

2023 EVALUATION **REPORT**

iSchool KKU KICKOFF

Writing Your Own Journey



สารบัญ

เรื่อง หน้า

สารบัญ

I

สารบัญตาราง

II

สารบัญภาพ

IV

1. บทสรุปผู้บริหาร (Executive Summary)	1
2. บทนำ	2
2.1 Project Information	2
2.2 Project Background	3
2.3 Project Purpose	5
2.4 ระยะเวลาการดำเนินงาน (Timeframe)	5
2.5 ตารางเวลาการดำเนินโครงการ	7
2.6 สถานที่ดำเนินการ (Venue)	17
2.7 ตารางกำหนดการการดำเนินกิจกรรม (Schedule)	18
2.8 รายละเอียดงบประมาณ (Financial Plan)	20
2.9 วิธีการประเมินผล (Assessment)	22
2.10 ตัวชี้วัดผลงานหรือความสำเร็จของงาน (Key Performance Indicator)	22
3. ผลการดำเนินงาน	23
3.1 ผลลัพธ์การวิเคราะห์การดำเนินโครงการ	23
3.2 ผลการประเมินโครงการจากการจัดอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023	44
3.3 การประเมินผลการดำเนินโครงการ	44
3.4 การประเมินผลการทำงานของคณะกรรมการ	52
4. การถอดบทเรียนการดำเนินโครงการ	69
4.1 ปัญหา และอุปสรรค	69
4.2 วิธีการแก้ไขปัญหา	73
4.3 ความสำเร็จ และสิ่งที่ได้เรียนรู้	74
4.4 ผลลัพธ์ที่ได้เรียนรู้	77
5. ข้อค้นพบบางประการจากการจัดอีเวนต์	83
6. ข้อเสนอแนะสำหรับการจัดโครงการ	84
ภาคผนวก	85
แบบประเมินโครงการ	89

สารบัญตาราง

เรื่อง	หน้า
ตารางที่ 1 ตารางแผนเวลาดำเนินโครงการ	7
ตารางที่ 2 กำหนดการอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023	18
ตารางที่ 3 งบประมาณที่คาดการณ์	20
ตารางที่ 4 งบประมาณจริง	21
ตารางที่ 5 ดัชนีชี้วัดผลงาน หรือความสำเร็จของงาน (Key Performance Indicator)	22
ตารางที่ 6 ตารางแสดงจำนวน iStudent ที่ลงทะเบียนเข้าร่วมงาน iSchool KKU KICKOFF 2023 ในช่วงเช้า	24
ตารางที่ 7 ตารางแสดงจำนวน iStudent ที่ลงทะเบียนเข้าร่วมงาน iSchool KKU KICKOFF 2023 ในช่วงบ่าย	25
ตารางที่ 8 ตารางแสดงจำนวน iStudent ที่เข้าร่วมอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ทั้งหมด	26
ตารางที่ 9 แสดงจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม	45
ตารางที่ 10 จำนวนผู้ลงทะเบียนเข้าร่วมงาน	45
ตารางที่ 11 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม	46
ตารางที่ 12 ตารางความคิดเห็นต่อเป้าหมายการจัดงาน	47
ตารางที่ 13 ความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพรวมของการจัดงาน	48
ตารางที่ 14 ความคิดเห็นเกี่ยวกับ Guest Speaker	50
ตารางที่ 15 ข้อเสนอแนะ	51
ตารางที่ 16 ผลการประเมิน Project Manager, Assistant Project Manager และ Project Coordinator	52
ตารางที่ 17 ผลการประเมิน Team Leader	54
ตารางที่ 18 ผลการประเมินฝ่าย Administration	56
ตารางที่ 19 ผลการประเมินฝ่าย Design	60
ตารางที่ 20 ผลการประเมินฝ่าย Marketing	62
ตารางที่ 21 ผลการประเมินฝ่าย Operation	66

สารบัญภาพ

เรื่อง	หน้า
ภาพที่ 1 ห้อง HS3218 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	17
ภาพที่ 2 ห้อง HS3218 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์	17
ภาพที่ 3 จำนวนผู้ลงทะเบียนเข้าร่วมงานช่วงเช้า	23
ภาพที่ 4 จำนวนผู้ลงทะเบียนเข้าร่วมงานช่วงบ่าย	24
ภาพที่ 5 จำนวน iStudent ที่เข้าร่วมงานทั้งหมด	25
ภาพที่ 6 วิดีโอคอนเทนต์ มนุษย์ต่างดาว	27
ภาพที่ 7 วิดีโอคอนเทนต์ Rizz BIS	27
ภาพที่ 8 วิดีโอคอนเทนต์ คลิป芝居	28
ภาพที่ 9 วิดีโอคอนเทนต์ ครอ่ำและดีโอ ก	28
ภาพที่ 10 จำนวนยอดภาพรวมของ Instagram iSchoolKKU	29
ภาพที่ 11 จำนวนผู้ติดตามทั้งหมดของ Instagram iSchoolKKU	29
ภาพที่ 12 จำนวนยอดการมีส่วนร่วม Instagram iSchoolKKU	30
ภาพที่ 13 จำนวนยอดการมีส่วนร่วมโพสต์ใน Instagram iSchoolKKU	30
ภาพที่ 14 จำนวนยอดการมีส่วนร่วม Reels ใน Instagram iSchoolKKU	31
ภาพที่ 15 จำนวนยอดการมีส่วนร่วมสตอร์ใน Instagram iSchoolKKU	31
ภาพที่ 16 จำนวนยอดการมีส่วนร่วมวิดีโອใน Instagram iSchoolKKU	32
ภาพที่ 17 จำนวนยอดภาพรวมการติดต่อใน Instagram iSchoolKKU	32
ภาพที่ 18 ช่วงอายุและเพศของบัญชีผู้ติดตาม Instagram iSchoolKKU	33
ภาพที่ 19 จำนวนเพศของผู้ติดตาม Instagram iSchoolKKU	34
ภาพที่ 20 จำนวนยอดการเข้าถึงภูมิภาคของผู้เข้าถึงบัญชี Instagram iSchool KKU	34
ภาพที่ 21 Teaser iSchook KKU KICKOFF 2023 “Writing Your Own Journey Vadod fainn thangใหม่ สู่หัวใจอันสร้างสรรค์”	35
ภาพที่ 22 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ iSchool KKU KICKOFF 2023 “Writing Your Own Journey Vadod fainn thangใหม่ สู่หัวใจอันสร้างสรรค์”	35
ภาพที่ 23 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ KICKOFF 2023 is Calling U...	36
ภาพที่ 24 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ Special Guest และ Guest Speaker	36
ภาพที่ 25 ภาพแผนกำหนดการจัดอีเวนต์	37
ภาพที่ 26 ภาพแผนที่เดินทางสถานที่จัดการ	37
ภาพที่ 27 Video Presentation - Inspire Change iSchool KKU	38
ภาพที่ 28 วิดีโอบรรยายภาษาไทยในอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023	38
ภาพที่ 29 ภาพรวมของการเข้าถึงโพสต์ใน Facebook Fanpage iSchool KKU	39

สารบัญภาพ

เรื่อง	หน้า
ภาพที่ 30 จำนวนยอดการเข้าถึงโพสต์ใน Facebook Fanpage iSchool KKU	39
ภาพที่ 31 ช่วงอายุ และเพศของบัญชีผู้ติดตามใน Facebook Fanpage iSchool KKU	40
ภาพที่ 32 ช่วงอายุเพศของผู้ที่เข้าถึง Facebook Fanpage iSchool KKU	41
ภาพที่ 33 จำนวนยอดการเข้าถึงภูมิภาคของผู้เข้าถึงบัญชี Facebook Fanpage iSchool KKU	41
ภาพที่ 34 จำนวนยอดประสิทธิภาพคลิปวิดีโอที่ 1 ใน TikTok MobiLibKKU	42
ภาพที่ 35 จำนวนยอดการมีส่วนร่วมคลิปวิดีโอที่ 1 ใน TikTok MobiLibKKU	42
ภาพที่ 36 จำนวนยอดประสิทธิภาพคลิปวิดีโอที่ 2 ใน TikTok MobiLibKKU	43
ภาพที่ 37 จำนวนยอดการมีส่วนร่วมคลิปวิดีโอที่ 2 ใน TikTok MobiLibKKU	43
ภาพที่ 38 ภาพการแสดงความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม KICKOFF is Calling U... ร่วม Share ความรู้สึก	43
ภาพที่ 39 ประมวลภาพกิจกรรม iSchool KKU KICKOFF 2023	86
ภาพที่ 40 ประมวลภาพกิจกรรม iSchool KKU KICKOFF 2023	86
ภาพที่ 41 ประมวลภาพกิจกรรม iSchool KKU KICKOFF 2023	87
ภาพที่ 42 ประมวลภาพกิจกรรม iSchool KKU KICKOFF 2023	87
ภาพที่ 43 ประมวลภาพกิจกรรม iSchool KKU KICKOFF 2023	88
ภาพที่ 44 ประมวลภาพกิจกรรม iSchool KKU KICKOFF 2023	88
ภาพที่ 45 แบบประเมินโครงการ	89
ภาพที่ 46 แบบประเมินโครงการ	90
ภาพที่ 47 แบบประเมินโครงการ	91
ภาพที่ 48 แบบประเมินโครงการ	92

1. บทสรุปผู้บริหาร Executive Summary

หลักสูตรสารสนเทศศาสตรบัณฑิต (BiS) สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ (iSchool KKU) คณานุชยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น มีการปรับเปลี่ยน พัฒนาหลักสูตรเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้แบบกระบวนการทัศนใหม่ (New Learning Paradigm) เพื่อให้ iStudent ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริง ผ่านการจัดงานอีเวนต์ ตามแนวทาง Event Management Body Of Knowledge (EMBOK)

iSchool KKU KICKOFF 2023 “Writing your own journey วาดฝันหนทางใหม่ สู่หัวใจอันสร้างสรรค์” เป็นอีเวนต์ที่จัดขึ้นโดย นักศึกษาชั้นปีที่ 2 มีเป้าประสงค์เพื่อสร้างความตระหนักรู้ (Awareness) ให้กับ iStudent เกี่ยวกับหลักสูตร BiS และ iSchool KKU เสริมสร้าง การมีส่วนร่วม (Engagement) ของ iStudent ให้เกิดความผูกพันภายในองค์กร มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และเสริมสร้างประสบการณ์ (Experience) ในการทำงานเป็นทีม ฝึกฝนให้เป็นมืออาชีพบนพื้นฐานของข้อมูล สารสนเทศ และความรู้ โดยมีผลการดำเนินงาน ดังนี้

Planning Phase ระหว่างวันที่ 19 มิถุนายน 2566 – 13 สิงหาคม 2566 คือขั้นตอนในการวางแผนการดำเนินงาน มีการจัดประชุม เอียงโถโครงการและวางแผนงบประมาณ วิเคราะห์ก่อตุ่นเป้าหมาย ติดต่อ Guest Speaker จัดทำ Business Case โปรโมทกิจกรรมโดยคำนึงถึงกลุ่ม เป้าหมาย ออกแบบรูปแบบของกิจกรรม เผยแพร่ Operation Plan อีกทั้งยังได้มีการติดต่อร้านอาหารร่วมและอาหารคล่องวันร่วมด้วย จากขั้นตอนนี้ ทำให้สามารถได้รู้ว่าการวางแผนอย่างเป็นระบบ และทำให้ได้พับปัญหาเรื่องการสื่อสารแต่ทว่าก็สามารถแก้ไขและดำเนินงานในขั้นตอนต่อไปได้

Execution Phase ระหว่างวันที่ 15 สิงหาคม 2566 – 19 สิงหาคม 2566 เป็นขั้นตอนในการดำเนินงาน มีการจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ ที่ต้องใช้ เริ่มทำการจัดสถานที่ที่ห้อง HS3218 ตรวจสอบความเรียบร้อยของอุปกรณ์ต่าง ๆ ในสถานที่จริงเพื่อให้เป็นไปตามแผนที่วางไว้มากที่สุด ก่อนถึงวันงาน และได้มีการจัดอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ในวันที่ 19 สิงหาคม 2566 จากขั้นตอนนี้มีอุปสรรคที่เข้ามาแต่สามารถแก้ไข และดำเนินงานได้อย่างราบรื่น

Completion Phase ระหว่างวันที่ 20 สิงหาคม 2566 - 3 กันยายน 2566 เป็นขั้นตอนการสรุปผล ทางผู้จัดได้ทำแบบประเมินการจัด งานเพื่อวิเคราะห์ความสำเร็จของอีเวนต์ โดยผลลัพธ์ที่ได้โดยรวมเป็นไปในทางที่ดี อีกทั้งยังได้รับข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมจากผู้เข้าร่วมงาน เพื่อรับปรุงในครั้งต่อไป جانวนจึงทำการรวบรวมข้อมูลและจัดทำ Evaluation Report ทำให้ทราบถึงปัญหาและอุปสรรคที่เจอ และได้รู้ว่าควรแก้ไขปัญหาอย่างไรเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่มีประสิทธิภาพ

จากการทำงานขั้นต้น ผู้จัดทำได้เรียนรู้ถึงความสำคัญของการทำงานเป็นทีม ซึ่งต้องมีการทำงานที่เป็นระบบ มีระเบียบ และแบบแผนที่ ชัดเจน ทั้งยังต้องมีแผนสำรองเพื่อรับมือกับปัญหาที่อาจเกิดขึ้นโดยไม่ทันคาดคิด การคัดเลือกผู้ที่เหมาะสมกับการทำงานในตำแหน่งนั้น ๆ การ สื่อสารที่เป็นปัญหาใหญ่ที่พบรอในการทำงานครั้นนี้ที่ทำให้งานเกิดความล่าช้า และไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกันกีสามารถแก้ไขโดยการพูดคุย และ สื่อสารกันให้มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้การขอความคิดเห็นจากอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการก็เป็นสิ่งสำคัญในการทำกิจกรรม แต่กลับถูกละเลยไป ทำให้ มุ่งมองในการทำงานที่หลักหลาຍมีน้อยลง ดังนั้นแล้วจึงจำเป็นต้องมีการรายงานความคืบหน้า และแจ้งถึงปัญหาที่พบรอเพื่อจะได้แก้ไขปัญหาได้ อย่างรวดเร็วและตรงจุด

2. บทนำ

2.1 Project Information

Project Name	iSchool KKU KICKOFF 2023 โครงการสัมมนาเตรียมความพร้อมการจัดการเรียนรู้ตามโครงการสร้างบัณฑิตพันธุ์ใหม่ๆ
Strategy	แผนการผลิตโฉมของมหาวิทยาลัยขอนแก่นระยะ 5 ปี (พ.ศ.2565 – 2569) ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการผลิตกำลังคนระดับสูงเฉพาะทางตามความต้องการของประเทศไทย <ul style="list-style-type: none"> - กลยุทธ์ที่ 1 การพัฒนาหลักสูตรสู่ระบบหัตถศิริใหม่ (Learning Paradigm) - กลยุทธ์ที่ 3 การพัฒนาหลักสูตรใหม่ (New Curriculum) เพื่อสร้างอาชีพใหม่ตามความต้องการของสังคม - กลยุทธ์ที่ 4 การเตรียมความพร้อมประเทศสำหรับเทคโนโลยีใหม่สำหรับอนาคต
Department	สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น (iSchool KKU)
Project Consultant	รองศาสตราจารย์ ดร.วิศิษฐ์ ชัยช่วย
Project Manager	วารัตดา พานิชบุญพัฒน์ (Project Manager ; PM.) E-Mail : waratda.p@kku-mail.com, Tel : 064-424-5502 ณัฐกิตติ์ พิรนทร (Assistant Project Manager ; Asst.PM.) E-Mail : nattakit.pi@kku-mail.com, Tel : 098-983-3407
Reference	<p>*ห้ามแก้ไข (Version 7.0) Creative Brief KICKOFF 2023 : Writing Your Own Journey : วัดฝี...</p> <p>Business Case iSchool KKU KICKOFF 2023 Rev04</p> <p>iSchool KKU Brand Guide</p> <p>BiS Booklet</p> <p>Facebook iSchool KKU</p> <p>Instagram iSchool KKU</p> <p>Youtube iSchool KKU</p>
Deadlines	03/09/2023

2.2 Project Background

จากการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 ส่งผลกระทบทั้งด้านบวก และลบต่อวิถีชีวิตของมนุษย์อย่างมาก ไม่ว่าจะเป็นผลกระทบของมหาวิทยาลัยด้านเศรษฐกิจทั้งการลงทุน การท่องเที่ยว สภาพภูมิอากาศ การเปลี่ยนแปลงด้านสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งของการเปลี่ยนแปลงด้านเทคโนโลยีดิจิทัลที่เข้ามามีบทบาทอย่างยิ่ง จนกลายเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวัน มีหลากหลายอาชีพที่หายไป และมีหลากหลายอาชีพที่กำลังเกิดขึ้นอย่างก้าวกระโดดไปพร้อมกับการเติบโตของอุตสาหกรรมดิจิทัลทำให้ตลาดโลกมีความต้องการกำลังคนที่มีศักยภาพในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมดิจิทัลมากขึ้น

เพื่อปรับตัวให้เท่าทันกับประกาศนียกิจการณ์ดังกล่าว ในปี พ.ศ. 2561 ประเทศไทยจึงกำหนดคุณมาตรฐานศาสตร์ชั้นดี 20 ปี (พ.ศ. 2561 - พ.ศ. 2580) ขึ้น โดยมีคุณมาตรฐานที่ 3 การพัฒนา และเสริมสร้างศักยภาพทรัพยากรมนุษย์ ได้มีการกำหนดให้เป็นปัจจัยการเรียนรู้ รวมทั้งวิสัยทัศน์เชิงนโยบายของรัฐที่ต้องการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้านนวัตกรรมด้วย Thailand 4.0 กระทรวงศึกษาธิการจึงได้จัดให้มีโครงการสร้างบัณฑิตพันธุ์ใหม่ และกำลังคนที่มีสมรรถนะเพื่อตอบโจทย์ภัยภาคการผลิตขึ้น ในปี พ.ศ. 2561

นโยบายการพัฒนากำลังคนให้สอดคล้องกับความเปลี่ยนแปลงของภาคอุตสาหกรรม ทำให้มหาวิทยาลัยจะต้องปรับตัว โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเรียนการสอน การผลิตบัณฑิต ที่ต้องแตกต่างไปจากรูปแบบเดิม สำหรับมหาวิทยาลัยขอนแก่นเองก็ได้มีการกำหนดแผนการผลิตโภมมหาวิทยาลัยขอนแก่น ระยะ 5 ปี (พ.ศ. 2565 – 2569) ขึ้น โดยมีพิธีทางเพื่อความเป็นเลิศของมหาวิทยาลัย และสร้างกำลังคนขั้นสูงตามความต้องการของประเทศ มุ่งสู่การเป็นมหาวิทยาลัยเป็นแนวหน้า (Forefront) ในการขับเคลื่อนประเทศไทยสู่ Value-Based Economy มีความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ประเทศทั้งเข้าหมายของการพัฒนา และการกำหนดยุทธศาสตร์ 4 ด้าน และในยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการผลิตกำลังคนระดับสูง เนพะทางตามความต้องการของประเทศไทยมีเป้าหมายเพื่อพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้โดยเน้นกระบวนการทัศนึงใหม่ การเรียนรู้ตลอดชีวิต และสามารถสร้างอาชีพใหม่ตามความต้องการของสังคม พัฒนาพื้นฐานกำลังคนให้มีความพร้อมกับเทคโนโลยีใหม่ที่ส่งผลกระทบสูงต่อการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ และสังคมโลก

ในส่วนของการปฏิบัติในระดับคณะ และสาขาวิชาชั้น หลักสูตรสารสนเทศศาสตรบัณฑิต (BIS) สาขาวิชาสารสนเทศศาสตร์ คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น (iSchool KKU) เป็นหนึ่งในสถาบันที่ได้รับคัดเลือกให้เข้าร่วมโครงการสร้างบัณฑิตพันธุ์ใหม่ ฯ ตั้งแต่ปี พ.ศ. 2561 เพื่อสร้างนักวิชาชีพที่มีสมรรถนะสูงสำหรับอุตสาหกรรมดิจิทัล โดยมีการปรับเปลี่ยนกระบวนการทัศนคติการเรียนรู้ใหม่ จากกระบวนการทัศนคติ (Instruction Paradigm) สู่กระบวนการทัศนคติใหม่ (New Learning Paradigm) มีการสอนเป็นระบบชุดวิชา (Modular System) ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทักษะ และมีสมรรถนะในวิชาชีพสารสนเทศ อีกทั้งมีการประยุกต์ใช้แนวทาง Work Intergrated Learning (WIL) อย่างเข้มข้น ผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากการบูรณาการประสบการณ์ในสถานศึกษา และสถานประกอบการณ์เพื่อให้เกิดประสบการณ์จริง และสามารถปฏิบัติงานในอาชีพหลากหลายภายใต้สายงานอุตสาหกรรมดิจิทัล

ความเปลี่ยนแปลงดังกล่าว ส่งผลต่อผู้เรียนในหลักสูตร (iStudent) ซึ่งเคยขันกับการเรียนรู้แบบเดิมที่เน้นการบรรยาย การสอบ มาตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษา แม้กระทั่งเมื่อเข้ามาเรียนในระดับอุดมศึกษา ชั้นปีที่ 1 ซึ่งองค์เรียนในหมวดวิชาพื้นฐาน ที่ยังจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการทัศน์เดิม (Instruction Paradigm) โดยที่ไม่ได้เรียนวิชาของหลักสูตร BiS เลย ทำให้เมื่อเข้าสู่การเรียนชั้นปีที่ 2 อาจปรับตัวไม่ทัน ทั้งในแง่การเรียนรู้ วัฒนธรรม และค่านิยมขององค์กร จากปัญหา (Pain Point) ดังกล่าว จึงมีการจัดโครงการในชื่อ “iSchool KKU KICKOFF” ซึ่งมีความหมายถึง การเตลูกครั้งแรก การเริ่มต้น หรือระยะแรกเริ่ม までの間、つまり「最初の」を意味する。この言葉は、新しい状況や経験に対する期待感や緊張感を表現するのに用いられる。たとえば、「このプロジェクトが成功するにはまだ長い道のりがあるが、まずは『iSchool KKU KICKOFF』で始動させるところから始めよう」といった意図で使われる。

ปี พ.ศ. 2561 จัดเมื่อวันที่ 7 สิงหาคม เป็นการร่วมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รับฟังเรื่องราวเคล็ดลับความสำเร็จ จากรุ่นพี่ที่ประสบความสำเร็จในวิชาชีพ และเพื่อปรับ Mindset มุ่งสู่การทำางานในอุตสาหกรรมดิจิทัล โดยมี Special Guest เป็นศิษย์เก่า iSchool KKU 3 รุ่น คือ คุณกฤษ ศิริกุล Chief Reporter ของหนังสือพิมพ์ประชาชาติธุรกิจ (iStudent24), คุณวงศกร ชัยรัตน์ภารvar Assistant Manager ของ SCG (iStudent30) และ คุณศิรัญญา ธุราษฎ์ Senior Content Marketing Specialist Uppercuz Creative (iStudent38)

ปี พ.ศ. 2562 จัดเมื่อวันที่ 2 สิงหาคม โดยจัดขึ้นเพื่อเป็นการพูดคุย เล่าประสบการณ์ตรงของการเปลี่ยนแปลงในยุคดิจิทัลจากศิษย์เก่า iSchool KKU 3 Generation โดยมี Special Guest คือ คุณเฉลิมชัย ศรัณยวนิชัย (iStudent7) กับการปรับตัวในภาวะ Digital Disruption ของคน Gen B, คุณกฤตภาร ศักดิ์ธรูนานท์ (iStudent23) นักแสดง, พิธีกร และนักเขียนมากฝีมือ ผู้อยู่กึ่งกลางของการเปลี่ยนแปลงจากยุค Analog ไปสู่ยุค Digital และคุณธนชิต องค์มาลัย (iStudent41) บันทึกพันธุ์ใหม่ผู้เปลี่ยน Passions ให้กล้ายเป็นอาชีพได้สำเร็จ

ปี พ.ศ. 2563 จัดเมื่อวันที่ 9 กันยายน ภายใต้ธีม “The time for a change has arrived เวลาแห่งการเริ่มต้นใหม่มากถึงแล้ว” โดยจัดขึ้นเพื่อเป็นการพูดคุยกถ่ายทอดประสบการณ์จริงจากการเรียนรู้แบบบันทึกพันธุ์ใหม่ และการทำงานในยุค Digital Disruption พร้อมให้คำแนะนำร่นน้องเกี่ยวกับการปรับตัวในยุค New Normal โดยมี Special Guest คือ คณิติศักดิ์ อัชญานุรุษ

HR ของบริษัท Central Trading (iStudent 41) และคุณอาทิตญา ฤทธา Sale Coordinator ของบริษัท FUJIFILM Thailand (iStudent 42)

