

รายงานผลการปฏิบัติงานในหน้าที่คณบดี
วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
(28 มีนาคม 2567 ถึง 27 กันยายน 2568)

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วรวิชญ์ จันทน์ฉาย
กันยายน 2568

บทนำกิจการ

รายงานผลการปฏิบัติงานในหน้าที่คณบดีฉบับนี้จัดทำขึ้นเพื่อรายงานผลการปฏิบัติงานระหว่างวันที่ 28 มีนาคม 2567 ถึง 27 กันยายน 2568 จากการเข้ารับตำแหน่งคณบดีวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ เนื้อหารายงานจะประกอบด้วย 8 ส่วน คือ

ส่วนที่ 1 สรุปแนวคิดในการบริหารส่วนงานสู่เป้าหมาย

ส่วนที่ 2 ผลการดำเนินงานตามแผนการบริหารงานที่นำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัย

ส่วนที่ 3 ข้อมูลด้านอื่น ๆ ที่ได้ดำเนินการ นอกเหนือจากแผนการบริหารงานที่นำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัย (เพิ่มเติม)

ส่วนที่ 4 ผลการดำเนินงานตามข้อเสนอแนะของสภามหาวิทยาลัยที่ได้ให้ไว้ในช่วงการเสนอแผนการบริหารงานของหัวหน้าส่วนงาน

ส่วนที่ 5 ผลการดำเนินงานตามทฤษฎีการบดบัง

ส่วนที่ 6 ผลการดำเนินงานตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการประเมินผลการบริหารงาน

ส่วนที่ 7 ปัญหาและอุปสรรคที่พบจากการบริหารที่ผ่านมา

ส่วนที่ 8 สิ่งในส่วนงานต้องการให้มหาวิทยาลัยและสภามหาวิทยาลัยช่วยเหลือและสนับสนุนการดำเนินงานของส่วนงาน

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

ขอขอบคุณผู้บริหาร อาจารย์ และพนักงาน รวมถึงนักศึกษา ที่ได้เสียสละแรงกายแรงใจร่วมมือทำงาน เพื่อความเจริญก้าวหน้าของวิทยาลัยฯ กิจการงานใดที่ประสบความสำเร็จถือว่าเป็นผลงานร่วมกันของท่าน กิจการงานใดที่ไม่บรรลุผล คณบดีขอรับผิดชอบและดำเนินการแก้ไขปรับปรุงเพื่อให้งานนั้นสำเร็จลุล่วงต่อไป

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรวิชัย จันทร์ฉาย

คณบดีวิทยาลัยศิลปะ สื่อและเทคโนโลยี

มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

สารบัญ

เรื่อง	หน้า
ส่วนที่ 1	1
สรุปแนวคิดในการบริหารส่วนงานสู่เป้าหมาย	
ยุทธศาสตร์ด้านที่ 1 : Excellent learning ecosystem (learning playground)	
ยุทธศาสตร์ด้านที่ 2 : Creative Digital Research & Innovation	
ยุทธศาสตร์ด้านที่ 3 : Smart organization (Smart: workforce, working, workplace)	
ส่วนที่ 2	4
ผลการดำเนินงานตามแผนการบริหารงานที่นำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัย (รอบ 1 ปี 6 เดือนแรก)	
ส่วนที่ 3	15
ข้อมูลด้านอื่น ๆ ที่ได้ดำเนินการ นอกเหนือจากแผนการบริหารงานที่นำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัย (เพิ่มเติม)	
ส่วนที่ 4	26
ผลการดำเนินงานตามข้อเสนอแนะของสภามหาวิทยาลัยที่ได้ให้ไว้	
ในช่วงการเสนอแผนการบริหารของหัวหน้าส่วนงาน	
ส่วนที่ 5	36
ผลการดำเนินงานตามที่อธิการบดีมอบหมาย	
ส่วนที่ 6	37
ผลการดำเนินงานตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการประเมินผลการบริหารงาน	
ของผู้ดำรงตำแหน่งหัวหน้าส่วนงานที่ได้ให้ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนา ในรอบ 3 ปีที่ผ่านมา	
ส่วนที่ 7	39
ปัญหาและอุปสรรคที่พบจากการบริหารงานที่ผ่านมา	
ส่วนที่ 8	39
สิ่งที่ส่วนงานต้องการให้มหาวิทยาลัยและสภามหาวิทยาลัยช่วยเหลือสนับสนุน	
การดำเนินของส่วนงาน	

รายงานผลการดำเนินงานตามแผนการบริหารงานของคณบดีวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี
นำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ส่วนที่ 1 สรุปแนวคิดในการบริหารส่วนงานสู่เป้าหมาย

การบริหารงานของวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ กำหนดแนวคิดในการบริหารงานโดยนำวิสัยทัศน์ พันธกิจ ตามแผนยุทธศาสตร์ฉบับที่ 13 ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ มาเป็นแนวทาง กล่าวคือ 1) สร้างมูลค่าทางสังคม-เศรษฐกิจ 60,000 ล้านบาท 2) Time Higher Education University Impact Ranking อยู่ใน 50 ลำดับแรกของโลก 3) อยู่ในเกณฑ์คุณภาพ Thailand Quality Class Plus (Innovation) โดยได้กำหนดวิสัยทัศน์ ค่านิยม และเป้าหมายของวิทยาลัยฯ ดังต่อไปนี้

วิสัยทัศน์

“วิทยาลัยที่เป็นเลิศด้านนวัตกรรมดิจิทัลสร้างสรรค์”

(Excellent College in Creative Digital Innovation)

ดิจิทัลสร้างสรรค์ (Creative Digital) หมายถึง การใช้เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลเพื่อสร้างผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม ด้านศิลปะดิจิทัล ออกแบบกราฟฟิก ภาพยนตร์และวิดีโอ การสร้างเกม การพัฒนาแอปพลิเคชัน การสื่อสารออนไลน์ การจัดการธุรกิจ

เป้าหมายวิสัยทัศน์ (OKR) ระยะยาว 4 ปี (2567 – 2570)

เป้าหมายระยะสั้น ปี 2567-2569

- การจัดการโครงสร้างและงานบริหารภายใน กระบวนการทำงาน และการบริการวิชาการของวิทยาลัยฯ และการสร้างผลกระทบต่อมูลค่าทางสังคม ปีละ 80 ล้านบาท (Socio Economic Impact)

เป้าหมายระยะยาว ปี 2570

- การสร้างผลกระทบต่อมูลค่าทางสังคม (Socio Economic Impact) อย่างน้อยมูลค่า 350 ล้านบาท
- การบริหารสู่ความเป็นเลิศ รางวัล TQC (350 คะแนน)

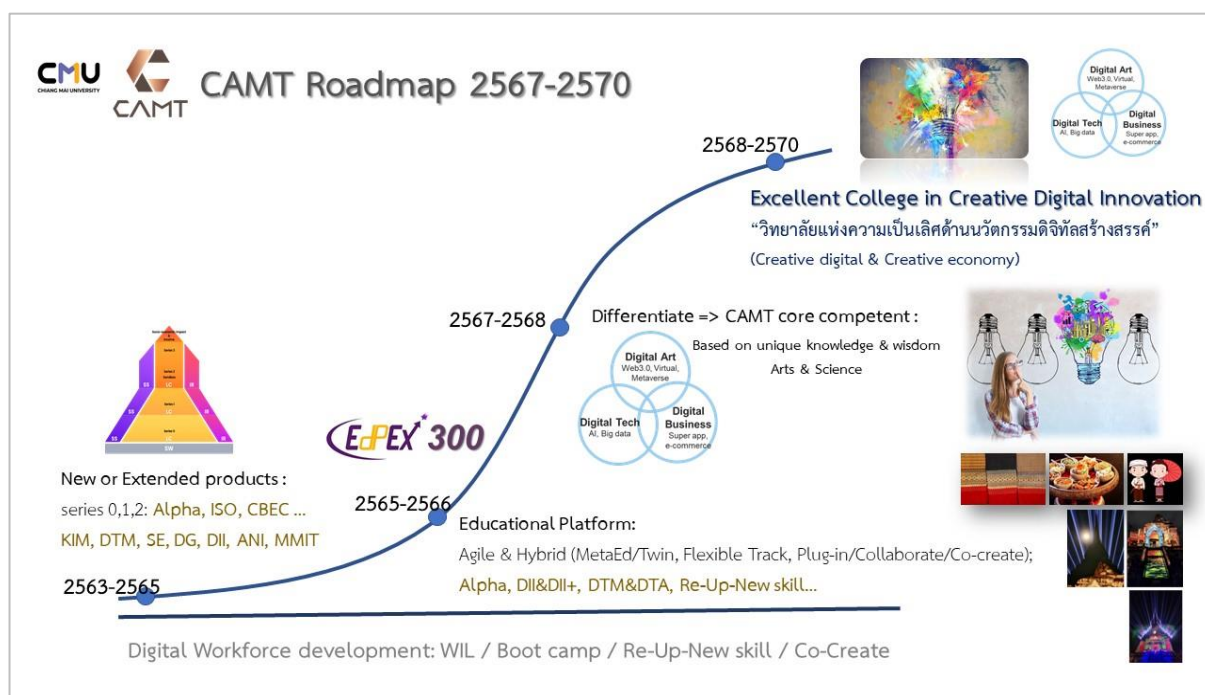
Key Results (KRs)	ปี 2567	ปี 2568	ปี 2569	ปี 2570
KR1 Socio Economic Impact (ล้านบาท)	80	160	240	350
KR2 TQC	-	-	-	ยื่นประเมิน

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

พันธกิจ : วิทยาลัยฯ ได้วางแนวทางการดำเนินงานตามวิสัยทัศน์ โดยมีพันธกิจหลักของวิทยาลัยฯ

ได้แก่

1. สร้างนวัตกรรมด้านการเรียนการสอน ผลิตภัณฑ์ที่มุ่งเน้นการตอบสนองความต้องการสังคม และชุมชน ผ่านกระบวนการเรียนรู้ร่วมการทำงาน (WIL) เพื่อสร้างประสบการณ์เรียนรู้จริง เพิ่มพูนพัฒนาทักษะ (Reskill/Upskill/New skill) ให้พร้อมทำงาน และมีความเป็นสากล
2. สร้างนวัตกรรมด้านการวิจัย การบริการวิชาการ และการหารายได้ สร้างสรรค์งานวิจัยเชิงบูรณาการและการบริการวิชาการร่วมกับสังคมชุมชนดิจิทัล และเครือข่ายศิษย์เก่า เพื่อให้เกิดนวัตกรรมนำไปใช้เชิงพาณิชย์และสร้างรายได้
3. ปรับกระบวนการทำงานให้สนับสนุนการสร้างนวัตกรรม แนวทางการทำงานที่ยืดหยุ่นคล่องตัว บริหารจัดการข้อมูลเชิงบูรณาการโดยใช้เทคโนโลยีสารสนเทศ และขับเคลื่อนองค์กรอย่างยั่งยืนผ่านกลไก EdPEX



แผนงานที่สำคัญตามยุทธศาสตร์

จากวิสัยทัศน์และพันธกิจหลักของวิทยาลัยฯ ได้กำหนดแนวทางของแผนงานยุทธศาสตร์ โดยวางแผนการดำเนินงานเป็นยุทธศาสตร์ 3 ด้าน ดังนี้

ยุทธศาสตร์ด้านที่ 1 (SO1)

Excellent Learning Ecosystem (Learning Playground)

การสร้างระบบนิเวศการเรียนรู้ดิจิทัลเชิงสร้างสรรค์ และพัฒนากำลังคนด้านดิจิทัล โดยวิทยาลัยฯ มุ่งเน้นการพัฒนาพื้นที่หรือสภาพแวดล้อม เพื่อให้โอกาสในการเรียนรู้ของผู้คน ได้ทดลอง พัฒนา ฝึกฝนทักษะความสามารถ และความเชี่ยวชาญ

ยุทธศาสตร์ด้านที่ 2 (SO2)

Creative Digital Research & Innovation

การนำนวัตกรรม ผลงานวิจัย และองค์ความรู้ที่สร้างสรรค์ไปประยุกต์ใช้เพื่อแก้ไขปัญหาและพัฒนาสังคมและชุมชน โดยมีการบูรณาการการเรียนรู้ของนักศึกษาเข้ามามีส่วนร่วมในโครงการต่าง ๆ เพื่อเสริมสร้างทักษะและประสบการณ์จริงให้นักศึกษา และการแสวงหาทุนกับต่างประเทศเพื่อสร้างโอกาสให้อาจารย์และนักศึกษาได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านวิชาการ และวิจัย

ยุทธศาสตร์ด้านที่ 3 (SO3)

Smart organization (Smart: workforce, working, workplace)

การพัฒนาบุคลากรให้รองรับกับการดำเนินงานสนับสนุน Creative Digital Ecosystem โดยการพัฒนาศักยภาพทางด้าน Creative digital และการพัฒนาระบบสนับสนุนการทำงาน รวมทั้งการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้เพื่อสนับสนุนยุทธศาสตร์และมีประสิทธิภาพต่อการมุ่งสู่ความเป็นเลิศ

ส่วนที่ 2 ผลการดำเนินงานตามแผนการบริหารงานที่นำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัย (รอบ 1 ปี 6 เดือน)

วิสัยทัศน์: วิทยาลัยที่เป็นเลิศด้านนวัตกรรมดิจิทัลสร้างสรรค์ (Excellent College in Creative Digital Innovation)

เป้าหมายระยะสั้น ปี 2567-2569

- การจัดการโครงสร้างและงานบริหารภายใน กระบวนการทำงาน และการบริการวิชาการของ วิทยาลัยฯ และการสร้างผลกระทบต่อมูลค่าทางสังคม ปีละ 80 ล้านบาท (Socio Economic Impact)

เป้าหมายระยะยาว ปี 2570

- การสร้างผลกระทบต่อมูลค่าทางสังคม (Socio Economic Impact) อย่างน้อยมูลค่า 350 ล้านบาท
- การบริหารสู่ความเป็นเลิศ รางวัล TQC (350 คะแนน)

จากการวางวิสัยทัศน์และเป้าหมายดังกล่าว วิทยาลัยฯ มีการดำเนินการตามแผนอย่างต่อเนื่องตลอด ช่วงปี 2567 – 2568 (รอบ 1 ปี 6 เดือน) โดยเกิดผลลัพธ์การดำเนินงานสำคัญๆ ดังต่อไปนี้

1. ผลลัพธ์ด้านการสร้างผลกระทบต่อมูลค่าทางสังคม (Socio Economic Impact) ของปี 2567-2568

เป้าหมาย ปี 2567-2568 วิทยาลัยฯ วางแผนเป้าหมายการสร้างผลกระทบต่อสังคมมูลค่า 160 ล้านบาท

ผลลัพธ์ คือ เกิดผลกระทบต่อสังคมคิดเป็นมูลค่า 186,621,789.46 บาท (เกินเป้าหมาย 160 ล้านบาท)

โดยผลกระทบที่เกิดขึ้นได้จากโครงการต่างๆ ที่วิทยาลัยฯ ได้ดำเนินการมีรายละเอียดดังโครงการ และผลกระทบที่เกิดขึ้นในปี 2567 – 2568 ดังนี้

วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์	ปีงบประมาณ 2657		ปีงบประมาณ 2568	
	โครงการ	มูลค่าผลกระทบทางสังคม	โครงการ	มูลค่าผลกระทบทางสังคม
SO1 Excellent learning ecosystem (learning playground)	1. Alpha Academy	17,873,046.44	1. อบรมเชิงปฏิบัติการ Design Thinking	142,926.50
	2. โครงการพัฒนากลไก อววน. เพื่อสนับสนุนอุตสาหกรรม Creative Content และส่งเสริม Soft power ของประเทศไทย	9,878,617.75	2. อบรมเชิงปฏิบัติการ Business Pitching	183,371.33
			3. CAMT Gifted School 2025	11,016,386.82
			4. อบรมเชิงปฏิบัติการ UX/UI Product Design	123,025.00
SO2 Creative digital research and community services	1. การอบรมการสร้างดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับผู้ประกอบการในท้องถิ่นด้วยปัญญาประดิษฐ์	6,484,231.96	1. โครงการพัฒนาศักยภาพผู้ประกอบการ SMEs เพื่อการใช้ประโยชน์จาก CBEC สู่ตลาดประเทศจีน (ITD)	53,756,077.83
	2. การสร้างดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับการสนับสนุนการท่องเที่ยวย่านวิบูลย์ ถนนแห่งวัฒนธรรม	8,539,732.97		
	3. ระบบตรวจจับฝุ่นควันในอากาศและไฟฟ้าสำหรับเจ้าหน้าที่อุทยานและชุมชนใกล้เคียง พื้นที่ศึกษาอุทยานแห่งชาติศรีลานนา	9,726,902.03		

วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์	ปีงบประมาณ 2657		ปีงบประมาณ 2568	
	โครงการ	มูลค่าผลกระทบทางสังคม	โครงการ	มูลค่าผลกระทบทางสังคม
	4. มุ่งดอยสตาร์ท็อป	3,346,796.47		
	5. สานสร้างสตาร์ท็อปเพื่อสังคมและชุมชน	1,274,034.72		
	6. ฝึกหนีตาย Animism : The exorcise	1,922,428.03		
	7. CAMT-ESG Digital Twin	4,179,937.73		
	8. การออกแบบและทดสอบธุรกิจท่องเที่ยวชุมชนเชิงวัฒนธรรมเชิงใหม่สำหรับนักท่องเที่ยวจีน	715,311.98		
	9. การสร้างไอดีธุรกิจเพื่อการพัฒนาที่ยั่งยืนของกลุ่มชนเผ่าชาติพันธุ์	13,341,620.78		
	10. กลุ่มกิจกรรมการเผยแพร่ความรู้ CBEC ผ่านการบริการให้คำปรึกษาด้านการพัฒนาสื่อและการพัฒนาสินค้า	30,892,763.33		
	11. กลุ่มกิจกรรมการเผยแพร่ความรู้ CBEC ผ่านการอบรมและการศึกษาดูงาน	7,377,573.49		
	12. เครื่องรีดใบสับปรดสำหรับผลิตภัณฑ์ชนเผ่าชาติพันธุ์	5,697,634.08		
SO3 Smart Organization	1. Student Evaluation Online Dashboard	149,370.22		

2. ผลลัพธ์ด้านการบริหารสู่ความเป็นเลิศ รางวัล TQC (350 คะแนน) (จะมีการวัดผลในปี 2570)

เนื่องด้วยวิทยาลัยฯ ได้ผ่านการตรวจประเมิน EdPEx300 ในปี 2566 ไปแล้วนั้น ดังนั้นในช่วงปี 2567-2568 นี้ วิทยาลัยฯ ยังไม่มีการยื่นขอรับรางวัลคุณภาพแห่งชาติ TQC อย่างไรก็ตามวิทยาลัยฯ ได้มีการวางแผนและกำลังดำเนินการอย่างต่อเนื่องเพื่อจะสมัครขอรับรางวัลฯ โดยคาดหวังว่าในปี 2570 จะได้รับรางวัล TQC (350 คะแนน) ซึ่งในระหว่างนี้ วิทยาลัยฯ ได้มีการจัดทำแผนพัฒนาตาม Feedback Report และรายงานความก้าวหน้าต่อ สปอว. เป็นประจำทุกปี นอกจากนี้ วิทยาลัยฯ ยังได้ดำเนินการปรับการบริหารภายใน (Reform) เพื่อปรับเปลี่ยนการทำงานร่วมกันของหน่วยงานและบุคลากรภายในของวิทยาลัยฯ ให้มีความชัดเจนและเป็นระบบมากขึ้น และได้ดำเนินการส่งผู้บริหารเข้าร่วมอบรมพัฒนาตามเกณฑ์ TQA & EdPEx รวมทั้งยังได้รับการตรวจประเมินประเมินตามระบบ CMU-EdPEx เป็นประจำทุกปีเพื่อนำมาปรับใช้กับระบบบริหารงานของวิทยาลัยฯ ด้วย ทั้งนี้ วิทยาลัยฯ มีแผนยื่นสมัครขอรับรางวัลคุณภาพแห่งชาติ ประจำปี 2569 (กำหนดการประกาศผลรางวัลคุณภาพแห่งชาติ ประจำปี 2569 ในเดือน ม.ค.-มี.ค. 2570)

รายละเอียดผลลัพธ์การดำเนินงานตามตัวชี้วัดย่อยตามยุทธศาสตร์ 3 ด้าน (SO1, SO2, SO3)

ในส่วนของการดำเนินงานยุทธศาสตร์ของวิทยาลัยฯ เพื่อให้ได้มาซึ่งผลกระทบทางสังคมและการบริหารจัดการคุณภาพ (TQC) ตามเป้าหมายในระยะยาว (ปี 2570) ตามที่ได้แสดงผลลัพธ์ไว้ข้างต้น วิทยาลัยฯ ได้มีการกำหนดยุทธศาสตร์ 3 ด้าน (SO1, SO2, SO3) เพื่อผลักดันและขับเคลื่อนวิทยาลัยฯ ในมิติต่างๆ ซึ่งแผนและผลการดำเนินงานในยุทธศาสตร์ 3 ด้านดังกล่าว แสดงผลลัพธ์ ในปี 2567 และ 2568 ได้ดังนี้ (แสดงผลลัพธ์แยกกันเนื่องจากปี 2568 มีการปรับปรุงแผนยุทธศาสตร์และตัวชี้วัดเพื่อให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสถานการณ์การบริหารงาน)

ตารางแสดงผลลัพธ์ตัวชี้วัดยุทธศาสตร์ตามแผนปฏิบัติการประจำปี 2567

Action plan	KPI	แผน	ผล	อธิบายการดำเนินงาน
SO1 Excellent Learning Ecosystem (Learning playground)				
ACT1 Student clubs & Activity	KPI1 จำนวนนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม	50	530	1. Start up club จัดกิจกรรม 3 ครั้ง คือ (1) แนะนำโปรแกรมปั้นสตาร์ทอัพ (2) Creative Thinking (3) Pitching 2. Creative digital (contest) ส่งประกวด 12 เวที ได้รับรางวัล 10 เวที 3. Cosplay and art toy จัดกิจกรรม ดังนี้ (1) ครั้งที่ 1 Talk (2) ครั้งที่ 2 Art toy workshop 2 ครั้ง (3) ครั้งที่ 3 การประกวดแข่งขัน 4. E-Sport club มีชมรมชม CMU E-Sport โดยมี 5 กิจกรรม คือ (1) การแข่งขัน E-sport กีฬาบุคลากรมหาวิทยาลัย 11 สถาบัน อ่างแก้วเกมส์ (2) ROV CAMT CMU LEAGUE (3) CMU E-sport Tournament สโมสรนักศึกษา มช. (4) Valorant CMU Tournament 2024-Summer shot (5) กิจกรรม First meet CMU E-sports
	KPI2 จำนวนนักศึกษาที่เข้าร่วมชมรม	10	50	
	KPI3 จำนวนบุคคลภายนอกที่เข้าร่วมกิจกรรม	1,000	4,430	
	KPI4 ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม (นักศึกษาและบุคคลภายนอก)	4	4.61	
	KPI5 ความพึงพอใจของ partners	4	4	
	KPI6 จำนวน start up ที่เกิดขึ้น	2	0	
	KPI7 ร้อยละของการได้รับรางวัลจากจำนวนเวทีที่เข้าประกวดระดับชาติและนานาชาติ	50	83.33	
ACT2 Digital tools hub	KPI8 ความพึงพอใจของนักศึกษาและบุคลากร	7	4.71	1. จัดซื้อ 3D Printing 2. จัดซื้อ Software License เช่น Chat GPT, Gemini, Deep Motion, Claude 3. จัดกิจกรรมให้ความรู้การใช้ 3D Printing และศึกษาดูงาน บริษัท กันตนา จำกัด
	KPI9 จำนวนโครงการและ/หรือนวัตกรรมที่นำ Digital tools ไปต่อยอด	2	0	
ACT3 Working Experience Studio	KPI10 จำนวนนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม	80	32	1. Digital Solution อบรมทักษะ Rapid App, Production มีสมาชิก 20 คน 2. Anim Studio วิทยากร Animation and VFX Contest Propose, Animation Motion, Art-active
	KPI11 ร้อยละของนักศึกษาที่มีโอกาสได้ทำงานต่อ (ประเมินโดย Mentor ที่ดูแล studio)	30	N/A	

