OIT-O6 แผนการดำเนินงานและความก้าวหน้าในการดำเนินงานประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2569 (ไตรมาส 1-2)

ส่วนงาน วิทยาลัยศิลปะ สื่อ และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

ลำดับ	โครงการ/กิจกรรม	งบประมาณ	ระยะเวลาดำเนินงาน		ผลการดำเนินงาน	ผลการใช้จ่ายงบประมาณ
			เริ่มต้น	สิ้นสุด		
SO1 : Excellence Learning Ecosystem (Learning Playground)						
ACT1 : Experience Studio						
1	ANIMS STUDIO	100,000.00	1 ธ.ค.68	30 ก.ย.69	อบรมให้คำปรึกษาแก่นักศึกษา ได้ผลลัพท์ คือ animation 3 เรื่อง	14,400.00
2	ICAT STUDIO : Digital Twin & Immersive Reality-Development of Next-Generation Digital Twin Engine	400,000.00	2 ต.ค.68	30 ก.ย.69	นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 20 คน ผ่านการอบรมด้าน IoT และการอบรมด้าน Frontend รวมถึงการปฏิบัติงานในห้องวิจัย และเกิดผลงาน 1.อุปกรณ์ Motion Platform 2.ระบบ VR จำลองแผ่นดินไหว (ได้ทำการทดสอบกับกลุ่มผู้ใช้งานจำนวน 70 คน เป็นที่เรียบร้อยแล้ว) 3.ระบบ AI Camera สำหรับตรวจนับความหนาแน่นของผู้ใช้งานภายในอาคาร (ได้นำเสนอในงาน CAMT Fest)	54,200.00
3	NAPLAB STUDIO	100,000.00	2 ต.ค.68	30 ก.ย.69	เตรียมความพร้อมในการจัดกิดกรรมอบรมในช่วงเปิดเทอม	ไม่ใช้งบประมาณ
4	DS STUDIO (Digital Solution)	100,000.00	2 ต.ค.68	30 ก.ย.69	วิทยากรให้คำแนะนำในการพัฒนาระบบเบื้องต้น และนักศึกษากำลังอยู่ระหว่างการพัฒนาโปรแกรม	ไม่ใช้งบประมาณ
5	SOPRA STUDIO : โครงการบ่มเพาะนวัตกรดิจิทัลด้านการเรียนรู้การทำงานร่วมกับชุมชน (Social Practice Studio)	100,000.00	2 ต.ค.68	30 ก.ย.69	กิจกรรมอบรมผู้ประกอบการในการสร้างสื่อการตลาดเพื่อการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงการตลาด	897

6	UEDA Lab : โครงการพัฒนาต้นแบบระบบกล้องวงจรปิดอัจฉริยะเพื่อการเรียนรู้เชิงปฏิบัติการ ภายใต้ Urban & Environmental Autonomous Drone and AI Lab	100,000.00	1 ม.ค.69	30 ก.ย.69	จัดสั่งซื้อวัสดุอุปกรณ์ และจัดซื้อกล้อง CCTV เรียบร้อยแล้ว กำลังดำเนินการประกอบเป็น Module กล้องขาตั้งและจะดำเนินการทดสอบการใช้งาน	21,450.00
7	Office turnPRO : โครงการพื้นที่สร้างสรรค์สำหรับการเปลี่ยนผ่านสู่มืออาชีพ	100,000.00	1 ธ.ค.68	31 ส.ค.69	พัฒนา in-house platform เพื่อเก็บทักษะการทำงานของนักศึกษา	45,600.00
8	CGraph Lab and Studio : โครงการพัฒนาศักยภาพนักออกแบบผลิตภัณฑ์และของที่ระลึกเชิงสร้างสรรค์	100,000.00	18 ธ.ค.68	30 ก.ย.69	ดำเนินการเข้าพื้นที่รับโจทย์ ออกแบบร่วมกับสวนสัตว์เชียงใหม่	8,000.00
9	E-Sports : นวัตกรรมระบบความเป็นจริงเสริมและเสมือนในการเรียนรู้ทักษะสำหรับพัฒนากำลังคนในอุตสาหกรรมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้านอีสปอร์ต	100,000.00	18 ธ.ค.68	30 ก.ย.69	การพัฒนาระบบความก้าวหน้าอยู่ที่ 50 % เพื่อพัฒนาระบบความเป็นจริงเสริมสำหรับการเรียนรู้การจัดการการแข่งขันอีสปอร์ต และได้จัดกิจกรรมการแข่งขันและพัฒนานักกีฬาเสร็จสิ้นแล้ว	ไม่ใช้งบประมาณ
10	NextLab: Beyond Code. We Built for What’s Next	100,000.00	1 พ.ค.69	31 ส.ค.69	ประชุมแผนการดำเนินงาน ครั้งที่ 1	ไม่ใช้งบประมาณ
11	CMU Digital Creator & Influencer Hub	32,000.00	1 มิ.ย.69	30 ก.ย.69	เตรียมการอบรมเรื่องการสร้าง Digital Content	ไม่ใช้งบประมาณ
ACT2 : Startup Entrepreneur & Contest						
1	Startup Entrepreneurship	750,000.00	1 ต.ค.68	30 ก.ย.69	กิจกรรม Startup Inspire Talk เพื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมและทุนด้านนวัตกรรม startup และการทำธุรกิจของวิทยาลัย ร่วมกับหน่วยงาน Build CMU เกิดกลุ่ม startup นักศึกษา 3 กลุ่ม และเกิด 3 ผลงาน prototype	ไม่ใช้งบประมาณ

