



เสนอโครงการเพื่อพิจารณางบประมาณประจำปีงบประมาณ 2568

งบบัณฑิตศึกษานักศึกษา

สโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

กลุ่มงานกิจกรรมนอกหลักสูตรเพื่อการพัฒนาบัณฑิตศึกษา สำนักงานกิจการนักศึกษา

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

รายชื่อโครงการสโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

โครงการที่เสนองบประมาณในส่วนของ KMUTT Student QF และ Code of Honor

ลำดับ	ชื่อโครงการ	จำนวนเงิน
1	โครงการศึกษาดูงาน (DSI CareerShift 2024)	12,080
2	แรกรพบมดซีเอส (CS First Date)	12,100
3	CSxCulture	24,200
4	Digital laws for technologist กฎหมายดิจิทัลเบื้องต้นที่ ควรรู้สำหรับนักเทคโนโลยี	1,320
5	โครงการสานสัมพันธ์พี่น้องนวัตกรรมการบริการดิจิทัล ครั้งที่ 7 (D-SI Day 2025)	13,465
6	เอสไอที อีสปอร์ต 2024 (SIT Esports 2024)	32,600
7	ไอทีภาคสนาม ครั้งที่ 1 (IT Field Trip #1)	19,200
8	โครงการปรับพื้นฐานนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยี สารสนเทศชั้นปีที่ 1 (IT#31 Starter Pack)	26,500
9	งานกีฬาสานสัมพันธ์ ไอทีสามพระจอม ฯ ครั้งที่ 19 (IT3K#19)	139,960
10	โครงการสายสัมพันธ์สายรหัส IT	2,260
11	เอสไอที อาสา ตอนที่ 02	50,000
12	งานกีฬาสานสัมพันธ์คณะไอที (SIT Sport Day)	20,600
13	SIT Entrepreneur	7,700
14	เปิดโลกแห่งการเรียนรู้ สู้กับไอทีที่มีอาชีพ Hello World 2024	21,100
15	ต้อนรับน้องใหม่ เอสไอที ออริจิน ครั้งที่ 2 (SIT Origin)	22,910
16	SIT Camp ก้าวแรกสู่คณะไอที	15,600

รวมเป็นเงินทั้งหมด 421,595 บาท
(สี่แสนสองหมื่นหนึ่งพันห้าร้อยเก้าสิบห้าบาทถ้วน)

ชาคริต

(นายชาคริต ภูแล่นนา)

นายกสโมสรนักศึกษา



แบบเสนอโครงการพิจารณางบประมาณกิจกรรมนักศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2568

ชื่อโครงการ โครงการศึกษาดูงาน (DSI CareerShift 2024)

ประเภทโครงการกิจกรรม ได้ดังนี้

☐ กิจกรรมที่ไม่นับหน่วยชั่วโมง

☒ กิจกรรมเลือกเข้าร่วม

1. ด้านพัฒนาทักษะทางวิชาการและวิชาชีพ	จำนวน	6	ชั่วโมง
2. ด้านกีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
3. ด้านกิจกรรมจิตอาสาและบำเพ็ญประโยชน์	จำนวน	-	ชั่วโมง
4. ด้านทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม	จำนวน	-	ชั่วโมง
5. ด้านการพัฒนาคุณลักษณะ	จำนวน	-	ชั่วโมง
6. ด้านความภูมิใจและความผูกพันมหาวิทยาลัย	จำนวน	-	ชั่วโมง

การเทียบค่ากิจกรรมตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
(KMUTT Student QF)

1. ความรู้ (Knowledge)	จำนวน	20	%
2. ทักษะเชิงวิชาชีพ (Professional Skill)	จำนวน	80	%
3. ทักษะการคิด (Thinking Skill)	จำนวน	-	%
4. ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill)	จำนวน	-	%
5. ทักษะการสื่อสาร (Communication Skill)	จำนวน	-	%
6. ทักษะการจัดการ (Management Skill)	จำนวน	-	%
7. ภาวะผู้นำ (Leadership)	จำนวน	-	%
8. ความเป็นพลเมือง มจร. (KMUTT's citizenship)	จำนวน	-	%

หน่วยงานที่จัด สโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

อาจารย์ที่ปรึกษาหน่วยงาน ดร.สุณิสา สถาพรวงษา

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ นางสาวบงกชมาศ จาตุรัสแสงไพโรจน์

เบอร์มือถือ 065-5989445

ประเภทโครงการ

☒ โครงการใหม่ เหตุผลที่จัด

เพราะเป็นการพัฒนาศักยภาพอาชีพในรูปแบบการทำงานร่วมกับอุตสาหกรรม เป็นโครงการที่จะช่วยให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์และเรียนรู้การทำงานจริงในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาของตน เป็นการสร้างโอกาสให้นักศึกษาฝึกปฏิบัติความรู้และทักษะที่ได้เรียนรู้ในห้องเรียนในสถานการณ์จริง รวมถึงสร้างความร่วมมือระหว่างมหาวิทยาลัยกับอุตสาหกรรมเพื่อประโยชน์ทั้งสองฝ่าย อีกทั้งโครงการนี้จะเป็นการเสริมสร้างประสบการณ์ที่มีคุณค่าและสร้างผลประโยชน์ที่ยั่งยืนสำหรับนักศึกษาและอุตสาหกรรมในระยะยาว

☐ โครงการที่เคยจัดและได้รับงบประมาณกิจกรรมนักศึกษา อนุมัติเป็นจำนวนเงิน บาท

ประเภทการจัดโครงการ

☒ ภายในมหาวิทยาลัย

☐ ภายนอกมหาวิทยาลัย

ระดับโครงการ

☐ ระดับ/ระหว่างประเทศ

☐ ระดับ/ระหว่างมหาวิทยาลัย

☒ ระดับ/ระหว่างคณะ

☐ ระดับ/ระหว่างภาควิชา

☐ ระดับ/ระหว่างชมรม

โครงการไตรมาส ช่วงเวลาเตรียมงาน ตั้งแต่เดือนมิถุนายน - สิงหาคม 2568

ช่วงเวลาปฏิบัติงาน เดือนสิงหาคม 2568

ช่วงเวลาจัดโครงการ เดือนสิงหาคม 2568

หลักการและเหตุผล

การไปศึกษาดูงานที่บริษัทนอกมหาวิทยาลัยเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรนวัตกรรมการบริการดิจิทัล คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ การศึกษาดูงานในสภาพแวดล้อมจริงนอกมหาวิทยาลัยนี้มีบทบาทสำคัญในการเพิ่มความเข้าใจและความชัดเจนในการเลือกเส้นทางอาชีพของนักศึกษา ทำให้นักศึกษามีความพร้อมและมั่นใจในการตัดสินใจเลือกงานในอนาคตอย่างมั่นคง

การการศึกษาดูงานในสภาพแวดล้อมจริงยังเป็นการปรับปรุงความรู้และทักษะของนักศึกษาในสาขาที่สนใจ ช่วยให้นักศึกษาได้สัมผัสกับเทคโนโลยีและการทำงานจริงในอุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีส่วนช่วยในการลดโอกาส

ในการย้ายที่ฝึกงานระหว่างฝึก ซึ่งเป็นปัญหาที่อาจเกิดขึ้นในการฝึกงาน โดยการได้รับประสบการณ์จริงจะช่วยให้ นักศึกษาเข้าใจถึงความต้องการของตลาดแรงงานและสามารถปรับตัวให้เข้ากับการทำงานในอนาคตได้ดีขึ้น

โครงการดีเอสไอแคเรียชิฟในปีการศึกษา 2567 มีเป้าหมายในการช่วยให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์ที่ สำคัญและจำเป็นต่อการเตรียมความพร้อมในการทำงานในอนาคต หลักการและเหตุผลของการไปศึกษาดูงานที่ บริษัทนอกมหาวิทยาลัยมีความสำคัญเนื่องจากมีผลกระทบที่มีนัยสำคัญต่อการพัฒนาทักษะและความเข้าใจของ นักศึกษาในการทำงานจริง

นอกจากนี้ การศึกษาดูงานยังเป็นการเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีการสร้างเครือข่ายในอุตสาหกรรมที่ น่าสนใจ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญในการเตรียมตัวสำหรับการเข้าสู่ตลาดแรงงาน การได้รับประสบการณ์ตรงจากบริษัทที่ เป็นผู้นำในอุตสาหกรรมจะช่วยให้นักศึกษาได้รับมุมมองที่หลากหลายและทันสมัยเกี่ยวกับการทำงานในสาขาที่ ตนเองสนใจ

สรุปได้ว่าการไปศึกษาดูงานที่บริษัทนอกมหาวิทยาลัยเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับ นักศึกษาในการเตรียมความพร้อมสำหรับการทำงานในอนาคต การได้รับประสบการณ์จริงจากการทำงานใน สภาพแวดล้อมที่แท้จริงจะช่วยให้นักศึกษาเข้าใจถึงความต้องการและทักษะที่จำเป็นในการทำงานและช่วยลด โอกาสในการเปลี่ยนที่ฝึกงานระหว่างฝึก ซึ่งจะช่วยให้การศึกษาเกี่ยวกับตลาดแรงงาน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเสริมความเข้าใจและความชัดเจนในการเลือกทางอาชีพจากการเรียนรู้และสัมผัสประสบการณ์การ ทำงานรวมไปถึงบรรยากาศการทำงานจากพื้นที่จริง
2. เพื่อสร้างความเข้าใจในระบบการทำงานต่าง ๆ จากตัวอย่างของบริษัทที่นักศึกษาได้เข้าไปเรียนรู้ และ เสริมสร้างความพร้อมในการทำงานต่อไป
3. เพื่อเสริมสร้างแรงบันดาลใจแก่นักศึกษาที่ได้เข้าไปเรียนรู้ระบบการทำงานและเสริมสร้างให้นักศึกษาเกิด การพัฒนาทักษะต่าง ๆ ต่อไป

ผู้เข้าร่วมโครงการ	นักศึกษาชั้นปีที่ 2	จำนวน	33	คน
	อาจารย์	จำนวน	1	คน
	รวม	จำนวน	34	คน

ลักษณะการปฏิบัติงาน

โครงการศึกษาดูงาน DSI CareerShift 2024 เป็นโครงการที่ให้ความรู้ ความเข้าใจถึงรูปแบบการทำงาน และรายละเอียดต่าง ๆ เกี่ยวกับการฝึกงาน อีกทั้งยังมีการแนะแนวทางสำหรับการเตรียมความพร้อมก่อนที่จะไป

ฝึกงาน จากประสบการณ์ตรงของรุ่นพี่ที่ผ่านการฝึกงานมาแล้วภายในองค์กร โดยกิจกรรมจะจัดขึ้นในรูปแบบออนไลน์ แบ่งเป็น 2 กิจกรรม ดังนี้

1. การนำนักศึกษาไปศึกษาดูงานที่บริษัทนอกมหาวิทยาลัย:
นักศึกษาจะได้รับโอกาสในการเข้าชมสถานที่ทำงานของบริษัทที่เกี่ยวข้องกับสาขาวิชาของตน ซึ่งอาจเป็นบริษัทเทคโนโลยีสารสนเทศ หรืออื่น ๆ ตามที่เหมาะสม
2. การเรียนรู้และสัมผัสกับงานจริง:
นักศึกษาจะได้เห็นและเรียนรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำงานที่เกิดขึ้นในสถานประกอบการจริง ซึ่งเป็นโอกาสที่ดีในการเรียนรู้เกี่ยวกับงานและสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในอุตสาหกรรมจริง

หมายเหตุ กิจกรรมอาจเปลี่ยนแปลงและเพิ่มเติมตามความเหมาะสม

ลักษณะกิจกรรมที่จัดขึ้นสอดคล้องกับหลักเกียรติและศักดิ์ของนักศึกษา (Code of Honor) ดังนี้

Respect and Care ให้เกียรติและใส่ใจ ช่วยเหลือผู้อื่นและสังคมเสมอ โดยนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการฯ จะต้องให้เกียรติและใส่ใจตนเองและผู้อื่น รับฟังและเคารพความคิดเห็นที่แตกต่างจากตน ให้ความร่วมมือกับผู้อื่นภายในโครงการเมื่อมีโอกาสเสมอ

Continuous Improvement พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการฯ จะต้องมีความสนใจในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่ผู้จัดกิจกรรมได้แนะนำ และนำไปต่อยอดในอนาคตได้

รายละเอียดงบประมาณ

1.งบประมาณที่ขอรับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัย	จำนวน 12,080 บาท
1.1 ค่าอาหารนักศึกษา (40 บาท x 2 มื้อ x 34 คน)	จำนวน 2,720 บาท
1.2 ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (20 บาท x 2 มื้อ x 34 คน)	จำนวน 1,360 บาท
1.3 ค่าเช่าเหมารถบัส (8,000 บาท x 1 คัน)	จำนวน 8,000 บาท

รวมเป็นเงินทั้งสิ้นจำนวน 12,080 บาท
(หนึ่งหมื่นสองพันแปดสิบบาทถ้วน)

*หมายเหตุ: ขอถัวเฉลี่ยทุกรายการ

ลงชื่อ **บงกชมาศ**
(นางสาวบงกชมาศ จาตุรแสงไพโรจน์)
นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ

ลงชื่อ **ชัชกริต**

(นายชาคริต ภูแล่นนา)

นายกสโมสรนักศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



แบบเสนอโครงการพิจารณางบประมาณกิจกรรมนักศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2568

ชื่อโครงการ แรกพบมดซีเอส (CS First Date)

การเทียบค่ากิจกรรม ได้ดังนี้

- ☐ กิจกรรมที่ไม่นับหน่วยชั่วโมง
☒ กิจกรรมเลือกเข้าร่วม

1. ด้านพัฒนาทักษะทางวิชาการและวิชาชีพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
2. ด้านกีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
3. ด้านกิจกรรมจิตอาสาและบำเพ็ญประโยชน์	จำนวน	-	ชั่วโมง
4. ด้านทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม	จำนวน	-	ชั่วโมง
5. ด้านการพัฒนาคุณลักษณะ	จำนวน	-	ชั่วโมง
6. ด้านความภูมิใจและความผูกพันมหาวิทยาลัย	จำนวน	6	ชั่วโมง

การเทียบค่ากิจกรรมตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

(KMUTT Student QF)

1. ความรู้ (Knowledge)	จำนวน	-	%
2. ทักษะเชิงวิชาชีพ (Professional Skill)	จำนวน	-	%
3. ทักษะการคิด (Thinking Skill)	จำนวน	10	%
4. ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill)	จำนวน	-	%
5. ทักษะการสื่อสาร (Communication Skill)	จำนวน	30	%
6. ทักษะการจัดการ (Management Skill)	จำนวน	-	%
7. ภาวะผู้นำ (Leadership)	จำนวน	-	%
8. ความเป็นพลเมือง มจร. (KMUTT's citizenship)	จำนวน	60	%

หน่วยงานที่จัด สโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

อาจารย์ที่ปรึกษาหน่วยงาน ดร.สุณิสา สถาพรวงษา

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ นางสาวณัฐวดี วุฒิวิริษฐ์

เบอร์มือถือ 082-6098950

ประเภทโครงการ

- โครงการใหม่ (ให้ระบุเหตุผล)
- ☑ โครงการที่เคยจัดและได้รับงบประมาณกิจกรรมนักศึกษา อนุมัติเป็นจำนวนเงิน 10,000 บาท

ประเภทการจัดโครงการ

- ☑ ภายในมหาวิทยาลัย
- ภายนอกมหาวิทยาลัย

ระดับโครงการ

- ระดับ/ระหว่างประเทศ
- ระดับ/ระหว่างมหาวิทยาลัย
- ☑ ระดับ/ระหว่างคณะ
- ระดับ/ระหว่างภาควิชา
- ระดับ/ระหว่างชมรม

โครงการไตรมาส ระยะเวลาเตรียมงาน ตั้งแต่เดือนมิถุนายน - สิงหาคม 2568

ระยะเวลาปฏิบัติงาน วันที่ 25 สิงหาคม 2568

ช่วงเวลาจัดโครงการ วันที่ 25 สิงหาคม 2568

หลักการและเหตุผล

การใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมเป็นหนึ่งในทักษะที่ทางบัณฑิตในระดับอุดมศึกษาจำเป็นต้องได้รับการพัฒนา เพื่อให้ นักศึกษามีความสามารถและทักษะที่พร้อมใช้ชีวิตกับผู้อื่นในสังคม ไม่ว่าจะเป็นด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น ด้านการรับฟังและยอมรับความคิดเห็นของผู้ที่มีความเห็นต่าง ด้านการเสียสละต่อส่วนรวม ด้านคุณธรรมและจริยธรรม และด้านการเรียนรู้สิ่งใหม่อย่างสม่ำเสมอ ซึ่งสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัย ที่มุ่งในการสร้างบัณฑิตให้เป็นพลเมืองที่มีประสิทธิภาพและเป็นคนดีต่อผู้อื่นในสังคม

ทางนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ (หลักสูตรภาษาอังกฤษ) มีความประสงค์ที่จะจัดโครงการแรกพบมดซีเอส (CS First Date) โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อให้ นักศึกษาได้มีความสัมพันธ์อันดีระหว่างนักศึกษาทุกชั้นปีภายในสาขา ได้ทำความรู้จักซึ่งกันและกัน ได้รับข้อมูลเกี่ยวกับประสบการณ์การใช้ชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัย และเพื่อให้ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ได้มีความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการเขียนโปรแกรมที่เป็นเนื้อหาที่จะมีการเรียนการสอนภายในสาขา นักศึกษาชั้นปีที่ 2 จึงดำเนินการจัดการสอนเนื้อหา

เบื้องต้นให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 อีกทั้งยังเป็นการเปิดโอกาสให้นักศึกษาทุกชั้นปีได้พัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (KMUTT Student QF) ได้แก่ การคิด การจัดการ ตลอดจนความเป็นพลเมือง มจร.

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างนักศึกษาทุกชั้นปีภายในสาขา
2. เพื่อให้นักศึกษามีความกล้าแสดงออกมากขึ้น
3. เพื่อให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 มีความเข้าใจในหลักสูตรมากขึ้น

ผู้เข้าร่วมโครงการ	อาจารย์	จำนวน	1	คน
	เจ้าหน้าที่	จำนวน	1	คน
	นักศึกษาชั้นปีที่ 1	จำนวน	75	คน
	นักศึกษาชั้นปีที่ 2 - 4	จำนวน	85	คน
	รวม	จำนวน	162	คน

ลักษณะการปฏิบัติงาน

โครงการแรกพบมดซีเอส (CS First Date) เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นให้กับนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ (หลักสูตรภาษาอังกฤษ) ชั้นปีที่ 1 โดยมีนักศึกษาปีที่ 2 เป็นผู้ดูแล และดำเนินโครงการฯ โดยภายในโครงการฯ กิจกรรมจะแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ดังนี้:

1. กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์: ประกอบไปด้วย กิจกรรมตั้งชื่อกลุ่ม และกิจกรรมแนะนำตัวนักศึกษาทุกชั้นปี
2. กิจกรรมนันทนาการ: ประกอบไปด้วย กิจกรรมเกมยิงปืน กิจกรรมเกมใบ้คำจากรูป กิจกรรมเกมต่อความยาว และกิจกรรมเกมใบ้คำ
3. กิจกรรมแบ่งปันประสบการณ์: ประกอบไปด้วย การเล่าประสบการณ์จากรุ่นพี่สู่รุ่นน้อง

กิจกรรมภายในโครงการฯ ทั้งหมดจะจัดในรูปแบบออฟไลน์ (Offline Activity) ที่อาคารการเรียนรู้ วิทยาการ (LX) ชั้น 3 มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

1. กิจกรรมละลายพฤติกรรม

- 1.1. กิจกรรมตั้งชื่อกลุ่ม แบ่งกลุ่มเป็น 8 กลุ่ม และให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ช่วยกันระดมสมองตั้งชื่อกลุ่มให้สอดคล้องกับธีมของงาน พร้อมทั้งออกแบบสัญลักษณ์ประจำกลุ่ม เพื่อใช้ตลอดการเข้า

ร่วมกิจกรรม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ได้พูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดและทำความรู้จักกัน

2. กิจกรรมฐาน

- 2.1. กิจกรรมเกมยิงปืน ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมยืนล้อมกันเป็นวงกลม ผู้ดำเนินกิจกรรมจะสุ่ม ผู้เข้าร่วมมา 1 คนอย่างกะทันหัน หลังจากที่ถูกเลือกแล้ว ผู้เข้าร่วมที่ถูกเลือกจะต้องย่อตัวลง และผู้เข้าร่วมอีก 2 คนข้าง ๆ จะต้องหันมาทำมือรูปปืนและพูดคำว่า “ปัง” ผู้เข้าร่วมที่พูดซ้ำกว่าจะต้องออกจากเกม ผู้ดำเนิน กิจกรรมจะเลือกผู้เข้าร่วมจนกว่าจะเหลือผู้เข้าร่วม 2 คนสุดท้าย ซึ่งจะเป็นผู้ชนะ
- 2.2. กิจกรรมเกมใบ้คำจากรูป ให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมแบ่งเป็นสองทีมและต่อแถวยาวเป็นแถวให้คนที่อยู่ในแถวนำกระดาษมารองไว้ข้างหลังของคนที่อยู่ด้านหน้าแล้ววาดรูปตามโจทย์ที่กำหนด จากนั้นให้คนที่อยู่ด้านหลังเป็นคนวาดต่อเมื่อวาดจนถึงคนสุดท้าย แล้วให้คนที่อยู่ท้ายแถวเป็นผู้ตอบออกมาว่าภาพที่เห็นคืออะไร
- 2.3. กิจกรรมเกมต่อความยาว ผู้เข้าร่วมจะถูกแบ่งเป็น 2 ทีม หลังจากนั้นนำของติดตัวของ ผู้เข้าร่วมมาเรียงต่อกัน ในแต่ละทีมจะต้องต่อสิ่งของให้ยาวที่สุด โดยมีข้อแม้ว่าสิ่งของที่นำมาต่อกันนั้นจะต้อง ไม่ขาดหรือหลุด ซึ่งทีมที่ต่อสิ่งของได้ยาวที่สุดจะเป็นผู้ชนะไปโดยทันที
- 2.4. กิจกรรมเกมใบ้คำ ผู้ดำเนินกิจกรรมจะกำหนดผู้ใช้และผู้ตอบไว้ ผู้ดำเนินกิจกรรมจะบอกคำศัพท์ให้กับคนที่จะเป็นฝ่ายใบ้คำ เมื่อคนใบ้คำรู้คำตอบแล้ว จะต้องหาวิธีการใบ้ด้วยท่าทางหรือคำพูดให้กับคนทาย เพื่อตอบคำถามที่ถูกตั้งภายในเวลาหรือเงื่อนไขต่างๆ ตามที่กำหนด

หมายเหตุ รูปแบบกิจกรรมอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

ลักษณะกิจกรรมที่จัดขึ้นสอดคล้องกับหลักเกียรติและศักดิ์ของนักศึกษา (Code of Honor) ดังนี้

Respect and Care ให้เกียรติและใส่ใจ ช่วยเหลือผู้อื่นและสังคมเสมอ โดยนักศึกษาที่เข้าร่วม กิจกรรม แรกพบมดซีเอส (CS First Date) จะต้องให้เกียรติและใส่ใจตนเองและผู้อื่น รับฟังและเคารพ ความเห็นคิดเห็นที่แตกต่างจากตน ให้ความร่วมมือกับผู้อื่นภายในโครงการเมื่อมีโอกาสเสมอ