ปี พ.ศ. 2564 จัดเมื่อวันที่ 11 กันยายน ภายใต้ธีม “Advance with the Universe” เป็นการจัดในรูปแบบ Online Event & Virtual Event หรือ Live Stream ผ่านช่องทาง Facebook Page iSchool KKU จัดขึ้นเพื่อถ่ายทอดประสบการณ์จริงในการทำงานพร้อมแนะนำเทคนิคการเรียน และเตรียมความพร้อมสำหรับบัณฑิตพันธุ์ใหม่ ในอุตสาหกรรมดิจิทัล โดยมี Special Guest คือ คุณพิสิทธิ์ อุยส์สาย พนักงาน GMM GRAMMY (iStudent 43) และคุณสรยุทธ สีสว่าง ขณะนั้นกำลังฝึกปฏิบัติงานอยู่ที่ True Digital Group (iStudent 44)

ปี พ.ศ. 2565 จัดเมื่อวันที่ 20 สิงหาคม ภายใต้ธีม “Be The Brightest Stars ทะยานสู่โลกกว้าง ด้วยแสงดาวอันเด็ดขาด” จัดขึ้นเพื่อเป็นการให้ iStudent ได้ทำความรู้จักกับหลักสูตรฯ และบอกเล่าประสบการณ์การทำงานในภาคอุตสาหกรรมดิจิทัล โดยมี Special Guest คือ คุณณัฐสุดา ชำนาญหมอด Mortgage Sales Officer ของ SCB Thailand (iStudent 37), คุณนิรัชพร เจรจักร Account Executive Account Alcom Polident ของ BRILLIANT & MILLION (iStudent 44), คุณภารัตน์ พีรกล รองหัวหน้า นักศึกษาปีที่ 3 (iStudent 46) และคุณชลิตาพร ใจอาจ HUSO MC GEN6 (iStudent 46)

ต่อมาในปี พ.ศ. 2566 ได้กำหนดให้มีการจัดอีเวนต์นี้อีกครั้ง เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญในการสร้างความตระหนักรู้ (Awareness) ใน วัฒนธรรม, ค่านิยม และอัตลักษณ์ของ iSchool KKU ตั้งแต่ การแต่งกาย การแสดงออก ความภูมิใจในหลักสูตรและสาขาวิชา ให้ iStudent เกิด ความผูกพัน (Engagement) ได้เพลบเพื่อน และรุ่นพี่ในการทำกิจกรรม รวมถึงประสบการณ์ (Experience) ทั้งด้านการเรียนรู้ และนันทนาการ จากรุ่นพี่ที่กำลังศึกษาอยู่ และรุ่นพี่บัณฑิต เพื่อมุ่งไปสู่การเป็นนักวิชาชีพสมรรถนะสูง เพื่อสร้างการเปลี่ยนผ่านเป็นดิจิทัล (DX) ในองค์กรที่ ขับเคลื่อนด้วยข้อมูล สารสนเทศ และความรู้ตลอดจนสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับหลักสูตร BiS ในฐานะผู้นำการเปลี่ยนแปลง เป็นตัวเรือที่นำสู่ สำหรับนักเรียนซึ่นมีความต้องการที่จะเลือกเข้ามาศึกษาต่ออีกด้วย ซึ่งจัดขึ้นภายใต้ธีม “Writing Your Own Journey คาดฝันหนทางใหม่ สู่หัวใจอันสร้างสรรค์” โดยมี Special Guest คือ คุณกรรณต์รวี ตุ้มสีคุณ UX/UI Designer จากบริษัท Synergy Global Network CO., Ltd. (iStudent 44), คุณลดาการ์ด สุขกมล Content Creator Manager ของบริษัท Slip To Sleep CO., Ltd. (iStudent 37), คุณอรุวรรณ มูลตา และคุณบุณย์ชัย รงสันเทียะ (iStudent 47)

2.3 Project Purpose

- 1) สร้างความตระหนักรู้ (Awareness) ให้กับ iStudent เกี่ยวกับหลักสูตร BiS และ iSchool KKU
- 2) เสริมสร้างการมีส่วนร่วม (Engagement) ของ iStudent ให้เกิดความผูกพันภายในองค์กร มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ภายใต้ค่านิยมที่ยึดถือร่วมกัน
- 3) เสริมสร้างประสบการณ์ (Experience) ในการทำงานเป็นทีม อย่างสร้างสรรค์ ฝึกฝนให้เป็นมืออาชีพบนพื้นฐานของ ข้อมูล สารสนเทศ และความรู้

2.4 ระยะเวลาการดำเนินงาน (Timeframe)

Planning Phase

ระหว่างวันที่ 29 มิถุนายน 2566 - 13 สิงหาคม 2566

เตรียมแผนงานโดยการประชุม และซึ่งเจรจาเกี่ยวกับโครงการ จัดแบ่งตำแหน่งหน้าที่ โดยประชุมเพื่อลงมติร่วมกันในการจัดทำ หน้าที่ และการทำงานภายใต้โครงการ iSchool KKU KICKOFF 2023 โดยมีการดำเนินการ ดังนี้

- 1) เขียนโครงการ และวางแผนงบประมาณ โดยประชุม และปรึกษากับอาจารย์ร่วมด้วย
- 2) ติดต่อจัดหาสถานที่จัดอีเวนต์, Guest Speaker และร้านอาหาร/ของว่าง

- 3) เขียนสคริปต์เกี่ยวกับงาน
- 4) คิด Content จัดทำ Infographic และ Video เพื่อโปรโมทอีเวนต์ผ่านทางทุกแพลตฟอร์มของ iSchool KKU และ MobiLib รวมถึงจัดทำไปสเตอร์เพื่อติดบอร์ดประชาสัมพันธ์ และฉายขึ้นป้าย LED Digital แบบตั้งที่คณะ มูลนิธิศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่นร่วมด้วย
- 5) จัดทำ Business case
- 6) จัดหา และยืมอุปกรณ์เพื่อใช้ในงาน
- 7) จัดทำ Operation plan

Execution Phase

จัดสถานที่ และอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ในวันที่ 15 - 19 สิงหาคม 2566

Completion Phase

ระหว่างวันที่ 20 สิงหาคม 2566 - 3 กันยายน 2566 มีการดำเนินงาน ดังนี้

- 1) ตรวจสอบอุปกรณ์ที่ได้ทำการยืม และคืนให้เสร็จสิ้น
- 2) ประเมินผลโครงการ
- 3) จัดทำสรุปโครงการ

2.5 ตารางเวลาการดำเนินโครงการ

ตารางที่ 1 ตารางแผนเวลาการดำเนินโครงการ

ลำดับที่	รายละเอียด	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
1. ระยะเตรียมการ (Planning Phase)			
1.	- เตรียมแผนงาน โดยประชุม และเข้าแจงรายละเอียดเกี่ยวกับโครงการ	19 มิถุนายน 2566	ตัวแทนนักศึกษาชั้นปีที่ 2 (iStudent 48)
2.	- จัดแบ่งตำแหน่งหน้าที่โดยประชุมเพื่อลงมติร่วมกันในการจัดทำหน้าที่ และการทำงานภายใต้โครงการสัมมนาเตรียมความพร้อมการจัดการเรียนรู้ตามโครงการสร้างบัณฑิตพันธุ์ใหม่ฯ iSchool KKU KICKOFF 2023	19 มิถุนายน 2566	ทุกฝ่ายงาน
3.	- เรียนโครงการ และวางแผนงบโดยประชุมและบริษากับอาจารย์ร่วมด้วย	1 กรกฎาคม 2566 - 18 กรกฎาคม 2566	Manager Team - วารัตดา พานิชบุญพัฒน์ (PM) - ณัฐกิตติ์ พิเรนทร (Asst.PM.) - รดา ไชรีรัตน (PC) Leader Team - ปณิตา จาหอม (Administration Team) - กนกอร ทวายศพร (Design Team) - ณัฐวรรณ นาสารี (Marketing Team) - ศิษณี คงอุทิศ (Operation Team) Administration Team - กมลพัฒน พันธุ์ศรี (Financial Management) - พลอยพรวนราย หนูทอง (Financial Management)

ลำดับที่	รายละเอียด	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
4.	<ul style="list-style-type: none"> - สำรวจสถานที่สำหรับจัดงานอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 <ul style="list-style-type: none"> 1. ที่ห้องประชุม HS3218 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น (อาคาร HS.03) 2. โรงละคร คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (HUSO Theater) 3. ห้องประชุม 3 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ (อาคาร HS.05) 	11 กรกฎาคม 2566	Operation Team <ul style="list-style-type: none"> - กลุ่มวัด แสงไฟ (Site Management) - ชนบดี เหลาทอง (Site Management)
5.	<ul style="list-style-type: none"> - จัดทำ Booklet <ul style="list-style-type: none"> - รับ Brief จากอาจารย์ - ออกแบบ - ลงข้อมูล - ภาพ - จัดอาร์ตเวิร์ค - จัดหน้ากระดาษ - ตรวจสอบความถูกต้อง - แก้ไขข้อผิดพลาด - จัดส่งไฟล์งานที่ถูกต้องเพื่อทำการจัดพิมพ์ต่อไป 	11 กรกฎาคม 2566 - 5 สิงหาคม 2566	Design Team <ul style="list-style-type: none"> - กนกอร หวานพร (Team Leader) - ชนกสุดา ปิตพรม (Content Design) - วีรภัทร จ้ายหนองบัว (Entertainment Design) - สาวิศา ใจเจริญ (Production Design) - พัทธนันท์ แสงสิรินันท์ (Program Design) - วิวรรธน์ วรรณปลื้ง (Program Design)
6.	<ul style="list-style-type: none"> - ถ่ายรูป iStudent49 สำหรับจัดทำ ID Card โดยได้มีการนัด iStudent49 มาถ่ายภาพ ณ ห้องชั่วคราว Huso Photo Club เพื่อนำภาพถ่ายมาจัดทำ ID Card 	15 กรกฎาคม 2566	Operation Team <ul style="list-style-type: none"> - ศิษฐี คงฤทธิ์ (Team Leader) - ศิริริน ถานุลลเสน (Infrastructure Management) - สรางุธ บุตรดาคำ (Infrastructure Management)

ลำดับที่	รายละเอียด	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ

7.	<ul style="list-style-type: none"> - ติดต่อ Guest Speaker คุณแพรวา กานต์ระวี ตุ้มสีคุณ, คุณเวียร์ ลดาภานต์ สุขุมล, คุณนิคกี้ บุญช่วย ลงสันเทียะ, คุณนนนี่ อารวรรณ มูลดา - ติดต่อร้านอาหาร โดยติดต่อไปที่ร้านทุเรียน - ติดต่อร้านของว่าง โดยติดต่อไปยังร้าน ห้อมนา闷 Homemade 	19 กรกฎาคม 2566 - 13 สิงหาคม 2566	Administration Team <ul style="list-style-type: none"> - มนชาติ ทองโรจน์ (Account Executive) - นิธิพร ศรียอด (Account Executive) - ศุภณัฐ ถาวร (Account Executive) - ปุณณพัฒน์ ละเป๊ (Procurement Management) - วงศ์วรรค อัมวนช์ (Procurement Management)
8.	<ul style="list-style-type: none"> - เผยแพร่ Content ของวันจัดอีเวนต์ 	19 กรกฎาคม 2566 - 13 สิงหาคม 2566	Operation Team <ul style="list-style-type: none"> - อัครราภา มนีนุชย์ (Communications Management)
9.	<ul style="list-style-type: none"> - คิด Content จัดทำ Infographic และ Video เพื่อโปรโมทอีเวนต์ผ่านทางทุกแพลตฟอร์มของ iSchool KKU และ MobiLib รวมถึงจัดทำไปสู่เครือเพื่อติดบอร์ดประชาสัมพันธ์ที่ คณะกรรมการศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ร่วมด้วย - จัดทำ Content Calendar สำหรับกำหนดวันเวลาในการลงโปร์โมท 	19 กรกฎาคม 2566 - 13 สิงหาคม 2566	Marketing Team <ul style="list-style-type: none"> - ทุกภารกิจงาน สื่อสารองค์กร (Promotion) - อาณิตศร้า พลีกิรุ่งโรจน์ (Promotion) - นันทพงศ์ ชุมชัย (Public Relations) - พิรภัทร พ่องอ่อน (Public Relations) - ณิชาภานต์ ทรงย์เทิน (Public Relations) - เมธี ลินบุรินทร์ (Public Relations) Design Team <ul style="list-style-type: none"> - ชนกสุดา ปิตพรอม (Content Design) - สาวิศา โชคเจริญยิ่ง (Production Design) - พพธนันท์ แสงสิรินันท์ (Program Design)
ลำดับที่	รายละเอียด	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
			Marketing Team

			<ul style="list-style-type: none"> - งานการบุญครี (Marketing Plan) - กิตติพงษ์ ศรีบ้านอู่ (Marketing Plan) - ชนกสุดา ใจนนกศุล (Marketing Plan)
10.	<ul style="list-style-type: none"> - ทำการจัดหา และยืมอุปกรณ์เพื่อใช้ในงาน <ul style="list-style-type: none"> - กล้องใหญ่ 2 ตัว มีกระเบ้ากลาง 2 อัน - สาย HDMI 2 เส้น 10 เมตรหัวสีแม่ 15 เมตรหัวสีพ่อ - สาย AUX 1 เส้น - ขาตั้งกล้องใหญ่ 2 ตัวมีกระเบ้า 2 อัน - Switch 1 ตัว 	19 กรกฎาคม 2566 - 13 สิงหาคม 2566	Operation Team <ul style="list-style-type: none"> - ชีลด์ ขีมแกะ (Technical Management) - ปณิวัตร เจริญเขต (Technical Management)
11.	<ul style="list-style-type: none"> - ลง Poster ใบเชิญงานอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ใน Facebook Fanpage : iSchoolKKU Instagram : iSchoolKKU 	3 สิงหาคม 2566	Marketing Team <ul style="list-style-type: none"> - ณัฐวรรณ นาสารี (Team Leader) - ทุกภิกาณุ ลีดาณัณฑ์ (Promotion) - อาณิตรรา พลกิรุ่งโรจน์ (Promotion)
12.	<ul style="list-style-type: none"> - ตรวจสอบคุณภาพนิ่งห้อง iStudio และจัดทำ Script สำหรับ MC 	3 สิงหาคม 2566	Operation Team <ul style="list-style-type: none"> - อัคราภา มนีนุชย์ (Communications Management)

ลำดับที่	รายละเอียด	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ

13.	- ลง Poster โปรโมทงานอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ใน Facebook Fanpage : iSchoolKKU Instagram : iSchoolKKU	4 สิงหาคม 2566	Marketing Team - ณัฐวรรณ นาสารี (Team Leader) - ชุดิกัญญา สีดาบันท (Promotion) - อาณิตศร้า พลีกุ่งโรจน์ (Promotion)
14.	- ลง AR Effects Instagram (Filter IG) สำหรับงานอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ในแพลตฟอร์ม Instagram	5 สิงหาคม 2566	Design Team - วิวรรณ วรรตน์ปั้ง (Program Design)
15.	- จัดทำ Script และกำหนดการสำหรับปะรำในพิธี	9 สิงหาคม 2566	Manager Team - รดา เพชริน (PC) Operation Team - อัคราภา มนีนุชย์ (Communications Management)
16.	- จัดทำ ID Card สำหรับ iStudent49 โดยได้ทำการปรินต์ภาพถ่าย และข้อมูลตามที่ได้มีการออกแบบไว้ลงบนเอกสารด	10 สิงหาคม 2566	Manager Team - ณัฐกิตติ พิรนทร (Asst.PM.) Operation Team - อัคราภา มนีนุชย์ - สราญช บุตรดาคำ

ลำดับที่	รายละเอียด	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
----------	------------	----------	--------------

17.	<ul style="list-style-type: none"> - จัดซื้อวัสดุอุปกรณ์สำหรับใช้ในงานอิเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 (เก้าอี้ ผ้าคลุมโต๊ะ ป้ายไม้ และไวนิล) 	10 สิงหาคม 2566	<p>Administration Team</p> <ul style="list-style-type: none"> - กลยุทธ์ พันธุ์ศรี (Financial Management) - พลอยพรณ หนูทอง (Financial Management) - บุญญาพัฒนา ละโนํป (Procurement Management) - วงศ์สวาร์ค อัมวงศ์ (Procurement Management)
18.	<ul style="list-style-type: none"> - ข้ออุปกรณ์สำหรับจัดทำเวที และอุปกรณ์สำหรับใช้ในงาน iSchool KKU KICKOFF 2023 - Teaser iSchool KKU KICKOFF 2023 	11 สิงหาคม 2566	<p>Operation Team</p> <ul style="list-style-type: none"> - ศิริริน ตามูลแสง (Infrastructure Management) <p>Administration Team</p> <ul style="list-style-type: none"> - กลยุทธ์ พันธุ์ศรี (Financial Management) - วงศ์สวาร์ค อัมวงศ์ (Procurement Management) <p>Design Team</p> <ul style="list-style-type: none"> - สาวิกา โชคเจริญยิ่ง (Production Design) <p>Marketing Team</p> <ul style="list-style-type: none"> - ธิตยา ช่วยศรี (Material) <p>Design Team</p> <ul style="list-style-type: none"> - ชนกสุดา ปิตพรม (Content Design) - วิวรรณ วรรณปลื้ง (Program Design)
ลำดับที่	รายละเอียด	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ

19.	- จัดทำ Operation Plan	12 สิงหาคม 2566 - 15 สิงหาคม 2566	Operation Team - ศิษฐี คงยุทธิ์ (Team Leader)
20.	- ลง Poster บูรณาการอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 - สร้างความเชื่อมให้ iStudent49 เข้าร่วมบูรณาการ iSchool KKU KICKOFF 2023 ที่ห้องเครื่อง - Content Video (แกะเป็นโครง + มาเล่า Bis พั้นธุ์ใหม่) ใน Facebook Fanpage : iSchoolKKU Instagram : iSchoolKKU Tiktok : MobiLibKKU	14 สิงหาคม 2566	Marketing Team - ณัฐวรรณ นาสารี (Team Leader) - ชุดิกาณจน์ สีตนันท์ (Promotion) - อาณิตศรา พลสกุลโรจน์ (Promotion) - เมธี เกินบุรินทร์ (Public Relations) Administration Team - นิธิพร ศรียอด (Account Executive)
21.	- จัดบูรณาการ iSchool KKU KICKOFF 2023 ที่ห้องเครื่อง - ลง Poster แนะนำ Guest Speaker (ศิษษ์ปัจจุบัน iStudent47 ขึ้นไป 3 จำนวน 2 คน) - ลง Content video (RIZZ Bis) ใน Facebook Fanpage : iSchoolKKU Instagram : iSchoolKKU Tiktok : MobiLibKKU	15 สิงหาคม 2566	Marketing Team - ทุกคนในทีม
22.	- จัดสถานที่สำหรับงาน iSchool KKU KICKOFF 2023	15 สิงหาคม 2566 - 17 สิงหาคม 2566	Operation Team - ทุกคนในทีม

ลำดับที่	รายละเอียด	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
23.	- ลง Poster แนะนำ Guest Speaker (ศิษษ์เก่า iStudent44 จากภาคเอกชน 1 คน)	16 สิงหาคม 2566	Marketing Team

	<ul style="list-style-type: none"> - ลง Poster แนะนำ Guest Speaker (ดิษณ์) สำหรับ iStudent37 จากภาคเอกชน 1 คน) - วิดีโอตัวอย่าง (Teaser) งาน iSchool KKU KICKOFF 2023 ใน Facebook Fanpage : iSchoolKKU Instagram : iSchoolKKU Tiktok : MobiLibKKU 		<ul style="list-style-type: none"> - ผู้ช่วยผู้จัดการ นาสารี (Team Leader) - ชุดกิจกรรม สืตานันท์ (Promotion) - อาบิเดศรา พลีกุรุ่งโรจน์ (Promotion) - เมธี เกินบุรินทร์ (Public Relations)
24.	<ul style="list-style-type: none"> - ลง Poster แนะนำ Guest Speaker (รวม) - Content Video (ชลลี-ชาวี) ใน Facebook Fanpage : iSchoolKKU Instagram : iSchoolKKU Tiktok : MobiLibKKU 	17 สิงหาคม 2566	Marketing Team <ul style="list-style-type: none"> - ผู้ช่วยผู้จัดการ นาสารี (Team Leader) - ชุดกิจกรรม สืตานันท์ (Promotion) - อาบิเดศรา พลีกุรุ่งโรจน์ (Promotion) - เมธี เกินบุรินทร์ (Public Relations)
25.	<ul style="list-style-type: none"> - ลง Poster กำหนดการงานอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 - Poster สถานที่จัดงานอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 - สรุปข้อความเชิญเข้าร่วมงานอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ในวันที่ 19 สิงหาคม 2566 แก่ iStudent47 และ iStudent49 - Content Video (ครรภ์และดิโอโก้) ใน Facebook Fanpage : iSchoolKKU Instagram : iSchoolKKU Tiktok : MobiLibKKU 	18 สิงหาคม 2566	Marketing Team <ul style="list-style-type: none"> - ผู้ช่วยผู้จัดการ นาสารี (Team Leader) - ชุดกิจกรรม สืตานันท์ (Promotion) - อาบิเดศรา พลีกุรุ่งโรจน์ (Promotion) Design Team <ul style="list-style-type: none"> - พัทธนันท์ แสงสิรินันท์ (Program Design) Administration Team <ul style="list-style-type: none"> - นิธิพร ศรียอด (Account Executive) - ศุภณัฐ ดาวร (Account Executive) - ธนาวดี ทองโรจน์ (Account Executive)
ลำดับที่	รายละเอียด	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
26.	<ul style="list-style-type: none"> - Run-Through งาน iSchool KKU KICKOFF 2023 		Master of Ceremony Team

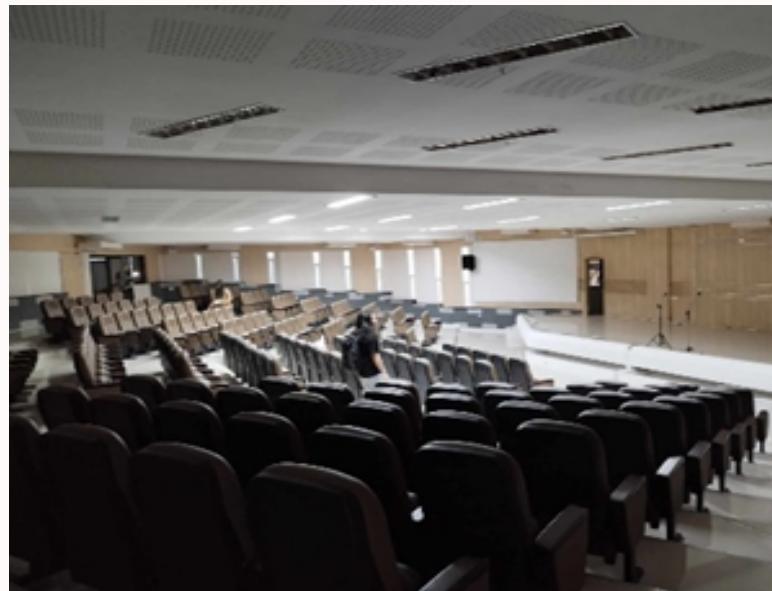
			<ul style="list-style-type: none"> - ทุกคนในทีม <p>Operation Team</p> <ul style="list-style-type: none"> - ทุกคนในทีม
2. ระยะดำเนินการ (Execution Phase)			
27.	<ul style="list-style-type: none"> - เตรียมสถานที่จัดงานอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 - สำรวจความเรียบร้อยของงาน 	15 สิงหาคม 2566 - 18 สิงหาคม 2566	ทุกฝ่ายงาน
28.	<ul style="list-style-type: none"> - ดำเนินการจัดงานอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 	19 สิงหาคม 2566	<p>Operation Team</p> <ul style="list-style-type: none"> - ปานิชิก มูลพงษ์ (Attendee Management) - ศรุติ ทองดวง (Attendee Management) - ศิริน ถามูลแสง (Infrastructure Management) - สราชุธ บุตรดาดิ (Infrastructure Management) - สหัสพันธ์ ดำรงค์กิจ (Infrastructure Management) - ศิราวด์ ราชชา (Participant Management) - พุทธรักษ์ นาคทน (Participant Management)
29.	<ul style="list-style-type: none"> - เก็บอุปกรณ์ที่ใช้ในงานอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 	19 สิงหาคม 2566	<p>Operation Team</p> <ul style="list-style-type: none"> - ภูษา ปั่นเย็น (Logistics Management)

ลำดับที่	รายละเอียด	ระยะเวลา	ผู้รับผิดชอบ
3. ระยะสรุปงาน (Completion Phase)			

