



WUSE-2020

โครงการวิชาการรับใช้สังคม (WU-Social Engagement)

โครงการ การพัฒนาเส้นทางท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์
วัฒนธรรม และวิถีชุมชน โดยประยุกต์ใช้ Augmented Reality (AR)
เมืองโบราณโมคลาน

รายชื่อคณะทำงาน

| ชื่อ-นามสกุล | สัดส่วนความรับผิดชอบ (%) |
|--|--------------------------|
| ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อรอนงค์ ฉะเขมขันธ์ สำนักวิชาการจัดการ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | ที่ปรึกษาโครงการ |
| อาจารย์ สุนทร บุญแก้ว สำนักวิชาการจัดการ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | 60 |
| อาจารย์ ดร.ศศิธร รัตนรุ่งโรจน์ สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ | 40 |

หมายเหตุ : คณะอาจารย์จากสำนักวิชาการจัดการดำเนินโครงการวิชาการรับใช้สังคม อีก 1 โครงการ คือโครงการจัดตั้ง
วิสาหกิจชุมชนเกษตรกรผู้เลี้ยงสุกรชุมชนสาธิตวลัยลักษณ์พัฒนา รวมจำนวนมากกว่าร้อยละ 5 ของจำนวนอาจารย์
ทั้งหมดในสำนักวิชา และร่วมทำงานบูรณาการโดยมีอาจารย์สำนักวิชาอื่นเป็นคณะทำงานด้วย

สำนักวิชาการจัดการ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์
สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์

ชื่อโครงการ การพัฒนาเส้นทางท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และวิถีชุมชน โดยใช้ Augmented Reality (AR) เมืองโบราณโมคลาน

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 1 การพัฒนาความเป็นเลิศทางการวิจัย บริการวิชาการ และการทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม เพื่อตอบสนองต่อการพัฒนาประเทศ

เป้าประสงค์ที่ 2 ชุมชน สังคมได้รับประโยชน์จากผลงานวิจัย บริการวิชาการ และทำนุบำรุงศิลปะและวัฒนธรรม

ตัวชี้วัดยุทธศาสตร์ที่ 4 WU1-2-4 จำนวนผลงานที่นำไปใช้ประโยชน์ตามความต้องการของชุมชน สังคม (20 ผลงาน รับผิดชอบ 1 หน่วยงาน ศูนย์บริการวิชาการรับผิดชอบทั้งหมด)

ตัวชี้วัดยุทธศาสตร์ที่ 5 WU1-2-5 ร้อยละความพึงพอใจของผู้รับบริการ (ร้อยละ 90 รับผิดชอบ 1 หน่วยงาน ศูนย์บริการวิชาการรับผิดชอบทั้งหมด)

กลยุทธ์ที่ 3 ส่งเสริมและพัฒนาขีดความสามารถในการให้บริการแก่สังคม เพื่อการแก้ไขปัญหาเทคโนโลยี การผลิตของท้องถิ่นภาคใต้ และฝึกอบรมเพื่อพัฒนาบุคลากรทั้งภาครัฐและเอกชนให้มีขีดความสามารถในการแข่งขัน

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 3 การปฏิรูปการเรียนการสอนโดยใช้รูปแบบและวิทยาการสมัยใหม่ เพื่อมุ่งสู่ความเป็นสากล

เป้าประสงค์ที่ 1 หลักสูตรการเรียนการสอนผ่านเกณฑ์มาตรฐานระดับชาติและระดับสากล

ตัวชี้วัดยุทธศาสตร์ที่ 1 WU3-1-1 จำนวนหลักสูตร Reskill/ Upskill/ Non-degree (30 หลักสูตร รับผิดชอบ 2 หน่วยงาน ศูนย์บริการวิชาการรับผิดชอบ 9 หลักสูตร)