Continuous Improvement พัฒนานตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยนักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมแรกพบ มดซีเอส (CS First Date) จะต้องมีความสนใจในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่ผู้จัดกิจกรรมได้จัดสอน และ นำไปต่อยอดในอนาคตได้

รายละเอียดงบประมาณ

1. งบประมาณที่ขอรับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัย	จำนวน	12,100	บาท
1.1 ค่าอาหารกลางวัน (40 บาท x 162 คน x 1 มื้อ)	จำนวน	6,480	บาท
1.2 ค่าอาหารว่าง และเครื่องดื่ม (20 บาท x 162 คน x 1 ครั้ง)	จำนวน	3,240	บาท
1.3 ค่ากระดาษโปสเตอร์แข็ง ขนาด 52 x 77 ซม. (14 บาท x 15 แผ่น)	จำนวน	210	บาท
1.4 ค่าเชือกมัดกล่องพัสดุ ยาว 13 หลา (20 บาท x 14 ม้วน)	จำนวน	280	บาท
1.5 ค่าของรางวัล			
1.5.1 ขนมห่อเล็ก (50 บาท x 10 แพ็ค)	จำนวน	500	บาท
1.5.2 ลูกอม 100 เม็ด (50 บาท x 2 ถุง)	จำนวน	100	บาท
1.6 ค่าวัสดุภายในฐานกิจกรรม			
1.6.1 ซิปพลาสติก 100 ชิ้น (100 บาท x 1 ถุง)	จำนวน	100	บาท
1.6.2 เทปสะท้อนแสง 2 นิ้ว (25 บาท x 2 ม้วน)	จำนวน	50	บาท
1.6.3 เทป2หน้า (25 บาท x 2 ม้วน)	จำนวน	50	บาท
1.6.4 เทปใส (25 บาท x 1 ม้วน)	จำนวน	25	บาท
1.6.5 ฟิวเจอร์บอร์ด ขนาด 65 x 122 ซม. (40 บาท x 6 แผ่น)	จำนวน	240	บาท
1.6.6 ผ้าสีดำ 5 นิ้ว (28 บาท x 5 เมตร)	จำนวน	140	บาท
1.6.7 กระดาษ A4 500 แผ่น (85 บาท x 1 ชุด)	จำนวน	85	บาท
1.7 ค่าสติ๊กเกอร์ของที่ระลึก (75 บาท x 8แผ่น)	จำนวน	600	บาท

รวมเป็นเงินทั้งสิ้นจำนวน 12,100 บาท
(หนึ่งหมื่นสองพันหนึ่งร้อยบาทถ้วน)

*หมายเหตุ: ขออภัยเหลือทุกรายการ

ลงชื่อ



(นางสาวณัฐวดี วุฒิวิริยชัย)
นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ

ลงชื่อ

ชาคริต

(นายชาคริต ภูแล่นนา)

นายกสโมสรนักศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



แบบเสนอโครงการพิจารณางบประมาณกิจกรรมนักศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2568

ชื่อโครงการ CSxCulture

การเทียบค่ากิจกรรม ได้ดังนี้

☐ กิจกรรมที่ไม่นับหน่วยชั่วโมง

☒ กิจกรรมเลือกเข้าร่วม

1. ด้านพัฒนาทักษะทางวิชาการและวิชาชีพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
2. ด้านกีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
3. ด้านกิจกรรมจิตอาสาและบำเพ็ญประโยชน์	จำนวน	-	ชั่วโมง
4. ด้านทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม	จำนวน	-	ชั่วโมง
5. ด้านการพัฒนาคุณลักษณะ	จำนวน	6	ชั่วโมง
6. ด้านความภูมิใจและความผูกพันมหาวิทยาลัย	จำนวน	2	ชั่วโมง

การเทียบค่ากิจกรรมตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

(KMUTT Student QF)

1. ความรู้ (Knowledge)	จำนวน	-	%
2. ทักษะเชิงวิชาชีพ (Professional Skill)	จำนวน	-	%
3. ทักษะการคิด (Thinking Skill)	จำนวน	-	%
4. ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill)	จำนวน	5	%
5. ทักษะการสื่อสาร (Communication Skill)	จำนวน	80	%
6. ทักษะการจัดการ (Management Skill)	จำนวน	-	%
7. ภาวะผู้นำ (Leadership)	จำนวน	-	%
8. ความเป็นพลเมือง มจร. (KMUTT's citizenship)	จำนวน	15	%

หน่วยงานที่จัด กลุ่มนักศึกษาสาขาวิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

อาจารย์ที่ปรึกษาหน่วยงาน ดร.สุณิสา สถาพรวงษา

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ นางสาว ชญาดา ม่วงบุญศรี

เบอร์มือถือ 095-9180522

ประเภทโครงการ

- ☐ โครงการใหม่ (ให้ระบุเหตุผล)
- ☒ โครงการที่เคยจัดและได้รับงบประมาณกิจกรรมนักศึกษาอนุมัติเป็นจำนวนเงิน 22,780 บาท (ได้รับการสนับสนุนจากคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ)

ประเภทการจัดโครงการ

- ☐ ภายในมหาวิทยาลัย
- ☒ ภายนอกมหาวิทยาลัย

ระดับโครงการ

- ☐ ระดับ/ระหว่างประเทศ
- ☐ ระดับ/ระหว่างมหาวิทยาลัย
- ☒ ระดับ/ระหว่างคณะ
- ☐ ระดับ/ระหว่างภาควิชา
- ☐ ระดับ/ระหว่างชมรม

โครงการไตรมาส ระยะเวลาเตรียมงาน 20 พฤศจิกายน 2567 ถึง 18 มกราคม 2568

ช่วงเวลาจัดโครงการ 18 มกราคม 2568

หลักการและเหตุผล

ด้วยหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์(หลักสูตรภาษาอังกฤษ)คณะเทคโนโลยีสารสนเทศมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรีมีจำนวนนักศึกษาต่างชาติเข้าศึกษาในหลักสูตรเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง สโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศโดยกลุ่มนักศึกษาหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ (หลักสูตรภาษาอังกฤษ) ได้ทำการสำรวจความคิดเห็นของนักศึกษาต่างชาติในสาขาฯ พบว่ามีนักศึกษาจำนวนมากอยากให้มีการจัดกิจกรรมที่นักศึกษาต่างชาติสามารถเข้าร่วมได้และได้มีการสานสัมพันธ์กับกลุ่มนักศึกษาชาวไทยมากยิ่งขึ้นโดยให้กลุ่มนักศึกษาทั้งสองกลุ่มได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมไปพร้อม ๆ กันและสามารถทำงานร่วมกันได้ในอนาคต ดังนั้นทางสโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศจึงได้มีการพิจารณาที่จะจัดโครงการ CSx Culture ซึ่งมีจุดประสงค์ที่จะสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างนักศึกษาไทยและต่างชาติรวมถึงการแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมระหว่างกันเพื่อเป็นการส่งเสริมความรู้ด้านวัฒนธรรมต่าง ๆ ให้กับผู้เข้าร่วม โดยเริ่มที่วัฒนธรรมไทยก่อน โครงการดังกล่าวถูกออกแบบให้นักศึกษาเรียนรู้จากประสบการณ์ (Experiential Learning) โดยการเรียนรู้จากประสบการณ์ คือ

กระบวนการแสวงหาความรู้และทักษะผ่านการลงมือปฏิบัติ โดยการนำประสบการณ์ที่ตนมีมาดัดแปลงเพื่อพัฒนาความรู้และทักษะใหม่ ๆ ขึ้น

ทั้งนี้โครงการซีเอสแอลเปลี่ยนวัฒนธรรมเชื่อมสัมพันธ์ (CSxCulture) จัดทำเพื่อร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างยั่งยืน ซึ่งโครงการดังกล่าวมีความสอดคล้องกับ Sustainable Development Goals (SDGs) ในประการที่ 4 Quality Education, 10 Reduced Inequalities, 11 Sustainable Cities and Communities, 16 Peace Justice Strong Institutions นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของสังคมไปในทางที่ดียิ่งขึ้น โดยจะเน้นในด้านการพัฒนาทักษะต่าง ๆ และการเรียนรู้ที่สามารถเข้าถึงได้อย่างทั่วถึง การสนับสนุนความเท่าเทียมเสมอภาคและการสร้างพื้นที่สำหรับการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ทางวัฒนธรรมจะช่วยสนับสนุนสังคมให้มีความยั่งยืนและเปลี่ยนแปลงสังคมไปในทางที่ดีในอนาคต

จากหลักการและเหตุผลที่กล่าวมา น้ำตกนางรองและเขื่อนขุนด่านปราการชล จังหวัดนครนายก ซึ่งเป็นสถานที่ขึ้นชื่อและเป็นผลงานในพระราชดำริที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นไทย จึงเป็นสถานที่ที่เหมาะสมในการจัดโครงการ CSxCulture เนื่องจากเป็นสถานที่ที่แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์ของธรรมชาติและวัฒนธรรมไทยได้อย่างชัดเจนในหลาย ๆ ด้าน เช่น ธรรมชาติที่สวยงามและวิถีชีวิตของคนในท้องถิ่น

การทำกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านน้ำตกนางรองและเขื่อนขุนด่านปราการชลนี้จะช่วยให้นักศึกษาที่เข้าร่วมได้รับรู้ถึงวิถีชีวิตท้องถิ่นไทย การใช้ชีวิตร่วมกับธรรมชาติ และการอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติที่เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทย นอกจากนี้ การเยี่ยมชมสถานที่ทั้งสองยังเป็นการสร้างประสบการณ์ตรงในการเรียนรู้เกี่ยวกับการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์ และกิจกรรมทางวัฒนธรรมท้องถิ่นอื่น ๆ เช่น การทำอาหารพื้นเมือง และการเรียนรู้เกี่ยวกับประเพณีและเทศกาลต่าง ๆ ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยที่จะทำให้นักศึกษาเข้าใจและซาบซึ้งถึงความสำคัญของการอนุรักษ์และการเก็บรักษาวัฒนธรรมให้ยั่งยืนต่อไปในอนาคต

นอกจากนี้ โครงการยังมีการส่งเสริมการแลกเปลี่ยนความรู้ทางวัฒนธรรมต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมสานสัมพันธ์ระหว่างกันและสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างราบรื่นยิ่งขึ้นในอนาคต การเรียนรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากกิจกรรมต่าง ๆ ที่น้ำตกนางรองและเขื่อนขุนด่านปราการชล จะช่วยสร้างความเข้าใจที่ลึกซึ้งเกี่ยวกับการอนุรักษ์ธรรมชาติและการพัฒนาอย่างยั่งยืน รวมถึงสร้างความสัมพันธ์ที่แข็งแกร่งระหว่างนักศึกษาชาวไทยและนักศึกษาต่างชาติ อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้มีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและประสบการณ์กับชุมชนท้องถิ่น ซึ่งเป็นการเรียนรู้แบบบูรณาการที่ผสมผสานทั้งทฤษฎีและปฏิบัติในบริบทของวัฒนธรรมไทยอย่างแท้จริง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันระหว่างนักศึกษาไทยและนักศึกษาต่างชาติ
2. เพื่อเพิ่มโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ความรู้ด้านวัฒนธรรม
3. เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนรู้และทักษะการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น

ผู้เข้าร่วมโครงการ	อาจารย์	จำนวน	1	คน
	เจ้าหน้าที่	จำนวน	1	คน
	นักศึกษา	จำนวน	60	คน
	คณะดำเนินงาน	จำนวน	10	คน
	นักศึกษาไทย	จำนวน	25	คน
	นักศึกษาต่างชาติ	จำนวน	25	คน
ประกอบด้วย	รวม	จำนวน	60	คน

รูปแบบกิจกรรม

นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมจะถูกแบ่งออกเป็นกลุ่ม โดยแต่ละกลุ่มประกอบด้วยนักศึกษาชาวไทย 2 ถึง 3 คนและชาวต่างชาติ 2 ถึง 3 คน โดยใช้หลักการสุ่ม รวม 10 กลุ่ม รวม 50 คน และคณะดำเนินงาน 10 คน โดยการจัดโครงการจะดำเนินการในวันเสาร์ที่ 18 มกราคม 2568 และวันพุธที่ 22 มกราคม 2568

ในวันแรก (18 มกราคม 2568) จะเป็นการเข้าชมน้ำตกนางรองและเขื่อนขุนด่านปราการชล จังหวัดนครนายก ซึ่งเป็นสถานที่ขึ้นชื่อและเป็นผลงานในพระราชดำริที่แสดงให้เห็นถึงความเป็นไทย เพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้เรียนรู้เกี่ยวกับธรรมชาติและ การอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติ นอกจากนี้ นักศึกษายังจะได้ทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อสร้างสัมพันธ์อันดีระหว่างกันมากขึ้น เช่น การถ่ายรูปคู่กับสถานที่สำคัญ การแลกเปลี่ยนภาษาระหว่างกัน การเล่นเกมหาปริศนาเกี่ยวกับธรรมชาติและประวัติศาสตร์ของสถานที่ เป็นต้น นักศึกษาที่เข้าร่วมแต่ละกลุ่มจะต้องมีการบันทึกประสบการณ์ในรูปแบบของวิดีโอและภาพถ่าย เพื่อนำประสบการณ์มาแลกเปลี่ยนนำเสนอในวันต่อมา

ในวันที่สอง (22 มกราคม 2568) ทุกกลุ่มจะมีเวลาในการนำเสนอประสบการณ์ของตนเองภายในเวลา 5 นาที และหากมีคลิปวิดีโอ ความยาวของวิดีโอจะต้องไม่เกิน 3 นาที หลังจากการนำเสนอของทุกกลุ่มเสร็จสิ้น จะมีการเปิดโหวตเพื่อเลือกคู่ที่มีการนำเสนอที่น่าสนใจมากที่สุด โดยกลุ่มที่ได้รับผลโหวตสูงสุด 3 อันดับแรกจะได้รับของรางวัล หลังจากการมอบของรางวัลเสร็จสิ้น ประธานโครงการจะดำเนินการกล่าวปิดโครงการ

หมายเหตุ รูปแบบกิจกรรมอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

ลักษณะกิจกรรมที่จัดขึ้นสอดคล้องกับหลักเกียรติและศักดิ์ของนักศึกษา (Code of Honor) ดังนี้

Respect and Care การให้เกียรติและใส่ใจ โดยมีใจความว่านักศึกษาพึงให้เกียรติและใส่ใจตนเอง ผู้อื่น และสังคมแวดล้อม ได้ทำความรู้จักกับผู้อื่นไม่ว่าจะเป็นเพื่อนหรือรุ่นพี่ก็ตาม รับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากตนโดยเคารพคุณค่าของการกระทำที่ดีและถูกต้องเป็นหลัก แสวงหาโอกาสในการช่วยเหลือผู้อื่นและสังคมเสมอ ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์ของโครงการที่ส่งเสริมให้นักศึกษาได้ทำความรู้จักกันทั้งรุ่นพี่และรุ่นน้อง และทำภารกิจร่วมกัน ทำให้นักศึกษาได้รู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง รวมถึงฝึกการรับผิดชอบในภารกิจที่ตนเองได้รับ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันและต่อยอดได้ในอนาคต

Continuous Improvement พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยมีใจความว่านักศึกษาเป็นผู้ที่แสวงหาทักษะทั้งในและนอกห้องเรียน ไม่ว่าจะเป็น Hard Skill หรือ Soft Skill ก็ตาม ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์ของโครงการที่ส่งเสริมให้นักศึกษาได้พัฒนาต่อยอดทักษะของตนเอง ทำให้นักศึกษาได้ฝึกการริเริ่มเรียนรู้สิ่งใหม่หรือทักษะที่สนใจเพิ่มเติม ซึ่งเป็นอีกหนึ่งทักษะที่จำเป็นและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและต่อยอดได้ในอนาคต

รายละเอียดงบประมาณ

1. งบประมาณที่ขอรับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัย	จำนวน	24,200	บาท
1.1 ค่าเข้าชมน้ำตกนางรอง (40 บาท x 60 คน)	จำนวน	2,400	บาท
1.2 ค่ารถบัสเดินทางไปกลับ	จำนวน	15,000	บาท
1.3 ค่าอาหารกลางวัน (40 บาท x 60 คน x 2 วัน)	จำนวน	4,800	บาท
1.4 ค่าของรางวัลในการนำเสนอจำนวน 6 รางวัล	จำนวน	2,000	บาท

รวมเป็นเงินทั้งสิ้นจำนวน 24,200 บาท
(สองหมื่นสี่พันสองร้อยบาทถ้วน)

*หมายเหตุ: ขอถัวเฉลี่ยทุกรายการ

ลงชื่อ

ชญาดา

(นางสาว ชญาดา ม่วงบุญศรี)
นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ

ลงชื่อ

ชาคริต

(นาย ชาคริต ภูแล่นนา)

นายกสโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



แบบเสนอโครงการพิจารณางบประมาณกิจกรรมนักศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2568

ชื่อโครงการ Digital laws for technologist กฎหมายดิจิทัลเบื้องต้นที่ควรรู้สำหรับนักเทคโนโลยี

การเทียบค่ากิจกรรม ได้ดังนี้

☐ กิจกรรมที่ไม่นับหน่วยชั่วโมง

☒ กิจกรรมเลือกเข้าร่วม

1. ด้านพัฒนาทักษะทางวิชาการและวิชาชีพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
2. ด้านกีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
3. ด้านกิจกรรมจิตอาสาและบำเพ็ญประโยชน์	จำนวน	-	ชั่วโมง
4. ด้านทำนุบำรุงศิลปและวัฒนธรรม	จำนวน	-	ชั่วโมง
5. ด้านการพัฒนาคุณลักษณะ	จำนวน	3	ชั่วโมง
6. ด้านความภูมิใจและความผูกพันมหาวิทยาลัย	จำนวน	-	ชั่วโมง

การเทียบค่ากิจกรรมตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
(KMUTT Student QF)

1. ความรู้ (Knowledge)	จำนวน	-	%
2. ทักษะเชิงวิชาชีพ (Professional Skill)	จำนวน	50	%
3. ทักษะการคิด (Thinking Skill)	จำนวน	20	%
4. ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill)	จำนวน	30	%
5. ทักษะการสื่อสาร (Communication Skill)	จำนวน	-	%
6. ทักษะการจัดการ (Management Skill)	จำนวน	-	%
7. ภาวะผู้นำ (Leadership)	จำนวน	-	%
8. ความเป็นพลเมือง มจร. (KMUTT's citizenship)	จำนวน	-	%

หน่วยงานที่จัด สโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

อาจารย์ที่ปรึกษาหน่วยงาน ดร. สุณิสา สถาพรวงษา

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ นายบดินทร์ สิทธิคง

เบอร์มือถือ 062-4639843

ประเภทโครงการ

☒ โครงการใหม่ เหตุผลที่จัด

นักศึกษาควรมีความรู้ด้านกฎหมายดิจิทัลเพื่อให้สอดคล้องกับการทำงานในอนาคต เนื่องจากในปัจจุบันนี้ กระบวนการทางกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับดิจิทัลกำลังได้รับความสนใจมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นตัวอย่างเช่นการออกกฎ ปกป้องข้อมูลส่วนบุคคล PDPA หรืออื่นๆ ที่จะถูกนำมาปรับใช้กับระบบดิจิทัลในอนาคตอันใกล้แล้วมีผลต่อ รูปแบบการทำงานของนักศึกษา ที่เมื่อจบการศึกษาออกไปแล้วจำเป็นต้องทำงานในสายงานเทคโนโลยีการที่รู้ กฎหมายเบื้องต้นไว้เฉพาะด้านที่ตนทำงาน จึงถือว่าเป็นประโยชน์ที่ช่วยเสริมสร้างความรู้ให้แก่นักศึกษาได้

○ โครงการที่เคยจัดและได้รับงบประมาณกิจกรรมนักศึกษา อนุมัติเป็นจำนวนเงิน บาท

ประเภทการจัดโครงการ

☒ ภายในมหาวิทยาลัย

○ ภายนอกมหาวิทยาลัย

ระดับโครงการ

○ ระดับ/ระหว่างประเทศ

○ ระดับ/ระหว่างมหาวิทยาลัย

☒ ระดับ/ระหว่างคณะ

○ ระดับ/ระหว่างภาควิชา

○ ระดับ/ระหว่างชมรม

โครงการไตรมาส ระยะเวลาเตรียมงาน เดือน สิงหาคม 2567

ระยะเวลาปฏิบัติ เดือนกันยายน 2567

ช่วงเวลาจัดโครงการ เดือนกันยายน 2567

หลักการและเหตุผล

เนื่องด้วยปัจจุบันเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตประจำวันของผู้คนส่วนใหญ่ อีกทั้งยังเป็น ส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนนวัตกรรมและเศรษฐกิจภายในประเทศอีกด้วย และเพื่อให้เป็นไปตามแนวทางปฏิบัติ สากล ประเทศไทยจึงประกาศใช้พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 (Personal Data Protection Act: PDPA) ให้สอดคล้องกับบริบทปัจจุบัน แต่อย่างไรก็ตามผู้คนส่วนใหญ่รวมถึงนักศึกษายังขาด

ความรู้หรือมีความเข้าใจที่คลาดเคลื่อนเกี่ยวกับกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยีดิจิทัลเบื้องต้น ซึ่งอาจนำไปสู่การละเมิดสิทธิผู้อื่นได้

นักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรีในฐานะนักศึกษาผู้สร้างสรรค์นวัตกรรมและเทคโนโลยีด้านดิจิทัลมีความจำเป็นในการเข้าใจและปฏิบัติตามกฎหมายดิจิทัลเบื้องต้นอย่างเหมาะสมเพื่อใช้ในการทำงานในอนาคต มีความรับผิดชอบต่อสังคมและผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย พึงระวังต่อความปลอดภัยของระบบที่สร้างขึ้นให้เป็นไปตามที่กฎหมายกำหนด

วัตถุประสงค์

- 1. เพื่อให้นักศึกษาตระหนักรู้ พึงระวังและให้ความสำคัญต่อกฎหมายดิจิทัลและจรรยาบรรณวิชาชีพในงานด้านคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี นำไปสู่แนวทางปฏิบัติที่เป็นสากล
- 2. เพื่อพัฒนาให้นักศึกษามีความเป็นมืออาชีพและน่าเชื่อถือจากความรู้ในเรื่องกฎหมาย
- 3. เพื่อให้นักศึกษาเสริมสร้างคุณลักษณะการเป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ

ผู้เข้าร่วมโครงการ	นักศึกษา	จำนวน	40	คน
	อาจารย์	จำนวน	1	คน
	คณะดำเนินงาน	จำนวน	4	คน

ลักษณะการปฏิบัติงาน

กิจกรรมสัมมนาเชิงปฏิบัติการให้ความรู้เกี่ยวกับกฎหมายดิจิทัลเบื้องต้น ครอบคลุมเนื้อหา ได้แก่ พระราชบัญญัติคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคล พ.ศ. 2562 (Personal Data Protection Act: PDPA) พระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำความผิดเกี่ยวกับคอมพิวเตอร์ (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2560 พระราชบัญญัติว่าด้วยธุรกรรมทางอิเล็กทรอนิกส์ พ.ศ. 2544 (ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม) และกฎหมายอื่นๆที่เกี่ยวข้องในลักษณะที่เข้าใจง่ายพร้อมตัวอย่างประกอบ นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมให้ประยุกต์ความรู้ที่ได้เรียนรู้มา เช่น คำถามวิเคราะห์จากเหตุการณ์สมมติ

ลักษณะกิจกรรมที่จัดขึ้นสอดคล้องกับหลักเกียรติและศักดิ์ของนักศึกษา (Code of Honor) ดังนี้

Integrity ยึดมั่นในคุณธรรม ยืนหยัดบนความถูกต้อง โดยนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการจะต้องยึดมั่นในคุณธรรมและความถูกต้อง จะต้องไม่คัดลอกผลงานชิ้นที่ไม่ใช่ของตนเอง และต้องรับผิดชอบต่อสิ่งที่ตนเองทำไป รวมถึงผลของการกระทำนั้น ตลอดจนปฏิบัติตามกฎระเบียบหรือกติกา

Respect and Care ให้เกียรติและใส่ใจ โดยนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการจะต้องให้เกียรติตนเองและผู้อื่น รับฟังและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่นแตกต่างจากตนเอง ตลอดจนรู้จักหาโอกาสในการช่วยเหลือผู้อื่นเสมอ

Continuous Improvement พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการจะต้องเป็นผู้ที่รู้จักแสวงหาความรู้และประสบการณ์ทั้งในและนอกห้องเรียน และใช้ความคิดเพื่อนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ เพื่อจะไม่ให้มีวันที่ผ่านไปโดยไม่ได้พัฒนาตนเอง

รายละเอียดงบประมาณ

งบประมาณที่ขอรับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัย จำนวน 1,320 บาท

1. ค่าใช้สอย

1. ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (30 บาท x 44 คน) เป็นเงิน 1,320 บาท

รวมเป็นเงินทั้งสิ้นจำนวน 1,320 บาท
(หนึ่งพันสามร้อยยี่สิบบาทถ้วน)

*หมายเหตุ: ขอถัวเฉลี่ยทุกรายการ

ลงชื่อ


บสส สสจ

(นายบดินทร์ สิทธิคง)

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ

ลงชื่อ



(นายชาคริต ภูแล่นนา)

นายกสโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ.

