

## แผนยุทธศาสตร์คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

ฉบับที่ 13 (พ.ศ. 2565-2569)

ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2567

### วิสัยทัศน์ (Vision)

เป็นคณะเทคโนโลยีสารสนเทศชั้นนำของประเทศ ที่ปรับเปลี่ยนผู้เรียนให้มีทักษะและคุณลักษณะพร้อมสู่อุตสาหกรรมดิจิทัลสากล และเป็นผู้บุกเบิกบริการดิจิทัลเชิงวิชาการและวิจัย

To be the leading IT School in Thailand in skills and character development for global digital industry and be a pioneer in digital academic service and research.

### พันธกิจ (Mission)

1. ผลิตบัณฑิตที่เป็นคนดีและเก่งมีความสามารถทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ
2. เป็นตัวอย่างของการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ในที่ทำงานและการศึกษาโดยใช้ภาษาไทยควบคู่กับภาษาอังกฤษ
3. สร้างความสามารถในการพึ่งพาตนเอง (Self – Sustainable) ทั้งด้านวิชาการและการบริหาร
4. สรรหาและสร้างสรรค์องค์ความรู้ที่สามารถใช้สร้างความมั่งคั่งทางสารสนเทศในสังคมไทย
5. ช่วยลดช่องว่างดิจิทัลในสังคมไทย

### คุณค่าส่งมอบ (Core Values)

สร้างศักยภาพสู่ยุคดิจิทัลอย่างไร้ขีดจำกัด (Empowering Boundless Digital Transformation)

### ค่านิยมองค์กร Core Organizational Value

ทำถูก ทำได้ ทำเป็น (Rightly Do, can Do, and by Doing)

- **ทำถูก (Rightly Do)** คือ เลือกให้ถูกต้องและทำอย่างถูกต้อง (Do the things right and do the right things.)
- **ทำได้ (Can Do)** คือ บ่มเพาะทัศนคติของการ"ทำได้" (Foster the "cando" attitude.)
- **ทำเป็น (By Doing)** คือ สร้างความเชี่ยวชาญจากการทำจนชำนาญ (Necessitate expertise building by doing.)

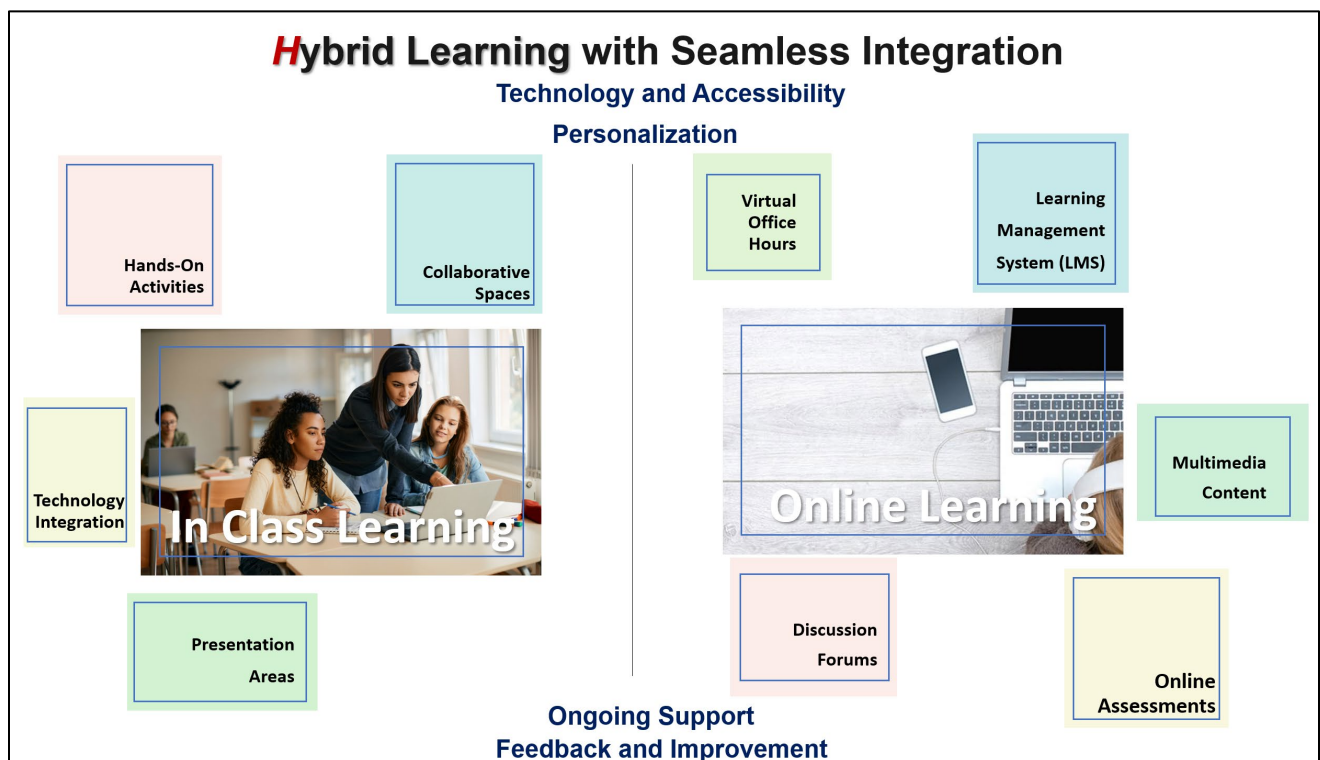
### Core Competencies (3P3A)

