



แบบรายงานฉบับสมบูรณ์

โครงการ หมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน

ประจำปี พศ. 2569

ผู้รับผิดชอบโครงการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สิงหา ประรามภัก

แพลตฟอร์มเพิ่มศักยภาพธุรกิจชุมชน (Building Community Enterprise : BCE)

คำนำ

กระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ได้ให้ความสำคัญกับการส่งเสริมและสนับสนุนการใช้วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม (วทน.) มาใช้ในการเพิ่มศักยภาพการผลิตและเสริมสร้างความเข้มแข็งทางเศรษฐกิจในระดับชุมชน ภายใต้การสนับสนุนงบประมาณจากกระทรวงฯ คลินิกเทคโนโลยี มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ จึงได้ดำเนินโครงการ “หมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน” ภายใต้แพลตฟอร์มเพิ่มศักยภาพธุรกิจชุมชน (Building Community Enterprise : BCE) โดยมุ่งนำวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี และนวัตกรรม มาประยุกต์ร่วมกับทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทลื้อ เพื่อพัฒนาศักยภาพด้านการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน โดยกำหนดให้งานจักสานไม้ไผ่เป็นกิจกรรมหลัก เชื่อมโยงกับผ้าทอไทลื้อ อาหารพื้นบ้าน การป้อนรำ และศิลปกรรม พร้อมประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการออกแบบสมัยใหม่ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และกิจกรรม เพื่อสร้างมูลค่าเพิ่มให้กับชุมชน

โครงการก่อให้เกิดผลการพัฒนาด้านเศรษฐกิจและสังคมอย่างเป็นรูปธรรม โดยเกิดกิจกรรมสร้างสรรค์จากงานจักสานไม้ไผ่ การปั่นลายผ้า และจิตรกรรมศิลป์ลื้อ พร้อมเส้นทางท่องเที่ยววิถีลื้อ จำนวน 1 เส้นทาง ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ จำนวน 3 รูปแบบ ได้แก่ พวงมาลัยลื้อ ปิ่นปักผมลื้อ และเข็มกลัดลื้อ รวมถึงสื่อประชาสัมพันธ์ จำนวน 3 ชิ้น และช่องทางออนไลน์ 2 ช่องทาง ผ่าน Facebook และ TikTok โครงการ หมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงส... โดยผลิตภัณฑ์อยู่ในระยะทดลองจำหน่ายและสร้างรายได้ประมาณ 30,000 บาทต่อปี และมีสัดส่วนมูลค่าทางเศรษฐกิจต่อเงินลงทุนประมาณ 0.79 เท่า ผลิตภัณฑ์ยังต้องพัฒนาด้านคุณภาพ ความสม่ำเสมอในการผลิต บรรจุภัณฑ์ และมาตรฐาน ขณะที่กิจกรรมท่องเที่ยวยังต้องพัฒนาขั้นตอน การแบ่งหน้าที่ และระบบการให้บริการให้ชัดเจน ดังนั้น จึงควรยกระดับผลิตภัณฑ์สู่มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน พัฒนาบรรจุภัณฑ์และอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ ตลอดจนพัฒนากิจกรรม Workshop ให้พร้อมเปิดบริการจริง เพื่อเพิ่มโอกาสในการสร้างรายได้และยกระดับการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชนในระยะต่อไป

โครงการ “หมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน” ดำเนินการภายใต้แพลตฟอร์มเพิ่มศักยภาพธุรกิจชุมชน (Building Community Enterprise : BCE) สามารถบูรณาการ วทน. ร่วมกับทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น เพื่อเพิ่มคุณค่าให้กับทรัพยากรของชุมชน เกิดต้นแบบผลิตภัณฑ์ กิจกรรม Workshop เส้นทางท่องเที่ยว และช่องทางการสื่อสารที่สะท้อนอัตลักษณ์วิถีไทลื้อ รวมทั้งเป็นการเตรียมความพร้อมของชุมชนในการพัฒนาคุณภาพผลิตภัณฑ์ การสร้างมาตรฐาน การพัฒนาบรรจุภัณฑ์และแบรนด์ ตลอดจนการบริหารจัดการกิจกรรมท่องเที่ยวให้สามารถเปิดให้บริการได้จริง อันนำไปสู่การสร้างอาชีพและรายได้ การสืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น และวางรากฐานการพัฒนาธุรกิจชุมชนและการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ให้มีความเข้มแข็งและยั่งยืนในอนาคต

สารบัญ

คำนำ	ก
สารบัญ	ข
บทที่ 1 บทนำ.....	1
บทที่ 2 ผลการดำเนินงาน	29
2.1 แผนการดำเนินโครงการ.....	29
2.2 กิจกรรมที่ 1 อบรมเชิงปฏิบัติออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีลื้อ และพัฒนากิจกรรมฯ	32
2.3 กิจกรรม ที่ 2 อบรมเชิงปฏิบัติการค้นแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์จับต้องได้และจับต้องไม่ได้.....	43
2.4 กิจกรรมที่ 3 อบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อเริ่มต้นประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว.....	49
2.5 ผลการประเมินโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ	55
บทที่ 3 สรุปผลการดำเนินงาน	60
3.1 สรุปผลการดำเนินงานตามคำเป้าหมาย/ตัวชี้วัดของโครงการในภาพรวม	60
3.2 สรุปผลการดำเนินงานตามคำเป้าหมาย/ตัวชี้วัดของโครงการในปีงบประมาณ พ.ศ. 2569	61
3.3 การประเมินผลกระทบจากการดำเนินโครงการ	62
3.4 สรุปกิจกรรมที่บรรลุเป้าหมายตามแผนการดำเนินงานของโครงการ.....	64
3.5 สรุปผลการใช้จ่ายงบประมาณตามรายการกิจกรรมที่ระบุไว้ในข้อเสนอโครงการ.....	66
บทที่ 4 ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะ	68
4.1 ปัญหา/อุปสรรค	68
4.2 ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไข.....	68
ภาคผนวก กิจกรรมที่ 1 เอกสารประกอบการอบรม	69
ภาคผนวก กิจกรรมที่ 3 เอกสารประกอบการอบรม	77

2
5
6
9

ข้อเสนอโครงการเพื่อขอรับการสนับสนุนงบประมาณ การส่งเสริมการนำวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อเพิ่มศักยภาพการผลิตและเศรษฐกิจชุมชน

แพลตฟอร์มเพิ่มศักยภาพธุรกิจชุมชน
Building Community Enterprise : BCE



แพลตฟอร์มเพิ่มศักยภาพธุรกิจชุมชน (Building Community Enterprise : BCE) จัดทำขึ้นเพื่อให้นักวิจัยนำความรู้ด้าน วท. และการบริหารจัดการ การตลาด ยกระดับขีดความสามารถในการแข่งขันและวางรากฐานทางเศรษฐกิจให้กับผู้ประกอบการชุมชน ทั้งนี้ แพลตฟอร์ม BCE มุ่งเน้นการพัฒนาสินค้า(Product) และบริการ(Service) ตลอดห่วงโซ่คุณค่า(ต้นทาง กลางทาง ปลายทาง) มีการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการด้วยการต่อยอดภูมิปัญญา นำไปสู่การพัฒนาคุณภาพและมาตรฐาน(Quality & Standard) มีกระบวนการในการช่วยผู้ประกอบการในการจัดทำโมเดลธุรกิจ(Business model) และแผนธุรกิจ(Business plan) ที่ชัดเจนตอบโจทย์ทั้งตลาดออฟไลน์และออนไลน์ ซึ่งจะนำไปสู่การเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันให้กับสินค้าและบริการของธุรกิจชุมชนและส่งเสริมวิถีคิดและการดำเนินธุรกิจในรูปแบบของธุรกิจเพื่อชุมชน(Business for Community) หรือธุรกิจเพื่อสังคม(Social Enterprise) ได้อย่างมั่นคง

ปีที่	ขั้นตอนการพัฒนา/แนวทางเบื้องต้น		
	มาตรฐาน	โมเดลธุรกิจ	ธุรกิจเพื่อสังคม
1	1) การให้ความรู้/เทคโนโลยี เพื่อเตรียมความพร้อมในการขอรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ เช่น GMP อย. มพช. 184/2557 (ผลิตภัณฑ์ประดิษฐ์จากไม้) โดยจัดกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ระหว่างนักวิจัยและชุมชน 2) การพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์ 3 รูปแบบ โดยใช้กระบวนการออกแบบร่วม (Co-design) และทดสอบคุณภาพเบื้องต้นตามหลักมาตรฐาน	1) การให้ความรู้/เทคโนโลยีเพื่อออกแบบโมเดลธุรกิจ (BMC) พร้อมวิเคราะห์ตลาดนักท่องเที่ยวของพื้นที่ รวมถึงการวิเคราะห์อัตลักษณ์วัฒนธรรมท้องถิ่นเพื่อใช้เป็นจุดขาย (Brand Identity) 2) จัดทำ Baseline Market ของวัดหนองบัว โดยใช้ประมาณการณ์จำนวนนักท่องเที่ยว 30,000 คนต่อปี เพื่อใช้เป็นข้อมูลตั้งต้นในการออกแบบสินค้าและกิจกรรมท่องเที่ยว 3) ทดลองตลาดเบื้องต้นเพื่อเก็บข้อมูลความต้องการของผู้มาเยือนเส้นทางท่องเที่ยววิถีลือ	1) การให้ความรู้/เทคโนโลยี เพื่อเตรียมความพร้อมในการออกแบบโมเดลธุรกิจเพื่อสังคม 2) การระบุปัญหาสังคมของชุมชน เช่น รายได้ไม่มั่นคง ความเสี่ยงวัฒนธรรมที่เลือนหาย 3) การกำหนด Social Value Proposition ของหมู่บ้านหนองบัว
2	1) การยื่นขอรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ มพช. และปรับปรุงตามข้อประเมิน 2) การจัดทำระบบควบคุมคุณภาพสินค้าและบรรจุภัณฑ์ให้ตรงตามมาตรฐาน	1) การนำโมเดลธุรกิจที่ออกแบบไว้ไปใช้จริง ทั้งช่องทางออฟไลน์และออนไลน์ 2) ใช้ข้อมูลตลาดจริงจากปีที่ 1 (นักท่องเที่ยว ≈ 30,000 คน/ปี) ปรับปรุงสินค้า และวางแผนเชิงรุกสำหรับตลาดนักท่องเที่ยว	1) การออกแบบโมเดลธุรกิจเพื่อสังคม (S-BMC) และทดลองใช้ในผลิตภัณฑ์/กิจกรรม 2) การกำหนดสัดส่วนรายได้คืนชุมชน เช่น 20–30% 3) การจ้างงานช่างฝีมือ/เยาวชนในท้องถิ่น

		3) การเพิ่มจุดขาย เช่น กิจกรรม Workshop ไร่ – เส้นทางวัฒนธรรม	
3	1) การนำผลิตภัณฑ์ที่ได้รับมาตรฐานไปจำหน่ายในเชิงพาณิชย์ 2) การขยายผลิตภัณฑ์ใหม่ จากต้นแบบเดิม และพัฒนาระบบควบคุมคุณภาพ เพื่อรักษามาตรฐานสินค้าอย่างต่อเนื่อง	1) การปรับปรุงโมเดลธุรกิจให้เหมาะสมกับผลการดำเนินงาน และขยายตลาดนักท่องเที่ยวที่วัดหนองบัว 2) พัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ เพื่อเพิ่มสัดส่วนการเข้าร่วมของนักท่องเที่ยว จาก 30,000 คน/ปี เพิ่มขึ้น 10–20% 3) การสร้างพันธมิตรด้านท่องเที่ยวในระดับตำบล/อำเภอ	1) การนำโมเดลธุรกิจเพื่อสังคมมาใช้จริงในทุกกิจกรรมของชุมชน 2) การติดตามและรายงานผลกระทบทางสังคม เช่น รายได้ชุมชนเพิ่มขึ้น จำนวนคนมีอาชีพใหม่ 3) การจัดทำ Social Impact Report ระยะ 3 ปี

☒ โครงการใหม่

☐ โครงการต่อเนื่องปีที่ 2

☐ โครงการต่อเนื่องปีที่ 3

1. ชื่อหน่วยงาน : มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

2. ชื่อโครงการ : โครงการ หมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน

ชื่อโครงการควรสั้น กระชับ บ่งบอก วน. และ กลุ่มที่จะดำเนินการเพื่อไปพัฒนาผู้ประกอบการ

3. ห่วงโซ่คุณค่า (Value chain) : การท่องเที่ยว

ระบุห่วงโซ่คุณค่าที่สอดคล้องกับภาคเหนือ

ระบุห่วงโซ่คุณค่าตามที่กำหนด (สอดคล้องกับระดับประเทศ/ระดับภาค)

4. รายชื่อผู้รับผิดชอบโครงการและผู้ร่วมโครงการ

รายชื่อผู้ร่วมโครงการ ระบุชื่อ นามสกุล ตำแหน่ง เบอร์โทร อีเมล	หน้าที่รับผิดชอบใน โครงการ ¹	องค์ความรู้/เทคโนโลยี/ นวัตกรรมที่รับผิดชอบใน โครงการ	ประสบการณ์ทำงานที่เกี่ยวข้องกับโครงการ ²
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สิงหา ประมมภ์ Tel : 089-703-2390 E-mail : Singha@uru.ac.th	หัวหน้าโครงการ	ด้านการนำเทคโนโลยีในการ ออกแบบผลิตภัณฑ์, จุดหมายตาเพื่อส่งเสริมการ ท่องเที่ยว /นวัตกรรมที่ รับผิดชอบในโครงการ : ออกแบบผลิตภัณฑ์, จุดหมายตา	https://expert.uru.ac.th/resume.php?idu=Mjkz ความเชี่ยวชาญทางด้านการนำเทคโนโลยี สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ชุมชน
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อังกา บุญสูง Tel : 089-765-4914 E-mail : tamthai_wisdom@hotmail.com	ผู้ร่วมโครงการ	การบริหารจัดการศูนย์เรียนรู้ ชุมชน /นวัตกรรมที่รับผิดชอบใน โครงการ : ศูนย์เรียนรู้ชุมชน	https://expert.uru.ac.th/resume.php?idu=MzEy
นายวีรวัฒน์ ประมมภ์ Tel : 0966452964 E-mail : weerawatdummer@gmail.com	ผู้ร่วมโครงการ	ผู้ใหญบ้าน บ้านหนองบัว	

¹ หน้าที่ความรับผิดชอบ ได้แก่ หัวหน้าโครงการ ผู้ร่วมโครงการ ประธานกลุ่ม เจ้าหน้าที่รัฐ เจ้าหน้าที่ท้องถิ่น อื่น ๆ

²แบบประวัติแบบย่อ(การศึกษา ประสบการณ์ทำงาน งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง) ในส่วนที่เกี่ยวข้องกับบทบาทหน้าที่ในโครงการของผู้เข้าร่วมโครงการทุกคน

5. ลักษณะโครงการ : โปรดใส่เครื่องหมาย ✓ ใน ☐ ที่ต้องการและกรอกข้อมูลพร้อมหลักฐานตามที่ระบุ

- ☐ 5.1 เป็นโครงการที่กลุ่มเป้าหมายอยู่ในฐานข้อมูลแผนงานการให้บริการคำปรึกษาและข้อมูลเทคโนโลยี (ปีที่ให้คำปรึกษา.....)
- ☐ 5.2 เป็นโครงการที่มีผู้ร่วมโครงการด้านผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาดและแผนธุรกิจเข้าร่วมวางแผนธุรกิจชุมชน (ปรากฏในชื่อผู้เสนอโครงการและผู้ร่วมโครงการหรือแผนการดำเนินโครงการ)
- ☐ 5.3 เป็นโครงการต่อเนื่องที่เคยได้รับการสนับสนุนจากโครงการคลินิกหรือโครงการที่เคยดำเนินการ มาแล้วจากแหล่งทุนอื่น (ปีที่ดำเนินการ.....)
- ☞ **แบบผลการดำเนินงานและผลสำเร็จที่ผ่านมาประกอบด้วย**
- ☒ 5.4 เป็นโครงการใหม่ (ไม่เคยดำเนินการหรือรับงบประมาณจากแหล่งใด) โดยเป็นโครงการที่.....
- ☒ 1) เป็นความต้องการของชุมชน (เกษตรกร แม่บ้านเป็นรายบุคคลหรือเป็นกลุ่ม หรือ วิชาทักชุมชน หรือ SMEs โดยได้แนบหลักฐานตามแบบสำรวจความต้องการ (แบบสำรวจข้อมูลความต้องการเทคโนโลยี)
- ☐ 2) มาจากสมาชิกอาสาสมัครวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี (โปรดระบุชื่อนำ) โดยได้แนบหนังสือขอความช่วยเหลือทางวิชาการ (แบบหนังสือขอความช่วยเหลือทางวิชาการหรือเทคโนโลยี)
- ☐ 3) กลุ่มเป้าหมายมาจากสมาชิกของกองทุนหมู่บ้าน (โปรดระบุชื่อนำ) โดยได้แนบหนังสือขอความช่วยเหลือทางวิชาการ (แบบหนังสือขอความช่วยเหลือทางวิชาการหรือเทคโนโลยี)
- ☐ 4) เป็นข้อเสนอความต้องการของ ☐ จังหวัด /ท้องถิ่น (ผ่านหน่วยปฏิบัติการเครือข่าย อว. ระดับภาค)
- ☐ 5.5 เป็นผลงานวิจัยและพัฒนาที่มีพร้อมในการนำมาดำเนินการจริงตามแผนธุรกิจชุมชน
- โปรดระบุแหล่งทุน.....ปีที่ได้รับทุน.....
- หมายเลขโทรศัพท์แหล่งทุน.....โดย ☐ ไม่เคยดำเนินการ
- ☐ เคยดำเนินการ ให้ระบุไว้ในข้อ 5.3

6. หลักการและเหตุผล :

ผู้เสนอโครงการต้องนำเสนอข้อมูลสำคัญ 2 ส่วน คือ (1) ข้อมูลพื้นฐานของผู้ประกอบการ และ (2) ข้อมูลการวิเคราะห์ศักยภาพและความพร้อมของผู้ประกอบการ โดยใช้เครื่องมือต่าง ๆ ในการวิเคราะห์ เช่น SWOT, fishbone, Dream it Do it (DIDI), Problem situation, Problem research planning, Crazy's 8, Theory of Change, Stakeholder Analysis, Impact Value Chain, Value Proposition, Gantt Chart เป็นต้น

หมู่บ้านหนองบัว อ.ท่าวังผา จังหวัดน่าน เป็นกลุ่มชนที่สืบเชื้อสายไทลื้อและยังดำเนินวิถีชีวิตตามประเพณีดั้งเดิมของลื้ออีกทั้งยังเป็นแหล่งเรียนรู้ให้กับกลุ่มชนรุ่นหลังได้ทำการศึกษาเรื่องราววัฒนธรรมไทลื้อจังหวัดน่าน รวมถึงมีวิหารไทลื้อที่มีจิตกรรมฝาผนังเรื่องราวของ จันตาคาดชาดก ที่เป็นเรื่องเล่าโบราณ สร้างสรรค์โดยหนานบัวผัน ประกอบกับวิหารวัดที่ยังคงความเป็นอัตลักษณ์ของไทลื้อ โดยเป็น 1 ใน 10 ของวิหารวัดที่ยังคงความเป็นอัตลักษณ์ของไทลื้อ (Singha Prarom and Aungkab Boonsung, 2023, n. 5-6) โดยวิหารวัดหนองบัว แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกเป็นวิหาร ส่วนที่สองเป็นลักษณะคล้ายอาคารคลุมบันไดอยู่ ทั้ง 2 ประตู โดยประตูด้านหน้าจะใหญ่กว่าประตูด้านข้าง ลักษณะของหลังคาซ้อนกันเป็นสองระดับคลุมยาวลงมาต่ำมาก ด้านบนมีรูปปั้นที่มีลักษณะคล้ายนาค แต่มีปากคล้ายครุฑ ส่วนลำตัวมีลักษณะคล้ายกับหงษ์ ลำตัวพาดตามสันของหลังคา ซ่อฟ้าเป็นรูปปั้นของนกหัสดีลิงค์ ส่วนหน้าประตูทางเข้ามีรูปปั้นสิงห์อยู่ 2 ตัว ด้านละตัวอยู่ตรงบันไดทางขึ้น ส่วนทางด้านข้างไม่มีรูปปั้นชุมชนไทลื้อบ้านหนองบัวเป็นแหล่งเรียนรู้ทางศิลปวัฒนธรรม แต่ยังเป็นหมู่บ้านที่มีวิถีชีวิตเรียบง่าย สืบทอดประเพณีและภูมิปัญญาอย่างต่อเนื่อง เช่น การทอผ้าไทลื้อ ซึ่งมีลวดลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะถิ่น การประกอบอาหารพื้นบ้านที่ไว้วัตถุดิบท้องถิ่นตามฤดูกาล โดยมีวัตถุดิบที่สำคัญคือ สาหร่ายน้ำจืด(ไก) การพ้อนรำและดนตรี

พื้นบ้าน ที่ใช้ในการประกอบพิธีกรรมและงานประเพณี รวมถึงการแสดงฟ้อนรำเพื่อต้อนรับนักท่องเที่ยว รวมถึง ในชุมชนมีการนำไม้ไผ่ แปรรูป โดยการจักสานไม้ไผ่ เพื่อทำเครื่องใช้ในครัวเรือน และประกอบพิธีกรรมตามวิถีไทลื้อ

ปัจจุบัน ทางหมู่บ้านหนองบัวต้อนรับนักท่องเที่ยวที่เข้ามาเยี่ยมชม รวมถึงมีการนำเสนอวัฒนธรรมไทลื้อให้นักท่องเที่ยวได้สัมผัส แต่ด้วยปัจจุบันมีการแข่งขันทางด้านการท่องเที่ยวเพิ่มมากขึ้น เพื่อดึงดูดความสนใจให้นักท่องเที่ยวเข้ามาเยี่ยมชมเพิ่มมากขึ้น ประกอบกับเพิ่มทางเลือกให้นักท่องเที่ยวเพื่อรับรู้ความเป็นไทลื้อ ทั้งการจับต้องได้และจับต้องไม่ได้ โดยการนำพืชท้องถิ่นที่เป็นไม้ ทั้งไผ่รวกที่เป็นเศรษฐกิจดั้งเดิม ซึ่งปกติแล้วไผ่รวก จะขายเป็นลำต้นให้กับพ่อค้าคนกลาง แต่ด้วยอุปสรรคในการขนย้ายที่เป็นพื้นที่ภูเขา และราคาที่ขายน้อยลง เพราะขายได้ปีละ 1 ครั้งเท่านั้น ส่งผลทำให้ปัจจุบันลดน้อยจำนวนลงโดยหันไปปลูกพืชเศรษฐกิจอื่นแทน รวมถึงมีการนำไผ่ยักษ์ น่าน ที่มีต้นกำเนิดอยู่ บ้านดอยตั่ว อ.ท่าวังผา จังหวัดน่าน ผสมผสานกับความเป็นไทลื้อ สร้างสรรค์ผลงานให้กับนักท่องเที่ยวได้รับรู้ เพื่อให้เกิดแรงจูงใจให้เพิ่มปริมาณของการปลูกไผ่ในอนาคต โดยช่วง 3 ปี ที่ผ่านมาเฉพาะเจ้าของสวนไผ่รวกที่เป็นคนในหมู่บ้านหนองบัว ปลูกประมาณ 30-40 ไร่ ปัจจุบัน เหลือประมาณ 18-20 ไร่ การปลูกไผ่รวกของผู้คนในชุมชนไทลื้อบ้านหนองบัวนั้น ปลูกกระจายอยู่ในพื้นที่ องค์การบริหารส่วนตำบลป่าคา องค์การบริหารส่วนตำบลศรีภูมิ และ องค์การบริหารส่วนตำบลแสนตอ โดยไม้ไผ่ในชุมชนจะถูกนำมาจักสานใช้ในครัวเรือน และมีการจักสานเพื่อจำหน่ายอยู่บ้าง เช่น ตระกร้าในรูปแบบต่างๆ จักสานแคร่ พัด และใช้เพื่อประกอบในพิธีต่างๆ ตามคติความเชื่อของไทลื้อ ประกอบกับความต้องการของชุมชนที่เร่งฟื้นฟู ศักยภาพของชุมชนเนื่องจากในชุมชนเกิดน้ำท่วมอยู่ประจำโดยปกติน้ำจะท่วมในช่วงเดือนกรกฎาคม 2568 ที่ผ่านมา ได้มีภัยทางธรรมชาติ ส่งผลทำให้เกิดน้ำท่วมใหญ่ สูงเข้าไปในวิหารวัด สร้างความเสียหายเป็นวงกว้างในชุมชน ทำให้สิ่งของและอุปกรณ์ที่ตกแต่งเพื่อต้อนรับนักท่องเที่ยวได้ลอยน้ำ และเสียหายเกือบทั้งหมด

ทีมนักวิจัยได้นำองค์ความรู้ด้านการบริหารจัดการในการวางแผนให้สามารถบริหารจัดการในเรื่องของการส่งเสริมการท่องเที่ยวในชุมชนไทลื้อบ้านหนองบัว ที่เป็นชุมชนชาติพันธุ์ไทลื้อที่มีทุนทางวัฒนธรรมโดดเด่น ได้แก่ ผ้าทอไทลื้อ, อาหารพื้นบ้าน, การฟ้อนรำ, ศิลปกรรมวัดหนองบัว และงานหัตถกรรมไม้ไผ่ ปัจจุบันนักท่องเที่ยวเดินทางมาเยี่ยมชมหมู่บ้านและวัดหนองบัวเพิ่มมากขึ้น แต่การนำเสนอส่วนใหญ่ยังคงอยู่ในรูปแบบ การจำหน่ายสินค้า หรือการแสดงเพื่อชม และการสร้างประสบการณ์การมีส่วนร่วม ส่งผลให้การท่องเที่ยวในพื้นที่ยังไม่สามารถสร้างความแตกต่างในการแข่งขัน อีกทั้งผลิตภัณฑ์ชุมชน ยังขาดการประชาสัมพันธ์ยังไม่เข้าถึงตลาดออนไลน์ และยังไม่มีระบบการจัดการแพ็คเกจท่องเที่ยวที่ครบวงจร

ดังนั้น โครงการนี้จึงมุ่งเน้นการพัฒนา “หมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีลื้อ บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน” โดยใช้แนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) และ Soft Power 5F เป็นกรอบในการเชื่อมโยงทุนทางวัฒนธรรมของชุมชนให้เกิดเป็น “เส้นทางท่องเที่ยววิถีลื้อ (Creative Tourism Route)” ที่มีความชัดเจน และสามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้เชิงวัฒนธรรมแบบมีส่วนร่วม โดยกำหนดกิจกรรมหลัก คือ การเรียนรู้งานจักสานไม้ไผ่วิถีลื้อ ซึ่งเป็นภูมิปัญญาท้องถิ่นสำคัญและมีศักยภาพในการพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์สร้างรายได้ให้แก่ชุมชน และมีกิจกรรมเสริม ได้แก่ การเยี่ยมชมวิหารวัดหนองบัวและจิตรกรรมฝาผนัง การเรียนรู้ผ้าไทลื้อ การชิมอาหารพื้นบ้านลื้อ (Food Tasting) การฟ้อนรำ และกิจกรรมแต้มสีจากแรงบันดาลใจจิตรกรรมฝาผนัง เพื่อให้นักท่องเที่ยวไม่ได้เป็นเพียงผู้ชม แต่สามารถมีส่วนร่วมกับประสบการณ์ทางวัฒนธรรมของชุมชนอย่างแท้จริง และเกิดความเชื่อมโยงของกิจกรรมในรูปแบบเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่มีอัตลักษณ์เฉพาะของพื้นที่ ในด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ โครงการจะนำองค์ความรู้ด้านการออกแบบร่วมกับชุมชน (Co-design) และเทคโนโลยีการออกแบบ

