



ประกาศมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
เรื่อง การบริหารแผนงาน โครงการวิจัยที่ได้รับเงินจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

เพื่อให้การบริหารแผนงาน โครงการวิจัยที่ได้รับเงินจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ดำเนินการไปด้วยความเรียบร้อยตามเอกสารการจัดสรรเงินพัฒนาวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 อาศัยอำนาจตามความในมาตรา 20 แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช พ.ศ. 2521 กับ ข้อ 5 แห่งข้อบังคับมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ว่าด้วยการบริหารงานวิจัยและนวัตกรรม พ.ศ. 2565 ประกอบกับมติคณะกรรมการวิจัยของมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช ในการประชุมครั้งที่ 5/2568 วันที่ 23 กันยายน 2568 จึงประกาศการบริหารแผนงาน โครงการวิจัยที่ได้รับเงินจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 จำนวน 11 โครงการ และ 1 แผนงาน งบประมาณรวมทั้งสิ้น 6,490,000 บาท (หกล้านสี่แสนเก้าหมื่นบาทถ้วน) โดยเป็นงบประมาณวิจัยและนวัตกรรม จำนวน 6,166,000 บาท (หกล้านหนึ่งแสนหกหมื่นหกพันบาทถ้วน) และงบประมาณแผนงานเสริมสร้างความเข้มแข็งการบริหารจัดการแผนงานและโครงการด้านวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม จำนวน 324,000 บาท (สามแสนสองหมื่นสี่พันบาทถ้วน) ดังต่อไปนี้

1. โครงการวิจัยที่ได้รับเงินจากกองทุนส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย/คณะผู้วิจัย	เงินอุดหนุนการวิจัย (บาท)		
		งบประมาณรวม	งวดที่ 1 (60%)	งวดที่ 2 (40%)
1	การพัฒนาอุปกรณ์ครอบหน้ากากอนามัยราคาประหยัดสำหรับผู้สูงอายุ เพื่อป้องกันฝุ่นละอองในชีวิตประจำวัน * 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรวิช นาคแป้น (สาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ) 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภูมิ เจือศิริภักดี (สาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี)	1,185,000	711,000	474,000
2	การพัฒนานวัตกรรม Soft power ด้วยอิทธิพลทางวัฒนธรรม ด้านอาหาร วิถีชีวิตและการแพทย์แผนไทย ผ่าน มิติ 3 อ.อาหาร ออกกำลังกาย อารมณ์ สำหรับผู้สูงอายุ * 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พวงผกา ตันกิจจานนท์ (สาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ) 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อติศักดิ์ สุมาลี (สาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ)	675,500	405,300	270,200

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย/คณะผู้วิจัย	เงินอุดหนุนการวิจัย (บาท)		
		งบประมาณ รวม	งวดที่ 1 (60%)	งวดที่ 2 (40%)
	3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ กชกร ณ นครพนม (สาขาวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี)			
3	การพัฒนาแอปพลิเคชันพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ตลาดวัยเก๋า ด้วยการบูรณาการการตลาดดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการตลาดผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาในท้องถิ่นของผู้สูงอายุ 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นฤปดี วรรณาคม (สาขาวิชาวิทยาการจัดการ) 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พิสิษฐ์ ณ์ภูประเสริฐ (สำนักเทคโนโลยีการศึกษา) 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันทิพา อมรฤทธิ์ (สำนักเทคโนโลยีการศึกษา) 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ อภิรติ สราญรมย์ (สาขาวิชาวิทยาการจัดการ)	553,000	331,800	221,200
4	การวิจัยและพัฒนารูปแบบการส่งเสริมศักยภาพผู้สูงอายุเพื่อเตรียมเข้าสู่สังคมสูงอายุอย่างเต็มที่ 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษณีย์ บังคะตานรา (สาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ) 2. รองศาสตราจารย์ ดร.กฤษพล กาละดี (สาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ)	553,000	331,800	221,200
5	การพัฒนารูปแบบที่อยู่อาศัยเพื่อยกระดับคุณภาพของชีวิตผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล 1. อาจารย์ ดร.กรวิศิษฎ์ ศีลารมย์ (สาขาวิชาวิทยาการจัดการ) 2. รองศาสตราจารย์ ดร.สุรีย์ เข้มทอง (สาขาวิชาวิทยาการจัดการ) 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ว่าที่ร้อยตรี ดร.ภูริพัฒน์ ขาญกิจ (สาขาวิชาวิทยาการจัดการ)	395,000	237,000	158,000
6	การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ทางไซเบอร์สำหรับผู้สูงอายุ: แนวทางเพิ่มความปลอดภัยทางสังคมผ่านการทดสอบแบบปรับเหมาะด้วยคอมพิวเตอร์ 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธัญสินี เล่าส้ม (สำนักทะเบียนและวัดผล) 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุสรณ์ เกิดศรี (สำนักทะเบียนและวัดผล) 3. อาจารย์ปิยนฎ สิทธิฤทธิ์	632,000	379,200	252,800