2	Contest Creative Digital, Tech innovation	600,000.00	1 ม.ค.69	30 ก.ย.69	นักศึกษาได้รับการบ่มเพาะเพื่อการแข่งขัน และได้รับ 14 รางวัล จากการประกวดระดับชาติ/นานาชาติ 8 รางวัลระดับภูมิภาค	100,000.00
ACT3 : Reskill/Upskill/Newskill						
1	โครงการ Reskill/Upskill/Newskill	1,500,000.00	28 พ.ย.68	30 ก.ย.69	กิจกรรมอบรมให้กับ บริษัท เคียวเซรา หลักสูตรอบรม Practical Gen-AI and Automation for Kyocera และได้รับรายได้จาก หลักสูตรระยะสั้น 7.2 ล้านบาท	9,000.00
ACT4 : WIL-Bridge & Lifelong						
1	โครงการพัฒนากระบวนวิชาแบบ Stackable Micro-credentials ด้วยแนวคิด Lego-style Learning และการออกแบบการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์	200,000.00	1 ม.ค.69	30 ก.ย.69	ประชุมหารือเรื่องกระบวนวิชาใหม่ร่วมกับคณาจารย์ที่เกี่ยวข้อง โดยมี 21 กระบวนวิชาจาก New Model ที่นำไปเชื่อมโยงวิชา/การเรียนการสอน	10,855.00
SO2 : Research and Community Services for Practical Innovation						
ACT5 : Community Service Hub						
1	โครงการ 5.1-5.3 Community Service Hub	250,000.00	1 ต.ค.68	30 ก.ย.69	มีอาจารย์และนักศึกษาที่ลงชุมชน/ร่วมดำเนินการโครงการที่บูรณาการกับวิชา 201 คน มี 8 ชุมชนที่นำผลงานวิจัยไปใช้จริง และมี 1 ผลงานที่ได้รับ CMU RL 4-7	45,000.00
ACT6 : Value-Driven Research and Community Services						
1	โครงการ 6.1-6.3 Value-Driven Research and Community Services	1,083,100.00	1 ต.ค.68	30 ก.ย.69	มี 1 ผลงานต้นแบบที่เกิดจากการต่อยอด Cgraph (Experience studio) และมี 2 โครงการยุทธศาสตร์ที่นำไปต่อยอดสู่เชิงพาณิชย์	16,900.00

