



บันทึกข้อความ

หน้าห้องอธิการบดี
เลขรับ..... 186
วันที่ 16 ม.ค. 2568
เวลา..... 16.03 น.

ส่วนการคลัง
มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา
เลขที่..... 394
วันที่ 16 ม.ค. 2568
เวลา..... 17.20 น.

ส่วนงาน สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทร. ภายใน 15337, 15339

ที่ อว 8730.1/ 25 วันที่ 14 มกราคม 2568

เรื่อง ขออนุมัติโครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์

เลขที่ 137
วันที่ 16 ม.ค. 2568
เวลา..... 10.34 น.

เรียน อธิการบดี

ด้วย สำนักหอสมุดกลาง กำหนดจัดโครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์ ระหว่างวันที่ 6 กุมภาพันธ์ 2568 – 14 สิงหาคม 2568 ณ สำนักหอสมุดกลาง และห้องสมุดองค์กรักษ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และรูปแบบออนไลน์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนางานด้านลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์ของสำนักหอสมุดกลางให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น เพื่อเปิดโอกาสในการรับฟังปัญหาและข้อเสนอแนะจากผู้ใช้บริการโดยตรง และเพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และสำนักหอสมุดกลาง (ดังรายละเอียดโครงการที่แนบมาพร้อมนี้)

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

1. ขออนุมัติโครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์ ระหว่างวันที่ 6 กุมภาพันธ์ 2568 – 14 สิงหาคม 2568 ณ สำนักหอสมุดกลาง และห้องสมุดองค์กรักษ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และรูปแบบออนไลน์
2. ขออนุมัติงบประมาณและค่าใช้จ่ายในโครงการ จำนวนเงิน 250,000 บาท (สองแสนห้าหมื่นบาทถ้วน) จากงบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2568 งบเงินอุดหนุน แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านสังคมศาสตร์
3. ขออนุมัติให้นิสิตและบุคคลภายนอกเข้าร่วมโครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์ ระหว่างวันที่ 6 กุมภาพันธ์ 2568 – 14 สิงหาคม 2568 ✓
4. ขออนุมัติค่าใช้จ่ายเป็นกรณีพิเศษ
 - 4.1 เงินรางวัลจากกิจกรรมการแข่งขัน “Board Game Festival 2025”
 - รางวัลชนะเลิศ จำนวน 5 รางวัล ๆ ละ 3,000 บาท เป็นเงิน 15,000 บาท (หนึ่งหมื่นห้าพันบาทถ้วน)
 - รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 จำนวน 5 รางวัล ๆ ละ 2,000 บาท เป็นเงิน 10,000 บาท (หนึ่งหมื่นบาทถ้วน)
 - 4.2 เงินรางวัลจากกิจกรรมการแข่งขัน E-Sports : ROV Library Week SWU Championship 2025
 - รางวัลชนะเลิศ จำนวน 1 รางวัล ๆ ละ 10,000 บาท (หนึ่งหมื่นบาทถ้วน)
 - รองชนะเลิศอันดับที่ 1 จำนวน 1 รางวัล ๆ ละ 5,000 บาท (ห้าพันบาทถ้วน)
 - รองชนะเลิศอันดับที่ 2 จำนวน 2 รางวัล ๆ ละ 3,000 บาท เป็นเงิน 6,000 บาท (หกพันบาทถ้วน)

/4.3 คำว่าสุด....

4.3 ค่าวัสดุ (ค่าของที่ระลึกสำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 2 แห่ง) กิจกรรม Customer Relationships' Thanks Meeting ส่งเสริมลูกค้าสัมพันธ์

- พวงกุญแจมาศคอสร้านกหอสมุดกลาง จำนวน 300 ชิ้น x 250 บาท เป็นเงิน 75,000 บาท (เจ็ดหมื่นห้าพันบาทถ้วน)
- ที่คั่นหนังสือ จำนวน 2,000 ชิ้น x 20 บาท เป็นเงิน 40,000 บาท (สี่หมื่นบาทถ้วน)



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์วรพล อร่ามรัศมีกุล)
ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง

ตรวจสอบ


ทพจ

เรียน อธิการบดี

เพื่อโปรดพิจารณาอนุมัติ ข้อ 1-3 และขออนุมัติ ข้อ 4 เป็นกรณีพิเศษ ตามรายละเอียดข้างต้นเนื่องจากมีบุคคลภายนอกเข้าร่วมโครงการฯ

