ข้อเสนอโครงการ

โครงการเรียนรู้ตลอดชีวิตและพัฒนาทักษะเพื่ออนาคต (Upskill/Reskill)
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

โดย

มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ข้อเสนอโครงการ

โครงการเรียนรู้ตลอดชีวิตและพัฒนาทักษะเพื่ออนาคต (Upskill/Reskill)
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

รายละเอียดผู้เสนอโครงการ

ชื่อสถาบัน : มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

ชื่อหัวหน้าโครงการ : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เศรษฐพงศ์ วงษ์อินทร์

ที่ตั้งสำนักงาน : คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เลขที่ 1 หมู่ 20 ถนนพหลโยธิน ตำบลคลองหนึ่ง อำเภอคลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12120

โทรศัพท์ : 085-593-5525

โทรสาร :

E-mail : sethapong@vru.ac.th

ผู้ประสานงาน : ผู้ช่วยศาสตราจารย์ปัณณรัตน์ วงศ์พัฒนานิภาส

โทรศัพท์ : 065-5515142

E-mail : pannarat@vru.ac.th

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เศรษฐพงศ์ วงษ์อินทร์)

วันที่.....

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

สารบัญ

		หน้า
1.	ชื่อโครงการ	1
2.	งบประมาณที่ขอรับการสนับสนุน	1
3.	ระยะเวลาดำเนินโครงการ	1
4.	สถานที่ดำเนินโครงการ	1
5.	หลักการและเหตุผล/ความสำคัญของโครงการ	1
6.	กลุ่มเป้าหมาย	1
7.	วัตถุประสงค์	2
8.	ผลผลิต	3
9.	ผลลัพธ์ (Outcome) ที่ได้จากผลผลิต	4
10.	ขั้นตอนการดำเนินงาน ปี 2568	5
11.	กำหนดระยะเวลาที่ตัวชี้วัดแล้วเสร็จ	5
12.	จำนวนและรายละเอียดของหลักสูตร	6
13.	แนวทางการพัฒนาหลักสูตร ปรับปรุงหลักสูตร และรูปแบบการอบรม	6
14.	แผนการใช้จ่ายงบประมาณ พ.ศ. 2568	8
15.	ประโยชน์ที่คาดว่าประชาชนได้รับจากโครงการ	9
16.	การประเมินความเสี่ยง	10
17.	ความคุ้มค่าในการดำเนินงานโครงการ	12
18.	ผลกระทบของโครงการ/กิจกรรม	13
19.	ปัญหาอุปสรรคและแนวทางแก้ไข	14
20.	หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง	15
21.	ภาคผนวก	16
22.	รายละเอียด/เนื้อหาหลักสูตร	17

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ข้อเสนอโครงการ

1. ชื่อโครงการเรียนรู้ตลอดชีวิตและพัฒนาทักษะเพื่ออนาคต (Upskill/Reskill)

ประกอบด้วย หลักสูตร (สามารถเสนอได้ไม่เกิน 5 หลักสูตรต่อสถาบัน)

1) Digital Marketing Mastery: จากพื้นฐานสู่กลยุทธ์ที่ทรงพลัง

2) .....

3) .....

4) .....

5) .....

2. งบประมาณที่ขอรับการสนับสนุน (สนับสนุนหลักสูตรละไม่เกิน 250,000 บาท) 250,000 บาท

3. ระยะเวลาดำเนินโครงการ 7 เดือน

4. สถานที่ดำเนินโครงการ มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ ในพระบรมราชูปถัมภ์

5. หลักการและเหตุผล/ความสำคัญของโครงการ

ในยุคที่สื่อดิจิทัลกลายเป็นช่องทางหลักในการสื่อสารและการตลาด ความสามารถในการใช้สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการตลาด รวมถึงการคิดวิเคราะห์เชิงกลยุทธ์ มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความสำเร็จของธุรกิจ หลักสูตรนี้มุ่งพัฒนาทักษะด้านการสร้างและจัดการโฆษณาออนไลน์ การทำให้เว็บไซต์ติดอันดับหน้าแรกบนผลลัพธ์การสืบค้น (SEO) และการตลาดผ่านเครื่องมือค้นหา (SEM) และอีเมล ผู้เรียนจะได้เรียนรู้การวิเคราะห์ข้อมูลเว็บไซต์เพื่อตัดสินใจเชิงกลยุทธ์ และการวางแผนกลยุทธ์การตลาดแบบองค์รวม เพื่อตอบสนองพฤติกรรมผู้บริโภคในยุคดิจิทัล หลักสูตรนี้จึงมีบทบาทสำคัญในการเสริมสร้างขีดความสามารถของบุคลากรให้พร้อมรับมือกับการเปลี่ยนแปลงในโลกธุรกิจยุคใหม่ และสนับสนุนการเติบโตอย่างยั่งยืนของเศรษฐกิจดิจิทัลในอนาคต

6. กลุ่มเป้าหมาย

1) บุคคลวัยทำงาน

- ผู้ที่ทำงานในสายงานการตลาดและต้องการเพิ่มพูนทักษะด้านการตลาดดิจิทัล
- ผู้ที่ทำงานในสายงานอื่น ๆ แต่ต้องการปรับตัวเข้าสู่ยุคดิจิทัล

2) ผู้ประกอบการและเจ้าของธุรกิจขนาดเล็กถึงขนาดกลาง (SMEs)

- ผู้ที่ต้องการใช้การตลาดดิจิทัลเพื่อเพิ่มยอดขายและขยายธุรกิจ

3) นิสิต/นักศึกษา

- ผู้ที่กำลังเตรียมตัวเข้าสู่ตลาดแรงงานและต้องการเสริมทักษะที่ตอบโจทย์ตลาด

4) ผู้ที่ต้องการเปลี่ยนสายงาน (Career Shifters)

- ผู้สนใจเปลี่ยนสายงานเข้าสู่อาชีพที่เกี่ยวข้องกับการตลาดดิจิทัล

5) ประชาชนทั่วไปที่สนใจการตลาดดิจิทัล

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

- ผู้ที่ต้องการพัฒนาทักษะเพื่อใช้ในชีวิตประจำวันหรือกิจกรรมส่วนตัว เช่น การสร้างคอนเทนต์ส่วนตัวหรือแบรนด์ออนไลน์

ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียหรือมีผลกระทบ :

1. ผู้เข้าร่วมการอบรมในหลักสูตร
   - ได้รับทักษะและความรู้ที่สามารถนำไปใช้ในการทำงาน เพิ่มโอกาสในการพัฒนาตนเองหรือเปลี่ยนอาชีพ
   - มีความสามารถในการปรับตัวเข้าสู่ยุคดิจิทัลและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขัน
2. องค์กรหรือบริษัทของผู้เข้าร่วม
   - ได้บุคลากรที่มีทักษะด้านการตลาดดิจิทัล เพิ่มประสิทธิภาพการดำเนินงานและสร้างผลกำไร
   - ลดต้นทุนในการจ้างผู้เชี่ยวชาญจากภายนอก
3. สถาบันการศึกษาและหน่วยงานที่จัดการฝึกอบรม
   - ยกระดับความน่าเชื่อถือและสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับภาคธุรกิจ
   - เป็นผู้ผลิตและพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่ตรงกับความต้องการของตลาด
4. ภาคธุรกิจและอุตสาหกรรม
   - ได้แรงงานที่มีทักษะตรงตามความต้องการ ช่วยเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันในตลาดโลก
   - มีโอกาสสร้างความร่วมมือใหม่ ๆ ในการพัฒนาศักยภาพทรัพยากรมนุษย์
5. รัฐบาลและหน่วยงานรัฐ
   - สนับสนุนการพัฒนาทักษะกำลังคนในประเทศ สอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน
   - ช่วยเพิ่มผลิตภาพทางเศรษฐกิจและสร้างความเข้มแข็งในภาคเศรษฐกิจดิจิทัล
6. ชุมชนและสังคม
   - ชุมชนได้รับประโยชน์จากการพัฒนาทักษะของบุคลากร ซึ่งส่งผลต่อความมั่นคงในอาชีพและการพัฒนาเศรษฐกิจในพื้นที่
   - สร้างแรงงานที่มีคุณภาพ ตอบสนองต่อความต้องการในระดับประเทศ