ความเป็นผู้บุกเบิกบริการดิจิทัลเชิงวิชาการและวิจัยอย่างมืออาชีพ โดยพัฒนาความเข้มแข็งร่วมมือกับพันธมิตรเพื่อให้สามารถตอบสนองความต้องการของลูกค้าและคู่ค้าได้อย่างมีประสิทธิภาพเป็นที่ยอมรับในวงกว้างและเข้ากับสถานะชุมชนที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วต่อเนื่อง

- Partnership ความร่วมมือ
- Professionalism ความเป็นมืออาชีพ
- Pioneer ความเป็นผู้บุกเบิก
- Adaptability ความสามารถในการปรับเปลี่ยน, Agility ความคล่องตัว, and Align ability ความสามารถในการปรับตัวเพื่อชุมชน)

### แนวคิดและการวางกลยุทธ์ พ.ศ. 2567

ปีงบประมาณ 2567 คณะต้องการผลักดันด้านการเรียนการสอนตามแนวคิดการทำงาน “Seamless Integration Hybrid and Active Learning” โดยใช้ความสามารถทั้งทางด้านเทคโนโลยีดิจิทัล ฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และรูปแบบเทคนิคการเรียนการสอนที่เป็น Active Learning โดยพัฒนาหลักสูตรเป็น OBEM (Outcome based Module) โดยมีทักษะและอาชีพเป็นฐาน เพื่อทำการออกแบบการเรียนการสอนให้รองรับผู้เรียนทั้งกลุ่มผู้เรียน In Class และ Online ในการทำกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น การอภิปราย การนำเสนอผลงาน การระดมสมอง การถามตอบ การทำงานกลุ่ม เป็นต้น แบบไร้รอยต่อและเสมือนนั่งอยู่ในห้องเรียนเดียวกัน ดังแสดงในรูปที่ 1



รูปที่ 1 องค์ประกอบห้องเรียนผสมผสานแบบ Online และ In Class

ปัจจุบันห้องเรียนคณะฯ ที่ตึก LX มีการออกแบบห้องเรียนด้วยเฟอร์นิเจอร์ที่เคลื่อนย้ายได้ทั้งโต๊ะ เก้าอี้ ผนังเก็บเสียงที่สามารถแบ่งห้องเรียนตามขนาดจำนวนผู้เรียนที่ต้องการ ฮาร์ดแวร์ เช่น ระบบเครื่องเสียง โปรเจคเตอร์ จอมอนิเตอร์ สำหรับซอฟต์แวร์ เช่น HP Classroom Manager เพื่อจัดการห้องเรียนระหว่างการเรียนการสอน และจำกัดการเข้าถึงทรัพยากรต่าง ๆ ระหว่างการประเมินผล เช่น จำกัดการเข้าถึงเว็บไซต์ AI เป็นต้น การออกแบบของผู้สอน กิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม นอกจากนี้คณะยังมีห้อง Collaborative Learning Space ที่เปิด 24 ชั่วโมง โดยสามารถเข้าห้องเรียนผ่านบัตรสมาชิกผู้เรียน เพื่อสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถทำกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในห้องเรียนได้อีกด้วย

