

สำนักงานส่งเสริมอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์แห่งชาติ (องค์การมหาชน)

แผนการดำเนินงานโครงการ

งบประมาณประจำปี พ.ศ.2554

ฝ่ายถ่ายทอดเทคโนโลยี สาขาสำนักงานใหญ่

1. รหัสงบประมาณ/ชื่อยุทธศาสตร์/แผนงาน/โครงการ/กิจกรรม

	ชื่อแผนงาน : ส่งเสริมและพัฒนาบุคลากรในอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์
	ชื่อโครงการหลัก :
54010100	ชื่อโครงการ : โครงการพัฒนาบุคลากรด้านซอฟต์แวร์เพื่อป้อนสู่อุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย ตามภูมิภาค
	ระยะเวลาการดำเนินการ : 9 เดือน

2. หลักการและเหตุผล

ปัจจุบันเกิดภาวะขาดแคลนบุคลากรสำหรับเข้าทำงานในภาคอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ นิสิตนักศึกษาที่จบใหม่ไม่สามารถทำงานในภาคอุตสาหกรรมได้ทันที บริษัทซอฟต์แวร์ต้องเสียค่าใช้จ่ายและเวลาในการอบรมบุคลากรอย่างน้อย 3 เดือน นอกจากนี้แล้วยังมีการดึงตัวบุคลากรที่มีความสามารถไปทำงานในบริษัทซอฟต์แวร์ที่สามารถจ่ายค่าตอบแทนที่สูงกว่า ทำให้บางครั้งบริษัทไม่อยากจะลงทุน ซึ่งจะเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในภาคอุตสาหกรรม

ปัญหาเกิดขึ้นจากภาคการศึกษา ไม่สามารถผลิตบุคลากรได้ตรงกับความต้องการของภาคอุตสาหกรรม สืบเนื่องจากอาจารย์ผู้สอนเป็นนักวิชาการคอมพิวเตอร์ยังมีประสบการณ์ในการทำงานด้านซอฟต์แวร์ค่อนข้างน้อย และไม่ใช่บุคลากรในสายอาชีพพัฒนาซอฟต์แวร์โดยตรง ซึ่งต่างกับการพัฒนาบุคลากรด้านการแพทย์ และด้านอื่นๆ ทำให้นิสิตนักศึกษาที่จบออกมามีความสามารถไม่ตรงกับความต้องการของภาคอุตสาหกรรม จำนวนนิสิตนักศึกษาที่พร้อมเข้าสู่ภาคอุตสาหกรรมมีไม่ถึง 10 % ของจำนวนผู้จบการศึกษาในสาขาที่เกี่ยวข้อง การพัฒนาเพิ่มเติมให้ผู้จบการศึกษามีประสบการณ์ มีความรู้ความชำนาญที่สอดคล้องกับความต้องการของภาคอุตสาหกรรม ภาคการศึกษาได้พยายามแก้ไขโดยใช้การฝึกงานในรูปแบบสหกิจศึกษา (Co-Operative Education) ซึ่งก็จะช่วยเพิ่มอัตราส่วนได้บ้าง จึงทำให้มีนักศึกษาทางด้าน Software ส่วนใหญ่ต้องเป็นภาระของภาคอุตสาหกรรมในการอบรมเตรียมความพร้อม

การย้ายถิ่นฐานการทำงานก็มีผลต่ออุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ เนื่องจากงานซอฟต์แวร์ส่วนใหญ่จะกระจุกตัวอยู่แต่ในกรุงเทพฯ ซึ่งบุคลากรด้านซอฟต์แวร์บางกลุ่มไม่สามารถย้ายถิ่นฐานเข้ามาทำงานในกรุงเทพฯ ได้ ถ้าเราสามารถนำงานซอฟต์แวร์กระจายสู่ภูมิภาคได้ก็จะสามารถทำให้บุคลากรด้านซอฟต์แวร์เหล่านี้มีงานทำ อีกทั้งค่าจ้างงานในภูมิภาคยังมีราคาถูกกว่าค่าจ้างในกรุงเทพฯ อีกด้วย