สมัยใหม่ เช่น 3D Design, Digital Fabrication และการพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์ มาใช้ในการยกระดับผลิตภัณฑ์เดิมของชุมชน โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่ ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์หลักของชุมชน ร่วมกับผ้าทอลื้อ และของที่ระลึกอื่นให้มีรูปแบบร่วมสมัย มีคุณภาพ และสามารถตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว พร้อมเตรียมความพร้อมสู่การขอรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน เช่น มผช. 184/2557 รวมถึงการพัฒนาบรรจุภัณฑ์และระบบควบคุมคุณภาพเบื้องต้น เพื่อให้ผลิตภัณฑ์สามารถจำหน่ายได้ทั้งในพื้นที่ท่องเที่ยวและผ่านช่องทางออนไลน์ นอกจากนี้โครงการยังให้ความสำคัญกับการสร้างแบรนด์ชุมชน โดยพัฒนาเรื่องเล่าอัตลักษณ์ลื้อบ้านหนองบัว (Lue Storytelling) การออกแบบตราสินค้า (Brand Identity) บรรจุภัณฑ์ และสื่อประชาสัมพันธ์ที่สะท้อนเอกลักษณ์ของชุมชน รวมถึงการใช้เทคโนโลยีการตลาดดิจิทัล เช่น Facebook, TikTok, QR Storytelling และสื่อออนไลน์อื่นๆ เพื่อสร้างการรับรู้แก่กลุ่มนักท่องเที่ยวรุ่นใหม่ และเพิ่มขีดความสามารถในการแข่งขันของชุมชนในตลาดการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม กระบวนการดำเนินงานของโครงการจะเน้นการมีส่วนร่วมของชุมชนในทุกขั้นตอน ตั้งแต่การวิเคราะห์ปัญหา การออกแบบกิจกรรม การพัฒนาผลิตภัณฑ์ การทดลองกิจกรรมกับนักท่องเที่ยว การรับข้อเสนอแนะ และการปรับปรุงรูปแบบบริการ โดยใช้แนวคิด Design Thinking และ Service Design เพื่อให้ชุมชนสามารถบริหารจัดการกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ได้ด้วยตนเองในระยะยาว นำไปสู่การสร้างรายได้ การอนุรักษ์วัฒนธรรมลื้อ การใช้ทรัพยากรท้องถิ่นอย่างคุ้มค่า และการพัฒนาเป็นต้นแบบหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่มีความยั่งยืน



ภาพแสดง Theory of Change (TOC) โครงการ หมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน



ภาพ SWOT Analysis

กรณีโครงการใหม่

ชี้แจงเหตุผลความจำเป็นที่ต้องดำเนินโครงการ เช่น ระบุประเด็นหรือที่มาของปัญหา แนวคิดการแก้ไขหรือพัฒนา มีความร่วมมือกับหน่วยงานอื่นๆ หรือไม่อย่างไร เป็นต้น

ข้อมูลผู้ประกอบการอธิบายสถานะปัจจุบัน รายละเอียดของผู้ประกอบการ การประกอบการ การบริการจัดการกลุ่ม การจัดการวัตถุดิบ กระบวนการผลิต การตลาดในปัจจุบัน

ข้อมูลวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรมที่นำไปใช้แก้ปัญหา

ประเด็นปัญหา	แนวทางแก้ไขปัญหาด้วย วทน. / การบริหารจัดการ
รูปแบบผลิตภัณฑ์ยังเป็นของดั้งเดิม ขาดความโดดเด่นเชิงสร้างสรรค์ และไม่ได้มาตรฐาน	- นำองค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เช่น 3D Design, Laser Cutting, Digital Fabrication ไปใช้พัฒนาด้านแบบผลิตภัณฑ์ 3 รูปแบบในสโตร์ไถลื้อ-ไม้ไผ่ - จัดทำ คู่มือควบคุมคุณภาพ (QC Manual) และถ่ายทอดการควบคุมกระบวนการผลิตให้สอดคล้องกับ มผช. 184/2557 - ยกระดับผลิตภัณฑ์ดั้งเดิมให้มีมาตรฐาน สามารถยื่นขอ มผช. - ส่งเสริมการออกแบบร่วมระหว่างนักวิจัย-ช่างฝีมือ เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบที่มีอัตลักษณ์และมูลค่าสูงขึ้น
การท่องเที่ยวชุมชนยังขาดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ นักท่องเที่ยวมาแบบไป-กลับ ไม่เกิดการใช้จ่ายต่อเนื่อง	- ใช้แนวคิด Service Design + Digital Tools ออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวใหม่ เช่น Workshop งานผ้าไถลื้อ งานอาหารพื้นถิ่น งานไม้ไผ่ DIY พ่อนรำไถลื้อ - พัฒนา สื่อดิจิทัล (คลิป / AR / VR / QR Storytelling) ให้เล่าเรื่องประวัติศาสตร์ไถลื้อและวัดหนองบัว เพื่อเพิ่มประสบการณ์เรียนรู้ - สร้าง “กิจกรรมเชิงประสบการณ์ (Creative Tourism)” ให้ผู้มาเยือนมีส่วนร่วม - ออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวใหม่ เช่น เส้นทางผ้า-ไม้ไผ่-จิตรกรรมฝาผนัง-อาหารไถลื้อ
การประชาสัมพันธ์ยังจำกัดในงานท้องถิ่น ไม่เข้าถึงตลาดใหม่ (Online / นักท่องเที่ยวรุ่นใหม่)	- ใช้เทคโนโลยี Digital Marketing เช่น Facebook Page TikTok YouTube Channel ระบบ Virtual Tour พัฒนา ระบบ Online Booking / Online Marketplace สำหรับกิจกรรมและของที่ระลึก เจาะตลาด Gen Z, Millennial และตลาดต่างประเทศ ผ่าน Storytelling และคอนเทนต์เชิงวัฒนธรรม ทำระบบป้ายดิจิทัล (QR Signage) รอบวัดหนองบัวเพื่อเพิ่มการรับรู้ของนักท่องเที่ยว
ขาดผู้นำด้านนวัตกรรม (STI Changemaker) และคนรุ่นใหม่ในชุมชน	- จัดอบรม Reskill/Upskill ด้าน การตลาดดิจิทัล การออกแบบผลิตภัณฑ์ การจัดการกิจกรรมท่องเที่ยว การผลิตสื่อดิจิทัล - พัฒนาแกนนำเยาวชนให้เป็น STI Changemaker ที่สามารถถ่ายทอดความรู้และนำพาชุมชนไปสู่ความยั่งยืน - ส่งเสริมให้เยาวชนเข้ามามีบทบาทในงานผลิตและกิจกรรมท่องเที่ยว เช่น นักเล่าเรื่อง (Local Storyteller), ผู้ช่วยครูงานฝีมือ - สร้างระบบแรงจูงใจ เช่น รายได้พิเศษ-งาน Part-Time-กิจกรรมประกวดให้เยาวชนมีส่วนร่วมในการพัฒนาชุมชน

7. วัตถุประสงค์ :

วัตถุประสงค์จะเป็นข้อความที่แสดงถึงความต้องการที่จะกระทำสิ่งต่างๆ ภายในโครงการให้ปรากฏผลเป็นรูปธรรม ซึ่งข้อความที่ใช้เขียนวัตถุประสงค์จะต้องชัดเจนไม่คลุมเครือ สามารถวัด และประเมินผลได้ การเขียนวัตถุประสงค์ควรจะต้องคำนึงถึงลักษณะที่ 5 ประการ (SMART ดังนี้ S = Sensible (เป็นไปได้) หมายถึง วัตถุประสงค์จะต้องมีความเป็นไปได้ ในการดำเนินงานโครงการ M = Measurable (วัดได้) หมายถึง วัตถุประสงค์ที่ดีจะต้องสามารถวัดและประเมินผลได้ A = Attainable (ระบุงสิ่งที่ต้องการ) หมายถึง วัตถุประสงค์ที่ดีต้องระบุงสิ่งที่ต้องการดำเนินงาน อย่างชัดเจนและเฉพาะเจาะจงมากที่สุด R = Reasonable (เป็นเหตุเป็นผล) หมายถึง วัตถุประสงค์ที่ดีต้องมีความเป็นเหตุเป็นผลในการปฏิบัติ T = Time (เวลา) หมายถึง วัตถุประสงค์ที่ดีจะต้องมีขอบเขตของเวลาที่แน่นอนในการปฏิบัติงาน วัตถุประสงค์ไม่ควรเกิน 3 ข้อ

ปีที่ 1 (2569): วางฐาน – อยู่รอด (Foundation Stage)

1. เพื่อพัฒนาศักยภาพชุมชนในการจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ โดยกำหนด “กิจกรรมหลัก” คือ งานจักสานไม้ไผ่วิถีไทลื้อ (Bamboo Creative Experience) และ “กิจกรรมเสริม” ได้แก่ การปั่นลายผ้าทอไทลื้อ การชิมอาหารพื้นบ้านลื้อ (Food Tasting) การพ่อน้ำ และกิจกรรมแต้มสีจิตรกรรมลื้อ โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน (Participatory Process) เพื่อยกระดับทักษะพื้นฐาน และเชื่อมโยงกิจกรรมให้เป็น “เส้นทางท่องเที่ยววิถีลื้อ (Creative Tourism Route)” สำหรับรองรับนักท่องเที่ยวในปีถัดไป

2. เพื่อสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนเชิงสร้างสรรค์ โดยเน้นผลิตภัณฑ์จากงานไม้ไผ่เป็นผลิตภัณฑ์หลัก ร่วมกับผลิตภัณฑ์ผ้าทอลื้อและของที่ระลึกอื่น ด้วยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการออกแบบสมัยใหม่ เช่น 3D Design, Digital Fabrication และ Laser Cutting โดยใช้กระบวนการออกแบบร่วมกับชุมชน (Co-design) พร้อมพัฒนาบรรจุภัณฑ์และอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ (Product Identity) และทดสอบตลาดเบื้องต้น กับนักท่องเที่ยวที่วัดหนองบัว เพื่อเตรียมความพร้อมสู่การยกระดับมาตรฐานผลิตภัณฑ์ เช่น มผช. ในปีถัดไป

3. เพื่อเริ่มต้นการประชาสัมพันธ์และสร้างการรับรู้ของชุมชน ผ่านสื่อดิจิทัล โดยจัดทำเนื้อหาออนไลน์และสื่อสร้างสรรค์ เช่น เรื่องเล่าอัตลักษณ์ชุมชน (Storytelling) ภาพลักษณ์แบรนด์ (Brand Image) แผนที่เส้นทางท่องเที่ยววิถีลื้อ (Route Map) และช่องทางสื่อออนไลน์ของชุมชน เพื่อสร้างการรับรู้เบื้องต้นต่อกิจกรรมและผลิตภัณฑ์ เชิงสร้างสรรค์ของหมู่บ้านหนองบัว และเตรียมความพร้อมสู่การสร้างแบรนด์ชุมชน ในระยะต่อไป

Ultimate Goal ปีที่ 1: ชุมชนบ้านหนองบัวมีต้นแบบกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ที่มี “งานไม้ไผ่เป็นกิจกรรมหลัก” พร้อมกิจกรรมเสริมที่เชื่อมโยงเป็น เส้นทางท่องเที่ยววิถีลื้อ (Creative Tourism Route) และมีต้นแบบผลิตภัณฑ์ชุมชนที่มีอัตลักษณ์ รวมถึงช่องทางสื่อประชาสัมพันธ์เบื้องต้น เพื่อบริการการพัฒนาและเปิดให้บริการจริงในปีที่ 2

ปีที่ 2 (2570): เข้มแข็ง – ขยายผล (Strengthening Stage)

1. เพื่อพัฒนากิจกรรม Workshop เชิงสร้างสรรค์ให้พร้อมเปิดให้บริการจริงอย่างน้อย 3 กิจกรรม ได้แก่ งานทอผ้าไทลื้อ การชิมอาหารพื้นบ้าน (Food Tasting) งานจักสานไม้ไผ่ พ่อน้ำ และศิลปกรรม โดยประยุกต์ผลลัพธ์จากปีที่ 1 และพัฒนาเป็น เส้นทางท่องเที่ยววิถีลื้อ (Creative Tourism Route) ที่มีมาตรฐาน Creative Tourism สำหรับนักท่องเที่ยว

2. เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนเชิงสร้างสรรค์ให้ผ่านมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช. 184/2557) โดยดำเนินการปรับปรุงคุณภาพสินค้า พัฒนารูปลักษณ์ และสร้างอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ (Product Branding) พร้อมวางระบบการจำหน่ายทั้งออฟไลน์และออนไลน์ เพื่อเพิ่มโอกาสทางการตลาดของผลิตภัณฑ์ชุมชน

3. เพื่อพัฒนาทักษะการจัดการท่องเที่ยวแบบมีส่วนร่วม (Participatory Tourism) โดยส่งเสริมให้ชุมชนมีบทบาทในการออกแบบกิจกรรมร่วมกับนักท่องเที่ยว (Co-creation) ทดลองกิจกรรมจริง รับข้อเสนอแนะ และปรับปรุงรูปแบบบริการให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการจัดการท่องเที่ยวชุมชน

Ultimate Goal พัฒนากิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และผลิตภัณฑ์ชุมชนให้สามารถเปิดให้บริการจริงในรูปแบบ เส้นทางท่องเที่ยววิถีลือ (Creative Tourism Route) พร้อมผลิตภัณฑ์ที่ผ่านมาตรฐาน มผช. และมีการสร้างแบรนด์ผลิตภัณฑ์ชุมชน รวมถึงระบบการจัดการท่องเที่ยวที่ชุมชนสามารถดำเนินการได้ในระดับเริ่มต้น

ปีที่ 3 (2571): เติบโต – ยั่งยืน (Sustainable Growth Stage)

1. เพื่อจัดกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่องตาม เส้นทางท่องเที่ยววิถีลือ (Creative Tourism Route) เช่น งานทอผ้าไทลื้อ การชิมอาหารพื้นบ้าน (Food Tasting) งานจักสานไม้ไผ่ พ้อนรำ และศิลปกรรม พร้อมพัฒนาระบบจอง (Online Booking System) ระบบบริการ และมาตรฐานการต้อนรับนักท่องเที่ยว เพื่อให้ชุมชนสามารถบริหารจัดการกิจกรรมได้ด้วยตนเองอย่างเป็นระบบ

2. เพื่อจัดตั้งระบบบริหารจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชน (Creative Tourism Village Management Unit) ที่มีโครงสร้าง หน้าที่ และการบริหารงานที่ชัดเจน เพื่อบริการเติบโตของรายได้และการบริหารจัดการระยะยาว

3. เพื่อพัฒนา STI Changemaker ของชุมชน ในบทบาทผู้นำด้านผลิตภัณฑ์ บริการ นวัตกรรม และการตลาดดิจิทัล พร้อมจัดทำ Community Business Plan เพื่อให้ชุมชนสามารถบริหารรายได้ได้อย่างยั่งยืน

Ultimate Goal หมู่บ้านหนองบัวสามารถบริหารจัดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ได้อย่างยั่งยืน ผ่านระบบชุมชน, ผลิตภัณฑ์มาตรฐาน, กิจกรรมท่องเที่ยวครบวงจร และผู้นำ STI Changemaker ที่สามารถขับเคลื่อนงานได้

8. กลุ่มเป้าหมาย :

(โปรดระบุ ชื่อกลุ่มเป้าหมาย ชื่อ/นามสกุล ที่อยู่ (ตำบล อำเภอ จังหวัด) หมายเลขโทรศัพท์ที่เป็นประธาน/ผู้นำกลุ่ม-ชุมชน พร้อมแนบหนังสือขอความช่วยเหลือทางวิชาการ ทุกปีที่จะขอรับการสนับสนุนงบประมาณ)

ชื่อกลุ่มเป้าหมาย.....หมู่บ้านหนองบัว อ.ท่าวังผา จ.น่าน.....

ชื่อผู้ประสานงาน.....นายวิวัฒน์ ประมม.....เบอร์โทร.....0966452964.....

พิกัดของกลุ่มเป้าหมาย ละติจูด.....19.088621157233145.....ลองจิจูด.....100.7858895686399.....

9. ระยะเวลาดำเนินการ : วันเริ่มต้น -สิ้นสุดโครงการจากการวางแผนระยะยาว 3 ปี

1. ปีงบประมาณ 2568 วันที่ 1 ตุลาคม 2569 – 30 กันยายน 2570

2. ปีงบประมาณ 2569 วันที่ 1 ตุลาคม 2570 – 30 กันยายน 2571

3. ปีงบประมาณ 2570 วันที่ 1 ตุลาคม 2571 – 30 กันยายน 2572

10. ห่วงโซ่คุณค่า(Value Chain) :

นำเสนอแผนภาพรวมของโครงการที่จะดำเนินการตลอดระยะเวลาที่จะขอรับการสนับสนุนงบประมาณ ที่แสดงให้เห็นถึงประเด็นปัญหา ความต้องการของผู้ประกอบการเทคโนโลยี/องค์ความรู้ที่จะนำไปแก้ไขปัญหาด้านห่วงโซ่คุณค่า(ต้นทาง กลางทาง ปลายทาง) ผลผลิต ผลลัพธ์ ผลกระทบ (เศรษฐกิจ สังคม และสิ่งแวดล้อม) ที่คาดว่าจะเกิดขึ้น



ภาพ แสดงห่วงโซ่คุณค่า



ภาพแสดงการถ่ายทอดเทคโนโลยีฯ

11. แผนธุรกิจชุมชนหรือโมเดลธุรกิจ :

นำเสนอโมเดลธุรกิจ(Business Model Canvas) และแผนธุรกิจ(Business Plan) ในการพัฒนาสินค้าและบริการของผู้ประกอบการตลอดระยะเวลาที่ขอรับการสนับสนุนงบประมาณ

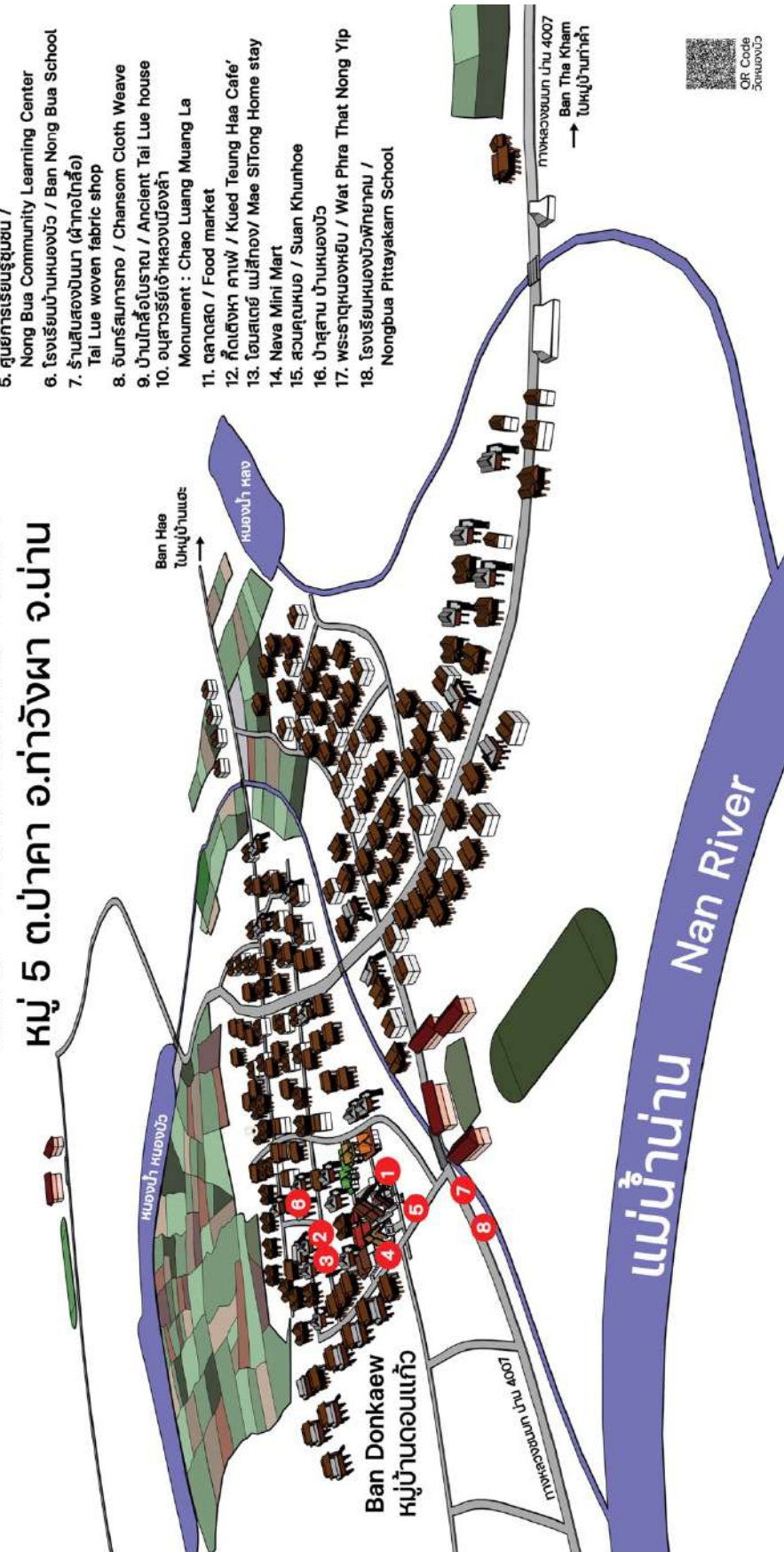


ภาพแสดงโมเดลธุรกิจ

ป้ายแผนที่หมู่บ้านหนองบัว **MAP BAN NONG BUA** หมู่ 5 ต.ป่าคา อ.ท่าวังผา จ.น่าน



1. วัดหนองบัว / Nong Bua Temple
2. พิพิธภัณฑ์เรือแข่ง / Long Boat Museum
3. OTOP (สารพัดบ้านใจดี)
4. ศูนย์จำหน่ายสินค้า otop & ส้ม คอพี / Nong Bua Otop Center & Iue Cafe'
5. ศูนย์การเรียนรู้ชุมชน / Nong Bua Community Learning Center
6. โรงเรียนบ้านหนองบัว / Ban Nong Bua School
7. ร้านสืบสองปั่นนา (ผ้าทอใกล้)
8. ร้านผ้าทอ / Chansom Cloth Weave
9. บ้านใกล้โรงเรียน / Ancient Tai Lue house
10. อนุสาวรีย์เจ้าหลวงเมืองลำ
11. ตลาดสด / Food market
12. กิ๊ตเซิงหา คาเฟ่ / Kued Teung Haa Cafe'
13. โฮมสเตย์ แม่สีทอง/ Mae SiTong Home stay
14. Nava Mini Mart
15. ลานชุมชน / Suan Khunhoe
16. บ้านสุสาน บ้านหนองบัว
17. พระธาตุหนองหยิบ / Wat Phra That Nong Yip
18. โรงเรียนหนองบัวพิทยาคม / Nongbua Pittayakarn School



ภาพแสดงตัวอย่างเส้นทางท่องเที่ยวของชุมชน

LUE BOARD : ไม้ไฟสร้างสรรค์วิถีกลับบ้านหนองบัว
BAMBOO-BASED CREATIVE TOURISM MODEL

สมชช : บ้านหนองบัว ตำบลโนนวิเชียร อำเภอมะนัง
 วันที่ :
 ปี พ.ศ. : 2569-2571



12. แผนการดำเนินงาน (Gantt Chart) :

ระบุแผนการดำเนินงานให้สอดคล้องกับข้อ 12 ตลอดระยะเวลาที่ขอรับการสนับสนุนงบประมาณ

12.1 แผนการดำเนินงานรายปี (สอดคล้องกับเป้าหมายของแพลตฟอร์ม)

เทคโนโลยี/องค์ความรู้/ กิจกรรม	ปีที่ 1				ปีที่ 2				ปีที่ 3				ค่าใช้จ่าย (บาท)	ผู้รับผิดชอบ ⁴	วิธีการ ดำเนินงาน ⁵
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4	Q1	Q2	Q3	Q4			
กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีสื่อและพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน													60,398	- ผศ สิงหา ประรามภ์ - ผศ ดร อังกาบ บุญสูง - นายวีรวัฒน์ ประรามภ์	อบรมเชิงปฏิบัติการ/ ถ่ายทอดองค์ความรู้ การบริหารจัดการกลุ่ม
กิจกรรมที่ 2 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์													68,832	- ผศ สิงหา ประรามภ์ - ผศ ดร อังกาบ บุญสูง - นายวีรวัฒน์ ประรามภ์	อบรมเชิงปฏิบัติการ/ ถ่ายทอดเทคโนโลยี
กิจกรรมที่ 3 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาการสื่อสารการตลาดและสร้างแบรนด์ชุมชนผ่านสื่อดิจิทัล													69,632	- ผศ สิงหา ประรามภ์ - ผศ ดร อังกาบ บุญสูง - นายวีรวัฒน์ ประรามภ์	อบรมเชิงปฏิบัติการ/ ถ่ายทอดเทคโนโลยี
กิจกรรมที่ 4 อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบกิจกรรม Workshop													70,000	- ผศ สิงหา ประรามภ์ - ผศ ดร อังกาบ บุญสูง - นายวีรวัฒน์ ประรามภ์	อบรมเชิงปฏิบัติการ/ ถ่ายทอดเทคโนโลยี
กิจกรรมที่ 5 อบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาของที่ระลึกเชิงสร้างสรรค์จากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น													100,000	- ผศ สิงหา ประรามภ์ - ผศ ดร อังกาบ บุญสูง - นายวีรวัฒน์ ประรามภ์	อบรมเชิงปฏิบัติการ/ ถ่ายทอดเทคโนโลยี
กิจกรรมที่ 6 อบรมเชิงปฏิบัติการ การจัดการกิจกรรมเชิงมีส่วนร่วม และผลิต สื่อประชาสัมพันธ์ ออนไลน์													80,000	- ผศ สิงหา ประรามภ์ - ผศ ดร อังกาบ บุญสูง - นายวีรวัฒน์ ประรามภ์	อบรมเชิงปฏิบัติการ/ ถ่ายทอดเทคโนโลยี
กิจกรรมที่ 7 จัดกิจกรรม Workshop เชิงสร้างสรรค์													150,000	- ผศ สิงหา ประรามภ์ - ผศ ดร อังกาบ บุญสูง - นายวีรวัฒน์ ประรามภ์	อบรมเชิงปฏิบัติการ/ ถ่ายทอดเทคโนโลยี
กิจกรรมที่ 8 พัฒนาระบบการบริหารจัดการการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์โดยชุมชน และ													60,000	- ผศ สิงหา ประรามภ์ - ผศ ดร อังกาบ บุญสูง	อบรมเชิงปฏิบัติการ



จัดตั้ง Creative Tourism Village																- นายวีรวัฒน์ ปรารมภ์	
กิจกรรมที่ 9 Community Business Plan และ STI Changemaker อย่างน้อย 2 คน															40,000	- ผศ สิงหา ปรารมภ์ - ผศ ดร อังกาบ บุญสูง - นายวีรวัฒน์ ปรารมภ์	อบรมเชิง ปฏิบัติการ
สรุปงบประมาณ	201,430			250,000			250,000			701,430							

⁴ผู้รับผิดชอบต้องมีชื่อปรากฏตามข้อ 4

⁵วิธีการดำเนินงาน เช่น การบรรยายและลงมือปฏิบัติ การให้คำปรึกษา บรรยายออนไลน์ ประชุมออนไลน์ ฯลฯ

12.2 แผนการดำเนินงานของปีที่ขอรับการสนับสนุนงบประมาณ (สอดคล้องกับเป้าหมายของแพลตฟอร์ม)

เทคโนโลยี/องค์ความรู้/ กิจกรรม	ด.ค.	พ.ย.	ธ.ค.	ม.ค.	ก.พ.	มี.ค.	เม.ย.	พ.ค.	มิ.ย.	ก.ค.	ส.ค.	ก.ย.	ค่าใช้จ่าย (บาท)	ผู้รับผิดชอบ	วิธีการ ดำเนินงาน
1. อบรมเชิงปฏิบัติการให้ความรู้ในการจัดทำกิจกรรม Workshop													60,398	คณะวิจัย และ นักวิจัยจาก ชุมชน	อบรมเชิง ปฏิบัติ
2. อบรมเชิงปฏิบัติการค้น แนวทางการพัฒนา ผลิตภัณฑ์จับต้องได้ ละจับต้องไม่ได้													68,832	คณะวิจัย และ นักวิจัยจาก ชุมชน	อบรมเชิง ปฏิบัติ
3 อบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อ เริ่มต้นประชาสัมพันธ์การ ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ผ่าน Social Media													69,632	คณะวิจัย และ นักวิจัยจาก ชุมชน	อบรมเชิง ปฏิบัติ
สรุปงบประมาณ	41,430			60,000			50,000			50,000			201,430		

1. กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีลื้อและพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน ดำเนินการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีลื้อบ้านหนองบัว โดยเชื่อมโยงวัดหนองบัว จิตรกรรมฝาผนังวิถีชุมชน และกิจกรรมเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้เป็นเส้นทางเดียวกัน มี กิจกรรมหลัก คือ กิจกรรมสร้างสรรค์งานไม้ไผ่วิถีลื้อ (Bamboo Creative Experience) และมีกิจกรรมเสริม ได้แก่ กิจกรรมปั่นล่ายผ้าทอลื้อ กิจกรรมชิมอาหารลื้อเบื้องต้นจากเมนู “ไก” และกิจกรรมแต้มสีจิตรกรรมศิลป์ลื้อ เพื่อให้นักท่องเที่ยวเกิดประสบการณ์เรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผลผลิต: เส้นทางท่องเที่ยววิถีลื้อ 1 เส้นทาง และแผนที่/สื่อเส้นทางท่องเที่ยว 3 รูปแบบ

2. กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ ดำเนินการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้ งานไม้ไผ่เป็นผลิตภัณฑ์หลัก ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและเทคโนโลยี การออกแบบสมัยใหม่ เช่น 3D Design, Digital Fabrication และการสร้างต้นแบบ เพื่อยกระดับผลิตภัณฑ์ เดิมให้มีความร่วมสมัย มีอัตลักษณ์ และเตรียมความพร้อมสู่มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยมีกิจกรรมเสริม จากตลาดผ้าทอ ล้อ อาหารพื้นบ้าน และจิตรกรรมล้อ เพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบของที่ระลึก ผลผลิต: ต้นแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์จากไม้ไผ่และอัตลักษณ์ล้อ อย่างน้อย 3 รูปแบบ

3. กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาการสื่อสารการตลาดและสร้างแบรนด์ชุมชนผ่านสื่อดิจิทัล ดำเนินการพัฒนาแบรนด์ชุมชนและการสื่อสารการตลาด โดยใช้ งานไม้ไผ่วิถีล้อ เป็นจุดขายหลักของแบรนด์ และเชื่อมโยงกับกิจกรรมเสริม ได้แก่ บั๊มลายผ้าทอ ล้อ Food Tasting เมนู “โก” และจิตรกรรมศิลป์ล้อ ผ่านการสร้างเรื่องเล่าอัตลักษณ์ชุมชน การถ่ายภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ และการเผยแพร่ผ่าน Social Media เพื่อสร้างการรับรู้และเพิ่มโอกาสทางการตลาดของหมู่บ้านหนองบัว ผลผลิต: แนวทางแบรนด์ชุมชน 1 ชุด สื่อประชาสัมพันธ์ดิจิทัล และช่องทางสื่อออนไลน์อย่างน้อย 2 ช่องทาง

13. ผลผลิตและผลลัพธ์ของโครงการ :

ผลผลิต/ผลลัพธ์	หน่วย	ค่าเป้าหมายในแต่ละปี		
		ปีที่ 1	ปีที่ 2	ปีที่ 3
1. จำนวนคนที่ได้รับการถ่ายทอดความรู้/เทคโนโลยี	คน	20	20	20
2. จำนวนเทคโนโลยีที่ถ่ายทอด (ระบุรายละเอียดองค์ความรู้เทคโนโลยี) ปีที่ 1 จำนวน 3 เรื่อง 1) เทคโนโลยีออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้ไผ่ 2) เทคโนโลยีออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ 3) เทคโนโลยีการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ ปีที่ 2 จำนวน 2 เรื่อง 1) เทคโนโลยีควบคุมคุณภาพผลิตภัณฑ์ เพื่อเตรียมมาตรฐาน มผช. 2) เทคโนโลยีการจัดกิจกรรมท่องเที่ยว เชิงสร้างสรรค์ ปีที่ 3 จำนวน 1 เรื่อง 1) เทคโนโลยีบริหารจัดการธุรกิจชุมชน	เรื่อง	3	2	1
3. จำนวนวิทยากรที่สามารถถ่ายทอดความรู้ให้ผู้อื่นได้	คน	2	2	2
4. ร้อยละความพึงพอใจของผู้รับบริการ	ร้อยละ	80	80	80
5. จำนวนผู้นำความรู้/เทคโนโลยีที่ได้รับไปใช้ประโยชน์	คน	3	4	5
6. สัดส่วนมูลค่าทางเศรษฐกิจที่จะเกิดขึ้น	เท่า	0.5	1	2
อื่น ๆ				

14. หน่วยงานสนับสนุน :

ชื่อหน่วยงานสนับสนุน	รูปแบบการสนับสนุน
ระบุชื่อหน่วยงานที่ร่วมให้การสนับสนุนโครงการ	ระบุรูปแบบของการสนับสนุน เช่น งบประมาณ อาคารสถานที่ วิทยากร การจัดกิจกรรม ฯลฯ
- สำนักงานเกษตรอำเภอท่าวังผา จ.น่าน	- สนับสนุนข้อมูล, พื้นที่, วิทยากร และองค์ความรู้ของไม้ไผ่
- องค์การบริหารส่วนตำบลป่าคา อ.ท่าวังผา	- สนับสนุนข้อมูล, พื้นที่, และองค์ความรู้ในการต่อยอดอาชีพการใช้ประโยชน์จากไม้ไผ่
- พัฒนาชุมชน อำเภอท่าวังผา จ.น่าน	- สนับสนุนข้อมูล, พื้นที่, วิทยากร และมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน
- เครือข่ายผู้ปลูกพืชในชุมชน ฯ	- สนับสนุนข้อมูล, พื้นที่, วิทยากร และไม้ไผ่
- หมู่บ้านหนองบัว อ.ท่าวังผา จ.น่าน - วัดหนองบัว อ.ท่าวังผา จ.น่าน	- สนับสนุนข้อมูล, พื้นที่, และองค์ความรู้ในการประกอบการดำเนินงาน รวมถึงอาคารสถานที่ในการจัดกิจกรรม

15. ผลกระทบ : (แสดงผลกระทบที่เกิดขึ้นจากโครงการทั้งที่เกิดขึ้นกับผู้ประกอบการ และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียที่ได้รับประโยชน์จากการดำเนินโครงการ)

ปี 2569 มีปี 2569 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่ออบรมเชิงปฏิบัติการให้ความรู้แก่ชุมชนในการจัดทำกิจกรรม Workshop เชิงสร้างสรรค์ โดยกำหนด “กิจกรรมหลัก” คือ งานจักสานไม้ไผ่วิถีลื้อ และ “กิจกรรมเสริม” ได้แก่ การบ่มลายผ้าทอลื้อ การชิมอาหารพื้นบ้านลื้อ (Food Tasting) การพ้อนรำ และกิจกรรมศิลปกรรมลื้อ เพื่อพัฒนาทักษะพื้นฐานและเตรียมความพร้อมในการจัดกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ 2) เพื่ออบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาผลิตภัณฑ์และของที่ระลึกใหม่จากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่และผ้าทอลื้อ พร้อมพัฒนาอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์และเตรียมความพร้อมสู่การขอมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช. 184/2557) 3) เพื่ออบรมเชิงปฏิบัติการเริ่มต้นประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน ผ่านสื่อ Social Media และสร้างช่องทางการสื่อสารออนไลน์ของชุมชน **ผลผลิต (Output)** ในปี 2569 คาดว่าจะเกิดผลผลิต ดังนี้ 1) รูปแบบกิจกรรม Workshop เชิงสร้างสรรค์ จำนวนไม่น้อยกว่า 5 กิจกรรม ได้แก่ - งานจักสานไม้ไผ่ (กิจกรรมหลัก) - การบ่มลายผ้าทอลื้อ - การชิมอาหารพื้นบ้านลื้อ (Food Tasting) - การพ้อนรำลื้อ - กิจกรรมศิลปกรรมลื้อ 2) ผลิตภัณฑ์ชุมชนและของที่ระลึกที่พัฒนาขึ้นใหม่ จำนวนไม่น้อยกว่า 3 รูปแบบ 3) ช่องทางประชาสัมพันธ์ออนไลน์ของชุมชน เช่น Facebook และ TikTok จำนวนไม่น้อยกว่า 2 ช่องทาง **ผลลัพธ์ (Outcome)** ชุมชนสามารถจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิง

สร้างสรรค์ให้นักท่องเที่ยวมีส่วนร่วมได้จริง โดยเฉพาะกิจกรรมงานจักสานไม้ไผ่ ซึ่งเป็นกิจกรรมหลักของชุมชน นักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์ตรง และเพิ่มความเข้าใจในวิถีชีวิตและวัฒนธรรมไทลื้อ ผ่านกิจกรรม Workshop เกิดผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกเชิงสร้างสรรค์ ที่มีมูลค่าเพิ่มจากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น พร้อมเตรียมยื่นขอมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน (มผช. 184/2557) ชุมชนมีทักษะในการใช้ Social Media เพื่อประชาสัมพันธ์กิจกรรมท่องเที่ยว และผลิตภัณฑ์ของชุมชน **ผลกระทบ (Impact)** ด้านเศรษฐกิจ เกิดรายได้จากการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ชุมชน และกิจกรรม Workshop โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์ จากงานจักสานไม้ไผ่และของที่ระลึก ไม่น้อยกว่า 10,000 บาท ในปีแรก เพิ่มโอกาสทางการตลาดของผลิตภัณฑ์ชุมชน ผ่านช่องทางออนไลน์ และสามารถเข้าถึง กลุ่มนักท่องเที่ยวใหม่ **ผลกระทบ (Impact)** ด้านสังคม เกิดการรวมกลุ่มของชาวบ้าน เพื่อร่วมกันบริหารจัดการกิจกรรม ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เกิดเยาวชนหรือแกนนำในชุมชน (STI Changemaker) อย่างน้อย 1 คน ที่สามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ ให้แก่สมาชิกในชุมชนได้ นักท่องเที่ยวเกิดความผูกพันกับชุมชน และเกิดการเรียนรู้วัฒนธรรมท้องถิ่น อย่างมีส่วนร่วม **ผลกระทบ (Impact)** ด้านสิ่งแวดล้อม เกิดการใช้ทรัพยากรท้องถิ่น เช่น ไม้ไผ่ และวัสดุธรรมชาติ อย่างคุ้มค่าและยั่งยืน ส่งเสริมการใช้วิถีธรรมชาติ ในการเยี่ยมชม เพื่อลดการใช้สารเคมี และลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม **ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ** 1) ผู้เข้าร่วมกิจกรรม Workshop ไม่น้อยกว่า 25 คน 2) ของที่ระลึกเชิงสร้างสรรค์ ไม่น้อยกว่า 3 ชิ้นงาน 3) ช่องทางออนไลน์ของชุมชน ไม่น้อยกว่า 2 ช่องทาง 4) รายได้จากผลิตภัณฑ์และกิจกรรม ไม่น้อยกว่า 10,000 บาท **ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ** 1) ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2) ชุมชนมีทักษะและความมั่นใจ ในการบริหารจัดการกิจกรรม ท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ได้ด้วยตนเอง

ปี 2570 มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาและปรับปรุงกิจกรรม Workshop เชิงสร้างสรรค์ ให้สามารถ “เปิดให้บริการจริง” แก่นักท่องเที่ยว โดยกำหนดกิจกรรมหลัก คือ งานจักสานไม้ไผ่วิถีไทลื้อ (Bamboo Creative Experience) และกิจกรรมเสริม ได้แก่ การต้มลายผ้าทอไทลื้อ การชิมอาหารพื้นบ้านไทลื้อ (Food Tasting) การฟ้อนรำ และกิจกรรมศิลปกรรมไทลื้อ ให้สามารถสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ที่ลึกซึ้งและเชื่อมโยงกับอัตลักษณ์วิถีไทลื้อ 2) เพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์และของที่ระลึกเชิงสร้างสรรค์ จากผลิตภัณฑ์ท้องถิ่น โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่ ให้ผ่านการยกระดับมาตรฐาน เช่น มผช. อย. หรือ GMP โดยผสมผสานเทคนิคการออกแบบสมัยใหม่ กับภูมิปัญญาท้องถิ่น 3) เพื่อจัดอบรมเชิงปฏิบัติการด้านการจัดกิจกรรม การท่องเที่ยวแบบมีส่วนร่วม (Participatory Tourism) และพัฒนาระบบการประชาสัมพันธ์ ผ่าน Virtual Tour และ AR Storytelling เพื่อเพิ่มคุณค่าและสร้างเอกลักษณ์ ในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ **ผลผลิต (Output)** ในปี 2570 คาดว่าจะเกิดผลผลิต ดังนี้ 1) ผู้เข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการ ด้านการจัดกิจกรรม Workshop เชิงสร้างสรรค์ จำนวนไม่น้อยกว่า 25 คน 2) ผลิตภัณฑ์และของที่ระลึกเชิงสร้างสรรค์ ที่ได้รับการพัฒนายกระดับมาตรฐาน เช่น มผช. อย. หรือ GMP จำนวนไม่น้อยกว่า 2 ผลิตภัณฑ์ โดยเน้น

ผลิตภัณฑ์จากงานไม้ไผ่ เป็นผลิตภัณฑ์หลัก 3) ช่องทางการประชาสัมพันธ์ใหม่ เช่น Virtual Tour หรือ AR Storytelling จำนวน 1-2 ช่องทาง เพื่อใช้เผยแพร่ข้อมูลชุมชน และกิจกรรมท่องเที่ยว **ผลลัพธ์ (Outcome)** ชุมชนสามารถจัดกิจกรรมท่องเที่ยว เชิงมีส่วนร่วมได้อย่างเป็นระบบ และสามารถเปิดให้บริการ กิจกรรม Workshop แก่นักท่องเที่ยวได้จริง นักท่องเที่ยวสามารถเข้าถึงข้อมูล เกี่ยวกับชุมชนและประวัติศาสตร์ท้องถิ่น ผ่าน Virtual Tour หรือ AR Storytelling เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 20 เมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมา ชุมชนสามารถใช้ Social Media Marketing ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และมีระดับการมีส่วนร่วม (Engagement) เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 15 ผลิตภัณฑ์ของที่ระลึกจากภูมิปัญญาท้องถิ่น โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่ มีคุณภาพและมูลค่าเพิ่มขึ้น สามารถเข้าสู่ตลาดของฝาก และตลาดออนไลน์ได้ **ผลกระทบ (Impact)** ด้านเศรษฐกิจ รายได้จากกิจกรรมท่องเที่ยว และการจำหน่ายของที่ระลึก เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่า 1 เท่า เมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมา ผลิตภัณฑ์ที่ผ่านมาตรฐาน ช่วยเพิ่มโอกาสทางการตลาด และสร้างความเชื่อมั่น ให้แก่ผู้บริโภคและนักท่องเที่ยว เกิดรายได้หมุนเวียนในชุมชน จากกิจกรรม Workshop และการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ โดยเฉพาะผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่ **ผลกระทบ (Impact)** ด้านสังคม เกิดเครือข่ายผู้ผลิตและผู้ประกอบการ ในชุมชนที่มีความรู้ ด้านมาตรฐานสินค้า และการตลาดออนไลน์ เกิดการจ้างงานในชุมชน เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่า 3 คน ในด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ และการประชาสัมพันธ์ ชุมชนมีความเข้มแข็ง และสามารถบริหารจัดการ กิจกรรมท่องเที่ยวร่วมกันได้ อย่างเป็นระบบ **ผลกระทบ (Impact)** ด้านสิ่งแวดล้อม เกิดการใช้ทรัพยากรท้องถิ่น เช่น ไม้ไผ่ และวัสดุธรรมชาติ อย่างมีประสิทธิภาพ มีการส่งเสริมการใช้สีเขียว และวัสดุธรรมชาติ เพื่อลดการใช้สารเคมี ของเสียจากกระบวนการผลิต ลดลงไม่น้อยกว่าร้อยละ 10 เมื่อเทียบกับปีแรก **ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ** 1) ผลิตภัณฑ์ที่ได้รับมาตรฐาน ไม่น้อยกว่า 2 ชิ้นงาน 2) จำนวนผู้เข้าถึง Virtual Tour หรือ AR Storytelling ไม่น้อยกว่า 200 คน 3) Engagement บน Social Media เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 15 4) รายได้จากกิจกรรม เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่า 1 เท่า จากปีที่ผ่านมา **ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ** 1) ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ไม่น้อยกว่าร้อยละ 85 2) ชุมชนสามารถนำเสนอผลิตภัณฑ์ และกิจกรรมได้อย่างมีอาชีพมากขึ้น และสามารถจัดกิจกรรม ได้อย่างเป็นระบบ

ปี 2571 มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อดำเนินกิจกรรม Workshop เชิงสร้างสรรค์ อย่างต่อเนื่องในรูปแบบบริการจริง โดยกำหนดกิจกรรมหลัก คือ งานจักสานไม้ไผ่วิถีลื้อ และกิจกรรมเสริม ได้แก่ การบ่มลายผ้าทอไทลื้อ การชิมอาหารพื้นบ้านลื้อ (Food Tasting) การพ้อนรำ และกิจกรรมศิลปกรรมลื้อ เพื่อให้เกิดการให้บริการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ อย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง 2) เพื่อพัฒนาระบบการบริหารจัดการ การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์โดยชุมชน และจัดตั้งหน่วยบริหารจัดการ Creative Tourism Village บ้านหนองบัว ให้มีโครงสร้าง หน้าที่ และระบบการบริหาร ที่สามารถดำเนินงานได้ด้วยตนเอง 3) เพื่อจัดทำ Community Business Plan (แผนธุรกิจชุมชน) เพื่อกำหนดทิศทางการดำเนินธุรกิจ เชิงสร้างสรรค์ของ

ชุมชนในระยะยาว พร้อมพัฒนา STI Changemaker อย่างน้อย 2 คน จากเยาวชนและผู้นำชุมชน ให้สามารถขับเคลื่อนกิจกรรมได้อย่างยั่งยืน **ผลผลิต (Output)** ในปี 2571 คาดว่าจะเกิดผลผลิต ดังนี้ 1) ระบบบริหารจัดการหมู่บ้าน ท้องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีเกลือ บ้านหนองบัว ที่มีโครงสร้างการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ 2) Community Business Plan (แผนธุรกิจชุมชน) จำนวน 1 ฉบับ ที่สามารถนำไปใช้บริหารธุรกิจ และกิจกรรมท่องเที่ยวได้จริง 3) Creative Tourism Village บ้านหนองบัว เปิดดำเนินงานอย่างเป็นทางการ พร้อมกิจกรรมท่องเที่ยวครบวงจร 4) STI Changemaker จำนวนไม่น้อยกว่า 2 คน จากเยาวชนและผู้นำชุมชน **ผลลัพธ์ (Outcome)** ชุมชนสามารถบริหารจัดการ กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ได้ด้วยตนเอง โดยมีระบบการจัดการที่ชัดเจน จำนวนนักท่องเที่ยว ที่เข้าร่วมกิจกรรม เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่าร้อยละ 20 เมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมา รายได้จากกิจกรรมท่องเที่ยว และผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่า 1 เท่า เมื่อเทียบกับปีที่ผ่านมา ชุมชนสามารถนำ Community Business Plan ไปใช้กำหนดทิศทาง การดำเนินธุรกิจได้จริง และสามารถวางแผน การพัฒนาในระยะยาว **ผลกระทบ (Impact)** ด้านเศรษฐกิจ รายได้จากการจำหน่ายผลิตภัณฑ์ และกิจกรรมท่องเที่ยว เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่า 2 เท่า เมื่อเทียบกับปีแรก เกิดการเชื่อมโยงเครือข่าย การท่องเที่ยวกับพื้นที่ใกล้เคียง เช่น ชุมชนท่องเที่ยวในจังหวัดน่าน ทำให้เกิดตลาดใหม่ และเพิ่มโอกาสทางธุรกิจ เกิดรายได้หมุนเวียนในชุมชน อย่างต่อเนื่อง จากกิจกรรมท่องเที่ยว และผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ **ผลกระทบ (Impact)** ด้านสังคม ชุมชนเกิดการรวมกลุ่ม เป็นเครือข่ายธุรกิจเพื่อสังคม (Social Enterprise) เกิดการจ้างงานเพิ่มขึ้น ไม่น้อยกว่า 5 คน ในด้านการบริหารกิจกรรม และศูนย์เรียนรู้ชุมชน STI Changemaker จำนวนไม่น้อยกว่า 2 คน สามารถถ่ายทอดองค์ความรู้ และพัฒนานวัตกรรม การท่องเที่ยวได้ต่อเนื่อง **ผลกระทบ (Impact)** ด้านสิ่งแวดล้อม เกิดการนำทรัพยากรไม้ไผ่และวัสดุธรรมชาติกลับมาใช้ในเชิงอนุรักษ์มีการส่งเสริมการปลูกไม้และพืชท้องถิ่นเพื่อรักษาสมดุลสิ่งแวดล้อมลดการพึ่งพาพืชเชิงเดี่ยวและส่งเสริมการใช้ทรัพยากรอย่างยั่งยืน **ตัวชี้วัดเชิงปริมาณ** 1) Creative Tourism Village จำนวน 1 แห่ง เปิดดำเนินงานอย่างเป็นทางการ 2) Community Business Plan จำนวน 1 ฉบับ 3) รายได้รวมจากกิจกรรม และผลิตภัณฑ์ เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่า 100% เมื่อเทียบกับปีแรก 4) การจ้างงานในชุมชน เพิ่มขึ้นไม่น้อยกว่า 5 คน **ตัวชี้วัดเชิงคุณภาพ** 1) ความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2) ชุมชนสามารถบริหารจัดการ ธุรกิจท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ ได้อย่างยั่งยืน 3) ชุมชนสามารถเป็นต้นแบบ ในการขยายผล สู่พื้นที่อื่นได้

16. งบประมาณขอรับการสนับสนุน :

จำนวนทั้งสิ้น.....701,430..... บาท (รวมทุกปีที่ขอรับงบประมาณ)

ปีที่ 1 พ.ศ.....2569.....จำนวน.....201,430..... บาท

ปีที่ 2 พ.ศ.....2570.....จำนวน.....250,000..... บาท

ปีที่ 3 พ.ศ.....2571.....จำนวน.....250,000..... บาท

รายการงบประมาณ ดังนี้

(คำอธิบาย : แยกแยะเฉพาะปีงบประมาณที่ขอรับการสนับสนุนในปัจจุบัน โดยให้แจกแจงรายละเอียดค่าใช้จ่ายที่จะใช้ในการดำเนินโครงการราย

กิจกรรมที่ตรงกับข้อ 12.2 โดยจัดทำ เป็นงบตัวคูณ [ราคาต่อหน่วย: จำนวนคน/ครั้ง/วัน/ชิ้น] โดยใช้ระเบียบและอัตราของทางราชการ)

ปีงบประมาณ พ.ศ. 2569..... ขอรับการสนับสนุนงบประมาณ จำนวน.....201,430..... บาท ประกอบด้วย

ตัวอย่างการแจกแจงงบประมาณตัวคูณ (แจกแจงเป็นรายการกิจกรรมตามข้อ 12.2)

กิจกรรม	รายการค่าใช้จ่าย	ปริมาณ	ราคาต่อหน่วย	รวมเงิน
1. กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีลือและพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน				
	- ค่าเดินทางจ้างเหมาจ่ายค่าน้ำมันเชื้อเพลิง ระยะทางประมาณ 229 กิโลเมตร x 2 ไป-กลับ = 458 ก.ม โดยรถมหาวิทยาลัยฯ	1 ครั้ง x 2 ไปกลับ	1,000	2,000
	- ค่าที่พักวิทยากรเหมาจ่าย	2 คืน x 2 ห้อง x 2 คน	1,000	4,000
	- ค่าวิทยากรการอบรม	12 ชม x 2 วัน x 2 คน	600	14,400
	- ค่าอาหารกลางวัน	1 มื้อ x 20 คน x 2 วัน	80	3,200
	- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม	2 มื้อ x 20 คน x 2 วัน	30	2,400
	- จ้างเหมาฯ จัดเตรียมวัสดุท้องถิ่น สำหรับการอบรมเชิงปฏิบัติการ กิจกรรมงานไม้ โดยมีการเสริมคือกิจกรรมบ่มลายผ้าทอ, กิจกรรม ชิมอาหารลือ และงานจิตรกรรมงานศิลป์ลือ	1 ครั้ง	8,298	8,298
	- จ้างเหมาฯ ออกแบบและผลิตสื่อแผนที่เส้นทางท่องเที่ยววิถีลือ จำนวน 3 รูปแบบกิจกรรม	1 ครั้ง x 3 กิจกรรม	8,700	26,100
2 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์				
	- ค่าเดินทางจ้างเหมาจ่ายค่าน้ำมันเชื้อเพลิง ระยะทางประมาณ 229 กิโลเมตร x 2 ไป-กลับ = 458 ก.ม โดยรถมหาวิทยาลัยฯ	1 ครั้ง 1 ครั้ง x 2 ไปกลับ	1,000	2,000
	- จ้างเหมาจำลองภาพ 3 มิติ เพื่อการผลิต จำนวน 3 รูปแบบ	3 ชุดแนวคิด	18,000	18,000
	- จ้างเหมาทดลองสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์จากไม้ 3 รูปแบบ	3 ชุดแนวคิด	18,000	18,000
	- จ้างเหมาฯ ทดลองตลาดชุมชน 1 ครั้ง จากการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์จากไม้, ผลิตภัณฑ์จากการบ่มลายผ้าทอ และงานจิตรกรรมงานศิลป์ลือ	1 ครั้ง x 3 กิจกรรม	10,000	30,000
. อบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อเริ่มต้นประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ผ่าน Social Media				

- ค่าเดินทางจ้างเหมาจ่ายค่าน้ำมันเชื้อเพลิง ระยะทางประมาณ 229 กิโลเมตร x 2 ไป-กลับ = 458 ก.ม โดยรถมหาวิทยาลัยฯ	1 ครั้ง 1 ครั้ง x 2 ไปกลับ	1,000	2,000
- ค่าวิทยากรการอบรม	6 ชั่วโมง x 2 คน x 2 วัน	600	7,200
- ค่าอาหารกลางวัน	1 มื้อ x 25 คน x 1 วัน	80	2,000
- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม	2 มื้อ x 25 คน x 1 วัน	30	1,500
- จ้างเหมาถ่ายสินค้าภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว	1 ชุด	22,800	22,800
- จ้างเหมาจัดวัสดุอุปกรณ์ ในการอบรม Social Media	1 ชุด	16,532	16,532
- จ้างเหมา ออกแบบและ ผลิตคู่มือการเรียนรู้ กิจกรรมงานไม้ โดยมิ กิจกรรมเสริมคือกิจกรรมปั่นลายผ้าทอ, กิจกรรมชิมอาหารลือ และงาน จิตรกรรมงานศิลป์ลือ)	1 ครั้ง x 3 กิจกรรม	7,000	21,000

หมายเหตุ

- ขอความร่วมมือเครือข่ายคลินิกเทคโนโลยีไม่คิดค่าใช้จ่ายที่เป็นค่าธรรมเนียมหักเข้าหน่วยงาน
- ค่าที่พัก ค่าเดินทาง ค่าเบี้ยเลี้ยง เบิกตามระเบียบและอัตราที่ทางราชการกำหนด
- ค่าจ้างออกแบบงานกับบุคคลภายนอก ให้ยึดความประหยัดงบประมาณเป็นหลักและแสดงหลักฐานการจ้างงานชัดเจน
- ค่าจ้างเหมาทดสอบทางวิทยาศาสตร์ ให้แนบรายละเอียดอัตราค่าบริการ
- ค่าวัสดุ/อุปกรณ์ ค่าวัสดุสำนักงานที่ใช้ในการจัดกิจกรรม ต้องให้รายละเอียดว่ามีวัสดุและอุปกรณ์อะไรที่จำเป็นต้องใช้ในการดำเนินโครงการ บางอย่างผู้ประกอบการสามารถรวมออกค่าใช้จ่ายได้หรือไม่
- ค่าวัสดุการเกษตรค่าวัสดุวิทยาศาสตร์และสารเคมี ให้แจกแจงรายละเอียดว่าคืออะไร

17. การรายงานความก้าวหน้าติดตามและประเมินผล : ผู้รับผิดชอบโครงการต้องดำเนินการ ดังนี้

- (1) รายงานความก้าวหน้าโครงการผ่านระบบคลินิกเทคโนโลยีออนไลน์ (CMO) รายไตรมาส
- (2) ผู้รับผิดชอบโครงการต้องให้ผู้รับบริการตอบแบบสำรวจวัดความพึงพอใจผู้รับบริการในขณะจัดกิจกรรม
และผู้รับผิดชอบโครงการต้องให้ผู้รับบริการตอบแบบติดตามผลการนำไปใช้ประโยชน์หลังสิ้นสุดการดำเนินงานของโครงการ ก่อนจัดส่งรายงานฉบับสมบูรณ์
- (3) ผู้รับผิดชอบโครงการต้องคำนวณมูลค่าทางเศรษฐกิจ และ B/C ratio ของโครงการ (ระบุที่มาของตัวเลขและแสดงวิธีการคำนวณให้ชัดเจน)
- (4) จัดส่งรายงานฉบับสมบูรณ์เป็นอิเล็กทรอนิกส์ไฟล์พร้อมหนังสือแนบส่งจากหน่วยงาน ภายใน 15 วันหลังสิ้นสุดปีงบประมาณ (ภายในวันที่ 15 ตุลาคม) หรือนับจากวันสิ้นสุดระยะเวลาดำเนินโครงการ (กรณีขอขยายเวลา) ยกเว้นมีเหตุจำเป็น หรือสุดวิสัย โดยต้องแจ้งให้ สป.อว. ทราบล่วงหน้าและต้องระบุเหตุผลไว้ในหนังสือจัดส่งรายงานฉบับสมบูรณ์ถึง สป.อว. ให้ชัดเจน

- (5) การขอขยายเวลา หากคาดว่าโครงการจะไม่สามารถจัดกิจกรรมตามแผนที่วางไว้และมีความจำเป็นต้องขอขยายเวลา ผู้รับผิดชอบโครงการต้องจัดทำหนังสือขอขยายเวลาโดยผู้บริหารหน่วยงานเป็นผู้ลงนาม ในหนังสือถึง ปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม แจ้งให้ สป.อว. ทราบ ก่อนสิ้นสุดระยะเวลาดำเนินโครงการ ไม่เกิน 15 วัน เพื่อดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้องต่อไป

18. การเผยแพร่ประชาสัมพันธ์โครงการ :

การจัดกิจกรรมหรือการเผยแพร่ประชาสัมพันธ์โครงการในรูปแบบต่างๆเช่น แผ่นพับ ป้ายประชาสัมพันธ์ จดหมายข่าว วารสาร และสื่ออื่นใด **ต้องมีข้อความและสัญลักษณ์ของกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม** ซึ่งเป็นผู้ให้การสนับสนุนงบประมาณปรากฏทุกครั้ง และโครงการยินดีให้ความร่วมมือเข้าร่วมจัดแสดงผลงานในกิจกรรมต่างๆ ตามที่ สป.อว. ร้องขอ พร้อมทั้งทำตามหลักเกณฑ์และเงื่อนไขที่ระบุในคู่มือการดำเนินงานฯ ทุกประการ



(.....นายสิงห์.....ปรารมภ์.....)

