



คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร
มหาวิทยาลัยมหิดล
โทร. + 46-147 โทรสาร 02-441-0808

ที่ อว 78.363 / ๐๐๘๖

วันที่ 16 มีนาคม 2565

เรื่อง ขออนุมัติในหลักการดำเนินการจัดกิจกรรม “ICT CUP 2021” สำหรับนักศึกษาหลักสูตร ICT หลักสูตร DST คณะอาจารย์และบุคลากร คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ประจำปีการศึกษา 2564 พร้อมขออนุมัติค่าใช้จ่ายตลอดการดำเนินการ

เรียน คณบดี (ผ่านรองคณบดีฝ่ายบริหารทรัพยากร)

อ้างถึง หนังสือที่ อว 78.361/กค. 00868 ลงวันที่ 5 ตุลาคม 2564 เรื่อง ขออนุมัติงบประมาณรายจ่าย (งบดำเนินงาน) ประจำปีงบประมาณ 2565 ของคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ตามหนังสือที่อ้างถึง ทางคณะฯ ได้อนุมัติงบประมาณประจำปี 2565 ใ้งานการศึกษาสำหรับสนับสนุนกิจกรรมนักศึกษาของหลักสูตร ICT รายการที่ 11.5 กิจกรรม ICT Cup จำนวน 40,000 บาท (สี่หมื่นบาทถ้วน) และของหลักสูตร DST รายการที่ 7.1 กิจกรรม ICT Cup จำนวน 10,000 บาท (หนึ่งหมื่นบาทถ้วน) นั้น

ในการนี้ทางงานการศึกษาใคร่ขออนุมัติในหลักการเพื่อดำเนินการจัดกิจกรรม “ICT CUP 2021” สำหรับนักศึกษาหลักสูตร ICT หลักสูตร DST ร่วมด้วยคณาจารย์และบุคลากรคณะฯ ประจำปีการศึกษา 2564 โดยการแข่งขันเป็นรูปแบบออนไลน์ ระหว่างเดือนมีนาคม 2565 - เดือนเมษายน 2565 โดยมีค่าใช้จ่ายตลอดการดำเนินงานทั้งสิ้น 20,000.00 บาท (สองหมื่นบาทถ้วน) โดยขอเบิกจากเงินรายได้คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ประจำปีงบประมาณ 2565 ดังนี้

ลำดับที่	หลักสูตร	รายการงบประมาณ	งบประมาณที่ขออนุมัติ (บาท)
1	หลักสูตร ICT	11.5 กิจกรรม ICT Cup	15,000.00
2	หลักสูตร DST	7.1 กิจกรรม ICT Cup	5,000.00
รวม (สองหมื่นบาทถ้วน)			20,000.00

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติในหลักการ พร้อมอนุมัติค่าใช้จ่ายในการดำเนินการฯ ดังกล่าว

<p>อนุมัติ</p> <p>.....</p> <p>(ดร.พัฒนศักดิ์ มงคลวัฒน์)</p> <p>คณบดี</p> <p>คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร</p> <p>17 มี.ค. 2565</p>

(ดร.ปิวิตรา เลี่ยมรักย์)
รองคณบดีฝ่ายบริหารการศึกษา

เรียน คณบดี

เพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ

(นางอมรรัตน์ ฉายรัตน์)
รองคณบดีฝ่ายบริหารทรัพยากร

นพวรรณ ระลึกมูล ผู้จัดทำ

แบบฟอร์มการเสนอโครงการตามแผนปฏิบัติการ ประจำปีงบประมาณ 2565

งานการศึกษา

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร มหาวิทยาลัยมหิดล

โครงการย่อย : กิจกรรมการแข่งขันกีฬานักศึกษา คณาจารย์และบุคลากร ประจำปีการศึกษา 2564 [ICTCUP2021]

