




การบูรณาการการจัดการเรียนการสอนกับการบริการวิชาการ  
และการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรมสร้างบัณฑิตนักปฏิบัติ สู่ชุมชนแห่งการเรียนรู้

เจ้าของผลงาน	อาจารย์ปาริชาติ ช้วนรักธรรม	
สังกัด	คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร	

ประเด็นความรู้

ในฐานะดิฉันเป็นอาจารย์ประจำสาขาวิชาการจัดการ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร เป็นอาจารย์ผู้สอนรายวิชาธุรกิจเพื่อสังคม และรายวิชาการสร้างธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ โดยมีรูปแบบการเรียนการสอนในลักษณะเชิงปฏิบัติการ มีสื่อการเรียนรู้ Game Based Learning Board Games Start Up สู่การวิเคราะห์แผนธุรกิจเพื่อสังคม การถ่ายทอดองค์ความรู้และการสร้างแนวปฏิบัติที่ดี เพื่อพัฒนานักศึกษาสู่การเป็นผู้ประกอบการให้เกิดแนวคิดการแก้ปัญหาทางสังคมและสิ่งแวดล้อมนำไปสู่ชุมชนแห่งการเรียนรู้ อีกทั้งยังมีการจัดกิจกรรมภายใต้โครงการสร้างผู้ประกอบการยุคดิจิทัล และโครงการออมสินยุวพัฒน์รักษ์ถิ่น ปี 2563 - 2564 รวมถึงการสร้างกระบวนการพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อสร้างความเข้มแข็งและยกระดับเศรษฐกิจฐานรากของชุมชนอย่างยั่งยืน

จากการศึกษาและวิเคราะห์ความต้องการของชุมชน ได้แก่ ชุมชนศุภมิตร 2 (ตลาดนางเลิ้ง) ชุมชนตลาดปากน้ำ เป็นต้น ซึ่งมีความสอดคล้องกับรายวิชาธุรกิจเพื่อสังคม และรายวิชาการสร้างธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ เนื่องจากดิฉันเป็นหัวหน้าโครงการ และอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการออมสินยุวพัฒน์รักษ์ถิ่น ปี 2563-2564 รวมถึงโครงการสร้างผู้ประกอบการยุคดิจิทัล และนำชุมชนดังกล่าวมาเป็นกรณีศึกษา เพื่อฝึกทักษะ ค้นหาเฝ้าหาความรู้จากทรัพยากรแหล่งเรียนรู้ของชุมชน ในการวิเคราะห์ การประเมิน การตัดสินใจและแก้ปัญหา สามารถประยุกต์ใช้ความรู้และทักษะในการทำงาน การติดต่อสื่อสาร การทำงานเป็นทีม แสดงภาวะผู้นำและความรับผิดชอบ รวมถึงการนำดิจิทัลแพลตฟอร์มมาสร้างช่องทางการตลาด เพื่อเข้ามาช่วยในการจัดการการเรียนการสอน ยุควิถีใหม่ ซึ่งการบูรณาการการจัดการเรียนการสอนกับการเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นได้ทั้งในและนอกห้องเรียน และการที่ผู้เรียนได้มีโอกาสปฏิบัติและใช้ทักษะต่างๆ เพื่อช่วยแก้ปัญหาให้กับชุมชนได้มากกว่า กรณีตัวอย่างในหนังสือ จะสามารถทำให้ผู้เรียนเรียนรู้และพัฒนาทักษะที่จำเป็น ดังที่กล่าวมาข้างต้นในยุคที่มีการแข่งขันสูง

## การจัดการเรียนการสอนที่มีการบูรณาการด้านการบริการวิชาการสู่ชุมชนแห่งการเรียนรู้

1. ผู้สอนนำหลักทฤษฎีด้านการบริหารจัดการทางธุรกิจ และสื่อการเรียนรู้ Game Based Learning Board Games Start Up สู่การวิเคราะห์ธุรกิจเพื่อสังคม (Social Enterprise) ให้กับนักศึกษา คณะบริหารธุรกิจ บูรณาการร่วมกับนักศึกษา คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ และคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน ภายใต้โครงการออมสินยุวพัฒนารักษ์ถิ่นปี 2563-2564 ความร่วมมือกับธนาคารออมสิน และชุมชนศุภมิตร 2 (ตลาดนางเลิ้ง) ร้าน “ขนมเทียนแม่อรุณ บุญเดช” มีดำเนินการวิเคราะห์และสร้างกระบวนการพัฒนาการผลิตภัณฑ์ ด้านการจัดการ ด้านการเงิน-การบัญชี ด้านการตลาด ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย ด้านการสร้างนวัตกรรม และด้านการอนุรักษ์สืบสานวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อยกระดับและส่งเสริมศักยภาพมูลค่าของผลิตภัณฑ์ชุมชนศุภมิตร 2 (ตลาดนางเลิ้ง) กรุงเทพมหานคร

