

ส่วนที่ 2 เอกสารสรุปผลงาน

● **การพัฒนาปรับปรุงผลงาน Plan your money Board Game (PYMBG)** โดยการออกแบบเกมใหม่ โดยการปรึกษาผู้เชี่ยวชาญด้าน Board Game และพัฒนาระบบโดยอ.สมาชิกในทีม

2. ออกแบบรูปแบบเกมที่สามารถเล่นได้แบบ Offline (ตามคำแนะนำจากคณะกรรมการ season1)

การขยายผลที่ปฏิบัติจริง: 1. จากเดิมเสนองบประมาณทำเกม 6 ชุด ปัจจุบันทำได้ **12 ชุด** พร้อมกระจายไปยังสถาบันอื่นๆ และวางย้งห้องสมุดของตนเอง (นอกจากนั้นยังมีการสำรองพิมพ์สติ๊กเกอร์เกมไว้อีกประมาณ 20 ชุด ซึ่งจะนำเงินโครงการที่เหลือทั้งหมดและหางบประมาณสนับสนุนเพื่อซื้ออุปกรณ์เพิ่มเติมและทำแจกจ่ายยังรร.ที่ต้องการต่อไป) 2. ออกแบบเกมรูปแบบ Offline แล้วเสร็จเป็นที่เรียบร้อย หากมีงบประมาณคงเหลือหรือได้รับงบสนับสนุนคาดว่าจะมีการทดลองผลิตตัวต้นแบบและขยายผลต่อไปในอนาคต ติดตามผล: ทดลองใช้เกมกับนศ.ที่เป็นกลุ่มทดลองเกมรุ่นแรกเพื่อเปรียบเทียบเกมรูปแบบเก่าและรูปแบบใหม่เพื่อสำรวจความพึงพอใจของผู้เล่นเกมหลังจากได้ทดลองเล่น ผลลัพธ์: สามารถเล่นเกมได้ง่ายขึ้น, ระบบเสถียรมากยิ่งขึ้น, สามารถเล่นได้ทั้งมีและไม่มี Internet, มีการวางแผนจะพัฒนาอย่างต่อเนื่องในส่วนของการทำ Content เกมให้ดีขึ้น, มีการ random ข้อตามเลข หรือหมวดคำถาม เนื่องจากหากมีการเล่นตกที่ช่องเดิมก็จะทำให้ได้คำถามเดิม

ขั้นตอนการพัฒนา	รายละเอียดการเนินกิจกรรม
	Plan your money Board Game (PYMBG) เป็นสื่อวัตกรรมการสอนเพื่อใช้ส่งเสริมทักษะการจัดการทางการเงินโดย
1.การพัฒนาเกมโดยผู้เชี่ยวชาญ	หลังจากจบการประกวด season1 ทีมงานได้สานต่อกิจกรรมอย่างต่อเนื่องโดยการร่วมกิจกรรมรูปล่องของภาคเหนือเพื่อนำ Board Game รับคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านการออกแบบและสร้างเครือข่าย เรียนรู้การนำ Board Game มาใช้เป็นเครื่องมือในการเรียนการสอนภายใต้ความเชื่อที่ว่า “ความสนุกปลุกการเรียนรู้”
2.แก้ไขและพัฒนาระบบ	มีการออกแบบเกมเป็น Offline และนำคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญงานรูปล่องของมาพัฒนาระบบการเล่น แนวทางการใช้เกมกับการสอน คำถามที่ใช้และสีในเกม
3.ทดลองใช้ระบบใหม่	นำเกมที่พัฒนาทั้งส่วนของอุปกรณ์ การออกแบบ ระบบ แนวทางการสอนใหม่ มาทดลองใช้กับนศ.กลุ่มเดิมที่เคยเล่นเกมรุ่น 1 เพื่อสอบถามความพึงพอใจ และนำผลที่ได้มาพัฒนาต่อไป
4.ใช้สื่อ Social Media	มีการสร้าง Content ใน Fanpage มากขึ้นทั้งในด้านการ PR และการให้นศ.เข้ามามีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม และสอดแทรกความรู้ต่างๆผ่านสื่อ Social Media
4.การทดลองกิจกรรม One Day Activity	ประชุมวางแผน จัดตารางการออกสู่สถาบันภายนอก และออกแบบฐานกิจกรรมให้เหมาะสมกับผู้เล่น มีการทดลองใช้กิจกรรมครั้งแรกกับงาน Open House 2019 กับผู้เล่นมากกว่า 200 คน ได้ผลตอบรับที่ดีมากทั้งในงานและในกระแส Social Media
5.ขยายผลภายในสถาบันตนเอง	ใช้ PYMBG กับนศ.ชั้นปีที่ 1 ทุกหลักสูตร และนศ.ชั้นปีที่ 3 หลักสูตรเตรียมวิศวะฯ และเตรียมบริหารฯ รวมแล้วมากกว่า 259 คน และมีการเก็บ Pre/Post Test และการแจกคู่มือเพื่อติดตามดูการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม

6.สร้างทีม Change Agent	การสร้างทีม Change Agent จากนศ.ที่ได้ทดลองเล่น PYMBG ในห้องเรียน ได้แก่ นศ.ต.วศ. ชั้นปีที่ 3 และต.บธ. ชั้นปีที่ 1 เป็นทีม Change Agent เพื่อออกไปจัดกิจกรรมถ่ายทอดความรู้ส่งต่อไปกับสถาบันภายนอกต่อไป
7.นำนศ.แกนนำ และทีม Change Agent ขยายผลยังสถาบันภายนอก	ทีม Change Agent ได้ออกไปจัดกิจกรรม One Day Activity ให้กับวิทยาลัยเทคนิค ลำพูน และวิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงใหม่ มีการปรับรูปแบบกิจกรรมตามที่ทีม Change Agent ออกแบบใหม่ ได้รับผลตอบรับที่ดีมาก เนื่องจากเด็กจะเข้าใจเด็กด้วยกันดี ที่สุด การถ่ายทอดความรู้มีเนื้อหาที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น มีการออกแบบฐานกิจกรรมใหม่เพื่อให้บรรยากาศสนุกสนาน นอกเหนือจากนั้นทีม Change Agent ยังได้ฝึกความเป็นผู้นำ ความกล้าแสดงออก และมีความมั่นใจในเรื่องการเงินมากขึ้นอีกด้วย
8.ติดตามผลลัพธ์ทั้งภายในและภายนอกผ่านสมุดบันทึก	มีการติดตามการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนศ.จากสมุดคู่มือที่ได้แจกให้ และมีการสอบถามนศ.ผ่านทางไลน์กลุ่ม,มีการสอบถาม Feedback หลังจากเสร็จกิจกรรม One Day Activity เพื่อนำมาพัฒนาในการจัดกิจกรรมครั้งต่อไป การติดตามภายในสถาบันตนเองไม่พบปัญหาใดๆ แต่ติดตามผลจากสถาบันภายนอกมีปัญหา เนื่องจากนศ.ไม่มีเวลาดูติดตามสมุดที่แจกให้ และไม่ได้รับการสนับสนุนจากครูเท่าที่ควรเนื่องจากมีภาระการสอนที่เยอะอยู่แล้ว
9.สรุปผล	นำ Feedbacks,บทสัมภาษณ์ครูและนศ.จากทุกสถาบันที่ได้จัดกิจกรรมมาพัฒนาแก้ไข และการออกแบบการจัดกิจกรรมใหม่ทุกครั้ง
10.ถอดคู่มือ	ได้ถอดคู่มือ เพื่อใช้เป็นแนวทางสำหรับผู้ที่สนใจจัดกิจกรรมดังกล่าวด้วยตนเอง และอาจจะต้องการสร้างทีม Change Agent ในสถาบันของตนเองในอนาคตต่อไป
11.การทำวิจัย	มีการจัดทำวิจัย เพื่อเป็นประโยชน์ให้กับบุคคลภายนอกต่อไป