7. วัตถุประสงค์ (ต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์หลักของโครงการ)

1) เพื่อพัฒนาหลักสูตรระยะสั้นด้านการตลาดดิจิทัล (Digital Marketing) ที่สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning) และตอบโจทย์การพัฒนาทักษะใหม่ (Upskill/Reskill) บนระบบปฏิบัติการ (Platform) ที่ สป.อว. กำหนด

2) เพื่อยกระดับทักษะด้านการตลาดดิจิทัลของแรงงานไทยให้มีคุณสมบัติตรงตามความต้องการของตลาดแรงงานในปัจจุบัน โดยเน้นการใช้งานจริงและการพัฒนาทักษะเชิงกลยุทธ์

3) เพื่อสร้างความร่วมมือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการออกแบบและพัฒนาหลักสูตรในรูปแบบ Modular Education หรือ Modular Curriculum พร้อมทั้งสนับสนุนการใช้งานแพลตฟอร์มการเรียนรู้ตลอดชีวิตและทักษะเพื่ออนาคตของ สป.อว.

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

8. ผลผลิต

ผลผลิต	ปี 2568 ผล	หน่วยนับ
1. การพัฒนาหลักสูตร Upskill/Reskill เชื่อมโยงกับหลักสูตรปกติในลักษณะ Modular Curriculum โดยมีขอบเขตของหลักสูตรที่เน้น Future Skill ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ดังนี้ 1.1) เกษตรสมัยใหม่ (Smart Farm skills) 1.2) ยานยนต์ไฟฟ้า (Electric Vehicle skills 1.3) การตลาดดิจิตัล (Digital Media skills/Tech-enabled services) 1.4) การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analytics skills) 1.5) การค้าและการบริการด้านการท่องเที่ยวรูปแบบใหม่ (Sales and Customer service skills) 1.6) การพัฒนาเทคโลยีสีเขียวและการพัฒนาที่ยั่งยืน: ความเป็นกลางทางคาร์บอน (Sustainable and Green Technology skills) 1.7) การพัฒนาเทคโลยีสีเขียวและการพัฒนาที่ยั่งยืน: ความเป็นกลางทางคาร์บอน (Sustainable and Green Technology skills) 1.8) การทำงานของระบบที่มีความแม่นยำและชาญฉลาด (Precision and Intelligent system skills 1.9) วิศวกรรมหุ่นยนต์และระบบอัตโนมัติ (Robotics and Automation Engineering skills) 1.10) ความปลอดภัยทางไซเบอร์ (Cyber Security skills) 1.11) อื่นๆ (ตามความเชี่ยวชาญและศักยภาพของสถาบัน)	หลักสูตร ชื่อ “Digital Marketing Mastery: จากพื้นฐานสู่กลยุทธ์ที่ทรงพลัง” เพื่อพัฒนาทักษะฝสมรรถนะ ข้อ 1.3) การตลาดดิจิตัล (Digital Media skills/Tech-enabled services) จำนวน 1 หลักสูตร	หลักสูตร
2. คนทำงานมีความพร้อมด้านสมรรถนะทันต่อการพัฒนาอาชีพ 2.1 Upskill : ผู้เข้าร่วมอบรม 2.2 Reskill : ผู้เข้าร่วมอบรม	50	คน
3. เครือข่ายสถาบันอุดมศึกษาที่ร่วมมือในการพัฒนาแพลตฟอร์มและการบริหารจัดการหลักสูตรอุดมศึกษาในรูปแบบ Modular Education หรือ Modular Curriculum	2	เครือข่าย/สถาบัน

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

9. ผลลัพธ์ (Outcome) ที่ได้จากผลผลิต (อธิบายโดยละเอียด)

1) แรงงานที่มีทักษะสอดคล้องกับความต้องการของตลาดแรงงาน

- ผู้เข้าร่วมหลักสูตรสามารถนำทักษะด้านการตลาดดิจิทัล เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ การวิเคราะห์ข้อมูล และการจัดการโฆษณา ไปปรับใช้ในงานหรือธุรกิจของตนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- ส่งผลให้แรงงานมีคุณสมบัติเหมาะสมกับความต้องการของตลาดในยุคดิจิทัล

2) เพิ่มโอกาสการมีงานทำและรายได้ที่ดีขึ้น

- ผู้เรียนมีโอกาสเพิ่มความมั่นคงในอาชีพหรือได้รับตำแหน่งงานที่ดีขึ้น เนื่องจากมีความเชี่ยวชาญที่ตรงกับความต้องการของอุตสาหกรรม

- ช่วยเพิ่มรายได้ให้กับบุคคลและองค์กรผ่านการนำความรู้ที่ได้ไปสร้างมูลค่าเพิ่ม

3) การพัฒนาหลักสูตรที่ยั่งยืนและเชื่อมโยงได้กับระบบ Modular Education

- หลักสูตรที่พัฒนาสามารถนำไปใช้ซ้ำหรือปรับปรุงเพื่อตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีและความต้องการของตลาดแรงงาน

- หลักสูตรได้รับการบูรณาการเข้าสู่ระบบ Modular Curriculum เพื่อสร้างความเชื่อมโยงกับการเรียนรู้ในระดับสูง (Higher Education)

4) ส่งเสริมการเติบโตของเศรษฐกิจดิจิทัล

- ช่วยให้ผู้ประกอบการและองค์กรธุรกิจสามารถใช้ทักษะการตลาดดิจิทัลเพิ่มประสิทธิภาพและสร้างความได้เปรียบในเชิงการแข่งขัน

- ส่งผลให้เศรษฐกิจโดยรวมมีการพัฒนาผ่านการเพิ่มผลิตภาพ (Productivity) ของแรงงาน

5) การสร้างความร่วมมือระหว่างภาคส่วน

- หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง เช่น สถาบันการศึกษา หน่วยงานรัฐ และภาคเอกชน สามารถสร้างเครือข่ายความร่วมมือที่ยั่งยืนในการพัฒนาทักษะและจัดการองค์ความรู้

- ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนทรัพยากรและความเชี่ยวชาญในการสร้างนวัตกรรมทางการเรียนรู้

6) เพิ่มความตระหนักและความพร้อมในยุคดิจิทัล

- ผู้เรียนมีความเข้าใจในกระแสการเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัล และสามารถปรับตัวได้อย่างรวดเร็ว

- ช่วยสร้างแรงงานที่พร้อมพัฒนาและเรียนรู้ตลอดชีวิตในทุกระดับอาชีพ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

10. ขั้นตอนการดำเนินงาน ปี 2568 (อธิบายโดยละเอียด)