โครงการ Series						
1	โครงการพัฒนาเกมกระดานเพื่อเสริมสร้างความรู้เท่าทันอาชญากรรมไซเบอร์สำหรับเยาวชนไทย	50,000.00	1 ธ.ค.68	30 ก.ย.69	การออกแบบและพัฒนาการ์ดเกมสำหรับ prototype โดยได้ออกแบบระบบการ์ดหลักและกลไกเกม พร้อมดำเนินการ playtest กับกลุ่มย่อย 5–8 คน ไม่น้อยกว่า 10 ครั้ง	22,943.00
2	โครงการพัฒนา Playable Ads Design Assistant Platform เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนด้านการออกแบบสื่อเชิงโต้ตอบ	50,000.00	1 ม.ค.69	31 ส.ค.69	ปรับแนวทางการทำงานของระบบจาก file-based analysis ⟶ input-based analysis พัฒนา Auto-Assembly Module ให้ดึงข้อมูลจากหน้า Project Submission โดยตรง และปรับ flow ใหม่: Submit ⟶ Analyze ⟶ Critique โดยไม่ต้องอัพไฟล์ pdf อีกครั้ง ผลลัพธ์ คือ ระบบสามารถวิเคราะห์ Playable Ads ได้ทันทีจากข้อมูลที่ผู้ใช้กรอก	9,850
3	โครงการพัฒนาแพลตฟอร์ม iCAS CMU HUB แพลตฟอร์มลดขั้นตอนเอกสาร เพิ่มประสิทธิภาพ เพื่อเชื่อมชมรมและสโมสรนักศึกษาเข้าหากันอย่างเป็นระบบ	50,000.00	1 ม.ค.69	31 ส.ค.69	กำลังเชื่อมต่อ front-end เข้ากับ API	ไม่ใช้งบประมาณ
4	โครงการพัฒนาแพลตฟอร์ม CMU Share Cycle เพื่อแลกเปลี่ยนของเหลือใช้ภายในมหาวิทยาลัยเชียงใหม่	50,000.00	1 ม.ค.69	31 ส.ค.69	พัฒนาในส่วน API เสร็จเรียบร้อย และกำลังพัฒนาส่วน front-end ให้เชื่อมต่อ API	ไม่ใช้งบประมาณ
5	CAMT’s LIFE	50,000.00	1 ธ.ค.68	31 ส.ค.69	กำลังสร้างห้องในตึก ผลลัพธ์คือจะได้ตึกที่แต่ละชั้นมีห้องเรียนและห้องต่างๆ	27,000.00
6	Cyber Hunter: ล่ากลโกงออนไลน์	50,000.00	1 ม.ค.69	31 ส.ค.69	กำลังทำคลิปเพื่อใส่ในเกม	50,000.00

7	โครงการพัฒนาแพลตฟอร์ม Angkaew Connect สร้างพื้นที่เชื่อมโยงนักศึกษา มช. ให้กลับมาทำกิจกรรมร่วมกัน ผ่านระบบจับคู่กิจกรรมอัจฉริยะ	50,000.00	1 ม.ค.69	31 ส.ค.69	พัฒนา front-end และเชื่อมต่อ backend	ไม่ใช้งบประมาณ
8	โครงการระบบสำหรับช่วยสนับสนุนนักศึกษาในการเรียนรู้การเขียนโปรแกรมเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนโปรแกรมและการแข่งขัน version 2	50,000.00	1 ม.ค.69	31 ส.ค.69	นักศึกษากำลังทำความเข้าใจระบบเดิม และออกแบบโจทย์	ไม่ใช้งบประมาณ
9	โครงการบูรณาการวิจัยและปฏิบัติในการพัฒนาเครื่องมือประเมิน Competency	50,000.00	1 ม.ค.69	31 ส.ค.69	ทดสอบฟังก์ชั่นการทำงานหลัก และปรับเปลี่ยน user interface	8,000.00
10	โครงการการออกแบบของที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์ล้านนาสำหรับชุมชน	50,000.00	1 ธ.ค.68	31 ส.ค.69	ลงพื้นที่เก็บข้มูล	ไม่ใช้งบประมาณ
11	โครงการการออกแบบผลิตภัณฑ์แผนไทยพลิกโฉมสมุนไพรใส่ดีไซน์สร้างมูลค่า	100,000.00	1 ม.ค.69	31 ส.ค.69	ดำเนินโครงการเสร็จสมบูรณ์ และผลงานการออกแบบผลิตภัณฑ์แผนไทย พลิกโฉมสมุนไพร ใส่ดีไซน์สร้างมูลค่าที่ได้รับการจดลิขสิทธิ์และสิทธิบัตร พร้อมถูกนำไปใช้จริงในเชิงพาณิชย์ที่โรงพยาบาลไชยปราการและเครือข่าย	35,140.00
12	โครงการระบบวิเคราะห์ฝูงชนและพฤติกรรมการท่องเที่ยวเพื่อเมืองอัจฉริยะในเขตนิมมานเหมินทร์ Crowd Monitoring and Tourist Behavior Analysis for Nimman Smart City	100,000.00	1 ม.ค.69	31 ส.ค.69	เตรียมความพร้อมด้านระบบ อุปกรณ์ และพื้นที่ เพื่อให้สามารถเริ่มดำเนินการได้ทันทีหลังจาก TOR 1 : การเตรียมพื้นที่และพัฒนาระบบต้นแบบ และ TOR 2 : การพัฒนาระบบวิเคราะห์ข้อมูลและการทดลองใช้งาน ได้รับการอนุมัติ	ไม่ใช้งบประมาณ