ปัญหาที่พบและแนวทางการแก้ไข 1. การติดต่อขอเข้าจัดกิจกรรมยังสถาบันภายนอก ไม่ราบรื่นเท่าที่ควร เนื่องจากทั้งปัญหาด้านเวลาที่ไม่ตรงกัน รายวิชาที่สอดคล้อง หรือผู้บริหารและคณะ.ที่ยังไม่เข้าในการดำเนินกิจกรรมในครั้งนี ทางแก้ไข: ผอ.เสนอตนเองเพื่อเป็นผู้ประสานงานให้ด้วยตนเอง นัดพบผู้บริหารสถาบันภายนอก และติดต่อประสานงาน สานต่อโครงการระยะยาวให้ทั้งหมด 2. การออกไปขยายผลยังสถาบันภายนอกมีหลายครั้งทำให้ทั้งครู และนศ.ต้องขาดเรียน และนศ.มาจากหลายสาขาทำให้เวลาเรียนไม่ตรงกัน ทางแก้ไข: ผอ.แนะนำให้สร้างทีม Change Agent ใหม่โดยการนำ นศ.ที่เคยทดลองเล่นเกมแล้ว ออกไปจัดกิจกรรมแทนนศ.แกนนำ เป็นการถ่ายทอดความรู้ด้วย ซึ่งมีการตอบรับที่ดีมาก **การสนับสนุนจากผู้บริหาร:** 1.ขยายผลบอร์ดเกมให้แพร่หลายในกลุ่มวิทยาลัยฯ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา (สอศ.) ในลักษณะของการอบรมวิทยากร (Train the Trainer) เพื่อให้.นำไปใช้สอนในสถานศึกษาต่างๆ เกิดการขยายผลในวงกว้าง 2.สนับสนุนให้เป็นเกมออนไลน์ที่ให้ความรู้ทางการเงิน โดยอ.สามารถดำเนินการในรูปของ Start up ได้ 3.สนับสนุนให้ดำเนินการวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อนำไปใช้เป็นผลงานเพื่อขอตำแหน่งทางวิชาการในระดับที่สูงขึ้นต่อไปได้ 4.ต้องมีการอบรม

ให้ความรู้ทางด้านการจัดการการเงินให้กับบุคลากรของ วทส. อีกทางหนึ่งเพราะบุคลากรนี้ก็จะช่วยสอนเด็ก ๆ นศ. ต่อไปได้อีกทางหนึ่งด้วย

● **การขยายผลไปสถานศึกษาอื่น ๆ ก็แห่งอย่างไรมีการพัฒนาแกนนำแต่ละแห่งอย่างไร**

การสร้างนศ.แกนนำ 1.อบรมให้ความรู้วางแผนทางการเงินตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง แนวทางการประชาสัมพันธ์เพื่อให้ PYMBG เป็นที่รู้จัก และเกี่ยวกับการใช้ PYMBG ให้กับตัวแทน จำนวน 6 คนจาก 3 หลักสูตร ต.วศ.,ต.บธ และ ต.สธ.**การขยายผลที่ปฏิบัติจริง** : 1.สร้างนำเรียนแกนนำ ได้ครบทุกหลักสูตรแล้ว กระจายอยู่ทุกชั้นปี พร้อมทั้งบทสัมภาษณ์ 2.ให้ความรู้และได้ทดลองเล่นกับเพื่อนๆแล้ว 3.มีการสร้างทีม **Change Agent** ใหม่ และนำทีมดังกล่าวไปจัดกิจกรรมยังสถาบันภายนอก ซึ่งเป็นนศ.ที่ได้ทดลองใช้ PYMBG ในการเรียน และเป็นนศ.ที่ได้ออกไปจัดกิจกรรมถ่ายทอดยังสถาบันภายนอก ได้แก่ นศ.ต.วศ. จำนวน 22 คน และนศ.ต.บธ. จำนวน 14 **คน รวม 34 คน (มากกว่าที่ตั้งเป้าหมายไว้ 28 คน)** **ติดตามผล**: 1.สอบผ่านตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 2.รายงานผลการประชาสัมพันธ์โครงการ และมีการติดตามยอดผู้เข้าชมใน Social 3.มีติดตามผลผู้เล่น PYMBG 4.กลุ่มนศ.แกนนำสามารถถ่ายทอดความรู้ให้กับเพื่อนๆได้ไม่ต่ำกว่าหลักสูตรละ 10 คน **ผลลัพธ์**: นศ.มีความเข้าใจเนื้อหาการวางแผนการเงินมากขึ้น สามารถเรียนรู้และถ่ายทอดความรู้ได้ด้วยตนเอง,มีความคิดเปลี่ยนแปลงในเรื่องของการเงิน และมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในทิศทางที่ดีขึ้น **สร้างกลุ่มครูต่างสถาบัน** 1.ประชาสัมพันธ์ความสำคัญโครงการ และประโยชน์ของการจัดกิจกรรม 2.ตัวแทนครูจาก 3 สถาบัน สถาบันละ 2 ท่าน รวม 6 ท่าน **การขยายผลที่ปฏิบัติจริง**: วิทยาลัยเทคโนโลยีพาณิชยการลานนา (LCC) 1 คน,วิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงใหม่ 2 คน,วิทยาลัยเทคนิคลำพูน ครู 1 คน ผอ. 1 คน รวม 5 คน **ติดตามผล**: 1.ครูมีความรู้และความเข้าใจในการใช้ PYMBG และสามารถถ่ายทอดให้กับนศ.และครูท่านอื่นๆได้ 2.ครูเห็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมผ่านคู่มือที่ทางทีมงานออกแบบ **ผลลัพธ์**: ครูเห็นความสำคัญของการใช้ Board Game เป็นสื่อการเรียนการสอนมากยิ่งขึ้น มีการแลกเปลี่ยนความรู้และข้อคิดเห็น ข้อเสนอแนะต่างๆนอกเหนือจากนั้นผอ.บางวิทยาลัยยังมีความสนใจที่จะให้จัดกิจกรรมนี้ให้กับสถาบันของตนเองทุกปีเพื่อให้เด็กๆได้เรียนรู้**ขยายผลกับกลุ่มนศ.สถาบันภายนอก** 1.การจัดกิจกรรมรูปแบบ One Day Activity ผ่านกิจกรรม 4 Station 2.จัดกิจกรรมทั้งหมด 3 สถาบัน กับนศ.ตัวแทนสถาบันละ 20 คน รวมทั้งสิ้น 60 คน **การขยายผลที่ปฏิบัติจริง**: ขยายผลรวม 3 สถาบัน จำนวน 4 ครั้ง ได้แก่ 1.วิทยาลัยเทคโนโลยีพาณิชยการลานนา (LCC) รวม 30 คน 2.วิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงใหม่ ครั้งที่ 1 รวม 40 คน 3.วิทยาลัยอาชีวศึกษาเชียงใหม่ ครั้งที่ 2 รวม 40 คน 4.วิทยาลัยเทคนิคลำพูน รวม 58 คน **ทั้งสิ้น 168 คน** และมีการจัดกิจกรรมเพิ่มเติม คือ จัดงาน Open house 2019 โดยการจัดกิจกรรมให้กับนศ.มากกว่า 14 สถาบัน นศ.ผู้เข้าร่วมฐานกิจกรรม มากกว่า 200 คน **รวมนศ.ทั้งหมดประมาณ 368 คน (มากกว่าที่ตั้งเป้าหมายไว้ 306 คน)** **ติดตามผล**: 1.สถาบันภายนอกมีการวางแผนนำ PYMBG มาใช้ในการเรียนการสอนในรายวิชาตนเอง 2.ครูสามารถติดตามพฤติกรรมนศ.ได้

