

ประเด็นคำถามประกอบการให้คะแนนการประกวดสหกิจศึกษาดีเด่น พ.ศ. ๒๕๖๐

สำหรับสถาบันการศึกษา ในเครือข่ายพัฒนาสหกิจศึกษา ของเครือข่ายอุดมศึกษาภาคกลางตอนบน

ประเภทที่ ๑๐ โครงการ/ผลงานสหกิจศึกษาดีเด่น ด้านสังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์และการจัดการ

(จำนวนที่รับเข้าประกวด ๒ ผลงาน)

ชื่อ-สกุลนักศึกษา : นายศุภณัฐ จงเจริญมณี , นายทศพร สังข์ประครอง

สังกัดคณะ/ภาควิชา/สาขา : คณะดิจิทัลมีเดีย สาขาวิชาการออกแบบอินเทอร์แอคทีฟและเกม

มหาวิทยาลัย/สถาบัน/วิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศรีปทุม

ชื่อโครงการ/ผลงาน : การออกแบบสื่ออินเทอร์แอคทีฟ กรณีสึกษาเว็บไซต์ 360 องศา และสื่อโลกเสมือนผสานโลกจริง

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

ได้รับการจัดระบบการทำงานอย่างเหมาะสม เวลาเข้างานตั้งแต่ 10.00 – 18.00 น. ซึ่งภายในระยะเวลาการปฏิบัติสหกิจนั้นนับว่ามีความคุ้มค่ากับประสบการณ์ที่ได้รับอย่างมาก ในช่วงแรกจะมีการจัดสอนการทำงานโดยมีพี่เลี้ยงคอยให้คำปรึกษาอยู่สม่ำเสมอ ซึ่งทำให้ตัวผลงานที่ทำขึ้นเป็นไปตามความต้องการของสถานที่ประกอบการ ซึ่งลักษณะงานจะเน้นทางด้านการเขียนโปรแกรมตามรูปแบบต่างๆ ซึ่งรูปแบบนั้นจะอยู่ที่ลูกค้าว่าต้องการอะไร แบบไหน อย่างไรก็ตามความพึงพอใจของลูกค้า สถานประกอบการมีความเป็นกันเอง เวลาพักก็จะพักพร้อมกัน ส่วนสวัสดิการนั้นจะมีบ่อยครั้งเวลาออกไปทำงานนอกสถานที่ เช่น อาหารเช้า อาหารเที่ยง อาหารเย็น อาหารค่ำ และจะมีเบี้ยเลี้ยงกับค่ารถเวลาเดินทางเวลาออกบูทตามงานอีเวนท์ต่างๆ อีกด้วย

- 2) การดำเนินงานมีความถูกต้อง มีระเบียบแบบแผน และทำให้นักศึกษามีโอกาสได้ใช้วิชาความรู้/ทักษะตามที่ได้เรียนมา หรือไม่อย่างไร (25 คะแนน)

การดำเนินงานเป็นไปตามแบบแผนที่กำหนดไว้ โดยมีระยะเวลาการทำงานและการควบคุมการทำงานที่ชัดเจน ซึ่งในการทำงานได้มีโอกาสใช้ความรู้และความสามารถที่มีอยู่จากการสอนของทางมหาวิทยาลัย เนื่องจากการเรียนจะมีการวางแผนตามทฤษฎีตามที่เรียนมา โดยนำเอาทฤษฎี 3P ในการผลิตผลงานจากวิชา IGD 241 การออกแบบอินเทอร์แอคทีฟ 1 มาใช้วางแผน ประกอบด้วย

1. Pre-Production (ขั้นตอนการเตรียมงาน) คือ การศึกษาค้นคว้าข้อมูล (Research) เพื่อที่จะนำมาออกแบบ การเขียนสรุปแนวทางการออกแบบ (Design Brief) กำหนดวัตถุประสงค์ (Objective) กลุ่มเป้าหมาย (Target Group) แนวความคิด (Concept) อารมณ์ความรู้สึก (Mood & Tone) และออกแบบเนื้อหา (Information Design)