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย/คณะผู้วิจัย	เงินอุดหนุนการวิจัย (บาท)		
		งบประมาณ รวม	งวดที่ 1 (60%)	งวดที่ 2 (40%)
	(สำนักทะเบียนและวัดผล)			
7	การพัฒนาสมรรถนะยุวมัคคุเทศก์โดยใช้แพลตฟอร์มชาวนาฉลาดเพื่อรองรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบยั่งยืน 1. รองศาสตราจารย์ ดร.เชมณัฐ มิ่งศิริธรรม (สำนักเทคโนโลยีการศึกษา) 2. รองศาสตราจารย์ ดร.กรรณ จรรยาวิวัฒน์ (สำนักเทคโนโลยีการศึกษา) 3. อาจารย์ ดร.อภิสิทธิ์ เกาเยะบุตร (สำนักเทคโนโลยีการศึกษา) 4. อาจารย์ ดร.ศศิณันน์ แสนแพง (สำนักเทคโนโลยีการศึกษา)	474,000	284,400	189,600
8	การบูรณาการและกระบวนการพัฒนาการมีส่วนร่วมเชิงนวัตกรรมในการแก้ไขปัญหาผู้มีรายได้น้อยและลดความเหลื่อมล้ำในประเทศไทย 1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุวิดา นวมเจริญ (สาขาวิชาวิทยาการจัดการ) 2. รองศาสตราจารย์ ดร.นพพล อัคราด (สาขาวิชาวิทยาการจัดการ) 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กาญจนา บุญยัง (สาขาวิชาวิทยาการจัดการ) 4. อาจารย์ ดร.พิชยา ขวากร (สาขาวิชาวิทยาการจัดการ)	474,000	284,400	189,600
9	การกำกับดูแลแพลตฟอร์มดิจิทัลจากการโฆษณาแบบกำหนดเป้าหมายโดยการใช้ปัญญาประดิษฐ์ 1. รองศาสตราจารย์ ดร.วราภรณ์ วนาพิทักษ์ (สาขาวิชานิติศาสตร์) 2. ศาสตราจารย์ ดร.สราวุธ ปิตียาศักดิ์ (สาขาวิชานิติศาสตร์)	474,000	284,400	189,600
10	การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยปัญญาประดิษฐ์: ระบบและกลไกเชิงบูรณาการเพื่อส่งเสริมสมรรถนะความเป็นอาจารย์ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในระดับอุดมศึกษา 1. รองศาสตราจารย์ ดร.ธนัทธน์ ฉัตรภักดิ์ (สำนักเทคโนโลยีการศึกษา) 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุตินันท์ สวัสดิ์พิงค์ (สำนักเทคโนโลยีการศึกษา)	474,000	284,400	189,600