### 3. วัตถุประสงค์

- 3.1 เพื่อผลิตบุคลากรซอฟต์แวร์ได้ตรงกับความต้องการและเป้าหมายที่กำหนดของภาคอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย ซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อมบุคลากรในการทำงานให้กับภาคอุตสาหกรรม
- 3.2 เพื่อขยายฐานตลาดแรงงานในภูมิภาคให้กับภาคอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทยให้มีคุณภาพ ซึ่งจะสร้างความเข้มแข็งให้กับอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทยและเป็นการก้าวสู่การแข่งขันในตลาดโลก
- 3.3 การสร้างรายได้ให้แก่ผู้ผ่านการฝึกอบรม และลดอัตราการว่างงานของบัณฑิตที่จบในสายวิชาชีพซอฟต์แวร์
- 3.4 เพื่อเพิ่มอัตราการได้งานทำตรงตามสาขาที่นักศึกษาและบัณฑิตที่จบใหม่
- 3.5 ลดการย้ายถิ่นฐานและสร้างตลาดแรงงานในภูมิภาค

### 4. กลุ่มเป้าหมาย / ตัวชี้วัด

#### 4.1 กลุ่มเป้าหมายโครงการ

- 4.1.1 นิสิต นักศึกษา และนักพัฒนาซอฟต์แวร์อิสระได้รับการพัฒนาทักษะ ให้เข้าอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย จำนวน 1,200 คน
- 4.1.2 สถาบันการศึกษาที่มีคุณสมบัติเข้าร่วมโครงการ จำนวน 10 แห่ง

### 5. คุณสมบัติ หน้าที่ ประโยชน์ที่ได้รับ และการดำเนินการ ของสถาบันการศึกษา ภาคอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทยนักศึกษา/บุคลากรที่เข้าร่วมการฝึกอบรม และสำนักงานฯ

#### 5.1 ส่วนของสถาบันการศึกษา

##### คุณสมบัติ

1. มีภาควิชาด้านซอฟต์แวร์ (Enterprise Software และ/หรือ Digital Content และ/หรือ Embedded Software) หรือสายไอที
2. ความพร้อมทางด้านสถานที่ อุปกรณ์ อาจารย์ และบุคลากรที่เข้ารับการฝึกอบรม (นักศึกษากำลังจบการศึกษาและสำเร็จการศึกษาแล้ว)
3. ใ้มหาวิทยาลัยนำเงินที่ได้ไปประสานงานกับภาคอุตสาหกรรม เพื่อใช้จัดหาวิทยากรที่มีคุณภาพ
4. จัดหาวิทยากรที่มีประสบการณ์จากภาคอุตสาหกรรมมาเป็นวิทยากรและต้องจ่ายค่าวิทยากรเอง \*

##### หน้าที่

1. สรรหาและคัดเลือกบุคลากรที่เข้ารับการฝึกอบรม (นักศึกษากำลังจบการศึกษาและสำเร็จการศึกษาแล้ว)
2. ประชาสัมพันธ์
3. จัดหาสถานที่ อุปกรณ์ และอำนวยความสะดวกให้กับนักศึกษา ที่มหาวิทยาลัย และพี่เลี้ยง
4. บริหารโครงการ

### ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ชื่อเสียง คือ นักศึกษาที่ผ่านการฝึกอบรมนี้ จะได้รับการจ้างงานทุกคน ย่อมเป็นการสร้างชื่อเสียงว่า บุคคลท่านใดมาศึกษาที่นี้ จบไปแล้วมีการจ้างงานทุกคน
2. จำนวนนักศึกษาที่เพิ่มขึ้น คือ ชื่อเสียงในเรื่องจบแล้ว มีการจ้างงานที่แน่นอน ย่อมทำให้ผู้ปกครองให้การสนับสนุนให้บุตรหลานเข้ามาศึกษาที่สถาบันที่เข้าร่วมโครงการ
3. มีเครือข่ายเพื่อรองรับนักศึกษาที่สำเร็จการศึกษา (เครือข่าย คือ บริษัท/ผู้ประกอบการ ที่มีความสามารถรองรับบุคลากรที่เข้าร่วมและผ่านการฝึกอบรม เข้าทำงานในบริษัท/สถานประกอบการได้)
4. ทำให้อัตรานักศึกษาที่จบจากมหาวิทยาลัยที่เข้าร่วมโครงการได้รับงานทำตรงตามสาขาที่เรียนมาเพิ่มขึ้น

### วิธีการดำเนินงาน

1. ประชุมร่วมกันระหว่างสถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐ และภาคอุตสาหกรรม Enterprise Software และ/หรือ Digital Content และ/หรือ Embedded Software
2. ลงนามบันทึกข้อตกลงร่วมกัน (MOU) ระหว่างสถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐ และภาคอุตสาหกรรม Enterprise Software และ/หรือ Digital Content และ/หรือ Embedded Software
3. ประชาสัมพันธ์โครงการและให้ข้อมูลกับนักศึกษาที่สนใจ
4. มหาวิทยาลัยจัดหานักศึกษาที่กำลังจะจบและจบการศึกษา แต่ยังไม่มียานทำ
5. จัดเตรียมห้องอบรมเชิงปฏิบัติการ (ห้องประชุม ห้องอบรมและห้องคอมพิวเตอร์) เสมือนการทำงานจริง
6. จัดทำทะเบียนนักศึกษาที่เข้าร่วมและนักศึกษาที่ได้งานทำ

## 5.2 ส่วนของภาคอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ไทย

### คุณสมบัติ

1. ต้องเป็นบริษัทด้านEnterprise Software และ/หรือDigital Content และ/หรือ Embedded Software
2. สามารถส่งทีมงานมาเป็นวิทยากร(Trainer) และ/หรือพี่เลี้ยงได้
3. สามารถรับผู้ที่ผ่านอบรมเข้าทำงานในบริษัทได้

### หน้าที่

1. ส่งเจ้าหน้าที่/พนักงานมาเป็นวิทยากร(Trainer) และพี่เลี้ยงในการให้คำแนะนำกับผู้เข้ารับการฝึกอบรม โดยให้สถาบันการศึกษาได้คัดเลือก
2. นำชิ้นงานจริงมาให้ให้นักศึกษาทำ (หลังจาก 2 เดือนของการฝึกอบรม) เพื่อเป็นการเรียนรู้ถึงระบบการทำงานจริงและขั้นตอนการทำงาน พร้อมจ่ายเงินเดือน/ค่าตอบแทนให้กับผู้เข้ารับการฝึกอบรมหรือบริษัท อาจจะจ่ายตามคุณภาพของผลงานของผู้เข้ารับการฝึกอบรม



3. ภาคอุตสาหกรรมต้องหางานมาจ้างนักศึกษาทำ
4. จัดทำแบบประเมินของบริษัท
  - แบบก่อนเข้าร่วมโครงการ เพื่อเป็นการทดสอบความรู้และทดสอบความสามารถก่อนเข้ารับการฝึกอบรม
  - แบบหลัง 2 เดือนของการฝึกอบรม เพื่อเป็นการคัดเลือกนักศึกษาให้ได้ตามเกณฑ์การฝึกอบรมก่อนที่บริษัทจะให้งานจริง
  - แบบหลัง 6 เดือนของการฝึกอบรม เพื่อเป็นการคัดเลือกนักศึกษาให้ได้ตามเกณฑ์การฝึกอบรมก่อนรับเข้าบริษัท

#### ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้บุคลากรที่มีคุณภาพตรงตามความต้องการ
2. ลดค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรมพนักงาน/เจ้าหน้าที่ใหม่ที่บริษัทจะว่าจ้างทำงาน
3. ได้ผลงานในปริมาณที่ต้องการหรือมากกว่าและสามารถควบคุมผลผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและคุณภาพตามที่ต้องการ
4. ลดความเสี่ยงข้อขัดแย้งระหว่างบริษัท/ผู้ประกอบการภายในกลุ่มอุตสาหกรรม

#### วิธีการดำเนินงาน

1. ประชุมร่วมกันระหว่างสถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐ และภาคอุตสาหกรรม Enterprise Software และ/หรือ Digital Content และ/หรือ Embedded Software
2. ลงนามบันทึกข้อตกลงร่วมกัน (MOU) ระหว่างสถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐ และภาคอุตสาหกรรม Enterprise Software และ/หรือ Digital Content และ/หรือ Embedded Software
3. จัดหัวข้อในการฝึกอบรมและส่งพนักงานของบริษัทเข้ามาเป็นวิทยากรและ/หรือพี่เลี้ยงให้กับนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการโดยร่วมมือกับสถาบันการศึกษาจัดทำหัวข้อการอบรมและหลักสูตร
4. จัดทำแบบประเมินผลเพื่อวัดผลนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ ทั้งก่อนเข้าร่วมโครงการ, หลัง 2 เดือนของการฝึกอบรม และหลัง 6 เดือนของการฝึกอบรม
5. บริษัทต้องนำชิ้นงานจริงมาให้ให้นักศึกษาที่ผ่านการคัดเลือก (หลังจาก 2 เดือนของการฝึกอบรม)
6. บริษัทต้องทำการประเมินผลนักศึกษาหลังจาก 6 เดือน เพื่อเป็นการคัดเลือกนักศึกษาเข้าทำงาน
7. บริษัทต้องหางานมาให้ทำ
8. บริษัทที่เข้าร่วมโครงการ มีโอกาสในการคัดเลือกนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการก่อนบริษัทอื่น

### 5.3 ส่วนของนักศึกษา/บุคลากรที่เข้าร่วมการฝึกอบรม

#### คุณสมบัติ

1. มีความรู้และสำเร็จการศึกษาด้านสาขา Enterprise Software และ/หรือ Digital Content และ/หรือ Embedded Software
2. มีความพร้อมในการรับความรู้และประสบการณ์ใหม่

3. มีความรับผิดชอบ ความอดทน ความกระตือรือร้น มีวินัยในการทำงาน และความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

#### หน้าที่

1. ต้องเข้ารับการฝึกอบรมให้ครบ 6 เดือน
2. ต้องรับการประเมินของโครงการ
3. เมื่อผ่านการฝึกอบรมและ/หรือผ่านการประเมินและผ่านการคัดเลือกจากบริษัทให้เข้าทำงาน นักศึกษาที่ได้รับการคัดเลือกต้องเข้าทำงานในบริษัทนั้น
4. ต้องยินยอมให้ข้อมูลกับสำนักงานฯ ในเรื่องการทำงาน ตำแหน่งงาน และการย้ายงานไม่น้อยกว่า 3 ปี

#### ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้ประสบการณ์ความรู้จากการทำงานจริง ทางด้านอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์
2. งานได้/ค่าตอบแทน เป็นไปตามความสามารถตลอดช่วงระหว่างการฝึกอบรม
3. มีอาชีพการงานที่แน่นอน
4. สามารถนำความรู้ที่ได้รับไปประยุกต์ใช้ได้จริง
5. ได้ประสบการณ์ที่ไม่ได้รับจากการศึกษาในสถาบันการศึกษา