2. Production (ขั้นตอนการผลิต) คือ ออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้งาน (User Experience : UX) ออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ (User Interface : UI) ให้ครบทุกหน้า นำข้อมูลที่ทำไว้มารวบรวมให้ครบ และเขียนโปรแกรม (Programming) ตามที่ได้วางแผนไว้ในขั้นตอน (Pre-production)
3. Post-Production (ขั้นตอนหลังการผลิต) คือ การทดลองใช้งานก่อนที่จะนำไปติดตั้งสถานที่จริง จากนั้นนำชิ้นงานไปติดตั้งในสถานที่จริงหรือเผยแพร่ผลงาน และพร้อมฟังคอมเมนต์หรือความคิดเห็นของผู้ใช้งาน แล้วนำกลับมาปรับปรุงผลงานให้สมบูรณ์

นอกจากนี้ยังได้อาความรู้ในรายวิชา SDM 211 การพูดเพื่อการนำเสนอและการแต่งตัว นำมาประยุกต์ใช้ในส่วนการแต่งตัวเพื่อไปนำเสนองานกับลูกค้า รายวิชา IGD 333, IGD 334 การเขียนโปรแกรมอินเทอร์แอคทีฟ ซึ่งได้นำเอาทักษะการเขียนโปรแกรมมาใช้ในการทำงาน และรายวิชา VFX337 การตัดต่อภาพและเสียง ซึ่งได้นำเอาเทคนิคการตัดต่อภาพและเสียงมาใช้ในการผลิตผลงาน และความรู้ที่ศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเองและความรู้เพิ่มเติมจากฟีดแบ็กที่ปรึกษา เพื่อให้ได้ผลงานตามที่สถานที่ประกอบการกำหนดไว้

3) มีความพึงพอใจของสถานประกอบการต่อโครงการ หรือไม่อย่างไร (15 คะแนน)

ทางสถานประกอบการมีการประเมินการปฏิบัติงานในระดับดีมากและความพึงพอใจต่อโครงการอย่างมาก การปฏิบัติงานในสถานที่ประกอบการดำเนินไปได้ด้วยดี ซึ่งหน้าที่ของข้าพเจ้าทั้ง 2 คน ได้ช่วยแบ่งเบาภาระของสถานประกอบการ และผลงานที่ข้าพเจ้าได้ทำนั้นสามารถทำให้ลูกค้ามีความพึงพอใจเป็นอย่างมาก ซึ่งเป็นผลงานที่ดีและมีคุณภาพ ทั้งนี้ข้าพเจ้าได้แนบการประเมินผลการปฏิบัติงานมาประกอบด้วย

ผลสำเร็จของงาน / Work Achievement		
หัวข้อประเมิน / Items		
1. ปริมาณงาน (Quantity of work) ปริมาณงานที่ปฏิบัติสำเร็จตามหน้าที่หรือตามที่ได้รับมอบหมายภายในระยะเวลาที่กำหนด และเทียบกับนักศึกษาทั่วไป Student was able to complete any assigned tasks in time as others students.	คะแนนเต็ม Full Score 20	คะแนนที่ได้ Received Score 20
2. คุณภาพงาน (Quality of work) ทำงาน ได้อย่างครบถ้วนสมบูรณ์ มีความประณีตเรียบร้อย มีความรอบคอบ ไม่เกิดปัญหาติดตามงาน ไม่ค้างคา ทำงานเสร็จทันเวลาหรือก่อนเวลาที่กำหนด Student completed any assigned tasks successfully and in time without any problems.	คะแนนเต็ม Full Score 20	คะแนนที่ได้ Received Score 18
ความรู้ความสามารถ / Knowledge and Ability		
หัวข้อประเมิน / Items		
3. ความรู้ความสามารถทางวิชาการ (Academic ability) นักศึกษามีความรู้ทางวิชาการเพียงพอ ที่จะทำงานตามที่ได้รับมอบหมาย Student had enough academic knowledge to fulfill the tasks successfully.	คะแนนเต็ม Full Score 15	คะแนนที่ได้ Received Score 13