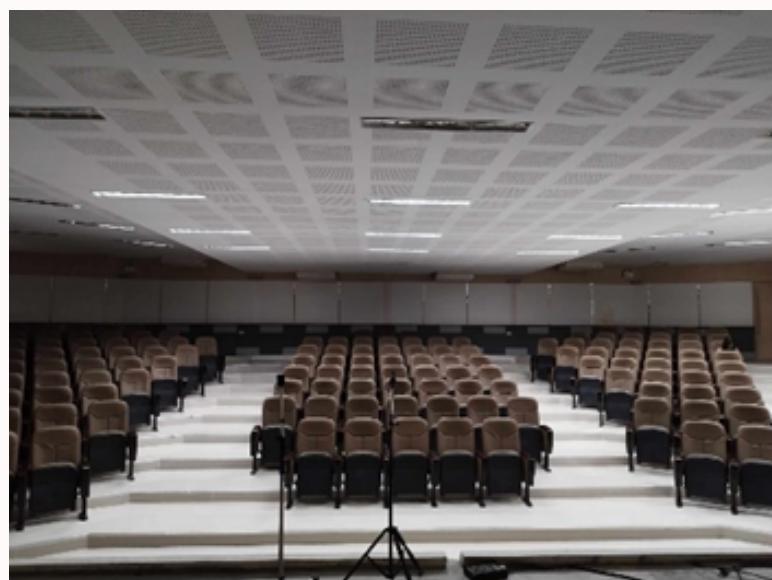
30.	<ul style="list-style-type: none"> - ตรวจสอบอุปกรณ์ที่ได้รับ และดำเนินการนำส่งคืนให้เรียบร้อย 	20 สิงหาคม 2566	Operation Team <ul style="list-style-type: none"> - ชุดซีร์ จิมเกะ (Technical Management) - ปณวัตร เจริญเขต (Technical Management)
31.	<ul style="list-style-type: none"> - ประเมินผลโครงการโดย Leader ของทุกทีม 	20 สิงหาคม 2566 - 21 สิงหาคม 2566	ทุกฝ่ายงาน
32.	<ul style="list-style-type: none"> - จัดทำสรุปโครงการโดยทีม Administration 	21 สิงหาคม 2566 - 25 สิงหาคม 2566	Administration Team <ul style="list-style-type: none"> - ทุกคนในทีม

2.6 สถานที่ดำเนินการ (Venue)

การจัดอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ในวันที่ 19 สิงหาคม 2566 มีการจัดในรูปแบบ Onsite ณ ห้องประชุม HS3218 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น (อาคาร HS.03) และรูปแบบ Online ทาง Facebook Fanpage: iSchool KKU



ภาพที่ 1 ห้อง HS3218 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์



ภาพที่ 2 ห้อง HS3218 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

2.7 ตารางกำหนดการการดำเนินกิจกรรม (Schedule)

ได้มีการกำหนดการการดำเนินงานภายใต้กิจกรรม (Schedule) โดยมีรายละเอียด และการดำเนินงาน ดังนี้

ตารางที่ 2 กำหนดการอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023

Time	Sequence of tasks	Activities
08:00 - 08:30 น.	Registration	ลงทะเบียนเพื่อเข้าร่วมกิจกรรม
08:30 - 08:45 น.	Opening Session <ul style="list-style-type: none"> - พิธีเปิดงาน - Opening Speech โดย รองคณบดีฝ่ายบริหาร คณะ มุขยศasta และสังคมศาสตร์ 	กล่าวถึงจุดประสงค์ และความสำคัญในการจัดงานอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023
08:45 - 09:00 น.	Talk by MC	พิธีกรกล่าวเปิดงาน และทักทาย รวมทั้งพาเข้าสู่ กิจกรรมในช่วงเช้า
09:00 - 09:55 น.	“Get the Direction With Guest” <ul style="list-style-type: none"> - Special Guest คนที่ 1 คุณแพรว กรณ์ระวี คุณสีคุณ ให้ความรู้ เกี่ยวกับหลักสูตรเบื้องต้น บอกเล่าประสบการณ์การทำงานและ แนวทางในการประกอบอาชีพ 	กิจกรรมพูดคุยพบปะรุ่นพี่บัณฑิตเพื่อแบ่งปัน ประสบการณ์ และแนวทางในการประกอบอาชีพใน อนาคต
09:55 - 10:05 น.	พักรับประทานของว่าง ครั้งที่ 1	
10:05 - 11:00 น.	“Get the Direction With Guest” <ul style="list-style-type: none"> - Special Guest คนที่ 2 คุณเวียร์ ลากานต์ สุขุมล พั้บัณฑิตในหลักสูตรสารสนเทศศาสตรบัณฑิต 	กิจกรรมพูดคุยพบปะรุ่นพี่บัณฑิตเพื่อแบ่งปัน ประสบการณ์และแนวทางในการประกอบอาชีพใน อนาคตรวมทั้งให้คำแนะนำเกี่ยวกับชุดวิชาการเรียน การจัดการเรียนการสอนของหลักสูตรฯ
11:00 - 11:50 น.	“Get the Direction With Guest” <ul style="list-style-type: none"> - นักศึกษาหลักสูตรสารสนเทศศาสตรบัณฑิตชั้นปีที่ 3 จำนวน 2 คน คือ บุญช่วย รงสันเทียะ (นิคกี้) และอรุวรรณ มุกดา (เนโน่) 	กิจกรรมพูดคุยพบปะรุ่นพี่ชั้นปีที่ 3 เพื่อให้คำแนะนำ เกี่ยวกับชุดวิชาการเรียน การจัดการเรียนการสอนของ หลักสูตรฯ
11:50 - 12:00 น.	“Open The Little Map” <ul style="list-style-type: none"> - เกม Kahoot 	กิจกรรมการเล่นเกม Kahoot เพื่อผ่อนคลาย โดยถ้า คำถามเที่ยวกับหลักสูตรฯ ที่ไม่จริงจังเกินไป และมี รางวัลให้กับ 3 อันดับแรก

Time	Sequence of tasks	Activities
12:00 - 13:00 น.	พักรับประทานอาหารเที่ยง	

13:00 - 13:30 น.	“Preparing For Journey” - เกมหนังสือพิมพ์	เกมหนังสือพิมพ์ ทดสอบความสามัคคี โดยทีมที่ชนะจะได้เลือกหัวข้อสำหรับกิจกรรมถัดไป และสุ่มเลือก mission เพิ่มเติม
13:30 - 15:00	Game time “One for the Boat” (ล่องเรือท่องเที่ยว)	กิจกรรมนันทนาการ ส่งเสริมการมีความคิดสร้างสรรค์ และการทำงานเป็นทีม
15:00 - 15:10 น.	พักรับประทานของว่าง ครั้งที่ 2	
15:10 - 15:30 น.	“Get off the Boat” นำเสนอผลงานที่ได้จากการทำกิจกรรม “One For The Boat” และมอบรางวัล	สะท้อนผล และนำเสนอผลงานที่ได้จากการ “One For The Boat” (ล่องเรือท่องเที่ยว) และทำการมอบรางวัลให้แก่ iStudent49
15:30 - 15:50 น.	“Getting Your First Treasure” - iSchool รุ่นที่ 49 รับมอบ ID Card และตัวแทนกล่าวความรู้สึก เที่ยวกับกิจกรรม KICKOFF 2023	กิจกรรมรับมอบ iStudent ID Card โดย iStudent47 และ iStudent48 และตัวแทนนักศึกษา ชั้นปี 1 (iStudent49) กล่าวถึงความรู้สึกเที่ยวกับ กิจกรรม และแนวทางการนำความรู้ ความเข้าใจไป พัฒนาต่อไป จากนั้นตัวแทนนักศึกษาชั้นปีที่ 3 (iStudent47) กล่าวแสดงความยินดี และต้อนรับ iStudent49 ซึ่งเป็นครอบครัว BiS และร่วมถ่ายรูป ร่วมกัน
15:50 - 16:00 น.	Closing Session - MC กล่าวปิดกิจกรรม KICKOFF 2023	กิจกรรมปิดงานอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023

2.8 รายละเอียดงบประมาณ (Financial Plan)

ตารางที่ 3 งบประมาณที่คาดการณ์

ที่	รายการ	จำนวนหน่วย	ราคาต่อหน่วย (บาท)	จำนวนครั้ง	งบประมาณรวม (บาท)
1	ค่าวัสดุ เครื่องเขียน และอุปกรณ์	1	34,930.50	1	34,930.50
2	ค่าตอบแทนวิทยากรภายนอก	2 คน	1,500.00	2 ชั่วโมง	6,000.00
3	ค่าเดินทางสำหรับวิทยากรภายนอก (ไป-กลับ)	2 คน	3,033.75	1	6,067.50
4	ค่าที่พักสำหรับวิทยากรภายนอก	2 คน	1,150.00	1	2,300.00
5	ค่าอาหาร และเครื่องดื่ม	175 คน	120.00	1 มื้อ	21,000.00
6	ค่าอาหารว่าง และเครื่องดื่ม	175 คน	35.00	2 มื้อ	12,250.00
7	ค่ารูปเล่น	2 เล่ม	1,000.00	1	2,000.00
8	ค่าเช่าอุปกรณ์ไลฟ์สตรีม	1	11,200.00	1	11,200.00
9	ค่า ID Card	100 ชิ้น	38.52	1	3,852.00
10	ค่าสายคล้องคอ	75 ชิ้น	72.00	1	5,400.00
11	ค่าเสื้อสีงพิมพ์	1	1,000.00	1	1,000.00
รวมเป็นเงินทั้งสิ้น (หนึ่งแสนหกพันบาทถ้วน)					106,000.00

หมายเหตุ : งบประมาณที่คาดการณ์ คือ งบประมาณที่ประเมิน และคาดการณ์ไว้เพื่อการวางแผนจัดสรรงบประมาณก่อนการจัดอีเวนต์ iSchool

KKU KICKOFF 2023 โครงการสัมมนาเตรียมความพร้อมการจัดการเรียนรู้ตามโครงการสร้างบัณฑิตพันธุ์ใหม่ฯ

ตารางที่ 4 งบประมาณจริง

ที่	รายการ	จำนวนหน่วย	ราคาต่อหน่วย (บาท)	จำนวนครั้ง	งบประมาณรวม (บาท)
1	งบประมาณการจัดอิเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023	1	106,657.50	1	106,657.50
2	ค่าวัสดุ เครื่องเขียน และอุปกรณ์	1	20,681.00	1	20,681.00
3	ค่าตอบแทนวิทยากรภายนอก	2 คน	1,500.00	2 ชั่วโมง	6,000.00
4	ค่าเดินทางสำหรับวิทยากรภายนอก คุณกรรณต์ระวี ตั้มสีคุณ (ไป-กลับ)	1 คน	2,587.50	1	2,587.50
5	ค่าเดินทางสำหรับวิทยากรภายนอก คุณลากานต์ สุขุมล (ไป-กลับ)	1 คน	3,210.00	1	3,210.00
6	ค่าที่พักสำหรับวิทยากรภายนอก	2 คน	1,050.00	1	2,100.00
7	ค่าอาหาร และเครื่องดื่ม	135 คน	85.00	1 มื้อ	11,475.00
8	ค่าอาหารว่าง และเครื่องดื่ม	135 คน	40.00	2 มื้อ	10,800.00
9	ค่าเช่าอุปกรณ์ไลฟ์สตรีม	1	11,200.00	1	11,200.00
10	ค่ารูปเล่น	2 เล่ม	1,000.00	1	2,000.00
11	ค่า ID Card	100 ชิ้น	38.52	1	3,852.00
12	ค่าสายคล้องคอ	75 ชิ้น	77.04	1	5,778.00
13	ค่าสื่อสิ่งพิมพ์	1	1,053.00	1	1,053.00
รวมเป็นเงินทั้งสิ้น ^(แบบที่มีเจ้าของสามารถนำไปหักภาษี 10% ได้)					80,736.50
ยอดคงเหลือจากการจัดอิเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 (บาท)					25,921.00

หมายเหตุ : งบประมาณจริง คือ งบประมาณที่ใช้จ่ายจริงใน Event iSchool KKU KICKOFF 2023 โดยการสัมมนาเตรียมความพร้อมการจัดการเรียนรู้ตามโครงการสร้างบัณฑิตพันธุ์ใหม่ฯ

2.9 วิธีการประเมินผล (Assessment)

ประเมินผลจากการจัดทำแบบสอบถามผ่านทาง Google Form หลังจากจบกิจกรรม

2.10 ตัวชี้วัดผลงานหรือความสำเร็จของงาน (Key Performance Indicator)

ตารางที่ 5 ตัวชี้วัดผลงาน หรือความสำเร็จของงาน (Key Performance Indicator)

ประเภท	รายละเอียด	เป้าหมาย
1. ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ	จำนวนนักศึกษา iSchool รุ่นที่ 49 ที่เข้าร่วม	เข้าร่วมขึ้นต่ำ 80% หรือ 40 คน จาก 49 คน
	จำนวนนักเรียนขั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ศึกษาในโรงเรียนเครือข่ายของ MobiLib หรือ Potential Customer ที่เข้าร่วม	เข้าร่วมขึ้นต่ำ 60% หรือ 26 คน จาก 43 คน
	จำนวนนักศึกษา iSchool รุ่นที่ 47 ที่เข้าร่วม	เข้าร่วมขึ้นต่ำ 50% หรือ 28 คน จาก 55 คน
2. ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ	ผู้ที่มีส่วนร่วมในการจัด Event iSchool KKU KICKOFF 2023	ผู้เข้าร่วมงานมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมระหว่างปีโรมนีท และ กิจกรรมในวันจัด Event iSchool KKU KICKOFF 2023
3. ตัวชี้ด้านกำหนดเวลา	ตารางเวลาในการจัด Event iSchool KKU KICKOFF 2023	ดำเนินการเสร็จตามตารางเวลาที่ได้วางแผนไว้
4. ตัวชี้ด้านงบประมาณ	การเบิกจ่ายงบประมาณสำหรับใช้ใน Event iSchool KKU KICKOFF 2023	สามารถเบิกจ่ายได้ตามวันเวลาที่กำหนด และไม่มีค่าใช้จ่ายเกินงบที่กำหนดไว้

3. ผลการดำเนินงาน

3.1 ผลลัพธ์การวิเคราะห์การดำเนินโครงการ

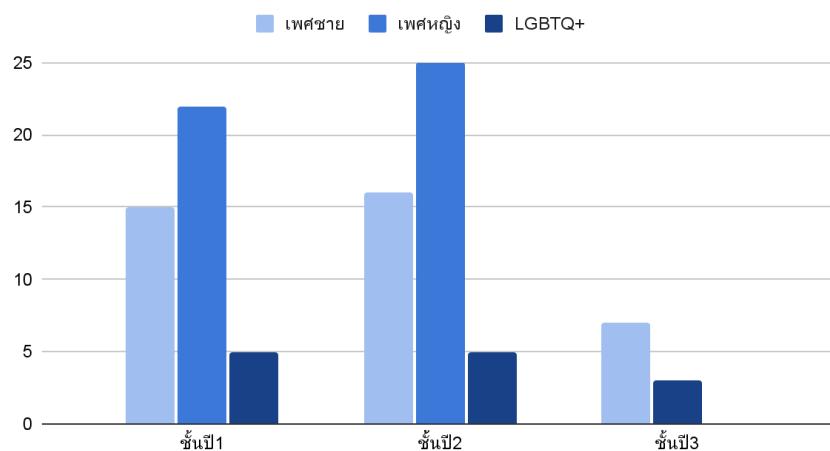
จากการดำเนินงานการจัดอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 สามารถนำวิเคราะห์เป็นผลลัพธ์ได้ดังนี้

1) จำนวนผู้เข้าร่วมงาน

โครงการสัมมนาเตรียมความพร้อมการจัดการเรียนรู้ตามโครงการสร้างบัณฑิตพันธุ์ใหม่ฯภายใต้หัวข้อ iSchool KKU KICKOFF 2023 “Writing Your Own Journey วัดหนทางใหม่ สู่วิชาการสร้างสรรค์” มี iStudent ที่ลงทะเบียนเข้าร่วมงาน โดยแบ่งออกเป็นช่วงเช้า และช่วงบ่าย

ช่วงเช้า (08:00 น. - 12:00 น.)

ลงทะเบียนเข้าร่วมงาน iSchool KKU KICKOFF 2023 ช่วงเช้า



ภาพที่ 3 แผนภูมิจำนวนผู้ลงทะเบียนเข้าร่วมงานช่วงเช้า

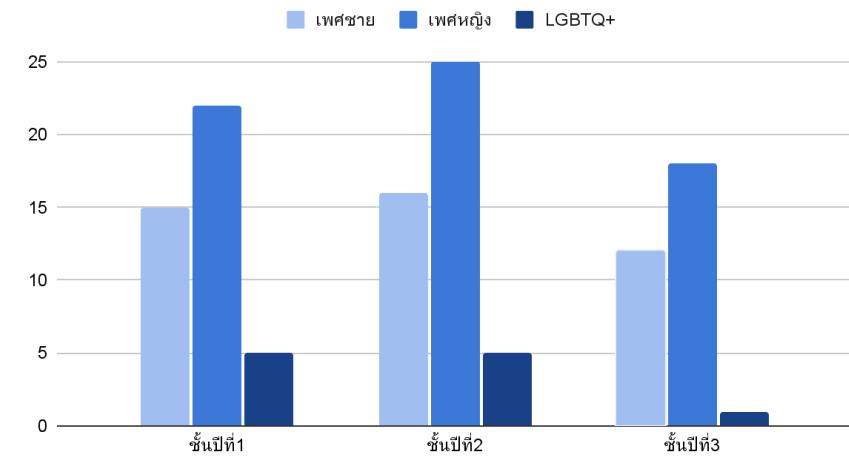
ตารางที่ 6 ตารางแสดงจำนวน iStudent ที่ลงทะเบียนเข้าร่วมงาน iSchool KKU KICKOFF 2023 ในช่วงเช้า

ชั้นปี	เพศชาย (คน)	เพศหญิง (คน)	LGBTQ+ (คน)	รวม (คน)	จากทั้งหมด (คน)	ร้อยละ
1	15	22	5	42	49	85.71
2	16	25	5	46	47	97.87
3	7	3	0	10	55	18.18

จากตารางที่ 6 พบว่า ในช่วงเช้า iStudent48 ซึ่งเป็น Event Organizer เข้าร่วมงานมากที่สุด (ร้อยละ 98.87) รองลงมาคือ iStudent49 (ร้อยละ 85.71) และ iStudent47 (ร้อยละ 18.18) ตามลำดับ

ช่วงบ่าย (13:00 น. - 16:00 น.)

ลงลงทะเบียนเข้าร่วมงาน iSchool KKU KICKOFF 2023 ช่วงบ่าย



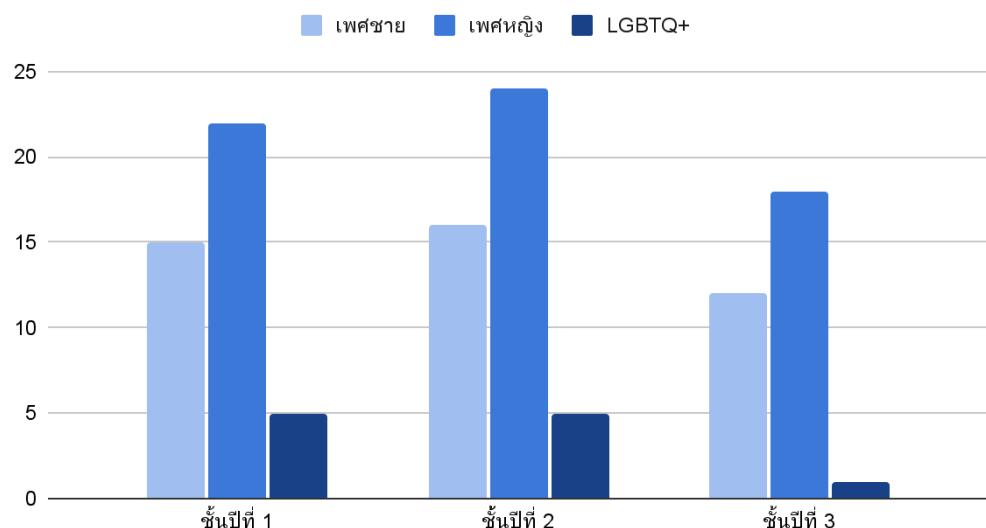
ภาพที่ 4 แผนภูมิจำนวนผู้ลงทะเบียนเข้าร่วมงานช่วงบ่าย

ตารางที่ 7 ตารางแสดงจำนวน iStudent ที่ลงทะเบียนเข้าร่วมงาน iSchool KKU KICKOFF 2023 ในช่วงป่าย

ชั้นปี	เพศชาย (คน)	เพศหญิง (คน)	LGBTQ+ (คน)	รวม (คน)	จากทั้งหมด (คน)	ร้อยละ
1	15	22	5	42	49	85.71
2	16	25	5	46	47	97.87
3	12	18	1	31	55	56.36

จากตารางที่ 7 พบร่วมหาช่วงป่าย iStudent48 ซึ่งเป็น Event Organizer เข้าร่วมงานมากที่สุด (ร้อยละ 97.87) รองลงมาคือ iStudent49 (ร้อยละ 85.71) และ iStudent47 (ร้อยละ 56.36) ตามลำดับ

iStudent ที่เข้าร่วมอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ทั้งหมด



ภาพที่ 5 แผนภูมิจำนวน iStudent ที่เข้าร่วมงานทั้งหมด

ตารางที่ 8 ตารางแสดงจำนวน iStudent ที่เข้าร่วมอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ทั้งหมด

ชั้นปี	เพศชาย	เพศหญิง	LGBTQ+	รวม	จากทั้งหมด (คน)	ร้อยละ	เป้าหมาย
--------	--------	---------	--------	-----	-----------------	--------	----------

	(คน)	(คน)	(คน)	(คน)			
1	15	22	5	42	49	85.71	80%
2	16	25	5	46	47	97.87	100%
3	12	18	1	31	55	56.36	50%
รวม	43	65	11	119	152	78.28	76%

จากตารางที่ 8 ในงาน iSchool KKU KICKOFF 2023 นั้นได้รับผลตอบรับเป็นอย่างดี โดยมี iStudent47 เข้าร่วมมากกว่าจำนวนที่คาดหวัง จากจำนวนทั้งหมด 55 คน มี iStudent47 เข้าร่วมทั้งหมด 31 คน หรือร้อยละ 56.3 ซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่ดี ในขณะเดียวกัน iStudent49 ก็ได้รับผลตอบรับที่ดียิ่งกว่า เนื่องจากมีการเข้าร่วมจำนวน 42 คน จากทั้งหมด 49 คน หรือร้อยละ 85.71 โดยวิธีการจัดงานที่แตกต่างกันนี้มีบทบาทสำคัญในการสร้างผลลัพธ์ที่น่าประทับใจนี้ สำหรับ iStudent47 ได้ใช้วิธีการจัดงานแบบ Walk-in ในทั้งช่วงเช้า และช่วงบ่าย ส่งผลให้การเข้าร่วมมีจำนวนมากขึ้นเนื่องจากความสะดวก และไม่จำเป็นต้องสมัครล่วงหน้า ในทางตรงข้าม iStudent49 ได้มีรูปแบบการจัดงานแบบขอความร่วมมือ ซึ่งได้ส่งเสริมความสัมพันธ์ และความร่วมมือในการเข้าร่วมงาน จึงทำให้มีผู้เข้าร่วมมากกว่าที่คาดหวังไว้ เป็นการแสดงถึงความสำเร็จของการวางแผนและการดำเนินงานอย่างมีประสิทธิภาพในงานอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ที่ได้ผลลัพธ์เหนือความคาดหมายในทุกด้าน และยืนยันให้เห็นถึงความสำเร็จ และความสำคัญของการทำงานร่วมกัน

2) ยอดการมีส่วนร่วม

ยอดการมีส่วนร่วมบนแพลตฟอร์ม Instagram: iSchool KKU เริ่มการโปรโมทบน Instagram ตั้งแต่วันที่ 3 สิงหาคม - 18 สิงหาคม 2566 เมื่อเปรียบเทียบกับช่วงก่อนช่วงเริ่มโปรโมทวันที่ 18 กรกฎาคม - 2 สิงหาคม 2566 โดยมีรายละเอียด ดังนี้



ภาพที่ 6 วิดีโอกองเนนต์ มนูษย์ต่างดาว



ภาพที่ 7 วิดีโอกองเนนต์ Rizz BiS



พากเกราะอยู่

ภาพที่ 8 วิศวโภคณ์ เทนต์ ชลสีชาวดี



พร้อมหรือยัง? เหล่าบักพลุภัยตัวจิ๋ว

ภาพที่ 9 วิศวโภคณ์ เทนต์ ดอร่าและดิโอเก้

ภาพรวมของยอดการมีส่วนร่วม



ภาพที่ 10 จำนวนยอดภาพรวมของ Instagram iSchoolKKU



ภาพที่ 11 จำนวนผู้ติดตามทั้งหมดของ Instagram iSchoolKKU

- บัญชีที่เข้าถึงทั้งหมด 3,690 บัญชี เพิ่มขึ้น +6,262%
- บัญชีที่มีส่วนร่วมทั้งหมด 228 บัญชี เพิ่มขึ้น +22,700%

การมีส่วนร่วม

เริ่มการโปรโมทใน Instagram iSchoolKKU ตั้งแต่วันที่ 3 สิงหาคม - 22 สิงหาคม 2566



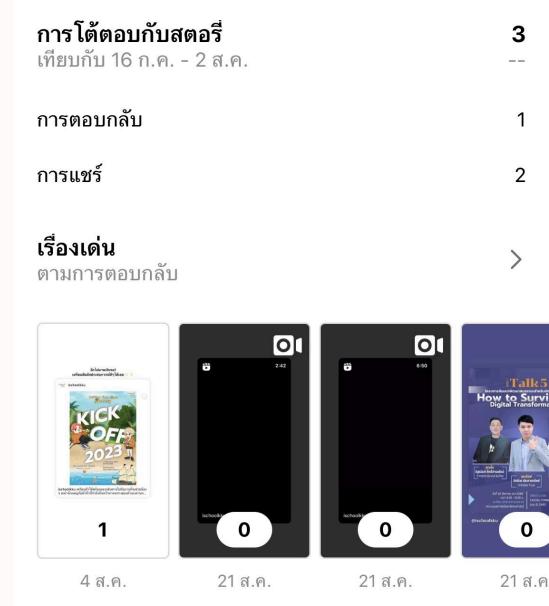
ภาพที่ 12 จำนวนยอดการมีส่วนร่วม Instagram iSchoolKKU



ภาพที่ 13 จำนวนยอดการมีส่วนร่วมโพสต์ใน Instagram iSchoolKKU



ภาพที่ 14 จำนวนยอดการมีส่วนร่วม Reels ใน Instagram iSchoolKKU



ภาพที่ 15 จำนวนยอดการมีส่วนร่วมสตอรี่ ใน Instagram iSchool KKU

การโต้ตอบกับวิดีโอ
เที่ยงกับ 16 ก.ค. - 2 ส.ค.

