

หน่วยงาน สาขาวิชาการสารสนเทศและคอมพิวเตอร์ธุรกิจ

คณะบริหารธุรกิจและเทคโนโลยีสารสนเทศ ศูนย์นันทบุรี

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลสุวรรณภูมิ

โครงการพัฒนาศักยภาพทางด้านโปรแกรม Figma

1. ความเป็นมา หรือหลักการและเหตุผล

ในวงการการออกแบบ UX/UI ได้มีการพัฒนาเครื่องมือเพื่อที่จะทำให้การทำงานลื่นไหลมากขึ้น และยัง สามารถเรียนรู้ได้รวดเร็วกว่าการพัฒนาเว็บไซต์ในยุคก่อน ๆ ในช่วงไม่กี่ปีที่ผ่านมา หลายบริษัทได้มีการเปิดตัว โปรแกรม UX/UI ที่ใช้งานง่าย ตั้งแต่การทำ Wireframe รวมไปถึงในเรื่องของ Developer Handoff ซึ่งหนึ่งใน แพลตฟอร์มที่ได้รับความนิยมในวงการ UX/UI Design นั่นก็คือ Figma

โดยในช่วงที่ผ่านมา Figma ถือว่าได้รับความนิยมมากในหมู่นักออกแบบ UX/UI ทำให้กลายเป็นบริษัทที่มีการ เติบโตมากขึ้น จนปัจจุบันมีจำนวนผู้ใช้งานมากกว่า 4 ล้านคน

บทความนี้ The Growth Master จะพาคุณไปทำความรู้จักกับ Figma หนึ่งในโปรแกรม หรือเครื่องมือพัฒนา เว็บไซต์/แอปพลิเคชันที่ได้รับความนิยมในขณะนี้ พร้อมทั้งดูกลยุทธ์การเติบโตต่าง ๆ ที่พวกเขาใช้ จนกลายมาเป็น สตาร์ทอัพยูนิคอร์นเพียง 4 ปีเท่านั้น จะมีอะไรกันบ้าง มาดูกันเลย

Figma คือ เครื่องมือออกแบบเว็บไซต์ แอปพลิเคชัน โลโก้ และอื่น ๆ ทำให้นักออกแบบ UX/UI สะดวกมากขึ้น ผ่าน การใช้ฟีเจอร์ต่าง ๆ ซึ่งมีจุดเด่นอยู่ที่การใช้งานบนได้ทุกระบบปฏิบัติการ และยังมี Community ที่ผู้ใช้สามารถแชร์ ไฟล์งาน Prototype หรือ Plug-in ต่าง ๆ แล้วนำไปปรับใช้กับงานของตัวเองได้

มากกว่านั้น ผู้ใช้งานสามารถทำงานเป็นทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพ เนื่องจากการทำงานบนเว็บเบราว์เซอร์มีการอัปเดตแบบ Real-time ทำให้ในทีมสามารถพูดคุย และปรับแก้งานได้ทันทีเมื่อมีปัญหาระหว่างการทำโปรเจกต์ หรือ มีไอเดียเพิ่มเติม

อีกทั้ง Figma ยังเหมาะสำหรับมือใหม่เพราะเป็นเครื่องมือที่ใช้งานง่าย ขณะที่คนที่มีความชำนาญกราฟิกดีไซน์ สามารถทำงานได้แบบไร้รอยต่อ

2. วัตถุประสงค์ / เป้าหมาย (ต้องสามารถกำหนดตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายวัดความสำเร็จของวัตถุประสงค์ ในแต่ละข้อได้)

2.1 เพื่อเตรียมความพร้อมด้านการใช้งานโปรแกรม Figma ให้แก่นักศึกษาที่จะสำเร็จการศึกษาใน อนาคต

2.2 เพื่อวัดสมรรถนะด้านโปรแกรม Figma สำหรับนักศึกษาในคณะ

7. กลุ่มเป้าหมาย

7.1 คณาจารย์ พนักงาน	จำนวน -	คน
7.2 นักศึกษา	จำนวน 30	คน
7.3 ประชาชนทั่วไป	จำนวน -	คน

8. หน่วยงานรับผิดชอบโครงการ/ผู้รับผิดชอบโครงการ

ชื่อ นาย นำโชค ผิวม่วงจัน ตำแหน่ง นักศึกษา สาขาวิชาระบบสารสนเทศฯ

เบอร์ติดต่อภายใน -มือถือ 094-072-4280

e : mail 162333241001-st@rmutsb.ac.th

9. บุคคลหรือหน่วยงานภายนอก/ชุมชนที่ให้การสนับสนุน/มีส่วนร่วม

ชื่อบุคคล/หน่วยงาน/ชุมชน	การให้การสนับสนุน/การมีส่วนร่วม
9.1	
9.2	

10. ระยะเวลาในการดำเนินโครงการ

เริ่มต้น 21 กุมภาพันธ์ 66	สิ้นสุด วันที่ 14 มีนาคม 66	
10.1 เตรียมการต่างๆ	เริ่มต้น 21 กุมภาพันธ์ 66	สิ้นสุด 14 มีนาคม 2566
10.2 จัดโครงการ	เริ่มต้น 14 มีนาคม 2566	สิ้นสุด 14 มีนาคม 2566
10.3 จัดทำสรุปผลโครงการ	เริ่มต้น 15 มีนาคม 2566	สิ้นสุด 15 มีนาคม 2566
10.4 รายงานรายชื่อผู้เข้าร่วม	เริ่มต้น 17 มีนาคม 2566	สิ้นสุด 20 มีนาคม 2566
โดยทราบให้ผู้อนุมัติทราบ		
(ไม่เกิน 7 วัน)		

