

รายงานสรุปผลการดำเนินงาน
กิจกรรม “kick-off Board Game Festival 2024”
ในโครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และการประชาสัมพันธ์
ในวันพฤหัสบดีที่ 9 พฤษภาคม 2567 เวลา 13.30 - 16.00 น.
ณ ห้องประชุมศาสตราจารย์ ดร.สุตใจ เหล่าสุนทร ชั้น 2 สำนักหอสมุดกลาง

1. รายงานสรุปผลการประเมินกิจกรรม

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 64 คน ตอบแบบสอบถามจำนวน 29 คน คิดเป็นร้อยละ 45.31 ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่เป็นนิสิตปริญญาตรี จำนวน 15 คน (ร้อยละ 51.72) รองมาคือ บุคลากร จำนวน 9 คน (ร้อยละ 31.03) จากจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 29 คน ส่วนใหญ่สังกัดสำนักหอสมุดกลาง จำนวน 7 คน (ร้อยละ 24.14) รองลงมา คือ คณะบริหารธุรกิจเพื่อสังคม จำนวน 6 คน (ร้อยละ 20.69) และ วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม จำนวน 3 คน (ร้อยละ 10.34) ตามลำดับ และส่วนใหญ่ทราบว่ามีการจัดกิจกรรมนี้จาก Facebook จำนวน 7 คน (ร้อยละ 24.14) และ Instagram จำนวน 7 คน (ร้อยละ 24.14) รองลงมาคือ Line จำนวน 6 คน (ร้อยละ 20.69) ตามลำดับ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.52$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีความพึงพอใจระดับมากที่สุดในข้อ ความเหมาะสมของสถานที่จัดงาน ($\bar{X} = 4.62$) รองลงมา คือ ภาพโดยรวมของการจัดงานในครั้งนี้ ($\bar{X} = 4.59$) และรูปแบบการจัดกิจกรรม ($\bar{X} = 4.55$) รายละเอียด ดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 ความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	SD.	แปลผล
ความเหมาะสมของสถานที่จัดงาน	4.62	0.62	มากที่สุด
รูปแบบการจัดกิจกรรม	4.55	0.63	มากที่สุด
คุณภาพของเสียง และเทคนิคต่าง ๆ	4.48	0.63	มาก
การติดต่อประสานงานของคณะผู้จัดงาน	4.34	0.77	มาก
ภาพโดยรวมของการจัดงานในครั้งนี้	4.59	0.57	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.52	0.54	มากที่สุด

ความคิดเห็นอื่น ๆ

- มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความความคิดเห็น ดังนี้ (ความถี่ = 1)
- ชอบมาก อยากให้มีการประกาศที่กว้างขวางกว่านี้
- วิทยากรให้สาระความรู้บอร์ดเกมที่มีประโยชน์มากๆ

2. รายงานการใช้งบประมาณ

ใช้งบประมาณเงินรายได้ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 งบเงินอุดหนุน แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านสังคมศาสตร์ โดยงบประมาณที่ใช้ในการดำเนินโครงการ/กิจกรรม ค่าใช้จ่ายทั้งสิ้น 2,500 บาท (สองพันห้าร้อยบาทถ้วน)

3. ปัญหาและอุปสรรคการดำเนินกิจกรรม

วันที่จัดกิจกรรมเป็นช่วงสอบปลายภาคส่งผลให้นักศึกษาเข้าร่วมกิจกรรมน้อยและผู้สมัครแข่งบอร์ดเกมไม่เป็นไปตามเป้าหมายที่ตั้งไว้คือ 16 ทีม

4. ข้อเสนอแนะ

ควรเพิ่มการประชาสัมพันธ์เพื่อเข้าถึงกลุ่มนิสิต มศว

5. ภาพประกอบ



