

แผนกลยุทธ์คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ.2568 - 2571

ปรัชญา

ศิลปกรรมสร้างสรรค์ปัญญา ปัญญาสร้างสรรค์คุณภาพชีวิต

ปณิธาน

ศิลปกรรมศาสตร์ คือ องค์กรแห่งผู้นำทางปัญญา ที่บูรณาการความรู้ เพื่อสร้างความเป็นเลิศทางศิลปกรรมสู่ความเป็นสากล

วิสัยทัศน์

ชุมชนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ศิลปกรรมสร้างสรรค์เพื่อสังคม

วิสัยทัศน์ "ชุมชนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ศิลปกรรมสร้างสรรค์เพื่อสังคม" สะท้อนถึงความมุ่งมั่นของคณะศิลปกรรมในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ การสร้างสรรค์ และการพัฒนาด้านศิลปกรรม โดยคำนึงถึงบทบาทของศิลปะในการพัฒนาสังคม วิสัยทัศน์นี้เน้นการสร้างชุมชนที่เปิดกว้างสำหรับการแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ และมุมมองระหว่างนิสิต อาจารย์ เจ้าหน้าที่สายปฏิบัติการ ศิษย์เก่า ศิลปิน และสังคม

การเป็น "ชุมชนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้" แสดงให้เห็นถึงการมุ่งเน้นการสร้างพื้นที่ทางกายภาพและเสมือนจริงที่เอื้อต่อการแบ่งปันความรู้และการทำงานร่วมกัน ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมและการสร้างเครือข่ายระหว่างผู้ที่สนใจในศาสตร์ด้านศิลปกรรม

"ศิลปกรรมสร้างสรรค์" หมายถึงการผลิตผลงานศิลปะที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีคุณค่าทางศิลปะ ในรูปแบบที่หลากหลาย เปิดกว้างสำหรับการทดลองและการบูรณาการกับศาสตร์อื่นๆ เพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่ตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลงของโลก

"เพื่อสังคม" คือการใช้ศิลปะเป็นเครื่องมือในสร้างสุนทรียะ สร้างความตระหนักรู้ทางสังคม และยกระดับคุณภาพชีวิตของผู้คน

พันธกิจหลักของคณะศิลปกรรมศาสตร์

- 1 การจัดการเรียนการสอน
- 2 การวิจัย
- 3 การบริการวิชาการ

ค่านิยมองค์กร

WE're ARTS

A = Art and Creativity	การปฏิบัติตนให้ดี (กาย วาจา ใจ) ทั้งความคิดและการกระทำในการทำงานเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับคนในคณะได้
R = Responsibility	มีเป้าหมายที่ชัดเจน ยอมรับ และพร้อมที่จะปฏิบัติงานร่วมกัน
T = Teamwork	รับฟังความคิดเห็นของผู้ร่วมงานเพื่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และร่วมกันตัดสินใจ ทำงานร่วมกันให้เกิดประโยชน์ต่อคณะ
S = Smart	มุ่งสู่วิสัยทัศน์ที่กว้างไกลและกล้าที่จะเปลี่ยนแปลง

ตราสัญลักษณ์คณะศิลปกรรมศาสตร์ : ประกอบด้วย



1. กราฟสัญลักษณ์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 $Y=ex$ หมายถึง การเพิ่มหรือความงอกงาม “การศึกษาคือความงอกงาม”
2. รูปแบบ วงกลม แบ่งครึ่ง คือ ความมืด - ความสว่าง อยู่ในกรอบความคิด 2 ด้าน



สีประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์: สีน้ำตาล คือ สีของดิน สีธรรมชาติ
เกิดจากการบูรณาการ ของธรรมชาติ + วิทยาศาสตร์

Output (All)

KEYWORD: 1 ชุมชนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ / 2 ศิลปะกรรมสร้างสรรค์ / 3 เพื่อสังคม

1. หลักสูตรและกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้
2. การจัดกิจกรรมทางศิลปกรรม โครงการความร่วมมือ ที่เปิดโอกาสให้ศิลปิน หน่วยงานภายนอก และชุมชนมีส่วนร่วม (เช่น จัดนิทรรศการ เวทีแลกเปลี่ยนความคิดสร้างสรรค์ การประชุมวิชาการ เว็บบอร์ด)
3. งานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมที่บูรณาการศิลปะกับการพัฒนาสังคมและตอบสนองต่อประเด็นทางสังคม
4. สื่อและแพลตฟอร์ม สำหรับการแลกเปลี่ยนความรู้ด้านศิลปกรรม

Outcome (All)

1. นิสิตมีการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะดิจิทัล ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการสื่อสารที่ดี
2. การเกิดธุรกิจสร้างสรรค์ใหม่ๆ จากการต่อยอดผลงานของนิสิต
3. บัณฑิตมีความพร้อมในการทำงานและการปรับตัวในสังคมที่เปลี่ยนแปลง
4. เกิดผลงานวิจัยหรือการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ได้รับการยอมรับและเกิดประโยชน์ต่อสังคม
5. การเพิ่มขึ้นของเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษา ชุมชน และภาคเอกชน
6. ประชาชนทั่วไปมีความเข้าใจและซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะมากขึ้น

OUTPUT	OUTCOME	พันธกิจ
1.หลักสูตรและกิจกรรมการเรียนรู้ การสอนที่เน้นการแลกเปลี่ยน เรียนรู้	(Outcome 1 3 4) 1.นิสิตมีการพัฒนาทักษะการคิด สร้างสรรค์ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และ ทักษะการสื่อสารที่ดี 3.บัณฑิตมีความพร้อมในการ ทำงานและการปรับตัวในสังคมที่ เปลี่ยนแปลง 4.เกิดผลงานวิจัยหรือการ สร้างสรรค์งานศิลปะที่ได้รับการ ยอมรับและเกิดประโยชน์ต่อสังคม	1 การเรียนการสอน
2.การจัดกิจกรรมทางศิลปกรรม โครงการความร่วมมือ ที่เปิดโอกาส ให้ศิลปิน หน่วยงานภายนอก และ ชุมชนมีส่วนร่วม (เช่น จัด นิทรรศการ เวทีแลกเปลี่ยน ความคิดสร้างสรรค์ การประชุม วิชาการ เว็รค์ช็อป)	(Outcome 1 2 4 5 6) 1.นิสิตมีการพัฒนาทักษะการคิด สร้างสรรค์ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และ ทักษะการสื่อสารที่ดี 2.การเกิดธุรกิจสร้างสรรค์ใหม่ๆ จากการต่อยอดผลงานของนิสิต 4.เกิดผลงานวิจัยหรือการ สร้างสรรค์งานศิลปะที่ได้รับการ ยอมรับและเกิดประโยชน์ต่อสังคม 5.การเพิ่มขึ้นของเครือข่ายความ ร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษา ชุมชน และภาคเอกชน 6.ประชาชนทั่วไปมีความเข้าใจและ ซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะมากขึ้น	1 การเรียนการสอน 2 การวิจัย 3 การบริการวิชาการ

OUTPUT	OUTCOME	พันธกิจ
3.งานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมที่บูรณาการศิลปะกับการพัฒนาสังคมและตอบสนองต่อประเด็นทางสังคม	(Outcome 2 4) 2.การเกิดธุรกิจสร้างสรรค์ใหม่ๆ จากการต่อยอดผลงานของนิสิต 4.เกิดผลงานวิจัยหรือสร้างสรรค์งานศิลปะที่ได้รับการยอมรับและเกิดประโยชน์ต่อสังคม	2 การวิจัย 3 การบริการวิชาการ
4.สื่อและแพลตฟอร์มสำหรับการแลกเปลี่ยนความรู้ด้านศิลปกรรม	(Outcome 1 5 6) 1.นิสิตมีการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการสื่อสารที่ดี 5.การเพิ่มขึ้นของเครือข่ายความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษา ชุมชน และภาคเอกชน 6.ประชาชนทั่วไปมีความเข้าใจและซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะมากขึ้น	1 การเรียนการสอน 2 การวิจัย 3 การบริการวิชาการ

จากวิสัยทัศน์ "ชุมชนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ศิลปกรรมสร้างสรรค์เพื่อสังคม" และ output/outcome ที่ระบุมา มีดัชนีตัวชี้วัดวิสัยทัศน์ 5 ด้านดังนี้:

1. ดัชนีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการมีส่วนร่วม
 - จำนวนกิจกรรม/โครงการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ที่จัดขึ้นต่อปี
 - จำนวนและความหลากหลายของผู้เข้าร่วม (นิสิต, อาจารย์, ศิลปิน, ชุมชน)
 - ระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม
2. ดัชนีผลกระทบทางสังคมของผลงานศิลปกรรม
 - จำนวนผลงานศิลปกรรมที่ตอบสนองต่อประเด็นทางสังคม
 - การประเมินผลกระทบของผลงานต่อชุมชนหรือสังคม
 - จำนวนรางวัลหรือการยอมรับในระดับชาติหรือนานาชาติ
3. ดัชนีการบูรณาการและนวัตกรรม
 - จำนวนงานวิจัยและโครงการที่บูรณาการศิลปะกับการพัฒนาสังคม
 - จำนวนนวัตกรรมหรือสิทธิบัตรที่เกิดจากผลงานศิลปกรรม
 - จำนวนธุรกิจสร้างสรรค์ใหม่ที่เกิดจากการต่อยอดผลงาน
4. ดัชนีเครือข่ายความร่วมมือ
 - จำนวนโครงการความร่วมมือระหว่างคณะกับชุมชน, สถาบันการศึกษา, และภาคเอกชน
 - ความหลากหลายของเครือข่ายความร่วมมือ
 - อัตราการเติบโตของเครือข่ายความร่วมมือต่อปี
5. ดัชนีการพัฒนาศักยภาพนิสิตและบัณฑิต
 - ระดับทักษะการทำงานร่วมกันและการสื่อสารของนิสิต
 - อัตราการมีงานทำของบัณฑิตในสาขาที่เกี่ยวข้อง
 - ระดับความพร้อมในการทำงานและการปรับตัวในสังคมที่เปลี่ยนแปลงของบัณฑิต