Pocketbook

บรรจุภัณฑ์

สรุปผลโครงการ



2. ผู้สอนนำหลักทฤษฎีด้านการบริหารจัดการทางธุรกิจ และสื่อการเรียนรู้ Game Based Learning Board Games Start Up สู่การวิเคราะห์ธุรกิจเพื่อสังคม (Social Enterprise) ให้กับนักศึกษาสาขาวิชาการจัดการ คณะบริหารธุรกิจ ภายใต้โครงการสร้างผู้ประกอบการยุคดิจิทัล โดยมุ่งเน้นปั้นผู้ประกอบการรุ่นใหม่ ให้เกิดแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ มีจิตสำนึกทางสังคมและสิ่งแวดล้อมควบคู่ไปกับการประกอบธุรกิจ พร้อมทั้งยกระดับธุรกิจด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีดิจิทัล เพื่อนำพาประเทศไทยก้าวเข้าสู่ยุคของเศรษฐกิจดิจิทัลได้อย่างเป็นรูปธรรม

จากกรณีศึกษากลุ่มพ่อค้าแม่ค้าจัดจำหน่ายกึ่งในชุมชนตลาดปากน้ำ จังหวัดสมุทรปราการ ซึ่งได้รับผลกระทบจากประเด็นปัญหาที่แหล่งส่งอาหารทะเลจังหวัดสมุทรสาคร เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโคโรนา (โควิด-19) ส่งผลทำให้กลุ่มผู้บริโภคขาดความเชื่อมั่นในความปลอดภัยของสินค้ากลุ่มอาหารทะเล ซึ่งเป็นประเด็นปัญหาทางสังคม กลุ่มพ่อค้าแม่ค้าไม่สามารถจำหน่ายกึ่งและส่งผลทำให้ขาดรายได้ นักศึกษาได้วิเคราะห์แผนกลยุทธ์และแผนธุรกิจเพื่อสังคมในการดำเนินธุรกิจ โดยรับซื้อกึ่งจากกลุ่มพ่อค้าแม่ค้าในราคาต้นทุน จากชุมชนตลาดปากน้ำ จังหวัดสมุทรปราการ อีกทั้งนักศึกษาที่มีจิตสำนึกทางสังคม โดยรายได้หลังหักค่าใช้จ่าย มีการนำไปช่วยเหลือสังคมในด้านต่าง ๆ เช่น ซื้อชุด PPE มอบให้แก่ชุมชน และร่วมมอบสิ่งของเพื่อช่วยผู้ประสบภัยน้ำท่วม

ทางคณะกรรมการธุรกิจ ได้จัดมีการประกวด “Business Inspiration 2021” รูปแบบออนไลน์ มีผู้เข้าร่วมจำนวนทั้งสิ้น 27 ทีม และนักศึกษาสาขาวิชาการจัดการ ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 ประเภททีม ทีม เค...บับว่าไทย รายชื่อ ดังนี้

1. นายธนพัฒน์ จันทเชื้อ
2. นางสาวพิมพ์ชนก กนกวัฒนะพันธุ์
3. นางสาวพิมพ์พา โยธาจันทร์
4. นางสาวสโรชา แก้ววิเศษ
5. นางสาวนฤมล ริตมัต
6. นางสาวณัฐวดี เจริญพ่าย
7. นายกฤษณพงษ์ สกุลไทย



ทั้งนี้ ตัวแทนทีมดังกล่าว ได้เป็นผู้ประกอบการจริง โดยผ่านช่องทางดิจิทัลแพลตฟอร์ม เช่น Facebook และ Robinhood