หัวข้อประเมิน / Items		คะแนนเต็ม Full Score	คะแนนที่ได้ Received Score
4. ความสามารถในการเรียนรู้และประยุกต์ใช้ความรู้ (Ability to learn and apply knowledge) ความรวดเร็วในการเรียนรู้ เข้าใจข้อมูล ข่าวสาร และวิธีการทำงาน ตลอดจนการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้งาน Student was a fast learner, able to acquire information quickly and able to apply the knowledge to work successfully.		15	14
5. วิเคราะห์และตัดสินใจ (Judgment and decision making) ตัดสินใจได้ดี ถูกต้อง รวดเร็ว มีการวิเคราะห์ ข้อมูลและปัญหาต่างๆ อย่างรอบคอบก่อนการตัดสินใจ สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้า สามารถไว้วางใจให้ตัดสินใจได้ด้วยตนเอง Student had good judgment and decision making skills; she or he was trusted to make decisions on her or his own.		15	14
6. การจัดการและวางแผน (Organization and planning) การลำดับความสำคัญของงาน การกำหนดขอบเขตและสัมฤทธิ์ผลของการปฏิบัติงาน Student was able to organize, prioritize and plan any assigned tasks effectively.		10	9
7. ทักษะการสื่อสาร (Communication skills) ความสามารถในการติดต่อสื่อสาร การพูด การเขียน การนำเสนอ (Presentation) และการประสานงาน สามารถสื่อให้เข้าใจได้ง่าย เรียบร้อย ชัดเจน ถูกต้อง รัดกุม มีลำดับขั้นตอนที่ดี ไม่ก่อให้เกิดความสับสนต่อการทำงาน รู้จักสอบถาม รู้จักชี้แจงผลการปฏิบัติงานและข้อขัดข้องให้ทราบ Student had very good communication skills including speaking, writing presenting and coordinating. Moreover, student asked questions for clarification and understanding.		15	15
8. ความเหมาะสมต่อหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย (Suitability for Job) สามารถพัฒนาตนเองให้ปฏิบัติงานตาม Job description ที่มอบหมายได้อย่างเหมาะสม Student was able to make progress in his or her work in regards to the job description appropriately.		10	9

ความรับผิดชอบต่อหน้าที่ / Responsibility

หัวข้อประเมิน / Items		คะแนนเต็ม Full Score	คะแนนที่ได้ Received Score
9. ความรับผิดชอบและเป็นผู้ที่ไว้วางใจได้ (Responsibility and dependability) ดำเนินงานให้สำเร็จตามคำขอร้องถึงเป้าหมาย และความสำเร็ของงานเป็นหลัก ขอมรับผลการทำงานอย่างมีเหตุผล สามารถปล่อยให้ทำงาน ได้โดยไม่ต้องควบคุม ขั้นตอนในการทำงานตลอดจนสามารถไว้วางใจได้และรับผิดชอบงานที่ได้รับมอบหมายได้ Student had shown that he or she was responsible (emphasized on work completion and accepted the work performance reasonably) and was dependable (working without any supervision).		10	9