#### วิธีการดำเนินงาน

1. นักศึกษาต้องทำความเข้าใจกับโครงการและยินดีปฏิบัติตามกฎเกณฑ์ของโครงการ
2. ส่งใบสมัครเข้าร่วมโครงการ
3. ทดสอบแบบประเมินทั้งก่อนเข้าร่วมโครงการ, หลัง 2 เดือนของการฝึกอบรม และหลัง 6 เดือนของการฝึกอบรม
4. นักศึกษาต้องฝึกอบรมให้ครบ 6 เดือน และส่งงานวิทยากรให้ครบถ้วน
5. สามารถเข้าทำงานได้จริง เมื่อได้รับคัดเลือกจาก บริษัทที่เข้าร่วมโครงการ
6. ให้ข้อมูลในการทำงานกับสำนักงานฯ เพื่อเก็บไว้เป็นข้อมูลด้านแรงงาน

### **5.4 ส่วนของสำนักงานฯ**

#### คุณสมบัติ

1. มีส่วนร่วมสนับสนุนบางส่วน
2. เป็นหน่วยงานที่เป็นสื่อกลางในการพัฒนาบุคลากรระหว่างสถาบันการศึกษาและบริษัท Enterprise Software และ/หรือ Digital Content และ/หรือ Embedded Software

#### หน้าที่

1. คัดเลือก/จัดหาบริษัท Enterprise Software และ/หรือ Digital Content และ/หรือ Embedded Software
2. ค้นหาสถาบันการศึกษาที่มีขีดความสามารถ ความพร้อมทั้งสถานที่ วิชา(Enterprise Software และ/หรือ Digital Content และ/หรือ Embedded Software) และความสนใจเข้าร่วมโครงการ
3. จัดทำฐานข้อมูลของนักศึกษา สถาบันการศึกษา และบริษัทที่เข้าร่วมโครงการ

4. ติดตามและประเมินการฝึกอบรมทั้งในส่วนบริษัทและนักศึกษา
5. จัดตั้งคณะทำงานร่วมระหว่าง สถาบันการศึกษา บริษัทที่เข้าร่วมโครงการ และสำนักงานฯ
6. กำกับดูแลโครงการ
7. จัดทำใบรับรองให้กับผู้เข้ารับการฝึกอบรม

#### ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ค่าตัวชีวิต
2. เครือข่ายทางภาคการศึกษาและภาคเอกชน (อุตสาหกรรม Enterprise Software และ/หรือ Digital Content และ/หรือ Embedded Software และ/หรือไอที)
3. ช่วยภาคอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์และดิจิทัลคอนเทนต์ ลดค่าใช้จ่ายในการฝึกอบรม
4. ช่วยลดอัตราการว่างงานและเพิ่มคุณภาพให้บุคลากรให้ตรงกับสายงานและความต้องการของตลาด/อุตสาหกรรม
5. เป็นแนวร่วมพัฒนาบุคลากร/สร้างบุคลากรได้ตรงกับที่ตลาดต้องการ
6. เป็นการกระจายแรงงานและงานเข้าสู่ส่วนภูมิภาค
7. ลดการย้ายถิ่นฐาน