Action plan	KPI	แผน	ผล	อธิบายการดำเนินงาน
SO1 Excellent Learning Ecosystem (Learning playground)				
				3. ICAT พัฒนาร่วมกับ บริษัท มูราตะ อิเล็กทรอนิกส์ เปิดตัวแอปพลิเคชันความปลอดภัยในการปฏิบัติงาน จำลองผ่านอุปกรณ์แสดงผลด้วยเทคโนโลยี Virtual Reality
ACT4 Professional Academy	จำนวน Micro Module ใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นและสอดคล้องกับ Creative Digital	1	3	1. วิชา Generative AI for Art 2. วิชา AI Camera 3. วิชา Game Academy
	KPI06 ความพึงพอใจของผู้เรียนในหัวข้อสอดคล้องกับ Creative Digital	4	4.5	
ACT5 Credit management system & Seed fund	จำนวนกระบวนการวิชาที่เกิดการ mapping	5	1	เข้าร่วม 1 วิชา 951352 Toy and Souvenir Product Design
	จำนวนผู้เรียนที่รับบริการระบบ Credit System	300	21	
	ความพึงพอใจของผู้เรียน	4	4.79	
SO2: Creative Digital Innovation (research and community services)				
ACT7 Creative Digital Projects	Socio economic Impact (ล้านบาท)	50	36.9	ให้ทุนสนับสนุนงานวิจัย/บริการวิชาการ ด้าน Creative Digital จำนวน 16 โครงการ
SO3: Smart Organization (workforce, working, workplace)				
ACT8 Smart workforce	KR6 ความพึงพอใจของบุคลากร	3.51	3.75	หัวข้อการอบรม - Generative AI, Agile concept, Design Thinking,
	KR7 ความผูกพันของบุคลากร	4	4.02	
ACT9 Smart working system	จำนวนของกระบวนการ/ระบบที่สร้างใหม่หรือปรับปรุงที่ช่วยสนับสนุนการทำงานด้านยุทธศาสตร์ (Lean)	10	12	(1) Student Evaluation Online Dashboard จำนวนเงิน 30,000 บาท (2) ระบบบริหารจัดการผลการดำเนินงาน จำนวน 30,000 บาท 3) การพัฒนาระบบจัดการ การขอเอกสารดิจิทัล ผ่านระบบออนไลน์ ระดับปริญญาตรี จำนวน 30,000 บาท

Action plan	KPI	แผน	ผล	อธิบายการดำเนินงาน
SO1 Excellent Learning Ecosystem (Learning playground)				
				(4) การปรับปรุงมาตรการการดูแลครุภัณฑ์คอมพิวเตอร์ประจำห้องปฏิบัติการ จำนวน 100,000 บาท (5) โครงการพัฒนาระบบการเสนอรายชื่อเพื่อสั่งซื้อหนังสือ ด้วยโปรแกรมประยุกต์แบบเว็บไซต์ของห้องสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้ (Book Recommendation) จำนวน 30,000 บาท (6) พัฒนา LINE SMART OFFICE จำนวน 64,600 บาท (7) ระบบบริหารเงินกันเหลื่อมปี จำนวน 30,000 บาท (8) Service Maintenance System จำนวน 50,000 บาท (9) การบริหารจัดการด้านการเบิกจ่ายเงินงบประมาณด้วยลายมือชื่ออิเล็กทรอนิกส์ (E-Sign) จำนวน 30,000 บาท (10) การบริหารการรับเงินผ่านระบบออนไลน์ (Smart Finance) จำนวน 50,000 บาท (11) บริหารงานจัดซื้อ/จัดจ้างอย่างครบวงจร (Smart Procurement) จำนวน 20,000 บาท (12) การติดตามสถานะการเบิกจ่ายการเผยแพร่ผลงานวิจัย จำนวน 30,000 บาท
	ความพึงพอใจของผู้ใช้งานกระบวนการ/ระบบที่สร้างหรือปรับปรุง (Lean)	3.5	3.75	ประเมินจากโครงการ Lean
ACT10 Smart workplace	ความพึงพอใจของบุคลากรต่อสภาพแวดล้อมการทำงาน	3.5	3.51	สิ่งที่ประเมิน ได้แก่ บรรยากาศการทำงาน เครื่องมือและอุปกรณ์ ความปลอดภัย สุวีถีการและสิทธิประโยชน์

ผลการดำเนินงานตามแผนยุทธศาสตร์ ประจำปี 2568

ในช่วงเดือน พฤษภาคม 2568 วิทยาลัยฯ ได้มีการปรับปรุงตัวชี้วัดให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสถานการณ์การดำเนินงาน โดยได้ทำการทบทวนแผนยุทธศาสตร์และตัวชี้วัดผ่านการประชุมของผู้บริหารและสัมมนา CAMT Stratgy Retreat (สัมมนาทบทวนยุทธศาสตร์ประจำปีของบุคลากร CAMT ทั้งหมด) ซึ่งแผนการดำเนินงานที่ได้ปรับปรุงแสดงดังนี้

แผนยุทธศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง) ปี 2568-2570

โดยภาพรวมแผนยุทธศาสตร์ 3 ด้านยังคงเดิม แต่ปรับปรุงตัวชี้วัดให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับสถานการณ์การดำเนินงาน ดังนี้

วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์ (SO)	Action plan	ตัวชี้วัด	เป้าหมายคาดการณ์		
			2568	2569	2570
SO1 Excellent Learning Ecosystem (Learning playground)	AP1 Student clubs & Activity	KR1 จำนวนนักศึกษาที่อยู่ใน Club	20	30	60
		KR2 จำนวนผลงานของนักศึกษาที่อยู่ใน Club/IP	10	15	20
	AP2 Creative Digital Contests	KR3 จำนวนนักศึกษาที่เข้าประกวด	5	10	15
		KR4 ร้อยละของรางวัลที่ได้รับ	30	40	50
	AP3 Creative Digital tools hub	KR5 จำนวนนักศึกษาที่ขอใช้ Digital Tools	10	20	30
		KR6 จำนวนโครงการต่อยอดจาก Digital Tools	1	2	3
	AP4 Working Experience Studio	KR7 จำนวนนักศึกษาที่ได้นำมาทำงานจาก Case จริง	4	8	12
		KR8 จำนวนผลงานที่ได้รับการยอมรับ / เกิดรายได้	1	2	3
	AP5 Academy & Career Professional Project	KR9 ร้อยละของผู้เรียนที่สำเร็จตามแผน	80	85	90
		KR10 ร้อยละการมีงานทำ/ตำแหน่งงานใหม่ ของผู้เรียนที่สำเร็จตามแผน	20	25	30

วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์ (SO)	Action plan	ตัวชี้วัด	เป้าหมายคาดการณ์		
			2568	2569	2570
	AP6 Credit management system & Seed fund	KR11 จำนวนวิชาที่เกิดขึ้นใน Degree/ Non-Degree	10	20	30
		KR12 รอยละของผู้เรียนที่มีทักษะตรงตามความต้องการของอุตสาหกรรม	60	70	80
SO2: Creative Digital Innovation (research and community services)	AP7 Creative Digital Projects	KR1 จำนวนผลงานวิจัยที่ถูกนำไปใช้จริงกับชุมชน (CMU RL4-6)	6	7	8
		KR2 จำนวนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอก (จำนวนคน)	400	500	600
		KR3 จำนวนผลงานที่ต่อยอดจากชุมชนต้นแบบสู่เชิงพาณิชย์ หรือขยายจำนวนผู้ใช้ประโยชน์ (CMU RL7-9)	-	-	1
		KR4 ความสำเร็จของ นศ. ที่ผ่านโครงการ (รายงาน , การนำเสนอ) (จำนวนเรื่อง)	4	6	8
		KR5 จำนวน นศ. ที่สามารถนำความรู้ไปต่อยอดได้ เช่น การเรียนต่อ, การทำงาน	-	4	6
SO3: Smart Organization (workforce, working, workplace)	AP8 Smart workforce	KR1 รอยละของบุคลากรที่มีทักษะด้าน Creative Digital	70	80	90
		KR2 จำนวนนวัตกรรม (Product Service/Process) ด้าน Creative Digital ที่เกิดจากบุคลากรที่ผ่านการฝึกอบรม	8	9	10
		KR3 ระดับความผูกพันของบุคลากร	4	4.5	4.5
	AP9 Smart working system	KR4 อัตราการปรับปรุงประสิทธิภาพงาน (%)	50	55	60

วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์ (SO)	Action plan	ตัวชี้วัด	เป้าหมายคาดการณ์		
			2568	2569	2570
	AP10 Smart workplace	KR5 ความพึงพอใจต่อสภาพแวดล้อมการทำงาน	3.50	4.00	4.50

โดยผลการดำเนินงานตามแผนยุทธศาสตร์ (ฉบับปรับปรุง) ปี 2568-2570 ได้ผลการดำเนินงานดังนี้

ตารางแสดงผลลัพธ์ตัวชี้วัดยุทธศาสตร์ ประจำปี 2568

Action plan	KR	แผน	ผล 68	อธิบายผลการดำเนินงาน
SO1 Excellent Learning Ecosystem (Learning playground)				
ACT1 Student clubs & Activity	KR1 จำนวนนักศึกษาที่อยู่ใน Club	20	64	1. กิจกรรม UX/UI Product Design 2. กิจกรรม Global Game Jam และ Game Pitching 3. กิจกรรมการพัฒนาแอปพลิเคชันด้วย AppSheet
	KR2 จำนวนผลงานของนักศึกษาที่อยู่ใน Club/IP	10	20	
ACT2 Creative Digital Contests	KR3 จำนวนนักศึกษาที่เข้าประกวด	5	22	ส่งประกวด 7 เวที ได้รับรางวัล 6 เวที จำนวน 6 รางวัล -ระดับชาติ 3 รางวัล -ระดับนานาชาติ 3 รางวัล
	KR4 ร้อยละของรางวัลที่ได้รับ	30	86	
ACT3 Creative Digital tools hub	KR5 จำนวนนักศึกษาที่ขอใช้ Digital Tools	10	N/A	อยู่ระหว่างการดำเนินงาน (โดยในปี 2568 มีการจัดซื้อหูฟังไร้สาย จัดซื้อ Scanner 3D จัดซื้อ VR)
	KR6 จำนวนโครงการต่อยอดจาก Digital Tools	1	N/A	
ACT4 Working Experience Studio	KR7 จำนวนนักศึกษาที่เข้าร่วมทำงานจาก Case จริง	4	26	4 Experience Studio นักศึกษาเข้าร่วม 36 คน
	KR8 จำนวนผลงานที่ได้รับการยอมรับ /เกิดรายได้	1	1	
ACT5 Academy & Career Professional Project	KR9 ร้อยละของผู้เรียนที่สำเร็จตามแผน	80	84.75	Re-Up-New Skill 75 หัวข้อ ผู้เรียนสำเร็จตามแผน (แผน 80% ผล 84.75%) สัดส่วนการจ้างงาน/ได้ทำงานของผู้เรียนที่เรียนสำเร็จ (แผน 20% ผล 32.8%)
	KR10 ร้อยละการมีงานทำ/ตำแหน่งงานใหม่ ของผู้เรียนที่สำเร็จตามแผน	20	32.8	

Action plan	KR	แผน	ผล 68	อธิบายผลการดำเนินงาน
ACT6 Credit management system & Seed fund	KR11 จำนวนวิชาที่เกิดขึ้นใน Degree/ Non-Degree	10	12	Micro Module 5 วิชา / Micro degree 3 วิชา / Non degree 4 วิชา
	KR12 ร้อยละของผู้เรียนที่มีทักษะตรงตามความต้องการของอุตสาหกรรม	60	N/A	อยู่ระหว่างการดำเนินงาน
SO2: Creative Digital Innovation (research and community services)				
ACT7 Creative Digital Projects (ACT7.1 วิจัยและการบริการ สังคมและชุมชนด้าน Creative Digital & Sustainability)	KR1 จำนวนผลงานวิจัยที่ถูกนำไปใช้จริงกับชุมชน (CMU RL4-6)	6	3	จำนวนงานวิจัย & บริการวิชาการ 9 โครงการ 4 ชุมชน ผู้เข้าร่วม 41 คน
	KR2 จำนวนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียภายนอก (จำนวนคน)	400	N/A	4 ชุมชน ส่วนจำนวนผู้มีส่วนได้ส่วนเสียอยู่ระหว่างการเก็บรวบรวมข้อมูล
(ACT7.2 Student's Creative Digital Global Project)	KR3 ความสำเร็จของ นศ. ที่ผ่านโครงการ (รายงาน , การนำเสนอ) (จำนวนเรื่อง)	4	N/A	อยู่ระหว่างการดำเนินงานโครงการ
SO3: Smart Organization (workforce, working, workplace)				
AP8 Smart workforce	KR1 ร้อยละของบุคลากรที่มีทักษะด้าน Creative Digital	70	N/A	อยู่ระหว่างการประเมิน
	KR2 จำนวนนวัตกรรม (Product Service/Process) ด้าน Creative Digital ที่เกิดจากบุคลากรที่ผ่านการฝึกอบรม	8	4	1) พัฒนาหลักสูตรระยะสั้น (Short Course) เช่น “AI x Design Thinking for Educators/Local Innovators” 2) อยู่ระหว่างพัฒนาหลักสูตรร่วมใหม่ กับคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ 3) การบูรณาการแนวคิด Human-Centered Design + AI-augmented Creativity ในรายวิชา 4) Lean “ระบบจัดซื้อวัสดุสำนักงาน” ผ่านเข้าร่วมกิจกรรม OOU Change Agent มข.
	KR3 ระดับความผูกพันของบุคลากร	4	3.73	ปัจจัยความผูกพัน 1. ความก้าวหน้าในอาชีพ 2. ลักษณะงานที่ได้รับมอบหมาย 3. ภาวะผู้นำ

Action plan	KR	แผน	ผล 68	อธิบายผลการดำเนินงาน
				4. ความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงาน 5. การประเมินผลการปฏิบัติงาน
AP9 Smart working system	KR4 อัตราการปรับปรุงประสิทธิภาพงาน (%)	50	N/A	รอสรุปลงโครงการ
AP10 Smart workplace	KR5 ความพึงพอใจต่อสภาพแวดล้อมการทำงาน	3.50	3.05	เนื่องจากวิทยาลัยฯ อยู่ระหว่างดำเนินการปรับปรุงอาคาร ทำให้บุคลากรต้องย้ายสถานที่ทำงาน จึงเกิดความไม่สะดวกสบายในการทำงาน

ส่วนที่ 3 ข้อมูลด้านอื่นๆ ที่ได้ดำเนินการ นอกเหนือจากแผนการบริหารงานที่นำเสนอต่อสภามหาวิทยาลัย (เพิ่มเติม)

● การดำเนินงานที่มีความโดดเด่นของส่วนงาน

1) การรับเข้าของวิทยาลัยฯ ในสาขาวิชาแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ (หลักสูตรสองภาษา) ของวิทยาลัยฯ มีอัตราการสมัครเข้าเรียนโดดเด่นในสายวิทย์-เทคโนโลยีของ มช. โดยในรอบ TCAS 3 ประจำปี 2568 ที่ผ่านมามีอัตราการสมัครเข้าศึกษาต่อเป็นอันดับ 1 ของสายวิทย์-เทคโนโลยีของ มช. คือ 53.75 ต่อ 1 คน (ที่นั่ง)

2) การประกวดแข่งขันและได้รับรางวัลของนักศึกษา

วิทยาลัยฯ ให้ความสำคัญกับการสนับสนุนให้นักศึกษาได้แสดงความสามารถในด้านต่างๆ ทั้งทางด้านวิชาการและด้านทักษะชีวิต จึงได้มีการจัดสรรงบประมาณเพื่อเป็นทุนสนับสนุนการประกวดแข่งขันต่างๆ ตลอดมา ซึ่งในช่วงปี 2567 ถึงปัจจุบัน มีนักศึกษาได้รับรางวัลในระดับชาติและระดับนานาชาติดังนี้

ระดับชาติ

- รางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 การแข่งขัน Webtoon Academy Thailand PITCHING DAY (นักศึกษา : ปณาลี ชมฉิมพลี)
- รางวัลชนะเลิศอันดับที่ 3 การแข่งขัน Webtoon Academy Thailand PITCHING DAY (นักศึกษา : อธิชา ธาตาสุระเวทย์)
- รางวัลชนะเลิศ ประเภท Software innovation ในการแข่งขันโครงร่างวิจัยพลังงาน ปีที่ 2 New Gen Energy Research Showcase (นักศึกษา : เชี่ยวโทยว พง, อัฐกร บางสินธุ, ปานเทพ พานแก้ว และ กิตติพัฒน์ ปานช้าง)

- รางวัลรองชนะเลิศลำดับที่ 2 การแข่งขัน Garena Game Jam 2025 (นักศึกษา : กนก พงษ์เกียรติกุล, กวินภพ อีอนุเคราะห์, พรพรหม ชินบุญนาค, วิรัชฎาภรณ์ เชื้อทอง)
- รางวัล Young filmmaker award 2024 การแข่งขัน CCCL film festival 2024 (นักศึกษา : กานต์พิชชา สังเกต, เกิดกาญจน์ กุลพัทธ์คุณานนท์, คชาภรณ์ บ่อคำ, ชลธิชา จันทร์ธนาพิพัฒน์, ชิน สุวรรณสิงห์, ชิชญา อำทะวงษ์, ชุติมณธน อุ่นศรีเพ็ง, ฌาพิมพ์ เทียนชัยสิริกุล, ญัฐกตน์ย ศรีสาคร, ถิรนนท์ แสงศรีจันทร์, ธนกรณ์ จำปางาม, ธนกุล จำปางาม, ัญมกล ลังกาเปี้ย, ัญชนก วงค์หวั่น, นกสนันท์ คำจริง, บุน หลง ออง, ปัญญา อินทสิงห์, วริศรา ปวงวัฒนา, วิชญาดา วิวัฒน์วานิช, ศรัณยา ชัยเลิศ, ศิรประภา ยะวิลัย, ศุภกานต์ พรหมมาศ, อารียา จิตอารี,)

ระดับนานาชาติ

- รางวัล Gold Prize การแข่งขัน Global Start-up Design Thinking Hackathon 2024 ณ ประเทศเกาหลีใต้ (นักศึกษา : ตินา วุฑฒิพงษ์พิพัฒน์)
- รางวัล Special Prize การแข่งขัน Global Start-up Design Thinking Hackathon 2024 ณ ประเทศเกาหลีใต้ (นักศึกษา : รศิกา จตุพรจรัส, รวิภาส ทิพย์รัตน์)

รางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1

การแข่งขัน WEBTOON ACADEMY THAILAND PITCHING DAY



ได้แก่ ปณาลี ชมธิผลิ
รหัสประจำตัวนักศึกษา 642110045

รางวัลที่นักศึกษาได้รับระดับชาติ

รางวัลชนะเลิศอันดับที่ 3

การแข่งขัน WEBTOON ACADEMY THAILAND PITCHING DAY



ได้แก่ อธิชา ธาตุสุรเวทย์
รหัสประจำตัวนักศึกษา 672110219

รางวัลรองชนะเลิศลำดับที่ 2

การแข่งขัน GARENA GAME JAM 2025 / VIVIDTOWN เกมสโตร์ PUZZLE แก๊สเป็ดเผา



ได้แก่
พรพรหม ชินบุญนาค รหัส 652110238
กนก พงษ์เกียรติกุล รหัส 652110211
กวินภพ อีอนุเคราะห์ รหัส 652110215
วิรัชฎาภรณ์ เชื้อทอง รหัส 652110251



- 3) บริษัท Startup ภายใต้ บริษัทของมช. อ่างแก้วโฮลดิ้ง จำกัด ชื่อ บริษัท ปรากฎกาล จำกัด (Prakodkaal Studio) ภายใต้ความร่วมมือระหว่างคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ โดย ผศ.ดร.บุรินทร์ ธรวิจิตร์กุล และ วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี โดย อาจารย์ ดร. สุธเมธ ยอดแก้ว ได้รับรางวัลการออกแบบยอดเยี่ยม (Design Excellence Award 2025) จากผลงานสื่อผสมต่อยอดแสงหลวง “The Fulfilled Royal Stupa”ในงาน DEmark Award 2025 ที่จัดขึ้นโดยกระทรวงพาณิชย์ ซึ่งเป็นรางวัลเพื่อเชิดชูผลงานการออกแบบที่มีความโดดเด่นและมีศักยภาพในการแข่งขันระดับสากล



- 4) วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดย ผศ.ดร.ภราดร สุริย์พงษ์ อาจารย์ประจำหลักสูตรการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล (Digital Technology Management) ได้รับรางวัลเหรียญทอง (Gold Prize) โดย จากการแข่งขันนวัตกรรมระดับนานาชาติในงาน The 2nd Guangdong-Hong Kong-Macao Greater Bay Area Postdoctoral Innovation and Entrepreneurship Competition จัดขึ้นระหว่างวันที่ 23-25 พฤศจิกายน 2567 ณ เมืองกวางโจว สาธารณรัฐประชาชนจีน โดยการแข่งขันนี้มีผู้สมัครจากทั่วโลกถึง 356 โครงการ ผลงานที่ได้รับรางวัลจากโครงการ “Research on intelligent health care treatment auxiliary algorithm based on efficient and reliable large model” ที่มุ่งเน้นการพัฒนาเทคโนโลยีด้านสุขภาพ (Health Technology) เพื่อการฟื้นฟูสุขภาพและดูแลผู้สูงอายุ
- 5) ทีมนักวิจัย CAMT ได้รับรางวัลงานวิจัยแห่งชาติระดับดีประจำปี 2568 ของสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ในผลงาน “การพัฒนาระบบต้นแบบสำหรับการตรวจนับสินค้าคงคลังโดยการบูรณาการอากาศยานไร้คนขับ เทคโนโลยีบาร์โค้ด การเรียนรู้เชิงลึก และเทคโนโลยีการประมวลผลภาพ” ซึ่งเป็น 1 ใน 5 ผลงานจากมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ที่ได้รับรางวัลผลงานวิจัยประจำปี 2568 และเป็น 1 ใน 53 รางวัลของผลงานวิจัยที่ได้รับรางวัลจากทั่วประเทศประจำปี 2568 จากผลงานที่ยื่นขอจำนวนทั้งสิ้น 235 ผลงาน (ทีมวิจัย ได้แก่ รองศาสตราจารย์ ดร.รัฐพล วุฒิการณ์ ประธานหลักสูตรการจัดการความรู้และนวัตกรรม ระดับปริญญาเอก รองศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร ภิรมย์พันธุ์ ประธานสาขาวิชาการจัดการสมัยใหม่และเทคโนโลยีสารสนเทศ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูตินันท์ สิงห์คำฟู อาจารย์ประจำสาขาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ (หลักสูตรนานาชาติ)

● การริเริ่มสร้างสรรค์การดำเนินงานของส่วนงาน

- 1) วิทยาลัยฯ กำหนดยุทธศาสตร์จัดตั้ง Experience Studio ซึ่งเป็นการสร้างห้อง Lab / Studio เพื่อเป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ โดยเน้นให้นักศึกษาได้ลงมือทำจริงและสัมผัสประสบการณ์การทำงาน ผ่านการมีส่วนร่วมใน Lab ต่าง ๆ เช่น Naplab, ICAT, Anim และ Digital Solution มีผลงานที่เกิดขึ้นจาก Lab ต่าง ๆ และได้งบประมาณสนับสนุนจากแหล่งทุนต่างๆ เช่น บพข. สอวช. กว่า 8 ล้านบาท และมีความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอกมข. และภายในมข. ในการทำงานจริงด้วย ซึ่งคู่ความร่วมมือที่สำคัญ อาทิเช่น บริษัทมูราตะ (ประเทศไทย) จำกัด ททท. ภูเก็ต สถาบันวิจัยพลังงานนครพิงค์ คณะแพทยมข. คณะนิติศาสตร์มข. คณะทันตแพทยมข. เป็นต้น

