

CAMT Vision

2567-2570

Excellent College in Creative Digital Innovation
วิทยาลัยแห่งความเป็นเลิศด้านนวัตกรรมดิจิทัลสร้างสรรค์



EdPEx300



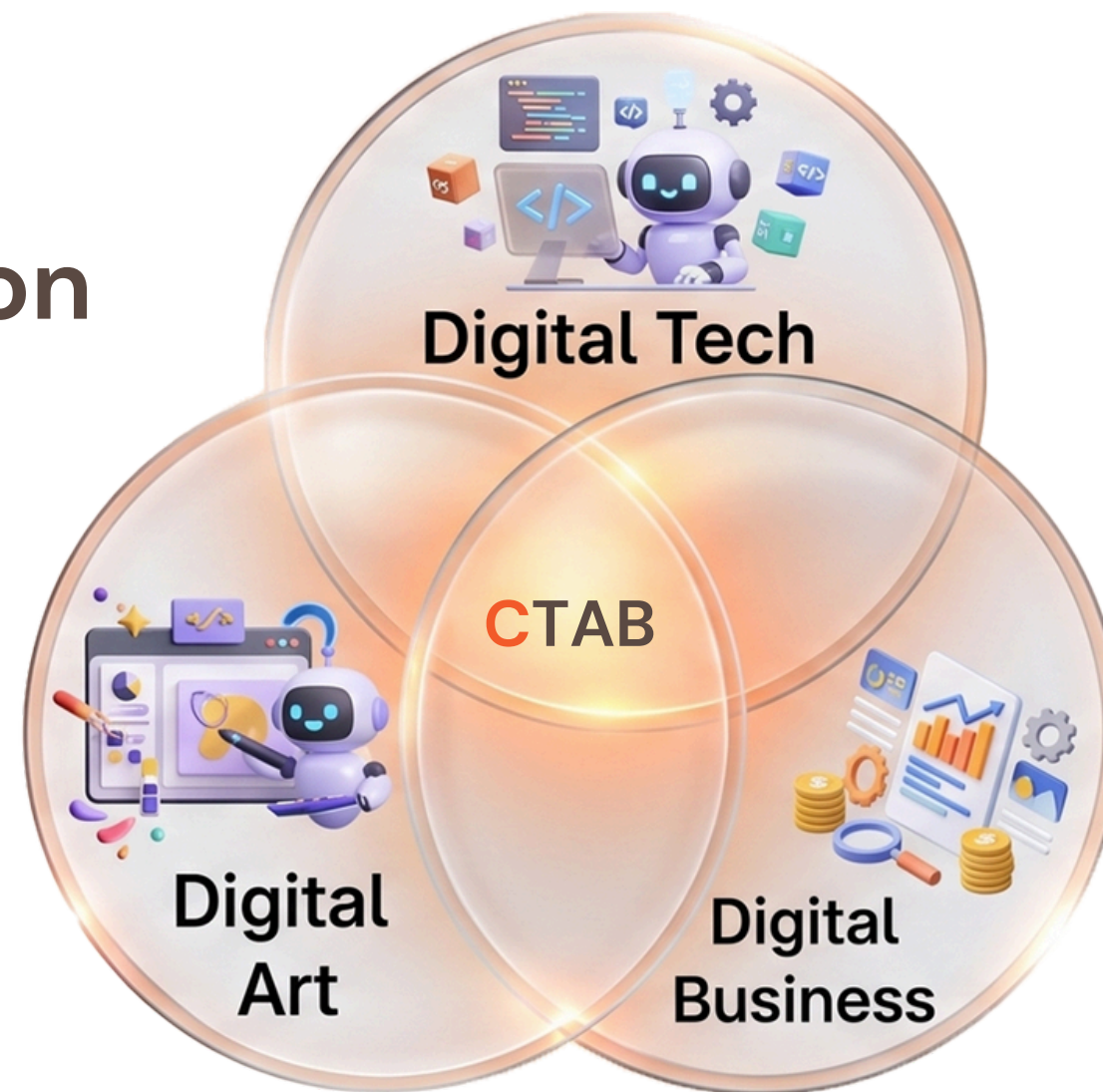
252M



Excellent College in Creative Digital Innovation

วิทยาลัยแห่งความเป็นเลิศด้านนวัตกรรมดิจิทัลสร้างสรรค์

Creative Digital Innovation



การผสมผสาน ความคิดสร้างสรรค์ บนฐานขององค์ความรู้และการศึกษาวิจัยกับเทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ บริการ หรือกระบวนการใหม่ๆ ที่ช่วยแก้ปัญหา เพิ่มคุณค่า ตอบสนองความต้องการของธุรกิจอุตสาหกรรมและสังคม