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



แบบเสนอโครงการพิจารณางบประมาณกิจกรรมนักศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2568

ชื่อโครงการ โครงการสานสัมพันธ์พี่น้องนวัตกรรบบริการดิจิทัล ครั้งที่ 7 (D-SI Day 2025)

การเทียบค่ากิจกรรม ได้ดังนี้

- ☐ กิจกรรมที่ไม่นับหน่วยชั่วโมง
- ☒ กิจกรรมเลือกเข้าร่วม

1. ด้านพัฒนาทักษะทางวิชาการและวิชาชีพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
2. ด้านกีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
3. ด้านกิจกรรมจิตอาสาและบำเพ็ญประโยชน์	จำนวน	-	ชั่วโมง
4. ด้านทำนุบำรุงศิลปและวัฒนธรรม	จำนวน	-	ชั่วโมง
5. ด้านการพัฒนาคุณลักษณะ	จำนวน	8	ชั่วโมง
6. ด้านความภูมิใจและความผูกพันมหาวิทยาลัย	จำนวน	-	ชั่วโมง

การเทียบค่ากิจกรรมตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

(KMUTT Student QF)

1. ความรู้ (Knowledge)	จำนวน	-	%
2. ทักษะเชิงวิชาชีพ (Professional Skill)	จำนวน	-	%
3. ทักษะการคิด (Thinking Skill)	จำนวน	5	%
4. ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill)	จำนวน	-	%
5. ทักษะการสื่อสาร (Communication Skill)	จำนวน	10	%
6. ทักษะการจัดการ (Management Skill)	จำนวน	-	%
7. ภาวะผู้นำ (Leadership)	จำนวน	-	%
8. ความเป็นพลเมือง มจร. (KMUTT's citizenship)	จำนวน	85	%

หน่วยงานที่จัด กลุ่มนักศึกษาสาขานวัตกรรบบริการดิจิทัล คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

อาจารย์ที่ปรึกษาหน่วยงาน ดร.สุณิสา สถาพรวงษา

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ นางสาวบงกชมาศ จาตุรแสงไพโรจน์

เบอร์มือถือ 065-5989445

ประเภทโครงการ

- ☐ โครงการใหม่ เหตุผลที่จัด
- ☒ โครงการที่เคยจัดและได้รับงบประมาณกิจกรรมนักศึกษา อนุมัติเป็นจำนวนเงิน 10,000 บาท

ประเภทการจัดโครงการ

- ☒ ภายในมหาวิทยาลัย
- ☐ ภายนอกมหาวิทยาลัย

ระดับโครงการ

- ☐ ระดับ/ระหว่างประเทศ
- ☐ ระดับ/ระหว่างมหาวิทยาลัย
- ☐ ระดับ/ระหว่างคณะ
- ☒ ระดับ/ระหว่างภาควิชา
- ☐ ระดับ/ระหว่างชมรม

โครงการไตรมาส ระยะเวลาเตรียมงาน 1 มิถุนายน 2568 - 8 กรกฎาคม 2568
ระยะเวลาปฏิบัติการ 31 กรกฎาคม 2568 - 18 สิงหาคม 2568
ช่วงเวลาจัดโครงการ 17 - 24 กรกฎาคม 2568

หลักการและเหตุผล

ในกระบวนการพัฒนานักศึกษาในระดับอุดมศึกษา การเสริมสร้างทักษะเพื่อการใช้ชีวิตเป็นปัจจัยสำคัญที่ไม่สามารถมองข้ามได้ การมีบุคลิกภาพที่เหมาะสม การรู้จักการกล้าคิด กล้าทำ และการแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพเป็นสิ่งที่สำคัญอย่างยิ่ง นักศึกษาต้องมีทัศนคติที่ดี สามารถยอมรับในความคิดเห็นหรือความแตกต่างในวัฒนธรรมได้ รวมถึงการมีความเสียสละต่อผู้อื่น การปรับตัวเข้ากับสังคมรอบข้าง และการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข เป็นทักษะที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตอย่างมีคุณภาพ วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยที่มุ่งปณิธานในการสร้างบัณฑิตที่ดีนั้น ยิ่งทำให้กระบวนการพัฒนาทักษะเหล่านี้เป็นสิ่งที่จำเป็นและสำคัญยิ่ง

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้ดำเนินการเปิดหลักสูตรระดับปริญญาตรี สาขาวิศวกรรมบริการดิจิทัล โดยมีปรัชญาหลักสูตรที่เน้นการเพิ่มมูลค่า (Value) ให้ธุรกิจ ผ่านการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในการกระบวนการทางธุรกิจด้วยความเข้าใจในมนุษย์ นักศึกษาใหม่ในสาขานี้ในปีการศึกษา 2567 มีจำนวน 45 คน การต้อนรับน้องใหม่และการเสริมสร้างความรู้พื้นฐานที่จำเป็นต่อการเรียนในคณะเป็นสิ่งที่สำคัญ โครงการนี้จัดขึ้นเพื่อให้ประสบการณ์ที่ดีทั้งในด้านการเรียนและการใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัย

การจัดโครงการดังกล่าวนี้ยังมีเป้าหมายในการเสริมสร้างความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนพี่และรุ่นน้องในสาขาวิศวกรรมบริการดิจิทัล เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และการช่วยเหลือกันในการเรียนและการใช้ชีวิต โครงการนี้จะจัดขึ้นในวันที่ 31 กรกฎาคม 2568 ณ อาคารเรียนรวม 2 ชั้น 3 ห้อง CB2301 CB2308 และ CB2312 และวันที่ 18 สิงหาคม 2568 ณ อาคารเรียนรวม 2 ชั้น 3 ห้อง CB2301

ด้วยเหตุนี้ โครงการดังกล่าวจึงมีความสำคัญในการพัฒนานักศึกษาให้มีทักษะและบุคลิกภาพที่เหมาะสมเพื่อให้พวกเขาสามารถใช้ชีวิตอย่างมีคุณภาพและเป็นบัณฑิตที่ดีในอนาคต

วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษามีคุณสมบัติความเป็นพลเมือง มจร.
2. เพื่อสร้างสัมพันธ์อันดีระหว่างนักศึกษาชั้นปีเดียวกันและรุ่นพี่รวมหลักสูตร
3. เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้ทักษะในการทำงานร่วมกัน เพื่อให้เกิดความสามัคคีในหมู่คณะ

ผู้เข้าร่วมโครงการ

นักศึกษาชั้นปีที่ 1	จำนวน	45	คน
นักศึกษาชั้นปีที่ 2 - 4	จำนวน	70	คน
อาจารย์	จำนวน	1	คน
เจ้าหน้าที่	จำนวน	1	คน
รวม	จำนวน	117	คน

ลักษณะการปฏิบัติงาน

โครงการสานสัมพันธ์พี่น้องวิศวกรรมบริการดิจิทัล ครั้งที่ 6 ในรูปแบบออนไซต์ (Onsite Activity) เป็นการจัดกิจกรรมสานสัมพันธ์ระหว่างรุ่นพี่รุ่นน้อง โดยมีนักศึกษาสาขาวิชาวิศวกรรมบริการดิจิทัล ชั้นปีที่ 2 ถึง ชั้นปีที่ 4 เป็นผู้จัดกิจกรรม และชั้นปีที่ 1 เป็นผู้เข้าร่วมโครงการ โดยมีรายละเอียดของกิจกรรมต่าง ๆ ดังนี้:

1. กิจกรรมบิงโกถามชื่อ:
มีจุดประสงค์ให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ได้ทำความรู้จักกับเพื่อนในสายชั้นอย่างลึกซึ้ง สร้างปฏิสัมพันธ์ ละลายพฤติกรรม เสริมสร้างความกระตือรือร้น และส่งเสริมความกล้าที่จะแสดงออกให้กับนักศึกษา
2. กิจกรรมจับคู่คำ:
มีจุดประสงค์ให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ได้ฝึกทักษะการสังเกต คิดวิเคราะห์คำศัพท์จากแผ่นป้าย และใช้ไหวพริบในการหาคู่ของตนเองอย่างรวดเร็วและถูกต้อง โดยส่งผลระหว่างจับคู่ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จะได้ทำความรู้จักกับเพื่อนร่วมคณะมากยิ่งขึ้น
3. กิจกรรมฐาน 1 เกมไหวพริบการจดจำ:
มีจุดประสงค์ให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ได้ฝึกทักษะการจำและฝึกไหวพริบในการคิดทำทาง เพื่อเป็นเครื่องมือ

สื่อสารโดยไม่ใช้คำพูด นอกจากกิจกรรมนี้จะสร้างความสนุกสนานให้กับนักศึกษาปีที่ 1 แล้วยังสามารถทำให้นักศึกษามีความสนใจต่อกิจกรรมอื่น ๆ ที่กำลังจะเข้าร่วมอีกด้วย

4. กิจกรรมฐาน 2 เกมรวมความคิด:

มีจุดประสงค์ให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ได้ฝึกทักษะการคิดวิเคราะห์ปัญหาที่ได้รับ เพื่อนำมาสร้างเป็น Solution ให้เหมาะกับโจทย์ ฝึกการสังเกต และฝึกการหาข้อมูล อีกทั้งเสริมสร้างการทำงานเป็นกลุ่ม เพิ่มทักษะการสื่อสารให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1

5. กิจกรรมฐาน 3 ข่ายให้ได้ ถ้านายแน่จริง:

มีจุดประสงค์ให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ได้ทำการคิดวิเคราะห์ ทำงานเป็นกลุ่ม และฝึกการสื่อสาร เตรียมพร้อมก่อนเข้าสู่การเรียน

6. กิจกรรมฐาน 4 เกมคำเชื่อมและคำต้องห้าม:

มีจุดประสงค์ให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ได้ฝึกการฟัง การพูด และการเชื่อมโยง โดยในกิจกรรม เน้นคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับมหาวิทยาลัย จึงทำให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ได้เรียนรู้เกี่ยวกับมหาวิทยาลัยมากขึ้น พร้อมกับความสนุกสนานในการวิเคราะห์คำศัพท์

7. กิจกรรมกะหล่ำปลี:

มีจุดประสงค์ให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ได้มีไหวพริบในการคิดคำศัพท์จากหลากหลายหมวดหมู่โดยไม่ซ้ำกัน และส่งเสริมความกล้าแสดงออกในการทำขำเล่น

8. กิจกรรมพีไบน้องหา:

มีจุดประสงค์ให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ได้วิเคราะห์คำใบ้จากพี่รหัส เพื่อไปสำรวจตามสถานที่ที่กำหนด ฝึกความคุ้นเคยในมหาวิทยาลัย และส่งเสริมให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ได้ขยับตัว ออกกำลังกายเพื่อเตรียมพร้อมสำหรับกิจกรรมอื่น ๆ อีกทั้งยังเป็นกิจกรรมการสานสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษาชั้นปีที่ 1 และปีที่ 2

9. กิจกรรมทำท่าสามัคคี:

มีจุดประสงค์ให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ได้ฝึกความสามัคคีกับนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ด้วยการท่าทาง เพิ่มความสนุกสนานระหว่างรุ่นน้องและรุ่นพี่ ทำให้เกิดความคุ้นชินต่อกัน

10. กิจกรรม Simon say:

มีจุดประสงค์เพื่อละลายพฤติกรรมให้กับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ให้มีความสัมพันธ์กับเพื่อน และมีความพร้อมที่จะทำกิจกรรมต่อ ๆ ไป

ลักษณะกิจกรรมที่จัดขึ้นสอดคล้องกับหลักเกียรติและศักดิ์ของนักศึกษา (Code of Honor) ดังนี้

Respect and Care ให้เกียรติและใส่ใจ ช่วยเหลือผู้อื่นและสังคมเสมอ โดยนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการฯ จะต้องให้เกียรติและใส่ใจตนเองและผู้อื่น รับฟังและเคารพความคิดเห็นที่แตกต่างจากตน ให้ความร่วมมือกับผู้อื่นภายในโครงการเมื่อมีโอกาสเสมอ

Continuous Improvement พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการฯ จะต้องมีความสนใจในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ที่ผู้จัดกิจกรรมได้แนะนำ และนำไปต่อยอดในอนาคต

รายละเอียดงบประมาณ

1. งบประมาณที่ขอรับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัย	จำนวน 13,465 บาท
วันที่ 31 กรกฎาคม 2568	
1.1 ค่าอาหารนักศึกษา (40 บาท x 1 มื้อ x 115 คน)	จำนวน 4,600 บาท
1.2 ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (20 บาท x 2 มื้อ x 115 คน)	จำนวน 4,600 บาท
วันที่ 18 สิงหาคม 2568	
1.3 ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (20 บาท x 1 มื้อ x 115 คน)	จำนวน 2,300 บาท
1.4 ขอร่างวัลกิจกรรม	จำนวน 1,060 บาท
1.4.1 ขนมห่อเล็ก (60บาท x 11 แพ็ค)	จำนวน 660 บาท
1.4.2 ขนมป๊อป (200บาท x 2 ถัง)	จำนวน 400 บาท
1.5 กระดาษ ขนาด A2 (20 บาท x 12 แผ่น)	จำนวน 240 บาท
1.6 ปากกาเมจิก มาสเตอร์อาร์ต 24 สี (130 บาท x 1 แพ็ค)	จำนวน 130 บาท
1.7 กระดาษร้อยปอนด์ขนาด A2 (15 บาท x 1 แผ่น)	จำนวน 15 บาท
1.8 กระดาษแข็งชนิดสี (10 บาท x 10 แผ่น)	จำนวน 100 บาท
1.9 ฟิวเจอร์บอร์ด ขนาด A2 (20 บาท x 1 แผ่น)	จำนวน 20 บาท
1.10 ค่าจัดทำป้ายชื่อ (5 บาท x 80 แผ่น)	จำนวน 400 บาท

รวมเป็นเงินทั้งสิ้นจำนวน 13,465 บาท
(หนึ่งหมื่นสามพันสี่ร้อยหกสิบห้าบาทถ้วน)

*หมายเหตุ: ขอถัวเฉลี่ยทุกรายการ

ลงชื่อ **บงกชมาศ**
(นางสาวบงกชมาศ จาตุรแสงไพโรจน์)
นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ

ลงชื่อ **ชาคริต**
(นายชาคริต ภูแล่นนา)

นายกสโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



แบบเสนอโครงการพิจารณางบประมาณกิจกรรมนักศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2568

ชื่อโครงการ เอสไอที อีสปอร์ต 2024 (SIT Esports 2024)

การเทียบค่ากิจกรรม ได้ดังนี้

- ☐ กิจกรรมที่ไม่นับหน่วยชั่วโมง
☒ กิจกรรมเลือกเข้าร่วม

1. ด้านพัฒนาทักษะทางวิชาการและวิชาชีพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
2. ด้านกีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ	จำนวน	8	ชั่วโมง
3. ด้านกิจกรรมจิตอาสาและบำเพ็ญประโยชน์	จำนวน	-	ชั่วโมง
4. ด้านทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม	จำนวน	-	ชั่วโมง
5. ด้านการพัฒนาคุณลักษณะ	จำนวน	-	ชั่วโมง
6. ด้านความภูมิใจและความผูกพันมหาวิทยาลัย	จำนวน	-	ชั่วโมง

การเทียบค่ากิจกรรมตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
(KMUTT Student QF)

1. ความรู้ (Knowledge)	จำนวน	-	%
2. ทักษะเชิงวิชาชีพ (Professional Skill)	จำนวน	-	%
3. ทักษะการคิด (Thinking Skill)	จำนวน	10	%
4. ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill)	จำนวน	-	%
5. ทักษะการสื่อสาร (Communication Skill)	จำนวน	70	%
6. ทักษะการจัดการ (Management Skill)	จำนวน	20	%
7. ภาวะผู้นำ (Leadership)	จำนวน	-	%
8. ความเป็นพลเมือง มจร. (KMUTT's citizenship)	จำนวน	-	%

หน่วยงานที่จัด สโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

อาจารย์ที่ปรึกษาหน่วยงาน ดร.สุณิสา สถาพรจนา

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ นายวงศ์ธร เสถียรฤทัย

เบอร์มือถือ 092-963-1864

ประเภทโครงการ

- โครงการใหม่ เหตุผลที่จัด
- ✓ โครงการที่เคยจัดและได้รับงบประมาณกิจกรรมนักศึกษา อนุมัติเป็นจำนวนเงิน 5,000 บาท

ประเภทการจัดโครงการ

- ✓ ภายในมหาวิทยาลัย
- ภายนอกมหาวิทยาลัย

ระดับโครงการ

- ระดับ/ระหว่างประเทศ
- ระดับ/ระหว่างมหาวิทยาลัย
- ✓ ระดับ/ระหว่างคณะ
- ระดับ/ระหว่างภาควิชา
- ระดับ/ระหว่างชมรม

โครงการไตรมาส

ระยะเวลาเตรียมงาน เดือน กันยายน - พฤศจิกายน พ.ศ. 2567

ระยะเวลาปฏิบัติ ตั้งแต่เดือน ธันวาคม พ.ศ. 2567 – มกราคม พ.ศ. 2568

ช่วงเวลาจัดโครงการ

ระยะเวลาปฏิบัติ ตั้งแต่ 16 ธันวาคม พ.ศ. 2567 – 11 มกราคม พ.ศ. 2568

*หมายเหตุ เว้นช่วงปีใหม่ตั้งแต่วันที่ 28 ธันวาคม - 4 มกราคม จากนั้นทำการ
แข่งขันชนะเลิศวันที่ 5 - 11 มกราคม พ.ศ. 2568

หลักการและเหตุผล

กีฬาอีสปอร์ต (Esports) หรือกีฬาอิเล็กทรอนิกส์ จัดเป็นกีฬาประเภทหนึ่งที่กำลังเป็นที่นิยมในศตวรรษที่ 21 ทั้งในประเทศและต่างประเทศ อีกทั้งยังเป็นที่ยอมรับมากขึ้นทั้งในภาครัฐและเอกชน และส่งเสริมให้อุตสาหกรรมเกมมีมูลค่าเป็นอันดับสองจากอันดับ 5 อุตสาหกรรมดิจิทัลคอนเทนต์ไทย (อ้างอิงจากสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจดิจิทัล (ดีป้า)) โดยมีมูลค่าสูงกว่า 29,029 ล้านบาท ในปี 2563 และมีแนวโน้มที่จะเติบโตมากยิ่งขึ้นเนื่องด้วยกีฬาอีสปอร์ตเป็นอีกกีฬาหนึ่งที่มีความสำคัญต่อระบบเศรษฐกิจและเยาวชนจำนวนมากให้ความสำคัญ ทางคณะดำเนินงานจึงเล็งเห็นความสำคัญของกีฬาอีสปอร์ตและจากการให้ความสนใจของนักศึกษาภายในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศจึงได้ดำเนินการจัดทำโครงการนี้ขึ้น

โครงการเอสไอที อีสปอร์ต 2024 เป็นโครงการที่จัดขึ้นโดยสโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี เพื่อส่งเสริมทักษะการคิด ทักษะการสื่อสาร และทักษะการจัดการร่วมกัน ระหว่างนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศชั้นปีที่ 1 - 4 ตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัย

เทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (KMUTT student QF) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาผ่านกีฬาอีสปอร์ต และเพื่อให้นักศึกษาภายในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศรู้จักกันมากขึ้นและเป็นโอกาสที่ดีในการสานสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษาทั้ง 3 สาขา ได้แก่ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ และสาขานวัตกรรมบริการดิจิทัล โดยเกมที่จะนำมาใช้ในการแข่งขันกิจกรรม Esports ในครั้งนี้คือเกม Valorant และ Arena of Valor ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมในหมู่นักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ โดย Valorant เป็นเกมแนว FPS (First-Person Shooter) และ Arena of Valor เป็นเกมแนว MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) กล่าวคือ ผู้เล่นแต่ละคนจะควบคุมเพียงแค่ตัวละครเท่านั้น แต่ละทีมจะต้องมีฐานที่จะต้องคอยป้องกัน แต่ในขณะเดียวกันจะต้องบุกไปทำลายฐานฝ่ายตรงข้ามด้วย โดยสองเกมแรกเป็นเกมที่แข่งขันกันเป็นทีมทีมละ 7 คน ภายในเกมมีวัตถุประสงค์เพื่อเอาชนะฝ่ายตรงข้าม ซึ่งจำเป็นต้องมีทักษะการเล่นเกม การวางแผนการทำงานเป็นทีม และการสื่อสารตลอดการแข่งขัน ส่วนเกมท้ายสุดเป็นเกมการแข่งขันเดี่ยวซึ่งจำเป็นต้องมีทักษะในการพิมพ์

เนื่องด้วยอุปกรณ์สำหรับการแข่งขันจะเป็นบัญชีผู้ใช้ของตัวผู้เข้าแข่งขัน ทางคณะดำเนินงานจึงเห็นสมควรแล้วว่า โครงการเอสไอที อีสปอร์ตควรจัดการแข่งขันบางเกมในรูปแบบออนไลน์และมีการถ่ายทอดสดการแข่งขันผ่านทางเพจสโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี เพื่อความสะดวกของผู้เข้าแข่งขัน และบางเกมสามารถจัดการแข่งขันออฟไลน์ที่มหาวิทยาลัยซึ่งทางคณะดำเนินงานโครงการจะปฏิบัติตามงานอย่างเคร่งครัด และจะยังคงสามารถพัฒนาความสามารถของนักศึกษามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรีได้ต่อไป

- วัตถุประสงค์**
1. เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา และสามารถนำไปต่อยอดในอนาคตได้
 2. เพื่อให้นักศึกษาภายในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศรู้จักกันมากขึ้น และเป็นการสานสัมพันธ์ระหว่าง 3 สาขา
 3. เพื่อส่งเสริมการทำกิจกรรมต่าง ๆ นอกห้องเรียนเพื่อพัฒนาคุณลักษณะต่าง ๆ นอกเหนือจากการเรียน

ผู้เข้าร่วมโครงการ	นักศึกษา	จำนวน	450	คน
	อาจารย์	จำนวน	1	คน
	คณะดำเนินงาน	จำนวน	1	คน
	รวม	จำนวน	452	คน

