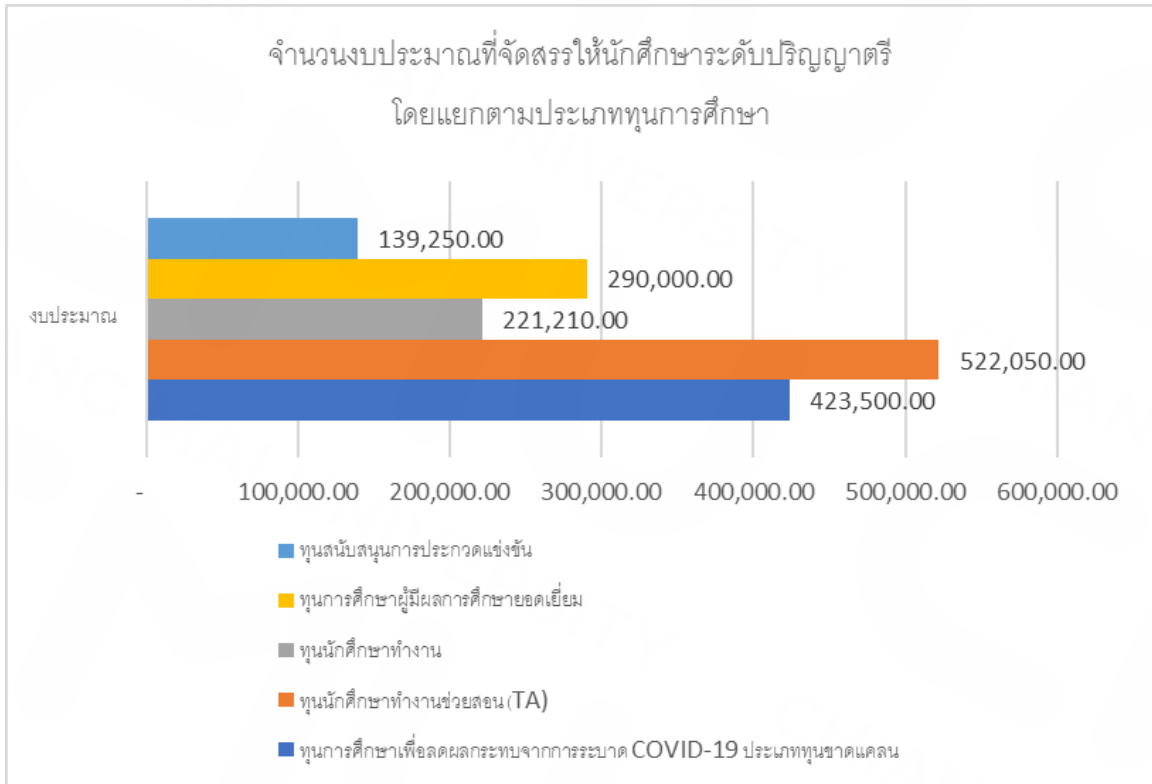
ด้านการพัฒนาคุณภาพนักศึกษา

ด้านทุนเพื่อการพัฒนาคุณภาพนักศึกษา

วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ได้ให้ความสำคัญกับการจัดสรรงบประมาณให้เป็นทุนการศึกษาแก่นักศึกษา โดยมีการจัดสรรงบประมาณเป็นประจำทุกปีทั้งในรูปแบบของทุนให้เปล่า ทุนเรียนดี ทุนขาดแคลน ทุนสนับสนุนการประกวดแข่งขัน และทุนทำงาน โดยนับตั้งแต่เดือนกันยายน 2564 จนถึงปัจจุบัน วิทยาลัยฯ ได้จัดสรรงบประมาณให้แก่ศึกษาทั้งในระดับปริญญาตรี และระดับบัณฑิตศึกษาไปแล้วทั้งสิ้น 1,981,010 บาท (หนึ่งล้านเก้าแสนแปดหมื่นหนึ่งพันสิบบาทถ้วน) และมีนักศึกษาได้รับทุนการศึกษาทั้งสิ้น 445 ทุน

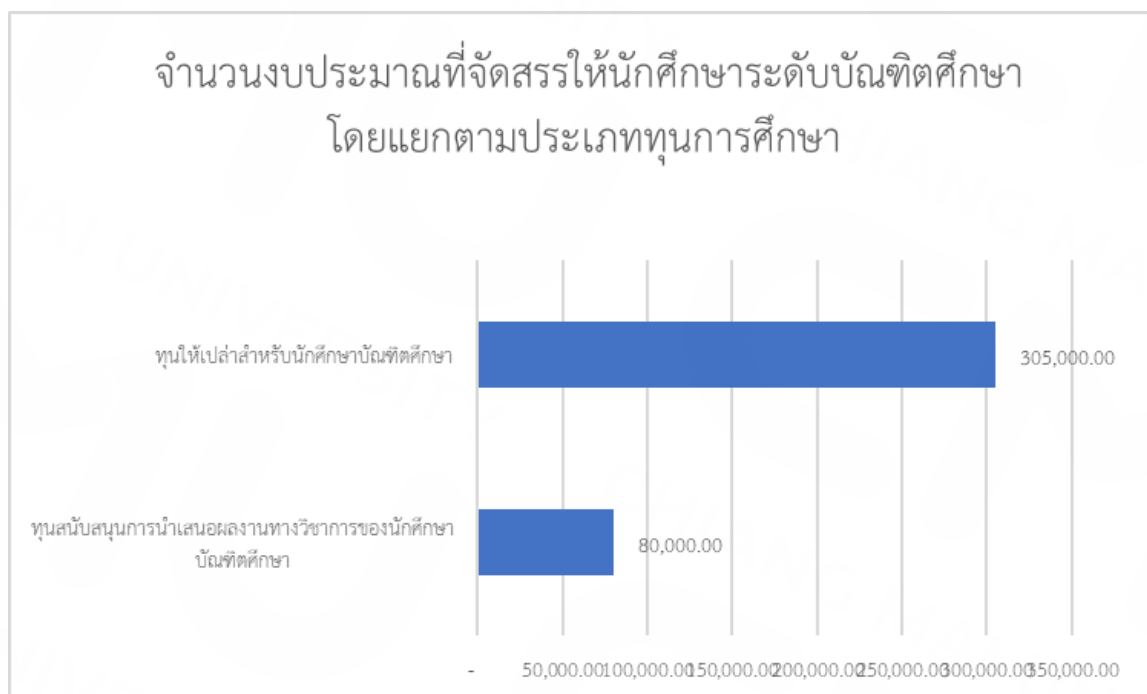
โดยนักศึกษาระดับปริญญาตรี ได้รับจัดสรรงบประมาณจำนวน 1,596,010 บาท (หนึ่งล้านห้าแสนเก้าหมื่นหกพันสิบบาทถ้วน) โดยมีนักศึกษาได้รับทุนการศึกษาจำนวน 403 ทุน รายละเอียดดังนี้

