

ประเด็นคำถามประกอบการให้คะแนนการประกวดสหกิจศึกษาดีเด่น
สำหรับสถาบันการศึกษา ในเครือข่ายพัฒนาสหกิจศึกษา ของเครือข่ายอุดมศึกษาภาคกลางตอนบน
ประเภทที่ ๑๐ โครงการ/ผลงานสหกิจศึกษาดีเด่น ด้านสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์และการจัดการ
(จำนวนที่รับเข้าประกวด ๒ ผลงาน)

ชื่อ-สกุลนักศึกษา : นางสาวชินรัตน์ ตี้อ้อ

สังกัดคณะ/ภาควิชา/สาขา : คณะดิจิทัลมีเดีย สาขาดิจิทัลอาร์ต

มหาวิทยาลัย/สถาบัน/วิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ชื่อโครงการ/ผลงาน : การออกแบบภาพประกอบสำหรับเกม /Design Art for Games

1) โครงการได้รับการจัดระบบการทำงานที่เหมาะสมจากสถานประกอบการ ทั้งลักษณะงาน และ ระยะเวลา มีการจัดระบบที่เลี้ยงสอนงาน มีการจัดสวัสดิการและเบี้ยเลี้ยงที่เหมาะสม หรือไม่อย่างไร (25 คะแนน)

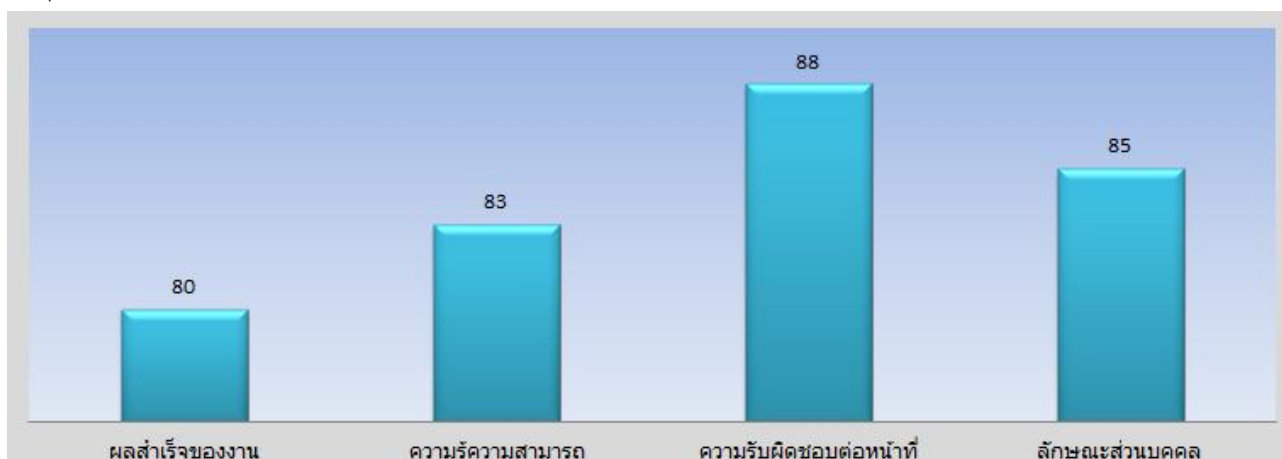
การจัดระบบการทำงานเป็นไปอย่างเหมาะสมทั้งสำหรับข้าพเจ้าและทางสถานประกอบการ มีเวลาทำงานตั้งแต่ 10.00 - 19.00 น.และพักเที่ยงหนึ่งชั่วโมงที่ 13.00 น. ซึ่งข้าพเจ้าเห็นควรด้วย มีการจัดสอนงานในช่วงแรกของการทำงาน และสามารถปรึกษาที่ปรึกษาได้ตลอด ซึ่งทำให้ตัวผลงานเป็นไปตามความต้องการของสถานประกอบการ และทำให้ข้าพเจ้าได้ศึกษาทักษะใหม่ๆอยู่เสมอ ลักษณะงานเป็นการสร้างสรรค์ภาพประกอบในผลิตภัณฑ์เกมของบริษัทซึ่งจะนำไปใช้ได้จริง ลักษณะองค์กรมีความเป็นกันเอง บ่อยครั้งที่จะมีสวัสดิการเป็นอาหารเที่ยงหรืออาหารเย็น และค่าเดินทางเมื่อทำงานนอกเวลางาน เช่น ค่าแท็กซี่ เบี้ยเลี้ยงที่ได้รับอยู่ในเกณฑ์ที่ข้าพเจ้าพึงพอใจ เมื่อปฏิบัติงานงานสหกิจศึกษาจบได้รับค่าตอบแทน 10,000 บาท และที่พึงพอใจยิ่งกว่าก็คือทักษะและความรู้ที่ได้รับมาจากการทำงานที่บริษัท Play Trigger Co., Ltd.