สื่อการนำเสนอ ทีม เค...บับว่าไทย





สามารถเข้ารับชมนิทรรศการออนไลน์ได้ที่

<https://bus.rmutp.ac.th/smart-digital-entrepreneurship-2021>

### การจัดการเรียนการสอนที่มีการบูรณาการด้านการทำบารุงศิลปวัฒนธรรมสู่ชุมชนแห่งการเรียนรู้

1. ผู้สอนนำหลักทฤษฎีด้านการบริหารจัดการทางธุรกิจ มีการบูรณาการการบริการวิชาการที่นำไปสู่ การอนุรักษ์ สืบสาน การสร้างความรู้ ความเข้าใจในศิลปวัฒนธรรม หรือภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยให้กลุ่มนักศึกษา คณะบริหารธุรกิจ บูรณาการร่วมกับนักศึกษาคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และ การออกแบบ และคณะเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน ภายใต้โครงการอมสินยุวพัฒนารักษ์ถิ่นปี 2563-2564 ความร่วมมือกับธนาคารอมสิน และชุมชนศุภมิตร 2 (ตลาดนางเลิ้ง) ร้าน “ขนมเทียนแม่อรุณ บุญเดช” โดยให้ นักศึกษาใช้ทักษะการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์ การขับเคลื่อนตามแนวทางระบบเศรษฐกิจด้วยการสร้างฐาน การผลิตสินค้าและบริการ ให้สอดคล้องกับวิถีชุมชน วัฒนธรรม และจิตวิญญาณของผู้บริโภค

2. ผู้สอนนำหลักทฤษฎีด้านการบริหารจัดการทางธุรกิจ และแผนธุรกิจเพื่อสังคมให้กับนักศึกษาสาขาวิชา การจัดการ คณะบริหารธุรกิจภายใต้โครงการสร้างผู้ประกอบการยุคดิจิทัล กลุ่มนักศึกษาเขียนแผนธุรกิจเพื่อสังคม และการสร้างโอกาสทางธุรกิจ โดยมีการออกแบบตราสินค้า “เค...บับว่าไทย” แสดงความเป็นเอกลักษณ์ของความเป็นไทย ผสมผสานกับชาติตฤทรี รวมถึงวิเคราะห์แบบสอบถามพฤติกรรมผู้บริโภค ได้แก่ ซอสแกงเขียวหวาน ซอสแกงมัสมั่น แต่ผู้บริโภคมีความนิยมในรสชาติของซอสต้มยำกึ่งสำหรับราดน้ำเค็มมากกว่า เป็นซอสต้มยำกึ่ง ซึ่งตอบโจทย์ต่อผู้บริโภคทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ อีกทั้งจำหน่ายทางตลาดออนไลน์ ได้แก่ Robinhood แพลตฟอร์ม Food Delivery สัญชาติไทย



## วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้อาจารย์ปรับปรุงแบบการเรียนการสอนเป็นองค์กรแห่งการเรียนรู้
2. นักศึกษาสามารถนำความรู้ที่ได้รับมาบูรณาการกับกรณีศึกษา สามารถแก้ปัญหา และช่วยเหลือชุมชนให้มีรายได้ที่เพิ่มขึ้น เพิ่มการรับรู้และมีความยั่งยืนในการดำเนินกิจการ
3. เพื่อให้นักศึกษาเกิดการพัฒนาทักษะ และนำประสบการณ์ที่ได้รับพัฒนาเป็นองค์ความรู้สู่ภายนอกห้องเรียน
4. เพื่อสร้างการมีส่วนร่วม และสืบสานวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทย

## กระบวนการในการดำเนินงาน PDCA

การสร้างบัณฑิตนักปฏิบัติ กลุ่มชุมชนแห่งการเรียนรู้ (การบริการวิชาการและการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม)

PDCA	การบริหารกิจกรรม
P (Plan) การวางแผน	<ul style="list-style-type: none"><li>- การกำหนดวัตถุประสงค์</li><li>- โครงสร้างทีมงานนักศึกษาบูรณาการคณะบริหารธุรกิจ คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ และเทคโนโลยีสื่อสารมวลชน</li><li>- กำหนดตัวชี้วัดและเป้าหมาย</li><li>- การวางแผนการดำเนินงานตลอดระยะโครงการ</li></ul>
D (Do) การปฏิบัติตามแผน	<ul style="list-style-type: none"><li>- การสำรวจความต้องการของชุมชน</li><li>- การระดมสมองเพื่อหาแนวทางแก้ไขปัญหาล้างคัมและสิ่งแวดล้อม</li><li>- การนำเสนอแนวคิดธุรกิจเพื่อสังคม หลักทฤษฎีด้านการบริหารจัดการทางธุรกิจ เพื่อยกระดับมูลค่าผลิตภัณฑ์</li><li>- นักศึกษาถ่ายทอดองค์ความรู้ และการเผยแพร่ความรู้สู่ชุมชน</li><li>- การสร้างดิจิทัลแพลตฟอร์ม</li><li>- การสังเกตพฤติกรรม การวัดและประเมินผล และปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับวิถีชุมชน</li></ul>
C (Check) การตรวจสอบ	การติดตามผลการดำเนินงาน การประเมินผลสัมฤทธิ์ และสรุปผลการดำเนินงาน
A (Act) การปรับปรุงการดำเนินการ	การวิเคราะห์ผลสำเร็จของกิจกรรม มีการนำเสนอผลงานต่อคณะกรรมการ

## ผลการดำเนินการ

1. นักศึกษาสามารถเข้าใจถึงประเด็นปัญหาที่ความต้องการของชุมชน โดยการวิเคราะห์ และร่วมกันระดมความคิดแบบบูรณาการอย่างมีส่วนร่วม สามารถนำความรู้ที่ได้ศึกษาในชั้นเรียนและนอกชั้นเรียนมาประยุกต์ใช้ และแก้ปัญหาให้กับชุมชนได้
2. นักศึกษาสามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ การเผยแพร่องค์ความรู้ให้กับชุมชน ได้เข้าใจถึงหลักการและความสำคัญได้ และสามารถเพิ่มโอกาสทางการตลาดในการเพิ่มยอดขาย การขยายตลาด และประชาสัมพันธ์ให้ผลิตภัณฑ์ของชุมชนเป็นที่รู้จักมากขึ้น ตามการประเมินผลสัมฤทธิ์ และเป้าหมายที่ตั้งไว้
3. นักศึกษาสามารถนำเสนอผลงาน และผลการดำเนินการตามการประเมินผลสัมฤทธิ์ที่กำหนดไว้ และสามารถทำงานร่วมกันเป็นทีมได้ดีขึ้น มีความสัมพันธ์ที่ดีขึ้นกับเพื่อนร่วมงาน กลุ่มองค์กรและชุมชน

## ปัจจัยแห่งความสำเร็จ

1. นักศึกษาได้นำความรู้จากหลักทฤษฎีด้านการบริหารจัดการทางธุรกิจ และสื่อการเรียนรู้ Game Based Learning Board Games Start Up โดยมีการบูรณาการองค์ความรู้และลงมือปฏิบัติจริง จากความร่วมมือภายใต้โครงการออมสินยุวพัฒน์รักษ์ถิ่นปี 2563-2564 ความร่วมมือกับธนาคารออมสิน และชุมชนศุภมิตร 2 (ตลาดนางเลิ้ง) ร้าน “ขนมเทียนแม่อรุณ บุญเดช” จึงทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจในการใช้ความรู้ เพื่อแก้ปัญหาให้กับชุมชน มีความสุขกับการเรียนรู้ และทำให้นักศึกษาเกิดทัศนคติที่ดีต่อการเรียนรู้
2. อาจารย์ผู้สอนได้เรียนรู้จากการเป็นหัวหน้าโครงการ และอาจารย์ที่ปรึกษา มีการสร้างแนวปฏิบัติที่ดีให้กับนักศึกษา การสร้างบัณฑิตนักปฏิบัติ สู่มุมชนแห่งการเรียนรู้ (การบริการวิชาการและการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม)

## โครงการออมสินยุวพัฒน์รักษ์ถิ่นปี 2563-2564

ด้าน	กระบวนการพัฒนา
1. ด้านการผลิต	ร้าน “ขนมเทียนแม่อรุณ บุญเดช” เป็นการผลิตในครัวเรือน ได้แนวทางการพัฒนาการผลิต โดยการนำเยาวชน ผู้สูงอายุ และกลุ่มคนไม่มีรายได้ในชุมชนศุภมิตร 2 (ตลาดนางเลิ้ง) มาร่วมช่วยกันผลิต ทำให้ผลิตได้เร็วขึ้นจำนวนมากขึ้น เป็นกระจายรายได้สู่ชุมชน อีกทั้งผู้รับประโยชน์ตลอดห่วงโซ่อุปทาน (Supply chain) ตั้งแต่แหล่งวัตถุดิบสู่กระบวนการผลิต “ขนมเทียนแม่อรุณ บุญเดช”
2. ด้านการจัดการ	ร้าน “ขนมเทียนแม่อรุณ บุญเดช” เป็นอุตสาหกรรมในครัวเรือน ไม่ได้คำนวณค่าแรงของคนในบ้านหรือที่เรียกว่า “ทำไป ใช้ไป” นักศึกษาจึงได้นำกระบวนการจัดการแบบบริหารธุรกิจ เข้ามาใช้เพิ่มมากขึ้นอย่างเป็นระบบ
3. ด้านการเงิน-การบัญชี	ร้าน “ขนมเทียนแม่อรุณ บุญเดช” มีการบันทึกรายรับ รายจ่ายปกติทั่วไป ที่ไม่สามารถวิเคราะห์ต้นทุนที่แท้จริงได้ ทางคณะผู้จัดทำโครงการฯ ได้ให้ความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับการเงิน - การบัญชี ในการจัดทำงบกำไรขาดทุน เพื่อให้ทราบถึงผลการดำเนินงาน และมีกรวิเคราะห์โครงสร้างของต้นทุนการผลิต เพื่อประโยชน์ในการบริหารต้นทุนสินค้า

ด้าน	กระบวนการพัฒนา
4. ด้านการตลาด	ร้าน “ขนมเทียนแม่อรุณ บุญเดช” เป็นการขายหน้าร้านแบบใส่ถุงพลาสติก และมียอดขายได้ดีเฉพาะช่วงฤดูกาล เช่น เทศกาลตรุษจีน เทศกาลไหว้เจ้า และเทศกาลงานบุญต่าง ๆ นักศึกษาจึงได้ออกแบบตราสินค้า และบรรจุภัณฑ์ให้มีมาตรฐาน สวยงาม สะอาด สะดวกมีข้อมูลบ่งชี้ด้านโภชนาการ ทำการส่งเสริมการขายให้ผู้บริโภคทราบว่าสามารถรับประทานได้ทุกฤดูกาล (All Season)
5. ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย	ร้าน “ขนมเทียนแม่อรุณ บุญเดช” ได้มีการขายหน้าร้าน และยอดขายจะดีเฉพาะเทศกาล เช่น ตรุษจีน ไหว้เจ้า เทศกาลบุญ เป็นต้น นักศึกษาได้พัฒนาและปรับปรุงช่องทางการจัดจำหน่ายให้เป็นระบบมากขึ้น อีกทั้งเพิ่มช่องทางการจัดจำหน่ายงานแสดงสินค้างานอีเว้นท์ แบบ Delivery กับ Grab Food และ Lineman
6. ด้านการสร้างนวัตกรรม	ได้จัดทำการวิเคราะห์สรุปผลแบบสอบถามพฤติกรรมการบริโภคขนมเทียนเป็น แนวทางการพัฒนาการสร้างนวัตกรรม ร้าน “ขนมเทียนแม่อรุณ บุญเดช” เพื่อเป็นผลิตภัณฑ์ของฝากทุกฤดูกาล (All Season) ดังนี้ 1) การสร้างบรรจุภัณฑ์ต้นแบบเป็นผลิตภัณฑ์ของฝากทุกฤดูกาล (All Season) 2) การสร้างตราสินค้าแบบเป็นไทยร่วมสมัย 3) การวิเคราะห์คุณค่าทางโภชนาการ โดยรับรองจากอุตสาหกรรมพัฒนามูลนิธิเพื่อสถาบันอาหาร (NFI) 4) การสร้างรูปแบบการวิเคราะห์ Supply chain ในกระบวนการจัดทำขนมเทียน เพื่อเป็นต้นแบบของธุรกิจอื่นในชุมชน 5) การสร้างบัญชีทางการ Line และ Facebook ของทางร้าน
7. ด้านการอนุรักษ์สืบสานวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น	ร้าน “ขนมเทียนแม่อรุณ บุญเดช” เดิม เป็นขนมไทยที่ทำในครัวเรือนแล้วขายแนวทางการกระบวนการพัฒนา 1) สร้างขนมเทียนให้เป็นอัตลักษณ์ของชุมชนศุภมิตร 2 (ตลาดนางเลิ้ง) ด้วยแนวคิด All Season 2) สร้างการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน ร่วมแรง ร่วมใจ ผลิตขนม เยววชนในชุมชน ได้อนุรักษ์การทำขนมไทย 3) การดึงดูดนักท่องเที่ยวให้มาเยี่ยมชมตลาดนางเลิ้ง และได้ทดลองห่อขนมเทียนด้วยตนเอง 4) และอนาคตทางชุมชนจะทำเป็นขนมเทียนพร้อมปรุง จำหน่ายทุกช่องทางเพื่อให้ผู้บริโภคกลับไปฝึกปั้น ห่อ และนึ่งด้วยตนเอง ถือเป็นการอนุรักษ์และสืบสานวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่นของไทย