ผู้เสนอโครงการ

ตำแหน่ง**.....ผู้ช่วยศาสตราจารย์.....

(** ตำแหน่งในสถาบันการศึกษา)



แบบสำรวจข้อมูลความต้องการผู้ประกอบการ
แพลตฟอร์มเพิ่มศักยภาพธุรกิจชุมชน (BCE) ประจำปีงบประมาณ 2569

เรื่อง ขอเข้าร่วมแพลตฟอร์มเพิ่มศักยภาพธุรกิจชุมชน (BCE)
 เรียน ปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม
 สิ่งที่ส่งมาด้วย รายชื่อสมาชิกของสถานประกอบการที่เข้าร่วมโครงการ
 ด้วยนายวีรวัฒน์ ปรารมภ์ มีความประสงค์ที่จะนำความรู้และงานวิจัยด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรมและ
 ความรู้ในการเพิ่มศักยภาพผู้ประกอบการ ไปใช้ในการพัฒนาธุรกิจชุมชน โดยมีรายละเอียด ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลผู้ประกอบการ

ชื่อสถานประกอบการ หนุ่บ้านหนองบัว.....ที่ตั้งสถานประกอบการหนุ่บ้านหนองบัว จ.น่าน.....
 พิกัดละติจูด :.....19.088255.....ลองจิจูด:.....100.786972.....
 ชื่อประธานนายวีรวัฒน์ ปรารมภ์.....เบอร์โทร.....0966452964.....
 ชื่อผู้ประสานงาน.....นางชนากา อินตะแสน.....เบอร์โทร.....0852159456.....

ส่วนที่ 2 ข้อมูลการประกอบการ

รูปแบบธุรกิจ ☐ ผู้ประกอบการรายเดียว ☐ หุ้นส่วน/ห้างหุ้นส่วน จำกัด ☐ บริษัทจำกัด. ☐ ผู้ประกอบการ OTOP
☐ วิสาหกิจชุมชน ☐ สหกรณ์ ☐ กลุ่มอาชีพ. ☒ กลุ่มผู้ผลิตชุมชนที่ยังไม่จดทะเบียน
☐ ผู้ประกอบการรายเดียว

จำนวนสมาชิก.....30.....คน ปีที่ก่อตั้ง.....-.....ระยะเวลาในการดำเนินธุรกิจ.....ปี ทุนจดทะเบียน.....-.....บาท

ผลิตภัณฑ์ที่ผลิตและจำหน่ายอยู่

ชื่อผลิตภัณฑ์...ผ้าทอไทลื้อ.....ยอดขายต่อเดือน.....10.....รายได้ต่อเดือน.....5,000.....บาท

ชื่อผลิตภัณฑ์...งานจักสานไม้ไผ่.....ยอดขายต่อเดือน.....40.....รายได้ต่อเดือน.....2,000.....บาท

กลุ่มลูกค้า.....นักท่องเที่ยวที่เข้ามาเยี่ยมชมกิจกรรมฝ้าผนังวิหารวัดหนองบัว.....

แหล่งจำหน่ายสินค้า(ออฟไลน์/ออนไลน์)..ออฟไลน์ : วัดหนองบัว อ.ท่าวังผา/ออนไลน์ : FB:ผ้าไทลื้อบ้านหนองบัว

ส่วนที่ 3 ประเด็นความต้องการพัฒนาสินค้าและบริการ

ระบุประเด็นปัญหาที่เกิดขึ้น และความต้องการในการพัฒนา

ปัญหาที่เกิดขึ้น	ความต้องการด้าน วัฒน.
1. ผลิตภัณฑ์ไม้ไผ่/ผ้าไทลื้อยังไม่ผ่านมาตรฐาน มผช.	ต้องการอบรมและพัฒนามาตรฐาน มผช. 184/2557 + ระบบควบคุมคุณภาพ
2. รูปแบบผลิตภัณฑ์ยังเป็นแบบเดิม ไม่ดึงดูดกลุ่มรุ่นใหม่	ต้องการเทคโนโลยี Digital Fabrication, 3D Design, Laser Cutting เพื่อพัฒนาต้นแบบใหม่
3. การตลาดออนไลน์ยังอ่อน ทำให้เข้าถึงลูกค้าน้อย	Social Media Marketing, การสร้าง AR/QR Storytelling, คอนเทนต์
4. นักท่องเที่ยวมาแบบไป-กลับ ไม่เกิดรายได้ต่อเนื่อง	ต้องการออกแบบกิจกรรม Creative Tourism / Participatory Tourism
5. ขาดผู้นำด้านนวัตกรรมในชุมชน	ต้องการพัฒนา STI Changemaker 1-2 คน เพื่อถ่ายทอดองค์ความรู้ต่อ

ลงชื่อ.....นายสิงหา ปรารมภ์..... (ตัวบรรจง)
 หมายเลขโทรศัพท์.....0895540113.....
 ผู้สำรวจข้อมูล
 วันที่...../...../.....

ลงชื่อ.....นายวีรวัฒน์ ปรารมภ์..... (ตัวบรรจง)
 หมายเลขโทรศัพท์.....0966452964.....
 ผู้ให้ข้อมูล
 วันที่...../...../.....



แบบฟอร์มการนำผลงานวิจัยและพัฒนาไปใช้ประโยชน์

ชื่อกลุ่ม สร้างสรรค์ไม้ไผ่ บ้านหนองบัว

ที่อยู่ 106 หมู่ 5 บ้านหนองบัว. ต.ป่าคา

อ.ท่าวังผา จังหวัดน่าน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

เรื่อง การนำผลงานวิจัยและพัฒนาไปใช้ประโยชน์

เรียน ปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม

ตามที่ สำนักงานปลัดกระทรวงการอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม ร่วมกับ คลินิกเทคโนโลยีเครือข่าย ได้ดำเนินโครงการส่งเสริมการนำวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม เพื่อเพิ่มศักยภาพการผลิตและเศรษฐกิจชุมชน เพื่อนำผลงานวิจัย และพัฒนาด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม ไปถ่ายทอด บ่มเพาะ เพิ่มศักยภาพให้แก่ชุมชน วิสาหกิจชุมชน ผู้ประกอบการ กลุ่ม เกษตรกร นั้น

ข้าพเจ้า นายวิวัฒน์ ปรารมภ์ ชื่อกลุ่ม หมู่บ้านหนองบัว และสมาชิกกลุ่ม/ชุมชน จำนวน ๒๐ คนได้รับการถ่ายทอด เทคโนโลยีองค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม ดังนี้ระบุได้มากกว่า ๑ เรื่อง/เทคโนโลยี/องค์ความรู้)

เทคโนโลยี/องค์ความรู้	ผลของการใช้องค์ความรู้/เทคโนโลยี (เพิ่มรายได้ ลดรายจ่าย มาตรฐาน อื่น ๆ)
๑ แผนธุรกิจและการบริหารจัดการในการประกอบอาชีพ	ชุมชนสามารถจัดทำ Business Plan และวางระบบบริหารจัดการกิจกรรมท่องเที่ยวได้ ทำให้เกิดการรวมกลุ่มสร้างอาชีพ สร้างรายได้เพิ่มขึ้นอย่างน้อย 10% ต่อปี และลดความเสี่ยงในการดำเนินกิจการ
๒ เทคโนโลยีการออกแบบนำไปใช้ประโยชน์ของ 5 กิจกรรม	เทคโนโลยีการออกแบบช่วยให้เกิดกิจกรรมทางด้าน ผ่าทอ, อาหาร, ทอผ้า, งานศิลป์ และงานไม้ไผ่ เชื่อมโยงกับความเชื่อตามวิถีไทลื้อ บ้านหนองบัว จ.น่าน
๓ การพัฒนาธุรกิจ อย่างยั่งยืนสามารถแข่งขันทางการตลาด	กลุ่มผู้บริโภคเกิดการรับรู้มากขึ้น ส่งผลให้เกิดการเข้ามาท่องเที่ยว ขับเคลื่อนเศรษฐกิจชุมชนอย่างยั่งยืน

ซึ่งกลุ่มได้นำความรู้ดังกล่าวไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อการประกอบอาชีพ การพัฒนาชุมชน พัฒนาผลิตภัณฑ์ ทำให้สามารถเพิ่มรายได้ ลดรายจ่าย และพัฒนาคุณภาพชีวิตให้ดีขึ้น จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ

ขอแสดงความนับถือ

(.....นายสิงห์ ปรารมภ์.....)

ผู้รับผิดชอบโครงการ

ขอแสดงความนับถือ

(.....นายวิวัฒน์ ปรารมภ์.....)

ผู้ใหญ่นองบัว / ตัวแทนกลุ่ม

รายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ 30 คน

ที่	ชื่อ - สกุล	บ้านเลขที่	หมายเหตุ
1	นายวีรวัฒน์ ประรรมภัก	67	
2	นส.พิชัยพร ทาวฮาย	1	
3	นางบุญนาถ ประรรมภัก	32	
4	นางนพร คำตื้อ	74	
5	นางอำพร ประรรมภัก	304	
6	นางจิราพร ไชยเพียร	124	
7	นางศรีรอน ประรรมภัก	188	
8	นส. อัยรณันันต์ อุนจันทร	204	
9	นางคมคาย พรหมปัญญา	205	
10	นางนัทธมน คำครุฑ	213	
11	นายศราวูฒิ มาตรา	218	
12	นางอภิสร่า ทาวฮาย	224	
13	นางชนภา อินตะแสน	238	
14	นายพิเชษฐ์ ดุ้ยพิมาย	238	
15	นายสมฤทธิ์ อินตะแสน	20	
16	นางบัวนอง พันธุ์มณี	63	
17	นายสมการ พันธุ์มณี	63	
18	นางพวงเพชร อุนจันทร	65	
19	นางลัดดา ปัญญาอ่อนหวาน	8	
20	นางสมเพชร พึ่งเคหา	36	
21	นายแก้ว อินตะแสน	77	
22	นายจรัญ อินตะแสน	226	
23	นางทองมวน ประรรมภัก	93	
24	นางบัวหลี่ จันตะยอด	118	
25	นายหน่อ ภิมาลย์	70	
26	นายสมบุรณ์ เทพเสน	149	
27	นางนงค์เยาว์ ประรรมภัก	50	

บทที่ 2 ผลการดำเนินงาน

โครงการ “หมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ดำเนินงานภายใต้แพลตฟอร์มเพิ่มศักยภาพธุรกิจชุมชน (Building Community Enterprise : BCE) โดยมีเป้าหมายในการนำองค์ความรู้ด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีและนวัตกรรม (วทน.) ร่วมกับกระบวนการออกแบบและภูมิปัญญาท้องถิ่น มาใช้ในการพัฒนาศักยภาพของชุมชนด้านการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ และการสื่อสารประชาสัมพันธ์ โดยกำหนดให้งานจักสานไม้ไผ่เป็นกิจกรรมหลัก เชื่อมโยงกับทุนวัฒนธรรมอื่นของชุมชน ได้แก่ ผ้าทอไทลื้อ อาหารพื้นบ้าน การฟ้อนรำ จิตรกรรมฝาผนัง และศิลปกรรมไทลื้อ เพื่อสร้างกิจกรรมและผลิตภัณฑ์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของบ้านหนองบัว และสามารถนำไปใช้ประโยชน์ด้านการท่องเที่ยวได้ การดำเนินงานในปีที่ 1 มุ่งเน้นการวางพื้นฐานสำหรับการพัฒนาหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยครอบคลุมตั้งแต่การวิเคราะห์ศักยภาพและทุนของชุมชน การออกแบบกิจกรรมและเส้นทางท่องเที่ยว การพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์จากภูมิปัญญาท้องถิ่นร่วมกับเทคโนโลยีการออกแบบ ตลอดจนการพัฒนาสื่อและช่องทางประชาสัมพันธ์ เพื่อให้ชุมชนมีต้นแบบกิจกรรม ผลิตภัณฑ์ และเครื่องมือสำหรับนำไปพัฒนาและเปิดให้บริการจริงในระยะต่อไป

2.1 แผนการดำเนินโครงการ

โครงการได้รับการสนับสนุนงบประมาณประจำปี พ.ศ. 2569 จำนวน 201,430 บาท และกำหนดระยะเวลาดำเนินงานตั้งแต่วันที่ 24 เมษายน 2569 ถึงวันที่ 30 กันยายน 2569 รวมระยะเวลาประมาณ 5 เดือน การดำเนินงานกำหนดกิจกรรมหลักจำนวน 3 กิจกรรม โดยแต่ละกิจกรรมมีความเชื่อมโยงต่อเนื่องกัน ตั้งแต่การค้นหาและวิเคราะห์ศักยภาพของชุมชน การนำผลที่ได้มาพัฒนาผลิตภัณฑ์และกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ และการนำผลผลิตที่พัฒนาขึ้นไปสื่อสารประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อดิจิทัล เพื่อเตรียมความพร้อมของชุมชนสำหรับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ในระยะต่อไป

ตาราง แผนการดำเนินงานโครงการหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ

กิจกรรม	รายละเอียดการดำเนินงาน	เป้าหมาย/ผลผลิต
กิจกรรมที่ 1 อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีไทลื้อ และพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน	วิเคราะห์ศักยภาพและทุนของชุมชน โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วม เชื่อมโยงวัดหนองบัว จิตรกรรมฝาผนัง วิถีชีวิต และภูมิปัญญาไทลื้อ เพื่อออกแบบ	รูปแบบกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ และเส้นทางท่องเที่ยววิถีไทลื้อ จำนวน 1 เส้นทาง

กิจกรรม	รายละเอียดการดำเนินงาน	เป้าหมาย/ผลผลิต
	กิจกรรมและเส้นทางท่องเที่ยว เชิงสร้างสรรค์	
กิจกรรมที่ 2 อบรมเชิงปฏิบัติการ พัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและสร้าง ต้นแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์	นำผลจากกิจกรรมที่ 1 มาพัฒนา ผลิตภัณฑ์ โดยเน้นงานจักสานไม้ ไผ่เป็นหลัก และเชื่อมโยงผ้าทอ และศิลปกรรมไทลื้อ โดย ประยุกต์ใช้เทคโนโลยีด้านการ ออกแบบและการสร้างต้นแบบ	ผลิตภัณฑ์ต้นแบบอย่างน้อย 3 รูปแบบ และแนวทางพัฒนา ผลิตภัณฑ์สู่กิจกรรม Workshop
กิจกรรมที่ 3 อบรมเชิงปฏิบัติการ พัฒนาการสื่อสารการตลาดและ สร้างแบรนด์ชุมชนผ่านสื่อดิจิทัล	ถ่ายทอดความรู้ด้านการสื่อสาร การสร้างเรื่องราว การผลิต ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว และ การเผยแพร่ผ่านสื่อสังคม ออนไลน์ เพื่อประชาสัมพันธ์ ผลิตภัณฑ์และกิจกรรมท่องเที่ยว ของชุมชน	สื่อประชาสัมพันธ์ จำนวน 3 ชิ้น และช่องทางออนไลน์ จำนวน 2 ช่องทาง

ตาราง แผนการดำเนินงานโครงการหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ

กิจกรรม	ระยะเวลาดำเนินการ	สถานะการดำเนินโครงการ ในแต่ละกิจกรรม	
		เสร็จแล้ว	ขอขยายเวลา
กิจกรรมที่ 1 อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบ เส้นทางท่องเที่ยววิถีไทลื้อและพัฒนากิจกรรมเชิง สร้างสรรค์ของชุมชน	20-21 มิถุนายน 2569	✓	—
กิจกรรมที่ 2 อบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนา ผลิตภัณฑ์ชุมชนและสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์เชิง สร้างสรรค์	1 กรกฎาคม-26 กันยายน 2569	✓	—

กิจกรรม	ระยะเวลาดำเนินการ	สถานะการดำเนินโครงการ ในแต่ละกิจกรรม	
		เสร็จแล้ว	ขอขยายเวลา
กิจกรรมที่ 3 อบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาการ สื่อสารการตลาดและสร้างแบรนด์ชุมชนผ่านสื่อ ดิจิทัล	27 กันยายน 2569	✓	—
แผนเงิน : ตามไตรมาส			
ไตรมาส 2	60,398	✓	—
ไตรมาส 3	68,832	✓	—
ไตรมาส 4	69,632	✓	—
รวมเป็นเงิน (บาท)	201,430		

รายละเอียดผลการดำเนินงาน: คณะผู้รับผิดชอบโครงการและผู้ร่วมโครงการได้ประชุมวางแผนการดำเนินงานโครงการ “หมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน” ก่อนลงพื้นที่ดำเนินกิจกรรม โดยร่วมกันกำหนดแนวทางการดำเนินงาน การถ่ายทอดองค์ความรู้และเทคโนโลยี การประสานงานกับผู้นำและสมาชิกชุมชน ตลอดจนกำหนดบทบาทของผู้รับผิดชอบในแต่ละกิจกรรม เพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปตามวัตถุประสงค์และแผนงานที่กำหนดไว้ โดยมีผู้รับผิดชอบโครงการและผู้ร่วมโครงการ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

ตาราง แสดงผู้รับผิดชอบโครงการและผู้ร่วมโครงการ

รายชื่อผู้ร่วมโครงการ	หน้าที่รับผิดชอบในโครงการ	องค์ความรู้/เทคโนโลยี/ นวัตกรรมที่รับผิดชอบในโครงการ	ประสบการณ์ทำงานที่เกี่ยวข้องกับโครงการ
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สิงหา ปรารมภ์ คณะเทคโนโลยี อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัย ราชภัฏอุดรดิตถ์	หัวหน้าโครงการ	การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์ การออกแบบจุดหมายตาและสื่อเพื่อส่งเสริมการท่องเที่ยว การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการออกแบบร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่น	มีความเชี่ยวชาญด้านการนำเทคโนโลยีและกระบวนการออกแบบมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์และพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชน

รายชื่อผู้ร่วมโครงการ	หน้าที่รับผิดชอบในโครงการ	องค์ความรู้/เทคโนโลยี/นวัตกรรมที่รับผิดชอบในโครงการ	ประสบการณ์ทำงานที่เกี่ยวข้องกับโครงการ
รองศาสตราจารย์ ดร. อังกาบ บุญสูง	ผู้ร่วมโครงการ	การบริหารจัดการศูนย์เรียนรู้ชุมชน การเชื่อมโยงองค์ความรู้และภูมิปัญญาท้องถิ่นกับการพัฒนาชุมชน	มีประสบการณ์ด้านการบริหารจัดการศูนย์เรียนรู้ชุมชนและการดำเนินงานร่วมกับชุมชน
นายวีรวัฒน์ ปรารมภ์ ผู้ใหญ่บ้าน บ้านหนองบัว	ผู้ร่วมโครงการ/ผู้ประสานงานชุมชน	การประสานงานกับสมาชิกในชุมชน การสนับสนุนข้อมูลพื้นที่ ภูมิปัญญา วิถีชีวิต และการจัดกิจกรรมท่องเที่ยวของชุมชน	มีประสบการณ์ด้านการบริหารจัดการและประสานงานกิจกรรมของชุมชนบ้านหนองบัว

2.2 กิจกรรมที่ 1 อบรมเชิงปฏิบัติออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีลื้อ และพัฒนากิจกรรมฯ

ระหว่างวันที่ 20 – 21 มิถุนายน 2569

สถานที่ บ้านหนองบัว ตำบลปากคา อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน จำนวนผู้เข้าร่วม 25 คน

รายละเอียดการดำเนินงาน

โครงการได้ดำเนินกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อพัฒนาศักยภาพของชุมชนในการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีลื้อ โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน (Participatory Process) เพื่อให้คนในชุมชนร่วมกันวิเคราะห์ทุนทางวัฒนธรรมและกำหนดแนวทางการพัฒนากิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของบ้านหนองบัว

วิทยากร ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิงหา ปรารมภ์ ผู้จัดการหน่วยพัฒนานวัตกรรมและการใช้ประโยชน์สร้างสรรค์

นายพลสิษฐ์ จัดการ นักออกแบบ (สื่อ ประชาสัมพันธ์ กิจกรรม)

นางสาวนิรชา เกตุแก้ว นักออกแบบ (ผลิตภัณฑ์จากไม้สัก)

นางสาวหส์วดี นัตแบน แอดมินเพจหัตถวิทย์ (เส้นใย ผ้าทอ จากเส้นใยธรรมชาติ)

นางสาวณัฐธิชา ลาวัน นักออกแบบ (เสื้อผ้า และเครื่องแต่งกาย)

SWOT Analysis
การพัฒนาหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีบ้านหนองบัว จังหวัดน่าน
คำชี้แจง : ร่วมกันระดมความคิดเห็น โอกาส และแนวทางการพัฒนาชุมชนของเรา

S จุดแข็ง (Strengths)
สิ่งที่ชุมชนเรามีอยู่แล้ว และเป็นข้อได้เปรียบ

W จุดอ่อน (Weaknesses)
สิ่งที่ชุมชนเราขาด หรือทำไม่ได้

O โอกาส (Opportunities)
ปัจจัยภายนอกที่เป็นโอกาส และสามารถนำมาใช้

T อุปสรรค (Threats)
ปัจจัยภายนอกที่เป็นอุปสรรค หรือความเสียหาย

ร่วมคิด ร่วมทำ ร่วมพัฒนา บ้านเรา

สรุปประเด็นสำคัญที่ควรพัฒนา (Top Priorities)

เครื่องมือ SWOT Analysis

ผลของการวิเคราะห์สามารถสรุปในแต่ละประเด็นคือ

S จุดแข็ง (Strengths) สิ่งที่ชุมชนมีอยู่แล้ว และเป็นข้อได้เปรียบ

1. วิหารวัดหนองบัวและจิตรกรรมฝาผนังเป็นแหล่งเรียนรู้ทางวัฒนธรรมที่มีชื่อเสียง
2. มีภูมิปัญญาไทลื้อที่หลากหลาย เช่น ผ้าทอ อาหารพื้นบ้าน งานจักสานไม้ไผ่ และพ่อนรำ
3. ชุมชนมีปราชญ์ท้องถิ่นและกลุ่มอาชีพที่พร้อมถ่ายทอดองค์ความรู้
4. ชุมชนมีความเข้มแข็งและพร้อมมีส่วนร่วมในการพัฒนาการท่องเที่ยว
5. มีอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรมที่โดดเด่นและแตกต่างจากแหล่งท่องเที่ยวอื่น

W จุดอ่อน (Weaknesses) สิ่งที่ชุมชนยังขาด หรือควรพัฒนา

1. กิจกรรมท่องเที่ยวยังไม่มีรูปแบบที่เป็นระบบ
2. ของที่ระลึกยังมีความหลากหลายน้อยและยังไม่สะท้อนอัตลักษณ์ได้ชัดเจน
3. การประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อออนไลน์ยังไม่ต่อเนื่อง
4. ขาดบุคลากรด้านการตลาดและการบริการนักท่องเที่ยว
5. ยังไม่มีระบบการบริหารจัดการการท่องเที่ยวโดยชุมชนที่ชัดเจน

O โอกาส (Opportunities) ปัจจัยภายนอกที่ช่วยสนับสนุน

1. นโยบายส่งเสริม Soft Power และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของภาครัฐ
2. แนวโน้มนักท่องเที่ยวสนใจการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และการมีส่วนร่วม
3. เทคโนโลยีดิจิทัลช่วยประชาสัมพันธ์และเข้าถึงนักท่องเที่ยวได้ง่ายขึ้น
4. สามารถเชื่อมโยงเส้นทางท่องเที่ยวกับพื้นที่ใกล้เคียงในจังหวัดน่าน

5 หน่วยงานภาครัฐและมหาวิทยาลัยสนับสนุนการพัฒนาชุมชน

T อุปสรรค (Threats) ปัจจัยภายนอกที่เป็นความเสี่ยง

- 1 การแข่งขันจากแหล่งท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรมอื่น
- 2 ภัยธรรมชาติ เช่น น้ำท่วม ที่ส่งผลกระทบต่อท่องเที่ยว
- 3 สภาพเศรษฐกิจและกำลังซื้อของนักท่องเที่ยวที่เปลี่ยนแปลง
- 4 การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมนักท่องเที่ยวอย่างรวดเร็ว
- 5 การสืบทอดภูมิปัญญาอาจลดลงหากคนรุ่นใหม่ไม่เข้ามามีส่วนร่วม

สรุปประเด็นสำคัญที่ควรพัฒนา (Top Priorities) ให้ชุมชนเลือกเพียง 3 เรื่องที่สำคัญที่สุด เช่น

- 1 พัฒนากิจกรรม Workshop เชิงสร้างสรรค์ให้พร้อมรองรับนักท่องเที่ยว
- 2 พัฒนาลิขสิทธิ์และของที่ระลึกจากงานไม้ไผ่ ผ้าทอ และทุนวัฒนธรรมไทลื้อให้มีมูลค่าเพิ่ม
- 3 พัฒนาการประชาสัมพันธ์และการตลาดออนไลน์เพื่อสร้างการรับรู้และเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยว

2 การจัดทำ Asset Mapping เพื่อสำรวจทุนทางวัฒนธรรม ทรัพยากรธรรมชาติ ภูมิปัญญา บุคคล และเครือข่ายของชุมชน

ASSET MAPPING การทำแผนที่ทุนชุมชน
เพื่อพัฒนาหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีอีสาน บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน
ค้นหาทุนที่เรามี ใต้ใจกัน เห็นคุณค่า พัฒนาเป็นเส้นทางและกิจกรรมท่องเที่ยวที่ยั่งยืน