Excellent College in Creative Digital Innovation

วิทยาลัยแห่งความเป็นเลิศด้านนวัตกรรมดิจิทัลสร้างสรรค์

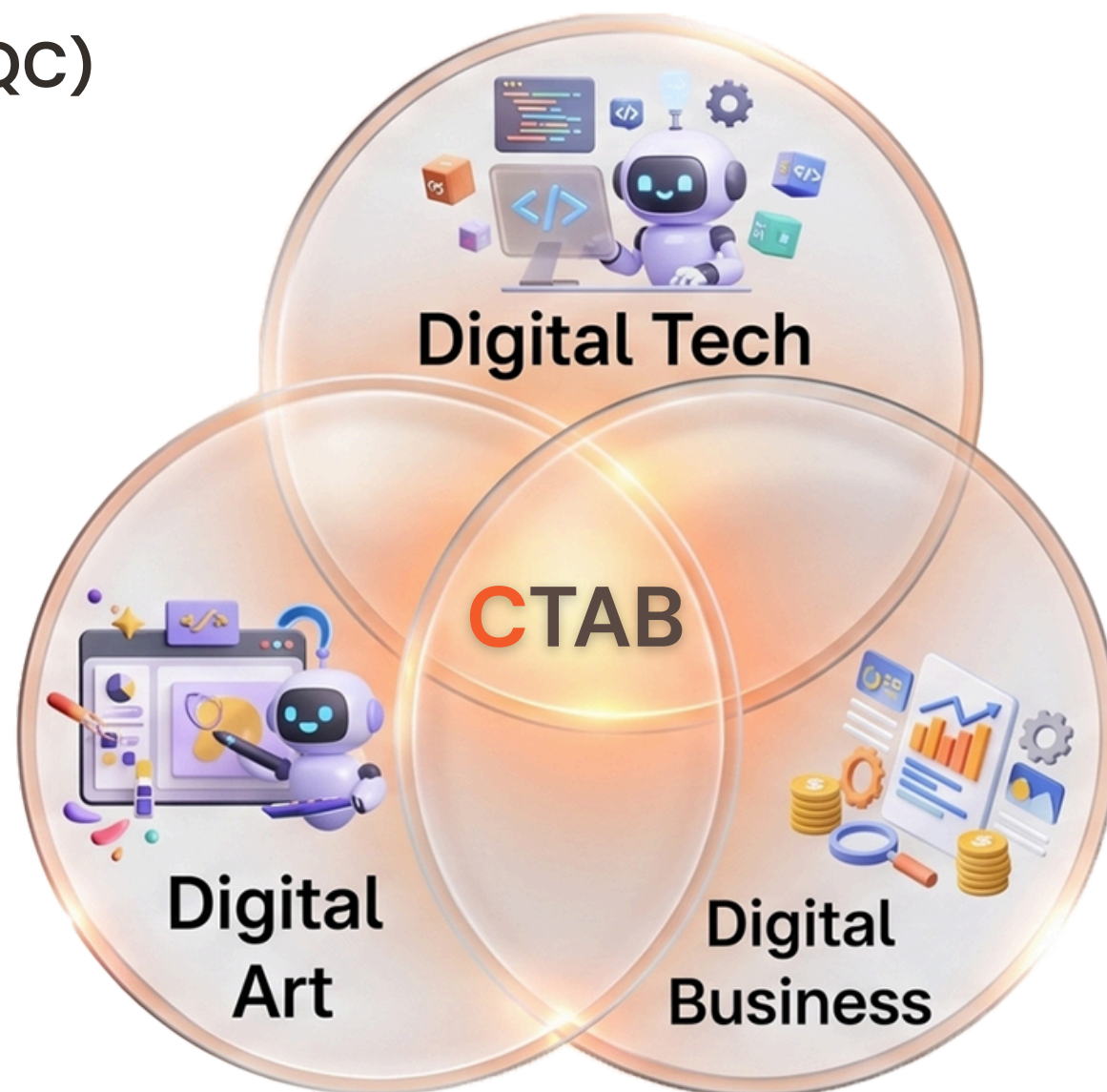
วิทยาลัยแห่งความเป็นเลิศ

วัดจากผลลัพธ์และการจัดการที่เป็นเลิศ (TQC)