ลักษณะการปฏิบัติงาน

โครงการเอสไอที อีสปอร์ต 2024 จัดการแข่งขันในรูปแบบออนไลน์และออฟไลน์ ทางคณะดำเนินงานใช้เกมประเภทดังต่อไปนี้ FPS (Valorant, Counter-Strike) ,Sport(FC24,FIFA ONLINE 4,eFootball™ 2024,NBA 2K24), MOBA(Rov, League of Legend), Fighting (Tekken) และ Racing(Forza Horizon) ในการแข่งขันและตัดสินการแข่งขัน รวมถึงใช้แพลตฟอร์ม Discord สำหรับการประชาสัมพันธ์และสื่อสารให้กับผู้เข้าแข่งขันตลอดทั้งโครงการ ไม่ว่าจะเป็นกฎและกติกาในการแข่งขัน หรือแม้แต่การแข่งขันในแต่ละครั้งก็ตาม โดยการแข่งขันในครั้งนี้กำหนดให้มีผู้เข้าแข่งขันทั้งหมด 48 ทีม ประกอบไปด้วยผู้เข้าแข่งขันจากเกมประเภท FPS จำนวน 24 ทีม และ ผู้เข้าแข่งขันจากเกมประเภท MOBA จำนวน 24 ทีม แบ่งเป็นทีม ทีมละ 7 คน แบ่งเป็นผู้เล่นหลัก 5 คนและสำรองไม่เกิน 2 คน สามารถเป็นนักศึกษาต่างสาขาและต่างชั้นปีได้ ส่วนเกมประเภทอื่นเป็นการแข่งขันประเภทเดี่ยวและจะจัดการแข่งขันในรูปแบบออฟไลน์และออนไลน์ โดยกิจกรรมจะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

1. การแข่งขันภายในเกม

1.1 คุณสมบัติของผู้สมัครเข้าแข่งขัน

- ก. ผู้เข้าแข่งขันจะต้องเป็นนักศึกษาปัจจุบัน ระดับปริญญาตรี ของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศเท่านั้น
- ข. เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี ชั้นปีที่ 1 - 4 (รหัส 64 - 67)
- ค. ใน 1 ทีม มีจำนวนผู้เล่นทีมละ 7 คน ประกอบไปด้วย ผู้เล่นหลัก 5 คน และผู้เล่นสำรองไม่เกิน 2 คน สามารถเป็นนักศึกษาต่างสาขาและต่างชั้นปีได้
- ง. ในกรณีที่ยืนยันชื่อผู้เข้าแข่งขันผ่านแบบฟอร์มสมัครแล้ว จะไม่สามารถเปลี่ยนแปลงผู้เล่นในทีมได้จนจบโครงการ

1.2 กฎและกติกาในการแข่งขัน เป็นกฎและกติกาที่ต้องทำข้อตกลงร่วมกันในระหว่างการแข่งขันเพื่อไม่ให้เกิดปัญหาขึ้นในระหว่างทำการแข่งขัน และเพื่อเป็นประโยชน์สูงสุดต่อผู้เข้าแข่งขันโดยกฎและกติกาจะอ้างอิงกฎและกติกาสากลของการแข่งขันเกมประเภท FPS (Valorant, Counter-Strike) และประเภท MOBA (Arena of Valor, League of Legend) มีดังนี้

- ก. ผู้เข้าแข่งขันจะต้องรายงานตัวก่อนทำการแข่งขันอย่างน้อย 15 นาที ภายในแพลตฟอร์ม Discord ที่ได้จัดเตรียมไว้
- ข. การแข่งขันเป็นการแข่งขันแบบทีมประเภท 1:1
- ค. การแข่งขันเป็นแบบทัวร์นาเมนต์
- ง. ผู้เล่นจะสามารถใช้งานโปรแกรมแชทด้วยเสียง (Voice Chat) กล่าวคือ แพลตฟอร์ม Discord ได้เพียงแพลตฟอร์มเดียวเท่านั้น

- จ. หากทีมใด ๆ เกิดปัญหาจนไม่สามารถเข้าแข่งขันต่อได้ ทีมนั้น ๆ จะถูกถอนออกจากการแข่งขันทันที

1.3 ขั้นตอนดำเนินการในช่วงแข่งขัน

- ก. การแบ่งห้องสำหรับการแข่งจะแบ่งเป็น 1 ห้องต่อ 1 คู่ ผ่านแพลตฟอร์ม Discord
- ข. ในทุก ๆ ห้องจะมีผู้ดูแลการแข่งขันประจำห้องอย่างน้อยจำนวน 1 คนเสมอ เพื่อทำการเช็คชื่อผู้เข้าแข่งขัน สร้างห้องแข่งในตำแหน่งผู้สังเกตการณ์ (Observers) เพื่อดูแลและป้องกันการโกงที่อาจเกิดขึ้นได้ เมื่อจบการแข่งขันผู้ดูแลการแข่งขันในแต่ละคู่จะทำการบันทึกผลการแข่งขันเพื่อเป็นหลักฐานแล้วมาโพสต์ลงในห้องนั้น ๆ

1.4 บทลงโทษ

- ก. หากทีมใดออกจากการแข่งขันในระหว่างการแข่งขัน ทีมนั้นจะถูกตัดสิทธิ์ในการรับรางวัลจากการแข่งขันตลอดทั้งโครงการ
- ข. หากทีมใดถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขันระหว่างโครงการ ผู้เล่นทีมนั้นจะถูกแบนและไม่อนุญาตให้ทำการแข่งขันจนกว่าจะจบโครงการ
- ค. ทีมที่ถูกตัดสิทธิ์จากการแข่งขัน ผู้เล่นทีมนั้นจะไม่ได้รับชั่วโมงกิจกรรม

- 2. การเข้าร่วมชมการถ่ายทอดสดการแข่งขัน ซึ่งการถ่ายทอดสดจะเกิดขึ้นในช่วงคัดเลือกผู้เข้าแข่งขันในรอบ Semi Final และ รอบ Final ผ่านแพลตฟอร์มสำหรับการถ่ายทอดสด Facebook Fan Page: สโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

หมายเหตุ รูปแบบกิจกรรมอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

ลักษณะกิจกรรมที่จัดขึ้นสอดคล้องกับหลักเกียรติและศักดิ์ของนักศึกษา (Code of Honor) ดังนี้

Respect and Care ให้เกียรติและใส่ใจ โดยนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการเอสไอที อีสปอร์ต 2024จะต้องให้เกียรติตนเองและผู้อื่น รับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างจากตน รู้จักเคารพความคิดผู้อื่น ประพฤติตนเป็นคนดี ช่วยแบ่งเบาระกายในกลุ่มเมื่อมีโอกาสเสมอ

Continuous Improvement พัฒนาค้นหาตัวเองอย่างต่อเนื่อง โดยนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการเอสไอที อีสปอร์ต 2024 จะต้องเป็นผู้ที่แสวงหาประสบการณ์ทั้งในและนอกห้องเรียน และใช้ความคิดเพื่อนำประสบการณ์เหล่านั้นไปใช้ประโยชน์ เพื่อไม่ให้มีวันใดผ่านไปโดยไม่พัฒนาค้นหาตัวเอง

รายละเอียดงบประมาณ

1. งบประมาณที่ขอรับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัย	จำนวน	32,600	บาท
1.1 พวงกุญแจสลัก(120 ชิ้น x 35 บาท)	จำนวน	4,200	บาท
1.2 Powerbank (40 ชิ้น x 250 บาท)	จำนวน	10,000	บาท
1.3 คีย์แคปขนาด 1U (40 ชิ้น x 60 บาท)	จำนวน	2,400	บาท
1.4 แผ่นรองเมาส์ (40 ชิ้น x 400 บาท)	จำนวน	16,000	บาท

รวมเป็นเงินทั้งสิ้นจำนวน 32,600 บาท
(สามหมื่นสองพันหกร้อยบาทถ้วน)

*หมายเหตุ: ขอถัวเฉลี่ยทุกรายการ

ลงชื่อ

(นาย วงศธร เสถียรฤทัย)
นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ

ลงชื่อ

(นาย ชاکริต ภูแล่นนา)
นายกสโมสรคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



แบบเสนอโครงการพิจารณางบประมาณกิจกรรมนักศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2568

ชื่อโครงการ ไอทีภาคสนาม ครั้งที่ 1 (IT Field Trip #1)

การเทียบค่ากิจกรรม ได้ดังนี้

☐ กิจกรรมที่ไม่นับหน่วยชั่วโมง

☒ กิจกรรมเลือกเข้าร่วม

1. ด้านพัฒนาทักษะทางวิชาการและวิชาชีพ	จำนวน	6	ชั่วโมง
2. ด้านกีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
3. ด้านกิจกรรมจิตอาสาและบำเพ็ญประโยชน์	จำนวน	-	ชั่วโมง
4. ด้านทำนุบำรุงศิลปและวัฒนธรรม	จำนวน	-	ชั่วโมง
5. ด้านการพัฒนาคุณลักษณะ	จำนวน	-	ชั่วโมง
6. ด้านความภูมิใจและความผูกพันมหาวิทยาลัย	จำนวน	-	ชั่วโมง

การเทียบค่ากิจกรรมตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
(KMUTT Student QF)

1. ความรู้ (Knowledge)	จำนวน	30	%
2. ทักษะเชิงวิชาชีพ (Professional Skill)	จำนวน	20	%
3. ทักษะการคิด (Thinking Skill)	จำนวน	-	%
4. ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill)	จำนวน	50	%
5. ทักษะการสื่อสาร (Communication Skill)	จำนวน	-	%
6. ทักษะการจัดการ (Management Skill)	จำนวน	-	%
7. ภาวะผู้นำ (Leadership)	จำนวน	-	%
8. ความเป็นพลเมือง มจร. (KMUTT's citizenship)	จำนวน	-	%

หน่วยงานที่จัด สโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

อาจารย์ที่ปรึกษาหน่วยงาน ดร.สุณิสา สถาพรวงษา

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ นายจรณะ สุขโรจน์

เบอร์มือถือ 097-0471047

ประเภทโครงการ

☒ โครงการใหม่ เหตุผลที่จัด

เป็นกิจกรรมที่จะส่งเสริมให้นักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ ได้เรียนรู้และเข้าใจถึงกระบวนการทำงานของอาชีพในสายงานที่เกี่ยวข้อง ซึ่งจะทำให้นักศึกษาได้รับประสบการณ์การทำงานทางด้านไอที และเป็นการเสริมสร้างแรงบันดาลใจในการประกอบอาชีพของนักศึกษาในอนาคต เพื่อให้ นักศึกษาสามารถตัดสินใจ ตั้งเป้าหมาย และวางแผนเกี่ยวกับการประกอบอาชีพของตนในอนาคตได้เมื่อจบการศึกษาไปแล้ว

- ☐ โครงการที่เคยจัดและได้รับงบประมาณกิจกรรมนักศึกษา อนุมัติเป็นจำนวนเงิน บาท

ประเภทการจัดโครงการ

☒ ภายในมหาวิทยาลัย

- ☐ ภายนอกมหาวิทยาลัย

ระดับโครงการ

- ☐ ระดับ/ระหว่างประเทศ
- ☐ ระดับ/ระหว่างมหาวิทยาลัย
- ☐ ระดับ/ระหว่างคณะ

☒ ระดับ/ระหว่างภาควิชา

- ☐ ระดับ/ระหว่างชมรม

โครงการไตรมาส ระยะเวลาเตรียมงาน เดือนตุลาคม 2567

ระยะเวลาปฏิบัติงาน เดือนตุลาคม 2567

ช่วงเวลาจัดโครงการ ระยะเวลาปฏิบัติงาน เดือนตุลาคม 2567

หลักการและเหตุผล

การเลือกเส้นทางอาชีพของนักศึกษาถือเป็นการตัดสินใจที่สำคัญที่จะกำหนดอนาคตของตัวนักศึกษาในระยะยาว การศึกษาทำความเข้าใจเกี่ยวกับสายอาชีพจึงเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับนักศึกษาทุกคน เพื่อที่นักศึกษาจะสามารถมีข้อมูลที่ครบถ้วน หลากหลาย และถูกต้อง มาประกอบการตัดสินใจเลือกเส้นทางอาชีพให้ตรงตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ต่อไป

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี เป็นสถาบันอุดมศึกษาชั้นนำของประเทศที่มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้และฝึกฝนการทำงานผ่านการฝึกปฏิบัติงานจริง รวมถึงเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ทำความรู้จักกับสิ่งใหม่ ๆ ได้เรียนรู้จากผู้มีประสบการณ์และสภาพแวดล้อมที่มีความหลากหลาย เพื่อให้ นักศึกษาสามารถตัดสินใจ ตั้งเป้าหมาย วางแผน และดำเนินตามแผนที่วางไว้อย่างรอบคอบ และเสริมสร้างความกระตือรือร้นในการพัฒนาตนเองเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้

สโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี จึงมีความประสงค์จะจัดโครงการไอทีภาคสนาม ครั้งที่ 1 (IT Field Trip #1) เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้เกี่ยวกับสายงานที่เกี่ยวข้อง ได้ทำความรู้จักและสัมผัสบรรยากาศการทำงานจริงในบริษัทชั้นนำ ผ่านการจัดโครงการดังกล่าว อีกทั้งยังเสริมสร้างแรงบันดาลใจในการสร้างเป้าหมายอาชีพ และการพัฒนาทักษะของนักศึกษาผ่านการพูดคุยกับผู้ที่มีประสบการณ์

วัตถุประสงค์

1. ส่งเสริมความรู้เกี่ยวกับสายงานที่เกี่ยวข้องให้กับนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
- 2.. ส่งเสริมให้นักศึกษาได้เรียนรู้ประสบการณ์การทำงาน
3. เสริมสร้างแรงบันดาลใจด้านอาชีพให้กับนักศึกษาสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ผู้เข้าร่วมโครงการ	นักศึกษา	จำนวน	64	คน
	อาจารย์	จำนวน	1	คน
	คณะดำเนินงาน	จำนวน	5	คน
	รวม	จำนวน	70	คน

ลักษณะการปฏิบัติงาน

โครงการไอทีภาคสนาม ครั้งที่ 1 (IT Field Trip #1) จะจัดกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์ โดยนักศึกษาจากคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ จำนวน 30 คน จะเดินทางไปบริษัทที่เกี่ยวข้องกับด้านไอทีเพื่อศึกษาดูงานบริษัทและพูดคุยกับผู้ที่มีประสบการณ์เฉพาะด้าน เพื่อเป็นการให้ความรู้ และแนะแนวทางเกี่ยวกับอาชีพกับนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีรายละเอียดโครงการ ดังนี้

1. กิจกรรมเยี่ยมชมบริษัท
 - 1) เดินสำรวจสถานที่ทำงาน และบรรยากาศการทำงานจริงในบริษัทที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี
 - 2) ทำความรู้จักกับบริษัท ผ่านการพูดคุยกับเจ้าหน้าที่
 - 3) เรียนรู้เครื่องมือและอุปกรณ์ รวมถึงขอบเขตหน้าที่ของงานในตำแหน่งต่าง ๆ

ลักษณะกิจกรรมที่จัดขึ้นสอดคล้องกับหลักเกียรติและศักดิ์ของนักศึกษา (Code of Honor) ดังนี้

Continuous Improvement พัฒนาดตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยมีใจความว่า นักศึกษาเป็นผู้ที่แสวงหาทักษะทั้งในและนอกห้องเรียน ไม่ว่าจะเป็น Hard Skill หรือ Soft Skill ก็ตาม ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์ของ

โครงการ ที่ส่งเสริมให้นักศึกษานั้นได้พัฒนาต่อยอดทักษะของตนเอง ทำให้นักศึกษาได้ ฝึกการริเริ่มเรียนรู้สิ่งใหม่ หรือทักษะที่สนใจเพิ่มเติม ซึ่งเป็นอีกหนึ่งทักษะที่จำเป็น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและต่อยอดได้ในอนาคต

รายละเอียดงบประมาณ

1. งบประมาณที่ขอรับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัย	จำนวน	19,200	บาท
1.1 ค่าเช่ารถโดยสาร (7,500 บาท x 2 คัน)	จำนวน	15,000	บาท
1.2 ค่าอาหารกลางวัน (40 บาท x 70 คน)	จำนวน	2,800	บาท
1.3 ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (20 x 70 คน)	จำนวน	1,400	บาท

รวมเป็นเงินทั้งสิ้นจำนวน 19,200 บาท
(หนึ่งหมื่นเก้าพันสองร้อยบาทถ้วน)

*หมายเหตุ: ขอถัวเฉลี่ยทุกรายการ

ลงชื่อ

จรณะ สุขโรจน์

(นายจรณะ สุขโรจน์)

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ

ลงชื่อ

ชาคริต

(นายชาคริต ภูแล่นนา)

นายกสโมสรนักศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



แบบเสนอโครงการพิจารณางบประมาณกิจกรรมนักศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2568

ชื่อโครงการ โครงการปรับปรุงพื้นฐานนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศชั้นปีที่ 1 (IT#31 Starter Pack)

การเทียบค่ากิจกรรม ได้ดังนี้

☐ กิจกรรมที่ไม่นับหน่วยชั่วโมง

☒ กิจกรรมเลือกเข้าร่วม

1. ด้านพัฒนาทักษะทางวิชาการและวิชาชีพ	จำนวน	12	ชั่วโมง
2. ด้านกีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
3. ด้านกิจกรรมจิตอาสาและบำเพ็ญประโยชน์	จำนวน	-	ชั่วโมง
4. ด้านทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม	จำนวน	-	ชั่วโมง
5. ด้านการพัฒนาคุณลักษณะ	จำนวน	-	ชั่วโมง
6. ด้านความภูมิใจและความผูกพันมหาวิทยาลัย	จำนวน	-	ชั่วโมง

การเทียบค่ากิจกรรมตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

(KMUTT Student QF)

1. ความรู้ (Knowledge)	จำนวน	80	%
2. ทักษะเชิงวิชาชีพ (Professional Skill)	จำนวน	-	%
3. ทักษะการคิด (Thinking Skill)	จำนวน	-	%
4. ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill)	จำนวน	15	%
5. ทักษะการสื่อสาร (Communication Skill)	จำนวน	5	%
6. ทักษะการจัดการ (Management Skill)	จำนวน	-	%
7. ภาวะผู้นำ (Leadership)	จำนวน	-	%
8. ความเป็นพลเมือง มจร. (KMUTT's citizenship)	จำนวน	-	%

หน่วยงานที่จัด กลุ่มนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

อาจารย์ที่ปรึกษาหน่วยงาน อาจารย์กิตติพันธุ์ พัวพลเทพ

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ จรณะ สุขโรจน์

เบอร์มือถือ 097-0471047

ประเภทโครงการ

- โครงการใหม่ (ให้ระบุเหตุผล)
- ✓ โครงการที่เคยจัดและได้รับงบประมาณกิจกรรมนักศึกษา อนุมัติเป็นจำนวนเงิน 16,750 บาท

ประเภทการจัดโครงการ

- ☒ ภายในมหาวิทยาลัย
- ☐ ภายนอกมหาวิทยาลัย

ระดับโครงการ

- ☐ ระดับ/ระหว่างประเทศ
- ☐ ระดับ/ระหว่างมหาวิทยาลัย
- ☐ ระดับ/ระหว่างคณะ
- ☒ ระดับ/ระหว่างภาควิชา
- ☐ ระดับ/ระหว่างชมรม

โครงการไตรมาส ระยะเวลาเตรียมงาน 1 มิถุนายน 2568 - 8 กรกฎาคม 2568

ระยะเวลาปฏิบัติการ 17 – 24 กรกฎาคม 2568

ช่วงเวลาจัดโครงการ 17 – 24 กรกฎาคม 2568

หลักการและเหตุผล

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรีได้ดำเนินการเปิดรับสมัคร บุคคล เข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาตรีประจำปีการศึกษา 2568 ซึ่งหนึ่งในหลักสูตรที่คณะรับนั้น คือ หลักสูตรเทคโนโลยี สารสนเทศ ปัจจุบันการรับสมัครบุคคลเข้าศึกษาเป็นที่เสร็จสุดกระบวนการเรียบร้อยแล้ว โดยนักศึกษาใหม่ทั้งหมด มีประสบการณ์ในด้านที่เกี่ยวข้องกับรายวิชาต่าง ๆ ที่เปิดการสอนในสาขาวิชา เทคโนโลยีสารสนเทศ ได้แก่ การ เขียนโปรแกรม เทคโนโลยีเว็บ และระบบฐานข้อมูล ที่แตกต่างกัน ส่งผลถึง การศึกษาในสาขาวิชาเทคโนโลยี สารสนเทศ สำหรับนักศึกษาใหม่ที่มีความรู้พื้นฐานในรายวิชาที่เกี่ยวข้องไม่มากนัก จากเหตุผลดังกล่าว คณะ ดำเนินงานโครงการ มีความประสงค์จัดทำโครงการปรับพื้นฐานนักศึกษา สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2568 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อปรับพื้นฐานความรู้ เบื้องต้น ในรายวิชาที่ เกี่ยวข้องกับรายวิชาของ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ

วัตถุประสงค์ 1. เพื่อปรับปรุงพื้นฐานความรู้ในรายวิชาการเขียนโปรแกรม เทคโนโลยีเว็บ และระบบฐานข้อมูล
ให้นักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศชั้นปีที่ 1 ที่สนใจ

2. เพื่อเตรียมความพร้อมและให้คำแนะนำในการศึกษาต่อในสาขาวิชาเทคโนโลยี สารสนเทศแก่นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ที่สนใจ
3. เพื่อสร้างและส่งเสริมความสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษารุ่นพี่และรุ่นน้อง โดยการ แบ่งปันความรู้ที่สำคัญในสาขาวิชา เช่น การเขียนโปรแกรม เทคโนโลยีเว็บ และระบบฐานข้อมูล

ผู้เข้าร่วมโครงการ	นักศึกษาชั้นปีที่ 1	จำนวน	130	คน
	นักศึกษาชั้นปีที่ 2 – 4	จำนวน	100	คน
	อาจารย์	จำนวน	1	คน
	คณะดำเนินงาน	จำนวน	1	คน
	รวม	จำนวน	232	คน

ลักษณะการปฏิบัติงาน

โครงการปรับปรุงพื้นฐานนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศชั้นปีที่ 1 เป็นโครงการที่จัดขึ้นเพื่อปรับ พื้นฐานความรู้ให้แก่นักศึกษาใหม่ที่เข้าศึกษาในปีการศึกษา 2568 ในรายวิชาที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ โดย โครงการนี้จะมีการจัดกิจกรรมย่อยนอกเหนือจากการสอนในรายวิชาต่าง ๆ เพื่อคลายความกังวลด้านการเรียน ให้แก่นักศึกษา ผู้เข้าร่วมโครงการ โดยลักษณะของกิจกรรมในด้านการสอนในโครงการปรับปรุงพื้นฐานนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยี สารสนเทศชั้นปีที่ 1 ทำกิจกรรมที่ห้อง Training ภายในอาคาร LX โดยกิจกรรมอาจจะประกอบด้วย การสอน ทฤษฎีและการฝึกปฏิบัติจริง เพื่อให้ได้ฝึกฝนทักษะที่ได้เรียนรู้ในบทเรียน นอกจากนี้ยังสามารถสอบถามและ ขอคำปรึกษาและแนะนำจากผู้เรียนพี่เลี้ยงหรือคณาจารย์ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาบทเรียนได้ตลอดระยะเวลาของโครงการ