กลุ่มที่ _____ วันที่ _____
รายชื่อสมาชิก _____

คำชี้แจง

- ชุมชนมีทุนทางวัฒนธรรมมากมาย เช่น ภูมิปัญญา
- ชุมชนมีทุนทางธรรมชาติมากมาย เช่น ภูเขา น้ำตก
- ชุมชนมีทุนทางปัญญามากมาย เช่น ภูมิปัญญา
- ชุมชนมีทุนทางคนมากมาย เช่น คนเก่ง คนดี
- ชุมชนมีทุนทางกายภาพมากมาย เช่น บ้านเรือน

บ้านหนองบัวอีอีอี

พื้นที่ศึกษาชุมชน _____
พื้นที่ศึกษาตำบล _____
พื้นที่ศึกษาอำเภอ _____
พื้นที่ศึกษาจังหวัด _____

เกณฑ์การคัดเลือก

มีความสำคัญต่อชุมชน _____
มีความเกี่ยวข้องกับชุมชน _____
มีความเกี่ยวข้องกับชุมชน _____
มีความเกี่ยวข้องกับชุมชน _____
มีความเกี่ยวข้องกับชุมชน _____

รายละเอียด

1. ทุนวัฒนธรรม (Cultural Assets)
ตัวอย่าง: ภูมิปัญญา, ภูมิปัญญา, ภูมิปัญญา, ภูมิปัญญา, ภูมิปัญญา
1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____

2. ทุนทรัพยากรธรรมชาติ (Natural Assets)
ตัวอย่าง: ภูเขา, น้ำตก, ทุ่งนา, ไร่, สวน, ไร่, สวน, ไร่, สวน, ไร่, สวน
1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____

3. ทุนปัญญา (Knowledge Assets)
ตัวอย่าง: ภูมิปัญญา, ภูมิปัญญา, ภูมิปัญญา, ภูมิปัญญา, ภูมิปัญญา
1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____

4. ทุนคน (Human Assets)
ตัวอย่าง: ภูมิปัญญา, ภูมิปัญญา, ภูมิปัญญา, ภูมิปัญญา, ภูมิปัญญา
1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____

5. ทุนกายภาพ (Physical Assets)
ตัวอย่าง: ภูมิปัญญา, ภูมิปัญญา, ภูมิปัญญา, ภูมิปัญญา, ภูมิปัญญา
1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____

6. ทุนเครือข่าย (Network Assets)
ตัวอย่าง: ภูมิปัญญา, ภูมิปัญญา, ภูมิปัญญา, ภูมิปัญญา, ภูมิปัญญา
1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____

สิ่งได้จากการประชุมชุมชน (Top 3)

1. _____ 2. _____ 3. _____

หมายเหตุ

1. _____ 2. _____ 3. _____

เครื่องมือ Asset Mapping

ภายหลังจากการวิเคราะห์ศักยภาพของชุมชนด้วยเครื่องมือ SWOT Analysis คณะผู้ดำเนินโครงการได้จัดกิจกรรม การจัดทำแผนที่ทุนของชุมชน (Asset Mapping) โดยใช้กระบวนการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน (Participatory Process) เพื่อสำรวจ รวบรวม และจำแนกทุนที่มีอยู่ในพื้นที่อย่างเป็นระบบ อันเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการออกแบบกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนในลำดับถัดไป การดำเนินกิจกรรมแบ่งการสำรวจทุนของชุมชนออกเป็น 6 ด้าน ได้แก่

1 ทุนวัฒนธรรม เช่น วิหารวัดหนองบัว จิตรกรรมฝาผนังจันทาคาดชาดก ประเพณี วิถีชีวิต และอัตลักษณ์ไทลื้อ

2 ทุนทรัพยากรธรรมชาติ เช่น ไม้ไผ่ พืชท้องถิ่น วัสดุธรรมชาติ และภูมิทัศน์ของชุมชน

3 ทุนภูมิปัญญา เช่น การทอผ้าไทลื้อ การประกอบอาหารพื้นบ้าน งานจักสานไม้ไผ่ การฟ้อนรำ และศิลปกรรมพื้นถิ่น

4 ทุนบุคคล ได้แก่ ปราชญ์ชุมชน กลุ่มอาชีพ ผู้นำชุมชน เยาวชน และผู้สืบทอดภูมิปัญญาท้องถิ่น

5 ทุนกายภาพ ได้แก่ ศูนย์เรียนรู้ อาคาร สถานที่ ลานกิจกรรม ระบบสาธารณูปโภค และสิ่งอำนวยความสะดวกด้านการท่องเที่ยว

6 ทุนเครือข่าย ได้แก่ วัด โรงเรียน องค์การบริหารส่วนตำบลป่าคา หน่วยงานภาครัฐ และภาคีเครือข่ายที่สนับสนุนการพัฒนาชุมชน

ผู้เข้าร่วมอบรมได้ร่วมกันระดมความคิดเห็น วิเคราะห์ศักยภาพของทุนแต่ละประเภท และเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของทุนในรูปแบบแผนที่ทุนของชุมชน เพื่อค้นหาศักยภาพในการต่อยอดเป็นกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์ชุมชน และเส้นทางท่องเที่ยววิถีไทลื้อ ผลการดำเนินกิจกรรม พบว่าชุมชนสามารถระบุทุนที่มีศักยภาพและมีคุณค่าได้อย่างเป็นระบบ โดยเฉพาะทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่นที่สามารถนำมาต่อยอดเป็นกิจกรรม Workshop เชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ การชิมอาหารพื้นบ้าน การป้อนรำ ลายผ้าไทลื้อ งานจักสานไม้ไผ่ การฟ้อนรำ และกิจกรรมศิลปกรรมจากแรงบันดาลใจจิตรกรรมฝาผนัง นอกจากนี้ ยังสามารถนำข้อมูลที่ได้ไปใช้เป็นฐานในการออกแบบ Creative Tourism Route Mapping และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนในกิจกรรมถัดไปของโครงการ

3 การใช้กระบวนการ **Design Thinking** เพื่อออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ที่ตอบสนองความต้องการของนักท่องเที่ยว

DESIGN THINKING เพื่อพัฒนาหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีลื้อ บ้านหนองบัว

เข้าใจคน ค้นหาโจทย์ ระดมไอเดีย สร้างต้นแบบ ทดลองและพัฒนา
คำชี้แจง : ให้แต่ละกลุ่มร่วมกันเติมข้อมูลในแบบฟอร์มทุกขั้นตอน

1 EMPATHIZE
เข้าใจนักท่องเที่ยว

1. นักท่องเที่ยวอยากทำอะไร ?

2. เขามาเพราะอะไร ?

3. สิ่งที่เขาสนใจมากที่สุดคืออะไร ?

4. สิ่งที่เขาประทับใจคืออะไร ?

5. สิ่งที่เขาอยากได้เพิ่มเติมคืออะไร ?

สรุป INSIGHT ที่ได้

2 DEFINE
กำหนดปัญหาที่แท้จริง

มีอะไร ?	ไม่มีอะไร ?	มีแต่สิ่งที่ไม่ใช่
เห็นอะไร ?		
ทำอะไร ?		
กินอะไร ?		

2. ปัญหาเรื่องอะไรที่นักท่องเที่ยวเจอ ?

3. โจทย์ (PROBLEM STATEMENT) ของเราคืออะไร

สรุปโจทย์สำคัญ (KEY PROBLEM)

3 IDEATE
ระดมไอเดีย

จุดเด่น/ประโยชน์	ไอเดียที่สร้างสรรค์/แตกต่าง/มีประโยชน์
วิธีการ	
พาหนะ/สื่อ	
อาหาร/เครื่องดื่ม	
งาน/กิจกรรม	
ของขวัญ/ของที่ระลึก	

2. แสดงความคิดเห็น

1.

2.

3.

แนวคิดที่เลือกมาพัฒนา

1.

2.

3.

4 PROTOTYPE
สร้างต้นแบบ

ชื่อโครงการ/โปรแกรม

วัตถุประสงค์

ขั้นตอนกิจกรรม (โดยสังเขป)

ระยะเวลา

วัสดุอุปกรณ์/สื่อ

นักท่องเที่ยวจะได้ประโยชน์อะไรบ้าง

ราคาที่เหมาะสม (ต่อคน)

กลุ่มเป้าหมาย

ภาพร่าง/แบบร่างกิจกรรม (ถ้ามี)

5 TEST
ทดลองและรับข้อเสนอแนะ

1. นำเสนอ/ทดลองกับกลุ่มเป้าหมาย

กลุ่มเป้าหมายที่ทดลอง.....

วันที่ทดลอง.....

2. ผลการประเมิน (ให้คะแนน 1-5)

ประเมินโดย	คะแนน (1-5)	ข้อเสนอแนะ
1. ความน่าสนใจของกิจกรรม		
2. สิ่งที่ได้เรียนรู้/ได้อะไร		
3. ความคุ้มค่าในการท่องเที่ยว		
4. ความสะดวกสบาย		
5. สิ่งที่ได้ใจ/ประทับใจ		

3. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1.

2.

3.

สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้/พัฒนา

1.

2.

3.

สรุปผลพิจารณากระบวนการ DESIGN THINKING

1. เห็นทางท่องเที่ยวที่ออกมา

2. กิจกรรม/โปรแกรมต้นแบบที่

3. ผลลัพธ์ / ข้อสรุปที่ได้

4. สิ่งที่จะพัฒนา/ดำเนินการต่อ

รายชื่อสมาชิกในกลุ่ม

1.

2.

3.

4.

หมายเหตุ

1.

2.

3.

4.

เครื่องมือ LUE Design Thinking

ภายหลังจากการวิเคราะห์ศักยภาพของชุมชนด้วยเครื่องมือ SWOT Analysis และการจัดทำแผนที่ทุนของชุมชน (Community Asset Mapping) คณะผู้ดำเนินโครงการได้นำ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) มาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ โดยมุ่งเน้นการทำความเข้าใจความต้องการของนักท่องเที่ยวและการนำทุนวัฒนธรรมของชุมชนมาพัฒนาเป็นประสบการณ์การท่องเที่ยวที่สร้างการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง การดำเนินกิจกรรมใช้กระบวนการ Design Thinking จำนวน 5 ขั้นตอน ได้แก่

1 การทำความเข้าใจผู้ใช้ (Empathize) ศึกษาความต้องการ ความคาดหวัง และประสบการณ์ที่นักท่องเที่ยวต้องการได้จากการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ

2 การกำหนดประเด็นปัญหา (Define) วิเคราะห์ปัญหาและข้อจำกัดของกิจกรรมท่องเที่ยวเดิม พร้อมกำหนดประเด็นที่ควรพัฒนาเพื่อเพิ่มคุณค่าและสร้างประสบการณ์ที่แตกต่าง

3 การระดมความคิด (Ideate) เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมอบรมร่วมกันเสนอแนวคิดในการพัฒนา กิจกรรม ผลิตภัณฑ์ และบริการ โดยอาศัยทุนวัฒนธรรมของชุมชนเป็นฐาน

4 การสร้างต้นแบบ (Prototype) ร่วมกันออกแบบต้นแบบกิจกรรม Workshop เชิงสร้างสรรค์
เส้นทางการท่องเที่ยว และแนวคิดของที่ระลึกที่สามารถนำไปทดลองใช้ได้จริง

5 การทดสอบและรับข้อเสนอแนะ (Test) แลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประเมินความเหมาะสมของ
ต้นแบบ และปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับศักยภาพของชุมชนและความต้องการของ
นักท่องเที่ยว

จากกระบวนการดังกล่าว ผู้เข้าร่วมอบรมสามารถร่วมกันพัฒนาต้นแบบกิจกรรมการเรียนรู้เชิง
สร้างสรรค์ที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชนบ้านหนองบัว ได้แก่ การต้อนรับด้วยดนตรีและพ้อนรำไทลื้อ การ
เรียนรู้เรื่องราววิหารวัดหนองบัวและจิตรกรรมฝาผนัง การชิมอาหารพื้นบ้าน (Food Tasting) การปัมลาย
ผ้าไทลื้อ การเรียนรู้งานจักสานไม้ไผ่ และกิจกรรมศิลปกรรมจากแรงบันดาลใจจิตรกรรมฝาผนัง ซึ่งสามารถ
เชื่อมโยงเป็นเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชนได้อย่างเป็นระบบ

ผลการดำเนินกิจกรรม ทำให้ชุมชนมีความเข้าใจในกระบวนการออกแบบกิจกรรมโดยยึด
นักท่องเที่ยวเป็นศูนย์กลาง (User-Centered Design) สามารถนำทุนวัฒนธรรมที่มีอยู่มาสร้างคุณค่าเพิ่ม
ผ่านกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ และได้ต้นแบบกิจกรรมที่พร้อมนำไปพัฒนาและทดลองใช้กับนักท่องเที่ยวใน
ขั้นตอนต่อไปของโครงการ

ผลลัพธ์ที่ได้จากกิจกรรม ชุมชนเข้าใจและสามารถประยุกต์ใช้กระบวนการ Design Thinking ใน
การพัฒนาการท่องเที่ยว ได้แนวคิดกิจกรรม Workshop เชิงสร้างสรรค์ที่ตอบสนองความต้องการของ
นักท่องเที่ยว ได้ต้นแบบกิจกรรมการเรียนรู้จากทุนวัฒนธรรมของชุมชน ได้แนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์
และบริการที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ไทลื้อ ได้ข้อมูลสำหรับจัดทำ Creative Tourism Route Mapping
และการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนในกิจกรรมถัดไป

4 การร่วมกันออกแบบ **เส้นทางท่องเที่ยววิถีลื้อ (Creative Tourism Route Mapping)**
เชื่อมโยงวิหารวัดหนองบัว จิตรกรรมฝาผนัง ผ้าทอไทลื้อ อาหารพื้นบ้าน งานจักสานไม้ไผ่ พ้อนรำ และ
กิจกรรมศิลปกรรม ให้เป็นประสบการณ์การท่องเที่ยวแบบมีส่วนร่วม

เครื่องมือ เส้นทางท่องเที่ยววิถีลื้อ

ภายหลังจากการวิเคราะห์ศักยภาพของชุมชน การสำรวจทุนของชุมชน และการใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) คณะผู้ดำเนินโครงการได้จัดกิจกรรม การร่วมกันออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีไทลื้อ (Creative Tourism Route Mapping) โดยเปิดโอกาสให้คนในชุมชนร่วมกันกำหนดลำดับกิจกรรม จุดเรียนรู้ และประสบการณ์ที่นักท่องเที่ยวจะได้รับตลอดเส้นทางการท่องเที่ยว เพื่อให้เกิดการเชื่อมโยงทุนวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น และกิจกรรมสร้างสรรค์ของชุมชนเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ

การดำเนินกิจกรรมใช้กระบวนการระดมความคิดเห็นร่วมกัน เพื่อคัดเลือกแหล่งเรียนรู้และกิจกรรมที่มีศักยภาพในการพัฒนาเป็นประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ โดยเชื่อมโยง การต้อนรับด้วยดนตรี และพ่อน้ำไทลื้อ การเรียนรู้วิถีชีวิตชาวหนองบัวและจิตรกรรมฝาผนัง การชิมอาหารพื้นบ้านไทลื้อ (Food Tasting) การเรียนรู้การปักผ้าไทลื้อ การเรียนรู้งานจักสานไม้ไผ่ และกิจกรรมศิลปกรรมจากแรงบันดาลใจจิตรกรรมฝาผนัง ให้เป็นเส้นทางการท่องเที่ยวที่นักท่องเที่ยวสามารถเรียนรู้ ลงมือปฏิบัติ และมีส่วนร่วมร่วมกับชุมชนได้ตลอดกระบวนการ

นอกจากนี้ ผู้เข้าร่วมอบรมได้ร่วมกันกำหนดลำดับการเข้าชม ระยะเวลาของแต่ละกิจกรรม บทบาทของเจ้าบ้าน (Host) จุดบริการนักท่องเที่ยว และแนวทางการเชื่อมโยงกิจกรรมต่าง ๆ ให้เกิดความต่อเนื่อง ตั้งแต่การต้อนรับนักท่องเที่ยว การถ่ายทอดเรื่องราวทางวัฒนธรรม การสร้างประสบการณ์ร่วมผ่านกิจกรรม Workshop ไปจนถึงการเลือกซื้อผลิตภัณฑ์และของที่ระลึกของชุมชน

ผลการดำเนินกิจกรรม ทำให้ชุมชนได้ต้นแบบเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อบ้านหนองบัว ที่มีลำดับกิจกรรมชัดเจน สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของพื้นที่ และสามารถนำไปพัฒนาเป็นโปรแกรมท่องเที่ยว สำหรับรองรับนักท่องเที่ยวได้ในระยะต่อไป รวมทั้งใช้เป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ กิจกรรม Workshop และแผนบริหารจัดการหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน

ผลลัพธ์ที่ได้จากกิจกรรม

- 1 ได้ต้นแบบ เส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อบ้านหนองบัว จำนวน 1 เส้นทาง
- 2 ได้ลำดับกิจกรรมการท่องเที่ยวที่เชื่อมโยงทุนวัฒนธรรมของชุมชนอย่างเป็นระบบ
- 3 ได้แนวทางการจัดกิจกรรม Workshop ที่นักท่องเที่ยวสามารถมีส่วนร่วมได้จริง
- 4 ชุมชนมีความเข้าใจในการออกแบบประสบการณ์การท่องเที่ยวโดยยึดนักท่องเที่ยวเป็นศูนย์กลาง
- 5 ได้ข้อมูลสำหรับพัฒนาโปรแกรมการท่องเที่ยว ผลิตภัณฑ์ และการประชาสัมพันธ์ของชุมชนในกิจกรรมถัดไป



เส้นทางท่องเที่ยววิถีลื้อ v.1

5 การระดมความคิดเห็นเพื่อกำหนดกิจกรรมต้นแบบและแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการของชุมชนในระยะต่อไป

ภายหลังจากการวิเคราะห์ศักยภาพของชุมชน การจัดทำแผนที่ทุนของชุมชน (Community Asset Mapping) การใช้กระบวนการคิดเชิงออกแบบ (Design Thinking) และการร่วมกันออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีไทลื้อ (Creative Tourism Route Mapping) คณะผู้ดำเนินโครงการได้จัดกิจกรรมระดมความคิดเห็นร่วมกับคนในชุมชน เพื่อกำหนดแนวทางการพัฒนา กิจกรรมต้นแบบ ผลิตภัณฑ์ และบริการที่สามารถนำไปดำเนินการได้จริง และสอดคล้องกับศักยภาพของชุมชน

การดำเนินกิจกรรมเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมอบรมร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็น วิเคราะห์ความเป็นไปได้ และจัดลำดับความสำคัญของกิจกรรมที่ควรพัฒนาในระยะต่อไป โดยพิจารณาจากความพร้อมของทรัพยากร บุคลากร ภูมิปัญญาท้องถิ่น ความต้องการของนักท่องเที่ยว และโอกาสในการสร้างรายได้ให้แก่ชุมชน ผลจากการระดมความคิดเห็น ชุมชนได้ร่วมกันกำหนดแนวทางการพัฒนา กิจกรรม Workshop เชิงสร้างสรรค์ต้นแบบ จำนวน 5 กิจกรรม ได้แก่

- 1 กิจกรรมการต้อนรับนักท่องเที่ยวด้วยดนตรีพื้นบ้านและพ้อนรำไทลื้อ
- 2 กิจกรรมเรียนรู้วิถีชีวิตของชาวไทลื้อและจิตกรรมฝาผนัง
- 3 กิจกรรมชิมอาหารพื้นบ้านไทลื้อ (Food Tasting)
- 4 กิจกรรมเรียนรู้งานจักสานไม้ไผ่
- 5 กิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปกรรมจากแรงบันดาลใจจิตกรรมฝาผนังและการปักลายผ้าลื้อ

ในด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ชุมชนได้ร่วมกันกำหนดแนวทางในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และของที่ระลึกที่สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชน โดยมุ่งเน้นการเพิ่มมูลค่าผลิตภัณฑ์จากงานจักสานไม้ไผ่ ผ้าทอไทลื้อ และศิลปกรรมท้องถิ่น ควบคู่กับการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการออกแบบและการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ เพื่อให้มีรูปแบบร่วมสมัย ตอบสนองความต้องการของตลาด และสามารถพัฒนาไปสู่มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชนในระยะต่อไป

นอกจากนี้ ชุมชนยังได้ร่วมกันกำหนดแนวทางการพัฒนาการบริการด้านการท่องเที่ยว ได้แก่ การจัดระบบการต้อนรับนักท่องเที่ยว การกำหนดบทบาทของผู้ให้บริการ การพัฒนาสื่อประชาสัมพันธ์ การใช้สื่อสังคมออนไลน์ และการสร้างเรื่องเล่าของชุมชน (Storytelling) เพื่อยกระดับประสบการณ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และสร้างความประทับใจแก่นักท่องเที่ยว

ผลการดำเนินกิจกรรม ทำให้ชุมชนมีแนวทางการพัฒนา กิจกรรม ผลิตภัณฑ์ และบริการที่ชัดเจน สามารถนำไปใช้เป็นกรอบในการดำเนินงานของกิจกรรมถัดไปของโครงการ รวมทั้งเป็นข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อบ้านหนองบัวอย่างเป็นระบบและยั่งยืน

ภาพประกอบกิจกรรม



2.3 กิจกรรม ที่ 2 อบรมเชิงปฏิบัติการค้นแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ที่ต้องได้และไม่ต้องได้

ระหว่างวันที่ 1 กรกฎาคม 2569 – 26 กันยายน 2569

สถานที่ บ้านหนองบัว ตำบลป่าคา อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน, องค์การบริหารส่วนตำบลป่าคา อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน และห้องปฏิบัติการดิจิทัลเพื่อการออกแบบ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ จำนวนผู้เข้าร่วม 25 คน

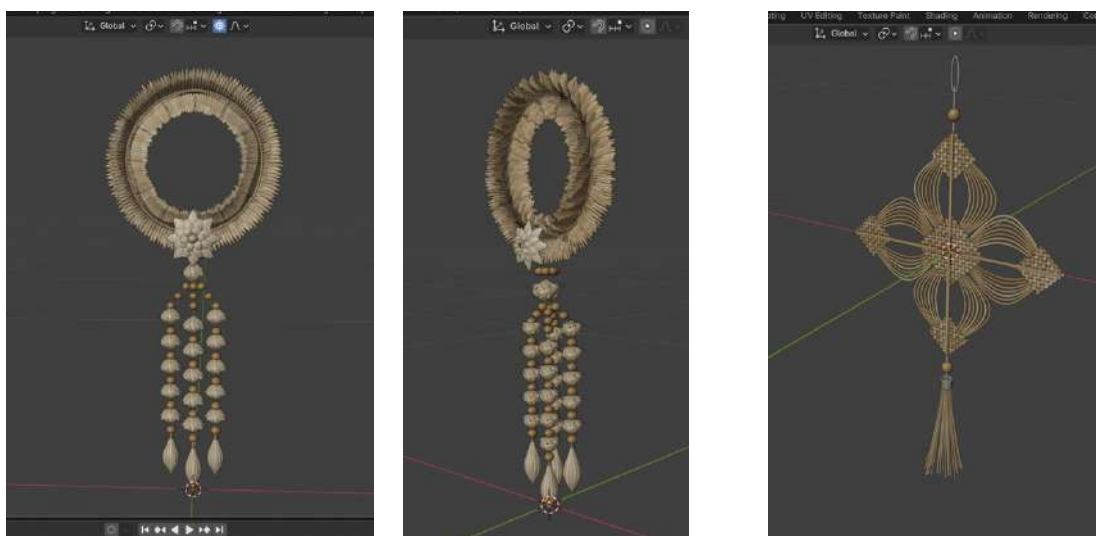
รายละเอียดการดำเนินงาน

ในส่วนการดำเนินการนี้ไม่ได้เชิญวิทยากรเข้ามาให้ความรู้เนื่องจาก พัฒนาระบบการออกแบบทางด้านต่างๆ นักวิจัยทำหน้าที่เป็นวิทยากร

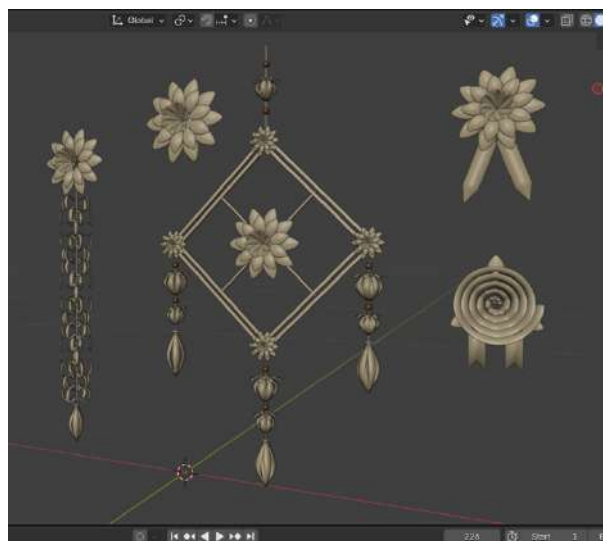
จากการสรุปแนวทางการพัฒนาผลิตภัณฑ์ในกิจกรรมที่ 1 นำมาสร้างสรรค์ในกิจกรรมครั้งนี้ ซึ่งกิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์ ดำเนินการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนโดยใช้ งานไม้ไผ่เป็นผลิตภัณฑ์หลัก ร่วมกับภูมิปัญญาท้องถิ่นและเทคโนโลยีการออกแบบสมัยใหม่ เช่น 3D Design, Digital Fabrication และการสร้างต้นแบบ เพื่อยกระดับผลิตภัณฑ์เดิมให้มีความร่วมสมัย มีอัตลักษณ์ และเตรียมความพร้อมสู่มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน โดยมีกิจกรรมเสริมจากลวดลายผ้าทอลื้อ อาหารพื้นบ้าน และจิตรกรรมลื้อ เพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจในการออกแบบของที่ระลึก

ต้นแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์จากไม้ไผ่และอัตลักษณ์ลื้อ อย่างน้อย 3 รูปแบบ ดังนี้

1 ต้นแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์จากไม้ไผ่ จากอัตลักษณ์ลื้อ ซึ่งเป็นรูปลักษณ์ของดอกไม้ที่อยู่ ในชุมชน นำมาสร้างสรรค์เป็นพวงมาลัย และเข็มกลัด ปิ่นปักผม เพื่อเชื่อมโยงกับคติความเชื่อเสริมดวง และต้อนรับนักท่องเที่ยวเข้ามาเยี่ยมชม วิหารวัดหนองบัว เริ่มจากการจำลอง ภาพ 3มิติ พวงมาลัย



จำลองภาพ 3 มิติ พวงมาลัย เพื่อการผลิต จำนวน 3 รูปแบบ



จำลองภาพ 3 มิติ เครื่องจักสาน เพื่อการผลิต

จากนั้นทดลองสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่ พวงมาลัย 2 รูปแบบ ปั่นปักผมโดยมีภาพแสดงผลิตภัณฑ์จักสาน

เทคนิค • การสานไม้ไผ่

สานภูมิปัญญาลือ สู่ดอกไม้วุ่นสมัย

จากการออกแบบดิจิทัล สู่ประสบการณ์สานสำหรับนักท่องเที่ยว
ดอกบัวและดอกไม้ประจำถิ่น บ้านหนองบัว จ.น่าน

ดอกบัวแห่งหนองบัว
สานคุณค่าจากธรรมชาติ
สู่งานร่วมสมัย

ส่วนที่ 1

ออกแบบดิจิทัลสู่ผลิตภัณฑ์จักสาน

ไผ่บง • ไผ่เอี้ย

1 ศึกษาดอกไม้และความหมายท้องถิ่น

ศึกษาดอกไม้และพรรณไม้ท้องถิ่นร่วมกับความหมายทางวัฒนธรรม

2 ออกแบบรูปร่างด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล

ออกแบบรูปร่างดอกไม้ พวงมาลัย และดอกไม้ประกอบบนคอมพิวเตอร์

3 กำหนดขนาดกลีบและองค์ประกอบ

กำหนดสัดส่วน ขนาดกลีบ และรูปแบบการตัดวาง

4 เลือกชนิดไม้และเตรียมเส้นดอก

เลือกไผ่บงและไผ่เอี้ยเหลาและเตรียมเส้นดอก

5 ติด สาน และประกอบตามแบบ

ตัดเส้นดอก พัน สาน และประกอบเป็นดอกไม้ตามแบบ

6 กดลอง ปรับรูปทรงและเก็บงาน

ทดลองปรับรูปทรงและเก็บรายละเอียดให้สมบูรณ์

พวงมาลัยจักสาน
ความเคารพ • การระลึกถึง

ดอกบัวจักสาน
อัตลักษณ์บ้านหนองบัว

แนวคิดการออกแบบพวงมาลัยจากดอกไม้จักสานประจำถิ่น

พวงมาลัย:
ดอกตะลอม

พวง:
ดอกเอื้องผึ้ง

ปลายห้อย:
ดอกขามหนู

ผลลัพธ์: พวงมาลัย ดอกบัว และงานร่วมสมัย

ต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น ให้คุณค่าทางวัฒนธรรมในรูปแบบใหม่

