



โครงการ ศูนย์นวัตกรรมเพื่อพัฒนาการออกแบบหัตถกรรมชายแดนใต้
Innovation for Handicraft Design Development Center (IHDDC)

ผลผลิต

- ค่าใช้จ่ายบุคลากรภาครัฐ
- ผู้สำเร็จการศึกษาด้านสังคมศาสตร์
- ผู้สำเร็จการศึกษาด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
- ผลงานการให้บริการวิชาการ
- ผลงานทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม
- วิจัยเพื่อสร้าง/สะสมองค์ความรู้ที่มีศักยภาพ
- โครงการสนับสนุนค่าใช้จ่ายในการจัดการศึกษาตั้งแต่ระดับอนุบาลจนจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน
- โครงการพัฒนาการศึกษาในเขตพัฒนาพิเศษเฉพาะกิจจังหวัดชายแดนภาคใต้

พันธกิจ

- ผลิตบัณฑิตให้เป็นนักปฏิบัติ มีทักษะวิชาชีพ บุคลิกภาพดี มีคุณธรรม จิตอาสา สู้งาน รับผิดชอบต่อตนเองและสังคม และเป็นคลังปัญญาของชุมชนและท้องถิ่น
- วิจัย สร้างองค์ความรู้และนวัตกรรมให้มีคุณภาพและได้มาตรฐานสากล โดยมุ่งเน้นแก้ปัญหาและพัฒนา คุณภาพชีวิตของชุมชนและท้องถิ่นชายแดนใต้
- ผลิต พัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาให้ได้มาตรฐานวิชาชีพและมีคุณภาพตามความต้องการของพื้นที่
- ให้บริการวิชาการ ถ่ายทอดเทคโนโลยี น้อมนำแนวพระราชดำริ และทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมให้แก่ชุมชน ท้องถิ่น และสังคม
- บริหารจัดการมหาวิทยาลัยให้มีความคล่องตัว การเปลี่ยนแปลงและการพัฒนาอย่างต่อเนื่องและยั่งยืน

ประเด็นยุทธศาสตร์

- ยกระดับคุณภาพมาตรฐานการผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติกรอย่างมืออาชีพที่มีคุณธรรม จริยธรรม
- ปฏิรูปการผลิตและพัฒนาครูและบุคลากรทางการศึกษาชายแดนใต้
- ยกระดับมาตรฐานการวิจัยและงานสร้างสรรค์สู่มาตรฐานสากล
- ยกระดับมาตรฐานการให้บริการทางวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมโดยการน้อมนำแนวพระราชดำริเพื่อสนองตอบกับความต้องการของชุมชนและท้องถิ่น
- ปฏิรูประบบบริหารจัดการมหาวิทยาลัยให้มีคุณภาพ ได้มาตรฐาน หันต่อการเปลี่ยนแปลง เน้นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

ยุทธวิธี

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1 :
ยกระดับคุณภาพมาตรฐาน
การผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติการ
อย่างมืออาชีพที่มีคุณธรรม
จริยธรรม

- พัฒนาศักยภาพด้าน
คุณวุฒิและตำแหน่ง
ทางวิชาการ
- พัฒนาอาจารย์ให้มี
ทักษะ เทคนิค และ
วิธีการจัดการเรียนรู้สู่
ความเป็นมืออาชีพ
- ปฏิรูปและพัฒนา
หลักสูตรประเภท
ปฏิบัติการหรือวิชาชีพ
ร่วมกับเครือข่าย และ
สถานประกอบการ
- พัฒนานักศึกษาให้มี
ทักษะวิชาชีพใน
ปัจจุบันและอนาคต
- พัฒนาการจัดการ
เรียนรู้ที่เน้นการปฏิบัติ
และฝึกอาชีพ
- พัฒนาสมรรถนะ
นักศึกษาสู่ นัก
ปฏิบัติการอย่างมือ
อาชีพ

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 2 :
ปฏิรูปการผลิตและพัฒนาครู
และบุคลากรทางการศึกษา
ชายแดนใต้

- ยกระดับคุณภาพ
อาจารย์และบุคลากร
เพื่อการผลิตและพัฒนา
ครูและบุคลากรทาง
การศึกษาชายแดนใต้
- จัดตั้งสถาบันพัฒนาครู
และบุคลากรทางการ
ศึกษาชายแดนใต้
- ปฏิรูปการจัดการเรียนรู้
ในการผลิตและพัฒนา
ครูและบุคลากรทาง
การศึกษาชายแดนใต้
- ยกระดับมาตรฐาน
สถานศึกษาต้นแบบ
- ยกระดับคุณภาพ
มาตรฐานการให้บริการ
ในระบบผลิตและพัฒนา
ครูและบุคลากรทาง
การศึกษาชายแดนใต้
- ยกระดับคุณภาพการ
เรียนรู้ของผู้เรียนใน
พื้นที่ชายแดนใต้

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 :
ยกระดับมาตรฐานการวิจัย
และงานสร้างสรรค์สู่
มาตรฐานสากล

- ยกระดับขีดความสามารถ
ของนักวิจัยและนัก
สร้างสรรค์สู่มาตรฐาน
สากล
- จัดตั้งหน่วยวิจัยหรืองาน
สร้างสรรค์เฉพาะทางหรือ
เป็นเลิศที่ตอบสนอง
ความต้องการของชุมชน
และท้องถิ่น
- ยกระดับคุณภาพการ
บริหารจัดการงานวิจัย
และงานสร้างสรรค์
- พัฒนาระบบฐานข้อมูล
และสารสนเทศด้าน
งานวิจัยและงาน
สร้างสรรค์
- ส่งเสริมการใช้ประโยชน์
จากงานวิจัยและงาน
สร้างสรรค์

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 4 :

ยกระดับมาตรฐานการให้บริการทางวิชาการ และการทำงานบำรุงศิลปวัฒนธรรม โดยการน้อมนำแนวพระราชดำริ เพื่อสนองตอบกับความต้องการของชุมชนและท้องถิ่น

