

แผนกิจกรรมนักศึกษา

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2563

โดยฝ่ายพัฒนานักศึกษา

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

คำนำ

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์เป็นแหล่งในการผลิตสถาปนิกซึ่งเป็นวิชาชีพที่รวมศาสตร์ที่ใช้ในการทำงานด้านต่าง ๆ เข้าด้วยกัน ทั้งด้านที่เกี่ยวข้องกับ ศิลปะ วิทยาศาสตร์ สังคม วัฒนธรรม ตลอดจนเทคโนโลยีต่าง ๆ จึงมีรูปแบบการเรียนการสอนทั้งด้านทฤษฎีและปฏิบัติเพื่อนำไปสู่สถาปนิกที่รวมทั้ง พฤติกรรมด้านต่าง ๆ ที่จำเป็นต่อการปฏิบัติวิชาชีพ ดังนั้นในด้านการจัดกิจกรรมจึงเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยส่งเสริม การสร้างบัณฑิตด้านสถาปัตยกรรมที่ดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งการผลิตนักนวัตกรรมตามความมุ่งมั่นของมหาวิทยาลัย รวมถึงด้านศิลปวัฒนธรรม ฝ่ายพัฒนานักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์จึงได้ จัดทำแผนกิจกรรมนักศึกษาที่สอดคล้องกับประเด็นยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องกับงานด้านการพัฒนานักศึกษา เพื่อสร้างกิจกรรมที่ส่งเสริม องค์ประกอบของความเป็นสถาปนิกที่ดีต่อไปในอนาคต

บทนำ

กิจกรรมนักศึกษาเป็นสิ่งสำคัญในการขับเคลื่อนงานพัฒนานักศึกษาในเป็นไปตามประเด็นยุทธศาสตร์และกลยุทธ์ที่เกี่ยวข้องตั้งแต่การสนับสนุนในการให้ความรู้ เสริมสร้างให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียน ทั้งการให้คำปรึกษาการทางวิชาการ การบริการด้านอื่น ๆ รวมทั้งเป็นการเตรียมความพร้อมให้กับนักศึกษาใหม่ ตลอดจนเตรียมความพร้อมให้นักศึกษาที่กำลังจะจบไปเป็นสถาปนิก นอกจากนี้กิจกรรมที่นักศึกษามีโอกาสได้เข้าร่วมตลอดการเรียนทั้ง 5 ยังส่งเสริมในด้านทักษะการทำงานทั้งในแง่ความรู้ การคิดสร้างสรรค์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม และในแง่การทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคม รวมไปถึงความเข้าใจวัฒนธรรมประเพณีอันมีสุนทรียภาพ

วิสัยทัศน์

สร้างกิจกรรมนักศึกษาส่งเสริมความสร้างสรรค์ ด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยี

หน้าที่

จัดกิจกรรมนักศึกษาที่ส่งเสริมความสร้างสรรค์ ด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยี

วัตถุประสงค์ของแผนกิจกรรมพัฒนานักศึกษา

1. จัดกิจกรรมที่ส่งเสริม ความสามารถในการออกแบบ สร้างสรรค์ ด้วยนวัตกรรมและเทคโนโลยี
2. จัดกิจกรรมที่มีความเชื่อมโยงกับประเด็นยุทธศาสตร์ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนานักศึกษา
3. จัดกิจกรรมที่ส่งเสริมคุณลักษณะบัณฑิตตามมาตรฐานผลการเรียนรู้ตามกรอบมาตรฐานคุณวุฒิแห่งชาติ 5 ประการ
4. เสริมสร้างทักษะการเรียนรู้ในทศวรรษที่ 21

แผนกิจกรรมนักศึกษา

คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ ประจำปีงบประมาณ 2563 ตามประเด็นยุทธศาสตร์ของคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์

พันธกิจ	ประเด็นยุทธศาสตร์	เป้าประสงค์ (O)	ตัวชี้วัด (KR)	เป้าหมาย (KPI-S)			กลยุทธ์ (S)	ตัวชี้วัด (KPI)	เป้าหมาย			โครงการ/กิจกรรม (P)
				63	64	65			63	64	65	
	1 การเรียนรู้สู่การเป็นนวัตกรรม	O1 การผลิตบัณฑิตสู่นวัตกรรมและผู้ประกอบการสร้างสรรค์งานนวัตกรรม เพื่อยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันของประเทศ	KR 1.1 ร้อยละของบัณฑิตมีคุณลักษณะเป็นนวัตกรรมและมีคุณสมบัติตามบัณฑิตที่พึงประสงค์	90	90	90	S1.1 พัฒนาระบบที่ส่งเสริมให้นักเรียนที่เก่ง ดี และมีศักยภาพเข้ามาศึกษาต่อ ด้วยความร่วมมือกับโรงเรียน/สถาบัน	KPI1.1.2 จำนวนนักศึกษาที่ผ่านการอบรมทักษะความถนัดทางสถาปัตยกรรมเพื่อเป็นกลยุทธ์ในการคัดเลือก (คน)	80	85	90	โครงการปฐมนิเทศ โครงการต้อนรับใหม่
							S1.4 พัฒนาสมรรถนะนักศึกษาตามคุณสมบัติบัณฑิตที่พึงประสงค์	KPI1.4.1ร้อยละของจำนวนนักศึกษาที่ผ่านกิจกรรมด้านสมรรถนะคุณวุฒิวิชาชีพ และ5H (ร้อยละ)	50	60	70	โครงการเฟรชชีโน้ต โครงการไหว้ครู งานประจำปี Arch Fest สัมมนาทางสถาปัตยกรรม โครงการปัจฉิมนิเทศนักศึกษา สถาปัตย์อาสา บำเพ็ญประโยชน์ Arch Cup งานบัวน้ำเงินเกมส์ แนะแนว

