

แบบสรุป โครงการ/กิจกรรม และงบประมาณ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569
 จำแนกตามโครงการของหลักสูตร หน่วยงาน คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏกำแพงเพชร

ลำดับ	โครงการ	ตัวชี้วัดมหาวิทยาลัย	ตัวชี้วัดคณะวิทยาศาสตร์ฯ	SDGs	ค่าตอบแทน	ค่าใช้จ่าย	ค่าวัสดุ	งบประมาณ
1	โครงการการปรับปรุงหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์ให้มีการจัดการเรียนรู้จากการฝึกปฏิบัติจริงในสถานประกอบการ CWIE							100,000
	1. ประสานงานและจัดทำ MOU	29. จำนวนหลักสูตรที่เกิดจากความร่วมมือในการผลิตหลักสูตรร่วมกับสถานประกอบการหรือ Talent mobility หรือการวิจัยและพัฒนานวัตกรรมร่วมกับสถานประกอบการ	23. ร้อยละของหลักสูตรที่มีรายวิชาที่มีกระบวนการจัดการเรียนรู้จากการฝึกปฏิบัติจริงในสถานประกอบการ/ชุมชน	4 Quality Education สร้างหลักประกันว่าทุกคนมีการศึกษาที่มีคุณภาพอย่างครอบคลุมและเท่าเทียม และสนับสนุนโอกาสในการเรียนรู้ตลอดชีวิต	-	5,000 (ยอดที่ใช้)	-	5,000 (คงเหลือ)
	2. เตรียมความพร้อมนักศึกษาและสถานประกอบการ	28. ร้อยละของนักศึกษาที่ผ่านหลักสูตรการเรียนรู้ที่บูรณาการกับสถานประกอบการ CWIE	23. ร้อยละของหลักสูตรที่มีรายวิชาที่มีกระบวนการจัดการเรียนรู้จากการฝึกปฏิบัติจริงในสถานประกอบการ/ชุมชน		10,800 (ยอดที่ใช้)	7,200 (ยอดที่ใช้)	1,520 (ยอดที่ใช้)	19,520 (คงเหลือ)
	3. ฝึกปฏิบัติงาน ณ สถานประกอบการ/ชุมชน (อาจารย์)	26. ร้อยละของหลักสูตรที่จัดการศึกษาแบบ CWIE/WIL	21. ร้อยละของหลักสูตรที่จัดการศึกษาแบบ CWIE/WIL		-	9,440 (ยอดที่ใช้)	-	9,440 (คงเหลือ)
	4. ฝึกปฏิบัติงาน ณ สถานประกอบการ/ชุมชน (นักศึกษา)/นิเทศ	28. ร้อยละของนักศึกษาที่ผ่านหลักสูตรการเรียนรู้ที่บูรณาการกับสถานประกอบการ CWIE	24. จำนวนหลักสูตรที่มีอาจารย์ฝึกทักษะวิชาชีพร่วมกับสถานประกอบการหรือ Talent mobility		-	16,040 (ยอดที่ใช้)	-	16,040 (คงเหลือ)