2) การจัดตั้งชมรม/โครงการที่ส่งเสริมด้านการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา

วิทยาลัยฯ ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาทักษะของนักศึกษาตามยุทธศาสตร์ **Learning playground** โดยส่งเสริมให้จัดตั้งชมรม Art toy และจัดโครงการฮอมทอย พื้นที่ของเล่น **HOMTOY Project** ส่งเสริมด้านการออกแบบสร้างสรรค์ของที่ระลึก ประเภศิลปปะของเล่น โครงการนี้ไม่เพียงแต่กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์แต่ยังเชื่อมโยงกับหลักสูตรที่เกี่ยวข้อง เช่น การออกแบบตัวละคร การออกแบบงานสองมิติ และงานสามมิติ เน้นเป็นพื้นที่การเรียนรู้เชิงปฏิบัติที่เกิดขึ้นนอกห้องเรียน เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ฝึกฝนทักษะ ผ่านการทำงานจริงและพัฒนาฝีมือของตนเองตามความถนัด นอกจากนี้ยังช่วยเตรียมความพร้อมก่อนเข้าสู่อุตสาหกรรม ด้วยการเรียนรู้เกี่ยวกับเครื่องมือ กระบวนการผลิต และแนวทางการตลาดในโลกธุรกิจ เพื่อสร้างรากฐานที่แข็งแกร่งให้กับนักออกแบบรุ่นใหม่ กิจกรรม "ฮอมทอย" เป็นที่สนใจของนักศึกษา เนื่องจากเป็นการผสมผสานศิลปะของเล่นเข้ากับวัฒนธรรม ประเพณี และวิถีชีวิตแบบล้านนา ผ่านการออกแบบที่สร้างสรรค์ โดยนำเรื่องเล่า ตำนาน และคำบอกกล่าวในท้องถิ่นมาถ่ายทอดในรูปแบบใหม่ ทำให้เข้าถึงง่ายและจับต้องได้ โครงการนี้เป็นส่วนหนึ่งของแนวคิด **Creative Lanna** ที่มุ่งเน้นการอนุรักษ์และต่อยอดเอกลักษณ์ล้านนาด้วยความคิดสร้างสรรค์ และสนับสนุนยุทธศาสตร์ด้านล้านนาสร้างสรรค์ของมข. อีกด้วย โดยปี 2567 ที่ผ่านมา ได้จัดโครงการ **HOMTOY 2024** ฮอมทอย พื้นที่ของเล่น หัวข้อ สืบสานเมืองกลิ่นอายความเป็นเหนือ มีกิจกรรมให้ความรู้ (TALK) ลงมือปฏิบัติ (WORKSHOP) นิทรรศการแสดงผลงาน (EXHIBITION) และการประกวดออกแบบศิลปปะของเล่นอาร์ตทอย (CONTEST) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมากกว่า 100 คน ร่วมโหวตผลงานมากกว่า 500 คน และเกิดการต่อยอดผลงานดังนี้

1. ผลงานรางวัลชนะเลิศ จากโครงการ HOMTOY2024 ผลงานสิ่งเหนือ เลือกลาบ ต่อยอดโครงการ สามารถขายได้จริง มากกว่า 10 ชิ้น



2. ผลงานที่ได้นำไปต่อยอดผลงานจากโครงการผลงานมีออกแบบต่อยอด โดยตัวศิลปินเอง ร่วมกับกลุ่มบริษัท HYLIFT GROUP ซึ่งมีการซื้อลิขสิทธิ์ไปใช้งานต่อกอีกด้วย



- 3) ศูนย์ E-sport ภาคเหนือ วิทยาลัยฯ ได้ร่วมกับบริษัทในกลุ่มอุตสาหกรรมเกมจัดกิจกรรมแข่งขัน E-sport ทั้งในระดับจังหวัดและระดับภูมิภาคอย่างต่อเนื่องโดยตลอด ทั้งนี้เพื่อสร้างความเข้าใจในมุมมองใหม่ที่มีต่อเกมผ่านกิจกรรมการแข่งขันให้กับเยาวชน โดยเน้นการแข่งขันเกมที่สร้างทักษะในการทำงานเป็นทีม ความมีไหวพริบ และการมีกฎระเบียบในการปฏิบัติตนเองในการแข่งขัน เพื่อปลูกฝังให้เยาวชนได้ทำกิจกรรมในเชิงสร้างสรรค์ต่อไป ซึ่งปัจจุบันได้ขยายวงกว้างเป็นชมรม E-sport

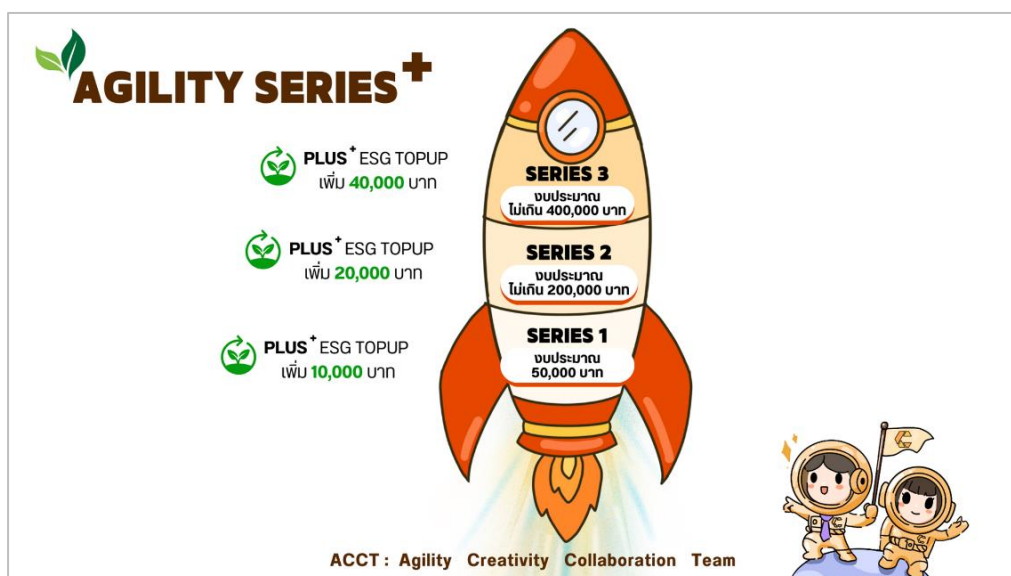
ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และได้เป็นผู้รับผิดชอบจัดแข่งขัน E-sport ให้กับกีฬาบุคลากรระดับมหาวิทยาลัยของประเทศไทยที่ มช.เป็นเจ้าภาพครั้งที่ผ่านมามากด้วย และในปี 2568 นี้ สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (Digital Economy Promotion Agency: DEPA) ให้ทุนสนับสนุนงบประมาณ 5 ล้านบาท ในการจัดสร้างศูนย์ E-sport ของภาคเหนือ โดยคาดว่าจะเสร็จสิ้นและใช้งานได้ภายในปี 2568 นี้

- การดำเนินงานที่เอื้อต่อการพัฒนามหาวิทยาลัยไปสู่การ Transformation

- 1) การขับเคลื่อนยุทธศาสตร์โดยใช้ CAMT Rocket Model : Agility Series + ESG

วิทยาลัยฯ ได้วางแผนดำเนินการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ โดยสร้าง CAMT Rocket Model เพื่อใช้ในการสื่อสารและผลักดันให้บรรลุเป้าหมายขององค์กร พร้อมให้ทุน/งบประมาณสนับสนุนการทำกิจกรรมยุทธศาสตร์แบบ Agility Series และปี 2568 ได้ให้ความสำคัญเรื่อง ESG เพิ่มเติม (เน้นเพิ่มเติมด้านสิ่งแวดล้อมเป็นหลัก) โดยหากโครงการมีการคำนึงหรือเกี่ยวกับด้านสิ่งแวดล้อมจะมีทุนสนับสนุนเพิ่มเติมให้เป็นแบบ Agility Series+ (ESG) โดยรายละเอียดการสนับสนุนโครงการดังนี้

การเปิดรับโครงการ Series ต้องเป็นโครงการที่มีลักษณะเป็นเรื่องเกี่ยวกับ Creative Digital และสอดคล้องกับ SO1 SO2 หรือ SO3 ต้องมีนักศึกษาเข้าร่วมอย่างน้อย 2 คนขึ้นไป และผู้รับผิดชอบโครงการเป็นอาจารย์หรือเจ้าหน้าที่อย่างน้อย 2 คนขึ้นไป (สนับสนุน CAMT Core values เรื่อง Team) โดยวิทยาลัยฯ สนับสนุนงบประมาณในการทำโครงการ Series และกำหนดผลลัพธ์ที่ต้องการตามประเภทของโครงการ รายละเอียดดังนี้



1. Series 1 ผลลัพธ์ที่คาดหวังได้แก่ ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมหรือผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และผลลัพธ์ความสำเร็จเทียบกับเป้าหมาย ซึ่งการตั้งจำนวนเป้าหมายขึ้นอยู่กับบริบทของแต่ละโครงการ

โดยวิทยาลัยฯ สนับสนุนงบประมาณไม่เกิน 50,000 บาท/โครงการ และสำหรับ Seires+ ESG (สิ่งแวดล้อม) สนับสนุนงบประมาณเพิ่มเติมให้ 10,000 บาท

2. Series 2 มีเงื่อนไขเพิ่มเติม คือ ต้องมีผลงาน/กิจกรรมที่เคยดำเนินการมาก่อนหน้าแล้ว เช่น ต้นแบบจาก LAB หรือ กิจกรรมฝึกอบรมหรือวิจัยที่ได้รับทุนภายใน/ภายนอก โดยผลลัพธ์ที่คาดหวังได้แก่ ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และผลลัพธ์ที่ได้จากโครงการ เช่น ชิ้นงานหรือต้นแบบ Product/Service สนับสนุนงบประมาณไม่เกิน 200,000 บาท/โครงการ และสำหรับ Seires+ ESG (สิ่งแวดล้อม) สนับสนุนงบประมาณเพิ่มเติมให้ 20,000 บาท

3. Series 3 มีเงื่อนไขเพิ่มเติม คือ ร่วมกับ Partner ภายนอก CAMT ให้แบบ Inkind หรือ Incash โดยผลลัพธ์ที่คาดหวังได้แก่ ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย และผลลัพธ์ที่ได้จากโครงการ เช่น ชิ้นงานหรือต้นแบบ Product/Service สนับสนุนงบประมาณไม่เกิน 400,000 บาท/โครงการ และสำหรับ Seires+ ESG (สิ่งแวดล้อม) สนับสนุนงบประมาณเพิ่มเติมให้ 40,000 บาท

ซึ่งในปี 2568 มีผู้สนใจเสนอโครงการ Series ทั้งสิ้น จำนวน 18 โครงการ Series 1 จำนวน 8 โครงการ, Series 2 จำนวน 7 โครงการ, Series 3 จำนวน 3 โครงการ

2) วิทยาลัยฯ จัดตั้งกลุ่มงาน CAMT Bridge เพื่อเป็นกลไกในการพัฒนาและบริหารจัดการหลักสูตรการเรียนรู้รูปแบบใหม่ๆ ร่วมกับวิทยาลัยการศึกษาตลอดชีวิต (LE) มช.

วิทยาลัยฯ ดำเนินการนโยบายด้านวิชาการ โดยพัฒนาหลักสูตร Non-degree ที่เป็น Micro Degree ในรูปแบบการเรียนรู้ Modular Learning, Micro Module และ Skill Credentials กลุ่มงานภายใน คือ CAMT Bridge ซึ่งอยู่ภายใต้โครงสร้างงานบริการการศึกษาและพัฒนานักศึกษา เป็นกลุ่มงานประสานงานทั้งคณาจารย์ภายในวิทยาลัยฯ และการประสานงานกับทางวิทยาลัยการศึกษาตลอดชีวิต (LE) ในการดำเนินการ โครงการ Non-degree ที่เป็น Micro Degree ให้เป็นไปตามหลักการและนโยบายของวิทยาลัยฯ และสอดคล้องกับนโยบายของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โครงการที่ได้ดำเนินการแล้ว และกำลังดำเนินการทุกกระบวนวิชาได้บรรจุไว้ในที่ระบบของวิทยาลัยการศึกษาตลอดชีวิต (LE)

จำนวนกระบวนวิชาทั้งหมด 10 กระบวนวิชา โดยแบ่งตามประเภท มีดังนี้

ประเภท Modular Learning จำนวน 4 กระบวนวิชา ได้แก่

1. 951100 Modern Life and Animation
2. 955113 Generative Artificial Intelligence for Business Management
3. 955114 Generative Artificial Intelligence for Arts and Design
4. 955115 Generative Artificial Intelligence for Digital Innovation

หมายเหตุ โดยกระบวนวิชาเหล่านี้บรรจุเป็นวิชาเรียนรู้ทั่วไป และทางสำนักพัฒนาคุณภาพการศึกษา มช. ใช้ชื่อกลุ่มวิชาเหล่านี้ คือ Clix

ประเภท Non-Degree ร่วมกับโครงการบัณฑิตพันธุ์ใหม่ ดังนี้

หลักสูตรระยะสั้น

1. Smart Craft เทียบกับกระบวนวิชา 959701 การเปลี่ยนแปลงเป็นดิจิทัล
2. Smart City เทียบกับกระบวนวิชา 959701 การเปลี่ยนแปลงเป็นดิจิทัล

Skill Credential ภายใต้หลักสูตรแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์

1. Project management of creative digital media เทียบกับกระบวนวิชา 951312 การผลิตคอมพิวเตอร์แอนิเมชัน
2. Tracking and matchmove in visual effects artist เทียบกับกระบวนวิชา 957213 การสร้างผสม 1 และ 957335

3. 2D Content creator เทียบกับกระบวนวิชา 951106

การเขียนบทภาพยนตร์และการเล่าเรื่องในสื่อดิจิทัล และ 951348 การออกแบบคอมมิค

Micro Module ร่วมกับภาคอุตสาหกรรม

หลักสูตร UX and UI ร่วมกับ บริษัท TCC Technology บริษัท ที.ซี.ซี เทคโนโลยี จำกัด (ทีซีซีเทค) เทียบกับกระบวนวิชา 960102 การออกแบบส่วนต่อประสานและประสบการณ์โดยมีผู้ใช้เป็นศูนย์กลางสำหรับอุตสาหกรรมดิจิทัล

Micro Degree กับมหาวิทยาลัยในต่างประเทศ

Global Game Micro Degree ร่วมกับ คณะ Virtual Convergence College, Chung Ang University ประเทศเกาหลี ประกอบด้วย 3 Levels ได้แก่ Fundamental, intermediate, and advanced levels ดำเนินการออกแบบและพัฒนาเรียบเรียง ในระดับ Fundamental level 3 กระบวนวิชา คือ 1) Game design เทียบกับกระบวนวิชาของหลักสูตรดิจิทัลเกม คือ 958102 ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับดิจิทัลเกม 2) Game technologies อยู่ระหว่างการเทียบกับกระบวนวิชาของหลักสูตรดิจิทัลเกม และ 3) Storytelling and idea expression อยู่ระหว่างการเทียบกับกระบวนวิชาของหลักสูตรดิจิทัลเกมและหลักสูตรแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์

3) CAMT Reform (การ Re-structure และ Re-scope การทำงานของบุคลากรสายสนับสนุน)

เพื่อให้การขับเคลื่อนวิสัยทัศน์ พันธกิจ นโยบายการบริหาร รวมถึงการดำเนินงานตามยุทธศาสตร์ของวิทยาลัยฯ เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและสามารถบรรลุเป้าหมายที่กำหนดไว้ จึงได้มอบหมายให้เลขาธิการวิทยาลัยฯ หัวหน้างานในสังกัด และหน่วยบริหารงานบุคคล ร่วมกันดำเนินการทบทวนและปรับปรุงโครงสร้างการบริหารงานภายในสำนักงานวิทยาลัยฯ (Reform) ให้มี

ความเหมาะสมและสอดคล้องกับบริบทและสภาพการณ์ในปัจจุบัน รวมถึงการวิเคราะห์ภาระงานของบุคลากรในสังกัดสำนักงานวิทยาลัยฯ อย่างรอบด้าน โดยการดำเนินการดังกล่าวได้เปิดโอกาสให้บุคลากรสายสนับสนุนทุกระดับมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็น ทั้งในด้านการปรับโครงสร้างของหน่วยงานย่อยภายในองค์กร ตลอดจนการปรับภาระงานในระดับหน่วยงานและระดับบุคคล ผ่านกระบวนการจัดสรรงานใหม่ โดยการเกลี่ยภาระงานจากบุคลากรที่มีภาระงานเกิน (Overload) ไปยังบุคลากรที่มีภาระงานน้อยกว่า (Underload) ในตำแหน่งเดียวกันหรือใกล้เคียงกัน รวมถึงระหว่างการปฏิบัติงานข้ามสายงานหรือข้ามหน่วยงาน นอกจากนี้ ยังมีการปรับเปลี่ยนกระบวนการทำงานใหม่ เช่น การนำเทคโนโลยีหรือนวัตกรรมมาทดแทนกระบวนการเดิม การพัฒนาระบบเพื่อช่วยลดระยะเวลาในการทำงาน ลดขั้นตอนที่ไม่จำเป็น ตลอดจนยกเลิกภาระงานที่ซ้ำซ้อนหรือไม่สอดคล้องกับบริบทของงานที่เปลี่ยนแปลงไป ซึ่งการดำเนินการดังกล่าวสะท้อนให้เห็นภาพรวมขององค์กรได้ชัดเจนขึ้น ซึ่งคาดหวังว่าเมื่อมีการจัดสรรและเกลี่ยภาระงานอย่างเหมาะสมแล้ว บุคลากรสายสนับสนุนจะสามารถบริหารจัดการเวลาได้อย่างมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น สามารถบริหารจัดการเวลาเพื่อไปพัฒนาตนเองตามสมรรถนะและความเชี่ยวชาญเฉพาะตำแหน่งของตนเองเพื่อให้ความร่วมมือในการปรับตัวทั้งด้านความรู้และทักษะให้ทันต่อสภาพการณ์ที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว รวมทั้งสามารถปฏิบัติงานสนับสนุนการขับเคลื่อนยุทธศาสตร์ของวิทยาลัยฯ และมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ได้อย่างเต็มศักยภาพได้ ซึ่งปัจจุบันการ Reform ได้ดำเนินการระยะแรกในการปรับโครงสร้างเบื้องต้นเรียบร้อยแล้ว อยู่ระหว่างดำเนินการต่อเนื่องในระยะสองที่จะเน้นการปรับการไหลของงานในบางจุดที่มีความทับซ้อนและไม่ชัดเจนของงาน คาดว่าในปี 2569 จะสามารถดำเนินการได้ตามที่คาดหวังและจะมีการติดตามและประเมินผลการ Reform ด้วย

- **การนำโจทย์ที่เป็นปัญหาของภาคอุตสาหกรรม ชุมชน และท้องถิ่นไปศึกษาเพื่อปรับปรุงและนำกลับมาให้บริการวิชาการองค์ความรู้ให้กับชุมชนและสังคม**

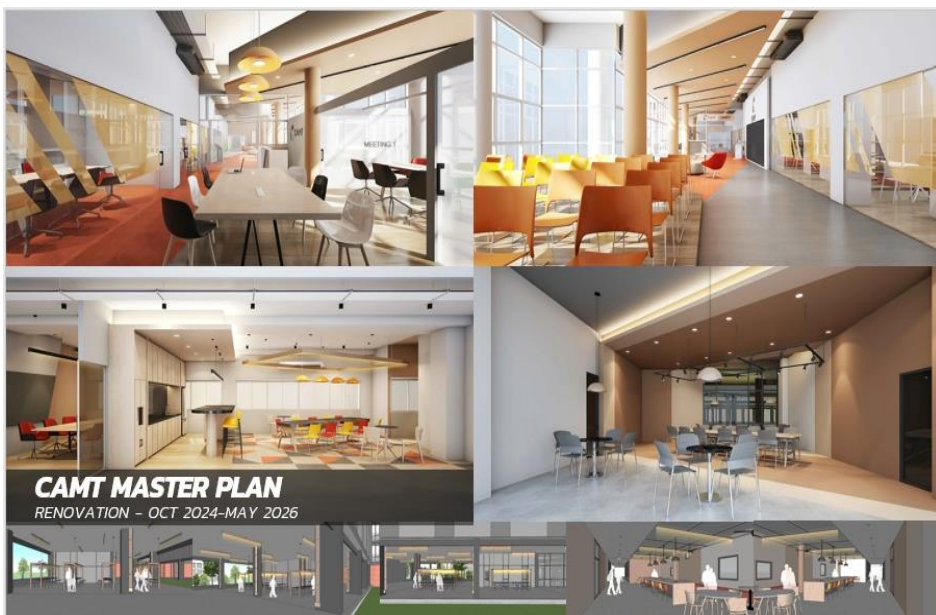
วิทยาลัยฯ มีโครงการบริการวิชาการที่เป็นการนำนักวิจัยและนักศึกษาทำงานร่วมกันกับหน่วยพัฒนาสังคมและชุมชน อาทิเช่น โครงการที่วิทยาลัยฯ ทำร่วมกับธนาคารออมสินภาค 8 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมนักศึกษาให้น้ององค์ความรู้ทางวิชาการมาประยุกต์ใช้กับสถานการณ์จริงในชุมชนและช่วยยกระดับศักยภาพของผู้ประกอบการท้องถิ่น โดยโครงการได้ดำเนินกิจกรรมอย่างเป็นขั้นตอน โดยเริ่มจากการนำนักศึกษาลงพื้นที่จริงในชุมชนเป้าหมายเพื่อทำความเข้าใจบริบท สภาพปัญหา และความต้องการของผู้ประกอบการอย่างถ่องแท้ หลังจากนั้นนักศึกษาได้ร่วมกับผู้ประกอบการในการวางแผนและลงมือปฏิบัติ เพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหและพัฒนาธุรกิจร่วมกัน เช่น การออกแบบบรรจุภัณฑ์ใหม่ การจัดทำแผนการตลาดออนไลน์ หรือการปรับปรุงกระบวนการผลิตให้มีประสิทธิภาพ ซึ่งผลที่ได้รับเป็นที่น่าพอใจอย่างยิ่งสำหรับทุก

ฝ่าย โดยเฉพาะนักศึกษาสามารถได้รับประสบการณ์ตรงที่ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะที่สำคัญนอกเหนือจากตำราเรียน ทั้งด้านการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ขณะเดียวกันผู้ประกอบการชุมชนก็ได้รับความรู้และคำแนะนำที่เป็นประโยชน์เพื่อสามารถนำไปพัฒนาธุรกิจของตนเองได้ วิทยาลัยฯ คาดหวังว่าความสำเร็จของโครงการนี้จะแสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างสถาบันการศึกษา ภาคธุรกิจและชุมชน ซึ่งนับเป็นรากฐานสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจฐานราก และสร้างการพัฒนาที่ยั่งยืน โดยในปี 2569 นี้วิทยาลัยฯ มีแผนจะผลักดันโครงการในรูปแบบดังกล่าวนี้ให้เป็นระบบมากขึ้น โดยกำหนดไว้ในแผนยุทธศาสตร์ที่จะสร้าง Community services Hub ที่เป็นกลไกในการอำนวยความสะดวกและสนับสนุนให้ อาจารย์ นักวิจัย และนักศึกษาที่จะทำกิจกรรมร่วมกับกับสังคมชุมชนสามารถดำเนินงานได้อย่างคล่องตัวขึ้น

● ข้อมูลด้านอื่น ๆ ที่ได้จากการดำเนินการในช่วงการบริหารงานรอบ 1 ปี 6 เดือน ที่ผ่านมา