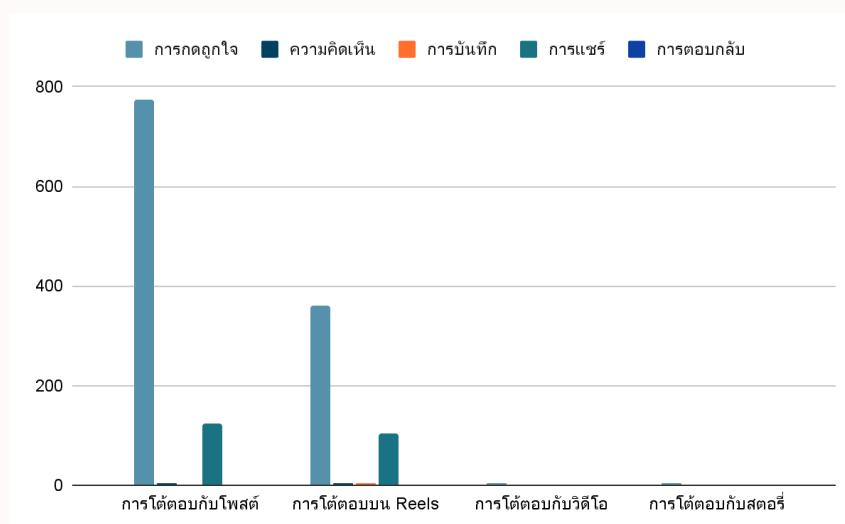
3

--

การกดถูกใจ

3

ภาพที่ 16 จำนวนยอดการมีส่วนร่วมวิดีโອใน Instagram iSchoolKKU



ภาพที่ 17 แผนภูมิจำนวนยอดภาพรวมการโต้ตอบใน Instagram iSchoolKKU

การโต้ตอบกับโพสต์

การกดถูกใจ 774

ความคิดเห็น 3

การบันทึก 1 การแชร์ 123

การโต้ตอบบน Reels

การกดถูกใจ 360

ความคิดเห็น 4

การบันทึก 5 การแชร์ 104

การโต้ตอบกับวิดีโอ

การกดถูกใจ 3

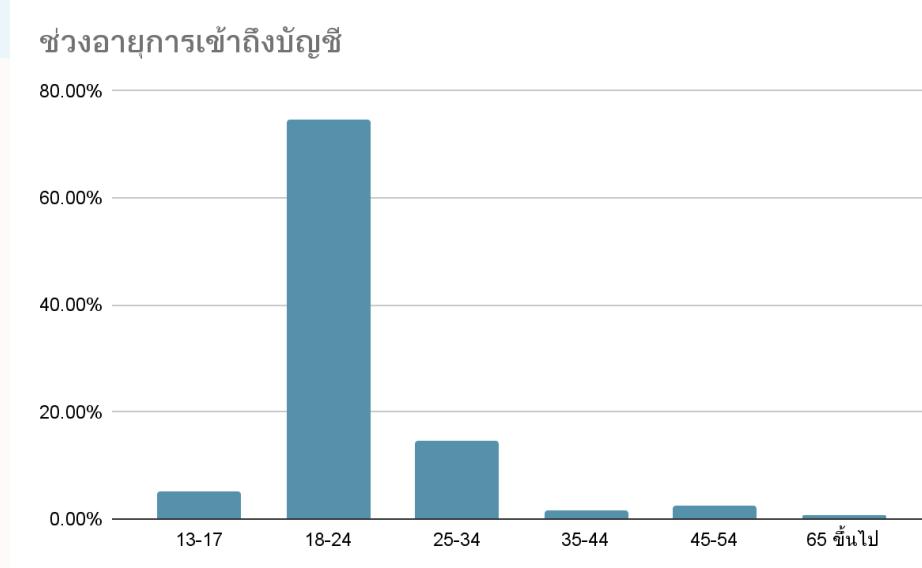
ความคิดเห็น 1

การบันทึก 2 การแชร์ 0

การโต้ตอบกับสตอรี่

การกดถูกใจ 3

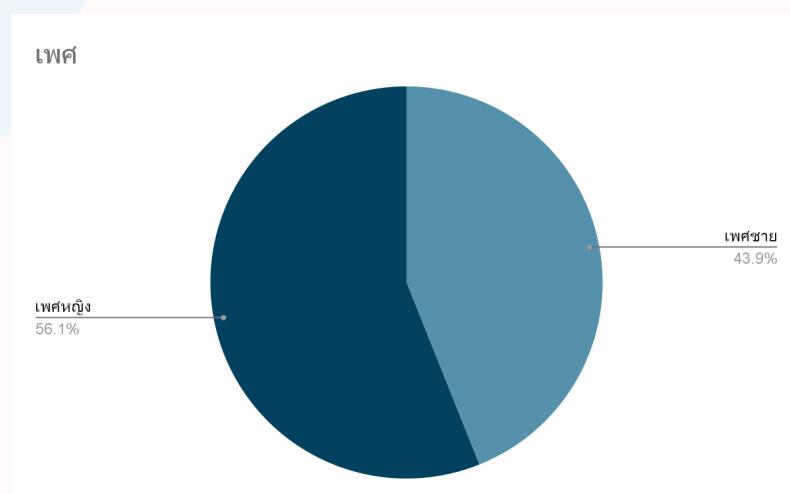
- อายุ และเพศของบัญชีผู้ติดตาม



ภาพที่ 18 แผนภูมิช่วงอายุ และเพศของบัญชีผู้ติดตาม Instagram iSchoolKKU

ช่วงอายุของผู้ติดตามสามารถแบ่งได้ดังนี้

- ช่วงอายุระหว่าง 13-17 ปี คิดเป็นร้อยละ 5.3 ของยอดผู้ติดตามทั้งหมด
- ช่วงอายุระหว่าง 18-24 ปี คิดเป็นร้อยละ 74.7 ของยอดผู้ติดตามทั้งหมด
- ช่วงอายุระหว่าง 25-34 ปี คิดเป็นร้อยละ 14.6 ของยอดผู้ติดตามทั้งหมด
- ช่วงอายุระหว่าง 35-44 ปี คิดเป็นร้อยละ 1.7 ของยอดผู้ติดตามทั้งหมด
- ช่วงอายุระหว่าง 45-54 ปี คิดเป็นร้อยละ 2.6 ของยอดผู้ติดตามทั้งหมด
- ช่วงอายุระหว่าง 65 ปีขึ้นไป คิดเป็นร้อยละ 0.8 ของยอดผู้ติดตามทั้งหมด



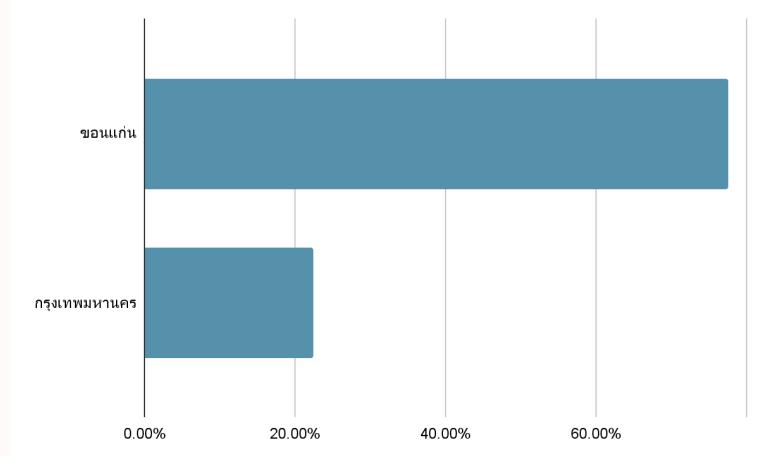
ภาพที่ 19 จำนวนยอดเพศของผู้ติดตาม Instagram iSchoolKKU

เพศของผู้ติดตาม สามารถแบ่งได้ ดังนี้

- เพศชาย ร้อยละ 43.9 ของยอดผู้ติดตามทั้งหมด
- เพศหญิง ร้อยละ 56.1 ของยอดผู้ติดตามทั้งหมด

ภูมิภาคของผู้เข้าถึงบัญชี Instagram iSchool KKU สามารถแบ่งได้ดังนี้

- จังหวัดขอนแก่นมีผู้เข้าถึงบัญชี Instagram iSchoolKKU ทั้งหมด 77.5%
- จังหวัดกรุงเทพมหานครมีผู้เข้าถึงบัญชี Instagram iSchoolKKU ทั้งหมด 22.5%



ภาพที่ 20 จำนวนยอดการเข้าถึงภูมิภาคของผู้เข้าถึงบัญชี Instagram iSchool KKU

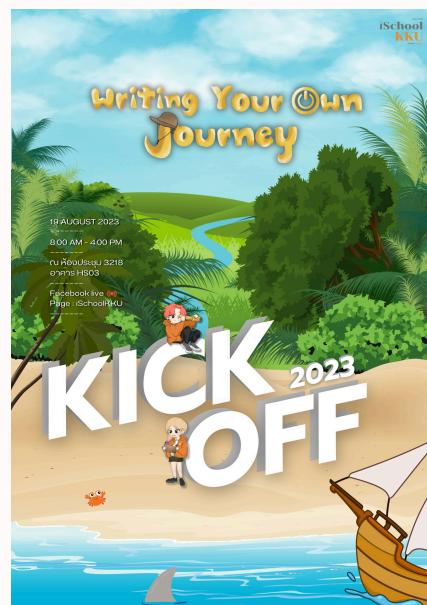
ยอดการมีส่วนร่วมบนแพลทฟอร์ม Facebook Fanpage iSchool KKU เริ่มการโปรโมทบน Instagram ตั้งแต่วันที่ 3 สิงหาคม - 22 สิงหาคม 2566 โดยมีรายละเอียดดังนี้

Teaser “iSchool KKU KICKOFF 2023 “Writing Your Own Journey วัดผืนหนทางใหม่ สู่หัวใจอันสร้างสรรค์”



ภาพที่ 21 Teaser iSchool KKU KICKOFF 2023 “Writing Your Own Journey

วัดผืนหนทางใหม่ สู่หัวใจอันสร้างสรรค์”



ภาพที่ 22 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ iSchool KKU KICKOFF 2023 “Writing Your Own Journey

วัดผืนหนทางใหม่สู่หัวใจอันสร้างสรรค์”



ภาพที่ 23 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ KICKOFF 2023 is Calling U...



ภาพที่ 24 โปสเตอร์ประชาสัมพันธ์ Special Guest และ Guest Speaker



ภาพที่ 25 ภาพแผนกำหนดการจัดอีเวนต์



ภาพที่ 26 ภาพแผนที่เดินทางสถานที่จัดการ



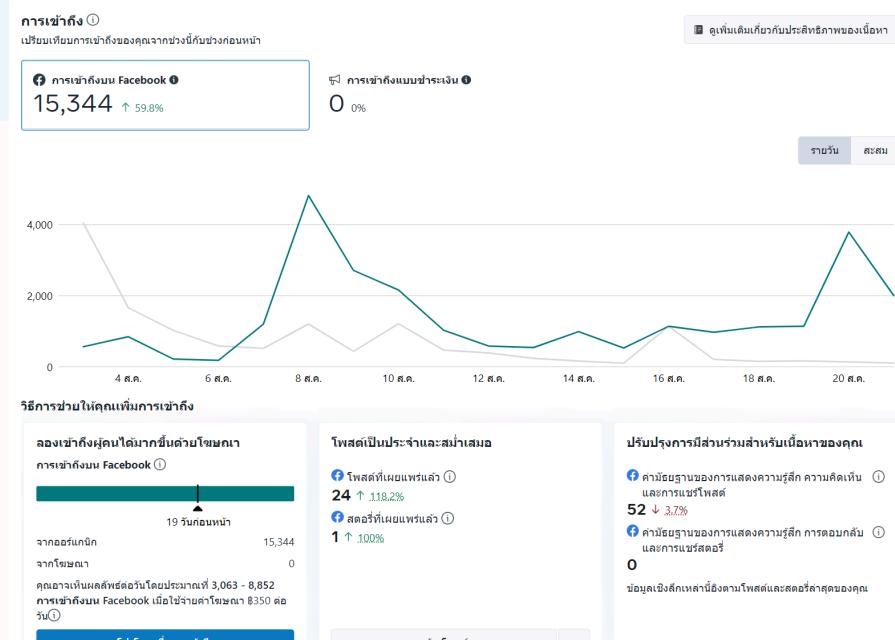
ภาพที่ 27 Video Presentation - Inspire Change iSchool KKU



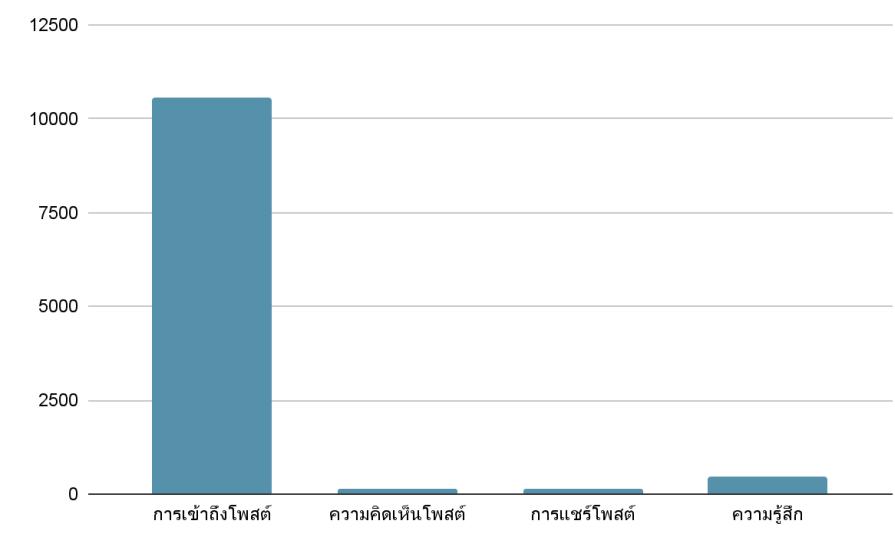
ภาพที่ 28 วิดีโอบรรยักษ์ภายในอิเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023

ภาพรวมของการเข้าถึงโพสต์ทั้งหมดที่โพสต์ไปในทั้งหมด ตั้งแต่วันที่ 3 สิงหาคม - 22 สิงหาคม 2566 โดยรวมกันทุกโพสต์ที่โพสต์ลงใน Facebook Fanpage iSchool KKU

มีการเข้าถึงโพสต์ 10,561 , ความคิดเห็นโพสต์ 148 , การแชร์โพสต์ 140, ความรู้สึก 474

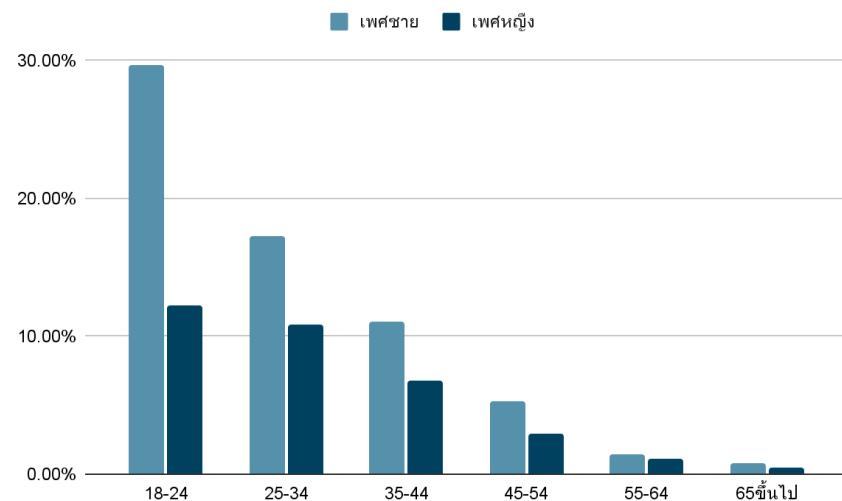


ภาพที่ 29 ภาพรวมของการเข้าถึงโพสต์ ใน Facebook Fanpage iSchool KKU



ภาพที่ 30 จำนวนยอดการเข้าถึงโพสต์ ใน Facebook Fanpage iSchool KKU

- ช่วงอายุและเพศ



ภาพที่ 31 ช่วงอายุ และเพศของบัญชีผู้ติดตามใน Facebook Fanpage iSchool KKU

- ช่วงอายุระหว่าง 18-24 ปี

มีเพศชายเข้าถึงร้อยละ 29.70 และเพศหญิงเข้าถึงร้อยละ 12.20

- ช่วงอายุระหว่าง 25-34 ปี

มีเพศชายเข้าถึงร้อยละ 17.30 และเพศหญิงเข้าถึงร้อยละ 10.90

- ช่วงอายุระหว่าง 35-44 ปี

มีเพศชายเข้าถึงร้อยละ 11.10 และเพศหญิงเข้าถึงร้อยละ 6.80

- ช่วงอายุระหว่าง 45-54 ปี

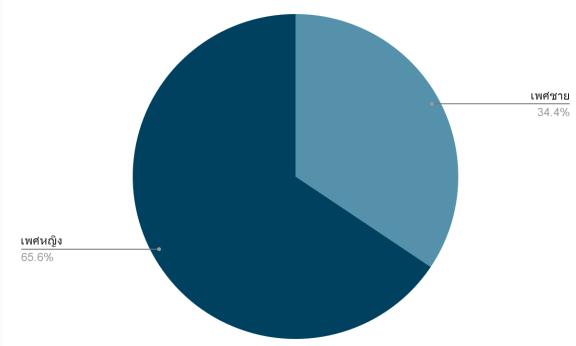
มีเพศชายเข้าถึงร้อยละ 5.30 และเพศหญิงเข้าถึงร้อยละ 2.90

- ช่วงอายุระหว่าง 55-64 ปี

มีเพศชายเข้าถึงร้อยละ 1.40 และเพศหญิงเข้าถึงร้อยละ 1.10

- ช่วงอายุระหว่าง 65 ขึ้นไป

มีเพศชายเข้าถึงร้อยละ 0.80 และเพศหญิงเข้าถึงร้อยละ 0.50

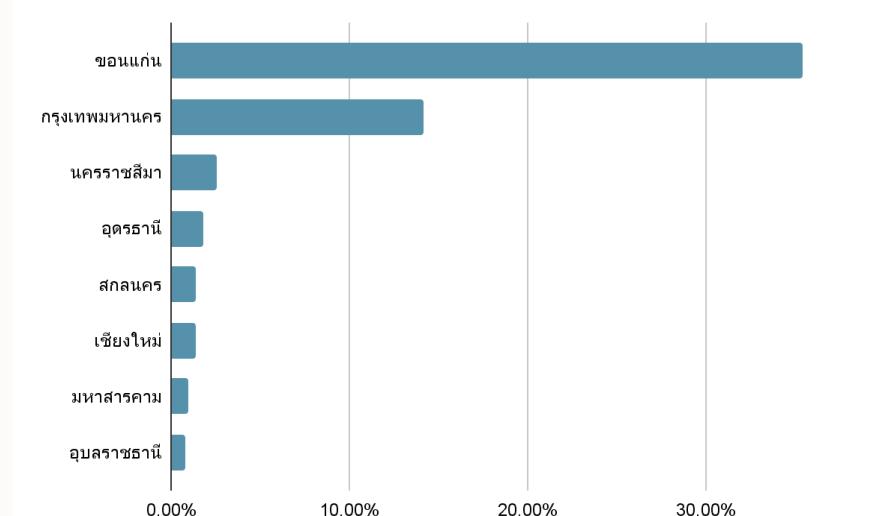


ภาพที่ 32 ช่วงอายุเพศของผู้ที่เข้าถึง Facebook Fanpage iSchool KKU

เพศของผู้ที่เข้าถึง Facebook Fanpage iSchool KKU ดังนี้

- เพศชายที่มีการเข้าถึง ทั้งหมด คิดเป็น 34.4
- เพศหญิงที่มีการเข้าถึง ทั้งหมด คิดเป็น 65.6

ภูมิภาค



ภาพที่ 33 จำนวนยอดการเข้าถึงภูมิภาคของผู้เข้าถึงบัญชี Facebook Fanpage iSchool KKU

จังหวัดขอนแก่น	มีจำนวนผู้เข้าถึงร้อยละ 35.40
จังหวัดกรุงเทพมหานคร	มีจำนวนผู้เข้าถึงร้อยละ 14.20
จังหวัดนครราชสีมา	มีจำนวนผู้เข้าถึงร้อยละ 2.60
จังหวัดอุดรธานี	มีจำนวนผู้เข้าถึงร้อยละ 1.80
จังหวัดสกลนคร	มีจำนวนผู้เข้าถึงร้อยละ 1.40
จังหวัดเชียงใหม่	มีจำนวนผู้เข้าถึงร้อยละ 1.40

จังหวัดมหาสารคาม

มีจำนวนผู้เข้าถึงร้อยละ 1

จังหวัดอุบลราชธานี

มีจำนวนผู้เข้าถึงร้อยละ 0.80

ยอดการมีส่วนร่วม TikTok MobiLibKKU

ภาพรวมของการเข้าถึงโพสต์ทั้งหมดที่โพสต์ในรูปแบบทั้งหมดตั้งแต่วันที่ 15 สิงหาคม - 16

สิงหาคม 2566 โดยรวมกันทุกโพสต์ที่โพสต์ลงไปใน TikTok MobiLibKKU

คลิปวิดีโอที่ 1 ยอดการเข้าชม 559 ยอดถูกใจ 42 ยอดความคิดเห็น 1 ยอดการแชร์ 13

คลิปวิดีโอที่ 2 ยอดการเข้าชม 45 ยอดถูกใจ 3 ยอดความคิดเห็น 0 ยอดการแชร์ 1



BIS นักศึกษาพันธุ์ใหม่เข้าร่วมงานคุณแม่แล้ว #iSchoolKKU #iSchoolkickoff2023 #แกะเป็นไกด์รับผู้มาท่องเที่ยว

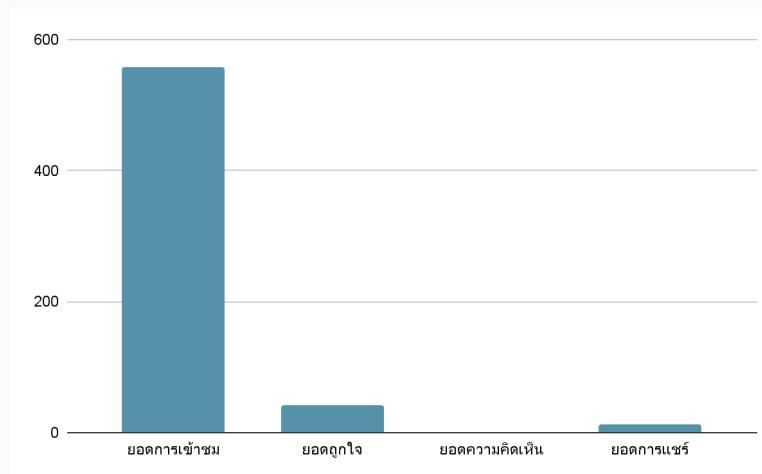
559 ยอดเข้าชม 42 ถูกใจ 1 ความคิดเห็น 13 แชร์

เวลาโพสต์: 8/14/2023 3:39 PM

ประสิทธิภาพของวิดีโอ

เวลาที่อุทิศเนื้อหา	เวลาที่อุทิศเนื้อหา	อัตราถูกแบบเรียบเรียง	ผู้คนที่เข้าถึง
1h:39m:58s ↑ +21.1s (เมื่อเทียบกับ 1 วันก่อน)	10.5s ↓ -0.1s (เมื่อเทียบกับ 1 วันก่อน)	2.28% ↓ -0.03% (เมื่อเทียบกับ 1 วันก่อน)	480 ↑ +7 (เมื่อเทียบกับ 1 วันก่อน)

ภาพที่ 34 จำนวนยอดประสิทธิภาพคลิปวิดีโอที่ 1 ใน TikTok MobiLibKKU



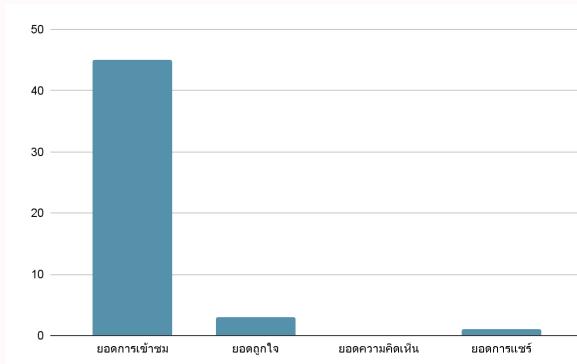
ภาพที่ 35 จำนวนยอดการมีส่วนร่วมคลิปวิดีโอที่ 1 ใน TikTok MobiLibKKU

คนแห่เดินเข้าไปงาน iSchool KKU KICKOFF 2023 กันเลย #iSchoolKKU #iSchoolkickoff2023 #rizz
45 ยอดเข้าชม 3 ถูกใจ 0 ความคิดเห็น 1 แชร์
เวลาโพสต์: 8/15/2023 8:15 PM ⓘ

ประสิทธิภาพของวิดีโอ

เวลาที่ถูกเผยแพร่	เวลาที่ได้รับยอดเข้ม	อัตราที่ได้รับยอดเข้ม	ผู้ใช้งานที่เข้าดู
0h:5m:9s ↑ +1.0m (มีวิดีโอดูแล้ว 1 วันก่อน)	6.7s ↑ +0.5s (มีวิดีโอดูแล้ว 1 วันก่อน)	17.39% ↓ -4.11% (มีวิดีโอดูแล้ว 1 วันก่อน)	33 ↑ +6 (มีวิดีโอดูแล้ว 1 วันก่อน)

ภาพที่ 36 จำนวนยอดประสิทธิภาพคลิปวิดีโอที่ 2 ใน TikTok MobiLibKKU



ภาพที่ 37 จำนวนยอดการมีส่วนร่วมคลิปวิดีโอที่ 2 ใน TikTok MobiLibKKU

ยอดการมีส่วนร่วมกิจกรรม KICKOFF is Calling U... ร่วม Share ความรู้สึก

เริ่มการจัดกิจกรรม วันอังคารที่ 15 สิงหาคม 2566 เวลา 12:00 น. - 16:00 น.

