

แบบประเมินผลหลักสูตร โครงการ Trend Talk #2-65
"เตรียมพร้อมกับชีวิตใหม่ในโลก Metaverse"

วันพฤหัสบดีที่ 17 กุมภาพันธ์ 2565 เวลา 13.30 - 15.30 น.

อบรมออนไลน์ ผ่าน ระบบ Webex และ Nontri Live

จำนวนผู้เข้าอบรม 158 คน จำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม 36 คน

ข้อมูลส่วนบุคคล

เพศ :	หญิง		ชาย	
	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น
	29	80.6%	7	19.4%

อายุ :	น้อยกว่า 25 ปี		25 - 35 ปี		36 - 45 ปี		มากกว่า 45 ปี	
	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น	คน	คิดเป็น
	3	8.3%	13	36.1%	8	22.2%	12	33.3%

หลังเข้ารับการอบรม

รายการ	ระดับความคิดเห็น						
	ดีมาก(5)	ดี(4)	ปานกลาง(3)	น้อย(2)	น้อยที่สุด(1)	รวม	คะแนนเฉลี่ย
	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน	จำนวน	{5}
	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)	(ร้อยละ)
ด้านวิชาการ							
1. หัวข้อการบรรยายน่าสนใจ และทันสมัย	20	15	1	0	0	36	4.53
	55.6	41.7	2.8	0.0	0.0	100.0	90.6
2. วิทยากรทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้มีสาระน่าสนใจ	19	16	1	0	0	36	4.50
	52.8	44.4	2.8	0.0	0.0	100.0	90.0
3. ท่านได้รับความรู้ที่เป็นประโยชน์ต่อท่าน / หน่วยงานของท่านเพิ่มขึ้น	15	16	5	0	0	36	4.28
	41.7	44.4	13.9	0.0	0.0	100.0	85.6
4. ในภาพรวมท่านมีความพึงพอใจในการจัดสัมมนา/ อบรม ในครั้งนี้	14	19	3	0	0	36	4.31
	38.9	52.8	8.3	0.0	0.0	100.0	86.1
คะแนนเฉลี่ย 4.40 (88.06%)							

3. ข้อเสนอแนะหัวข้อประชุม/อบรมและสัมมนา ที่ท่านต้องการให้สำนักบริการคอมพิวเตอร์จัดในครั้งต่อไป

1. การจัดห้องประชุมด้วย Meta	จำนวน	1	คน
2. applicaton น้อยไปครับ	จำนวน	1	คน
3. เป็นการUpdated trend	จำนวน	1	คน
4. Metaverse เพื่อการเรียนการสอน	จำนวน	1	คน
5. Metaverse กับการศึกษาไทย	จำนวน	1	คน
6. การจัดทำหรือสร้าง Metaverse เบื้องต้น สำหรับการเรียนการสอน	จำนวน	1	คน
7. การใช้โปรแกรมคอมพิวเตอร์ในการแต่งภาพ	จำนวน	1	คน
8. จัดอบรมด้านการใช้แอปพลิเคชันใหม่ ๆ เพื่อจะได้ก้าวทันเทคโนโลยีที่ไปเร็วอย่างไม่หยุดยั้ง	จำนวน	1	คน

4. ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะที่ท่านเห็นว่าจะช่วยให้การประชุม/อบรมและสัมมนา ดียิ่งขึ้น

1. อยากรเน้นปฏิบัติครับ	จำนวน	1	คน
2. เพิ่มการประชาสัมพันธ์ในการอบรมสัมมนา	จำนวน	1	คน
3. ควรมีการทดลองใช้จริงในขณะฟังบรรยาย	จำนวน	1	คน
4. อยากรให้มีการสอนภาคปฏิบัติในโปรแกรมที่เกี่ยวข้องกับ Metaverse	จำนวน	1	คน
5. enjoy มีส่วนร่วมด้วยกัน	จำนวน	1	คน
6. อยากรให้มีแหล่งสำหรับดาวน์โหลดเนื้อหาที่อบรม หรือชี้แหล่งข้อมูลที่สามารถเข้าไปศึกษาเพิ่มเติมได้	จำนวน	1	คน
7. อยากรให้ยกตัวอย่าง หรือสาธิต/ลองเล่นให้ดู	จำนวน	1	คน

5. ท่านคิดว่าจะนำความรู้ที่ได้รับจากการอบรมไปใช้ในการพัฒนาการปฏิบัติงานด้านใด

1. การจัดประชุม	จำนวน	1	คน
2. ทันโลกทันเหตุการณ์	จำนวน	1	คน
3. การสอนนักเรียนครับ	จำนวน	1	คน
4. Upskill	จำนวน	1	คน
5. สำหรับการอบรมในครั้งนี้คิดว่ายังเป็นภาพรวมในมุมมองกว้างมากกว่า	จำนวน	1	คน
6. ด้านการศึกษา	จำนวน	1	คน
7. การจัดการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์	จำนวน	1	คน

ชื่อวิทยากร :

1. คุณเนนิน อนันต์บัญชาชัย

นายกสมาคมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์เกมไทย

ผู้แทนภาคดิจิทัลเพื่อเศรษฐกิจและสังคมแห่งประเทศไทย