สรุปการเชื่อมโยงระหว่างดัชนีวัดกับ Output และ Outcome

1. ดัชนีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการมีส่วนร่วม
 - Output ที่เกี่ยวข้อง: ข้อ 1, 2, 4
 - Outcome ที่เกี่ยวข้อง: ข้อ 1, 6
2. ดัชนีผลกระทบทางสังคมของผลงานศิลปกรรม
 - Output ที่เกี่ยวข้อง: ข้อ 2
 - Outcome ที่เกี่ยวข้อง: ข้อ 2, 4, 6
3. ดัชนีการบูรณาการและนวัตกรรม
 - Output ที่เกี่ยวข้อง: ข้อ 3
 - Outcome ที่เกี่ยวข้อง: ข้อ 1, 2, 4
4. ดัชนีเครือข่ายความร่วมมือ
 - Output ที่เกี่ยวข้อง: ข้อ 2
 - Outcome ที่เกี่ยวข้อง: ข้อ 5
5. ดัชนีการพัฒนาศักยภาพนิสิตและบัณฑิต
 - Output ที่เกี่ยวข้อง: ข้อ 1
 - Outcome ที่เกี่ยวข้อง: ข้อ 1, 3

ตารางสรุปความเชื่อมโยงดัชนี (ตัวชี้วัดวิสัยทัศน์ OUTPUT และ OUTCOME)

ดัชนี	OUTPUT	OUTCOME
1.ดัชนีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการมีส่วนร่วม	Output ที่เกี่ยวข้อง: ข้อ 1, 2, 4 1.หลักสูตรและกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 2.การจัดกิจกรรมทางศิลปกรรม โครงการความร่วมมือที่เปิดโอกาสให้ศิลปิน หน่วยงานภายนอก และชุมชนมีส่วนร่วม (เช่น จัดนิทรรศการ เวทีแลกเปลี่ยนความคิดสร้างสรรค์ การประชุมวิชาการ เว็คช็อป) 4.สื่อและแพลตฟอร์ม สำหรับการแลกเปลี่ยนความรู้ด้านศิลปกรรม	Outcome ที่เกี่ยวข้อง: ข้อ 1, 6 1.นิสิตมีการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการแก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการสื่อสารที่ดี 6.ประชาชนทั่วไปมีความเข้าใจและซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะมากขึ้น
2.ดัชนีผลกระทบทางสังคมของผลงานศิลปกรรม	Output ที่เกี่ยวข้อง: ข้อ 2 2.การจัดกิจกรรมทางศิลปกรรม โครงการความร่วมมือที่เปิดโอกาสให้ศิลปิน หน่วยงานภายนอก และชุมชนมีส่วนร่วม (เช่น จัดนิทรรศการ เวทีแลกเปลี่ยนความคิดสร้างสรรค์ การประชุมวิชาการ เว็คช็อป)	Outcome ที่เกี่ยวข้อง: ข้อ 2, 4, 6 2.การเกิดธุรกิจสร้างสรรค์ใหม่ๆ จากการต่อยอดผลงานของนิสิต 4.เกิดผลงานวิจัยและการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ได้รับการยอมรับและเกิดประโยชน์ต่อสังคม 6.ประชาชนทั่วไปมีความเข้าใจและซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะมากขึ้น

