

แผนงานยุทธศาสตร์พัฒนาการศึกษาเพื่อความยั่งยืน  
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2565

1. ชื่อโครงการ การสร้างแหล่งเรียนรู้เสมือนจริงบนจักรวาลนฤมิต : NRRU to the Metaverse

ลักษณะโครงการ  โครงการต่อเนื่อง  โครงการใหม่

กรณีเป็นโครงการต่อเนื่อง โปรดระบุผลการดำเนินงานในปีงบประมาณ พ.ศ. 2564

ตัวชี้วัดความสำเร็จที่ระบุไว้ใน ปีงบประมาณ พ.ศ. 2564	ค่าเป้าหมาย	
	แผน	ผล
-	-	-

2. หน่วยงานที่รับผิดชอบ สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

2.1 ผู้รับผิดชอบโครงการ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภณิดา แก้วกูร โทร 086 680 0829

นางสาวกอบแก้ว บุญกลาง โทร 082 193 6569

3. โปรดระบุความเชื่อมโยงกับแผนในระดับต่าง ๆ

3.1 ยุทธศาสตร์ใหม่มหาวิทยาลัยราชภัฏ เพื่อการพัฒนาท้องถิ่นตามพระราชโบาย ระยะ 20 ปี  
(พ.ศ. 2560-2579)

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ยกระดับคุณภาพการศึกษา

3.2 เป้าหมายการดำเนินงานโครงการร่วมกัน 8 ด้าน

9.โครงการบริบทตามยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

3.3 โครงการบริบทตามยุทธศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา (พ.ศ. 2562-2565)

ยุทธศาสตร์ที่ 1 การยกระดับคุณภาพและมาตรฐานการจัดการศึกษา

3.4 ยุทธศาสตร์ชาติ

ยุทธศาสตร์ที่ 3 ด้านการพัฒนาและเสริมสร้างศักยภาพคน

3.5 แผนแม่บทภายใต้ยุทธศาสตร์ชาติ

การพัฒนาการเรียนรู้

3.6 แผนปฏิรูปประเทศ

ด้านการศึกษา

3.7 กรอบแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 13

12.กำลังคนสมรรถนะสูง มุ่งเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตอบโจทย์การพัฒนาแห่งอนาคต

4. เหตุผลความจำเป็น

เทคโนโลยีเสมือนจริงหรือเมตาเวิร์ส (Metaverse) ได้รับการบัญญัติศัพท์ภาษาไทยจากราชบัณฑิตยสถาน ว่าจักรวาลนฤมิต มีแนวคิดการบรรจบกันของโลกเสมือนและโลกจริง ผู้ใช้งานสามารถมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันผ่าน เครื่องมือและการเชื่อมต่อของอุปกรณ์โดยใช้เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) ซึ่งเป็นการสร้างภาพ 3 มิติ ซ้อนทับไปบนภาพของโลกจริง ร่วมกับเทคโนโลยี Virtual Reality (VR) ที่ใช้อุปกรณ์ช่วยเพื่อให้ภาพที่ผู้ใช่มองเห็น

สมจริงยิ่งขึ้น จนปัจจุบันได้พัฒนาเข้าสู่เทคโนโลยี Mixed Reality (MR) ที่ผู้ใช้สามารถตอบโต้หรือมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่ถูกสร้างขึ้นมาด้วยโปรแกรมเสมือน เช่น คีย์บอร์ดที่ฉายบนพื้นโต๊ะ ซึ่งเทคโนโลยีเสมือนจริงนี้ได้รับความนิยมและมีการพัฒนาเครื่องมือเพื่อรองรับการใช้งานอย่างก้าวกระโดดในช่วงที่เกิดภาวะโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19) ส่งผลให้เกิดผู้พัฒนาเทคโนโลยีเสมือนจริงเพิ่มมากขึ้น มีการสร้างเมืองเสมือนจริงหรือ “สร้างเกาะเมตาเวิร์ส” เกิดธุรกิจการซื้อขายพื้นที่ บริการและอื่น ๆ บนโลกเทคโนโลยีเสมือนจริงที่สร้างขึ้นนี้ เทคโนโลยีเสมือนจริง จึงกลายเป็นแพลตฟอร์มหนึ่งที่ทำให้เกิดการหมุนเวียนทางกิจกรรมและธุรกิจต่าง ๆ มากขึ้น ประกอบกับการเติบโตของเงินดิจิทัลซึ่งถูกสร้างขึ้นโดยการเข้ารหัสในระบบคอมพิวเตอร์หรือ Cryptocurrency ส่งผลให้เกิดการซื้อขายและทำกำไรจากธุรกิจบนเทคโนโลยีเสมือนจริงมากขึ้นโดยเริ่มจากธุรกิจเกม ต่อมาเริ่มมีธุรกิจบันเทิง เช่น การจัดคอนเสิร์ต งานประชาสัมพันธ์ รวมถึงศิลปะดิจิทัลหรือ NFT