โดยคณะฯ ต้องการผลักดันโครงการหลักทางด้าน การเรียนการสอน บริการเชิงวิชาการและวิจัย ที่สนับสนุนกลยุทธ์ (Strategic Projects) ในปีงบประมาณ 2567 ดังนี้

1. OBEM คณะฯ จะมีการทบทวนและการออกแบบหลักสูตรที่ถึงรอบปรับปรุงระดับบัณฑิตศึกษา โดยจะใช้แนวคิดการออกแบบที่เป็น OBEM และ TwoInOne เพื่อขยายกลุ่มผู้เรียนให้รองรับทั้ง degree และ non-degree สำหรับกลุ่ม non-degree จะเป็นการเก็บสะสมเครดิตและสามารถโอนผลการเรียนได้ในภายหลัง

2. Online Courses คณะฯ จะผลิตชุดวิชาออนไลน์ตามธำมรงค์และอาชีพให้รองรับผู้เรียนทั้ง degree และ non-degree เช่น ในปี 2567 ธำมรงค์จะเป็นกลุ่มวิชาพื้นฐานทางด้านข้อมูลและด้านการเขียนโปรแกรม เพื่อรองรับกลุ่มวิชาตามอาชีพด้านข้อมูลและด้านการเขียนโปรแกรมในปีต่อไป

3. Hybrid Classroom คณะฯ จะนำร่องพัฒนาห้องเรียนต้นแบบที่ตึก LX ให้รองรับการเรียนแบบ Active Learning ทั้ง 2 กลุ่มผู้เรียน Online และ In Class ให้เรียนได้แบบไร้รอยต่อโดยนำฮาร์ดแวร์ ซอฟต์แวร์ และเทคโนโลยีต่าง ๆ มาออกแบบร่วมกัน

4. Online Learning and Assessment Platforms คณะฯ ต้องการจะเริ่มต้นการใช้งาน Learning Management System (LMS) แพลตฟอร์มใหม่ของคณะ <https://newlearning.sit.kmutt.ac.th/> เพื่อรองรับการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านสื่อและคลิปวิดีโอการเรียนรู้ออนไลน์ทั้งทบทวนการเรียนรู้ภายหลังเรียน และการเรียนรู้ด้วยตนเอง นอกจากนี้คณะยังมีแพลตฟอร์มที่ใช้ในการสอบออนไลน์ที่ชื่อ Testimate ที่คณะพัฒนาขึ้นเพื่อใช้ในการสอบ TCAS ระดับประเทศ จะได้นำมาใช้เป็นแพลตฟอร์มสำหรับการประเมินผลของผู้เรียนของคณะ

5. พัฒนาแพลตฟอร์มประเมินทักษะทางด้านดิจิทัลให้กับหน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนที่สนใจ เพื่อขยายฐานผู้ใช้บริการผ่านแพลตฟอร์มการประเมินของคณะ

6. จัดอบรมและพัฒนาผู้สอนทางด้าน PSF ในระดับ Competence ขึ้นไป เพื่อสนับสนุนการออกแบบคลาสเรียนให้เป็น Active Learning และได้ผลลัพธ์การเรียนรู้ตามความคาดหวัง

7.จัดอบรมการเลื่อนระดับและการขอตำแหน่งวิชาการทั้งสายวิชาการและสายสนับสนุนร่วมกับสำนักงาน  
ทรัพยากรบุคคล เพื่อสนับสนุนการเติบโตในสายงานและร่วมการพัฒนาองค์กรให้เติบโต