13	โครงการ Generative AI สำหรับสร้างเกมต้นแบบ Generative AI for cognitive game prototype	100,000.00	1 ม.ค.69	31 ส.ค.69	มีการทดลองสร้าง Prototype สำหรับเกมฝึกสมองพร้อมกับ Game Hub โดยใช้ Generative AI ขึ้นมา โดยทำออกมาเป็นไฟล์ HTML และได้มีการ Upload ขึ้น Website และได้มีการนำไปทดลองใช้จริงในการแสดงตัวเกมและทดลองเล่นตัวเกมต้นแบบกับผู้เชี่ยวชาญ เพื่อประเมินผลในด้านการฝึกทักษะทางสมองของตัวเกมที่ออกแบบ และได้มีการนำ Generative AI มาใช้ในการช่วยพัฒนาระบบพื้นฐานสำหรับการพัฒนาเกมบน Phaser รวมถึงระบบต่างๆภายในตัว Game Hub	17,000
14	โครงการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อการแก้ปัญหาเมืองและสนับสนุนการบริหารจัดการท้องถิ่นพื้นที่ จ.เชียงใหม่ และ จ.น่าน	100,000.00	1 ธ.ค.68	31 ส.ค.69	อยู่ระหว่างการพัฒนา platform เพื่อให้ได้เป็นต้นแบบ	ไม่ใช้งบประมาณ
15	โครงการ AeroVerse แพลตฟอร์มเสมือนจริงสำหรับการจำลองและประเมินทักษะการปฏิบัติการอากาศยานไร้คนขับ (UAV)	100,000.00	1 ม.ค.69	31 ส.ค.69	พัฒนาโมดูล VR เสร็จสิ้นแล้ว และกำลังพัฒนาระบบวิเคราะห์พฤติกรรมผู้เรียน พร้อมทดสอบการใช้งานบางส่วน	7,200
16	โครงการ DG Publishing House	100,000.00	1 ม.ค.69	31 ส.ค.69	จัดหาทีม/กลุ่มนักศึกษาที่มีผลงานโดดเด่นในช่วงปีการศึกษาที่ผ่านมา เพื่อเชิญชวนเข้าสู่การพัฒนาเกมสู่การวางขายจริง โดยได้รับการตอบรับเป็นจำนวน 6 กลุ่ม และให้แต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานเกมของตัวเองพร้อมทั้งวางแผนการพัฒนาเกมในช่วงระยะเวลาโครงการ	ไม่ใช้งบประมาณ
17	โครงการการพัฒนาหลักสูตรสมรรถนะด้านการท่องเที่ยวและเทคโนโลยีสมัยใหม่	100,000.00	1 ม.ค.69	31 ส.ค.69	เตรียมงานนำเสนอและจองตั๋วเดินทางร่วมงาน Conference ณ จังหวัดภูเก็ต	ไม่ใช้งบประมาณ