คิดตรา 15 ม.ค. 68

ทพทพด. 15 ม.ค. 68

15 ม.ค. 68



15 ม.ค. 2568

รักษาการแทน

อนุมัติ



รักษาการแทน

อธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

16 ม.ค. 2568

โครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2568

1. ชื่อโครงการ

โครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์

2. ผู้รับผิดชอบโครงการ

1. ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง	ที่ปรึกษา
2. รองผู้อำนวยการฝ่ายบริหาร	ที่ปรึกษา
3. ผู้อำนวยการสำนักงานผู้อำนวยการ	ที่ปรึกษา
4. หัวหน้าฝ่ายบริการทรัพยากรสารสนเทศ	ที่ปรึกษา
5. หัวหน้าฝ่ายบริหารจัดการทรัพยากรสารสนเทศ	ที่ปรึกษา
6. หัวหน้าฝ่ายเทคโนโลยีห้องสมุด	ที่ปรึกษา
7. หัวหน้าห้องสมุดองค์กรักษ์	ที่ปรึกษา
8. นางสาวยุภาภรณ์ ไชยสงค์	ประธานกรรมการ
9. นางสาวศิวพร ชาติประสพ	กรรมการ
10. นางสาวอิสยาห์ พันศิริพัฒน์	กรรมการ
11. นายสุรพงษ์ พิมพโคตร	กรรมการ
12. นายสุรชัย หาบ้านแท่น	กรรมการ
13. นางสาวมัทนา บุญประเสริฐ	กรรมการ
14. นางสาววรรณิศา แซ่เตียว	กรรมการ
15. นางสาวนันทนา เสาจวุฒิพงศ์	กรรมการ
16. นายกิตติศักดิ์ ก้าวกระโทก	กรรมการ
17. นางสาวอริสรา วังสันต์	กรรมการ
18. นางสาวเจณจิรา มั่นคง	กรรมการ
19. นายเกียรติศักดิ์ หงษ์อินทร์	กรรมการและเลขานุการ
20. นางสาวอุมามพร นาควิจนะ	กรรมการและผู้ช่วยเลขานุการ

3. ลักษณะโครงการ

- โครงการเดิม (โครงการที่เคยดำเนินงานปีก่อนหน้า)
- โครงการใหม่
- โครงการต่อเนื่อง ปีที่ (โปรดแนบผลการประเมินโครงการ และข้อเสนอแนะที่จะต้องปรับปรุงในปีที่ผ่านมา)



4. หลักการและเหตุผล

การจัดการลูกค้าสัมพันธ์ในงานห้องสมุดเป็นกลยุทธ์ที่ให้ความสำคัญกับลูกค้าหรือผู้ใช้บริการด้วยการสร้างความสัมพันธ์ที่ต่อเนื่องตลอดจนเป็นการเรียนรู้ความต้องการและพฤติกรรมที่แตกต่างกันของผู้ใช้บริการ สำนักหอสมุดกลาง มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒได้รับรู้และตระหนักในเรื่องนี้จึงมุ่งเน้นการพัฒนาการบริการของห้องสมุดให้เป็น "แหล่งเรียนรู้สำหรับทุกคน" สำนักหอสมุดกลางได้ดำเนินการจัดทำทรัพยากรสารสนเทศ พื้นที่ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมถึงบริการใหม่ๆ เพื่อสนับสนุนการเรียนการสอนการวิจัยของอาจารย์ บุคลากรและนิสิตให้ได้รับประโยชน์สูงสุดอย่างไรก็ตามในขณะที่ห้องสมุดได้ดำเนินการจัดเตรียมทรัพยากรสารสนเทศ พื้นที่ในการเรียนรู้ด้วยตนเอง ที่มีคุณภาพไว้เพื่อบริการแก่ประชาคม มศว แล้วภารกิจการบริหารจัดการลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์จึงเป็นอีกงานหนึ่งที่ต้องดำเนินการไปพร้อมกันทั้งในเรื่องการประชาสัมพันธ์ให้ผู้ใช้บริการได้รับข่าวสารได้อย่างทั่วถึง ตลอดจนการรับฟังเสียงของผู้ใช้บริการซึ่งเป็นเสียงสะท้อนอันสำคัญ เพื่อจะได้นำข้อมูลที่เป็นประโยชน์มาปรับปรุงการให้บริการของห้องสมุดให้มีประสิทธิภาพเพิ่มขึ้น

โครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์ เป็นโครงการที่ช่วยสนับสนุนการพัฒนาบริการลูกค้าและการตลาดเพื่อนำไปสู่ "การบริการที่เป็นเลิศ" โดยมีวัตถุประสงค์ให้บุคลากรผู้ปฏิบัติงานด้านบริการได้ดำเนินกิจกรรมต่างๆ เป็นการสร้างโอกาสให้ผู้ปฏิบัติงานได้มีการปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้บริการ ตลอดจนเป็นการสร้างความสนิทสนมคุ้นเคย เปิดโอกาสในการรับฟังปัญหาและข้อเสนอแนะจากผู้ใช้โดยตรง พัฒนาเป็นความผูกพันและสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้ปฏิบัติงานของห้องสมุดและผู้ให้บริการและเพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และสำนักหอสมุดกลาง