ผลลัพธ์/การจัดการสำคัญ เช่น

1. หลักสูตรที่ดึงดูด/น่าสนใจจากผู้เรียน (อัตราการแข่งขันสอบเข้า/คะแนนผู้สอบเข้า)
2. ความสามารถ/ชื่อเสียงของนักศึกษาที่เป็นเลิศ (อัตราการได้งานทำ/เงินเดือน/รางวัล)
3. ผลงานนักศึกษา/อาจารย์ที่เกิดประโยชน์จริงต่อสังคม
4. การจัดการ/พัฒนาระบบหลังบ้านที่ดี (การทำงานสนับสนุนของ admin ในทุกเรื่อง)



Creative Digital Innovation

นวัตกรรมดิจิทัลสร้างสรรค์

วัดจากประโยชน์จริงที่เกิดขึ้น (SROI)

นวัตกรรม = สิ่งใหม่ที่นำไปใช้ประโยชน์จริงได้



ตัวอย่าง :

1. Digital Tech/Arts/Business จาก Ex Studio /Series ที่ช่วยในอุตสาหกรรมต่างๆ/สังคม เช่น การแพทย์ การศึกษา สิ่งแวดล้อม วัฒนธรรม
2. หลักสูตร Reskill/Upskill ที่จำเป็นต่อสังคมในปัจจุบันและอนาคต (AI, New Tech)

Excellent College in Creative Digital Innovation

วิทยาลัยแห่งความเป็นเลิศด้านนวัตกรรมดิจิทัลสร้างสรรค์



SO1: LEARNING PLAYGROUND



ยุทธศาสตร์ที่ 1

พัฒนาระบบนิเวศในการเรียนรู้ที่เป็นเลิศ
Excellence Learning Ecosystem
(Learning Playground)

พัฒนาพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ ทดลอง ฝึกฝนทักษะ ประสบการณ์เพื่อให้ผู้เรียน
ได้พัฒนาความสามารถที่สอดคล้องกับความต้องการของอุตสาหกรรมและสังคม

- กลยุทธ์ที่ 1 (ACT1) : Experience Studio
- กลยุทธ์ที่ 2 (ACT2) : Startup Entrepreneur & Contest
- กลยุทธ์ที่ 3 (ACT3) : Reskill/Upskill/Newskill
- กลยุทธ์ที่ 4 (ACT4) : WIL-Bridge & Lifelong

SERIES1

SO2 : PRACTICAL INNOVATION

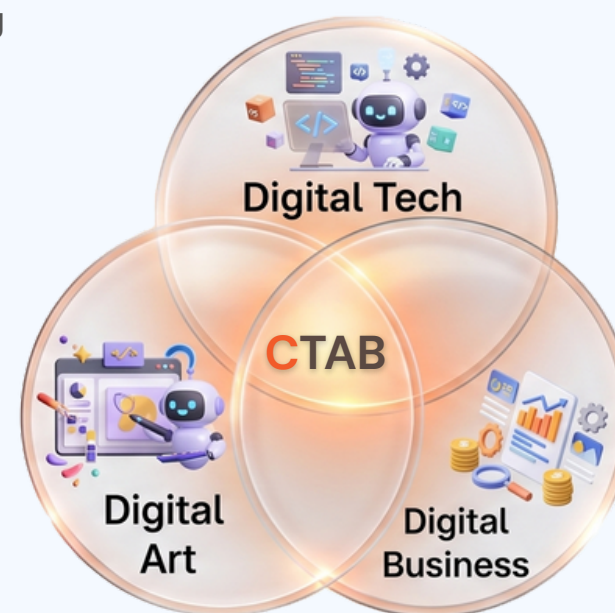


ยุทธศาสตร์ที่ 2

มุ่งเน้นวิจัยและบริการวิชาการเพื่อให้เกิดนวัตกรรม
ที่ใช้ประโยชน์ได้จริง
Research and Community Services for
Practical Innovation