หลักการและเหตุผล

ปัจจุบัน การใช้ชีวิตในรั้วมหาวิทยาลัย ในด้านการศึกษา การเรียนรู้ การดำเนินชีวิต การเก็บเกี่ยวประสบการณ์ การสร้างจิตสำนึกให้ตระหนักถึงการมีวินัยในตนเองรับผิดชอบในงานที่ได้รับมอบหมาย เรียนรู้การทำงานร่วมกันด้วยความสามัคคีและมีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน การเรียนรู้ การถ่ายทอดประสบการณ์จริงจากรุ่นพี่สู่รุ่นน้อง สิ่งเหล่านี้เป็นพื้นฐานที่สำคัญของการใช้ชีวิตร่วมกับผู้อื่นในสังคมก่อนที่นักศึกษาจะไปเผชิญกับชีวิตในโลกภายนอก เพราะฉะนั้นความสัมพันธ์ระหว่างรุ่นพี่และรุ่นน้อง จึงถือเป็นก้าวสำคัญในการดำเนินชีวิตของนักศึกษา เมื่อนักศึกษาได้รับการแนะแนวทาง จากอาจารย์และรุ่นพี่ในทางที่ถูกต้อง แล้วนั้นถือเป็นปัจจัย ที่สามารถทำให้นักศึกษารับรู้และซึมซับสิ่งที่ดี เหมาะสม โดยการแนะแนวทางผ่านทางกิจกรรม กีฬาชนิดต่างๆ ตามทฤษฎี และหลักการออกกำลังกาย โดยใช้กิจกรรมกีฬาเป็นสื่อ นั้น ให้เกิดประโยชน์ต่อร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม และสติปัญญาก่อให้เกิดความสามัคคี ความผูกพัน ความรัก และความภาคภูมิใจในสถาบัน จากรุ่นพี่และคณาจารย์ภายในคณะฯ

ทั้งนี้ การเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขันกีฬา ยังเป็นการลดช่องว่างระหว่างรุ่นพี่กับรุ่นน้อง คณาจารย์และบุคลากร ภายในคณะฯ เป็นการฝึกความมีวินัย ส่งเสริมการมีน้ำใจนักกีฬา และยังเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ห่างไกลยาเสพติด ทางคณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ตระหนักและเล็งเห็นถึงความสำคัญและประโยชน์สูงสุดที่นักศึกษา คณาจารย์และบุคลากร ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม ด้วยเหตุนี้ทางคณะฯ ได้สนับสนุนให้มีกิจกรรมดังกล่าวฯ การร่วมกันทำกิจกรรมระหว่างนักศึกษา คณาจารย์และบุคลากร ภายในคณะฯ ที่เป็นประโยชน์ ทั้งในปัจจุบันและอนาคต อีกทั้งยังสอดคล้องกับ สอดคล้องกับ Mahidol HIDEF กิจกรรมเสริมหลักสูตร 5 ด้าน

วัตถุประสงค์

1. เพื่อช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างนักศึกษาชั้นปีที่ 1 และนักศึกษารุ่นพี่
2. เพื่อให้ให้นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมได้พัฒนาทักษะด้านกีฬา ฝึกความอดทน การปรับตัวเข้ากับสังคมแบบ new normal
3. เพื่อเป็นการสนับสนุนให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ผ่านการแสดงออกที่ถูกต้องและเหมาะสม

4. เพื่อให้นักศึกษาได้ตระหนักถึงความเสียสละเพื่อส่วนรวมเกิดความสามัคคี เป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน เรียนรู้ในเรื่องการมีวินัย ความมีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย และได้อยู่ห่างไกลยาเสพติด
5. เพื่อให้นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมลดช่องว่างระหว่างรุ่นพี่ระหว่างคณาจารย์และบุคลากร เกิดความสนิทสนมกับอาจารย์ ซึ่งเป็นประโยชน์ ณ ปัจจุบันและการเรียนในอนาคต

ประเภทกิจกรรม

☐ บำเพ็ญประโยชน์ ☐ ศิลปวัฒนธรรม ☐ คุณธรรมจริยธรรม ☐ วิชาการ ☒ กีฬาสร้างเสริมสุขภาพ

สอดคล้องกับ Mahidol HIDEF กิจกรรมเสริมหลักสูตร 5 ด้าน

- ☒ Health Literacy: ความเข้าใจและสามารถดำเนินชีวิตให้เป็นผู้มีสุขภาพดี
- ☐ Internationalization : ความเป็นนานาชาติ
- ☒ Digital Literacy : ทักษะความเข้าใจและใช้เทคโนโลยีดิจิทัล
- ☐ Environmental Literacy : ความเข้าใจและปฏิบัติเป็นในด้านสิ่งแวดล้อม
- ☐ Financial Literacy: ความเข้าใจและปฏิบัติเป็นในด้านการเงิน เศรษฐกิจ และธุรกิจ

กลุ่มเป้าหมาย

นักศึกษาระดับปริญญาตรีหลักสูตร DST และ ICT ทุกชั้นปี และ บุคลากร ICT เข้าร่วมกิจกรรม
สถานที่ดำเนินการ

คณะเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร หรือ สนามกีฬา หรือ ที่พักอาศัยของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
แผนการดำเนินงาน

1] กิจกรรมออกกำลังกาย VIRTUAL RUN [สำหรับนักศึกษาและบุคลากรคณะ ICT]

- ผู้เข้าร่วมกิจกรรม เริ่ม upload รูปส่งได้ตั้งแต่วันที่ 23 มีนาคม – 30 เมษายน 2565

กติกา : เดิน - วิ่ง [VIRTUAL RUN]

1] ระยะทางอย่างน้อย 8 กิโลเมตร = นับ AT ด้าน Health Literacy ให้ 1 ชม.