จากคู่มือที่ทางทีมงานออกแบบ ผลลัพธ์: 1.นศ.มีความเข้าใจความสำคัญของการวางแผนทางการเงิน 2.มีคะแนน Post test ที่ดีขึ้น 3.สามารถประยุกต์ใช้ความรู้กับชีวิตตนเองและบอกต่อคนรอบข้างได้

● **ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นภายในวิทยาลัยของตนเอง และกลุ่มเป้าหมาย การขยายผลในสถาบันการศึกษาของตนเอง** เผยแพร่ความรู้ ความสำคัญการวางแผนทางการเงินตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงและทดลองใช้ PYMBG กับนศ.ในวิชากิจกรรม รวม 100 คน การขยายผลที่ปฏิบัติจริง: เผยแพร่ไปแล้วทั้งหมด 3 หลักสูตร ได้แก่ หลักสูตรเตรียมวิศวะฯ, เตรียมสถาปัตย์ และเตรียมบริหารฯ รวม 259 คน กระจายครบทุกชั้นปี (**มากกว่าที่ตั้งเป้าหมายไว้ 159 คน**) ติดตามผล: 1.ผลการทดสอบ Pre/Post Test 2.ติดตามพฤติกรรมนศ.ผ่านทางสมุดคู่มือ 3.การเขียนจดหมายถึงตัวเอง ผลลัพธ์: 1.นศ.เข้าใจความสำคัญของการวางแผนทางการเงินตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง 2.นศ.บอกต่อความรู้สู่คนรอบข้างได้ 3.นศ.สามารถเรียนรู้การเงินได้ด้วยตนเอง 4.นศ.มีการใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ **การทำวิจัยต่อยอด** นำผลลัพธ์ของกิจกรรมทั้งหมดจัดทำเป็นโครงงานวิจัย การขยายผลที่ปฏิบัติจริง: ทีมงานได้เขียนงานวิจัยที่มีชื่อว่า “USING BOARD GAME TO ENHANCE STUDENTS’ ENTREPRENEURSHIP SKILL” ในงาน THE 16th CDIO INTERNATIONAL CONFERENCE Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand ติดตามผล: อยู่ในขั้นตอนรอตอบรับเพื่อการนำเสนอ ผลลัพธ์: คาดหวังว่างานวิจัยนี้จะได้รับการตอบรับการตีพิมพ์และเผยแพร่เพื่อเป็นประโยชน์ให้กับบุคคลภายนอกต่อไป

