



# รายงานผลการดำเนินงาน

การเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตร

“การออกแบบตัวละครแอนิเมชัน ๓ มิติ” และ “กิจกรรม  
ประกวดการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน ๓ มิติ เพื่ออนุรักษ์  
ศิลปวัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมอาเซียน”

ระหว่างวันที่ ๑๘-๒๑ มกราคม ๒๕๖๑

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

- เพื่อส่งเสริมนักศึกษาให้เกิดทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21
- เพื่อพัฒนานักศึกษาให้สามารถปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่น

### 3. กลุ่มเป้าหมายของโครงการ

อาจารย์และนักศึกษสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศและสื่อสารการศึกษาจำนวน 5 คน

- 3.1 เชิงปริมาณ : มีผู้เข้าร่วมโครงการ ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80
- 3.2 เชิงคุณภาพ : ผู้เข้าร่วมโครงการได้รับความรู้ความเข้าใจเนื้อหาหรือหัวข้อที่จัดโครงการ ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 80  
 ผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อการจัดโครงการ ไม่น้อยกว่า 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	อบรมเชิงปฏิบัติการ หลักสูตรการ ออกแบบตัวละคร แอนิเมชัน 3 มิติ	นักศึกษาได้เข้าร่วมอบรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	นักศึกษาได้พัฒนา ทักษะของผู้เรียนใน ศตวรรษที่ 21
เพื่อพัฒนานักศึกษาให้สามารถปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่น	กิจกรรมประกวด การออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ	นักศึกษาได้เข้าร่วมอบรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80	นักศึกษาสามารถ ทำงานร่วมกับผู้อื่นได้

## 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.
ชั้นการวางแผนงาน (P) 1. นำเสนอการเข้าร่วมโครงการผ่านที่ประชุม			↔									
ชั้นดำเนินงาน (D) 1. ร่างโครงการและเสนออนุมัติ 3. ดำเนินการเข้าร่วมโครงการตามกำหนดการ				↔								
ชั้นสรุปและประเมินผล (C) 1. สรุปผลการดำเนินงานเข้าร่วมโครงการ					↔							
ชั้นปรับปรุงตามผลการประเมิน (A) 1. ประชุมสรุปผลการดำเนินโครงการ เพื่อปรับปรุงพัฒนา 2. จัดทำสรุปรายงานเสนอผู้บริหาร						↔						

## 6. ผลการดำเนินงาน

การจัดโครงการเข้าร่วมโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการหลักสูตรการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ และกิจกรรมประกวดการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมอาเซียน วันที่ 18 - 21 มกราคม 2561 ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี วิทยาเขตสุรินทร์ โดยมีผู้ร่วมโครงการจากมหาวิทยาลัยราชภัฏสุรินทร์ทั้งหมด 5 คน เป็นอาจารย์ 1 คน และนักศึกษา 4 คน ในโครงการสัมมนาเสริมสร้างทักษะทางวิชาการในครั้งนี้ มีการบรรยายและฝึกปฏิบัติในหัวข้อการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ และมีกิจกรรมประกวดการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่ออนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมอาเซียน เพื่อส่งเสริมนักศึกษาให้เกิดทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 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 จากผลการตอบแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจ มีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 5 คน ผลการวิเคราะห์พบว่า มีระดับความพึงพอใจในด้านวิทยากร 4.9 ระดับความพึงพอใจด้านความรู้ความเข้าใจและการนำไปใช้ 4.8 ระดับความพึงพอใจหลังการเข้าร่วมโครงการ 5 ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ระดับความพึงพอใจ

ลำดับ	ประเด็นความพึงพอใจ	ค่าเฉลี่ย	ระดับความพึงพอใจ
1	วิทยากร	4.9	ดีมาก
2	ความรู้ความเข้าใจและการนำไปใช้	4.8	ดีมาก
3	ความพึงพอใจหลังการเข้าร่วมโครงการ	5	ดีมาก

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 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี วิทยาเขตสุรินทร์ ผลการดำเนินการจัดโครงการฯ ตามตัวชี้วัด นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมมากกว่าร้อยละ 80 เป็นไปตามเกณฑ์ ทั้งนี้ นักศึกษาได้รับการบรรยายและฝึกปฏิบัติในหัวข้อการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาให้เกิดทักษะของผู้เรียนในศตวรรษที่ 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 และระดับคณะองค์กรประกอบที่ 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 และ  
หัวข้อการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ



ภาพที่ 3 นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมประกวดการออกแบบตัวละครแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่ออนุรักษ์  
ศิลปวัฒนธรรมไทย และวัฒนธรรมอาเซียน โดยได้รับรางวัลชนะเลิศ และรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2