ดัชนี	OUTPUT	OUTCOME
3.ดัชนีการบูรณาการและนวัตกรรม	Output ที่เกี่ยวข้อง: ข้อ 3 3.งานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ และผลงานศิลปกรรม สร้างสรรค์ที่บูรณาการศิลปะกับการพัฒนาสังคมและ ตอบสนองต่อประเด็นทางสังคม	Outcome ที่เกี่ยวข้อง: ข้อ 1, 2, 4 1.นิสิตมีการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการ แก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการสื่อสารที่ดี 2.การเกิดธุรกิจสร้างสรรค์ใหม่ๆ จากการต่อยอดผลงานของ นิสิต 4.เกิดผลงานวิจัยและการสร้างสรรค์งานศิลปะที่ได้รับการ ยอมรับและเกิดประโยชน์ต่อสังคม
4.ดัชนีเครือข่ายความร่วมมือ	Output ที่เกี่ยวข้อง: ข้อ 2 2.การจัดกิจกรรมทางศิลปกรรม โครงการความร่วมมือ ที่เปิดโอกาสให้ศิลปิน หน่วยงานภายนอก และชุมชนมี ส่วนร่วม (เช่น จัดนิทรรศการ เวทีแลกเปลี่ยนความคิด สร้างสรรค์ การประชุมวิชาการ เว็รค์ช็อป)	Outcome ที่เกี่ยวข้อง: ข้อ 5 5.การเพิ่มขึ้นของเครือข่ายความร่วมมือระหว่าง สถาบันการศึกษา ชุมชน และภาคเอกชน
5.ดัชนีการพัฒนาศักยภาพนิสิตและบัณฑิต	Output ที่เกี่ยวข้อง: ข้อ 1 1.หลักสูตรและกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการ แลกเปลี่ยนเรียนรู้	Outcome ที่เกี่ยวข้อง: ข้อ 1, 3 1.นิสิตมีการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการ แก้ปัญหา ทักษะการทำงานร่วมกัน และทักษะการสื่อสารที่ดี 3.บัณฑิตมีความพร้อมในการทำงานและการปรับตัวในสังคม ที่เปลี่ยนแปลง

Output 1: "หลักสูตรและกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้"

พันธกิจ	วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์	รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด (เป้าประสงค์)	2568	2569	2570	2571	โครงการ / กิจกรรม
การเรียนการสอน	1.พัฒนาหลักสูตรที่เน้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์	SFOFA 1-1	1.1ร้อยละของรายวิชาที่ปรับปรุงเพื่อเน้นการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์และการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ระหว่างนิสิต อาจารย์ และ/หรือ ผู้เชี่ยวชาญภายนอก	ร้อยละ 25	ร้อยละ 50	ร้อยละ 75	ร้อยละ 100	
		SFOFA 1-2	1.2ระดับความพึงพอใจของนิสิตที่มีต่อรายวิชาที่ได้รับการปรับปรุง	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	
		SFOFA 1-3	1.3การพัฒนาหลักสูตรที่เน้นการบูรณาการข้ามศาสตร์ (เป้าหมายปี 2570 NURSNIG ARTS)			1 หลักสูตร		
	2.บูรณาการศิลปกรรมในการเรียนการสอน	SFOFA 1-4	2.1จำนวนกิจกรรมที่บูรณาการเข้ากับการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาทักษะวิชาชีพ	ไม่น้อยกว่า 10 กิจกรรม	ไม่น้อยกว่า 10 กิจกรรม	ไม่น้อยกว่า 10 กิจกรรม	ไม่น้อยกว่า 10 กิจกรรม	

พันธกิจ	วัตถุประสงค์ เชิงกลยุทธ์	รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด (เป้าประสงค์)	2568	2569	2570	2571	โครงการ / กิจกรรม
	เพื่อพัฒนาทักษะ วิชาชีพ	SFOFA 1-5	2.2 ร้อยละความสำเร็จของโครงการ (ตามตัวชี้วัด) และความพึงพอใจของ นิสิตต่อการพัฒนาทักษะวิชาชีพผ่าน การเรียนการสอนที่บูรณาการ ศิลปกรรม	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	
	3. สร้างบัณฑิตที่ มีความสามารถ ในการปรับตัว และมีทักษะที่ พร้อมต่อการ ทำงานในสังคม (สร้างสรรค์ แก้ปัญหา ดิจิทัล	SFOFA 1-6	3.1 จำนวนนิสิตที่มีงานทำตามผลลัพธ์ การเรียนรู้ชั้นปี (YLO)	ร้อยละ 10	ร้อยละ 15	ร้อยละ 20	ร้อยละ 25	
		SFOFA 1-7 KPI 1 -08	3.2 ร้อยละการมีงานทำของบัณฑิต *ระดับปริญญาตรี	ร้อยละ 90	ร้อยละ 90	ร้อยละ 90	ร้อยละ 90	
		SFOFA 1-8	3.3 ร้อยละบัณฑิตที่ได้รับการเลื่อน ระดับหรือตำแหน่งงานที่สูงขึ้นหรือได้ งานตรงสาย *ระดับบัณฑิตศึกษา	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	
		SFOFA 1-9	3.4 ร้อยละความพึงพอใจต่อบัณฑิตใน การทำงาน	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	

พันธกิจ	วัตถุประสงค์ เชิงกลยุทธ์	รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด (เป้าประสงค์)	2568	2569	2570	2571	โครงการ / กิจกรรม
	สื่อสาร ทำงาน ร่วมกัน)	SFOFA 1- 10 KPI 1 -32	3.5จำนวนศิษย์เก่าที่ได้รับรางวัล ระดับชาติหรือนานาชาติหรือการ ประกาศเชิดชูเกียรติ	ไม่น้อย กว่า 5 คน	ไม่น้อย กว่า 5 คน	ไม่น้อย กว่า 5 คน	ไม่น้อย กว่า 5 คน	

