



รายงานผลการดำเนินงาน

การเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร

“การออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ” และ “กิจกรรม
ประกวดการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่ออนุรักษ์
ศิลปวัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมอาเซียน”

ระหว่างวันที่ 18-21 มกราคม 2561

หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต

สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสารการศึกษา

คณะกรรมการ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์

รายงานผลการดำเนินงาน

การเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ และกิจกรรมประกวดการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมอาเซียน

วันที่ 18-21 มกราคม 2561

ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์

1. หลักการและเหตุผล

เทคโนโลยีสารสนเทศเป็นกลไกที่สำคัญซึ่งมีบทบาทต่อการศึกษาเป็นอย่างมาก ช่วยสนับสนุนด้านการเรียนรู้ สนับสนุนการจัดการศึกษาหรือการสื่อสารระหว่างบุคคล เช่น งานมัลติมีเดียและแอนิเมชัน โดยทักษะการทำแอนิเมชันถือเป็นส่วนหนึ่งในการปฏิบัติงาน เพื่อนำไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน ตลอดจนการผลิตสื่อมัลติมีเดียต่างๆ ในการเรียนการสอนให้ทันสมัยและเกิดความรู้เท่าทันศตวรรษที่ 21 ซึ่งเน้นนวัตกรรมด้วยเทคโนโลยีสารสนเทศสู่การนำไปต่อยอดการเรียนรู้

หลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสารการศึกษา จึงได้ให้อาจารย์และนักศึกษาการเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ และกิจกรรมประกวดการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมอาเซียน โดยสามารถนำความรู้การคิดและออกแบบแอนิเมชัน มาประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอน ตอบสนองกับผู้เรียนตามสมรรถนะในศตวรรษที่ 21 ทั้งนี้เพื่อการพัฒนาตนเองและถ่ายทอดความรู้ให้แก่ นักศึกษาบุคลากรในหน่วยงาน และผู้สนใจด้านเทคโนโลยีทางการศึกษา

2. วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมนักศึกษาให้เกิดทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 โดยการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติเพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมอาเซียน

3. กลุ่มเป้าหมายของโครงการ

อาจารย์และนักศึกษสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสารการศึกษาจำนวน 5 คน

3.1 เชิงปริมาณ : มีผู้เข้าร่วมโครงการ ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80

- 3.2 **เชิงคุณภาพ** : ผู้เข้าร่วมโครงการได้รับความรู้ความเข้าใจเนื้อหาหรือหัวข้อที่จัดโครงการไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80
 ผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อการจัดโครงการไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80
 ผู้เข้าร่วมโครงการคาดว่าจะสามารถนำความรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ได้ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80
- 3.3 **เชิงเวลา** : สามารถจัดโครงการได้เสร็จสิ้นตามระยะเวลาที่กำหนด
- 3.4 **เชิงต้นทุน** : สามารถจัดสรรงบประมาณเป็นไปตามเป้าหมาย

สอดคล้องกับระบบประกันคุณภาพการศึกษาภายใน :

ระดับหลักสูตร/สาขาวิชา

องค์ประกอบที่ 3 : นักศึกษา

ตัวบ่งชี้ที่ 3.2 : การส่งเสริมและพัฒนานักศึกษา

ระดับคณะ

องค์ประกอบที่ 1 : นักศึกษา

ตัวบ่งชี้ที่ 1.2 : กิจกรรมนักศึกษาระดับปริญญาตรี

4. ตัวชี้วัด ค่าเป้าหมาย

วัตถุประสงค์โครงการ	กิจกรรม	ตัวชี้วัดผลผลิต	ตัวชี้วัดผลลัพธ์
เพื่อส่งเสริมนักศึกษาให้เกิดทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21	อบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ	นักศึกษาได้เข้าร่วมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	นักศึกษาได้พัฒนาทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21
	กิจกรรมประกวดการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ	นักศึกษาได้เข้าร่วมไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	