- พัฒนาศักยภาพบุคลากรที่ให้บริการวิชาการและทำงานบำรุงศิลปวัฒนธรรม ให้เป็นมืออาชีพ
- สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับชุมชน และท้องถิ่นด้านบริการวิชาการและทำงานบำรุงศิลปวัฒนธรรม
- ยกระดับคุณภาพการบริหารจัดการ การบริการวิชาการและทำงานบำรุงศิลปวัฒนธรรม
- จัดตั้งศูนย์ส่งเสริมบริการวิชาการ และทำงานบำรุงศิลปวัฒนธรรม
- พัฒนาหลักสูตรระยะสั้นตามความต้องการของชุมชนและท้องถิ่น
- พัฒนาระบบฐานข้อมูลและสารสนเทศ ด้านการบริการวิชาการ และทำงานบำรุงศิลปวัฒนธรรม
- พัฒนานวัตกรรมและงานสร้างสรรค์จากภูมิปัญญาท้องถิ่น
- ยกระดับคุณภาพและมาตรฐานผลิตภัณฑ์ในชุมชนและท้องถิ่น

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 5 :

ปฏิรูประบบบริหารจัดการมหาวิทยาลัยให้มีคุณภาพได้มาตรฐาน หันต่อการเปลี่ยนแปลงเน้นการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร

- พัฒนาสภาพแวดล้อม ระบบจราจร ความปลอดภัย พลังงาน และจัดการขยะสู่ Green University
- พัฒนาสมรรถนะ ผู้บริหารและบุคลากรสู่มืออาชีพ
- พัฒนาระบบสารสนเทศและการสื่อสาร เพื่อการบริการ การบริหารและการตัดสินใจ
- พัฒนาแผนยุทธศาสตร์ ระบบบริหารจัดการและระบบงานสู่มาตรฐาน สอดคล้องกับระบบประกันคุณภาพภายในตามกรอบ EdPEX
- พัฒนาขีดความสามารถในการจัดการทรัพย์สินและจัดหารายได้เพื่อการพึ่งพาตนเอง
- พัฒนาระบบการนำองค์กรเชิงยุทธศาสตร์ และการเตรียมผู้บริหารทุกระดับ
- ส่งเสริมให้หน่วยงานยกระดับคุณภาพการบริหารและบริการสู่มาตรฐานสากล

คณะ/สถาบัน/สำนัก คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

ผู้รับผิดชอบหลัก อาจารย์ปราโมทย์ ศรีปลั่ง

ผู้รับผิดชอบ

1. ผศ.สุพร สุนทรนนท์
2. อาจารย์พอหทัย ชุ่นสั้น
3. อาจารย์ศตพล ลูกอินทร์
4. ผศ.อับดุลรอซะ วรรณอาลี
5. อาจารย์ศฤงคาร กิติวินิต
6. อาจารย์สุวิสา เภอทอง
7. อาจารย์จรรย์ พิทักษ์ธรรม
8. อาจารย์กฤษฎา อภิพัฒนางกูร

9. อาจารย์วินัย สุขวิน
10. อาจารย์สุรียา นาคิน
11. นางสาวจิราพร เกียรติินฤมล
12. นางสาวจิรชยา ฉวีอินทร์

งบประมาณ 2,226,200 บาท

หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันรัฐบาลจะให้ความสำคัญกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ และหน่วยงานต่างๆ ทั้งภาครัฐและเอกชนเริ่มตระหนักถึงความสำคัญและขับเคลื่อนการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ในสาขาต่างๆ จะมีส่วนสำคัญในการทำให้ประเทศไทยก้าวสู่ประเทศที่เน้นการพัฒนาอย่างสร้างสรรค์ที่สอดรับกันในทุกมิติอย่างจริงจัง "เศรษฐกิจสร้างสรรค์" คือแนวคิดการขับเคลื่อนเศรษฐกิจบนพื้นฐานของการใช้องค์ความรู้ (Knowledge) การศึกษา การสร้างสรรค์งาน (Creativity) และการใช้ทรัพย์สินทางปัญญา (Intellectual property) ที่เชื่อมโยงกับรากฐานทางวัฒนธรรม การสั่งสมความรู้ของสังคมและเทคโนโลยี/นวัตกรรมสมัยใหม่ เพื่อผลิตสินค้าและบริการ ที่สร้าง "มูลค่าทางเศรษฐกิจ" และ "คุณค่าทางสังคม" ซึ่งตอบสนองความต้องการของผู้บริโภคในตลาดโลกได้ หรือพูดง่าย ๆ คือ "การสร้างมูลค่าที่เกิดจากความคิด"