ลักษณะกิจกรรมที่จัดขึ้นสอดคล้องกับหลักเกียรติและศักดิ์ของนักศึกษา (Code of Honor) ดังนี้

Respect and Care การให้เกียรติและใส่ใจ โดยมีใจความว่า นักศึกษาพึงให้เกียรติและใส่ใจตนเอง ผู้อื่น สังคมแวดล้อม ได้ทำความรู้จักกับผู้อื่นไม่ว่าจะเป็นเพื่อน หรือรุ่นพี่ต่างสถาบัน รับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากตน โดยเคารพคุณค่าของการกระทำที่ดี และถูกต้องเป็นหลัก แสวงหาโอกาสในการช่วยเหลือผู้อื่นและสังคมเสมอ ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์ของโครงการ ที่ส่งเสริมให้นักศึกษาได้เกิดการแข่งขันกีฬาเพื่อสานสัมพันธ์ และมีการทำงานร่วมกันเป็นทีม ทำให้นักศึกษาได้รู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง รวมถึงฝึกการรับผิดชอบในหน้าที่ที่ตนเองนั้นได้ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันและต่อยอดได้ในอนาคต

Continuous Improvement พัฒนาค้นหาอย่างต่อเนื่อง โดยมีใจความว่า นักศึกษาเป็นผู้ที่แสวงหาทักษะทั้งในและนอกห้องเรียน ไม่ว่าจะเป็น Hard Skill หรือ Soft Skill ก็ตาม ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์ของโครงการ ที่ส่งเสริมให้นักศึกษานั้นได้พัฒนาต่อยอดทักษะของตนเอง ทำให้นักศึกษาได้ฝึกการริเริ่มเรียนรู้สิ่งใหม่

หรือทักษะที่สนใจเพิ่มเติม ซึ่งเป็นอีกหนึ่งทักษะที่จำเป็น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและต่อยอดได้ในอนาคต

รายละเอียดงบประมาณ

งบประมาณที่ขอรับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัย	จำนวน	26,500	บาท
1. ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มสำหรับผู้เข้าร่วมโครงการ (20 บาท x 1 มื้อ x 6 วัน x 130 คน)	จำนวน	15,600	บาท
2. ขอรางวัล			
1. แผ่นรองเมาส์สกรีน (400 บาท x 10 แผ่น)	จำนวน	4,000	บาท
2. เสื้อสกรีน (240 บาท x 10 ตัว)	จำนวน	2,400	บาท
3. กระเป๋าผ้าทรงสะพายป่า (50บาท x 30 ใบ)	จำนวน	1,500	บาท
3. ค่าจัดทำป้ายชื่อ (5 บาท x 230 แผ่น)	จำนวน	1,150	บาท
4. เชือก (50 บาท x 3 ม้วน)	จำนวน	150	บาท
5. ค่าใช้จ่ายอื่น ใช้จ่ายอย่างประหยัด	จำนวน	1,700	บาท

รวมเป็นเงินทั้งสิ้น จำนวน 26,500 บาท
(สองหมื่นหกพันห้าร้อยบาทถ้วน)

*หมายเหตุ: ขอถัวเฉลี่ยทุกรายการ

ลงชื่อ

จรณะ สุขโรจน์

(นาย จรณะ สุขโรจน์)

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ

ลงชื่อ

ชาคริต

(นาย ชาคริต ภูแล่นนา)

นายกสโมสรนักศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



แบบเสนอโครงการพิจารณางบประมาณกิจกรรมนักศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2568

ชื่อโครงการ งานกีฬาสามัคคีพันธ์ ไอทีสามพระจอม ฯ ครั้งที่ 19 (IT3K#19)

การเทียบค่ากิจกรรม ได้ดังนี้

☐ กิจกรรมที่ไม่นับหน่วยชั่วโมง

☒ กิจกรรมเลือกเข้าร่วม

1. ด้านพัฒนาทักษะทางวิชาการและวิชาชีพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
2. ด้านกีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ	จำนวน	8	ชั่วโมง
3. ด้านกิจกรรมจิตอาสาและบำเพ็ญประโยชน์	จำนวน	-	ชั่วโมง
4. ด้านทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม	จำนวน	-	ชั่วโมง
5. ด้านการพัฒนาคุณลักษณะ	จำนวน	-	ชั่วโมง
6. ด้านความภูมิใจและความผูกพันมหาวิทยาลัย	จำนวน	-	ชั่วโมง

การเทียบค่ากิจกรรมตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
(KMUTT Student QF)

1. ความรู้ (Knowledge)	จำนวน	-	%
2. ทักษะเชิงวิชาชีพ (Professional Skill)	จำนวน	-	%
3. ทักษะการคิด (Thinking Skill)	จำนวน	-	%
4. ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill)	จำนวน	-	%
5. ทักษะการสื่อสาร (Communication Skill)	จำนวน	-	%
6. ทักษะการจัดการ (Management Skill)	จำนวน	20	%
7. ภาวะผู้นำ (Leadership)	จำนวน	20	%
8. ความเป็นพลเมือง มจร. (KMUTT's citizenship)	จำนวน	60	%

หน่วยงานที่จัด สโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

อาจารย์ที่ปรึกษาหน่วยงาน ดร.สุณิสา สถาพรวงษา

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ นายชาคริต ภูแล่นนา

เบอร์มือถือ 099-3515460

ประเภทโครงการ

○ โครงการใหม่ (ให้ระบุเหตุผล)

✓ โครงการที่เคยจัดและได้รับงบประมาณกิจกรรมนักศึกษา อนุมัติเป็นจำนวนเงิน 18,500 บาท

ประเภทการจัดโครงการ

✓ ภายในมหาวิทยาลัย

○ ภายนอกมหาวิทยาลัย

ระดับโครงการ

○ ระดับ/ระหว่างประเทศ

✓ ระดับ/ระหว่างมหาวิทยาลัย

○ ระดับ/ระหว่างคณะ

○ ระดับ/ระหว่างชมรม

โครงการไตรมาส ระยะเวลาเตรียมงาน 1 พฤศจิกายน 2567 ถึง 8 กุมภาพันธ์ 2568

ระยะเวลาปฏิบัติงาน 8 กุมภาพันธ์ 2568

ช่วงเวลาจัดโครงการ 8 กุมภาพันธ์ 2568

หลักการและเหตุผล

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี เป็นสถาบันอุดมศึกษาชั้นนำของประเทศที่คำนึงถึงความสำคัญของสุขภาพร่างกายของนักศึกษา โดยมุ่งเน้นให้นักศึกษาเสริมสร้างสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงทั้งทางกายและจิตใจ พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ และแสวงหากิจกรรมที่แตกต่างจากหลักสูตรภายในห้องเรียน ซึ่งการจัดการแข่งขันกีฬาภายใต้โครงการกีฬาสานสัมพันธ์ ไอทีสามพระจอมครั้งที่ 19 (IT3K#19) นั้น จึงเป็นหนึ่งในปัจจัยที่สามารถส่งเสริมสุขภาพร่างกายของนักศึกษาให้ดียิ่งขึ้น

โครงการกีฬาสานสัมพันธ์ ไอทีสามพระจอมครั้งที่ 19 (IT3K#19) เป็นโครงการที่จัดขึ้นเพื่อพัฒนาเสริมสร้างความเป็นพลเมืองของนักศึกษา ส่งเสริมภาวะผู้นำ และทักษะการจัดการ ตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (KMUTT student QF) โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาผ่านการแข่งขันกีฬา เพื่อให้นักศึกษาทั้ง 3 สถาบันรู้จักกันมากขึ้น และเป็นโอกาสที่ดีในการสานสัมพันธ์ระหว่างนักศึกษาทั้ง 3 สถาบัน 4 คณะ ได้แก่ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ วิทยาเขตกรุงเทพมหานคร ภาควิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระ

นครเหนือ วิทยาเขตปราจีนบุรี และคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

สโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี จึงมี ประสงค์จะจัดโครงการกีฬาสานสัมพันธ์ ไอทีสามพระจอมครั้งที่ 19 (IT3K#19) เพื่อให้นักศึกษา ได้มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการวางแผนและการจัดการที่ดี รวมถึงการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นผ่านการจัดโครงการดังกล่าว อีกทั้งยังส่งเสริมความสัมพันธ์ของนักศึกษาทั้งภายในและภายนอกสถาบัน และเสริมสร้างความสามารถในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าผ่านการแข่งขันกีฬา

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสานสัมพันธ์ระหว่างสถาบันอุดมศึกษาทั้ง 3 สถาบัน
2. ส่งเสริมสุขภาพร่างกายของนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
3. ส่งเสริมทักษะการทำงานร่วมกันของนักศึกษา และสามารถนำไปต่อยอดในอนาคตได้

ผู้เข้าร่วมโครงการ	อาจารย์	จำนวน	1	คน
	เจ้าหน้าที่	จำนวน	9	คน
	นักศึกษา	จำนวน	190	คน
ประกอบด้วย	คณะดำเนินงาน	จำนวน	100	คน
	นักกีฬา	จำนวน	90	คน
	รวม	จำนวน	200	คน

ลักษณะการปฏิบัติงาน

โครงการงานกีฬาสานสัมพันธ์ ไอทีสามพระจอม (IT3K) จะจัดกิจกรรมทั้งในรูปแบบออนไลน์และออนไลน์ ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี เป็นกิจกรรมการแข่งขันกีฬา และการแสดงทางด้านสันทนาการ และนันทนาการในรูปแบบต่าง ๆ โดยมีวัตถุประสงค์โครงการเพื่อเป็นการสานสัมพันธ์กันของนักศึกษาและบุคลากรในสังกัดสถาบันอุดมศึกษาทั้ง 3 สถาบัน 4 คณะ ได้แก่ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและนวัตกรรมดิจิทัล มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ วิทยาเขตกรุงเทพมหานคร ภาควิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าพระนครเหนือ วิทยาเขตปราจีนบุรี และ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. กิจกรรมแข่งขันกีฬาสากล

จัดขึ้น ณ อาคารพระจอมเกล้าราชานุสรณ์ 190 ปี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี โดยประเภทกีฬาที่จัดการแข่งขัน ประกอบด้วย

- 4) ฟุตบอล โดยลักษณะกิจกรรมจะเป็นการแข่งขันแบบแพ้คัดออก ใช้เวลาครึ่งละ 45 นาที
- 5) บาสเกตบอล โดยลักษณะกิจกรรมจะเป็นการแข่งขันแพ้คัดออก แข่งขันคู่ละ 4 รอบ ใช้เวลารอบละ 10 นาที ยกเว้นรอบชิงชนะเลิศ ใช้เวลารอบละ 15 นาที
- 6) แบดมินตัน โดยลักษณะกิจกรรมจะเป็นการแข่งขันแบบแพ้คัดออก ทั้งหมด 5 รายการ ประกอบด้วย ชายเดี่ยว หญิงเดี่ยว ชายคู่ หญิงคู่ และ คู่ผสม
- 7) เทเบิลเทนนิส โดยลักษณะกิจกรรมจะเป็นการแข่งขันแบบแพ้คัดออก ทั้งหมด 5 รายการ ประกอบด้วย ชายเดี่ยว หญิงเดี่ยว ชายคู่ หญิงคู่ และ คู่ผสม
- 8) วิ่งเดี่ยว โดยลักษณะกิจกรรมจะเป็นการแข่งขันทั้งหมด 4 รายการ ประกอบด้วย 800 เมตรชาย 800 เมตรหญิง 100 เมตรชาย และ 100 เมตรหญิง
- 9) วอลเลย์บอล โดยลักษณะกิจกรรมจะเป็นการแข่งขันแบบกระชับมิตร โดยจับคู่ด้วยการสุ่มทีม

2. กิจกรรมแข่งขันกีฬาพื้นบ้าน

จัดขึ้น ณ อาคารพระจอมเกล้าราชานุสรณ์ 190 ปี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี โดยประเภทกีฬาที่จัดการแข่งขัน ประกอบด้วย ชักเย่อ กินวิบาก และวิ่งเปี้ยว

3. กิจกรรมแข่งขัน E-Sport

จัดขึ้นในรูปแบบออนไลน์ โดยจะมีการถ่ายทอดสดผ่านทางเพจ IT3K เป็นระยะเวลา 2 วัน โดยเกม ที่จัดการแข่งขันประกอบด้วย

- 1) ROV
- 2) Valorant

4. กิจกรรมการแสดงสันทนาการและนันทนาการ

จัดขึ้น ณ สนามกีฬากลางแจ้ง มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี โดยประเภทการแสดง ประกอบด้วย การแสดงคฑากร เซียร์ลีดเดอร์ และการแสดงสันทนาการ

หมายเหตุ รูปแบบกิจกรรมอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

ลักษณะกิจกรรมที่จัดขึ้นสอดคล้องกับหลักเกียรติและศักดิ์ของนักศึกษา (Code of Honor) ดังนี้

Respect and Care การให้เกียรติและใส่ใจ โดยมีใจความว่า นักศึกษาพึงให้เกียรติและใส่ใจตนเอง ผู้อื่น สังคมแวดล้อม ได้ทำความรู้จักกับผู้อื่นไม่ว่าจะเป็นเพื่อน หรือรุ่นพี่ต่างสถาบัน รับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากตน โดยเคารพคุณค่าของการกระทำที่ดี และถูกต้องเป็นหลัก แสวงหาโอกาสในการช่วยเหลือผู้อื่นและสังคมเสมอ

ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์ของโครงการ ที่ส่งเสริมให้นักศึกษาได้เกิดการแข่งขันกีฬาเพื่อสานสัมพันธ์ และมีการทำงานร่วมกันเป็นทีม ทำให้นักศึกษาได้รู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง รวมถึงฝึกการรับผิดชอบในหน้าที่ที่ตนเองนั้นได้ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันและต่อยอดได้ในอนาคต

Continuous Improvement พัฒนาคณะอย่างต่อเนื่อง โดยมีใจความว่า นักศึกษาเป็นผู้ที่แสวงหาทักษะทั้งในและนอกห้องเรียน ไม่ว่าจะเป็น Hard Skill หรือ Soft Skill ก็ตาม ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์ของโครงการ ที่ส่งเสริมให้นักศึกษานั้นได้พัฒนาต่อยอดทักษะของตนเอง ทำให้นักศึกษาได้ฝึกการริเริ่มเรียนรู้สิ่งใหม่หรือทักษะที่สนใจเพิ่มเติม ซึ่งเป็นอีกหนึ่งทักษะที่จำเป็น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและต่อยอดได้ในอนาคต

รายละเอียดงบประมาณ

งบประมาณที่ขอรับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัย	จำนวน	139,960	บาท
1. กรรมการฟุตบอล (800 บาทต่อคน x 4 คน)	จำนวน	3,200	บาท
2. กรรมการบาส (800 บาทต่อคน x 4 คน)	จำนวน	3,200	บาท
3. ค่าอาหารประชุม (40 บาท x 20 คน x 3 ครั้ง)	จำนวน	2,400	บาท
4. ค่าอาหารว่างประชุม (20 บาท x 20 คน x 3 ครั้ง)	จำนวน	1,200	บาท
5. ค่าอาหารกลางวัน (40 บาท x 200 คน)	จำนวน	8,000	บาท
6. ค่าอาหารเย็น (40 บาท x 200 คน)	จำนวน	8,000	บาท
7. ค่าอาหารว่าง และเครื่องดื่ม (20 บาท x 200 คน x 2 ครั้ง)	จำนวน	8,000	บาท
8. ค่าเช่าถังน้ำแข็ง (3 ถัง x 500 บาท)	จำนวน	1,500	บาท
9. ค่าน้ำแข็งกระสอบ (18 กระสอบ x 90 บาท)	จำนวน	1,620	บาท
10. อุปกรณ์ปฐมพยาบาล (250 บาท x 20 กระป๋อง)	จำนวน	5,000	บาท
11. ค่าเช่าโรงยิม (1,500 บาท x 10 ชั่วโมง)	จำนวน	15,000	บาท
12. ค่าติดตั้งเครื่องเสียง	จำนวน	7,500	บาท
13. ค่าป้ายชื่อ (5 บาท x 100 แผ่น)	จำนวน	500	บาท
14. ค่าอุปกรณ์พาเหรด	จำนวน	6,000	บาท
15. ค่าอุปกรณ์สันตนาการ	จำนวน	8,000	บาท
16. ค่าอุปกรณ์กีฬาสานสัมพันธ์	จำนวน	3,000	บาท
17. ค่าลูกขนไก่ (900 บาท x 3 กล้อง)	จำนวน	2,700	บาท
18. ค่าลูกเทเบิลเทนนิส (350 บาท x 2 กล้อง)	จำนวน	700	บาท
19. ค่าธงญี่ปุ่น J-Flag (1000 บาท x 8 แผ่น)	จำนวน	8,000	บาท

20. ค่าป้ายแบคตรอปพร้อมโครง (15,000 บาท x 2 ชุด)	จำนวน	30,000	บาท
21. ค่าเหรียญรางวัล (70 บาท x 192 เหรียญ)	จำนวน	13,440	บาท
22. ค่าใช้จ่ายอื่น ใช้จ่ายอย่างประหยัด	จำนวน	3,000	บาท

รวมเป็นเงินทั้งสิ้นจำนวน 139,960 บาท
(หนึ่งแสนสามหมื่นเก้าพันเก้าร้อยหกสิบบาทถ้วน)

*หมายเหตุ: ขออภัยเนื่องด้วยรายการ

ลงชื่อ

ชคริต

(นายชาคริต ภูแล่นนา)

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ

นายกสโมสรนักศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



แบบเสนอโครงการพิจารณางบประมาณกิจกรรมนักศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2568

ชื่อโครงการ โครงการสายสัมพันธ์สายรหัส IT

การเทียบค่ากิจกรรม ได้ดังนี้

- ☐ กิจกรรมที่ไม่นับหน่วยชั่วโมง
☒ กิจกรรมเลือกเข้าร่วม

1. ด้านพัฒนาทักษะทางวิชาการและวิชาชีพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
2. ด้านกีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
3. ด้านกิจกรรมจิตอาสาและบำเพ็ญประโยชน์	จำนวน	-	ชั่วโมง
4. ด้านทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม	จำนวน	-	ชั่วโมง
5. ด้านการพัฒนาคุณลักษณะ	จำนวน	6	ชั่วโมง
6. ด้านความภูมิใจและความผูกพันมหาวิทยาลัย	จำนวน	-	ชั่วโมง

การเทียบค่ากิจกรรมตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

(KMUTT Student QF)

1. ความรู้ (Knowledge)	จำนวน	-	%
2. ทักษะเชิงวิชาชีพ (Professional Skill)	จำนวน	-	%
3. ทักษะการคิด (Thinking Skill)	จำนวน	-	%
4. ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill)	จำนวน	-	%
5. ทักษะการสื่อสาร (Communication Skill)	จำนวน	15	%
6. ทักษะการจัดการ (Management Skill)	จำนวน	-	%
7. ภาวะผู้นำ (Leadership)	จำนวน	-	%
8. ความเป็นพลเมือง มจร. (KMUTT's citizenship)	จำนวน	85	%

หน่วยงานที่จัด สโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

อาจารย์ที่ปรึกษาหน่วยงาน ดร.สุณิสา สถาพรวงษา

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ นายปวิศญ์ สำเรียง

เบอร์มือถือ 082-2819838

ประเภทโครงการ

- โครงการใหม่ (ให้ระบุเหตุผล)
- ✓ โครงการที่เคยจัดและได้รับงบประมาณกิจกรรมนักศึกษา อนุมัติเป็นจำนวนเงิน 2,000 บาท

ประเภทการจัดโครงการ

- ✓ ภายในมหาวิทยาลัย
- ภายนอกมหาวิทยาลัย

ระดับโครงการ

- ระดับ/ระหว่างประเทศ
- ระดับ/ระหว่างมหาวิทยาลัย
- ระดับ/ระหว่างคณะ
- ✓ ระดับ/ระหว่างภาควิชา
- ระดับ/ระหว่างชมรม

โครงการไตรมาศ ระยะเวลาเตรียมงาน 6 กรกฎาคม 2567 ถึง 20 สิงหาคม 2567

ระยะเวลาปฏิบัติงาน 23 สิงหาคม 2567 และ 6 กันยายน 2567

ช่วงเวลาจัดโครงการ 23 สิงหาคม 2567 และ 6 กันยายน 2567

หลักการและเหตุผล

การพัฒนาทักษะการใช้ชีวิตถือเป็นทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้เกิดศักยภาพของนักศึกษาในด้านต่าง ๆ และคุณลักษณะของนักศึกษาที่รอบด้าน มีทักษะในการสื่อสารที่ดี กล้าคิด กล้าที่จะแสดงออกในสิ่งที่เหมาะสม และมีการปรับตัวในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ตลอดจนการมีทักษะในการอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมที่ดี

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี เป็นสถาบันอุดมศึกษาชั้นนำของประเทศที่มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เรียนรู้และฝึกฝนการทำงานผ่านการฝึกปฏิบัติงานจริงร่วมกับผู้อื่น เพื่อเสริมสร้างความคิดและการเรียนรู้ที่มากกว่าการศึกษาเพียงภาคทฤษฎีในห้องเรียน นอกจากนี้จะเพิ่มทักษะในด้านความรู้แล้ว การฝึกฝนในลักษณะนี้ยังเพิ่มทักษะในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เช่น กล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ การแสวงหามุมมองที่แตกต่าง มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ของตน ซึ่งการจะทำให้การทำงานร่วมกันออกมาสัมฤทธิ์ผลได้นั้น หนึ่งในปัจจัยสำคัญคือ “ความสามัคคี”

ในทุก ๆ ปีการศึกษา สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี จะมีการรับนักศึกษาใหม่ระดับชั้นปีที่ 1 เข้ามาสู่รั้วมหาวิทยาลัยอันทรงคุณค่าแห่งนี้

โครงการ “สายสัมพันธ์สายรหัส IT” จึงถูกจัดขึ้นเพื่อสร้างความสัมพันธ์อันดีงามระหว่างเพื่อนร่วมชั้นในสาขา และรุ่นพี่ชั้นปีอื่น ๆ อีกทั้งยังมีการเพิ่มความสามัคคีในหมู่คณะ สร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ที่จัดขึ้นโดยคณะดำเนินงาน ซึ่งนอกจากจะให้ความสนุกสนานเพลิดเพลินแล้ว กิจกรรมเหล่านี้ยังมีการเสริมสร้างความรู้ เพื่อเพิ่มทักษะการคิดวิเคราะห์ การใช้เหตุผล และการทำงานร่วมกันเป็นทีมให้กับผู้เข้าร่วมกิจกรรมอีกด้วย

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเพิ่มทักษะในการใช้ชีวิตประจำวัน เช่น ทักษะการสื่อสาร ทักษะการปรับตัวตามสถานการณ์ที่เหมาะสม
2. เพื่อเสริมสร้างมิตรภาพอันดีระหว่างเพื่อนในชั้นปี และรุ่นพี่ร่วมหลักสูตร
3. เพื่อให้นักศึกษาได้เรียนรู้ทักษะในการทำงานร่วมกัน เพื่อให้เกิดความสามัคคีในหมู่คณะ

ผู้เข้าร่วมโครงการ	นักศึกษา	จำนวน	200	คน
	อาจารย์	จำนวน	1	คน
	เจ้าหน้าที่	จำนวน	1	คน
	รวม	จำนวน	202	คน

ลักษณะการปฏิบัติงาน

โครงการสายสัมพันธ์สายรหัส IT#30 จัดกิจกรรมในรูปแบบ on-site ณ อาคารเรียนรวม 2 (CB2) ห้อง CB2301, CB2304, CB2305, CB2306, CB2308 และ CB2313 เป็นกิจกรรมที่จะช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างนักศึกษาในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ รวมถึงมอบความสนุกสนานและความเพลิดเพลินให้แก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยกิจกรรมจะแบ่งออกเป็น 2 วัน ได้แก่ กิจกรรมวันจับสายรหัส และกิจกรรมวันเฉลยสายรหัส มีรายละเอียดดังนี้