18	โครงการการพัฒนาทักษะสีเขียวเพื่อเสริมสร้างความยั่งยืน ในอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและบริการ	100,000.00	1 ม.ค.69	31 ส.ค.69	พัฒนาเนื้อหากระบวนวิชาด้าน Zero-Waste Tourism เสร็จสิ้นจำนวน 4 วิชา ทั้งนี้ได้ยื่นอยู่ระหว่างดำเนินการขออนุมัติเพื่อขอรับรองหลักสูตรบรรจุกลุ่มรายวิชาดังกล่าวในหลักสูตรระดับปริญญาตรีวิทยาศาสตร์บัณฑิต สาขาการจัดการสมัยใหม่และเทคโนโลยีสารสนเทศ	43,190.00
19	โครงการพัฒนาต้นแบบนวัตกรรมดิจิทัลเพื่อการแก้ปัญหาเมืองและสนับสนุนการบริหารจัดการท้องถิ่นพื้นที่ จ.ลำปาง จ.ลำพูน และ จ.ชลบุรี	100,000.00	1 ธ.ค.68	31 ส.ค.69	พัฒนา platform สำหรับแต่ละหน่วยงาน และได้ต้นแบบที่กำลังปรับแก้	13,400.00
20	โครงการ Smart IoT-Boardgame นวัตกรรมบอร์ดเกมอัตโนมัติด้วย IoT สำหรับการเรียนรู้เชิงระบบ	100,000.00	1 ม.ค.69	31 ส.ค.69	มีการทดลองต้นแบบบอร์ดเกมร่วมกับสวนสัตว์เชียงใหม่	46,650.00
21	โครงการระบบกล้อง AI เพื่อตรวจจับผู้ประกอบการขายอาหารนกและจัดฉากถ่ายรูปรบกวนนักท่องเที่ยวบริเวณประตูท่าแพ เพื่อสนับสนุนการทำงานของตำรวจท่องเที่ยวจังหวัดเชียงใหม่	100,000.00	1 ม.ค.69	31 ส.ค.69	จัดสั่งซื้อวัสดุอุปกรณ์ กล้อง CCTV เรียบร้อยแล้ว กำลังดำเนินการประกอบเป็น Module กล้องขาตั้งและจะดำเนินการทดสอบการใช้งาน พร้อมทั้งจัดเตรียม Model ประมวลผลโดยน ศ. MSE	21,450.00
22	โครงการพัฒนาระบบแพลตฟอร์มจองผู้ดูแลผู้สูงอายุแบบ On-Demand เพื่อเพิ่มการเข้าถึงการดูแลที่ปลอดภัยและเชื่อถือได้ (Payung - พยุง)	100,000.00	1 ม.ค.69	31 ส.ค.69	สรุปผลเกี่ยวกับ requirement ของระบบ และได้เริ่มพัฒนาระบบในส่วน frontend และ backend ของกลุ่มฟังก์ชันในเฟสที่ 1	30,000.00

23	โครงการ AI-Driven Routing Optimization for Sustainable Logistics Management	100,000.00	1 ธ.ค.68	31 ส.ค.69	พัฒนาต้นแบบระบบโลจิสติกส์โดยใช้ agent AI ในการประมวลผลเรื่องของการจัดตะกร้าสินค้าและการจัดเส้นทางจัดส่งสินค้า และได้นำเสนอต้นแบบนี้ให้กับทางที่ปรึกษาและบริษัทที่เป็นกรณีศึกษาคือบริษัทฟาร์มเฮ้าส์เรียบร้อยแล้วและได้รับข้อ comment เกี่ยวกับต้นแบบระบบโลจิสติกส์ดังกล่าว	33,482.75
24	โครงการยกระดับเกษตรอัจฉริยะด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์และคอมพิวเตอร์วิทัศน์ (Smart Farm AI Vision) เพื่อการผลิตที่แม่นยำและยั่งยืน	100,000.00	1 ม.ค.69	31 ส.ค.69	อยู่ในขั้นตอนการศึกษา เปรียบเทียบ และจัดเตรียมอุปกรณ์กล้อง AI ที่เหมาะสมในการนำไปใช้กับพื้นที่ดำเนินงาน	ไม่ใช้งบประมาณ
25	โครงการพัฒนาต้นแบบแนวทางป้องกันภาวะดื้ออินซูลินแบบมีส่วนร่วมของชุมชนผ่านเทคโนโลยีตรวจจับ การเคลื่อนไหว (Smart Motion Analysis)	100,000.00	1 ม.ค.69	31 ส.ค.69	จัดทำสื่อออกกำลังกายเพื่อลดภาวะดื้ออินซูลิน และได้มีการประชาสัมพันธ์ เพื่อคัดกรองกลุ่มเสี่ยงร่วมกับโรงพยาบาลส่งเสริมสุขภาพตำบล (รพ.สต.) ในพื้นที่ ซึ่งมีผู้ผ่านเกณฑ์การเข้าร่วมโครงการจากทั้ง 2 พื้นที่ ทั้งหมด 33 ท่าน และกำลังจะดำเนินการถ่ายทอดองค์ความรู้ การใช้เทคโนโลยีต่อไป	39,000.00