รายงานสรุปผลการดำเนินงาน
กิจกรรมการแข่งขัน “Board Game Festival 2025”
ในโครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์
วันศุกร์ที่ 4 เมษายน 2568 เวลา 13.00 – 17.00 น.
ณ Learning Space ชั้น 2 - 3 อาคารสำนักหอสมุดกลาง

มีผู้สมัครเข้าร่วมการกิจกรรมการแข่งขัน “Board Game Festival 2025” ทั้งสิ้น จำนวน 89 คน แบ่งเป็นผู้สมัครในเกม

- Spendor จำนวน 39 คน	ผู้ชนะเลิศได้แก่ นายชญานนท์ เพชรเทวี นิสิตชั้นปีที่ 2 คณะเศรษฐศาสตร์ เศรษฐศาสตร์ (หลักสูตรนานาชาติ)
- Catan จำนวน 24 คน	ผู้ชนะเลิศได้แก่ นายณัฐวุฒิ แวดระเว นิสิตชั้นปีที่ 2 คณะวิทยาศาสตร์ เคมี (กศ.บ.)
- Azul จำนวน 10 คน	ผู้ชนะเลิศได้แก่ นายวีระชัย บุญมาเลิศ นิสิตชั้นปีที่ 3 คณะวิศวกรรมศาสตร์ วิศวกรรมอุตสาหการ
- Cascadia จำนวน 12 คน	ผู้ชนะเลิศได้แก่ นางสาวกัญทิมาภรณ์ ศรัณยุตานนท์ นิสิตชั้นปีที่ 4 คณะวิศวกรรมศาสตร์ วิศวกรรมเคมี
- Akropolis จำนวน 4 คน	ผู้ชนะเลิศได้แก่ นายเฉลิมเกียรติ วนสันเทียะ นิสิตชั้นปีที่ 3 คณะศิลปกรรมศาสตร์ ดนตรีศึกษา (กศ.บ.)

1. รายงานสรุปผลการประเมินกิจกรรม

มีผู้ผ่านเข้าร่วมกิจกรรมการแข่งขัน “Board Game Festival 2025” รอบชิงชนะเลิศทั้งสิ้นจำนวน 19 คน ตอบแบบประเมินออนไลน์จำนวน 15 คน คิดเป็นร้อยละ 78.95 ผู้เข้าร่วมกิจกรรมและเป็นนิสิตปริญญาตรีทั้งหมด ผลการประเมินสรุปได้ดังนี้

1.1 ความเท่าเทียมทางเพศ

ระดับของโครงการนี้สนับสนุนให้ผู้เข้าร่วมทุกเพศสามารถมีส่วนร่วมได้อย่างเท่าเทียมอยู่ในระดับ **มากที่สุด** ($\overline{X}$ = 5.00) **ร้อยละ** 100

1.2 Soft Skills

ระดับของนิสิตสามารถเข้าใจและปรับให้เข้ากับมาตรฐานการเล่นเกมระดับสากลได้อยู่ในระดับ **มากที่สุด** ($\overline{X}$ = 4.93) **ร้อยละ 98.**67

1.3 ความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม

ระดับของการช่วยพัฒนาทักษะและความสามารถสำหรับการแข่งขันระดับสูงกว่าหรือรายการนอกมหาวิทยาลัยอยู่ในระดับ**มากที่สุด** ($\overline{X}$ = 5.00) **ร้อยละ 100**

รายละเอียดต่าง ๆ ดังแสดงตามตาราง

ตาราง 1. ความเท่าเทียมทางเพศ

รายการประเมิน	**ผลการประเมิน**			
	ค่าเฉลี่ย	**SD.**	**ร้อยละ**	**แปลผล**
โครงการนี้สนับสนุนให้ผู้เข้าร่วมทุกเพศสามารถมีส่วนร่วมได้อย่างเท่าเทียม	5	0	100	มากที่สุด
โครงการนี้มีความเป็นกลางทางเพศและเปิดโอกาสให้ทุกคนเท่าเทียมกัน	4.93	0.26	98.67	มากที่สุด
นิสิตมีความเข้าใจว่าโอกาสในการเข้าร่วมการแข่งขันและการเล่นเกมควรเท่าเทียมกันไม่ว่าผู้เข้าร่วมจะมีเพศใด	5	0	100	มากที่สุด
นิสิตมีคามเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องความเท่าเทียมระหว่างเพศ ในวงการ E-Sport และการบอร์ดเกม	5	0	100	มากที่สุด
หลังจากเข้าร่วมโครงการนิสิตมีความเข้าใจและตระหนักถึงความสำคัญของการส่งเสริมความเท่าเทียมระหว่างเพศในวงการ E-Sport และการบอร์ดเกม มากขึ้น	5	0	100	มากที่สุด

ตาราง 2 Soft Skills

รายการประเมิน	**ผลการประเมิน**			
	ค่าเฉลี่ย	**SD.**	**ร้อยละ**	**แปลผล**
นิสิตสามารถสื่อสารกับเพื่อนร่วมทีมได้อย่างมีประสิทธิภาพในการแข่งขัน	4.60	0.51	92.00	มากที่สุด
นิสิตสามารถอธิบายแนวทางการเล่นและแผนการของทีมให้เพื่อนร่วมทีมเข้าใจได้ชัดเจน	4.53	0.64	90.67	มากที่สุด

รายการประเมิน	ผลการประเมิน			
	ค่าเฉลี่ย	SD.	ร้อยละ	แปลผล
นิสิตสามารถแสดงความคิดและข้อเสนอแนะในเชิงบวกต่อเพื่อนร่วมทีมในการแข่งขัน	4.60	0.51	92.00	มากที่สุด
นิสิตสามารถเข้าใจและปรับให้เข้ากับมาตรฐานการเล่นเกมระดับสากลได้	4.93	0.26	98.67	มากที่สุด
นิสิตมีทักษะในการทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้ที่มาจากหลากหลายวัฒนธรรม	4.93	0.26	98.67	มากที่สุด

ตาราง 3 ความพึงพอใจในการเข้าร่วมกิจกรรม

รายการประเมิน	ผลการประเมิน			
	ค่าเฉลี่ย	SD.	ร้อยละ	แปลผล
รางวัลที่ได้รับจากการแข่งขัน	4.33	0.97	86.68	มากที่สุด
ระบบการแจกจ่ายรางวัลและสิ่งจูงใจต่างๆ	4.67	0.62	93.33	มากที่สุด
ประสบการณ์ในการเข้าร่วมโครงการ	4.67	0.62	93.33	มากที่สุด
คุณภาพของการแข่งขัน เช่น ความยุติธรรม	4.40	0.83	88.00	มากที่สุด
การแข่งขันนี้เป็นโอกาสที่ดีในการพัฒนาทักษะด้านกีฬา E-Sport บอร์ดเกม และการทำงานเป็นทีม	5	0	100	มากที่สุด
การจัดการรูปแบบการแข่งขันที่ทำให้ทุกคนมีโอกาสเข้าร่วมเท่าเทียมกัน	5	0	100	มากที่สุด
ได้แสดงทักษะด้านบอร์ดเกมอย่างเต็มที่ในการแข่งขัน	4.93	0.26	98.67	มากที่สุด
ช่วยพัฒนาทักษะและความสามารถสำหรับการแข่งขันระดับสูงกว่าหรือรายการนอกมหาวิทยาลัย	5	0	100	มากที่สุด

ตาราง 4 ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะต่อการจัดกิจกรรม (มีผู้แสดงความคิดเห็น จำนวน 3 คน)

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะต่อการจัดกิจกรรม	ความถี่
อยากให้มีออกกฎในการเล่นเกมล่วงหน้า รวมถึงวิธีการคิดคะแนนด้วย	1
ควรตรงต่อเวลาเพิ่มอีกนิดหน่อย	1

ความคิดเห็น/ข้อเสนอแนะต่อการจัดกิจกรรม	ความถี่
การแข่งบอร์ดเกมควรมีการสุ่มที่นั่งเพราะที่นั่งส่งผลต่อการตัดสินใจของผู้เล่นเช่น การแย่ง การตัด	1

2. รายงานการใช้งบประมาณ

ใช้งบประมาณรายได้ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568 งบเงินอุดหนุน แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านสังคมศาสตร์ โดยใช้งบประมาณที่ใช้ในการดำเนินโครงการ/กิจกรรม ค่าใช้จ่ายทั้งสิ้น 31,201.00 บาท (สามหมื่นหนึ่งพันสองร้อยหนึ่งบาทถ้วน)

3. ปัญหาและอุปสรรคการดำเนินกิจกรรม

เกมที่ทำการแข่งขันจบเร็วกว่ากำหนดการ ทำให้ผู้เข้าร่วมแข่งขันรอรับรางวัลนาน

4. ข้อสนอแนะ

ควรมีกิจกรรมให้ผู้เข้าร่วมทำระหว่างรอรับรางวัล

5. ภาพประกอบ

THINNAPHOP