

แบบฟอร์ม OIT-O19 : รายงานการเปิดโอกาสให้เกิดการมีส่วนร่วมกับหน่วยภายนอก ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567

ส่วนงาน วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ว/ด/ป	หน่วยงาน/ผู้มีส่วนร่วม	ประเด็น/เรื่อง	ผลจากการมีส่วนร่วม	การนำผลปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงานของส่วนงาน
ปีงบประมาณ 2567	บริษัทที่มีความร่วมมือ กับ สาขาวิชาบูรณา การ อุตสาหกรรม ดิจิทัล (DII)	การร่วมจัดการเรียนการสอนในหลักสูตร	บริษัทมีส่วนร่วมในกระบวนการ ดังนี้ 1) การรับนักศึกษา 2) การจัดการเรียนการสอน 3) การรับนักศึกษาฝึกสหกิจศึกษา 4) การรับนักศึกษาเข้าทำงาน หลังสำเร็จ การศึกษา	การนำข้อมูลจากบริษัท เช่น ความต้องการ ความคาดหวัง ข้อเสนอแนะ เป็นต้น มาปรับปรุงหลักสูตร และกระบวนการจัดการ เรียนของหลักสูตร
12 ธ.ค. 67	สมาพันธ์สมาคมภาพยนตร์ แห่งชาติ และ Ong Ervin - Unreal Engine Trainer from Lemon Sky Studios, Mehedad Farzi -Nuke Trainer rom Lemon Sky Studios วิทยากรจากประเทศ มาเลเซีย	เยี่ยมชมวิทยาลัยฯ และห้องปฏิบัติการ คอมพิวเตอร์เพื่อเตรียมความพร้อมในการ จัดฝึกอบรมหลักสูตรระยะสั้น	การอบรมหลักสูตรระยะสั้น ในหัวข้อ Professional Nuke Artist และ Professional Unreal Unreal Engine	การเตรียมความพร้อมในการดำเนินงานจัด อบรม ภายใต้โครงการพัฒนาระดับ กำลังคนทักษะสูงด้าน VFX สำหรับ อุตสาหกรรมเกมและแอนิเมชัน ในระดับ สากล
19 ธ.ค. 67	School of Computer Science and Engineering North Minzu University, China สาธารณรัฐประชาชน จีน	หารือแนวทางการดำเนินงาน กิจกรรม แลกเปลี่ยนนักศึกษาในโครงการระยะสั้น	ความต้องการในการแลกเปลี่ยนนักศึกษา และการจัดการเรียนการสอนร่วมกัน	การปรับปรุงการเรียนการสอน และพัฒนา ปรับปรุงหลักสูตรร่วม 2 ปริญญา ที่ได้ทำ ร่วมกัน ระหว่าง สาขาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และ School of Computer Science and Engineering North Minzu University
10 ม.ค. 67	National Taiwan University	หารือแนวทางการสร้างความร่วมมือทาง วิชาการ	มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในการพัฒนา งานวิจัยร่วมกัน	การพัฒนางานวิจัยร่วมกันในอนาคต และ ขยายเครือข่ายวิจัยเพิ่มเติม

