

ผลการดำเนินงาน  
ตามแผนยุทธศาสตร์ (รอบ 12 เดือน)

ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565



# Strategy 2565



## Objective :

**Innovative Education** ที่ช่วยสังคมและสร้างรายได้ในอนาคต

KR1 : Socio-economic impact 50 ล้านบาท

KR2 : รายได้จากนวัตกรรม 7 ล้านบาท

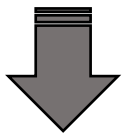
# KR1: Socio-economic impact 50 ล้านบาท



30 โครงการ



แผน  
50,000,000 บาท



ผล  
55,371,626.76 บาท



Alpha

Impact = 20.120 M

- จำนวน 12 โครงการ เช่น
- โครงการ Gifted school & Pre collage
  - โครงการ Animation Academy
  - โครงการ Young Game Dev
  - โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการการพัฒนาแอนิเมชันแบบ 2D เพื่อออกแบบ Sticker Line



Agile Curriculum

Impact = 12.552 M

- จำนวน 13 โครงการ เช่น
- กิจกรรมสัมมนาและบรรยายเกี่ยวกับ Cross Border E-commerce
  - โครงการพัฒนาองค์กรสู่องค์กรแห่งการเรียนรู้ การรถไฟฯขนส่งมวลชนแห่งประเทศไทย
  - โครงการอบรมบทบาทผู้นำกับการจัดการความรู้ (ระดับสูง ระดับกลาง ระดับต้น) มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์

ผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำ



รศ.ดร.ปิยะลักษณ์ พุทวงศ์

ผู้อำนวยการศูนย์เศรษฐศาสตร์พยากรณ์  
มนุษย์และสาธารณสุข คณะเศรษฐศาสตร์  
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

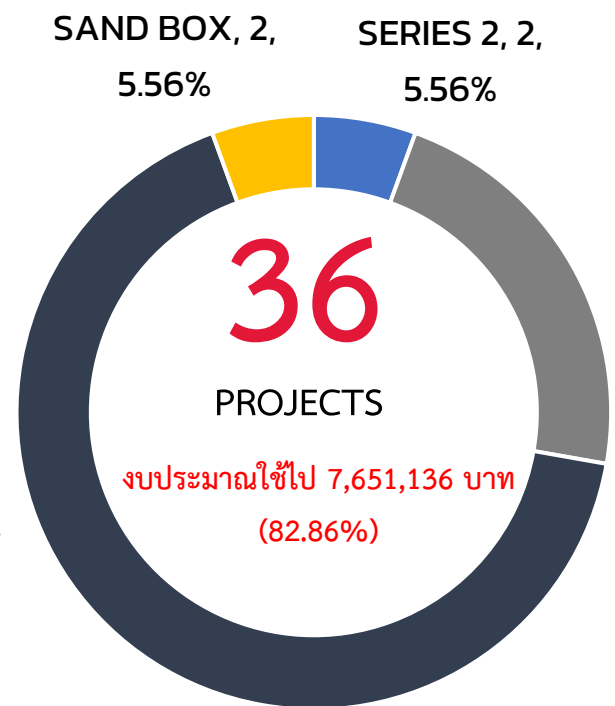
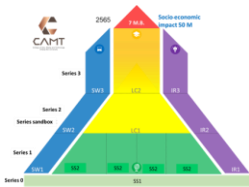


Other

Impact = 22.698 M

- จำนวน 5 โครงการ เช่น
- โครงการระบบสารสนเทศเพื่อบริหารชุมชนเชิงพื้นที่
  - โครงการพัฒนากำลังคน (Workforce) เพื่อสนับสนุนการทำธุรกรรมออนไลน์ (ภาคเหนือ)
  - โครงการศึกษาวิจัยและพัฒนาโมเดลการพัฒนาอีคอมเมิร์ซและการพัฒนาศักยภาพชุมชนด้วยอีคอมเมิร์ซ

# KR2: รายได้จากนวัตกรรม 7 ล้านบาท



SERIES 0, 24,  
66.67%

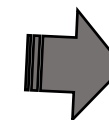
SERIES 1, 8,  
22.22%



อาจารย์ 37 คน (52.86%)  
เจ้าหน้าที่ 25 คน (47.17%)