ท่ามกลางกระแสการแข่งขันของโลกธุรกิจที่ไร้พรมแดนและการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดของเทคโนโลยีการสื่อสารและคมนาคม การแลกเปลี่ยนสินค้าจากที่หนึ่งไปยังอีกสถานที่อยู่ห่างแสนไกล กลับเป็นเรื่องง่ายดายในปัจจุบัน ในเมื่อข้อจำกัดของการข้ามพรมแดน (International Trade) มีข้ออุปสรรคทางการค้าต่อไป ผู้บริโภคหรือผู้ซื้อย่อมมีสิทธิเลือกสินค้าได้อย่างเสรีทั้งในด้านคุณภาพและราคา อย่างไรก็ตามการเรียนรู้และพัฒนาสินค้าและบริการต่างๆ ที่มีอยู่ในตลาดอยู่แล้วในยุคโลกไร้พรมแดนกระทำได้ง่าย ประเทศที่มีต้นทุนการผลิตที่ต่ำกว่า เช่น จีน อินเดีย เวียดนาม และประเทศในกลุ่มยุโรปตะวันออก มักจะมีความได้เปรียบในการแข่งขันด้านราคา (Cost Competitive Advantage) ด้วยเหตุนี้ประเทศผู้นำทางเศรษฐกิจหลายประเทศ จึงหันมาส่งเสริมการดำเนินนโยบายเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาสินค้าและบริการใหม่ๆ และหลีกเลี่ยงการผลิตสินค้าที่ต้องต่อสู้ด้วยราคาเป็นหลัก โดยหัวใจของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ก็คือแนวคิดหรือแนวปฏิบัติที่สร้าง/เพิ่มมูลค่าของสินค้าและบริการได้โดยไม่ต้องใช้ทรัพยากรมากนักแต่ใช้ความคิด สติปัญญา และความสร้างสรรค์ให้มากขึ้นเท่านั้นเอง หลังจากเกิดแนวคิดเชิงมหภาค แนวคิดการพัฒนาเชิงสร้างสรรค์ก็ขยายตัวเข้าสู่ระดับอุตสาหกรรม เป็น อุตสาหกรรมเชิงสร้างสรรค์ (Creative Industry) และธุรกิจเชิงสร้างสรรค์ (Creative Business) ซึ่งอุตสาหกรรมในกลุ่มนี้ ก็มีหลากหลาย เช่น อุตสาหกรรมแฟชั่น-เครื่องประดับ อุตสาหกรรมการออกแบบ อุตสาหกรรมสื่อ/ภาพยนตร์/โทรทัศน์ และอุตสาหกรรมงานศิลป์ในแขนงต่างๆ เป็นต้น

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ คือกระบวนการหรือกิจกรรม (Processor Activity) โดยเกิดจาก 2 ส่วนปัจจัยหลักด้วยกันคือ 1) ทูทางปัญญา หรือองค์ความรู้ และ 2) ทักษะการประยุกต์นำความคิดสร้างสรรค์ (หรือองค์ความรู้) นั้นไปใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดในเชิงพาณิชย์โดย

1. ทูทางปัญญา (Intellectual Capital) สามารถอยู่ในรูปแบบของ "ฐานความรู้" เดิม หรือ "ความรู้ใหม่" ที่จะสามารถนำไปใช้ต่อยอดความคิดโดยทุนในลักษณะนี้สามารถเกิดได้จากทุนมนุษย์ (Human Capital) เช่น ศึกษาและการฝึกอบรมที่นำมาสู่ความคิดใหม่ๆ ทุนทางวัฒนธรรม (Culture Capital) เช่น วัฒนธรรมดั้งเดิมของไทยและทุนทางสังคม (Social Capital) เช่น ขนบธรรมเนียมและองค์ความรู้ในท้องถิ่น เป็นต้น

2. ทักษะการประยุกต์(Adaptive Skills) ได้แก่ ทักษะที่สนับสนุนการนำองค์ความรู้และทุนทางปัญญานั้นมาประยุกต์ให้เกิดการผลิต/บริการที่สามารถสร้างคุณค่า/มูลค่าได้อย่างเป็นรูปธรรม

“เศรษฐกิจสร้างสรรค์” ประกอบไปด้วย 1) เศรษฐกิจ (Economy) และ 2) สร้างสรรค์(Creative) จะเกิดขึ้นได้ต้องมีทั้งสองส่วนนี้เกิดคู่กัน การมีเพียงความคิดสร้างสรรค์(หรือองค์ความรู้)แต่เพียงอย่างเดียวไม่สามารถสร้าง ระบบเศรษฐกิจสร้างสรรค์ได้ ถ้าความคิดนั้นไม่ได้นำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ทางเศรษฐกิจแก่ผู้สร้างสรรค์

การนำความคิดเข้าไปประสานกับการดำเนินธุรกิจทำให้เกิดการต่อยอดไปสู่ทั้งการสร้าง “ความแตกต่าง” ซึ่งจะส่งผลต่อการ“สร้างมูลค่า”และท้ายที่สุดเป็นการ“สร้างคุณค่า”ซึ่งความหมายของคำว่า เศรษฐกิจสร้างสรรค์นี้สอดคล้องกับคำว่า นวัตกรรม (Innovation) โดย Swann (2007) ได้ระบุความหมายของนวัตกรรม ไว้ว่า “The Successful Exploitation of New Ideas”ซึ่งหมายถึง“การใช้ประโยชน์จากความคิดใหม่ๆ” นั่นเอง

ในขณะที่ประชุมองค์การสหประชาชาติว่าด้วยการค้าและการพัฒนา (United Nations Conference on Trade and Development: UNCTAD) ได้ระบุความสำคัญของเศรษฐกิจสร้างสรรค์จากการประชุมครั้งที่ 11 ที่ประเทศบราซิล ในปี.ศ. 2543 (ค.ศ. 2004) และได้จำแนกประเภทของอุตสาหกรรมสร้างสรรค์เป็น 4 กลุ่มได้แก่ 1) กลุ่มมรดก(Heritage) 2) กลุ่มศิลปะ (Arts) 3) กลุ่มสื่อ(Media)และ 4) กลุ่มงานสร้างสรรค์และออกแบบ (Functional Creation)

ภายใต้แนวความคิดของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (The Creative Economy) ซึ่งถือว่าทุนความคิดสร้างสรรค์จัดเป็นสินทรัพย์ทางวัฒนธรรมและทักษะเฉพาะตัวที่จะเป็นปัจจัยในการขับเคลื่อนพัฒนาสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ซึ่งคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา เห็นความสำคัญของแนวความคิดนี้ จึงมีพันธกิจหลักในด้านการผลิตนกออกแบบ ,บัณฑิตทางด้านการออกแบบนวัตกรรมทัศนศิลป์ และการออกแบบศิลปกรรมสู่สังคม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพและขีดความสามารถด้านทรัพยากรบุคคลในทางวิชาชีพ ให้เท่าทันกับการเปลี่ยนแปลงและสอดคล้องกับทิศทางการพัฒนาวิชาชีพไปสู่สากล ตามกลไกการเปิดเสรีบริการวิชาชีพในอนาคต เป็นการนำร่องกระบวนการความคิดด้านการออกแบบไปสู่ผลงานที่มีคุณค่าต่อสังคมเป็นรูปธรรมในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

