

รายงานสรุปผลการดำเนินงาน กิจกรรม Board Game Festival 2024

วันศุกร์ที่ 6 กันยายน 2567 เวลา 9.00 – 18.00 น.

ณ Learning Space สำนักหอสมุดกลาง

1. รายงานสรุปผลการประเมินกิจกรรม

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้น จำนวน 124 คน ตอบแบบสอบถามจำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 60.48 ส่วนใหญ่เป็นนิสิตปริญญาตรีจำนวน 58 คน (ร้อยละ 77.33) รองมาคือ อาจารย์/บุคลากร มศว จำนวน 10 คน (ร้อยละ 13.33) ผู้เข้าแข่งขัน Board Game จำนวน 6 คน (ร้อยละ 8.00) และ นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา มศว จำนวน 1 คน (ร้อยละ 1.33) ตามลำดับ

ส่วนใหญ่สังกัดคณะบริหารธุรกิจเพื่อสังคม จำนวน 28 คน (ร้อยละ 37.33) รองลงมา คือ คณะมนุษยศาสตร์จำนวน 15 คน (ร้อยละ 20.00) และ สำนักหอสมุดกลาง จำนวน 10 คน (ร้อยละ 13.33) ตามลำดับ

ส่วนใหญ่ทราบว่ามีการจัดกิจกรรมนี้จาก เว็บไซต์ สำนักหอสมุดกลาง จำนวน 26 คน (ร้อยละ 34.67) รองลงมา คือ เฟซบุ๊กสำนักหอสมุดกลาง ซึ่งเท่ากับ Instagram สำนักหอสมุดกลาง จำนวน 17 คน (ร้อยละ 22.67) ดังรายละเอียดแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 ข้อมูลของผู้ตอบแบบสอบถาม

หัวข้อ	จำนวน	ร้อยละ
สถานภาพผู้ตอบแบบสอบถาม		
นิสิตระดับปริญญาตรี มศว	58	77.33
อาจารย์ / บุคลากร มศว	10	13.33
ผู้เข้าแข่งขัน Board Game	6	8.00
นิสิตระดับบัณฑิตศึกษา มศว	1	1.33
รวม	75	100.00
หน่วยงานที่สังกัด		
คณะบริหารธุรกิจเพื่อสังคม	28	37.33
คณะมนุษยศาสตร์	15	20.00
สำนักหอสมุดกลาง	10	13.33
คณะวิทยาศาสตร์	9	12.00
คณะสังคมศาสตร์	9	12.00

วิทยาลัยนานาชาติเพื่อศึกษาความยั่งยืน	2	2.67
คณะศึกษาศาสตร์	1	1.33
อื่นๆ	1	1.33
รวม	75	100.00
ท่านทราบว่ามียกกิจกรรมนี้ จากช่องทางใด (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)		
เว็บไซต์ สำนักหอสมุดกลาง	26	34.67
เฟซบุ๊ก สำนักหอสมุดกลาง	17	22.67
Instagram สำนักหอสมุดกลาง	17	22.67
หน้าทางเข้าหอสมุด/เดินผ่าน/ประชาสัมพันธ์ในงาน	14	18.67
เฟซบุ๊ก PRSWU	11	14.67
Line สำนักหอสมุดกลาง	10	13.33
เพื่อน	7	9.33
อาจารย์	1	1.33

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมส่วนใหญ่มีความพึงพอใจโดยรวมในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.64$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อ พบว่า มีความพึงพอใจระดับมากที่สุดทุกข้อ โดยข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ภาพโดยรวมของการจัดงานในครั้งนี ($\bar{X} = 4.67$) รองลงมาคือ รูปแบบการจัดกิจกรรม ($\bar{X} = 4.65$) และความเหมาะสมของสถานที่จัดงาน ($\bar{X} = 4.61$) ตามลำดับ ดังรายละเอียดแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 ความพึงพอใจต่อการเข้าร่วมกิจกรรม

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	\bar{X}	SD.	แปลผล
ความเหมาะสมของสถานที่จัดงาน	4.61	0.54	มากที่สุด
รูปแบบการจัดกิจกรรม	4.65	0.51	มากที่สุด
คุณภาพของเสียง และเทคนิคต่าง ๆ	4.53	0.60	มากที่สุด
การติดต่อประสานงานของคณะผู้จัดงาน	4.60	0.62	มากที่สุด
ภาพโดยรวมของการจัดงานในครั้งนี	4.67	0.47	มากที่สุด
รวมทั้งหมด	4.64	0.46	มากที่สุด

Board Game ที่ท่านอยากให้มีการแข่งขันในครั้งต่อไป

- แวร์วูฟ (6 คน)
- Uno (4 คน)
- Cardfight Vanguard (2 คน)
- Wingspan rummykub (1 คน)
- Crossword (1 คน)
- โปกเกอร์ (1 คน)
- เกมเศรษฐี (1 คน)
- การพูดถึงตัวเองในทางที่อยากปรับปรุง (1 คน)
- "คำต้องห้าม" (1 คน)
- Coup (1 คน)
- A math (1 คน)
- บิงโก (1 คน)
- Among us (1 คน)
- Point salad (1 คน)
- ซาเล็ม (1 คน)
- เกม knockout (1 คน)

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่นๆ เพื่อการปรับปรุงและพัฒนา

- มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมแสดงความความคิดเห็นทั้งหมด จำนวน 7 คน ดังนี้
- ควรจัดที่กว้างกว่านี้ (จำนวน 4 คน)
 - ให้นิสิตได้ฝึกเล่นแข่งขัน รวมถึงเป็นผู้จัดที่มีคุณภาพ (จำนวน 1 คน)
 - ขอให้จัดทุกปีทุกเทอม (จำนวน 1 คน)
 - อยากให้มีการจัดหลายช่วงเวลา และหลายๆ วัน (จำนวน 1 คน)

2. รายงานการใช้งบประมาณ

ใช้งบประมาณเงินรายได้ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2567 งบเงินอุดหนุน แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านสังคมศาสตร์ โดยงบประมาณที่ใช้ในการดำเนินโครงการ/กิจกรรม ค่าใช้จ่ายทั้งสิ้น 3,780.00 บาท (สามพันเจ็ดร้อยแปดสิบบาทถ้วน)

3. ปัญหาและอุปสรรคการดำเนินกิจกรรม

พื้นที่ในการจัดควรกว้างกว่านี้

4. ข้อเสนอแนะ

1. ขอให้จัดทุกปีทุกเทอม
2. อยากให้มีการจัดหลายช่วงเวลาและจัดหลายๆ วัน

5. ภาพประกอบ