กิจกรรม	ระยะเวลา	รายละเอียดขั้นตอนการดำเนินงาน
1) แต่งตั้งคณะทำงานพร้อมจัดการประชุมเพื่อวางแผนการจัดทำโครงการ จัดทำระบบการบริหารจัดการตลอดโครงการ และวางแผนการประชาสัมพันธ์	7 วัน	- แต่งตั้งคณะทำงานที่รับผิดชอบในแต่ละส่วนของโครงการ - จัดการประชุมคณะทำงานครั้งที่ 1 เพื่อกำหนดเป้าหมาย แผนดำเนินงาน และรูปแบบการจัดการโครงการ - วางแผนการประชาสัมพันธ์ เช่น การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์และช่องทางการเผยแพร่ข้อมูล
2) ดำเนินการรวบรวมผลการสำรวจด้านทักษะความต้องการของภาคอุตสาหกรรมและความต้องการของคนทำงาน	30 วัน	- สัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interviews) กับตัวแทนจากภาคอุตสาหกรรมและองค์กรที่เกี่ยวข้อง - การสำรวจออนไลน์ (Online Surveys) เพื่อรวบรวมข้อมูลความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย - จัดทำ Workshop หรือ Forum ร่วมกับภาคส่วนที่เกี่ยวข้อง - วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้เพื่อจัดทำรายงานสรุปผลการสำรวจ
3) พัฒนาหลักสูตรบนระบบปฏิบัติการ (Platform) การพัฒนาหลักสูตรอุดมศึกษาในรูปแบบ Modular Education และ/หรือ Modular Curriculum รวมถึงการบริหารจัดการหลักสูตรและการประเมินผลหลักสูตรโดยการนำหลักสูตรที่พัฒนาแล้วไปทดลองใช้ในกลุ่มเป้าหมายทดลอง มีการสังเกตวิเคราะห์และรวบรวมผลการใช้หลักสูตรดังกล่าวเพื่อนำไปปรับปรุงให้หลักสูตรมีความสมบูรณ์ที่สุด	60 วัน	- ออกแบบหลักสูตรในรูปแบบ Modular Education และ/หรือ Modular Curriculum โดยเน้นการพัฒนาทักษะที่ตอบโจทย์ตลาดแรงงาน - สร้างและทดสอบหลักสูตรบนระบบปฏิบัติการ (Platform) ที่กำหนด - ทดลองใช้หลักสูตรในกลุ่มเป้าหมายทดลอง พร้อมเก็บข้อมูลสังเกต วิเคราะห์ และรวบรวมข้อเสนอแนะจากผู้ใช้ - ปรับปรุงหลักสูตรตามผลการทดลองให้มีความสมบูรณ์ที่สุด
4) จัดกิจกรรมบรรยาย หรือ Workshop การเรียนรู้ตลอดชีวิตและทักษะเพื่ออนาคต (Upskill/Reskill)	21 วัน	- จัดกิจกรรมบรรยายเพื่อให้ความรู้พื้นฐานแก่ผู้เข้าร่วม - จัด Workshop เพื่อให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติและนำไปใช้จริง - เชิญวิทยากรที่มีความเชี่ยวชาญในหัวข้อที่เกี่ยวข้องมาให้ความรู้และคำแนะนำ - ประเมินผลผู้เรียนระหว่างการอบรม
5) ติดตามและประเมินผลการดำเนินกิจกรรมของโครงการ	30 วัน	- จัดทำแบบประเมินผลการเรียนรู้ก่อนและหลังอบรม (Pre-test/Post-test) - ติดตามผลกระทบต่อผู้เรียน เช่น การนำทักษะไปใช้จริงในงานและความพึงพอใจ - สรุปผลการดำเนินโครงการและจัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์ - สรุปบทเรียนและจัดทำคู่มือการดำเนินโครงการในอนาคต

11. กำหนดระยะเวลาที่ตัวชี้วัดแล้วเสร็จ ภายในเดือน ..... กันยายน 2568

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

12. จำนวนและรายละเอียดของหลักสูตร

รายชื่อหลักสูตรที่คาดว่าจะดำเนินงานตามแพลตฟอร์มการเรียนรู้ตลอดชีวิตและทักษะเพื่ออนาคต (Reskill/Upskill)

ลำดับ	ทักษะ/สมรรถนะ	ชื่อหลักสูตรและรายวิชา	อาจารย์ผู้รับผิดชอบ	ประเภทหลักสูตร		การเทียบโอนหน่วยกิตในระบบคลังหน่วยกิต		จำนวน (คน)
				Upskill	Reskill	หลักสูตรมีการเทียบโอนหน่วยกิต	หลักสูตรไม่มีการเทียบโอนหน่วยกิต	
1	การตลาดดิจิตัล (Digital Media skills/Tech-enabled services)	Digital Marketing Mastery: จากพื้นฐานสู่กลยุทธ์ที่ทรงพลัง	ผศ.ดร. เศรษฐพงศ์ วงษ์อินทร์	✓		✓		50
2								
3								
4								
5								

ตัวอย่างและคำอธิบายประกอบ (สถาบันอุดมศึกษาลบออก)

13. แนวทางการพัฒนาหลักสูตร ปรับปรุงหลักสูตร และรูปแบบการอบรม

1) กระบวนการจัดทำหลักสูตรที่ได้มาตรฐาน (อธิบายโดยละเอียดเป็นข้อ ๆ ขอให้แนบคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการ/คณะทำงานบริหารหลักสูตร หรือเอกสารที่เกี่ยวข้องในภาคผนวก)

การจัดทำหลักสูตรที่ได้มาตรฐานเป็นกระบวนการสำคัญที่ต้องดำเนินการอย่างรอบคอบและเป็นระบบ เพื่อให้ได้หลักสูตรที่ตอบโจทย์ความต้องการของตลาดแรงงานและกลุ่มเป้าหมาย มีขั้นตอนดังนี้:

1.1) การแต่งตั้งคณะกรรมการ/คณะทำงานบริหารหลักสูตร

- ออกคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการบริหารหลักสูตรโดยผู้บริหารองค์กรหรือหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง

- กำหนดบทบาทหน้าที่ของคณะกรรมการ เช่น การกำหนดทิศทางหลักสูตร การวางแผนและการกำกับดูแลการพัฒนาหลักสูตร

1.2) การศึกษาความต้องการ (Needs Assessment)

- สำรวจความต้องการทักษะ (Skill Demand) จากภาคอุตสาหกรรมและตลาดแรงงาน

- สัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ (Subject Matter Experts) และวิเคราะห์แนวโน้มของอุตสาหกรรม

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

- จัดทำรายงานผลการวิเคราะห์ความต้องการ เพื่อใช้เป็นฐานข้อมูลสำหรับการออกแบบหลักสูตร

1.3) การกำหนดเป้าหมายและโครงสร้างหลักสูตร

- กำหนดผลลัพธ์การเรียนรู้ (Learning Outcomes) ที่สอดคล้องกับความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย

- วางโครงสร้างหลักสูตรในรูปแบบ Modular Education หรือ Modular Curriculum

- ระบุหัวข้อที่สำคัญ เช่น ทฤษฎี การปฏิบัติ และทักษะเฉพาะทาง

1.4) การออกแบบเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้

- จัดทำเนื้อหาในแต่ละ Module โดยเน้นการปฏิบัติและการประยุกต์ใช้จริง

- เพิ่มกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ เช่น Workshop, Case Study, และการทดลองจริง

1.5) การทดสอบและปรับปรุงหลักสูตร (Pilot Testing)

- นำหลักสูตรไปทดลองในกลุ่มเป้าหมายทดลอง

- เก็บข้อมูลป้อนกลับ (Feedback) จากผู้เรียนและผู้สอน

- วิเคราะห์ผลและปรับปรุงหลักสูตรให้สมบูรณ์

1.6) การพัฒนาสื่อและเอกสารประกอบการสอน

- จัดทำคู่มือการเรียนการสอน สื่อการเรียนรู้ และแบบฝึกหัดที่เหมาะสม

- เตรียมระบบสนับสนุน เช่น Learning Management System (LMS)

1.7) การอบรมและพัฒนาวิทยากร

- จัดอบรมให้แก่ผู้สอนหรือวิทยากร เพื่อให้มีความเข้าใจในเนื้อหาและวิธีการถ่ายทอดที่เหมาะสม

- ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการใช้เทคโนโลยีหรือสื่อการสอน

1.8) การประเมินและรับรองหลักสูตร

- ใช้แบบประเมิน Pre-test และ Post-test เพื่อวัดผลลัพธ์ของผู้เรียน

- จัดให้มีการตรวจสอบจากคณะกรรมการวิชาการ เพื่อรับรองหลักสูตร

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

2) ตารางแสดงรายชื่อหลักสูตร/ประเภทหลักสูตร วิธีการ/แนวทางการปรับปรุงหลักสูตร และรูปแบบการจัดอบรม

หลักสูตร	ประเภทหลักสูตร	การปรับปรุงหลักสูตร	รูปแบบการจัดอบรม
Digital Marketing Mastery: จากพื้นฐานสู่กลยุทธ์ที่ทรงพลัง	Upskill	-	อบรมเชิงปฏิบัติการ