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย/คณะผู้วิจัย	เงินอุดหนุนการวิจัย (บาท)		
		งบประมาณ รวม	งวดที่ 1 (60%)	งวดที่ 2 (40%)
	3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภนิตา สุตสวัสดิ์ (สำนักเทคโนโลยีการศึกษา) 4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประเสริฐ แซ่เอี้ยบ (มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร)			
11	การยกระดับทักษะการตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจ ชุมชนผ่านรูปแบบการเรียนรู้แบบไฮเฟล็กเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการ ประกอบธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ 1. อาจารย์ ดร.ปิยพจน์ ตันทะผลิน (สำนักเทคโนโลยีการศึกษา) 2. รองศาสตราจารย์ ดร.ธณัทภักดิ์ ฉัตรภักดิ์ (สำนักเทคโนโลยีการศึกษา) 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงพร ทรัพย์ลักษณ์ (สำนักเทคโนโลยีการศึกษา)	276,500	165,900	110,600
12	แผนงานเสริมสร้างความเข้มแข็งและธรรมาภิบาลในการบริหารจัดการ แผนงานและโครงการด้านวิจัยและนวัตกรรม 1. ผู้อำนวยการสถาบันวิจัยและพัฒนา (รองศาสตราจารย์ ดร.สังวรณ์ จัดกระโทก)	324,000	194,400	129,600
รวมทั้งสิ้น		6,490,000	3,894,000	2,596,000

* เป็นโครงการต่อเนื่อง (Multi-Year Promised Grant) ระยะเวลาการดำเนินโครงการ 3 ปี

ระยะเวลาดำเนินการวิจัย 1 ปี ตั้งแต่วันที่ 1 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2568 ถึงวันที่ 30 เดือน กันยายน พ.ศ. 2569

2. เป้าหมายและผลสัมฤทธิ์

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย	ผลสัมฤทธิ์	
			ผลผลิต	ประเภทผลผลิต
1	การพัฒนาอุปกรณ์ครอบ หน้ากากอนามัยราคาประหยัด สำหรับผู้สูงอายุเพื่อป้องกันฝุ่น ละอองในชีวิตประจำวัน	1. พัฒนาและออกแบบอุปกรณ์ ครอบหน้ากาทันแบบราคา ประหยัดที่ผลิตจากเครื่องพิมพ์ 3 มิติ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการ ป้องกันฝุ่นละอองสำหรับผู้สูงอายุ 2. ทดสอบและปรับปรุงอุปกรณ์ ครอบหน้ากากตามผลการทดสอบ ในห้องปฏิบัติการและการใช้งาน	2. ต้นฉบับบทความวิจัย (Manuscript) 4. ต้นแบบผลิตภัณฑ์ หรือเทคโนโลยี/ กระบวนการใหม่ หรือ นวัตกรรมทางสังคม	2.3 ต้นฉบับ บทความวิจัยที่ยื่น ตีพิมพ์ในวารสาร ระดับชาติ 4.1 ต้นแบบ ผลิตภัณฑ์ (Prototype)

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย	ผลสัมฤทธิ์	
			ผลผลิต	ประเภทผลผลิต
		จริง เพื่อให้มีความสะดวกสบาย และป้องกันฝุ่นละอองได้ดีขึ้น 3. พัฒนาอุปกรณ์ครอบหน้ากาก ในขนาดเชิงพาณิชย์ที่เหมาะสม กับใบหน้าผู้สูงอายุ และวิเคราะห์ ต้นทุน-ประโยชน์ของการผลิตเพื่อ จำหน่ายในราคาที่เข้าถึงได้		ระดับ ห้องปฏิบัติการ
2	การพัฒนานวัตกรรม Soft power ด้วยอิทธิพลทาง วัฒนธรรม ด้านอาหาร วิถีชีวิต และการแพทย์แผนไทย ผ่าน มิติ 3 อ.อาหาร ออกกำลังกาย อารมณ์ สำหรับผู้สูงอายุ	1. เพื่อพัฒนาแพลตฟอร์ม “Soft Power” ทางวัฒนธรรม ด้าน อาหาร วิถีชีวิตและการแพทย์ แผนไทย สำหรับผู้สูงอายุ ผ่านมิติ 3 อ.อาหาร ออกกำลังกาย อารมณ์	4. ต้นแบบผลิตภัณฑ์ หรือเทคโนโลยี/ กระบวนการใหม่ หรือ นวัตกรรมทางสังคม	4.7 นวัตกรรมและ เทคโนโลยีทาง สังคม
3	การพัฒนาแอปพลิเคชันพาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์ตลาดวัยเก๋า ด้วย การบูรณาการการตลาดดิจิทัล และปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริม สมรรถนะการตลาดผลิตภัณฑ์ ภูมิปัญญาในท้องถิ่นของ ผู้สูงอายุ	1. ศึกษาความต้องการจำเป็น เกี่ยวกับแอปพลิเคชันพาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์ตลาดวัยเก๋ามา จากการบูรณาการการตลาด ดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์สำหรับ ผู้สูงอายุ 2. พัฒนาแอปพลิเคชันพาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์ตลาดวัยเก๋า ที่ คำนึงถึงหลักการออกแบบที่เป็น มิตรกับผู้สูงอายุ (Age-friendly design) และความปลอดภัยใน การใช้งาน 3. ประเมินผลประสิทธิภาพของ แอปพลิเคชันพาณิชย์ อิเล็กทรอนิกส์ตลาดวัยเก๋าสำหรับ ผู้สูงอายุและประเมินสมรรถนะ การตลาดผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาใน ท้องถิ่นของผู้สูงอายุ	1. กำลังคน หรือ หน่วยงาน ที่ได้รับการ พัฒนาทักษะ 2. ต้นฉบับบทความวิจัย (Manuscript)	1.10 ผู้สูงอายุ 2.4 ต้นฉบับ บทความวิจัยที่ยื่น ตีพิมพ์ในวารสาร ระดับนานาชาติ
4	การวิจัยและพัฒนาแบบการ ส่งเสริมศักยภาพผู้สูงอายุเพื่อ เตรียมเข้าสู่สังคมสูงอายุอย่าง เต็มที่	1. เพื่อศึกษาสถานการณ์ความ รอบรู้สุขภาพ ความสามารถในการ ทำงาน สภาพแวดล้อมใน สังคม และความต้องการส่งเสริม	2. ต้นฉบับบทความวิจัย (Manuscript)	2.4 ต้นฉบับ บทความวิจัยที่ยื่น ตีพิมพ์ในวารสาร ระดับนานาชาติ