การประเมินผลสัมฤทธิ์โครงการอมสินยุวพัฒนารักษ์ถิ่นปี 2563-2564

ที่	ตัวชี้วัด	จำนวน		เปรียบเทียบก่อน-หลัง		คิดเป็นร้อยละ
		ก่อน	หลัง	เพิ่มขึ้น	ลดลง	
1	ยอดขาย (บาท)	180,000	300,000	120,000	-	66.67
2	ต้นทุน/ค่าใช้จ่าย (บาท)	126,000	196,140	70,140	-	55.66
3	กำไร(ขาดทุน)สุทธิ (บาท)	54,000		103,860	49,860	-
4	ผู้รับประโยชน์ (ราย) (Supply Chain ต้นน้ำ กลางน้ำ ปลายน้ำ)	5	35	30	-	600
5	การจดบันทึกบัญชีรับจ่าย (ราย)	-	5	5	-	500
6	ช่องทางการตลาดออนไลน์	ระบุช่องทางออนไลน์ Facebook: ขนมหิย่นแม่อรุณ บุญเดช Line: @kanomtian				

ประโยชน์ของ Best Practice ต่อการบรรลุเป้าหมายตามพันธกิจของหน่วยงาน

ตามพันธกิจ “มหาวิทยาลัยเฉพาะทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมุ่งผลิตบัณฑิตเป็นนักปฏิบัติที่มีคุณภาพ คุณธรรม จรรยาบรรณในวิชาชีพ สร้างสรรค์งานวิจัย สิ่งประดิษฐ์เพื่อเป็นที่พึ่งของสังคมด้านบริการวิชาการ อนุรักษ์ ทำนุบำรุงศาสนา ศิลปวัฒนธรรม รักษาสิ่งแวดล้อมเพื่อการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืน และบริหารจัดการด้วยหลักธรรมาภิบาล”

ในการบูรณาการการเรียนการสอนกับการบริการวิชาการและการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม สอดคล้องกับรายวิชาธุรกิจเพื่อสังคม และรายวิชาการสร้างธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ นักศึกษาได้ใช้ทฤษฎีในการบริหารจัดการทางธุรกิจ และนำสื่อการเรียนรู้ Game Base Learning Board Games Start Up สู่อารวิเคราะห์แผนธุรกิจเพื่อสังคม โดยมีความร่วมมือกับองค์กรและชุมชนเป็นกรณีศึกษา มีการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน สนับสนุนพัฒนานักศึกษาเป็นบัณฑิตนักปฏิบัติ มีคุณธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ เป็นผู้ประกอบการที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม สร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม รวมทั้งการคำนึงถึงสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ชุมชนมีคุณภาพชีวิตที่ดีอย่างยั่งยืน



## โครงการสร้างผู้ประกอบการยุคดิจิทัล

ด้าน	กระบวนการพัฒนา
1. ด้านการผลิต	จากประเด็นปัญหาทางสังคม ของชุมชนตลาดปากน้ำ จังหวัดสมุทรปราการ เนื่องจากสถานการณ์การแพร่ระบาดไวรัส โควิด-19 ส่งผลทำให้กลุ่มผู้บริโภคไม่กล้าเสี่ยงที่จะซื้ออาหารทะเล นักศึกษาจึงมีแนวคิดธุรกิจเพื่อสังคม จึงได้รับซื้อกุ้งที่มีราคาต่ำกว่าราคาตลาด เพื่อนำมาเป็นส่วนประกอบในการทำธุรกิจ รวมถึงวิเคราะห์แบบสอบถามพฤติกรรมของผู้บริโภค ได้แก่ ขอสงแกลงเยียวหวาน ขอสงแกลงมัน แต่ผู้บริโภคมีความนิยมในรสชาติของขอสงต้มยำกุ้งสำหรับราดน้ำเค็มมากกว่า ซึ่งคงความเป็นเอกลักษณ์ของประเทศไทย ส่งผลให้ชุมชนมีรายได้และคุณภาพชีวิตที่ดี
2. ด้านการจัดการ	นักศึกษาจึงได้นำกระบวนการจัดการแบบบริหารธุรกิจเข้ามาใช้เพิ่มมากขึ้นอย่างเป็นระบบ
3. ด้านการเงิน-การบัญชี	มีการวิเคราะห์ต้นทุนในการดำเนินธุรกิจ เกี่ยวกับการเงิน - การบัญชี ในการจัดทำงบกำไรขาดทุน เพื่อให้ทราบถึงผลการดำเนินงาน และมีการวิเคราะห์โครงสร้างของต้นทุนการผลิต เพื่อประโยชน์ในการบริหารต้นทุนสินค้า
4. ด้านการตลาด	การตลาดออนไลน์ โดยผ่านช่องทางดิจิทัลแพลตฟอร์ม เช่น Facebook และ Line
5. ด้านช่องทางการจัดจำหน่าย	โดยผ่านช่องทางดิจิทัลแพลตฟอร์ม เช่น Facebook และ Robinhood
6. ด้านการสร้างนวัตกรรม	ได้จัดทำการวิเคราะห์สรุปผลแบบสอบถามพฤติกรรมผู้บริโภค ดังนี้ 1) การสร้างตราสินค้าแบบเป็นไทยร่วมสมัย 2) การสร้างบัญชีทางการ Line และ Facebook ของทางร้าน
7. ด้านการอนุรักษ์สืบสานวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น	มีการวิเคราะห์ และการสร้างโอกาสทางธุรกิจ การออกแบบตราสินค้า “เค...บับว่าไทย” ที่สะท้อนถึงเอกลักษณ์ของความเป็นไทย ผสมผสานกับชาติตุงรี เป็นขอสงต้มยำกุ้ง ซึ่งตอบโจทย์ต่อผู้บริโภคทั้งชาวไทยและชาวต่างชาติ
8. ด้านจิตสำนึกต่อสังคม	นำรายได้หลังหักค่าใช้จ่าย ช่วยเหลือสังคมในด้านต่าง ๆ เช่น ซื้อชุด PPE มอบให้แก่ชุมชน และร่วมมอปลิ่งของเพื่อช่วยผู้ประสบภัยน้ำท่วม

## การประเมินผลสัมฤทธิ์โครงการสร้างผู้ประกอบการยุคดิจิทัล

ที่	ตัวชี้วัด	จำนวน		เปรียบเทียบก่อน-หลัง		คิดเป็นร้อยละ	
		ก่อน	หลัง	เพิ่มขึ้น	ลดลง		
1	ยอดขาย (บาท)	5,000	25,000	20,000	-	400	
2	ต้นทุน/ค่าใช้จ่าย (บาท)	4,000	13,750	9,750	-	243.75	
3	กำไร(ขาดทุน)สุทธิ (บาท)	1,000		11,250	10,250	-	
4	การจดบันทึกบัญชีรับจ่าย (ราย)	20	100	80	-	400	
5	ช่องทางการตลาดออนไลน์	ระบุช่องทางออนไลน์ Facebook: ta rozeeta Line: ta rozeeta					

### ประโยชน์ของ Best Practice ต่อการบรรลุเป้าหมายตามพันธกิจของหน่วยงาน

ตามพันธกิจ “มหาวิทยาลัยเฉพาะทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีมุ่งผลิตบัณฑิตเป็นนักปฏิบัติที่มีคุณภาพ คุณธรรม จรรยาบรรณในวิชาชีพ สร้างสรรค์งานวิจัย สิ่งประดิษฐ์ เพื่อเป็นที่พึ่งของสังคมด้านบริการวิชาการ อนุรักษ์ ทำนุบำรุงศาสนา ศิลปวัฒนธรรม รักษาสิ่งแวดล้อม เพื่อการพัฒนาประเทศอย่างยั่งยืนและบริหารจัดการด้วยหลักธรรมาภิบาล”