แม้เทคโนโลยีเสมือนจริงเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ภายในระยะเวลาไม่กี่ปีแต่กลับมีอัตราการเติบโตสูง มีมูลค่าเงินหมุนเวียนในกิจกรรมบนโลกเทคโนโลยีเสมือนจริงมากขึ้น เกิดอาชีพใหม่ ได้แก่กลุ่มผู้พัฒนาเนื้อหาและสร้าง “เมือง” หรือการทำภาพเสมือนจริง กลุ่มผู้ลงทุน กลุ่มผู้ผลิตเนื้อหาหรือประสบการณ์ทางการท่องเที่ยวใหม่ผ่านเทคโนโลยีเสมือนจริง รวมถึงมีการสร้างการเรียนรู้ผ่านระบบเทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ใหม่ให้กับผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกถึงบรรยากาศจริงในการเรียน หรือแม้กระทั่งสามารถสร้างสถานการณ์จำลองเพื่อให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์นั้นจริงแม้จะไม่สามารถเข้าเรียนในห้องหรือฝึกปฏิบัติในสถานที่จริงได้

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาเป็นแหล่งเรียนรู้สำคัญอีกแหล่งหนึ่งของจังหวัดนครราชสีมา จึงควรเตรียมสร้างความเข้าใจ เตรียมความพร้อมและสร้างทักษะการใช้งานเครื่องมือบนเทคโนโลยีเสมือนจริงให้กับบุคลากร นักศึกษา ประชาชน เพื่อให้กลุ่มคนดังกล่าวสามารถสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับงานของตนบนโลกเทคโนโลยีเสมือนจริงได้ ทั้งยังเป็นการสร้างประสบการณ์การเรียนรู้และการทำงานใหม่ให้กับนักศึกษาและบุคลากร กระตุ้นให้เกิดการพัฒนาผลงานร่วมกับทางจังหวัดนครราชสีมาที่กำลังพัฒนาเมืองเข้าสู่รูปแบบ SMART City โดยจัดโครงการนำร่องในการนำเสนอข้อมูลของแหล่งเรียนรู้ในมหาวิทยาลัยผ่านทางเทคโนโลยีเสมือน ได้แก่ (1) สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ (2) พิพิธภัณฑ์เมืองโดยสำนักศิลปะและวัฒนธรรม (3) สถาบันวิจัยไม้กลายเป็นหินฯ รวมถึงผู้ประกอบการท่องเที่ยวหรือ MICE (4) คณะพยาบาลศาสตร์ เป็นศูนย์การเรียนรู้ทางการแพทย์และสาธารณสุข โดยจัดการประกวดการสร้างเมืองบนเมตาเวิร์ส เพื่อให้นักศึกษาของมหาวิทยาลัยได้มีโอกาสเรียนรู้และสร้างทักษะในการเข้าสู่อาชีพสมัยใหม่ และเผยแพร่องค์ความรู้ในการพัฒนาเทคโนโลยีเสมือนจริงให้กับหน่วยงานภาครัฐ เอกชน และประชาชนที่สนใจ โดยใช้ต้นแบบของศูนย์การเรียนรู้ของมหาวิทยาลัยทั้ง 4 แห่งเป็นแหล่งอ้างอิง และเป็นการสนับสนุนจังหวัดนครราชสีมาในการก้าวเข้าสู่การเป็น SMART City ต่อไป

## 5. วัตถุประสงค์และตัวชี้วัดความสำเร็จโครงการ OKR (Objectives & Key Results)

- 1) บุคลากรที่ปฏิบัติงานด้านแหล่งเรียนรู้ของมหาวิทยาลัยเข้าใจหลักการและการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีโลกเสมือน (Metaverse) ในการปฏิบัติงาน
- 2) มหาวิทยาลัยมีพื้นที่เพื่อจัดกิจกรรมบนเทคโนโลยีโลกเสมือนร่วมกับจังหวัดนครราชสีมา
- 3) เพื่อสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ การปฏิบัติงานใหม่และทักษะบนเทคโนโลยีโลกเสมือนให้กับนักศึกษาและบุคลากร
- 4) เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมาในการเป็นมหาวิทยาลัยที่โดดเด่นด้านแหล่งเรียนรู้ของจังหวัด



5) เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้และทักษะเพื่อสร้างโอกาสในการเพิ่มมูลค่าสินค้าและบริการบนเทคโนโลยีโลกเสมือนให้กับหน่วยงานภาครัฐและเอกชนในจังหวัดนครราชสีมา

#### 6. เป้าหมายโครงการ (Outputs)

- 1) บุคลากรที่ปฏิบัติงานด้านแหล่งเรียนรู้มหาวิทยาลัยมีความเข้าใจและมีทักษะในการออกแบบการปฏิบัติงานบนเทคโนโลยีโลกเสมือน (Metaverse)
- 2) มหาวิทยาลัยมีพื้นที่การจัดการเรียนรู้บนเทคโนโลยีโลกเสมือน (NRRU on Metaverse)
- 3) หน่วยงานภาครัฐ เอกชน ประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา และนักศึกษาของมหาวิทยาลัยได้มีโอกาสเรียนรู้และสร้างทักษะทางวิชาชีพบนเทคโนโลยีโลกเสมือน
- 4) มหาวิทยาลัยได้เข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนาเทคโนโลยีโลกเสมือนของจังหวัดนครราชสีมา

#### 7. กลุ่มเป้าหมายโครงการ (Target group)

- 1) บุคลากรของมหาวิทยาลัยสายสอนและสายสนับสนุน จำนวน 25 คน
- 2) นักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา จำนวน 25 คน
- 3) บุคลากรจากหน่วยงานภาครัฐ เอกชน ผู้ประกอบการ หรือประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา จำนวน 30 คน

#### 8. ระยะเวลาดำเนินการโครงการ

ระหว่างวันที่ 1 มิถุนายน – 31 กรกฎาคม 2565

#### 9. สถานที่ดำเนินการโครงการ

- 1) ร้านคลาสคาเฟ่ สาขาบ้านเกาะ จังหวัดนครราชสีมา
- 2) สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

#### 10. ตัวชี้วัดเป้าหมายโครงการ (Outputs) และตัวชี้วัดผลลัพธ์ (Outcomes)

##### ตัวชี้วัดเป้าหมาย (Outputs)

ผลผลิต (Output )	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย
1) พื้นที่การจัดการเรียนรู้บนเทคโนโลยีโลกเสมือน (NRRU on Metaverse)	จำนวนสถานที่ของมหาวิทยาลัยบนพื้นที่โลกเสมือน (Metaverse)	4 แห่ง
2) บุคลากรและนักศึกษาที่มีความรู้ในการใช้เครื่องมือเพื่อการใช้งานบนพื้นที่โลกเสมือน	จำนวน	50 คน
3) บุคลากรและนักศึกษาของมหาวิทยาลัยที่มีส่วนร่วมในการสร้างพื้นที่โลกเสมือนของมหาวิทยาลัย	จำนวน	50 คน
4) บุคลากรจากหน่วยงานภาครัฐ เอกชน ผู้ประกอบการหรือประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา	จำนวน	30 คน

## ตัวชี้วัดผลลัพธ์ (Outcomes)

ผลลัพธ์	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย
1) แหล่งเรียนรู้ของมหาวิทยาลัยที่ได้นำเสนอข้อมูลบนโลกเสมือนจริงของมหาวิทยาลัย (NRRU Metaverse)	จำนวนแหล่งเรียนรู้	4 แห่ง
2) บุคลากรที่เข้ารับการอบรมจากหน่วยงานภาครัฐ เอกชน ผู้ประกอบการ หรือประชาชนในจังหวัดนครราชสีมา มีทักษะในการสร้างมูลค่าเพิ่มหรือเพิ่มช่องทางการหารายได้บนเทคโนโลยีโลกเสมือน	ร้อยละของผู้เข้าอบรมที่เกิดทักษะหรือมีแผนในการพัฒนาหน่วยงานบนเทคโนโลยีโลกเสมือน	ร้อยละ 50