10.5 ส่งคืนเงินยืมตรงและ

รายงานผลให้ผู้อนุมัติโครงการทราบ
(ภายใน 30 วัน หลังเสร็จโครงการ)

11. สถานที่ดำเนินโครงการ

ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 20053 รับนักศึกษาได้ 40 คน อาคาร 20 ชั้น 5 เขตเหนือ

ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 20055 รับนักศึกษาได้ 30 คน อาคาร 20 ชั้น 5 เขตเหนือ

ห้องปฏิบัติการคอมพิวเตอร์ 20054 รับนักศึกษาได้ 20 คน อาคาร 20 ชั้น 5 เขตเหนือ

ห้อง 20094 รับนักศึกษาได้ 45 คน อาคาร 20 ชั้น 9 เขตเหนือ

ห้อง 20096 รับนักศึกษาได้ 30 คน อาคาร 20 ชั้น 9 เขตเหนือ

13. ผลผลิต (หมายถึง ผลจากการดำเนินโครงการเสร็จสิ้นแล้ว โปรตระกูล จำนวนตัวชี้วัด)

13.1 จำนวนผู้ผ่านการอบรม ไม่น้อยกว่าร้อยละ 60

14. ประโยชน์/ผลลัพธ์ที่คาดว่าจะได้รับ (หมายถึง ผลประโยชน์จากผลผลิต โปรตระกูล จำนวนตัวชี้วัด)

14.1 ผู้ผ่านการอบรม ได้นำความรู้ที่ได้จากการอบรมไปใช้ในการปฏิบัติงาน/การสร้างอาชีพ/การสร้างรายได้

15. ผลกระทบที่คาดว่าจะเกิดขึ้น

15.1 ผู้ที่ผ่านการอบรมนำความรู้จากการอบรมไปปฏิบัติหน้าที่ได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น

16. ตัวชี้วัด และเป้าหมายวัดความสำเร็จ และการประเมินโครงการ

16.1 ตามวัตถุประสงค์ของแผนและการบริหารงบประมาณ

วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	เป้าหมายวัดความสำเร็จ	หลักฐานประกอบการประเมินผล
1. บุคลากรมีความรู้ความเข้าใจมีทักษะการใช้งานโปรแกรมตารางทำการสำหรับงานสำนักงาน (เปลี่ยนแปลงได้ตามแผน)	จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ (ห้ามแก้ไข)	ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๖๐ ของกลุ่มเป้าหมาย	- ใบรายชื่อผู้เข้าร่วมงาน
	ระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ (ห้ามแก้ไข)	ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๖๐ ของกลุ่มเป้าหมาย	- สรุปผลการประเมินความพึงพอใจ
	ความรู้เฉลี่ยที่ผู้เข้าร่วมโครงการได้รับจากการเข้าร่วมโครงการ (เปลี่ยนแปลงได้ตามแผน)	ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๖๐	- เอกสาร/หลักฐานที่แสดงให้เห็นถึงองค์ความรู้ - ภาพถ่ายแสดงให้เห็นถึงวิธีการเผยแพร่ให้ความรู้

16.2 ตามวัตถุประสงค์ของโครงการ

วัตถุประสงค์	ตัวชี้วัด	เป้าหมายวัดความสำเร็จ	หลักฐานประกอบการประเมินผล
1. เพื่อเป็นการบริการวิชาการให้กับบุคลากรสายสนับสนุนของมหาวิทยาลัย	จำนวนกิจกรรมในโครงการ 1 กิจกรรม	ไม่น้อยกว่า 1 กิจกรรม	- ภาพถ่ายโครงการ
2. เพื่อให้บุคลากรได้มีส่วนร่วมเสริมทักษะการใช้งานโปรแกรมตารางทำการสำหรับงานสำนักงานให้กับบุคลากรสายสนับสนุนของมหาวิทยาลัย	จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ	ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๘๐ ของกลุ่มเป้าหมาย	- ใบรายชื่อผู้เข้าร่วมงาน
3. เพื่อเป็นการเผยแพร่และให้ความรู้เกี่ยวกับการใช้งานโปรแกรมตารางทำการสำหรับงานสำนักงาน	องค์ความรู้ที่ถ่ายทอด	ไม่น้อยกว่า ๑ เรื่อง	- รูปแบบของการเผยแพร่ให้ความรู้ในโครงการ เช่น การจัดนิทรรศการ การจัดทำเอกสารเกี่ยวกับความรู้ การสาธิต การปฏิบัติ การบรรยาย
	วิธีการในการเผยแพร่และให้ความรู้ เรื่อง การใช้งานโปรแกรมตารางทำการสำหรับงานสำนักงาน	ไม่น้อยกว่า ๑ วิธี	
4. เพื่อให้ผู้เข้าร่วมโครงการมีความรู้เกี่ยวกับการใช้งานโปรแกรมตารางทำการสำหรับงานสำนักงาน	เปรียบเทียบความรู้ก่อน-หลังการเข้าร่วมโครงการ	มีความรู้หลังเข้าร่วมโครงการเพิ่มขึ้นจากเดิมไม่น้อยกว่า	- แบบทดสอบ/แบบสอบถามโครงการ

หมายเหตุ : ภาพรวมของโครงการ(เกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ ๖๐ ของวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้จึงจะถือว่าบรรลุ)

ลงชื่อ

(นาย นำโชค ผิวผ่องจัน)

ผู้เสนอโครงการ