8.สร้างความร่วมมือทางวิชาการกับภาคอุตสาหกรรม เพื่อแลกเปลี่ยนและขยายหรือต่อยอดองค์ความรู้วิชาการ  
และวิจัยร่วมกันผ่านโจทย์จริงจากภาคอุตสาหกรรม

9.พัฒนาและสร้างความเข้มแข็งของสมาคมศิษย์เก่าของคณะฯ ผ่านกิจกรรมสานสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อ  
สร้างความผูกพันและการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ร่วมกัน

## แผนกลยุทธ์ ตัวชี้วัดและค่าเป้าหมายคณะเทคโนโลยีสารสนเทศ พ.ศ. 2567

อ้างอิงวัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์ (Strategic Objective: SO) และผลลัพธ์ (Key Results (KR)) ของมจร.

### SO1: Upgrading STI manpower with Quality, Inclusive Education & Learning Innovations

พัฒนาคนด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรมของประเทศ ด้วยการเรียนการสอนคุณภาพสูงที่อยู่บนฐานนวัตกรรมการเรียนรู้ เปิดกว้างต่อผู้เรียนทุกกลุ่ม ปรับตัวได้ต่อความพลิกผันของอนาคต

### SO2: Creating Knowledge, Research & Innovation with Institutionalized Capabilities

สร้างองค์ความรู้ งานวิจัยและนวัตกรรมที่มีผลกระทบทางเศรษฐกิจและสังคม ด้วยความสามารถฐานสถาบัน

### SO3: Accelerating Innovation & Impacts for Industry & Community

พัฒนาระบบสนับสนุนการสร้างนวัตกรรมและระบบนิเวศนวัตกรรมเพื่อสร้างคุณค่าและเพิ่มความเข้มแข็งให้ภาคอุตสาหกรรมและชุมชนสังคม

### SO4: Achieving High-performance Organization with Digital Transformation

พัฒนาองค์กรให้เป็นองค์กรประสิทธิภาพสูงด้วย Digital Transformation รองรับการทำงานในทุกมิติของมหาวิทยาลัย

### SO5: Transforming HR & HR Management for the Future

ยกระดับและปรับ Profile ของบุคลากรและปฏิรูปการบริหารจัดการบุคลากรให้สามารถสนับสนุนการพัฒนา มหาวิทยาลัยสู่อนาคต

### SO6: Cultivating the Sustainability

พัฒนามหาวิทยาลัยให้เกิดความสามารถสู่ความยั่งยืนที่ทำให้เกิดสมดุลในมิติคนในสังคม สิ่งแวดล้อมที่อาศัยและความรุ่งเรืองขององค์กร

**ตัวชี้วัด (Key Results) และค่าเป้าหมาย (Targets)**

ตัวชี้วัด (KR)	ค่าเป้าหมาย (Targets)					
	หน่วย	Baseline	2566	2567	2568	2569
SO1/KR1: อัตราเงินเดือนตั้งต้นของ นักศึกษาระดับปริญญาตรีหลังสำเร็จการศึกษา (Initial salary of graduates) ค่ามัธยฐาน ของค่าตอบแทน อ้างอิงข้อมูลฐาน PMAT = 25,360 บาทต่อเดือน	ร้อยละ	100	100	100	100	100
SO2/KR2: Research & Innovation income: รายรับจากงานวิจัยและงานบริการ วิชาการเฉลี่ย 3 ปีย้อนหลัง (Rolling Average) ไม่ต่ำกว่า 1.35 ล้านบาทต่อหัว FTE (บุคลากรสายวิชาการ) *บุคลากรสายวิชาการ (คิดตาม FTE งานวิจัย และบริการวิชาการคิดเป็น 13.97 คน)	ล้านบาทต่อ หัว FTE	1.8	1.72	1.86	1.86	1.86
SO4/KR5: ร้อยละความสำเร็จของระบบ บริหารจัดการเชิงกลยุทธ์เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ และประสิทธิผล การบริหารจัดการองค์กรที่ พัฒนาได้คุณภาพตามแผนการพัฒนา	ร้อยละ (สะสม)	-	-	10	20	30
SO5/KR3: จำนวนบุคลากรมหาวิทยาลัยที่ ได้รับรองสมรรถนะตามกรอบมาตรฐานวิชาชีพ ของสหราชอาณาจักร (UKPSF) – PSF ต่อ บุคลากรสายวิชาการ (ระดับ Fellow ขึ้นไป) หรือ ตามกรอบ KMUTT PSF ระดับ Competence ขึ้นไป	ร้อยละ (สะสม)	5	6	13	33	66
SO6/KR6: อัตราส่วนของรายได้ต่อค่าใช้จ่าย ทั้งหมดที่เพิ่มขึ้น (Growth Rate 5%)	IE Ratio	1.12	1.05	1.05	1.05	1.05