พันธกิจ	ประเด็นยุทธศาสตร์	เป้าประสงค์ (O)	ตัวชี้วัด (KR)	เป้าหมาย (KPI-S)			กลยุทธ์ (S)	ตัวชี้วัด (KPI)	เป้าหมาย			โครงการ/กิจกรรม (P)
				63	64	65			63	64	65	
							S1.8 พัฒนาระบบการติดตามและประเมินผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียน	KPI1.8.1 จำนวนกิจกรรมที่จัดนิทรรศการแสดงผลงานนักศึกษาสะท้อนผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ของผู้เรียน (กิจกรรม)	1	2	3	งานประจำปี Arch Fest สัมมนาทางสถาปัตยกรรม Arch Talk สำรวจแข่งขันทักษะ
			KR 1.2 นักศึกษาส่งนวัตกรรม หรืองานสร้างสรรค์เข้าประกวดในโครงการด้านสถาปัตยกรรมและการออกแบบ				S1.9 พัฒนานักศึกษาให้มีความคิดเชิงผู้ประกอบการสร้างสรรค์นวัตกรรม	KPI1.9.1 จำนวนกิจกรรมที่สร้างแรงบันดาลใจสู่การเป็นผู้ประกอบการอิสระ	2	3	3	โครงการปฐมนิเทศ งานประจำปี Arch Fest โครงการปัจฉิมนิเทศนักศึกษา

พันธกิจ	ประเด็นยุทธศาสตร์	เป้าประสงค์ (O)	ตัวชี้วัด (KR)	เป้าหมาย (KPI-S)			กลยุทธ์ (S)	ตัวชี้วัด (KPI)	เป้าหมาย			โครงการ/กิจกรรม (P)
				63	64	65			63	64	65	
	3 การบริการวิชาการและเพิ่มคุณค่าด้านศิลปวัฒนธรรม	O3 สร้างความเข้มแข็งของเศรษฐกิจและเพิ่มคุณค่าทางศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยนวัตกรรม	KR 3.4 องค์ความรู้หรือนวัตกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมนำไปใช้ประโยชน์และสร้างคุณค่าต่อชุมชน สังคมประเทศชาติ	-	-	-	S3.4 ส่งเสริมอนุรักษ์สืบสานศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยนวัตกรรม และพัฒนาต่อยอดให้เกิดคุณค่าเพิ่ม	KPI 3.4.1 จำนวนกิจกรรมที่จัดโครงการที่ส่งเสริมอนุรักษ์สืบสานศิลปวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นด้วยนวัตกรรม และพัฒนาต่อยอดให้เกิดคุณค่าเพิ่ม (กิจกรรม)	2	3	3	โครงการไหว้ครู โครงการบำเพ็ญประโยชน์

แผนการดำเนินการความสัมพันธ์กับประเด็นยุทธศาสตร์																
		O1		O3	TQF					ศตวรรษที่21						
ผลสัมฤทธิ์ที่สำคัญ(Key Results) ตัวชี้วัด (KPI)		KR 1.1	KR 1.2	KR 3.4	TQF1	TQF2	TQF3	TQF4	TQF5	1	2	3	4			
1	โครงการปฐมนิเทศนักศึกษา	x						x	x		x		x		KR 1.1	บัณฑิตมีคุณลักษณะเป็นนวัตกรรมและมีคุณสมบัติตามบัณฑิตที่พึงประสงค์
2	คือน้องใหม่	x				x	x	x	x	x	x		x		KR 1.2	นักศึกษาส่งนวัตกรรม หรืองานสร้างสรรค์ เข้าประกวดในโครงการด้านสถาปัตย์
3	โครงการเฟรชชีโนท์	x						x	x			x	x		KR 3.4	องค์ความรู้หรือนวัตกรรมด้านศิลปวัฒนธรรมนำไปใช้ประโยชน์และสร้างคุณประโยชน์
8	ศิลปปฎิมา				x			x				x			TQF 1	คุณธรรม จริยธรรม
4	โครงการไหว้ครู	x		x	x	x		x			x				TQF 2	ความรู้
12	Arch Cup	x			x			x	x		x				TQF 3	ทักษะทางปัญญา
13	งานบัวน้ำเงินเกมส์	x			x			x	x		x				TQF 4	ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลและความรับผิดชอบ
9	งานประจำปี Arch Fest	x	x			x	x	x	x	x	x	x	x		TQF 5	ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข การสื่อสารและการใช้ IT
5	สัมมนาทางสถาปัตยกรรม	x				x	x	x	x	x	x	x	x		21-1	ด้านกลุ่มวิชาหลัก
6	โครงการปัจฉิมนิเทศนักศึกษา	x	x								x	x	x		21-2	กลุ่มทักษะชีวิตและอาชีพ
5	แนะแนว	x						x	x				x		21-3	กลุ่มทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม
10	สถาปัตย์อาสา	x			x	x	x	x	x	x	x	x	x		21-4	กลุ่มทักษะสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยี
14	บำเพ็ญประโยชน์	x		x	x	x	x	x	x	x	x	x	x			
15	สำรวจแข่งขันทักษะ	x				x	x	x	x	x	x	x				

แผนการดำเนินโครงการ/กิจกรรม ตามเวลาและงบประมาณ

[illegible]