หัวข้อประเมิน / Items		
10. ความสนใจ อดทนในการทำงาน (Interest in work)	คะแนนเต็ม Full Score	คะแนนที่ได้ Received Score
ความสนใจและความกระตือรือร้นในการทำงาน มีความอดทน ความพยายาม ความตั้งใจที่จะทำงานได้สำเร็จ ความมานะบากบั่น ไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคและปัญหา Student was anxious to work and conscientious.	10	9
11. ความสามารถเริ่มต้นทำงานได้ด้วยตนเอง (Initiative or self motivated)	คะแนนเต็ม Full Score	คะแนนที่ได้ Received Score
เมื่อได้รับคำสั่ง สามารถเริ่มทำงานได้เอง โดยไม่ต้องรอคำสั่ง (กรณีงานประจำ) เสนอ ตัวช่วยงานแทนทุกอย่าง มาขอรับงานใหม่ๆ ไปทำ การไม่ปล่อยเวลาว่างให้ล่วงเลยไปโดยเปล่าประโยชน์ Student was initiative and self-motivated—always offered help and asked for new tasks.	10	9
12. การตอบสนองต่อการสั่งการ (Response to supervision)	คะแนนเต็ม Full Score	คะแนนที่ได้ Received Score
ยินดีรับคำสั่ง คำแนะนำ คำวิจารณ์ ไม่แสดงความอึดใจ เมื่อได้รับคำเตือน และวิจารณ์ ความรวดเร็วในการปฏิบัติตามคำสั่ง การปฏิบัติตามคำแนะนำ ข้อเสนอแนะและวิจารณ์ Student accepted politely to any commands, suggestions and criticisms without responding negative feedback and improved his or her behavior accordingly.	10	9

ลักษณะส่วนบุคคล / Personality

หัวข้อประเมิน / Items		
13. บุคลิกภาพและการวางตัว (Personality)	คะแนนเต็ม Full Score	คะแนนที่ได้ Received Score
มีบุคลิกภาพและการวางตัวที่เหมาะสม เช่น ทัศนคติ วุฒิภาวะ ความอ่อนน้อมถ่อมตน การแต่งกาย กิริยาวางตัว การตรงต่อเวลา และอื่นๆ Student had good personality and behaved appropriately such as attitude, maturity, politeness, clothing, punctuality and so on.	10	10
14. มนุษยสัมพันธ์ (Interpersonal skills)	คะแนนเต็ม Full Score	คะแนนที่ได้ Received Score
สามารถร่วมงานกับผู้อื่น การทำงานเป็นทีม สร้างมนุษยสัมพันธ์ที่ดี เป็นที่รักใคร่ชอบพของผู้อื่น Student had good interpersonal skills, was able to work with others as a team and build good relationship in the workplace	10	10
15. ความมีระเบียบวินัย ปฏิบัติตามวัฒนธรรมขององค์กร (Discipline and adaptability to formal organization)	คะแนนเต็ม Full Score	คะแนนที่ได้ Received Score
ความสนใจเรียนรู้ ศึกษา กฎระเบียบ นโยบาย ต่างๆ และปฏิบัติตามโดยเต็มใจ การปฏิบัติตามระเบียบบริหารงานบุคคล (การเข้างาน ลงงาน) และอื่นๆ Student followed the rules and regulations of the organization such as taking leaves, clocking in and out and others.	10	10

หัวข้อประเมิน / Items		คะแนนเต็ม Full Score	คะแนนที่ได้ Received Score
คะแนนเต็ม / Total		10	10
คะแนนเต็ม / Total		200	188

โปรดให้ข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์แก่นักศึกษา / Please give comments on the student

จุดเด่นของนักศึกษา / Strength	ข้อควรปรับปรุงของนักศึกษา / Needed Improvement
- ใจกว้าง	- เรียนรู้เร็ว
- มีทักษะในการใช้งานคอมพิวเตอร์	- เรียนรู้เร็ว

หากนักศึกษานี้สำเร็จการศึกษาแล้ว ท่านจะรับเข้าทำงานในสถานประกอบการนี้หรือไม่ (หากมีโอกาสดูเลือก)

Once this student graduates, will you be interested to offer him / her a job?

