

KP๓: กระบวนการบ่มเพาะผู้เรียนสู่นวัตกรรมและผู้ประกอบการ

Owner: รอง ผพ./คพน. | CC/SOA: CC๑, SOA๒

Supplier	Input	Process	Output	Customer
ผู้ประกอบการ/ ภาคอุตสาหกรรม, ศิษย์เก่า, อาจารย์ที่ปรึกษา	โจทย์จริงจากผู้ประกอบการ, ความต้องการ C๑/SO๑/SOA๒, พื้นที่/ ทรัพยากร Maker Space	จัดระบบนิเวศบ่มเพาะ นวัตกรรม/ผู้ประกอบการ (ดู ขั้นตอนด้านล่าง)	ผลงานนวัตกรรมที่นำไปใช้จริง, ผู้เรียนที่เป็นผู้ประกอบการ	นักศึกษา/ศิษย์เก่า (C๑), ผู้ประกอบการ

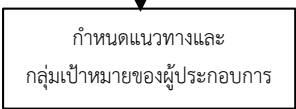
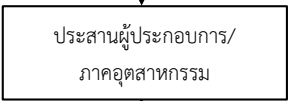
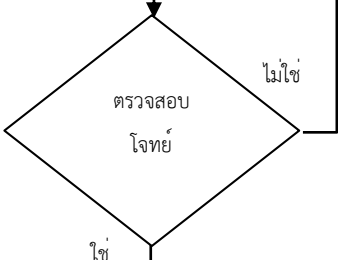
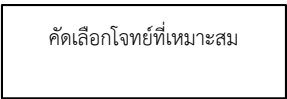
ผังกระบวนการ (Work Flow Diagram)

ลำดับที่	ผังกระบวนการ	ระยะเวลา	รายละเอียดงาน	ผู้รับผิดชอบ
๑	สรรหาโจทย์และ ภาควิธีร่วมพัฒนา ↓	๑ เดือน/รอบ	ประสานผู้ประกอบการ/อุตสาหกรรมเพื่อรับโจทย์จริง; คัดเลือกโจทย์ที่เหมาะสมกับศักยภาพผู้เรียน	รอง ผพ./คพน.
๒	บ่มเพาะแนวคิด (Ideation & Mentoring) ↓	๓ สัปดาห์/รอบ	จัดกิจกรรม Workshop พัฒนาแนวคิด; จับคู่ Mentor ผู้เชี่ยวชาญ	คพน.
๓	พัฒนาด้านแบบ (Maker Space) ↓	๑-๒ เดือน/รอบ	ให้บริการพื้นที่/เครื่องมือ Maker Space; สนับสนุน งบประมาณ/วัสดุต้นแบบ	คพน.
๔	ทดสอบตลาด/ ต่อยอดเชิงพาณิชย์	๑ ภาคการศึกษา	จัดเวทีนำเสนอผลงาน/ประกวด; เชื่อมโยงแหล่งทุน/นักลงทุน; ติดตามผู้เรียนที่ต่อยอดเป็นผู้ประกอบการ	รอง ผพ./คพน.

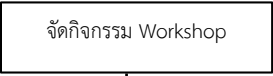
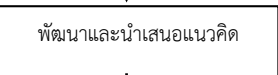
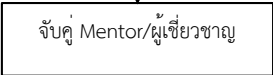
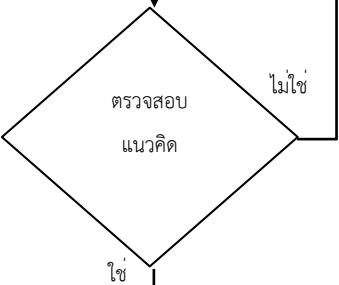
ตัวชี้วัดอ้างอิง: ๗.๑ก.-๗๐, ๗.๑ก.-๗๕, ๗.๑ก.-๗๖, ๗.๑ก.-๖๗, ๗.๑ก.-๕๗

รายละเอียดกระบวนการย่อยของ KP๓ (Sub-process Workflow)

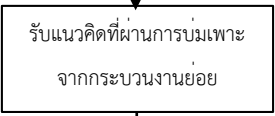
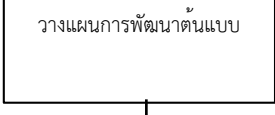
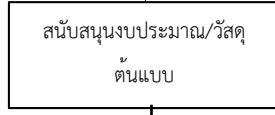
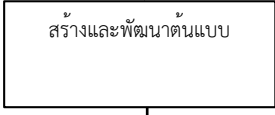
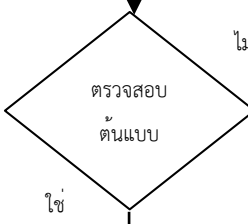
กระบวนการย่อยที่ ๑: สรรหาโจทย์และภาควิชาที่ร่วมพัฒนา (กรอบเวลารวม: ๑ เดือน/รอบ | ผู้รับผิดชอบ: รอง ผพ./คพน.)