การ Renovate ตึก (Master plan Project)

วิทยาลัยฯ ได้จัดสรรงบประมาณและดำเนินโครงการปรับปรุงอาคาร วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี เพื่อสนองตอบการดำเนินงาน และการจัดการเรียนการสอน และเพื่อเป็นการสร้างบรรยากาศในการทำงานแนวสร้างสรรค์ เพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และเพิ่มพื้นที่ในการคิดและทำงานด้าน Creative Digital และเป็นการสนับสนุนการทำงานด้านยุทธศาสตร์ของวิทยาลัยฯ ด้วยงบประมาณจำนวน 23,370,000 บาท (ยี่สิบสามล้านสามแสนเจ็ดหมื่นบาทถ้วน) ระยะเวลาก่อสร้าง 244 วัน เริ่มทำงานวันที่ 18 มกราคม 2568 ถึงวันที่ 18 กันยายน 2568 โดย บริษัท สากลแอร์โฮเทคเซ็นเตอร์ จำกัด ปฏิบัติหน้าที่เป็นผู้รับจ้างก่อสร้าง ตามสัญญาจ้างก่อสร้างเลขที่ 008/2568 สัญญาลงวันที่ 17 มกราคม 2568 มีการแบ่งงานออกเป็น 8 งวด การปรับปรุงในครั้งนี้ มีการปรับปรุงหลัก 3 หมวดงาน ได้แก่ หมวดงานปรับปรุง หมวดงานระบบไฟฟ้า และสื่อสาร และหมวดงานครุภัณฑ์



ส่วนที่ 4 ผลการดำเนินงานตามข้อเสนอแนะของสภามหาวิทยาลัยที่ได้ให้ไว้ในช่วงการเสนอแผนการบริหารงานของหัวหน้าส่วนงาน

วิทยาลัยฯ ได้นำข้อเสนอแนะของสภามหาวิทยาลัย มาเป็นแนวทางการดำเนินงานของวิทยาลัยฯ ซึ่งมีผลการดำเนินงานหลักที่สำคัญๆ ในช่วง 1 ปี 6 เดือนที่ผ่านมาแสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะของสภามหาวิทยาลัย	ผลการดำเนินงาน
1.ขอให้วิทยาลัยฯ เสริมเรื่องปัญญาประดิษฐ์ (Artificial Intelligence : AI) เข้าไปในแผนยุทธศาสตร์ของวิทยาลัยฯ ด้วย เนื่องจากเรื่องนี้เป็นเป้าหมายที่สำคัญของประเทศ ที่จะต้องแข่งขันกับประเทศอื่น ๆ ทั่วโลกด้วย โดยประเทศไทยมีเป้าหมายที่ต้องการให้นักศึกษาและประชาชนมีความรู้พื้นฐานเรื่องปัญญาประดิษฐ์อย่างน้อย ๑ แสนคนต่อปี และในปัจจุบันมีหลักสูตรออนไลน์เกิดขึ้นจำนวนมาก วิทยาลัยฯอาจจะสามารถดำเนินการส่งเสริมให้เกิดหลักสูตรที่จะสนับสนุนให้นักศึกษาและประชาชนมีความรู้ทางด้านนี้ต่อไปได้	วิทยาลัยฯ มีการดำเนินงานตามข้อคิดเห็นเสนอแนะดังนี้ วิทยาลัยฯ ได้ปรับเสริมเรื่องปัญญาประดิษฐ์ เข้าไปในแผนยุทธศาสตร์ ดังนี้ 1.ยุทธศาสตร์ด้านการเรียนการสอน วิทยาลัยฯ ได้พัฒนาเนื้อหาด้าน AI เพื่อให้ความรู้และ ผู้เรียนทั่วไป โดยวิทยาลัยฯ ได้ออกแบบวิชาที่เปิดเป็น Micro module ในระบบสำนักทะเบียน ปีการศึกษา 1/2568 ทั้งนี้เพื่อรองรับการเรียนของนศ.ทุกคนในมช. ที่สนใจเรียนเกี่ยวกับ AI และเตรียมเพื่อการรองรับผู้เรียนทั่วไปจากภายนอกในอนาคตด้วย จึงได้ออกแบบการเรียนเนื้อหาด้าน AI เหล่านี้เป็นแบบ Micro module โดยมีวิชาที่เกี่ยวกับ AI 3 วิชา ดังนี้ 1) วิชาปัญญาประดิษฐ์แบบรู้สร้างสำหรับงานศิลปะและการออกแบบ (Generative Artificial Intelligence for Arts and Design) เป็นวิชาในสาขาวิชาชีพ Animation

ข้อเสนอแนะของสภามหาวิทยาลัย	ผลการดำเนินงาน
	2) วิชาปัญญาประดิษฐ์แบบบูรณาการสำหรับการจัดการธุรกิจ (Generative Artificial Intelligence for Business Management) เป็นวิชาในสาขาวิชาชีพด้านการจัดการสมัยใหม่และเทคโนโลยีสารสนเทศ 3) วิชาปัญญาประดิษฐ์แบบบูรณาการสำหรับนวัตกรรมดิจิทัล (Generative Artificial Intelligence for Digital Innovation) เป็นวิชาในสาขาวิชาชีพด้านบูรณาการอุตสาหกรรมดิจิทัล 2.ยุทธศาสตร์ด้านการบริหารและพัฒนาองค์กร วิทยาลัยฯ ได้พัฒนาทักษะ AI ให้กับบุคลากรและเตรียมปัจจัยพื้นฐานด้าน AI ที่ต้องใช้ในการปฏิบัติงาน รายละเอียดดังนี้ 2.1) วิทยาลัยฯ ได้สนับสนุนบุคลากรสายวิชาการ/อาจารย์ให้มีความรู้และทักษะในการใช้งาน AI เช่น การใช้ Mathew AI ที่เป็นระบบ AI กลางของมช. เพื่อนำมาปรับใช้ในการเรียนการสอนโดยมีการให้ความรู้และนำไปปรับใช้ในช่วงเดือนพฤษภาคม 2568 ความรู้ในการใช้งาน n8n (แพลตฟอร์มและเครื่องมืออัตโนมัติเวิร์กโฟลว์ AI) ในช่วงเดือนกรกฎาคม 2568 ที่ผ่านมานอกจากนี้ยังได้จัดสรรงบประมาณให้อาจารย์แต่ละท่านที่ต้องการไปเพิ่มเติมองค์ความรู้แบบส่วนบุคคลตามความเชี่ยวชาญของตนเองในด้านนี้อีกด้วย 2.2) วิทยาลัยฯ ได้มีการส่งเสริมบุคลากรในสายปฏิบัติการนำ AI มาปรับใช้ในการปฏิบัติงานด้วย เช่น โครงการยุทธศาสตร์ (Lean) ในปี 67-68 ที่ผ่านมามีได้นำ AI มาช่วยในการตอบคำถามเกี่ยวกับการเบิกจ่ายงบประมาณและการจัดซื้อจัดจ้างที่เป็นคำถามเดิม ๆ ซ้ำ ๆ จากบุคลากรภายในวิทยาลัย ทำให้เกิด Chat Board ชื่อ “Fin Dee” ซึ่งจะรวบรวมข้อมูลคำถามและคำตอบต่าง ๆ รวมถึงประสบการณ์ของหน่วยการเงินและพัสดุ ทำให้บุคลากรสามารถพูดคุย ถาม-ตอบ ผ่าน Fin Dee ได้ตลอดเวลา แต่เนื่องจากไม่ได้มีการอ้างอิงข้อมูลจากกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องทำให้ขาดความน่าเชื่อถือของข้อมูล ปัจจุบันได้พัฒนามาเป็น

ข้อเสนอแนะของสภามหาวิทยาลัย	ผลการดำเนินงาน
	ระบบ Finddy ค้นหาองค์ความรู้อัจฉริยะในองค์กร ใช้ AI เข้ามาช่วยในการค้นหาและให้คำตอบแก่ผู้ถาม โดยอ้างอิงถึงกฎระเบียบที่เกี่ยวข้องทางการเงินและพัสดุ ที่ถูกนำเข้าสู่ระบบ (Input) เพื่อให้ข้อมูลมีความน่าเชื่อถือ ถูกต้อง และแม่นยำ ทำให้ผู้สนทนาได้รับข้อมูลที่สามารถนำไปใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพและถูกต้องตามกฎหมาย ระเบียบของทางราชการ เป็นต้น 2.3) วิทยาลัยฯ ได้จัดหา AI Licenses เพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอนและการปฏิบัติงานของวิทยาลัยฯ โดยในช่วงปี 2567-68 ที่ผ่านมามีการจัดหา AI มาใช้งานดังนี้ คือ Chat GPT 69 Licenses, Gemini 3 Licenses, Claude 1 License, Deep Motion 1 License และ Mid journey 1 License และขณะนี้ อยู่ระหว่างการดำเนินการจัดหา Google AI for Workspace Education จำนวน 200 licenses เพื่อนำมาใช้งานเพิ่มเติมในวิทยาลัยฯ ด้วย
2. เนื่องจากการสัมมนาระดมความคิดเห็น ระหว่างกรรมการสภามหาวิทยาลัยและผู้บริหารมหาวิทยาลัย ประจำปี ๒๕๖๖ ที่ได้มีนโยบายร่วมกันว่า มหาวิทยาลัยเชียงใหม่จะเป็น AI University โดยวิทยาลัยอาจจะถอดรหัสและให้คำนิยามว่า AI University ของวิทยาลัยนั้นจะมีรูปแบบหรือมีลักษณะเป็นอย่างไร ทั้งนี้ อาจจะรวมไปถึงทุกคณะในมหาวิทยาลัยก็ควรที่จะต้องกำหนดคำนิยามในแง่มุมของความเป็นคณะวิชานั้น ๆ ออกมาด้วยเช่นกัน และขอให้ข้อเสนอแนะดังนี้ 2.1 การจัดนิทรรศการ “ต่อยอดแสงหลวง” ที่วัดเจดีย์หลวงเป็นการแสดงที่สวยงามมาก จึงขอให้ข้อเสนอแนะคนบติว่า จะมีความเป็นไปได้หรือไม่ที่วิทยาลัยจะสร้างความร่วมมือกับสำนักงานจังหวัดเชียงใหม่ การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย และภาคเอกชน ให้มีการจัดการแสดงดังกล่าวขึ้นเป็นประจำ โดยอาจจัดสัปดาห์ละ ๑ วัน เป็นต้น ซึ่งการ	วิทยาลัยฯ มีการดำเนินงานตามข้อเสนอแนะดังนี้ 1.การสนับสนุนนโยบาย AI University ของมหาวิทยาลัย เบื้องต้นทางวิทยาลัยฯ ได้ตอบสนองนโยบายของมหาวิทยาลัย โดยพัฒนารายวิชาด้าน AI ในหมวด GE ที่ให้นักศึกษาทั้ง มข. ได้เรียนจำนวน 3 วิชา ดังได้กล่าวไว้แล้วในประเด็นก่อนหน้านี้ในข้อที่ 1 ทั้งนี้ยังร่วมเป็นส่วนหนึ่งกับหน่วยงานกลางคือ ITSC และคณะที่เกี่ยวข้องเพื่อหารือทิศทางโดยภาพรวมด้าน AI University ของมข. ในระยะต่อไปอีกด้วย 2. นิทรรศการ “ต่อยอดแสงหลวง” ทางวิทยาลัยฯ ได้พัฒนาและดำเนินการขยายไปยังพื้นที่ต่างๆ โดยได้ร่วมมือกับหน่วยงานภายนอกที่เกี่ยวข้องและให้ความสนใจ เพื่อให้เกิดประโยชน์และสร้างคุณค่าให้กับพื้นที่ต่างๆ มากขึ้น ทั้งนี้งานในลักษณะนี้ได้ขยายไปพื้นที่ในจังหวัดเชียงใหม่เอง คือ พื้นที่วัดเจดีย์เหลี่ยม เวียงกุมกาม อ.สารภี จ.เชียงใหม่ นอกจากนี้ยังขยายพื้นที่ไปยังหลายจังหวัดอื่นๆ ในภาคเหนืออีกด้วย ได้แก่ อุทยานประวัติศาสตร์ศรีเทพ อ.ศรีเทพ จ.เพชรบูรณ์ ,

ข้อเสนอแนะของสภามหาวิทยาลัย	ผลการดำเนินงาน
แสดงดังกล่าวนี้จะเป็นการแสดงที่สร้างความประทับใจและสร้างความทรงจำที่ดีให้นักท่องเที่ยว โดยเฉพาะนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ ทั้งนี้ หากมีการจัดการแสดงแล้ว มีจำนวนผู้เข้าชมมากบ้าง น้อยบ้าง ก็ไม่เป็นไร เพราะหากมีการจัดการแสดงอยู่สัปดาห์ละ ๑ วัน ค่าใช้จ่ายในการจัดงานแต่ละเดือนจะเป็นค่าใช้จ่ายประจำอยู่แล้ว ซึ่งจะส่งผลให้การท่องเที่ยวได้โอกาสในการประชาสัมพันธ์การแสดงนี้ให้แก่ผู้ที่สนใจ และหากผู้ใดสนใจก็สามารถเข้ามาเยี่ยมชมการแสดงนี้ได้ตามเวลาที่กำหนดไว้ รวมทั้งยังสามารถเทียบลำดับของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับประวัติศาสตร์ได้ด้วยว่าเมื่อ ๗๐๐ ปีที่ผ่านมา มีเหตุการณ์ใดที่ตรงกับประวัติศาสตร์ในต่างประเทศบ้าง โดยอาจจะนำมาจัดทำเป็นวิดีโอที่ถ่ายทอดเรื่องราวในประวัติศาสตร์ ให้นักท่องเที่ยวได้มีโอกาสศึกษาข้อมูลก่อนเดินทางมาชมการแสดงก็ได้ ซึ่งหากดำเนินการลักษณะนี้ได้ จะกลายเป็น New Tourism Products ที่น่าสนใจขึ้นมา 2.2 จะทำอย่างไรให้ Digital Innovation ที่ได้สร้างขึ้นนั้นมีการดำเนินงานลงไปสู่ชุมชน สร้างประโยชน์ให้แก่ชุมชน รวมทั้งวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม ทั้งในด้านนวัตกรรมและ ด้านสื่อและศิลปะด้วย	วัดศรีชุม จ.สุโขทัย , พระราชวังจันทน์ วิหารทอง จ.พิษณุโลก , พาสาน จ.นครสวรรค์ , และ วัดเชียงราย และพิพิธภัณฑ์ธนาคาร จ.ลำปาง โดยปัจจุบันการดำเนินงานนิทรรศการดังกล่าวนี้ได้ทำการจดทะเบียนเป็นบริษัทชื่อว่า “ปรากฏกาล” ภายใต้ อ่างแก้ว โฮลดิ้ง จำกัด ของ มข. โดยถือหุ้นร่วมกับคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์เป็นที่เรียบร้อยแล้ว เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปด้วยความคล่องตัวและยั่งยืนมากขึ้น 3. วิทยาลัยฯ ได้มีแนวทางการนำองค์ความรู้และ Digital Innovation ที่ได้สร้างขึ้นนั้น ดำเนินงานลงไปสู่ชุมชน สร้างประโยชน์ให้แก่ชุมชน โดยดำเนินการตามยุทธศาสตร์ด้านนวัตกรรมเพื่อสังคมและชุมชนของวิทยาลัยฯ เช่นการจัดอบรมพัฒนาบุคลากรด้านการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวและการค้าเชิงดิจิทัลด้วยเทคโนโลยี Generative AI ในพื้นที่เชิงใหม่ และลำพูน เพื่อส่งเสริมให้ผู้ประกอบการในชุมชนในพื้นที่ยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัยเชิงใหม่ได้พัฒนาธุรกิจ สินค้า และการบริการจากทักษะด้านดิจิทัลที่เพิ่มขึ้นด้วย AI ผ่านโครงการที่จัดอบรมขึ้น นอกจากนี้ยังได้ส่งเสริมให้นักวิจัยทำงานร่วมกับชุมชนอย่างต่อเนื่องผ่านการได้รับทุนทั้งภายในและภายนอกมหาวิทยาลัย เช่น NIA , วช. , สกสว. และ บพข. บพข. เป็นต้น
3. การส่งเสริมให้วิทยาลัยซึ่งเป็นส่วนงานที่มีขนาดเล็ก ให้สามารถผ่านการประเมินคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศ ที่ระดับ 300 คะแนนได้ เป็นการสร้างความสำเร็จให้แก่วิทยาลัยฯ และมหาวิทยาลัย โดยเฉพาะแผนฯ ของวิทยาลัยฯ เป็นแผนที่ดีมีความคมชัด ทั้งนี้ มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมให้แก่วิทยาลัย 2 ข้อ ดังนี้	วิทยาลัยฯ มีการดำเนินงานตามข้อเสนอแนะดังนี้ 1. วิทยาลัยฯ มีการสร้างพื้นที่สำหรับการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ โดยเน้นให้นักศึกษาได้ลงมือทำจริงและสัมผัสประสบการณ์การทำงาน ผ่านการมีส่วนร่วมใน Lab ต่าง ๆ เช่น Naplab, ICAT, Anim และ Digital Solution ผลลัพธ์จากการเข้าร่วมกิจกรรมดังกล่าวทำให้นักศึกษาได้พัฒนาทักษะสำคัญหลากหลายด้าน ทั้ง ทักษะเชิงสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม และการสื่อสาร ซึ่งมีผลงานที่เกิดขึ้นจาก Club ต่าง

ข้อเสนอแนะของสภามหาวิทยาลัย	ผลการดำเนินงาน
3.1 จากแผนฯ ของวิทยาลัย SO1 : Excellent Learning Ecosystem (Learning Playground) และ SO2 : Creative Digital Research & Innovation (Research and Industry & Community Services) แสดงให้เห็นถึงการวางรากฐานที่สำคัญให้แก่มหาวิทยาลัยได้เป็นอย่างดี แต่ในยุคใหม่นี้มีการเปลี่ยนแปลงด้าน Digital เป็นอย่างมาก ตัวอย่างเช่น การดำเนินงานของศูนย์ศรีพัฒน์ที่ได้มีการนำ Digital Platform ขนาดใหญ่ ที่มีหลากหลายโมดูลมารวมอยู่ด้วยกัน โดย Platform นี้เป็นการบูรณาการร่วมกับคณะวิทยาศาสตร์ ซึ่งวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี เป็นส่วนงานที่มีองค์ความรู้ทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัลอันดับต้นๆ ของมหาวิทยาลัย หากนักศึกษาได้มีโอกาสลงมือปฏิบัติชิ้นงานจริงขึ้นมาจะตอบโจทย์ SO1 และ SO2 ให้แก่วิทยาลัยฯเป็นอย่างมาก และเมื่อนักศึกษาของวิทยาลัยฯสำเร็จการศึกษาไปแล้ว จะเป็นบัณฑิตที่เป็นต้องการของตลาดแรงงานทางด้านนี้เป็นอย่างมาก 3.2 มีข้อสังเกตจาก การทำงานร่วมกับบริษัท อ่างแก้ว โฮลดิ้ง จำกัด ที่มีบริษัทลูกของวิทยาลัยฯ เข้ามาร่วมทำงานนั้น และจากข้อจำกัดที่วิทยาลัยเป็นส่วนงานที่มีขนาดเล็ก จึงมีข้อจำกัดเชิงเทคนิคในการบริหารจัดการ หากจะพัฒนาวิทยาลัยอย่างก้าวกระโดดนั้น อาจจะต้องวิเคราะห์ว่ามีประเด็นใดบ้างที่ต้องการความช่วยเหลือจากผู้บริหารมหาวิทยาลัย เพื่อให้การบริหารจัดการภายในวิทยาลัยเกิดการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดและเกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น	ๆ จำนวน 15 ผลงาน งบประมาณกว่า 8 ล้านบาท โดยมีความร่วมมือกับหน่วยงานที่สำคัญ ได้แก่ บริษัท มูระตะ(ประเทศไทย) จำกัด คณะแพทย มช. คณะนิติศาสตร์ มช. คณะทันตแพทย์ มช. สถาบันพหุศาสตร์ สถาบันวิจัยพลังงานนครพิงค์ และ ททท. ภูเก็ต ทั้งนี้ วิทยาลัยฯ มีแผนในการพัฒนาให้เป็นระบบการเรียนรู้และการฝึกประสบการณ์สำหรับนักศึกษาสหกิจศึกษา (Work-Integrated Learning: WIL) โดยมุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้จากการทำงานจริง ควบคู่ไปกับการศึกษาเชิงวิชาการ พร้อมทั้งมีการต่อยอดผลงานที่เกิดขึ้นให้สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้จริง สร้างมูลค่าเพิ่ม และพัฒนาไปสู่การสร้างรายได้ที่ยั่งยืน 2. การทำงานภายใต้บริษัท อ่างแก้ว โฮลดิ้ง จำกัด ของ มช. ปัจจุบัน วิทยาลัยฯ ได้ดำเนินการเปิดบริษัทลูกขึ้นใหม่คือ บริษัทปรากฏกาล จำกัด ร่วมกับคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ทั้งนี้การจัดตั้งและดำเนินการได้รับการสนับสนุนจากผู้บริหารในยุคปัจจุบันของ มช. เป็นอย่างดี โดยรูปแบบในการดำเนินการก็มีการปรับให้มีความเหมาะสมกับสถานการณ์ปัจจุบันมากขึ้น โดยวิทยาลัยฯ ได้ให้การสนับสนุนการดำเนินงานด้านนี้อย่างต่อเนื่องและมีการติดตามผลการดำเนินงานเป็นระยะ เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างสะดวกและคล่องตัวแก่ผู้ปฏิบัติงานที่เกี่ยวข้อง
4. ด้านพันธกิจของวิทยาลัยฯ ในการสร้างกำลังคนทางด้านดิจิทัล และการบูรณาการ	วิทยาลัยฯ มีการดำเนินงานตามข้อเสนอแนะดังนี้

ข้อเสนอแนะของสภามหาวิทยาลัย	ผลการดำเนินงาน
ข้ามศาสตร์สองด้านนี้คือ เอกลักษณ์ของวิทยาลัยฯ การบูรณาการข้ามศาสตร์นั้นเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างนวัตกรรมใหม่ทางด้านดิจิทัลขึ้นมา วิทยาลัยฯ จึงต้องให้ความสำคัญในเรื่องนี้เป็นอย่างมาก และจากการที่วิทยาลัยฯ มีห้องปฏิบัติการมากถึง 15 ห้อง และมีอุปกรณ์อีกจำนวนมาก การพัฒนาทางด้านดิจิทัลที่ก้าวกระโดดนั้น ต้องคำนึงถึงการบำรุงรักษาอุปกรณ์เหล่านั้นให้มีความพร้อมในการใช้งานอยู่ตลอด หรือการสร้างความร่วมมือกับสำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศในอนาคต เรื่องการใช้เครือข่ายร่วมกัน สิ่งเหล่านี้เป็นเรื่องทางด้านฮาร์ดแวร์ที่วิทยาลัยฯ ควรให้ความสำคัญ	1. วิทยาลัยฯ ให้ความสำคัญในการพัฒนากำลังคนแบบบูรณาการข้ามศาสตร์ โดยได้ร่วมมือกับคณะอื่นๆ ในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ในการเปิดหลักสูตรและทำการเรียนการสอนร่วมกันซึ่งในช่วง 1 ปี 6 เดือนที่ผ่านมา วิทยาลัยฯ ยังคงดำเนินการร่วมกับคณะต่างๆ ทั้งที่เปิดหลักสูตรใหม่และดำเนินการต่อเนื่องมาจากช่วงวาระการบริหารก่อนหน้า ดังนี้ 1) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาผู้ประกอบการด้านเกษตรอัจฉริยะและอาหาร (Smart Agriculture and Food Entrepreneur, SAFE) ร่วมกับคณะเกษตรศาสตร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์ คณะอุตสาหกรรมเกษตร และคณะบริหารธุรกิจ (เปิดหลักสูตรใหม่และเริ่มรับศ.ในปีการศึกษา 2568 นี้) 2) หลักสูตรการสอนภาษาจีนร่วมสมัย ร่วมกับวิทยาลัยพหุวิทยาการ คณะศึกษาศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ สถาบันขงจื้อ มช. และ มหาวิทยาลัยยูนนานนอมอล ประเทศจีน (ดำเนินการต่อเนื่องจากวาระการบริหารก่อนหน้า) 3) หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิตวิทยาการข้อมูล (Data Science) ร่วมกับคณะวิทยาศาสตร์ และคณะวิศวกรรมศาสตร์ (ดำเนินการต่อเนื่องจากวาระการบริหารก่อนหน้า) 4) หลักสูตรร่วม Consortium Digital Communication of Integrated Science ร่วมกับคณะการสื่อสารมวลชน และ วิทยาลัยพหุวิทยาการ (ดำเนินการต่อเนื่องจากวาระการบริหารก่อนหน้า) 5) หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิตสาขาดิจิทัลฟิล์ม (DF) ร่วมกับคณะการสื่อสารมวลชน (ดำเนินการต่อเนื่องจากวาระการบริหารก่อนหน้า) 2. วิทยาลัยฯ ได้สร้างความร่วมมือกับสำนักบริการเทคโนโลยีสารสนเทศ (ITSC) ในการบริหารจัดการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ อาทิเช่น