3) กระบวนการสรรหาอาจารย์หรือวิทยากรประจำหลักสูตรที่ได้มาตรฐาน (อธิบายโดยละเอียดเป็นข้อ ๆ ขอให้แนบคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการ/คณะทำงานบริหารหลักสูตร หรือเอกสารที่เกี่ยวข้องในภาคผนวก)

- แต่งตั้งคณะกรรมการสรรหา ออกคำสั่งแต่งตั้งคณะกรรมการเพื่อกำหนดเกณฑ์และดำเนินการสรรหาอาจารย์หรือวิทยากร
- กำหนดคุณสมบัติ ผู้สอนต้องมีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน มีประสบการณ์ในสายงาน และทักษะการสอนที่ดี
- กรณีที่ไม่มีบุคลากรภายในที่มีคุณสมบัติ ให้ทำการประกาศรับสมัคร เผยแพร่ข้อมูลการรับสมัครผ่านช่องทางต่าง ๆ และเชิญผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง
- การคัดเลือกเบื้องต้น ตรวจสอบคุณสมบัติและเอกสาร เช่น Resume และใบรับรอง จากผู้สมัคร
- การสัมภาษณ์และสาธิตการสอน ประเมินทักษะการสื่อสาร ความเชี่ยวชาญ และการถ่ายทอดความรู้ผ่านการสาธิต
- แต่งตั้งอาจารย์หรือวิทยากร ออกคำสั่งแต่งตั้งผู้ที่ผ่านการคัดเลือก พร้อมระบุหน้าที่และบทบาท
- อบรมเตรียมความพร้อม จัดการอบรมเกี่ยวกับแนวทางการสอนและการใช้แพลตฟอร์มการเรียนรู้

14. แผนการใช้จ่ายงบประมาณ พ.ศ. 2568 (จัดทำตัวคูณของแต่ละกิจกรรมโดยละเอียด)

ขอให้เป็นไปตามระเบียบกระทรวงการคลัง

กิจกรรม	วิธีการ	ระยะเวลา	จำนวนงบประมาณ (บาท)
1. แต่งตั้งคณะทำงานและประชุมวางแผน (- ค่าเบี้ยประชุมคณะทำงาน 5 ครั้ง (1,000 บาท/ครั้ง x 10 คน) - ค่าเอกสารและวัสดุสำนักงาน (500 บาท/ครั้ง x 5 ครั้ง))	- แต่งตั้งคณะทำงานและจัดประชุม 5 ครั้ง - เตรียมเอกสารและวัสดุที่จำเป็นสำหรับการประชุม	15 วัน	15,000

2. สำรวจและรวบรวมข้อมูลความต้องการ (- ค่าใช้จ่ายสำหรับการสัมภาษณ์เชิงลึก 10 ครั้ง (2,000 บาท/ครั้ง) - ค่าดำเนินการสำรวจออนไลน์ (10,000 บาท) - ค่าจัด Workshop/Forum 1 ครั้ง (10,000 บาท))	- สัมภาษณ์เชิงลึก 10 ครั้ง - สำรวจออนไลน์ - จัด Workshop/Forum 1 ครั้ง	30 วัน	30,000
3. พัฒนาหลักสูตรและทดลองใช้ (- ค่าจ้างผู้พัฒนาหลักสูตร 2 คน (25,000 บาท/คน) - ค่าวัสดุ/อุปกรณ์ในการพัฒนาหลักสูตร (10,000 บาท) - ค่าทดสอบหลักสูตรในกลุ่มเป้าหมายทดลอง 20 คน (2,000 บาท/คน))	- จ้างผู้พัฒนาหลักสูตร 2 คน - เตรียมวัสดุอุปกรณ์สำหรับพัฒนาหลักสูตร - ทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย 20 คน	60 วัน	100,000
4. จัดกิจกรรมบรรยายหรือ Workshop (- ค่าวิทยากร 3 ท่าน (15,000 บาท/ท่าน) - ค่าเอกสารประกอบการเรียน (500 บาท/คน x 50 คน) - ค่าอุปกรณ์และสถานที่จัดกิจกรรม (5,000 บาท))	- เชิญวิทยากร 3 ท่าน - จัดทำเอกสารประกอบการเรียน 50 ชุด - จัดเตรียมสถานที่และอุปกรณ์	30 วัน	60,000
5. ติดตามและประเมินผลโครงการ (- ค่าติดตามผล (5,000 บาท/ครั้ง x 2 ครั้ง) - ค่าเขียนรายงานและจัดทำ Dashboard (10,000 บาท))	- ติดตามผล 2 ครั้ง - จัดทำรายงานฉบับสมบูรณ์และ Dashboard	30 วัน	20,000
		รวมทั้งสิ้น	**250,000**

15. ประโยชน์ที่คาดว่าประชาชนได้รับจากโครงการ

1) พัฒนาทักษะที่ตอบโจทย์ตลาดแรงงานในยุคดิจิทัล

- ผู้เข้าร่วมโครงการจะมีทักษะด้านการตลาดดิจิทัล เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ การทำ SEO และการวางแผนกลยุทธ์การตลาด ซึ่งสามารถนำไปใช้ได้จริงในงานหรือธุรกิจส่วนตัว

2) เพิ่มโอกาสในการมีงานทำและรายได้ที่มั่นคง

- ทักษะที่พัฒนาจากโครงการจะช่วยเพิ่มโอกาสในการจ้างงาน และเสริมความมั่นคงทางเศรษฐกิจของผู้เรียน

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

3) เสริมศักยภาพในการปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกดิจิทัล

- ประชาชนจะมีความพร้อมในการปรับตัวเข้าสู่การทำงานในยุคดิจิทัล และสามารถตอบสนองต่อความต้องการของอุตสาหกรรมที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

4) สนับสนุนการเรียนรู้ตลอดชีวิต (Lifelong Learning)

- โครงการส่งเสริมการพัฒนาทักษะใหม่ (Upskill) และการปรับปรุงทักษะเดิม (Reskill) ทำให้ผู้เรียนมีความพร้อมสำหรับความก้าวหน้าในสายอาชีพ

5) เพิ่มความสามารถในการแข่งขันในระดับประเทศและนานาชาติ

- ประชาชนที่ผ่านการอบรมจะมีความรู้และทักษะที่สามารถแข่งขันได้ในตลาดแรงงานทั้งในประเทศและต่างประเทศ

6) ส่งเสริมการใช้เทคโนโลยีในชีวิตประจำวันและการประกอบธุรกิจ

- ผู้เรียนสามารถนำความรู้ด้านเทคโนโลยีและการตลาดดิจิทัลไปพัฒนาการดำเนินงานหรือธุรกิจของตนเองได้

7) สร้างแรงงานที่มีคุณภาพเพื่อสนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัล

- โครงการช่วยสร้างบุคลากรที่มีคุณภาพและมีทักษะตรงกับความต้องการของตลาดแรงงาน ซึ่งจะส่งเสริมการเติบโตของเศรษฐกิจในภาพรวม

16. การประเมินความเสี่ยง

ที่	การประเมินความเสี่ยง	ข้อค้นพบ	ข้อเสนอแนะการแก้ไข/ลดความเสี่ยง
1	**ความเสี่ยงด้านกลยุทธ์ (Strategic Risk)** - ความเสี่ยงจากการกำหนดนโยบาย - ความเสี่ยงจากการบริหารงาน - ความเสี่ยงจากการนำนโยบาย/กลยุทธ์ไปปฏิบัติ - ความเสี่ยงจากความสามารถในการปรับตัวตามการเปลี่ยนนโยบาย	- นโยบายไม่ชัดเจนหรือไม่ครอบคลุมเป้าหมายที่ต้องการ - การจัดการบริหารงานไม่มีประสิทธิภาพเนื่องจากขาดทรัพยากรหรือผู้เชี่ยวชาญที่เพียงพอ - การสื่อสารนโยบายหรือกลยุทธ์ไปยังทีมงานไม่ชัดเจน ทำให้การปฏิบัติผิดพลาด - ทีมงานปรับตัวไม่ทันกับการเปลี่ยนแปลงนโยบายที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างโครงการ	- จัดการประชุมร่วมกับคณะทำงานเพื่อกำหนดนโยบายให้ชัดเจนและครอบคลุมทุกมิติ พร้อม-จัดทำคู่มือแนวปฏิบัติสำหรับโครงการ - วางแผนบริหารทรัพยากรล่วงหน้า พร้อมสรรหาผู้เชี่ยวชาญเพิ่มเติมเพื่อเสริมทีมงาน - ใช้ระบบการประชุมติดตามผลอย่างสม่ำเสมอ พร้อมจัดทำแผนปฏิบัติการ (Action Plan) ที่ละเอียดและสามารถติดตามผลได้ - จัดอบรมและสร้างการเรียนรู้เรื่องการบริหารการเปลี่ยนแปลง (Change