5. วิธีการดำเนินโครงการ

กิจกรรม / งาน	พ.ศ. 2560			พ.ศ. 2561								
	ต.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.
ขั้นการวางแผนงาน (P) 1. นำเสนอการเข้าร่วมโครงการผ่านที่ประชุม			↔									
ขั้นดำเนินงาน (D) 1. ร่างโครงการและเสนออนุมัติ 3. ดำเนินการเข้าร่วมโครงการตามกำหนดการ				↔								
ขั้นสรุปและประเมินผล (C) 1. สรุปผลการดำเนินงานเข้าร่วมโครงการ					↔							
ขั้นปรับปรุงตามผลการประเมิน (A) 1. ประชุมสรุปผลการดำเนินโครงการ เพื่อปรับปรุงพัฒนา 2. จัดทำสรุปรายงานเสนอผู้บริหาร						↔						

6. ผลการดำเนินงาน

การจัดโครงการเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ และกิจกรรมประกวดการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมอาเซียน วันที่ 18 - 21 มกราคม 2561 ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี โดยมีส่วนร่วมโครงการจากมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ทั้งหมด 5 คน เป็นอาจารย์ 1 คน และนักศึกษา 4 คน ในโครงการสัมมนาเสริมสร้างทักษะทางวิชาการในครั้งนี้ มีการบรรยายและฝึกปฏิบัติในหัวข้อการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ และมีกิจกรรมประกวดการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมอาเซียน เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาให้เกิดทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ตลอดจนพัฒนาให้นักศึกษาให้รู้จักปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่น โดยนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและ

สื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ได้รับรางวัลชนะเลิศ และรองชนะเลิศอันดับที่ 2 จากกิจกรรมประกวดดังกล่าว ซึ่งมีผลการดำเนินงานดังนี้

6.1 ผลการดำเนินงานตามตัวชี้วัด

6.1.1 ด้านปริมาณ ผู้เข้าร่วมโครงการร้อยละ 100 การเข้าร่วมกิจกรรมเป็นไปตามเกณฑ์

6.1.2 ด้านคุณภาพ จากผลการตอบแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจในการเข้าร่วมโครงการ มีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 5 คน ผลการวิเคราะห์พบว่ามีระดับความพึงพอใจในด้านวิทยากร 4.9 ระดับความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจและการนำไปใช้ 4.8 ระดับความพึงพอใจหลังการเข้าร่วมโครงการ 5 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ระดับความพึงพอใจในการเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ และกิจกรรมประกวดการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมอาเซียน

ลำดับ	ประเด็นความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1.ด้านวิทยากร				
1.1	การถ่ายทอดความรู้ และประสบการณ์ของวิทยากร	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2	การตอบประเด็นข้อซักถามได้ดี	4.80	0.45	มากที่สุด
	ภาพรวม	4.90	0.14	มากที่สุด
2.ด้านความรู้ ความเข้าใจและการนำไปใช้				
2.1	ได้รับความรู้ตามที่ต้องการ	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2	การนำไปใช้เป็นทักษะอาชีพในอนาคต	4.80	0.45	มากที่สุด
2.3	การออกแบบและสร้างผลงานที่เกี่ยวข้องกับด้านศิลปวัฒนธรรม	4.60	0.55	มากที่สุด
2.4	การนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในห้องเรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
2.5	นำความรู้ที่ได้รับไปเผยแพร่และถ่ายทอดต่อได้	4.60	0.55	มากที่สุด
	ภาพรวม	4.80	0.2	มากที่สุด
3. ด้านความพึงพอใจหลังการเข้าร่วมโครงการ				
3.1	ความพึงพอใจโดยรวมในการเข้าร่วมโครงการ	5.00	0.00	มากที่สุด
	ภาพรวม	5.00	0.00	มากที่สุด
	ภาพรวมทุกด้าน	4.90	0.10	มากที่สุด

ผลการประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ และสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ต่อการเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ และกิจกรรมประกวดการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมอาเซียน จำนวน 3 ด้าน ผลการประเมินสรุปได้ ดังนี้