● **ผลลัพธ์ในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพของสถาบันตนเองและสถาบันเครือข่าย**

ก่อนทำโครงการ	ผลลัพธ์จริงที่ได้
1.เสนอของบประมาณทำเกม 6 ชุด	ปัจจุบันทำได้ 12 ชุด และสำรองพิมพ์สติ๊กเกอร์เกมไว้ อีกจำนวนเกือบ 20 ชุด
2.การสร้างนศ.แกนนำในสถาบันตนเอง 6 คน	ปัจจุบันทั้งนศ.แกนนำ และการสร้างทีม Change Agent รวมทั้งสิ้น 34 คน
3.สร้างกลุ่มครูต่างสถาบัน 6 ท่าน	ได้เพียง 5 ท่าน
4.ขยายผลกับกลุ่มนศ.สถาบันภายนอก จัดกิจกรรมทั้งหมด 3 สถาบัน กับนศ.ตัวแทนสถาบันละ 20 คน รวมทั้งสิ้น 60 คน	ขยายผลรวม 3 สถาบัน จำนวน 4 ครั้ง รวม 168 คน และมีการขยายผลเพิ่มเติมกับงาน Open house ให้กับนศ.มากกว่า 14 สถาบัน นศ.ผู้เข้าร่วมฐานกิจกรรม มากกว่า 200 คน รวมทั้งหมดมากกว่า 368 คน
5.ทดลองใช้ PYMBG กับนศ.ในวิชา กิจกรรม จำนวน 100 คน	ปัจจุบันทดลองใช้กับนศ. จำนวนรวม 259 คน

การเปลี่ยนแปลงตนเองอย่างไรบ้างเมื่อได้ไปจัดกิจกรรม ทีมงานเด็กแกนนำภายในทีม: นศ.มีความรู้เรื่องการวางแผนทางการเงินมากขึ้นเนื่องจากต้องเป็นผู้ถ่ายทอดความรู้ สามารถประยุกต์ใช้ความรู้กับชีวิตประจำวันของตนเองได้ เป็นตัวอย่างที่ดีให้กับเพื่อนๆและบุคคลรอบข้าง มีทัศนคติด้านการเงินที่เปลี่ยนแปลงไป กล้าแสดงออก มีความเป็นผู้นำ มีความรับผิดชอบ จัดสรรเวลาได้