กลยุทธ์ที่ 1 ปฏิรูปการจัดการศึกษามุ่งเน้นคุณภาพบัณฑิต โดยปรับปรุงหลักสูตรให้สอดคล้องกับการเปลี่ยนแปลงของโลก โดยเฉพาะหลักสูตรที่ส่งเสริมนวัตกรรมและความต้องการของสังคม รวมถึงหลักสูตรสหวิทยาการ Dual degree และหลักสูตรส่งเสริมความเป็นผู้ประกอบการ

ประเด็นยุทธศาสตร์ที่ 6 การสร้างเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานภายนอก เพื่อการพัฒนามหาวิทยาลัย

เป้าประสงค์ที่ 1 มหาวิทยาลัยมีเครือข่ายความร่วมมือที่เข้มแข็งและสนับสนุนการพัฒนาวิทยาลัย

ตัวชี้วัดยุทธศาสตร์ที่ 1 WU6-1-1 จำนวนทุนวิจัยจากองค์กรภายนอกเพื่อวิจัยและบริการวิชาการแก่สังคม (100 ล้านบาท รับผิดชอบ 4 หน่วยงาน ศูนย์บริการวิชาการรับผิดชอบ 20 ล้านบาท)

กลยุทธ์ที่ 1 แสวงหาทุนวิจัยทั้งจากภาครัฐ ภาคเอกชน และองค์กรระหว่างประเทศ รวมถึงเสริมสร้างความสัมพันธ์อันดีระหว่างมหาวิทยาลัยและชุมชน สังคม โดยเฉพาะการวิจัยและบริการวิชาการเพื่อความเข้มแข็งของชุมชน สังคม

ตัวชี้วัดยุทธศาสตร์ที่ 2 WU6-1-2 จำนวนโครงการที่ได้รับงบประมาณจากภายนอก (200 โครงการ รับผิดชอบ 4 หน่วยงาน ศูนย์บริการวิชาการรับผิดชอบ 10 โครงการ)

กลยุทธ์ที่ 2 สร้างเครือข่ายและพัฒนาข้อเสนอโครงการวิจัยและบริการวิชาการเชิงบูรณาการที่ตอบสนองต่อการพัฒนาเชิงพื้นที่และเชิงประเด็น

เป้าประสงค์ที่ 2 เครือข่ายภายในและภายนอกได้รับประโยชน์จากการดำเนินงานของมหาวิทยาลัย

ตัวชี้วัดยุทธศาสตร์ที่ 6 WU6-2-6 จำนวนประชาชนที่เข้าถึงหลักสูตร/สื่อ/แหล่งเรียนรู้ที่จัดการศึกษาในรูปแบบ life long learning (400,000 คน รับผิดชอบ 4 หน่วยงาน ศูนย์บริการวิชาการรับผิดชอบ 100,000 คน)

ตัวชี้วัดพื้นฐานและตัวชี้วัดตามภารกิจรับรอง จำนวนหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ชุมชนและเครือข่ายอุดมศึกษาทั้งในและต่างประเทศที่มีส่วนร่วมในการพัฒนางานวิจัย การเรียนการสอนและอื่นๆ

(ศูนย์บริการวิชาการรับผิดชอบ 25 หน่วยงาน จำนวนเครือข่ายความร่วมมือภาครัฐ ภาคเอกชน 15 เครือข่าย จำนวนเครือข่ายชุมชน จำนวน 10 ชุมชน)

กลยุทธ์ที่ 3 เสริมสร้างเครือข่ายความสัมพันธ์กับหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ชุมชน และเครือข่ายอุดมศึกษาทั้งในประเทศและต่างประเทศ เพื่อร่วมกันพัฒนาให้เกิดความก้าวหน้าทั้งด้านการเรียนการสอน การวิจัย การบริการวิชาการ และอื่นๆ