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ที่	การประเมินความเสี่ยง	ข้อค้นพบ	ข้อเสนอแนะการแก้ไข/ลดความเสี่ยง
			Management) และเตรียมแผนสำรองสำหรับนโยบายที่เปลี่ยนแปลง
2	**ความเสี่ยงด้านการดำเนินงาน/ปฏิบัติการ (Operational Risk)** - ความเสี่ยงที่เกิดจากการปฏิบัติงานของบุคลากร/อัตรากำลัง (People risk) - ความเสี่ยงที่เกิดจากกระบวนการทำงานหรือขั้นตอนการปฏิบัติงาน (Process risk) - ความเสี่ยงที่เกิดจากการนำเทคโนโลยีมาใช้ในการปฏิบัติงาน (Technology risk)	- บุคลากรมีทักษะไม่เพียงพอหรือขาดความเชี่ยวชาญเฉพาะทางที่จำเป็น - ขั้นตอนการปฏิบัติงานไม่ชัดเจนหรือซับซ้อนเกินไป อาจทำให้เกิดความล่าช้า - ความล้มเหลวของระบบเทคโนโลยี เช่น ซอฟต์แวร์ขัดข้อง หรือบุคลากรไม่เข้าใจการใช้งานเทคโนโลยี	- จัดอบรมเสริมทักษะให้บุคลากรล่วงหน้าก่อนเริ่มโครงการ พร้อมกำหนดบทบาทหน้าที่อย่างชัดเจนตามความเชี่ยวชาญ - จัดทำคู่มือขั้นตอนการทำงานที่ชัดเจนและเป็นมาตรฐาน พร้อมจัดประชุมเพื่อสื่อสารให้ทีมงานเข้าใจในกระบวนการอย่างครบถ้วน - วางแผนทดสอบระบบก่อนใช้งานจริง (System Testing) และจัดอบรมวิธีใช้เทคโนโลยีให้แก่บุคลากร พร้อมเตรียมทีมสนับสนุนเทคนิค
3	**ความเสี่ยงด้านการเงิน (Financial Risk)** - ความเสี่ยงจากงบประมาณที่ได้รับและการใช้จ่ายงบประมาณ - ความเสี่ยงจากการเปลี่ยนแปลงปัจจัยภายนอกที่กระทบการใช้จ่ายงบประมาณ - ความเสี่ยงด้านศักยภาพด้านการเงิน	- งบประมาณที่ได้รับอาจไม่เพียงพอสำหรับทุกกิจกรรม หรือมีการเบิกจ่ายไม่ตรงตามแผนที่วางไว้ - การเปลี่ยนแปลงราคาสินค้าหรือบริการที่จำเป็นสำหรับโครงการ อาจทำให้เกิดค่าใช้จ่ายเกินงบประมาณ - ทีมงานอาจขาดความรู้หรือประสบการณ์ในการจัดการงบประมาณ หรือการจัดทำเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเงิน	- วางแผนการใช้จ่ายอย่างละเอียดและสอดคล้องกับระเบียบกระทรวงการคลัง พร้อมติดตามและควบคุมการเบิกจ่ายอย่างใกล้ชิด - เตรียมงบสำรองฉุกเฉินสำหรับกรณีที่มีการเปลี่ยนแปลงราคาหรือปัจจัยภายนอก และเจรจากับผู้ให้บริการเพื่อควบคุมต้นทุน - จัดอบรมเรื่องการบริหารจัดการงบประมาณตามระเบียบกระทรวงการคลัง พร้อมแต่งตั้งผู้รับผิดชอบเฉพาะด้านการเงินในทีมงาน
4	**ความเสี่ยงด้านกฎหมายกฎเกณฑ์ต่าง ๆ (Compliance Risk)** - ความเสี่ยงที่เกิดจากการขัดข้องในการดำเนินงานตามกฎ ระเบียบที่เกี่ยวข้อง	- การดำเนินงานอาจไม่เป็นไปตามระเบียบกระทรวงการคลังหรือข้อบังคับที่เกี่ยวข้อง อาจ	- จัดทำคู่มือปฏิบัติที่ชัดเจนตามระเบียบข้อบังคับ พร้อมแต่งตั้งที่ปรึกษาด้านกฎหมาย

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ที่	การประเมินความเสี่ยง	ข้อค้นพบ	ข้อเสนอแนะการแก้ไข/ลดความเสี่ยง
	- ความเสี่ยงที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงกฎระเบียบ	ส่งผลให้เกิดการตรวจสอบและปัญหาด้านกฎหมาย - การปรับเปลี่ยนกฎระเบียบหรือข้อบังคับในระหว่างดำเนินโครงการอาจส่งผลให้เกิดความล่าช้าหรือความขัดแย้งในกระบวนการ	เพื่อตรวจสอบขั้นตอนการดำเนินงาน - ติดตามการเปลี่ยนแปลงกฎหมายและกฎระเบียบอย่างใกล้ชิด พร้อมปรับกระบวนการดำเนินงานให้สอดคล้องกับข้อกำหนดใหม่โดยทันที
5	**ความเสี่ยงต่อการทุจริตเชิงนโยบาย** - ความเสี่ยงการทุจริตที่เกี่ยวข้องกับการพิจารณาอนุมัติ อนุญาต - ความเสี่ยงการทุจริตในความโปร่งใสของการใช้อำนาจและตำแหน่งหน้าที่ - ความเสี่ยงการทุจริตในความโปร่งใสของการใช้จ่ายงบประมาณและการบริหารจัดการภาครัฐ	- การพิจารณาอนุมัติอนุญาตอาจมีการใช้ดุลยพินิจโดยไม่เป็นธรรม หรือมีการล็อกสเปกที่เอื้อประโยชน์ให้บุคคลหรือกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง - มีการใช้อำนาจในตำแหน่งหน้าที่เพื่อประโยชน์ส่วนตัว หรือขาดระบบตรวจสอบการใช้อำนาจที่มีประสิทธิภาพ - อาจมีการใช้จ่ายงบประมาณไม่ตรงตามวัตถุประสงค์ หรือการจัดทำเอกสารการเงินไม่ครบถ้วนสมบูรณ์	- กำหนดหลักเกณฑ์และกระบวนการพิจารณาอนุมัติที่ชัดเจน ตรวจสอบโดยคณะกรรมการหลายฝ่าย และเปิดเผยข้อมูลเพื่อสร้างความโปร่งใส - วางระบบการกำกับดูแลที่โปร่งใส เช่น การให้คณะกรรมการตรวจสอบเป็นกลาง และกำหนดมาตรการลงโทษในกรณีที่พบการกระทำผิด - วางแผนการใช้จ่ายงบประมาณให้สอดคล้องกับระเบียบกระทรวงการคลัง พร้อมจัดทำรายงานการใช้จ่ายและตรวจสอบโดยผู้ตรวจสอบอิสระ

17. ความคุ้มค่าในการดำเนินงานโครงการ (ก่อให้เกิดผลประโยชน์ต่อประชาชนและภาครัฐมากหรือน้อยกว่าค่าใช้จ่ายและผลเสียที่เกิดขึ้นเพียงใด)

