

รายงานการเข้าร่วมโครงการเอพีโอ
23-CL-17-GE-WSP-A: Workshop on Supporting Youth in Entrepreneurship
ระหว่างวันที่ 7 – 10 พฤศจิกายน พ.ศ. 2566
ณ กรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้

จัดทำโดย นางสาวกนกพร เชี่ยวชาญ
นักวิชาการพัฒนาฝีมือแรงงาน กรมพัฒนาฝีมือแรงงาน กระทรวงแรงงาน
วันที่ 6 ธันวาคม พ.ศ. 2566

ส่วนที่ 1 เนื้อหา/องค์ความรู้จากการเข้าร่วมโครงการ

1.1 ที่มาหรือวัตถุประสงค์ของโครงการโดยย่อ

การเติบโตของเศรษฐกิจในยุคปัจจุบันอย่างรวดเร็ว จากยุคอุตสาหกรรมหนักมาสู่ยุคเศรษฐกิจฐานนวัตกรรมที่เข้ามา มีอิทธิพลต่อผู้ประกอบการและองค์กรต่างๆ เพื่อที่จะสร้างกลยุทธ์ที่มีประสิทธิภาพ องค์กรธุรกิจจะต้องสามารถที่จะระบุถึงความเปลี่ยนแปลงและแนวโน้มที่จะเกิดขึ้น ผู้ประกอบการสามารถที่จะแข่งขันในตลาดในรูปแบบที่เปลี่ยนไปได้อย่างดี จะเห็นได้ว่าสภาพสังคม รูปแบบเศรษฐกิจและแรงขับเคลื่อนจากทางเทคโนโลยีในปัจจุบันส่งผลให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งในด้านของโครงสร้างและรูปแบบการดำเนินธุรกิจต่างๆ ในบริบทของตลาดโลกจะต้องมีการปรับตัวให้เข้ากับสภาพเงื่อนไขและแนวทางการดำเนินธุรกิจใหม่ๆ

ผู้ประกอบการสมัยใหม่มีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาด้านเศรษฐกิจของประเทศและทั่วโลกในระยะยาว เพื่อให้สามารถมีบทบาทเป็นผู้นำการขับเคลื่อนเศรษฐกิจอย่างมีประสิทธิภาพ มีความจำเป็นเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องหาและพัฒนาผู้ประกอบการสมัยใหม่ที่สามารถสร้างมูลค่าได้ ปรับตัวและใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและนวัตกรรมในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจได้ เพราะผู้ประกอบการสมัยใหม่จะมีบทบาทที่สำคัญต่อการกระตุ้นเศรษฐกิจให้เจริญเติบโตได้ โดยจะต้องมีทักษะแห่งอนาคตที่มีความพร้อมทางทัศนคติ ทักษะความสามารถและความรู้สำหรับการรับมือการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยีได้ ซึ่งผู้ประกอบการสมัยใหม่ หมายถึงผู้ประกอบการที่มีทักษะ มีความสามารถในการแข่งขัน และมีนวัตกรรมในการสร้างรูปแบบธุรกิจเพื่อดำเนินธุรกิจและมีความสามารถในการเข้าถึงตลาดทั้งในและต่างประเทศ รวมไปถึงวิสาหกิจรูปแบบต่างๆ ด้วย

อย่างไรก็ตามในอดีตที่ผ่านมา การศึกษาส่วนใหญ่จะมุ่งศึกษาคุณลักษณะของผู้ประกอบการตามแนวคิดดั้งเดิมโดยยังไม่ได้นำเอาบริบทการเปลี่ยนแปลงในยุคสมัยใหม่เข้ามาเกี่ยวข้องรวมถึงปัจจัยต่างๆ ที่เป็นไปได้หลากหลายเกี่ยวกับอนาคตอย่างมีระบบแบบแผน และนำไปใช้เพื่อพัฒนาทางเลือกเชิงกลยุทธ์และการริเริ่มโครงการต่างๆ สำหรับอนาคต ซึ่งเป็นเป้าหมายหนึ่งของการสนับสนุน การมีส่วนร่วมในวงกว้างของเยาวชนและรักษาสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อการพัฒนาผู้ประกอบการและนวัตกรรมของเยาวชน โดยเฉพาะอย่างยิ่งที่เกี่ยวกับนโยบายการพัฒนาสตาร์ทอัพและ SMEs

1.2 เนื้อหา/องค์ความรู้ที่ได้จากกิจกรรมต่างๆ

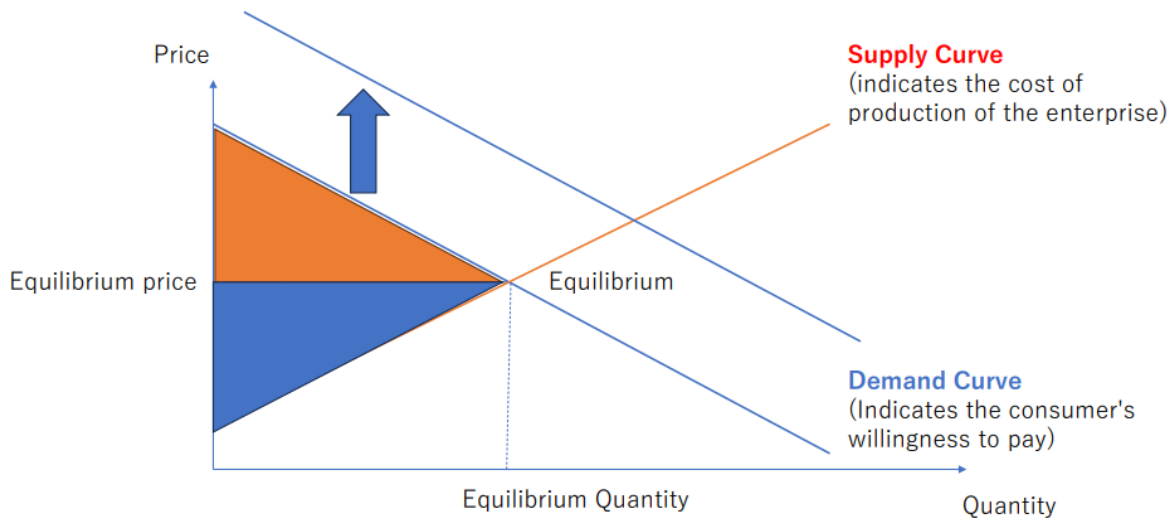
1.2.1 นวัตกรรม ผู้ประกอบการ และเยาวชน (Innovation, Entrepreneurship, and the youth) โดย Dr. Akira Murata