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย	ผลสัมฤทธิ์	
			ผลผลิต	ประเภทผลผลิต
		ศักยภาพของผู้สูงอายุในมิติด้านสุขภาพและการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ 2. เพื่อศึกษาปัจจัยที่มีความสัมพันธ์กับความรอบรู้สุขภาพ ความสามารถในการทำงาน สภาพแวดล้อมในสังคม และความต้องการส่งเสริมศักยภาพของผู้สูงอายุในมิติด้านสุขภาพและการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ 3. เพื่อออกแบบและพัฒนารูปแบบการส่งเสริมศักยภาพของผู้สูงอายุในมิติด้านสุขภาพและการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ 4. เพื่อศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการส่งเสริมศักยภาพของผู้สูงอายุที่ประยุกต์ใช้ในเขตพื้นที่จังหวัดนนทบุรี		
5	การพัฒนารูปแบบที่อยู่อาศัยเพื่อยกระดับคุณภาพของชีวิตผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล	1. เพื่อสำรวจ รวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลมาตรฐาน แนวปฏิบัติ และข้อกำหนดที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบที่พักอาศัยสำหรับผู้สูงอายุ 2. เพื่อสำรวจความต้องการและความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบที่อยู่อาศัยที่สามารถยกระดับคุณภาพชีวิตผู้สูงอายุในยุคดิจิทัล 3. เพื่อพัฒนาแผนผังที่พักอาศัยที่เน้นการออกแบบเพื่อทุกคนและการผสมผสานเทคโนโลยีดิจิทัลที่สอดคล้องความต้องการของผู้สูงอายุที่มีรายได้สูงได้ดี ทั้งในแง่ของความสะดวกสบายและความปลอดภัย	2. ต้นฉบับบทความวิจัย (Manuscript) 6. เครื่องมือ และโครงสร้างพื้นฐาน (Facilities and Infrastructure) ด้าน ววน.	2.1 ต้นฉบับบทความวิจัยที่ยื่นเสนอในการประชุมวิชาการ (Manuscript for Conference Proceeding) ระดับชาติ 6.1 เครื่องมือ (Facilities)