1) ผลประโยชน์ที่เกิดกับประชาชน

- การพัฒนาทักษะที่จำเป็นในยุคดิจิทัล: ผู้เข้าร่วมได้รับความรู้และทักษะด้านการตลาดดิจิทัล เช่น การทำ SEO การใช้สื่อสังคมออนไลน์ และการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งช่วยเพิ่มโอกาสการมีงานทำหรือสร้างรายได้เสริมจากธุรกิจส่วนตัว
- ลดต้นทุนการเรียนรู้: ประชาชนสามารถเข้าร่วมการฝึกอบรมโดยไม่มีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม (ตามเงื่อนไขการสนับสนุนจากงบประมาณ) ซึ่งช่วยลดภาระด้านการเงิน
- เพิ่มคุณภาพชีวิต: ทักษะที่ได้รับช่วยเพิ่มศักยภาพในการทำงานและสร้างความมั่นคงในอาชีพ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

2) ผลประโยชน์ที่เกิดกับภาครัฐ

- การสนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัล: โครงการช่วยเพิ่มจำนวนแรงงานที่มีคุณภาพและสอดคล้องกับความต้องการของตลาดดิจิทัล ซึ่งช่วยเพิ่มผลิตภาพ (Productivity) ของประเทศ
- การลดช่องว่างด้านทักษะ (Skill Gap): การฝึกอบรมช่วยแก้ปัญหาการขาดแคลนแรงงานที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ซึ่งตอบโจทย์ความต้องการของอุตสาหกรรมที่กำลังเติบโต
- การสร้างความเท่าเทียมในการเข้าถึงการพัฒนา: ประชาชนทุกกลุ่มสามารถเข้าร่วมการพัฒนาได้โดยไม่มีข้อจำกัดด้านอายุหรือภูมิหลัง

3) ความคุ้มค่าด้านการเงิน

- งบประมาณ 250,000 บาท ถูกใช้ในการดำเนินโครงการที่สร้างประโยชน์ให้กับกลุ่มเป้าหมายกว่า 50 คนในแต่ละรุ่น โดยสามารถวัดผลได้จากการประเมินความพร้อมในการทำงานหลังจบโครงการ (60% ขึ้นไปตามเป้าหมายโครงการ)
- อัตราผลตอบแทนทางเศรษฐกิจ (Economic Return): เมื่อแรงงานมีทักษะสูงขึ้น ส่งผลให้มีรายได้ที่เพิ่มขึ้นและสร้างมูลค่าให้กับเศรษฐกิจในระยะยาว

4) ผลเสียที่อาจเกิดขึ้น

- การใช้ทรัพยากรอาจไม่เกิดประสิทธิภาพเต็มที่ หากไม่มีการติดตามและปรับปรุงกระบวนการ
- หากโครงการขาดการประเมินผลที่เหมาะสม อาจทำให้ไม่สามารถวัดผลลัพธ์ได้ชัดเจน

18. ผลกระทบของโครงการ/กิจกรรม

1) ด้านเศรษฐกิจ

ผลกระทบเชิงบวก

- เพิ่มทักษะแรงงานที่ตรงกับความต้องการตลาด ส่งผลให้ประชาชนมีงานทำและรายได้เพิ่มขึ้น
- สนับสนุนเศรษฐกิจดิจิทัลและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ

ผลกระทบเชิงลบ

- หากโครงการบริหารจัดการงบประมาณไม่ดี อาจเกิดการใช้ทรัพยากรไม่คุ้มค่า หรือเกิดต้นทุนแฝงที่สูงขึ้น

2) ด้านสังคม/วัฒนธรรม

ผลกระทบเชิงบวก

- ลดความเหลื่อมล้ำในการเข้าถึงโอกาสการพัฒนาทักษะ
- ส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตและพัฒนาคุณภาพชีวิตของประชาชน

ผลกระทบเชิงลบ

- อาจเกิดความตึงเครียดในชุมชนหรือกลุ่มเป้าหมายที่ไม่ได้รับประโยชน์โดยตรงจากโครงการ

3) ด้านสิ่งแวดล้อม

ผลกระทบเชิงบวก

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

- ลดการใช้ทรัพยากรสิ้นเปลือง ด้วยการนำเทคโนโลยีมาใช้ในกระบวนการอบรม เช่น การเรียนการสอนออนไลน์

ผลกระทบเชิงลบ

- การจัดกิจกรรมในสถานที่อาจสร้างขยะหรือใช้พลังงานมากขึ้น หากไม่มีการจัดการที่เหมาะสม

4) ด้านเทคโนโลยี

ผลกระทบเชิงบวก

- เพิ่มการใช้เทคโนโลยีในการฝึกอบรมและพัฒนาทักษะ เช่น ระบบ LMS หรือเครื่องมือการตลาดดิจิทัล

- ยกระดับการใช้เทคโนโลยีในภาคธุรกิจและชุมชน

ผลกระทบเชิงลบ

- หากบุคลากรหรือกลุ่มเป้าหมายขาดความพร้อม อาจส่งผลให้เทคโนโลยีไม่ได้รับการใช้งานอย่างเต็มประสิทธิภาพ

19. ปัญหาอุปสรรคและแนวทางแก้ไข

ปัญหา/อุปสรรค	แนวทางแก้ไข
1. การขาดแคลนบุคลากรที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน	- สรรหาผู้เชี่ยวชาญจากภายนอกที่มีความสามารถเฉพาะด้าน
	- จัดอบรมพัฒนาศักยภาพทีมงานที่มีอยู่ให้มีความเชี่ยวชาญเพิ่มขึ้น
2. การสื่อสารนโยบายและเป้าหมายไม่ชัดเจนต่อทีมงานหรือกลุ่มเป้าหมาย	- จัดประชุมชี้แจงนโยบายและเป้าหมายของโครงการให้ชัดเจน พร้อมจัดทำคู่มือแนวทางปฏิบัติ (Guidelines)
3. ข้อจำกัดด้านงบประมาณและการจัดสรรทรัพยากร	- วางแผนการใช้งบประมาณอย่างรัดกุม
	- เตรียมงบสำรองฉุกเฉินสำหรับกรณีที่เกิดค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม
4. ความล่าช้าในการดำเนินกิจกรรมหรือขั้นตอนต่าง ๆ	- กำหนดระยะเวลาและแผนงานที่ชัดเจน พร้อมติดตามความก้าวหน้าของงานอย่างสม่ำเสมอ
5. กลุ่มเป้าหมายบางส่วนขาดความพร้อมในการเรียนรู้ เช่น ทักษะพื้นฐานหรือการเข้าถึงเทคโนโลยี	- จัดการปฐมนิเทศหรืออบรมพื้นฐานสำหรับกลุ่มเป้าหมาย
	- จัดเตรียมอุปกรณ์และเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการเรียนรู้
6. การขัดข้องของเทคโนโลยีที่ใช้ในกระบวนการฝึกอบรม	- ทดสอบระบบและอุปกรณ์ล่วงหน้า พร้อมเตรียมทีมสนับสนุนด้านเทคนิค (IT Support) ตลอดระยะเวลาการดำเนินกิจกรรม
7. การติดตามและประเมินผลโครงการไม่ต่อเนื่องหรือไม่ครอบคลุมทุกมิติ	- ใช้เครื่องมือประเมินผลที่ชัดเจน เช่น Pre-test/Post-test และรายงานความก้าวหน้า (Progress Report)

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

20. หน่วยงานที่เกี่ยวข้อง (หน่วยงานที่ร่วมพัฒนาหลักสูตรหรือได้รับการถ่ายทอดเทคโนโลยีจากการเข้ารับการอบรม เป็นต้น)

1) บริษัท Sysnect จำกัด มีบทบาทในการร่วมพัฒนาหลักสูตร และร่วมถ่ายทอดเทคโนโลยี

2) บริษัทบุญธิดา เทรดดิง จำกัด มีบทบาทคือ ร่วมเข้ารับการเข้าอบรม

ภาคผนวก

รายละเอียด/เนื้อหาหลักสูตร
คำสั่งแต่งตั้งต่าง ๆ
แบบประเมินต่าง ๆ

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รายละเอียด/เนื้อหาหลักสูตร

ชื่อหลักสูตรระยะสั้น "การตลาดดิจิทัลยุคใหม่: เพิ่มศักยภาพการตลาดออนไลน์แบบมืออาชีพ"