1. กิจกรรมจับสายรหัส (ใช้เวลาประมาณ 3 ชั่วโมง)

กิจกรรมจับสายรหัสจัดจะขึ้นวันที่ 23 สิงหาคม พ.ศ. 2567 โดยจะมีผู้ดำเนินกิจกรรมหลักเป็นนักศึกษาชั้นปีที่ 2 ภายใต้รูปแบบกิจกรรมจะอ้างอิงจากอัญมณี และใช้ชื่อกิจกรรมว่า “IT30 and The Code of Underworld's Treasure” โดยนักศึกษาชั้นปีที่ 1 จะถูกแบ่งออกเป็น 6 กลุ่มและจะมีกิจกรรมสำหรับละลายพฤติกรรมคือ นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ต้องแก้ไขปัญหาที่กำหนดให้ถูกต้องจึงจะผ่านด่าน โดยกิจกรรมที่จะกำหนดให้น้องเล่นจะเป็นฐานๆ ไป ตัวอย่างเช่น ฐานค้นหาป้ายชื่อ, ฐานกระซิบส่งสาร, ฐานปูลงรู้, ฐานปิดตาตีไก่, ฐานเก้าอี้ดนตรี

ทั้งนี้เพื่อสร้างความสนุกสนานและละลายพฤติกรรมให้นักศึกษาภายในสาขาได้รู้จักกันเองและกับรุ่นพี่มากขึ้น ต่อจากนั้นจะเป็นกิจกรรมจับส่ายรหัส ซึ่งนักศึกษาชั้นปีที่ 1 ต้องสุ่มเลือกคำใบ้รหัส การสุ่มเป็นการให้พี่ ๆ เอาคำใบ้ หรือรหัสของตัวไปซ่อนไว้ในห้องของสีตัวเอง โดยจะให้ห้อง ๆ แบ่งกันหา โดยมีคำสั่งว่าน้องสามารถหยิบได้คนละ 1 ใบหรือ 1 ชิ้นเท่านั้น แล้วพื่อน้อง ๆ ได้คำใบ้หรือรหัสของตัวเองแล้วนั้น รหัสจะถูกบันทึกโดยฝ่ายทะเบียนประจำกลุ่ม นอกเหนือจากนั้นอาจจะมีการให้คำใบ้เพิ่มเติมให้กับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 เพื่อให้สามารถไปตามหาส่ายรหัสของตนเองได้

2. กิจกรรมเฉลยส่ายรหัส (ใช้เวลาประมาณ 3 ชั่วโมง)

หลังจากผ่านกิจกรรมจับส่ายรหัสเป็นระยะเวลาประมาณ 2 สัปดาห์ ในวันที่ 6 กันยายน 2566 นักศึกษาชั้นปีที่ 1 จะมารวมตัวกันอีกครั้งในรูปแบบ on-site ณ อาคารเรียนรวม 2 (CB2) โดยจะแยกกันไปตามกลุ่มย่อยแต่ละห้อง ซึ่งภายในกิจกรรมเฉลยส่ายรหัสจะมีกิจกรรมเกมเล็ก ๆ น้อยก่อนที่เราจะเฉลยส่ายรหัส เช่น การเล่นเกมยิงชูปต่อแถว และเกมห้ามหันตามมือ โดยเกมต่างๆ จะเล่นเป็นคู่ๆ โดยจะมีผู้ชนะเพียงหนึ่งเดียว และกระบวนการในการเฉลยส่ายรหัสคือ จะให้พี่ ๆ นักศึกษาชั้นปีที่ 2 ยืนเป็นวงกลมแล้วให้น้อง ๆ ปีที่ 1 เดินไปหาพี่ ๆ ที่คิดว่าเป็นส่ายรหัสของตัวเอง และจะให้เวลาในการทำควมรู้จักกันเพื่อสานสัมพันธ์ที่ดีและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือประสบการณ์ที่ดีให้แก่นักเรียน

กิจกรรมฐาน ได้แก่ เป่ายิงชูปต่อแถว, ปูลงรูป, เมดูซ่า, ปิดตาตีไก่, แก้อัฒนตรี, ใบ้คำจากท่าทาง, กระรอกกลับรัง, กระชิบส่งสาร, ค้นหาป้ายชื่อกับพี่ๆ

หมายเหตุ รูปแบบกิจกรรมอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

ลักษณะกิจกรรมที่จัดขึ้นสอดคล้องกับหลักเกียรติและศักดิ์ของนักศึกษา (Code of Honor) ดังนี้

Respect and Care การให้เกียรติและใส่ใจ โดยมีใจความว่า นักศึกษาพึงให้เกียรติและใส่ใจตนเอง ผู้อื่น สังคมแวดล้อม ได้ทำความรู้จักกับผู้อื่นไม่ว่าจะเป็นเพื่อน หรือรุ่นพี่ รับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากตน โดยเคารพคุณค่าของการกระทำที่ดี และถูกต้องเป็นหลัก แสวงหาโอกาสในการช่วยเหลือผู้อื่นและสังคมเสมอ ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์ของโครงการ ที่ส่งเสริมให้นักศึกษาได้เกิดการสานสัมพันธ์ และมีการทำงานร่วมกันเป็นทีม ทำให้นักศึกษาได้รู้จักกับบทบาทหน้าที่ของตนเอง รวมถึงฝึกการรับผิดชอบในหน้าที่ที่ตนเองนั้นได้ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันและต่อยอดได้ในอนาคต

Continuous Improvement พัฒนาค้นหาตัวเองอย่างต่อเนื่อง โดยมีใจความว่า นักศึกษาเป็นผู้ที่แสวงหาทักษะทั้งในและนอกห้องเรียน ไม่ว่าจะเป็น Hard Skill หรือ Soft Skill ก็ตาม ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์ของโครงการ ที่ส่งเสริมให้นักศึกษานั้นได้พัฒนาต่อยอดทักษะของตนเอง ทำให้นักศึกษาได้ฝึกการริเริ่มเรียนรู้สิ่ง

ใหม่ หรือทักษะที่สนใจเพิ่มเติม ซึ่งเป็นอีกหนึ่งทักษะที่จำเป็น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและ
ต่อยอดได้ในอนาคต

รายละเอียดงบประมาณ

งบประมาณที่ขอรับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัย

จำนวน 2,260 บาท


1. ค่าวัสดุ


1. ค่าป้ายชื่อ(5 บาท x 300 ใบ)	จำนวน	1,500	บาท
2. กระดาษ(140 บาท x 1 รีม)	จำนวน	140	บาท
3. ปากกาเมจิก(80 บาท x 4 แท่ง)	จำนวน	320	บาท
4. แป้ง(60 บาท X 5 กระปุก)	จำนวน	300	บาท

รวมเป็นเงินทั้งสิ้นจำนวน 2,260 บาท

(สองพันสองร้อยหกสิบบาทถ้วน)

*หมายเหตุ: ขอถัวเฉลี่ยทุกรายการ

ลงชื่อ 
(นายปวิศณีย์ สำเรียง)
นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ

ลงชื่อ 
(นายชาคริต ภูแล่นนา)
นายกสโมสรนักศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



แบบเสนอโครงการพิจารณางบประมาณกิจกรรมนักศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2568

ชื่อโครงการ เอสไอที อาสา ตอนที่ 02

การเทียบค่ากิจกรรม ได้ดังนี้

☐ กิจกรรมที่ไม่นับหน่วยชั่วโมง

☒ กิจกรรมเลือกเข้าร่วม

1. ด้านพัฒนาทักษะทางวิชาการและวิชาชีพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
2. ด้านกีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
3. ด้านกิจกรรมจิตอาสาและบำเพ็ญประโยชน์	จำนวน	25	ชั่วโมง
4. ด้านทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม	จำนวน	-	ชั่วโมง
5. ด้านการพัฒนาคุณลักษณะ	จำนวน	-	ชั่วโมง
6. ด้านความภูมิใจและความผูกพันมหาวิทยาลัย	จำนวน	-	ชั่วโมง

การเทียบค่ากิจกรรมตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

(KMUTT Student QF)

1. ความรู้ (Knowledge)	จำนวน	-	%
2. ทักษะเชิงวิชาชีพ (Professional Skill)	จำนวน	15	%
3. ทักษะการคิด (Thinking Skill)	จำนวน	-	%
4. ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill)	จำนวน	-	%
5. ทักษะการสื่อสาร (Communication Skill)	จำนวน	-	%
6. ทักษะการจัดการ (Management Skill)	จำนวน	5	%
7. ภาวะผู้นำ (Leadership)	จำนวน	-	%
8. ความเป็นพลเมือง มจร. (KMUTT's citizenship)	จำนวน	80	%

หน่วยงานที่จัด สโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

อาจารย์ที่ปรึกษาหน่วยงาน ดร. สุณิสา สถาพรวงษา

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ นายบดินทร์ สิทธิกิจ

เบอร์มือถือ 062-4639843

ประเภทโครงการ

- ☐ โครงการใหม่ เหตุผลที่จัด (บรรยายอย่างน้อย 5 บรรทัด)
- ☒ โครงการที่เคยจัดและได้รับงบประมาณกิจกรรมนักศึกษา อนุมัติเป็นจำนวนเงิน 48,680 บาท

ประเภทการจัดโครงการ

- ☐ ภายในมหาวิทยาลัย
- ☒ ภายนอกมหาวิทยาลัย

ระดับโครงการ

- ☐ ระดับ/ระหว่างประเทศ
- ☐ ระดับ/ระหว่างมหาวิทยาลัย
- ☒ ระดับ/ระหว่างคณะ
- ☐ ระดับ/ระหว่างชมรม

โครงการไตรมาส

ช่วงเวลาจัดโครงการ เดือนพฤษภาคม 2568

หลักการและเหตุผล

เนื่องจากการส่งเสริมการเข้าถึงโอกาสและความเท่าเทียมทางการศึกษาในสังคมเป็นหนึ่งในเป้าหมายหลักของเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนของสหประชาชาติ (Sustainable Development Goals: SDGs) และมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรีมีวิสัยทัศน์ในการมุ่งเน้นสู่การพัฒนาอย่างยั่งยืนตามเป้าหมาย SDGs โอกาสการเข้าถึงในการศึกษาอย่างเท่าเทียม โอกาสในการเข้าถึงการศึกษาอย่างมีคุณภาพเป็นพันธกิจที่สำคัญสำหรับประเทศไทย กลุ่มนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ในฐานะส่วนหนึ่งของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรีซึ่งเป็นมหาวิทยาลัยที่เน้นการพัฒนาอย่างยั่งยืนมาโดยตลอด ได้เล็งเห็นถึงปัญหาดังกล่าวจึงจัดโครงการ “เอสไอที อาสา ตอนที่ 02” สืบเนื่องเป็นครั้งที่ 2 เพื่อส่งเสริมการได้รับการศึกษาอย่างเท่าเทียม และความเสมอภาคในการได้รับการศึกษาอย่างมีคุณภาพ

เอสไอที อาสา ตอนที่ 02 เป็นโครงการที่จัดขึ้นโดยกลุ่มนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี เพื่อส่งเสริมทักษะเชิงวิชาชีพ ทักษะการจัดการและทักษะความเป็นพลเมือง มจธ. ร่วมกันระหว่างนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิระดับอุดมศึกษาแห่งชาติของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (KMUTT Student QF) โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา ทักษะการแก้ปัญหา อีกทั้งเพื่อให้นักศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศมีความใกล้ชิดกันมากยิ่งขึ้น โดยโครงการ ฯ ดังกล่าวถูกออกแบบให้นักศึกษาเรียนรู้โดยการลงมือทำ

(Learning by doing) โดยการเรียนรู้ด้วยตนเองคือ การที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติ เกิดความสัมพันธ์โดยตรงกับสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนจะเกิดความรู้ขึ้นได้เมื่อได้ลงมือทำ

โครงการเอสไอที อาสา ตอนที่ 02 จัดทำเพื่อร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการเปลี่ยนแปลงสังคมอย่างยั่งยืน ซึ่งสอดคล้องกับ Sustainable Development Goals: SDGs ในเป้าหมายที่ 1 No Poverty, 4 Quality Education, Decent Work and Economic Growth, 9 Industry Innovation and Infrastructure, 10 Reduce Inequality, 11 Sustainable Cities and Communities, 16 Peace Justice and Strong Institution, 17 Partnerships for the Goals เพื่อนำไปสู่การเป็นผู้นำแห่งการเปลี่ยนแปลงเพื่อให้เกิดสังคมที่ดียิ่งขึ้น (Social Change Agent) และผู้นำแห่งการเปลี่ยนแปลงสู่ความยั่งยืน (Sustainability Change Agent)

วัตถุประสงค์

1. เพื่อปลูกฝังให้นักศึกษามีจิตอาสาในการบำเพ็ญประโยชน์แก่สังคมและประเทศชาติ
2. เพื่อให้นักศึกษาตระหนักเทคโนโลยีสารสนเทศ มจร. มีทักษะการทำงานร่วมกัน ทำความรู้จักและมีความสนิทและใกล้ชิดกันมากขึ้นโดยเฉพาะในต่างชั้นปี
3. เพื่อพัฒนาทักษะการคิด การเรียนรู้และการแก้ปัญหาของนักศึกษาจากการลงมือทำ

(Learning by Doing)

ผู้เข้าร่วมโครงการ	นักศึกษา	จำนวน	40	คน
	อาจารย์	จำนวน	-	คน
	คณะดำเนินงาน	จำนวน	-	คน

ลักษณะการปฏิบัติงาน

โครงการเอสไอที อาสา ตอนที่ 02 เป็นการปฏิบัติงานนอกสถานที่ของนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีกระบวนการสรรหาโรงเรียนที่มีความขาดแคลนทรัพยากรที่จำเป็นในการปรับปรุงหรือซ่อมแซมโรงเรียน โดยคณะทำงานจะติดต่อประสานงานกับโรงเรียน สอบถามสิ่งที่ชำรุดหรือทรุดโทรม ความต้องการ ฯลฯ หลังจากนั้นคณะทำงานจะเดินทางไปสำรวจโรงเรียนก่อนจะตัดสินใจเลือกโรงเรียนที่จะเข้ามาทำการช่วยเหลือจากนั้นติดต่อนัดหมายกับโรงเรียนก่อนเข้าปฏิบัติงานในพื้นที่ โดยนักศึกษาจะช่วยปรับปรุงโรงเรียนในส่วนที่ชำรุด ทรุดโทรมหรือไม่พร้อมใช้งาน เช่น ทาสีบริเวณกำแพง ปรับปรุงสิ่งปลูกสร้าง เป็นต้น อีกทั้งยังมีการทำกิจกรรมกับน้อง ๆ ในโรงเรียน เพื่อให้ความรู้ผ่านกิจกรรมสนทนากัน เมื่อเข้าไปสำรวจโรงเรียนเป้าหมายที่โครงการจะเข้าไปปฏิบัติงานแล้วโครงการฯ ได้วางแผนการดำเนินงาน/ปรับปรุงโรงเรียน

ลักษณะกิจกรรมที่จัดขึ้นสอดคล้องกับหลักเกียรติและศักดิ์ของนักศึกษา (Code of Honor) ดังนี้

Respect and Care การให้เกียรติและใส่ใจ โดยมีใจความว่า นักศึกษาพึงให้เกียรติและใส่ใจตนเอง ผู้อื่น สังคมแวดล้อม เคารพคุณค่าของการกระทำที่ดีและถูกต้อง แสวงหาโอกาสในการช่วยเหลือผู้อื่นและสังคมเสมอ ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์ของโครงการ ซึ่งคือการปลูกฝังให้นักศึกษามีจิตอาสาในการบำเพ็ญประโยชน์ ให้นักศึกษาได้รู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง รวมถึงฝึกการรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง.

Continuous Improvement พัฒนาศักยภาพอย่างต่อเนื่อง โดยมีใจความว่า นักศึกษาเป็นผู้ที่แสวงหาทักษะทั้งในและนอกห้องเรียน ไม่ว่าจะเป็น Hard Skill หรือ Soft Skill ก็ตาม ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์ของโครงการ ที่ส่งเสริมให้นักศึกษานั้นได้พัฒนาต่อยอดทักษะของตนเอง ทำให้นักศึกษาได้ฝึกการริเริ่มเรียนรู้สิ่งใหม่ หรือทักษะที่สนใจเพิ่มเติม ซึ่งเป็นอีกหนึ่งทักษะที่จำเป็น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและต่อยอดได้ในอนาคต

รายละเอียดงบประมาณ

งบประมาณที่ขอรับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัย	จำนวน 50,000 บาท
1. ค่าอาหารเช้า (50 บาท x 40 คน x 2 มื้อ)	เป็นเงิน 4,000 บาท
2. ค่าอาหารกลางวัน (50 บาท x 40 คน x 3 มื้อ)	เป็นเงิน 6,000 บาท
3. ค่าอาหารเย็น (50 บาท x 40 คน x 2 มื้อ)	เป็นเงิน 4,000 บาท
4. ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (30 บาท x 40 คน x 3 ครั้ง)	เป็นเงิน 3,600 บาท
5. ค่ารถโดยสาร (20,000 บาท x 1 คัน)	เป็นเงิน 20,000 บาท
6. ค่าอุปกรณ์ทาสีและอุปกรณ์อำนวยความสะดวกในการทาสี	เป็นเงิน 5,000 บาท
7. อุปกรณ์งานด้านก่อสร้าง เช่น อิฐบล็อก ซีเมนต์	เป็นเงิน 5,000 บาท
8. อุปกรณ์เพื่องานด้านอื่น เช่น น้ำยาล้างจาน อุปกรณ์ทำความสะอาด	เป็นเงิน 2,400 บาท

รวมเป็นเงินทั้งสิ้นจำนวน 50,000 บาท
(ห้าหมื่นบาทถ้วน)

*หมายเหตุ: ขอถัวเฉลี่ยทุกรายการ

ลงชื่อ


นตพร สิตธิจง

(นายบดีศร สิตธิจง)

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ

ลงชื่อ



(นายชาคริต ภูแล่นนา)

นายกสโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



แบบเสนอโครงการพิจารณางบประมาณกิจกรรมนักศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2568

ชื่อโครงการ งานกีฬาสามัคคีสัมพันธ์คณะไอที (SIT Sport Day)

การเทียบค่ากิจกรรม ได้ดังนี้

- ☐ กิจกรรมที่ไม่นับหน่วยชั่วโมง
☒ กิจกรรมเลือกเข้าร่วม

1. ด้านพัฒนาทักษะทางวิชาการและวิชาชีพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
2. ด้านกีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ	จำนวน	6	ชั่วโมง
3. ด้านกิจกรรมจิตอาสาและบำเพ็ญประโยชน์	จำนวน	-	ชั่วโมง
4. ด้านทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม	จำนวน	-	ชั่วโมง
5. ด้านการพัฒนาคุณลักษณะ	จำนวน	-	ชั่วโมง
6. ด้านความภูมิใจและความผูกพันมหาวิทยาลัย	จำนวน	-	ชั่วโมง

การเทียบค่ากิจกรรมตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
(KMUTT Student QF)'

1. ความรู้ (Knowledge)	จำนวน	-	%
2. ทักษะเชิงวิชาชีพ (Professional Skill)	จำนวน	-	%
3. ทักษะการคิด (Thinking Skill)	จำนวน	-	%
4. ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill)	จำนวน	-	%
5. ทักษะการสื่อสาร (Communication Skill)	จำนวน	-	%
6. ทักษะการจัดการ (Management Skill)	จำนวน	25	%
7. ภาวะผู้นำ (Leadership)	จำนวน	15	%
8. ความเป็นพลเมือง มจร. (KMUTT's citizenship)	จำนวน	60	%

หน่วยงานที่จัด สโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

อาจารย์ที่ปรึกษาหน่วยงาน ดร.สุณิสา สถาพรวงษา

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ นางสาวนันท์นันทิชา แพร่เมตตดา

เบอร์มือถือ 064-2367512

ประเภทโครงการ

☒ โครงการใหม่ เหตุผลที่จัด

โครงการกีฬาสานสัมพันธ์คณะไอที (SIT Sport Day) ได้รับการเสนอขึ้นเนื่องจากการสำรวจความคิดเห็นและข้อปรับปรุงภายในคณะ ปีการศึกษา 2566 นักศึกษาจำนวนหนึ่งระบุว่าต้องการให้มีการแข่งขันกีฬามากขึ้น เพื่อส่งเสริมสุขภาพและกระชับมิตรภาพระหว่างนักศึกษา นอกจากนี้ การคัดเลือกตัวแทนนักกีฬาไปแข่งขันในโครงการกีฬาสานสัมพันธ์ ไอทีสามพระจอมครั้งที่ 19 (IT3K#19) ในปีการศึกษา 2566 นั้นดำเนินไปอย่างยากลำบาก หลายกีฬาต้องเสียค่าใช้จ่ายในการจองสถานที่นอกมหาวิทยาลัยเพื่อใช้ในการคัดเลือกนักกีฬา การจัดการแข่งขันกีฬาอย่างเป็นทางการภายในคณะจะช่วยแก้ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังเป็นการเตรียมความพร้อมและพัฒนาศักยภาพของนักกีฬาให้ดียิ่งขึ้น

☐ โครงการที่เคยจัดและได้รับงบประมาณกิจกรรมนักศึกษา อนุมัติเป็นจำนวนเงิน บาท

ประเภทการจัดโครงการ

☒ ภายในมหาวิทยาลัย

☐ ภายนอกมหาวิทยาลัย

ระดับโครงการ

☐ ระดับ/ระหว่างประเทศ

☐ ระดับ/ระหว่างมหาวิทยาลัย

☒ ระดับ/ระหว่างคณะ

☐ ระดับ/ระหว่างภาควิชา

☐ ระดับ/ระหว่างชมรม

โครงการไตรมาส ระยะเวลาเตรียมงาน เดือน พฤศจิกายน – ธันวาคม พ.ศ. 2567

ระยะเวลาปฏิบัติ เดือน มกราคม พ.ศ. 2568

ช่วงเวลาจัดโครงการ วันที่ 10 มกราคม พ.ศ. 2568

หลักการและเหตุผล

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี เป็นสถาบันอุดมศึกษาชั้นนำของประเทศที่คำนึงถึงความสำคัญของสุขภาพร่างกายของนักศึกษา โดยมุ่งเน้นให้นักศึกษาเสริมสร้างสุขภาพร่างกายที่แข็งแรงทั้งทางกายและจิตใจ พัฒนาความฉลาดทางอารมณ์ และแสวงหากิจกรรมที่แตกต่างจากหลักสูตรภายในห้องเรียน ซึ่งการจัดการแข่งขันกีฬาภายใต้โครงการกีฬาสานสัมพันธ์คณะไอที (SIT Sport Day) นั้น จึงเป็นหนึ่งในปัจจัยที่สามารถส่งเสริมสุขภาพร่างกายของนักศึกษาให้ดียิ่งขึ้น