Output 2: "การจัดกิจกรรมทางศิลปกรรม โครงการความร่วมมือ ที่เปิดโอกาสให้ศิลปิน หน่วยงานภายนอก และชุมชนมีส่วนร่วม"

พันธกิจ	วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์	รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด (เป้าประสงค์)	2568	2569	2570	2571	โครงการ / กิจกรรม
1.การเรียนรู้การสอน	1.ส่งเสริมการเรียนรู้แบบบูรณาการผ่านกิจกรรมศิลปกรรมร่วมกับชุมชนและหน่วยงานภายนอก	SFOFA 2-1	1.1จำนวนกิจกรรมหรือโครงการในหลักสูตรที่จัดขึ้นร่วมกับชุมชนหรือหน่วยงานภายนอก *ระดับปริญญาตรี	ไม่น้อยกว่า 10 กิจกรรม/โครงการ	ไม่น้อยกว่า 10 กิจกรรม/โครงการ	ไม่น้อยกว่า 10 กิจกรรม/โครงการ	ไม่น้อยกว่า 10 กิจกรรม/โครงการ	
		SFOFA 2-2	1.2ร้อยละของนิสิตที่เข้าร่วมกิจกรรมโครงการในหลักสูตรที่จัดขึ้นร่วมกับชุมชนหรือหน่วยงานภายนอก *ระดับปริญญาตรี	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	
		SFOFA 2-3	1.3ระดับความสำเร็จของโครงการ (ตามตัวชี้วัด) และความพึงพอใจ และประโยชน์ของกิจกรรมที่นิสิตมีส่วนร่วม * ระดับปริญญาตรี	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	

พันธกิจ	วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์	รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด (เป้าประสงค์)	2568	2569	2570	2571	โครงการ / กิจกรรม
	2.สร้างเครือข่ายการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ระหว่างนิสิต อาจารย์ ศิลปิน และชุมชน	SFOFA2-4	2.1จำนวนเครือข่ายหรือความร่วมมือที่เกิดขึ้นระหว่างนิสิต อาจารย์ ศิลปิน และชุมชน *ระดับปริญญาตรี	ไม่น้อยกว่า 10 เครือข่าย	ไม่น้อยกว่า 10 เครือข่าย	ไม่น้อยกว่า 10 เครือข่าย	ไม่น้อยกว่า 10 เครือข่าย	
		SFOFA 2-5	2.2จำนวนกิจกรรมการแลกเปลี่ยนความรู้และการสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นจากความร่วมมือกับชุมชน *ระดับปริญญาตรี	ไม่น้อยกว่า 10 กิจกรรม	ไม่น้อยกว่า 10 กิจกรรม	ไม่น้อยกว่า 10 กิจกรรม	ไม่น้อยกว่า 10 กิจกรรม	
		SFOFA 2-6	2.3จำนวนเครือข่ายที่มีการดำเนินการจัดกิจกรรมอย่างต่อเนื่อง *ระดับปริญญาตรี	ไม่น้อยกว่า 10 เครือข่าย	ไม่น้อยกว่า 10 เครือข่าย	ไม่น้อยกว่า 10 เครือข่าย	ไม่น้อยกว่า 10 เครือข่าย	

พันธกิจ	วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์	รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด (เป้าประสงค์)	2568	2569	2570	2571	โครงการ / กิจกรรม
		SFOFA 2-7	2.4 ร้อยละความสำเร็จของโครงการ (ตามตัวชี้วัด) และความพึงพอใจของชุมชนต่อการร่วมมือในการสร้างสรรค์และการแลกเปลี่ยนความรู้ *ระดับปริญญาตรี	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	
การวิจัย	3.สร้างฐานข้อมูลวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ที่เชื่อมโยงกับการพัฒนาศิลปกรรมและชุมชน (เช่น YOUTUBE, WEBSITE งานมหกรรม)	SFOFA 2-8	3.1 จำนวนฐานข้อมูลวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้นเพื่อสนับสนุนการศึกษาด้านศิลปกรรมและชุมชน	1 ฐานข้อมูล	1 ฐานข้อมูล	1 ฐานข้อมูล	1 ฐานข้อมูล	