เหตุผลดังกล่าวในข้างต้นจึงเป็นที่มาของโครงการจัดตั้งศูนย์นวัตกรรมเพื่อพัฒนาการออกแบบหัตถกรรมชายแดนใต้ (Innovation for Handicraft Design Development Center) หรือ IHDDC เพื่อเป็นศูนย์กลางการให้บริการวิชาการและพัฒนาวิชาชีพด้านการออกแบบให้แก่หน่วยงานราชการและหน่วยงานเอกชน โรงงานด้านการผลิตหัตถกรรมหรือผู้ที่สนใจในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้โดย IHDDC จะเป็นศูนย์กลางที่ให้คำปรึกษาด้านงานออกแบบแก่สังคม ดำเนินงานจัดอบรม สัมมนา และการประชุมเชิงปฏิบัติการ เพื่อพัฒนาวิชาชีพการออกแบบด้านหัตถกรรมต่างๆ รวมไปถึงบรรจุภัณฑ์ นอกจากนี้ยังถือเป็นศูนย์กลางที่สนับสนุนการเรียนการสอน ช่วยเหลือและพัฒนาด้านการออกแบบให้แก่ผู้ผลิตงานหัตถกรรมไม่ว่าจะเป็นในระดับโรงงานอุตสาหกรรม หรือในระดับครัวเรือน ซึ่งมีจำนวนมากมายแต่ประสบปัญหาด้านการออกแบบ ลวดลาย ตัวผลิตภัณฑ์หัตถกรรม รวมไปถึงบรรจุภัณฑ์ เป็นต้น

ดังนั้น คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลาจึงมีความประสงค์ที่จะดำเนินการจัดการให้มีหน่วยงานหรือศูนย์กลางด้านวิชาการเข้าไปช่วยเหลือและพัฒนางานด้านการออกแบบหัตถกรรมให้มีความหลากหลาย มีอัตลักษณ์ของท้องถิ่น สร้างคุณค่าให้งานหัตถกรรมท้องถิ่น เป็นต้น เพื่อเป็นการสร้างรายได้ให้กับประชาชนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ยกฐานะความเป็นอยู่ให้มีคุณภาพดียิ่งขึ้น

ศูนย์นวัตกรรมเพื่อพัฒนาการออกแบบหัตถกรรมชายแดนใต้ หรือ IHDDC มีแนวทางดำเนินงานโดยใช้ทรัพยากรบุคคลที่มีความรู้ความสามารถเฉพาะทางไปปฏิบัติการด้วยการผสมศักยภาพระหว่างนักออกแบบที่มีความสามารถ ผู้ประกอบการที่มีฝีมือและประสบการณ์ ผู้มีฝีมือเชิงช่างที่มีความสามารถในกระบวนการผลิตงานหัตถกรรม เพื่อฝึกอบรมให้แก่ชาวบ้าน ผู้ผลิต หรือผู้สนใจที่ต้องการพัฒนาทักษะด้านการออกแบบงานหัตถกรรม หรือต้องการเพิ่มคุณค่าให้กับผลิตภัณฑ์หัตถกรรมของตนเอง กล่าวคือ IHDDC จะรวบรวม วิจัยและพัฒนาความรู้ด้านการออกแบบหัตถกรรมและจัดหาผู้เชี่ยวชาญด้านต่างๆ ซึ่งเกี่ยวข้องกับงานหัตถกรรม ไปเผยแพร่ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ฝึกอบรมแก่กลุ่มเป้าหมาย รวมไปถึงการให้คำปรึกษาด้านการออกแบบหัตถกรรมต่างๆ ซึ่งกระบวนการดังกล่าวจะทำให้เกิดเรียนรู้ด้วยกัน นั่นคือ นักออกแบบได้เรียนรู้รากฐานแห่งภูมิปัญญาและทรัพยากรอันมีค่าในท้องถิ่น ส่วนชาวบ้าน โรงงานได้เรียนรู้วิธีการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่เหมาะสมกับยุคสมัยปัจจุบัน เป็นการพึ่งพาและพึ่งพิงทางวิชาการแก่กัน อันจะส่งผลให้เกิดการพัฒนาสินทรัพย์ทางวัฒนธรรม เศรษฐกิจ และทักษะของท้องถิ่น อันเป็นปัจจัยในการขับเคลื่อนสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ต่อไป ดังกรอบการดำเนินงานดังนี้