5. ความสอดคล้องกับยุทธศาสตร์

แผนยุทธศาสตร์ 20 ปี มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การเป็นผู้นำทางการศึกษา (Educational Leader)

- 1.1 ความเป็นเลิศด้านหลักสูตรและการสอน (Excellent Curriculum & Teaching Expert)
- 1.2 ความเป็นเลิศด้านการวิจัยและนวัตกรรม (Excellent Research & Innovation Expert)
- 1.3 การมุ่งสู่การเป็นมหาวิทยาลัยระดับโลก (World Class University)
- 1.4 การพัฒนานิสิตสำหรับการเป็นพลเมืองโลก (Students and Alumni Development for Global Citizen)

ยุทธศาสตร์ที่ 2 การเป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูงและมีธรรมาภิบาล (High Performance and Good Governance Organization)

- 2.1 มหาวิทยาลัยบริหารงานโดยใช้หลักธรรมาภิบาล (Good Governance)
- 2.2 การเป็นองค์กรที่มีสมรรถนะสูงและยั่งยืน (High Performance and Sustainable Organization)



ยุทธศาสตร์ที่ 3 พันธกิจสัมพันธ์เพื่อสังคม (Social Engagement)

- 3.1 การบริการเพื่อสังคมที่สอดคล้องกับยุทธศาสตร์ชาติ นโยบายและแผนที่เกี่ยวข้อง และเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Social Services Corresponding with National Strategy, Policy and SDGs)
- 3.2 การบริการเพื่อสังคมแบบบูรณาการ (Integrated Social Services)

ความสอดคล้อง SDGs

- SDG 4 การศึกษาที่เท่าเทียม

สนับสนุนภารกิจของสำนักหอสมุดกลาง

Lib3-04 จำนวนที่เพิ่มขึ้นของผู้ติดตามสื่อประชาสัมพันธ์ทางออนไลน์ (Social Media) ผ่านช่องทาง Facebook

Lib3-05 จำนวนที่เพิ่มขึ้นของผู้ติดตามสื่อประชาสัมพันธ์ทางออนไลน์ (Social Media) ผ่านช่องทาง Instagram

Lib4-04 จำนวนข้อร้องเรียนเกี่ยวกับพฤติกรรมบริการ (พิจารณาเฉพาะข้อร้องเรียนที่มีนัยสำคัญ)

Lib4-06 ไม่มีข้อร้องเรียนพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์

6. วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนางานด้านลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์ ของสำนักหอสมุดกลางให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
2. เพื่อเปิดโอกาสในการรับฟังปัญหาและข้อเสนอแนะจากผู้ใช้บริการโดยตรง พัฒนาเป็นความผูกพันและสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้ปฏิบัติงานของห้องสมุดและผู้ใช้บริการ
3. เพื่อเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีให้กับมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และสำนักหอสมุดกลาง

7. ระยะเวลาดำเนินโครงการ

ขั้นตอนการเตรียมการ เดือนมกราคม 2568

ขั้นตอนการดำเนินงาน วันที่ 6 กุมภาพันธ์ - 14 สิงหาคม 2568

8. สถานที่ดำเนินโครงการ

ณ สำนักหอสมุดกลาง และห้องสมุดองค์กรักษ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ และรูปแบบออนไลน์

9. ผู้เข้าร่วมโครงการ/เป้าหมาย

จำนวนผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 1,500 คน ได้แก่

- บุคลากรของสำนักหอสมุดกลาง จำนวน 50 คน
- อาจารย์ นิสิต บุคลากรของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 1,420 คน
- บุคคลภายนอก จำนวน 30 คน



10. วิธีดำเนินการ/ขั้นตอนการดำเนินโครงการ

1. เขียนโครงการและขออนุมัติโครงการ
2. ดำเนินโครงการ/กิจกรรม
3. ประเมินผลการดำเนินโครงการ/กิจกรรม
4. รายงานผลการดำเนินโครงการ/กิจกรรม

กิจกรรม

1. กิจกรรม “kick-off Board Game Festival 2025” ครั้งที่ 1 วันที่ 6 กุมภาพันธ์ 2568 ณ Learning Space ชั้น 1 อาคารสำนักหอสมุดกลาง
2. กิจกรรม “kick-off Board Game Festival 2025” ครั้งที่ 2 วันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2568 ณ Discovery Space ชั้น 2 อาคารห้องสมุดตองครักษ์
3. กิจกรรมการแข่งขัน “Board Game Festival 2025” วันที่ 4 เมษายน 2568 ณ Learning Space ชั้น 2 - 3 อาคารสำนักหอสมุดกลาง
4. กิจกรรม Customer Relationships' Thanks Meeting ส่งเสริมลูกค้าสัมพันธ์ จำนวน 3 ครั้ง
ครั้งที่ 1 หัวข้อ “อ่านแล้ว อ่านเล่า” วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2568 จำนวน 2 แห่ง
ครั้งที่ 2 หัวข้อ “เล่าเรื่องวันวาน สืบสานวัฒนธรรม” วันที่ 10 เมษายน 2568 จำนวน 2 แห่ง
ครั้งที่ 3 หัวข้อ “อ่านสอสุดปัง! ห้องสมุดช่วยได้” วันที่ 2 พฤษภาคม 2568 จำนวน 2 แห่ง
5. กิจกรรมการแข่งขัน E-Sports : ROV Library Week SWU Championship 2025 วันที่ 1 มีนาคม - 14 สิงหาคม 2568 ณ บริเวณชั้น 3 - 4 อาคารสำนักหอสมุดกลาง และรูปแบบออนไลน์
6. กิจกรรมอภิปราย หัวข้อ “E-Sport และการศึกษา : เกมเพื่อการเรียนรู้” วันที่ 14 สิงหาคม 2568 ณ บริเวณชั้น 2 อาคารสำนักหอสมุดกลาง

แผนการดำเนินกิจกรรม

ลำดับ ที่	กิจกรรม	ระยะเวลา											
		ต.ค. 67	พ.ย. 67	ธ.ค. 67	ม.ค. 68	ก.พ. 68	มี.ค. 68	เม.ย. 68	พ.ค. 68	มิ.ย. 68	ก.ค. 68	ส.ค. 68	ก.ย. 68
1.	ประชุมคณะทำงาน เขียนโครงการ/ ขออนุมัติโครงการ	←			→								
2.	ดำเนินโครงการ/กิจกรรม					←							→
3.	ประเมินผลการดำเนินโครงการ/กิจกรรม											←	→
4.	รายงานผลการดำเนินโครงการ/กิจกรรม												↔



11. งบประมาณค่าใช้จ่าย

โดยเบิกจ่ายจากงบประมาณเงินรายได้ ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2568 งบเงินอุดหนุน แผนงาน ยุทธศาสตร์พัฒนาศักยภาพคนตลอดช่วงชีวิต ผลผลิตผู้สำเร็จการศึกษาด้านสังคมศาสตร์ จำนวนเงิน 250,000 บาท (สองแสนห้าหมื่นบาทถ้วน) (รายละเอียดงบประมาณดังนี้ ถัวจ่ายทุกรายการ)

ที่	รายการ	จำนวนเงิน (บาท)
1.	กิจกรรม “kick-off Board Game Festival 2025” ครั้งที่ 1 วันที่ 6 กุมภาพันธ์ 2568 ณ Learning Space ชั้น 1 อาคารสำนักหอสมุดกลาง	
	ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม 1 มื้อ X 70 บาท X 80 คน สำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม	5,600
	ค่าตอบแทนนิสิตช่วยปฏิบัติงาน ชั่วโมงละ 100 บาท X 10 คน X 3 ชั่วโมง	3,000
	ค่าวัสดุและอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการจัดกิจกรรม	3,000
	เป็นเงิน	11,600
2.	กิจกรรม “kick-off Board Game Festival 2025” ครั้งที่ 2 วันที่ 7 กุมภาพันธ์ 2568 ณ Discovery Space ชั้น 2 อาคารห้องสมุดดอกรักษ์	
	ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม 1 มื้อ X 70 บาท X 80 คน สำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม	5,600
	ค่าตอบแทนนิสิตช่วยปฏิบัติงาน ชั่วโมงละ 100 บาท X 10 คน X 3 ชั่วโมง	3,000
	ค่าวัสดุและอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการจัดกิจกรรม	3,000
	เป็นเงิน	11,600
3.	กิจกรรมการแข่งขัน “Board Game Festival 2025” วันที่ 4 เมษายน 2568 ณ Learning Space ชั้น 2 - 3 อาคารสำนักหอสมุดกลาง	
	ค่าตอบแทนนิสิตช่วยปฏิบัติงาน ชั่วโมงละ 100 บาท X 10 คน X 3 ชั่วโมง	3,000
	ค่าน้ำมันเชื้อเพลิง	1,000
	ค่าผ่านทางพิเศษ	500
	ค่าวัสดุและอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการจัดกิจกรรม	5,000
	เงินรางวัลจากการแข่งขัน	
	- รางวัลชนะเลิศ จำนวน 5 รางวัล ๆ ละ 3,000 บาท	15,000
	- รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 จำนวน 5 รางวัล ๆ ละ 2,000 บาท	10,000
	รวมเป็นเงิน	34,500
4.	กิจกรรม Customer Relationships' Thanks Meeting ส่งเสริมลูกค้าสัมพันธ์ จำนวน 3 ครั้ง	
	ครั้งที่ 1 หัวข้อ “อ่านแล้ว อ่านเล่า” วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2568 จำนวน 2 แห่ง	



ที่	รายการ	จำนวนเงิน (บาท)
	ครั้งที่ 2 หัวข้อ “เล่าเรื่องวันวาน สืบสานวัฒนธรรม” วันที่ 10 เมษายน 2568 จำนวน 2 แห่ง	
	ครั้งที่ 3 หัวข้อ “อ่านสอบสุดปัง! ห้องสมุดช่วยได้” วันที่ 2 พฤษภาคม 2568 จำนวน 2 แห่ง	
	ค่าวัสดุและอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการจัดกิจกรรม	10,000
	ค่าวัสดุ (ค่าของที่ระลึกสำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม จำนวน 2 แห่ง) - พวงกุญแจมาศคออสสำนักหอสมุดกลาง จำนวน 300 ชิ้น x 250 บาท - ที่คั่นหนังสือ จำนวน 2,000 ชิ้น x 20 บาท	75,000 40,000
	รวมเป็นเงิน	125,000
5.	กิจกรรมการแข่งขัน E-Sports : ROV Library Week SWU Championship 2025 วันที่ 1 มีนาคม - 14 สิงหาคม 2568 ณ บริเวณชั้น 3 - 4 อาคารสำนักหอสมุดกลาง และรูปแบบออนไลน์	
	ค่าวัสดุและอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการจัดกิจกรรม	5,000
	ค่าอุปกรณ์ตกแต่งสถานที่	4,800
	ค่าเช่าเหมารถตู้ จำนวน 2 คัน ๆ ละ 3,000 บาท (สำหรับบุคลากรและนิสิตช่วยปฏิบัติงาน)	6,000
	ค่าตอบแทนนิสิตช่วยปฏิบัติงาน (วันที่ 29-30 กรกฎาคม 2568) ชั่วโมงละ 100 บาท X 4 ชั่วโมง X 5 คน X 2 วัน	4,000
	ค่าตอบแทนนิสิตช่วยปฏิบัติงาน (วันที่ 14 สิงหาคม 2568) ชั่วโมงละ 100 บาท X 4 ชั่วโมง X 15 คน X 1 วัน	6,000
	ค่าจ้างเหมาในการถ่ายทอดสดการแข่งขัน E-Sports	10,000
	เงินรางวัลจากการแข่งขัน - รางวัลชนะเลิศ จำนวน 1 รางวัล ๆ ละ 10,000 บาท - รองชนะเลิศอันดับที่ 1 รางวัล จำนวน 1 รางวัล ๆ ละ 5,000 บาท - รองชนะเลิศอันดับที่ 2 รางวัล จำนวน 2 รางวัล ๆ ละ 3,000 บาท	10,000 5,000 6,000
	รวมเป็นเงิน	56,800
6.	กิจกรรมอภิปราย หัวข้อ “E-Sport และการศึกษา: เกมเพื่อการเรียนรู้” วันที่ 14 สิงหาคม 2568 ณ บริเวณชั้น 2 อาคารสำนักหอสมุดกลาง	
	ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม 1 มื้อ X 70 บาท X 150 คน สำหรับผู้เข้าร่วมกิจกรรม	10,500
	รวมเป็นเงิน	10,500
	(สองแสนห้าหมื่นบาทถ้วน) รวมเป็นเงินทั้งสิ้น	250,000



12. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ

1. หลังการดำเนินกิจกรรมมีผู้ติดตามสำนักหอสมุดกลางทางช่องทางต่างๆ เพิ่มขึ้น
 - Facebook สำนักหอสมุดกลางและห้องสมุดองค์กรฯ ผู้ติดตามเพิ่มขึ้น 100 คน
 - Instagram สำนักหอสมุดกลางและห้องสมุดองค์กรฯ ผู้ติดตามเพิ่มขึ้น 200 คน
2. ระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกิจกรรมไม่น้อยกว่า ≥ 4.00

13. การประเมินผลกิจกรรม

1. ผู้เข้าร่วมกิจกรรมทำแบบประเมินหลังจากการจัดกิจกรรม
2. จากการสัมภาษณ์/สังเกตการณ์ ผู้เข้าร่วมกิจกรรม

14. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีกับคณะ/สถาบัน/สำนัก และหน่วยงานต่างๆ
2. ส่งเสริมการประชาสัมพันธ์บริการของห้องสมุดให้แพร่หลายยิ่งขึ้น
3. ส่งเสริมให้อาจารย์ บุคลากร และนิสิต เข้ามาใช้ทรัพยากรและบริการของห้องสมุดเพิ่มขึ้น



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

เวลา	14.00 - 14.30 น.	ลงทะเบียน
	14.30 - 14.45 น.	ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลางกล่าวเปิดงาน
	14.45 - 15.45 น.	กิจกรรมอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ “Learning Playing: เล่น เรียน รู้ ด้วย Board Game” แบ่งกลุ่มการทำกิจกรรม จำนวน 5 กลุ่ม วิทยากรโดย บุคลากรสำนักหอสมุดกลาง นิสิตชมรม SWUGM มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 10 คน
	15.45 - 16.00 น.	พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม
	16.00 - 17.00 น.	กิจกรรมแนะนำการเล่น “Board Game” เพื่อพัฒนาทักษะด้าน Soft Skills และทักษะสำหรับการแข่งขัน วิทยากรโดย บุคลากรสำนักหอสมุดกลาง นิสิตชมรม SWUGM มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 10 คน

หมายเหตุ : กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม



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

เวลา	14.00 - 14.30 น.	ลงทะเบียน
	14.30 - 14.45 น.	ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลางกล่าวเปิดงาน
	14.45 - 15.45 น.	กิจกรรมอภิปรายแลกเปลี่ยนเรียนรู้ “Learning Playing: เล่น เรียน รู้ ด้วย Board Game” แบ่งกลุ่มการทำกิจกรรม จำนวน 5 กลุ่ม วิทยากรโดย บุคลากรสำนักหอสมุดกลาง นิสิตชมรม SWUGM มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 10 คน
	15.45 - 16.00 น.	พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม
	16.00 - 17.00 น.	กิจกรรมแนะนำการเล่น “Board Game” เพื่อพัฒนาทักษะด้าน Soft Skills และทักษะสำหรับการแข่งขัน วิทยากรโดย บุคลากรสำนักหอสมุดกลาง นิสิตชมรม SWUGM มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จำนวน 10 คน

หมายเหตุ : กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม



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

เวลา	12.30 - 13.00 น.	ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม
	13.00 - 13.15 น.	กล่าวเปิดงาน “Board Game Festival 2025” โดย ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง
	13.15 - 16.30 น.	การแข่งขันบอร์ดเกมรอบชิงชนะเลิศ เกมที่ 1 Settlers of CATAN นักบุกเบิกแห่งคาทาน เกมที่ 2 Splendor เกมค้าเพชร เกมที่ 3 Akropolis มหานครซ้อนสูง เกมที่ 4 Azul อาซูล เกมที่ 5 Cascadia คาสคาเดีย
	16.30 - 17.00 น.	มอบรางวัลให้แก่ผู้ชนะทั้ง 5 เกม - รางวัลชนะเลิศ จำนวน 5 รางวัล - รางวัลรองชนะเลิศอันดับ 1 จำนวน 5 รางวัล โดย ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง

หมายเหตุ : กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม
นิสิตช่วยปฏิบัติงาน ทำหน้าที่โดยการกำกับดูแลการแข่งขัน/กรรมการแข่งขันแต่ละเกม



กำหนดการ

กิจกรรม Customer Relationships' Thanks Meeting ส่งเสริมลูกค้าสัมพันธ์ ครั้งที่ 1
หัวข้อ “อ่านแล้ว อ่านเล่า” ในโครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์
วันที่ 28 กุมภาพันธ์ 2568 เวลา 13.00 - 16.00 น. ✓

ณ บริเวณชั้น 1 อาคารสำนักหอสมุดกลาง

เวลา 13.00 – 16.00 น.

บูธกิจกรรม Customer Relationships' Thanks Meeting
ส่งเสริมลูกค้าสัมพันธ์ ครั้งที่ 1 หัวข้อ “อ่านแล้ว อ่านเล่า”

- ผู้ใช้บริการร่วมกิจกรรมแบ่งปัน และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสือหรือบทความที่ได้อ่านลงแพลตฟอร์มโซเชียล
- กิจกรรมแชร์เรื่องราวที่เป็นแรงบันดาลใจในการอ่าน
- มอบของที่ระลึกให้แก่สุดยอดนักอ่าน และผู้เข้าร่วมกิจกรรม ✓

ณ บริเวณโถงชั้น 1 อาคารห้องสมุดองค์กรฯ

เวลา 13.00 – 16.00 น.

บูธกิจกรรม Customer Relationships' Thanks Meeting
ส่งเสริมลูกค้าสัมพันธ์ ครั้งที่ 1 หัวข้อ “อ่านแล้ว อ่านเล่า”

- ผู้ใช้บริการร่วมกิจกรรมแบ่งปัน และการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับหนังสือหรือบทความที่ได้อ่านลงแพลตฟอร์มโซเชียล
 - กิจกรรมแชร์เรื่องราวที่เป็นแรงบันดาลใจในการอ่าน
 - มอบของที่ระลึกให้แก่สุดยอดนักอ่าน และผู้เข้าร่วมกิจกรรม ✓
-

หมายเหตุ : กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม



กำหนดการ

กิจกรรม Customer Relationships' Thanks Meeting ส่งเสริมลูกค้าสัมพันธ์ ครั้งที่ 2
หัวข้อ “เล่าเรื่องวันวาน สืบสานวัฒนธรรม”

ในโครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์
วันที่ 10 เมษายน 2568 เวลา 13.00 -16.00 น.

ณ บริเวณชั้น 1 อาคารสำนักหอสมุดกลาง

เวลา 13.00 – 16.00 น.

- บุรุษกิจกรรม Customer Relationships' Thanks Meeting
ส่งเสริมลูกค้าสัมพันธ์ ครั้งที่ 2 หัวข้อ “เล่าเรื่องวันวาน สืบสานวัฒนธรรม”
- กิจกรรมส่งเสริมความรู้และความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมไทยหรือท้องถิ่น
โดยใช้การเล่าเรื่องแชร์บนบอร์ดความคิดเห็นออนไลน์
 - เล่นเกมตอบคำถามเกี่ยวกับประเพณีของไทย

ณ บริเวณโถงชั้น 1 อาคารห้องสมุดองค์กรฯ

เวลา 13.00 – 16.00 น.

- บุรุษกิจกรรม Customer Relationships' Thanks Meeting
ส่งเสริมลูกค้าสัมพันธ์ ครั้งที่ 2 หัวข้อ “เล่าเรื่องวันวาน สืบสานวัฒนธรรม”
- กิจกรรมส่งเสริมความรู้และความภาคภูมิใจในวัฒนธรรมไทยหรือท้องถิ่น
โดยใช้การเล่าเรื่องแชร์บนบอร์ดความคิดเห็นออนไลน์
 - เล่นเกมตอบคำถามเกี่ยวกับประเพณีของไทย

หมายเหตุ : กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม



กำหนดการ

กิจกรรม Customer Relationships' Thanks Meeting ส่งเสริมลูกค้าสัมพันธ์ ครั้งที่ 3
หัวข้อ “อ่านสอบสุดปัง! ห้องสมุดช่วยได้”
ในโครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์
วันที่ 2 พฤษภาคม 2568 เวลา 13.00 -16.00 น.

ณ บริเวณชั้น 1 อาคารสำนักหอสมุดกลาง

เวลา 13.00 – 16.00 น.

บูธกิจกรรม Customer Relationships' Thanks Meeting
ส่งเสริมลูกค้าสัมพันธ์ ครั้งที่ 3 หัวข้อ “อ่านสอบสุดปัง! ห้องสมุดช่วยได้”
- ผู้ใช้บริการร่วมแชร์เทคนิคการอ่านหรือการเตรียมตัวสอบในแบบฉบับ
ของตนเอง และการวางแผนและการจัดการเวลาในการอ่านหนังสือ
- ส่งเสริมการใช้ทรัพยากรของห้องสมุด
- รับข้อเสนอแนะการให้บริการพื้นที่อ่านหนังสือ และความต้องการต่อ
ทรัพยากรของห้องสมุด

ณ บริเวณโถงชั้น 1 อาคารห้องสมุดองครักษ์

เวลา 13.00 – 16.00 น.