() รับ / Yes (/) ไม่แน่ใจ / Not sure () ไม่รับ / No

ข้อคิดเห็นต่อโครงการสหกิจศึกษา (โปรดให้ระดับคะแนน 5 = มากที่สุด 4 = มาก 3 = ปานกลาง 2 = น้อย 1 = น้อยที่สุด)

Opinion and feedback on the Cooperative Education Program (Rating scale: 5= Most, 4= A lot, 3=Average, 2=Moderate, 1=Fair)

หัวข้อประเมิน / Items	ระดับความคิดเห็น / Rating Scale				
	5	4	3	2	1
1) สหกิจศึกษามีประโยชน์ต่อองค์กรของท่าน / Cooperative Education benefited your organization	/				
1. ได้ประโยชน์จากผลงานของนักศึกษาที่ไปปฏิบัติงาน / The origination gained benefits from the program through student's work performances and outcomes.	/				
2. พนักงานประจำมีเวลาสร้างสรรคงานเพิ่มขึ้น เนื่องจากมีนักศึกษาช่วยปฏิบัติงาน / Full-time employer had time to create more work because student was there to assist.	/				
3. มีโอกาสได้คัดเลือกพนักงานประจำเข้าทำงาน / The organization had the opportunity to select new full-time employees.	/				
4. มีโอกาสสร้างความร่วมมือทางวิชาการกับสถานศึกษา / The organization had the opportunity to make collaboration with the university.	/				

หัวข้อประเมิน / Items	ระดับความคิดเห็น / Rating Scale				
	5	4	3	2	1
2) ข้อคิดเห็นต่อการนิเทศงานของอาจารย์นิเทศ/ Your opinions on the teacher supervisor					
1. การนิเทศงานมีประโยชน์ต่อนักศึกษาและสถานประกอบการ / The supervision was very beneficial to the student and the workplace.	/				
2. จำนวนครั้งที่อาจารย์มานิเทศมีความเพียงพอ / A number of supervisions is adequate.	/				
3. คุณภาพการนิเทศงานสหกิจศึกษาของอาจารย์ / The quality of the teacher supervisor.	/				
3) ความพึงพอใจต่อการประสานงาน / ให้บริการกับโครงการสหกิจศึกษา / The satisfaction of the cooperation or the service provided by the Cooperative Education Program.	/				

ประโยชน์ที่สถานประกอบการได้รับจากโครงการ/ผลงาน หรือการปฏิบัติงานของนักศึกษาสหกิจศึกษา (Your organization gained benefits from student's work performance (project))

- รับ ปริญญา ๒๓ และ รับ ความรู้ที่ถูกต้องจากอาจารย์ได้เป็นอย่างดี

ข้อคิดเห็นเพิ่มเติม / Other comments

- ขอหา Basic Programming Skill มากได้รับทราบ
ส่วนนี้ นักศึกษาที่เข้ามามีความรู้ไปช่วยงาน

ลงชื่อ / Evaluator's Signature

(๘ / 12 / 2๕๖)

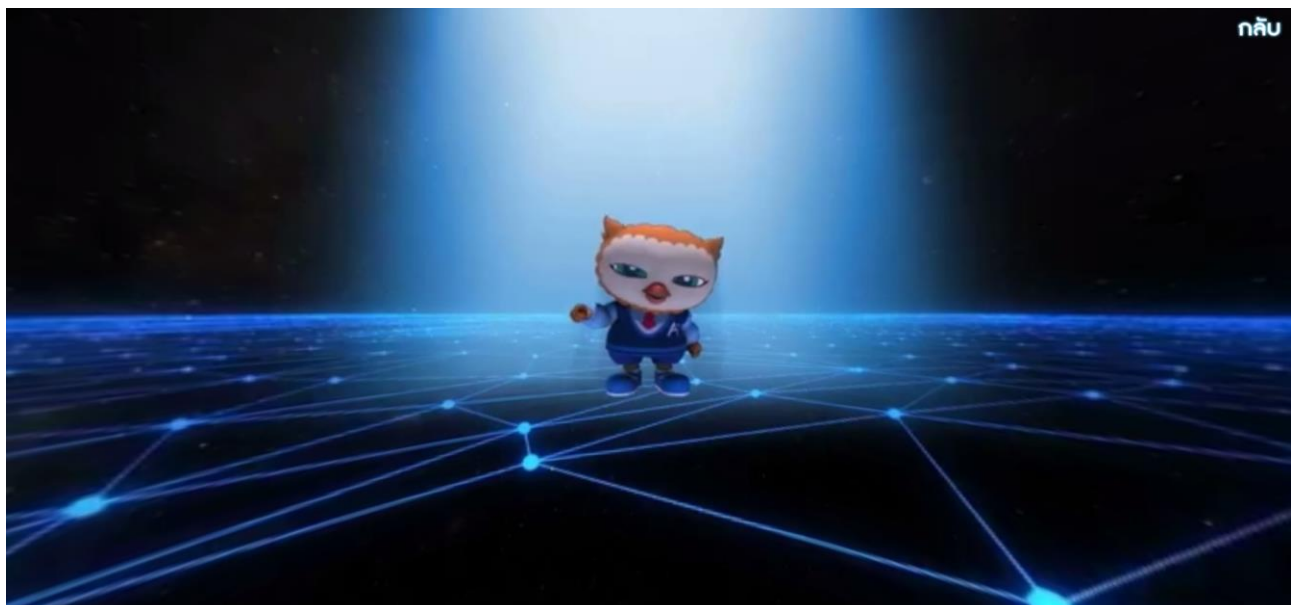
4) เป็นงานที่นำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเป็นรูปธรรมในสถานประกอบการ ได้หรือไม่อย่างไร (35 คะแนน)