ลำดับ	โครงการ	ตัวชี้วัดมหาวิทยาลัย	ตัวชี้วัดคณะวิทยาศาสตร์ฯ	SDGs	ค่าตอบแทน	ค่าใช้จ่าย	ค่าวัสดุ	งบประมาณ
	นักศึกษาฝึกปฏิบัติงาน		หรือการวิจัย และพัฒนานวัตกรรม ร่วมกับสถานประกอบการ					
2	บูรณาการพันธกิจระดับหลักสูตรเพื่อพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์							20,000
	1. อบรมเชิงปฏิบัติการ ทางด้านเทคโนโลยี สารสนเทศกับโรงเรียน ในพื้นที่	1. จำนวนนวัตกรรม/องค์ ความรู้ที่เกิดจากการบูรณาการ บริการวิชาการ วิจัย ศิลปวัฒนธรรม และจากการมี ส่วนร่วมของชุมชน	1. จำนวนนวัตกรรม/องค์ความรู้ที่ เกิดจากการบูรณาการบริการวิชาการ วิจัย ศิลปวัฒนธรรม และจากการมี ส่วนร่วมของชุมชน	4 Quality Education สร้างหลักประกันว่าทุก คนมีการศึกษาที่มี คุณภาพอย่างครอบคลุม	-	6,000 (ยอดที่ใช้)	1,180 (ยอดที่ใช้)	7,180 (คงเหลือ)
	2. อบรมเชิงปฏิบัติการ ทางด้านเทคโนโลยี สารสนเทศกับชุมชน เป้าหมาย	2. จำนวนชุมชนที่ใช้ ประโยชน์จากผลงานวิจัยพัฒนา เทคโนโลยีและนวัตกรรมที่เกิด จากการบูรณาการพันธกิจ	2. จำนวนชุมชนที่ใช้ ประโยชน์จากผลงานวิจัยพัฒนา เทคโนโลยีและนวัตกรรมที่เกิดจาก การบูรณาการพันธกิจ	และเท่าเทียม และ สนับสนุนโอกาสในการ เรียนรู้ตลอดชีวิต	-	10,500 (ยอดที่ใช้)	2,320 (ยอดที่ใช้)	12,820 (คงเหลือ)
3	พัฒนาคุณลักษณะนักศึกษาด้านสมรรถนะวิชาชีพ และทักษะบัณฑิตศตวรรษที่ 21 หลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์							26,240
	1. กิจกรรมเสริม สมรรถนะการเรียนรู้ ทักษะด้านวิชาการและ วิชาชีพ ระดับชั้นปี	23. ร้อยละของหลักสูตรที่ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต	23. ร้อยละของหลักสูตรที่ส่งเสริม การเรียนรู้ตลอดชีวิต	4 Quality Education สร้างหลักประกันว่าทุก	1,800 (ยอดที่ใช้)	5,150 (ยอดที่ใช้)	500 (ยอดที่ใช้)	6,950 (คงเหลือ)
	2. กิจกรรมส่งเสริมการ เรียนรู้ตลอดชีวิต	23. ร้อยละของหลักสูตรที่ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต	23. ร้อยละของหลักสูตรที่ส่งเสริม การเรียนรู้ตลอดชีวิต	คนมีการศึกษาที่มี คุณภาพอย่างครอบคลุม	1,800 (ยอดที่ใช้)	5,530 (ยอดที่ใช้)	-	7,330 (คงเหลือ)
	3. กิจกรรมนิเทศ นักศึกษาฝึก ประสบการณ์วิชาชีพ	23. ร้อยละของหลักสูตรที่ ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต	23. ร้อยละของหลักสูตรที่ส่งเสริม การเรียนรู้ตลอดชีวิต	และเท่าเทียม และ สนับสนุนโอกาสในการ เรียนรู้ตลอดชีวิต	-	11,520 (ยอดที่ใช้)	440 (ยอดที่ใช้)	11,960 (คงเหลือ)

ลำดับ	โครงการ	ตัวชี้วัดมหาวิทยาลัย	ตัวชี้วัดคณะวิทยาศาสตร์ฯ	SDGs	ค่าตอบแทน	ค่าใช้จ่าย	ค่าวัสดุ	งบประมาณ
4	บริหารหลักสูตรวิทยาการคอมพิวเตอร์							5,000
	รับตรวจการประเมิน คุณภาพการศึกษา ภายในระดับหลักสูตร AUN-QA	34. จำนวนผลการจัดอันดับการ ดำเนินงานตามมาตรฐานสากล	29. จำนวนหลักสูตรที่มีการบริหาร จัดการด้วยเกณฑ์มาตรฐาน	4 Quality Education สร้างหลักประกันว่าทุก คนมีการศึกษาที่มี คุณภาพอย่างครอบคลุม และเท่าเทียม และ สนับสนุนโอกาสในการ เรียนรู้ตลอดชีวิต	-	4,500 (ยอดที่ใช้)	500 (ยอดที่ใช้)	5,000 (คงเหลือ)