มียอดผู้เข้าร่วมในการเขียนความคิดเห็นจำนวน 78 คน



ภาพที่ 38 ภาพการแสดงความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรม KICKOFF is Calling U... ร่วม Share ความรู้สึก

บทสรุปของกิจกรรม KICKOFF is Calling U... ร่วม Share ความรู้สึก

ทางผู้จัดมองเห็นว่าผลตอบรับของกิจกรรมนี้เป็นไปในทิศทางที่ดี เนื่องจากข้อความบางส่วนจากสมาชิก iStudent หลาย ๆ ข้อความ มีการคาดหวัง และฝ่ารอที่จะเข้าร่วมงานอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 เป็นอย่างมาก

3.2 ผลการประเมินโครงการการจัดอีเวนต์ KICKOFF 2023

ในการจัดโครงการเตรียมความพร้อมการจัดการเรียนรู้ตามกระบวนการทัศนิitemในครั้งนี้

มี iStudent47 และ iStudent49 จำนวน 104 คน เข้าร่วมงานทั้งสิ้น 73 คน (ร้อยละ 70.1) และมีผู้ตอบแบบสอบถามการประเมินโครงการทั้งสิ้น 50 คน (ร้อยละ 68.4)

3.3 การประเมินผลการดำเนินโครงการ

โครงการสัมมนาเตรียมความพร้อมการจัดการเรียนรู้ตามโครงการสร้างบัณฑิตพันธุ์ใหม่ภายใต้หัวข้อ iSchool KKU KICKOFF 2023 “Writing Your Own Journey วاقتผันหนทางใหม่ สู่หัวใจการสร้างสรรค์” มี iStudent47 และ 49 ที่ตอบแบบสอบถามผลการดำเนินผลงาน ดังนี้
ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

จากผู้เข้าร่วมงานจำนวนทั้งหมด 73 คน มีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนทั้งหมด 50 คน โดยมีรายละเอียดดังนี้

รายละเอียดข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถาม

1. จำนวนผู้เข้าร่วม และทำแบบสอบถามความคิดเห็น
 - ผู้เข้าร่วมงาน 73 คน
 - ผู้ทำแบบสอบถามความคิดเห็น 50 คน
2. เพศของผู้ที่กรอกแบบสอบถาม
 - เพศ หญิง 40 คน
 - เพศ ชาย 27 คน
 - LGBTQ+ 6 คน

ตารางที่ 9 แสดงจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม

ชั้นปีที่ (คน)	เพศชาย (คน)	เพศหญิง (คน)	LGBTQ+ (คน)	รวม (คน)	ผู้ตอบแบบสอบถาม	ร้อยละ
1	15	22	5	42	35	83.3
3	12	18	1	31	15	48.3
รวมทั้งหมด	27	40	6	73	50	68.4

จากตารางแสดงจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม พบร่วมผู้ตอบแบบสอบถามเพื่อประเมินผลการจัด Event iSchool KKU KICKOFF 2023 “Writing Your Own Journey ว่าด้วยหนทางใหม่สู่หัวใจอันสร้างสรรค์” ได้ดังนี้

iStudent 49 ที่เข้าร่วมอีเวนต์ และตอบแบบสอบถามมีจำนวน 42 คน พบร่วมผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 35 คน (ร้อยละ 83.3) จากจำนวนผู้เข้าร่วมอีเวนต์

iStudent 47 ที่เข้าร่วมอีเวนต์ และตอบแบบสอบถามมีจำนวน 31 คน พบร่วมผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 15 คน (ร้อยละ 48.3) จากจำนวนผู้เข้าร่วมอีเวนต์

สรุปได้ว่ามีผู้ตอบแบบสอบถามเพื่อประเมินผลการจัด Event iSchool KKU KICKOFF 2023 “Writing Your Own Journey ว่าด้วยหนทางใหม่ สู่หัวใจอันสร้างสรรค์” ทั้งสิ้น 50 คน (ร้อยละ 68.4)

ตารางที่ 10 จำนวนผู้ลงทะเบียนเข้าร่วมงาน

ชั้นปี	จำนวน(คน)	จากทั้งหมด(คน)	ร้อยละ
iStudent 49	42	49	85.7
iStudent 47	31	55	56.3

จากราฟแสดงจำนวนผู้เข้าร่วมงาน พบร่วม iStudent49 มีผู้ลงทะเบียนเข้าร่วมงานจำนวน 42 คนจากทั้งหมด 49 คน (ร้อยละ 85.7) และ iStudent47 พบร่วมผู้ลงทะเบียนเข้าร่วมงานจำนวน 31 คนจากทั้งหมด 55 คน (ร้อยละ 56.3)

ตารางที่ 11 จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม

ชั้นปี	จำนวน(คน)	จากทั้งหมด(คน)	ร้อยละ
iStudent 49	35	42	83.3

iStudent 47	15	31	48.3
-------------	----	----	------

จากราฟแสดงจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม พบร้า iStudent49 มีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 35 คนจากทั้งหมด 42 คน (ร้อยละ 83.3) และ iStudent47 มีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 15 คนจากทั้งหมด 31 คน (ร้อยละ 48.3)

ตอบที่ 2 ความคิดเห็นต่อเป้าหมายการจัดงาน

จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 50 คน ข้อที่ 1 ความคิดเห็นต่อเป้าหมายการจัดงาน ได้สร้างความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับหลักสูตรสารสนเทศศาสตรบัณฑิต มีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนทั้งหมด 50 คน ข้อที่ 2 ได้เสริมสร้างการมีส่วนร่วม มีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนทั้งหมด 50 คน และข้อที่ 3 ได้เสริมสร้างประสบการณ์ (Experience) มีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวนทั้งหมด 49 คน

ตารางที่ 12 ตารางความคิดเห็นต่อเป้าหมายการจัดงาน

ประเด็นความคิด	ความคิดเห็น			รวม
	ได้	ไม่แน่ใจ	ไม่ได้	
คุณเห็นว่าการจัดงานครั้งนี้ ได้สร้างความรู้ความเข้าใจ (Awareness) เกี่ยวกับหลักสูตรสารสนเทศศาสตรบัณฑิตให้กับคุณมากขึ้น	49	1	-	50
คุณเห็นว่าการจัดงานครั้งนี้ ได้เสริมสร้างการมีส่วนร่วม (Engagement) ระหว่างคุณ และ iStudent คนอื่น ๆ ก่อให้เกิดความผูกพันภายนอกในหลักสูตร	47	3	-	50
คุณเห็นว่าการจัดงานครั้งนี้ ได้เสริมสร้างประสบการณ์ (Experience) ในการทำงานเป็นทีมระหว่างคุณและ iStudent คนอื่น ๆ	45	3	1	49

ผู้ตอบแบบสอบถามมีระดับความคิดเห็นต่อเป้าหมายการจัดงาน ทั้งหมด 3 ข้อ ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เห็นว่าการจัดงานครั้งนี้ได้สร้างความรู้ความเข้าใจโดยคิดเป็นร้อยละ ผู้ตอบแบบสอบถาม ตอบได้ (ร้อยละ 98) ตอบไม่แน่ใจ (ร้อยละ 2) ในด้านเสริมสร้างการมีส่วนร่วมระหว่างคุณ และ iStudent คนอื่น ๆ ตอบได้ (ร้อยละ 94) ตอบไม่แน่ใจ (ร้อยละ 6) และได้เสริมสร้างประสบการณ์ ตอบได้ (ร้อยละ 91.8) ตอบไม่แน่ใจ (ร้อยละ 6.2) และตอบไม่ได้ (ร้อยละ 2)

ตอนที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพรวมของการจัดงาน

ตารางที่ 13 ความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพรวมของการจัดงาน

ภาพรวมของงาน	ความคิดเห็น					รวม	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	S.D.
	ตีมาก	ตี	ปานกลาง	ແຍ່ງ	ແຍ່ງมาก				
เนื้อหาสาระของการเสวนา	35	13	2	-	-	50	4.68	93.20	0.34
ระยะเวลาในการดำเนินงาน	20	20	10	-	-	50	4.22	84.00	0.63
ความพึงพอใจโดยรวมต่องาน	28	2	20	-	-	50	4.18	83.20	0.88
สถานที่จัดงาน									
ความสะอาดสวยงาม	35	13	2	-	-	50	4.68	93.20	0.34
ความสะอาด	20	20	10	-	-	50	4.22	84.00	0.63
ความเหมาะสมสมูดิ์รวม	28	2	20	-	-	50	4.18	83.20	0.88
ผู้ดำเนินรายการ (MC)									
การทำหน้าที่ของ MC ทั้งภาคเช้า และภาคบ่าย	32	14	3	1	-	50	4.56	90.80	0.55
สื่อสารได้เข้าใจง่าย	31	15	3	1	-	50	4.54	90.40	0.56

ภาพรวมของงาน	ความคิดเห็น					รวม	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	S.D.
	ตีมาก	ตี	ปานกลาง	ແຍ່ງ	ແຍ່ງมาก				
สร้างบรรยายภาษาไทยในงานให้ราบรื่น	31	14	4	1	-	50	4.52	90.00	0.59
ด้านเทคนิค									
ระบบไฟ/สว่าง	32	16	2	-	-	50	4.62	92.00	0.37
ระบบเสียง	12	21	17	-	-	50	3.92	78.00	0.64
ด้านบริการ									
การให้บริการ ณ จุดลงทะเบียน	35	10	5	-	-	50	4.48	89.20	1.01
การให้บริการภายในงาน	37	9	4	-	-	50	4.68	93.20	0.44
การให้บริการด้านอาหาร และเครื่องดื่ม	36	12	1	-	-	50	4.64	92.40	0.70

จากตารางประเมินความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพรวมของการจัดอิเวนต์ พบว่า ผู้เข้าร่วมมีความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพรวมของการจัดอิเวนต์ในด้านต่าง ๆ ส่วนใหญ่อยู่ในระดับที่ดี

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นเกี่ยวกับ Guest Speaker

ตารางที่ 14 ความคิดเห็นเกี่ยวกับ Guest Speaker

ภาพรวมของงาน	ความคิดเห็น					รวม	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	S.D.
	ตีมาก	ตี	ปานกลาง	ແຍ່ງ	ແຍ່ນາກ				
วิธีการถ่ายทอดความรู้มีความชัดเจน	37	12	1	-	-	50	4.74	94.40	0.23
สามารถตอบข้อซักถามได้ชัดเจน และตรงประเด็น	35	14	1	-	-	50	4.70	93.60	0.26
เนื้อหาที่นำมาพูดคุยเป็นประโยชน์	38	11	1	-	-	50	4.76	94.80	0.21
ความพึงพอใจโดยรวมต่อ Guest Speaker	39	9	2	-	-	50	4.76	94.80	0.29

ความคิดเห็นเกี่ยวกับ Guest Speaker

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ตอบแบบสอบถามความคิดเห็นเกี่ยวกับ Guest Speaker ในด้านของความพึงพอใจโดยรวมต่อ Guest Speaker มีความคิดเห็นอยู่ในระดับดีมาก ส่วนในด้านอื่น ๆ ระดับการตอบของผู้ทำแบบสอบถามอยู่ที่ดีมากจนถึงปานกลาง

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะ

ตารางที่ 15 ข้อเสนอแนะ

ประเด็นความคิดเห็น	ความคิดเห็น			รวม	ร้อยละ
	อยาก	ไม่แน่ใจ	ไม่อยาก		
คุณอยากรึเปล่า iSchool KKU จัดงานลักษณะนี้อีกครั้ง ควรจัดงานอะไร	48	2	-	50	98.67

ข้อเสนอแนะในการจัดงานลักษณะนี้อีกครั้ง ควรจัดงานอะไร

มีทั้งหมด 12 ความคิดเห็นซึ่งสรุปได้ ดังนี้

1. จัดงานแบบเดิมแต่เพิ่มเติมความครีเอทมากขึ้น
2. แนะนำการทำงานต่าง ๆ อีก
3. BiS Camp จัดกิจกรรมนอกสถานที่ เช่น ภูเขา ทะเล
4. งานที่นำรุ่นพี่ที่จบไปแล้วมาให้ความรู้เกี่ยวกับอาชีพต่าง ๆ อีก
5. iSchool Camp
6. เพิ่มกิจกรรมที่น่าสนุกเพิ่มขึ้น
7. งานเกี่ยวกับการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันในสาขา มีความเข้าใจและเอื้อประโยชน์
8. ค่ายรวม
9. การอธิบายหลักสูตร แต่ละวิชาเพิ่มมากขึ้นอีกนิด
10. ค่ายสอนสัมพันธ์พนักงาน iSchool
11. ในลักษณะแคมป์เหมือนครั้งก่อน เพื่อให้ความรู้เกี่ยวกับหลักสูตรกับบัน้อง ๆ ปี 1 มากขึ้น เพราะน้องอาจจะยังไม่เห็นภาพ และจะได้รู้จักกันมากขึ้น
12. ต้องให้ศิษย์เก่าที่ทำอาชีพอื่น ๆ มาให้ความรู้อีก

ข้อเสนอแนะอื่น ๆ

มีทั้งหมด 1 ความคิดเห็นซึ่งสรุปได้ ดังนี้

หากเป็นกิจกรรมที่บังคับให้เข้าร่วมอย่างให้แจ้งให้ชัดเจน
กำหนดเวลาเข้าร่วมตามความสมัครใจ

ไม่สนับสนุนให้มีการล่าช้า ผู้ไม่มาเข้าร่วมหากเป็นกิจกรรมที่

3.4 การประเมินผลการทำงานของคณะผู้ทำงาน iSchool KICKOFF 2023 : Writing Your Own Journey

ผลการประเมิน Project Manager, Assistant Project Manager และ Project Coordinator

ตารางที่ 16 ผลการประเมิน Project Manager, Assistant Project Manager และ Project Coordinator

ชื่อ-นามสกุล	หน้าที่	คะแนนประเมินสมรรถนะ		
		คะแนน	คะแนนจริง	ระดับ
Project Manager				
ภาณุชัย พันธุ์พัฒน์ (เครชต์)	<ul style="list-style-type: none"> 1. วางแผนกำหนดนโยบาย และกลยุทธ์ของโครงการ 2. มอบหมายงานให้แต่ละทีม และควบคุมการดำเนินงานให้อยู่ได้แผนการดำเนินงาน 3. คุยกิดตาม/ประสานงาน แต่ละทีม และที่ปรึกษา 4. ป้องกัน/แก้ไขความเสี่ยงที่จะเกิดต่อ Project 5. มองภาพรวมขององค์กร และโครงการโดยเสนอความคืบหน้าต่อ Project Consultant และแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น 	86.7	8.6	ดีมาก
Assistant Project Manager				
ณัฐกิตติ์ พิเรนทร (อะตอม)	<ul style="list-style-type: none"> 1. ดูแลเอกสารตรวจสอบความเหมาะสมของเอกสารของโครงการ 2. รับฟังข้อร้องเรียน ทำหน้าที่แบ่งเบาภารกิจของ PM 3. จัดการข้อมูลสารสนเทศ จัดสรรงraphข้อมูลให้เป็นหมวดหมู่ 	86	8.6	ดีมาก
ชื่อ - นามสกุล	หน้าที่	คะแนนประเมินสมรรถนะ		
		คะแนน	คะแนนจริง	ระดับ
Project Coordinator				
รดา ไพรีรณ (รดา)	<ul style="list-style-type: none"> 1. เข้าร่วม และสรุปวาระการประชุมทุกครั้ง 2. ติดต่อประสานงานภายนอกองค์กร 3. กำหนดขอบเขตระยะเวลาการทำงานของโครงการ 	75.5	7.5	ดี

เกณฑ์คะแนนประเมินสมรรถนะ

ดีมาก

= มากกว่า 80 คะแนนขึ้นไป

- ดี = มากกว่า 70 คะแนนขึ้นไป
- พอใช้ = มากกว่า 50 คะแนนขึ้นไป
- ควรปรับปรุง = มีคะแนนน้อยกว่า 50

ผลการประเมิน Team Leader

ตารางที่ 17 ผลการประเมิน Team Leader

ชื่อ - นามสกุล	หน้าที่	คะแนนประเมินสมรรถนะ		
		คะแนน	คะแนนจริง	ระดับ
Administration Leader				
ปณิตา งานห้อม (ปุน)	<ul style="list-style-type: none"> 1. ท้วหน้าฝ่ายเอกสาร 2. ตรวจสอบงานที่เกิดขึ้นภายในทีม 3. ควบคุม และดูแลภาพรวมของงานให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ 4. เป็นที่ปรึกษาการกำหนดครุปแบบงานต่าง ๆ ให้กับคนในทีม และเป็นตัวกลางประสานงานรูปแบบแผนงานไปยังฝ่ายอื่น ๆ 	90	9.0	ดีมาก
Design Leader				
กนกอร หวานศพร (แพร)	<ul style="list-style-type: none"> 1. ท้วหน้าฝ่ายวางแผนออกแบบงาน 2. ตรวจสอบงานที่เกิดขึ้นภายในทีม 3. ควบคุม และดูแลภาพรวมของงานให้เป็นไปตามที่กำหนดไว้ 4. เป็นที่ปรึกษาการกำหนดครุปแบบงานต่าง ๆ ให้กับคนในทีม และเป็นตัวกลางประสานงานรูปแบบแผนงานไปยังฝ่ายอื่น ๆ 5. ประสานงานระหว่าง PM และคนในทีม Design 	77	7.7	ดี

ชื่อ - นามสกุล	หน้าที่	คะแนนประเมินสมรรถนะ		
		คะแนน	คะแนนจริง	ระดับ
Marketing Leader				
ณัฐวรรณ นาสารี (ชุมพู)	<ul style="list-style-type: none"> 1. หัวหน้าฝ่ายการตลาด 2. ประสานงานระหว่าง PM และทีม Marketing 3. วางแผนการสร้าง Brand Awareness 4. เป็นที่ปรึกษาการกำหนดช่องทางประชาสัมพันธ์ Campaign 5. เก็บรวบรวม ติดตามวัดผลลัพธ์ และสรุปผลข้อมูล การเผยแพร่ของโครงการ 	93.7	9.3	ดีมาก
Operation Leader				
ศิษณุ พงษ์อุทิศ (ข้าวตัง)	<ul style="list-style-type: none"> 1. หัวหน้าฝ่ายปฏิบัติการควบคุมการปฏิบัติการ 2. ประสานงานระหว่าง PM และทีม Operation 3. จัดการวางแผน Operation plan 4. ควบคุม และแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นหน้างาน 	80.9	8.0	ดีมาก

เกณฑ์คะแนนประเมินสมรรถนะ

ดีมาก = มากกว่า 80 คะแนนขึ้นไป

ดี = มากกว่า 70 คะแนนขึ้นไป

พอใช้ = มากกว่า 50 คะแนนขึ้นไป

ควรปรับปรุง = มีคะแนนน้อยกว่า 50

ผลการประเมินฝ่าย Administration

ตารางที่ 18 ผลการประเมินฝ่าย Administration

ชื่อ - นามสกุล	หน้าที่	คะแนนประเมินสมรรถนะ		
		คะแนน	คะแนนจริง	ระดับ
Account Executive				
นายธนาชาติ ทองโรจน์ (เอร์ท)	<ul style="list-style-type: none"> 1. ประสานงานให้คุณภาพยืน และภายนอกองค์กร 2. ค้นหา/เก็บข้อมูล และนำมารวบรวมให้ฝ่ายอื่นนำไปใช้ 3. เป็นตัวกลางการเจรจาระหว่างคุณภาพในองค์กร และคุณภายนอกองค์กร 4. ประสานงานติดต่อกับวิทยากรเพื่อให้มามาเข้าร่วมงาน 	90	9.0	ดีมาก
นางสาวนิธิพร ศรียอด (เฟรม)	<ul style="list-style-type: none"> 1. ประสานงานให้คุณภาพยืน และภายนอกองค์กร 2. ค้นหา/เก็บข้อมูล และนำมารวบรวมให้ฝ่ายอื่นนำไปใช้ 3. เป็นตัวกลางการเจรจาระหว่างคุณภาพในองค์กร และคุณภายนอกองค์กร 4. ประสานงานติดต่อกับวิทยากรเพื่อให้มามาเข้าร่วมงาน 	90	9.0	ดีมาก
ศุภณัฐ ภาคร (บอส)	<ul style="list-style-type: none"> 1. ประสานงานให้คุณภาพยืน และภายนอกองค์กร 2. ค้นหา/เก็บข้อมูล และนำมารวบรวมให้ฝ่ายอื่นนำไปใช้ 3. เป็นตัวกลางการเจรจาระหว่างคุณภาพในองค์กร และคุณภายนอกองค์กร 4. ประสานงานติดต่อกับวิทยากรเพื่อให้มามาเข้าร่วมงาน 	90	9.0	ดีมาก
ชื่อ - นามสกุล	หน้าที่	คะแนนประเมินสมรรถนะ		
		คะแนน	คะแนนจริง	ระดับ
Financial Management				
กมลพรรณ พันธุ์ศรี (ปีม)	<ul style="list-style-type: none"> 1. ตรวจสอบ และสั่งซื้ออุปกรณ์ที่จำเป็นให้กับทีมงาน 2. วางแผนการเงินเพื่อจัดสรรงบประมาณที่ได้มามาใหม่ ประจำปีงบประมาณสุด 	93	9.3	ดีมาก

	<ul style="list-style-type: none"> 3. จัดการบัญชีรายรับรายจ่ายทั้งหมด 4. ดูแลงบประมาณค่าใช้จ่ายของโครงการ 5. คำนวณความเสี่ยงการเสีย งบประมาณโดยเบล่า ประโยชน์ 6. ทำเรื่อง และเดินเอกสารเบิกงบประมาณ 			
พโลยพรรณราย หนูทอง (พโลย)	<ul style="list-style-type: none"> 1. ตรวจสอบ และสั่งซื้ออุปกรณ์ที่จำเป็นให้กับทีมงาน 2. วางแผนการเงินเพื่อจัดสรรงบประมาณที่ได้มาให้มี ประโยชน์สูงสุด 3. จัดการบัญชีรายรับรายจ่ายทั้งหมด 4. ดูแลงบประมาณค่าใช้จ่ายของโครงการ 5. คำนวณความเสี่ยงการเสีย งบประมาณโดยเบล่า ประโยชน์ 6. ทำเรื่อง และเดินเอกสารเบิกงบประมาณ 	83	8.3	ดีมาก