ระยะเวลา:

20 ชั่วโมง (แบ่งเป็น 5 วัน วันละ 6 ชั่วโมง)

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร:

1. พัฒนาความเข้าใจในพื้นฐานการตลาดดิจิทัล
2. เรียนรู้การใช้งานเครื่องมือดิจิทัลที่สำคัญ
3. สามารถวางแผนและบริหารแคมเปญการตลาดออนไลน์

เนื้อหา

วัน/หัวข้อ	หัวข้อย่อย	เวลาเรียน (ชั่วโมง)
Day 1: พื้นฐานและการวางแผนการตลาดดิจิทัล	- บทบาทของการตลาดดิจิทัลในยุคปัจจุบัน	6
	- การวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์	
	- การกำหนดเป้าหมายและกลยุทธ์	
Day 2: การสร้างและบริหาร Content Marketing	- หลักการสร้างเนื้อหาที่มีประสิทธิภาพ	6
	- การเลือกช่องทางการเผยแพร่เนื้อหา	
	- เทคนิคการใช้วิดีโอและภาพกราฟิกในแคมเปญ	
Day 3: การใช้งาน Social Media Marketing และ SEO	- การทำการตลาดบนแพลตฟอร์ม Facebook, Instagram, TikTok	6
	- การสร้างและบริหารโฆษณาออนไลน์	
	- การเพิ่มอันดับเว็บไซต์ด้วย SEO	
Day 4: การวิเคราะห์ข้อมูลและการตลาดผ่านเครื่องมือค้นหา	- การใช้ Google Ads และ SEM	6
	- การวิเคราะห์ข้อมูลด้วย Google Analytics	
	- การวางแผนกลยุทธ์จากข้อมูล	
Day 5: Workshop การวางแผนและนำเสนอแคมเปญ	- การสร้างแคมเปญการตลาดดิจิทัลแบบครบวงจร	6
	- การนำเสนอแผนงานต่อที่ปรึกษาหรือวิทยากร	
	- การรับคำแนะนำและปรับปรุงแผนการตลาด	

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

รูปแบบการเรียนการสอน:

- การบรรยาย (Lecture): 30%
- Workshop ปฏิบัติจริง: 50%
- การนำเสนอแผนงานและการให้คำปรึกษา: 20%

วิธีการประเมินผล:

1. Pre-test และ Post-test: วัดผลความรู้ก่อนและหลังเรียน
2. Workshop: ประเมินจากความคิดสร้างสรรค์และการประยุกต์ใช้งาน
3. การนำเสนอแผนงาน: ประเมินจากการสื่อสารและความเข้าใจในเนื้อหา

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

คำสั่งแต่งตั้ง.....

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

แบบประเมิน.....

1. แบบประเมินความต้องการเรียนรู้ของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย (Stakeholder Needs Assessment)

คำชี้แจง:
แบบประเมินนี้จัดทำขึ้นเพื่อสำรวจความต้องการเรียนรู้และพัฒนาทักษะด้านการตลาดดิจิทัล กรุณาทำเครื่องหมายในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นหรือข้อมูลของท่านมากที่สุด

ส่วนที่ 1: ข้อมูลทั่วไป
1.1 สถานะของท่าน:
- [ ] พนักงาน/บุคลากรในองค์กร
- [ ] เจ้าของธุรกิจ/ผู้ประกอบการ
- [ ] นักเรียน/นักศึกษา
- [ ] อื่น ๆ (โปรดระบุ) _____

1.2 อุตสาหกรรมที่เกี่ยวข้อง:
- [ ] การค้า/บริการ
- [ ] การผลิต
- [ ] การศึกษา
- [ ] อื่น ๆ (โปรดระบุ) _____

1.3 ระดับความรู้เกี่ยวกับการตลาดดิจิทัลในปัจจุบันของท่าน:
- [ ] ไม่มีความรู้พื้นฐาน
- [ ] มีความรู้เล็กน้อย
- [ ] มีความรู้ระดับปานกลาง
- [ ] มีความรู้เชิงลึก

ส่วนที่ 2: ความต้องการเรียนรู้
2.1 หัวข้อที่ท่านสนใจเรียนรู้ (สามารถเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ):
- [ ] การวางแผนและกลยุทธ์การตลาดดิจิทัล
- [ ] การใช้ Social Media Marketing (Facebook, Instagram, TikTok)
- [ ] การทำ SEO (Search Engine Optimization)
- [ ] การวิเคราะห์ข้อมูลด้วย Google Analytics
- [ ] การตลาดผ่านเครื่องมือค้นหา (Google Ads, SEM)

- [ ] การตลาดผ่านอีเมล (Email Marketing)
- [ ] การสร้าง Content Marketing

2.2 รูปแบบการเรียนที่ท่านต้องการ:
- [ ] การเรียนในห้องเรียน (On-site)
- [ ] การเรียนออนไลน์ (Online Learning)
- [ ] การเรียนแบบผสม (Blended Learning)

2.3 ระยะเวลาที่ท่านสะดวกเรียน:
- [ ] 1-2 ชั่วโมงต่อวัน
- [ ] 3-4 ชั่วโมงต่อวัน
- [ ] เรียนเฉพาะวันหยุด (เสาร์-อาทิตย์)
- [ ] อื่น ๆ (โปรดระบุ) _____

ส่วนที่ 3: อุปสรรคและข้อเสนอแนะ
3.1 ท่านมีอุปสรรคใดในการเข้าร่วมหลักสูตร (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ):
- [ ] ขาดเวลา
- [ ] ขาดอุปกรณ์/เทคโนโลยี
- [ ] ค่าใช้จ่ายสูงเกินไป
- [ ] ไม่มั่นใจในพื้นฐานของตนเอง
- [ ] อื่น ๆ (โปรดระบุ) _____

3.2 ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเกี่ยวกับหลักสูตร:

_____

_____

ขอบคุณสำหรับการตอบแบบประเมินนี้ ความคิดเห็นของท่านจะช่วยพัฒนาหลักสูตรให้ตอบสนองความต้องการได้ดียิ่งขึ้น

2. แบบประเมิน Pre-test และ Post-test (ตัวอย่าง)

คำชี้แจง:
แบบประเมินนี้จัดทำขึ้นเพื่อวัดระดับความรู้และทักษะของผู้เรียนก่อนและหลังการเข้าร่วมหลักสูตร กรุณาทำเครื่องหมายในคำตอบที่ท่านคิดว่าถูกต้องมากที่สุด

ส่วนที่ 1: ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับการตลาดดิจิทัล

1. การตลาดดิจิทัลคืออะไร?
- [ ] การขายสินค้าออนไลน์
- [ ] การใช้เทคโนโลยีเพื่อสื่อสารและโปรโมตสินค้าหรือบริการผ่านช่องทางดิจิทัล
- [ ] การออกแบบเว็บไซต์
- [ ] การสร้างแคมเปญโฆษณาบนทีวี

2. เครื่องมือใดที่ใช้วิเคราะห์การเข้าชมเว็บไซต์?
- [ ] Google Ads
- [ ] Facebook Ads Manager
- [ ] Google Analytics
- [ ] Canva

3. การทำ SEO (Search Engine Optimization) มีเป้าหมายเพื่ออะไร?
- [ ] เพิ่มการเข้าชมเว็บไซต์ให้ติดอันดับแรกในผลการค้นหา
- [ ] เพิ่มจำนวนผู้ติดตามในโซเชียลมีเดีย
- [ ] สร้างเนื้อหาที่น่าสนใจ
- [ ] ทำโฆษณาบนทีวี

ส่วนที่ 2: การวิเคราะห์และการใช้เครื่องมือ

4. เครื่องมือใดเหมาะสำหรับการสร้างโฆษณาใน Google?
- [ ] Google Ads
- [ ] Instagram
- [ ] TikTok Ads
- [ ] YouTube

5. หากต้องการวิเคราะห์พฤติกรรมผู้บริโภคออนไลน์ ควรใช้ข้อมูลประเภทใด?
- [ ] ข้อมูลการคลิก (Click Data)