ส่วนที่ 2 สารสำคัญของโครงการ

2.1 ความสำคัญของโครงการ/หลักการและเหตุผล

โมคลาน เป็นแหล่งโบราณสถานทางประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และวิถีชุมชน ที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในจังหวัดนครศรีธรรมราช ทั้งนี้เมื่อผนวกรวมเข้ากับแหล่งโบราณสถานใกล้เคียงที่มีการค้นคว้าและพัฒนาให้เป็นที่รู้จักในวงกว้าง เช่น โบราณสถานเขาคา โบราณสถานตุมปัง ด้วยแล้ว ยิ่งทำให้เห็นถึงความสำคัญทางประวัติศาสตร์ที่มีความเชื่อมโยงกัน ก่อนมีการโยกย้ายถิ่นฐานและสร้างเมืองนครศรีธรรมราชในภายหลัง ดังวรรณกรรมมุขปาฐะที่มีการเล่าสืบต่อกันมาจากบรรพชนในพื้นที่ว่า “ตั้งดิน ตั้งฟ้า ตั้งหญ้าเซ็ดมอญ โมคลานตั้งก่อนเมืองคอนตั้งหลัง ช่างหน้าพระยัง ช่างหลังโพธิ์มี เจ็ดเจ็ดยก้าทวาร สีเลนจตุรบาท” นอกจากนี้ชุมชนเองประกอบด้วยการตั้งถิ่นฐานของกลุ่มชนที่มีความหลากหลายทางความเชื่อทางศาสนา ได้แก่ พราหมณ์ พุทธ และอิสลาม มีการตั้งถิ่นฐานเป็นย่านชุมชนแบบผสมผสานที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวและเต็มเปี่ยมด้วยความสงบ ร่มเย็น อยู่ด้วยกันอย่างสันติสุขมาอย่างยาวนาน มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ภายใต้การดำเนินงานของศูนย์บริการวิชาการจึงได้เห็นความสำคัญดังกล่าว จึงได้จัดทำโครงการบริการวิชาการรับใช้สังคมโดยประยุกต์ใช้เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) เพื่อจำลองเมืองโบราณโมคลานให้กลับมามีชีวิตชีวอีกครั้งภายใต้โมเดล 3 มิติ ในการนำมาใช้ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และเผยแพร่ข้อมูลเชิงศิลปวัฒนธรรมและประวัติศาสตร์ของพื้นที่ และได้พัฒนาเป็น AR Application ที่สามารถแสดงผลสภาพแวดล้อมจริงบนหน้าจออุปกรณ์ร่ายสาย ในปีงบประมาณ 2562 ที่ผ่านมาแล้วนั้น

โครงการบริการวิชาการรับใช้สังคมนี้ ได้เล็งเห็นถึงศักยภาพของผลงานที่เกิดขึ้นจากโครงการดังกล่าว โดยผนวกอัตลักษณ์ของชุมชนในพื้นที่และชุมชนอื่นในพื้นที่รายรอบ รวมทั้งความต้องการของเครือข่ายภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้องในการส่งเสริมและประชาสัมพันธ์ให้เกิดการเรียนรู้ การอนุรักษ์ และเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจผ่านการท่องเที่ยว โดยเฉพาะอัตลักษณ์เชิงพื้นที่ด้านอาชีพเครื่องปั้นดินเผา วิถีชีวิตของชุมชนที่ผสมผสานความหลากหลายทางความเชื่อด้านศาสนาพราหมณ์ พุทธ และอิสลาม รวมทั้งมิติด้านสังคมและเศรษฐกิจในพื้นที่ เช่นอาหารพื้นถิ่น มาพัฒนาเป็นเส้นทางท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และวิถีชุมชน โดยใช้ Augmented Reality (AR) เมืองโบราณโมคลาน เป็นสื่อแนะนำและเชื่อมโยงไปสู่กิจกรรมอื่นในพื้นที่