ชื่อ - นามสกุล	หน้าที่	คะแนนประเมินสมรรถนะ		
		คะแนน	คะแนนจริง	ระดับ
Information Management				
กฤษกร แบ่งคงสาร (ปม)	<ol style="list-style-type: none"> จัดทำ รวบรวม จัดเก็บ สำรอง รักษา และส่งต่อ กระจายข้อมูลไปยังทีมงานหน่วยต่าง ๆ ให้ถูกต้อง เหมาะสม วางแผนการใช้งานข้อมูล จัดเตรียมข้อมูลให้พร้อมสำหรับการใช้งานอยู่เสมอ 	86	8.6	ดีมาก
ธัญรัศม์ ใจตินิธิยศชัยกุล (เนย)	<ol style="list-style-type: none"> จัดทำ รวบรวม จัดเก็บ สำรอง รักษา และส่งต่อ กระจายข้อมูลไปยังทีมงานหน่วยต่าง ๆ ให้ถูกต้อง เหมาะสม วางแผนการใช้งานข้อมูล จัดเตรียมข้อมูลให้พร้อมสำหรับการใช้งานอยู่เสมอ 	86	8.6	ดีมาก
Procurement Management				
ปุณณพัฒน์ ละโป๊ (หมวด)	<ol style="list-style-type: none"> จัดหาอุปกรณ์ และแหล่งอุปกรณ์ที่ได้คุณภาพ เปรียบเทียบราคา ความคุ้มค่า และความจำเป็น ของอุปกรณ์จากแต่ละแหล่ง เจรจาต่อรองเงื่อนไขที่ดีที่สุด ติดตามผลการสั่งซื้อ และการจัดส่งสินค้า 	86	8.6	ดีมาก
วงศ์สวารรค์ อัมวนะช์ (ณัฐ)	<ol style="list-style-type: none"> จัดหาอุปกรณ์ และแหล่งอุปกรณ์ที่ได้คุณภาพ เปรียบเทียบราคา ความคุ้มค่า และความจำเป็น ของอุปกรณ์จากแต่ละแหล่ง เจรจาต่อรองเงื่อนไขที่ดีที่สุด ติดตามผลการสั่งซื้อ และการจัดส่งสินค้า 	86	8.6	ดีมาก

ชื่อ - นามสกุล	หน้าที่	คะแนนประเมินสมรรถนะ		
		คะแนน	คะแนนจริง	ระดับ
Time Management				
ปิยะกรณ์ ชาวดอร (น้ำทิพย์)	1. ควบคุมจัดการระยะเวลาดำเนินโครงการของกิจกรรมให้เหมาะสม 2. วางแผน จัดสรร กำหนดเป้าหมาย วิเคราะห์ถึงการใช้เวลา รวมถึงจัดลำดับความสำคัญของการดำเนินโครงการ	90	9.0	ดีมาก

เกณฑ์คะแนนประเมินสมรรถนะ

ดีมาก = มากกว่า 80 คะแนนขึ้นไป

ดี = มากกว่า 70 คะแนนขึ้นไป

พอใช้ = มากกว่า 50 คะแนนขึ้นไป

ควรปรับปรุง = มีคะแนนน้อยกว่า 50

ผลการประเมินฝ่าย Design

ตารางที่ 19 ผลการประเมินฝ่าย Design

ชื่อ - นามสกุล	หน้าที่	คะแนนประเมินสมรรถนะ		
		คะแนน	คะแนนจริง	ระดับ
Content Design				
ชนกสุดา ปิตพรม (ตี๋)	<ul style="list-style-type: none"> 1. ออกแบบเนื้อหา ทั่วข้อตาม Theme งาน 2. เป็นฝ่ายที่ต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างงานให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมาย และหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ Event 3. จัดหาการคัดเลือกความบันเทิงที่เหมาะสมเพื่อมอบประสบการณ์ความบันเทิงที่เกี่ยวข้องกับงานและเป็นประโยชน์ต่อผู้ชม 	100	10	ดีมาก
Entertainment Design				
วีรวัฒรา จัยหนองบัว (หมิว)	<ul style="list-style-type: none"> 1. คัดเลือกเนื้อหาและนำเสนอที่เหมาะสมกับงานและโปรแกรมเสริม 2. ทำงานร่วมกับ Content Design ใน การควบคุมผู้นำเสนอ 3. ออกแบบ และสร้างสรรค์บรรยากาศในงานให้ออกมาประทับใจ และดึงดูดกลุ่มเป้าหมาย 	60	6	พอใช้
Production Design				
สาริกา โชคเจริญยิ่ง (ริสา)	<ul style="list-style-type: none"> 1. ออกแบบการผลิต เช่น การจัดแสง สี เสียง 2. ออกแบบอีเวนต์โดยรวมตาม Theme งาน รวมไปถึงการแสดงภาพมัลติมีเดียที่เหมาะสมเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการสื่อสารและสร้างความประทับใจและบรรยากาศกิจกรรม 	70	7	ดี
ชื่อ - นามสกุล	หน้าที่	คะแนนประเมินสมรรถนะ		
		คะแนน	คะแนนจริง	ระดับ
Program Design				
พัทธนันท์ แสงสิรินันท์ (ฟอน)	<ul style="list-style-type: none"> 1. จัดทำโปรแกรมมาส่งเสริมภายในงานออกแบบ เช่น ทำ PowerPoint เสนอ 2. ออกแบบโปสเตอร์งาน และโปสเตอร์นับถอยหลัง 3. ทำงานร่วมกับ Content Design ใน การออกแบบเนื้อหาใหม่ความน่าสนใจ 	100	10	ดีมาก

วิเคราะห์ วิเคราะห์ สรุปเปลี่ยน (หน่ออ่อน)	<ol style="list-style-type: none">จัดทำโปรแกรมมาส่งเสริมภายในงานออกแบบ เช่น ทำ PowerPoint เสนอออกแบบไปสัมมนา และนำเสนอต่อสาธารณะทำงานร่วมกับ Content Design ในการออกแบบ เนื้อหาให้มีความน่าสนใจ	86.6	8.6	ดีมาก
--	---	------	-----	-------

ผลการประเมินฝ่าย Marketing

ตารางที่ 20 ผลการประเมินฝ่าย Marketing

ชื่อ - นามสกุล	หน้าที่	คะแนนประเมินสมรรถนะ		
		คะแนน	คะแนนจริง	ระดับ
Promotion				
ชุดิกาญจน์ สีตานันท์ (อาย)	<ul style="list-style-type: none"> 1. ออกแบบโปรโมชัน 2. บริหารและจัดงานโฆษณา จัดทำแคมเปญ หรือ ออกแบบกิจกรรมส่งเสริมการขาย รวมถึง ประสานงานระหว่างการโฆษณา เพื่อสร้างความสนใจของผู้เข้าร่วมงาน และสร้างความต้องการให้กับโครงการ 	90	9.0	ดีมาก
อาณิตศร้า พลีกุรุ่งโรจน์ (จีจี้)	<ul style="list-style-type: none"> 1. ออกแบบโปรโมชัน 2. บริหารและจัดงานโฆษณา จัดทำแคมเปญ หรือ ออกแบบกิจกรรมส่งเสริมการขาย รวมถึง ประสานงานระหว่างการโฆษณา เพื่อสร้างความสนใจของผู้เข้าร่วมงาน และสร้างความต้องการให้กับโครงการ 	90	9.0	ดีมาก
Marketing Plan				
กนกวรี บุญศรี (แสตมป์)	<ul style="list-style-type: none"> 1. กำหนดเป้าหมายของผู้เข้าร่วม เพื่อให้บรรลุ เป้าหมายของโครงการ 2. วางแผนธุรกิจ แผนโฆษณา ตลอดจนแคมเปญต่าง ๆ 3. กำหนดกลยุทธ์ที่จะใช้ 4. พัฒนา และควบคุมกลยุทธ์ทำการตลาด 	80	8.0	ดีมาก

ชื่อ - นามสกุล	หน้าที่	คะแนนประเมินสมรรถนะ		
		คะแนน	คะแนนจริง	ระดับ
กิตติพงษ์ ศรีบ้านดู่ (โนโน)	<ul style="list-style-type: none"> 1. กำหนดเป้าหมายของผู้เข้าร่วม เพื่อให้บรรลุ เป้าหมายของโครงการ 2. วางแผนธุรกิจ แผนโฆษณา ตลอดจนแคมเปญต่าง ๆ 	80	8.0	ดีมาก

	<ul style="list-style-type: none"> 3. กำหนดกลยุทธ์ที่จะใช้ 4. พัฒนา และควบคุมกลยุทธ์ทางการตลาด 			
ชนกสุดา ใจกลางศรีราชา (ลูกเกด)	<ul style="list-style-type: none"> 1. กำหนดเป้าหมายของผู้เข้าร่วม เพื่อให้บรรลุ เป้าหมายของโครงการ 2. วางแผนธุรกิจ แผนโฆษณา ตลอดจนแคมเปญต่าง ๆ 3. กำหนดกลยุทธ์ที่จะใช้ 4. พัฒนา และควบคุมกลยุทธ์ทางการตลาด 	90	9.0	ดีมาก
Public Relations				
นันทพงศ์ ชุมชัย (โอลิเวอร์)	<ul style="list-style-type: none"> 1. ประชาสัมพันธ์โครงการ 2. ผลิต/จัดทำสื่อที่นำเสนอในแต่ละ ๑ ที่ใช้สื่อสารกับกลุ่ม เป้าหมาย 3. สร้างความประทับใจ ภาพลักษณ์ที่ดี และรักษา ความสัมพันธ์ที่ดีของโครงการต่อกลุ่มเป้าหมาย 4. ควบคุมจัดการปัญหาเกี่ยวกับโครงการที่อาจเกิดขึ้น ในส่วนที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับตัวผู้เข้าร่วมงาน 5. สื่อสารกับกลุ่มเป้าหมายเพื่อทำให้พวกรเข้าเกิด ความรู้สึกที่ดีต่องาน และต่อแบรนด์ 	76	7.6	ดี

ชื่อ - นามสกุล	หน้าที่	คะแนนประเมินสมรรถนะ		
		คะแนน	คะแนนจริง	ระดับ
ณิชกานต์ วงศ์เทิน (อัยย์หมอก)	<ol style="list-style-type: none"> ประชาสัมพันธ์โครงการ ผลิต/จัดทำสื่อที่น่าสนใจต่าง ๆ ที่ใช้สื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย สร้างความประทับใจ ภาพลักษณ์ที่ดี และรักษาความสัมพันธ์ที่ดีของโครงการต่อกลุ่มเป้าหมาย ควบคุมจัดการปัญหาเกี่ยวกับโครงการที่อาจเกิดขึ้น ในส่วนที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับตัวผู้เข้าร่วมงาน สื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อทำให้พวกรเข้าเกิดความรู้สึกที่ดีต่องาน และต่อแบรนด์ 	84	8.4	ดีมาก
พีรวิทย์ พองอ่อน (พราหมณ์)	<ol style="list-style-type: none"> ประชาสัมพันธ์โครงการ ผลิต/จัดทำสื่อที่น่าสนใจต่าง ๆ ที่ใช้สื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย สร้างความประทับใจ ภาพลักษณ์ที่ดี และรักษาความสัมพันธ์ที่ดีของโครงการต่อกลุ่มเป้าหมาย ควบคุมจัดการปัญหาเกี่ยวกับโครงการที่อาจเกิดขึ้น ในส่วนที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับตัวผู้เข้าร่วมงาน สื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อทำให้พวกรเข้าเกิดความรู้สึกที่ดีต่องาน และต่อแบรนด์ 	88	8.8	ดีมาก
เมธี เถินบุรินทร์ (ซูเม)	<ol style="list-style-type: none"> ประชาสัมพันธ์โครงการ ผลิต/จัดทำสื่อที่น่าสนใจต่าง ๆ ที่ใช้สื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย สร้างความประทับใจ ภาพลักษณ์ที่ดี และรักษาความสัมพันธ์ที่ดีของโครงการต่อกลุ่มเป้าหมาย ควบคุมจัดการปัญหาเกี่ยวกับโครงการที่อาจเกิดขึ้น ในส่วนที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับตัวผู้เข้าร่วมงาน สื่อสารกับกลุ่มเป้าหมาย เพื่อทำให้พวกรเข้าเกิดความรู้สึกที่ดีต่องาน และต่อแบรนด์ 	88	8.8	ดีมาก
ชื่อ - นามสกุล	หน้าที่	คะแนนประเมินสมรรถนะ		
		คะแนน	คะแนนจริง	ระดับ
Materials				
ปนิตา นิตยวน (มิว)	<ol style="list-style-type: none"> จัดหา และจัดการเบรียบเทียบสัดส่วนของที่จำเป็นเพื่อใช้สนับสนุนกิจกรรมทางการตลาด และการผลิตกิจกรรมที่จำเป็นสำหรับโครงการ สร้างสื่อส่งเสริมกิจกรรมทางการตลาด 	90	9.0	ดีมาก

ธิตยา ช่วยศรี (พอสเตอร์)	1. จัดทำ และจัดการเปรียบเทียบวัสดุอุปกรณ์ที่จำเป็นเพื่อใช้สนับสนุนกิจกรรมทางการตลาด และการผลิตกิจกรรมที่จำเป็นสำหรับโครงการ 2. สร้างสื่อส่งเสริมกิจกรรมทางการตลาด	90	9.0	ดีมาก
--------------------------	--	----	-----	-------

เกณฑ์คะแนนประเมินสมรรถนะ

- ดีมาก = มากกว่า 80 คะแนนขึ้นไป
 ดี = มากกว่า 70 คะแนนขึ้นไป
 พ่อใจ = มากกว่า 50 คะแนนขึ้นไป
 ควรปรับปรุง = มีคะแนนน้อยกว่า 50

ผลการประเมินฝ่าย Operation

ตารางที่ 21 ผลการประเมินฝ่าย Operation

ชื่อ - นามสกุล	หน้าที่	คะแนนประเมินสมรรถนะ		
		คะแนน	คะแนนจริง	ระดับ
Attendee Management				
ปาณิภา มูลพงษ์ (บุม)	<ul style="list-style-type: none"> 1. ฝ่ายจัดหาระบบที่รับรอง และควบคุมการรับเข้าที่ เหมาะสมของผู้เข้าร่วมงาน เช่น การลงทะเบียน 2. อำนวยความสะดวกในการเคลื่อนย้ายในสถานที่ และการสัญจรของผู้เข้าร่วมกิจกรรม 	60	6.0	พอใช้
พุทธรักษ์ นาคทน (芳)	<ul style="list-style-type: none"> 1. ฝ่ายจัดหาระบบที่รับรอง และควบคุมการรับเข้าที่ เหมาะสมของผู้เข้าร่วมงาน เช่น การลงทะเบียน 2. อำนวยความสะดวกในการเคลื่อนย้ายในสถานที่ และการสัญจรของผู้เข้าร่วมกิจกรรม 	60	6.0	พอใช้
ศรุตา ทองดวง (ข้าวฟ่าง)	<ul style="list-style-type: none"> 1. ฝ่ายจัดหาระบบที่รับรอง และควบคุมการรับเข้าที่ เหมาะสมของผู้เข้าร่วมงาน เช่น การลงทะเบียน 2. อำนวยความสะดวกในการเคลื่อนย้ายในสถานที่ และการสัญจรของผู้เข้าร่วมกิจกรรม 	70	7.0	ดี
Communications Management				
อัครภา มนิชัย (โภเนียว)	<ul style="list-style-type: none"> 1. ฝ่ายจัดการการสื่อสารภายในงาน เช่น เตรียม เอกสารเกี่ยวกับการนำเสนอภายในงาน 2. การถ่าย/ตอบแลกเปลี่ยนข้อมูลทั้งภายใน และภายนอกองค์กร 	90	9.0	ดีมาก

ชื่อ - นามสกุล	หน้าที่	คะแนนประเมินสมรรถนะ		
		คะแนน	คะแนนจริง	ระดับ
Infrastructure Management				
ศิริริน ตามมูลแสง (เปค)	<ul style="list-style-type: none"> 1. ฝ่ายจัดการ และรับผิดชอบระบบคอมพิวเตอร์ในวันงาน 2. รับผิดชอบการจัดการการนำเสนอ Presentation 3. รับผิดชอบการถ่ายหน้าจอขึ้นบนโปรเจคเตอร์หรือจอโทรทัศน์ 	73	7.3	ดี
สราช บุตรดาคำ (บาส)	<ul style="list-style-type: none"> 1. ฝ่ายจัดการ และรับผิดชอบระบบคอมพิวเตอร์ในวันงาน 2. รับผิดชอบการจัดการการนำเสนอ Presentation 3. รับผิดชอบการถ่ายหน้าจอขึ้นบนโปรเจคเตอร์หรือจอโทรทัศน์ 	80	8.0	ดีมาก
สหัสนัยน์ ดำรงค์กิจ (กานต์)	<ul style="list-style-type: none"> 1. ฝ่ายจัดการ และรับผิดชอบระบบคอมพิวเตอร์ในวันงาน 2. รับผิดชอบการจัดการการนำเสนอ Presentation 3. รับผิดชอบการถ่ายหน้าจอขึ้นบนโปรเจคเตอร์หรือจอโทรทัศน์ 	80	8.0	ดีมาก
Logistics Management				
ภูษา ปั่นเย็น (เหม)	<ul style="list-style-type: none"> 1. ควบคุมการจัดลำดับภาระในงาน 2. การกำกับดูแลผู้คนภายนอกงาน 3. การเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ และวัสดุ 	73	7.3	ดี
Participant Management				
ศิรภัต ราช毫不 (บัว)	<ul style="list-style-type: none"> 1. จัดการประสานงานเพื่ออำนวยความสะดวก และส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมกับกิจกรรมภายในงานให้มากที่สุด 2. ดูแลอำนวยความสะดวกเรื่องอาหาร และเครื่องดื่มแก่ Guests และผู้เข้าร่วมงาน 3. เตรียมของรางวัลสำหรับผู้เข้าร่วมงานในกิจกรรมตอบคำถาม 	60	6.0	พอใช้

ชื่อ - นามสกุล	หน้าที่	คะแนนประเมินสมรรถนะ		
		คะแนน	คะแนนจริง	ระดับ
Site Management				
กฤตภัค แสงพา (นัก)	<ol style="list-style-type: none"> ฝ่ายจัดทำเบรียบเทียบตรวจสอบสถานที่ ติดต่อประสานงาน ขอใช้สถานที่ตามความเหมาะสมของ Scale งาน การวางแผนสถานที่เพื่อจัดงาน 	60	6.0	พอใช้
ธนบดี เหลาทอง (เด็ก)	<ol style="list-style-type: none"> ฝ่ายจัดทำเบรียบเทียบตรวจสอบสถานที่ ติดต่อประสานงาน ขอใช้สถานที่ตามความเหมาะสมของ Scale งาน การวางแผนสถานที่เพื่อจัดงาน 	80	8.0	ดีมาก
Technical Management				
ขวัญชนก คำหัว่าน (น้ำผึ้ง)	<ol style="list-style-type: none"> จัดทำ และตรวจสอบคืออุปกรณ์สำหรับสถานที่ เบรียบเทียบอุปกรณ์ประสานงานการติดต่อขออีเมล อุปกรณ์ ดูแลอุปกรณ์ต่าง ๆ ภายในการให้อัญเชิญสภาพที่พร้อมใช้งาน 	20	2.0	ควรปรับปรุง
ชโลธร ขิมมากะ (แพนด้า)	<ol style="list-style-type: none"> จัดทำ และตรวจสอบคืออุปกรณ์สำหรับสถานที่ เบรียบเทียบอุปกรณ์ประสานงานการติดต่อขออีเมล อุปกรณ์ ดูแลอุปกรณ์ต่าง ๆ ภายในการให้อัญเชิญสภาพที่พร้อมใช้งาน 	60	6.0	พอใช้
ปณิวัตร เจริญเขต (ต่อ)	<ol style="list-style-type: none"> จัดทำ และตรวจสอบคืออุปกรณ์สำหรับสถานที่ เบรียบเทียบอุปกรณ์ประสานงานการติดต่อขออีเมล อุปกรณ์ ดูแลอุปกรณ์ต่าง ๆ ภายในการให้อัญเชิญสภาพที่พร้อมใช้งาน 	53	5.3	พอใช้

เกณฑ์คะแนนประเมินสมรรถนะ

- ดีมาก = 80 คะแนนขึ้นไป
 ดี = 70 คะแนนขึ้นไป
 พอใช้ = 50 คะแนนขึ้นไป
 ควรปรับปรุง = มีคะแนนน้อยกว่า 50

4. การตอบบทเรียนการดำเนินโครงการ

การตอบบทเรียนกิจกรรม iSchool KKU KICKOFF 2023 โครงการสัมมนาเตรียมความพร้อมการจัดการเรียนรู้ตามโครงการสร้างบัณฑิตพันธุ์ใหม่ ๆ โดยแบ่งออกเป็น ปัญหา, อุปสรรคหรือการแก้ไขปัญหา, ความสำเร็จ และผลลัพธ์ที่ได้เรียนรู้

4.1 ปัญหา และอุปสรรค

การตอบบทเรียนในด้านปัญหา และอุปสรรคได้แบ่งออกเป็น 4 ทีม คือ

4.1.1 Administration team

4.1.2 Design Team

4.1.3 Marketing Team

4.1.4 Operation Team

4.1.1 Administration team

1) ปัญหา

ด้านการวางแผน และดำเนินการตามแผน

- การวางแผนจัดการงบประมาณ ที่ยังขาดความละเอียดรอบคอบ ทำให้การบริหารจัดการงานต่าง ๆ เกิดความคลาดเคลื่อนและล่าช้า ทั้งยังไม่ได้ประสิทธิภาพสูงสุด เช่น กรณีการทำใบรายการซื้อของ ที่ไม่ได้ร่างรายการโดยละเอียดในการซื้อของ ทำให้รายการซื้อของขาดเหลือ ต้องซื้อของหลายครั้ง อีกทั้งของที่ซื้อมากบางรายการไม่ได้นำมาใช้
- การวางแผนการจัดการที่ไม่รอบคอบมากพอในการหาข้อมูลร้านค้าที่ใช้เพื่อเบรียบเทียบ และหาร้านค้าที่ตอบโจทย์ต่อความต้องการ ทำให้สินค้าที่สั่งซื้อไม่ถูกต้องตามที่ต้องการ เช่น กรณีการทำป้ายไม้คิ้ว ที่ออกแบบไม่ตรงกับรูปแบบที่ออกแบบไว้ เนื่องจากร้านค้าที่รับทำป้ายไม้คิ้วไม่มาก ทำให้การหาร้านที่สามารถทำตามแบบที่วางไว้เป็นไปได้ยาก เมื่อเจอร้านที่สามารถทำให้ได้ถึงแม้จะไม่ใช่ร้านเฉพาะทางจึงรับข้อเสนอของร้าน และสั่งทำจนทำให้ป้ายไม้คิ้วออกมาไม่ได้ตามที่คาดหวังไว้
- การขาดความเข้าใจในตัวแห่งงาน สมาชิกทำเกินหรือน้อยกว่าตัวแห่ง และหน้าที่ของตนเอง ทำให้การทำงานติดขัด ไม่ราบรื่นนัก เช่น กรณีในการทำงานต่าง ๆ ส่วนใหญ่สมาชิกภายนอกทีมจะร่องงาน หรืองานจากลีดเดอร์ก่อน โดยเฉพาะในช่วงแรกของการทำงาน สมาชิกมักจะทำงานจากลีดเดอร์ตลอดว่าตอนนี้ต้องทำอะไรบ้าง มีงานอะไรให้ทำใหม่ เป็นต้นจากความไม่มั่นใจในหน้าที่ของตนเอง การทำงานจึงไม่ราบรื่นและล่าช้า

ด้านการสื่อสาร

- ปัญหาใหญ่อีกอย่างในการทำงานที่พบ คือ การขาดการสื่อสารระหว่างสมาชิกในทีม และระหว่างทีมจึงเกิดความผิดพลาดในการประสานงานขึ้น ส่งผลให้การดำเนินตามแผนเกิดความขัดข้อง เช่น กรณีการสื่อสารระหว่างทีม กับสมาชิกที่มีความรับผิดชอบเรื่องการเตรียมบทสัมภาษณ์ของ Guest Speaker ไม่ชัดเจน ต้องปรับเปลี่ยนบทพูดบ่อยทำให้เกิดความสับสน และเสียเวลาในการซ้อมก่อนวันจัดงานจริง ทั้งยังเป็นการทำงานที่ไม่เป็นมืออาชีพมากพอต่อ Guest Speaker และผู้เข้าร่วมงาน

ด้านการตัดสินใจ

- จากผลกระทบของการสื่อสารที่ไม่มีคุณภาพ และไม่ทั่วถึงรวมทั้งการขาดประสบการณ์ในการทำงานร่วมกัน ส่งผลให้การตัดสินใจเป็นไปอย่างล่าช้า และไม่มั่นคง เช่น กรณีเมื่อเกิดปัญหาที่ต้องใช้การตัดสินใจที่เร่งด่วน พบว่า การแก้ปัญหานี้ทันท่วงที เนื่องจากการสื่อสารที่ไม่ทั่วถึง สมาชิกในทีมทราบข้อมูลแค่บางส่วน การดำเนินการแก้ไขปัญหางานเป็นไปอย่างล่าช้า

2) อุปสรรค

- 1) ความร่วมมือจากผู้เข้าร่วมงานไม่เพียงพอในการทำแบบฟอร์มรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ทำให้เกิดปัญหาในการเก็บรวบรวมข้อมูลบางส่วนมาวิเคราะห์การจัดอีเวนต์
- 2) งานเกิดความล่าช้าเนื่องจากการทำงานที่มีขั้นตอน การประสานงาน เพื่อทำงานร่วมกับกับทีมอื่น ๆ
- 3) การเบิกงบในบางส่วนที่เป็นครุภัณฑ์ เช่น เก้าอี้ ผ้าปูโต๊ะ ไม่สามารถเบิกได้