26-28 ม.ค.67	บริษัท บิท เอ็ก จำกัด (BitEgg) และกระทรวงดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคม (depa)	จัดกิจกรรม Global Game Jam 2024 ร่วมกับสาขาดิจิทัลเกม วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ซึ่งเป็นกิจกรรมแข่งขันพัฒนาเกมระดับสากลที่มีการจัดขึ้นเป็นประจำทุกปี โดยมีเวลาการแข่งขันทั้งสิ้น 2 วัน 2 คืน หรือ 48 ชั่วโมง พร้อมกันทั่วโลก ภายใต้โจทย์ “Make Me Laugh” โดยมีผู้เข้าแข่งขันทั้งสิ้นจำนวน 12 ทีม ทีมชนะเลิศ ได้รับเงินรางวัล 10,000 บาท ทีมชนะเลิศอันดับ 1 ได้รับเงินรางวัล 5,000 บาท ทีมชนะเลิศอันดับ 2 ได้รับเงินรางวัล 3,000 บาท	เปิดโอกาสให้นักพัฒนาเกมทุกภาคส่วน อาทิ นักศึกษา เอกชน และบุคคลทั่วไป ที่ชื่นชอบในการพัฒนาเกม ได้ทดลองสร้างสรรค์ ไอเดียใหม่ ๆ ให้เป็นเกมที่สามารถเล่นได้จริง ภายในเวลาที่จำกัด	การปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน การเสริมสร้างประสบการณ์โดยตรงให้กับนักศึกษาในหลักสูตร
21 ก.พ. 67	1) บริษัท เดอะมั้งค์ สตูดิโอ จำกัด 2) บริษัท เอ็นดีเอฟ เดฟ จำกัด 3) บริษัท มาร์เก็ต เจเอส จำกัด 4) บริษัท ฟินโดซ์ เอ็ดดูเคชั่น จำกัด 5) บริษัท บิท เอ็ก จำกัด 6) ศูนย์ VR คณะพยาบาลศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	การนำเสนอผลงาน (Portfolio) เพื่อเตรียมความพร้อมสหกิจศึกษา (WIL) ของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลเกม	บริษัทช่วยเตรียมความพร้อมให้กับนักศึกษา เพื่อให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์จริงในทักษะการนำเสนอผลงานและการสัมภาษณ์งานกับตัวแทนบริษัทในอุตสาหกรรมเกม โดยตรง	การนำองค์ความรู้ และคำแนะนำมาประยุกต์ใช้พัฒนาผลงานของนักศึกษาในหลักสูตร
29 ก.พ. – 2 มี.ค. 67	องค์การบริหารส่วนจังหวัด เชียงใหม่	จัดอบรมเชิงปฏิบัติการ ในหัวข้อ การตัดต่อวิดีโอโดยใช้โปรแกรม CapCut สำหรับนักเรียนในสังกัด ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โรงเรียนบ้านศาลา อำเภอแมริม จังหวัด เชียงใหม่	1. ให้นักเรียนได้มีความรู้ ความเข้าใจ ในการใช้โปรแกรมตัดต่อ เสริมสร้างทักษะความคิดสร้างสรรค์และได้ลงมือปฏิบัติจริงผ่านการตัดต่อโดยใช้โปรแกรม CapCut 2. สร้างความร่วมมืออันดีระหว่างวิทยาลัยฯ กับองค์การบริหารส่วนจังหวัดเชียงใหม่	การสร้างความร่วมมือร่วมใจในการพัฒนาองค์ความรู้ต่างๆ ให้กับโรงเรียนหรือหน่วยงานต่างๆ ภายในจังหวัดเชียงใหม่

1 มี.ค. 67	โรงเรียนดาราวิทยาลัย เชียงใหม่	ลงนามบันทึกข้อตกลงความร่วมมือทาง วิชาการ (MOU)	การมุ่งเน้นความร่วมมือด้านวิชาการ การ พัฒนาหลักสูตรการเรียนการสอน การ สัมมนาวิชาการ การวิจัยร่วม การ แลกเปลี่ยนบุคลากรทางการศึกษา รวมไปถึง ถึงการเพิ่มศักยภาพพัฒนานักเรียน ณ วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	การพัฒนาปรับปรุงหลักสูตรการเรียนการสอน การสร้างหลักสูตรใหม่ๆ ที่ตอบสนองความ ต้องการของนักเรียนในอนาคต เพื่อดึงดูดให้ นักเรียนเข้ามาศึกษาต่อในหลักสูตรของ วิทยาลัยฯ
1 มี.ค. 67	บริษัท อีจี้ ดราซิล กรุ๊ป	การบรรยายพิเศษจากวิทยากร คุณ ศัจฉิการ์ สุรจิตสกุล ผู้เชี่ยวชาญใน ตำแหน่ง VFX Producer ซึ่งเป็นผู้ ร่วมพัฒนาเกม Home Sweet Home เกมแนวผจญภัยสยองขวัญ ซึ่งเป็นที่โด่งดังในไทยและต่างชาติ ซึ่งมีผลงานหลากหลายรูปแบบที่ เผยแพร่ทั้งในไทยและต่างประเทศ อีกมากมาย มาให้ความรู้และ ประสบการณ์แก่นักศึกษาใน หลักสูตรภาพยนตร์ดิจิทัล (Digital Film)	ทำให้นักศึกษาได้เกิดความรู้ ทักษะ และ ประสบการณ์จริงจากผู้มีความเชี่ยวชาญใน สายงานด้านโปรดักชั่นส์ รวมไปถึงได้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน	การพัฒนาปรับปรุงการจัดการเรียนการสอน ให้ทันสมัย และตรงกับความต้องการของ ตลาดแรงงาน