- กลยุทธ์ที่ 5 (ACT5) : Community Service Hub
- กลยุทธ์ที่ 6 (ACT6) : Value-Driven Research and
Community Services

SERIES2



Management by TQC ทุกคนมีส่วนร่วม

แผนยุทธศาสตร์ CAMT ประจำปี 2569-2570

SO1 : Excellence learning ecosystem (Learning Playground)

ACT1 : Experience Studio

แผนงาน/โครงการ/กิจกรรม	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	
		2569	2570
1. ANIMS STUDIO (อ.สุเมธ) 2. ICAT STUDIO (อ.จอน) 3. NAPLAB STUDIO (อ.มอญ) 4. DS STUDIO (digital solution) (พีบีค,พียู) 5. SOPRA STUDIO (social practice) (อ.тім) 6. UEDA STUDIO (อ.เต่ง) 7. WEB3 STUDIO (อ.ต่อ) 8. TurnPro +AI (DII) (อ.เอิร์ธ,อ.นมะ) 9. C-Graph (อ.ณัฐ) 10. E-Sports (อ.พิงค์) 11. Next Lab (อ.พิกุล) 12. CAMT-Influ (อ.หน้อย)	KR1 จำนวนนักศึกษาที่ร่วมทำงาน (Member)	50	60
	KR2 ร้อยละของนักศึกษาที่ร่วมทำงาน (Member) ที่ได้งานทำ/ถูกจ้างงาน	50%	60%
	KR3 จำนวนนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรม	20% (340)	30% (480)
	KR4 จำนวนรายได้/เงินทุนภายนอก	3.6M	4M
	KR5 จำนวนผลงาน/ชิ้นงาน/ต้นแบบ	15	20
	KR6 จำนวนการยื่นจด IP	3	5
	KR7 จำนวนการส่งผลงานเข้าประกวดแข่งขัน	3	5

นิยาม KR2 ร้อยละของนักศึกษาที่ร่วมทำงาน (Member) ที่ได้งานทำ/ถูกจ้างงาน หมายถึง
 a. นักศึกษาที่อยู่ใน lab ที่ยังไม่จบการศึกษา/ยังไม่สิ้นสุดการเทรน แต่รับงานเองได้
 b. นักศึกษา WIL ที่อยู่ใน Lab ที่จบการศึกษา และได้งานทำ

สูตรการคำนวณ $\frac{(a. \text{จำนวนนักศึกษาที่อยู่ใน lab ที่ยังไม่จบการศึกษา/ยังไม่สิ้นสุดการเทรน แต่รับงานเองได้}) + (b. \text{จำนวนนักศึกษา WIL ที่อยู่ใน Lab ที่จบการศึกษา และได้งานทำ})}{\text{จำนวนนักศึกษาที่อยู่ใน lab ที่จบการศึกษา/สิ้นสุดการเทรน}} \times 100$

นิยาม KR6 จำนวนการยื่นจด IP หมายถึง จำนวนต้นแบบนวัตกรรมที่ได้รับการยกระดับความพร้อมเพื่อเข้าสู่กระบวนการนำไปใช้งานจริง (การยื่นจด IP)

แผนยุทธศาสตร์ CAMT ประจำปี 2569-2570

SO1 : Excellence learning ecosystem (Learning Playground)