นวัตกรรม (Innovation) คือ แนวคิดใหม่ หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ที่ต่อยอดและใช้ประโยชน์จากสิ่งที่มีอยู่แล้วให้ทันสมัยยิ่งขึ้น โดยอาศัยความก้าวหน้าทางด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เพื่อนำไปสร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่ให้เกิดประโยชน์มากยิ่งขึ้น ซึ่งนวัตกรรมที่ประสบความสำเร็จ สามารถช่วยสร้างมูลค่าในเชิงเศรษฐกิจได้ โดยสิ่งใหม่ๆ สามารถแบ่งได้ ดังนี้

1. นวัตกรรมผลิตภัณฑ์ (Product Innovation)

การปรับปรุงสิ่งประดิษฐ์ หรือผลิตภัณฑ์ที่มีอยู่แล้วให้พัฒนาก้าวหน้ายิ่งขึ้น โดยมีทั้งแบบที่จับต้องได้ และจับต้องไม่ได้ นอกจากช่วยสร้างความสะดวกสบายแล้ว ยังสามารถเพิ่มมูลค่าเชิงพาณิชย์ในตลาดได้ เช่น รถยนต์ขับเคลื่อนอัตโนมัติ, จอโทรทัศน์แบบ HDTV, หูฟังไร้สาย เป็นต้น

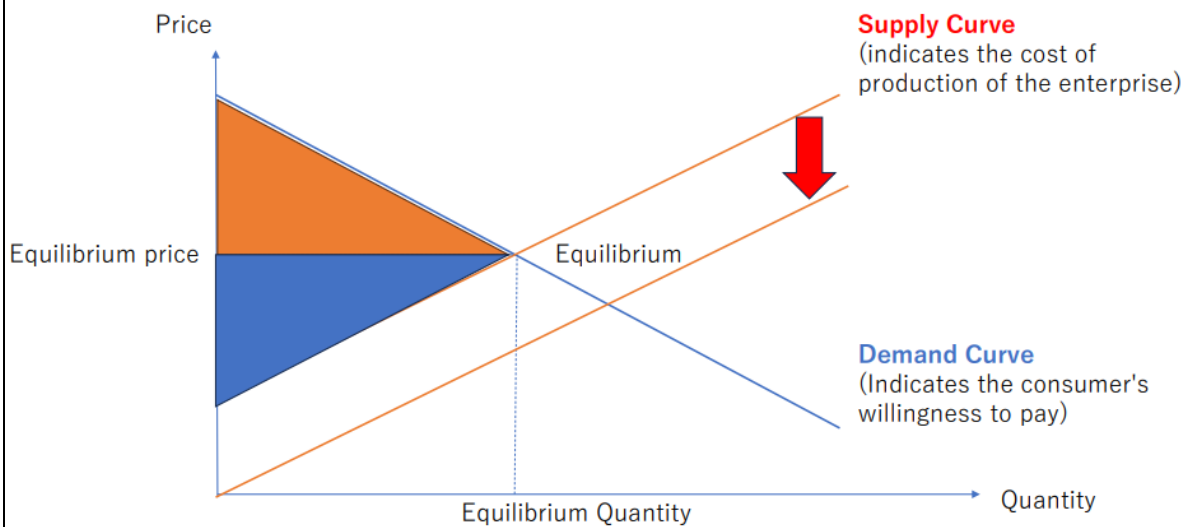
(1) Product Innovation



2. นวัตกรรมกระบวนการ (Process Innovation)

การพัฒนาแนวทาง วิธีผลิตสินค้าและบริการ ให้มีรูปแบบใหม่ที่ทันสมัยมากขึ้น อาจจะเป็นการลดขั้นตอนกระบวนการผลิตให้รวดเร็วมากขึ้น เพื่อประหยัดต้นทุนและเวลา เช่น การย้ายฐานการผลิตสินค้าไปยังแหล่งใหม่ เป็นต้น

(2) Process Innovation



ประโยชน์ และ ความสำคัญของนวัตกรรม

ตราบไต่ที่มนุษย์ยังไม่หยุดคิดค้น และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ นวัตกรรมก็ยังคงพัฒนาอย่างต่อเนื่อง นอกจากเราจะมีสินค้าและบริการที่มีคุณภาพมากขึ้นแล้ว เรายังจะได้ประโยชน์จากการเกิดใหม่ของนวัตกรรมด้านต่างๆ ที่มีต่อชีวิตประจำวัน หลายนวัตกรรมสามารถช่วยแก้ปัญหาในชีวิตได้อย่างง่ายดาย อีกทั้งเมื่อนำมาประยุกต์ใช้ในด้านต่างๆ อย่างเหมาะสม ก็สามารถเพิ่มมูลค่าให้ผลิตภัณฑ์ สินค้า และบริการได้มากขึ้นด้วยเช่นกัน.