แผน  
7,000,000 บาท



ผล  
9,146,574 บาท

รายได้รวม  
9,146,574 บาท

Series1 1,733,000 บาท

(1) รายได้จากค่าบริการ 827,000 บาท

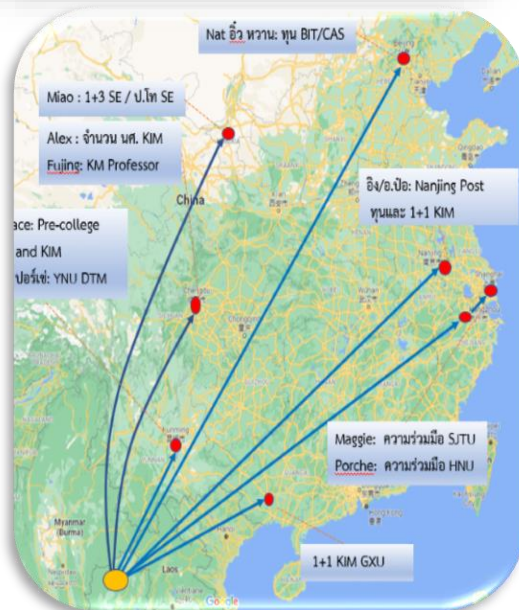
- Cross Border E-Commerce = 800,000 บาท
- Social Enterprise = 27,000 บาท

(2) รายได้จากค่าธรรมเนียมสนับสนุนทุนวิจัย รวม 686,000 บาท

- เว็บไซต์พลิเคชันระบบจัดการการศึกษา = 200,000 บาท
- การพัฒนาระบบบริหารจัดการชุมชนเชิงพื้นที่  
CAMT-SE = 486,000 บาท

(3) รายได้จากค่าธรรมเนียมการศึกษา 220,000 บาท

- กลยุทธ์ศิษย์เก่าดาวกระจาย = 220,000 บาท



รายได้รวม  
9,146,574 บาท

Series2

3,551,074 บาท

- Alpha academy = 3,136,732 บาท
- ISO 30401 = 414,342 บาท



# KR2: รายได้จากนวัตกรรม 7 ล้านบาท

รายได้รวม  
9,146,574 บาท

Sandbox

3,862,500 บาท

- รายได้จากการสนับสนุนจากบริษัท DII, DII+ = 3,850,000 บาท
- DTM/DTA = 12,500 บาท



**บริษัท ที่ทำสัญญาร่วมกับ DII+**

บริษัท อินโนเวทฟ เอเจนซี จำกัด	NES School of Languages	หอศ. วิทยาลัย ฟาสเตอร์ เชียงใหม่
บริษัท ดีเอชแอล ซัพพลายเชน จำกัด	บริษัท เพดพาณิช จำกัด	องค์การ บริหารส่วน จังหวัดเชียงใหม่
หอการค้า จังหวัดเชียงใหม่	บริษัท อิมแพค มีเดีย แอนด์ คอมมิวนิเคชั่น จำกัด	หอศ. พลอยการพิมพ์
บริษัท นิมส์เล็ง รอยก จำกัด	บริษัท ไทยด้า ลานนา จำกัด	บริษัท เฮอร์บาล สตูดิโอ จำกัด
บริษัท เวลเนส เม คอ., Ltd	บริษัท วี-เพนต์ ออโต้เซอร์วิส จำกัด	
บริษัท ศรีโนเวทฟ คอนเทนต์ จำกัด	บริษัท โอทู คอมเมิร์ซ จำกัด	
บริษัท เลิศอสิม (2002) จำกัด	บริษัท วรวัฒน์พัฒนาเชียงใหม่	

## DTM/DTA

DIGITAL TALENT ACADEMY BETA

CAMT

Digital Talent Academy

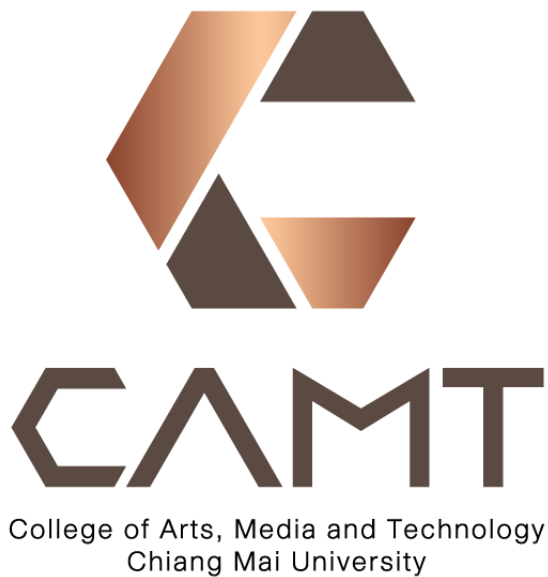
**4 แพคเกจ การเรียนรู้ รูปแบบใหม่ จาก DTA เลือกสไตล์ที่ชอบ! ให้เข้ากับตัวคุณ!**