1. ด้านวิทยากรอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด คะแนนเฉลี่ย 4.90
2. ด้านความรู้ความเข้าใจและการนำไปใช้อยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด คะแนนเฉลี่ย 4.80
3. ด้านความพึงพอใจหลังการเข้าร่วมโครงการอยู่ในระดับพึงพอใจมากที่สุด คะแนนเฉลี่ย 5.00
4. ภาพรวมระดับความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมโครงการทุกด้าน อยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด คะแนนเฉลี่ย 4.90

เกณฑ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล โดยวิเคราะห์ข้อมูลมีระดับคะแนน ดังนี้

มีความพึงพอใจมากที่สุด	ระดับคะแนนเท่ากับ 5
มีความพึงพอใจมาก	ระดับคะแนนเท่ากับ 4
มีความพึงพอใจปานกลาง	ระดับคะแนนเท่ากับ 3
มีความพึงพอใจน้อย	ระดับคะแนนเท่ากับ 2
มีความพึงพอใจน้อยที่สุด	ระดับคะแนนเท่ากับ 1

การหาค่าเฉลี่ย โดยเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยกับเกณฑ์การประเมินค่าเฉลี่ย ของ บุญชม ศรีสะอาด(2532:111)

การแปลผลข้อมูลจากค่าเฉลี่ย โดยใช้หลักเกณฑ์ดังนี้

ระดับ 4.50 - 5.00	เห็นด้วยดีมาก
ระดับ 3.50 - 4.49	เห็นด้วยดี
ระดับ 2.50 - 3.49	เห็นด้วยปานกลาง
ระดับ 1.50 - 2.49	เห็นด้วยพอใช้
ระดับ 1.00 - 1.49	เห็นด้วยน้อยที่สุด

7. สรุปผลการดำเนินงาน

การจัดโครงการเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ และกิจกรรมประกวดการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมอาเซียน วันที่ 18 - 21 มกราคม 2561 ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน วิทยาเขตสุรินทร์ ผลการดำเนินการจัดโครงการฯ ตามตัวชี้วัด นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมมากกว่าร้อยละ 80 เป็นไปตามเกณฑ์ ทั้งนี้ นักศึกษาได้รับการบรรยายและฝึกปฏิบัติในหัวข้อการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ มีวัตถุประสงค์เพื่อ

เพื่อส่งเสริมนักศึกษาให้เกิดทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 และจากการเข้าร่วมกิจกรรมประกวดการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมอาเซียน นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสารการศึกษา คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ ได้รับรางวัลชนะเลิศ และรองชนะเลิศอันดับที่ 2 ซึ่งผู้เข้าร่วมโครงการได้รับการพัฒนาให้เกิดทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ในด้านของทักษะอาชีพ (Career Skill) ซึ่งสามารถนำความรู้และการฝึกทักษะดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนและการประกอบอาชีพในอนาคตได้ และมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนานักศึกษาให้รู้จักปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่น การจัดกิจกรรมครั้งนี้มีความสอดคล้องกับการประกันคุณภาพการศึกษาระดับหลักสูตร องค์กรประกอบที่ 3 นักศึกษา ตัวบ่งชี้ที่ 3.2 การส่งเสริมและพัฒนานักศึกษา และระดับคณะองค์ประกอบที่ 1 นักศึกษา ตัวบ่งชี้ 1.2 กิจกรรมนักศึกษาระดับปริญญาตรี

8. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- 8.1 นักศึกษาเกิดทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21
- 8.2 นักศึกษาสามารถนำความรู้ไปเผยแพร่แก่ผู้สนใจ

ภาคผนวก

ภาพกิจกรรม

การเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ และกิจกรรมประกวดการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมอาเซียน

วันที่ 18-21 มกราคม 2561

ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี วิทยาเขตสุรินทร์



ภาพที่ 1 พิธีเปิดโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ และกิจกรรมประกวดการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมอาเซียน



ภาพที่ 2 นักศึกษาเข้าร่วมรับฟังการบรรยาย และฝึกปฏิบัติในหัวข้อการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ



ภาพที่ 3 นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมประกวดการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมอาเซียน โดยได้รับรางวัลชนะเลิศ และรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2