ข้อเสนอแนะของสภามหาวิทยาลัย	ผลการดำเนินงาน
	1) การซื้อ Software Licenses ที่ดำเนินการซื้อร่วมกับคณะและหน่วยงานอื่น ผ่านการจัดซื้อจัดจ้างโดย ITSC เช่น Adobe Creative Cloud 2) การจัดซื้ออุปกรณ์คอมพิวเตอร์ส่วนกลางที่สามารถใช้งานร่วมกันได้ในงานที่มหาวิทยาลัยรับผิดชอบ เช่น การจัดสอบรับเข้า TCAS ของมหาวิทยาลัย นักเรียนที่ต้องทดสอบความสามารถด้านคอมพิวเตอร์ ได้มาใช้ห้องและอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในการจัดสอบที่วิทยาลัยฯ เป็นต้น 3) มีการใช้ Hardware ของทางวิทยาลัยฯ ที่ดำเนินการใช้งานร่วมกับ ITSC ดังนี้ - ส่วนของ Private Cloud CMU ทางวิทยาลัยฯ ได้ย้ายข้อมูลส่วนของเครื่องแม่ข่ายเว็บไซต์ของวิทยาลัยฯ ไปยัง Private Cloud เพื่อให้สามารถให้บริการได้ตลอดเวลา - ส่วนของ Colo CMU ได้นำเครื่องแม่ข่ายของวิทยาลัยฯ ไปฝากไว้จำนวนทั้งหมด 5 เครื่อง ใช้สำหรับงานเช่น ระบบ EMS, Scott และ Meta และในอนาคตกำลังพิจารณา ย้าย Firewall ไปดำเนินการใช้ตัว Virtual Firewall ของมหาวิทยาลัย ซึ่งอยู่ระหว่างศึกษาข้อดีข้อเสีย
5.ขอชื่นชมการบริหารงานของท่านคณบดี และทีมงานทุกท่านเป็นอย่างยิ่ง โดยในอดีตวิทยาลัยฯ มีคณาจารย์และบุคลากรเพียงไม่กี่คนเท่านั้น และมีอาจารย์ที่มีตำแหน่งทางวิชาการเพียงคนเดียว แต่ในขณะนี้วิทยาลัยฯ ได้พัฒนาไปเป็นอย่างมาก มีอาจารย์ที่มีตำแหน่งทางวิชาการเพิ่มมากขึ้นจำนวนหลายสิบคน อีกทั้งการทำงานของบุคลากรสายสนับสนุนภายในวิทยาลัยฯ ก็มีความเข้มแข็งมากขึ้นด้วย ส่งผลทำให้วิทยาลัยฯ มีการพัฒนาก้าวหน้ามากยิ่งขึ้น รวมถึงการสร้างเครือข่ายความร่วมมือในระดับโลกที่มากยิ่งขึ้นด้วย ในส่วนของด้าน Creative Digital Industry เป็นอุตสาหกรรมเดียวที่สามารถเติบโตในขณะที่หลาย ๆ อุตสาหกรรมเกิดวิกฤติ ดังนั้น วิทยาลัยฯ ยังสามารถเก็บเกี่ยว	วิทยาลัยฯ มีการดำเนินงานตามข้อเสนอแนะดังนี้ 1. การสร้างความร่วมมือระดับโลก (Global Engagement) วิทยาลัยฯ มีการสร้างความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยฯ ในต่างประเทศเพื่อสร้างโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้ความรู้ ทักษะ จากการทำงานร่วมกันกับต่างประเทศ ดังนี้ 1) นักศึกษาจากหลักสูตรวิศวกรรมซอฟต์แวร์ จำนวน 4 คน ได้รับทุนการศึกษาในโครงการฝึกงานที่ School of Computing, Korea Advanced Institute of Science & Technology (KAIST) เป็นเวลา 60 วัน (2 เดือน) ระหว่างพฤศจิกายน 2567 ถึงมกราคม 2568 โดยทุนดังกล่าวครอบคลุมค่าใช้จ่ายในส่วนของค่าเดินทางไป-กลับระหว่างประเทศ ค่าที่พัก และค่าเบี้ยเลี้ยงของนักศึกษา รวมมูลค่าประมาณ 77,000 บาท/คน

ข้อเสนอแนะของสภามหาวิทยาลัย	ผลการดำเนินงาน
คุณค่าของงานด้านนี้ (Capture Value) ได้อีกในระยะยาว ทั้งในแง่ของการสร้างกำลังคนและด้านนวัตกรรม และหากวิทยาลัยจะพัฒนาไปตามแผนที่ที่คนบดีได้นำเสนอมานั้นวิทยาลัยฯ ควรจะต้องดำเนินการอย่างน้อย ๓ ประการ ดังนี้ ๑) วิทยาลัยฯ จะต้องมีการสร้างความร่วมมือระดับโลก (Global Engagement) และมีวิสัยทัศน์ที่กว้างไกล เนื่องจากศาสตร์ทางด้านนี้มักจะเกิดการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วอยู่เสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเทศเพื่อนบ้านใกล้เคียงที่ให้ความสนใจเราเป็นพิเศษ เช่น สาธารณรัฐเกาหลีใต้ สาธารณรัฐประชาชนจีน เป็นต้น ๒) เห็นด้วยกับเรื่องการร่วมคิดร่วมสร้าง (Co-creation) กับภาคอุตสาหกรรมที่วิทยาลัยฯ ได้ดำเนินการอยู่หลายแห่งแล้ว แต่ยังไม่ค่อยพบคือ Co-creation กับส่วนงานภายในมหาวิทยาลัย อาทิ คณะบริหารธุรกิจ คณะการสื่อสารมวลชน และคณะวิศวกรรมศาสตร์ เพื่อให้สามารถเก็บเกี่ยวคุณค่าจากสิ่งเหล่านี้ที่กล่าวมา เนื่องจากวิทยาลัยเป็นส่วนงานขนาดเล็ก หากได้รับความร่วมมือกับส่วนงานอื่นๆ ด้วยจะทำให้การดำเนินงานเกิดความสำเร็จได้ง่ายมากยิ่งขึ้น และ ๓) การสร้างคุณค่า (Value Creation) ควรมีการแบ่งออกเป็น ๒ Track โดยเป็น Track ทางด้านธุรกิจ ซึ่งวิทยาลัยมีความชำนาญอยู่บ้างแล้ว และ Track ทางด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น ให้เกิดเป็นความร่วมมือ สามารถทำให้คนรุ่นใหม่ ๆ เข้าใจและตระหนักรู้ถึงความสำคัญได้ ซึ่งวิทยาลัยน่าจะเป็นตัวกลางในการเชื่อมโยงสิ่งเหล่านี้ให้เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี	2) วิทยาลัยฯ ร่วมกับ Chung-Ang University จากสาธารณรัฐเกาหลีใต้ ร่วมจัดกิจกรรม 2025 CAU x CMU Joint Hackathon ภายใต้แนวคิด “การสร้างนวัตกรรมเพื่อความยั่งยืนตามเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs)” กิจกรรมดังกล่าวมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมและพัฒนาการศึกษาในด้านทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการสร้างนวัตกรรมเพื่อความยั่งยืน นอกจากนี้ ยังเป็นโอกาสสำคัญในการเสริมสร้าง ทักษะการทำงานร่วมกับเพื่อนต่างชาติ เพื่อให้นักศึกษาได้ฝึกฝนทักษะการทำงานในระดับสากล ซึ่งการแข่งขัน Hackathon ครั้งนี้เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ระดมสมอง แลกเปลี่ยนความรู้ และนำเสนอแนวคิดทางธุรกิจที่เป็นนวัตกรรมซึ่งสามารถตอบโจทย์ความท้าทายด้านความยั่งยืนตามกรอบของ SDGs โดยมีผู้เชี่ยวชาญจากทั้งสองมหาวิทยาลัยทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษาและให้คำแนะนำตลอดกิจกรรม ในระหว่างวันที่ 4 – 7 สิงหาคม 2568 ที่ผ่านมา 3) วิทยาลัยฯ จัดทำหลักสูตรสองปริญญา (3+1) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ (หลักสูตรนานาชาติ) ร่วมกับกับมหาวิทยาลัย North Minzu สาธารณรัฐประชาชนจีน ตั้งแต่ปี 2565 ถึงปัจจุบัน โดยมีนักศึกษาจีนที่เข้าร่วมในโครงการแล้ว 140 คน (นศ. ปี 2 และ นศ. ปี 3) และเดินทางมาศึกษาชั้นปีสุดท้ายที่วิทยาลัยฯ แล้ว 15 คน (นศ. ปี 4) 4) วิทยาลัยฯ จัดกิจกรรมโครงการแลกเปลี่ยนนักศึกษา ไทย-จีน-อังกฤษ และกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้เพื่อออกแบบต้นแบบการสร้าง Art Toy Character ร่วมกับ Communication University of China (CUC) สาธารณรัฐประชาชนจีน ระหว่างวันที่ 8 - 28 กรกฎาคม 2567 โดยมีกิจกรรมการบรรยายให้ความรู้จากวิทยากรผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ character จาก CUC และอบรมเชิงปฏิบัติการ เปิดโอกาสให้นักศึกษาวิทยาลัยฯ ได้ทำงานร่วมกับนักศึกษาจาก CUC ในการออกแบบ Art Toy Character ในธีมที่เกี่ยวข้องกับ

ข้อเสนอแนะของสภามหาวิทยาลัย	ผลการดำเนินงาน
	ล้านนาและจังหวัดเชียงใหม่ และให้นักศึกษาร่วมกันนำเสนอแนวคิดและการออกแบบของกลุ่มตนเอง 5) โครงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ระหว่างวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และ Faculty of Data Science, Musashino University ประเทศญี่ปุ่น โครงการนี้เกิดขึ้นจากความร่วมมือระหว่าง Faculty of Data Science, Musashino University ประเทศญี่ปุ่น และสาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ (นานาชาติ) ในกิจกรรมแลกเปลี่ยนประสบการณ์การด้านวิจัยของนักศึกษาและหลักสูตรปริญญาฯ ร่วม ทำให้เกิดโครงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เพื่อนักศึกษาได้รับความรู้ทางเทคนิค การแลกเปลี่ยนความรู้ด้านเทคโนโลยี การพัฒนาซอฟต์แวร์ เพิ่มประสบการณ์และสร้างความกระตือรือร้นให้นักศึกษา ในการสร้างสรรค์ผลงานด้านเทคโนโลยีที่ตอบสนองต่อโจทย์อุตสาหกรรมจริง ปฏิบัติงานจริงผ่านห้องวิจัย Conscious AI and NLP Lab ซึ่งเป็นห้องวิจัยที่เชี่ยวชาญด้าน การประมวลผลภาษาธรรมชาติ (Natural Language Processing - NLP), การทำเหมืองข้อความ (Text Mining), การทำความเข้าใจพฤติกรรมมนุษย์ผ่านข้อมูล (Human Behavior Recognition) และการพัฒนา AI ที่มุ่งสร้างนวัตกรรมเพื่อสังคม (Social Innovation) และมีอาจารย์ที่ปรึกษาที่มีความเชี่ยวชาญ โดยกำหนดการส่งนักศึกษาวิทยาลัยฯ สาขาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ จำนวน 7 คน ไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่ Musashino University ประเทศญี่ปุ่น คือ เดือนพฤศจิกายน 2568 ถึงเดือนกุมภาพันธ์ 2569 6) วิทยาลัยฯ ได้รับทุนสนับสนุนทางวิชาการเพื่อสนับสนุนโครงการความร่วมมือทางด้านวิชาการกับมหาวิทยาลัยในเอเชียและยุโรป จำนวน 4 โครงการ ดังนี้ 6.1) โครงการ Erasmus+ "Innovative Curricula for Life-Long Learning of Sustainable Tourism Workforce (INNO4Tourism)"

ข้อเสนอแนะของสภามหาวิทยาลัย	ผลการดำเนินงาน
	6.2) โครงการ Erasmus+ "Curriculum development for zero waste management in the hospitality and tourism sector (Tourism-Zero)" 6.3) โครงการ HORIZON "Human Guided Collaborative multiobjective design of explainable, fair and privacy-preserving AI for digital health (HarmonicAI)" 6.4) โครงการ HORIZON "Affective Computing Models: from Facial Expression to Mind-Reading (AcMod)" 2. วิทยาลัยฯ ร่วมมือกับคณะต่างๆ ในมหาวิทยาลัยฯ เชียงใหม่ เปิดหลักสูตรที่ดำเนินการร่วมกันแล้ว ดังนี้ 1) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาผู้ประกอบการด้านเกษตรอัจฉริยะและอาหาร (Smart Agriculture and Food Entrepreneur, SAFE) ร่วมกับ คณะเกษตรศาสตร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์ คณะวิทยาศาสตร์ คณะอุตสาหกรรมเกษตร และคณะบริหารธุรกิจ 2) หลักสูตรการสอนภาษาจีนร่วมสมัย ร่วมกับ วิทยาลัยพหุวิทยาการ คณะศึกษาศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์ สถาบันขงจื้อ มช. และ มหาวิทยาลัย ยูนนานนอมอล ประเทศจีน 3) หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิตวิทยาการข้อมูล (Data Science) ร่วมกับคณะวิทยาศาสตร์ และ คณะวิศวกรรมศาสตร์ 4) หลักสูตรร่วม Consortium Digital Communication of Integrated Science ร่วมกับ คณะการสื่อสารมวลชน และ วิทยาลัยพหุวิทยาการ 5) หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิตสาขาดิจิทัลฟิล์ม (DF) ร่วมกับคณะการสื่อสารมวลชน 3. วิทยาลัยฯ ได้เริ่มดำเนินการในการสร้างคุณค่า (Value Creation) ทางด้านวัฒนธรรมท้องถิ่น ให้เกิด

ข้อเสนอแนะของสภามหาวิทยาลัย	ผลการดำเนินงาน
	เป็นความร่วมมือ โดยนักวิจัยของวิทยาลัยฯ หลายท่านได้ใช้องค์ความรู้ด้านการจัดการความรู้ และทักษะทางดิจิทัลเช่น เอไอ การพัฒนาโปรแกรมเข้าไปส่งเสริมให้เกิดการสร้างนวัตกรรมและความแปลกใหม่ให้กับสินค้าและการบริการของผู้ประกอบการในชุมชน เช่น การถอดตลาดลายอัตลักษณ์ในท้องถิ่นแล้วนำมาสร้างเป็นโลโก้ คาแรกเตอร์ และฉลากสินค้าที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของชุมชน หรือท้องถิ่นนั้นๆ อีกทั้งยังมีการออกแบบคาแรกเตอร์ตัวการ์ตูนให้ออกมาเป็นมาสคอตที่แสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของชุมชนเพื่อพัฒนาไปเป็นสินค้า เช่น Art Toy, Sticker Line ที่สื่อถึงอัตลักษณ์ของพื้นที่อย่างน่าสนใจ และได้ดึงคนรุ่นใหม่ทั้งนักศึกษาและคนภายนอกมาร่วมกิจกรรมเหล่านี้ด้วย ซึ่งวิทยาลัยฯ มีแผนในการทำกิจกรรมด้านนี้อย่างต่อเนื่องในอนาคต

ส่วนที่ 5 ผลการดำเนินงานตามทื่อธิการบดีมอบหมาย

ภารกิจที่อธิการบดีมอบหมาย	ผลการดำเนินงาน
1.คณะกรรมการนโยบายการเงินและทรัพย์สินมหาวิทยาลัยเชียงใหม่	ปฏิบัติหน้าที่ในการเข้าประชุม ให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อที่ประชุมคณะกรรมการฯ
2.คณะทำงานขับเคลื่อนธรรมาภิบาลและจริยธรรมมหาวิทยาลัยเชียงใหม่	ปฏิบัติหน้าที่ในการเข้าประชุม ให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อที่ประชุมคณะทำงานฯ
3.คณะกรรมการอำนวยการสถาบันภาษามหาวิทยาลัยเชียงใหม่	ปฏิบัติหน้าที่ในการเข้าประชุม ให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อผู้อำนวยการสถาบันภาษา
4.คณะกรรมการอำนวยการอุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (STEP)	ปฏิบัติหน้าที่ในการเข้าประชุม ให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อผู้อำนวยการ STEP
5.คณะกรรมการบริหารวิทยาลัยการศึกษาตลอดชีวิต (LE) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	ปฏิบัติหน้าที่ในการเข้าประชุม ให้ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะต่อผู้อำนวยการวิทยาลัยการศึกษาตลอดชีวิต (สิ้นสุดวาระแล้วในปี 2568 นี้)
6.คณะทำงาน CMU Marathon 2565 ถึงปัจจุบัน	วิทยาลัยฯ ร่วมประสานงานและร่วมรับผิดชอบส่วนของอนุกรรมการ CMU Marathon ฝ่าลงทะเลเบียน

ส่วนที่ 6 ผลการดำเนินงานตามข้อเสนอแนะของคณะกรรมการประเมินผลการบริหารงานของผู้ดำรงตำแหน่งหัวหน้าส่วนงานที่ได้ให้ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนา ในรอบ 3 ปีที่ผ่านมา

วิทยาลัยฯ ได้นำข้อเสนอแนะของคณะกรรมการประเมินผลการบริหารงานฯ มาเป็นแนวทางการดำเนินงานของวิทยาลัยฯ ซึ่งมีผลการดำเนินงานหลักที่สำคัญๆ ในช่วง 1 ปี 6 เดือนที่ผ่านมาแสดงรายละเอียดดังต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการฯ (รอบ 3 ปี ของการดำรงตำแหน่งในวาระแรก)	ผลการดำเนินงาน
1. ในรายงานผลการบริหารงานของคณบดีจะมีความแตกต่างไปจากคณบดีท่านอื่น โดยเฉพาะเรื่องที่คณบดีให้ความสำคัญมาก คือ เรื่อง สุขภาพจิตของนักศึกษา ซึ่งเป็นปัญหาใหญ่ที่ต้องแก้ไขอย่างเร่งด่วน และพบว่าปัญหาในเรื่องนี้ของนักศึกษามหาวิทยาลัยฯ มีมากขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งเป็นภาระที่วิทยาลัยต้องเข้ามาช่วยเหลือดูแล ทำให้สะท้อนกลับมาว่าคณะอื่น ๆ ภายในมหาวิทยาลัยเกิดปัญหาเช่นเดียวกับวิทยาลัยฯ นี้หรือไม่ จึงขอเสนอแนะต่อมหาวิทยาลัยว่า หากเรื่องนี้เป็นปัญหาใหญ่ที่พบในหลาย ๆ คณะ มหาวิทยาลัยควรจะมีนโยบายหรือกลไกในระดับมหาวิทยาลัยเพื่อเข้าไปช่วยเหลือนักศึกษาในการแก้ไขหรือป้องกันมิให้เกิดปัญหาดังกล่าว	วิทยาลัยฯ มีการดำเนินงานตามข้อเสนอแนะดังนี้ วิทยาลัยฯ ยังคงให้ความสำคัญมากและดำเนินการด้านสุขภาพจิตของนักศึกษาอย่างต่อเนื่อง โดยได้ดำเนินการดังนี้ 1) พัฒนาระบบการดูแลสุขภาพจิตที่มีประสิทธิภาพและครบถ้วนทุกมิติ เช่น การจัดการความรู้ (KM) การคัดกรอง การดูแล การรักษา การติดตาม และการจัดการในภาวะฉุกเฉิน (ระบบ CAMT CARE) 2) ส่งเสริมให้เกิดการตระหนักรู้ถึงความสำคัญของการดูแลจิตใจตนเอง ได้แก่ การอบรมสุขภาพจิตสำหรับนักศึกษาและบุคลากร การประชาสัมพันธ์เพื่อเข้าถึงแหล่งให้คำปรึกษาด้านสุขภาพจิต 3) KM สุขภาพจิต เพื่อเสริมสร้างทักษะความรู้ด้านสุขภาพจิตให้อาจารย์และบุคลากรในการ สังเกตและสื่อสารกับนักศึกษาได้ โดยมีการจัดอบรม การสังเกตและการสื่อสาร และ อบรม Mind Management สุขภาพจิตใครต้องดูแล รวมถึงทำสื่อสุขภาพจิตเพื่อเป็นคู่มือให้ความรู้ เพื่อสามารถนำไปปรับใช้กับนักศึกษา 4) กิจกรรมเกี่ยวกับสุขภาพจิต เดือนละ 1 ครั้ง เพื่อสร้างความตระหนักรู้ด้านสุขภาพจิตให้แก่นักศึกษา อาทิเช่น กิจกรรมศิลปะบำบัด กิจกรรมเสริมพลังใจ และทักษะสังคม เป็นต้น 5) ระบบติดตามนักศึกษา จากแบบวัดพลังใจ Camt Check-in (แบบสำรวจความรู้สึก) การประสานงานจากอาจารย์- บุคลากรและผู้ที่เกี่ยวข้อง และการส่งต่อจากแหล่งบริการด้านสุขภาพจิต อาทิ OPD 24

ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการฯ (รอบ 3 ปี ของการดำรงตำแหน่งในวาระแรก)	ผลการดำเนินงาน
	(รพ.สวนดอก) ศูนย์สุขใจ Cmu mind และ บ้านหลังที่ 2 คณะมนุษยศาสตร์ เพื่อให้ให้นักศึกษาสามารถเข้าถึงบริการด้านสุขภาพจิต ประกอบกับติดตามดูแลนักศึกษาที่มีความเสี่ยง จากการ โทรติดตามความเสี่ยง โดยแบ่งระดับ เสี่ยงสูงหากได้รับแจ้งจากทางทีมสหวิชาชีพ (แพทย์)ติดตามรายสัปดาห์ จนกว่าความเสี่ยงจะลดลง เสี่ยงปานกลาง - เสี่ยงน้อย ติดตามรายเดือน ตลอดจนการนัดหมายเข้ารับบริการ และการส่งต่อกับทางทีมวิชาชีพ ตาม Protocol
2. ในรายงานผลการปฏิบัติงานของคณบดีได้ระบุไว้ว่าวิทยาลัยฯ ได้ผ่านการรับรองมาตรฐานระบบการจัดการความรู้ ISO 30401: 2018 Knowledge Management Systems จาก British Standard Institute (BSI) เป็นแห่งแรกในประเทศไทย ซึ่งผลงานลักษณะนี้ถือเป็นสินทรัพย์ของมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ จึงขอเสนอแนะให้รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการเข้าไปพูดคุยกับอาจารย์ที่รับผิดชอบเรื่องนี้ ซึ่งมีความรู้ ความสามารถเป็นอย่างมากในด้านนี้ และนำความรู้ที่นำมาประยุกต์ใช้กับคณะต่าง ๆ ภายในมหาวิทยาลัย ในฐานะองค์กรแห่งการเรียนรู้ (Learning Organization) และหากมีการจัดระบบเรื่องนี้ได้ จะสามารถนำไปช่วยเหลือสถาบันการศึกษาอื่น ๆ จะสามารถสร้างรายได้จากการให้คำปรึกษาอีกทางหนึ่งด้วย	วิทยาลัยฯ มีการดำเนินงานตามข้อเสนอแนะดังนี้ วิทยาลัยฯ ได้มีการทำโครงการ ISO 30401 อย่างต่อเนื่อง ทั้งนี้ได้เริ่มให้ความรู้และให้คำปรึกษาแก่ส่วนหน่วยงานในสังกัด มช. ที่มีความสนใจและมีความพร้อมไปส่วนหนึ่งแล้ว ได้แก่ การจัดอบรมให้คณะแพทยศาสตร์ และ สำนักหอสมุด มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ และมีการดำเนินงานโครงการให้ความรู้และให้คำปรึกษาแก่ศูนย์ศรีพัฒน์ คณะแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ โดยการจัดอบรมและเตรียมขอรับการรับรองมาตรฐาน ISO 30401 ซึ่งขณะนี้อยู่ระหว่างการดำเนินการ นอกจากนี้วิทยาลัยฯ ยังได้ขยายการให้ความรู้และให้คำปรึกษาแก่หน่วยงานภายนอกในรูปแบบของการบริการวิชาการอย่างต่อเนื่อง โดยผู้รับบริการมีหลากหลายได้แก่ การรถไฟฟ้าขนส่งมวลชนแห่งประเทศไทย (รฟม.) มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์ สถาบันวิจัยดาราศาสตร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) สถาบันพัฒนาชุมชน กรมการพัฒนาชุมชน กระทรวงมหาดไทย สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม (สกสว.) การไฟฟ้าส่วนภูมิภาค (กฟภ.) ธนาคารออมสินสำนักงานใหญ่ บริษัท สยามคูโบต้า คอร์ปอเรชั่น จำกัด บริษัท ท่าอากาศยานไทย จำกัด (มหาชน) และ ธนาคารเพื่อการเกษตรและสหกรณ์

ข้อเสนอแนะของคณะกรรมการฯ (รอบ 3 ปี ของการดำรงตำแหน่งในวาระแรก)	ผลการดำเนินงาน
	เพื่อการเกษตร (ธ.ก.ส.) โดยวิทยาลัยฯ ยังคงมีแผนการดำเนินการเรื่องนี้อย่างต่อเนื่องในระยะถัดไป

ส่วนที่ 7 ปัญหาและอุปสรรคที่พบจากการบริหารงานที่ผ่านมา

1. การปรับโครงสร้างการทำงานของวิทยาลัยฯ (Reform) ใช้เวลาดำเนินการค่อนข้างนานและมีบางส่วนงานยังต้องปรับรายละเอียดงานและทำความเข้าใจงานเพิ่มเติมอีกในระยะถัดไป
2. การปรับปรุงอาคารวิทยาลัยฯ ในช่วง 2 ปีที่ผ่านมาเป็นการปรับปรุงใหญ่ ทำให้เกิดปัญหาและอุปสรรคเรื่องสถานที่ทำงาน ห้องพัก ห้องประชุมไม่เพียงพอ ต้องวางแผนและแก้ปัญหาหน้างานค่อนข้างบ่อย

ส่วนที่ 8 สิ่งที่ส่วนงานต้องการให้มหาวิทยาลัยและสภามหาวิทยาลัยช่วยเหลือและสนับสนุนการดำเนินงานของส่วนงาน

1. เทคโนโลยีที่ต้องใช้ในการเรียนการสอนด้านดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วมาก และบางรายการมีราคาสูง หากมีงบประมาณกลางและหน่วยงานส่วนกลางของมหาวิทยาลัยฯ สนับสนุนการจัดซื้อจัดหาและการบริหารจัดการในภาพรวมของมหาวิทยาลัยฯ จะช่วยทำให้มีศักยภาพด้านเทคโนโลยีใหม่ๆ ที่ใช้ในการเรียนการสอนได้มากขึ้น
2. การสนับสนุนการวิเคราะห์ความต้องการจากผู้ใช้บัณฑิตและอุตสาหกรรมโดยเฉพาะ เพื่อช่วยเหลือคณะ/วิทยาลัยฯ ในด้านการวิเคราะห์ความต้องการและแนวโน้มของตลาดแรงงาน รวมถึงวิเคราะห์กลุ่มลูกค้าและการทำตลาดเชิงรุก ทั้งนี้รวมถึงกลุ่มนักเรียนนักศึกษาในระบบปกติ และผู้เรียนกลุ่มอื่นๆ ที่จะเข้ามาเป็นลูกค้าในระบบการศึกษาตลอดชีวิตด้วย

ภาคผนวก

ด้านการศึกษาและการเรียนการสอน

การรับเข้าศึกษา

วิทยาลัยฯ ได้ดำเนินการรับนักศึกษาวิทยาลัยฯ ทั้งในระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษา ในหลักสูตรต่างๆ รวมทั้งสิ้น 11 หลักสูตรตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษา ดังนี้

การศึกษาระดับปริญญาตรี มีหลักสูตรที่เปิดการเรียนการสอน จำนวน 6 หลักสูตร ได้แก่

- 1) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์ (หลักสูตรนานาชาติ)
- 2) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการสมัยใหม่และเทคโนโลยีสารสนเทศ (หลักสูตรนานาชาติ)
- 3) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการสมัยใหม่และเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 4) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาดิจิทัลเกม
- 5) หลักสูตรศิลปศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์
- 6) หลักสูตรวิทยาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาบูรณาการอุตสาหกรรมดิจิทัล

การศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา มีหลักสูตรที่เปิดการเรียนการสอน จำนวน 5 หลักสูตร ได้แก่

ระดับปริญญาโท จำนวน 3 หลักสูตร

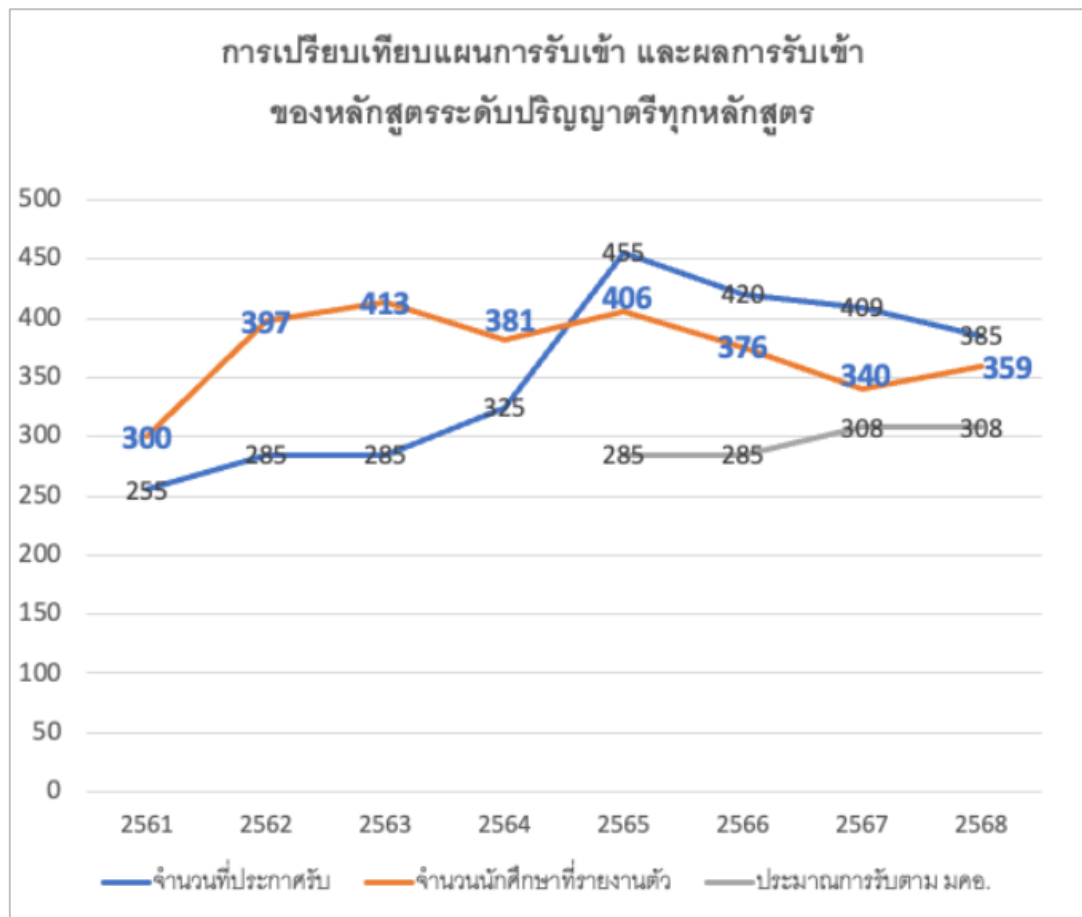
- 1) หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความรู้และนวัตกรรม (หลักสูตรสองภาษา)
- 2) หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิศวกรรมซอฟต์แวร์
- 3) หลักสูตรวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล

ระดับปริญญาเอก จำนวน 2 หลักสูตร

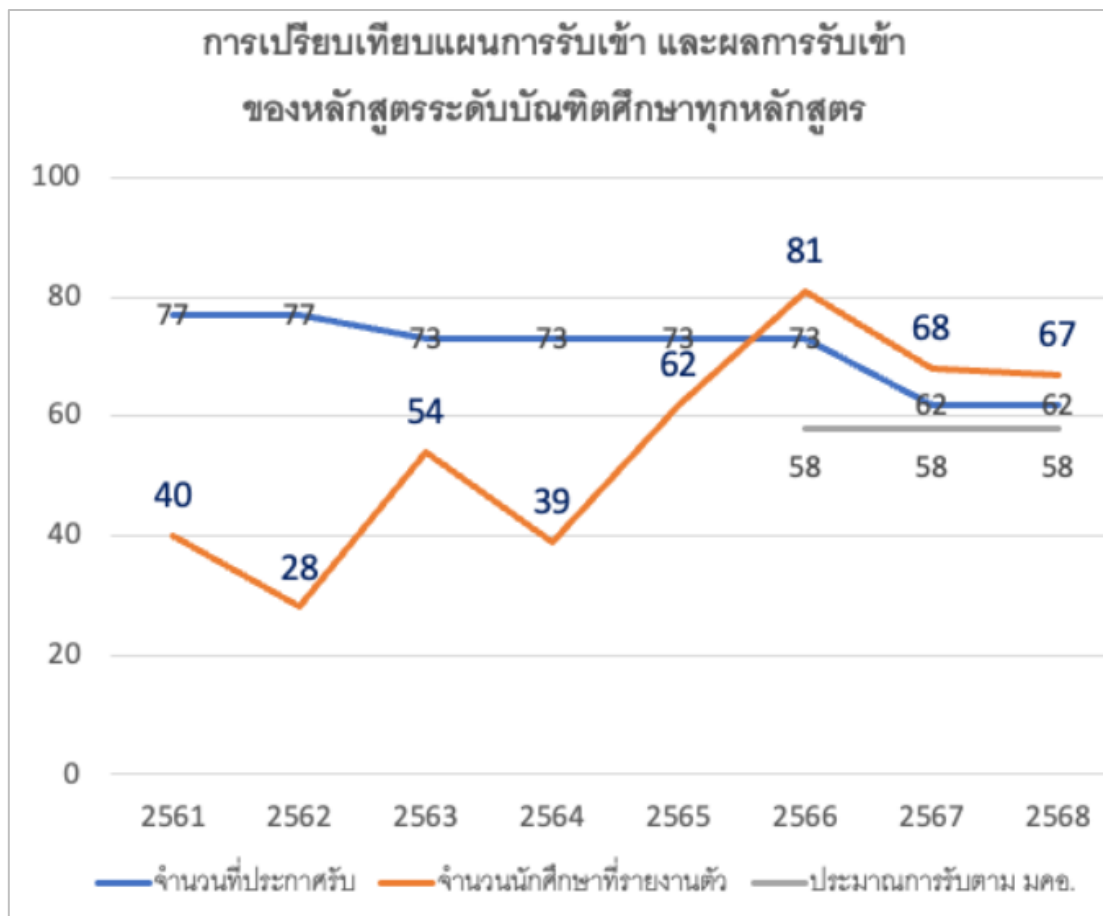
- 1) หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการความรู้และนวัตกรรม (หลักสูตรนานาชาติ)
- 2) หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาการจัดการเทคโนโลยีดิจิทัล (หลักสูตรนานาชาติ)

ทั้งนี้ ผลจากการเปิดหลักสูตรการเรียนการสอนของวิทยาลัยฯ สามารถเปิดรับนักศึกษาใหม่เพื่อเข้าศึกษาต่อระดับอุดมศึกษา แจกแจงรายละเอียดดังนี้

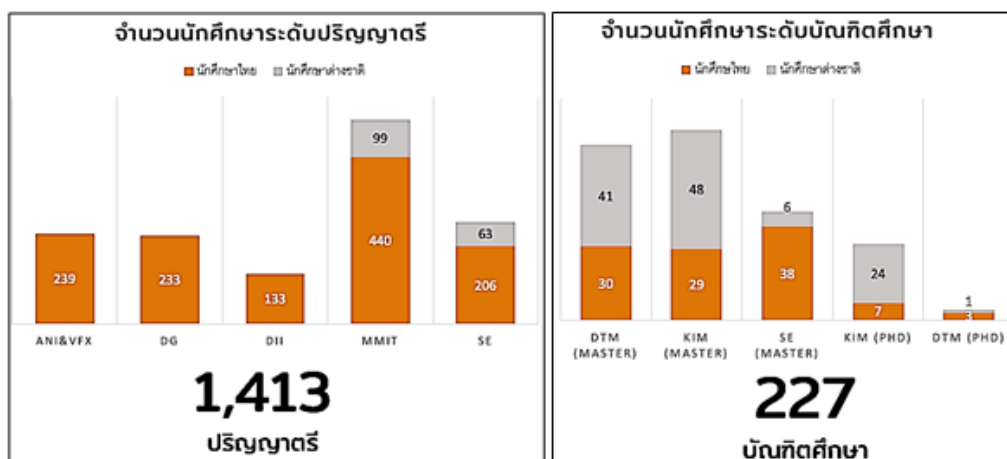
ผลการรับนักศึกษาในระดับปริญญาตรี ข้อมูลรายงานตั้งแต่ปีการศึกษา 2561 - ปีการศึกษา 2568 พบว่า มีจำนวนแนวโน้มที่ลดลงนับตั้งแต่ปีการศึกษา 2561 - 2568 แต่ยังคงมีจำนวนนักศึกษาที่มารายงานตัวขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษาที่มีจำนวนสูงกว่าตัวเลขประมาณการรับนักศึกษาตามแผนการศึกษา ดังแสดงตามแผนภาพดังนี้



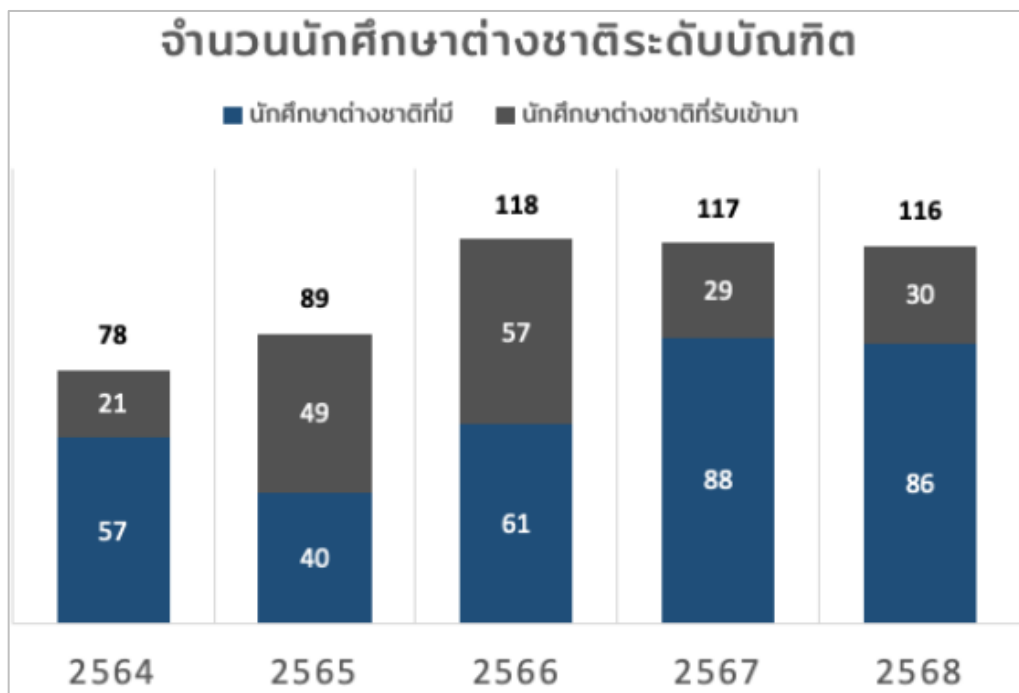
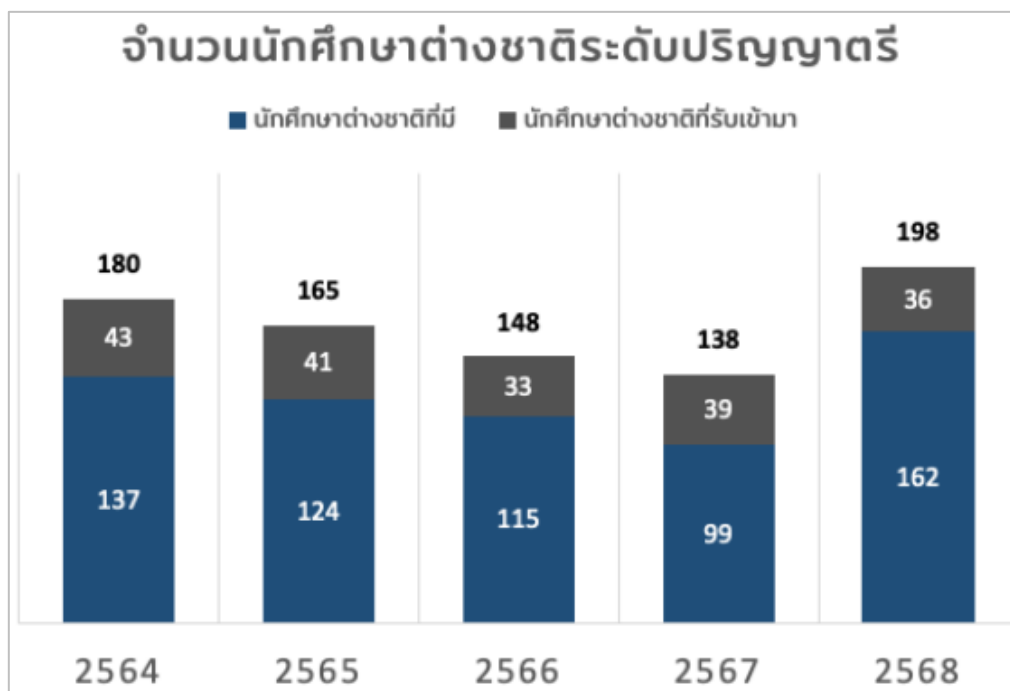
ผลการรับนักศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษา รายงานตั้งแต่ปีการศึกษา 2561 - ปีการศึกษา 2568 พบว่า จำนวนนักศึกษาที่รายงานตัวขึ้นทะเบียนเป็นนักศึกษามีจำนวนที่ไม่คงที่ และน้อยกว่าตัวเลขประมาณการรับนักศึกษาตามแผนการศึกษา ซึ่งจากการวิเคราะห์และสรุปสาเหตุ คือ หลักสูตรยังขาดการประชาสัมพันธ์เชิงรุกที่ตรงกับกลุ่มเป้าหมายของแต่ละสาขา อีกทั้ง จำนวนอัตราการเข้าศึกษาต่อระดับปริญญาตรีของประเทศมีอัตราที่ลดลง ดังนั้น วิทยาลัยฯ จึงได้ปรับการวางแผนการตลาดและกลยุทธ์ที่ดีในการสื่อสารเพื่อสร้างการรับรู้ให้ถึงกลุ่มเป้าหมายและเกิดความเชื่อมั่นในหลักสูตร ได้มีการมอบหมายให้หลักสูตรจัดกิจกรรมให้มีการสื่อสารผ่านเครือข่ายพันธมิตรทางด้านวิชาการ ศิษย์เก่า รวมทั้ง มีช่องทางประชาสัมพันธ์หลักสูตรให้เปิดกว้างทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อเปิดขยายฐานการตลาดไปยังภูมิภาคอื่นๆ เช่น ภาคใต้ และภาคตะวันออกเฉียงเหนือ และขยายไปยังการตลาดผู้เรียนชาวจีนที่ยังมีแนวโน้มที่จะมีนักศึกษามาเรียนในหลักสูตรของไทย รวมทั้ง การปรับปรุงเนื้อหาหลักสูตรให้ทันสมัย สอดคล้องตามความสนใจผู้เรียนปัจจุบันมากขึ้น ดังแสดงตามแผนภาพดังนี้



การรับเข้านักศึกษาต่างชาติ วิทยาลัยฯ มีนักศึกษาที่มีสถานภาพการเป็นนักศึกษาในปีการศึกษา 2568 โดยแบ่งเป็นระดับปริญญาตรี จำนวนทั้งสิ้น 1,413 คน แบ่งเป็นนักศึกษาไทยจำนวน 1,251 คน คิดเป็นร้อยละ 88.5 ของนักศึกษาปริญญาตรีทั้งหมด และนักศึกษาต่างชาติจำนวน 162 คน คิดเป็นร้อยละ 11.5 ของนักศึกษาปริญญาตรีทั้งหมด สำหรับระดับบัณฑิตศึกษา มีจำนวนทั้งสิ้น 227 คน แบ่งเป็นนักศึกษาไทยจำนวน 107 คน คิดเป็นร้อยละ 47.1 ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาทั้งหมด และนักศึกษาต่างชาติจำนวน 120 คน คิดเป็นร้อยละ 52.8 ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาทั้งหมด ดังแสดงตามแผนภาพ ดังนี้



โดยจำนวนนักศึกษาต่างชาติระดับปริญญาตรีและระดับบัณฑิตศึกษา ที่วิทยาลัยฯ รับเข้าศึกษาในแต่ละหลักสูตรของวิทยาลัยฯ ดังแสดงตามแผนภาพดังนี้



การจัดการการเรียนรู้ร่วมการทำงาน (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 2563 – 2567 รวมทั้งสิ้น 2 รูปแบบ ได้แก่