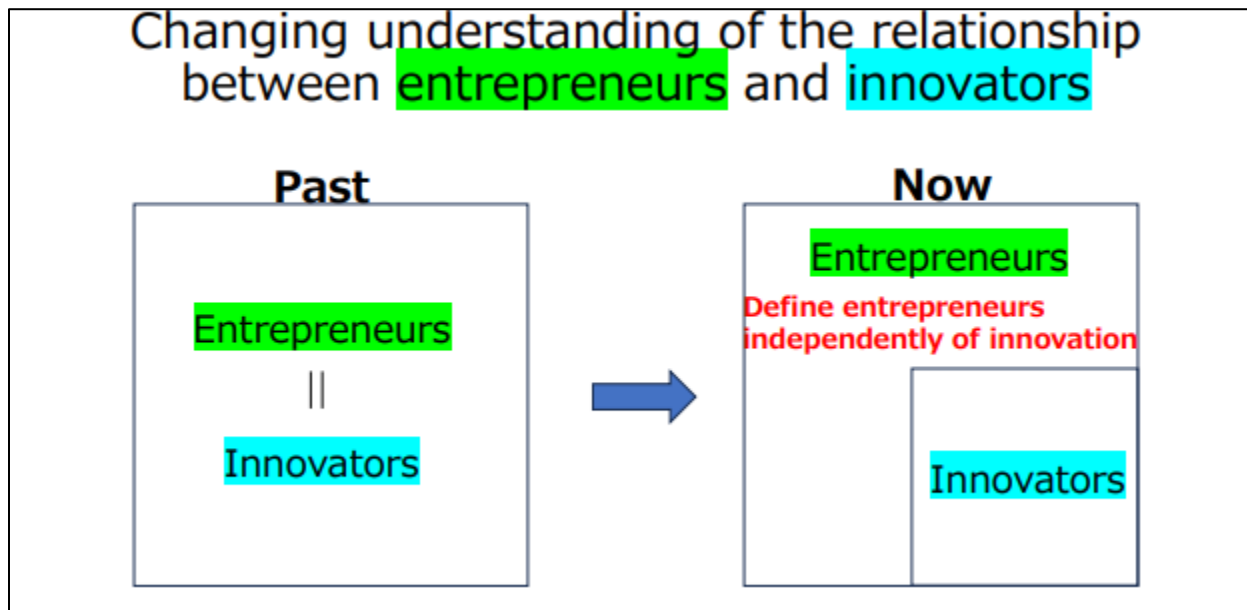
ผู้ประกอบการ (Entrepreneur) บุคคลที่จัดตั้งธุรกิจใหม่ โดยเผชิญกับความเสี่งและความไม่แน่นอนทางธุรกิจ เพื่อหาผลกำไร และการเติบโตจากโอกาสในการประกอบการและรวบรวมทรัพยากรที่จำเป็นสำหรับลงทุนในกิจการ ค้นหาความต้องการของตลาดและเปิดกิจการใหม่เพื่อตอบสนองความต้องการ

ความเป็นผู้ประกอบการ (Entrepreneurship) แสดงออกผ่านแนวความคิดและการกระทำของแต่ละบุคคล โดยคนที่มีความเป็นผู้ประกอบการมักจะมี Entrepreneurial Mindset หรือแนวคิดของผู้ประกอบการอยู่ในตัว

คุณลักษณะของผู้ประกอบการที่ดี

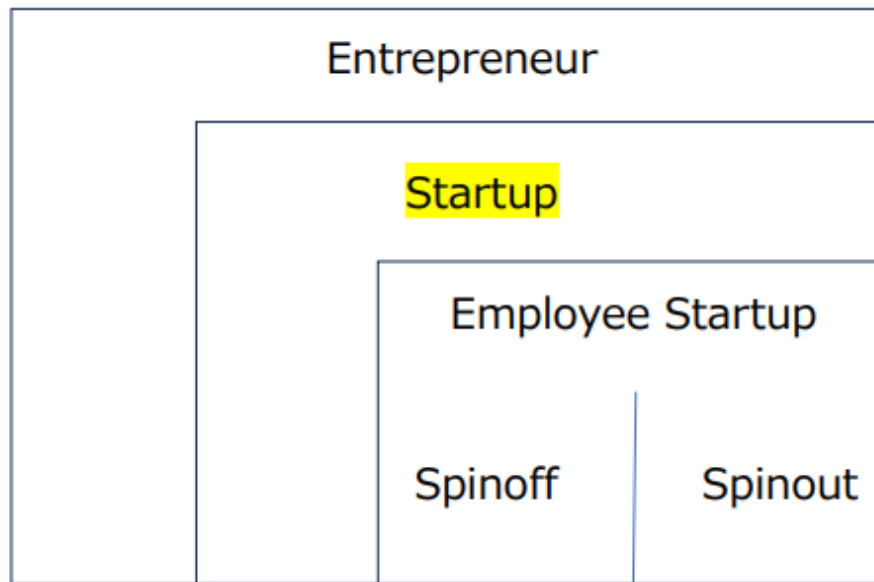
1. กระจายสู่ความสำเร็จ (Need for Achievement)
2. มีลักษณะนิสัยชอบเสี่ง (Risk Taking)
3. มีความคิดสร้างสรรค์ และสร้างฝันให้ยิ่งใหญ่
4. มีความสามารถในการตัดสินใจ