กรอบการดำเนินงาน

<p>ระยะที่ 1 ปีงบประมาณ 2558-2559</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. พัฒนาโครงสร้างพื้นฐานศูนย์นวัตกรรมเพื่อพัฒนาการออกแบบชายแดนใต้ ดังนี้ <ol style="list-style-type: none"> 1.1 ปรับปรุงห้องสำนักงาน 1.2 ปรับปรุงห้องปฏิบัติการถ่ายภาพลวดลายและพื้นผิว 1 ห้อง 1.3 ปรับปรุงห้องปฏิบัติการด้านการออกแบบด้วยคอมพิวเตอร์ 1 ห้อง 2. ส่งเสริมและถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการออกแบบแก่ผู้ประกอบการ <ol style="list-style-type: none"> 2.1 พัฒนาศักยภาพการออกแบบสู่การเป็นมืออาชีพแก่ผู้ประกอบการด้าน 2.2 ออกแบบบรรจุภัณฑ์หัตถกรรมด้วยโปรแกรมกราฟิกขั้นสูงแก่ผู้ประกอบการ 2.3 การออกแบบกราฟิกและถ่ายภาพ 2.4 การออกแบบพัฒนาบาติกสร้างสรรค์ 3. พัฒนาศักยภาพนักศึกษาด้านการออกแบบ
<p>ระยะที่ 2 ปีงบประมาณ 2560 - 2561</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. การพัฒนาด้านวิชาการการสร้างสรรค์ผลงาน <ol style="list-style-type: none"> 1.1 คลังความรู้ ด้านการออกแบบหัตถกรรมชายแดนใต้ แหล่งพึ่งพิงทางวิชาการด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์แก่ผู้ประกอบการรายใหม่และพัฒนาผู้ประกอบการขนาดย่อมให้เข้มแข็ง ปีละ 20 เรื่อง 1.2 เป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าวิจัยอบรมองค์ความรู้ โดยใช้ฐานผลิตอาศัยทุนวัฒนธรรมผสมผสานกับการสร้างสรรค์ที่โดดเด่นของสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยอาศัยการผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหวและเสียงเพื่อจัดเก็บเป็นสารสนเทศ สำหรับกระจายองค์ความรู้สู่ชุมชน ปีละ 5 เรื่อง 1.3 สร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ปีละ 10 ชิ้น 1.4 สร้างเว็บไซต์พร้อมฐานข้อมูลด้านการออกแบบ จำนวน 1 ชุด 1.5 ปรับปรุงห้องผลิตสื่อภาพและเสียง(ภาพเคลื่อนไหว) 2. การถ่ายทอดความรู้ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มและสร้างรายได้แก่ชุมชน <ol style="list-style-type: none"> 2.1 การออกแบบแฟชั่นเพื่อพัฒนารูปแบบสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มและรายได้แก่ชุมชนด้านเสื้อผ้าสตรี 2.2 พัฒนาการออกแบบลวดลายหมวกกะปิเยาะ และผ้าคลุมสตรีมุสลิม เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่ม 3. พัฒนาศักยภาพด้านการออกแบบให้มีศักยภาพในการออกแบบและสร้างงาน เพื่อการมีงานทำที่ยั่งยืน <ol style="list-style-type: none"> 3.1 ทุนนักศึกษาไปพัฒนาด้านการออกแบบแฟชั่น 5 ทุน 4. พัฒนาหลักสูตรการออกแบบแฟชั่น /หลักสูตรออกแบบผลิตภัณฑ์/

ระยะที่ 3 ปีงบประมาณ 2562-2563

1. การพัฒนาด้านวิชาการการสร้างสรรค์ผลงาน

- 1.1 คลังความรู้ ด้านการออกแบบหัตถกรรมชายแดนใต้ แหล่งพึ่งพิงทางวิชาการด้านเศรษฐกิจสร้างสรรค์ แก่ผู้ประกอบการรายใหม่ และพัฒนาผู้ประกอบการขนาดย่อมให้เข้มแข็ง ปีละ 20 เรื่อง
- 1.2 เป็นแหล่งศึกษาค้นคว้าวิจัยอบรมองค์ความรู้ โดยใช้ฐานผลิตอาศัยทุนวัฒนธรรมผสมผสานกับการสร้างสรรค์ที่โดดเด่นของสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ โดยอาศัยการผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหวและเสียงเพื่อจัดเก็บเป็นสารสนเทศ สำหรับกระจายองค์ความรู้สู่ชุมชน ปีละ 5 เรื่อง
- 1.3 สร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ปีละ 10 ชิ้น

2. การถ่ายทอดความรู้ เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มและสร้างรายได้แก่ชุมชน

- 2.1 การออกแบบเซรามิกซ์ เพื่อพัฒนารูปแบบสู่การสร้างมูลค่าเพิ่มและสร้างรายได้
- 2.2 การออกแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อสร้างรายได้ให้กับชุมชน

3. การจัดแสดงสินค้าหัตถกรรมชายแดนใต้ ด้านผลิตภัณฑ์ แฟชั่น เซรามิก บรรจุภัณฑ์

4. พัฒนานักศึกษาด้านการออกแบบให้มีศักยภาพในการออกแบบและสร้างงาน เพื่อการมีงานทำที่ยั่งยืน

ทุนนักศึกษาไปพัฒนาด้านการออกแบบเซรามิก การออกแบบลวดลาย

5. เป็นแหล่งศึกษาค้นคว้า ศึกษาวิจัย อบรมองค์ความรู้ทรัพยากรเส้นทางปัญญา ด้านศิลปวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ที่โดดเด่นของสามจังหวัดชายแดนภาคใต้

ดังนั้น คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏยะลาจึงมีความประสงค์ที่จะดำเนินการพัฒนาศูนย์กลางด้านวิชาการที่มาตรฐาน เข้าไปช่วยเหลือและพัฒนางานด้านการออกแบบหัตถกรรมให้มีความหลากหลาย มีอัตลักษณ์ของท้องถิ่น สร้างคุณค่าให้งานหัตถกรรมท้องถิ่น เป็นต้น เพื่อเป็นการสร้างรายได้ให้กับประชาชนในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ยกฐานะความเป็นอยู่ให้มีคุณภาพดียิ่งขึ้น

วัตถุประสงค์

1. เพื่อเป็นศูนย์กลางการจัดการองค์ความรู้ (Knowledge Management) และพัฒนาองค์ความรู้ทางวิชาชีพด้านการออกแบบงานหัตถกรรมและบรรจุภัณฑ์หัตถกรรม หรืองานอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องกับงานหัตถกรรม เพื่อถ่ายทอดไปสู่ชุมชน หน่วยงานภาครัฐและภาคเอกชนต่างๆ ในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้

2. เป็นแหล่งเรียนรู้สำหรับนักศึกษาและผู้สนใจดำเนินงานออกแบบและความคิดสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ โดยอาศัยทรัพยากรและวัฒนธรรมของท้องถิ่น ในการพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันไปสู่การประกอบอาชีพในอนาคต

3. เพื่อเป็นแหล่งฝึกทักษะ เสริมประสบการณ์วิชาชีพ ศึกษาวิจัย และพัฒนาด้านการออกแบบของคณาจารย์ นักศึกษา นักออกแบบ ผู้ประกอบการ ผู้ผลิต และผู้ที่สนใจ

4. เพื่อส่งเสริมช่วยเหลือผู้ผลิตงานหัตถกรรมต่างๆ ที่ประสบปัญหาด้านการออกแบบ

5. เป็นแหล่งบูรณาการเพื่อใช้ประโยชน์ในการพัฒนาการจัดการเรียนสอน การวิจัย การพัฒนาหลักสูตรการออกแบบนวัตกรรมทางทัศนศิลป์ หลักสูตรการออกแบบศิลปกรรม และพัฒนาหลักสูตรมัลติมีเดียและคอมพิวเตอร์อาร์ต หลักสูตรออกแบบผลิตภัณฑ์ที่กำลังดำเนินการ และออกแบบแฟชั่น

6. มีอุปกรณ์ในการผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหวในการบันทึกการจัดเก็บข้อมูลด้านการออกแบบ

เป้าหมาย

- เชิงปริมาณ

1. สารสนเทศความรู้ทางด้านภูมิปัญญาทางศิลปะ วัฒนธรรม และกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนที่ประสบความสำเร็จในการผลิตและจัดจำหน่ายในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ไม่น้อยกว่า 20 เรื่องในรูปแบบสิ่งพิมพ์
2. ผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่แสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่นเพื่อผลิตเชิงพาณิชย์ จำนวน 15 ชิ้น
3. นักออกแบบและผู้ประกอบการได้รับความรู้และเพิ่มทักษะ ด้านการออกแบบและแฟชั่น (เสื้อผ้าสตรี) เพื่อนำไปสู่การแปรรูปผ้าบาติก จำนวน ปีละ 20 คน
4. นักศึกษาได้รับการถ่ายทอดในเรื่องการออกแบบแฟชั่น (เสื้อผ้าสตรี) เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มในผลิตภัณฑ์ผ้าบาติก ไม่น้อยกว่า 20 คน

- เชิงคุณภาพ

1. มีคลังความรู้ทางด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นที่ได้รับความสำเร็จในการจัดจำหน่ายในท้องถิ่น เพื่อเป็นแหล่งค้นคว้า และพึ่งพิงทางวิชาการ
2. มีผลงานผลิตภัณฑ์ต้นแบบแสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น
3. บุคลากรด้านการออกแบบแฟชั่นที่มีคุณภาพ
4. สร้างมูลค่าเพิ่ม ในแปรรูปผ้าบาติกสู่แฟชั่นสตรี
5. เพื่อสร้างรายได้ให้กับผู้ประกอบการรายใหม่และรายเก่า
6. นักศึกษาได้รับความรู้ด้านการออกแบบแฟชั่น(เสื้อผ้าสตรี)

ตัวชี้วัดความสำเร็จ (ระดับผลผลิต ระดับผลลัพธ์ และระดับผลกระทบ)

- ระดับผลผลิต

1. ศูนย์นวัตกรรมเพื่อพัฒนาการออกแบบหัตถกรรมชายแดนใต้ มีห้องปฏิบัติการด้านสีภาพและเสียง จำนวน 1 ห้อง พร้อมอุปกรณ์ถ่ายทำและจัดแสง สำหรับผลิตหนังสือ เพื่อเผยแพร่ ความรู้ด้านการออกแบบหัตถกรรมและการแปรรูปผลิตภัณฑ์
2. การจัดการองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นด้านหัตถกรรมและกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ของชุมชนที่ประสบความสำเร็จในการผลิตในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 1 ชุด (20 เรื่อง ในลักษณะสื่อสิ่งพิมพ์)
3. ผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่แสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่นเพื่อผลิตเชิงพาณิชย์ จำนวน 15 รูปแบบ
4. ผู้ประกอบการได้รับการพัฒนาความรู้ด้านการออกแบบแฟชั่น (เสื้อผ้าสตรี) และการแปรรูป จำนวน 20 คน
5. นักศึกษามีทักษะด้านการออกแบบแฟชั่นเพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มผลิตภัณฑ์ผ้าบาติก จำนวน 20 คน

- ระดับผลลัพธ์

1. ผู้ประกอบการและนักออกแบบมีแหล่งพึ่งพิงทางวิชาการด้านภูมิปัญญาท้องถิ่นงานหัตถกรรมและกระบวนการออกแบบผลงานผลิตภัณฑ์ชุมชนซึ่งประสบความสำเร็จในการผลิตและจัดจำหน่ายในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ที่ได้จัดเก็บในรูปแบบของสื่อ 1 แหล่ง

2. ผู้ประกอบการมีความรู้ความเข้าใจในกระบวนการสร้างต้นแบบที่แสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น เพื่อผลิตเชิงพาณิชย์ จำนวน 15 รูปแบบ และสามารถคัดเลือกเพื่อนำมาผลิตเป็นสินค้า อย่างน้อย 5 รูปแบบ

3. นักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจ และประสบการณ์ด้านการออกแบบ การผลิตและการแปรรูป ผ้าบาติกไปสู่แฟชั่นสตรี เพื่อการประกอบอาชีพและการมีงานทำ

4. ผู้เข้าร่วมโครงการมีความพึงพอใจต่อการดำเนินงานในระดับมาก อย่างน้อยร้อยละ 80

- ระดับผลกระทบ

1. ผู้ประกอบการได้รับการเพิ่มพูนความรู้ทางวิชาการด้านการออกแบบ รูปแบบ และกระบวนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ สามารถสร้างมูลค่าเพิ่มของสินค้าในรูปแบบที่แปลกใหม่ โดยอาศัยต้นทุนทางวัฒนธรรมเข้ามาเกี่ยวข้องทำให้มีรายได้เพิ่มขึ้น

2. สร้างอาชีพแก่ผู้ประกอบการ ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตที่ดีของประชาชน

3. มหาวิทยาลัยสามารถสร้างนักร้องแบบด้านผลิตภัณฑ์และแฟชั่น เพื่อสร้างอาชีพให้นักศึกษาได้ในอนาคต

