

แผนปฏิบัติการประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2554

โครงการเส้นทางสู่ดวงดาว : บัณฑิตสู่นักพัฒนาซอฟต์แวร์มืออาชีพ

-
1. ประเด็นยุทธศาสตร์ : การนำสารสนเทศและเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและศักยภาพ ในภารกิจต่าง ๆ ของมหาวิทยาลัย ให้เกิดผลอย่างเป็นรูปธรรม
 2. แผนงาน : พัฒนาระบบสารสนเทศและเทคโนโลยี
 3. ชื่อโครงการ : เส้นทางสู่ดวงดาว : บัณฑิตสู่นักพัฒนาซอฟต์แวร์มืออาชีพ
 4. สถานภาพของโครงการ : โครงการเดิม โครงการใหม่
 5. ประเภทของโครงการ : โครงการด้าน ICT โครงการปกติตามแผนพัฒนาฯ ระยะที่ 10
 6. หน่วยงานที่รับผิดชอบ : สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักวิชาเทคโนโลยีสังคม
 7. หลักการและเหตุผล :

ตามที่รัฐบาลเห็นสมควรส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์และการผลิตแอนิเมชันและมัลติมีเดียขึ้นในประเทศไทย โดยจัดตั้งสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) หรือ SIPA ขึ้น โดยหน้าที่ที่สำคัญประการหนึ่งของสำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน) คือมีหน้าที่พัฒนาอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ในประเทศและผลักดันให้เกิดการส่งออกในการสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ โดยมีจุดมุ่งหมายส่งเสริมและผลักดันเด็ก เยาวชน นักศึกษา และผู้สนใจทั่วไปให้มาสนใจงานแอนิเมชันและมัลติมีเดียเพิ่มมากขึ้น และส่งเสริมผู้ประกอบการทางด้านนี้อย่างจริงจัง

จากนโยบายดังกล่าวในฐานะที่มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารีเป็นมหาวิทยาลัยทางด้านเทคโนโลยีที่เปิดทำการสอนในสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องกับเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร อาทิ สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สาขาวิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ เป็นต้น และเป็นที่ยอมรับว่าเป็นมหาวิทยาลัยที่เป็นเลิศแห่งหนึ่งของประเทศที่จัดการเรียนการสอนทางด้านนี้ ดังจะเห็นได้จากหลักสูตรที่ทันสมัย อัตราการได้งานทำของบัณฑิต รวมถึงการได้รับรางวัลในการประกวดต่าง ๆ ซึ่งจัดโดยหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับ ICT ระดับประเทศ

ดังนั้นเพื่อเป็นการสนับสนุนนโยบายดังกล่าว และเป็นอีกหนทางหนึ่งที่จะทำให้เยาวชนได้ทราบถึงศักยภาพและความต้องการที่แท้จริงของตนเอง คือ การให้เยาวชนได้แสดงออกโดยมีการประเมินผลและให้คำแนะนำทางวิชาการจากผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อพัฒนาศักยภาพดังกล่าว สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ สำนักวิชาเทคโนโลยีสังคม จึงเห็นควรจัดให้มีการประกวดนักพัฒนาซอฟต์แวร์มืออาชีพ ทั้งนี้ เพื่อเป็นเวทีแก่เยาวชนผู้สนใจได้มีโอกาสแสดงความสามารถ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการตัดสินใจเลือกเข้าศึกษาต่อและเลือกวิชาชีพในอนาคต

8. วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อเผยแพร่สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี ให้เป็นที่รู้จักมากขึ้นในกลุ่มนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย
2. เพื่อเป็นการสรรหานักเรียนที่เรียนดีและมีความสนใจในวิชาชีพการพัฒนาซอฟต์แวร์มาพัฒนาเพื่อเป็นผู้เชี่ยวชาญทางด้านการพัฒนาซอฟต์แวร์ในอนาคต
3. เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนให้นักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายได้เรียนรู้เทคนิคของการออกแบบและพัฒนาซอฟต์แวร์

9. ความเชื่อมโยงเป้าประสงค์ระดับภารกิจกับเป้าประสงค์ระดับโครงการและกลยุทธ์ :

ด้าน	ความเชื่อมโยงระดับโครงการ		
	เป้าประสงค์ระดับภารกิจ	เป้าประสงค์ระดับโครงการ	กลยุทธ์
ผู้รับบริการ	การมีเครือข่ายความร่วมมือกับชุมชน/สังคม โดยใช้ ICT เป็นเครื่องมือ	1. การบริการวิชาการด้าน ICT แก่ชุมชน	ยุทธศาสตร์แผนแม่บท ICT ที่ 2 ข้อที่ 10