ความเปลี่ยนแปลงระหว่างผู้ประกอบการและนักนวัตกรรม



จะเห็นได้ว่าในปัจจุบันการจะเป็นผู้ประกอบการนั้น ไม่จำกัดแต่เพียงว่าต้องขึ้นอยู่กับนวัตกรรม กล่าวอีกในคือใครก็สามารถเป็นผู้ประกอบการได้

Categories of entrepreneurship



เดิมทีสตาร์ทอัพมักจะดึงดูดคนรุ่นใหม่ ด้วยเหตุผล

1. สตาร์ทอัพมีแนวโน้มที่จะดึงดูดผู้ที่มีความอดทนต่อความเสี่ยงสูง
2. สตาร์ทอัพมีแนวโน้มที่จะดึงดูดผู้คนที่มีความทะเยอทะยาน

ยกตัวอย่างประเทศที่มีการริเริ่มสตาร์ทอัพเป็นจำนวนมาก ประเทศที่มีคนหนุ่มสาวในสตาร์ทอัพจำนวนมาก ตามดัชนีสตาร์ทอัพโลกปี 2022 อิสราเอลอยู่ในอันดับที่ 1 อันดับโดยรวม สหรัฐอเมริกา เป็นอันดับสอง สิงคโปร์เป็นอันดับสาม จีนอยู่ในอันดับที่สี่ และสาธารณรัฐเกาหลีอยู่ในอันดับที่หก ในประเทศเหล่านี้ อายุเฉลี่ยของผู้ก่อตั้งสตาร์ทอัพจะอยู่ที่ประมาณ 30 ปี คนหนุ่มสาวมีส่วนร่วมอย่างแข็งขันในการสร้างสรรค์และการบริหารจัดการบริษัทสตาร์ทอัพผ่านการศึกษาการเป็นผู้ประกอบการ ในมหาวิทยาลัยและการสนับสนุนจากรัฐบาล เป็นต้น

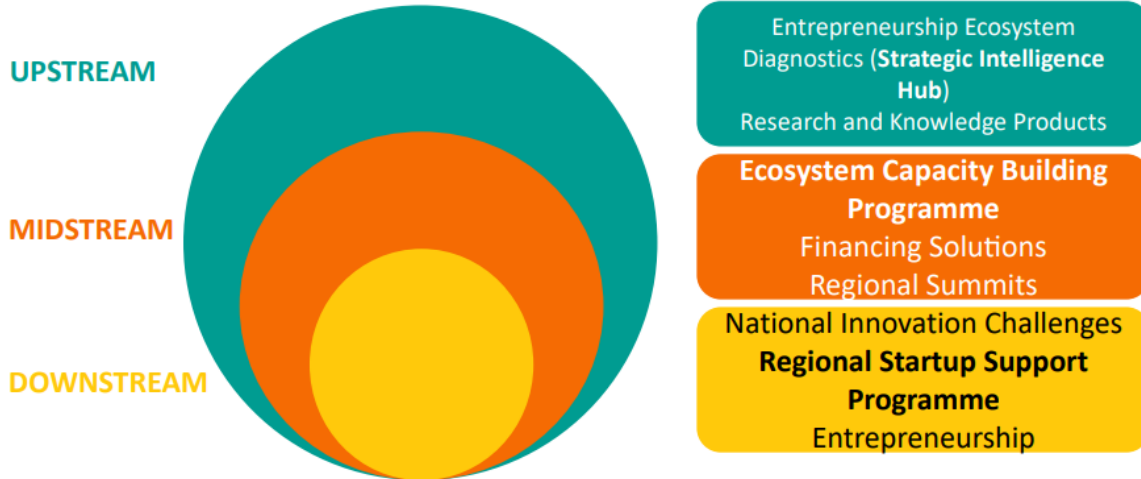
1.2.2 ระบบนิเวศนวัตกรรมและการเป็นผู้ประกอบการที่นำโดยเยาวชน โดย Ruoxiao Song

การเคลื่อนไหวสู่ความเป็นผู้นำเยาวชนกระแสหลัก นวัตกรรมทางสังคมและการเป็นผู้ประกอบการ

1. มุ่งหวังที่จะจัดทำวาระร่วมกันสำหรับประเทศในเอเชียแปซิฟิกที่จะลงทุนในและเสริมพลังให้เยาวชนเร่งดำเนินการตาม SDGs ผ่านการเป็นผู้นำ นวัตกรรมทางสังคม และการเป็นผู้ประกอบการ



THEORY OF CHANGE



ความสำเร็จของเยาวชนที่เป็นผู้ประกอบการ

WHAT HAVE WE ACHIEVED?


75,000+
Youth participants


8,000+
Young social entrepreneurs' capacity built


1240+
Social enterprises created or accelerated



USD 47.5M+
Resources mobilised

YOUTH CO:LAB
Project Co-Leads
UN DDP
Citi Foundation
citi


210+
Key Regional Partners joined Youth Co:Lab's Youth Empowerment Alliance


28
Asia-Pacific Countries and Territories participating in Youth Co:Lab


USD 4.86M+
Resources mobilized for Youth Co:Lab social enterprises


55,000+
People benefiting from Youth Co:Lab social enterprises

1.2.3 การเป็นผู้ประกอบการเยาวชนในเอเชียแปซิฟิก โดย Dr. Akira Murata

วิธีการประกอบการของเยาวชนมีการเพาะปลูกในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิกโดยได้รับการสนับสนุนจากความร่วมมือของหน่วยงานภาครัฐ ภาคเอกชนและ/หรือภาคประชาสังคม โดยมีองค์ประกอบ 3 ประการจำเป็นสำหรับนวัตกรรมที่ยั่งยืน

- 1.แรงจูงใจ Incentives
- 2.ต้นทุน Cost
- 3.แหล่งความรู้ Knowledge Pool

ความแตกต่างด้านนวัตกรรมระหว่างประเทศ

- 1.ผลผลิตปัจจัยรวม Total Factor Productivity (TFP)
- 2.สิทธิบัตร Patent
- 3.รางวัลโนเบล Nobel Prize

Total Factor Productivity (TFP) Ranking in 2022

จากการจัดอันดับ TFP ของ World Economic Forum (WEF) 10 อันดับแรกในเอเชีย ได้แก่:

- 1: สิงคโปร์
- 2: เกาหลีใต้
- 3: มาเลเซีย
- 4: ไต้หวัน
- 5: ฮองกง
- 6: จีน
- 7: ญี่ปุ่น
- 8: อินเดีย
- 9: อินโดนีเซีย
- 10: ไทยแลนด์

เหตุใดจึงมีความแตกต่างระหว่างอุตสาหกรรม?

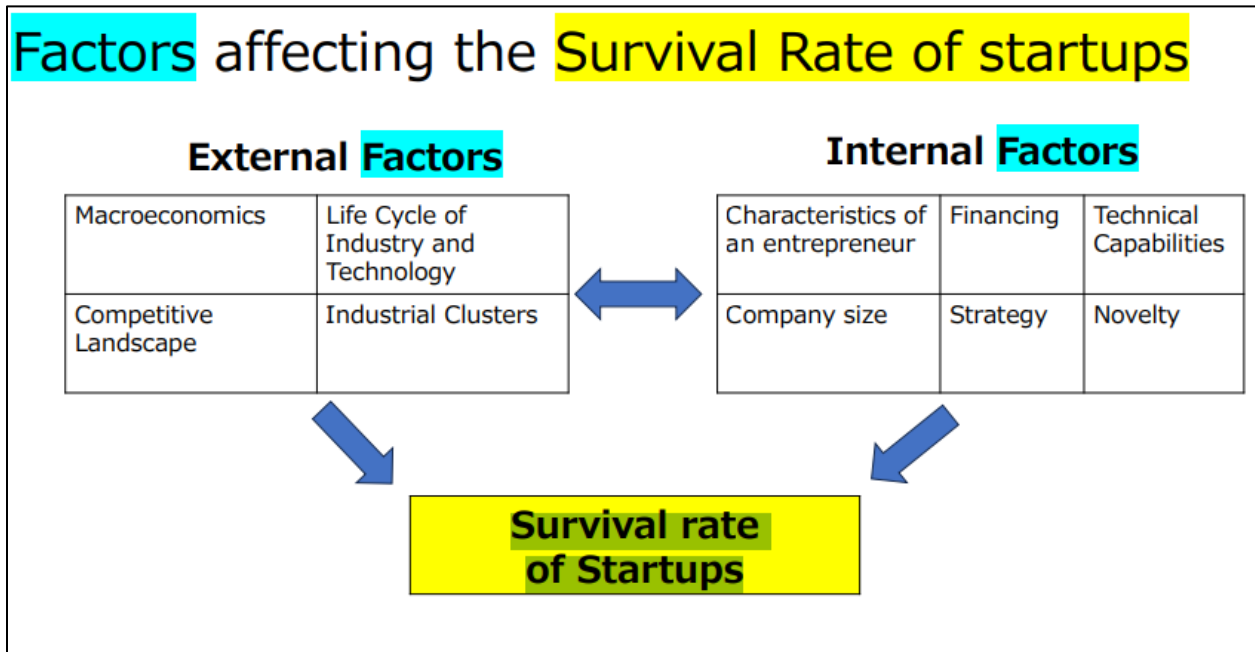
- 1.การแข่งขัน Competition
- 2.สิ่งจูงใจในการลงทุน Investment Incentives
- 3.อุปสรรคในการนำเข้า Barriers to entry
- 4.ต้นทุนจม (เช่น การวิจัยและพัฒนา การโฆษณา) Sunk costs (e.g., R&D, advertising)
- 5.วงจรชีวิตอุตสาหกรรมและการออกแบบที่โดดเด่น Industrial Life Cycle and Dominant Design

เหตุใดจึงมีความแตกต่างระหว่างบริษัท?

1. ผู้เล่นปัจจุบันและผู้มาใหม่ Current players and new entrants
2. ความได้เปรียบของผู้เสนออยู่ติดคนแรก First-mover advantage
3. กลยุทธ์พอร์ตโฟลิโอธุรกิจ (รวมกัน) Business Portfolio (Combinatory) Strategies

ปัจจัยที่ส่งผลต่ออัตราการอยู่รอดของสตาร์ทอัพ

จะแบ่งได้ 2 ประเภท คือ ปัจจัยภายใน และ ปัจจัยภายนอก



การส่งเสริมสตาร์ทอัพระดับมหาวิทยาลัย

สตาร์ทอัพ/สปีนออฟ/สปีนเอ้าท์ของมหาวิทยาลัย

1. สตาร์ทอัพที่เกิดจากการวิจัยของมหาวิทยาลัยเป็นประเภท R&D (สตาร์ทอัพที่เน้นความรู้) เช่น AI Expo ที่ญี่ปุ่น
 2. ผู้ที่มีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะนำผลลัพธ์ออกมา การวิจัยในมหาวิทยาลัยเพื่อนำไปใช้จริงในสังคมและอื่นๆ
- อย่างไรก็ตาม นักวิจัยของมหาวิทยาลัยเป็นผู้เชี่ยวชาญเฉพาะด้านไม่ใช่สาขาการจัดการองค์กร

ปัจจัยที่ควบคุมการสร้างสตาร์ทอัพมหาวิทยาลัย เพื่อการสร้างและประสิทธิภาพของสตาร์ทอัพมหาวิทยาลัย

1. คุณสมบัติส่วนบุคคล
2. การจัดการมหาวิทยาลัย
3. ปัจจัยด้านสิ่งแวดล้อม

1.2.4 การส่งเสริมการเข้าถึงทรัพยากรสำหรับเยาวชนการเป็นผู้ประกอบการ โดย Dr. Akira Murata

แนวปฏิบัติที่ดีในการสนับสนุนผู้ประกอบการเยาวชนให้ใช้ประโยชน์จากทรัพยากรที่มีอยู่เพื่อความสำเร็จของพวกเขา

นโยบายที่ส่งเสริมนวัตกรรม

1. สิ่งจูงใจ
- เพื่อส่งเสริมการนำเทคโนโลยีและสิทธิ์ที่ได้รับสิทธิบัตรไปใช้ในเชิงพาณิชย์

2. ต้นทุน

- เพื่อผ่อนคลายข้อจำกัดด้านสภาพคล่อง
- เพื่อสนับสนุนการวิจัยและพัฒนาสำหรับบริษัทที่มีอยู่
- เพื่อสนับสนุนการวิจัยและพัฒนาสำหรับสตาร์ทอัพ
- เพื่อสนับสนุนการวิจัยและพัฒนาาร่วมกัน (รัฐบาลเลือกพื้นที่เทคโนโลยีเป้าหมาย)

3. แหล่งความรู้

- เพื่อสนับสนุนการวิจัยและพัฒนาขั้นพื้นฐาน
- เพื่อส่งเสริมความร่วมมือระหว่างภาคอุตสาหกรรมและนักวิชาการ

นโยบายสนับสนุนผู้ประกอบการทั่วไป

นโยบายการสนับสนุน	รายละเอียดการสนับสนุน
เงินช่วยเหลือและเงินอุดหนุน	การให้ทุนและเงินช่วยเหลือแก่สตาร์ทอัพที่เฉพาะเจาะจง
เงินอุดหนุนและเงินกู้ยืมที่ได้รับการสนับสนุน	การให้สินเชื่อพร้อมเงินอุดหนุนหรือเงินอุดหนุนแก่สตาร์ทอัพเฉพาะราย
ค้ำประกันสินเชื่อ	การค้ำประกันสินเชื่อสำหรับสตาร์ทอัพ (ไม่มีหลักประกันและไม่มีหลักประกัน)
วันหยุดภาษี (ยกเว้นภาษี)	ได้รับการยกเว้นภาษีนิติบุคคลตามระยะเวลาที่กำหนด
กองทุนร่วมลงทุนสาธารณะ	การให้เงินทุนแก่สตาร์ทอัพ
การศึกษาความเป็นไปได้	ให้โอกาสด้านเทคโนโลยีและการวิจัยตลาด
ตู้פק	การก่อตัวของชุมชนผู้ประกอบการและการจัดหา โครงสร้างพื้นฐานเช่นสำนักงานและสิ่งอำนวยความสะดวกด้านการวิจัย
บริการให้คำปรึกษา	ให้คำปรึกษาด้านแผนธุรกิจ การเงิน การบัญชี ฯลฯ
การให้คำปรึกษาผู้ประกอบการ	ให้คำปรึกษาเกี่ยวกับการเริ่มต้นธุรกิจ แผนธุรกิจ และกฎหมายและกฎระเบียบ

นโยบายที่ส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการ

1. การสร้างงานโดยการส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการ SMEs มีบทบาทสำคัญในการสร้างงานและจำเป็นต้องเป็นสนับสนุนเพื่อความอยู่รอดของพวกเขา
2. การสนับสนุนด้านการวิจัยและพัฒนา
3. การคุ้มครองสิทธิในทรัพย์สินทางปัญญา
4. การพัฒนาภูมิภาคผ่านกลุ่มอุตสาหกรรม

ความยากลำบากในนโยบายส่งเสริมผู้ประกอบการ

1. การลงทุนของรัฐบาลในสตาร์ทอัพไม่ใช่แค่การเพิ่มผลตอบแทนสูงสุดเท่านั้น แต่ยังมีเป้าหมายหลายประการ เช่น การส่งเสริมเทคโนโลยีและอุตสาหกรรมบางอย่าง การจัดการองค์กรเป็นเรื่องยากและมีแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นความไร้ประสิทธิภาพ

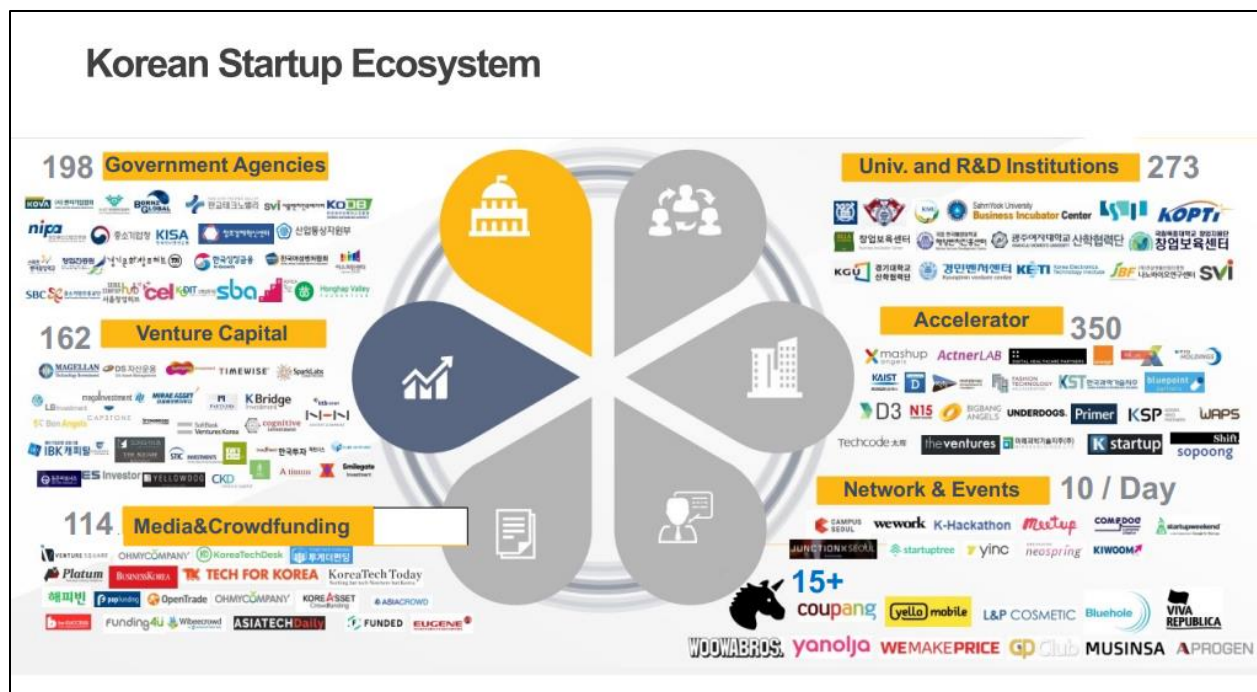
2. เป็นการยากที่จะวัดเป้าหมายและผลกระทบของนโยบาย

3. นโยบายโปรโมชันจะต้องใช้เวลาสักระยะจึงจะมีผล

4. เงินอุดหนุนเพื่อส่งเสริมการเป็นผู้ประกอบการอาจดึงดูดผู้ประกอบการที่มีทักษะน้อยและโครงการที่มีแนวโน้มน้อย

1.2.6 กลยุทธ์ นโยบาย และแนวปฏิบัติของรัฐบาลเกาหลีเพื่อการเป็นผู้ประกอบการเยาวชน โดย Kyu Hwang Yeon

เนื่องจาก K-wave เริ่มต้นด้วยละคร ภาพยนตร์ และเกิร์ลกรุ๊ป K-pop ทั้งหมด จากนั้นเป็นเด็กผู้หญิงที่ขับเคลื่อน BlackPink, BTS... จากนั้น Squid Game ต่อไป



แม้ว่าทุกกระทรวงจะมีส่วนสนับสนุนโครงการสนับสนุนสตาร์ทอัพ แต่รายละเอียดเหล่านั้นอยู่ภายใต้การควบคุมของกระทรวง SME และสตาร์ทอัพ UNCATD ประกาศให้เกาหลีจัดอยู่ในกลุ่ม B อย่างเป็นทางการ นับเป็นครั้งแรกในประวัติศาสตร์ที่มีการประกาศประเทศอย่างเป็นทางการว่าเป็นประเทศที่พัฒนาแล้ว

นโยบายและยุทธศาสตร์สตาร์ทอัพของรัฐบาล

ภารกิจหลักของรัฐบาล (กรกฎาคม 2017-) ได้ตั้งเป้าหมาย 'การเริ่มต้นและการเติบโตเชิงนวัตกรรมที่นำโดยกิจการขนาดเล็กและขนาดกลาง' เป็นหนึ่งในห้ายุทธศาสตร์ระดับชาติของ 'เศรษฐกิจที่ผู้คนเจริญรุ่งเรือง' เพื่อสนับสนุนการเติบโตทางเศรษฐกิจผ่านการสร้างการร่วมทุนที่มีพลวัตและนวัตกรรมและระบบนิเวศของสตาร์ทอัพ

โดยกำหนดให้ “การสร้างประเทศสตาร์ทอัพที่สนับสนุนนวัตกรรม*” เป็นงานสำคัญของชาติ จึงมีการนำนโยบายสนับสนุนสตาร์ทอัพที่เข้มงวดมาใช้

ภารกิจระดับชาติที่ 39 สร้างชาติสตาร์ทอัพที่สนับสนุนนวัตกรรม

1. การสร้างระบบนิเวศสตาร์ทอัพที่มุ่งเน้นการลงทุน: การบังคับใช้พระราชบัญญัติส่งเสริมการลงทุนขององค์กร (ชื่อเบื้องต้น) โดยมีเป้าหมายในการระดมทุนกองทุนร่วมลงทุนใหม่เกิน 5 ล้านล้านบาทภายในปี 2565 ส่งเสริมการลงทุนเทคโนโลยีและขยายการจัดตั้งกองทุน และปรับปรุงกฎระเบียบการควบรวมกิจการและพิเศษ ระบบภาษีพร้อมการสร้างสภาพแวดล้อมการกู้คืน
2. การฟื้นฟูสตาร์ทอัพเชิงนวัตกรรม: ส่งเสริมสตาร์ทอัพเชิงนวัตกรรมด้วยกำลังคนทางเทคนิค โดยสนับสนุนสตาร์ทอัพด้านเทคโนโลยีจำนวน 56,000 แห่งภายในปี 2565 และขยายกองทุนนโยบายสำหรับการเติบโตแต่ละขั้น
3. ส่งเสริมการเติบโตของบริษัทสตาร์ทอัพ: ขยายขอบเขตการยกเว้นสำหรับบริษัทสตาร์ทอัพในปี 2561 แนะนำระบบการจัดซื้อจัดจ้างสาธารณะที่บังคับ และจัดระบบการยืนยันบริษัทร่วมลงทุนใหม่