## 11. กิจกรรม – วิธีดำเนินการ (Activity)

ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรม	วิธีการดำเนินงาน
อบรมเชิงปฏิบัติการ	กิจกรรมที่ 1 อบรมเชิงปฏิบัติการ การสร้างแหล่งเรียนรู้เสมือนจริงบนจักรวาลนฤมิต : NRRU to the Metaverse (ระยะเวลา 1 ½ วัน)	กลุ่มเป้าหมาย : นักศึกษาและบุคลากรจากแหล่งเรียนรู้ของมหาวิทยาลัย 1) อบรมแนวคิดของ Metaverse City 2) อบรมการใช้เครื่องมือและการออกแบบโมเดล 3 มิติ
การแข่งขันสร้างต้นแบบ	กิจกรรมที่ 2 การแข่งขันสร้างต้นแบบ Learning Resources NRRU on Metaverse : Hackathon (Journey to the Metaverse : NRRU) (ระยะเวลา 1/2 วัน)	กลุ่มเป้าหมาย : นักศึกษาและบุคลากรจากแหล่งเรียนรู้ของมหาวิทยาลัย 1) การแข่งขันสร้าง Metaverse ตามความต้องการของมหาวิทยาลัย
การอบรมเชิงปฏิบัติการ การเผยแพร่และบริการวิชาการ	กิจกรรมที่ 3 การเผยแพร่และถ่ายทอดองค์ความรู้ แนวทางการพัฒนา Learning Resources NRRU on Metaverse แก่ผู้สนใจ (ระยะเวลา 2 วัน)	กลุ่มเป้าหมาย : ประชาชน ผู้ประกอบการ นักเรียน นักศึกษาที่สนใจเทคโนโลยีเสมือนจริง Metaverse 1) พัฒนา NRRU Metaverse เผยแพร่ผ่านระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ 2) จัดกิจกรรมเปิดตัว Learning Resources NRRU on Metaverse เพื่อการเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ของมหาวิทยาลัยทั้งบนโลกจริงและโลกเสมือน

ลักษณะกิจกรรม	กิจกรรม	วิธีการดำเนินงาน
		3) เผยแพร่และจัดอบรมองค์ความรู้การใช้เทคโนโลยีเสมือนจริงเพื่อการนำเสนอสำหรับแหล่งเรียนรู้ ศูนย์สุขภาพ ห้องสมุด พิพิธภัณฑ์ ผู้ประกอบกิจการ MICE อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง โดยใช้ NRRU on Metaverse เป็นต้นแบบ

12. ตัวชี้วัดกิจกรรม (ใส่ตัวชี้วัดตามกิจกรรมที่ระบุไว้โดยละเอียด และจำแนกออกเป็น 4 กลุ่มกิจกรรม ได้แก่ การพัฒนา การวิจัย การบริการวิชาการ และกิจกรรมสัมพันธ์)

กิจกรรม	ตัวชี้วัดกิจกรรม
กิจกรรมที่ 1 อบรมเชิงปฏิบัติการ การสร้างแหล่งเรียนรู้เสมือนจริง บนจักรวาลนฤมิต : NRRU to the Metaverse (ระยะเวลา 1 ½ วัน)	1) ผู้เข้าอบรมจากนักศึกษาและบุคลากรจากแหล่งเรียนรู้ของมหาวิทยาลัยเข้าอบรมไม่น้อยกว่า 50 คน 2) ผู้เข้าอบรมเข้าใจและเกิดทักษะการใช้งานเทคโนโลยีเสมือนจริง
กิจกรรมที่ 2 การแข่งขันสร้างต้นแบบ Learning Resources NRRU on Metaverse :Hackathon (Journey to the Metaverse : NRRU) : (ระยะเวลา 1/2 วัน)	1) นักศึกษาของมหาวิทยาลัยเข้าร่วมแข่งขันไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 ของผู้เข้าแข่งขันทั้งหมด 2) มีผลงาน NRRU on Metaverse ที่สามารถนำไปใช้งานได้ จำนวน 4 ผลงาน
กิจกรรมที่ 2 การอบรมเชิงปฏิบัติการ การบริการวิชาการ เผยแพร่และถ่ายทอดองค์ความรู้แนวทางการพัฒนา Learning Resources NRRU on Metaverse แก่ผู้สนใจ 2 (ระยะเวลา 2 วัน)	1) ผู้เข้าอบรมจากหน่วยงานภาครัฐ เอกชน และประชาชน ผู้สนใจในจังหวัดนครราชสีมา เข้าอบรมไม่น้อยกว่า 30 คน 2) ผู้เข้าอบรมเข้าใจและเกิดทักษะการใช้งานเทคโนโลยีเสมือนจริง 3) แหล่งเรียนรู้ของมหาวิทยาลัยทั้ง 4 แหล่ง มีความพร้อมในการใช้งานบนเทคโนโลยีโลกเสมือน