นำกิจกรรมจักสานนี้ปรับมาสร้างเป็น workshop ดังนี้

ส่วนที่ 2

Workshop สนใจสำหรับนักท่องเที่ยว

ดอกไม้ติดหน้าเสื้อ • ปิ่นปักผม

เตรียมก่อนกิจกรรม

- เตรียมเส้นดอกละชิ้นส่วนให้เหมาะกับผู้เล่น
- จัดซื้ออุปกรณ์เชือกมัดและแถบปักหมุด



ชุดวัสดุและอุปกรณ์สำหรับผู้เข้าร่วม Workshop



ฝึกสานกลีบดอก จากเส้นดอกละไม้ไผ่



ดอกไม้ติดหน้าเสื้อ



ปิ่นปักผม

- 1 เรียนรู้เรื่องราวและเลือกชิ้นงาน
- 2 ฝึกสานและขึ้นรูปกลีบดอก
- 3 ประกอบกลีบให้เป็นดอกไม้
- 4 ติดฐานเข็มกลัดหรือแถบปัก
- 5 เก็บงานและทดลองสวมใส่

ผลลัพธ์: เครื่องประดับจักสานที่นักท่องเที่ยวทำด้วยตนเอง | เรียนรู้ภูมิปัญญา • ลงมือสาน • นำความทรงจำกลับบ้าน

ผลงานวิจัยและสร้างสรรค์ | สิงหา ประมกร์

ภาพประกอบจากต้นแบบผลงานและเนื้อหาวิทยานิพนธ์

2 ต้นแบบผลิตภัณฑ์จากการบ่มลายผ้าทอ จากอัตลักษณ์ลื้อ

ได้นำเรื่องราวของภาพแต้มสีจากจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดหนองบัว เรื่องจันทาคาและเทวธิสังกานมาเป็นลวดลายของผ้าเพื่อให้เกิดกิจกรรมสร้างสรรค์ขึ้น โดยใช้เทคโนโลยี 3D Printer ช่วยในการสร้างต้นแบบ (TPU) ซึ่งมีคุณสมบัติยืดหยุ่น ส่งผลทำให้เกิดลวดลายจากการบ่มมากขึ้น ส่วนสีเป็นการใช้สีธรรมชาติ จากยางต่างๆในท้องถิ่น เช่น ยางกล้วย ขมิ้น เป็นต้น

ส่วนที่ 2

Workshop บ่มลายบนผ้า

ด้วยแม่พิมพ์ TPU

เรียนรู้วัฒนธรรมผ่านการลงมือทำ

เตรียมก่อนกิจกรรม

ออกแบบลายบน • พิมพ์แม่พิมพ์ 3 มิติด้วย TPU • กดลงบน



- 1 เรียนรู้เรื่องราวและเลือกแม่พิมพ์
- 2 จัดวางลวดลายบนผ้า
- 3 ลงสีบนแม่พิมพ์ TPU
- 4 กดบนลายลงบนผ้า
- 5 ปลอสีแห้งและเก็บรายละเอียด



ผลลัพธ์: ผ้าบ่มลายที่ผู้เข้าร่วมสร้างด้วยตนเอง

ผลงานวิจัยและสร้างสรรค์ | สิงหา ประมกร์

ภาพประกอบจัดทำจากต้นแบบผลงาน

3 ต้นแบบผลิตภัณฑ์งานจิตรกรรมงานศิลป์สื่อ

ได้นำเรื่องราวของภาพแต้มสีจากจิตรกรรมฝาผนังวิหารวัดหนองบัว เรื่องจันทาคาดและเทวีสั่งนำมาเป็นลวดลายของผ้าเพื่อให้เกิดกิจกรรมสร้างสรรค์ขึ้น โดยใช้เทคโนโลยี 3D Printer ช่วยในการสร้างต้นแบบ (PLA+) ซึ่งมีคุณสมบัติขึ้นรูปได้ดี แข็งแรง และเส้นที่นำมาใช้ เป็นส่วนผสมที่มาจากธรรมชาติ ส่งผลทำให้การแต้มสีลงวัตถุได้ดี รวมถึงการตกแต่งพระพุทธรูปจากไม้สัก ที่ใช้เทคโนโลยีร่วมสมัยในการผลิตพระเครื่องเพื่อให้เกิดความเป็นสิริมงคลที่เป็นองค์เล็ก

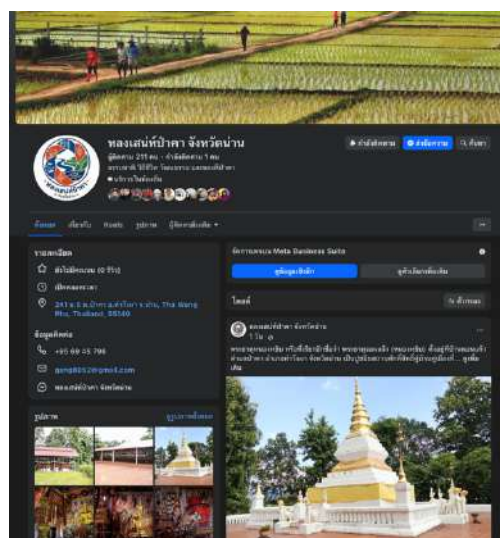


4 ทดลองขยายชุมชน 1 ครั้ง จากการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่, ผลิตภัณฑ์จากการบ่มลายผ้าทอ และงานจิตรกรรมงานศิลป์ลื้อ แต่เนื่องจากช่วงเวลาดังกล่าวในพื้นที่ชุมชนเกิดอุทกภัย น้ำท่วม รวมถึงการแจ้งเตือนของหน่วยงานราชการในการเฝ้าระวังภัย ส่งผลทำให้การจัดกิจกรรมต่างๆ รวมถึงนักท่องเที่ยวไม่เข้ามาเยี่ยมชมวิหารวัดหนองบัว ผู้วิจัยจึงขยายผลในการนำแนวคิดจากกิจกรรมที่ 1 และกิจกรรมที่ 2 นี้จัดร่วมกับองค์การบริหารส่วนตำบลป่าคา เมื่อวันที่ 17-18 สิงหาคม 2569





หลังจากการอบรมได้มีแนวทางร่วมกันคือสร้างช่องทางสื่อสารให้กับนักท่องเที่ยวที่เป็นของคน
ทุกหมู่ ในองค์การบริการส่วนตำบลป่าคา ทั้งเรื่องการท่องเที่ยว ผลิตภัณฑ์ชุมชน ธรรมชาติและวัฒนธรรม
เพื่อสื่อสารให้กับนักท่องเที่ยวเข้ามา โดยตั้งชื่อว่า หลงเสน่ห์ป่าคา จังหวัดน่าน



2.4 กิจกรรมที่ 3 อบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อเริ่มต้นประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยว

จัดอบรมวันที่ 27 กันยายน 2569 โดยวิทยากรคือ

1 นายทวี จิตอารีย์ เพจ Gain Gain Tawee ผู้ติดตาม 2.2 แสนคน

2 นางสาว อัครินทร์ อินตะกัน เพจ Kungpapai กังพาไป ผู้ติดตาม 5.6 หมื่นคน

กิจกรรมที่ 3 นี้เป็นการอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาการสื่อสารการตลาดและสร้างแบรนด์ชุมชนผ่านสื่อดิจิทัล ดำเนินการพัฒนาแบรนด์ชุมชนและการสื่อสารการตลาด โดยใช้ งานไม้ไผ่วิถีสื่อ เป็นจุดขายหลักของแบรนด์ และเชื่อมโยงกับกิจกรรมเสริม ได้แก่ บั้มลายผ้าทอสื่อ Food Tasting เมนู “ไก” และจิตรกรรมศิลป์สื่อ ผ่านการสร้างเรื่องเล่าอัตลักษณ์ชุมชน การถ่ายภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ และการเผยแพร่ผ่าน Social Media เพื่อสร้างการรับรู้และเพิ่มโอกาสทางการตลาดของหมู่บ้านหนองบัว

ผลผลิต: แนวทางแบรนด์ชุมชน 1 ชุด สื่อประชาสัมพันธ์ดิจิทัล และช่องทางสื่อออนไลน์อย่างน้อย 2 ช่องทาง โดยทางกลุ่มได้คัดเลือกตราสัญลักษณ์เพื่อสื่อสารกับนักท่องเที่ยวตอนนี้ ได้ลงมติว่าใช้ช่องทางการสื่อสารเดิมของชุมชนก่อนผ่านทาง Facebook และ Tiktok

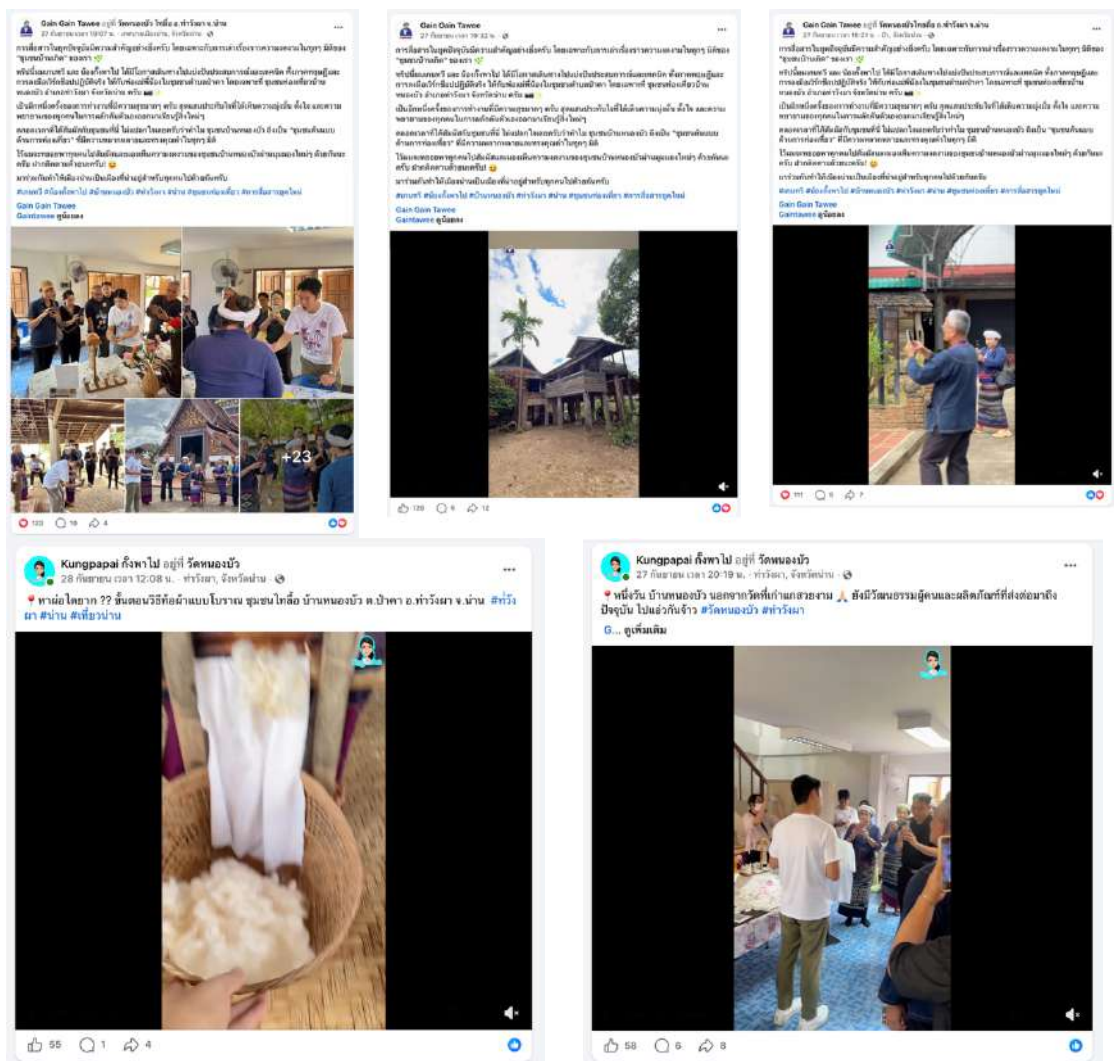
เพจ Gain Gain Tawee ผู้ติดตาม 2.2 แสนคน ผลิตภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวผ่านเพจ Facebook และ Tiktok



นางสาว อัครินทร์ อินตะกัน เพจ Kungpapai กังพาไป ผู้ติดตาม 5.6 หมื่นคน ผลิตภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหวผ่านเพจ Facebook และ Tiktok



ผลงานภาพเคลื่อนไหว





การเผยแพร่สื่อสารของชุมชน หลังการอบรม



ภาพประกอบกิจกรรม

ตารางการสร้างเครือข่ายระหว่างชุมชน ผู้ประกอบการ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์

ลำดับ	รายการผลิตภัณฑ์/กิจกรรม	เครือข่าย/แหล่งดำเนินงาน
1	การจัดหาไม้ไผ่และวัสดุสำหรับพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสาน	ช่างจักสานและสมาชิกชุมชนบ้านหนองบัว รวมถึงแหล่งไม้ไผ่ในพื้นที่ ต.ป่าคา
2	การพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่และของที่ระลึกอัตลักษณ์ไทลื้อ ได้แก่ พวงมาลัยลื้อ ปิ่นปักผมลื้อ และเข็มกลัดลื้อ	กลุ่มช่างจักสานและสมาชิกชุมชนบ้านหนองบัว ร่วมกับคณะผู้ดำเนินโครงการ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
3	การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการออกแบบและสร้างต้นแบบ เช่น 3D Design, 3D Printing และ Digital Fabrication	คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม และห้องปฏิบัติการดิจิทัลเพื่อการออกแบบ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
4	การพัฒนากิจกรรมปัมลายผ้าและจิตรกรรม ศิลป์ลื้อจากอัตลักษณ์และจิตรกรรมฝาผนังวัดหนองบัว	ชุมชนบ้านหนองบัว วัดหนองบัว และคณะผู้ดำเนินโครงการ
5	การพัฒนาเส้นทางและกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ เชื่อมโยงงานจักสาน ผ้าทอ อาหารพื้นบ้าน การพ้อนรำ และศิลปกรรม	ผู้นำชุมชน ประชาชนท้องถิ่น กลุ่มอาชีพ สมาชิกบ้านหนองบัว และองค์การบริหารส่วนตำบลป่าคา
6	การทดลองจำหน่ายผลิตภัณฑ์และของที่ระลึกแก่ผู้มาเยือน	พื้นที่ชุมชนและวัดหนองบัว อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน รวมถึงช่องทางออนไลน์ของชุมชน
7	การประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์ กิจกรรม และการท่องเที่ยวผ่านสื่อดิจิทัล	ช่องทาง Facebook และ TikTok ของชุมชน รวมถึงเครือข่ายสื่อออนไลน์และผู้ผลิตสื่อที่เข้าร่วมโครงการ
8	การขยายเครือข่ายด้านการท่องเที่ยว ผลิตภัณฑ์ชุมชน ธรรมชาติ และวัฒนธรรมในระดับตำบล	องค์การบริหารส่วนตำบลป่าคา และเครือข่ายชุมชนในพื้นที่ ภายใต้แนวทางการสื่อสาร “หลงเสน่ห์ป่าคา จังหวัดน่าน”
9	การประสานหน่วยงานภาครัฐเพื่อสนับสนุนการพัฒนาผลิตภัณฑ์ มาตรฐาน และการใช้ประโยชน์จากไม้ไผ่	สำนักงานเกษตรอำเภอท่าวังผา องค์การบริหารส่วนตำบลป่าคา และสำนักงานพัฒนาชุมชนอำเภอท่าวังผา

ตาราง แสดงรายการการผลิตภัณฑ์ ราคาต้นทุน ราคาขายต่อหน่วย

ลำดับ	รายการผลิตภัณฑ์	หน่วย	ต้นทุน (บาท)	ราคาขาย (บาท)	กำลังการผลิต	ยอดจำหน่าย/เดือน
1	พวงมาลัยลือ ขนาดวงกลม ของพวงมาลัย 11cm แบบ ละเอียด	พวง	120	300	อยู่ในระยะต้นแบบ/ทดลองผลิต (3 พวง/เดือน)	1 พวง/เดือน
2	พวงมาลัยลือ (เสริมมงคล) ขนาดวงกลมของพวงมาลัย 11cm แบบเหลี่ยม เสริมสิริ มงคล	พวง	160	400	อยู่ในระยะต้นแบบ/ทดลองผลิต (3 พวง/เดือน)	1 พวง/เดือน
3	พวงมาลัยลือ ขนาดวงกลม ของพวงมาลัย 15cm แบบ ละเอียด	พวง	200	600	อยู่ในระยะต้นแบบ/ทดลองผลิต (3 พวง/เดือน)	1 พวง/เดือน
4	พวงมาลัยลือ (เสริมมงคล) ขนาดวงกลมของพวงมาลัย 15cm แบบเหลี่ยม เสริมสิริ มงคล	พวง	200	700	อยู่ในระยะต้นแบบ/ทดลองผลิต (3 พวง/เดือน)	1 พวง/เดือน
5	ช่อดอกไม้วายพระประธาน	ชุด	40	99	อยู่ในระยะต้นแบบ/ทดลองผลิต 30 อัน/ชุด	6 ชุด
6	ปักพุ่มลือ	อัน	40	80		6 ชุด
7	เข็มกลัดลือ	อัน	20	40		6 ชุด

2.5 ผลการประเมินโครงการอบรมเชิงปฏิบัติการ

การประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน จำนวน 20 คน ใช้แบบประเมินมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ครอบคลุม 5 ด้าน ได้แก่ ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนการดำเนินงาน ด้านวิทยากรและการถ่ายทอดความรู้ ด้านเนื้อหาและ กิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก และด้านประโยชน์และความพึงพอใจ ผลการประเมินมีรายละเอียดดังนี้

ด้าน/รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	SD	ระดับ
1. ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนการดำเนินงาน	4.61	92.25	0.60	มากที่สุด
1.1 การประชาสัมพันธ์และแจ้งรายละเอียดโครงการมีความชัดเจน	4.40	88.00	0.66	มาก
1.2 การประสานงานและการให้ข้อมูลก่อนเข้าร่วมกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.70	94.00	0.56	มากที่สุด
1.3 ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรมมีความชัดเจนและเป็นระบบ	4.60	92.00	0.66	มากที่สุด
1.4 ระยะเวลาในการจัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.75	95.00	0.54	มากที่สุด
ด้านกระบวนการ/ขั้นตอนการดำเนินงาน	4.61	92.25	0.60	มากที่สุด
2. ด้านวิทยากรและการถ่ายทอดความรู้	4.81	96.25	0.47	มากที่สุด
2.1 วิทยากรมีความรู้และความเชี่ยวชาญในเนื้อหาที่ถ่ายทอด	4.75	95.00	0.54	มากที่สุด
2.2 วิทยากรสามารถอธิบายและถ่ายทอดความรู้ให้เข้าใจได้ง่าย	4.85	97.00	0.48	มากที่สุด
2.3 วิทยากรเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมซักถามและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น	4.80	96.00	0.51	มากที่สุด
2.4 วิทยากรสามารถเชื่อมโยงความรู้กับบริบทและภูมิปัญญาของชุมชน	4.85	97.00	0.36	มากที่สุด
รวมด้านวิทยากรและการถ่ายทอดความรู้	4.81	96.25	0.47	มากที่สุด
3. ด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้				
3.1 เนื้อหาการอบรมสอดคล้องกับความต้องการของชุมชน	4.80	96.00	0.51	มากที่สุด
3.2 กิจกรรมช่วยให้เข้าใจทุนวัฒนธรรมและอัตลักษณ์ไทลื้อบ้านหนองบัว	4.90	98.00	0.30	มากที่สุด
3.3 กิจกรรม Workshop เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมได้ลงมือปฏิบัติจริง	4.95	99.00	0.22	มากที่สุด
3.4 การนำเทคโนโลยีและการออกแบบมาประยุกต์ใช้มีความเหมาะสม	5.00	100.00	0.00	มากที่สุด
3.5 ความรู้ด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้	5.00	100.00	0.00	มากที่สุด
3.6 ความรู้ด้านการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้	4.95	99.00	0.22	มากที่สุด
3.7 ความรู้ด้านการประชาสัมพันธ์ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้	5.00	100.00	0.00	มากที่สุด
รวมด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้	4.94	98.86	0.18	มากที่สุด
4. ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก				
4.1 สถานที่จัดกิจกรรมมีความเหมาะสม	4.55	91.00	0.80	มากที่สุด
4.2 วัสดุ อุปกรณ์ และเครื่องมือสำหรับการฝึกปฏิบัติมีความเหมาะสม	4.80	96.00	0.51	มากที่สุด

ด้าน/รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ร้อยละ	SD	ระดับ
4.3 อาหาร อาหารว่าง และเครื่องดื่มมีความเหมาะสม	4.85	97.00	0.36	มากที่สุด
4.4 เอกสารและสื่อประกอบการอบรมมีความเหมาะสม	4.85	97.00	0.48	มากที่สุด
รวมด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวก	4.76	95.25	0.54	มากที่สุด
5. ด้านประโยชน์และความพึงพอใจ				
5.1 ได้รับความรู้และทักษะเพิ่มขึ้นหลังเข้าร่วมโครงการ	4.95	99.00	0.22	มากที่สุด
5.2 สามารถนำความรู้ไปใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือกิจกรรมของชุมชน	5.00	100.00	0.00	มากที่สุด
5.3 สามารถนำความรู้ไปใช้สร้างอาชีพหรือเพิ่มโอกาสในการสร้างรายได้	5.00	100.00	0.00	มากที่สุด
5.4 โครงการช่วยส่งเสริมการอนุรักษ์และต่อยอดภูมิปัญญาท้องถิ่น	5.00	100.00	0.00	มากที่สุด
5.5 โครงการมีความคุ้มค่าเมื่อเปรียบเทียบกับเวลาและการเข้าร่วมกิจกรรม	4.95	99.00	0.22	มากที่สุด
5.6 ต้องการให้มีการดำเนินโครงการหรือกิจกรรมลักษณะนี้อีกต่อเนื่อง	5.00	100.00	0.00	มากที่สุด
5.7 ความพึงพอใจต่อโครงการในภาพรวม	4.85	97.00	0.48	มากที่สุด
รวมด้านประโยชน์และความพึงพอใจ	4.96	99.29	0.13	มากที่สุด
รวมเฉลี่ยทั้งโครงการ	4.85	97.00	0.33	มากที่สุด

ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 20 คน พบว่า ในภาพรวมผู้เข้าร่วมมีความพึงพอใจต่อการดำเนินโครงการอยู่ในระดับ มากที่สุด มีค่าเฉลี่ยรวม 4.85 คิดเป็นร้อยละ 97.00 โดยเมื่อพิจารณารายด้าน พบว่า ด้านประโยชน์และความพึงพอใจ มีค่าเฉลี่ยสูงสุด เท่ากับ 4.96 คิดเป็นร้อยละ 99.29 รองลงมา ได้แก่ ด้านเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.94 คิดเป็นร้อยละ 98.86 และด้านวิทยากรและการถ่ายทอดความรู้ มีค่าเฉลี่ย 4.81 คิดเป็นร้อยละ 96.25 ตามลำดับ

ด้านสถานที่และสิ่งอำนวยความสะดวกมีค่าเฉลี่ย 4.76 คิดเป็นร้อยละ 95.25 ส่วนด้านกระบวนการและขั้นตอนการดำเนินงานมีค่าเฉลี่ย 4.61 คิดเป็นร้อยละ 92.25 ซึ่งแม้จะมีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าด้านอื่น แต่ยังอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้ รายการที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ การประชาสัมพันธ์และแจ้งรายละเอียดโครงการมีความชัดเจน มีค่าเฉลี่ย 4.40 คิดเป็นร้อยละ 88.00 และยังอยู่ในระดับมาก

ผลการประเมินสะท้อนให้เห็นว่า ผู้เข้าร่วมให้ความสำคัญกับการนำเทคโนโลยีและการออกแบบมาประยุกต์ใช้ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ การประชาสัมพันธ์ผ่าน Social Media และการนำความรู้ไปใช้สร้างอาชีพหรือเพิ่มโอกาสในการสร้างรายได้ โดยหลายรายการได้รับคะแนนเฉลี่ย 5.00 หรือร้อยละ 100 แสดงให้เห็นว่าองค์ความรู้และกิจกรรมที่ถ่ายทอดมีความสอดคล้องกับความต้องการของชุมชนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้จริง

สรุปรายได้ประจำปี พ.ศ. 2569

จากการดำเนินโครงการหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน กลุ่มมีสมาชิกเข้าร่วมโครงการ จำนวน 20 คน โดยก่อนเข้าร่วมโครงการ สมาชิกมีรายได้จากการประกอบอาชีพและกิจกรรมทางเศรษฐกิจของครัวเรือนในระดับที่แตกต่างกัน ภายหลังการดำเนินโครงการได้มีการพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่และของที่ระลึกอัตลักษณ์ไทลื้อ ได้แก่ พวงมาลัยลื้อ ช่อดอกไม้ถวายพระประธาน ปิ่นปักผมลื้อ และเข็มกลัดลื้อ พร้อมทดลองจำหน่ายผลิตภัณฑ์ในพื้นที่และผ่านช่องทางออนไลน์ โดยในปี พ.ศ. 2569 กลุ่มมีรายได้จากการทดลองจำหน่ายผลิตภัณฑ์จักสานประมาณ 30,000 บาทต่อปี

รายได้ของผู้เข้าร่วมโครงการก่อนเข้ารับการฝึกอบรมโครงการฯ ต่อเดือน

รายได้ต่อเดือน	จำนวนคน	ร้อยละ
3,001–5,000 บาท	13	65.00
5,001–7,000 บาท	7	35.00
รวม	20	100.00

จากผู้เข้าร่วมโครงการ จำนวน 20 คน พบว่า ก่อนเข้ารับการฝึกอบรม ผู้เข้าร่วมส่วนใหญ่มีรายได้อยู่ในช่วง 3,001–5,000 บาทต่อเดือน จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 65.00 และมีรายได้ในช่วง 5,001–7,000 บาทต่อเดือน จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 35.00

รายได้ของผู้เข้าร่วมโครงการก่อนเข้ารับการฝึกอบรมโครงการฯ ต่อเดือน

รายได้ต่อเดือน	จำนวนคน	ร้อยละ
3,000 บาท	5	25.00
4,000 บาท	8	40.00
5,000 บาท	4	20.00
6,000 บาท	2	10.00
7,000 บาท	1	5.00
รวม	20	100.00

ดังนั้น รายได้เฉลี่ยก่อนเข้าร่วมโครงการเท่ากับ 4,300 บาท/คน/เดือน

ผู้เข้ารับการอบรมสามารถนำความรู้ไปใช้ประโยชน์

รายละเอียดดังนี้ ผู้เข้ารับการอบรมโครงการหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน จำนวน 20 คน ได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้และเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ และการสื่อสารประชาสัมพันธ์ โดยครอบคลุมตั้งแต่การวิเคราะห์ศักยภาพและทุนของชุมชน การออกแบบกิจกรรมและเส้นทางท่องเที่ยว การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีในการออกแบบและสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ ตลอดจนการสร้างสื่อและการประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางออนไลน์ ซึ่งสามารถนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และกิจกรรมของชุมชนได้

1) การนำความรู้ไปใช้ประโยชน์หลังการถ่ายทอดเทคโนโลยี จากการติดตามผลการนำองค์ความรู้และเทคโนโลยีไปใช้ประโยชน์ ผู้เข้ารับการอบรมสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้กับการพัฒนาผลิตภัณฑ์ กิจกรรม Workshop การจัดเส้นทางท่องเที่ยว และการประชาสัมพันธ์ของชุมชน โดยเฉพาะการนำองค์ความรู้ด้านการออกแบบมาพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานและของที่ระลึก การเชื่อมโยงทุนวัฒนธรรมกับกิจกรรมสำหรับนักท่องเที่ยว และการใช้สื่อออนไลน์ในการสร้างการรับรู้