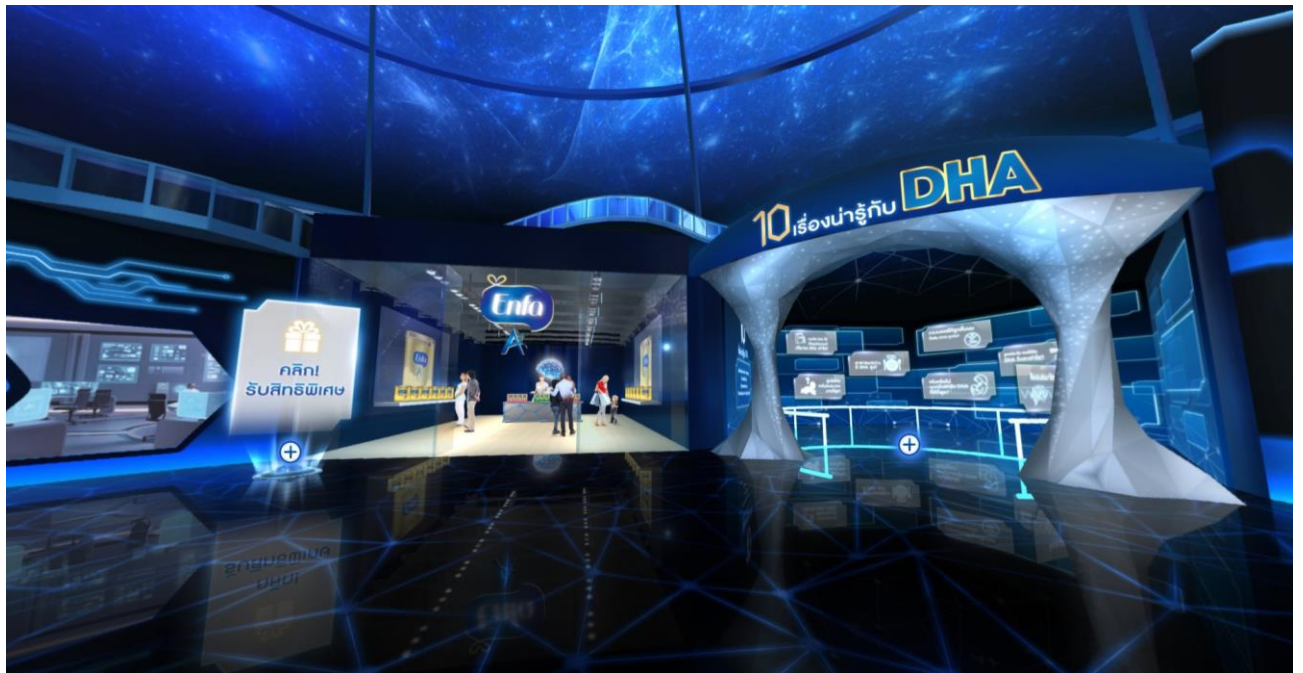
ผลงานที่ข้าพเจ้าได้รับมอบหมายนั้นเป็นการเขียนโปรแกรมและจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ตามที่สถานประกอบการได้กำหนดไว้ ซึ่งหน้าที่ของข้าพเจ้านั้นได้แบ่งเบาภาระของทางพนักงานในสถานประกอบการและลดระยะเวลาในการทำงาน ข้าพเจ้าทั้ง 2 คน ขอเสนอตัวผลงานที่บริษัทได้นำไปใช้ประโยชน์ได้อย่างเป็นรูปธรรมในการปฏิบัติสหกิจครั้งนี้