## แผนการดำเนินงานงบประมาณประจำปี 2567

### รายงานแผนรายรับรายจ่าย ประจำปีงบประมาณ 2567 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

แผนงบประมาณรายรับ		แผนงบประมาณรายจ่าย	
รายละเอียด	ปีงบประมาณ 2567	รายละเอียด	ปีงบประมาณ 2567
<b>ก. ประมาณการรายรับ</b>		<b>ก. ประมาณการรายจ่าย</b>	
1. รายรับจากรัฐบาล	36,761,992.00	1. ค่าใช้จ่ายบุคลากร	57,071,112.00
2. รายรับค่าเล่าเรียน	71,509,510.00	○ ค่าใช้จ่ายบุคลากรจากเงินรัฐและค่าเล่าเรียน	51,051,603.00
3. รายรับค่าเล่าเรียน-บัณฑิตพันธุ์ใหม่	23,152,000.00	○ ค่าใช้จ่ายบุคลากรจากงานวิจัยและบริการวิชาการ	6,019,509.00
4. รายรับงานบริการวิชาการ	25,000,000.00	■ ค่าใช้จ่ายบุคลากรจากงานวิจัย	1,297,790.00
5. รายรับงานวิจัย	5,200,000.00	■ ค่าใช้จ่ายบุคลากรจากงานบริการวิชาการ	4,721,719.00
6. รายรับเงินบริจาค	600,000.00	2. ค่าใช้จ่ายดำเนินการงานผลิตบัณฑิตและสนับสนุน	20,000,000.00
7. รายรับอื่น	1,100,000.00	3. ค่าใช้จ่ายดำเนินการงานวิจัย	5,200,000.00
		4. ค่าใช้จ่ายดำเนินการงานบริการวิชาการ	25,000,000.00
		5. ค่าใช้จ่ายสนับสนุนโครงการวิจัยทัศน์	1,396,960.00
		6. ค่าใช้จ่ายดำเนินการ Agenda based	21,137,304.00
		งบลงทุน (เงินรายได้)	580,000.00
<b>ข. รายรับภายใน</b>	25,000,000.00	<b>ข. รายจ่ายภายใน</b>	57,000,000.00
<b>รวมทั้งสิ้น</b>	<b>188,323,502.00</b>	<b>รวมทั้งสิ้น</b>	<b>187,385,376.00</b>

## แผนการดำเนินงานงบประมาณประจำปี 2567

### รายงานแผนรายรับรายจ่าย ประจำปีงบประมาณ 2567 คณะเทคโนโลยีสารสนเทศ

แผนการใช้จ่ายเงินสะสม	
<b>รายจ่ายจากเงินสะสม</b>	
1. ค่าใช้จ่ายบุคลากร (โครงการก้าวกระโดดระยะที่สองฯ)	6,350,117.00
2. งบดำเนินการ (โครงการก้าวกระโดดระยะที่สองฯ)	897,440.00
3. งบลงทุน (จากเงินสะสม)	4,500,000.00
<b>รวมแผนใช้จ่ายเงินสะสม</b>	<b>11,747,557.00</b>

#### หมายเหตุ

สำหรับแผนงบประมาณ 2567 รายได้จากการศึกษา อยู่ที่ 71.50 ล้านบาท อ้างอิงข้อมูลจากระบบ E-Bud ณ วันที่ 1 กุมภาพันธ์ 2567