การนำความรู้ไปใช้ประโยชน์	จำนวน (คน)	ร้อยละ
มีหลักฐานการนำความรู้/เทคโนโลยีไปใช้ประโยชน์	3	15.00
ผู้ได้รับการถ่ายทอดที่เหลือ/อยู่ระหว่างติดตามผล	17	85.00
รวม	20	100.00

2) รายได้จากผลิตภัณฑ์และกิจกรรมที่ได้รับการพัฒนา ผลจากการนำองค์ความรู้และเทคโนโลยีไปใช้ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ ทำให้เกิดผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่และของที่ระลึกอัตลักษณ์ไทลื้อ เช่น พวงมาลัยลื้อ ช่อดอกไม้ถวายพระประธาน ปิ่นปักผมลื้อ และเข็มกลัดลื้อ ซึ่งอยู่ในระยะต้นแบบและทดลองจำหน่าย โดยกลุ่มมีรายได้จากการทดลองจำหน่ายผลิตภัณฑ์จักสานในปี พ.ศ. 2569 ประมาณ 30,000 บาท ต่อปี

ลักษณะรายได้จากผลิตภัณฑ์ที่พัฒนา	จำนวนเงิน (บาท/ปี)	สถานะ
รายได้จากการทดลองจำหน่ายผลิตภัณฑ์จักสานและของที่ระลึก	ประมาณ 30,000	รายได้เสริมของกลุ่ม
รวม	ประมาณ 30,000	อยู่ในระยะทดลองจำหน่าย

3) รายได้ที่เกิดขึ้นภายหลังการเข้ารับการฝึกอบรมโครงการฯ ภายหลังการถ่ายทอดองค์ความรู้และเทคโนโลยี ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถนำความรู้ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ การพัฒนางานจักสานไม้ไผ่ และการสร้างของที่ระลึกอัตลักษณ์ไทลื้อไปประยุกต์ใช้ โดยผลิตภัณฑ์ยังอยู่ในระยะต้นแบบและทดลองจำหน่าย ทั้งนี้ กลุ่มมีรายได้จากการทดลองจำหน่ายผลิตภัณฑ์จักสานประมาณ 30,000 บาทต่อปี

รายได้เพิ่มต่อปี	จำนวนคน	ร้อยละ
น้อยกว่า 1,000 บาท	8	40.00
1,001–2,000 บาท	7	35.00
2,001–3,000 บาท	4	20.00
มากกว่า 3,000 บาท	1	5.00
รวม	20	100.00

4) การลดรายจ่ายภายหลังการถ่ายทอดเทคโนโลยี ภายหลังการถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการออกแบบและการสร้างต้นแบบ ชุมชนมีแนวทางในการใช้วัสดุไม้ไผ่อย่างคุ้มค่ามากขึ้น โดยสามารถนำเศษตอกและวัสดุที่เหลือจากการผลิตมาประยุกต์ใช้เป็นผลิตภัณฑ์ขนาดเล็กและวัสดุสำหรับกิจกรรม Workshop ซึ่งเป็นแนวทางในการลดเศษวัสดุและลดต้นทุนการผลิตในระยะต่อไป ทั้งนี้ ในปีที่ 1 ยังไม่มีการจัดเก็บข้อมูลการลดรายจ่ายแยกรายบุคคลอย่างเป็นระบบ

5) ระยะเวลาในการนำความรู้ที่ได้รับจากการถ่ายทอดเทคโนโลยีไปใช้ประโยชน์ จากการติดตามการนำองค์ความรู้และเทคโนโลยีไปใช้ประโยชน์ พบว่า ชุมชนได้นำความรู้จากการอบรมไปใช้ต่อยอดในการออกแบบและสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์ การพัฒนากิจกรรม Workshop และการจัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ภายในช่วงระยะเวลาดำเนินโครงการ แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการนำองค์ความรู้ไปประยุกต์ใช้ต่อเนื่องจากกระบวนการฝึกอบรมสู่การปฏิบัติจริง

บทที่ 3 สรุปผลการดำเนินงาน

3.1 สรุปผลการดำเนินงานตามคำเป้าหมาย/ตัวชี้วัดของโครงการในภาพรวม

ผลผลิตและผลลัพธ์ของโครงการ โครงการ “หมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน” กำหนดแผนการดำเนินงานต่อเนื่องระยะ 3 ปี โดยปีที่ 1 พ.ศ. 2569 เป็นระยะ วางฐาน-อยู่รอด (Foundation Stage) มุ่งพัฒนาต้นแบบกิจกรรมท่องเที่ยว ผลิตภัณฑ์ และช่องทางประชาสัมพันธ์ ปีที่ 2 พ.ศ. 2570 เป็นระยะ เข้มแข็ง-ขยายผล (Strengthening Stage) มุ่งพัฒนากิจกรรมให้พร้อมเปิดบริการจริงและยกระดับผลิตภัณฑ์สู่มาตรฐาน และปีที่ 3 พ.ศ. 2571 เป็นระยะ เติบโต-ยั่งยืน (Sustainable Growth Stage) มุ่งพัฒนาระบบบริหารจัดการท่องเที่ยวโดยชุมชนและสร้างกลไกการดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง

ตาราง คำเป้าหมายผลผลิตและผลลัพธ์ของโครงการระยะ 3 ปี

ผลผลิต/ผลลัพธ์	หน่วย	ปีที่1แผน	ปีที่ 1 ผล	ปีที่2แผน	ปีที่ 2 ผล	ปีที่3แผน	ปีที่ 3 ผล
1. จำนวนคนที่ได้รับการถ่ายทอดความรู้/เทคโนโลยี	คน	20	20	20	–	20	–
2. จำนวนเทคโนโลยี/องค์ความรู้ที่ถ่ายทอด	เรื่อง	3	3	2	–	1	–
3. จำนวนวิทยากรที่สามารถถ่ายทอดความรู้ให้ผู้อื่นได้	คน	2	2	2	–	2	–
4. ร้อยละความพึงพอใจของนักท่องเที่ยว	ร้อยละ	80	80	80	–	80	–
5. จำนวนผู้นำความรู้/เทคโนโลยีที่ได้รับไปใช้ประโยชน์	คน	3	3	4	–	5	–
6. สัดส่วนมูลค่าทางเศรษฐกิจที่จะเกิดขึ้น	เท่า	0.5	0.5	1	–	2	–
7. กิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์/Workshop	กิจกรรม	3	3	≥3	–	≥3	–

ผลผลิต/ผลลัพธ์	หน่วย	ปีที่1แผน	ปีที่ 1 ผล	ปีที่2แผน	ปีที่ 2 ผล	ปีที่3แผน	ปีที่ 3 ผล
8. เส้นทางท่องเที่ยววิถีลือ (Creative Tourism Route)	เส้นทาง	1	1	1	–	1	–
9. ผลิตภัณฑ์ชุมชนเชิงสร้างสรรค์	รูปแบบ	≥3	7 รูปแบบ*	≥3	–	ต่อ ยอดจาก ผลิตภัณฑ์ มาตรฐาน	–
10. สื่อประชาสัมพันธ์	ชิ้น	3	3	–	–	–	–
11. ช่องทางประชาสัมพันธ์ออนไลน์	ช่องทาง	2	2	ออฟไลน์ และ ออนไลน์	–	ต่อเนื่อง	–

3.2 สรุปผลการดำเนินงานตามค่าเป้าหมาย/ตัวชี้วัดของโครงการในปีงบประมาณ พ.ศ. 2569

(ปีดำเนินการในปัจจุบัน) ผลการดำเนินงานโครงการ “หมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีลือ บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน” ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 สามารถสรุปผลการดำเนินงานเปรียบเทียบกับค่าเป้าหมายของโครงการได้ดังนี้

ผลผลิต/ผลลัพธ์	หน่วย	แผน	ผล
1. จำนวนคนที่ได้รับการถ่ายทอดความรู้/เทคโนโลยี	คน	20	20
2. จำนวนเทคโนโลยีที่ถ่ายทอด	เรื่อง	3	3
3. จำนวนวิทยากรที่สามารถถ่ายทอดความรู้ให้ผู้อื่นได้อย่างน้อย	คน	2	2
4. ร้อยละความพึงพอใจของผู้รับบริการ	ร้อยละ	80	80
5. จำนวนผู้นำความรู้/เทคโนโลยีที่ได้รับไปใช้ประโยชน์	คน	3	3
6. สัดส่วนมูลค่าทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้น	เท่า	0.5	0.5

รายละเอียดเทคโนโลยี/องค์ความรู้ที่ถ่ายทอด จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่

1. เทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้ไผ่
2. เทคโนโลยีการออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์
3. เทคโนโลยีการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์

3.3 การประเมินผลกระทบจากการดำเนินโครงการ

(1) ผลกระทบทางเศรษฐกิจ โครงการก่อให้เกิดผลกระทบทางเศรษฐกิจจากการนำองค์ความรู้และเทคโนโลยีด้านการออกแบบมาประยุกต์ใช้ร่วมกับภูมิปัญญาจักสานไม้ไผ่ของชุมชน เกิดการพัฒนาผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ ได้แก่ พวงมาลัยลือ ข้อดอกไม้วายพระประธาน ปิ่นปักผมลือ และเข็มกลัดลือ ตลอดจนการพัฒนากิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปต่อยอดเป็นรายได้ของชุมชน โดยในปี พ.ศ. 2569 ผลิตภัณฑ์ยังอยู่ในระยะต้นแบบและทดลองจำหน่าย มีรายได้จากการทดลองจำหน่ายผลิตภัณฑ์จักสานประมาณ 30,000 บาทต่อปี

เมื่อพิจารณาจากข้อมูลก่อนเข้าร่วมโครงการ ผู้เข้าร่วมจำนวน 20 คน ส่วนใหญ่มีรายได้ อยู่ในช่วง 3,001–5,000 บาทต่อเดือน จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 65.00 และช่วง 5,001–7,000 บาทต่อเดือน จำนวน 7 คน คิดเป็นร้อยละ 35.00 ภายหลังการดำเนินโครงการ ชุมชนมีช่องทางในการสร้างรายได้เสริมจากผลิตภัณฑ์ที่ได้รับการพัฒนาและการทดลองจำหน่าย รวมถึงมีต้นแบบกิจกรรม Workshop และเส้นทางท่องเที่ยวที่สามารถนำไปพัฒนาสู่การให้บริการจริงในระยะต่อไป

ในด้านมูลค่าทางเศรษฐกิจ ข้อเสนอโครงการกำหนดค่าเป้าหมายปีที่ 1 ไว้ไม่น้อยกว่า 0.5 เท่า ทั้งนี้ การคำนวณค่า B/C Ratio ในรายงานฉบับสมบูรณ์ควรใช้ข้อมูลรายได้และผลประโยชน์ทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้นจริงจากปี พ.ศ. 2569 เปรียบเทียบกับงบประมาณสนับสนุนโครงการ 201,430 บาท

(2) ผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อม โครงการส่งเสริมการใช้ประโยชน์จาก ไม้ไผ่ซึ่งเป็นทรัพยากรท้องถิ่น โดยนำมาพัฒนาเป็นผลิตภัณฑ์จักสานและกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ทำให้ชุมชนเห็นแนวทางในการเพิ่มมูลค่าวัตถุดิบจากเดิมที่ใช้ในครัวเรือนหรือจำหน่ายในรูปแบบพื้นฐาน ไปสู่การออกแบบผลิตภัณฑ์ที่มีอัตลักษณ์และสามารถเชื่อมโยงกับการท่องเที่ยวได้ นอกจากนี้ กระบวนการออกแบบและสร้างต้นแบบยังช่วยให้สามารถวางแผนการไว้สตุได้เหมาะสมมากขึ้น โดยเศษดอกไม้วายและวัสดุที่เหลือจากกระบวนการผลิตสามารถนำกลับมาใช้ในการผลิตของที่ระลึกขนาดเล็กหรือใช้เป็นวัสดุฝึกปฏิบัติในกิจกรรม Workshop ซึ่งเป็นแนวทางในการลดเศษวัสดุและใช้ทรัพยากรอย่างคุ้มค่า และจะนำไปพัฒนาต่อเป็นระบบควบคุมการผลิตและการลดเศษวัสดุในปีต่อไป

(3) ผลกระทบด้านสังคม การดำเนินโครงการก่อให้เกิดการมีส่วนร่วมของคนในชุมชน ตั้งแต่การค้นหาและวิเคราะห์ทุนวัฒนธรรม การออกแบบกิจกรรมและเส้นทางท่องเที่ยว การพัฒนาผลิตภัณฑ์ การทดลองผลิต ตลอดจนการประชาสัมพันธ์ โดยเชื่อมโยงบทบาทของผู้นำชุมชน ประชาชนท้องถิ่น ช่างจักสาน กลุ่มอาชีพ และสมาชิกชุมชนเข้ากับคณะผู้ดำเนินโครงการและหน่วยงานเครือข่าย ผลที่สำคัญคือเกิดการนำภูมิปัญญาดั้งเดิมมาถ่ายทอดและพัฒนาในรูปแบบใหม่ โดยเฉพาะงานจักสานไม้ไผ่ ผ้าทอ อาหารพื้นบ้าน การฟ้อนรำ และศิลปกรรมไทลื้อ ช่วยสร้างบทบาทให้คนในชุมชนสามารถเป็นผู้ผลิต ผู้ถ่ายทอดภูมิปัญญา ผู้จัดกิจกรรม และผู้ประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวของชุมชน ซึ่งเป็นพื้นฐานสำหรับการสร้างอาชีพ

ลำดับ	อาชีพ/บทบาทที่ได้รับการพัฒนา	จำนวน (คน)	หมายเหตุ
1	ผู้จัดทำไม้ไผ่และเตรียมเสนตอก	1	จัดเตรียมวัตถุดิบสำหรับผลิตภัณฑ์และกิจกรรม
2	ช่างจักสานและผู้ผลิตของที่ระลึก	1	ผลิตและพัฒนาต้นแบบผลิตภัณฑ์
3	วิทยากรชุมชน/ผู้ถ่ายทอดภูมิปัญญา	1	ถ่ายทอดความรู้และดูแลกิจกรรม Workshop
รวม		3	

ตารางสรุปผลกระทบจากการดำเนินโครงการ

ผลกระทบด้านเศรษฐกิจ	ผลกระทบด้านสังคม	ผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อม
1. เกิดรายได้จากการทดลองจำหน่ายผลิตภัณฑ์จักสาน ประมาณ 30,000 บาท/ปี 2. เกิดผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ที่สามารถนำไปทดลองจำหน่ายและพัฒนาตลาดต่อไปได้ 3. เกิดต้นแบบกิจกรรม Workshop และเส้นทางท่องเที่ยวที่สามารถพัฒนาเป็นบริการสร้างรายได้ในปีต่อไป	1. เกิดการมีส่วนร่วมของสมาชิกชุมชนในการวิเคราะห์ ออกแบบ ผลิต และประชาสัมพันธ์ 2. เกิดบทบาทด้านการจัดหาวัตถุดิบ การผลิต และการถ่ายทอดภูมิปัญญา 3. เกิดการเชื่อมโยงภูมิปัญญาท้องถิ่นกับเทคโนโลยีและการออกแบบร่วมสมัย 4. ส่งเสริมการถ่ายทอดองค์ความรู้จากปราชญ์และช่างฝีมือสู่สมาชิกชุมชน	1. ส่งเสริมการใช้ประโยชน์จากไม้ไผ่ซึ่งเป็นทรัพยากรในพื้นที่ 2. ส่งเสริมการใช้วัสดุอย่างคุ้มค่าและนำเศษตอกกลับมาใช้ประโยชน์ 3. วางพื้นฐานการลดเศษวัสดุและการเตรียมวัสดุให้เหมาะสมกับการผลิตและ กิจกรรม Workshop

ผลผลิตและผลลัพธ์ของโครงการ จากการดำเนินงานสามารถสรุปผลผลิตและผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นใน
ปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ได้ดังนี้

ผลผลิต/ผลลัพธ์	หน่วย	แผน	ผลการดำเนินการ
1. จำนวนคนที่ได้รับการถ่ายทอดความรู้/เทคโนโลยี	คน	20	20
2. จำนวนเทคโนโลยีที่ถ่ายทอด	เรื่อง	3	3
3. จำนวนวิทยากรที่สามารถถ่ายทอดความรู้ให้ผู้อื่นได้	คน	2	2
4. ร้อยละความพึงพอใจของผู้รับบริการ	ร้อยละ	80	80
5. จำนวนผู้นำความรู้/เทคโนโลยีไปใช้ประโยชน์	คน	3	3
6. สัดส่วนมูลค่าทางเศรษฐกิจที่เกิดขึ้น	เท่า	0.5	0.5
7. เส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีลื้อ	เส้นทาง	1	1
8. ผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ที่ได้รับการพัฒนา	รูปแบบ	≥3	7
9. สื่อประชาสัมพันธ์	ชิ้น	3	3
10. ช่องทางออนไลน์	ช่องทาง	2	2

3.4 สรุปกิจกรรมที่บรรลุเป้าหมายตามแผนการดำเนินงานของโครงการ

โครงการ “หมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน” ประจำปี
งบประมาณ พ.ศ. 2569 ได้ดำเนินกิจกรรมตามแผนงานที่กำหนด โดยมุ่งวางพื้นฐานการพัฒนาการท่องเที่ยว
เชิงสร้างสรรค์ การพัฒนาผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาท้องถิ่น และการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อ
ดิจิทัล ผลการดำเนินงานสามารถสรุปเปรียบเทียบกับแผนการดำเนินงานได้ดังนี้

ปีที่ 1 พ.ศ. 2569 งบประมาณ 201,430 บาท

แผนการดำเนินงาน	ผลการดำเนินงาน	ผลที่ได้รับ
1. อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบ เส้นทางท่องเที่ยววิถีลื้อและ พัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ ของชุมชน เชื่อมโยงวัดหนองบัว จิตรกรรมฝาผนัง และวิถีชุมชน	ดำเนินกิจกรรมโดยใช้ กระบวนการมีส่วนร่วมของชุมชน ผ่านเครื่องมือ SWOT Analysis, Community Asset Mapping, Design Thinking และ	1) ได้ต้นแบบเส้นทางท่องเที่ยว เชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ 1 เส้นทาง 2) เกิดแนวทางกิจกรรม สร้างสรรค์จากงานจักสานไม้ไผ่ การปักลายผ้า จิตรกรรมศิลป์ลื้อ

แผนการดำเนินงาน	ผลการดำเนินงาน	ผลที่ได้รับ
โดยมีงานจักสานไม้ไผ่เป็นกิจกรรมหลัก	Creative Tourism Route Mapping เพื่อค้นหาและเชื่อมโยงทุนวัฒนธรรม ภูมิปัญญา บุคคล และทรัพยากรของชุมชน มีผู้เข้าร่วมกิจกรรม 25 คน และร่วมกันพัฒนาต้นแบบกิจกรรมและเส้นทางท่องเที่ยววิถีลื้อ	อาหารพื้นบ้าน และการพ้อนรำ 3) ชุมชนสามารถระบุทุนและศักยภาพของตนเองเพื่อนำไปใช้ในการพัฒนาการท่องเที่ยว 4) ได้แนวทางการจัดลำดับกิจกรรม จุดเรียนรู้ และบทบาทของผู้ให้บริการในชุมชน
2. อบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์โดยใช้ภูมิปัญญาจักสานไม้ไผ่ร่วมกับเทคโนโลยีการออกแบบ	นำผลจากกิจกรรมที่ 1 มาพัฒนาผลิตภัณฑ์โดยใช้ไม้ไผ่เป็นวัสดุหลัก ร่วมกับเทคโนโลยี 3D Design, 3D Printing และ Digital Fabrication เพื่อช่วยในการออกแบบและสร้างต้นแบบพร้อมพัฒนากิจกรรมบ่มลายผ้าและจิตรกรรมศิลป์ลื้อ มีผู้เข้าร่วม 25 คน	1) เกิดผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ที่นำไปทดลองผลิตและจำหน่าย 7 รูปแบบ ได้แก่ พวงมาลัยลื้อ 4 รูปแบบ ช่อดอกไม้ถวายพระประธาน ปิ่นปักผมลื้อ และเข็มกลัดลื้อ 2) เกิดแนวทางการนำผลิตภัณฑ์ไปพัฒนาเป็นกิจกรรม Workshop 3) เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีการออกแบบร่วมกับภูมิปัญญาชุมชน 4) มีรายได้จากการทดลองจำหน่ายผลิตภัณฑ์จักสานประมาณ 30,000 บาท/ปี
3. อบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาการสื่อสารการตลาดและสร้างแบรนด์ชุมชนผ่านสื่อดิจิทัลเพื่อประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์และกิจกรรมท่องเที่ยว	ถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการสร้างเรื่องเล่าอัตลักษณ์ชุมชน (Storytelling) การถ่ายภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ และการเผยแพร่ผ่าน Social Media โดยเชื่อมโยงงานจักสานไม้ไผ่	1) เกิดสื่อประชาสัมพันธ์ 3 ชิ้น 2) มีช่องทางสื่อออนไลน์ 2 ช่องทาง ได้แก่ Facebook และ TikTok 3) ชุมชนมีแนวทางการนำเรื่องราวและอัตลักษณ์ไทลื้อมาใช้ในการประชาสัมพันธ์ผลิตภัณฑ์และกิจกรรม 4) เกิด

แผนการดำเนินงาน	ผลการดำเนินงาน	ผลที่ได้รับ
	การปักลายผ้า อาหารพื้นบ้าน และจิตรกรรมศิลป์ลื้อ มีผู้เข้าร่วม 20 คน	การเชื่อมโยงการประชาสัมพันธ์กับเครือข่ายสื่อและการท่องเที่ยว

ผลลัพธ์ปีที่ 1

1. สมาชิกและผู้เข้าร่วมโครงการได้รับการถ่ายทอดองค์ความรู้และเทคโนโลยีด้านการพัฒนาผลิตภัณฑ์ การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ และการสื่อสารประชาสัมพันธ์
2. เกิดการถ่ายทอดองค์ความรู้/เทคโนโลยีหลัก จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่ เทคโนโลยีการออกแบบผลิตภัณฑ์ไม้ไผ่ เทคโนโลยีการออกแบบอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ และเทคโนโลยีการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์
3. เกิดต้นแบบเส้นทางท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ จำนวน 1 เส้นทาง
4. เกิดกิจกรรมสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปพัฒนาเป็น Workshop สำหรับนักท่องเที่ยว ได้แก่ งานจักสานไม้ไผ่ การปักลายผ้า จิตรกรรมศิลป์ลื้อ ตลอดจนกิจกรรมเชื่อมโยงอาหารพื้นบ้านและการพ้อนรำ
5. เกิดผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์จากงานจักสานไม้ไผ่และอัตลักษณ์ไทลื้อที่นำไปทดลองผลิตและจำหน่าย 7 รูปแบบ
6. เกิดสื่อประชาสัมพันธ์ จำนวน 3 ชิ้น และช่องทางออนไลน์ จำนวน 2 ช่องทาง สำหรับสื่อสารผลิตภัณฑ์และกิจกรรมของชุมชน
7. เกิดรายได้จากการทดลองจำหน่ายผลิตภัณฑ์จักสานประมาณ 30,000 บาทต่อปี และได้ข้อมูลด้านต้นทุน ราคาขาย และการตอบรับของผลิตภัณฑ์สำหรับใช้เป็นฐานในการพัฒนาต่อไปในปี 2
8. ชุมชนมีแนวทางการพัฒนาต่อเนื่องด้าน คุณภาพและมาตรฐานผลิตภัณฑ์ บรรลุภัณฑ์ การกำหนดขั้นตอน Workshop ระบบการให้บริการ และการจัดการท่องเที่ยวแบบมีส่วนร่วม ซึ่งนำไปสู่การกำหนดแผนการดำเนินงานปีที่ 2 พ.ศ. 2570

3.5 สรุปผลการใช้จ่ายงบประมาณตามรายการกิจกรรมที่ระบุไว้ในข้อเสนอโครงการ

โครงการหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน ประจำปีงบประมาณ พ.ศ. 2569 ได้รับการสนับสนุนงบประมาณจำนวนทั้งสิ้น 201,430 บาท โดยมีรายละเอียดค่าใช้จ่ายตามรายการกิจกรรม ดังนี้

กิจกรรม	รายการค่าใช้จ่าย	ปริมาณ	ราคาต่อหน่วย	รวมเงิน
1. กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีลื้อและพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน				
	- ค่าเดินทางจ้างเหมาจ่ายค่าน้ำมันเชื้อเพลิง ระยะทางประมาณ 229 กิโลเมตร x 2 ไป-กลับ = 458 ก.ม โดยรถมหาวิทยาลัยฯ	1 ครั้ง x 2 ไปกลับ	1,000	2,000
	- ค่าที่พักวิทยากรเหมาจ่าย	2 คืน x 2 ห้อง x 2 คน	1,000	4,000
	- ค่าวิทยากรการอบรม	12 ชม x 2 วัน x 2 คน	600	14,400
	- ค่าอาหารกลางวัน	1 มื้อ x 20 คน x 2 วัน	80	3,200
	- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม	2 มื้อ x 20 คน x 2 วัน	30	2,400
	- จ้างเหมาฯ จัดเตรียมวัสดุท้องถิ่น สำหรับการอบรมเชิงปฏิบัติการ กิจกรรมงานไม้ไผ่ โดยมีกิจกรรมเสริมคือกิจกรรมปั่นลายผ้าทอ, กิจกรรมชิมอาหารลื้อ และงานจิตรกรรมงานศิลป์ลื้อ	1 ครั้ง	8,298	8,298
	- จ้างเหมาฯ ออกแบบและผลิตสื่อแผนที่เส้นทางท่องเที่ยววิถีลื้อ จำนวน 3 รูปแบบกิจกรรม	1 ครั้ง x 3 กิจกรรม	8,700	26,100
2 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการพัฒนาผลิตภัณฑ์ชุมชนและสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์เชิงสร้างสรรค์				
	- ค่าเดินทางจ้างเหมาจ่ายค่าน้ำมันเชื้อเพลิง ระยะทางประมาณ 229 กิโลเมตร x 2 ไป-กลับ = 458 ก.ม โดยรถมหาวิทยาลัยฯ	1 ครั้ง 1 ครั้ง x 2 ไปกลับ	1,000	2,000
	- จ้างเหมาจำลองภาพ 3 มิติ เพื่อการผลิต จำนวน 3 รูปแบบ	3 ชุดแนวคิด	18,000	18,000
	- จ้างเหมาทดลองสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่ 3 รูปแบบ	3 ชุดแนวคิด	18,000	18,000
	- จ้างเหมาฯ ทดลองตลาดชุมชน 1 ครั้ง จากการสร้างต้นแบบผลิตภัณฑ์จากไม้ไผ่, ผลิตภัณฑ์จากการปั่นลายผ้าทอ และงานจิตรกรรมงานศิลป์ลื้อ	1 ครั้ง x 3 กิจกรรม	10,000	30,000
3. อบรมเชิงปฏิบัติการเพื่อเริ่มต้นประชาสัมพันธ์การท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ผ่าน Social Media				
	- ค่าเดินทางจ้างเหมาจ่ายค่าน้ำมันเชื้อเพลิง ระยะทางประมาณ 229 กิโลเมตร x 2 ไป-กลับ = 458 ก.ม โดยรถมหาวิทยาลัยฯ	1 ครั้ง 1 ครั้ง x 2 ไปกลับ	1,000	2,000
	- ค่าวิทยากรการอบรม	6 ชั่วโมง x 2 คน x 2 วัน	600	7,200
	- ค่าอาหารกลางวัน	1 มื้อ x 25 คน x 1 วัน	80	2,000
	- ค่าอาหารว่างและเครื่องดื่ม	2 มื้อ x 25 คน x 1 วัน	30	1,500
	- จ้างเหมาถ่ายภาพสินค้าภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว	1 ชุด	22,800	22,800
	- จ้างเหมาจัดวัสดุอุปกรณ์ ในการอบรม Social Media	1 ชุด	16,532	16,532
	- จ้างเหมา ออกแบบและ ผลิตคู่มือการเรียนรู้ กิจกรรมงานไม้ไผ่ โดยมีกิจกรรมเสริมคือกิจกรรมปั่นลายผ้าทอ, กิจกรรมชิมอาหารลื้อ และงานจิตรกรรมงานศิลป์ลื้อ)	1 ครั้ง x 3 กิจกรรม	7,000	21,000

บทที่ 4 ปัญหา อุปสรรค และข้อเสนอแนะ

4.1 ปัญหา/อุปสรรค

การดำเนินโครงการหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทลื้อ บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน พบข้อจำกัดจากสถานการณ์อุทกภัยและการแผ่รังภัยในพื้นที่ ส่งผลให้นักท่องเที่ยวเดินทางเข้าพื้นที่ลดลง และการทดลองกิจกรรมท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์กับนักท่องเที่ยวไม่สามารถดำเนินการได้อย่างเต็มรูปแบบ ประกอบกับผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่และของที่ระลึกที่พัฒนาขึ้นยังอยู่ในระยะต้นแบบและทดลองจำหน่าย ยังต้องพัฒนาด้านคุณภาพ ความสม่ำเสมอในการผลิต บรรจุภัณฑ์ และมาตรฐานผลิตภัณฑ์ ขณะที่กิจกรรมท่องเที่ยวยังต้องพัฒนารูปแบบ ขั้นตอน ระยะเวลา การแบ่งหน้าที่ และระบบการให้บริการให้มีความชัดเจนมากขึ้น นอกจากนี้ การประชาสัมพันธ์ผ่านช่องทางออนไลน์ยังอยู่ในระยะเริ่มต้นและต้องดำเนินการอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สามารถเข้าถึงกลุ่มนักท่องเที่ยวได้มากขึ้น

4.2 ข้อเสนอแนะ/แนวทางการแก้ไข

ได้มีการปรับแนวทางการดำเนินงานโดยนำองค์ความรู้และกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นไปเชื่อมโยงกับเครือข่ายในพื้นที่ และควรพัฒนากิจกรรม Workshop จากต้นแบบในปีที่ 1 ให้มีขั้นตอน ระยะเวลา อุปกรณ์ ผู้รับผิดชอบ และราคาค่าบริการที่ชัดเจน พร้อมทดลองให้บริการกับนักท่องเที่ยวจริง เพื่อรับข้อเสนอแนะ และปรับปรุงรูปแบบกิจกรรมให้เหมาะสม รวมทั้งควรพัฒนาผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่ให้มีคุณภาพและรูปแบบที่สม่ำเสมอ พัฒนาบรรจุภัณฑ์และอัตลักษณ์ผลิตภัณฑ์ และเตรียมความพร้อมในการยื่นขอรับรองมาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน มผช. 184/2557 เพื่อเพิ่มความน่าเชื่อถือและโอกาสทางการตลาดของผลิตภัณฑ์

ควรพัฒนาการประชาสัมพันธ์ผ่าน Facebook และ TikTok อย่างต่อเนื่อง โดยนำเรื่องราวอัตลักษณ์ไทลื้อ ผลิตภัณฑ์จักสานไม้ไผ่ กิจกรรม Workshop และเส้นทางท่องเที่ยวมาพัฒนาเป็นเนื้อหาสำหรับการสื่อสาร เพื่อสร้างการรับรู้และเชื่อมโยงนักท่องเที่ยวเข้าสู่พื้นที่ รวมทั้งส่งเสริมสมาชิกและแกนนำในชุมชนให้มีทักษะด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ การจัดกิจกรรมท่องเที่ยว และการตลาดดิจิทัล เพื่อให้ชุมชนสามารถดำเนินงานและถ่ายทอดองค์ความรู้ต่อได้ด้วยตนเอง

แนวทางดังกล่าวควรนำไปดำเนินการต่อในปีที่ 2 โดยเน้นการพัฒนากิจกรรม Workshop ให้พร้อมเปิดบริการจริง การยกระดับผลิตภัณฑ์สู่มาตรฐานผลิตภัณฑ์ชุมชน การพัฒนาบรรจุภัณฑ์และช่องทางจำหน่าย ตลอดจนการพัฒนากระบวนการจัดการท่องเที่ยวแบบมีส่วนร่วม เพื่อให้ผลิตภัณฑ์และกิจกรรมของชุมชนสามารถสร้างรายได้และพัฒนาไปสู่การบริหารจัดการโดยชุมชนได้อย่างต่อเนื่อง

ภาคผนวก กิจกรรมที่ 1 เอกสารประกอบการอบรม

อาทิ เอกสารต่างๆ ที่ใช้ประกอบการดำเนินโครงการ รายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ เป็นต้น



คำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

ที่ ๒๖๐๐/๒๕๖๔

เรื่อง ให้งานมหาวิทยาลัย ไปราชการ ณ จังหวัดน่าน

เพื่อให้การเดินทางไปราชการอบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีสื่อ และพัฒนา
กิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๑ มิถุนายน ๒๕๖๔ ณ หมู่บ้านหนองบัว อำเภอท่าวังผา
จังหวัดน่าน เป็นไปด้วยความเรียบร้อย

อาศัยอำนาจตามความในมาตรา ๓๑ (๑), (๒) และ (๔) แห่งพระราชบัญญัติมหาวิทยาลัย
ราชภัฏ พ.ศ. ๒๕๔๗ ประกอบกับคำสั่งมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ๐๘๑๔/๒๕๖๔ เรื่อง การมอบอำนาจและ
ภารกิจให้คณบดี ผู้อำนวยการ หรือหัวหน้าส่วนราชการที่เรียกชื่ออย่างอื่นที่มีฐานะเทียบเท่าคณะ
ปฏิบัติราชการแทนอธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ข้อ ๒ ลงวันที่ ๓๓ กุมภาพันธ์ พ.ศ. ๒๕๖๔
มหาวิทยาลัยจึงมีคำสั่งให้บุคลากรดังต่อไปนี้ เดินทางไปราชการดังกล่าว ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๑ มิถุนายน
๒๕๖๔ ณ หมู่บ้านหนองบัว อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน โดยยานพาหนะรถยนต์ส่วนตัว ทะเบียน กต ๕๓๕
อุดรดิตถ์ ทั้งนี้ขอเบิกค่ายานพาหนะและค่าใช้จ่ายใด ๆ ทั้งสิ้นจากมหาวิทยาลัย

- | | | |
|-----------------------------|--------|--------------------|
| ๑. ผู้ช่วยศาสตราจารย์อังกาบ | บุญสูง | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิงหา | ปรามม | ผู้ช่วยศาสตราจารย์ |

สั่ง ณ วันที่ ๑๘ มิถุนายน พ.ศ. ๒๕๖๔

รับรองสำเนาถูกต้อง

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัชพล เกียรติสิงหา ปรามม)

คณบดีคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

อธิการบดีมหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

ที่ อว ๐๖๑๔.๐๔/๒๐๘



คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
อำเภอเมืองอุดรดิตถ์
จังหวัดอุดรดิตถ์ ๕๓๐๐๐

๑๘ มิถุนายน ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเชิญเป็นวิทยากร

เรียน คุณนิรชา เกตุแก้ว

ตามที่ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ได้ดำเนินการ
จัดโครงการหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทย บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน (กิจกรรมที่ ๑
อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีไทย และพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน)
โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์สิงหา ประมมภ์ เป็นหัวหน้าโครงการ ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๑ มิถุนายน ๒๕๖๔
ณ หมู่บ้านหนองบัว อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน

ในการนี้ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม จึงขอเชิญ คุณนิรชา เกตุแก้ว เป็นวิทยากรหัวข้อเรื่อง
แนวความคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism), วิเคราะห์ทุนวัฒนธรรม วันที่ ๒๐ มิถุนายน ๒๕๖๔
ระหว่างเวลา ๑๐.๐๐ - ๑๗.๐๐ น. ณ หมู่บ้านหนองบัว อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัชพล เกษวิริยะกิจ)

คณบดีคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

โทร. ๐ ๕๕๔๓ ๖๖๒๔

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิงหา ประมมภ์ ๐๘๔-๗๐๓๒๓๕๐

ที่ อว ๐๖๓๔.๐๔/๒๓๐



คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
อำเภอเมืองอุดรดิตถ์
จังหวัดอุดรดิตถ์ ๕๓๐๐๐

๑๘ มิถุนายน ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเชิญเป็นวิทยากร

เรียน คุณณัฐธิชา ลาวัน

ตามที่ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ได้ดำเนินการ
จัดโครงการหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทย บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน (กิจกรรมที่ ๑
อบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีไทย และพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน)
โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์สิงหา ประมมภ์ เป็นหัวหน้าโครงการ ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๑ มิถุนายน ๒๕๖๔
ณ หมู่บ้านหนองบัว อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน

ในการนี้ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม จึงขอเชิญ คุณณัฐธิชา ลาวัน เป็นวิทยากรหัวข้อ
เรื่อง ทดลองกิจกรรมต้นแบบ (Prototype Testing), การออกแบบกิจกรรม Workshop เชิงสร้างสรรค์
ในวันที่ ๒๑ มิถุนายน ๒๕๖๔ ระหว่างเวลา ๐๘.๓๐ - ๑๕.๐๐ น. ณ หมู่บ้านหนองบัว อำเภอท่าวังผา
จังหวัดน่าน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิงหา ประมมภ์ เกษวิริยะกิจ)

คณบดีคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

โทร. ๐ ๕๕๔๑ ๖๖๒๔

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิงหา ประมมภ์ ๐๘๔-๗๐๓๒๓๔๐

**กำหนดการ กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีลือ
และพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๑ มิถุนายน ๒๕๖๔
ณ หมู่บ้านหนองบัว อ.ท่าวังผา จ.น่าน**

วันที่ ๒๐ มิถุนายน ๒๕๖๔ (ณ หมู่บ้านหนองบัว อ.ท่าวังผา จ.น่าน)		
เวลา	กิจกรรม	
08.00 - 8.30	ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม	
08.30-10.00	แนะนำโครงการ และสรุปแนวทางการดำเนินโครงการ	
10.00-10.15	พักรับประทานอาหารว่าง	
10.15-12.00	แนวคิดการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (Creative Tourism) - ความแตกต่างของการท่องเที่ยวทั่วไปและการท่องเที่ยว เชิงสร้างสรรค์ - แนวโน้มนักท่องเที่ยวยุคใหม่ - ตัวอย่างหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ - แนวคิด Soft Power 5F วิทยากร โดย คุณพลิชฐ์ จัดการ และคุณนริชา เกตุแก้ว	
12.00-13.00	พักรับประทานอาหารกลางวัน	
13.00-14.45	วิเคราะห์ทุนวัฒนธรรมลือบ้านหนองบัว - ระดมความคิดเห็น SWOT - วิเคราะห์ศักยภาพและปัญหาของชุมชน วิทยากร โดย คุณพลิชฐ์ จัดการ และคุณนริชา เกตุแก้ว	
14.45 -15.00	พักรับประทานอาหารว่าง	
15.00-17.00	Workshop ออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีลือบ้านหนองบัว - ชมวิหารวัดหนองบัว - ผ่าทอไทลื้อ - Food Tasting - งานไม้ไผ่ - ฟ้อนรำ - แด้มสืงจิตรกรรม วิทยากร โดย คุณพลิชฐ์ จัดการ และคุณนริชา เกตุแก้ว	

*** ระยะเวลาอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

**กำหนดการ กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีสื่อ
และพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน
ระหว่างวันที่ ๒๐ - ๒๑ มิถุนายน ๒๕๖๔
ณ หมู่บ้านหนองบัว อ.ท่าวังผา จ.น่าน**

วันที่ ๒๑ มิถุนายน ๒๕๖๔ (ณ หมู่บ้านหนองบัว อ.ท่าวังผา จ.น่าน)		
เวลา	กิจกรรม	
08.00 - 8.30	ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม	
8.30 - 10.00	ทดลองกิจกรรมต้นแบบ (Prototype Testing) - นำเสนอขั้นตอนกิจกรรม - ระยะเวลาและวัสดุอุปกรณ์ - ค่าใช้จ่ายและจำนวนผู้เข้าร่วม วิทยากร โดย คุณหิสวัสดิ์ นิตเบน และคุณณัฐธิชา ลาวัน	
10.00-10.15	พักรับประทานอาหารว่าง	
10.15-12.00	การออกแบบกิจกรรม Workshop เชิงสร้างสรรค์ - กลุ่มงานไม้ไผ่ - กลุ่มผ้าทอไทลื้อ - กลุ่ม Food Tasting - กลุ่มศิลปกรรมและจิตรกรรม วิทยากร โดย คุณหิสวัสดิ์ นิตเบน และคุณณัฐธิชา ลาวัน	
12.00-13.00	พักรับประทานอาหารกลางวัน	
13.00-14.45	การออกแบบกิจกรรม Workshop เชิงสร้างสรรค์ (ต่อ) - กลุ่มงานไม้ไผ่ - กลุ่มผ้าทอไทลื้อ - กลุ่ม Food Tasting - กลุ่มศิลปกรรมและจิตรกรรม วิทยากร โดย คุณหิสวัสดิ์ นิตเบน และคุณณัฐธิชา ลาวัน	
14.45 -15.00	พักรับประทานอาหารว่าง	
15.00-17.00	สรุปและจัดทำแผนดำเนินงาน - กำหนดผู้รับผิดชอบ - กิจกรรมนำร่อง - แนวทางประชาสัมพันธ์ วิทยากร โดย คุณหิสวัสดิ์ นิตเบน และคุณณัฐธิชา ลาวัน	
17.00	และเดินทางกลับ	

*** ระยะเวลาอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

ใบลงทะเบียน สำหรับผู้เข้าร่วมโครงการ
กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีลือ
และพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน ระหว่างวันที่ ๒๐ มิถุนายน ๒๕๖๙
ณ หมู่บ้านหนองบัว อ.ท่าวังผา จ.น่าน

ที่	ชื่อ - สกุล	เบอร์โทรศัพท์	ลงชื่อ ภาคเช้า 8.00 -12.00	ลงชื่อ ภาคบ่าย 13.00 - 17.00
1	นางจิราพร ไชยเพียร	0943656197	จิราพร	จิราพร
2	นางอุบลัน จันตะยอด	045-7118491	อุบลัน	อุบลัน
3	นางผ่องศรี เทพแสน	082-582269	ผ่องศรี	ผ่องศรี
4	นางบุญตา ภิมาลย์	0811423747	บุญตา	บุญตา
5	นางบัวสังข์ ภิมาลย์	065074488	บัวสังข์	บัวสังข์
6	นางคำผิว บุญญานันท์	092-3912714	คำผิว	คำผิว
7	นางละมัย อินตะแสน		ละมัย	ละมัย
8	นางญาณี แก้วศรี	0636981694	ญาณี	ญาณี
9	นางหนาเพียร นิละนนท์	089-8021090	หนาเพียร	หนาเพียร
10	นางจันทร์มอญ ภิมาลย์	082-6475125	จันทร์มอญ	จันทร์มอญ
11	นางอุรุษ ปรารมภัก	080 6745003	อุรุษ ปรารมภัก	อุรุษ
12	นางกาบซอน กุลจิตพงษ์			
13	นางกฤษณา ธรรมราช	0891938823	กฤษณา	กฤษณา
14	นางจุฬารัตน์ เชื้อน่อน	0890068027	จุฬารัตน์	จุฬารัตน์
15	นางสมเพชร พิงเคหา	0963489089	สมเพชร	สมเพชร
16	นางบุญยืน มาลย์	094-6354651	บุญยืน	
17	นางสาคร ทาคำสา	084-4820940	สาคร	สาคร
18	นางอารีย์ อ่อนช้อย	0649808121	อารีย์	อารีย์
19	นางศรีแก้ว ภิมาลย์	0910626530	ศรีแก้ว	ศรีแก้ว
20	นางนันทดา ปรารมภัก	0844777464	นันทดา	นันทดา
21	นางอังกะมาล ใส่อง	086-3561009	อังกะมาล	อังกะมาล
22	นางนันทา ภิมาลย์	081-0326400	นันทา	นันทา

ใบลงทะเบียน สำหรับผู้เข้าร่วมโครงการ
กิจกรรมที่ 1 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีลือ
และพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน ระหว่างวันที่ ๒๑ มิถุนายน ๒๕๖๔
ณ หมู่บ้านหนองบัว อ.ท่าวังผา จ.น่าน

ที่	ชื่อ - สกุล	เบอร์โทรศัพท์	ลงชื่อ ภาคเช้า 8.00 - 12.00	ลงชื่อ ภาคบ่าย 13.00 - 17.00
1	นางจิราพร ไชยเพียร	0843656177	จิราพร	จิราพร
2	นางอุบลัน จันตะยอก	0857118431	อุบลัน	อุบลัน
3	นางผ่องศรี เทพเสน	092-5622694	ผ่องศรี	ผ่องศรี
4	นางบุญตา ภิมาลย์	0814237470	บุญตา	บุญตา
5	นางบัวสังข์ ภิมาลย์	0650344862	บัวสังข์	บัวสังข์
6	นางคำผิว ปัญญาพันธ์	082-3912724	คำผิว	คำผิว
7	นางละมัย อินตะแสน		ละมัย	ละมัย
8	นางญาณี แก้วศรี	081-4021090	ญาณี	ญาณี
9	นางหนาเพียร นิละนนท์	089-4021090	หนาเพียร	หนาเพียร
10	นางจันทร์มอญ ภิมาลย์	092-6475128	จันทร์มอญ	จันทร์มอญ
11	นางอุรัญ ประรามภัก	0806745003	อุรัญ	อุรัญ
12	นางกานชอน กุลจิตพงษ์			
13	นางกฤษณา ธรรมราช	0891938823	กฤษณา	กฤษณา
14	นางจุฬารัตน์ เชื้อน่อน	0890068027	จุฬารัตน์	จุฬารัตน์
15	นางสมเพชร พึ่งเคหา	0963489089	สมเพชร	สมเพชร
16	นางบุญยืน มาลัย	094-6354651	บุญยืน	บุญยืน
17	นางสาคร ทาคำสง	084477464	สาคร	สาคร
18	นางอารีย์ อ่อนช้อย	0649803121	อารีย์	อารีย์
19	นางศรีแก้ว ภิมาลย์	0910676320	ศรีแก้ว	ศรีแก้ว
20	นางนันทิตา ประรามภัก	081-4021090	นันทิตา	นันทิตา
21	นาง ลาดร ทาคำสง	084-4820940	ลาดร	ลาดร
22	นางอังศุลยา อธิ์ออง	086-3561009	อังศุลยา	อังศุลยา

๑๓ นาง นันทุรัตน์ ภิมาลย์ 081-0926400

ภาคผนวก กิจกรรมที่ 3 เอกสารประกอบการอบรม

อาทิ เอกสารต่างๆ ที่ใช้ประกอบการดำเนินโครงการ รายชื่อผู้เข้าร่วมโครงการ เป็นต้น

ที่ อว ๐๖๑๔.๐๔/๓๐๙



คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
อำเภอเมืองอุดรดิตถ์
จังหวัดอุดรดิตถ์ ๕๓๐๐๐

๑๘ กันยายน ๒๕๖๙

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์บุคลากรเป็นวิทยากร

เรียน นายกองค์การบริหารส่วนจังหวัดน่าน

ตามที่ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ได้ดำเนินการ
จัดโครงการหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทย บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน (กิจกรรมที่ ๓ กิจกรรมอบรม
เชิงปฏิบัติการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีไทยและพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน)
โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์สิงหา ประมมภ์ เป็นหัวหน้าโครงการ ในวันที่ ๒๗ กันยายน ๒๕๖๙
ณ หมู่บ้านหนองบัว อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน

ในการนี้ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม จึงขอความอนุเคราะห์บุคลากรของท่าน คือ นายทวี
จิตอารีย์ (เลขานุการนายกองค์การบริหารส่วนจังหวัดน่าน) เป็นวิทยากรหัวข้อเรื่อง การถ่ายภาพเคลื่อนไหว
และการนำเสนอสื่อสร้างสรรค์ ในวันที่ ๒๗ กันยายน ๒๕๖๙ ระหว่างเวลา ๐๙.๐๐ - ๑๗.๐๐ น.
ณ หมู่บ้านหนองบัว อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ชัยพล เกษวิริยะกิจ)

คณบดีคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

โทร. ๐ ๕๕๔๑ ๖๖๒๙

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิงหา ประมมภ์ ๐๘๙-๗๐๓๒๓๕๐

ที่ อว ๐๖๑๔.๐๔/๓๐๘



คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์
อำเภอเมืองอุดรดิตถ์
จังหวัดอุดรดิตถ์ ๕๓๐๐๐

๑๘ กันยายน ๒๕๖๔

เรื่อง ขอเชิญเป็นวิทยากร

เรียน คุณอัครินทร์ อินตะกัน

ตามที่ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์ ได้ดำเนินการ
จัดโครงการหมู่บ้านท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์วิถีไทย บ้านหนองบัว จังหวัดน่าน (กิจกรรมที่ ๓ กิจกรรมอบรม
เชิงปฏิบัติการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีไทยและพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน)
โดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์สิงหา ประมมภ์ เป็นหัวหน้าโครงการ ในวันที่ ๒๗ กันยายน ๒๕๖๔
ณ หมู่บ้านหนองบัว อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน

ในการนี้ คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม จึงขอเชิญคุณอัครินทร์ อินตะกัน เป็นวิทยากร
หัวข้อเรื่อง การถ่ายภาพนิ่ง และการนำเสนอ แบบสร้างสรรค์ ในวันที่ ๒๗ กันยายน ๒๕๖๔ ระหว่างเวลา
๐๙.๐๐ - ๑๗.๐๐ น. ณ หมู่บ้านหนองบัว อำเภอท่าวังผา จังหวัดน่าน

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา และขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ซังพล เกษวิริยะกิจ)

คณบดีคณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม

คณะเทคโนโลยีอุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์

โทร. ๐ ๕๕๔๑ ๖๖๒๔

ผู้ช่วยศาสตราจารย์สิงหา ประมมภ์ ๐๘๔-๗๐๒๒๓๔๐

กำหนดการ กิจกรรมที่ 3 กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีลือ
และพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน ระหว่างวันที่ ๒๗ กันยายน ๒๕๖๔

ณ หมู่บ้านหนองบัว อ.ท่าวังผา จ.น่าน

เวลา	กิจกรรม	
08.00 - 8.30	ลงทะเบียนเข้าร่วมกิจกรรม	
08.30 - 09.00	แนะนำโครงการ และสรุปแนวทางการดำเนินโครงการ	
09.00 - 09.40	กลุ่มที่ 1 บรรยายการนำอัตลักษณ์ให้หมู่บ้านหนองบัวมาสื่อสารผ่านภาพนิ่ง	
สลับกลุ่ม	กำหนดกลุ่มเป้าหมาย จุดขาย บุคลิกภาพ และข้อความหลักของแบรนด์	
09.40 - 10.30	วิทยากรโดย นางสาว อัครินทร์ อินตะกัน	
	กลุ่มที่ 2 บรรยายการนำอัตลักษณ์ให้หมู่บ้านหนองบัวมาสื่อสารผ่านวิดีโอ	
	กำหนดกลุ่มเป้าหมาย จุดขาย แนวเรื่อง และสาระสำคัญของแบรนด์	
	วิทยากรโดย นายทวี จิตอารีย์	
10.30 - 10.45	พักรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม	
10.45 - 11.30	กลุ่มที่ 1 บรรยายและปฏิบัติการจัดแสง องค์ประกอบภาพ ฉากหลัง การ	
สลับกลุ่ม	ถ่ายภาพด้วยสมาร์ทโฟน และการออกแบบภาพประชาสัมพันธ์	
11.30 - 12.15	วิทยากรโดย นางสาว อัครินทร์ อินตะกัน	
	กลุ่มที่ 2 บรรยายและปฏิบัติการเขียนบทและลำดับภาพ มุมกล้อง การ	
	บันทึกเสียง และหลักการตัดต่อวิดีโอด้วยสมาร์ทโฟน	
	วิทยากรโดย นายทวี จิตอารีย์	
12.15-13.00	พักรับประทานอาหารกลางวัน	
13.00 - 13.40	ปฏิบัติการจัดฉากและถ่ายภาพผลิตภัณฑ์ ช่างฝีมือ หรือกิจกรรมท่องเที่ยว	
สลับกลุ่ม	คัดเลือกและปรับแต่งภาพให้สอดคล้องกับแบรนด์	
13.40 - 14.45	วิทยากรโดย นางสาว อัครินทร์ อินตะกัน	
	ปฏิบัติการ วางเรื่องและถ่ายทำวิดีโอผลิตภัณฑ์ ช่างฝีมือ หรือกิจกรรม	
	ท่องเที่ยว พร้อมบันทึกเสียงและรวบรวมภาพสำหรับตัดต่อ	
	วิทยากรโดย นายทวี จิตอารีย์	
14.45 - 15.00	พักรับประทานอาหารว่าง	
15.00-17.00	ออกแบบภาพประชาสัมพันธ์ ใส่ข้อความและข้อมูลติดต่อ เขียนคำบรรยาย	
	โพสต์ นำเสนอผลงาน และรับข้อเสนอแนะภายในกลุ่ม	
	วิทยากรโดย นางสาว อัครินทร์ อินตะกัน	
	ตัดต่อวิดีโอ ใส่เสียงและคำบรรยาย เพิ่มข้อความเชิญชวนและข้อมูลติดต่อ	
	นำเสนอผลงาน และรับข้อเสนอแนะภายในกลุ่ม	
	วิทยากรโดย นายทวี จิตอารีย์	

*** ระยะเวลาอาจมีการเปลี่ยนแปลงตามความเหมาะสม

Google

ใบลงทะเบียน สำหรับผู้เข้าร่วมโครงการ
 กิจกรรมที่ ๓ กิจกรรมอบรมเชิงปฏิบัติการออกแบบเส้นทางท่องเที่ยววิถีสื่อ
 และพัฒนากิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ของชุมชน ระหว่างวันที่ ๒๗ กันยายน ๒๕๖๔
 ณ หมู่บ้านหนองบัว อ.ท่าวังผา จ.น่าน

ที่	ชื่อ - สกุล	เบอร์โทรศัพท์	ลงชื่อ ภาคเช้า 8.00 -12.00	ลงชื่อ ภาคบ่าย 13.00 - 17.00
1	นางจิราพร ไชยเพียร	0943656177	จิราพร	จิราพร
2	นางอุบลัน จันตะยอต	0957118431	อุบลัน	อุบลัน
3	นางผ่องศรี เทพเสน	0925622694	ผ่องศรี	ผ่องศรี
4	นางบุญตา ภิมาลย์	0812237470	บุญตา	บุญตา
5	นายจันทร์ ไชยเพียร	0952241329	จันทร์	จันทร์
6	ร.ต.ต. นพฤทธิ์ ศรีจันทร์			
7	ส.อบต. ปิยะวัฒน์ ภิมาลย์	0928989953 0810321400		
8	นางพนาเพียร นิละนนท์		พนาเพียร	พนาเพียร
9	นางอุริณ ปรากรมภ์		อุริณ	อุริณ
10	นางผ่องศรี เทพเสน			
11	นางผ่องศรี ภูคา	0899980880	ผ่องศรี	ผ่องศรี
12	นายชยุตม์ แห่งใจ	093-3187365	ชยุตม์	ชยุตม์
13	คุณธัชมนต์ นวนาคอนสิทธิ์			
14	คุณเมตตา สมประสงค์	090-8091729	เมตตา	เมตตา
15	คุณวรารณ ดวงมณี	0809515426	วรารณ	วรารณ
16	คุณดาริน ท้าวแสนเบี้ย			
17	นางสาวดาร ท้าวสำง	048-8420940	ดาร	ดาร
18	นางอังกษมา ละออง	086-3561009	อังกษมา	อังกษมา
19	นายจันทร์ ไชยเพียร	0952241329	จันทร์	จันทร์
20	นายรังสรรค์ ธรรมจักร		รังสรรค์	รังสรรค์
21	นางระพีพร ทาสี	0698349539	ระพีพร	ระพีพร
22	นางสไมล์ ปัทมภา	0831328841	สไมล์	สไมล์
23	นางจันทร์ อ้อยแก้ว	069-1513442	จันทร์	จันทร์
24	นางสี ภาทท	080-698-7998	สี	สี
25	รังวิษ ภิรมย์	0863655476	รังวิษ	รังวิษ
26	ธนาภัทร โกลา	0631265019	ธนาภัทร	ธนาภัทร