1. การจัดการเรียนการสอนรูปแบบ WIL ในชั้นปีที่ 4 จำนวน 4 หลักสูตร ได้แก่

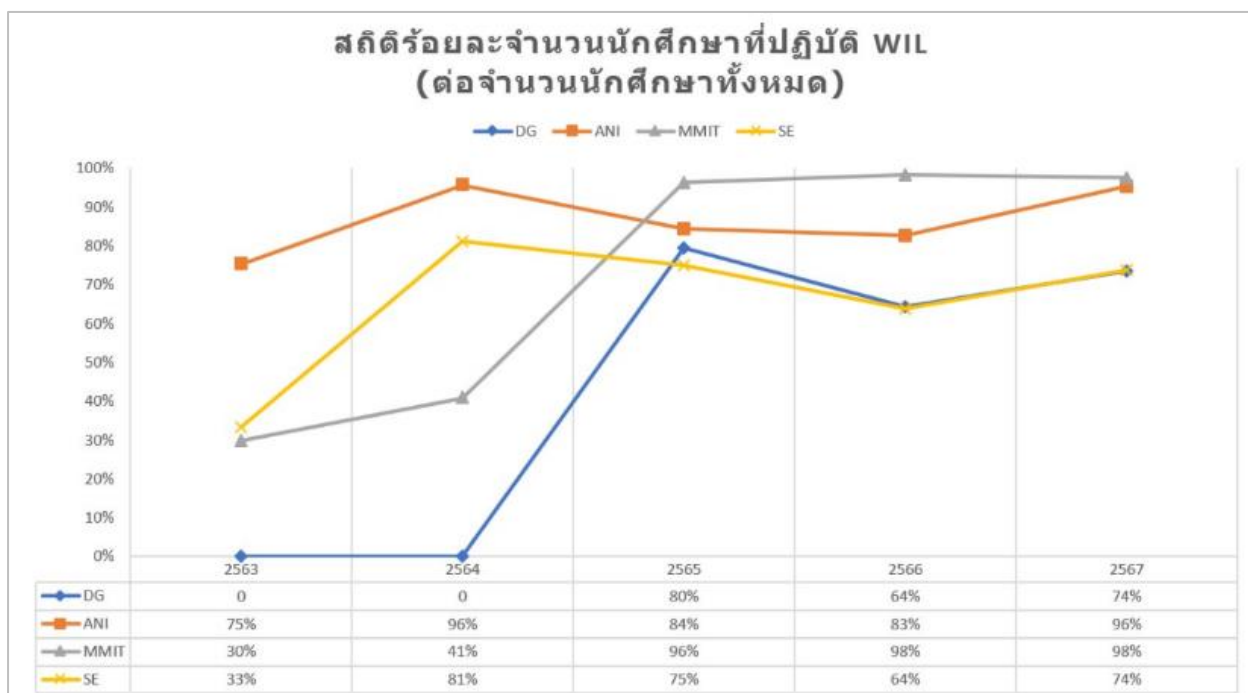
1.1 หลักสูตรแอนิเมชันและวิชวลเอฟเฟกต์ (WIL 8 เดือน)

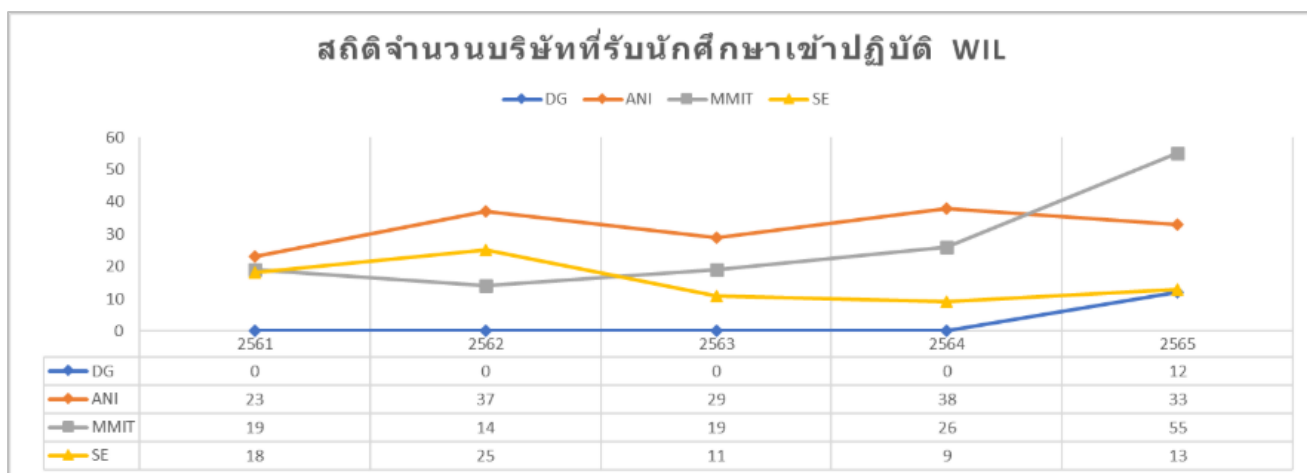
1.2 หลักสูตรดิจิทัลเกม (WIL 8 เดือน)

1.3 หลักสูตรการจัดการสมัยใหม่และเทคโนโลยีสารสนเทศ (WIL 10 เดือน และ 6 เดือน)

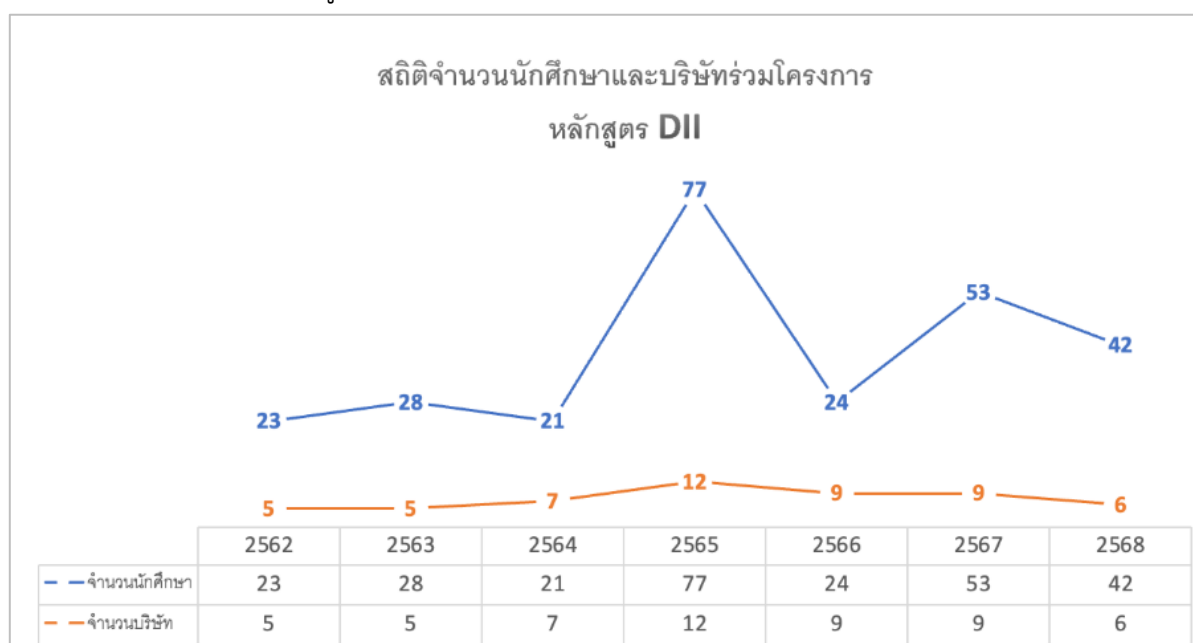
1.4 หลักสูตรวิศวกรรมซอฟต์แวร์ (หลักสูตรนานาชาติ) (WIL 4 เดือน และ 8 เดือน)

โดยมีผลการดำเนินการในระยะเวลา 5 ปี ระหว่างปีการศึกษา 2563 – 2567 ดังแสดงตามแผนภาพ ดังนี้





2. การจัดการเรียนการสอนรูปแบบ WIL ร่วมกับอุตสาหกรรมตั้งแต่ชั้นปีที่ 1 จำนวน 1 หลักสูตร ได้แก่ หลักสูตรบูรณาการอุตสาหกรรมดิจิทัล โดยมีผลการดำเนินการในระยะเวลา 7 ปี ระหว่างปีการศึกษา 2562 – 2568 ดังภาพ (หลักสูตรเริ่มเปิดรับนักศึกษาตั้งแต่ปีการศึกษา 2562)



การดำเนินงานของนักศึกษา

ภาวะการมีงานทำของบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาในระดับปริญญาตรี และระดับบัณฑิตศึกษา ของวิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ของผู้ที่สำเร็จการศึกษา เก็บข้อมูลของปี 2566 - 2568 รายละเอียด ดังนี้

ระดับปริญญาตรี

สำรวจ(ปี)	จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม	ทำงานแล้ว		กำลังศึกษาต่อ		ยังไม่ได้ทำงานและมีได้ศึกษาต่อ	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ปี 2568	150	90	60	11	7.33	49	32.67
ปี 2567	223	140	62.78	11	4.93	72	32.29
ปี 2566	113	74	65.49	4	3.54	35	30.97

ระดับบัณฑิตศึกษา

สำรวจ(ปี)	จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม	ทำงานแล้ว		กำลังศึกษาต่อ		ยังไม่ได้ทำงานและมีได้ศึกษาต่อ	
		จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ	จำนวน	ร้อยละ
ปี 2568	26	18	69.23	1	3.85	7	26.92
ปี 2567	22	14	63.64	3	13.64	5	22.73
ปี 2566	13	10	76.92	3	23.08	0	0.00

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

ความร่วมมือทางด้านการวิชาการเพื่อสนับสนุน/สร้างความเข้มแข็งด้านวิชาการอื่นๆ

วิทยาลัยฯ มีโครงการความร่วมมือทางด้านการศึกษากับมหาวิทยาลัยในเอเชียและยุโรป ดังนี้

1. University Lumiere Lyon 2 , ฝรั่งเศส มี MOU และ MOA เป็นความร่วมมือ ในลักษณะการทำวิจัยร่วม สามารถไปทำวิจัยในสถาบันวิจัยในเครือข่าย และการสนับสนุนผู้สอนในหลักสูตร
2. Chinese Academy of Sciences (CAS), สาธารณรัฐประชาชนจีน มี MOU ในลักษณะการทำวิจัยร่วม สามารถไปทำวิจัยในสถาบันวิจัยในเครือข่าย และการสนับสนุนผู้สอน

3. CENTRAL Erasmus+ Consortium ภายใต้กรอบการสนับสนุนของสหภาพยุโรป ในลักษณะการสนับสนุนผู้เชี่ยวชาญด้าน Digital Transformation และ Business Transformation โดยมีมหาวิทยาลัยในเครือข่าย ดังนี้ Aarhus University ประเทศเดนมาร์ก University of Malaga ประเทศสเปน และ Technological University Sofia ประเทศบัลแกเรีย
4. โครงการ Erasmus+ “Advancing Strategic Management, Leadership and Fundraising in Higher Education in Asia (ASTRA)”
5. โครงการ Erasmus+ “Sustainable development Smart Agriculture Capacity (SUNSpACe)”
6. DigiHealth-Asia Erasmus+ Consortium และ Horizon HarmonicAI ภายใต้กรอบการสนับสนุนของสหภาพยุโรป ในลักษณะการสนับสนุนผู้เชี่ยวชาญด้านดิจิทัลในบริบทวิจัยทางสุขภาพ ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เช่น AI/ML, IoT, และ Embedded System โดยมีเครือข่ายมหาวิทยาลัยร่วมภายนอกประเทศ อาทิ Ghent University, University of Northumbria at Newcastle, University of Huddersfield, University Lumière Lyon 2, Capital University of Science and Technology
7. Lancang-Mekong Cooperation Fund โดยร่วมมือกับ 4 ประเทศในเขตเศรษฐกิจลุ่มน้ำโขง กัมพูชา สปป.ลาว ไทย และจีน ภายใต้กองทุนความร่วมมือแม่โขง-ล้านช้าง พัฒนาเทคโนโลยีความปลอดภัยในอุตสาหกรรมการผลิต โดยมุ่งเน้นแพลตฟอร์ม AI สำหรับบริหารโรงงาน และสามารถประยุกต์ใช้กับ Smart Campus และ Smart City

ด้านการพัฒนาคุณภาพนักศึกษา

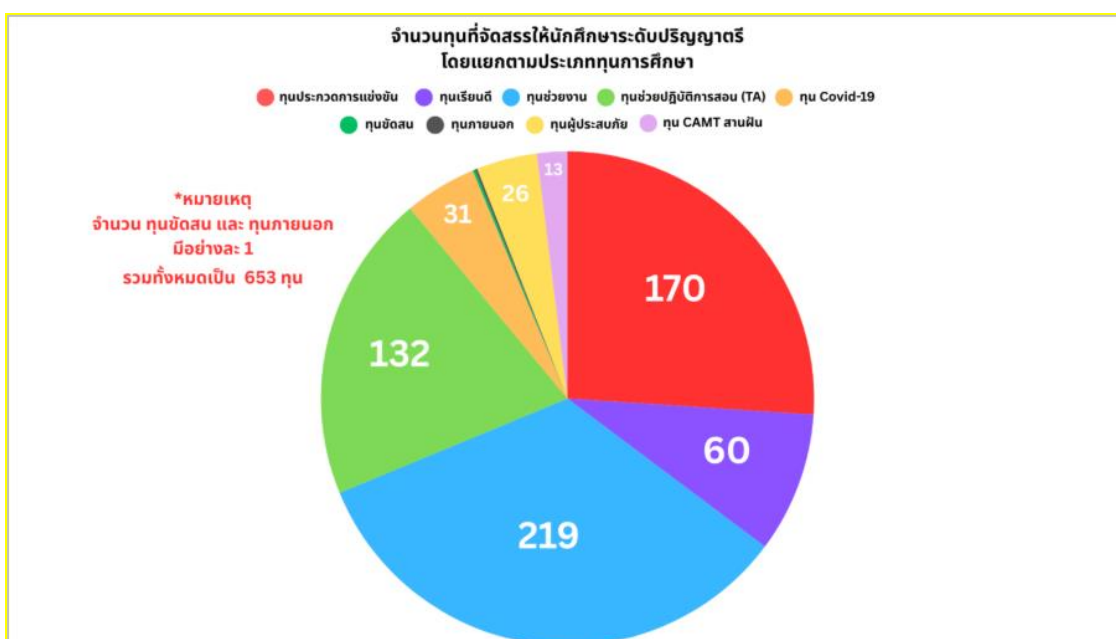
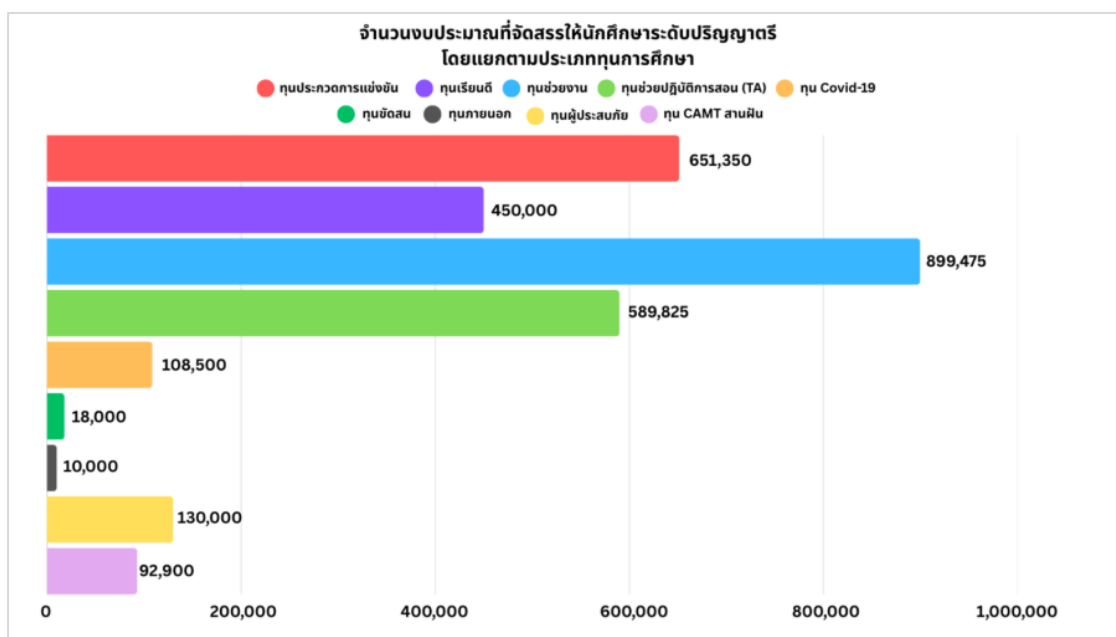
ด้านทุนเพื่อการพัฒนานักศึกษา

วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ได้ให้ความสำคัญกับการจัดสรรงบประมาณให้เป็นทุนการศึกษาแก่นักศึกษา โดยมีการจัดสรรงบประมาณเป็นประจำทุกปีทั้งในรูปแบบของทุนให้เปล่า ทุนเรียนดี ทุนขาดแคลน ทุนสนับสนุนการประกวดแข่งขัน ทุนทำงาน ทุนสนับสนุนการนำเสนอผลงานทางวิชาการของนักศึกษابัณฑิตศึกษา และทุนค่าธรรมเนียมการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ดังนี้

นักศึกษาระดับปริญญาตรี ได้รับจัดสรรงบประมาณจำนวน 2,950,050 บาท (สองล้านเก้าแสนห้าหมื่นห้าสิบบาทถ้วน) โดยมีนักศึกษาได้รับทุนการศึกษาจำนวน 653 ทุน รวมปีงบประมาณ 2566 - 2568 รายละเอียดดังนี้

ลำดับ	ประเภททุน	จำนวนทุน	งบประมาณ
1	ทุนการศึกษาเพื่อลดผลกระทบจากการระบาด COVID-19 ประเภททุนขาดแคลน ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2565	31	108,500.00
2	ทุนการศึกษาผู้มีผลการศึกษายอดเยี่ยม ประจำปีการศึกษา 2565	14	140,000.00
3	ทุนสนับสนุนการแข่งขัน ประจำปีการศึกษา 2565	38	139,250.00
4	ทุนการศึกษาช่วยงาน ประจำปีการศึกษา 2565	46	231,875.00
5	ทุนสนับสนุนนักศึกษาช่วยปฏิบัติการสอน ประจำปีการศึกษา 2565	34	129,450.00
6	ทุนการศึกษาผู้มีผลการศึกษายอดเยี่ยม ประจำปีการศึกษา 2566	16	160,000.00
7	ทุนอุดหนุน ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษาที่ 2566	1	18,000.00
8	ทุนการศึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรพร คุณดมยกร ปีการศึกษา 1/2566	1	10,000.00
9	ทุนสนับสนุนการแข่งขัน ประจำปีการศึกษา 2566	87	400,800.00
10	ทุนสนับสนุนนักศึกษาช่วยปฏิบัติการสอน ประจำปีการศึกษา 1/2566	27	141,600.00
11	ทุนการศึกษาช่วยงาน ประจำปีการศึกษา 2566	63	440,300.00
12	ทุนสนับสนุนนักศึกษาช่วยปฏิบัติการสอน ประจำปีการศึกษา 2/2567	27	113,050.00
13	ทุนการศึกษาผู้มีผลการศึกษายอดเยี่ยม ประจำปีการศึกษา 2567	30	150,000.00
14	ทุนช่วยเหลือนักศึกษาผู้ประสบภัย ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2567	26	130,000.00
15	ทุน CAMT สานฝันเพื่อการเรียนรู้ ประจำปีการศึกษา 2567	13	92,900.00
16	ทุนสนับสนุนการแข่งขัน ประจำปีการศึกษา 2567	45	111,300.00
17	ทุนการศึกษาช่วยงาน ประจำปีการศึกษา 2567 (เดือนตุลาคม 67)	14	17,400.00
18	ทุนการศึกษาช่วยงาน ประจำปีการศึกษา 2567 (เดือนพฤศจิกายน 67)	14	22,875.00
19	ทุนการศึกษาช่วยงาน ประจำปีการศึกษา 2567 (เดือนธันวาคม 67)	14	29,225.00
20	ทุนการศึกษาช่วยงาน ประจำปีการศึกษา 2567 (เดือนมกราคม 68)	17	19,250.00

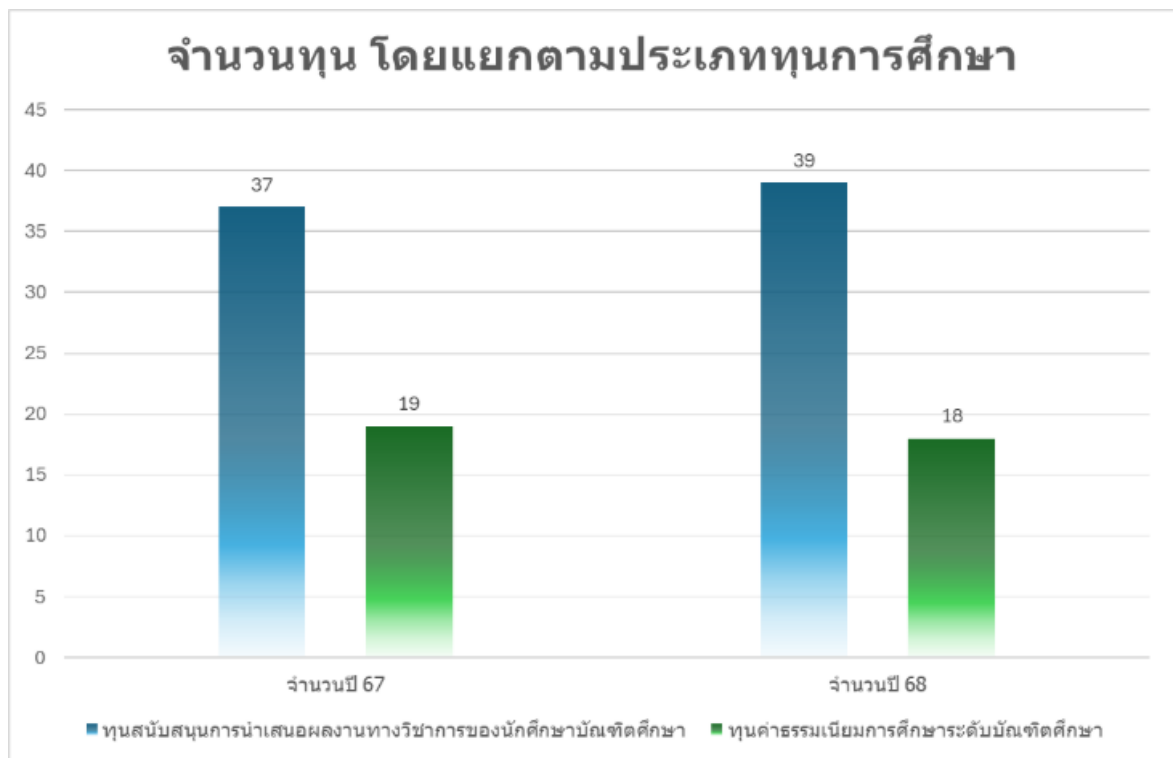
ลำดับ	ประเภททุน	จำนวนทุน	งบประมาณ
21	ทุนการศึกษาช่วยงาน ประจำปีการศึกษา 2567 (เดือนกุมภาพันธ์ 68)	9	13,600.00
22	ทุนการศึกษาช่วยงาน ประจำปีการศึกษา 2567 (เดือนมีนาคม 68)	18	36,700.00
23	ทุนการศึกษาช่วยงาน ประจำปีการศึกษา 2567 (เดือนเมษายน 68)	15	54,175.00
24	ทุนการศึกษาช่วยงาน ประจำปีการศึกษา 2567 (เดือนพฤษภาคม 68)	9	34,075.00
25	ทุนสนับสนุนนักศึกษาช่วยปฏิบัติการสอน ประจำปีการศึกษา 1/2567	24	110,800.00
26	ทุนสนับสนุนนักศึกษาช่วยปฏิบัติการสอน ประจำปีการศึกษา 2/2567	20	94,925.00
จำนวนรวม		653	2,950,050.00



นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ได้รับจัดสรรงบประมาณที่สนับสนุนการให้ทุนการศึกษา จำนวน 2 ประเภททุน ได้แก่ 1) ทุนสนับสนุนการนำเสนอผลงานทางวิชาการของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา และ 2) ทุนค่าธรรมเนียมการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา รวมจำนวน 113 ทุน โดยปีงบประมาณ 2567 จำนวน 810,000.00 บาท (แปดแสนหนึ่งหมื่นบาทถ้วน) และปีงบประมาณ 2568 จำนวน 1,152,000 บาท (หนึ่งล้านหนึ่งแสนห้าหมื่นสองพันบาทถ้วน) รายละเอียดดังนี้