ACT2 : Startup Entrepreneur & Contest

แผนงาน/โครงการ/กิจกรรม	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	
		2569	2570
1. Startup <ul style="list-style-type: none"> • กิจกรรมการบ่มเพาะรายกลุ่ม 6 กลุ่ม (PA 6 ธุรกิจ) <ul style="list-style-type: none"> ◦ การคัดเลือกงานต้นแบบ ◦ สนับสนุนงานต้นแบบ 100,000 ต่อผลงาน ◦ ผ่านแพลตฟอร์มการสร้างผู้ประกอบการของ มช. <ul style="list-style-type: none"> ▪ พ.ย. 68 - พ.ค. 69 • MMIT - สร้างศูนย์การเรียนรู้ในการเปิดบริษัท Start-Up ในวิชา 954423 	KR8 จำนวนกลุ่ม startup ของนักศึกษาที่ได้รับการบ่มเพาะ (PA)	6	8
	KR9 จำนวนผลงาน prototype	6	8
	KR10 จำนวนผลงานที่ทดลองตลาด	-	1
	KR11 จำนวนธุรกิจ startup (จดทะเบียนบริษัท)	-	1
2. Contest Creative digital ,Tech inno <ul style="list-style-type: none"> • การประกวดแข่งขันต่อเนื่องมาจากปีก่อนหน้า <ul style="list-style-type: none"> ◦ Art toys ◦ Board games ◦ Hackathon กับมหาวิทยาลัยเกาหลีซุงอัง • การประกวดรายการใหม่ๆ <ul style="list-style-type: none"> ◦ CEA การส่งประกวดจาก ACT1 หรือ ACT อื่นๆ 	KR12 จำนวนรางวัลระดับชาติ/นานาชาติ	15	20
	KR13 จำนวนนักศึกษาที่ได้รับการบ่มเพาะเพื่อการแข่งขัน	20	30

แผนยุทธศาสตร์ CAMT ประจำปี 2569-2570

SO1 : Excellence learning ecosystem (Learning Playground)

ACT3 : Reskill/Upskill/Newskill

แผนงาน/โครงการ/กิจกรรม	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	
		2569	2570
1. การตลาดและประชาสัมพันธ์ ภาพลักษณ์เชิงรุก การทำสื่อ/เดินทางพบปะกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มเป้าหมายใน/นอก (จีน) กลุ่ม Online 2. การส่งเสริม สร้างแรงจูงใจจากความเชี่ยวชาญ เชิง Business ให้กับ lab การถ่ายที่ต่างจากใน lab • Ex. lab /startup /หลักสูตร Degree non-degree/ โครงการ สู่การเตรียมความพร้อม reskill upskill และใช้ประโยชน์จริง ผ่าน ทูบ หรือโครงการเชิงพัฒนา 3. ระบบติดตามประเมินผลผู้เรียน	KR14 จำนวนหลักสูตรอบรมระยะสั้นที่สอดคล้องกับความต้องการของตลาด	10	15
	KR15 จำนวนผู้เรียนหลักสูตรระยะสั้น	700	1000
	KR16 จำนวนนักศึกษาที่ได้รับการพัฒนาตามทักษะแบบ demand driven	100	200
	KR17 ร้อยละของผู้เรียนที่สำเร็จตามแผน	85	90
	KR18 จำนวนรายได้จากหลักสูตรระยะสั้น	30M	35M
	KR19 จำนวน MOU/MOA/คู่ความร่วมมือ	3	5

แผนยุทธศาสตร์ CAMT ประจำปี 2569-2570

SO1 : Excellence learning ecosystem (Learning Playground)

ACT4 : WIL-Bridge & Lifelong

แผนงาน/โครงการ/กิจกรรม	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	
		2569	2570
1. การสำรวจความต้องการ (Demand) <ul style="list-style-type: none"> ○ Data Analytics: Market Research ○ ประชุมกับฝั่ง Industries ที่สอดคล้องกับ Creative Digital Innovation 	KR20 จำนวน New model ที่เกิดขึ้น	1	2
	KR21 จำนวน New model ที่นำไปเชื่อมโยงกับกระบวนการเรียนการสอน	3	5
	KR22 จำนวนผู้เรียนใน New model	-	30
2. การออกแบบหลักสูตร (New model): Competency Based Education ทั้ง ป.ตรี และ บัณฑิต (3 new model) <ul style="list-style-type: none"> ○ Academy ร่วมกับ LE ○ หลักสูตรระยะสั้น: เรียนร่วม และ นศ มช <ul style="list-style-type: none"> ▪ เก็บ Credit ▪ ออกใบประกาศนียบัตร ○ การประชาสัมพันธ์หลักสูตร 			
3. การจัดการเรียนการสอน			

นิยาม new model หมายถึง วิชา หรือ หลักสูตร ทั้ง non degree/degree ที่ออกแบบใหม่ เกิดใหม่ ด้วยหลักการ MODEL

M = micro module, modular learning, micro degree **D** = CAMT DNA, CMU DNA (alignment) **EL** = Experiential learning