โครงการกีฬาสานสัมพันธ์คณะไอที (SIT Sport Day) เป็นโครงการที่จัดขึ้นเพื่อให้นักศึกษาได้แสดงความสามารถทางด้านกีฬา และคัดเลือกนักกีฬาอย่างโปร่งใสเพื่อนำไปแข่งขันในโครงการกีฬาสานสัมพันธ์ ไอทีสามพระจอมครั้งที่ 19 (IT3K#19) ระหว่างมหาวิทยาลัยต่อไป กระบวนการคัดเลือกนี้ช่วยรับรองได้ว่านักศึกษาที่ได้เป็นตัวแทน มีความพร้อมและประสบการณ์การแข่งขัน พร้อมส่งเสริมและพัฒนาทักษะการทำงานเป็นทีมของนักศึกษาผ่านการแข่งขันกีฬา เพื่อให้นักศึกษาภายในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศรู้จักกันมากขึ้น สร้างความสัมพันธ์ภายในคณะ ส่งเสริมภาวะผู้นำ และทักษะการจัดการ ซึ่งสอดคล้องตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี (KMUTT student QF)

สโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี จึงมีความประสงค์จะจัดโครงการกีฬาสานสัมพันธ์คณะไอที (SIT Sport Day) เพื่อให้เกิดความโปร่งใสในการคัดเลือกนักกีฬา และเพื่อให้นักศึกษา ได้มีสุขภาพร่างกายที่แข็งแรง ได้เรียนรู้เกี่ยวกับการวางแผนและการจัดการที่ดี รวมถึงการทำงานร่วมกันกับผู้อื่นผ่านการจัดโครงการดังกล่าว อีกทั้งยังส่งเสริมความสัมพันธ์ของนักศึกษา และเสริมสร้างความสามารถในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าผ่านการแข่งขันกีฬา

วัตถุประสงค์

1. คัดเลือกนักกีฬาเพื่อไปแข่งขันในโครงการกีฬาสานสัมพันธ์ ไอทีสามพระจอมครั้งที่ 19 (IT3K#19)
2. เพื่อสานสัมพันธ์นักศึกษาภายในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
3. ส่งเสริมสุขภาพร่างกายของนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ผู้เข้าร่วมโครงการ	นักศึกษา	จำนวน	300	คน
ประกอบด้วย	คณะดำเนินงาน	จำนวน	100	คน
	นักกีฬา	จำนวน	200	คน
	รวม	จำนวน	300	คน

ลักษณะการปฏิบัติงาน

โครงการกีฬาสานสัมพันธ์คณะไอที (SIT Sport Day) จะจัดถูกจัดขึ้น ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี เป็นกิจกรรมการแข่งขันกีฬา โดยมีวัตถุประสงค์โครงการเพื่อเป็นการคัดเลือกนักกีฬาไปแข่งขันในโครงการกีฬาสานสัมพันธ์ ไอทีสามพระจอมครั้งที่ 19 (IT3K#19) และสานสัมพันธ์นักศึกษาภายในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1. กิจกรรมแข่งขันกีฬาสากล

จัดขึ้น ณ อาคารพระจอมเกล้าราชานุสรณ์ 190 ปี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี โดยประเภทกีฬาที่จัดการแข่งขัน ประกอบด้วย

- ฟุตบอล โดยลักษณะกิจกรรมจะเป็นการแข่งขัน ใช้เวลาครึ่งละ 45 นาที
- บาสเกตบอล โดยลักษณะกิจกรรมจะเป็นการแข่งขันคู่ละ 4 รอบ ใช้เวลารอบละ 10 นาที ยกเว้นรอบชิงชนะเลิศ ใช้เวลารอบละ 15 นาที
- แบดมินตัน โดยลักษณะกิจกรรมจะเป็นการแข่งขันทั้งหมด 5 รายการ ประกอบด้วย ชายเดี่ยว หญิงเดี่ยว ชายคู่ หญิงคู่ และ คู่ผสม
- เทเบิลเทนนิส โดยลักษณะกิจกรรมจะเป็นการแข่งขันทั้งหมด 5 รายการ ประกอบด้วย ชายเดี่ยว หญิงเดี่ยว ชายคู่ หญิงคู่ และ คู่ผสม
- วิ่งเดี่ยว โดยลักษณะกิจกรรมจะเป็นการแข่งขันทั้งหมด 4 รายการ ประกอบด้วย 800 เมตรชาย 800 เมตรหญิง 100 เมตรชาย และ 100 เมตรหญิง

2. กิจกรรมแข่งขันกีฬาพื้นบ้าน

จัดขึ้น ณ อาคารพระจอมเกล้าราชานุสรณ์ 190 ปี มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี โดยประเภทกีฬาที่จัดการแข่งขัน ประกอบด้วย ชักเย่อ กินวิบาก วิ่งกระสอบ แอ่งรู และวิ่งเปี้ยว

หมายเหตุ รูปแบบกิจกรรมอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

ลักษณะกิจกรรมที่จัดขึ้นสอดคล้องกับหลักเกียรติและศักดิ์ของนักศึกษา (Code of Honor) ดังนี้

Respect and Care การให้เกียรติและใส่ใจ โดยมีใจความว่า นักศึกษาพึงให้เกียรติและใส่ใจตนเอง ผู้อื่น สังคมแวดล้อม ได้ทำความรู้จักกับผู้อื่นไม่ว่าจะเป็นเพื่อน หรือรุ่นพี่ต่างสถาบัน รับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างไปจากตน โดยเคารพคุณค่าของการกระทำที่ดี และถูกต้องเป็นหลัก แสวงหาโอกาสในการช่วยเหลือผู้อื่นและสังคมเสมอ ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์ของโครงการ ที่ส่งเสริมให้นักศึกษาได้เกิดการแข่งขันกีฬาเพื่อสานสัมพันธ์ และมีการทำงานร่วมกันเป็นทีม ทำให้นักศึกษาได้รู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง รวมถึงฝึกการรับผิดชอบในหน้าที่ที่ตนเองนั้นได้ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันและต่อยอดได้ในอนาคต

Continuous Improvement พัฒนาค้นคว้าอย่างต่อเนื่อง โดยมีใจความว่า นักศึกษาเป็นผู้ที่แสวงหาทักษะทั้งในและนอกห้องเรียน ไม่ว่าจะเป็น Hard Skill หรือ Soft Skill ก็ตาม ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์ของโครงการ ที่ส่งเสริมให้นักศึกษานั้นได้พัฒนาต่อยอดทักษะของตนเอง ทำให้นักศึกษาได้ฝึกการริเริ่มเรียนรู้สิ่งใหม่หรือทักษะที่สนใจเพิ่มเติม ซึ่งเป็นอีกหนึ่งทักษะที่จำเป็น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและต่อยอดได้ในอนาคต

รายละเอียดงบประมาณ

งบประมาณที่ขอรับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัย	จำนวน	20,600	บาท
1. ค่าเครื่องดื่มชูกำลัง (20 บาท x 200 คน x 2 ขวด)	จำนวน	8,000	บาท
2. ค่าอุปกรณ์ปฐมพยาบาล (250 บาท x 12 กระป๋อง)	จำนวน	3,000	บาท
3. ค่าลูกเทเบิลเทนนิส (350 บาท x 2 กล่อง)	จำนวน	700	บาท
4. ค่าลูกขนไก่ (900 บาท x 3 กล่อง)	จำนวน	2,700	บาท
5. ค่ารางวัลขนมปี๊บถังใหญ่ (200 บาท x 5 ถัง)	จำนวน	1,000	บาท
6. ค่ารางวัลขนมห่อเล็ก (10 บาท x 50 ห่อ)	จำนวน	500	บาท
7. ค่าของที่ระลึก (15 บาท x 300 คน)	จำนวน	3,000	บาท
8. ค่าถุงมือผ้า (60 บาท x 2 โหล)	จำนวน	120	บาท
9. ค่ามะเขือยาว (100 บาท x 1 ห่อ)	จำนวน	100	บาท
10. ค่าเชือกฟาง (100 บาท x 2 ม้วน)	จำนวน	200	บาท
11. ค่าเชือกไนลอน (20 บาท x 10 เมตร)	จำนวน	200	บาท
12. ค่าแป้งอเนกประสงค์ (50 บาท x 2 ถุง)	จำนวน	100	บาท
13. ค่าขนมปัง (25 บาท x 4 ห่อ)	จำนวน	100	บาท
14. ค่ากล้วย (150 บาท x 1 หวี)	จำนวน	150	บาท
15. ค่าน้ำอัดลม (20 บาท x 4 ขวด)	จำนวน	80	บาท
16. ค่าผ้าขาวม้า (50 บาท x 4 ผืน)	จำนวน	200	บาท
17. ค่าลูกโป่ง (100 บาท x 1 แพ็ก)	จำนวน	100	บาท
18. ค่าเข็มและด้าย (100 บาท x 1 ชุด)	จำนวน	100	บาท
19. ค่ากระสอบ (25 บาท x 4 กระสอบ)	จำนวน	100	บาท
20. ค่ากางเกงซับใน (25 บาท x 4 ตัว)	จำนวน	100	บาท
21. ค่าจานกระดาษ (50 บาท x 1 แพ็ก)	จำนวน	50	บาท

รวมเป็นเงินทั้งสิ้นจำนวน 20,600 บาท

(สองหมื่นหกร้อยบาทถ้วน)

*หมายเหตุ: ขอถัวเฉลี่ยทุกรายการ

ลงชื่อ

นันทนิตา

(นางสาวนันท์นิตา แพร์เมตตา)

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ

ลงชื่อ

ชาคริต

(นายชาคริต ภูแล่นนา)

นายกสโมสรนักศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



แบบเสนอโครงการพิจารณางบประมาณกิจกรรมนักศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2568

ชื่อโครงการ SIT Entrepreneur

การเทียบค่ากิจกรรม ได้ดังนี้

- ☐ กิจกรรมที่ไม่นับหน่วยชั่วโมง
☒ กิจกรรมเลือกเข้าร่วม

1. ด้านพัฒนาทักษะทางวิชาการและวิชาชีพ	จำนวน	9	ชั่วโมง
2. ด้านกีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
3. ด้านกิจกรรมจิตอาสาและบำเพ็ญประโยชน์	จำนวน	-	ชั่วโมง
4. ด้านทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม	จำนวน	-	ชั่วโมง
5. ด้านการพัฒนาคุณลักษณะ	จำนวน	-	ชั่วโมง
6. ด้านความภูมิใจและความผูกพันมหาวิทยาลัย	จำนวน	-	ชั่วโมง

การเทียบค่ากิจกรรมตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
(KMUTT Student QF)

1. ความรู้ (Knowledge)	จำนวน	80	%
2. ทักษะเชิงวิชาชีพ (Professional Skill)	จำนวน	-	%
3. ทักษะการคิด (Thinking Skill)	จำนวน	-	%
4. ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill)	จำนวน	15	%
5. ทักษะการสื่อสาร (Communication Skill)	จำนวน	5	%
6. ทักษะการจัดการ (Management Skill)	จำนวน	-	%
7. ภาวะผู้นำ (Leadership)	จำนวน	-	%
8. ความเป็นพลเมือง มจร. (KMUTT's citizenship)	จำนวน	-	%

หน่วยงานที่จัด สโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

อาจารย์ที่ปรึกษาหน่วยงาน ดร.สุณิสา สถาพรวงษา

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ นายณภัทร จินต์สุขสมบูรณ์ เบอร์มือถือ 082-2132595

ประเภทโครงการ

- โครงการใหม่ เหตุผลที่จัด (บรรยายอย่างน้อย 5 บรรทัด)

เนื่องด้วยปัจจุบัน นักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะทางเทคโนโลยีที่รอบด้านทั้งการเขียนโปรแกรมภาษาต่างๆ การเรียนรู้เกี่ยวกับฐานข้อมูลและเครือข่าย รวมถึงการออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันและเว็บไซต์ กล่าวคือ นักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศมีความรู้ความสามารถและทักษะทางคอมพิวเตอร์ที่เป็นจุดแข็ง จึงเล็งเห็นโอกาสว่านักศึกษาเทคโนโลยีสารสนเทศนั้นสามารถนำทักษะทางคอมพิวเตอร์มาประยุกต์ใช้ในการสร้างโอกาสทางธุรกิจได้ จึงอยากส่งเสริมแนวคิดแบบผู้ประกอบการ (Entrepreneurial Mindset) ให้กับนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี เพื่อที่จะให้นักศึกษาเหล่านั้นนำความรู้และแนวคิดไปประยุกต์ใช้ในการสร้างธุรกิจหรือชีวิตประจำวันได้

- โครงการที่เคยจัดและได้รับงบประมาณกิจกรรมนักศึกษา อนุมัติเป็นจำนวนเงิน บาท

ประเภทการจัดโครงการ

- ☑ ภายในมหาวิทยาลัย
- ภายนอกมหาวิทยาลัย

ระดับโครงการ

- ระดับ/ระหว่างประเทศ
- ระดับ/ระหว่างมหาวิทยาลัย
- ระดับ/ระหว่างคณะ
- ☑ ระดับ/ระหว่างภาควิชา
- ระดับ/ระหว่างชมรม

โครงการไตรมาส ระยะเวลาเตรียมงาน เดือนสิงหาคม - กันยายน พ.ศ. 2567

ระยะเวลาปฏิบัติงาน เดือนตุลาคม พ.ศ. 2567

ช่วงเวลาจัดโครงการ วันที่ 5 ตุลาคม พ.ศ. 2567 และวันที่ 12 ตุลาคม พ.ศ. 2567

หลักการและเหตุผล

เนื่องด้วยปัจจุบัน ในโลกที่เทคโนโลยีก้าวกระโดด นักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะทางเทคโนโลยีที่รอบด้านทั้งการเขียนโปรแกรมภาษาต่างๆ การเรียนรู้เกี่ยวกับฐานข้อมูลและเครือข่าย การออกแบบและพัฒนาแอปพลิเคชันและเว็บไซต์ กล่าวคือนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศมีทักษะทางคอมพิวเตอร์เป็นจุดแข็ง แต่อย่างไรก็ตามนักศึกษาในคณะส่วน

ใหญ่ยังขาดทักษะความเป็นผู้ประกอบการ ในการนำจุดแข็งด้านนี้มาใช้ร่วมกับการทำธุรกิจซึ่งเป็นทักษะที่สำคัญสำหรับนักเทคโนโลยีสารสนเทศในยุคปัจจุบัน นักศึกษาจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับการวิเคราะห์การตลาด การวางแผนธุรกิจ และการจัดการทรัพยากร นอกจากนี้ยังมีการเรียนรู้เกี่ยวกับการสร้างแบรนด์และการตลาดดิจิทัล เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้และทักษะที่ครบถ้วน ทั้งในด้านเทคโนโลยีและธุรกิจซึ่งถือเป็นองค์ประกอบหลักสำคัญที่ จำเป็นต้องใช้เมื่อนักศึกษาต้องทำงานในอนาคต

ดังนั้น สโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศจึงคิดที่จะดำเนินโครงการ สนามเรียนรู้สู่ผู้ประกอบการ ทางเทคโนโลยี (SIT Entrepreneur) ซึ่งเป็นโครงการที่มุ่งเน้นให้นักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศได้มาทดลอง เรียนรู้และสัมผัสการเป็นผู้ประกอบการเพื่อที่จะสามารถนำความรู้และทักษะที่ได้ฝึกฝนมาตลอดระยะเวลาของ โครงการนำมาปรับใช้ได้ในอนาคต การมีทักษะและแนวคิดการเป็นผู้ประกอบการที่ดี สามารถเพิ่มมูลค่า สร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่ๆ เข้าใจที่มาของเงินทุน เข้าใจถึงจุดแข็งของสินค้า และช่องทางการตลาดเพื่อสร้างกำไร

การเรียนรู้ทั้งหมดในโครงการ SIT Entrepreneur เป็นการสร้างพื้นฐานที่แข็งแกร่งและมีประสิทธิภาพ สำหรับนักศึกษาในการเป็นผู้ประกอบการในยุคปัจจุบันและอนาคต โดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะที่จำเป็นและ ตอบสนองต่อความต้องการของตลาดและอุตสาหกรรมในสมัยยุคปัจจุบัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารและนำเสนอผลงานสำหรับนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ โดยใช้ ความรู้ที่ได้เรียนมาในหลักสูตรและการอบรมเพื่อให้สามารถ นำไปต่อยอดในการทำงานในอนาคตได้
2. เพื่อพัฒนาทักษะความเป็นผู้ประกอบการและส่งเสริมแนวคิดแบบผู้ประกอบการให้แก่ผู้เข้าร่วม
3. เพื่อพัฒนาทักษะการวิเคราะห์ปัญหาและทักษะการแก้ไขปัญหาให้กับผู้เข้าร่วม

ผู้เข้าร่วมโครงการ	นักศึกษา	จำนวน	30	คน
	อาจารย์	จำนวน	3	คน
	คณะดำเนินงาน	จำนวน	7	คน

ลักษณะการปฏิบัติงาน

การจัดโครงการจะดำเนินการสัปดาห์ละ 1 วัน เป็นจำนวน 2 สัปดาห์ โดยในวันเสาร์กิจกรรมในช่วงเช้าจะเป็นการพูดคุยกับวิทยากรที่เชี่ยวชาญ ในด้านธุรกิจและช่วงบ่ายจะให้นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมรวมกลุ่ม กลุ่มละ

3 คน ทั้งหมด 10 กลุ่ม รวม 30 คน มาทำกิจกรรม workshop การเป็นผู้ประกอบการ เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในการเป็นผู้ประกอบการและมีการประชาสัมพันธ์เรื่องโจทย์การคิดไอเดียธุรกิจ และในช่วงบ่ายของวันเสาร์ในสัปดาห์ที่สองจะเป็นการนำเสนอไอเดีย และมีการมอบรางวัลให้กับทีมที่ชนะเลิศ และกล่าวปิดโครงการ

ลักษณะกิจกรรมที่จัดขึ้นสอดคล้องกับหลักเกียรติและศักดิ์ของนักศึกษา (Code of Honor) ดังนี้

Integrity ยึดมั่นในคุณธรรม ยืนหยัดบนความถูกต้อง โดยนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการจะต้องยึดมั่นในคุณธรรมและความถูกต้อง จะต้องไม่คัดลอกผลงานอื่นที่ไม่ใช่ของตนเอง และต้องรับผิดชอบในสิ่งที่ตนเองทำไป รวมถึงผลของการกระทำนั้น ตลอดจนปฏิบัติตามกฎระเบียบหรือกติกา

Respect and Care ให้เกียรติและใส่ใจ โดยนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการจะต้องให้เกียรติตนเองและผู้อื่น รับฟังและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่นแตกต่างจากตนเอง ตลอดจนรู้จักหาโอกาสในการช่วยเหลือผู้อื่นเสมอ

Continuous Improvement พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการจะต้องเป็นผู้ที่รู้จักแสวงหาความรู้และประสบการณ์ทั้งในและนอกห้องเรียน และใช้ความคิดเพื่อนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ เพื่อจะไม่ให้วันใดที่ผ่านไปโดยไม่ได้พัฒนาตนเอง

รายละเอียดงบประมาณ

งบประมาณที่ขอรับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัย		จำนวน	7,700	บาท
1.	ค่าวิทยากร (1500 บาท x 2 ชั่วโมง x 1 คน)	เป็นเงิน	3,000	บาท
2.	ค่าอาหารกลางวัน			
1.	วันที่ 1 (20 บาท x 30 คน x 1 มื้อ)	เป็นเงิน	600	บาท
2.	วันที่ 2 (20 บาท x 30 คน x 1 มื้อ)	เป็นเงิน	600	บาท
3.	ค่าของรางวัล			
1.	ของรางวัลทีมชนะเลิศ (2,000 บาท x 1 ทีม)	เป็นเงิน	2,000	บาท
2.	ของรางวัลทีมรองชนะเลิศ (1,000 บาท x 1 ทีม)	เป็นเงิน	1,000	บาท
3.	ของรางวัลทีมรองชนะเลิศอันดับ 2 (500 บาท x 1 ทีม)	เป็นเงิน	500	บาท

รวมเป็นเงินทั้งสิ้นจำนวน 7,700 บาท
(เจ็ดพันเจ็ดร้อยบาทถ้วน)

*หมายเหตุ: ขอถัวเฉลี่ยทุกรายการ

ลงชื่อ

(นายณภัทร จินต์สุขสมบูรณ์)
นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ

ลงชื่อ

(นายชาคริต ภูแล่นนา)

นายกสโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



แบบเสนอโครงการพิจารณางบประมาณกิจกรรมนักศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2568

ชื่อโครงการ เปิดโลกแห่งการเรียนรู้ สู่โลกไอทีมีอาชีพ (Hello World 2024)

การเทียบค่ากิจกรรม ได้ดังนี้

☐ กิจกรรมที่ไม่นับหน่วยชั่วโมง

☒ กิจกรรมเลือกเข้าร่วม

1. ด้านพัฒนาทักษะทางวิชาการและวิชาชีพ	จำนวน	25	ชั่วโมง
2. ด้านกีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
3. ด้านกิจกรรมจิตอาสาและบำเพ็ญประโยชน์	จำนวน	-	ชั่วโมง
4. ด้านทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม	จำนวน	-	ชั่วโมง
5. ด้านการพัฒนาคุณลักษณะ	จำนวน	-	ชั่วโมง
6. ด้านความภูมิใจและความผูกพันมหาวิทยาลัย	จำนวน	-	ชั่วโมง

การเทียบค่ากิจกรรมตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

(KMUTT Student QF)

1. ความรู้ (Knowledge)	จำนวน	80	%
2. ทักษะเชิงวิชาชีพ (Professional Skill)	จำนวน	-	%
3. ทักษะการคิด (Thinking Skill)	จำนวน	-	%
4. ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill)	จำนวน	10	%
5. ทักษะการสื่อสาร (Communication Skill)	จำนวน	10	%
6. ทักษะการจัดการ (Management Skill)	จำนวน	-	%
7. ภาวะผู้นำ (Leadership)	จำนวน	-	%
8. ความเป็นพลเมือง มจร. (KMUTT's citizenship)	จำนวน	-	%

หน่วยงานที่จัด กลุ่มนักศึกษาสาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

อาจารย์ที่ปรึกษาหน่วยงาน อาจารย์กิตติพันธุ์ พัวพลเทพ

ประเภทโครงการ

- โครงการใหม่ (ให้ระบุเหตุผล)
- ☑ โครงการที่เคยจัดและได้รับงบประมาณกิจกรรมนักศึกษา อนุมัติเป็นจำนวนเงิน 20,000 บาท

ประเภทการจัดโครงการ

- ☑ ภายในมหาวิทยาลัย
- ภายนอกมหาวิทยาลัย

ระดับโครงการ

- ระดับ/ระหว่างประเทศ
- ระดับ/ระหว่างมหาวิทยาลัย
- ☑ ระดับ/ระหว่างคณะ
- ระดับ/ระหว่างภาควิชา
- ระดับ/ระหว่างชมรม

โครงการไตรมาส

ระยะเวลาเตรียมงาน เดือนสิงหาคม - ตุลาคม พ.ศ. 2567

ระยะเวลาปฏิบัติงาน เดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2567

ช่วงเวลาจัดโครงการ

ตั้งแต่ 1 พฤศจิกายน - 30 พฤศจิกายน พ.ศ. 2567

หลักการและเหตุผล

เนื่องด้วยทักษะชีวิตและอาชีพ เป็นทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้เกิดกระบวนการคิด ในการแก้ปัญหาอย่างเป็นเหตุเป็นผล สร้างนิสัยในการหาความรู้รอบด้าน รู้จักปรับตัวและริเริ่มสิ่งใหม่ รวมไปถึงสร้างความยืดหยุ่นในการทำงานต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้การสร้างทักษะในด้านชีวิตและวิชาชีพ จำเป็นต้องมีการฝึกฝน เพื่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจเพียงพอ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างเหมาะสม รวมไปถึงสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมรอบตัวได้อย่างเป็นสุข มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรีเป็นสถาบันอุดมศึกษาชั้นนำของประเทศที่มุ่งเน้นให้นักศึกษาได้เกิดการเรียนรู้เพื่อให้เกิดการพัฒนาตัวเอง ทั้งในด้านการพัฒนาวิชาชีพ ซึ่งสามารถเห็นได้จากการจัดกิจกรรมต่างๆ ในการมอบความรู้ความเข้าใจแก่นักศึกษาในสาขาวิชาชีพนั้นๆ หรือแม้แต่การส่งตัวแทนนักศึกษาเข้าแข่งขันในรายการต่างๆ มากมาย เพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษา ได้มีการฝึกฝนแสดงความสามารถของตนเอง และในด้านการพัฒนาทักษะชีวิต ซึ่งสามารถเห็นได้จาก