แนวคิดในการจัดทำและพัฒนาเส้นทางดังกล่าว มีความสอดคล้องกับความต้องการของชุมชนในพื้นที่ ผู้มาเยือนที่มีพฤติกรรมคุ้นชินกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ รวมทั้งเครือข่ายภาครัฐและเอกชนที่เกี่ยวข้อง เช่น ชมรมท่องเที่ยวท่าศาลา กลุ่มผู้ประกอบการท่องเที่ยวอำเภอสิชล สมาคมธุรกิจท่องเที่ยวขนอม สมาคมธุรกิจท่องเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช หอการค้าจังหวัดนครศรีธรรมราช รวมทั้งการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สำนักงานจังหวัดนครศรีธรรมราช เนื่องด้วยโมคลานมีศักยภาพเชิงพื้นที่/ภูมิศาสตร์ที่ตั้งอยู่ใกล้สนามบิน เป็นทางผ่านระหว่างเมืองนครศรีธรรมราช ท่าศาลา สิชล และขนอม รวมทั้งประวัติศาสตร์และโบราณสถานที่มีอยู่แล้วในพื้นที่ที่สามารถที่จะต่อยอดเพื่อพัฒนาให้เป็นจุดพักระหว่างทาง หรือ แหล่ง

ท่องเที่ยวที่มีเอกลักษณ์ มีความแตกต่าง และหลากหลายทางด้านกิจกรรมและทรัพยากรการท่องเที่ยวในพื้นที่และจังหวัดนครศรีธรรมราช



ภาพประกอบ การสำรวจความต้องการของชุมชนและชมรมท่องเที่ยวท่าศาลาก่อนเริ่มโครงการ เมื่อวันที่ 13 มกราคม 2563 ณ โรงแรมวรรณชาติบูติก รีสอร์ท อำเภอท่าศาลา จังหวัดนครศรีธรรมราช เพื่อนำเสนอเส้นทางการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ การสำรวจความต้องการพัฒนาองค์ความรู้ และทักษะด้านการท่องเที่ยวเชื่อมโยงชุมชนและผู้ประกอบการในพื้นที่ และเมื่อวันที่ 29 มกราคม 2563 กิจกรรมเปิดตัวชมรมท่องเที่ยวท่าศาลา โดยมีผู้ว่าราชการจังหวัดนครศรีธรรมราช ประธานหอการค้าจังหวัดนครศรีธรรมราช สมาคม ชมรม และตัวแทนชุมชน ณ วิสาหกิจชุมชนกลุ่มอนุรักษ์ป่าชายเลนบ้านแหลมโฮมสเตย์ อำเภอท่าศาลา จังหวัดนครศรีธรรมราช

2.2 วัตถุประสงค์ของโครงการ

1. เพื่อจัดทำและพัฒนาเส้นทางการท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้โดยประยุกต์ใช้ AR Application
2. เพื่อส่งเสริมให้เกิดความร่วมมือในการประสาน เชื่อมโยง แบ่งปัน และเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจจากฐานทรัพยากรด้านประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และวิถีชีวิตในชุมชน
3. เพื่อเพิ่มทักษะให้ตัวแทนชุมชนและเครือข่ายผู้ประกอบการในพื้นที่ในการเป็นเจ้าบ้านที่ดี สื่อความหมายทางการท่องเที่ยว และต้อนรับผู้มาเยือน
4. เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้และเผยแพร่ข้อมูลที่มีความสำคัญเชิงประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และโบราณสถานในพื้นที่ที่น่าสนใจและเป็นที่ยึดโยงในวงกว้าง

2.3 การบูรณาการหรือสร้างร่วมมือระหว่างสำนักวิชา/หน่วยงานภายในมหาวิทยาลัยอื่นๆ หรือหน่วยงานภายนอกมหาวิทยาลัย