2) การดำเนินงานมีความถูกต้อง มีระเบียบแบบแผน และทำให้นักศึกษามีโอกาสได้ใช้วิชาความรู้/ทักษะตามที่ได้เรียนมาหรือไม่อย่างไร (25 คะแนน)

ลักษณะการดำเนินงานเป็นไปตามแบบแผนที่กำหนดไว้ โดยมีระยะเวลาการทำงานและควบคุมการทำงานที่แน่ชัด เพื่อให้ได้ผลงานตามเวลาที่กำหนดไว้ ซึ่งในการทำงานต้องอาศัยทักษะความรู้ความสามารถที่มีอยู่เพื่อให้ได้ชิ้นงานที่ดีที่สุดในเวลาอันจำกัด โดยใช้ทั้งทักษะที่ได้จากการศึกษาในมหาวิทยาลัยและทักษะที่ฝึกฝนด้วยตนเอง ทั้งนี้ในระหว่างการทำงานเมื่อได้รับการฝึกฝนและการชี้แนะจากที่ปรึกษาก็ได้มีการพัฒนาให้ดียิ่งขึ้นไปอีก

3) มีความพึงพอใจของสถานประกอบการต่อโครงการ หรือไม่อย่างไร (15 คะแนน)

สถานประกอบการมีความพึงพอใจต่อโครงการของนักศึกษาอยู่ในระดับมาก การปฏิบัติงานในสถานประกอบการดำเนินไปได้ด้วยดี หน้าที่ข้าพเจ้าได้รับสามารถช่วยแบ่งเบาภาระในทางผู้ประกอบการได้ และผลงานที่ข้าพเจ้าได้รับมอบหมายจากผู้ประกอบการสามารถนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งของชิ้นงานบริษัทได้จริง ซึ่งเป็นผลงานที่ดีมีคุณภาพ และหากมีตำแหน่งงานว่างบริษัทก็มีความยินดีรับข้าพเจ้าเข้าทำงานเป็นพนักงาน



รูป 1 ผลการปฏิบัติงานสหกิจศึกษา

4) เป็นงานที่นำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเป็นรูปธรรมในสถานประกอบการได้หรือไม่อย่างไร (35 คะแนน)

งานที่ข้าพเจ้าได้รับมอบหมายเป็นการสร้างสรรค์ภาพประกอบในผลิตภัณฑ์ของสถานประกอบการ ซึ่งผลงานนี้มีทั้งตัวละคร ฉากหลัง ภาพประกอบเหตุการณ์ ที่สามารถนำไปใช้เป็นส่วนหนึ่งในเกม Tap Tap Tale ที่บริษัทพัฒนา ซึ่งหน้าที่ที่ข้าพเจ้าได้รับเป้าหมายนี้ส่วนหนึ่งได้ช่วยแบ่งเบาภาระของพนักงานในสถานประกอบการ และอีกส่วนได้ลดค่าใช้จ่ายให้สถานประกอบการ อันได้แก่ ค่าใช้จ่ายในการจ้างพนักงาน เดือนละ 15,000 บาท ค่าจ้างในการทำชิ้นงาน และค่าเสียเวลา