ลำดับ	ประเภททุน	จำนวนทุน	งบประมาณ
1	ทุนการศึกษาเพื่อลดผลกระทบจากการระบาด COVID-19 ประเภททุนขาดแคลน	121	423,500.00
2	ทุนนักศึกษาทำงานช่วยสอน (TA)	154	522,050.00
3	ทุนนักศึกษาทำงาน	61	221,210.00
4	ทุนการศึกษาผู้มีผลการศึกษายอดเยี่ยม	29	290,000.00
5	ทุนสนับสนุนการประกวดแข่งขัน	38	139,250.00
		403	1,596,010.00

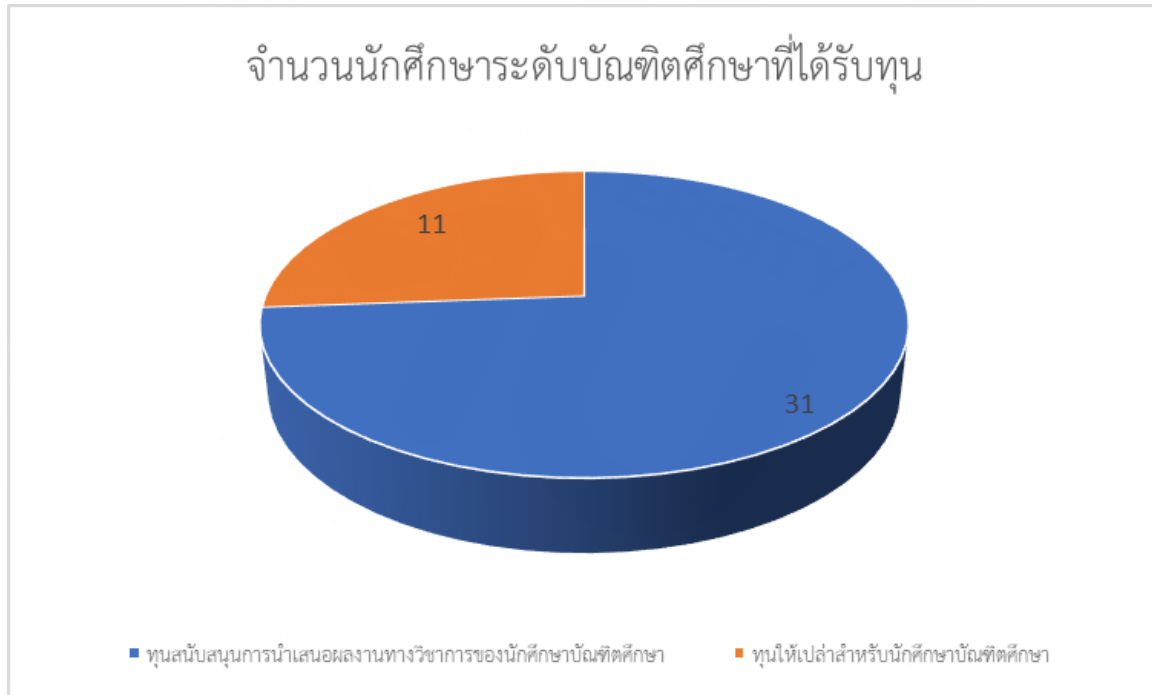


และนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ได้รับจัดสรรงบประมาณจำนวน 385,000 บาท (สามแสนแปดหมื่นห้าพันบาทถ้วน) โดยมีนักศึกษาได้รับทุนการศึกษาจำนวน 42 ทุน รายละเอียด ดังนี้

ลำดับ	ประเภททุน	จำนวนทุน	งบประมาณ
1	ทุนสนับสนุนการนำเสนอผลงานทางวิชาการของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา	31	80,000.00
2	ทุนให้เปล่าสำหรับนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา	11	305,000.00
		42	385,000.00



จำนวนนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาที่ได้รับทุน



รางวัลที่นักศึกษาได้รับจากการประกวด/แข่งขัน

วิทยาลัยฯ ให้ความสำคัญกับการสนับสนุนให้นักศึกษาได้แสดงความสามารถในด้านต่างๆ ทั้งทางด้านวิชาการ และด้านทักษะชีวิตจึงได้มีการจัดสรรงบประมาณเพื่อเป็นทุนสนับสนุนการประกวด/แข่งขันต่างๆ ตลอดมา ซึ่งในช่วง 28 กันยายน 2564 - ปัจจุบัน มีนักศึกษาได้รับรางวัลทั้งในระดับภูมิภาค ระดับชาติ และระดับนานาชาติดังนี้

ระดับนานาชาติ

1. Yingxuan Zhu ได้รับรางวัล Best Paper of The 7th International Conference on Digital Arts, Media and Technology and 5th ECTI Northern Section Conference on Electrical, Electronics, Computer and Telecommunications Engineering (ECTI DAMT & NCON 2022)

ระดับชาติ

1. นายวีรภัทร สังข์รุ่ง ได้รับรางวัล รองชนะเลิศอันดับสองในการประกวดวาดภาพ สัตว์ประหลาด "แย้ยักษ์" ในจินตนาการ จากบริษัท เนรมิตรหนัง فیلم จำกัด
2. นางสาวภัทรสุดา เทพศาสตร์ ได้รับรางวัล บิทคับไอคอน จากบริษัทบิทคับ ตัวแทนบิทคับไอคอน จาก มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

