

- ตัวบ่งชี้ที่ 1.6** : ร้อยละของนวัตกรรมหรืองานสร้างสรรค์ของผู้เรียนสู่การนำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม
ชนิดของตัวบ่งชี้ : ผลลัพธ์
การคิดรอบปี : ปีงบประมาณ 2564 (1 ตุลาคม 2563 – 30 กันยายน 2564)
ผู้กำกับตัวบ่งชี้ : รองอธิการบดี (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขวัญหทัย ใจเปี่ยม)
ผู้รับผิดชอบตัวบ่งชี้ : สำนักส่งเสริมวิชาการและงานทะเบียน
คำอธิบายตัวบ่งชี้ :

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย ต้องการยกระดับคุณภาพการศึกษาให้มีศักยภาพและเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันระดับชาติและนานาชาติ โดยยึดหลักการมีส่วนร่วมและบูรณาการร่วมกันระหว่างการจัดการเรียนการสอน การวิจัย บริการวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมและสิ่งแวดล้อม จึงสนับสนุนให้นักศึกษาได้มีโอกาสนำนวัตกรรม ผลงานสร้างสรรค์ และสิ่งประดิษฐ์นวัตกรรมสู่การนำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม เพื่อทำให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

- นวัตกรรม หมายถึง สิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นจากการใช้ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปของผลิตภัณฑ์ แนวคิดและกระบวนการ และสร้างมูลค่าให้กับสินค้าและบริการ สามารถนำไปใช้ประโยชน์ทางเศรษฐกิจและสังคม รวมทั้งยังสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดได้

- งานสร้างสรรค์ หมายถึง ผลงานศิลปะและสิ่งประดิษฐ์ทางศิลปะประเภทต่าง ๆ ที่มีความเป็นนวัตกรรม โดยมีการศึกษาค้นคว้าอย่างเป็นระบบที่เหมาะสม ตามประเภทของงานศิลปะ ซึ่งมีแนวทางการทดลองหรือการพัฒนาจากแนวคิดสร้างสรรค์เดิม

- ผู้เรียน หมายถึง นักศึกษาของมหาวิทยาลัยฯ ในระดับ ปวส. ป.ตรี ป.โท ในภาคปกติหรือภาคสมทบ และหมายถึงผู้เข้าร่วมการฝึกอบรมในหลักสูตรระยะสั้น

- การนำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม หมายถึง

1. ผลงานนวัตกรรมหรืองานสร้างสรรค์ของผู้เรียนมีการนำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคมและชุมชนแบบให้เปล่า หรือ
2. ผลงานนวัตกรรมหรืองานสร้างสรรค์ของผู้เรียนมีการนำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคมที่ก่อให้เกิดมูลค่าเชิงพาณิชย์

ตารางที่ 1.6-1 จำนวนนวัตกรรมหรืองานสร้างสรรค์ของผู้เรียนสู่การนำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม

จำนวนอาจารย์ตามคุณวุฒิการศึกษา	หน่วย วัด	ปีงบประมาณ 2562	ปีงบประมาณ 2563	ปีงบประมาณ 2564
จำนวนนวัตกรรมหรืองานสร้างสรรค์ของผู้เรียนสู่การนำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม	เรื่อง	3	21	87
จำนวนนวัตกรรมหรืองานสร้างสรรค์ของผู้เรียนทั้งหมด	เรื่อง	6	40	92
ร้อยละของนวัตกรรมหรืองานสร้างสรรค์ของผู้เรียนสู่การนำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม	ร้อยละ	50.00	52.50	94.56



เกณฑ์การประเมิน :

โดยการแปลงค่าร้อยละของนวัตกรรมหรืองานสร้างสรรค์ของผู้เรียนสู่การนำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม เป็นคะแนนระหว่าง 0 - 5

ค่าร้อยละของนวัตกรรมหรืองานสร้างสรรค์ของผู้เรียนสู่การนำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม ให้เป็นคะแนนเต็ม 5 = ร้อยละ 20 ขึ้นไป

สูตรการคำนวณ :
1. คำนวณค่าร้อยละของนวัตกรรมหรืองานสร้างสรรค์ของผู้เรียนสู่การนำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม

$$\frac{\text{จำนวนนวัตกรรมหรืองานสร้างสรรค์ของผู้เรียนสู่การนำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม}}{\text{จำนวนนวัตกรรมหรืองานสร้างสรรค์ของผู้เรียนทั้งหมด}} \times 100$$

2. แปลงค่าร้อยละที่คำนวณได้ในข้อ 1 เทียบกับคะแนนเต็ม 5

$$\text{คะแนนที่ได้} = \frac{\text{ร้อยละของนวัตกรรมหรืองานสร้างสรรค์ของผู้เรียนสู่การนำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม} \times 5}{\text{ร้อยละของนวัตกรรมหรืองานสร้างสรรค์ของผู้เรียนสู่การนำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคมที่กำหนดให้เป็นคะแนนเต็ม 5}}$$

แทนค่า

1. จำนวนนวัตกรรมหรืองานสร้างสรรค์ของผู้เรียนสู่การนำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม	87
2. จำนวนนวัตกรรมหรืองานสร้างสรรค์ของผู้เรียนทั้งหมด	92
3. ร้อยละของนวัตกรรมหรืองานสร้างสรรค์ของผู้เรียนสู่การนำไปใช้ประโยชน์ต่อสังคม	94.56
4. เทียบกับคะแนนเต็ม 5 คะแนนที่ได้	5.00
ดังนั้น คะแนนที่ได้ เท่ากับ	5.00

เป้าหมายและผลการประเมินตนเอง

ผลการประเมินตนเองครั้งนี้	: ร้อยละ 94.56	เกณฑ์ประเมิน	: 5.00 คะแนน
เป้าหมายของปีนี้	: ร้อยละ 60	ผลการดำเนินงาน	: / บรรลุเป้าหมาย

เอกสารหลักฐาน :

หมายเลขเอกสาร	รายการเอกสารหลักฐาน
Srivijaya-1.6-01	รายงานผลงานนวัตกรรมหรืองานสร้างสรรค์ของผู้เรียนประจำปีงบประมาณ 2564