ลำดับ ที่	ผังกระบวนการ	ระยะเวลา	รายละเอียดขั้นตอน	ผู้รับผิดชอบ
๑		-	-	-
๒		๓ วันทำการ	กำหนดแนวทางและกลุ่มเป้าหมาย ของผู้ประกอบการ/ภาคอุตสาหกรรม	รอง ผพ./คพน.
๓		๕ วันทำการ	ประสานผู้ประกอบการ ภาคอุตสาหกรรม และภาคีที่เกี่ยวข้อง เพื่อสร้างความร่วมมือและรวบรวม ประเด็นหรือปัญหาที่ต้องการพัฒนา	รอง ผพ./คพน.
๔		๕ วันทำการ	รวบรวมโจทย์หรือปัญหาจริงจาก ผู้ประกอบการ/ภาคอุตสาหกรรม พร้อมจัดทำข้อมูลรายละเอียดของ โจทย์สำหรับนำมาพิจารณา	คพน.
๕		๘ วันทำการ	พิจารณาความเหมาะสมของโจทย์กับ ศักยภาพ ความรู้ ทักษะ และ ทรัพยากรที่มีอยู่ของผู้เรียน และ พิจารณาความเป็นไปได้ในการนำ โจทย์เข้าสู่กระบวนการบ่มเพาะ และ จัดลำดับความสำคัญของโจทย์	รอง ผพ./คพน.
๖		๒ วันทำการ	คัดเลือกโจทย์ที่มีความเหมาะสมกับ ศักยภาพของผู้เรียนและสามารถนำไป พัฒนาเป็นแนวคิดหรือนวัตกรรมได้	รอง ผพ./คพน.
๗		-	-	-

กระบวนการงานย่อยที่ ๒: บ่มเพาะแนวคิด (Ideation & Mentoring) (กรอบเวลารวม: ๓ สัปดาห์/รอบ | ผู้รับผิดชอบ: คพน.)

ลำดับ ที่	ผังกระบวนการ	ระยะเวลา	รายละเอียดขั้นตอน	ผู้รับผิดชอบ
๑		-	-	-
๒		๒ วันทำการ	เตรียมรูปแบบกิจกรรม Workshop ผู้เข้าร่วม วัสดุ อุปกรณ์ และข้อมูล โจทย์สำหรับการพัฒนาแนวคิด	คพน.
๓		๕ วันทำการ	จัดกิจกรรม Workshop เพื่อให้ผู้เรียน ทำความเข้าใจโจทย์ วิเคราะห์ปัญหา และพัฒนาแนวคิดในการแก้ไขปัญหา	คพน.
๔		๔ วันทำการ	ผู้เรียนพัฒนาแนวคิดจากโจทย์จริง และนำเสนอแนวทางเบื้องต้นเพื่อรับ ข้อเสนอแนะ	คพน.
๕		๒ วันทำการ	พิจารณาความเหมาะสมของผู้เรียน และแนวคิด เพื่อจับคู่กับ Mentor หรือผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้และ ประสบการณ์ที่เกี่ยวข้อง	คพน.
๖		๒ วันทำการ	ตรวจสอบพัฒนาแนวคิดให้มีความ ชัดเจนและเป็นไปได้ เพื่อผู้เรียน ปรับปรุงแนวคิดตามข้อเสนอแนะและ เตรียมความพร้อมสำหรับการพัฒนา ต้นแบบ	คพน.
๗		-	-	-

กระบวนการงานย่อยที่ ๓: พัฒนาด้านแบบ (Maker Space) (กรอบเวลารวม: ๑-๒ เดือน/รอบ | ผู้รับผิดชอบ: คพน.)

ลำดับ ที่	ผังกระบวนการ	ระยะเวลา	รายละเอียดขั้นตอน	ผู้รับผิดชอบ
๑		-	-	-
๒		๓ - ๕ วัน ทำการ	รับแนวคิดที่ผ่านการบ่มเพาะจากกระบวนการงานย่อยที่ ๒ เพื่อเข้าสู่กระบวนการพัฒนาด้านแบบ	คพน.
๓		๓ - ๕ วัน ทำการ	ตรวจสอบและเตรียมพื้นที่ Maker Space เครื่องมือ อุปกรณ์ และทรัพยากรที่จำเป็นต่อการพัฒนาด้านแบบ	คพน.
๔		๓-๕ วัน ทำการ	กำหนดแนวทาง ขั้นตอน และทรัพยากรที่ต้องใช้ในการสร้างและพัฒนาด้านแบบตามแนวคิดที่ได้รับการคัดเลือก	คพน.
๕		๑๐-๒๐ วัน ทำการ	เปิดให้ผู้เรียนใช้พื้นที่ เครื่องมือ และอุปกรณ์ Maker Space เพื่อดำเนินการสร้างและพัฒนาด้านแบบ	คพน.
๖		๕-๑๐ วัน ทำการ	สนับสนุนงบประมาณ วัสดุ และอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการจัดทำด้านแบบตามความเหมาะสม	คพน.
๗		๕- ๑๐ วัน ทำการ	ผู้เรียนดำเนินการสร้างด้านแบบ ทดสอบเบื้องต้น และปรับปรุงผลงานให้เป็นไปตามแนวคิดที่กำหนด	คพน.
๘		๒ - ๕ วัน ทำการ	ตรวจสอบความเหมาะสมของด้านแบบ รวบรวมข้อเสนอแนะ และปรับปรุงด้านแบบก่อนนำเสนอหรือทดสอบตลาด	คพน.
๙		-	-	-

กระบวนการงานย่อยที่ ๔: ทดสอบตลาด/ต่อยอดเชิงพาณิชย์ (กรอบเวลารวม: ๑ ภาคการศึกษา | ผู้รับผิดชอบ: รอง ผพ./คพน.)

ลำดับ ที่	ผังกระบวนการ	ระยะเวลา	รายละเอียดขั้นตอน	ผู้รับผิดชอบ
๑	เริ่มต้น	-	-	-
๒	เตรียมผลงานสำหรับนำเสนอ	๒-๓ สัปดาห์	ตรวจสอบและเตรียมผลงาน เอกสาร และข้อมูลที่เกี่ยวข้องสำหรับนำเสนอ หรือเข้าร่วมการประกวด	คพน.
๓	จัดเวทีนำเสนอผลงาน/ ประกวด	๒-๓ สัปดาห์	จัดเวทีนำเสนอผลงานหรือประกวด เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงผลงาน และได้รับข้อเสนอแนะจากผู้เกี่ยวข้อง	รอง ผพ./คพน.
๔	นำเสนอและรับข้อเสนอแนะ	๑-๒ สัปดาห์	นำเสนอผลงานต่อผู้ประกอบการ ภาคอุตสาหกรรม หรือผู้สนใจ และ รวบรวมข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนา ต่อยอด	คพน.
๕	เชื่อมโยงแหล่งทุน/นักลงทุน	๒-๔ สัปดาห์	ประสานและเชื่อมโยงผลงานกับแหล่ง ทุน นักลงทุน หรือหน่วยงานที่ เกี่ยวข้อง เพื่อสนับสนุนการพัฒนา ผลงาน	รอง ผพ./คพน.
๖	ต่อยอดเชิงพาณิชย์	๒-๔ สัปดาห์	สนับสนุนและประสานการนำผลงาน ไปพัฒนา ต่อยอด หรือประยุกต์ใช้ใน เชิงพาณิชย์ตามความเหมาะสม	รอง ผพ./คพน.
๗	ติดตามผู้เรียนที่ต่อยอดเป็น ผู้ประกอบการ	ต่อเนื่อง	ติดตามผู้เรียนที่นำผลงานไปต่อยอด เป็นผู้ประกอบการ และรวบรวมข้อมูล ผลการดำเนินงาน	รอง ผพ./คพน.
๘	สรุปผลการดำเนินงาน	ช่วงท้ายภาค การศึกษา	สรุปผลการนำเสนอ การต่อยอด การ เชื่อมโยงแหล่งทุน/นักลงทุน และผล การติดตามผู้เรียน	รอง ผพ./คพน.
๙	สิ้นสุด	-	-	-