#### วิธีการดำเนินงาน

1. จัดหาแนวร่วมในการจัดทำโครงการ โดยหาแนวร่วมจากภาคการศึกษาและภาคอุตสาหกรรม Enterprise Software และ/หรือ Digital Content และ/หรือ Embedded Software และ/หรือไอที ที่มีความสนใจในการพัฒนาบุคลากร
2. ลงนามบันทึกข้อตกลงร่วมกัน (MOU) ระหว่างสถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐ และภาคอุตสาหกรรม Enterprise Software และ/หรือ Digital Content และ/หรือ Embedded Software
3. ประชุมร่วมกันระหว่างสถาบันการศึกษา หน่วยงานภาครัฐ และภาคอุตสาหกรรม
4. ร่วมกันประชาสัมพันธ์ไปยังกลุ่มเป้าหมาย (นักศึกษา สถาบันการศึกษา และบริษัท)
5. จัดตั้งคณะทำงานร่วมระหว่าง สถาบันการศึกษา บริษัทที่เข้าร่วมโครงการ และสำนักงานฯ
6. จัดทำฐานข้อมูลและรวบรวมข้อมูลนักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการและได้เข้าทำงานในบริษัททั้งบริษัทที่เข้าร่วมโครงการและไม่เข้าร่วมโครงการ
7. รวบรวมจำนวนนักศึกษาที่จบสาย Enterprise Software และ/หรือ Digital Content และ/หรือ Embedded Software และ/หรือ ไอที จากสถาบันการศึกษา เพื่อจัดทำฐานข้อมูลแรงงานด้านนี้
8. กำหนดรูปแบบ แนวทางฝึกอบรมและฝึกปฏิบัติร่วมกัน
9. ประสานงานการทำงานร่วมกันและแบ่งหน้าที่ความรับผิดชอบของแต่ละหน่วยงาน
10. จัดตารางการฝึกอบรม เตรียมเอกสารการฝึกอบรม และช่วยดำเนินการประเมินนักศึกษาทั้ง 3 ช่วงเวลา (ก่อนเข้ารับการฝึกอบรม หลัง 2 เดือนของการฝึกอบรม และหลัง 6 เดือนของการฝึกอบรม)
11. จัดฝึกอบรม ภายใต้การดูแลของคณะทำงานร่วม
12. สรุปโครงการและดำเนินการประเมินโครงการ



## 6. ตัวชี้วัดเชิง

เชิงปริมาณ	จำนวน	หน่วยนับ
นิสิต นักศึกษาที่เข้าร่วมโครงการ	1,200	คน
มูลค่าแรงงาน/ผลงาน	18	ล้านบาท
ผลสืบเนื่องจากผู้อบรมได้รับรายได้ในช่วงการทำงานเดือนแรก (เงินเดือนสูงกว่ามาตรฐาน)	10-20	เปอร์เซ็นต์

  

เชิงคุณภาพ	จำนวน	หน่วยนับ
ร้อยละผู้ผ่านการฝึกอบรมตามมาตรฐานหลักสูตรได้รับการว่าจ้างงาน	80	ร้อยละ
ความพึงพอใจของผู้ประกอบการ (บริษัท) ที่เข้าร่วมโครงการ	75	ร้อยละ

## 7. รูปแบบและแนวทางการดำเนินงาน

1. ระยะเวลา 6 เดือน ต่อรุ่น
2. จัดให้มีศูนย์บ่มเพาะ 4 ภูมิภาค โดยร่วมมือกับมหาวิทยาลัยในแต่ละภูมิภาค สำหรับเป็นสถานที่
3. ร่วมมือกับบริษัทซอฟต์แวร์ ในเรื่องการถ่ายทอดเทคโนโลยีและการป้อนงาน
4. รับนิสิตที่ใกล้จบการศึกษา บัณฑิตที่จบใหม่ และบัณฑิตที่จบมานานแล้ว โดยผ่านการสอบคัดเลือกเข้าโครงการ รวม 4 ภูมิภาค
5. ประชาสัมพันธ์ให้นักพัฒนาซอฟต์แวร์อิสระเข้าร่วมโครงการ
6. แบ่งแยกประเภทตามความถนัดด้านเทคโนโลยี
  - Enterprise Software
  - Animation
  - Mobile Application and Game
  - Embedded Software
7. จัดหลักสูตรอบรมเข้มข้นประกอบด้วย โดยใช้วิทยากรมืออาชีพจากภาคเอกชน (2 เดือน)
8. จ้างผลิตผลงานระยะสั้นใช้เวลาพัฒนา 3 – 6 เดือน (On the Job Training) โดยมีประเภทงานดังนี้ (4 เดือน)
  - งานจากภาคอุตสาหกรรมในแต่ละภูมิภาค
  - การทำ Localization บน Software Open Source
  - งานระบบซอฟต์แวร์ภาครัฐที่ขาดงบประมาณสนับสนุน
  - งาน Outsource จากบริษัทซอฟต์แวร์ขนาดใหญ่ และเล็ก
  - จะทำให้มี Resource Pool ขนาดใหญ่ในการรองรับงาน ผู้เข้าร่วมโครงการได้รับประสบการณ์จริง

