

โครงการจัดหาซอฟต์แวร์เพื่อการศึกษา

1. ยุทธศาสตร์ : 1. การสร้างความเป็นเลิศทางวิชาการ-เดิม
2. ประเด็นยุทธศาสตร์ : 1.1 การสร้างนักศึกษาที่เป็นเลิศ (Excellent Students Profile)
3. กลยุทธ์ : 1.1.2 การสร้างทักษะแห่งความเป็นเลิศของนักศึกษา (Excellent Skills)
4. แผนงานโครงการ : 1.1.2.1 21st Century skills
5. ชื่อโครงการ : โครงการจัดหาซอฟต์แวร์เพื่อการศึกษา
6. สถานะภาพของโครงการ : โครงการเดิม โครงการใหม่
7. ประเภทของโครงการ : โครงการดิจิทัล โครงการปกติ โครงการวิจัยสถาบัน
8. University Strategy : ไม่ระบุ
9. หน่วยงานที่รับผิดชอบ : ศูนย์คอมพิวเตอร์ (นายเดชฐิพงษ์ เลิศไกร)

10. หลักการและเหตุผล :

ปัจจุบันมีการใช้ซอฟต์แวร์ในการเรียนการสอนในระดับปริญญาตรีกันอย่างแพร่หลาย แต่เนื่องจากมหาวิทยาลัยมีจำนวนนักศึกษาเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ประกอบกับเทคโนโลยีดิจิทัลมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทำให้ซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ที่มีอยู่ไม่เพียงพอต่อการรองรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีที่เพิ่มมากขึ้น และซอฟต์แวร์บางชุดยังเป็นรุ่นเก่า ล้าสมัย ไม่ตรงกับความต้องการใช้งานในภาคอุตสาหกรรมและตลาดแรงงานยุคประเทศไทย 4.0

ดังนั้น การจัดหาซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ที่ทันสมัย ตรงตามความต้องการในภาคอุตสาหกรรมและตลาดแรงงาน เพื่อนำมาใช้ในการเรียนการสอนให้เพียงพอทั้งกับจำนวนนักศึกษาจึงมีความจำเป็นอย่างยิ่ง เพื่อให้ นักศึกษามีความรู้ ทักษะ และความเชี่ยวชาญทางด้านซอฟต์แวร์ที่เป็นมาตรฐานและใช้งานจริงใน ภาคอุตสาหกรรมและตลาดแรงงาน ซึ่งช่วยเพิ่มโอกาสในการได้งานทำของนักศึกษา และเพื่อให้เป็นไปตามนโยบายของมหาวิทยาลัยที่สนับสนุนการใช้ซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ตามพระราชบัญญัติลิขสิทธิ์พ.ศ. 2537 พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และพระราชบัญญัติว่าด้วยการกระทำผิดเกี่ยวกับ คอมพิวเตอร์พ.ศ. 2550 และเป็นไปตามยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัย ในยุทธศาสตร์หลักที่ 5 การบริหารงานที่นำสมัย เป็นธรรม และการสร้างระบบนิเวศแห่งคุณภาพ ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 5.1 การสร้างมหาวิทยาลัยที่ นำสมัยด้วยดิจิทัล กลยุทธ์ 5.1.1.6 Digital Wide Campus ในแผนพัฒนามหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี พ.ศ. 2561-2564 หรือ SUT RE-PROFILE 2020

11. วัตถุประสงค์ :

1. เพื่อให้มหาวิทยาลัยมีสิทธิในการใช้งานซอฟต์แวร์สำหรับการเรียนการสอนอย่างถูกต้องตามกฎหมาย
2. เพื่อให้มหาวิทยาลัยมีสิทธิในการใช้งานซอฟต์แวร์ที่ทันสมัยอยู่เสมอ สามารถปรับปรุงเป็นรุ่นใหม่ได้ตลอดระยะเวลาสัญญา
3. อาจารย์และนักศึกษาได้เรียนรู้และใช้งานเทคโนโลยีซอฟต์แวร์ที่ทันสมัย