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

- [ ] ข้อมูลยอดขายจากร้านค้า
- [ ] ข้อมูลการใช้งานโซเชียลมีเดีย
- [ ] ถูกทุกข้อ

6. คำว่า "CTR" ในโฆษณาดิจิทัลหมายถึงอะไร?
- [ ] Cost Through Revenue
- [ ] Click Through Rate
- [ ] Conversion Time Rate
- [ ] Content Trend Rating

ส่วนที่ 3: การประยุกต์ใช้ความรู้ในสถานการณ์จริง

7. หากต้องการโปรโมตสินค้าใหม่ในกลุ่มผู้ใช้ TikTok คุณควรทำอย่างไร?
- [ ] โพสต์สินค้าในเว็บไซต์
- [ ] ใช้ TikTok Ads และสร้างเนื้อหาแบบวิดีโอสั้นที่น่าสนใจ
- [ ] ส่งอีเมลแจ้งเตือนลูกค้าเก่า
- [ ] ลงโฆษณาในทีวี

8. ในการวางแผนแคมเปญการตลาดออนไลน์ คุณควรเริ่มต้นด้วยอะไร?
- [ ] กำหนดเป้าหมาย (Objective) และกลุ่มเป้าหมาย (Target Audience)
- [ ] ซื้อโฆษณาทันที
- [ ] สร้างเว็บไซต์ก่อน
- [ ] ออกแบบโลโก้ของแบรนด์

การประเมินผล:
- คะแนนเต็ม: 8 คะแนน
- Pre-test: ตรวจวัดความรู้ก่อนเรียน
- Post-test: เปรียบเทียบคะแนนเพื่อดูพัฒนาการหลังเรียน

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙
URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

3. แบบประเมินความพึงพอใจ

คำชี้แจง:

แบบประเมินนี้จัดทำขึ้นเพื่อวัดความพึงพอใจของผู้เรียนต่อหลักสูตร กรุณาทำเครื่องหมายในระดับความพึงพอใจที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ระดับความพึงพอใจ:

- 5 = มากที่สุด
- 4 = มาก
- 3 = ปานกลาง
- 2 = น้อย
- 1 = น้อยที่สุด

ส่วนที่ 1: ความพึงพอใจต่อเนื้อหาและหลักสูตร

1. เนื้อหาหลักสูตรมีความครบถ้วนและตอบโจทย์ความต้องการของท่าน

- [ ] 5 [ ] 4 [ ] 3 [ ] 2 [ ] 1

2. ความชัดเจนและลำดับขั้นตอนของเนื้อหาเหมาะสม

- [ ] 5 [ ] 4 [ ] 3 [ ] 2 [ ] 1

3. กิจกรรม Workshop และกรณีศึกษาช่วยเพิ่มความเข้าใจในเนื้อหา

- [ ] 5 [ ] 4 [ ] 3 [ ] 2 [ ] 1

ส่วนที่ 2: ความพึงพอใจต่อวิทยากร

4. วิทยากรมีความเชี่ยวชาญและสามารถถ่ายทอดเนื้อหาได้ดี

- [ ] 5 [ ] 4 [ ] 3 [ ] 2 [ ] 1

5. การตอบคำถามและการให้คำแนะนำของวิทยากรมีประโยชน์

- [ ] 5 [ ] 4 [ ] 3 [ ] 2 [ ] 1

6. วิทยากรใช้ตัวอย่างและสื่อการสอนที่เข้าใจง่าย

- [ ] 5 [ ] 4 [ ] 3 [ ] 2 [ ] 1

หมายเลขอ้างอิง ๑๙๐๑๑KP๓๖U๑๘๓๘๙

URL https://esaraban.vru.ac.th/archive/identityTags

ส่วนที่ 3: ความพึงพอใจต่อการจัดการและสภาพแวดล้อม

7. การจัดการด้านเวลาและตารางเรียนเหมาะสม

- [ ] 5 [ ] 4 [ ] 3 [ ] 2 [ ] 1

8. สื่อการเรียน เช่น เอกสารหรือไฟล์ประกอบ มีคุณภาพและใช้งานได้ดี

- [ ] 5 [ ] 4 [ ] 3 [ ] 2 [ ] 1

9. ความสะดวกสบายในการเข้าร่วมการเรียน (ออนไลน์หรือออฟไลน์)

- [ ] 5 [ ] 4 [ ] 3 [ ] 2 [ ] 1

ส่วนที่ 4: ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

10. ท่านมีข้อเสนอแนะใดสำหรับการปรับปรุงหลักสูตรในอนาคต?

_____

_____

4. แบบประเมินการนำความรู้ไปใช้ (Follow-up Evaluation)

คำชี้แจง:

แบบประเมินนี้จัดทำขึ้นเพื่อวัดผลกระทบและความสามารถในการนำความรู้ที่ได้จากหลักสูตรไปปรับใช้ กรุณาทำเครื่องหมายในคำตอบที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

ส่วนที่ 1: การนำความรู้ไปใช้

1. ท่านสามารถนำความรู้จากหลักสูตรไปใช้ในงานจริงหรือการดำเนินธุรกิจของท่านได้หรือไม่?

- [ ] ได้ทั้งหมด
- [ ] ได้บางส่วน
- [ ] ยังไม่สามารถนำไปใช้ได้

2. ทักษะใดที่ท่านได้นำไปใช้มากที่สุด (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ):

- [ ] การวางแผนและกลยุทธ์การตลาดดิจิทัล
- [ ] การใช้ Social Media Marketing (Facebook, Instagram, TikTok)
- [ ] การทำ SEO (Search Engine Optimization)
- [ ] การวิเคราะห์ข้อมูลด้วย Google Analytics
- [ ] การตลาดผ่านเครื่องมือค้นหา (Google Ads, SEM)
- [ ] การตลาดผ่านอีเมล (Email Marketing)
- [ ] การสร้าง Content Marketing

3. ความรู้และทักษะที่ได้จากหลักสูตรช่วยพัฒนางานหรือธุรกิจของท่านในด้านใด?
- [ ] เพิ่มยอดขาย/รายได้
- [ ] ปรับปรุงการสื่อสารกับลูกค้า
- [ ] ลดค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน
- [ ] เพิ่มประสิทธิภาพในกระบวนการทำงาน

ส่วนที่ 2: ผลกระทบต่ออาชีพและการพัฒนา
4. หลักสูตรช่วยให้ท่านมีโอกาสในอาชีพหรือความก้าวหน้าในงานมากขึ้นหรือไม่?
- [ ] มากที่สุด
- [ ] มาก
- [ ] ปานกลาง
- [ ] น้อย
- [ ] น้อยที่สุด

5. ท่านสามารถใช้ความรู้เพื่อสร้างผลลัพธ์เชิงบวกในองค์กร/ธุรกิจของท่านได้มากน้อยเพียงใด?
- [ ] มากที่สุด
- [ ] มาก
- [ ] ปานกลาง
- [ ] น้อย
- [ ] น้อยที่สุด

ส่วนที่ 3: ปัญหาและอุปสรรค
6. ท่านพบปัญหาใดในการนำความรู้จากหลักสูตรไปปรับใช้?
- [ ] ขาดทรัพยากร (เช่น เทคโนโลยีหรือเงินทุน)
- [ ] ไม่มีโอกาสหรือสถานการณ์เหมาะสมในงาน
- [ ] ขาดความมั่นใจหรือทักษะเพิ่มเติม
- [ ] อื่น ๆ (โปรดระบุ) _____

7. ท่านมีความต้องการเพิ่มเติมอะไรในการสนับสนุนการนำความรู้ไปใช้?
- [ ] การอบรมเชิงลึกในหัวข้อเฉพาะ
- [ ] การสนับสนุนทรัพยากรหรือเครื่องมือ
- [ ] การให้คำปรึกษาหรือ Coaching
- [ ] อื่น ๆ (โปรดระบุ) _____

ส่วนที่ 4: ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

8. ท่านมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมสำหรับการพัฒนาหลักสูตรในอนาคตหรือไม่?

_____

_____