



QUICK WIN PROJECTS

FOR ACTION PLAN 2019

Rajamangala University of Technology Srivijaya



R
U
T
S

Quick Win Project 2018

ด้านจัดการศึกษา

SMART TEACHER



ADMISSION OFFICE

ECO SYSTEM



GOAL

- ผู้สำเร็จการศึกษามีรายได้สูงกว่าอัตราค่าจ้างขั้นต่ำที่กฎหมายกำหนด
- ผู้สอนมีคุณสมบัติ SMART TEACHER
- นวัตกรรมหรืองานสร้างสรรค์ของผู้เรียนนำไปสู่การใช้ประโยชน์ต่อสังคม



ACTIVE LEARNING

SOFT SKILL



HARD SKILL

Quick Win Project 2018

ด้านจัดการศึกษา

ตัวชี้วัด

- ร้อยละของผู้สำเร็จการศึกษามีรายได้สูงกว่าอัตราค่าจ้างขั้นต่ำที่กฎหมายกำหนด (25)
- ร้อยละของผู้สอนมีคุณสมบัติ SMART TEACHER (15)
- ร้อยละของนวัตกรรมหรืองานสร้างสรรค์ของผู้เรียนสู่การนำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม (30)
- ร้อยละของหลักสูตรที่รับผู้เรียนได้ตามแผน (80)
- ร้อยละของผู้สอนที่มีกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning (85)
- ร้อยละของผู้สอนที่จัดการเรียนรู้ด้วยระบบ LMS เต็มรูปแบบ (60)
- ร้อยละของผู้สอนที่สอบผ่านสมรรถนะด้านภาษาอังกฤษที่มหาวิทยาลัยกำหนด (50)
- ร้อยละความพึงพอใจของผู้ใช้บริการต่อสิ่งสนับสนุนการเรียนรู้ (Ecosystem) (80)
- จำนวนกิจกรรมที่ร่วมมือกับเครือข่าย ภายนอกเพื่อใช้ประโยชน์จากระบบนิเวศน์ (Ecosystem) ร่วมกัน (15)
- ร้อยละการเพิ่มขึ้นของผู้เรียนที่สอบผ่านสมรรถนะวิชาชีพจากองค์กรภายนอก (5)
- ร้อยละการเพิ่มขึ้นของผลงานนวัตกรรมหรืองานสร้างสรรค์ของผู้เรียน (10)
- ร้อยละการเพิ่มขึ้นของคะแนนสอบสมรรถนะภาษาอังกฤษ (5)
- ร้อยละการเพิ่มขึ้นของคะแนนสอบสมรรถนะเทคโนโลยีดิจิทัล (5)
- ร้อยละของผู้สำเร็จการศึกษากลายเป็นผู้ประกอบการ (2)

แผนงานโครงการ

+ พัฒนาหน่วยรับเข้าศึกษา
+ สร้างความเชื่อมโยงกับสถานศึกษาเครือข่าย (Education Pipeline)
+ จัดทำค่ายการเรียนรู้เฉพาะทาง
+ สร้างความเชื่อมโยงการรับเข้าศึกษา กับเครือข่ายเป้าหมาย

+ พัฒนาผู้สอนให้มีความเชี่ยวชาญด้านวิชาชีพตามสาขาเป้าหมายการพัฒนาของมหาวิทยาลัย
+ พัฒนาระบบสื่อการเรียนการสอนแบบ Online (LMS , MOOC)
+ พัฒนาสมรรถนะด้านภาษาอังกฤษแก่ผู้สอน
+ สร้างเกณฑ์การประเมินสมรรถนะด้านภาษาอังกฤษ และเชื่อมโยงกับการประเมินผลการปฏิบัติราชการ

+ พัฒนาศักยภาพผู้เรียนด้านภาษาอังกฤษ
+ พัฒนาศักยภาพผู้เรียนด้านเทคโนโลยีดิจิทัล
+ พัฒนาศักยภาพผู้เรียนด้านการเป็นผู้ประกอบการ

+ พัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบ Active Learning
+ พัฒนาวิธีการวัดและประเมินผลให้สอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้แบบ Active Learning

+ จัดให้มีพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ (Ecosystem)
+ สนับสนุนสื่อการเรียนรู้ดิจิทัล
+ ส่งเสริมการใช้ประโยชน์ระบบนิเวศน์ (Ecosystem) จากเครือข่ายความร่วมมือ
+ เตรียมความพร้อมผู้เรียนเข้าสู่การทดสอบสมรรถนะวิชาชีพขององค์กรภายนอก
+ ส่งเสริมการนำผลงานด้านนวัตกรรมของผู้เรียนสู่เวทีการประกวดแข่งขันและการนำไปใช้ประโยชน์