1. การบูรณาการด้านวิชาการภายในมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ ซึ่งประกอบด้วยสำนักวิชาการจัดการ สำนักวิชาสารสนเทศศาสตร์ สำนักวิชาศิลปศาสตร์ และโครงการอาศรมวัฒนธรรม
2. ความร่วมมือและการบูรณาการเพื่อนำเส้นทางและเทคโนโลยี AR ไปใช้ประโยชน์ด้านการท่องเที่ยว ส่งเสริมเศรษฐกิจเชิงพื้นที่ และการอนุรักษ์โบราณสถาน ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมท้องถิ่น โดยร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน และชุมชนดังนี้

- 2.1 หน่วยงานภาครัฐ เช่น การท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย สำนักงานจังหวัดนครศรีธรรมราช สำนักงานการท่องเที่ยวและกีฬาจังหวัดนครศรีธรรมราช โรงเรียนโมคลานประชาสรรค์ เป็นต้น
- 2.2 หน่วยงานภาคเอกชน ได้แก่ผู้ประกอบการและตัวแทนสมาชิกชมรมท่องเที่ยวท่าศาลา ตัวแทนผู้ประกอบการอำเภอสิชล-อำเภอขนอม สมาคมธุรกิจท่องเที่ยวขนอม สมาคมธุรกิจท่องเที่ยวจังหวัดนครศรีธรรมราช หอการค้าจังหวัดนครศรีธรรมราช
- 2.3 ชุมชนในพื้นที่ ได้แก่ โมคลาน ปากพยิง หน้าทัพ และบ้านแหลม

2.4 การบูรณาการกับรายวิชาที่เปิดสอนในสำนักวิชา

ในภาคการศึกษาที่ 1//2563 ได้บูรณาการร่วมกับการจัดการเรียน 2 วิชา ได้แก่ THB60-412 วิจัยและสัมมนาทางการท่องเที่ยว และ THB60-422 วิจัยและสัมมนาทางการโรงแรม

2.5 วิธีการ/กระบวนการดำเนินโครงการ

วิธีการ/กระบวนการดำเนินโครงการแบ่งเป็น 5 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การรวบรวมข้อมูล และสำรวจความต้องการของชุมชน เครือข่ายภาครัฐและเอกชน เพื่อออกแบบเส้นทางและกิจกรรม โดยมุ่งเน้นข้อมูลเดิมที่มีอยู่แล้วจากฐานงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เช่น โครงการประยุกต์ใช้ระบบ Augmented Reality เพื่อจำลองเมืองโบราณโมคลาน ภายใต้โครงการวิชาการรับใช้สังคมประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2562 รวมทั้งข้อมูลที่ได้มาจากชุมชน เครือข่ายภาครัฐและเอกชนภายใต้โครงการที่วิจัยที่กำลังดำเนินการในพื้นที่ เช่น โครงการพัฒนาท่าศาลาสู่การเป็นเมืองต้นแบบเพื่อการเรียนรู้ การท่องเที่ยว และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เป็นต้น
2. การเตรียมความพร้อมให้ชุมชน ผู้นำเที่ยว/นักสื่อความหมายในชุมชนเพื่อรองรับนักท่องเที่ยว/ผู้มาเยือน ด้านทักษะการต้อนรับ การสื่อความหมาย การเล่าเรื่องราว เป็นต้น
3. การจัดทำข้อมูลเพื่อเชื่อมโยงเทคโนโลยี AR สำหรับเครือข่ายภาครัฐ เอกชน และชุมชนใช้ในการประสานงาน การส่งเสริม และการประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้ประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม และวิถีชุมชนอย่างสร้างสรรค์ โดยสามารถนำข้อมูลเส้นทางไปเชื่อมโยงกับเพจ โซเชียลมีเดีย เว็บไซต์และสื่อออนไลน์
4. การทดลองใช้ข้อมูลและเส้นทางที่ได้พัฒนาขึ้นมา โดยใช้กลุ่มนักศึกษา ตัวแทนเครือข่ายภาครัฐและเอกชน ทดลองใช้ข้อมูลและเดินทางมาเพื่อการเรียนรู้ในพื้นที่ พร้อมทั้งเปิดรับฟังข้อเสนอแนะเพื่อนำมาปรับปรุงให้ข้อมูล การเชื่อมโยงเทคโนโลยี AR และเส้นทางท่องเที่ยวเพื่อการเรียนรู้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น
5. สรุปผลการพัฒนาเส้นทางโดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี AR และจัดทำข้อเสนอแนะในการบูรณาการและการใช้งานจริง