- จบหลักสูตรผู้เข้าร่วมโครงการมีสิทธิเข้าสอบ Certifications ตามสายเทคโนโลยีที่ถนัด
- รับรองการดำเนินงาน 100%

จากโครงการทั้งหมดเชื่อว่า SIPA สามารถดำเนินการได้โดยทันที เนื่องจากมีความพร้อมในเรื่องของความร่วมมือทั้งจากภาคอุตสาหกรรม และภาคการศึกษาเป็นอย่างดี และงบประมาณสำหรับการดำเนินงาน โดยสามารถเริ่มทำโครงการในปีงบประมาณ 2554 ได้ในทันที

#### 8. ระยะเวลาการดำเนินโครงการและแผนปฏิบัติการ

กิจกรรมการดำเนินงาน	ระยะเวลาการปฏิบัติการ												
	ต. ค.	พ ย	ธ. ค.	ม. ค.	ก. พ.	มี. ค.	เม. ย.	พ. ค.	มิ. ย.	ก. ค.	ส. ค.	ก.ย	
	ปี	53	53	53	54	54	54	54	54	54	54	54	
นน	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
1.ประสานงานความร่วมมือกับมหาวิทยาลัยในแต่ละภูมิภาค และบริษัทซอฟต์แวร์	5			-----									
2.ตั้งคณะทำงานร่วมโครงการ	5			-----									
3.ทำสัญญาร่วมโครงการกับหน่วยงานต่างๆที่เข้าร่วม	10			-----									
4.ประชาสัมพันธ์โครงการ	10			-----	-----								
5.รับสมัครกลุ่มเป้าหมายเข้าร่วมโครงการ	10			-----	-----								
6.ดำเนินการอบรมตามหลักสูตรที่วางไว้	30					-----	-----	-----	-----	-----			



7.ป้อนงานระยะสั้น ให้กับผู้ผ่านการฝึกอบรม	25													
8.ประเมินผลติดตามและจัดทำรายงานสรุปผลปิดโครงการ	5													
รวม (%)	100													

### 9. ผลที่คาดว่าจะได้รับ

- จะมีการพัฒนาบุคลากรอย่างต่อเนื่องและมีคุณภาพให้กับนักศึกษากำลังจบการศึกษาและสำเร็จการศึกษาแล้ว
- จะมีการป้อนบุคลากรที่มีความสามารถและความพร้อมเข้าสู่ภาคอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์มากกว่า 1,000 คนต่อปี
- ก่อให้เกิดรายได้จากการดำเนินงานเข้าสู่รัฐบาล เนื่องจากบุคลากรทางด้านซอฟต์แวร์ที่มีประสิทธิภาพ จะเป็นกลุ่มที่รายได้สูง
- สามารถกระจายการเติบโตทางเศรษฐกิจ เนื่องจากธุรกิจซอฟต์แวร์สามารถทำงานจากที่ใดก็ได้
- ก่อให้เกิดการลงทุนจากต่างประเทศจากความพร้อมของบุคลากรเนื่องจากอุตสาหกรรมซอฟต์แวร์ถือว่าคนสำคัญที่สุด
- เกิดการสร้างผลิตภัณฑ์จาก Open Sources Software ลดการนำเข้าซอฟต์แวร์ต่างชาติ และการละเมิดลิขสิทธิ์ซอฟต์แวร์ สร้างมูลค่าที่แท้จริงให้กับซอฟต์แวร์
- มีการใช้งานซอฟต์แวร์ และงานด้าน ICT อย่างแพร่หลายในทุกระดับชั้น
- พัฒนาด้านการศึกษาที่เป็นปัญหาต่อภาคอุตสาหกรรม
- สร้างชื่อเสียงให้กับประเทศ
- ช่วยผู้ประกอบการซอฟต์แวร์ลดต้นทุนการผลิตซอฟต์แวร์