3. นายธีรภัทร โทอ่อน, นางสาวกรณิศรา โยธาวุฒิ และนายอาณัติ ข่ายแก้ว ได้รับรางวัลชนะเลิศ เงินออมสร้างชาติ Awards Season 7 ตอน ออมลงทุนคุณทำได้ หมวดหมู่ Animation ระดับนักเรียน - นักศึกษา จัดโดย Software Park และ WealthMagik

ระดับภูมิภาค

1. นายนิธิ พรหมเทศ และนางสาวกัญญานันท์ กิติประสาธ ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับ 2 ในการประกวดสื่อสร้างสรรค์พลังงาน EGAT Animation Awards 2021 ภาคเหนือ จัดโดย การไฟฟ้าฝ่ายผลิตแห่งประเทศไทย

การสนับสนุนด้าน Software / Hardware ให้แก่นักศึกษา

ในปีการศึกษา 2563 และ 2564 วิทยาลัยฯ ต้องทำการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ ตามประกาศของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เนื่องจากการระบาดของโรคติดเชื้อโคโรนา (Covid-19) และเพื่อเป็นการอำนวยความสะดวกในการเรียนการสอนให้กับนักศึกษา วิทยาลัยฯ จึงจัดสวัสดิการด้านคอมพิวเตอร์ยืมเรียนและสวัสดิการด้านซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์เพื่อให้นักศึกษาใช้ในการเรียนการสอน ตามรายละเอียดดังนี้

ปีการศึกษา 2563

- 1) สวัสดิการด้านคอมพิวเตอร์ยืมเรียน (เครื่องจากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ให้คณะยืม) จัดสรร 30 เครื่อง
- 2) สวัสดิการด้านคอมพิวเตอร์ยืมเรียน (เครื่องของวิทยาลัยฯ) จัดสรร 30 เครื่อง
- 3) สวัสดิการด้านซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ - Adobe Creative Cloud แบบบุคคลและแบบติดตั้งในห้องปฏิบัติการ จัดสรร 490 สิทธิ์
- 4) สวัสดิการด้านซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ - Grammarly จัดสรร 100 สิทธิ์

ปีการศึกษา 2564

- 1) สวัสดิการด้านคอมพิวเตอร์ยืมเรียน (เครื่องจากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ให้คณะยืม) จัดสรร 30 เครื่อง
- 2) สวัสดิการด้านคอมพิวเตอร์ยืมเรียน (เครื่องของวิทยาลัยฯ) จัดสรร 60 เครื่อง
- 3) สวัสดิการด้านซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ - Adobe Creative Cloud แบบบุคคลและแบบติดตั้งในห้องปฏิบัติการ จัดสรร 940 สิทธิ์
- 4) สวัสดิการด้านซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ - Grammarly จัดสรร 640 สิทธิ์

ทั้งนี้ ในปีการศึกษา 2564 ทางวิทยาลัยฯ ได้ทำการจัดสรรสวัสดิการด้านคอมพิวเตอร์ ยืมเรียนและสวัสดิการด้านซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์เพิ่มจำนวนมากขึ้นให้กับนักศึกษา เนื่องจากวิทยาลัยฯ เล็งเห็นถึงความจำเป็นในการใช้งานเพื่อประโยชน์สูงสุดในการเรียนการสอนให้กับนักศึกษาได้พัฒนาความรู้ความสามารถให้ดียิ่งขึ้น

ด้านการบริการสังคมและชุมชน

การช่วยเหลือสังคมและชุมชน

ในปีงบประมาณ 2564 ได้จัดทำแผนโครงการช่วยเหลือสังคมและชุมชนจากการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล ผ่านโครงการต่างๆ ภายใต้ยุทธศาสตร์ด้านช่วยเหลือสังคมและชุมชนของวิทยาลัยฯ ซึ่งมุ่งเน้นไปยัง 4 กลุ่มได้แก่ กลุ่มท่องเที่ยว กลุ่มการศึกษา กลุ่มสุขภาพ และกลุ่มการเกษตร



การลงพื้นที่และการเข้าถึงหน่วยงานต่างๆ ของชุมชนในด้านการช่วยเหลือสังคมและชุมชน

ทีมฝ่ายบริการสังคมและชุมชนได้ทำการร่วมมือกับหน่วยงานภาคเอกชน เช่น บริษัทเบทาโกร บริษัทนิ่มซีเส็ง และหน่วยงานชุมชนต่างๆ ของรัฐบาล เช่น เทศบาลตำบลชุมชนต่างๆ ในพื้นที่ใกล้เคียงของมหาวิทยาลัยเพื่อเข้าถึงปัญหาและทำความเข้าใจในการที่จะช่วยเหลือสังคมและชุมชนที่เกิดปัญหาในด้านการดำรงชีพ เช่น ปัญหาด้านเศรษฐกิจ ปัญหาด้านสุขภาพหรือการช่วยเหลือในด้านการสร้างองค์ความรู้แบบสมัยใหม่ให้กับกลุ่มคนในชุมชน เช่น แผนช่วยเหลือชุมชนด้วยการจัดอบรมการสร้างเครือข่าย ด้วยเครื่องมือทางเทคโนโลยีและดิจิทัล ที่พัฒนาขึ้นจากคณาจารย์ นักศึกษา และนักวิจัยของวิทยาลัยฯ



การลงพื้นที่เพื่อเก็บข้อมูลของชุมชน (ต.ป่าแดด อ.เมือง จ.เชียงใหม่)



การลงพื้นที่เพื่อหารือแผนในการช่วยเหลือสังคมและชุมชนกับผู้บริหารหน่วยงานชุมชนของรัฐบาล
(เทศบาลตำบลบ้านธิ อ.บ้านธิ จ.ลำพูน)



ชุมชนผู้ประกอบการค้าเฟอร์นิเจอร์จากไม้เก่า (อ.บ้านธิ จ.ลำพูน)

แผนการสร้าง Platform ด้านการช่วยเหลือสังคมและชุมชน (CAMT Social Enterprise Platform)

ฝ่ายพัฒนาสังคมและชุมชนมีแผนในการช่วยเหลือสังคมผ่านแพลตฟอร์ม ด้านการช่วยเหลือสังคมและชุมชนที่ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลมาเป็นเครื่องมือในการบริหารชุมชน เพื่อมุ่งให้เกิดศูนย์กลางด้านข้อมูลในการบริหารจัดการสังคมและชุมชนในแต่ละพื้นที่อย่างยั่งยืนและมีประสิทธิภาพ



แพลตฟอร์มด้านการช่วยเหลือสังคมและชุมชนของวิทยาลัยฯ (CAMT SE.)