| รายการ | รายละเอียดตัวคูณ | จำนวนรวม (บาท) |
|---|-------------------------|----------------|
| 2.3 ค่าอาหารและเครื่องดื่ม สำหรับการฝึกอบรมเพื่อเตรียมความพร้อมนักศึกษาความหมาย ผู้นำชม และการต้อนรับ | 150บาทX20คนX1มื้อX1วัน | 3,000 |
| 2.4 ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม สำหรับการทดลองเส้นทางและรับฟังข้อเสนอแนะจากตัวแทนภาครัฐ เอกชน และชุมชน | 40บาทX15คนX2มื้อX1วัน | 1,200 |
| 2.5 ค่าอาหารและเครื่องดื่ม สำหรับการทดลองเส้นทางและรับฟังข้อเสนอแนะจากตัวแทนภาครัฐ เอกชน และชุมชน | 150บาทX15คนX1มื้อX1วัน | 2,250 |
| 3. ค่าวัสดุ | | |
| 3.1 ค่าจ้างการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ อาร์ตเวิร์ค เพื่อเชื่อมโยงข้อมูลสู่ Digital Platform | 3,000บาทX1ชิ้นงานออกแบบ | 3,000 |
| 3.2 ค่าวัสดุ อุปกรณ์สำนักงานและวัสดุสิ้นเปลือง | | 2,500 |
| 3.3 ค่าเช่าบริการรถตู้ | 1,300X1วัน | 1,300 |
| 3.4 ค่าน้ำมันเชื้อเพลิงรถตู้เช่า | | 300 |
| 4. ค่าใช้จ่ายอื่นๆ เช่น ค่าป้ายไวนิล ฯลฯ | | 800 |
| รวมทั้งสิ้น | | 20,000 |

หมายเหตุ: 1.โครงการ Social engagement ไม่มีค่าตอบแทนผู้วิจัย และให้กำหนดงบประมาณหมวดค่าจ้างเช่น ผู้ช่วย หรือ นักศึกษาช่วยงานได้ไม่เกิน ร้อยละ 20 ของงบประมาณทั้งหมด เนื่องจากงบประมาณส่วนมากประสงค์ให้เป็นการทำงานให้กับชุมชนเป็นหลัก

2. ขอถัวเฉลี่ยค่าใช้จ่ายทุกรายการ

2.8 ผลที่คาดว่าจะได้รับ

2.8.1 ผลผลิต

- 1.จำนวนผู้เข้ารับบริการ (≥ 20 คน)
- 2.จำนวนพื้นที่ที่เข้าถึงการให้บริการ (ตำบลโมคลาน อำเภอท่าศาลา จังหวัดนครศรีธรรมราช)
- 3.จำนวนเครือข่ายความร่วมมือกับชุมชนรายรอบมหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ (1 ชุมชน)
- 4.จำนวนเครือข่ายความร่วมมือกับหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชน ภาคสถาบันการศึกษา (≥ 1 หน่วยงาน)
- 5.จำนวนหน่วยงานภายในมหาวิทยาลัยที่มีส่วนร่วมในการให้บริการ (2หน่วยงาน)
- 6.จำนวนอาจารย์ประจำที่มีส่วนร่วมในการบริการวิชาการ (2คน)
- 7.ความพึงพอใจของผู้รับบริการ (ร้อยละ 90)
- 8.ความพึงพอใจของผู้รับบริการ/หน่วยงานที่รับบริการวิชาการและวิชาชีพต่อประโยชน์จากการบริการ (ร้อยละ 90)