ลำดับ	ประเภททุนระดับบัณฑิตศึกษา	ปีงบ 2567		ปีงบ 2568	
		จำนวนทุน	งบประมาณ	จำนวนทุน	งบประมาณ
1	ทุนสนับสนุนการนำเสนอผลงานทางวิชาการของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา	37	80,000.00	39	92,000.00
2	ทุนค่าธรรมเนียมการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา	19	730,000.00	18	1,060,000.00
		56	810,000.00	57	1,152,000.00





รางวัลที่นักศึกษาได้รับจากการประกวด/แข่งขัน

วิทยาลัยฯ ให้ความสำคัญกับการสนับสนุนให้นักศึกษาได้แสดงความสามารถในด้านต่างๆ ทั้งทางด้านวิชาการ และด้านทักษะชีวิตจึงได้มีการจัดสรรงบประมาณเพื่อเป็นทุนสนับสนุนการประกวด/แข่งขันต่างๆ ตลอดมา ซึ่งในช่วง ปี 2567 - ปัจจุบัน มีนักศึกษาได้รับรางวัลทั้งในระดับภูมิภาค ระดับชาติ และระดับนานาชาติดังนี้

ระดับนานาชาติ

1. รางวัล Gold Prize การแข่งขัน Global Start-up Design Thinking Hackathon 2024 ณ ประเทศเกาหลีใต้ (นักศึกษา : ตติญา วุฒิพงษ์พิพัฒน์)
2. รางวัล Special Prize การแข่งขัน Global Start-up Design Thinking Hackathon 2024 ณ ประเทศเกาหลีใต้ (นักศึกษา : รศิกา จตุพรจรัส, รวิภาส ทิพย์รัตน์)

ระดับชาติ

1. รางวัลชนะเลิศอันดับที่ 1 การแข่งขัน Webtoon Academy Thailand PITCHING DAY (นักศึกษา : ปณาลี ชมฉิมพลี)
2. รางวัลชนะเลิศอันดับที่ 3 การแข่งขัน Webtoon Academy Thailand PITCHING DAY (นักศึกษา : อธิชา ธาตาสุรเวทย์)
3. รางวัลชนะเลิศ ประเภท Software innovation ในการแข่งขันโครงร่างวิจัยพลังงาน ปีที่ 2 New Gen Energy Research Showcase (นักศึกษา : เชื้อยวโทยว พง, อัฐกร บางสินธุ, ปานเทพ พานแก้ว และ กิติพัฒน์ ปานช้าง)

4. รางวัลรองชนะเลิศลำดับที่ 2 การแข่งขัน Garena Game Jam 2025 (นักศึกษา : กนกพงษ์เกียรติกุล, กวินภพ อ่อนเคราะห์, พรพรม ชินบุญนาท, วิรัชฎาภรณ์ เชื้อทอง)
5. รางวัล Young filmmaker award 2024 การแข่งขัน CCCL film festival 2024 (นักศึกษา : กานต์พิชชา สังเกต, เกิดกาญจน์ กุลพัทธ์คุณานนท์, คชาภรณ์ บ่อคำ, ชลธิชา จันทร์ธนาพิพัฒน์, ชิน สุวรรณสิงห์, ชิณุชา อำทวงษ์, ชุตินันท์ อุ่นศรีเพ็ญ, ฌาณิศา เทียนชัยสิริกุล, ณัฐณิชา ศรีสาคร, ถิรนนท์ แสงศรีจันทร์, ธนกรณ จำปางาม, ธนกุล จำปางาม, ธัญมณ ลังกาเปี้ย, ธัญชนก วงศ์หวั่น, นภัสนันท์ คำจริง, บุน หลง ออง, ปัญญา อินทสิงห์, วริศรา ปวงวัฒนา, วิชญาดา วิวัฒน์วานิช, ศรัณยา ชัยเลิศ, ศิริประภา ยะวิลัย, ศุภกานต์ พรหมมาศ, อาริยา จิตอารี,)

การสนับสนุนด้าน Software / Hardware ให้แก่นักศึกษา

วิทยาลัยฯ เล็งเห็นถึงความจำเป็นในการใช้งานด้านเทคโนโลยี เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาทักษะทางวิชาการของนักศึกษาอย่างต่อเนื่องและมีประสิทธิภาพ ดังนั้น เพื่อสนับสนุนและอำนวยความสะดวกในการจัดการเรียนการสอนให้แก่นักศึกษา วิทยาลัยฯ จึงได้ดำเนินการจัดสรรสวัสดิการด้านคอมพิวเตอร์ยืมเรียน และซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ให้แก่นักศึกษา โดยได้เพิ่มจำนวนให้เพียงพอและครอบคลุมมากยิ่งขึ้น โดยได้ดำเนินการต่อเนื่องมาตั้งแต่ปีการศึกษา 2563 จนถึงปัจจุบันรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 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

ด้านการสร้างนวัตกรรมเพื่อบริการสังคมและชุมชน

การช่วยเหลือสังคมและชุมชน

ได้จัดทำแผนโครงการสร้างนวัตกรรมเพื่อสังคมและชุมชนด้าน Creative Digital Economy ผ่านโครงการต่างๆ ภายใต้ยุทธศาสตร์ด้านช่วยเหลือสังคมและชุมชนของ วิทยาลัยฯ
ประจำปีงบประมาณ 2567 ได้แก่

1. การอบรมการสร้างดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับผู้ประกอบการในท้องถิ่นด้วยปัญญาประดิษฐ์
2. การสร้างดิจิทัลคอนเทนต์สำหรับการสนับสนุนการท่องเที่ยวย่านวัวลาย ถนนแห่งวัฒนธรรม

3. การศึกษาและพัฒนาหลักสูตรนวัตกรรมสำหรับการเรียนรู้ตลอดชีวิตจากฐานเทคโนโลยีสารสนเทศของผู้ประกอบการด้านการท่องเที่ยว
4. ระบบตรวจจับฝุ่นควันในอากาศและไฟฟ้าสำหรับเจ้าหน้าที่อุทยานและชุมชนใกล้เคียง พื้นที่ศึกษาอุทยานแห่งชาติศรีล้านนาประจำปีงบประมาณ 2568 ได้แก่
 - 1.ระบบภาระงานคณาจารย์
 2. การสร้างหลักสูตรพัฒนาบุคลากร “นักการตลาดการท่องเที่ยวและการค้าเชิงดิจิทัลสำหรับธุรกิจท่องเที่ยวชุมชน” ด้วยเทคโนโลยี Generative AI สนับสนุนตลาดนักท่องเที่ยวจีน

การลงพื้นที่และการเข้าถึงหน่วยงานต่างๆ ของชุมชนในด้านการช่วยเหลือสังคมและชุมชน

ทีมฝ่ายบริการสังคมและชุมชนได้ทำการร่วมมือกับหน่วยงานภาคเอกชน เช่น มหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย และหน่วยงานชุมชนต่างๆ ของรัฐบาล เช่น เทศบาลเมืองสุเทพ ชุมชนวัวลาย ชุมชนใกล้เคียงอุทยานแห่งชาติศรีล้านนา รวมถึงชุมชนต่างๆ ในพื้นที่ใกล้เคียงของมหาวิทยาลัยเพื่อเข้าถึงปัญหาและทำความเข้าใจในการที่จะช่วยเหลือสังคมและชุมชนที่เกิดปัญหาในด้านการดำรงชีพ เช่น ปัญหาด้านเศรษฐกิจ ปัญหาด้านสุขภาพหรือการช่วยเหลือในด้านการสร้างองค์ความรู้แบบสมัยใหม่ให้กับกลุ่มคนในชุมชน เช่น แผนช่วยเหลือชุมชนด้วยการจัดอบรม การสร้างเครือข่าย ด้วยเครื่องมือทางเทคโนโลยีและดิจิทัลที่พัฒนาขึ้นจากคณาจารย์ นักศึกษา และนักวิจัยของวิทยาลัยฯ



พระครูปริยัติเจติยาบุรุษย์, ผศ.ดร.<
ผู้อำนวยการวิทยาลัยสงฆ์เชียงใหม่



ดร.วีระ สิริเสรีภาพ
ผู้อำนวยการสำนักงานวิทยาลัย



พระวิสิษฐ์ ชูติวิสิฏโธ, ผศ.ดร.
รท. ผู้อำนวยการส่วนสนับสนุนวิชาการ



การประชุมเพื่อทดสอบระบบภาระงานให้กับผู้บริหารมหาวิทยาลัยมหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย
วิทยาเขตเชียงใหม่



การอบรมการใช้ Generative AI เพื่อการจัดการความรู้และสร้างเนื้อหาด้านการท่องเที่ยวชุมชน การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์และการสร้างคลิปวิดีโอสั้น รวมถึงการสร้างตัวละครเสมือนจริง (AI Avatar) เพื่อการนำเสนอสินค้าและบริการของชุมชน ให้แก่บุคลากรเทศบาลเมืองสุเทพ โครงการพัฒนาบุคลากรด้านการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวและการค้าเชิงดิจิทัลด้วยเทคโนโลยี Generative AI

ด้านการวิจัยและนวัตกรรม

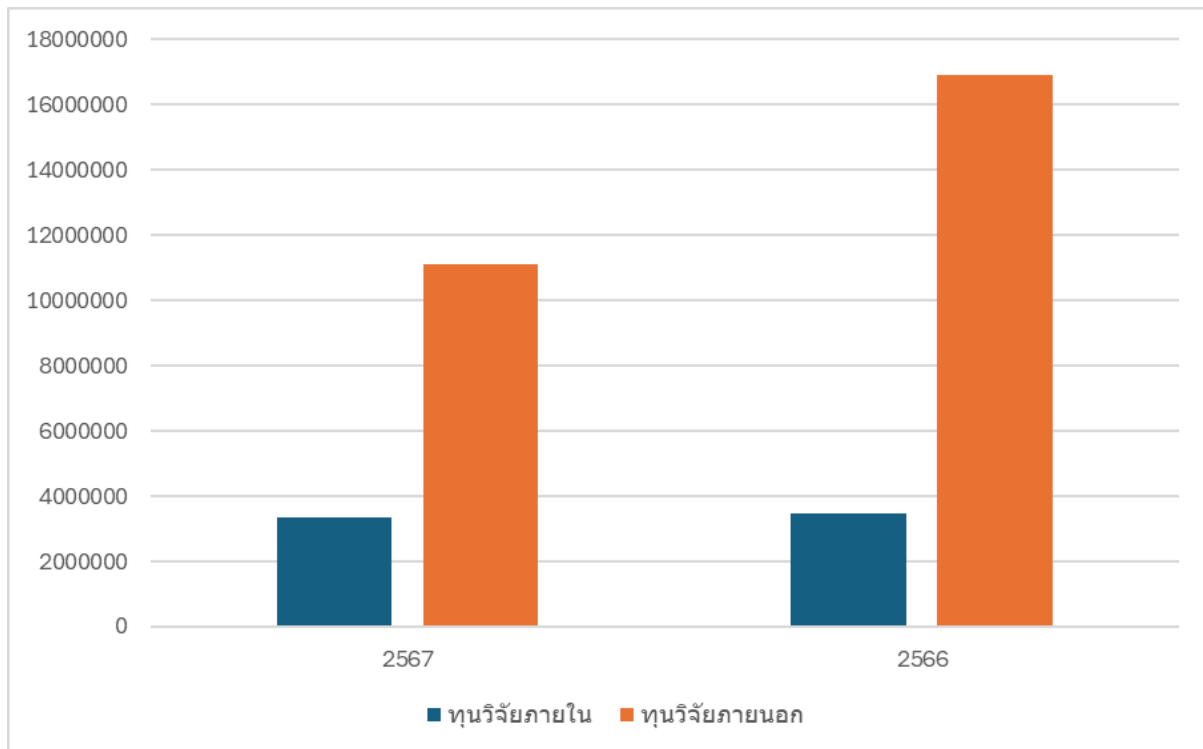
ทุนวิจัย

วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี ได้รับทุนอุดหนุนการวิจัยจากแหล่งทุนภายนอกและภายในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ในปีงบประมาณ 2566 ได้รับทุนวิจัยจำนวน 13 โครงการ จำนวนเงินทุนวิจัยรวม 20,365,000 บาท โดยแบ่งเป็นแหล่งทุนภายนอก จำนวน 4 โครงการ เงินทุนวิจัยรวม 16,900,000 บาท แหล่งทุนภายใน จำนวน 9 โครงการ จำนวนเงินทุนวิจัยรวม 3,465,000 บาท และในปีงบประมาณ 2567 ได้รับทุนวิจัยจำนวน 19 โครงการ จำนวนเงินทุนวิจัยรวม 14,455,000 บาท โดยแบ่งเป็นแหล่งทุนภายนอก จำนวน 3 โครงการ จำนวนเงินทุนวิจัยรวม 11,125,000 บาท แหล่งทุนภายในจำนวน 16 โครงการ จำนวนเงินทุนวิจัยรวม 3,330,000 บาท

ปีงบประมาณ	ทุนวิจัยภายใน	ทุนวิจัยภายนอก	รวม
2567	3,330,000	11,125,000	14,455,000
2566	3,465,000	16,900,000	20,365,000

ตารางแสดงทุนวิจัย ปีงบประมาณ 2566 -2567

ข้อมูล ณ วันที่ 11 มีนาคม 2568



ตารางแสดงทุนวิจัย ปีงบประมาณ 2566 -2567

ข้อมูล ณ วันที่ 11 มีนาคม 2568

โครงการวิจัยที่ได้รับทุน ปีงบประมาณ 2566

ลำดับ	ชื่อโครงการ	งบประมาณ	ระยะเวลา	แหล่งทุนวิจัย
1	การพัฒนาเกมกระดานด้วยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสริมเพื่อส่งเสริมการวางแผนด้านการเงินและการบริหารจัดการฟาร์มสำหรับเกษตรกรรุ่นใหม่	200,000	1 ปี	ทุนอุดหนุนพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
2	เทคนิคการวิเคราะห์และป้องกันความเป็นส่วนตัวสำหรับข้อมูลเมตาในการส่งข้อความโต้ตอบแบบทันที	200,000	1 ปี	ทุนอุดหนุนพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
3	การพัฒนาระบบการประเมินและการพัฒนาสมรรถนะอย่างยั่งยืนของการบ่มเพาะธุรกิจในประเทศไทย	1,735,000	1 ปี	ทุนพัฒนางานวิจัยมุ่งเป้า (Targeted Research) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
4	การยกระดับเศรษฐกิจชุมชนด้วยอัตลักษณ์ล้านนาเฉพาะถิ่นด้วยดิจิทัลอาร์ตสมัยใหม่	500,000	1 ปี	ทุนพัฒนางานวิจัยมุ่งเป้า (Targeted Research) มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ลำดับ	ชื่อโครงการ	งบประมาณ	ระยะเวลา	แหล่งทุนวิจัย
5	การยกระดับและขับเคลื่อนเมืองแห่งการเรียนรู้ พื้นที่นำร่องเทศบาลเมืองแม่เหิยะ	420,000	1 ปี	ส่งเสริมการวิจัยและพัฒนา นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำปี
6	การผลิตสื่อการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ Edutainment เพื่อเรียนรู้วัฒนธรรม การแต่งกายและวิถีชีวิตกลุ่มชาติพันธุ์ไทในล้านนา	420,000	1 ปี	ส่งเสริมการวิจัยและพัฒนา นวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ประจำปี
7	แนวทางในการเสริมสร้างการคุ้มครอง และจดทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญา ของบุคลากร วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และ เทคโนโลยี	20,000	1 ปี	สนับสนุนทุนวิจัยสถาบัน เพื่อพัฒนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
8	การประเมินหลักสูตรระดับปริญญาตรี วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	20,000	1 ปี	สนับสนุนทุนวิจัยสถาบัน เพื่อพัฒนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
9	การพัฒนาระบบสารสนเทศในการต่ออายุการยืมหนังสือด้วยตนเองด้วย โปรแกรมประยุกต์แบบเว็บของห้องสมุดสร้างสรรค์เพื่อการเรียนรู้	15,000	1 ปี	สนับสนุนทุนวิจัยสถาบัน เพื่อพัฒนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
10	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อสร้างมูลค่าและคุณค่าแก่การท่องเที่ยวเชิงพักผ่อนล้านนา	6,000,000	1 ปี	หน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการเพิ่มความสามารถในการแข่งขันของประเทศ (บพข.)
11	การสร้างห่วงโซ่คุณค่าขามแดน “เขตเศรษฐกิจพิเศษเชียงของ” กลุ่มธุรกิจ New S Curve	6,300,000	1 ปี	หน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการพัฒนาระดับพื้นที่ (บพท.)
12	โครงการพัฒนาแพลตฟอร์มการใช้ประโยชน์กำลังคนที่มีศักยภาพสูงของอาเซียน ระยะที่ 2	4,000,000	1 ปี	หน่วยบริหารและจัดการทุนด้านการพัฒนากำลังคน และทุนด้านการพัฒนาสถาบันอุดมศึกษาการวิจัย และการสร้างนวัตกรรม (บพค.)

ลำดับ	ชื่อโครงการ	งบประมาณ	ระยะเวลา	แหล่งทุนวิจัย
13	พื้่นงานหัตถศิลป์ประกอบสร้างอัตลักษณ์เพื่อสร้างงาน สร้างอาชีพ เพิ่มรายได้ชุมชนบ้านแจ่ม	600,000	1 ปี	สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)

โครงการวิจัยที่ได้รับทุน ปีงบประมาณ 2567

ลำดับ	ชื่อโครงการ	งบประมาณ	ระยะเวลา	แหล่งทุนวิจัย
1	เกมเพื่อการเรียนรู้ทักษะการรู้ดิจิทัลด้านข่าวปลอม โดยการจำลองสถานการณ์จากผลกระทบของการเผยแพร่ข่าวที่บิดเบือนไปยังสังคมโดยการใช้ปัญญาประดิษฐ์	210,000	1 ปี	ส่งเสริมการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมเพื่อการเรียนรู้มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
2	โครงการ Creative Lanna Idea Generative	300,000	6 เดือน	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
3	สนับสนุนอาจารย์นักวิจัยต่างประเทศเพื่อมาปฏิบัติงาน ณ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (ผศ.ดร.ภราดร สุรีย์พงษ์)	240,000	3 เดือน	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
4	สนับสนุนอาจารย์นักวิจัยต่างประเทศเพื่อมาปฏิบัติงาน ณ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (ผศ.ดร.อริชัย ถิ่นนุกุล)	240,000	3 เดือน	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
5	สนับสนุนอาจารย์นักวิจัยต่างประเทศเพื่อมาปฏิบัติงาน ณ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (รศ.ดร.รัฐพล วุฒิการณ์ และ ผศ.ดร.วรมน จีระผาณุกร)	240,000	3 เดือน	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
6	สนับสนุนอาจารย์นักวิจัยต่างประเทศเพื่อมาปฏิบัติงาน ณ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (อ.ดร.ศุทธิณี สวัสดิ์ชิตัง)	240,000	3 เดือน	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
7	สนับสนุนอาจารย์นักวิจัยต่างประเทศเพื่อมาปฏิบัติงาน ณ	420,000	6 เดือน	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ลำดับ	ชื่อโครงการ	งบประมาณ	ระยะเวลา	แหล่งทุนวิจัย
	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ (ผศ.ดร.อภิญญา พงษ์วาท)			
8	เครื่องมือวัดความเครียดสำหรับนักกีฬาเกมอิเล็กทรอนิกส์และต้นแบบ E-sport Player Stress Analysis platform สำหรับการพัฒนาประสิทธิภาพในการแข่งขัน	400,000	6 เดือน	ทุนอุดหนุนภายใต้โครงการการแปลงงานวิจัยสู่เทคโนโลยี
9	การวิเคราะห์และระบุปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการนำอากาศยานไร้คนขับมาใช้ในการจัดการคลังสินค้าโดยอาศัยทฤษฎีเครือข่ายซับซ้อนและการวิเคราะห์เครือข่ายทางสังคม	100,000	1 ปี	ทุนพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่
10	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ ESG: ขับเคลื่อนอนาคตที่ยั่งยืนด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล	100,000	1 ปี	ทุนพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่
11	ต้นแบบเทคโนโลยีเชิงจริยธรรม: ปัญญาประดิษฐ์ที่อธิบายได้ผ่าน API ที่ตระหนักถึงจริยธรรม	100,000	1 ปี	ทุนพัฒนานักวิจัยรุ่นใหม่
12	การสำรวจและการวิเคราะห์ธุรกิจในอำเภอพร้าว จังหวัดเชียงใหม่ เพื่อการเพิ่มช่องทางในการขายออนไลน์อย่างยั่งยืน	100,000	3 เดือน	วิชาการรับใช้สังคมเพื่อสร้างผลกระทบสูง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
13	การศึกษาและพัฒนาหลักสูตรดิจิทัลคอมเมอร์ซของ โรงเรียนกาญจนาภิเษกช่วงทองหลวง สังกัด บ.ดอยซิลเวอร์ แพลตอรี จำกัด	96,800	3 เดือน	วิชาการรับใช้สังคมเพื่อสร้างผลกระทบสูง มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
14	การถ่ายทอดเทคโนโลยีเครื่องกลั่นไฮโดรซอลและน้ำมันหอมระเหยด้วยระบบ IOT และ SENSOR สำหรับสกัดสารจากสมุนไพรอินทรีย์ (ตะไคร้หอม) เพื่อเพิ่มมูลค่าในชุมชนตำบลแม่ทา	140,000	5 เดือน	อุทยานวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ลำดับ	ชื่อโครงการ	งบประมาณ	ระยะเวลา	แหล่งทุนวิจัย
15	การจัดการความรู้ลูกค้าเพื่อพัฒนา กลยุทธ์งานประชาสัมพันธ์วิทยาลัย ศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่	40,000	1 ปี	ทุนวิจัยสถาบันเพื่อพัฒนา มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
16	กลุ่มวิจัยนวัตกรรมการท่องเที่ยว พื้นที่สร้าง (Innovative Regenerative Tourism):การขับเคลื่อนด้วยข้อมูล เพื่อความยั่งยืน	500,000	1 ปี	มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
17	ระบบหุ่นยนต์อัตโนมัติด้วยเทคโนโลยี การรู้จำอักขระด้วยแสง (OCR) ในการ บริหารจัดการศูนย์ไตเทียม	325,000	1 ปี	สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)
18	การสร้างกลไกสนับสนุนการพัฒนา SMEs ในพื้นที่ระเบียงเศรษฐกิจระดับ ภูมิภาคผ่าน “ศูนย์บ่มเพาะการค้า โลจิสติกส์ และ อีคอมเมิร์ซไทย-จีน	5,000,000	1 ปี	หน่วยบริหารและจัดการทุน ด้านการพัฒนาระดับพื้นที่ (บพท.)
19	การศึกษาพัฒนาอากาศยานไร้คนขับ (UAV) และระบบลาดตระเวนชี้นำ ด้วยปัญญาประดิษฐ์เพื่อการตรวจจับ ไฟฟ้าด้วยข้อมูลภาพจากระบบอากาศ ยานไร้คนขับ พื้นที่ศึกษาอุทยาน แห่งชาติสุเทพ-ปุย จังหวัดเชียงใหม่	5,806,000	1 ปี	สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)

ความร่วมมือทางด้านการวิชาการเพื่อสนับสนุน/สร้างความเข้มแข็งด้านวิชาการอื่น ๆ

วิทยาลัยฯ ได้รับทุนสนับสนุนทางวิชาการเพื่อสนับสนุนโครงการความร่วมมือทางด้านการวิชาการกับมหาวิทยาลัยในเอเชียและยุโรป จำนวน 4 โครงการ ดังนี้

1. โครงการ Erasmus+ "Innovative Curricula for Life-Long Learning of Sustainable Tourism Workforce (INNO4Tourism)"
2. โครงการ Erasmus+ "Curriculum development for zero waste management in the hospitality and tourism sector (Tourism-Zero)"

3. โครงการ HORIZON “Human Guided Collaborative multiobjective design of explainable, fair and privacy-preserving AI for digital health (HarmonicAI)”

4.โครงการ HORIZON "Affective Computing Models: from Facial Expression to Mind-Reading (AcMod)"