ผู้เรียน	Up-skill	Pre-Master	Master	DTM
Certificate จากงานจริงได้ใบ 50 และทำใบสมัครงานได้จริง	✓	✓	✓	✗
แนะนำโดยกรมส่งเสริมการค้าระหว่างประเทศ	✗	✓	✓	✗
ใบรับรองการมีอยู่ Open badge	✗	✓	✓	✗
Cloud Service	✗	✓	✓	✓
เป็นที่นิยมในภาคการศึกษา	✗	✗	✓	✓
ปรับใช้กับงานจริงได้	✗	✗	✓	✓
รูปแบบใหม่	✗	✗	✓	✗
ปรับใช้กับงานจริงได้	✗	✗	✓	✗
ราคา	500 - 5,000 บาท	12,000 - 20,000 บาท	8,000 - 40,000 บาท	25,000 บาท

**องค์ความรู้ เทคโนโลยีดิจิทัล ที่คุณจะได้รับ**

- Data Analytics
- Digital Marketing
- Change Management
- Digital Transformation
- User Experience & Interface
- Business Competition
- และอีกมากมาย





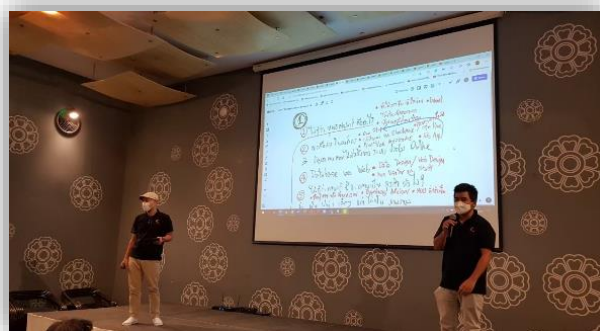
# ทบทวนการดำเนินงานด้านยุทธศาสตร์ CAMT Retreat 2022





# “โครงการ CAMT Retreat 2022”

วันที่ 27 พฤษภาคม 2565



# ผลการประเมินกิจกรรม

## รายการคำถาม

ค่าเฉลี่ย

ระดับ

1. รูปแบบกิจกรรมมีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด

4.41

ดี

2. ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสมมากน้อยเพียงใด

4.54

ดีมาก

3. กิจกรรมนี้เปิดโอกาสให้ท่านได้แสดงความคิดเห็นมากน้อยเพียงใด

4.64

ดีมาก

4. ท่านคิดว่ากิจกรรมนี้มีประโยชน์ต่อวิทยาลัยฯ มากน้อยเพียงใด

4.62

ดีมาก

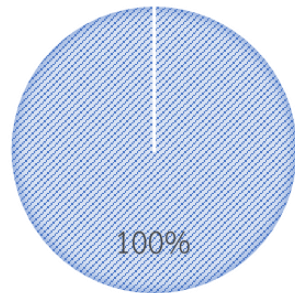
ผลตอบแบบประเมิน 61 คน

- สายวิชาการ 15 (24.6%)

- สายสนับสนุน 46 (75.4%)