4.1.2 Design Team

1) ปัญหา

ด้านการวางแผน และบริหารจัดการ

- มีการบริหารจัดการเวลาได้ไม่รอบคอบมากพอ ทำให้ การดำเนินการทำงานบางอย่างมีเวลาหัก ผลงานที่ได้รับอาจมีข้อผิดพลาดของข้อมูลเล็กน้อยและไม่ได้เป็นผลงานที่ดีที่สุดของทีม เช่น กรณีการจัดลำดับของงานที่ไม่ถูกต้อง และการกำหนดเดดไลน์ของงานได้กำหนดแบบกระชั้นชิดทำให้สมาชิกที่มีจำนวนน้อย และมีเวลาว่างไม่ตรงกันต้องรีบทำ
- การบริหารจัดการงานที่ไม่มีประสิทธิภาพ ทำให้การทำงานของสมาชิกไม่เท่ากัน เช่น กรณีการทำงานร่วมกันบางงาน การแบ่งงานไม่มีความชัดเจน ทั้งแผนการทำงาน และเวลาที่กำหนดในการทำงาน ทำให้งานตกอยู่ที่สมาชิกคนใดคนหนึ่งมากกว่าสมาชิกคนอื่น

ด้านการสื่อสาร

- การขาดการสื่อสารที่ทั่วถึง เกิดความไม่เข้าใจในงาน งานจึงออกมายังไม่ตรงตามรูปแบบของอีเวนต์ที่จัด ทำให้ต้องร่วงแก้ไขในเวลาที่จำกัด เช่น กรณีที่ต้องสื่อสารข้อมูลฝ่ายงาน คนในทีมมีความเห็นไม่ตรงกัน ไม่ค่อยยอมรับความคิดเห็นของอีกฝ่าย และการสื่อสารไม่มีความเป็นระบบทำให้ผลงานที่ออกแบบมีข้อผิดพลาดไม่ตรงตามบริบทที่ได้รับมอบหมาย ส่งผลให้งานในส่วนอื่นล่าช้า และบางครั้งงานที่ได้รับมอบหมายก็ไม่สามารถดำเนินต่อไปตามแผนที่วางไว้ได้

2) อุปสรรค

- 2.1) ระบบของคอมพิวเตอร์ทำให้สื่อของป้ายไวนิลเพียงไปจากที่ออกแบบไปว่า เนื่องจากสีที่แสดงให้เห็นจะแตกต่างกัน ซึ่งขึ้นอยู่กับค่าของหน้าจอที่แสดงผล ส่งผลให้มีอุบัติกรรมไวนิลสีแตกต่างจากที่ออกแบบไป จึงต้องเร่งติดต่อแก้ไขกับทางร้าน
- 2.2) ประสิทธิภาพของคอมพิวเตอร์ของทีมผู้จัดงานไม่สูงพอ จึงจำเป็นที่จะต้องมาใช้คอมพิวเตอร์ของ MobiLib ซึ่งบางครั้งคอมพิวเตอร์ของ MobiLib อาจไม่ว่าเนื่องจากเป็นอุปกรณ์ส่วนรวม
- 2.3) มีการปรับแก้ผลงานที่ได้รับมอบหมายหลายครั้งจึงทำให้แผนงานที่วางไว้เกิดความล่าช้า
- 2.4) การมอบหมายจากฝ่ายอื่นไม่ชัดเจนมากพอตามความต้องการของทีม

4.1.3 Marketing Team

1) ปัญหา

ด้านการวางแผน และบริหารจัดการ

- การขาดความสนใจในตำแหน่ง และหน้าที่งาน ทำให้เกิดความสับสนต่อหน้าที่ของสมาชิกทีม และการทำงานไม่ได้ประสิทธิภาพ เช่น กรณีที่สีเดอร์ไม่เข้าใจตำแหน่งหน้าที่งานของสมาชิก และสมาชิกไม่เข้าใจหน้าที่งานของตัวเอง การแยกแจ้งงาน และดำเนินงานจึงเป็นไปอย่างล่าช้า อีกทั้งสมาชิกไม่มีความกระตือรือร้นที่จะทำงานของตัวเอง ทำให้เกิดการทำงานช้าช้อน และปล่อยปละละเลยในงาน และหน้าที่ของตัวเอง
- การขาดการวางแผนที่รอบคอบ ทำให้การทำการประมวลผลในสื่อออนไลน์เกิดความชัดข้อง เช่น กรณีที่ทีมไม่ได้ตรวจสอบความถูกต้องของคอนเทนต์ก่อนลงในโลกออนไลน์จนต้องลบคอนเทนต์บางส่วนที่ไม่ผ่านเกณฑ์การตรวจสอบ
- การวิเคราะห์ 1st target audience การวิเคราะห์ Insight ที่ไม่ตรงจุดทำให้ไม่สามารถบรรลุเป้าหมายในการเจาะความต้องการที่แท้จริงของ 1st target audience เช่น กรณีการเก็บข้อมูลของกลุ่มลูกค้าที่ไม่มากพอต่อการนำมายังความต้องการเชิงลึกของกลุ่มลูกค้าหลัก ทำให้จำนวนการเข้าร่วมงานของ 1st target audience ไม่สามารถบรรลุตามเป้าประสงค์ที่คิดไว้ได้

ด้านการสื่อสาร

- การสื่อสารของสมาชิกภายในทีมไม่มากพอ ทำให้สมาชิกในทีมไม่ทราบ ความคืบหน้าของงาน ส่งผลให้เกิดความล่าช้าในการทำงาน เช่น กรณีการคิดแคบชั้นที่จะประเมินทักษะรวมเกิดความผิดพลาดจากการสื่อสารที่ไม่ชัดเจน ขาดการพูดคุยแลกเปลี่ยนกันภายในทีม และสะท้อนในหน้าที่ ไม่มีการตรวจสอบความถูกต้อง ทำให้รูปแบบคล้ายคลึงกับของรุ่นพี่แล้ว จึงต้องเร่งแก้ไขในภายหลังเพื่อการประเมินงานที่ต่อเนื่อง

2) อุปสรรค

- 2.1) เทคนิคไวรัลมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลาจึงอาจทำให้การผลิตสื่อมีการตามกระแสไวรัลไม่ทัน
- 2.2) งบประมาณในการผลิตสื่อโปรโมทไม่จำกัด
- 2.3) มีกระแสโซเชียลมีเดียที่กำลังมาแรง จึงทำให้การเข้าถึงของกลุ่มลูกค้าถูกปิดกั้น

4.1.4 Operation Team

1) ปัญหา

ด้านการวางแผน และบริหารจัดการ

- ขาดการวางแผนงานที่รอบคอบทำให้เกิดความผิดพลาดเมื่อถึงวันจัดงาน เช่น

- กรณีจากการที่สมาชิกภายในทีมไม่ได้มีการแบ่งหน้าที่ที่ชัดเจนว่าสมาชิกคนใดจะจัดการงานในส่วน “ใหญ่” ในบ้างในวันงานจึงมีสมาชิกบางส่วนที่ไม่ทราบหน้าที่ของตนว่าจะต้องทำอะไร ส่งผลให้สมาชิกจากทีมอื่นต้องเข้ามาช่วยงานด้วย
 - ข้อผิดพลาดในการประสานงานเรื่องการมอบของรางวัลที่ต้องมอบให้กับผู้เข้าร่วมงานแต่เนื่องจากสมาชิกในทีมไม่ทราบว่าต้องมอบของรางวัลชิ้นใดให้กับผู้เข้าร่วมงานที่ชนะรางวัลทำให้หอบของรางวัลที่ได้เตรียมไว้โดยสมาชิกในทีมอื่นไปมอบให้กับผู้เข้าร่วมงานซึ่งไม่ใช่ของรางวัลในกิจกรรมที่กำลังดำเนินอยู่
 - ไม่มีการเตรียมความพร้อมเพื่อรับปัญหาที่อาจเกิดขึ้นโดยไม่คาดคิด ทำให้การดำเนินงานเกิดความล่าช้า เช่น กรณีเมื่ออยู่ในช่วงระหว่างการดำเนินกิจกรรมไม่เว้นกีดไม้ปีญหาขัดข้องทำให้กิจกรรมที่กำลังดำเนินอยู่ต้องหยุดชะงักไปเป็นเวลา 5-10 นาที โดยในระหว่างนั้นไม่ได้มีการเตรียมแผนสำรองไว้แก้ไขปัญหา เช่น เตรียมไม้ค์และลำโพงสำรองไว้
 - สมาชิกภายในทีมขาดการความกระตือรือร้นในการทำงานที่ทำให้การดำเนินงานเกิดปัญหาขัดข้อง หลายอย่าง เช่น กรณีวันจัดงานจึงสมาชิกที่ประจำดูคงที่เปลี่ยนไม่ได้ศึกษาข้อมูลของ Guest ภายนอกที่เข้าร่วมงานมากพอซึ่งส่วนใหญ่เป็นบุคคลภายนอกที่หลักสูตร ทำให้ไม่มีการต้อนรับ Guest ภายนอกได้ตามความเหมาะสม และทางทีมก็ไม่ได้มีการจัดให้สมาชิกในทีมไปประจำดูเชิงงาน ทำให้ผู้เข้างานบางส่วนไม่ทราบว่าต้องเดินทางจากทางไหน
- ด้านการสื่อสาร**
- การสื่อสารที่ไม่ทั่วถึงภายในทีม ทำให้การทำงานเกิดความขัดข้อง และล่าช้าทั้งในส่วนของการจัดเตรียมสถานที่ที่สื่อสารภายในทีมได้ไม่ดีพอก่อนสมาชิกจากทีมอื่นต้องเข้ามาช่วยเหลือ เช่น การแยกแจ้งงานที่ไม่มีความขัดแย้ง สมาชิกในทีมขาดความกระตือรือร้นที่ทำให้สมาชิกในทีมไม่ทราบทั้งในส่วนของหน้าที่ของตนเอง และแผนการดำเนินงานของทีมส่งผลให้วันงานจริงมีการสื่อสารกับทีมอื่นผิดพลาดหลายอย่าง โดยเฉพาะการมอบ ID Card ในวันงานจริง เพราะไม่มีการวางแผนการสื่อสารกับสมาชิกในทีมได้ดีพอทำให้เกิดความสับสนในการจัดตำแหน่ง ยืนมุม ID Card บนเวที ทั้งผู้ที่ต้องเป็นตัวแทนมอบ ID Card ก็ไม่เคยทราบมาก่อนว่าต้องเป็นตัวแทนในการขึ้นมอบ
- 2) อุปสรรค**

- 2.1) เกิดความไม่เข้าใจในช่วงระหว่างการดำเนินกิจกรรมทำให้ไม่สามารถทำตาม Operation plan ได้ทั้งหมด
- 2.2) การสื่อสารในเรื่องการทำเวทีที่เกิดความไม่เข้าใจกับทางผู้อุปถัมภ์
- 2.3) การจัดเก็บอุปกรณ์ไว้ในที่ต่าง ๆ ที่มีความไม่เป็นระเบียบทาให้มีอุปกรณ์บางอย่างหลุดไปกับของรางวัล
- 2.4) เพลงที่เปิดในงานบางเพลงเป็นเพลงที่มีลิขสิทธิ์ทำให้เสียงในไลฟ์สดหายไปในช่วงที่มีการเปิดเพลงดังกล่าว

4.2 วิธีการแก้ไขปัญหา

การตอบบทเรียนในด้านปัญหา และอุปสรรคได้แบ่งออกเป็น 4 ทีม คือ

4.2.1 Administration

- 1.) ให้ความสนใจในการศึกษาข้อมูลของตำแหน่งงานของตนเองให้มากขึ้น
- 2.) ให้ความสนใจกับการสื่อสารทั้งภายในทีม และระหว่างทีมอื่นให้มากขึ้น
- 3.) แสดงความคิดเห็น แนวทางในการแก้ปัญหา เพื่อแสดงออกถึงการมีส่วนรวมในการทำงานร่วมกันมากขึ้น
- 4.) วางแผนการทำงานให้รอบคอบและรัดกุม เพื่อการดำเนินงานที่มีประสิทธิภาพและมีข้อบกพร่องน้อยที่สุด

4.2.2 Design Team

- 2.1) ศึกษาตำแหน่ง และหน้าที่การทำงานของตนเองให้มากขึ้น
- 2.2) อธิบาย แจกแจง และแบ่งงานให้ชัดเจน
- 2.3) วางแผนการทำงานให้รอบคอบ รัดกุม และมีความยืดหยุ่นของตารางงานเพื่อการเข้าถึงงานของสมาชิกในทีมที่มีเวลาในการทำงานที่แตกต่างกัน

4.2.3 Marketing Team

- 3.1) ศึกษา และให้ความสนใจกับตำแหน่งงาน และหน้าที่ของตนเองมากขึ้น
- 3.2) ตรวจสอบ และแก้ไขกิจกรรมทางอินเทอร์เน็ตก่อนลงในแพลตฟอร์มออนไลน์
- 3.3) ต้องวางแผนตารางเวลาในการโพสกิจกรรมโปรโมททางอินเทอร์เน็ตให้รอบคอบให้มากยิ่งขึ้น
- 3.4) ให้ความสำคัญกับการสื่อสารของคนภายในทีมมากขึ้น
- 3.5) ศึกษาหลักการวิเคราะห์ Insight ลูกค้าให้เข้าใจ และนำมายังการวิเคราะห์ลูกค้ากลุ่มเป้าหมายหลัก

4.2.4 Operation Team

- 4.1) ศึกษาหน้าที่ของตนเองให้มากขึ้น
- 4.2) การสื่อสารระหว่างสมาชิกภายในทีม และทีมอื่น ๆ
- 4.3) วางแผนงานให้มีความรอบคอบมากยิ่งขึ้น โดยการกำหนดเป็นแผนงานที่รองรับหลากหลายสถานการณ์ ซึ่งอิงจากความผิดพลาดที่สามารถเกิดขึ้นได้ และไม่รวมมีแผนการรองรับแค่แผนเดียว
- 4.4) ตรวจสอบความเรียบ��ของอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้งานทุกชนิดและมีอุปกรณ์เสริมรองรับในกรณีที่เกิดเหตุชัดขึ้น

4.3 ความสำเร็จ

ความสำเร็จในการทำอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 มีดังนี้

1.) การบรรลุดัชนีชี้วัดผลงานหรือความสำเร็จของงาน (Key Performance Indicator)

● ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ

1) กลุ่มเป้าหมายที่เข้าร่วมงาน

iStudent49 เข้าร่วม 42 คน จาก 49 คน เป้าหมาย 40 คน (ร้อยละ 80)

iStudent47 เข้าร่วม 31 คน จาก 55 คน เป้าหมาย 25 คน (ร้อยละ 50)

Potential Customer เข้าร่วม 0 คน จาก 43 คน เป้าหมาย 26 คน (ร้อยละ 60)

2) ร้อยละเป้าหมายที่เข้าร่วม

iStudent49 เข้าร่วม 42 คน จาก 49 คน (ร้อยละ 85.71)

iStudent47 เข้าร่วม 31 คน จาก 55 คน (ร้อยละ 56.36)

Potential Customer เข้าร่วม 0 คน จาก 43 คน (ร้อยละ 0)

3) การโปรโมท และเข้าถึงบนแพลตฟอร์มสื่อสังคม

Instagram (บัญชี iSchool KKU)

บัญชีที่เข้าถึง: 3,690 บัญชี (+6,262%)

บัญชีที่มีส่วนร่วม: 228 บัญชี (+22,700%)

Facebook Fanpage (iSchool KKU)

เข้าถึงโพสต์: 10,561

ความคิดเห็นโพสต์: 148

การแชร์โพสต์: 140

ความรู้สึก: 474

TikTok (MobiLibKKU)

ยอดการเข้าชม: 604

ยอดถูกใจ: 45

ยอดความคิดเห็น: 1

ยอดการเชื่อม: 14

- ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ จากผลการประเมินพบว่าในการจัดทำอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ผู้เข้าร่วม กิจกรรมได้รับความรู้เกี่ยวกับรายวิชาของหลักสูตรจาก Guest Speaker ขั้นปีที่ 3 ได้รับรู้เกี่ยวกับประสบการณ์ ทำงาน การรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้นในการทำงาน การแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในการทำงาน และแนวคิดที่แตกต่าง ในการทำงาน จาก Guest Speaker รุ่นพี่ที่จบไป บรรยายศักยภาพในงานที่เป็นไปอย่างสนุกสนาน อบอุ่น การ ดำเนินงานที่เป็นไปได้ด้วยดี เกิดการพัฒนาทักษะ การเรียนรู้ การเปลี่ยนแปลงในด้านทัศนคติ การสร้างเครือ ข่ายและความสัมพันธ์ของ iStudent
 - ตัวชี้วัดด้านงบประมาณร่มแรกทาง iStudent48 คาดการณ์การใช้งบประมาณจัดทำอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 อยู่ที่ 106,000 บาท แต่เมื่อได้ทำการจัดสรรงบประมาณเรียบร้อยแล้วพบว่าใช้งบประมาณจริง ทั้งหมดอยู่ที่ 80,736.50 บาท ส่งผลให้ทาง iSchool KKU ประหยัดค่าใช้จ่ายไป 25,263.50 บาท และในส่วน การเบิกงบประมาณกีฬามีการเบิกจ่ายได้ตามวัน และเวลาที่กำหนด
- 2.) ด้านการเสริมสร้างการมีส่วนร่วม โดยในช่วงแรกของการทำกิจกรรม iStudent49 ยังไม่ค่อยมีส่วนร่วมมากนัก เนื่องจาก กิจกรรมในช่วงแรกเป็นการฟังประสบการณ์จากรุ่นพี่แลกรับเชิญที่เข้มมาเล่าประสบการณ์ และความรู้ให้น้อง ๆ พึ่ง ทำให้ ความสนใจของน้อง ๆ ยังไม่มากนัก แต่ในช่วงกิจกรรมตอนภาคบ่ายที่เปิดให้ได้ทำกิจกรรมที่ได้จัดไว้ พบว่า น้องมีความสนใจ และให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมช่วงบ่ายอย่างเต็มที่
- 3.) ด้านการเสริมสร้างความสัมพันธ์ของนักศึกษา iStudent49, iStudent48 และ iStudent47 เนื่องจากกิจกรรมที่จัดขึ้นเปิด โอกาสให้นักศึกษา iStudent ทั้ง 3 รุ่น ได้ทำกิจกรรมร่วมกัน ทำให้ความสัมพันธ์ของนักศึกษาเพิ่มมากขึ้น
- 4.) ตัวชี้วัดทาง Guest Speaker ใน การจัดอีเวนต์ครั้งนี้ทาง iStudent48 ได้ทำการสำรวจความสนใจในด้านต่าง ๆ ของ iStudent49 พบว่า iStudent49 ส่วนมากมีความสนใจอาชีพ Content Creator จึงได้จัดทำ และประสานงานกับ Guest Speaker ที่ตรงตามความสนใจ เพื่อให้มาออกเล่าประสบการณ์ในการเรียน และการทำงาน ในขณะที่มีการ สัมภาษณ์พูดว่าเกิดการถามตอบระหว่าง Guest Speaker และ iStudent ทุกรุ่นไม่เพียงแต่ iStudent49 เท่านั้น กระทั้ง ตอนที่ให้ตัวแทน iStudent49 บอกเล่าความรู้สึกที่เกิดขึ้นภายในงานตัวแทน iStudent49 ก็ได้กล่าวชื่นชมที่จัดทำ Guest Speaker ได้ตรงตามความสนใจจึงทำให้การจัดทำ Guest Speaker นั้นประสบความสำเร็จ

4.4 ผลลัพธ์ที่ได้เรียนรู้

การจัดอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ครั้งนี้เป็นส่วนหนึ่งของஆட்டுவிசா அரசுத்தாஸ்ரன்தெக்ஸ்கல் கவுன்ஷ் (Information & Knowledge Acquisition: IKA) ที่จัดขึ้นเพื่อพัฒนาสมรรถนะและเสริมสร้างคุณลักษณะส่วนบุคคลเพื่อมุ่งเน้นการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) โดยการลงมือปฏิบัติจริง ซึ่งได้รับบทเรียนที่สำคัญ ดังนี้

MLO.1 ความรู้ (Knowledge) อธิบาย (Describe) และ กำหนด (Define) ทฤษฎีหลัก, แนวทาง, แนวคิด ดังนี้	MLO.2 ทักษะ (Skills) ฝึก (Practices) ทักษะการปฏิบัติงานตาม วิชาชีพ ดังนี้	MLO.3 คุณลักษณะส่วนบุคคล (Attribute) พัฒนา (Develop) คุณลักษณะบุคคลตาม วิชาชีพ และลักษณะบุคคลทั่วไป ดังนี้
K1 องค์การและการจัดการสมัยใหม่ K2 ข้อมูล สารสนเทศและความรู้ในองค์การ K3 การจัดหาและพัฒนาสารสนเทศ K4 ความต้องการของผู้บริโภคเชิงลึก	S1 วิเคราะห์องค์การและปรับตัวขององค์การ S2 สำรวจและประเมินสารสนเทศ S3 ระบุปัจจัยสารสนเทศและความรู้ในองค์การ S4 กำหนดศรีกิริ, ขั้นตอน, กระบวนการจัดหา และพัฒนาสารสนเทศ	A1 การทำงานร่วมกับผู้อื่น A2 การบริหารจัดการคน A3 ความฉลาดทางอารมณ์ A4 การคิดอย่างมีวิจารณญาณ A5 การเจรจาต่อรอง A6 ความยืดหยุ่นทางความคิด A7 การประเมินและตัดสินใจ

4.4.1 ความรู้ (Knowledge)

1) องค์การ และการจัดการสมัยใหม่

ความรู้ที่ได้จากการคือการทำงานร่วมกันอย่างเป็นระบบเพื่อให้บรรลุเป้าหมายและแบ่งปันความรู้เพื่อสนับสนุนการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะบุคลากร และบุคคลของความรู้ที่ได้จากการจัดอิเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 สามารถเป็นแนวทางในการดำเนินกิจกรรมของอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 โดยทั่วไปแล้ว องค์การจะมีโครงสร้างหรือการจัดระบบที่ชัดเจน เช่น มีผู้บริหาร กฎ ข้อบังคับ และส่วนงานต่าง ๆ เพื่อให้งาน และกิจกรรมภายในงานสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดการสมัยใหม่ที่เกิดลุ่มบุคคลในองค์กรเข้ามาทำงานร่วมกันเพื่อบรรลุวัตถุ

ประสมศักดิ์ขององค์กร ในการจัดอิเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ทางผู้จัดมีแบบแผนการทำงาน และตำแหน่งงานที่ชัดเจนโดย อ้างอิงจาก Event Management Body Of Knowledge Project (EMBOK) ในการเลือกทำในตำแหน่งหน้าที่ของตัวเองเป็นการเลือก และแบ่งตำแหน่งหน้าที่ตามความสนใจ มากกว่าความถนัด รวมทั้งการขาดประสบการณ์ในการทำงานทำให้เกิดความสับสนกับตำแหน่ง และหน้าที่ของตัวเอง ทำให้งานที่ออกแบบมีความติดขัด ไม่ราบรื่นมากนัก แต่ก็สามารถแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้นได้ ทำให้ผู้จัดทำทราบว่าการจัดการออกแบบ และบริหารองค์การสมัยใหม่ที่สามารถปรับให้เข้ากับลักษณะการทำงานของคณะผู้จัดทำมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ทั้งนี้จึงเป็นแนวทางในการพัฒนาทักษะ และความรู้ในการบริหารองค์กรต่อไป

2) ข้อมูลสารสนเทศ และความรู้ในองค์การ

การจัดอิเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ข้อมูลสารสนเทศ และความรู้ในองค์กรมีความสำคัญเป็นอย่างมากในการจัดอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 เนื่องจากเป็นหลักสำคัญในการขับเคลื่อนให้อิเวนต์สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี เพราะทำให้เราสามารถดำเนินงาน จัดการบริหารองค์กรได้่ายั่งขึ้น เช่น ก่อนจะมีการแบ่งตำแหน่งงานให้แต่ละคน ได้มีการรวบรวมข้อมูลความถนัด และความสนใจในตำแหน่งงานจากนั้นจึงจัดสรรให้เป็นสารสนเทศเพื่อเลือกผู้ที่เหมาะสมแก่ฝ่ายงานนั้น ๆ อีกทั้งความรู้ในการบริหารงาน โดยใช้ข้อมูล สารสนเทศ และความรู้ประกอบการตัดสินใจในการดำเนินงานต่าง ๆ ที่สามารถช่วยในการจัดสรรงบประมาณการออกแบบ และสร้างสรรค์แนวทางในการแสดงอัตลักษณ์ของอีเวนต์ รวมไปถึงรูปแบบการดำเนินกิจกรรม