2] ระยะทาง 50 กิโลเมตร [สำหรับ 10 ท่านแรกที่สะสมระยะทางครบ ได้รับของที่ระลึก]

2] กิจกรรมการแข่งขัน E-Sports จัดแข่ง VALORANT

- ผู้เข้าร่วมการแข่งขันอย่างน้อย 1 ครั้ง (3 เกม) นับ AT ด้าน Digital Literacy ให้ 1 ชม.
- ผู้เข้าร่วมกิจกรรม อย่างน้อย 4 ทีม

กำหนดการแข่งขัน

- 1] วันพุธที่ 23 มีนาคม 2565 เวลา 16.30 – 20.30 น.
- 2] วันพุธที่ 30 มีนาคม 2565 เวลา 16.30 – 20.30 น.
- 3] วันพุธที่ 20 เมษายน 2565 เวลา 16.30 – 20.30 น.
- 4] วันพุธที่ 27 เมษายน 2565 เวลา 16.30 – 20.30 น.

แผนการดำเนินงาน

ขั้นตอนการดำเนินงาน	ฝ่ายงาน ที่บูรณาการ	ปีงบประมาณ 2565														
		2565												2566		
		10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1. จัดทำอนุมัติในหลักการ	ฝ่ายงบประมาณฯ															
2. จัดทำอนุมัติเงินยืมทรองจ่าย	ฝ่ายงบประมาณฯ															
3. ดำเนินการจัดกิจกรรมฯ	งานการศึกษา															
4. สรุปลิ้นเงินยืมทรองจ่าย	ฝ่ายงบประมาณฯ															

10. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

ตัวชี้วัด	เป้าหมาย	หน่วยนับ
1. กลุ่มของอาจารย์ และบุคลากรคณะฯ ที่เข้าร่วมกิจกรรม (ไม่นับซ้ำ)	10	คน
<ul style="list-style-type: none"> • สายวิชาการ • สายสนับสนุน 	20	คน
2. นักศึกษาที่เข้าร่วมกิจกรรมทุกชั้นปี ทั้งหลักสูตร DST และ ICT (ไม่นับซ้ำ)	50	คน
<ul style="list-style-type: none"> • นักศึกษาหลักสูตร ICT ชั้นปีที่ 1-4 • นักศึกษาหลักสูตร DST ชั้นปีที่ 1 		
3. ความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม	≥4.00	คะแนน

11. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. สร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างนักศึกษาชั้นปีที่ 1 และนักศึกษารุ่นพี่
2. นักศึกษาได้เข้าร่วมกิจกรรมได้พัฒนาทักษะด้านกีฬา ฝึกความอดทน การปรับตัวเข้ากับสังคม แบบ new normal
3. นักศึกษาได้ใช้ความคิด เกิดความคิดสร้างสรรค์ผ่านทางการแสดงออกที่ถูกต้องและเหมาะสม
4. นักศึกษาได้ ตระหนักถึงความเสียสละเพื่อส่วนรวมเกิดความสามัคคี เป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน เรียนรู้ในเรื่องการมีวินัย ความมีน้ำใจนักกีฬา รู้แพ้ รู้ชนะ รู้อภัย และได้อยู่ห่างไกลยาเสพติด
5. นักศึกษาได้เข้าร่วมกิจกรรมลดช่องว่างระหว่างรุ่นพี่ระหว่างคณาจารย์ และบุคลากร เกิดความสนิทสนมกับอาจารย์ ซึ่งจะนำไปสู่ประโยชน์ในการเรียนในอนาคต

12. งบประมาณ (ค่าใช้จ่ายในการดำเนินการรวมทั้งสิ้น 20,000 บาท)

รายการ	ค่าใช้จ่าย (บาท)
1. ค่าของที่ระลึก สำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม Virtual Run ที่มีคะแนนสูงสุด 10 ลำดับ	4,000.00
2. ค่าของที่ระลึก สำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม E-sports ที่มีคะแนนสูงสุด 3 ลำดับ	15,000.00
3. ค่าใช้จ่ายอื่นๆ	1,000.00
รวมค่าใช้จ่ายตลอดโครงการทั้งสิ้น (สองหมื่นบาทถ้วน)	20,000.00