พันธกิจ	วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์	รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด (เป้าประสงค์)	2568	2569	2570	2571	โครงการ / กิจกรรม
	4.การพัฒนาคุณภาพฐานข้อมูลวิจัยและผลงานสร้างสรรค์	SFOFA 2-9	4.1ผลกระทบเชิงบวกที่เกิดขึ้นจากฐานข้อมูลวิจัยและผลงานสร้างสรรค์	อัปเดตข้อมูลทุก 3 เดือน	อัปเดตข้อมูลทุก 2 เดือน	อัปเดตข้อมูลทุก 1 เดือน	อัปเดตข้อมูลทุก 1 เดือน	
การบริการวิชาการ	5.ขยายการให้บริการวิชาการด้านศิลปกรรมสู่ชุมชนและสังคม	SFOFA 2-10	5.1จำนวนกิจกรรมหรือโครงการบริการวิชาการด้านศิลปกรรมที่จัดขึ้นร่วมกับชุมชนและหน่วยงานภายนอก	1 โครงการ/ กิจกรรม	1 โครงการ/ กิจกรรม	1 โครงการ/ กิจกรรม	1 โครงการ/ กิจกรรม	
		SFOFA 2-11	5.2จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมบริการวิชาการจากชุมชนและหน่วยงานภายนอกแต่ละกลุ่ม	200 คน	200 คน	300 คน	400 คน	
		SFOFA 2-12	5.3ระดับความพึงพอใจของชุมชนและหน่วยงานภายนอกต่อกิจกรรมบริการวิชาการที่จัดขึ้น	ร้อยละ 80	ร้อยละ 82	ร้อยละ 85	ร้อยละ 90	

พันธกิจ	วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์	รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด (เป้าประสงค์)	2568	2569	2570	2571	โครงการ / กิจกรรม
	6.พัฒนาคุณภาพการบริการวิชาการด้านศิลปกรรมเพื่อสร้างประโยชน์ให้กับสังคม	SFOFA 2-13	6.1จำนวนผลิตภัณฑ์หรือองค์ความรู้ที่ได้จากการบริการวิชาการ	รายงานองค์ความรู้หรือผลิตภัณฑ์ 1 ผลงาน	รายงานองค์ความรู้หรือผลิตภัณฑ์ 1 ผลงาน	รายงานองค์ความรู้หรือผลิตภัณฑ์ 1 ผลงาน	รายงานองค์ความรู้หรือผลิตภัณฑ์ 1 ผลงาน	
		SFOFA 2-14	6.2จำนวนบทความวิชาการที่เกิดจากการบริการวิชาการที่เผยแพร่ในวารสารระดับนานาชาติ SCOPUS	1 บทความ		1 บทความ		
		SFOFA 2-15	6.3จำนวนผู้ได้รับประโยชน์จากโครงการบริการวิชาการด้านศิลปกรรม	100 คน	130 คน	130 คน	150 คน	
		SFOFA 2-16	6.4ระดับผลกระทบเชิงบวกที่เกิดขึ้นจากการบริการวิชาการด้านศิลปกรรมต่อชุมชน (SROI)	SROI Ratio 5	SROI Ratio 6	SROI Ratio 7	SROI Ratio 8	

พันธกิจ	วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์	รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด (เป้าประสงค์)	2568	2569	2570	2571	โครงการ / กิจกรรม
	7.เผยแพร่วิทยายุทธศาสตร์ความรู้และสร้างวัฒนธรรมด้านศิลปกรรมแก่สาธารณะชนผ่านการจัดนิทรรศการและกิจกรรมทางศิลปะที่เปิดโอกาสให้ชุมชนมีส่วนร่วม (CHALLENGE)	SFOFA 2-17	7.1จำนวนกิจกรรมทางศิลปะที่เปิดให้ชุมชนมีส่วนร่วม	2 กิจกรรม	2 กิจกรรม	3 กิจกรรม	3 กิจกรรม	
		SFOFA 2-18	7.2จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมจากชุมชน	40 คน	50 คน	60 คน	70 คน	
		SFOFA 2-19	7.3ระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมกิจกรรม	ร้อยละ 80	ร้อยละ 82	ร้อยละ 85	ร้อยละ 90	
	8.การบริการวิชาการแบบมีรายได้ (CHALLENGE)	SFOFA 2-20	8.1จำนวนโครงการบริการวิชาการแบบมีรายได้	2 กิจกรรม	2 กิจกรรม	3 กิจกรรม	3 กิจกรรม	
		SFOFA 2-21	8.2จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมจากชุมชน	40 คน	50 คน	60 คน	70 คน	

พันธกิจ	วัตถุประสงค์ เชิงกลยุทธ์	รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด (เป้าประสงค์)	2568	2569	2570	2571	โครงการ / กิจกรรม
		SFOFA 2-22	8.2จำนวนเงินที่ได้รับจากการจัด โครงการแบบมีรายได้	40,000 บาท	40,000 บาท	50,000 บาท	50,000 บาท	

Output 3: "งานวิจัยหรืองานสร้างสรรค์ทางศิลปกรรมที่บูรณาการศิลปะกับการพัฒนาสังคมและตอบสนองต่อประเด็นทางสังคม"