ดี มีความสามัคคี และเข้ากับบุคคลอื่นได้ง่าย ทีมงาน Change Agent: นศ.ที่ร่วมทีมได้พัฒนาศักยภาพด้านความเป็นผู้นำ การสื่อสารกับบุคคลอื่น และได้รับประสบการณ์จากการเป็นแกนนำในการจัดกิจกรรม นศ.ได้นำสิ่งที่ตนเองได้รับถ่ายทอดสู่ผู้อื่นได้ จัดลำดับกิจกรรมและความคิดได้ เป็นต้นแบบในสถาบันของตนเองได้ นศ.ที่เข้าร่วมกิจกรรมภายในสถาบันตนเอง: นศ.สามารถประยุกต์ใช้ความรู้กับตัวเองได้ ลดรายจ่ายที่ไม่จำเป็น รู้จักการวางแผนการใช้จ่าย สร้างแรงบันดาลใจในการออมเงิน สามารถถ่ายทอดความรู้ให้กับครอบครัวและเพื่อนภายในหอพักได้ นศ.ที่เข้าร่วมกิจกรรมภายนอกสถาบัน: นศ.ที่เข้าร่วมกิจกรรมมีการตอบรับที่ดีเรื่องการเรียนรู้การวางแผนทางการเงินที่ดีขึ้น ปรับเปลี่ยนทัศนคติจากเดิมที่ไม่เห็นเรื่องการเงินเป็นเรื่องที่ยากและน่าเบื่ออีกต่อไป, เข้าใจแนวความคิดพื้นฐานของการเงินสำหรับตนเองและครอบครัวได้ บอกต่อความรู้ได้ **การถอดบทเรียนเพื่อความสำเร็จ** มีการถอดบทเรียนเพื่อเป็นแนวทางให้กับสถาบันอื่นที่สนใจจัดกิจกรรมหรือนำ PYMBG ไปใช้ในการเรียนการสอนภายในกลุ่มจะมีวิธีการขั้นตอนการใช้ PYMBG ในการเรียนการสอนและการใช้บอร์ดเกมยักษ์ในการจัดเป็นลักษณะ One Day Activity เพื่อให้สถาบันอื่นๆ เลือกรูปแบบการให้ความรู้ให้เหมาะสมกับสภาพแวดล้อมของสถาบันของตนเอง **งบประมาณกับความคุ้มค่า** งบประมาณ 20,000 บาท มีรายละเอียดค่าใช้จ่ายดังนี้ ค่าเอกสารการติดตามพฤติกรรมสำหรับสถาบันภายในและภายนอกจำนวนมากกว่า 200 เล่ม 1,392 บาท, ค่าของรางวัลในกิจกรรม 2,540 บาท, ค่าตัดกระดาษ Board Game 160 บาท, ค่าสติ๊กเกอร์ตัวเกม 3,915 บาท, ค่าอุปกรณ์ในกล่องเกม 1,227 บาท, ค่า Roll up ออกบูธ 2,230 บาท, ค่าเดินทาง 1,980 บาท, ค่าดูแลทีมงานนศ.ทั้งหมด 1,000 บาท, ค่าอุปกรณ์ในกิจกรรม 3,062 บาท รวมเงินทั้งสิ้น 17,506 บาท คงเหลือ 2,494 บาท (เงินที่เหลือจะนำมาซื้ออุปกรณ์และผลิตเกมที่เหลือให้แล้วเสร็จเพื่อจัดกิจกรรมขยายผลยังสถาบันอื่นที่สนใจต่อไป งบประมาณลดลงเนื่องจากอุปกรณ์ทุกอย่างทีมงานทำเอง เลือกเองเพื่อความประหยัด เหมาะสมและคุ้มค่ามากที่สุด) ความคุ้มค่าคือ ได้จำนวนเกมพร้อมเล่น 12 กล่อง เพิ่มขึ้นจากเดิมที่วางแผนไว้ 6 กล่องและสติ๊กเกอร์สำหรับทำเกมมากกว่า 20 ชุด (ทุกกิจกรรมรวมกัน) จาก 196 คน เพิ่มขึ้นเป็น 665 คนนอกจากนั้นยังมีการจัดบันทึกรายจ่าย และการเก็บใบเสร็จเพื่อความถูกต้องและโปร่งใส **หน้าที่รับผิดชอบ** ดร.นพดล ผอ.ผู้ให้คำปรึกษาและสนับสนุนหลักในทุกๆ เรื่อง การประสานงานระดับผู้บริหาร รวมถึงการสร้างขวัญกำลังใจและเสียงหัวเราะให้กับทีม อ.ต้นวงศ์ หัวหน้าหลักสูตรเตรียมบริหารฯ ผู้ให้การสนับสนุนเวลาเรียนของนศ. และการติดต่อสถาบันภายนอก อ.ดร.ปวีญา ผู้สร้างและออกแบบระบบเกมใหม่ทั้งหมดและเป็นผู้ติดต่อ VDO ของทีม อ.ช่อทิพย์ ผู้วางแผนการทำงานและดำเนินงานหลักทั้งหมด ศูนย์รวมจิตใจของสมาชิกทั้งอ.และเด็ก ๆ ทุกคนในทีมเพื่อความเป็นอันหนึ่งอันเดียว รับผิดชอบทุกหน้าที่ อ.มนสิชา ผู้รับผิดชอบการประสานงานหอพัก, ดูแลนศ.ในทีม และ Infographip ที่ใช้ในสื่อ Social Media ทั้งหมด นส.ปิยวดี, นส.โสภิตนภาพิธีกรดำเนินงานที่เอาอยู่ทุกสถานการณ์ นส.ชญาดา ออกแบบเกม offline และพีพีระจำฐาน, นส.เมธาวิผู้ดูแลฐานกิจกรรมทุกฐาน, นส.วรรษชญาพร เป็นพีลีเยง ดูแลฐาน พิธีกรจำเป็น และนส.นภัสชล ผู้ช่วยเหลือด้านเทคโนโลยีเครื่องสุมตัวเลขสำหรับการใช้เล่นเกม และพีพีระจำฐานที่ดูแลเด็ก ๆ