

รายงานสรุปผลการดำเนินงาน
กิจกรรม “kick-off Board Game Festival 2025” ครั้งที่ 1
ในโครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์
วันพฤหัสบดีที่ 6 กุมภาพันธ์ 2568 เวลา 14.30 – 17.00 น.
ณ Learning Space ชั้น 1 อาคารสำนักหอสมุดกลาง

1. รายงานสรุปผลการประเมินกิจกรรม

มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้นจำนวน 81 คน ตอบแบบประเมินออนไลน์จำนวน 70 คน คิดเป็นร้อยละ 86.41 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นนิสิตปริญญาตรีจำนวน 66 คน (ร้อยละ 94.29) รองลงมาคือนิสิตบัณฑิตศึกษาจำนวน 2 คน (ร้อยละ 2.87) อาจารย์/บุคลากร จำนวน 1 คน (ร้อยละ 1.42) และนักเรียนโรงเรียนสาธิตจำนวน 1 คน (ร้อยละ 1.42) ตามลำดับ โดยผลการประเมินสรุปได้ดังนี้

1.1 ระดับของผู้ดำเนินกิจกรรมแนะนำข้อมูลได้ชัดเจนและตรงประเด็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.66$) ร้อยละ 93.14

1.2 ระดับความรู้สึกคุ้นเคยหรือความใกล้ชิดที่มีต่อห้องสมุดจากการเข้าร่วมกิจกรรมนี้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.64$) ร้อยละ 92.86

1.3 ระดับความพึงพอใจโดยรวมในการเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.71$) ร้อยละ 94.29

รายละเอียดต่าง ๆ ดังแสดงตามตาราง

ตาราง 1 คณะ / สถาบัน / วิทยาลัย ของผู้ตอบแบบประเมิน

คณะ / สถาบัน / วิทยาลัย	จำนวน	ร้อยละ
วิทยาลัยนวัตกรรมการสื่อสารสังคม	17	24.29
คณะบริหารธุรกิจเพื่อสังคม	13	18.57
คณะมนุษยศาสตร์	11	15.71
คณะสังคมศาสตร์	10	14.29
คณะวิทยาศาสตร์	6	8.58
วิทยาลัยนานาชาติเพื่อศึกษาความยั่งยืน	5	7.14
วิทยาลัยอุตสาหกรรมสร้างสรรค์	4	5.71
คณะเศรษฐศาสตร์	4	5.71
รวม	75	100.00

ตาราง 2 การประเมินความพึงพอใจ

รายการประเมิน	ผลการประเมิน			
	ค่าเฉลี่ย	SD.	ร้อยละ	แปลผล
ผู้ดำเนินกิจกรรมแนะนำข้อมูลได้ชัดเจนและตรงประเด็น	4.66	0.63	93.14	มากที่สุด
ความรู้สึกรู้สึกคุ้นเคยหรือความใกล้ชิดที่มีต่อห้องสมุดจากการเข้าร่วมกิจกรรมนี้	4.64	0.64	92.86	มากที่สุด
ความพึงพอใจโดยรวมในการเข้าร่วมกิจกรรม	4.71	0.57	94.29	มากที่สุด

ตาราง 3 ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม	ความถี่
ผ่อนคลายความเครียด/สนุกสนาน	63
ได้เรียนรู้หรือเป็นแนวทางในการเล่นบอร์ดเกม	33
ได้เสริมทักษะการเข้าสังคม / เพิ่มความรู้รอบตัว / เปิดมุมมองใหม่ ๆ	30
ได้พัฒนาทักษะการแข่งขัน / ทริค & ประสบการณ์จากนักแข่งตัวจริง	18

ตาราง 4 ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะต่อการจัดกิจกรรม (มีผู้แสดงความคิดเห็น จำนวน 13 คน)

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะต่อการจัดกิจกรรม	ความถี่
สนุก, สนุกมากค่าาา, สนุกมากครับ, สนุกมาก, ชอบครับ	5
ดีครับ, อยากให้มีอีก, ดี	3
ที่น้อยครับ, รีบปรับปรุงชั้น2,3	2
เพลิดเพลินได้รับความรู้	1
เวลาจัดงานควรไม่ตรงกับเวลาเรียนเพื่อเพิ่มคนเข้าร่วม	1
อยากให้เพิ่มจำนวนบอร์ดเกมที่ใช้แข่งครับ	1

ตาราง 5 หัวข้อ/กิจกรรมอื่น ๆ ที่ต้องการให้ห้องสมุดจัด (ผู้เสนอจำนวน 8 คน)

หัวข้อ/กิจกรรมอื่น ๆ ที่ต้องการให้ห้องสมุดจัด	ความถี่
อยากให้มีเกมเยอะๆ จัดอีกบ่อยๆ	1
เปลี่ยนบอร์ดเกมเป็น gizmos, อนิเมะ, Poker	3
มีบ่อยๆครับ แต่อยากให้ประกาศในไอจีมหาลัยเมื่อมีกิจกรรมครับ	1
อยากให้มีแข่งdnd	1
จัดแบบเดิม	1
หัวข้อกิจกรรมเกมปาร์ตี้	1

2. รายงานการใช้งบประมาณ

ใช้งบประมาณรายได้ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 งบเงินอุดหนุน แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านสังคมศาสตร์ โดยใช้งบประมาณที่ใช้ในการดำเนินโครงการ/กิจกรรม ค่าใช้จ่ายทั้งสิ้น 10,260.00 บาท (หนึ่งหมื่นสองร้อยหกสิบบาทถ้วน)

3. ปัญหาและอุปสรรคการดำเนินกิจกรรม

ช่วงเวลาที่จัดกิจกรรมเป็นเวลาเรียนของนิสิตจึงทำให้มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมในช่วงต้นค่อนข้างน้อย

4. ข้อเสนอแนะ

ควรเลือกวันและเวลาที่จัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับช่วงเวลาที่นิสิตส่วนใหญ่ไม่มีเรียน

5. ภาพประกอบ





รายงานสรุปผลการดำเนินงาน
กิจกรรม “kick-off Board Game Festival 2025” ครั้งที่ 2
ในโครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์
วันศุกร์ที่ 7 กุมภาพันธ์ 2568 เวลา 14.30 – 17.00 น.
ณ Discovery Space ชั้น 2 อาคารห้องสมุดองค์กรักษ์

1. รายงานสรุปผลการประเมินกิจกรรม

มีผู้เข้าร่วมกิจกรรมทั้งสิ้นจำนวน 84 คน ตอบแบบประเมินออนไลน์จำนวน 75 คน คิดเป็นร้อยละ 89.28 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเป็นนิสิตปริญญาตรีทั้งหมด จำนวน 75 คน (ร้อยละ 100) ผลการประเมินสรุปได้ดังนี้

1.1 ระดับของผู้ดำเนินกิจกรรมแนะนำข้อมูลได้ชัดเจนและตรงประเด็นอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.84$) ร้อยละ 93.86

1.2 ระดับความรู้สึกคุ้นเคยหรือความใกล้ชิดที่มีต่อห้องสมุดจากการเข้าร่วมกิจกรรมนี้อยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.84$) ร้อยละ 93.33

1.3 ระดับความพึงพอใจโดยรวมในการเข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.84$) ร้อยละ 93.86

รายละเอียดต่าง ๆ ดังแสดงตามตาราง

ตาราง 1 คณะ / สถาบัน / วิทยาลัย ของผู้ตอบแบบประเมิน

คณะ / สถาบัน / วิทยาลัย	จำนวน	ร้อยละ
คณะพลศึกษา	39	52.00
คณะวิศวกรรมศาสตร์	16	21.34
คณะกายภาพบำบัด	9	12.00
คณะเทคโนโลยีและนวัตกรรมผลิตภัณฑ์การเกษตร	5	6.67
คณะศึกษาศาสตร์	4	5.33
คณะเภสัชศาสตร์	1	1.33
คณะมนุษยศาสตร์	1	1.33
รวม	75	100.00

ตาราง 2 การประเมินความพึงพอใจ

รายการประเมิน	ผลการประเมิน			
	ค่าเฉลี่ย	SD.	ร้อยละ	แปลผล
ผู้ดำเนินกิจกรรมแนะนำข้อมูลได้ชัดเจนและตรงประเด็น	4.69	0.66	93.86	มากที่สุด
ความรู้สึกรู้สึกคุ้นเคยหรือความใกล้ชิดที่มีต่อห้องสมุดจากการเข้าร่วมกิจกรรมนี้	4.67	0.74	93.33	มากที่สุด
ความพึงพอใจโดยรวมในการเข้าร่วมกิจกรรม	4.76	0.62	93.86	มากที่สุด

ตาราง 3 ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม (ตอบได้มากกว่า 1 ข้อ)

ประโยชน์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม	ความถี่
ผ่อนคลายความเครียด/สนุกสนาน	66
ได้เรียนรู้หรือเป็นแนวทางในการเล่นบอร์ดเกม	38
ได้เสริมทักษะการเข้าสังคม / เพิ่มความรู้รอบตัว / เปิดมุมมองใหม่ ๆ	38
ได้พัฒนาทักษะการแข่งขัน / ทริค & ประสบการณ์จากนักแข่งตัวจริง	26

ตาราง 4 ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะต่อการจัดกิจกรรม (มีผู้แสดงความคิดเห็น จำนวน 4 คน)

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะต่อการจัดกิจกรรม	ความถี่
อยากให้มีการจัดอีกบ่อยๆ	1
สนุกมาก พี่ๆบุคลากรเอ็นจอยเวอร์ๆ ขอให้มีการจัดแบบนี้น้ตลอดไป ขนมน้จึบร่อยมากค้ะ	1
ดีมาก	1
สนุกมากๆครั้บได้ประโยชน์เยอะแยะเลยครั้บ, สนุกมากค้ะ	1

ตาราง 5 หัวข้อ/กิจกรรมอื่น ๆ ที่ต้องการให้ห้องสมุดจัด (ผู้เสนอจำนวน 1 คน)

หัวข้อ/กิจกรรมอื่น ๆ ที่ต้องการให้ห้องสมุดจัด	ความถี่
เล่นได้เล่นดี	1

2. รายงานการใช้งบประมาณ

ใช้งบประมาณรายได้ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 งบเงินอุดหนุน แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนา ศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านสังคมศาสตร์ โดยใช้งบประมาณที่ใช้ในการดำเนิน โครงการ/กิจกรรม ค่าใช้จ่ายทั้งสิ้น 7,400.00 บาท (เจ็ดพันสี่ร้อยบาทถ้วน)

3. ปัญหาและอุปสรรคการดำเนินกิจกรรม

นิสิตชมรม SWU GM ที่มาช่วยดำเนินกิจกรรมต้องเดินทางมาด้วยตนเองเนื่องจากจำนวนที่นั่งขอรถไม่ เพียงพอกับจำนวนนิสิตที่จะเดินทาง

4. ข้อเสนอแนะ

ควรดำเนินการตั้งงบประมาณในการเดินทางสำรองไว้

5. ภาพประกอบ



