

ยุทธศาสตร์ที่ 6 พัฒนาระบบบริหารจัดการสำนักดิจิทัลเพื่อการศึกษาให้มีคุณภาพโดยยึดหลักการบริหารจัดการบ้านเมืองที่ดี (Good Governance)

กลยุทธ์	แผนงาน/โครงการ	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย					ผู้รับผิดชอบ			
			62	63	64	65	66				
เป้าประสงค์ที่ 1 สำนักดิจิทัลเพื่อการศึกษา มีระบบบริหารจัดการที่ดีที่สร้างคุณภาพชีวิตและความผาสุก ในการปฏิบัติของบุคลากรในองค์กร (Healthy Organization) ควบคู่กับการสร้างธรรมาภิบาลและมาตรฐานการทำงานที่มีผลสัมฤทธิ์สูง (High Performance Organization)											
1. ประยุกต์ใช้การจัดการความรู้เป็นกรอบในการบริหารงาน เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นในงานด้านต่าง ๆ	1. โครงการจัดการความรู้สำนักดิจิทัลเพื่อการศึกษา	1. ร้อยละของบุคลากรที่เข้าร่วมกิจกรรมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ 2. ระดับความพึงพอใจของบุคลากรที่เข้าร่วมกิจกรรม	80	80	80	80	80	ฝ่ายบริหารงานทั่วไป			
	2. โครงการพัฒนาบุคลากรสำนักดิจิทัลเพื่อการศึกษา	ร้อยละของบุคลากรที่เข้าร่วมกิจกรรมสามารถนำความรู้มาใช้ในการปฏิบัติงานหรือถ่ายทอดให้กับบุคลากรในองค์กร	80	80	80	80	80				
	3. การบริหารจัดการสำนักงาน	รายงานผลการดำเนินงานเสนอต่อผู้บริหาร (หน่วย: ครั้ง)	3	3	3	3	3				
	4. โครงการประชุมเชิงปฏิบัติการทบทวนแผนกลยุทธ์และแผนปฏิบัติการประจำปี	1. จำนวนผู้เข้าร่วมประชุมเชิงปฏิบัติจัดทำแผนยุทธศาสตร์และแผนปฏิบัติการประจำปี (หน่วย : คน) 2. แผนยุทธศาสตร์ของสำนักดิจิทัลเพื่อการศึกษา มีความสอดคล้องและเป็นไปตามยุทธศาสตร์ของมหาวิทยาลัย (หน่วย : ระดับ)	20	20	20	20	20		มาก	มาก	มาก

ยุทธศาสตร์ที่ 6 พัฒนาระบบบริหารจัดการสำนักดิจิทัลเพื่อการศึกษาให้มีคุณภาพโดยยึดหลักการบริหารจัดการบ้านเมืองที่ดี (Good Governance)(ต่อ)

กลยุทธ์	แผนงาน/โครงการ	ตัวชี้วัด	ค่าเป้าหมาย					ผู้รับผิดชอบ
			62	63	64	65	66	
เป้าประสงค์ที่ 1 สำนักดิจิทัลเพื่อการศึกษา มีระบบบริหารจัดการที่ดีที่สร้างคุณภาพชีวิตและความผาสุก ในการปฏิบัติของบุคลากรในองค์กร (Healthy Organization) ควบคู่กับการสร้าง ธรรมาภิบาลและมาตรฐานการทำงานที่มีผลสัมฤทธิ์สูง (High Performance Organization) (ต่อ)								
	5. โครงการบริหารจัดการเพื่อการ ให้บริการงานเทคโนโลยีสารสนเทศ	1. อัตราความเร็วอินเทอร์เน็ต 2. โดเมน cmru.ac.th (หน่วย : โดเมน)	>1Gbps 1	>1Gbps 1	>1Gbps 1	>1Gbps 1	>1Gbps 1	ฝ่ายบริหารงานทั่วไป
	6. โครงการการใช้งานซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ ถูกต้องตามกฎหมาย	1. จัดหาซอฟต์แวร์ลิขสิทธิ์ ถูกต้องตามกฎหมาย (หน่วย : ชุด) 2. เครื่องคอมพิวเตอร์ของ มหาวิทยาลัยใช้ซอฟต์แวร์ ลิขสิทธิ์ถูกต้องตามกฎหมาย ตามโครงการ (หน่วย : เครื่อง)	1 ≥3000	1 ≥3000	1 ≥3000	1 ≥3000	1 ≥3000	