ด้านการวิจัยและนวัตกรรม

ทุนวิจัย

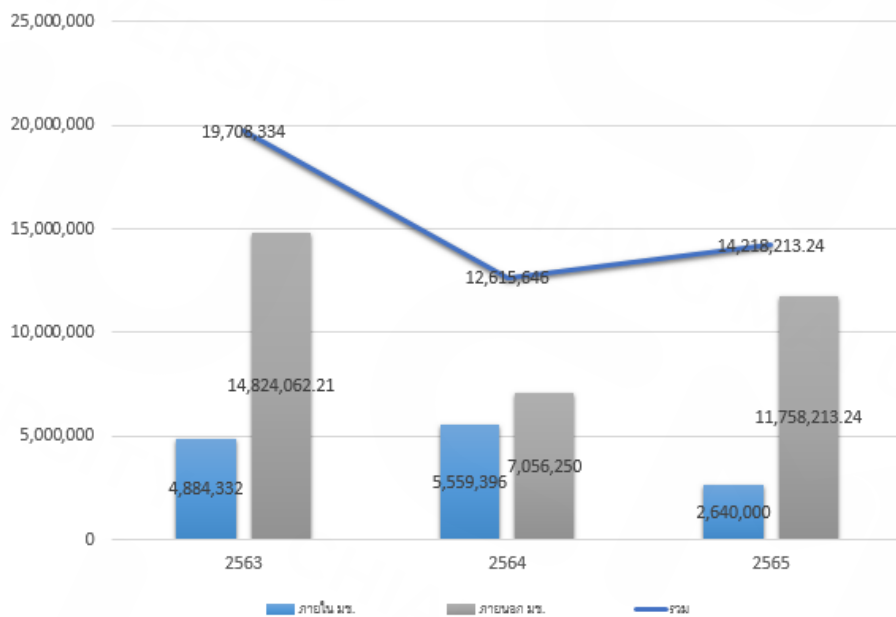
วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากแหล่งทุนภายนอก และภายในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ในปีงบประมาณ 2563 วิทยาลัยฯ ได้รับทุนวิจัยจำนวน 24 โครงการ เงินทุนวิจัยรวม 19,708,394.21 บาท โดยแบ่งเป็นแหล่งทุนภายนอก จำนวน 3 โครงการ เงินทุนวิจัย 14,824,062.21 บาท แหล่งทุนภายในจำนวน 21 โครงการ เงินทุนวิจัย 4,884,332 บาท และในปีงบประมาณ 2564 วิทยาลัยฯ ได้รับทุนวิจัยจำนวน 23 โครงการ จำนวนเงินทุนวิจัยรวม 12,015,646 บาท แบ่งเป็นแหล่งทุนภายนอก จำนวน 5 โครงการ เงินทุนวิจัย 7,056,250 บาท แหล่งทุนวิจัยภายใน จำนวน 18 โครงการ เงินทุนวิจัย 5,559,396 บาท ปีงบประมาณ 2565 ได้รับทุนวิจัยจำนวน 19 โครงการ เงินทุนวิจัยรวม 14,218,213.24 บาท โดยแบ่งเป็นแหล่งทุนภายนอก จำนวน 5 โครงการ เงินทุนวิจัย 11,758,213.24 บาท แหล่งทุนภายในจำนวน 14 โครงการ เงินทุนวิจัยจำนวน 2,640,000 บาท

ปีงบประมาณ	ภายใน มช.	ภายนอก มช.	รวม
2565	2,640,000	11,758,213.24	14,218,213.24
2564	5,559,396	7,056,250	12,615,646
2563	4,884,332	14,824,062.21	19,708,334

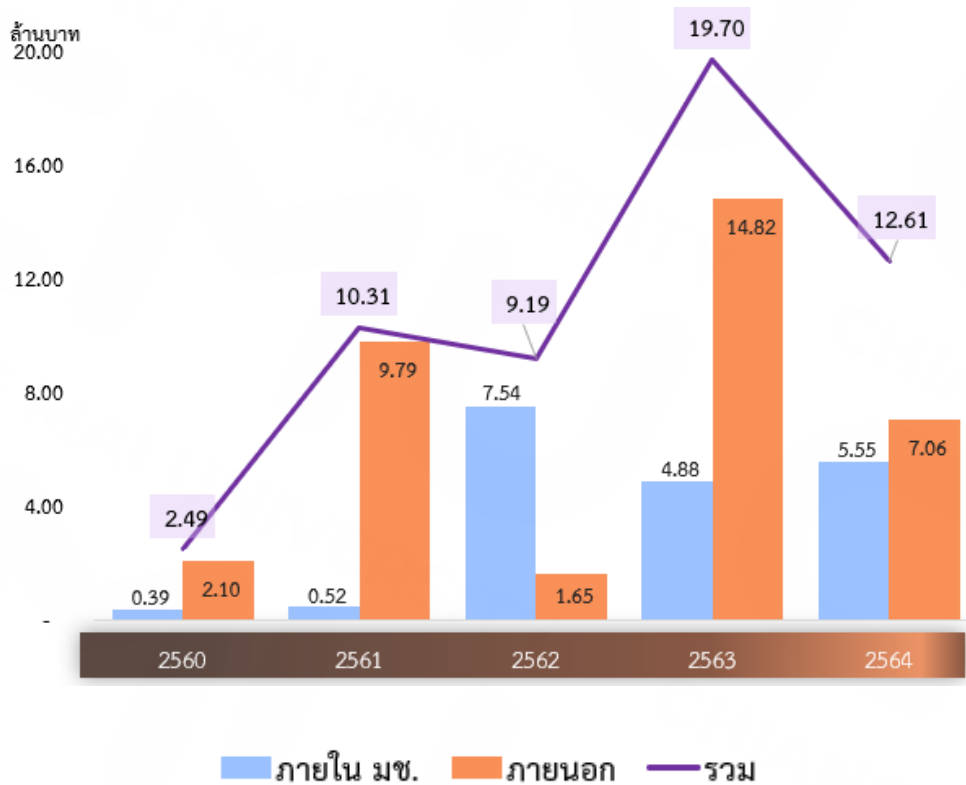
ตารางแสดงทุนวิจัยที่ได้รับทุนวิจัย ปีงบประมาณ 2563 - 2565
ข้อมูล ณ วันที่ 5 มกราคม 2566