พันธกิจ	วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์	รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด (เป้าประสงค์)	2568	2569	2570	2571	โครงการ/กิจกรรม
วิจัย	1.เสริมสร้างการวิจัยที่เน้นการบูรณาการศิลปะและการพัฒนาสังคม	SFOFA 3-1	1.1จำนวนโครงการวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสังคม	1 โครงการ	2 โครงการ	2 โครงการ	3 โครงการ	
		SFOFA 3-2	1.2จำนวนงานวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาสังคมที่ได้รับการตีพิมพ์หรือเผยแพร่ในสื่อวิชาการ	1 โครงการ	1 โครงการ	2 โครงการ	3 โครงการ	
		SFOFA 3-3	1.3การยอมรับของงานวิจัยและผลงานสร้างสรรค์จากชุมชนและสังคม	1 ใบรับรอง	2 ใบรับรอง	3 ใบรับรอง	4 ใบรับรอง	
	2.พัฒนาเครือข่ายความร่วมมือด้านการ	SFOFA 3-4	2.1จำนวนเครือข่ายความร่วมมือด้านการวิจัยและผลิตผลงานสร้างสรรค์ภายในประเทศ	2 เครือข่าย	2 เครือข่าย	3 เครือข่าย	3 เครือข่าย	

พันธกิจ	วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์	รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด (เป้าประสงค์)	2568	2569	2570	2571	โครงการ/กิจกรรม
	วิจัยและผลิตผลงานสร้างสรรค์กับหน่วยงานภายนอกทั้งในและต่างประเทศ	SFOFA 3-5	2.2จำนวนเครือข่ายความร่วมมือด้านการวิจัยและผลิตผลงานสร้างสรรค์ในต่างประเทศ	2 เครือข่าย	2 เครือข่าย	3 เครือข่าย	3 เครือข่าย	
	3.พัฒนาศักยภาพการวิจัยและผลิตผลงานสร้างสรรค์ของอาจารย์และนิสิตบัณฑิตศึกษาในงานสร้างสรรค์ (CHALLENGE)	SFOFA 3-6	3.1จำนวนโครงการวิจัยและผลิตผลงานสร้างสรรค์ที่อาจารย์และนิสิตบัณฑิตศึกษาร่วมดำเนินการ	1 โครงการ		1 โครงการ		
		SFOFA 3-7	3.2จำนวนทุนวิจัยและผลงานสร้างสรรค์ที่ได้รับการสนับสนุนจากแหล่งทุนภายในและภายนอก	1 ทุน		1 ทุน		
	4.สร้างเครือข่ายความร่วมมือด้านการวิจัย	SFOFA 3-8	4.1จำนวนโครงการวิจัยที่ดำเนินการร่วมกับองค์กรภายนอกหรือชุมชน	1 โครงการ		2 โครงการ		

พันธกิจ	วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์	รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด (เป้าประสงค์)	2568	2569	2570	2571	โครงการ/กิจกรรม
	และผลิตผลงานสร้างสรรค์กับองค์กรภายนอกและชุมชน (CHALLENGE)	SFOFA 3-9	4.2จำนวนผลงานวิจัยที่ถูกนำไปใช้โดยองค์กรภายนอกหรือชุมชน	1 ใบรับรอง		2 ใบรับรอง		
		SFOFA 3-10	4.3ระดับความพึงพอใจขององค์กรภายนอกหรือชุมชนต่อผลงานวิจัยที่ได้รับการนำเสนอหรือใช้ประโยชน์	ร้อยละ 80		ร้อยละ 80		

Output 4: "สื่อและแพลตฟอร์มสำหรับการแลกเปลี่ยนความรู้ด้านศิลปกรรม"

พันธกิจ	วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์	รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด (เป้าประสงค์)	2568	2569	2570	2571	โครงการ / กิจกรรม
การเรียนรู้และการสอน	1.พัฒนาสื่อและแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้และการแลกเปลี่ยนความรู้ด้านศิลปกรรม	SFOFA 4-1	1.1จำนวนสื่อและแพลตฟอร์มดิจิทัลที่พัฒนาเพื่อการเรียนรู้ด้านศิลปกรรม	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	
		SFOFA 4-2	1.2ร้อยละความพึงพอใจต่อประสิทธิภาพของสื่อและแพลตฟอร์มดิจิทัลที่ใช้ในการเรียนการสอน	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	
การวิจัย	2.พัฒนาสื่อและแพลตฟอร์มดิจิทัลเพื่อ	SFOFA 4-3	2.1จำนวนสื่อหรือแพลตฟอร์มดิจิทัลที่พัฒนาเพื่อการเผยแพร่ผลงานวิจัยด้านศิลปกรรม	3 สื่อหรือแพลตฟอร์ม	6 สื่อหรือแพลตฟอร์ม	6 สื่อหรือแพลตฟอร์ม	6 สื่อหรือแพลตฟอร์ม	