แผนการดำเนินงานและการใช้จ่ายงบประมาณ

กิจกรรมสำคัญ	จำนวนเงิน				
	ไตรมาสที่ 1	ไตรมาสที่ 2	ไตรมาสที่ 3	ไตรมาสที่ 4	รวม
1. พัฒนาศูนย์นวัตกรรมเพื่อพัฒนาการออกแบบหัตถกรรมชายแดนใต้	1,615,000	-	-	-	1,615,000
2. การจัดการองค์ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นงานหัตถกรรมและกระบวนการออกแบบในผลงานผลิตภัณฑ์ชุมชน ที่ประสบความสำเร็จในการผลิตและจัดจำหน่ายในพื้นที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ เพื่อจัดเก็บเป็นสารสนเทศทางด้านการออกแบบและส่งเสริมอาชีพ 20 เรื่อง	30,000	132,500	50,000	-	212,500
3. การพัฒนาและสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่แสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น 15 รูปแบบ	30,000	100,000	93,100	-	223,100
4. ฝึกอบรมปฏิบัติการออกแบบแฟชั่น (เสื้อผ้าสตรี) (อบรม 4 วัน)	-	175,600	-	-	175,600
รวม	1,675,000	408,100	143,100	-	2,226,200

กรอบงบประมาณรายจ่ายล่วงหน้าระยะปานกลาง

โครงการ	งบประมาณ	ประมาณการรายจ่ายล่วงหน้า			
	ปี 2560	ปี 2561	ปี 2562	ปี 2563	ปี 2564
ศูนย์นวัตกรรมเพื่อพัฒนา การออกแบบหัตถกรรม ชายแดนใต้	2,226,200	2,500,000	2,000,000	2,000,000	2,000,000

รายละเอียดงบประมาณปี 2560

กิจกรรมที่ 1 พัฒนาศูนย์นวัตกรรมเพื่อพัฒนาการออกแบบหัตถกรรมชายแดนใต้

งบรายจ่าย	งบประมาณ				
	งบแผ่นดิน	งบบ.กศ.	งบคส.ปช.	บัณฑิตศึกษา	รวม
งบรายจ่ายอื่น	1,615,000	-	-	-	1,615,000
ค่าครุภัณฑ์	1,200,000	-	-	-	1,200,000
- ชุดไฟสำหรับงานสื่อภาพ เคลื่อนไหวและเสียงพร้อมติดตั้ง	300,000	-	-	-	300,000
- ชุดผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหว และเสียง (ภาพยนตร์สั้น)	900,000	-	-	-	900,000
สิ่งก่อสร้าง	415,000	-	-	-	415,000
- ปรับปรุงห้องปฏิบัติการด้าน การผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหวและเสียง	415,000	-	-	-	415,000
1) รื้อถอนเพอร์นิเจอร์					
2) งานฝ้าเพดาน					
3) งานผนัง					
4) งานประตู่					
5) งานไฟฟ้า					
6) งานสี					
รวม	1,615,000	-	-	-	1,615,000

กิจกรรมที่ 2 การจัดการความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นงานหัตถกรรมและกระบวนการออกแบบในผลงาน
ผลิตภัณฑ์ชุมชนที่ประสบความสำเร็จในการผลิตและจัดจำหน่ายในพื้นที่สามจังหวัดชายแดน
ภาคใต้เพื่อจัดเก็บเป็นสารสนเทศด้านการออกแบบและส่งเสริมอาชีพ (20 เรื่อง)

งบรายจ่าย	งบประมาณ				
	งบแผ่นดิน	งบบ.กศ.	งบกศ.ปช.	บัณฑิตศึกษา	รวม
งบรายจ่ายอื่น	212,500	-	-	-	212,500
ค่าตอบแทน	30,000	-	-	-	30,000
- ค่าตอบแทนผู้ให้ข้อมูลจากการ สัมภาษณ์เชิงลึก (ขั้นตอนการออก แบบการผลิต และการจัดจำหน่าย) พร้อมบันทึกภาพเคลื่อนไหวของ ผู้ประกอบการที่ประสบความสำเร็จ ในการผลิตและจำหน่ายผลิตภัณฑ์ ในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ จำนวน 15 ครั้งๆ ละ 4 คนๆ ละ 2 วันๆ ละ 250 บาท	30,000	-	-	-	30,000
ค่าใช้จ่าย	178,500	-	-	-	178,500
- ค่าน้ำมันเชื้อเพลิงสำหรับเก็บข้อมูล เชิงลึกและบันทึกวิดีโอ จำนวน 15 ครั้งๆ ละ 1,000 บาท (จังหวัดยะลา ปัตตานี และนราธิวาส)	15,000	-	-	-	15,000
- ค่าเบี้ยเลี้ยงผู้จัดเก็บข้อมูล จำนวน 7 คนๆ ละ 15 ครั้งๆ ละ 2 วันๆ ละ 240 บาท	50,400	-	-	-	50,400
- ค่าที่พัก จำนวน 10 ครั้งๆ ละ 4 ห้องๆ ละ 1,200 บาท	48,000	-	-	-	48,000
- ค่าจ้างทำเล่มเอกสารการจัดการ ความรู้ภูมิปัญญาท้องถิ่นงาน หัตถกรรม (พิมพ์ 4 สี ไม่น้อยกว่า 80 หน้า) จำนวน 300 ชุดๆ ละ 217 บาท	65,100	-	-	-	65,100
ค่าวัสดุ	4,000	-	-	-	4,000
- ค่าวัสดุ	4,000	-	-	-	4,000
รวม	212,500	-	-	-	212,500

กิจกรรมที่ 3 การพัฒนาและสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบของที่ระลึกที่แสดงอัตลักษณ์ของท้องถิ่น เพื่อผลิตเชิงพาณิชย์