แหล่งทุน/ปีงบประมาณ	ภายใน มช.	ภายนอก	รวม
2564	5,559,396	7,056,250	12,615,646
2563	4,884,332	14,824,062.21	19,708,334
2562	7,548,000	1,651,990	9,199,990
2561	520,000	9,788,610	10,308,610
2560	390,000	2,103,480	2,493,480

ตารางแสดงทุนวิจัยที่ได้รับทุนวิจัย ปีงบประมาณ 2560-2564
(ข้อมูล ณ 31 สิงหาคม 2564)



กราฟแสดงทุนวิจัยที่ได้รับทุนวิจัย ปีงบประมาณ 2563 - 2565
ข้อมูล ณ วันที่ 5 มกราคม 2566



กราฟแสดงทุนวิจัยที่ได้รับทุนวิจัย ปีงบประมาณ 2560-2564
(ข้อมูล ณ 31 สิงหาคม 2564)

โครงการวิจัยที่ได้รับรับทุนวิจัย ปีงบประมาณ 2563

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	งบประมาณ	ระยะเวลา	แหล่งทุนวิจัย
1	การออกแบบและพัฒนา ระบบวินิจฉัยการคิดเชิง ตรรกะ เพื่อสนับสนุน นักศึกษา ระดับปริญญาตรี รายบุคคลในการเรียนรู้การ พัฒนา โปรแกรม คอมพิวเตอร์	600,000	2 ปี	ทุนพัฒนาบุคลากรและการวิจัยเพื่อ ฐานทางวิชาการ ประจำปี งบประมาณ 2563
2	การออกแบบและพัฒนา ระบบการเรียนออนไลน์ ปัญญาประดิษฐ์ ร่วมกับ วิธีการเรียนรู้แบบสืบเสาะ	600,000	2 ปี	ทุนพัฒนาบุคลากรและการวิจัยเพื่อ ฐานทางวิชาการ ประจำปี งบประมาณ 2563

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	งบประมาณ	ระยะเวลา	แหล่งทุนวิจัย
	เพื่อยกระดับผลการเรียนและการยอมรับเทคโนโลยีของนักศึกษาระดับมหาวิทยาลัยของประเทศไทย			
3	ผลกระทบของความร่วมมือในการวิจัยต่อการพัฒนางานวิจัยทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี	150,000	1 ปี	ทุนพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
4	การพัฒนาโปรแกรมประยุกต์บนมือถือสำหรับแจ้งเตือนการแพร่กระจายของโรคติดต่อโดยใช้วิธีการประมวลผลแบบกระจายศูนย์บนโครงสร้างกราฟขนาดใหญ่	100,000	1 ปี	ทุนพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
5	การสื่อสารข้อความแจ้งเตือนการแพร่กระจายของโรคติดต่อผ่านบริการข้อความสั้นบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ที่ทำให้คนตระหนักแต่ไม่ตระหนกและไม่ส่งผลกระทบต่อผู้ป่วยโรคที่ถูกตีตรา	150,000	1 ปี	ทุนพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
6	กลุ่มวิจัยด้านการจัดการสมัยใหม่และเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี	980,000	1 ปี	กลุ่มวิจัย/ศูนย์ความเป็นเลิศ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
7	กลุ่มวิจัยด้านระบบปฏิบัติการฝังตัวและโมบายแอปพลิเคชันด้านวิทยาศาสตร์สุขภาพ	380,000	1 ปี	กลุ่มวิจัย/ศูนย์ความเป็นเลิศ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	งบประมาณ	ระยะเวลา	แหล่งทุนวิจัย
8	ภาพลักษณ์การเป็น Digital School ของวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และ เทคโนโลยี มหาวิทยาลัย เชียงใหม่ ตาม การรับรู้ของนักเรียนระดับ มัธยมศึกษาตอนปลายใน จังหวัดเชียงใหม่	30,000	1 ปี	ทุนวิจัยสถาบัน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
9	โครงการสนับสนุนทักษะ และองค์ความรู้ UX/UI มา ปรับปรุงประสบการณ์ลูกค้า ร่ว ม กั บ บ ริ ชั ท พี ด แบทค 108 จำกัด	178,000	6 เดือน	อุทยานวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
10	โครงการ Enhancing the competitiveness of Thai startup through people: the case of feedback 180	330,000	8 เดือน	อุทยานวิทยาศาสตร์ และ เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
11	โครงการนวัตกรรมวิเคราะห์ วิดีโอ เพื่อการค้นหาและ ติดตามบุคคล ณ จุดขาย	286,000	6 เดือน	อุทยานวิทยาศาสตร์และ เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
12	สร้างโอกาสสำหรับการค้า ข้ามพรมแดนในกลุ่มประเทศ สมาชิก แมโขง-ล้านช้างจาก ก า ร พั ฒ น า เส้นทาง R3A และโครงข่าย รถ ไฟ China-Pan Asia (Boosting Cross-Border Trade Opportunities in MLC SEZs through R3A and China Pan Asia Railway Network)	13,624,062.21	3 ปี	กองทุนพิเศษแม่โขง-ล้านช้าง ประจำปี 2020 กรมเจรจาการค้า ระหว่างประเทศ กระทรวงพาณิชย์

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	งบประมาณ	ระยะเวลา	แหล่งทุนวิจัย
13	การพัฒนาาระบบวิเคราะห์ความรู้สึกคิดเห็นเชิงโต้ตอบจากบทวิจารณ์บนสังคมออนไลน์ โดยอาศัยการเรียนรู้เครื่องกลและการเรียนรู้เชิงลึก กรณีศึกษา กลุ่มสินค้าด้านเครื่องสำอาง อาหาร และ สุขภาพ (ระยะที่ 1)	811,470	5 เดือน	สถาบันวิจัย สังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
14	การศึกษาเพื่อพัฒนาการจัดการธุรกิจร้านค้าอัจฉริยะ (ออนไลน์ทูออฟไลน์: โอ ทู โอ) เพื่อผู้ประกอบการดิจิทัล (ระยะที่ 1)	818,862	4 เดือน	สถาบันวิจัย สังคม มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
15	คนไทย 3.0 สู้เฟคนิวส์และรับมือภาวะฟุ้งกระจายของข่าวสารในช่วงวิกฤติไวรัส COVID-19 (ระยะที่ ๑)	350,000	2 เดือน	เศรษฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
16	โครงการจัดเก็บข้อมูลการอนุรักษ์ซ่อมแซมเรือนโบราณล้านนา ในรูปแบบสื่อภาพเคลื่อนไหวและอินโฟกราฟิก	50,000	1 ปี	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี
17	การออกแบบและพัฒนาแบบจำลองลายเลขศิลป์ 2 มิติจากลายสักล้านนาในจังหวัดเชียงใหม่ เพื่อใช้งานออกแบบบรรจุภัณฑ์และผลิตภัณฑ์	50,000	1 ปี	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	งบประมาณ	ระยะเวลา	แหล่งทุนวิจัย
18	การสร้างโมเดล Machine Learning สำหรับแก้ชุดสมการ Partial differential Equations ระดับที่สอง	60,000	1 ปี	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี
19	การเตรียมความพร้อมของบุคลากรสายปฏิบัติการ วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เพื่อรับการเปลี่ยนแปลงแบบดิจิทัล	25,000	10 เดือน	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี
20	การออกแบบฐานข้อมูลเพื่อการบริหารเงินรายได้ของ วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี และศูนย์นวัตกรรมและการจัดการความรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	28,000	8 เดือน	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี
21	การวิเคราะห์แนวทางในการพัฒนาหลักสูตรระดับปริญญาตรี วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	30,000	10 เดือน	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี
22	ปัจจัยที่มีผลต่อการลงทะเบียนเรียนซ้ำในกลุ่มวิชาแกนของนักศึกษาระดับปริญญาตรี กรณีศึกษา วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	30,000	4 เดือน	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี
23	ระบบติดตามการส่งเอกสารการฝึกงานสหกิจสำหรับ	30,000	6 เดือน	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	งบประมาณ	ระยะเวลา	แหล่งทุนวิจัย
	นักศึกษาสหกิจศึกษา ช่วงที่ 2			
24	การวิเคราะห์ปัจจัยที่มีผลต่อ การตีพิมพ์ผลงานทาง วิชาการของบุคลากรสาย วิชาการ	17,000	6 เดือน	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี

โครงการวิจัยที่ได้รับรับทุนวิจัย ปีงบประมาณ 2564

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	งบประมาณ	ระยะเวลา	แหล่งทุนวิจัย
1	การออกแบบและพัฒนาระบบ วินิจฉัยการคิดเชิงตรรกะ เพื่อ สนับสนุนนักศึกษา ระดับ ปริญญาตรีราย บุคคลในการ เรียนรู้การพัฒนาโปรแกรม คอมพิวเตอร์	600,000	2 ปี	ทุนพัฒนาบุคลากรและการวิจัย เพื่อฐานทางวิชาการ ประจำปี งบประมาณ 2563
1	การพัฒนาวิธีการจัดการทุนทาง ปัญญา แบบบูรณาการและเป็น ระบบโดยการใช้กระบวนการ โครงข่ายเชิงวิเคราะห์และเทคนิค การกระจายหน้าที่เชิงคุณภาพ	546,800	1 ปี	งบประมาณด้าน ววน. ประจำปี งบประมาณ พ.ศ.2564 (ผ่านหน่วยงาน PMU)
2	การสร้างแบรนด์อัตลักษณ์ อาคารสถาปัตยกรรมอาณานิคม อังกฤษให้เป็นภาพลักษณ์พิเศษ ของเมืองเชียงใหม่เพื่อส่งเสริม การท่องเที่ยว”	1,000,000	1 ปี	งบประมาณด้าน ววน. ประจำปี งบประมาณ พ.ศ.2564 (ผ่านหน่วยงาน PMU)
3	โครงการพัฒนาแพลตฟอร์ม บูรณาการการเรียนรู้ร่วมกับ อุตสาหกรรมดิจิทัลระดับปริญญา ตรี	2,938,650	2 ปี	ภายใต้แผนงานที่ 1-3

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	งบประมาณ	ระยะเวลา	แหล่งทุนวิจัย
4	การพัฒนาาระบบวิเคราะห์ ความรู้สึกรู้สึกคิดเห็นเชิงโต้ตอบจาก บทวิจารณ์บนสังคมออนไลน์ โดย อาศัยการเรียนรู้เครื่องกลและ การเรียนรู้ เชิงลึก กรณีศึกษาในกลุ่มสินค้าด้าน เครื่องสำอาง อาหาร และ สุขภาพ (ระยะที่ 2)	662,200	7 เดือน	หน่วยบริหารจัดการและส่งมอบ ผลลัพธ์ (ODU) แผนงาน คนไทย 4.0
5	การศึกษาเพื่อพัฒนา การจัดการ ธุรกิจร้านค้าอัจฉริยะ (ออนไลน์ทู ออฟไลน์: โอ ทู โอ) เพื่อ ผู้ประกอบการดิจิทัล (ระยะที่ 2)	1,181,363	8 เดือน	หน่วยบริหารจัดการและส่งมอบ ผลลัพธ์ (ODU) แผนงาน คนไทย 4.0
6	คนไทย 3.0 สู้เฟคนิวส์และรับมือ ภาวะฟุ้งกระจายของข่าวสาร ในช่วงวิกฤติไวรัส COVID-19 (ระยะที่ 2)	1,150,000	7 เดือน	หน่วยบริหารจัดการและส่งมอบ ผลลัพธ์ (ODU) แผนงาน คนไทย 4.0
7	การศึกษาเพื่อออกแบบหลักสูตร การสร้างผู้ประกอบการดิจิทัลใน ยุคบูรพาภิวัฒน์ (ปี 2)	1,823,333	1 ปี	หน่วยบริหารจัดการและส่งมอบ ผลลัพธ์ (ODU) แผนงาน คนไทย 4.0
8	การวิจัยเชิงประจักษ์เพื่อหา ความสัมพันธ์ระหว่างทุนทาง ปัญญากับมูลค่าทางการตลาด และสมรรถนะทางการเงินของ อุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและ โรงแรม ในช่วงก่อนและระหว่าง การระบาดของโรคโควิด-19	990,000	2 ปี	ทุนพัฒนาและสนับสนุนเส้นทาง อาชีพนักวิจัยและนวัตกรรม และ การสนับสนุนการวิจัยเชิงวิชาการ (อัจฉริยะภาพนักวิจัยรุ่นกลาง)
9	การพัฒนาาระบบสนับสนุนการ เรียนรู้ร่วมกันเพื่อส่งเสริมการคิด เชิงคำนวณที่เกี่ยวข้องกับการ เขียนโปรแกรมของนักศึกษา ระดับปริญญาตรีในประเทศไทย	980,800	2 ปี	ทุนพัฒนาและสนับสนุนเส้นทาง อาชีพนักวิจัยและนวัตกรรม และ การสนับสนุนการวิจัยเชิงวิชาการ (อัจฉริยะภาพนักวิจัยรุ่นใหม่)

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	งบประมาณ	ระยะเวลา	แหล่งทุนวิจัย
10	รูปวิเคราะห์ความ สัมพันธ์แบบ เครือข่ายและกระบวนการ แลกเปลี่ยนความรู้ หอผู้ป่วยหนัก ทารกแรกเกิด โรงพยาบาลนคร พิงค์ จังหวัดเชียงใหม่	30,000	1 ปี	วิทยาลัย ศิลปะ สื่อ และ เทคโนโลยี
11	การศึกษาและพัฒนาต้นแบบของ ระบบปัญญาประดิษฐ์เพื่อการ ฝึกระวังการเกิดไฟฟ้าด้วยระบบ อากาศยานไร้คนขับขนาด เล็ก เขตพื้นที่ศึกษาพื้นที่รักษา พันธุ์สัตว์ป่า จังหวัดเชียงใหม่	30,000	6 เดือน	วิทยาลัย ศิลปะ สื่อ และ เทคโนโลยี
12	10 meter walk test และ timed up and go test: การพัฒนา และความตรงของ ระบบวิดีโอเป็นฐาน	30,000	1 ปี	วิทยาลัย ศิลปะ สื่อ และ เทคโนโลยี
13	ห ล ก ก า ร เชี ย น บ ท ที่ มี ประสิทธิภาพในการนำเสนอต่อ สาธารณชน ในประเด็นโรคติด เชื้อไวรัสโคโรนา	30,000	1 ปี	วิทยาลัย ศิลปะ สื่อ และ เทคโนโลยี
14	การวิเคราะห์ สังเคราะห์ รูปแบบ ทักษะของนักศึกษาที่สอดคล้อง กับความต้องการของสถาน ประกอบการ	30,000	9 เดือน	วิทยาลัย ศิลปะ สื่อ และ เทคโนโลยี
15	ปัจจัยที่มีผลต่อการทำวิจัย สถาบัน ของบุคลากรสาย ปฏิบัติการ	25,000	1 ปี	วิทยาลัย ศิลปะ สื่อ และ เทคโนโลยี
16	การศึกษาภาวะการมีงานทำเพื่อ วัดผล สัมฤทธิ์ของการเรียนการ สอนรูปแบบการเรียนรู้ร่วมการ ทำงานประจำปีการศึกษา 2563 ของวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และ	30,000	9 เดือน	วิทยาลัย ศิลปะ สื่อ และ เทคโนโลยี

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	งบประมาณ	ระยะเวลา	แหล่งทุนวิจัย
	เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่			
17	การศึกษาเชิงเปรียบเทียบ เปรียบ ประสิทธิภาพของการใช้ ห้องเรียนระหว่างวิทยาลัย ศิลปะ สี้อ และเทคโนโลยี กับ ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ และภาควิชา วิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	28,000	10 เดือน	วิทยาลัยศิลปะ สี้อ และ เทคโนโลยี
18	Development of the Smart System for Tracking an Instantaneous Speed in an individual sprint athlete	100,000	1 ปี	ทุนพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่ ใหม่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
19	สำรวจและวิเคราะห์ข้อมูลด้าน ทรัพย์สินทางปัญญาและสิ่ง ประดิษฐ์ในสถาบัน อุดมศึกษา ไทย : แนวคิดการสร้างนวัตกรรม แบบเบญจภาคีและการร่วม สร้างสรรค์คุณค่า	150,000	1 ปี	ทุนพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
20	การพัฒนาระบบรูปแบบการ เรียนเพื่อพยากรณ์ทักษะทาง ดิจิทัล ด้วยระบบประ ปัญญาประดิษฐ์สำหรับนักศึกษา ระดับมหาวิทยาลัยของประเทศ ไทย	99,500	1 ปี	ทุนพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
21	การสำรวจศักยภาพและพัฒนา แนวทางการจัดการโรงแรม อัจฉริยะ โดยการวิเคราะห์เหมือง	100,000	1 ปี	ทุนพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	งบประมาณ	ระยะเวลา	แหล่งทุนวิจัย
	ข้อมูล กรณีศึกษา โรงแรมใน จังหวัดเชียงใหม่			
22	1. การยกระดับขีดความสามารถ บุคลากรสายสนับสนุนการ จัดการเรียนการสอนทางด้าน การศึกษา	30,000	1 ปี	ทุนวิจัยสถาบันเพื่อพัฒนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
23	2. การวิเคราะห์ผลงานตีพิมพ์ใน ฐาน ข้อมูลเพื่อเพิ่มโอกาสในการ จัดอันดับมหาวิทยาลัยโลก	30,000	1 ปี	ทุนวิจัยสถาบันเพื่อพัฒนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

โครงการวิจัยที่ได้รับรับทุนวิจัย ปีงบประมาณ 2565

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	งบประมาณ	ระยะเวลา	แหล่งทุนวิจัย
1	การพัฒนาวิธีการตัดสินใจแบบ หลากหลายหลักเกณฑ์แบบ ผสมผสานใหม่ เพื่อระบุปัจจัย ความสำเร็จที่มีความสำคัญต่อการ ประยุกต์ใช้อากาศยานไร้คนขับ สำหรับการจัดการคลังสินค้า	763,000	1 ปี	สำนักงานคณะกรรมการ ส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัย และนวัตกรรม (สกสว.)
2	โครงการพัฒนาหน่วยประมวลผล แหล่งข้อมูลและแพลตฟอร์มออก กำลังกายโดยใช้การวิเคราะห์การ เคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ เพื่อป้องกัน ความบกพร่องทางการเคลื่อนไหว ในผู้สูงอายุ	4,000,000	1 ปี	หน่วยบริหารและจัดการ ทุนด้านการเพิ่ม ความสามารถในการแข่งขัน ของประเทศ (บพข.)
3	โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มการใช้ ประโยชน์กำลังคนที่มีศักยภาพสูง ของอาเซียน	1,482,492	1 ปี	หน่วยบริหารและจัดการ ทุนด้านการพัฒนากำลังคน และทุนด้านการพัฒนา

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	งบประมาณ	ระยะเวลา	แหล่งทุนวิจัย
				สถาบันอุดมศึกษา การวิจัย และการสร้างนวัตกรรม (บพค.)
4	Development and demonstration of key technologies for industrial production safety prevention and control in the Lancang-Mekong region	3,543,833.24	2 ปี	กองทุนพิเศษแม่โขง-ล้านช้าง
4	การศึกษาเพื่อออกแบบหลักสูตรการ สร้างผู้ประกอบการดิจิทัลในยุค บูรพาภิวัฒน์ (ปี 3)	1,968,888	1 ปี	สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)
6	กลุ่มวิจัยด้านการจัดการสมัยใหม่ และเทคโนโลยีสารสนเทศ วิทยาลัย ศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี	1,250,000	1 ปี	กลุ่มวิจัย/ศูนย์ความเป็น เลิศ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
7	กลุ่มวิจัยด้านระบบปฏิบัติการฝังตัว และโมบายแอปพลิเคชันด้าน วิทยาศาสตร์สุขภาพ	850,000	1 ปี	กลุ่มวิจัย/ศูนย์ความเป็น เลิศ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
8	การพัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการ บริหารงบประมาณโครงการ ศูนย์ นวัตกรรมและการจัดการเทคโนโลยี ดิจิทัล	30,000	1 ปี	ทุนวิจัยสถาบันเพื่อพัฒนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
9	ปัจจัยที่มีผลต่อการดำรงตำแหน่งที่ สูงขึ้นของบุคลากรสายปฏิบัติการ กลุ่มวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	30,000	1 ปี	ทุนวิจัยสถาบันเพื่อพัฒนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	งบประมาณ	ระยะเวลา	แหล่งทุนวิจัย
10	การศึกษาความคุ้มค่าของการใช้ทรัพยากรสารสนเทศของห้องสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	30,000	1 ปี	ทุนวิจัยสถาบันเพื่อพัฒนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
11	พัฒนาระบบสารสนเทศเพื่อการวิเคราะห์ข้อมูลนักศึกษาเพื่อการตัดสินใจของผู้บริหาร วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี	30,000	1 ปี	ทุนวิจัยสถาบันเพื่อพัฒนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
12	กลยุทธ์การสื่อสารการตลาดออนไลน์ที่มีผลต่อพฤติกรรมรับรู้สื่อออนไลน์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายในอำเภอเมือง จังหวัดเชียงใหม่	30,000	1 ปี	ทุนวิจัยสถาบันเพื่อพัฒนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
13	ห่วงโซ่คุณค่าในกระบวนการการขออนุมัติใช้งบประมาณ	30,000	1 ปี	ทุนวิจัยสถาบันเพื่อพัฒนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
14	การจัดลำดับการสัมภาษณ์แบบกลุ่ม ด้วยกระบวนการการเพิ่มประสิทธิภาพ	30,000	8 เดือน	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี
15	ศึกษาผลกระทบการออกกำลังกายด้วยตนเองผ่านแพลตฟอร์มออกกำลังกายโดยใช้การวิเคราะห์การเคลื่อนไหวแบบ 3 มิติ เพื่อป้องกันความบกพร่องทางการเคลื่อนไหวในผู้สูงอายุ	30,000	8 เดือน	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี
16	การสร้างสรรค์ตัวละครสัญลักษณ์องค์กร ในรูปแบบ คาแรคเตอร์จิบิ และการสร้างสรรค์ตัวละคร	30,000	8 เดือน	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	งบประมาณ	ระยะเวลา	แหล่งทุนวิจัย
	สัญลักษณ์ สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล			
17	การศึกษาความพึงพอใจต่อรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์ของนักเรียนภายใต้โครงการ Gifted School & Pre College 2021 วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	30,000	8 เดือน	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี
18	การพัฒนาระบบช่วยตอบคำถามอัตโนมัติ (Chatbot) สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี	30,000	8 เดือน	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี
19	การศึกษาสัดส่วนการลงทุนและการเป็นเจ้าของสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญาที่องค์กรธุรกิจต้องการในการทำวิจัยและพัฒนา ร่วมในเชิงพาณิชย์ ระหว่างวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และองค์กรธุรกิจขนาดกลางและขนาดย่อยในกลุ่มจังหวัดภาคเหนือตอนบน 1 : กรณีศึกษาจังหวัดเชียงใหม่	30,000	8 เดือน	วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี