


ประกาศมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี
เรื่อง อัตราค่าบริการของศูนย์นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา
(ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๖๐

โดยที่เป็นการสมควรปรับปรุงอัตราค่าบริการของศูนย์นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา เพื่อเป็นการขยายขอบเขตการให้บริการวิชาชีพแก่บุคคลและหน่วยงานภายนอก ให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

ฉะนั้น อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๒๑ และมาตรา ๒๔ แห่งพระราชบัญญัติ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี พ.ศ. ๒๕๓๓ ประกอบกับข้อ ๕ แห่งระเบียบมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี ว่าด้วย การเงินและทรัพย์สินของมหาวิทยาลัย พ.ศ. ๒๕๔๙ ซึ่งแก้ไขโดยระเบียบมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี ว่าด้วย การเงินและทรัพย์สินของมหาวิทยาลัย (ฉบับที่ ๓) พ.ศ. ๒๕๕๖ และมติคณะกรรมการการเงินและทรัพย์สิน ในการประชุมครั้งที่ ๗/๒๕๖๐ เมื่อวันที่ ๒๐ กันยายน ๒๕๖๐ จึงออกประกาศไว้ ดังต่อไปนี้

๑. ประกาศนี้ เรียกว่า “ประกาศมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี เรื่อง อัตราค่าบริการของศูนย์นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา (ฉบับที่ ๒) พ.ศ. ๒๕๖๐
๒. ประกาศนี้ให้ใช้บังคับตั้งแต่วันถัดจากวันประกาศเป็นต้นไป
๓. ให้ใช้อัตราค่าบริการของศูนย์นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา เพิ่มเติมตามเอกสารแนบท้ายประกาศนี้

ประกาศ ณ วันที่ ๑๐ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๐


(รองศาสตราจารย์ ดร.วีระพงษ์ แพสุวรรณ)
อธิการบดีมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี

อัตราค่าบริการ

ศูนย์นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา (เพิ่มเติม)

พ.ศ. 2560

ภาคผนวก

อัตราส่วนลดค่าบริการวิชาชีพ

กรณีที่ 1 คิดค่าบริการเต็มตามประกาศฯ (อัตราที่ 1)

- บุคคลภายนอก หน่วยงานภาคเอกชน

กรณีที่ 2 คิดค่าบริการร้อยละ 75 (อัตราที่ 2)

- หน่วยงานราชการ หน่วยงานของรัฐ
- นักศึกษาสหกิจศึกษา (กรณีเป็นประโยชน์ของสถานประกอบการโดยตรง)
- นักศึกษาสถาบันอื่นที่มีอาจารย์ภายในมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารีเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาร่วม
-

กรณีที่ 3 คิดค่าบริการร้อยละ 50 (อัตราที่ 3)

- งานของบุคลากรภายในมหาวิทยาลัยที่ได้รับเงินทุนจากแหล่งทุนภายนอก
- งานของหน่วยงานวิสาหกิจในมหาวิทยาลัย (เช่น ฟาร์มมหาวิทยาลัย เทคโนโลยีสุรนารี สรรสัมมนาकार และ โรงพยาบาลมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีสุรนารี)

กรณีที่ 4 ไม่คิดค่าบริการ

- งานการเรียนการสอนตามหลักสูตร

อัตราค่าบริการ
ศูนย์นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา
พ.ศ. 2560

งานด้านพัฒนานวัตกรรมทางการศึกษา

รายการ	หน่วย	อัตราค่าบริการ (บาท)
1. อัตราค่าบริการสำหรับผลิตซอฟต์แวร์		
1.1 สร้างแอปพลิเคชันประเภทแอปพลิเคชันเกมส์	เกมส์	60,000
1.2 สร้างแอปพลิเคชันประเภทความจริงเสริม	ชิ้น	5,200
1.3 สร้างแอปพลิเคชันประเภทความจริงเสมือน	ระบบ	86,000
1.4 สร้างแอปพลิเคชันประเภท infographic interactive	ระบบ	43,000
1.5 สร้างวีดิทัศน์ผสมผสานเทคนิคพิเศษ	งาน	25,000
2. อัตราค่าบริการสำหรับผลิตเว็บแอปพลิเคชัน		
2.1 สร้างเว็บแอปพลิเคชันด้วย Html5 + css3	ระบบ	23,500
2.2 สร้างเว็บแอปพลิเคชันด้วย PHP Framework	ระบบ	46,200
2.3 สร้างเว็บแอปพลิเคชันด้วย Javascript Framework	ระบบ	46,200
3. อัตราค่าบริการสื่อประเภทสื่อ 3 มิติ		
3.1 สร้างชิ้นงานสามมิติสำหรับงานแอนิเมชัน	ชิ้น	4,700
3.2 สร้างชิ้นงานสามมิติสำหรับงานซอฟต์แวร์	ชิ้น	4,700
3.3 สร้างชิ้นงานสามมิติด้วยกระบวนการสแกนชิ้นงาน	ชิ้น	4,800
3.4 สร้างชิ้นงานสามมิติสำหรับงานเชิงวิศวกรรม	ชิ้น	6,800
3.5 สร้างชิ้นงานสามมิติด้วยกระบวนการพิมพ์สามมิติ	ชิ้น	5,500
3.6 สร้างชิ้นงานแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ	ชิ้น	53,000

ตารางแสดงการคำนวณ อัตราค่าบริการของศูนย์นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา

$$\text{อัตราค่าบริการ} = (((C+M+E+U)F+D+\text{กำไร})XA)+\text{ค่าตอบแทนวิชาชีพ}$$

ลำดับ ที่	รายการ	1 ราคา เครื่อง P (ล้านบาท)	2 จำนวน คนผลิต Man (คน)	3 เวลา ผลิต S.T (ชม./งาน)	4 ค่าแรง ผู้ผลิต M1 บาท/งาน	5 ค่าวัสดุ การผลิต C บาท/งาน	6 ค่าแรง ผลิต M บาท/งาน	7 ค่าเครื่องมือ & อุปกรณ์ E บาท/งาน	8 ค่าใช้จ่าย Utility U บาท/งาน	9 Safety Factor F	10 ค่าจัดเตรียม เอกสาร D บาท/งาน	11 รวมค่าใช้จ่าย การผลิต Cost บาท/งาน	12 กำไร มทส. (0.10COST) บาท/งาน	13 อัตรา ส่วนลด A (%)	14 ค่าตอบแทน วิชาชีพ บาท/งาน	15 อัตรา ค่าบริการ (คำนวณ) บาท/งาน	16 อัตรา ค่าบริการ (ประกาศ) บาท/งาน	17 เปรียบเทียบ ราคา (16-15) (บาท)
1	สร้างแอปพลิเคชัน ประเภทแอปพลิเคชัน เกมส์	0.12	1	90	19,417	30	24,271	188	2,156.40	1.2	3	31,977.72	3,197.77	1	24,271	59,446.25	60,000	553.75
2	สร้างแอปพลิเคชัน ประเภทความจริงเสริม	0.12	2	4	1,726	30	2,157	8	96.84	1.2	3	2,754.14	275.41	1	2,157	5,186.95	5,200	13.05
3	สร้างแอปพลิเคชัน ประเภทความจริงเสมือน	0.16	1	128	27,615	200	34,518	357	3,706.88	1.2	3	46,542.17	4,654.22	1	34,518	85,714.79	86,000	285.21
4	สร้างแอปพลิเคชัน ประเภท infographic	0.12	1	65	14,023	30	17,529	136	1,557.40	1.2	3	23,105.86	2,310.59	1	17,529	42,945.32	43,000	54.68
5	สร้างวิดิทัศน์ผสมผสาน เทคนิคพิเศษ	0.3	2	19	8,198	30	10,248	99	550.24	1.2	3	13,115.82	1,311.58	1	10,248	24,675.05	25,000	324.95
6	สร้างเว็บแอปพลิเคชัน ด้วย HTML5 + CSS3	0.07	1	35	7,551	30	9,439	43	838.60	1.2	3	12,422.97	1,242.30	1	9,439	23,103.89	23,500	396.11
7	สร้างเว็บแอปพลิเคชัน ด้วย PHP Framework	0.07	1	70	15,102	30	18,877	86	1,677.20	1.2	3	24,806.94	2,480.69	1	18,877	46,164.89	46,200	35.11
8	สร้างเว็บแอปพลิเคชัน ด้วย JavaScript Framework	0.07	1	70	15,102	30	18,877	86	1,677.20	1.2	3	24,806.94	2,480.69	1	18,877	46,164.89	46,200	35.11
9	สร้างชิ้นงานสามมิติ สำหรับงานแอนิเมชัน	0.1	1	7	1,510	30	1,888	12	167.72	1.2	3	2,520.19	252.02	1	1,888	4,659.94	4,700	40.06

ตารางแสดงการคำนวณ อัตราค่าบริการของศูนย์นวัตกรรมและเทคโนโลยีการศึกษา

$$\text{อัตราค่าบริการ} = (((C+M+E+U)F+D+กำไร)XA)+\text{ค่าตอบแทนวิชาชีพ}$$

ลำดับ ที่	รายการ	1 ราคา เครื่อง P (ล้านบาท)	2 จำนวน คนผลิต Man (คน)	3 เวลา ผลิต S.T (ชม./งาน)	4 ค่าแรง ผู้ผลิต M1 บาท/งาน	5 ค่าวัสดุ การผลิต C บาท/งาน	6 ค่าแรง ผลิต M บาท/งาน	7 ค่าเครื่องมือ & อุปกรณ์ E บาท/งาน	8 ค่าใช้จ่าย Utility U บาท/งาน	9 Safety Factor F	10 ค่าจัดเตรียม เอกสาร D บาท/งาน	11 รวมค่าใช้จ่าย การผลิต Cost บาท/งาน	12 กำไร มทส. (0.10COST) บาท/งาน	13 อัตรา ส่วนลด A (%)	14 ค่าตอบแทน วิชาชีพ บาท/งาน	15 อัตรา ค่าบริการ (คำนวณ) บาท/งาน	16 อัตรา ค่าบริการ (ประกาศ) บาท/งาน	17 เปรียบเทียบ ราคา (16-15) (บาท)
10	สร้างชิ้นงานสามมิติ สำหรับงานซอฟต์แวร์	0.1	1	7	1,510	30	1,888	12	167.72	1.2	3	2,520.19	252.02	1	1,888	4,659.94	4,700	40.06
11	สร้างชิ้นงานสามมิติ ด้วยกระบวนการสแกน ชิ้นงาน	0.15	1	7	1,510	100	1,888	18	174.72	1.2	3	2,619.92	261.99	1	1,888	4,769.64	4,800	30.36
12	สร้างชิ้นงานสามมิติ สำหรับงานเชิงวิศวกรรม	0.1	1	10	2,157	100	2,697	17	239.60	1.2	3	3,667.56	366.76	1	2,697	6,731.07	6,800	68.93
13	สร้างชิ้นงานสามมิติ ด้วยกระบวนการพิมพ์ สามมิติ	0.2	1	7	1,510	300	1,888	24	171.22	1.2	3	2,863.05	286.30	1	1,888	5,037.08	5,500	462.92
14	สร้างชิ้นงานแอนิเมชัน 2 มิติ และ 3 มิติ	0.35	1	78	16,828	60	21,035	476	2,258.88	1.2	3	28,598.88	2,859.89	1	21,035	52,493.42	53,000	506.58

หมายเหตุ : นิยามและการคำนวณ

(1) = ราคาเครื่อง

(6) = ค่าแรงผลิต (เพิ่มจากค่าแรงผู้ผลิตร้อยละ 25)

(8) = ค่าไฟฟ้า และอื่น ๆ

(13) = 1

(2) = จำนวนผู้ผลิต

= 1.25 X (4)

(9) = Safety Factor ร้อยละ 20

(14) = (6)

(3) = เวลาที่ใช้ในการผลิต

(7) = ค่าเสื่อมและค่าซ่อมบำรุงเครื่องมือ

(10) = ค่าเตรียมเอกสาร

(15) = $[(11)+(12)] \times (13) + (14)$

(4) = เงินเดือนผู้ผลิตเฉลี่ยต่อชม. X (2) X (3)

= $[(0.01 \times (1) + (1)/7)] \times (3) / (365 \times 24)$

(11) = $[(5)+(6)+(7)+(8)] \times (9) + (10)$

(16) = อัตราค่าบริการ (ประกาศ)

(5) = ค่าวัสดุทางตรงและทางอ้อม

= $(1) \times 17.4494455316373 \times (3)$

(12) = $0.01 \times (11)$ คิดกำไรร้อยละ 10

(17) = เปรียบเทียบราคา