ในการบูรณาการการเรียนการสอนกับการบริการวิชาการและการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม สอดคล้องกับรายวิชาธุรกิจเพื่อสังคม และรายวิชาการสร้างธุรกิจและการเป็นผู้ประกอบการ นักศึกษาได้ใช้ทฤษฎีในการบริหารจัดการทางธุรกิจ และนำสื่อการเรียนรู้ Game Base Learning Board Games Startup สู่อารวิเคราะห์แผนธุรกิจเพื่อสังคม โดยมีความร่วมมือกับองค์กรและชุมชนเป็นกรณีศึกษา มีการใช้เทคโนโลยีในการเรียนการสอน สนับสนุนพัฒนานักศึกษาเป็นบัณฑิตนักปฏิบัติ มีคุณธรรมและจรรยาบรรณวิชาชีพ เป็นผู้ประกอบการที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม สร้างสรรค์นวัตกรรมทางสังคม รวมทั้งการคำนึงถึงสิ่งแวดล้อม เพื่อให้ชุมชนมีคุณภาพชีวิตที่ดีอย่างยั่งยืน

สื่อการเรียนรู้ระเปิดความสนุกไปกับการเรียนรู้  
ภายใต้ Game Based Learning Board Games Start Up  
สู่การวิเคราะห์ธุรกิจเพื่อสังคม



สร้างบัณฑิตนักปฏิบัติ สู่ชุมชนแห่งการเรียนรู้  
ความร่วมมือกับธนาคารออมสินชุมชน ภายใต้โครงการออมสินยุวพัฒน์รักษ์ถิ่น ปี 2563-2564  
รายวิชาธุรกิจเพื่อสังคม ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2563  
นักศึกษาคณะบริหารธุรกิจบูรณาการกับนักศึกษาคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์  
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์และการออกแบบ  
และคณะเทคโนโลยีสารสนเทศฯ สู่การบริการวิชาการสังคม







www.Asean.org  
อบบ.บ  
อบบ.บ

โครงการบูรณาการอย่างมีส่วนร่วมเพื่อพัฒนาภูมิปัญญาท้องถิ่น ปี 3  
\* โครงการออมสินยุวพัฒน์รักษ์ถิ่น ปี 2563 \*

**รางวัลชนะเลิศ**

กลุ่มที่ 4 โครงการการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์

คณะกรรมการธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลพระนคร





สร้างบัณฑิตนักปฏิบัติ สู่ชุมชนแห่งการเรียนรู้  
ผู้ประกอบการแนวคิดธุรกิจเพื่อสังคม ภายใต้โครงการสร้างผู้ประกอบการยุคดิจิทัล  
รายวิชาธุรกิจเพื่อสังคม ภาคการศึกษาที่ 2 ปีการศึกษา 2563  
นักศึกษาสาขาวิชาการจัดการ ห้องปจล.61/1



การประกวด “Business Inspiration 2021” รูปแบบออนไลน์ มีผู้เข้าร่วมจำนวนทั้งสิ้น 27 ทีม และนักศึกษาสาขาวิชาการจัดการ ได้รับรางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 ประเภททีม ทีม “เค...บับว่าไทย”



ผู้ประกอบการ “เค็บ...ว่าไทย” นำรายได้หลังหักค่าใช้จ่าย ช่วยเหลือสังคม  
โดยซื้อชุด PPE มอบให้แก่ชุมชน



ช่วยเหลือผู้ประสบภัยน้ำท่วม



อาสามัครบรรเทาสาธารณภัย ธน8-00 จุดพัฒนาการ  
เมื่อวานนี้ เวลา: 17:57 น. · 🌐

ขออวยพรให้พี่น้องที่ประสบภัยน้ำท่วม... ทางเราจัดบริการรถบรรทุกน้ำฟรี...  
ส่วนท่านที่ต้องการบริจาคเงินช่วยเหลือผู้ประสบภัย...  
027-899-8843 กลีกร ในท่านะคริบ นอกเหนือจากนี้หากมีรูปที่เกี่ยวข้องจุดพัฒนาการไปรอบริจาค และไม่ใช่เลขบัญชีนี้ทางจุดถือว่าเป็นบริจาคอื่นะคริบ  
#ขอขอบคุณทุกท่านที่ร่วมบริจาคสิ่งของต่างๆ ให้ผู้ประสบภัยน้ำท่วม  
บรรเทาภัยจุดพัฒนาการ  
ติดต่อด่วน 081-702-9628 / 062-021-9696