การจัดอบรมและการจัดการประชุมเชิงปฏิบัติการต่างๆ ที่ทางมหาวิทยาลัยได้มีส่วนร่วมในการส่งเสริม และฝึกฝนให้เกิดความรู้ความเข้าใจให้กับนักศึกษาโดยตลอด เพื่อให้นักศึกษาที่จะก้าวขึ้นมาเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาประเทศในอนาคต มีความสมบูรณ์ในทุกๆด้าน และสามารถนำความรู้ความสามารถ และความเข้าใจในด้านต่างๆที่มีไปประยุกต์ได้อย่างเหมาะสม

จากหลักการและเหตุผลดังกล่าว กลุ่มนักศึกษาหลักสูตรเทคโนโลยีสารสนเทศชั้นปีที่ 2 ได้เล็งเห็นถึงความสำคัญในการพัฒนาทักษะชีวิตและอาชีพรวมถึงมีความมุ่งมั่นต้องการที่จะทำให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศได้ฝึกทักษะความรู้ในด้านต่าง ๆ เช่น การพัฒนาเว็บไซต์ การออกแบบสื่อและกราฟฟิก และมีพื้นฐานทางสารสนเทศ โดยมีจุดประสงค์ให้นักศึกษาได้ฝึกการทำงานร่วมกัน เรียนรู้ขั้นตอนการทำงาน มีลำดับการคิดโดยมีเหตุและผล รู้จักการรับผิดชอบและบริหารเวลาให้เหมาะสม และรู้จักการแบ่งปันความรู้ที่ศึกษามาให้แก่ผู้อื่น ซึ่งส่งผลให้โครงการนี้เป็นโครงการที่ช่วยในการพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ให้แก่นักศึกษาอีกวิธีหนึ่ง เพราะเปิดโอกาสให้นักศึกษาที่มีความสนใจในสิ่งที่ตนเองให้ความสำคัญ ได้สัมผัสประสบการณ์และฝึกฝนทักษะตามความสนใจของนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาได้เรียนรู้และได้ลงมือปฏิบัติจริงในการพัฒนาเว็บไซต์ พื้นฐานการพัฒนาเกม โครงสร้างพื้นฐานทางสารสนเทศ สื่อและการออกแบบ โดยสามารถนำความรู้ที่ได้จากโครงการมา พัฒนาเป็นผลงานที่สามารถใช้งานได้จริง
2. เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษามีทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่นที่สามารถนำไปต่อยอดได้ในอนาคต
3. เพื่อส่งเสริมให้นักศึกษาได้รู้จักตนเองและมีความคิดริเริ่มในการเรียนรู้และแสวงหาความรู้ตามความสนใจของตนเอง

ผู้เข้าร่วมโครงการ	นักศึกษา	จำนวน	150	คน
	อาจารย์	จำนวน	1	คน
	คณะดำเนินงาน	จำนวน	11	คน
	รวม	จำนวน	162	คน

ลักษณะการปฏิบัติงาน

ลักษณะกิจกรรมที่จัดขึ้นสอดคล้องกับหลักเกียรติและศักดิ์ของนักศึกษา (Code of Honor) ดังนี้

Respect and Care การให้เกียรติและใส่ใจ โดยมีใจความว่า นักศึกษาพึงให้เกียรติและใส่ใจตนเองผู้อื่น สังคมแวดล้อม ได้ทำความรู้จักกับผู้อื่นไม่ว่าจะเป็นเพื่อน หรือรุ่นพี่ก็ตาม รับฟังความคิดเห็นที่แตกต่างกันไปจาก

ตน โดยเคารพคุณค่าของการกระทำที่ดี และถูกต้องเป็นหลัก แสวงหาโอกาสในการช่วยเหลือผู้อื่นและสังคมเสมอ ซึ่งสอดคล้องกับจุดประสงค์ของโครงการ ที่ส่งเสริมให้นักศึกษาได้ทำความรู้จักกันทั้งรุ่นพี่และรุ่นน้อง และทำภารกิจร่วมกัน ทำให้นักศึกษาได้รู้จักกับบทบาทหน้าที่ของตนเอง รวมถึงฝึกการรับผิดชอบในภารกิจที่ได้รับ ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวันและต่อยอดได้ในอนาคต

Continuous Improvement พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยมีใจความว่า นักศึกษาเป็นผู้ที่ แสวงหาทักษะทั้งในและนอกห้องเรียน ไม่ว่าจะเป็น Hard Skill หรือ Soft Skill ก็ตาม ซึ่งสอดคล้องกับ จุดประสงค์ของโครงการ ที่ส่งเสริมให้นักศึกษานั้นได้พัฒนาต่อยอดทักษะของตนเอง ทำให้นักศึกษาได้ฝึกการ ริเริ่มเรียนรู้สิ่งใหม่หรือทักษะที่สนใจเพิ่มเติม ซึ่งเป็นอีกหนึ่งทักษะที่จำเป็น และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวันและต่อยอดได้ในอนาคต

รายละเอียดงบประมาณ

งบประมาณที่ขอรับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัย

จำนวน 21,100 บาท

1. ค่าใช้สอย

1. ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (20 บาท x 60 คน x 1 มื้อ x 7 วัน) เป็นเงิน 8,400 บาท

2. ค่าวัสดุ

1. ของรางวัล

1.1. แผ่นรองเมาส์สกรีน (300 บาท x 20 แผ่น) เป็นเงิน 6,000 บาท

1.2. พวงกุญแจ (35 บาท x 100 ชิ้น) เป็นเงิน 3,500 บาท

2. ป้ายชื่อ (5 บาท x 120 แผ่น) เป็นเงิน 600 บาท

3. เชือก (50 บาท x 2 ม้วน) เป็นเงิน 100 บาท

4. ค่าสติ๊กเกอร์ที่ระลึก (2 บาท x 500 ชิ้น) เป็นเงิน 1,000 บาท

5. ค่าใช้จ่ายอื่นๆ (เช่น ค่าเอกสารการเรียนการสอน ฯลฯ) เป็นเงิน 1,500 บาท

รวมเป็นเงินทั้งสิ้นจำนวน 21,100 บาท

(สองหมื่นหนึ่งพันหนึ่งร้อยบาทถ้วน)

*หมายเหตุ: ขอถัวเฉลี่ยทุกรายการ

ลงชื่อ

(นายณภัทร จินต์สุขสมบูรณ์)

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ

ลงชื่อ

(นาย ชاکริต ภูแล่นนา)

นายกสโมสรนักศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



แบบเสนอโครงการพิจารณางบประมาณกิจกรรมนักศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2568

ชื่อโครงการ ต้อนรับน้องใหม่ เอสไอที ออริจิน ครั้งที่ 2 (SIT Origin)

การเทียบค่ากิจกรรม ได้ดังนี้

☐ กิจกรรมที่ไม่นับหน่วยชั่วโมง

☒ กิจกรรมเลือกเข้าร่วม

1. ด้านพัฒนาทักษะทางวิชาการและวิชาชีพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
2. ด้านกีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
3. ด้านกิจกรรมจิตอาสาและบำเพ็ญประโยชน์	จำนวน	-	ชั่วโมง
4. ด้านทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม	จำนวน	-	ชั่วโมง
5. ด้านการพัฒนาคุณลักษณะ	จำนวน	6	ชั่วโมง
6. ด้านความภูมิใจและความผูกพันมหาวิทยาลัย	จำนวน	-	ชั่วโมง

การเทียบค่ากิจกรรมตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
(KMUTT Student QF)

1. ความรู้ (Knowledge)	จำนวน	-	%
2. ทักษะเชิงวิชาชีพ (Professional Skill)	จำนวน	-	%
3. ทักษะการคิด (Thinking Skill)	จำนวน	-	%
4. ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill)	จำนวน	10	%
5. ทักษะการสื่อสาร (Communication Skill)	จำนวน	10	%
6. ทักษะการจัดการ (Management Skill)	จำนวน	-	%
7. ภาวะผู้นำ (Leadership)	จำนวน	-	%
8. ความเป็นพลเมือง มจร. (KMUTT's citizenship)	จำนวน	80	%

หน่วยงานที่จัด สโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

อาจารย์ที่ปรึกษาหน่วยงาน ดร.สุณิสา สถาพรวงษา

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ นางสาวณภัสสรณ แจ่มจันทร์ เบอร์มือถือ 089-3108919

ประเภทโครงการ

- โครงการใหม่ เหตุผลที่จัด
- ✓ โครงการที่เคยจัดและได้รับงบประมาณกิจกรรมนักศึกษา อนุมัติเป็นจำนวนเงิน 23,870 บาท

ประเภทการจัดโครงการ

- ✓ ภายในมหาวิทยาลัย
- ภายนอกมหาวิทยาลัย

ระดับโครงการ

- ระดับ/ระหว่างประเทศ
- ระดับ/ระหว่างมหาวิทยาลัย
- ✓ ระดับ/ระหว่างคณะ
- ระดับ/ระหว่างภาควิชา
- ระดับ/ระหว่างชมรม

โครงการไตรมาส

ช่วงเวลาจัดโครงการ ระยะเวลาเตรียมงาน เดือนกรกฎาคม 2568
ระยะเวลาปฏิบัติงาน เดือนกรกฎาคม 2568

หลักการและเหตุผล

โครงการต้อนรับน้องใหม่ เอสไอที ออริจิน ครั้งที่ 2 (SIT Origin) เป็นโครงการที่จัดขึ้นสำหรับ นักศึกษา ชั้นปีที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2568 ผู้เป็นนักศึกษาในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี โครงการนี้จัดขึ้นสืบเนื่องจากทางสโมสรนักศึกษาได้ประชุมร่วมกันและมีความประสงค์ที่ต้องการให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2568 ได้ทำความรู้จักกับเพื่อน รุ่นพี่และบุคลากรบางส่วนของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี รวมไปถึงได้รู้จักกับสถานที่ต่างๆ สภาพแวดล้อม สังคม และบรรยากาศโดยภาพรวมในมหาวิทยาลัย

ทั้งนี้มีการจัดกิจกรรมสนทนาการที่สอดแทรกความรู้และทักษะต่างๆที่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน เป็นกิจกรรมที่สอดแทรกคุณธรรมอันดี ความสามัคคี ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความมี ประชาธิปไตย และมีการถ่ายทอดประสบการณ์การเรียนรู้ การทำกิจกรรมจากรุ่นพี่ในคณะเพื่อเป็นการเตรียมความ พร้อมให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2568 ก่อนเปิดภาคการศึกษา ให้ได้เรียนรู้กฎระเบียบวินัย วิธีการ ประพฤติปฏิบัติตัวในสังคมของสถานศึกษา

กิจกรรมดังกล่าวจะทำให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ประจำปีการศึกษา 2568 ผู้เป็นนักศึกษาในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี ที่เข้าร่วมกิจกรรมในครั้งนี้ได้รับความรู้ ความสนุกสนาน ประสบการณ์อันดีรวมไปถึงความสัมพันธ์อันดีระหว่างรุ่นพี่และรุ่นเดียวกัน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้นักศึกษาใหม่ของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศได้ทำความรู้จักกัน
- 2.. เพื่อเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีกันระหว่างรุ่นพี่และรุ่นน้องในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ
3. เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมก่อนเปิดภาคเรียนให้นักศึกษาใหม่ ปีการศึกษา 2568

ผู้เข้าร่วมโครงการ	นักศึกษา	จำนวน	230	คน
	อาจารย์	จำนวน	1	คน
	คณะดำเนินงาน	จำนวน	55	คน
	รวม	จำนวน	286	คน

ลักษณะการปฏิบัติงาน

โครงการต้อนรับน้องใหม่ เอสไอที ออริจิน ครั้งที่ 2 จัดกิจกรรมในรูปแบบออนไลน์ ณ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี เป็นกิจกรรมสานสัมพันธ์ของนักศึกษาใหม่ชั้นปีที่ 1 ของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ทั้ง 3 สาขา ได้แก่ IT CS DSI โดยจัดกิจกรรมในรูปแบบให้ความรู้เชิงบูรณาการกับกิจกรรมสนทนา การที่มีการสอดแทรกความรู้และคุณธรรมและเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างหมู่คณะ

ลักษณะกิจกรรมที่จัดขึ้นสอดคล้องกับหลักเกียรติและศักดิ์ของนักศึกษา (Code of Honor) ดังนี้

Respect and Care ให้เกียรติและใส่ใจ โดยนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการจะต้องให้เกียรติตนเองและผู้อื่น รับฟังและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่นที่แตกต่างจากตนเอง ตลอดจนรู้จักหาโอกาสในการช่วยเหลือผู้อื่นเสมอ

Continuous Improvement พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการจะต้องเป็นผู้ที่รู้จักแสวงหาความรู้และประสบการณ์ทั้งในและนอกห้องเรียน และใช้ความคิดเพื่อนำความรู้ไปใช้ประโยชน์ เพื่อจะไม่ให้มีวันใดที่ผ่านไปโดยไม่ได้พัฒนาตนเอง

รายละเอียดงบประมาณ

โครงการนี้มีการใช้งบประมาณโดยรวมทั้งหมด จำนวน 22,910 บาท (เฉพาะเงิน) จำแนกได้ ดังนี้

งบประมาณที่ขอรับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัย	จำนวน	22,910	บาท
1. ค่าอาหารกลางวัน (40 บาท x 320 คน x 1 มื้อ)	จำนวน	12,800	บาท
2. ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม (20 บาท x 320 คน x 1 มื้อ)	จำนวน	6,400	บาท
3. ค่าจัดทำป้ายชื่อ (5 บาท x 320 แผ่น)	จำนวน	1,600	บาท
4. สติกเกอร์ที่ระลึก	จำนวน	400	บาท
5. ค่าของรางวัลกิจกรรม	จำนวน	1,210	บาท
1. ขนมห่อเล็ก (50 บาท x 16 แพ็ค)	จำนวน	800	บาท
2. ลูกอม (10 บาท x 41 ห่อ)	จำนวน	410	บาท
6. ค่าวัสดุภายในฐานกิจกรรม	จำนวน	500	บาท
1. ปากกาเคมี (10 บาท x 20 ด้าม)	จำนวน	200	บาท
2. กระดาษ A4 (150 บาท x 2 รีม)	จำนวน	300	บาท

รวมเป็นเงินทั้งสิ้นจำนวน 22,910 บาท

(สองหมื่นสองพันเก้าร้อยสิบบาทถ้วน)

*หมายเหตุ: ขอถัวเฉลี่ยทุกรายการ

ลงชื่อ

แก้ววรรณ

(นางสาวแก้ววรรณ แจ่มจันทร์)

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ

ลงชื่อ

ชาคริต

(นายชาคริต ภูแล่นนา)

นายกสโมสรนักศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี



แบบเสนอโครงการพิจารณางบประมาณกิจกรรมนักศึกษา ประจำปีงบประมาณ 2568

ชื่อโครงการ SIT Camp ก้าวแรกสู่คณะไอที

การเทียบค่ากิจกรรม ได้ดังนี้

☐ กิจกรรมที่ไม่นับหน่วยชั่วโมง

☒ กิจกรรมเลือกเข้าร่วม

1. ด้านพัฒนาทักษะทางวิชาการและวิชาชีพ	จำนวน	8	ชั่วโมง
2. ด้านกีฬาและการส่งเสริมสุขภาพ	จำนวน	-	ชั่วโมง
3. ด้านกิจกรรมจิตอาสาและบำเพ็ญประโยชน์	จำนวน	-	ชั่วโมง
4. ด้านทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม	จำนวน	-	ชั่วโมง
5. ด้านการพัฒนาคุณลักษณะ	จำนวน	4	ชั่วโมง
6. ด้านความภูมิใจและความผูกพันมหาวิทยาลัย	จำนวน	-	ชั่วโมง

การเทียบค่ากิจกรรมตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี
(KMUTT Student QF)

1. ความรู้ (Knowledge)	จำนวน	20	%
2. ทักษะเชิงวิชาชีพ (Professional Skill)	จำนวน	-	%
3. ทักษะการคิด (Thinking Skill)	จำนวน	-	%
4. ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skill)	จำนวน	-	%
5. ทักษะการสื่อสาร (Communication Skill)	จำนวน	10	%
6. ทักษะการจัดการ (Management Skill)	จำนวน	-	%
7. ภาวะผู้นำ (Leadership)	จำนวน	-	%
8. ความเป็นพลเมือง มจร. (KMUTT's citizenship)	จำนวน	70	%

หน่วยงานที่จัด สโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

อาจารย์ที่ปรึกษาหน่วยงาน ดร.สุณิสา สถาพรวงษา

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ นายวงศ์ธร เสถียรฤทัย

เบอร์มือถือ 092-9631864

ประเภทโครงการ

✓ โครงการใหม่ เหตุผลที่จัด (บรรยายอย่างน้อย 5 บรรทัด)

เนื่องจากที่ผ่านมาได้มีการจัดโครงการสำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมปลายของแต่ละสาขาเองภายในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น WIP โดยสาขาเทคโนโลยีสารสนเทศ และ JPC โดยสาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ ทั้ง 2 สาขานี้มีความเกี่ยวข้องกันในเรื่องเนื้อหาการเรียน จึงอยากจะทำการรวมโครงการเหล่านี้โดยให้นักศึกษาทุกสาขาในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศจัดร่วมกัน เพื่อเป็นการส่งเสริมการทำงานร่วมกันระหว่างนักศึกษาภายในคณะและทำให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายได้รู้จักคณะเทคโนโลยีสารสนเทศเพิ่มมากขึ้น

○ โครงการที่เคยจัดและได้รับงบประมาณกิจกรรมนักศึกษา อนุมัติเป็นจำนวนเงิน บาท

ประเภทการจัดโครงการ

○ ภายในมหาวิทยาลัย

✓ ภายนอกมหาวิทยาลัย

ระดับโครงการ

○ ระดับ/ระหว่างประเทศ

○ ระดับ/ระหว่างมหาวิทยาลัย

✓ ระดับ/ระหว่างคณะ

○ ระดับ/ระหว่างภาควิชา

○ ระดับ/ระหว่างชมรม

โครงการไตรมาส ระยะเวลาเตรียมงาน เดือน มกราคม - มีนาคม พ.ศ. 2568

ระยะเวลาปฏิบัติ เดือน เมษายน พ.ศ. 2568

ช่วงเวลาจัดโครงการ ระยะเวลาปฏิบัติ ตั้งแต่ 19 เมษายน - 21 เมษายน พ.ศ. 2567

หลักการและเหตุผล

จากการศึกษาการจัดโครงการค่ายเปิดโลกทัศน์ทางการศึกษาแก่นักเรียนมัธยมปลายในช่วงหลายปีที่ผ่านมา พบว่า การจัดค่ายแยกตามสาขาวิชาเฉพาะของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ เช่น ค่าย Junior Programmer, IT WIP Camp ก่อให้เกิดความสับสนแก่นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่สนใจศึกษาต่อในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ ทั้งนี้ ยังส่งผลต่อภาระค่าใช้จ่ายในการเดินทางมาเข้าร่วมกิจกรรมที่ไม่จำเป็นสำหรับนักเรียนที่สนใจในหลายสาขาวิชา

ด้วยเหตุนี้ ทางสโมสรนักศึกษาคณะเทคโนโลยีสารสนเทศจึงมีความมุ่งมั่นที่จะริเริ่มโครงการ SIT Camp ขึ้นเพื่อลดความสับสนแก่ผู้ที่สนใจเข้าร่วมโครงการและส่งเสริมการทำงานร่วมกันของนักศึกษาระหว่างสาขาภายในคณะ โดยโครงการนี้จะจัดขึ้นในรูปแบบค่ายเปิดโลกทัศน์ทางการศึกษาเป็นระยะเวลา 3 วัน 2 คืน ซึ่งนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่เข้าร่วมโครงการจะมีโอกาสเลือกเรียนรู้ตามกลุ่มทางเลือกที่สนใจ

จากนั้นจะกลับมารวมกลุ่มกันเพื่อบูรณาการความรู้ระหว่างสาขาวิชา โดยคาดหวังว่า โครงการ SIT Camp นี้ จะเป็นประโยชน์ต่อนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่เข้าร่วมโครงการ คณะดำเนินงาน และผู้เกี่ยวข้องทุกคนในการพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ ทั้งด้านความรู้ การสื่อสาร ตลอดจนความเป็นพลเมือง มจร. ซึ่งสอดคล้องกับเป้าหมายที่ 4 ของ SDGs ที่มุ่งเน้นการศึกษาที่มีคุณภาพ

- วัตถุประสงค์**
1. เพื่อส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีมของนักศึกษา และสามารถนำไปต่อยอดในอนาคตได้
 2. เพื่อให้ นักศึกษาภายในคณะเทคโนโลยีสารสนเทศรู้จักกันมากขึ้น และเป็นการสานสัมพันธ์ระหว่าง 3 สาขา
 3. เพื่อเป็นการประชาสัมพันธ์หลักสูตรทั้ง 3 สาขา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี

ผู้เข้าร่วมโครงการ	นักศึกษา	จำนวน	80	คน
	อาจารย์	จำนวน	1	คน
	คณะดำเนินงาน	จำนวน	100	คน
	รวม	จำนวน	181	คน

ลักษณะการปฏิบัติงาน

ลักษณะกิจกรรมที่จัดขึ้นสอดคล้องกับหลักเกียรติและศักดิ์ของนักศึกษา (Code of Honor) ดังนี้

Continuous Improvement พัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง โดยนักเรียน นักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการเอสไอที แคมป์ จะต้องเป็นผู้ที่แสวงหาประสบการณ์ทั้งในและนอกห้องเรียน และใช้ความคิดเพื่อนำประสบการณ์เหล่านั้นไปใช้ประโยชน์ เพื่อไม่ให้มีวันใดผ่านไปโดยไม่พัฒนาตนเอง

รายละเอียดงบประมาณ

งบประมาณที่ขอรับการสนับสนุนจากมหาวิทยาลัย	จำนวน	15,600	บาท
1.1 งบประมาณที่ขอรับการสนับสนุนผ่านองค์การบริหารองค์การนักศึกษา	จำนวน	15,600	บาท
1. อาหารเที่ยงสำหรับคณะทำงาน (100 คน x 60 บาทต่อคน)	จำนวน	6,000	บาท
2. อาหารเย็นสำหรับคณะทำงาน (100 คน x 60 บาทต่อคน)	จำนวน	6,000	บาท
3. บัตร NFC Card (180 ใบ x 20 บาท)	จำนวน	3,600	บาท

รวมเป็นเงินทั้งสิ้นจำนวน 15,600 บาท
(หนึ่งหมื่นห้าพันหกร้อยบาทถ้วน)

หมายเหตุ: ขอถัวเฉลี่ยทุกรายการ

ลงชื่อ



(นายวงศ์ธร เสถียรฤทัย)

นักศึกษาผู้รับผิดชอบโครงการ

ลงชื่อ



(นาย ชاکริต ภูแล่นนา)

นายกสโมสรนักศึกษา คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้า