** หมายเหตุ ** ในการปฏิบัติสหกิจครั้งนี้ได้ผลิตงานหลายชิ้น และการทำงานนอกสถานที่พร้อมภาพประกอบ อาทิ เช่น

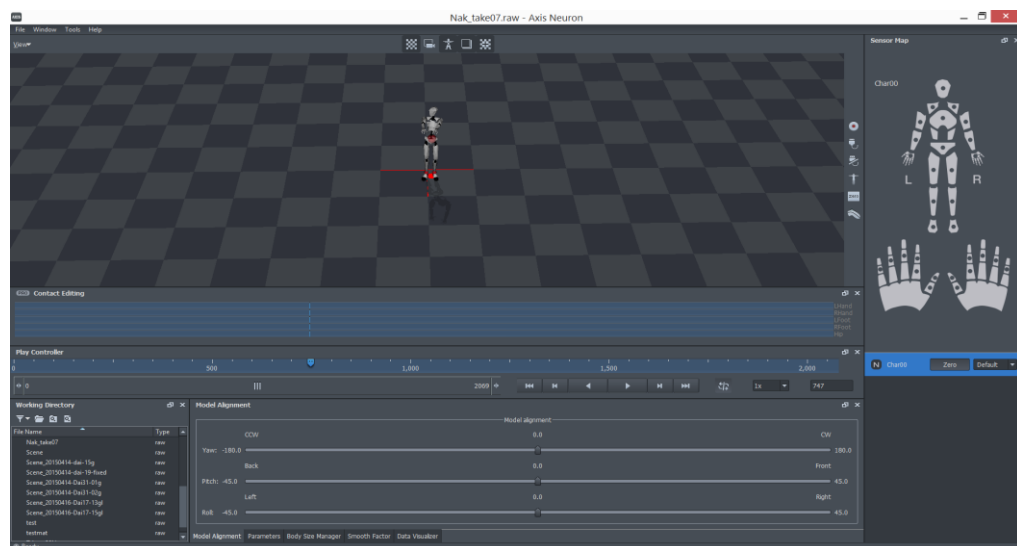
1. Website 360 Brain Enfagrow เป็นงานประเภทเว็บไซต์ จัดทำในส่วนการเขียนโปรแกรม