พันธกิจ	วัตถุประสงค์ เชิงกลยุทธ์	รหัส ตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด (เป้าประสงค์)	2568	2569	2570	2571	โครงการ / กิจกรรม
	สนับสนุนการ เผยแพร่ การ แลกเปลี่ยน ผลงานวิจัย ด้าน ศิลปกรรม และการมีส่วน ร่วมผ่านสื่อ และ แพลตฟอร์ม ดิจิทัล	SFOFA 4-4	2.2จำนวนผลงานวิจัยที่ถูก เผยแพร่ผ่านสื่อและ แพลตฟอร์มดิจิทัล	63 ผลงาน	66 ผลงาน	69 ผลงาน	72 ผลงาน	
		SFOFA 4-5	2.3จำนวนการเข้าถึง ผลงานวิจัยด้านศิลปกรรม ผ่านสื่อและแพลตฟอร์ม ดิจิทัล	300 ครั้ง	500 ครั้ง	700 ครั้ง	1,000 ครั้ง	
		SFOFA 4-6	2.4จำนวนความคิดเห็นและ การอภิปรายที่เกิดขึ้น เกี่ยวกับงานวิจัยบน แพลตฟอร์มดิจิทัล	10 ครั้ง	20 ครั้ง	20 ครั้ง	30 ครั้ง	
		SFOFA 4-7	2.5ระดับความพึงพอใจของ ผู้ใช้ต่อการเข้าถึงและการ แลกเปลี่ยนผลงานวิจัยผ่าน สื่อและแพลตฟอร์มดิจิทัล	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	
		SFOFA 4-8	2.6จำนวนการประชุม วิชาการและเวิร์คช็อป	1 ครั้ง	1 ครั้ง	1 ครั้ง	1 ครั้ง	

พันธกิจ	วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์	รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด (เป้าประสงค์)	2568	2569	2570	2571	โครงการ / กิจกรรม
			ออนไลน์ที่จัดขึ้นผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล					
	3.ส่งเสริมการใช้แพลตฟอร์มดิจิทัลในการสร้างความร่วมมือด้านการวิจัยและผลิตผลงานสร้างสรรค์	SFOFA 4-9	3.1การประชาสัมพันธ์การส่งผลงานวิชาการผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล	2 ช่องทาง	3 ช่องทาง	3 ช่องทาง	4 ช่องทาง	
	4.พัฒนาระบบการประชุมวิชาการ	SFOFA 4-10	4.1จำนวนโครงการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ทางวิชาการ	1 ครั้ง	1 ครั้ง	1 ครั้ง	1 ครั้ง	
		SFOFA 4-11	4.2จำนวนผู้เข้าร่วมการประชุมวิชาการออนไลน์	200 คน	200 คน	300 คน	400 คน	

พันธกิจ	วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์	รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด (เป้าประสงค์)	2568	2569	2570	2571	โครงการ / กิจกรรม
	ออนไลน์ด้านศิลปกรรม (CHALLENGE)	SFOFA 4-12	4.3ระดับความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมการประชุมออนไลน์	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	ร้อยละ 80	
		SFOFA 4-13	4.4จำนวนเครือข่ายวิจัยที่เกิดขึ้นจากการประชุมออนไลน์	3 เครือข่าย	4 เครือข่าย	5 เครือข่าย	6 เครือข่าย	
การบริการวิชาการ	5.ขยายการให้บริการวิชาการผ่านสื่อด้านศิลปกรรม (เช่น ข้อมูลองค์ความรู้บริการวิชาการใน YOUTUBE)	SFOFA 4-14	5.1จำนวนสื่อที่พัฒนาเพื่อให้บริการวิชาการด้านศิลปกรรม	3 สื่อ	3 สื่อ	4 สื่อ	4 สื่อ	
		SFOFA 4-15	5.2จำนวนผู้ใช้ที่เข้าถึงบริการวิชาการผ่านสื่อ	100 คน	130 คน	130 คน	150 คน	

พันธกิจ	วัตถุประสงค์เชิงกลยุทธ์	รหัสตัวชี้วัด	ตัวชี้วัด (เป้าประสงค์)	2568	2569	2570	2571	โครงการ / กิจกรรม
	6.พัฒนาคุณภาพการบริการ	SFOFA 4-16	6.1จำนวนผู้เข้าร่วมกิจกรรมวิชาการออนไลน์ที่จัดขึ้นผ่านแพลตฟอร์มดิจิทัล	100 คน	120 คน	130 คน	150 คน	
	วิชาการด้านศิลปกรรมผ่านสื่อและ	SFOFA 4-17	6.2ระดับความพึงพอใจของผู้ใช้บริการต่อสื่อที่ให้บริการวิชาการ	ร้อยละ 80	ร้อยละ 82	ร้อยละ 85	ร้อยละ 90	
	แพลตฟอร์มดิจิทัล	SFOFA 4-18	6.3ระดับผลกระทบเชิงบวกที่เกิดขึ้นจากการบริการวิชาการผ่านสื่อต่อชุมชน	ดำเนินกิจกรรม	1 การใช้ประโยชน์	1 การใช้ประโยชน์	1 การใช้ประโยชน์	