KR23 หมายถึง การวัดทักษะของผู้เรียนที่ตอบโจทย์ตลาดแรงงานด้าน Creative digital & tech

KR24 หมายถึง ร้อยละของผู้เรียนที่ได้งานทำหรือถูกจ้างงานที่เกี่ยวกับ Creative digital & tech

แผนยุทธศาสตร์ CAMT ประจำปี 2569-2570

SO2 : Research and Community Services for Practical Innovation

ACT5 : Community Service Hub

แผนงาน/โครงการ/กิจกรรม	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	
		2569	2570
<p>1. การบูรณาการนักวิจัยและนักศึกษากับหน่วยงานที่ต้องการพัฒนาชุมชน</p> <ul style="list-style-type: none"> เป็นกิจกรรมเชิงรุกเพื่อ "สร้างสะพาน" เชื่อมระหว่างมหาวิทยาลัยกับหน่วยงานภายนอก (รายวิชา ,งานวิจัย, งานบริการวิชาการ และอื่นๆ) (ใช้กลไก Series 1) <p>2. กิจกรรมการบริการวิชาการและการทำวิจัย สู่ระดับ CMU RL 4-7</p> <ul style="list-style-type: none"> สนับสนุนสำหรับโครงการที่ทดสอบได้จริง จัดหาผู้เชี่ยวชาญ/ที่ปรึกษา: ช่วยให้คำแนะนำทางเทคนิค เพื่อให้โครงการบรรลุเป้าหมาย CMU RL 4-7 (ใช้กลไก Series 2) <p>3. กิจกรรมการขอรับการรับรองการประเมินผล Social Impact (SROI) กับหน่วยงานที่มีความเชี่ยวชาญในการรับรองผลการประเมินของวิทยาลัยฯ</p>	KR23 จำนวนโครงการที่บูรณาการกับรายวิชาหรือนำนักศึกษาช่วยเหลือชุมชนสังคม	4	5
	KR24 จำนวนอาจารย์และนักศึกษาที่ลงชุมชน/เข้าร่วมดำเนินการ	12	15
	KR25 จำนวนผลงานวิจัยที่ถูกนำไปใช้จริงกับหน่วยงานภายนอก (RL 4-7) (PA)	7	8
	KR26 จำนวนชุมชนที่นำผลงานวิจัยไปใช้จริง/เข้าร่วมดำเนินการ	4	5

แผนยุทธศาสตร์ CAMT ประจำปี 2569-2570

SO2 : Research and Community Services for Practical Innovation

ACT6 : Value-Driven Research and Community Services

แผนงาน/โครงการ/กิจกรรม	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย	
		2569	2570
1. การให้ทุนสำหรับ Lab ที่มีนักศึกษาประจำ Lab เพื่อผลิต Prototype <ul style="list-style-type: none"> เชื่อมโยงเข้ากับหลักสูตรป.โท 2. การยกระดับงานเชิงสร้างสรรค์ให้เป็นเชิงวิชาการ <ul style="list-style-type: none"> กิจกรรมเชิญผู้เชี่ยวชาญ ผ่าน CAMT Fest 3. Support CMU PA (CMU-RL 8-9) <ul style="list-style-type: none"> การคัดเลือกจากโครงการที่เคยได้ CMU RL 4-7 ในปีที่ผ่านมา (ปี67-68) เพื่อต่อยอดให้มุ่งสู่ CMU-RL 8-9 จำนวน 3 โครงการ โครงการละ 100,000 บาท ประเมินโครงการที่มีศักยภาพเพียงพอ เพื่อส่งผล CMU RL 8-9 จำนวน 1 โครงการ 100,000 บาท 	KR27 จำนวนโครงการที่เข้าร่วมยุทธศาสตร์เพื่อการต่อยอดเชิงพาณิชย์ โดยมีอาจารย์และนักศึกษาเข้าร่วม	1	2
	KR28 จำนวนผลงานต้นแบบที่เกิดขึ้นจากยุทธศาสตร์/Experience Studio	1	2
	KR29 จำนวนผลงานที่ต่อยอดจากชุมชนต้นแบบสู่เชิงพาณิชย์หรือขยายจำนวนผู้ใช้ประโยชน์ (RL 8-9) (PA)	-	1