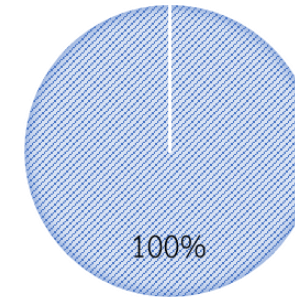
ท่านชอบกิจกรรมนี้หรือไม่

■ ชอบ ■ ไม่ชอบ



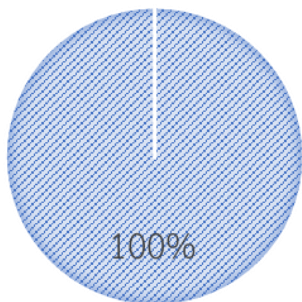
ท่านคิดว่ากิจกรรมนี้ควรทำต่อไปหรือไม่

■ ควร ■ ไม่ควร



## ท่านชอบกิจกรรมนี้หรือไม่

■ ชอบ ■ ไม่ชอบ



**100%** ชอบกิจกรรมนี้

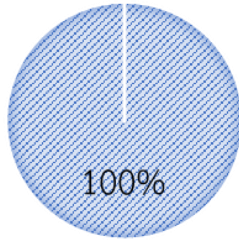


## เหตุผล

- เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็น และรับฟังความเห็นในหลายด้าน
- ได้รวมกลุ่มทำกิจกรรมร่วมกัน
- ได้พบปะบุคลากร ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ได้เห็นมุมมองใหม่ๆ
- ได้พูดปัญหาให้กับผู้บริหารโดยตรง
- สามารถชี้แจงปัญหา อุปสรรคที่เกิดขึ้น และเข้าใจภาพรวมในทุกมิติ
- รูปแบบของรางวัลล่อล่่งสุ่ม
- ได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมงาน
- สนุก ไม่น่าเบื่อ
- สานสัมพันธ์ สร้างความสัมพันธ์ที่ดีในองค์กร
- ได้ช่วยกำหนดทิศทาง CAMT
- เป็นช่องทางในการสื่อสารแลกเปลี่ยนกัน/เป็นเวทีเสนอความคิดเห็น
- มีประโยชน์มาก
- บุคลากรได้แสดงความเห็นต่อผลการดำเนินงาน และเสนอแนวทางที่วิทยาลัยฯ อาจจะมุ่งไป

## ท่านคิดว่ากิจกรรมนี้ควรทำต่อไปหรือไม่

■ ควร ■ ไม่ควร



100% อยากให้ทำต่อ



- จัดปีละครั้งแบบนี้ เพื่อปลุกดันทิศทางของคณะต่อไป
- กลยุทธ์/แนวทาง/Feedback ควรมีบ่อยๆ ปรับและอัปเดตเพื่อให้ทันต่อเทรนด์ต่อสถานการณ์อยู่เสมอ
- สร้างความสามัคคีในหมู่คณะ
- รับฟังความคิดเห็นจากหลายๆ หน่วย
- ควรทำอย่างต่อเนื่อง อาจเพิ่มความถี่เป็นทุก 6 เดือน
- เป็นกิจกรรมที่ดี ได้เห็นมุมมองจากหลายๆ ฝ่าย เป็นกิจกรรมที่สะท้อนให้เห็นอุปสรรคในการทำงาน และรับรู้แนวทางในการแก้ไข
- ระดมไอเดีย เห็นมุมมองการคิดของหลายส่วน
- ที่พัคดี ถือเป็น Reward ให้กับผู้ปฏิบัติงาน

## เหตุผล

- ได้มีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกันมากขึ้น
- เป็นประโยชน์ให้เจ้าหน้าที่และอาจารย์ ได้แจ้งปัญหา และเสนอข้อแก้ไขให้ทางผู้บริหาร
- เพื่อสร้างความสัมพันธ์ของบุคลากรในองค์กร
- เป็นการรวบรวมความคิดเห็นของทุกคน เพื่อประกอบการทำงานของวิทยาลัยฯ
- เป็นประโยชน์ต่อการทำงานร่วมกันเป็นทีม
- ได้พูดคุยกับเพื่อนร่วมงาน
- เพื่อทบทวน และวางแนวทางในการดำเนินงานยุทธศาสตร์ของวิทยาลัยฯ ร่วมกัน
- เพื่อทำความเข้าใจยุทธศาสตร์ร่วมกัน
- ผู้บริหารจะได้ทราบปัญหาในการทำงาน และได้รับฟังความคิดเห็นของบุคลากร
- จะได้นำปัญหาและข้อเสนอแนะไปพัฒนางานต่อไป
- เพื่อให้ได้เกิดการชี้แจงประเด็นที่เป็นปัญหาและสามารถนำไปปรับปรุงแก้ไขได้
- ทำให้บุคลากรมีส่วนร่วมในการพัฒนาทิศทางของวิทยาลัยฯ
- มีการคละหน่วยงานและได้รับฟังความคิดเห็นกันและกัน
- กิจกรรมมีประโยชน์ต่อการพัฒนาองค์กร เกิดการระดมสมองของแต่ละฝ่าย