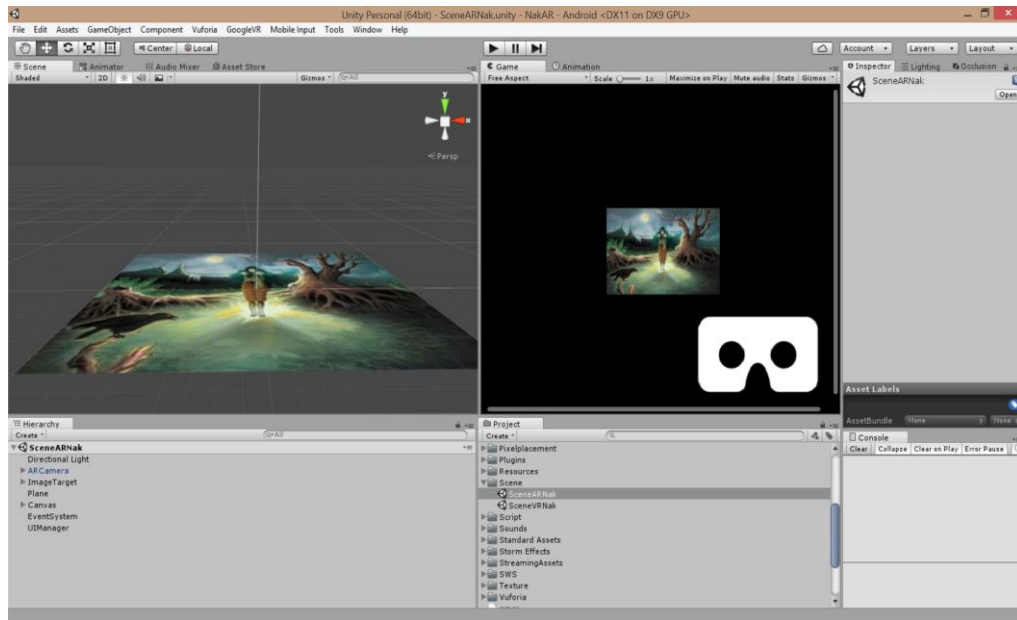
<http://brainexpo.enfababy.com/futurebrainexpo/expo.html>



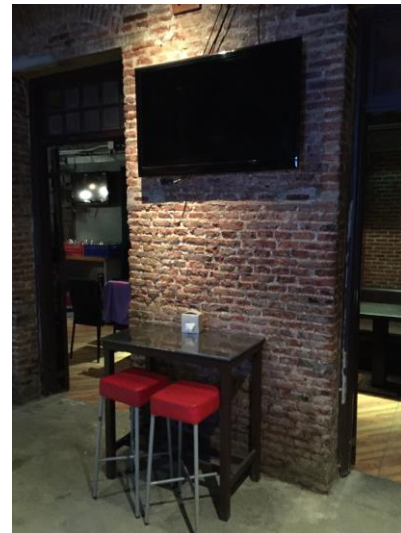
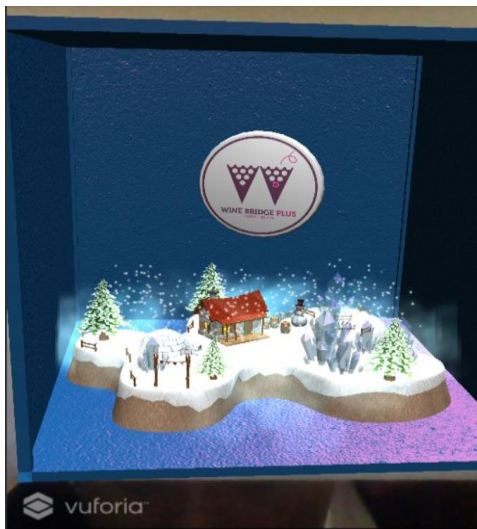


2. Augmented Reality Nak เป็นงานประเภทสื่อโลกเสมือนจริง 3 มิติ





3. Application Winebridge and Installation





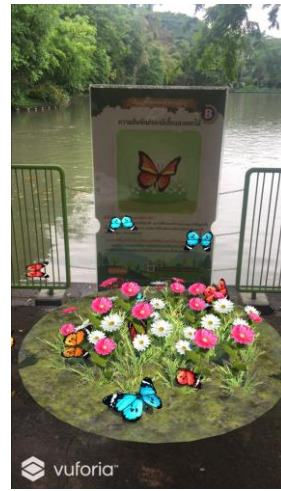
4. ถ่ายงานโฆษณา





5. การติดตั้งงานนอกสถานที่ ณ สวนสัตว์ดุสิต





6. การติดตั้ง Virtual Reality นอกสถานที่ ณ Condo The loft Asoke





7. ออกบูทที่ Bitech Bangna งาน Creative Thailand