งบรายจ่าย	งบประมาณ				
	งบแผ่นดิน	งบบ.กศ.	งบกศ.ปช.	บัณฑิตศึกษา	รวม
งบรายจ่ายอื่น	223,100	-	-	-	223,100
ค่าใช้จ่าย	215,100	-	-	-	215,100
- ค่าจ้างผลิตต้นแบบผลิตภัณฑ์ตามรูปแบบที่กำหนด จำนวน 15 ชุด ชุดละ 5,000 บาท	75,000	-	-	-	75,000
- ค่าจัดทำผลิตภัณฑ์เพื่อเป็นสินค้าต้นแบบที่ผ่านการคัดเลือก จำนวน 5 แบบๆ ละ 30 ชิ้นๆ ละ 500 บาท	75,000	-	-	-	75,000
- ค่าจ้างทำเอกสารเผยแพร่ผลิตภัณฑ์ต้นแบบของที่ระลึก (พิมพ์ 4 สี ไม่น้อยกว่า 217 หน้า) จำนวน 300 เล่มๆ ละ 217 บาท	65,100	-	-	-	65,100
ค่าวัสดุ	8,000	-	-	-	8,000
- ค่าวัสดุ	8,000	-	-	-	8,000
รวม	223,100	-	-	-	223,100

กิจกรรมที่ 4 ฝึกอบรมปฏิบัติการออกแบบแฟชั่น (เสื้อผ้าสตรี)

งบรายจ่าย	งบประมาณ				
	งบแผ่นดิน	งบบ.กศ.	งบกศ.ปช.	บัณฑิตศึกษา	รวม
งบรายจ่ายอื่น	175,600	-	-	-	175,600
ค่าตอบแทน	57,600	-	-	-	57,600
- ค่าสมนาคุณวิทยากรหลัก จำนวน 2 คนๆ ละ 2 วันๆ ละ 6 ชม.ๆ ละ 1,200 บาท (จากภายในประเทศ และประเทศกลุ่มอาเซียน)	28,800	-	-	-	28,800
- ค่าสมนาคุณวิทยากรกลุ่ม จำนวน 4 คนๆ ละ 4 วันๆ ละ 6 ชม.ๆ ละ 300 บาท	28,800	-	-	-	28,800

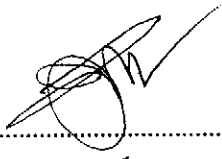
งบรายจ่าย	งบประมาณ				
	งบแผ่นดิน	งบบ.กศ.	งบกศ.ปช.	บัณฑิตศึกษา	รวม
ค่าใช้จ่าย	88,000	-	-	-	88,000
- ค่าจ้างทำเอกสารการอบรม จำนวน 40 ชุดๆ ละ 70 บาท	2,800	-	-	-	2,800
- ค่าอาหารกลางวันผู้เข้าอบรม จำนวน 26 คนๆ ละ 4 มื้อๆ ละ 80 บาท	8,320	-	-	-	8,320
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม ผู้เข้าอบรม จำนวน 26 คนๆ ละ 8 มื้อๆ ละ 25 บาท	5,200	-	-	-	5,200
- ค่าที่พักผู้เข้าอบรม จำนวน 20 คนๆ ละ 3 วันๆ ละ 500 บาท	30,000	-	-	-	30,000
- ค่าที่พักวิทยากร จำนวน 3 คนๆ ละ 3 วันๆ ละ 1,450 บาท	13,050	-	-	-	13,050
- ค่าเดินทางวิทยากร	28,630	-	-	-	28,630
ค่าวัสดุ	30,000	-	-	-	30,000
- ค่าวัสดุฝึกปฏิบัติ	30,000	-	-	-	30,000
รวม	175,600	-	-	-	175,600

หมายเหตุ : ถัวเฉลี่ยทุกรายการ

ผลที่คาดว่าจะได้รับ


1. มีแหล่งรวบรวมข่าวสารความรู้เกี่ยวกับธุรกิจสร้างสรรค์ การสร้างแบรนด์ นวัตกรรม กระแสความนิยมของผู้บริโภค การบริหารธุรกิจที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้ประกอบการและนักออกแบบเกิดแรงบันดาลใจในการพัฒนาธุรกิจของตนเองและสามารถผลิตสินค้าและบริการให้สามารถแข่งขันได้ในตลาดโลก
2. มีหน่วยงานกลางเชื่อมโยงให้ผู้ผลิตและนักออกแบบได้ร่วมมือกันผลิตสินค้าและบริการที่มีคุณภาพเพื่อสร้างธุรกิจที่แข็งแกร่งอันจะนำไปสู่ระบบเศรษฐกิจที่มั่นคงของประเทศ
3. มีแหล่งเรียนรู้สำหรับนักศึกษาและผู้สนใจด้านงานออกแบบและความคิดสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ โดยอาศัยทรัพยากรและวัฒนธรรมของท้องถิ่นในการพัฒนาขีดความสามารถในการแข่งขันไปสู่การประกอบอาชีพในอนาคต
4. เป็นแหล่งฝึกทักษะ เสริมประสบการณ์วิชาชีพ ศึกษาวิจัย และพัฒนาด้านการออกแบบของคณาจารย์ นักศึกษา นักออกแบบ ผู้ประกอบการ ผู้ผลิต และผู้ที่สนใจ
5. สามารถช่วยเหลือผู้ผลิตงานหัตถกรรมต่างๆ ที่ประสบปัญหาด้านการออกแบบ
6. นักศึกษามีอุปกรณ์ในการผลิตสื่อภาพเคลื่อนไหวในการบันทึกการจัดเก็บข้อมูลด้านการออกแบบ

ลงชื่อ


.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุพร สุนทรนนท์)
คณบดีคณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์

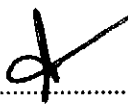
ผู้เสนอโครงการ

ลงชื่อ


.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์อับดุลรอซะ วรรณาลี)
รองอธิการบดีฝ่ายพัฒนาเทคโนโลยีสารสนเทศ

ผู้ตรวจสอบโครงการ

ลงชื่อ


.....
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สมบัติ โยธาทิพย์)
อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏยะลา

ผู้อนุมัติโครงการ