R
U
T
S

Quick Win Project 2018

ด้านการสร้างผลงานวิจัย
สิ่งประดิษฐ์ และนวัตกรรม

พัฒนาระบบการบริหารงานวิจัย



GOAL

- ผลงานวิจัย สิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรม และงานสร้างสรรค์ ที่นำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคมเพื่อสร้างมูลค่าเชิงพาณิชย์
- เงินทุนภายนอกเพิ่มขึ้น

สร้างเครือข่ายแหล่งทุนวิจัย



ส่งเสริมการถ่ายทอดและขยายผล
การใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์

R
U
T
S

Quick Win Project 2018

ด้านการสร้างงานวิจัย สิ่งประดิษฐ์ และนวัตกรรม

ตัวชี้วัด

- ร้อยละของผลงานวิจัย สิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรม และงานสร้างสรรค์ ที่นำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคมเพื่อสร้างมูลค่าเชิงพาณิชย์ (30)
- ร้อยละของเงินทุนวิจัยภายนอกเพิ่มขึ้น (10)
- จำนวนหน่วยงานที่นำผลงานวิจัย สิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรม และงานสร้างสรรค์ ไปใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ (15)
- ร้อยละของผลงานวิจัย สิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรม และงานสร้างสรรค์ที่บูรณาการกับการเรียนการสอนและพันธกิจอื่นอีกอย่างน้อย 1 ด้าน (10)
- ร้อยละของงบประมาณจากแหล่งทุนที่เป็นเครือข่ายวิจัยเพิ่มขึ้น (5)
- จำนวนผลงานวิจัย สิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรม และงานสร้างสรรค์ ที่นำไปใช้ประโยชน์เพิ่มขึ้น (6)
- จำนวนผลงานวิจัย สิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรม และงานสร้างสรรค์ ที่นำไปใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์ (2)

แผนงานโครงการ

- + ประกวดผลงานวิจัย สิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรม และงานสร้างสรรค์ที่บูรณาการกับการเรียนการสอนและพันธกิจอื่น
- + เชื่อมโยงและสร้างพันธมิตรร่วมกับเครือข่ายวิจัยเพื่อยกระดับคุณภาพงานวิจัย
- + พัฒนาโจทย์วิจัยเพื่อนำไปสู่การใช้ประโยชน์ (นวัตกรรมเกษตร นวัตกรรมการท่องเที่ยว นวัตกรรมเพื่อการสร้างสรรคเมือง)
- + พัฒนาระบบประชาสัมพันธ์โดยใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการสื่อสารคุณค่างานวิจัย สิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรม และงานสร้างสรรค์ สู่กลุ่มเป้าหมาย
- + ปรับปรุงโครงสร้างหน่วยงานให้เอื้อต่อการใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์จากงานวิจัย สิ่งประดิษฐ์ นวัตกรรม และงานสร้างสรรค์
- + พัฒนาระบบการตลาดดิจิทัลเพื่อส่งเสริมการสร้างโอกาสทางธุรกิจ

R
U
T
S

Quick Win Project 2018

ด้านการบริการวิชาการ



สร้างรายได้จากการบริการวิชาการ

GOAL

- ▶ ชุมชน สังคม ในระดับภูมิภาค มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น

พัฒนาระบบนวัตกรรมบริการวิชาการ



RAJAMANGALA
UNIVERSITY OF
TECHNOLOGY
SRIVIJAYA

R
U
T
S**Quick****Win Project 2018****ด้านการบริการวิชาการ**

ตัวชี้วัด

- ชุมชน สังคม ในระดับภูมิภาค มีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น (5)
- ร้อยละผลงานบริการวิชาการที่บูรณาการกับการเรียนการสอนและพันธกิจอื่นอย่างน้อย 1 ด้าน (15)
- ร้อยละของรายได้จากการให้บริการวิชาการเพิ่มขึ้น (10)
- ร้อยละของงบประมาณจากแหล่งทุนที่เป็นเครือข่ายเพิ่มขึ้น (10)

แผนงานโครงการ

- + จัดกิจกรรมแลกเปลี่ยนเรียนรู้ด้านการบริการวิชาการร่วมกันระหว่างผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย
- + ประทศผลงานบริการวิชาการที่บูรณาการกับการเรียนการสอนและพันธกิจอื่น
- + พัฒนาศักยภาพบุคลากรเพื่อการหารายได้จากการบริการวิชาการ (การเป็นที่ปรึกษา/วิทยากร/อาจารย์พิเศษ)
- + พัฒนาโจทย์การบริการวิชาการเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้รับบริการ (นวัตกรรมเกษตร นวัตกรรมการท่องเที่ยว นวัตกรรมเพื่อการสร้างเสริมเมือง)
- + พัฒนารูปแบบการให้บริการวิชาการที่ก่อให้เกิดรายได้
- + เชื่อมโยงและสร้างพันธมิตรร่วมกับเครือข่ายเพื่อดำเนินกิจกรรมการสร้างเสริมคุณค่าเพิ่มร่วมกันให้กับสังคม (CSV : Creatiing Shared Value)