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย	ผลสัมฤทธิ์	
			ผลผลิต	ประเภทผลผลิต
6	การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ทางไซเบอร์สำหรับผู้สูงอายุ: แนวทางเพิ่มความปลอดภัยทางสังคมผ่านการทดสอบแบบปรับเหมาะด้วยคอมพิวเตอร์	1. เพื่อวิเคราะห์ ออกแบบ และพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ทางไซเบอร์สำหรับผู้สูงอายุ โดยมีวัตถุประสงค์ 3 ข้อ ดังนี้ 1.1 เพื่อวิเคราะห์คุณลักษณะความต้องการ เนื้อหา เวลาเรียนรู้ และปัจจัยสนับสนุนในการพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ทางไซเบอร์สำหรับผู้สูงอายุ 1.2 เพื่อออกแบบและพัฒนาเนื้อหา เครื่องมือประเมินผลระบบการปรับเหมาะด้วยคอมพิวเตอร์ และการใช้งานแอปพลิเคชันเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ทางไซเบอร์สำหรับผู้สูงอายุ 1.3 เพื่อพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ทางไซเบอร์สำหรับผู้สูงอายุ 2. เพื่อประเมินคุณภาพของแอปพลิเคชันเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ทางไซเบอร์สำหรับผู้สูงอายุ 3. เพื่อประเมินความพึงพอใจของผู้สูงอายุต่อแอปพลิเคชันเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ทางไซเบอร์	4. ต้นแบบผลิตภัณฑ์หรือเทคโนโลยี/กระบวนการใหม่ หรือนวัตกรรมทางสังคม	4.1 ต้นแบบผลิตภัณฑ์ (Prototype) ระดับห้องปฏิบัติการ
7	การพัฒนาสมรรถนะยุวมัคคุเทศก์โดยใช้แพลตฟอร์มชาวนฉลาดเพื่อรองรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบยั่งยืน	1. เพื่อพัฒนาสมรรถนะยุวมัคคุเทศก์โดยใช้แพลตฟอร์มชาวนฉลาดเพื่อรองรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบยั่งยืน 2. เพื่อศึกษาผลการใช้แพลตฟอร์มชาวนฉลาดเพื่อ	1. กำลังคน หรือหน่วยงาน ที่ได้รับการพัฒนาทักษะ 2. ต้นฉบับบทความวิจัย (Manuscript)	1.6 ชุมชนท้องถิ่น/ประชาสังคม 2.4 ต้นฉบับบทความวิจัยที่ยื่น

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย	ผลสัมฤทธิ์	
			ผลผลิต	ประเภทผลผลิต
		ส่งเสริมสมรรถนะยุวมัคคุเทศก์ เพื่อรองรับการท่องเที่ยวเชิง วัฒนธรรมแบบยั่งยืน 3. เพื่อเผยแพร่แพลตฟอร์มชาญ ฉลาดเพื่อส่งเสริมสมรรถนะยุ วมัคคุเทศก์เพื่อรองรับการ ท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบยั่งยืน	4. ต้นแบบผลิตภัณฑ์ หรือเทคโนโลยี/ กระบวนการใหม่ หรือ นวัตกรรมทางสังคม	ตีพิมพ์ในวารสาร ระดับนานาชาติ 4.2 ต้นแบบ ผลิตภัณฑ์ (Prototype) ระดับภาคสนาม
8	การบูรณาการและกระบวนการ พัฒนาการมีส่วนร่วมเชิง นวัตกรรมในการแก้ไขปัญหาผู้มี รายได้น้อยและลดความเหลื่อม ล้ำในประเทศไทย	1. ถอดบทเรียนการดำเนินงาน แบบบูรณาการความร่วมมือด้วย กระบวนการมีส่วนร่วมจากทุก ภาคส่วนการแก้ไขปัญหาผู้มี รายได้น้อยและลดความเหลื่อมล้ำ 2. สังเคราะห์ต้นแบบ (Prototype) กระบวนการ พัฒนาการมีส่วนร่วมเชิง นวัตกรรมในการแก้ไขปัญหา ความยากจนและลดความ เหลื่อมล้ำ 3. นำเสนอข้อเสนอแนะเชิง นโยบายเพื่อส่งต่อนวัตกรรมใน แนวปฏิบัติหรือต้นแบบการ ดำเนินงานเพื่อความยั่งยืน	2. ต้นฉบับบทความวิจัย (Manuscript)	2.4 ต้นฉบับ บทความวิจัยที่ยื่น ตีพิมพ์ในวารสาร ระดับนานาชาติ
9	การกำกับดูแลแพลตฟอร์ม ดิจิทัลจากการโฆษณาแบบ กำหนดเป้าหมายโดยการใช้ ปัญญาประดิษฐ์	1. เพื่อศึกษาแนวคิดและทฤษฎี เกี่ยวกับการกำกับดูแล แพลตฟอร์มดิจิทัลจากการ โฆษณาแบบกำหนดเป้าหมายโดย การใช้ปัญญาประดิษฐ์ 2. เพื่อศึกษากฎหมายที่เกี่ยวข้อง กับการกำกับดูแลแพลตฟอร์ม ดิจิทัลจากการโฆษณาแบบ กำหนดเป้าหมายโดยการใช้ ปัญญาประดิษฐ์ของประเทศไทย และต่างประเทศ 3. เพื่อวิเคราะห์ปัญหาการ โฆษณาแบบกำหนดเป้าหมายโดย	10. ข้อเสนอแนะเชิง นโยบาย (Policy Recommendation) และมาตรการ (Measures)	10.1 ข้อเสนอแนะ สำหรับจัดทำแผน และนโยบาย

