

รายงานผลการเปิดโอกาสให้บุคคลภายนอกได้มีส่วนร่วมการดำเนินงานตามภารกิจหน่วยงาน ประจำปี พ.ศ. 2569

ที่	โครงการ	ระยะเวลา	สรุปข้อมูล ผู้มีส่วนร่วม	ประเด็นหรือเรื่อง ในการมีส่วนร่วม	ผลจากการมีส่วนร่วม	การนำผลจากการมีส่วนร่วมไป ปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงาน
สำนักงานคณะวิจิตรศิลป์						
งานบริการการศึกษาและพัฒนาคุณภาพนักศึกษา						
1	โครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ FA Open house : วิจิตรสัญจร ประจำปี 2568	18 – 31 ต.ค. 68	ภายนอก 1. นักเรียนระดับ มัธยมศึกษา จำนวน 111 คน 2. คุณครูประจำในเขต พื้นที่นครสวรรค์ จำนวน 24 คน 3. โรงเรียนที่ส่งนักเรียนเข้า ร่วม จำนวน 22 โรงเรียน	1. จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ วิธีการสอนศิลปะและพัฒนา ทักษะระหว่างคุณครูโรงเรียน ระดับมัธยมศึกษา 2. เปิดรับฟังข้อเสนอแนะและ สร้างการมีส่วนร่วมในการสร้าง ต้นแบบการเรียนการสอนผ่าน แพลตฟอร์ม Lifelong Education (LE) 3. จัดกิจกรรมร่วมบริการ วิชาการทางศิลปะระหว่างคุณครู คณาจารย์ นักเรียน และ นักศึกษาในเขตพัฒนาภาคเหนือ ตอนล่าง	1. คณะฯ ได้รับข้อเสนอต่อกระบวนวิชาผ่าน แพลตฟอร์ม LE ที่ผู้ตอบแบบสอบถามสนใจที่ จะลงทะเบียนและยินดีที่จ่าย หากมีการเปิด กระบวนวิชา เช่น กระบวนวิชาทฤษฎีศิลปะ/ ศิลปะร่วมสมัย กระบวนวิชาองค์ประกอบศิลป์ เป็นต้น 2. คณะฯ ได้รับผลจากการสอบถาม พบว่า หากคณะฯ มีการเก็บค่าใช้จ่ายในการ ลงทะเบียน มีผู้ตอบแบบสอบถามที่ยินดีจะจ่าย ค่าลงทะเบียนอยู่ที่ 84 คน คิดเป็นร้อยละ 76.4 3. คณะฯ ได้รับข้อเสนอแนะแนวทางการ ปรับปรุงและพัฒนาโครงการในครั้งถัดไป	คณะฯ ได้นำข้อเสนอแนะจากการ มีส่วนร่วมในประเด็นการเปิด หลักสูตร LE เข้าพิจารณาต่อที่ ประชุมคณะกรรมการวิชาการประจำ คณะฯ เพื่อหารือและระดมสมอง สำหรับการเปิดหลักสูตรในลักษณะ ดังกล่าว โดยคาดว่าจะนำร่องกับ โรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ
2	โครงการ “พิธียกชั้นตั้งไหว้ครู คณะวิจิตรศิลป์ ประจำปี การศึกษา 2568”	20 ธ.ค. 68	ภายนอก 1. ศิษย์เก่า จำนวน 18 คน 2. บุคคลภายนอก จำนวน 26 คน	1. การจัดกิจกรรมเพื่ออนุรักษ์ และสืบทอดวัฒนธรรมประเพณี ล้านนา 2. สืบทอดกิจกรรมการขอขมาครู บาอาจารย์ที่เป็นผู้ให้ความรู้	1. ศิษย์เก่าและบุคคลภายนอกแสดงข้อคิดเห็น ต่อการจัดกิจกรรมครั้งนี้โดยมีระดับ ความพึงพอใจและข้อเสนอแนะในเชิงบวก รวมถึงได้เสนอแนะให้มีการจัดกิจกรรมที่มีการ มีส่วนร่วมระหว่างหน่วยงานภายใน	หน่วยพัฒนาคุณภาพการศึกษา งานบริการการศึกษาฯ ร่วมกับ สโมสรนักศึกษาคณะวิจิตรศิลป์ ได้มีการจัดทำโครงการสร้างการ มีส่วนร่วมระหว่างหน่วยงานภายใน

ที่	โครงการ	ระยะเวลา	สรุปข้อมูล ผู้มีส่วนร่วม	ประเด็นหรือเรื่อง ในการมีส่วนร่วม	ผลจากการมีส่วนร่วม	การนำผลจากการมีส่วนร่วมไป ปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงาน
			ภายใน 1. ผู้บริหาร จำนวน 10 คน 2. เจ้าหน้าที่ จำนวน 10 คน 3. นักศึกษาปัจจุบัน จำนวน 122 คน		อนุรักษ์และสืบทอดวัฒนธรรมประเพณีล้านนา ถัดไป 2. ผลจากการมีส่วนร่วมของการจัดกิจกรรม แสดงผลดังนี้ - ภาพลักษณ์ของคณะฯ ที่มีความโดดเด่นใน การอนุรักษ์วัฒนธรรมและสร้างสรรค์ ภาพรวมอยู่ที่ 4.93 ระดับเห็นด้วยอย่างมาก และเฉพาะกลุ่มบุคคลภายนอกและศิษย์เก่า อยู่ที่ 4.98 ระดับเห็นด้วยอย่างมาก - ด้านการเป็นองค์กรที่สร้างความสัมพันธ์ที่ดี ต่อนักศึกษาปัจจุบัน บุคลากร คณาจารย์ และ ศิษย์เก่า ภาพรวมอยู่ที่ 4.94 ระดับเห็นด้วย อย่างมาก และมุมมองของบุคคลภายนอกและ ศิษย์เก่า อยู่ที่ 4.98 ระดับเห็นด้วยอย่างมาก ซึ่งเป็นไปในทิศทางเดียวกัน	เพื่อจัดทำแผนปฏิบัติงานของสโมสร นักศึกษา ติดตาม และประมวลผล การทำงานที่ได้รับข้อเสนอแนะจาก ปีงบประมาณก่อนหน้ามาปรับแก้ไข ได้แก่ 1. โครงการสัมมนาแผนพัฒนา กิจกรรมนักศึกษา (KM1) เพื่อการ จัดทำแผนปฏิบัติงานโครงการของ สโมสรนักศึกษา รวมถึงรูปแบบ โครงการตามที่ได้รับข้อเสนอแนะ 2. โครงการสัมมนาสรุปแผนพัฒนา กิจกรรมนักศึกษาทอม 1 (KM2) เพื่อติดตามผลการดำเนินงานในช่วง ภาคการศึกษาที่ 1 ของปีการศึกษา นั้นๆ 3. โครงการสัมมนาสรุปแผนพัฒนา กิจกรรมนักศึกษาและส่งมอบงาน สโมสรนักศึกษา (KM3)
3	โครงการค่ายวิจิตรศิลป์ (FOFA ARTS CAMP) ประจำปี 2569	16 ก.พ. – 10 เม.ย. 69	ภายนอก 1. นักเรียนที่สมัครเข้าร่วม จำนวน 49 คน 2. ผู้ปกครอง จำนวน 3 คน ภายใน	1. จัดกิจกรรมสร้างการมีส่วนร่วม ระหว่างนักเรียน นักศึกษา และ บุคลากร 2. เปิดโอกาสให้บุคคลภายนอก เข้าร่วมรับฟังและเปิดช่องทาง	1. คณะฯ สร้างบรรยากาศการมีส่วนร่วมต่อ สาธารณชน 2. กิจกรรมที่เปิดโอกาสให้บุคคลภายนอก ทั้งนักเรียนระดับมัธยมศึกษาหรือเทียบเท่าและ ผู้ปกครองได้เข้าถึงและรับรู้การเรียนการสอน	1. คณะฯ นำผลการจัดกิจกรรมและ การแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่าง นักเรียนผู้เข้าร่วมและคณะฯ ไป วางแผนกระบวนการรับเข้านักศึกษา ในปีการศึกษาถัดไป

ที่	โครงการ	ระยะเวลา	สรุปข้อมูล ผู้มีส่วนร่วม	ประเด็นหรือเรื่อง ในการมีส่วนร่วม	ผลจากการมีส่วนร่วม	การนำผลจากการมีส่วนร่วมไป ปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงาน
			1. เจ้าหน้าที่ จำนวน 57 คน 2. นักศึกษาปัจจุบัน จำนวน 65 คน	การสอบถามเกี่ยวกับการศึกษา ต่อในระดับอุดมศึกษา	เบื้องต้น วิธีการเข้าศึกษาต่อในระดับอุดมศึกษา ของคณะวิศวกรรมศาสตร์ 3. นำผลข้อเสนอแนะของผู้เข้าร่วมทั้งภายใน และภายนอกสู่การพัฒนาแนวทางการจัด กิจกรรมในครั้งถัดไป - มุมมองของบุคคลภายนอก เสนอแนะ ปรับปรุงในส่วนของคุณลักษณะกิจกรรมของแต่ละ สาขาวิชาฯ สิ่งอำนวยความสะดวก อุปกรณ์ใน การทำกิจกรรม และระยะเวลาโครงการ - มุมมองของบุคลากรและนักศึกษา เสนอแนะ การปรับสถานที่การดำเนินกิจกรรม	2. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องนำเสนอต่อ ผู้บริหารและคณะกรรมการโครงการ เพื่อหารือการปรับกิจกรรมในครั้ง ถัดไป

งานบริหารงานวิจัย บริการวิชาการ และวิเทศสัมพันธ์

1	โครงการ Smart Academic Writing: เส้นทางสู่ตำแหน่ง วิชาการด้วยผลงานเขียนและ สร้างสรรค์	30 มี.ค. 69	ภายนอก 1. วิทยากร จำนวน 1 คน ภายใน 1. บุคลากรสายวิชาการ จำนวน 50 คน 2. ผู้บริการคณะฯ จำนวน 4 คน 3. เจ้าหน้าที่ จำนวน 6 คน	1. การสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับ เกณฑ์และวิธีการขอตำแหน่ง ตำแหน่งทางวิชาการ 2. สร้างความเข้าใจในการเลือก ช่องทางการเผยแพร่ผลงาน สร้างสรรค์ในระดับที่ส่งผลต่อ การประเมินตำแหน่งทางวิชาการ 3. แลกเปลี่ยนเรียนรู้และร่วม หารือการวางแผนเส้นทาง วิชาการ	1. กิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้และแนวทางการ ขอตำแหน่งทางวิชาการในระดับที่สูงขึ้น รวมถึง สร้างความเข้าใจเกี่ยวกับเกณฑ์ระหว่าง บุคคลภายนอก อาจารย์ และบุคลากร 2. กิจกรรมเสริมสร้างความเชื่อมั่นและ ภาพลักษณ์เชิงบวกของพัฒนาบุคลากรให้มี ตำแหน่งทางวิชาการที่สูงขึ้นต่อระดับส่วนงาน และมหาวิทยาลัย 3. นำผลข้อเสนอแนะของผู้เข้าร่วมทั้งภายใน และภายนอกสู่การพัฒนาแนวทางการจัด กิจกรรมในครั้งถัดไป	1. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องมีแนวทาง การสนับสนุนบุคลากรสายวิชาการ เพื่อการขอตำแหน่งในระดับที่สูงขึ้น 2. นำผลข้อเสนอแนะของผู้เข้าร่วม ทั้งภายในและภายนอกสู่การพัฒนา แนวทางการจัดกิจกรรมในครั้งถัดไป 3. คณะฯ นำผลการแลกเปลี่ยน เรียนรู้ร่วมกัน เพื่อกำหนดแนวทาง ปฏิบัติและวางแผนกระบวนการ พัฒนาแนวทางการขอตำแหน่งทาง วิชาการของบุคลากรสายวิชาการ
---	---	----------------	--	--	--	--

ที่	โครงการ	ระยะเวลา	สรุปข้อมูล ผู้มีส่วนร่วม	ประเด็นหรือเรื่อง ในการมีส่วนร่วม	ผลจากการมีส่วนร่วม	การนำผลจากการมีส่วนร่วมไป ปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงาน
หอศิลป์วัฒนธรรม						
1	โครงการอบรมศิลปะสำหรับเด็ก	23 มี.ค. – 3 เม.ย. 69	ภายนอก 1. นักเรียนระดับอนุบาล - ประถมศึกษาปีที่ 6 ที่สมัคร เข้าร่วม จำนวน 75 คน ภายใน 1. บุคลากรคณะวิจิตรศิลป์ 2. นักศึกษาช่วยงานคณะ วิจิตรศิลป์	1. สร้างกิจกรรมบริการวิชาการ การมีส่วนร่วมผ่านการถ่ายทอด องค์ความรู้ด้านศิลปะระหว่าง บุคคลภายนอก นักศึกษา และ บุคลากร 2. กิจกรรมเปิดโอกาสให้ นักศึกษาคณะวิจิตรศิลป์ที่มี ทักษะการถ่ายทอดองค์ความรู้ เป็นผู้ช่วยวิทยากร 3. เปิดรับฟังข้อเสนอแนะต่อการ จัดกิจกรรมระหว่าง บุคคลภายนอก (ผู้ปกครอง) นักศึกษา และบุคลากร	1. กิจกรรมการมีส่วนร่วมมีผู้เข้าร่วมตลอด ระยะเวลาโครงการร้อยละ 75 ทั้งนี้ ในจำนวนดังกล่าวมีกลุ่มผู้เข้าร่วมเดิมจาก กิจกรรมในปีก่อนหน้า ซึ่งแสดงถึงความผูกพัน ต่อคณะวิจิตรศิลป์ในการเข้าร่วมกิจกรรมที่ คณะฯ จัดขึ้น 2. นักศึกษาคณะวิจิตรศิลป์ได้ฝึกทักษะ การถ่ายทอดองค์ความรู้ เพื่อประกอบการเข้าสู่ ตลาดแรงงานในอนาคต 3. บุคคลภายนอก (ผู้ปกครอง) มีความพึงพอใจ ต่อการจัดกิจกรรมอยู่ที่ 4.40 ระดับความพึง พอใจมาก 4. บุคคลภายนอก (นักเรียนที่เข้าร่วมโครงการ) มีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์และการ แสดงออกทางศิลปะหลังเข้าร่วมโครงการ โดยการประเมินพฤติกรรมและการประเมิน โดยวิทยากรผู้สอน อยู่ที่ 4.40 ที่ระดับดีมาก 5. นำข้อเสนอแนะของผู้เข้าร่วมสู่การพัฒนา แนวทางการจัดกิจกรรมในครั้งถัดไป	1. เกิดการพัฒนาเครือข่ายผู้ปกครอง ที่มีความผูกพันในการส่งบุตรหลาน เข้าร่วมกิจกรรมของคณะวิจิตรศิลป์ อย่างต่อเนื่อง และสามารถต่อยอด การจัดกิจกรรมกับเครือข่ายที่ เกี่ยวข้องในอนาคต 2. นำข้อเสนอแนะของผู้เข้าร่วมสู่ การพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรม ในครั้งถัดไป 3. คณะฯ นำข้อเสนอแนะจาก ผู้เข้าร่วมไปวางแผนการดำเนินงาน ในกระบวนการหารายได้ของคณะ เช่น การปรับปรุงกิจกรรมและ/หรือ รูปแบบโครงการ เป็นต้น

ที่	โครงการ	ระยะเวลา	สรุปข้อมูล ผู้มีส่วนร่วม	ประเด็นหรือเรื่อง ในการมีส่วนร่วม	ผลจากการมีส่วนร่วม	การนำผลจากการมีส่วนร่วมไป ปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงาน
ภาควิชาทัศนศิลป์						
สาขาวิชาประติมากรรม						
1	โครงการสัมมนาประติมากรรม ชั้นปีที่ 1-4	10 – 11 ม.ค. 69	ภายนอก 1. ศิษย์เก่า จำนวน 1 คน ภายใน 1. คณาจารย์ประจำ หลักสูตร จำนวน 10 คน 2. นักศึกษาปีที่ 1 - 4 จำนวน 100 คน	1. กิจกรรมสร้างการมีส่วนร่วม การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและ ทัศนคติด้านศิลปะระหว่าง นักศึกษาปัจจุบัน ศิษย์เก่า คณาจารย์ และบุคลากร 2. กิจกรรมการมีส่วนร่วมที่ มุ่งเน้นการแนะนำแนวทางการ ดำเนินชีวิตด้านการประกอบ อาชีพหลังสำเร็จการศึกษา และ การสร้างแรงผลักดันต่อการ พัฒนางานสร้างสรรค์สู่การสร้าง เครือข่ายในอนาคต 3. เปิดรับฟังข้อเสนอแนะของ บุคคลภายนอกและนักศึกษาใน การพัฒนาศักยภาพการ ดำเนินงานและปรับปรุงหลักสูตร ของสาขาวิชาฯ	1. นักศึกษาและคณาจารย์ ได้แลกเปลี่ยน ประสบการณ์การเรียนรู้และทัศนคติด้านศิลปะ เพื่อนำองค์ความรู้ดังกล่าวเป็นเครื่องมือต่อยอด การประกอบอาชีพและสร้างสรรค์ผลงานใน อนาคต โดยพบว่านักศึกษามีระดับความรู้- ความเข้าใจทัศนคติด้านประติมากรรมหลัง เข้าร่วมโครงการ อยู่ที่ 4.20 ระดับความรู้- ความเข้าใจดีมาก 2. ส่งเสริมศักยภาพนักศึกษาให้มีความพร้อม ต่อการดำเนินชีวิตและประกอบอาชีพ หลังสำเร็จการศึกษา หรือการศึกษาต่อในระดับ ที่สูงขึ้น 3. บุคคลภายนอก (ศิษย์เก่า) นักศึกษา อาจารย์ และบุคลากรพึงพอใจต่อการจัด โครงการดังกล่าวที่ 4.70 ระดับพึงพอใจมาก ที่สุด พร้อมให้ข้อเสนอแนะต่อการปรับปรุง กิจกรรมและประเด็นที่เกี่ยวข้อง	1. การพัฒนาเครือข่ายสำหรับ นักศึกษา อาจารย์ และศิษย์เก่า เพื่อ สร้างความผูกพันต่อคณะจิตรศิลป์ 2. นำข้อเสนอแนะของผู้เข้าร่วมสู่ การพัฒนาแนวทางการจัดกิจกรรม ในครั้งถัดไป 3. นำเสนอแนะหรือประเด็นของการ จัดกิจกรรมสู่การพัฒนาแนวทางผลิต บัณฑิตที่ตรงต่อความต้องการของ ตลาดแรงงาน

ที่	โครงการ	ระยะเวลา	สรุปข้อมูล ผู้มีส่วนร่วม	ประเด็นหรือเรื่อง ในการมีส่วนร่วม	ผลจากการมีส่วนร่วม	การนำผลจากการมีส่วนร่วมไป ปรับปรุงพัฒนาการดำเนินงาน
ภาควิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ						
สาขาวิชาสื่อศิลปะและการออกแบบสื่อ						
1	โครงการชุมชนวิชาการศิษย์ใหม่- ศิษย์เก่า (MADs Alumni)	10 – 11 ม.ค. 69	ภายนอก 1. ศิษย์เก่า จำนวน 1 คน ภายใน 1. นักศึกษาปีที่ 1 - 4 จำนวน 25 คน	1. กิจกรรมการมีส่วนร่วมและ สร้างความร่วมมือระหว่าง นักศึกษาปัจจุบันและศิษย์เก่า ภายในสาขาวิชา 2. กิจกรรมการมีส่วนร่วมที่ มุ่งเน้นการถ่ายทอดองค์ความรู้ ด้าน Digital Rendering, 3D Modeling, XR, Digital Fabrication และการผลิต ชิ้นงานจริง (Physical Output) และมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการ สร้างสรรค์ผลงาน 3. สร้างแรงบันดาลใจต่อแนว ทางการพัฒนาการประกอบ อาชีพของนักศึกษาโดยศิษย์เก่าผู้ มีประสบการณ์ตรง	1. บุคคลภายนอก (ศิษย์เก่า) นักศึกษา และ อาจารย์มีระดับความพึงพอใจต่อกิจกรรม การมีส่วนร่วมในครั้งนี้ อยู่ที่ 4.33 ระดับความ- พึงพอใจมาก รวมถึงผลประเมินพบว่าการจัด กิจกรรมครั้งก่อให้เกิดทัศนคติที่ดีต่อสาขาวิชา อยู่ที่ 4.67 ระดับความพึงพอใจมาก 2. กิจกรรมการมีส่วนร่วมสร้างภาพลักษณ์ที่ดี ต่อสาขาวิชา ภาควิชาฯ และคณะฯ 3. เกิดความร่วมมือระหว่างนักศึกษาปัจจุบัน และศิษย์เก่าภายในสาขาวิชา ทั้งนี้ ยังได้ จัดเก็บฐานข้อมูลศิษย์เก่าที่เป็นเครือข่าย เพื่อพัฒนาเป็นระบบชุมชนวิชาการในอนาคต 4. นักศึกษาที่เข้าร่วมได้รับองค์ความรู้และ พัฒนาทักษะด้าน Digital-to-Physical Production, 3D Design, Rendering และ เทคโนโลยีการผลิตทางกายภาพ	1. นำเสนอแนะหรือหัวข้อการจัด กิจกรรมสู่การพัฒนาการกิจกรรม ในครั้งถัดไป เพื่อให้องค์ความรู้หรือ หัวข้อในการพัฒนาทักษะของ นักศึกษาให้ทันต่อสถานการณ์และ ความต้องการในอนาคต 2. สาขาวิชาฯ มีฐานข้อมูลความ ร่วมมือระหว่างบุคคลภายนอก (ศิษย์เก่า) เพื่อการสร้างกิจกรรมและ ดำเนินงานร่วมกันในอนาคต