ผลลัพธ์

การสร้างงานสำหรับบริษัทร่วมลงทุน โดยเฉพาะบริการด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) และอุตสาหกรรม การกระจายและบริการที่ใช้เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร (ICT) เป็นผู้นำการเติบโตของการจ้างงานโดยรวม ผลของงานการสร้างบริษัทนวัตกรรมแบบไม่เผชิญหน้ากันและบริษัทใหม่ในปี 2020 อยู่ในระดับสูง

สตาร์ทอัพ จีโนม เอ็นเตอร์ไพรส์ มูลค่าระบบนิเวศน์เพิ่มขึ้น



1.2.7 การศึกษาดูงาน

งาน Global Startup Festival (ComeUp2023) เป็นงานที่รวบรวมบริษัทสตาร์ทอัพ จากทั่วทุกมุมโลกรวมถึงมหาวิทยาลัยชั้นนำต่างๆ มาร่วมจัดแสดงโชว์ผลงาน ไม่น้อยกว่า 100 บูธออกงาน โดยจัดขึ้นที่ Dongdaemun Design Plaza (DDP) ตั้งแต่วันที่ 8 ถึง 10 พฤศจิกายน 2666 มีผู้เข้าชมทั้งทางออนไลน์และออฟไลน์เป็นประวัติการณ์ (ประมาณ 66,000 คน) งาน COMEUP 2023 เข้าสู่ปีที่ 5 แล้ว และได้เติบโตขึ้นในระดับนานาชาติในฐานะเทศกาลระดับโลกที่มีส่วนได้ส่วนเสียใน

ระบบนิเวศนวัตกรรมจาก 35 ประเทศทั้งในและต่างประเทศมารวมตัวกัน โดยวางรากฐานสำหรับการพัฒนาไปสู่แพลตฟอร์มที่ช่วยให้สตาร์ทอัพที่มีอนาคตเติบโตด้วยการเสริมความแข็งแกร่งในการเร่งความเร็ว และยังแนะนำความคิดริเริ่มใหม่ๆ เช่น การสร้างชุมชนนวัตกรรมแบบเปิด และสร้างระบบการจับคู่ธุรกิจ

COMEUP 2023 ถือเป็นงานสำคัญสำหรับสตาร์ทอัพ นักลงทุน หน่วยงานภาครัฐ และองค์กรระดับโลก องค์กรขนาดใหญ่ และ SMEs จาก 35 ประเทศทั่วโลก ได้แก่ ซาอุดีอาระเบีย สหรัฐอาหรับเอมิเรตส์ สหรัฐอเมริกา ฝรั่งเศส ออสเตรีย ฮังการี เซเนกัล และกัมพูชา เพื่อร่วมมือกับระบบนิเวศภายในประเทศและขยายพื้นฐานสำหรับการปฏิสัมพันธ์ระดับโลก



ส่วนที่ 2 ประโยชน์ที่ได้รับและการขยายผลจากการเข้าร่วมโครงการ

2.1 ประโยชน์ต่อตนเอง

ได้รับความรู้เกี่ยวกับการเติบโตของเศรษฐกิจในยุคปัจจุบัน ได้แลกเปลี่ยนความคิดการสร้างสตาร์ทอัพ การส่งเสริมนโยบายการสนับสนุนเศรษฐกิจระดับ SMEs ของประเทศต่าง ๆ

2.2 ประโยชน์ต่อหน่วยงานต้นสังกัด

ได้สร้างเครือข่ายความร่วมมือกับผู้เข้าร่วมโครงการจากประเทศต่าง ๆ เพื่อแลกเปลี่ยนองค์ความรู้และแนวทางการร่วมมือในอนาคตต่อไป

2.3 ประโยชน์ต่อสายงานหรือวงการวิชาชีพในหัวข้อนั้นๆ

ในฐานะนักวิชาการในหน่วยงานรัฐ จะนำความรู้ที่ได้มาปรับใช้ในงานพัฒนาฝีมือแรงงานด้านนวัตกรรม ตลอดจนถ่ายทอดความรู้และทักษะสู่นักเรียน นักศึกษา รวมถึงผู้สนใจในการประกอบธุรกิจ เพื่อเตรียมความพร้อมต่อการปรับตัวของการเติบโตอย่างรวดเร็วทางธุรกิจในยุคปัจจุบัน

2.4 กิจกรรมการขยายผลที่ได้ดำเนินการภายในระยะเวลา 60 วันนับจากวันสุดท้ายของโครงการ

1. จัดประชุมถ่ายทอดองค์ความรู้เกี่ยวกับการพัฒนาและส่งเสริม การเป็นผู้ประกอบการ รวมทั้งการส่งเสริมเยาวชน เพื่อการเป็นผู้ประกอบการและการเข้าสู่สังคมสาร์ทอัพ ให้กับเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องการงานพัฒนาฝีมือแรงงาน

2.5 กิจกรรมการขยายผลที่จะดำเนินการภายใน 6 เดือนหลังเข้าร่วมโครงการ

1. จัดฝึกอบรมให้กับกลุ่มเป้าหมายในช่วงอายุ 15-29 ปี ในหัวข้อเกี่ยวกับเทคโนโลยี นวัตกรรม และส่งเสริมอาชีพเพื่อการมีงานทำ

2. ถ่ายทอดองค์ความรู้ที่ได้รับให้กับพนักงานของศูนย์เชี่ยวชาญที่สนใจ