บูธกิจกรรม Customer Relationships' Thanks Meeting
ส่งเสริมลูกค้าสัมพันธ์ ครั้งที่ 3 หัวข้อ “อ่านสอบสุดปัง! ห้องสมุดช่วยได้”
- ผู้ใช้บริการร่วมแชร์เทคนิคการอ่านหรือการเตรียมตัวสอบในแบบฉบับ
ของตนเอง และการวางแผนและการจัดการเวลาในการอ่านหนังสือ
- ส่งเสริมการใช้ทรัพยากรของห้องสมุด
- รับข้อเสนอแนะการให้บริการพื้นที่อ่านหนังสือ และความต้องการต่อ
ทรัพยากรของห้องสมุด

หมายเหตุ : กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม



กำหนดการ

กิจกรรมการแข่งขัน E-Sports : ROV Library Week SWU Championship 2025

ในโครงการบริหารลูกค้ำสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์

วันที่ 1 มีนาคม - 14 สิงหาคม 2568

ณ บริเวณชั้น 3 - 4 อาคารสำนักหอสมุดกลาง และรูปแบบออนไลน์

วันที่ 1 มีนาคม 2568 ถึง วันที่ 30 เมษายน 2568	ประกาศรับสมัครผู้เข้าแข่งขัน E-Sports : ROV Library Week SWU Championship 2025 /ประกาศเงื่อนไข กติกาการแข่งขัน และกำหนดการแข่งขัน
วันที่ 8 พฤษภาคม 2568	ประกาศรายชื่อทีมเข้าร่วมการแข่งขัน E-Sports : ROV Library Week SWU Championship 2025
วันที่ 23 - 25 กรกฎาคม 2568 เวลา 09.00 - 16.00 น.	ดำเนินการแข่งขันรอบคัดเลือก ณ ห้อง Live Streaming ชั้น 4 อาคารสำนักหอสมุดกลาง และรูปแบบออนไลน์ ดำเนินการจัดการแข่งโดยนิสิตช่วยปฏิบัติงาน ชมรม SWUGM มศว
วันที่ 29 กรกฎาคม 2568 เวลา 14.00 - 18.00 น.	แข่งขัน E-Sports ROV รอบ 8 ทีมสุดท้าย ครั้งที่ 1 (แข่ง 2 คู่) ณ ห้อง Live Streaming ชั้น 4 อาคารสำนักหอสมุดกลางและรูปแบบออนไลน์ ดำเนินจัดการแข่งโดยนิสิตช่วยปฏิบัติงาน ชมรม SWUGM มศว จำนวน 5 คน
วันที่ 30 กรกฎาคม 2568 เวลา 14.00 - 18.00 น.	แข่งขัน E-Sports ROV รอบ 8 ทีมสุดท้าย ครั้งที่ 2 (แข่ง 2 คู่) ณ ห้อง Live Streaming ชั้น 4 อาคารสำนักหอสมุดกลางและรูปแบบออนไลน์ ดำเนินจัดการแข่งโดยนิสิตช่วยปฏิบัติงาน ชมรม SWUGM มศว จำนวน 5 คน
วันที่ 14 สิงหาคม 2568 เวลา 13.00 - 13.00 น. 13.00 - 16.30 น. 16.30 - 17.00 น.	ลงทะเบียนผู้เข้าร่วมการแข่งขัน E-Sports : ROV Library Week SWU Championship 2025 ณ บริเวณชั้น 3 อาคารสำนักหอสมุดกลาง และรูปแบบออนไลน์ แข่งขัน E-Sports ROV รอบชิงชนะเลิศ ประกาศผลการแข่งขัน พิธีมอบรางวัล โดยผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง - รางวัลชนะเลิศ จำนวน 1 รางวัล - รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 1 รางวัล จำนวน 1 รางวัล - รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 รางวัล จำนวน 2 รางวัล

หมายเหตุ : กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

นิสิตช่วยปฏิบัติงานทำหน้าที่โดยการกำกับดูแลการแข่งขัน/ผู้ดำเนินรายการ



กำหนดการ
กิจกรรมอภิปราย หัวข้อ “E-Sport และการศึกษา : เกมเพื่อการเรียนรู้”
ในโครงการบริหารลูกค้าสัมพันธ์และประชาสัมพันธ์
วันที่ 14 สิงหาคม 2568 เวลา 09.00 - 12.00 น.
ณ บริเวณชั้น 2 อาคารสำนักหอสมุดกลาง

เวลา 08.30 – 09.00 น.	ลงทะเบียน
เวลา 09.00 – 09.15 น.	กล่าวเปิดงาน โดย ผู้อำนวยการสำนักหอสมุดกลาง
เวลา 09.15 – 12.00 น.	กิจกรรมอภิปราย หัวข้อ “E-Sport และการศึกษา:เกมเพื่อการเรียนรู้” - E-Sport กับการพัฒนาทักษะสำคัญ - คุณค่าของ E-Sport ในการส่งเสริมการศึกษา - การใช้ E-Sport เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ วิทยากรโดย 1. คุณมาตาชนก ศรีดาวเรือง 2. คุณพรชิตา อ่ำกลัด 3. คุณเบญจรัชต์ คิทธิวงศ์

หมายเหตุ : 1. พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม เวลา 10.30 – 10.45 น. /
2. กำหนดการอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