R
U
T
S

Quick Win Project 2018

ด้านทำนุบำรุง
ศิลปวัฒนธรรม
และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม



พัฒนาวิสาหกิจวัฒนธรรมเชิงพื้นที่



GOAL

- มรดกวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อมได้รับการสร้างคุณค่าด้วยนวัตกรรม



พัฒนาองค์การให้เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม

R
U
T
S**Quick****Win Project 2018**ด้านทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
และอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม

ตัวชี้วัด

- ร้อยละการเพิ่มขึ้นของนวัตกรรมที่สร้างคุณค่าต่อมรดกวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม (5)
- จำนวนวิสาหกิจวัฒนธรรมที่ได้รับการพัฒนาด้วยนวัตกรรม (3)
- จำนวนนวัตกรรมที่นำไปพัฒนาวิสาหกิจวัฒนธรรม (3)
- จำนวนนวัตกรรมที่ผลักดันให้เกิดการพัฒนาองค์กรตามองค์ประกอบของ Green Campus (6)

แผนงานโครงการ

- + จัดทำกระบวนการสร้างมรดกวัฒนธรรมบนแนวคิดวิสาหกิจวัฒนธรรม
- + กำหนดพื้นที่ในมหาวิทยาลัยเพื่อปกป้องรักษาให้มีลักษณะเป็นป่า (หมวดสถานที่และโครงสร้างพื้นฐาน : UI Green matrix 2017)
- + การส่งเสริมการใช้อุปกรณ์ประหยัดพลังงาน (หมวดพลังงานและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ : UI Green matrix 2017)
- + กำหนดนโยบายด้านการใช้กระดาษและพลาสติก (หมวดของเสีย : UI Green matrix 2017)

R
U
T
S

Quick Win Project 2018

ด้านการบริหารจัดการองค์กร



ขับเคลื่อนแผนยุทธศาสตร์สู่ความสำเร็จ

GOAL

➢ การบริหารจัดการองค์กรสามารถขับเคลื่อนพันธกิจไปสู่เป้าหมาย



พัฒนานวัตกรรมบริการด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล



พัฒนาศักยภาพบุคคลสู่การเป็นองค์กรสมัยใหม่

Quick Win Project 2018

ด้านการบริหารจัดการองค์กร

ตัวชี้วัด

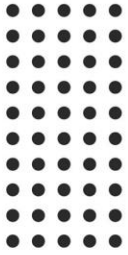
- ระดับความสำเร็จในการจัดการองค์กรเพื่อขับเคลื่อนพันธกิจ (75)
- ร้อยละตัวชี้วัดตามแผนปฏิบัติงานประจำปีบรรลุเป้าหมาย (70)
- จำนวนระบบการให้บริการแบบ One stop service (3)
- จำนวนนวัตกรรมในการให้บริการด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล (5)
- ร้อยละของบุคลากรที่ผ่านหลักสูตรฝึกอบรมด้านเทคโนโลยีดิจิทัลและการสื่อสาร (50)
- ร้อยละของบุคลากรสายสนับสนุนที่สอบผ่านสมรรถนะด้านภาษาอังกฤษที่มหาวิทยาลัยกำหนด (50)

แผนงานโครงการ

- + จัดกิจกรรมให้บุคลากรมีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนแผนสู่การปฏิบัติ
- + เพิ่มช่องทางการสื่อสารแผนสู่การปฏิบัติ
- + ใช้ระบบเทคโนโลยีดิจิทัลในการกำกับติดตามและประเมินผลแผนยุทธศาสตร์
- + เชื่อมโยงผลการประเมินแผนยุทธศาสตร์กับการประเมินผลการปฏิบัติราชการ

- + พัฒนากิจกรรมการสื่อสาร ทักษะการปฏิบัติ และเทคโนโลยีดิจิทัล
- + เสริมสร้างทักษะชีวิตของบุคลากร
- + จัดตั้งสถาบันพัฒนาคนศรีวิชัย

- + พัฒนาระบบการให้บริการแบบ One stop service (สำหรับนักศึกษา บุคลากร บุคคลทั่วไป)
- + ส่งเสริมกิจกรรมประกวดแข่งขันนวัตกรรมในการให้บริการด้านเทคโนโลยีดิจิทัล



กองนโยบายและแผน
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย



สแกนข้อมูลเพิ่มเติม