12. ระยะเวลาโครงการ : 1 ปี เริ่มต้น ปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 **สิ้นสุด** ปีงบประมาณ พ.ศ. 2562

13. รายละเอียดแผนการดำเนินงานโครงการ

เป้าหมายโครงการ /ตัวชี้วัด	หน่วยนับ	แผนปีงบประมาณ พ.ศ.				
		2562				
		รวม	Q1	Q2	Q3	Q4
เป้าหมายหน่วยงาน/โครงการ : มีซอฟต์แวร์ที่มีลิขสิทธิ์เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนได้อย่างเหมาะสมและเต็มประสิทธิภาพ						
ตัวชี้วัด :						
1. ระดับความสำเร็จของการจัดหาซอฟต์แวร์เพื่อการศึกษา	คะแนน	5	1	2	4	5
2. ระดับความพึงพอใจของผู้รับบริการ	ระดับ	4	-	-	-	4
รายละเอียด Milestone ของตัวชี้วัด : ระดับความสำเร็จของการจัดหาซอฟต์แวร์เพื่อการศึกษา						
ขั้นตอนที่	รายละเอียดผลงานของแต่ละขั้นตอน					คะแนน
1.	สำรวจความต้องการซื้อซอฟต์แวร์เพื่อการเรียนการสอน					1
2.	ประชุมคณะทำงานกลั่นกรองและจัดลำดับความสำคัญการจัดซื้อลิขสิทธิ์โปรแกรมคอมพิวเตอร์					2
3.	จัดซื้อและตรวจรับโปรแกรมคอมพิวเตอร์เพื่อการเรียนการสอน					3

เป้าหมายโครงการ /ตัวชี้วัด		หน่วยนับ	แผนปีงบประมาณ พ.ศ.				
			2562				
			รวม	Q1	Q2	Q3	Q4
ขั้นตอนที่	รายละเอียดผลงานของแต่ละขั้นตอน						คะแนน
4.	นำโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่จัดซื้อไปใช้ในการเรียนการสอนไม่น้อยกว่า 12 รายวิชา						4
5.	สำรวจความพึงพอใจและสรุปผลการดำเนินการโครงการไม่น้อยกว่า 4 คะแนนจาก 5 คะแนน						5
ขั้นตอนที่	ระดับความสำเร็จของ Milestone (คะแนน)						
	1	2	3	4	5		
1	✓	✓	✓	✓	✓		
2		✓	✓	✓	✓		
3			✓	✓	✓		
4				✓	✓		
5					✓		
ตัวบ่งชี้	หน่วยนับ	เกณฑ์การให้คะแนน					
		1	2	3	4	5	
จำนวนขั้นตอนที่ดำเนินการแล้วเสร็จ	ขั้นตอน	ขั้นตอน 1-1	ขั้นตอน 1-2	ขั้นตอน 1-3	ขั้นตอน 1-4	ขั้นตอน 1-5	

14. รายละเอียดแผนการใช้จ่ายงบประมาณ

15. แผนการปฏิบัติงานประจำปีงบประมาณ 2562 PBM

16. วงเงินงบประมาณ

ปีงบประมาณ พ.ศ.	เงินงบประมาณ								เงินนอกงบประมาณ	รวมทั้งสิ้น	
	วงเงินคำขอ				วงเงินจัดสรร					วงเงินคำขอ	วงเงินจัดสรร
	งบหน่วยงาน	งบกลาง	หน่วยงานรอง	รวม	งบหน่วยงาน	งบกลาง	หน่วยงานรอง	รวม			
2562	3,400,000	-	-	3,400,000	3,000,000	-	-	3,000,000	-	3,400,000	3,000,000
รวมทั้งสิ้น	3,400,000	-	-	3,400,000	3,000,000	-	-	3,000,000	-	3,400,000	3,000,000