3) การจัดทำ และพัฒนาสารสนเทศ

การจัดทำ และพัฒนาสารสนเทศสำหรับอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 นั้นเป็นกระบวนการที่สำคัญในการสร้างประสบการณ์ที่ดี และมีประสิทธิภาพสำหรับผู้เข้าร่วมงานอีเวนต์ ก่อนที่จะเริ่มต้นจัดทำ และพัฒนาสารสนเทศสำหรับอีเวนต์ ควรจะต้องกำหนดดวัตถุประสงค์ของอีเวนต์ให้ชัดเจนว่าต้องการสื่อสารอะไรแก่ผู้เข้าร่วมงาน เช่น

- จากการกำหนดดวัตถุประสงค์แล้วจะต้องมีการเริ่มต้นจัดทำข้อมูล และสารสนเทศที่เกี่ยวข้องกับอีเวนต์ วิสัยทัศน์ พันธกิจของงาน วัตถุประสงค์ของ แต่ละกิจกรรม และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับกลุ่มเป้าหมาย เช่น ข้อมูลทางสังคม หรือการสำรวจความคิดเห็นจากผู้เข้าร่วมงานก่อนหน้า เพื่อที่จะใช้ในการพัฒนาสารสนเทศที่เหมาะสมกับอีเวนต์ เช่น โปสเตอร์ หรือวิดีโอโปรโมท เพื่อสื่อสารข้อมูลสำคัญให้กับผู้เข้าร่วมงาน
- หลังจากที่อีเวนต์สิ้นสุดลงควรที่จะประเมินผลการจัดทำ และการพัฒนาสารสนเทศว่าได้รับผลตอบรับอย่างไร และเป็นไปตามวัตถุประสงค์ หรือไม่ เพื่อที่จะสามารถนำมาปรับปรุง และพัฒนาแผนการสำหรับการจัดอีเวนต์ครั้งต่อไปได้

4) ความต้องการของผู้บริโภคเชิงลึก

การจัดเก็บข้อมูลเชิงลึกมีความสำคัญต่อการจัดอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 เพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ทางผู้จัดจึงได้มีการนำหลักการความรู้เกี่ยวกับความต้องการของผู้บริโภคเชิงลึกมาประยุกต์ใช้โดยการวางแผนทางการตลาดโดยได้ศึกษา และทำความเข้าใจเกี่ยวกับการเก็บข้อมูลต่าง ๆ เช่น ข้อมูลเชิงพฤติกรรม ความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย ไลฟ์สไตล์การใช้ชีวิต รวมไปถึง มุมมองทัศนคติที่กลุ่มเป้าหมายมีต่อการจัดงานในครั้งนี้โดยการสังเกต การสอบถามรายบุคคล และได้นำข้อมูลมาทำการวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่ขั้นตอนการทำการตลาดที่เหมาะสมสมด่อไป

4.4.2 ทักษะ (Skills)

1) วิเคราะห์องค์การ และบริบทขององค์การ

องค์กรของอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 นั้นมีโครงสร้างที่เป็นระบบ เช่น ทีมผู้บริหาร ทีมงานที่รับผิดชอบในด้านต่าง ๆ เช่น การตลาด การเงิน เป็นต้น โดยแต่ละทีมที่ได้รับมอบหมายนั้นจะต้องมีการวิเคราะห์ในบริบทต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็น สภาพแวดล้อม กลุ่มเป้าหมาย การตลาด การสื่อสาร บรรยากาศ และความรู้สึกของผู้เข้าร่วมงานระหว่างที่จัดอีเวนต์ การวิเคราะห์เหล่านี้จะช่วยให้องค์กรของอีเวนต์เข้าใจความต้องการของตนเอง และของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อให้การจัดอีเวนต์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นที่ยอมรับของกลุ่มเป้าหมายที่เกี่ยวข้องได้มากยิ่งขึ้น

2) สำรวจ และประเมินสารสนเทศ

เนื่องจากในการจัดอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ต้องมีการสำรวจสารสนเทศ และเก็บข้อมูลเพื่อนำสารสนเทศที่สำรวจได้มามีเคราะห์ สังเคราะห์ และปรับใช้ในอีเวนต์มีการประเมินการทำงานเพื่อพัฒนาในการจัดงานอีเวนต์ครั้งต่อ ๆ ไปเพื่อให้การจัดอีเวนต์ครั้งหน้ามีความราบรื่น และให้งานออกมาดีตามที่ต้องการ โดยการจัดทำกราฟประเมินเพื่อหาข้อผิดพลาดในการทำงาน หรือนำเสนอแนวของผู้เข้าร่วมอีเวนต์มาปรับใช้ และพัฒนาสารสนเทศในการจัดอีเวนต์ต่อไป

3) ระบุบุคลากรและความรู้ในองค์การ

จากอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 มีการจัดเก็บรวบรวมข้อมูลหลายรายการ ซึ่งการระบุบุคลากรและความรู้ในองค์การเป็นทักษะที่ได้รับการพัฒนาหลังจากการจัดทำอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 เช่น การจัดการความรู้ และบริหารการจัดการความรู้ในองค์การ เพื่อทำให้องค์ความรู้สามารถนำไปใช้ในการตัดสินใจ และการแก้ไขปัญหา และสามารถบ่งบอกสารสนเทศ และนำเสนอให้เจ้าถึงง่าย

4) กำหนดวิธีการ, ขั้นตอน, กระบวนการจัดทำ และพัฒนาสารสนเทศ

การจัดทำอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ทำให้เรียนรู้ทักษะที่หลากหลาย อีกหนึ่งทักษะที่ได้คือการกำหนดวิธีการ

และขั้นตอนในการทำงาน เนื่องจากการทำงานต้องมีการวางแผนก่อนดำเนินการ ดังนั้นจึงต้องมีการกำหนดวิธีการ และขั้นตอนที่ชัดเจน ก่อนลงมือปฏิบัติ อีกทั้งยังได้ทักษะกระบวนการจัดทำ และพัฒนาสารสนเทศเพื่อกำหนดขอบเขตในการจัดทำข้อมูลสารสนเทศ และ จัดทำข้อมูลสารสนเทศได้ตรงตามที่ต้องการ ทำให้ง่ายต่อการวิเคราะห์ และพัฒนาสารสนเทศไปใช้ประโยชน์สูงสุด

4.4.3 คุณลักษณะส่วนบุคคล (Attribute)

1) ด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น

ในการทำอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ครั้งนี้ iStudent48 ได้เตรียมความพร้อมสำหรับเรียนรู้ตามโครงการสร้างบันทึกพันธุ์ใหม่ BiS iSchool KKU โดยการปฏิบัติอีเวนต์ครั้งนี้ไม่ได้มีเพียงทีมใดทีมหนึ่ง แต่ต้องมีการทำงานร่วมกันของ iStudent48 ซึ่งต้องมีการพูดคุยกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกัน และกันโดยการนัดประชุมงานร่วมกัน การอัปเดตความคืบหน้าของงานใน แต่ละฝ่าย การปรับตัวเข้าหากัน ปรึกษาหารือกันเพื่อให้เกิดความเข้าใจที่ตรงกันในทุกฝ่ายงาน ร่วมกันแก้ไขปัญหาต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นเพื่อให้งานสำเร็จ ถูกต้องไปได้ด้วยดี

2) ด้านการบริหารจัดการคน

จากการจัดอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ที่ผ่านมาทำให้เกิดการเรียนรู้การบริหารจัดการคนอย่างเป็นระบบ เช่น การแบ่งทีม และเลือกตำแหน่งหน้าที่ของตนเอง คือ Project Manager (PM), Assistant Project Manager (Asst.PM.), Project Coordinator (PC), Administration Team, Design Team, Marketing Team, Operation Team และภายนอกทีมมีการแบ่งฝ่ายงานตาม Event Management Body Of Knowledge Project (EMBOK)

3) ด้านความคาดหวังอารมณ์

จากการจัดอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 นักศึกษา iStudent48 เป็นผู้จัดงานได้รับทักษะด้านการจัดการความคาดหวัง และ อารมณ์เพิ่มขึ้นเนื่องจากได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้คนที่หลากหลายทั้งลักษณะการทำงานลักษณะนิสัยที่แตกต่างกันมีข้อดีข้อเสีย ภายใต้การดูแลของผู้จัดงาน ทำให้สามารถทำงานร่วมกันได้ดี สามารถทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ สามารถรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และสามารถแก้ไขปัญหาต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้น สามารถทำงานร่วมกับคนที่แตกต่างกันได้ทั้งงานสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

4) ด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ

การจัดอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ของ iStudent48 ทำให้รู้ว่าทางทีมต้องการคิดอย่างมีวิจารณญาณการคิดอย่างมีเหตุผล และได้รับการอบรมเชิงปฏิบัติการที่มีความรู้สึกมากในการทำงานจนอาจทำให้งานล่าช้าหรือมีข้อผิดพลาด เพราะการคุยกันที่น้อยลง ดังนั้นการวางแผนและการจัดทำงานจะต้องมีความคิดเห็นที่ชัดเจน สามารถแก้ไขปัญหาที่อาจเกิดขึ้นได้ทันท่วงที สามารถทำงานร่วมกับคนที่แตกต่างกันได้ทั้งงานสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

5) ด้านการเจรจาต่อรอง

- การเจรจาเลื่อนวันจัดอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ให้เร็วขึ้น จากเดิมวันที่ 22 สิงหาคม 2566 เป็นวันที่ 19 สิงหาคม 2566 เนื่องจากการจัดงานในวันสาระจะทำให้ไม่ต้องดำเนินการในส่วนของการขออนุญาต อาจารย์ในรายวิชาที่ iStudent49 และ iStudent47 มีเรียน
- การเจรจาขออนุญาตใช้ห้อง HS3218 ในการจัดเตรียมงาน และเป็นสถานที่จัดงาน วันที่ 15 - 19 สิงหาคม 2566 เนื่องจากฝ่าย Operation มีความจำเป็นที่จะต้องเข้าไปจัดสถานที่ก่อนวันงานจริงจึงได้มีการเจรจาต่อรอง ในการขอจ่ายค่าใช้จ่ายในวันเอกสารเพียงวันเดียวเนื่องจากเป็นวันเวลาราชการ

- การเจรจากับทางร้านอาหารว่างเนื่องจากทางร้านแจ้งว่าจะต้องมีการจ่ายค่ามัดจำก่อน 30% ทางทีมจึงได้เจรจาต่อรองกับทางร้านโดยการขอร้านค้า จ่ายเงินจำนวนทั้งหมดภายในวันงานจริงโดยไม่มีการมัดจำซึ่งผลสรุป คือ ทางร้านตกลงที่จะให้จ่ายเงินจำนวนทั้งหมดภายในวันที่จัดงาน
- การเจรจาต่อรองกับทางร้านป้ายไวนิลเนื่องจากไฟล์งานที่ส่งให้ทางร้านเป็นไฟล์ PNG ซึ่งทำให้สีของป้ายไวนิลเกิดความคลาดเคลื่อนจึงได้เกิดการเจรจากับทางร้านโดยขอให้ทางร้านทำป้ายไวนิลใหม่ให้โดยไม่ได้มีการเสียค่าใช้จ่ายซ้ำอีกครั้ง

6) ด้านความยืดหยุ่นทางความคิด

ในตอนแรกทางผู้จัดอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ต้องการที่จะจัดทำ Backdrop สำหรับใช้ในงานอีเวนต์นี้และอีเวนต์อื่น ๆ ในอนาคต แต่เมื่อได้ทำการจัดสรรงบประมาณแล้วพบว่างบประมาณไม่เพียงพอต่อการจัดทำ ผู้จัดจึงมีความคิดว่าทาง iSchool KKU ยังมีของที่จะใช้สำหรับงานอีเวนต์ต่าง ๆ อยู่น้อยจึงได้แก้ปัญหาโดยการจัดทำของอย่างอื่นที่สามารถใช้ได้ในงานอีเวนต์ต่าง ๆ และเพียงพอต่องบประมาณที่มีอยู่ ได้แก่ เก้าอี้สีเหลือง และสีเทา อย่างละ 2 ตัว, ป้ายไม้ค์ iSchool KKU จำนวน 4 อัน และผ้าปูโต๊ะ iSchool KKU จำนวน 1 ผืน

7) ด้านการประเมิน และการตัดสินใจ

หลังจากการจัดอีเวนต์ iSchool KKU KICKOFF 2023 ทำให้ iStudent48 โดยในส่วนของทีมบริหารหรือหัวหน้าทีมที่ได้เรียนรู้ในเรื่องของการประเมิน และการตัดสินใจในการที่จะส่งงานลงไปให้กับคุณทีม จะต้องมีการตัดสินใจอย่างมั่นใจ และเต็มขาด เพราะหากทีมบริหารไม่มีการประเมิน และตัดสินที่จะส่งงานลูกทีมได้ดีพอก็จะทำให้เกิดความล่าช้าของงานรวมไปถึง iStudent48 ทุกคน อีกทั้งยังไม่มีการเบร์กษาหารือกันได้เพื่อทำให้งานอาจจะไม่ได้ดำเนินมาถึงขั้นตอนการประเมิน และการตัดสินใจ ซึ่งในบางครั้งอาจจะเกิดการตัดสินใจกันเองภายใต้ภาระ ทำให้สมาชิกคนอื่นไม่ได้ร่วมรับรู้กับการตัดสินใจในบางงาน แต่หากทีมผู้จัดก็พยายามแก้ไขปัญหาโดยการประเมินว่าปัญหาที่เกิดขึ้นสามารถแก้ไขได้ทันหรือไม่ เช่น เหตุการณ์การมอบของรางวัลผิด ทางผู้จัดก็ประเมินว่าสามารถแก้ไขได้ทันการณ์ จึงตัดสินใจข้อของรางวัลเพื่อมอบให้ผู้ชนะรางวัลใหม่อีกครั้ง

5. ข้อค้นพบบางประการจากการจัดอีเวนต์

จากการเรียนรู้ในรูปแบบของการลงมือปฏิบัติจริงเพื่อให้ได้รับประสบการณ์ และความรู้โดยตรง ทำให้ผู้จัดมีข้อค้นพบ ดังนี้

- การคิดอย่างมีวิจารณญาณ
 - การบริหารจัดการคนจำเป็นต้องมีการคิดวิเคราะห์เลือกผู้ที่มีความถนัดหรือมีความสนใจในด้านนั้น ๆ มากับผิดชอบในตำแหน่งหน้าที่ที่เหมาะสม
- การวางแผนในการทำงานอย่างเป็นระบบและเป็นแบบแผน เช่น
 - ต้องมีการวางแผนโดยเรียงลำดับความสำคัญ ว่าสิ่งใดควรทำก่อน และสิ่งใดต้องทำในลำดับถัดไป เพื่อให้งานไปถึงเป้าหมายที่วางไว้อย่างสำเร็จลุล่วง
 - ต้องมีการศึกษาหน้าที่ของตำแหน่งงานตนเองให้เข้าใจเพื่อการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ
- การทำงานร่วมกันเป็นทีม
 - การทำงานเป็นทีมต้องมีการยอมรับความคิดเห็นของคนภายในทีมและให้ความสำคัญต่อส่วนรวม
 - ในการทำงานจะต้องมีการรายงานความคืบหน้าแก่กันและกันอยู่เสมอเพื่อที่สมาชิกจะได้รับข้อมูลที่ถูกต้อง ครบถ้วน และตรงกัน
- ทักษะในการแก้ไขปัญหา
 - หากพบเจอปัญหาต้องเร่งพูดคุย ปรึกษา ขอคำแนะนำกับคนในทีม และต้องมีการปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการเป็นประจำเพื่อที่จะได้เพิ่นมุมมองการทำงาน และปัญหาที่กว้างขึ้น จึงจะสามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างตรงจุด
 - การทำงานต้องมีการวางแผนสำรองเพื่อเตรียมรับมือกับปัญหาที่อาจเกิดขึ้นโดยไม่คาดคิด

6. ข้อแนะนำสำหรับการจัดโครงการ

การจัดทำโครงการเรียนรู้ตามโครงการสร้างบัณฑิตพันธุ์ใหม่ภายใต้กิจกรรม iSchool KKU KICKOFF “Writing Your Own Journey” คาดผ่านพ้นทางใหม่ สู่หัวใจอันสร้างสรรค์” ในครั้งนี้เพื่อเพิ่มทางเลือกในการดำเนินงานให้บรรลุเป้าหมาย และสามารถนำไปจัดทำโครงการครั้งต่อไป จึงได้จัดทำข้อเสนอแนะจากผลการประเมินงาน ดังนี้

1. ด้านกระบวนการ

- 1.1 ต้องมีการแบ่งหน้าที่อย่างชัดเจน และทำความเข้าใจในหน้าที่ที่ตนเองได้รับมอบหมายอย่างชัดเจน
- 1.2 วางแผนการทำงานให้มีความรอบคอบมากขึ้น มีการวางแผนสำรองเพื่อการแก้ปัญหาที่คาดเดาไม่ถูก เช่น การจัดทำโครงการครั้งต่อไป

2. ด้านการดำเนินงาน

- 2.1 ต้องมีการพูดคุยประสานงานระหว่างทีมอยู่เสมอ อัปเดตการทำงานและพูดคุยปัญหาที่เกิดขึ้นกันเป็นประจำ และหากแนวทางแก้ปัญหาร่วมกัน
- 2.2 การมีช่องทางสื่อสารออนไลน์ที่เหมาะสมกับ แต่ละทีม เช่น การสร้างกลุ่มการทำงานใน Discord หรือการทำงานร่วมกันในแพลตฟอร์มการทำงานออนไลน์ เพื่อความสะดวกต่อการทำงานในกรณีเวลาการทำงานที่ไม่ตรงกัน

3. ด้านการประเมิน

- 3.1 จากการประเมินงานโดยยกลุ่มเป้าหมาย การจัดกิจกรรมครั้งต่อไปในการทำแบบประเมินไม่ควรมีการเก็บรายชื่อเนื่องจากเป็นข้อมูลส่วนตัวของผู้เข้าร่วมกิจกรรมซึ่งอาจส่งผลต่อการประเมิน

ภาคผนวก

ประมวลภาพกิจกรรม iSchool KKU KICKOFF 2023

iSchool KKU KICKOFF 2023 กิจกรรมการเตรียมความพร้อม iStudent49 สำหรับการเรียนรู้ตามโครงการสัมมนาเตรียมความพร้อม การจัดการเรียนรู้ตามโครงการสร้างบัณฑิตพันธุ์ใหม่ฯ ภายใต้หัวข้อ “Writing Your Own Journey วัดฝี嫩หนทางใหม่ สู่หัวใจการสร้างสรรค์”

จัดในรูปแบบ On-site และออนไลน์ผ่าน Facebook Live ที่แฟ้มเพจ iSchool KKU ในวันเสาร์ที่ 19 สิงหาคม 2566 เวลา 08:30 - 16:00 น.



ภาพที่ 39 ประมวลภาพกิจกรรม iSchool KKU KICKOFF 2023



ภาพที่ 40 ประมวลภาพกิจกรรม iSchool KKU KICKOFF 2023



ภาพที่ 41 ประมวลภาพกิจกรรม iSchool KKU KICKOFF 2023



ภาพที่ 42 ประมวลภาพกิจกรรม iSchool KKU KICKOFF 2023



ภาพที่ 43 ประมวลภาพกิจกรรม iSchool KKU KICKOFF 2023



ภาพที่ 44 ประมวลภาพกิจกรรม iSchool KKU KICKOFF 2023

แบบประเมินโครงการ

จัดทำแบบสอบถามการประเมินผลโครงการสัมมนาเตรียมความพร้อมการจัดการเรียนรู้ตามโครงการสร้างบัณฑิตพันธุ์ใหม่ฯ ภายใต้หัวข้อ “Writing Your Own Journey คาดฝันหนทางใหม่ สู่ทัวใจการสร้างสรรค์” ด้วย Google Forms

แบบสอบถามเพื่อประเมินผลการจัด Event
iSchool KKU KICKOFF 2023 - Writing Your Own Journey

วันที่ 19 เดือนสิงหาคม 2566 เวลา 8:00-16:00 น.
 ณ ห้อง HS3218 คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คำชี้แจง
 แบบสอบถามบันทึกก่อนด้วย 5 ตอน 14 ข้อ

โปรดตอบคำถามตามความเป็นจริงและตรงกับความคิดเห็นของตนเองมากที่สุด เพื่อประโยชน์ในการปรับปรุงการทำงานครั้งต่อไป การตอบคำถามเป็นไปโดยสมัครใจและจะไม่เป็นผลใด ๆ ต่อผู้อื่นดูถูกข้อมูลจะได้รับการปกป้องและไม่มีการเผยแพร่สู่สาธารณะ

kamonphan.p@kku.edu.com Switch account
 Not shared  Draft saved

* Indicates required question

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

เพศ

ชาย
 หญิง
 LGBTQ+

ชั้นปี

ชั้นปีที่ 1
 ชั้นปีที่ 3

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นต่อเป้าหมายการจัดงาน

คุณเห็นว่าการจัดงานครั้งนี้ ได้สร้างความรู้ความเข้าใจ (Awareness) เกี่ยวกับหลักสูตร *
 สารสนเทศศาสตร์เป็นพิเศษให้กับคุณมากที่สุด

ใช่
 ไม่ใช่
 ไม่แน่ใจ

ภาพที่ 45 แบบประเมินโครงการ

คุณเห็นว่าการจัดงานครั้งนี้ ได้เสริมสร้างการมีส่วนร่วม (Engagement) ระหว่างคุณและ iStudent คนอื่น ๆ ก่อให้เกิดความผูกพันภายในหลักสูตร

- ได้
- ไม่ได้
- ไม่แน่ใจ

คุณเห็นว่าการจัดงานครั้งนี้ ได้เสริมสร้างประสบการณ์ (Experience) ในการทำงานเป็นทีม ระหว่างคุณและ iStudent คนอื่น ๆ

- ได้
- ไม่ได้
- ไม่แน่ใจ

ตอบที่ 3 ความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพรวมของการจัดงาน

ภาพรวมของงาน *

	ตื้นมาก	ตื้น	ปานกลาง	เยี่ยม	เยี่ยมมาก
เนื้อหาสาระ ของการนำเสนอ	<input type="radio"/>				
ระยะเวลาในการดำเนินงาน	<input type="radio"/>				
ความพึงพอใจ โดยรวมต่องาน	<input type="radio"/>				

สถานที่จัดงาน *

	ตื้นมาก	ตื้น	ปานกลาง	เยี่ม	เยี่ยมมาก
ความสะอาด สวยงาม	<input type="radio"/>				
ความสะดวก	<input type="radio"/>				
ความเหมาะสม โดยรวม	<input type="radio"/>				

ผู้ดำเนินรายการ (MC) *

	ต่ำมาก	ตื้อ	ปานกลาง	yay	แย่มาก
การท่าหน้าที่ของ MC ทั้งภาคเรียนและภาคบ่าย	<input type="radio"/>				
สื่อสารได้เข้าใจง่าย	<input type="radio"/>				
สร้างนຽรยาศาสภายในงานให้สนุก	<input type="radio"/>				

ด้านเทคนิค *

	ต่ำมาก	ตื้อ	ปานกลาง	yay	แย่มาก
ระบบไฟ/ความสว่าง	<input type="radio"/>				
ระบบเสียง	<input type="radio"/>				

ด้านการบริการ *

	ต่ำมาก	ตื้อ	ปานกลาง	yay	แย่มาก
การให้บริการณ จุดลงทะเบียน	<input type="radio"/>				
การให้บริการภายในงาน	<input type="radio"/>				
การให้บริการด้านอาหารและเครื่องดื่ม	<input type="radio"/>				

ตอนที่ 4 ความคิดเห็นเกี่ยวกับ Guest speaker

ความคิดเห็นเกี่ยวกับ Guest speaker *

	ต่ำมาก	ตื้อ	ปานกลาง	yay	แย่มาก
วิธีการถ่ายทอดความรู้มีความชัดเจน	<input type="radio"/>				
สามารถตอบข้อซักถามได้ชัดเจนและตรงประเด็น	<input type="radio"/>				
เป็นหัวเรื่องที่น่าสนใจ เสนาะเป็นประโยชน์	<input type="radio"/>				
ความพึงพอใจโดยรวมต่อ Guest speaker	<input type="radio"/>				

ตอนที่ 5 ข้อเสนอแนะ

คุณอยากรู้ว่า iSchool KKU จัดงานลักษณะนี้อีกหรือไม่

- อย่าง
- ไม่อยาก
- ไม่แน่ใจ

หากให้อยากจัดงานลักษณะนี้อีกครั้งควรจัดงานอย่างไร โปรดให้ข้อเสนอแนะ

Your answer

ข้อเสนอแนะอัน ๑

Your answer

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือในการตอบแบบประเมินผล

Submit

Clear form

Never submit passwords through Google Forms.

This form was created inside of Khon Kaen University. [Report Abuse](#)

ผู้จัดทำ

ปณิตา	ชาหอม
ธนชาติ	ทองใจเจ้น
นิธิพร	ศรียอด
ศุภณัฐ	ถาวร
กมลพรรณ	พันธุ์ครี
พลดอยพรรณราย	หนูทอง
กชกร	แบงค่อนสาร
ธัญรัศม์	โขตินิธิศชัยกุล
ปุณณพัฒน์	ละเปี้ย
วงศ์สรรค์	อัมราวดี
ปิยาภรณ์	ชาวดร

ผู้ตรวจสอบ

ณัฐกิตติ์	พิเรนทร์
-----------	----------