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย	ผลสัมฤทธิ์	
			ผลผลิต	ประเภทผลผลิต
		การใช้ปัญญาประดิษฐ์ของประเทศไทย และวิเคราะห์เปรียบเทียบกฎหมายที่เกี่ยวข้องของประเทศไทยกับต่างประเทศ 4. เพื่อเสนอแนะแนวทางในการแก้ไขปรับปรุงกฎหมายที่เกี่ยวข้องกับการกำกับดูแลแพลตฟอร์มดิจิทัลจากการโฆษณาแบบกำหนดเป้าหมายโดยการใช้ปัญญาประดิษฐ์ของประเทศไทยให้มีประสิทธิภาพ		
10	การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยปัญญาประดิษฐ์: ระบบและกลไกเชิงบูรณาการเพื่อส่งเสริมสมรรถนะความเป็นอาจารย์ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในระดับอุดมศึกษา	1. ศึกษาความต้องการจำเป็นเพื่อพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ 2. พัฒนารูปแบบระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ 3. ศึกษาผลการทดลองใช้ระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ 4. รับรองและเผยแพร่ระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์	1. กำลังคน หรือหน่วยงาน ที่ได้รับการพัฒนาทักษะ 2. ต้นฉบับบทความวิจัย (Manuscript) 4. ต้นแบบผลิตภัณฑ์หรือเทคโนโลยี/กระบวนการใหม่ หรือนวัตกรรมทางสังคม 7. ฐานข้อมูล ระบบและกลไก 8. เครือข่าย	1.16 บุคลากรภาครัฐ 2.3 ต้นฉบับบทความวิจัยที่ยื่นตีพิมพ์ในวารสารระดับชาติ 4.1 ต้นแบบผลิตภัณฑ์ (Prototype) ระดับห้องปฏิบัติการ 7.1 ระบบ 8.1 ความร่วมมือทางด้านวิชาการระดับประเทศ
11	การยกระดับทักษะการตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนผ่านรูปแบบการเรียนรู้แบบไฮเฟล็กซ์เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการประกอบธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	1. ศึกษาทักษะการตลาดดิจิทัลที่จำเป็นต่อการส่งเสริมสมรรถนะการประกอบธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์สำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชน 2. พัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบไฮเฟล็กซ์สำหรับการยกระดับ	2. ต้นฉบับบทความวิจัย (Manuscript)	2.1 ต้นฉบับบทความวิจัยที่ยื่นเสนอในการประชุมวิชาการ (Manuscript for Conference)

ลำดับ	ชื่อโครงการวิจัย	วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย	ผลสัมฤทธิ์	
			ผลผลิต	ประเภทผลผลิต
		ทักษะการตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการประกอบธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	4. ต้นแบบผลิตภัณฑ์หรือเทคโนโลยี/กระบวนการใหม่ หรือนวัตกรรมทางสังคม	Proceeding) ระดับชาติ 4.8 หลักสูตร