10. ระยะเวลาโครงการ : 1 ปี เริ่มต้น ปีงบประมาณ 2554 สิ้นสุด ปีงบประมาณ 2554

11. เป้าประสงค์ ผลผลิต และตัวชี้วัดของหน่วยงาน :

เป้าประสงค์/ผลผลิต/ตัวชี้วัดของโครงการ	หน่วยนับ	ข้อมูลพื้นฐานปีงบประมาณ				ปีงบประมาณ
		2550	2551	2552	2553	
		แผน/(ผล)	แผน/(ผล)	แผน/(ผล)	แผน	
สำนักวิชาเทคโนโลยีสังคม สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ						
เป้าประสงค์ : การบริการวิชาการด้าน ICT แก่ชุมชน						
ผลผลิต : โครงการเส้นทางสู่ดวงดาว : บันไดสู่นักพัฒนาซอฟต์แวร์มืออาชีพ						
ตัวชี้วัด						
1. จำนวนนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรม	คน	-	-	-	180	180
2. จำนวนโรงเรียนที่เข้าร่วมโครงการ	โรงเรียน	-	-	-	40	40
3. ระดับความพึงพอใจของผู้รับบริการ	ระดับ	-	-	-	5	5

12. แผนการปฏิบัติงานปีงบประมาณ พ.ศ. 2554

ผลผลิต - กิจกรรม	หน่วยนับ	เป้าหมายกิจกรรม				
		รวม	งวดที่ 1	งวดที่ 2	งวดที่ 3	งวดที่ 4
สำนักวิชาเทคโนโลยีสังคม สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ						
ผลผลิต : โครงการเส้นทางสู่ดวงดาว : บัณฑิตผู้พัฒนาซอฟต์แวร์มืออาชีพ						
กิจกรรม : ประกวดการจัดทำ Content Management System (CMS)						
1. อบรมทักษะในการจัดทำ Content Management System	ครั้ง	1	-	-	1	-
2. จัดประกวดการจัดทำ Content Management System	ครั้ง	1	-	-	1	-
3. จำนวนผลงานที่ส่งเข้าประกวดในการจัดทำ Content Management System	ชิ้น	10	-	-	10	-
4. จัดให้หน่วยงานต่าง ๆ เข้าร่วมประกวดการจัดทำ CMS	แห่ง	30	-	-	30	-
กิจกรรม : ประกวดการจัดทำ E-Book						
1. อบรมทักษะในการจัดทำ E-Book	ครั้ง	1	-	-	1	-
2. จัดประกวดการจัดทำ E-Book	ครั้ง	1	-	-	1	-
3. จำนวนผลงานที่ส่งเข้าประกวดการจัดทำ E-Book	ชิ้น	10	-	-	10	-
4. จัดให้หน่วยงานต่าง ๆ เข้าร่วมประกวดการจัดทำ E-Book	แห่ง	30	-	-	30	-
กิจกรรม : แข่งขันตอบปัญหาด้าน IT						
1. จัดการแข่งขันตอบปัญหาด้าน IT	ครั้ง	1	-	-	1	-
2. จัดให้หน่วยงานต่าง ๆ เข้าร่วมการแข่งขันตอบปัญหาด้าน IT	แห่ง	60	-	-	60	-
กิจกรรม : การจัดแสดงผลงานเพื่อการประชาสัมพันธ์หลักสูตร						
1. การจัดแสดงผลงานเพื่อการประชาสัมพันธ์หลักสูตร	ครั้ง	1	-	-	1	-

13. วงเงินงบประมาณ :

หน่วย : บาท

ปีงบประมาณ พ.ศ.	เงินงบประมาณ	เงินนอกงบประมาณ*	รวม
2554	184,200	-	184,200

204236 การออกแบบและพัฒนาแอนิเมชันและมัลติมีเดีย

4(2-4-6)

(Animation and Multimedia Design and Development)

วิชาบังคับก่อน : ไม่มี

Pre-requisite : None

แนวคิดของสื่อประสม หลักการออกแบบสื่อประสม เทคโนโลยีในปัจจุบันในการออกแบบและการผลิต การประยุกต์ใช้สื่อประสมในการสื่อสาร เทคนิคในการเลือกข้อมูลและเทคนิคพิเศษในการสร้างสื่อประสม เช่น ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว แอนิเมชัน เสียงดนตรี เสียงประกอบ ตลอดจนการใช้ประโยชน์จากระบบการสื่อสารและการทดสอบและการประเมิน เครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อสร้างสื่อประสม

Concepts of multimedia; principles of multimedia design; current technology for multimedia design and production; multimedia application in communication; techniques for data selection and special techniques for multimedia development such as still pictures and motion, animation, music, sound; testing, evaluation and utilization of communication systems and computer networks for multimedia development