## 13. รายละเอียดงบประมาณ

หมวดงบรายจ่าย	งบประมาณ (บาท)
กิจกรรมที่ 1 อบรมเชิงปฏิบัติการการสร้างแหล่งเรียนรู้เสมือนจริงบนจักรวาล อนุมัติ : NRRU to the Metaverse	168,650.-
งบเงินอุดหนุนทั่วไป	
1. ค่าตอบแทน	122,400.-
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากรอบรมและฝึกปฏิบัติการสร้างเทคโนโลยีเสมือนจริง (บุคลากรภาคเอกชน) จำนวน 6 คน x 17 ชั่วโมง x 1,200 บาท	122,400.-
2. ค่าใช้สอย	26,250.-
2.1 ค่าอาหารกลางวันและอาหารเย็นสำหรับผู้เข้าอบรม จำนวน 50 คน x 3 มื้อ x มื้อละ 150 บาท	22,500.-
2.2 ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มสำหรับผู้เข้าอบรม จำนวน 50 คน x 3 มื้อ x มื้อละ 25 บาท	3,750.-
2.3 ค่าป้ายไว้นิตยสารสัมพันธ์ความรู้ Metaverse	5,000.-
3. ค่าวัสดุ	20,000.-
3.1 ค่าวัสดุประกอบการจัดสถานที่	15,000.-
*ขอถัวเฉลี่ยจ่ายตามจริง	
กิจกรรมที่ 2 การแข่งขันสร้างต้นแบบ Learning Resources NRRU on Metaverse : Hackathon (Journey to the Metaverse : NRRU)	30,750.-
งบเงินอุดหนุนทั่วไป	
1. ค่าตอบแทน	29,500.-
1.1 ค่าตอบแทนกรรมการตัดสิน จำนวน 5 คน x 1,500 บาท	7,500.-
1.2 เงินรางวัลผู้เข้าแข่งขันสร้างเทคโนโลยีเสมือนจริง (NRRU on Metaverse) จำนวน 3 รางวัล - รางวัลละ 10,000 บาท จำนวน 1 รางวัล - รางวัลละ 7,000 บาท จำนวน 1 รางวัล - รางวัลละ 5,000 บาท จำนวน 1 รางวัล	22,000.-
2. ค่าใช้สอย	1,250.-
2.1 ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มสำหรับผู้เข้าแข่งขัน จำนวน 50 คน x 1 มื้อ x มื้อละ 25 บาท	1,250.-
*ขอถัวเฉลี่ยจ่ายตามจริง	

หมวดงบประมาณจ่าย	งบประมาณ (บาท)
กิจกรรมที่ 3 เผยแพร่และถ่ายทอดองค์ความรู้ แนวทางการพัฒนา Learning Resources NRRU on Metaverse แก่ผู้สนใจ	63,200.-
งบเงินอุดหนุนทั่วไป	
1. ค่าตอบแทน	43,200.-
1.1 ค่าตอบแทนวิทยากรอบรมและฝึกปฏิบัติการสร้างเทคโนโลยีเสมือนจริง (บุคลากรภาคเอกชน) จำนวน 3 คน x 12 ชั่วโมง x 1,200 บาท	43,200.-
2. ค่าใช้สอย	12,000.-
2.1 ค่าอาหารกลางวันสำหรับผู้เข้าอบรม จำนวน 30 คน x 2 มื้อ x มื้อละ 150 บาท	9,000.-
2.2 ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่มสำหรับผู้เข้าอบรม จำนวน 30 คน x 4 มื้อ x มื้อละ 25 บาท	3,000.-
3. ค่าวัสดุ	8,000.-
3.1 ค่าวัสดุสำนักงานเพื่อประกอบการอบรม	8,000.-
*ขอถัวเฉลี่ยจ่ายตามจริง	
<b>รวมงบประมาณทั้งโครงการ</b>	<b>262,600.-</b>

#### 14. ผลประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ (Impact)

- มหาวิทยาลัยมีพื้นที่บนเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง (Metaverse) ที่ใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนหรือจัดเป็นแหล่งเรียนรู้ให้แก่ประชาชนได้
- ประชาชน นักศึกษาและบุคลากรของมหาวิทยาลัย มีความพร้อมในการใช้เครื่องมือบนเทคโนโลยีโลกเสมือนจริง (Metaverse)
- เกิดเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานพัฒนาเทคโนโลยีโลกเสมือนจริงของจังหวัดนครราชสีมา

.....  
 โกลนแก้ว บุญกลาง

(นางสาวกอบแก้ว บุญกลาง)

รองผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ  
 ผู้รับผิดชอบโครงการ

.....  
 สมบัติ แก้ว

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ภณิดา แก้วกูร)

ผู้อำนวยการสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ  
 ผู้เห็นชอบโครงการ

.....  
 ฐกรณ์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ฐกรณ์ คีตการ)

รองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ การวิจัยและนวัตกรรม  
 ผู้เห็นชอบโครงการ

.....  
 อติสร เนาวนนท์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อติสร เนาวนนท์)

อธิการบดี  
 ผู้อนุมัติโครงการ