3. แผนการใช้จ่ายงบประมาณ

ลำดับ	โครงการวิจัย	แผนการใช้จ่ายงบประมาณ (บาท)				รวม (บาท)
		ค่าจ้าง	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	ครุภัณฑ์	
1	แผนงานวิจัยมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช	760,000	3,479,800	802,700	1,123,500	6,166,000
	1.1 การพัฒนาอุปกรณ์ครอบหน้ากากอนามัยราคาประหยัดสำหรับผู้สูงอายุเพื่อป้องกันฝุ่นละอองในชีวิตประจำวัน	84,000	504,000	597,000	-	1,185,000
	1.2 การพัฒนานวัตกรรม Soft power ด้วยอิทธิพลทางวัฒนธรรม ด้านอาหาร วิถีชีวิตและการแพทย์แผนไทย ผ่าน มิติ 3 อ.อาหาร ออกกำลังกาย อารมณ์ สำหรับผู้สูงอายุ	20,000	408,000	24,000	223,500	675,500
	1.3 การพัฒนาแอปพลิเคชันพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์ตลาดวัยเก๋า ด้วยการบูรณาการการตลาดดิจิทัลและปัญญาประดิษฐ์เพื่อส่งเสริมสมรรถนะการตลาดผลิตภัณฑ์ภูมิปัญญาในท้องถิ่นของผู้สูงอายุ	-	151,000	2,000	400,000	553,000
	1.4 การวิจัยและพัฒนารูปแบบการส่งเสริมศักยภาพผู้สูงอายุเพื่อเตรียมเข้าสู่สังคมสูงอายุอย่างเต็มที่	140,000	402,300	10,700	-	553,000
	1.5 การพัฒนารูปแบบที่อยู่อาศัยเพื่อยกระดับคุณภาพของชีวิตผู้สูงวัยในยุคดิจิทัล	45,000	323,000	27,000	-	395,000
	1.6 การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่อเสริมสร้างการตระหนักรู้ทางไซเบอร์สำหรับผู้สูงอายุ: แนวทางเพิ่มความปลอดภัยทางสังคมผ่านการทดสอบแบบปรับเหมาะด้วยคอมพิวเตอร์	30,000	239,100	12,900	350,000	632,000

ลำดับ	โครงการวิจัย	แผนการใช้จ่ายงบประมาณ (บาท)				งบประมาณรวม (บาท)
		ค่าจ้าง	ค่าใช้สอย	ค่าวัสดุ	ครุภัณฑ์	
	1.7 การพัฒนาสมรรถนะยุวมัคคุเทศก์โดยใช้แพลตฟอร์มชาวนาตลาดเพื่อรองรับการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมแบบยั่งยืน	45,000	244,900	34,100	150,000	474,000
	1.8 การบูรณาการและกระบวนการพัฒนาการมีส่วนร่วมเชิงนวัตกรรมในการแก้ไขปัญหาผู้มีรายได้น้อยและลดความเหลื่อมล้ำในประเทศไทย	90,000	384,000	-	-	474,000
	1.9 การกำกับดูแลแพลตฟอร์มดิจิทัลจากการโฆษณาแบบกำหนดเป้าหมายโดยใช้ปัญญาประดิษฐ์	210,000	189,000	75,000	-	474,000
	1.10 การพัฒนาระบบนิเวศการเรียนรู้ที่ขับเคลื่อนด้วยปัญญาประดิษฐ์: ระบบและกลไกเชิงบูรณาการเพื่อส่งเสริมสมรรถนะความเป็นอาจารย์ด้านเทคโนโลยีดิจิทัลในระดับอุดมศึกษา	48,000	414,000	12,000	-	474,000
	1.11 การยกระดับทักษะการตลาดดิจิทัลสำหรับผู้ประกอบการวิสาหกิจชุมชนผ่านรูปแบบการเรียนรู้แบบไฮเฟล็กเพื่อส่งเสริมสมรรถนะการประกอบธุรกิจพาณิชย์อิเล็กทรอนิกส์	48,000	220,500	8,000	-	276,500
2	แผนงานเสริมสร้างความเข้มแข็งการบริหารจัดการแผนงานและโครงการด้านวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม (ววน.)	-	324,000	-	-	324,000
รวม		760,000	3,803,800	802,700	1,123,500	6,490,000

ประกาศ ณ วันที่ ๕๖ เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2568



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พัชรีย์ ผาสุข)

รักษาการแทนรองอธิการบดีฝ่ายวิชาการ

รักษาการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช