

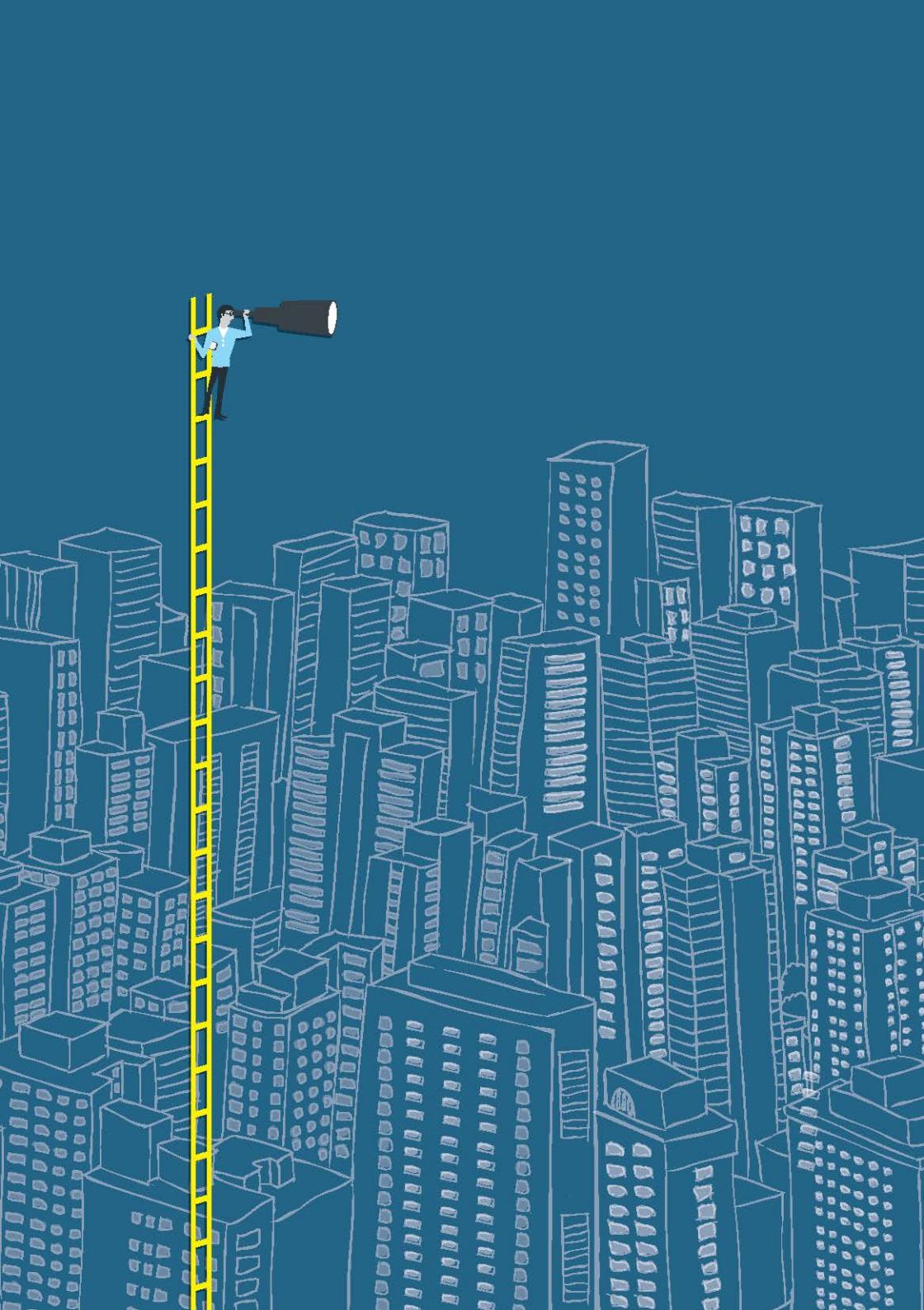
# DIGITAL NOW LOADING

ເສັ່ນຕ່ອໄວເດືອຍຢຸກດິຈິກລ

THE OPPORTUNITY  
ສ່ວນ · ໂອກາສ · ສ່ຽງ · ວາຊີພ

Knowledge Series by OKMD







# okmd

พิมพ์ครั้งที่ 1 : มกราคม 2558

จัดทำโดย สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน)

อาคาร CMMU ชั้น 18 ถนนวิภาวดีรังสิต แขวงสามเสนใน เขตพญาไท กรุงเทพฯ 10400

โทร 02-105-6500 แฟกซ์ 02-105-6556 เว็บไซต์ [www.okmd.or.th](http://www.okmd.or.th)

[www.facebook.com/TheOpportunitybyOKMD](http://www.facebook.com/TheOpportunitybyOKMD)

ผลิตโดย บริษัท โคคุน แอนด์ โภ จำกัด

เลขที่ 81 ซอย porte ชั้น 4 ซอย 46 ถนนโชคชัย 4 แขวงลาดพร้าว เขตลาดพร้าว กรุงเทพฯ 10230

โทร 02-116-9959, 087-718-7324 แฟกซ์ 02-116-9958 อีเมล [cocoonjob@gmail.com](mailto:cocoonjob@gmail.com)

จัดทำภายใต้โครงการศึกษาวิจัยเรื่อง “โอกาสในการสร้างรายได้และประกอบอาชีพของคนไทย” ปี 2557 โดย สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) โดยมีคู่บูรพาสก์เพื่อเผยแพร่องค์ความรู้ทาง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแนวการเปลี่ยนแปลงของโลก เพื่อสร้างแรงบันดาลใจ กระตุ้นให้ค้นคว้าใหม่ เช่นเดียวกับการดำเนินการที่จะเป็นไปในอนาคต จัดทำขึ้นเพื่อเป็นสารสนับสนุนแก่บุคลากร ตลอดจนผู้สนใจทั่วไป และไม่มีการคัดลอกเพื่อจำหน่ายในเชิงพาณิชย์



อนุญาตให้下載มาใช้ในเชิงพาณิชย์อนุญาตครีเอทิฟคอมมอนส์  
แสดงที่มาไม่ใช่เพื่อการค้า-ไม่อนุญาตแบบเดียวกัน 3.0 ประเทศไทย



# บทนำ

## โอกาสส้ากยุคดิจิทัล

สำนักงานบริหารและพัฒนาองค์ความรู้ (องค์การมหาชน) หรือ OKMD ได้จัดทำชีรีส์ความรู้ The Opportunity : ส่อง โอกาสสร้าง อาชีพ โดยมีการทำหนังสือ “Now and Trend : จับเทรนด์ให้เป็นงาน” ออกมาเป็นเล่มแรก ด้วยการบอกเล่าให้เห็นภาพรวมเทรนด์หลัก ๆ ที่มาพร้อมกับโอกาสและความท้าทายอันเป็นโจทย์สำคัญให้คนไทยและสังคมไทยต้องเร่งปรับตัวนั้น “Digital Now Loading เชื่อมต่อไปยุคดิจิทัล” หนังสือเล่มนี้จึงเป็นภาคต่อที่จะสืบไปยังเทรนด์ Digital Age โดยตรง

เราคงปฏิเสธไม่ได้เลยว่า อุปกรณ์ดิจิทัลต่าง ๆ เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อวิถีชีวิตของพวกราชบุรีมีอนเป็นส่วนหนึ่งของร่างกายไปเสียแล้ว คุณรุ่นใหม่ส่วนใหญ่ใช้เวลา กับ Internet และ Social Media บ่อยขึ้นและนานขึ้น ในทุก ๆ วัน พฤติกรรมการบริโภคและไลฟ์สไตล์ของผู้คนก็เปลี่ยนไปพร้อมกับกระแสดิจิทัลส่างผล

ต่อเนื่องไปในทุกภาคส่วน ไม่ว่าจะเป็นภาคธุรกิจ ภาคการศึกษา สื่อมวลชนหรือองค์กรของรัฐ นำไปสู่ความที่ชวนคิดค้นหาคำตอบว่า “เราจะใช้เทรนด์ดิจิทัลให้เป็นประโยชน์ได้อย่างไร คนไทยจะเป็นเพียงผู้ใช้งานตามกระแสนิยมหรือจะเป็นผู้นำที่มีศักยภาพใช้โอกาสต่อยอดสร้างผลงานต่อไปได้”

ชีรีส์ความรู้ฉบับนี้ถ่ายทอดให้เห็นถึงปรากฏการณ์สำคัญ ๆ ที่เกิดขึ้นในยุคดิจิทัล รูปแบบอาชีพ และธุรกิจรูปแบบใหม่ ๆ รวมไปถึงวิถีทางที่นำเสนอเจาะลึกในประเทศไทย แต่ต่างประเทศ รวมถึงผลกระทบ สาธารณะติกรรมที่เปลี่ยนแปลงไปของคนยุคใหม่

OKMD หวังว่าหนังสือเล่มนี้จะช่วยจุดประกายความคิด สร้างแรงบันดาลใจให้คุณรุ่นใหม่และผู้ที่สนใจนำไปใช้ประโยชน์ในการสร้างงาน สร้างอาชีพให้อย่างสร้างสรรค์ ต่อไป

---

# ปรากฏการณ์สำคัญ ในยุคดิจิทัล

---

# DIGITAL AGE

มีคนกล่าวว่า “อินเทอร์เน็ต เป็นสิ่งมหัศจรรย์ของโลกในศตวรรษที่ 20” คุณมีอนุญาต พูดถังกล่าวจะจริงขึ้นเรื่อย ๆ นับตั้งแต่ที่อินเทอร์เน็ตเกิดขึ้นเมื่อ 50 ปีที่แล้วและได้รับการพัฒนาอย่างก้าวกระโดดเรื่อยมา จนเข้าสู่เทคโนโลยีการสื่อสารผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตความเร็วสูง Broadband ที่สามารถรับส่งข้อมูลได้จำนวนมากผ่านสื่อใช้สายและสื่อไร้สาย มีการใช้

งานอย่างแพร่หลายเพราะราคาถูกลงมาก รวมถึงระบบต่าง ๆ เอื้อประโยชน์ให้ใช้งานได้ง่ายขึ้น อินเทอร์เน็ตจึงได้สร้างความเปลี่ยนแปลงต่อวิถีชีวิต พฤติกรรมของผู้คนต่างต่าง ๆ ในหลากหลายมิติ รวมถึงรูปแบบการทำธุรกิจ จนอาจพูดได้ว่า โลกของเราได้ก้าวเข้าสู่ยุคของดิจิทัลอย่างเต็มรูปแบบ ลองมาดูกันว่า มีปรากฏการณ์สำคัญอะไรเกิดขึ้นบ้างในสังคมยุคดิจิทัลนี้



# INTERNET OF THINGS (IOTs) และการควบรวมกิจการ (MERGE & ACQUISITION)

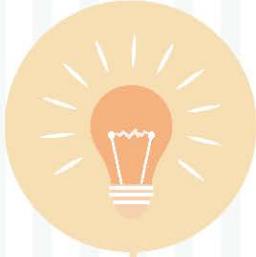
คำพูดที่ว่า “จะเกิดอะไรขึ้นถ้าเราสามารถควบคุมสิ่งต่าง ๆ ได้เพียงปลายนิ้วสัมผัส” อาจไม่เกินจริง เพราะเทคโนโลยีดิจิทัลพัฒนา ก้าวไกไปมาก ดูได้จาก IoTs หรือ เทคโนโลยีของการเชื่อมโยงอุปกรณ์ และเครื่องมือต่าง ๆ เช่นกับระบบ อินเทอร์เน็ต ทำให้การใช้งานมี ความพิเศษและสะดวกสบายมาก ยิ่งขึ้น เราสามารถควบคุมสิ่งของ เครื่องใช้ต่าง ๆ ได้จากทุกที่ที่มีระบบ อินเทอร์เน็ต เช่น ปรับอุณหภูมิเครื่อง ปรับอากาศ ควบคุมการเปิด-ปิดไฟ

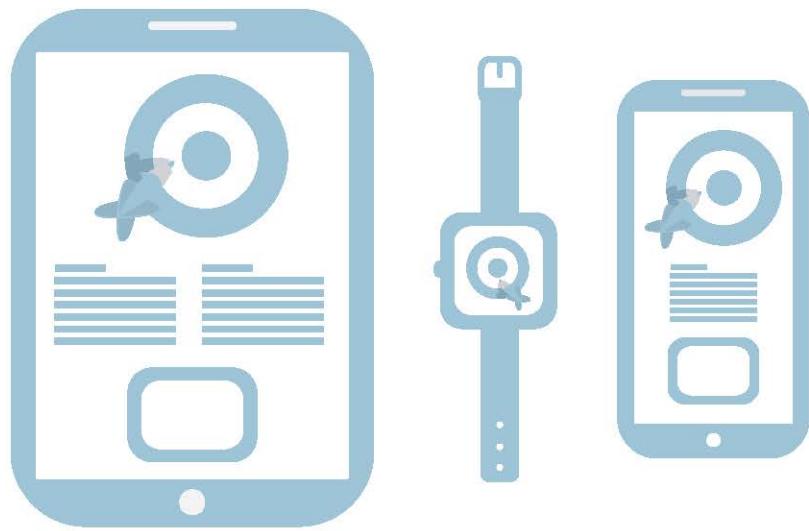
ภายในบ้าน สั่งให้เครื่องซักรีด ทำงานได้อัตโนมัติ หรือสั่ง พิมพ์ภาพจากสมาร์ทโฟน เป็นต้น รวมไปถึงการพัฒนาเทคโนโลยีอื่น ๆ ควบคู่กันไปด้วย ทั้งระบบตรวจสอบ ต่าง ๆ (Censors) รูปแบบการ เชื่อมต่อระหว่างอุปกรณ์ และ ระบบที่ผังตัวอยู่ในคอมพิวเตอร์ นอกจากนี้เทคโนโลยี IoTs ยัง ส่งผลให้เกิดการควบรวมกิจการ ทั้งรายใหญ่ และรายย่อยที่จะนำ ไปสู่การหลอมรวมเทคโนโลยี (Technology Convergence)

ต่าง ๆ ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์ ผลิตภัณฑ์และบริการรูปแบบใหม่ ๆ เช่น Google ซื้อกิจการบริษัท Nest ผู้พัฒนาระบบการตรวจสอบ คุณภาพและอุณหภูมิอัตโนมัติ เพื่อ จับคลาดบ้านอัจฉริยะ, Apple ซื้อกิจการบริษัท PrimeSense ผู้พัฒนาระบบ 3D เพื่อนำไป พัฒนาผลิตภัณฑ์ในเครื่อง, บริษัท Kolibree ผลิตแปรงสีฟันไฟฟ้า เชื่อมต่อระบบอินเทอร์เน็ตเพื่อให้ สามารถบันทึกข้อมูลการแปรงฟัน ผ่านสมาร์ทโฟนได้ เป็นต้น

# INTERNET OF THINGS (IoTs)

เทคโนโลยีที่ช่วยให้  
สามารถควบคุมสิ่งของ  
เครื่องใช้ต่าง ๆ ด้วย  
ระบบอินเทอร์เน็ต





②

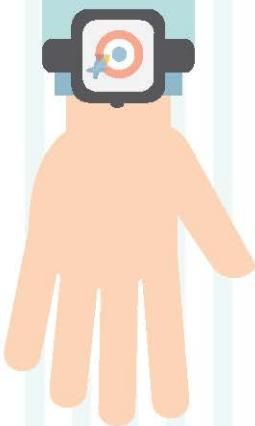
## MOBILITY AND SMART DEVICE

อุปกรณ์สื่อสารเคลื่อนที่แบบ江湖ลายเป็นปัจจัย 5 ในชีวิตประจำวันของผู้คนในยุคดิจิทัล โดยเฉพาะสมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต รวมถึงเครื่องมืออัจฉริยะอื่น ๆ แนวโน้มการใช้งาน Mobile Device เพิ่มขึ้นอย่างก้าวกระโดด เป็นผลมาจากการพัฒนาเทคโนโลยีด้าน Mobile Application และ Smart Device สามารถรองรับการเป็น Multi-Screen เนื่องจากผู้บริโภค

ซึ่งทางเดียวอีกต่อไป ก่อให้เกิด พฤติกรรม Digital out of Home เข้าถึงอินเทอร์เน็ตได้จากทุกที่ ทุกเวลา ไม่ได้จำกัดติดอยู่แค่เพียง คอมพิวเตอร์อีกต่อไป สมาร์ทโฟน มีความสามารถทวีคูณขึ้นเรื่อย ๆ เช่น เก็บข้อมูลสถานที่ นับจำนวน ก้าว ฯลฯ นวัตกรรมดังกล่าวได้ กลายเป็นเครื่องมือของความคิดสร้างสรรค์ในการพัฒนาผลิตภัณฑ์ และบริการ รวมไปถึงโอกาสใน การทำการตลาดรูปแบบใหม่ๆ

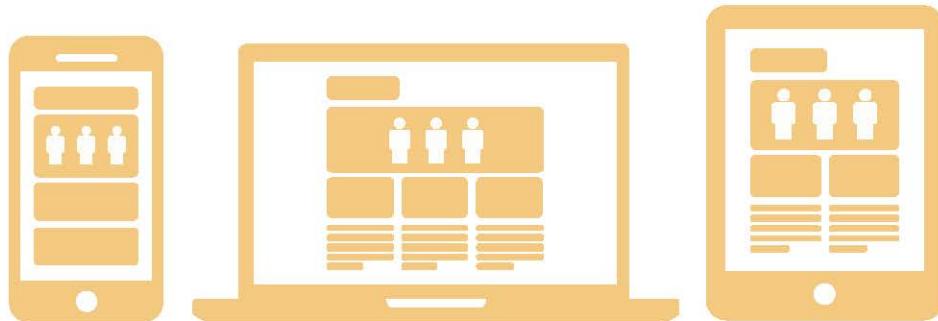
เช่น การปรับเว็บไซต์หรือ Online Platform ให้สามารถตอบสนับ ผู้บริโภค การออกแบบและปรับ เนื้อหาให้รองรับการเข้าถึงจาก หลายช่องทาง การทำโฆษณาผ่าน Mobile Ad การสร้าง Mobile Application เพื่อสนับสนุน กิจกรรมทางการตลาด เป็นต้น ถือเป็นอีกหนึ่งโอกาสสำหรับ ช่องทางการสื่อสารการตลาดที่มี ประสิทธิภาพสูงสำหรับผู้บริโภค ยุคดิจิทัล

# MOBILITY AND SMART DEVICE



คนรุ่นใหม่นิยมใช้  
สมาร์ทโฟน แท็บเล็ต  
และเครื่องมืออัจฉริยะ  
ต่อ ๆ





③

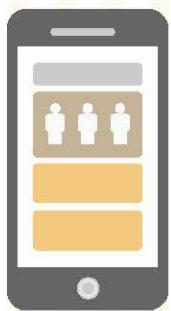
## MULTI-SCREEN

จากผลสำรวจของ Nielsen SEA Digital Consumer 20 พบรวมกันในไทยถึงร้อยละ 82 รับข้อมูลข่าวสารผ่านอุปกรณ์หลัก 4 ชนิด คือ สมาร์ทโฟน และบล็อก คอมพิวเตอร์ โน๊ตบุ๊ค และスマาร์ททีวี ทั้งยังใช้เวลาอยู่กับจอเหล่านี้มากถึง 9.8 ชั่วโมง ต่อวัน แสดงให้เห็นว่าผู้คนจำนวนมากไม่ได้ยึดติดอยู่แค่หน้าจอเดียวอีกต่อไป แต่จะเข้าสื่อสารจาก

หลายช่องทางในเวลาเดียวกัน สงผลให้ภาคธุรกิจต้องปรับตัวเพื่อสามารถรองรับการใช้งานที่หลากหลาย อาทิ นักการตลาดต้องวิเคราะห์หาจุดเด่นและต้อของหน้าจอแต่ละประเภท เพื่อสามารถเลือกใช้ให้เหมาะสมกับแคมเปญ และวัตถุประสงค์ทางการตลาด นักโฆษณาและผู้ประดิษฐ์ต้องปรับตัวตามความต้องการของผู้บริโภค การนำเสนอบนโลกดิจิทัล ต้องปรับตัวตามความต้องการของผู้บริโภค ไม่ว่าจะเป็นผู้ซื้อผู้ขาย ผู้ผลิต ผู้จัดการ ผู้ตรวจสอบ ฯลฯ ที่ต้องมีความต้องการที่ต้องการที่จะเข้าสื่อสารกับผู้บริโภคในรูปแบบที่สะดวกและรวดเร็ว

กลยุทธ์การสื่อสารโดยเน้นไปที่สื่อดิจิทัลมากยิ่งขึ้น เพราะสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย สร้างการรับรู้ได้รวดเร็วและชัดเจนกว่า นักพัฒนาเว็บไซต์ต้องออกแบบเว็บที่สามารถรองรับได้ทุกหน้าจอ สถาบันการเงินต้องพัฒนาระบบการชำระเงินออนไลน์ให้มีความสะดวกและปลอดภัยมากยิ่งขึ้น เป็นต้น

# MULTI-SCREEN



ผู้คนใช้งานออนไลน์  
ผ่านหลายหน้าจอใน  
เวลาเดียวกัน ภาคธุรกิจ  
จึงต้องพัฒนา Content  
ให้สามารถรองรับ  
ได้หลายหน้าจอ





# ④ BIG DATA

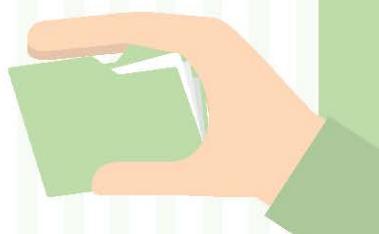
โลกยุคดิจิทัลถูกอัดแน่นไปด้วยข้อมูลจำนวนมหาศาล อีกทั้งยังมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง และรวดเร็วตลอดเวลา เกินกว่าที่เทคโนโลยีการจัดการข้อมูลแบบเดิมจะสามารถรองรับได้ ดังนั้นภาคธุรกิจจึงจำเป็นต้องมีระบบการจัดการข้อมูลที่มีประสิทธิภาพ เพื่อเพิ่มศักยภาพในการทำงานให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้บริโภคที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วมากยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะเป็นซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์

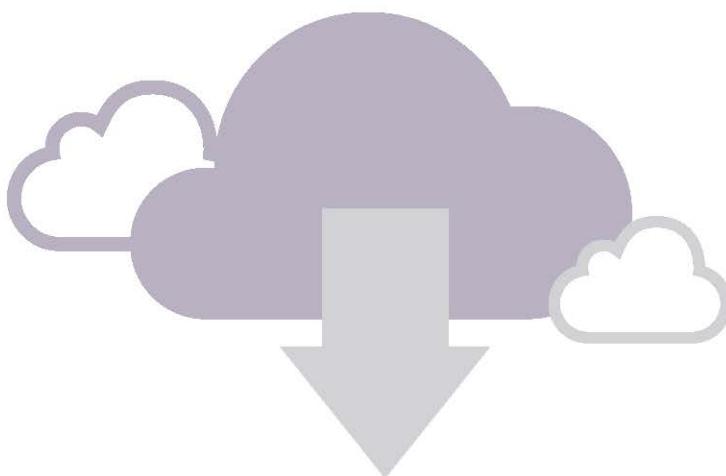
ที่เก็บข้อมูลได้เป็นจำนวนมากมาก โปรแกรมประมวลผล ยกตัวอย่าง โปรแกรม Analytics ที่สามารถเก็บสถิติผู้เข้าชมเว็บไซต์ และประมวลผลข้อมูลที่เกี่ยวข้องด้วย เช่น ช่วงเวลาของกรับชม ที่อยู่ของผู้เข้าชม ฯลฯ รวมไปถึงนักวิเคราะห์ที่ใช้วิชาณิตศาสตร์ ก่อให้เกิดโอกาสในการปรับกลยุทธ์ธุรกิจให้สามารถเพ่งเน้นตลาดได้มากขึ้น เช่น การส่งอีเมลแจ้งเตือน

ลูกค้าล่วงหน้าเมื่อเวลาในการใช้ชีวิโนนิเวอร์เน็ตใกล้หมด การส่งข้อความแจ้งข่าวสารหรือโปรโมชั่นพิเศษสำหรับลูกค้า โดยอิงจากฐานข้อมูลการซื้อเดิมของแต่ละคน ซึ่งสอดคล้องกับผลการสำรวจของ McKinsey & Company ที่พบว่า ร้านค้าปลีกที่ใช้การวิเคราะห์ข้อมูลสามารถเพิ่มผลประกอบการได้มากกว่าเดิมถึงร้อยละ 60



ข้อมูลจำนวน  
มหาศาลที่เกิดขึ้นบน  
อินเทอร์เน็ตจำเป็นต้องมี  
ระบบการจัดการ  
ข้อมูลที่ดี





5

# CLOUD COMPUTING

Cloud Computing เป็นเทคโนโลยีที่เข้ามาพลิกโฉมรูปแบบการทำงานบนคอมพิวเตอร์ให้เปลี่ยนไปจากเดิมที่ต้องมีระบบ Server ส่วนตัวไปเป็นการเก็บข้อมูลและประมวลผลผ่านระบบของผู้ให้บริการ (Cloud Provider) โดยการซื้อหรือเช่าพื้นที่บนอินเทอร์เน็ต ถือเป็นอีกหนึ่งกระแสที่มาแรงอย่างต่อเนื่องในช่วง 4-5 ปีที่ผ่านมา สิ่งสำคัญของเทคโนโลยี

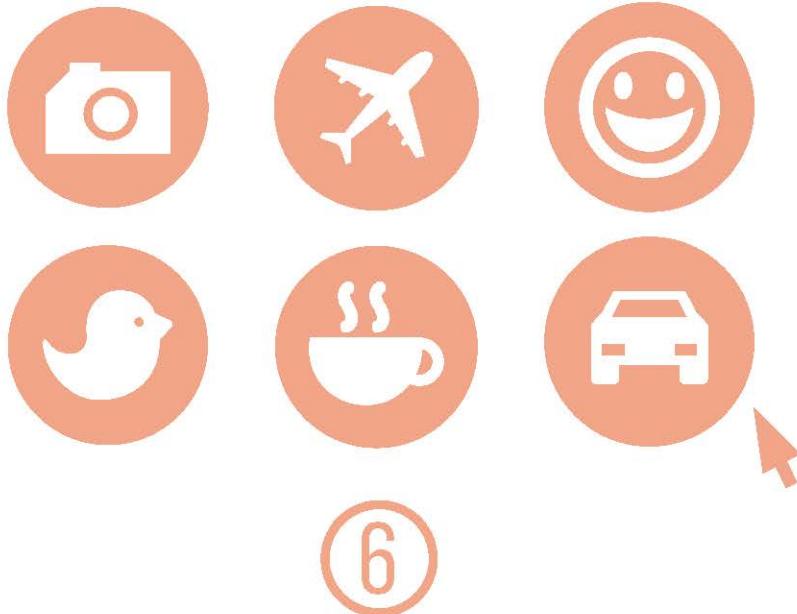
ตั้งกล่าวคือ ระบบอินเทอร์เน็ตที่ทำหน้าที่เป็นตัวกลางเชื่อมโยงระหว่างผู้ใช้และผู้ให้บริการ ทำให้สามารถเข้าถึงแหล่งข้อมูลได้จากทุกที่ ของทาง มีความเสียหายนในการทำงานสูง และที่สำคัญช่วยลดต้นทุนทางด้านハードแวร์และซอฟต์แวร์ การบริหารจัดการ การคูดระบบ การจัดเก็บข้อมูล การบำรุงรักษา และสามารถหรือเพิ่มพื้นที่การใช้งานได้อย่างหลากหลายและรวดเร็ว

ตามความต้องการของผู้ใช้งานอีกด้วย ทั้งยังช่วยประกันความเสี่ยง เพราะสามารถเรียกคืนข้อมูลกลับมาหากเกิดภัยพิบัติหรือเหตุการณ์ฉุกเฉินขึ้น ซึ่งหมายความว่าธุรกิจกลุ่ม Startup และบริษัทขนาดเล็ก แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นผู้ที่สนใจใช้งานจะต้องศึกษาข้อมูลและเลือกใช้งานโดยคำนึงถึงประสิทธิภาพรับประกันการทำงานของระบบว่าจะมีความต่อเนื่องและปลอดภัยด้วย

# CLOUD COMPUTING

ช่วยให้ผู้ใช้บริการ  
ลดต้นทุนและเข้าถึง  
ข้อมูลได้จากทุกที่ที่มี  
อินเทอร์เน็ต





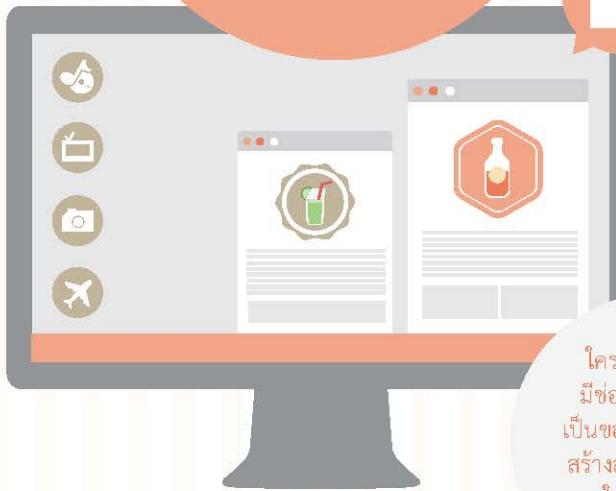
# CONTENT ERA

ความสะดวกของการเข้าถึงสื่อออนไลน์ในยุคดิจิทัลคือเกิด Platform Online รูปแบบต่าง ๆ จำนวนมาก ส่งผลให้ธุรกิจมีช่องทางการสื่อสารออนไลน์เป็นของตนเอได้ง่ายกว่าในอดีตมาก จากเดิมที่ต้องขึ้นพื้นที่โฆษณาในสื่อหลักเท่านั้น กลยุทธ์ในการสร้างช่องทางการนำเสนอของตนเอง ซึ่งอยู่ที่ว่าใครจะสามารถสร้างและนำเสนอ Content ใหม่มีความน่าสนใจและดึงดูดผู้บริโภค

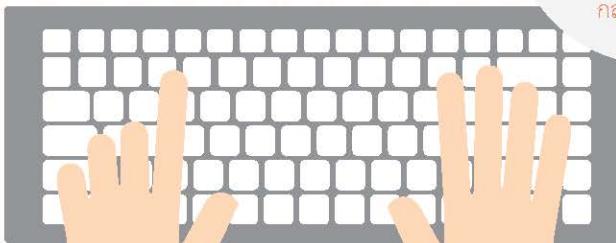
ให้อยากติดตามได้มากกว่ากัน จนเกิดเป็นฐานผู้ชื่นชอบจำนวนมากนี้ เช่น Facebook Fans, Twitter Followers หรือ Instagram Followers เป็นต้น ผู้ประกอบการจะต้องสร้างสรรค์ Content ให้สามารถตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายของตนให้ได้ถือเป็นความท้าทายใหม่ของการทำการตลาดออนไลน์ อีกทั้งภาคธุรกิจจำเป็นต้องมีกระบวนการคิด Content Strategy สามารถ

วิเคราะห์คุณภาพและมูลค่าของ Content ซึ่งไม่ใช่แค่การกดยอด Like, Comment หรือ Share เท่านั้น แต่ต้องวิเคราะห์ถึงปัจจัยแวดล้อมอื่น ๆ ด้วย ขณะเดียวกัน ผู้บริโภคเองก็มีส่วนสำคัญในการสร้าง Content ของสินค้าและบริการผ่านการรีวิวหรือแสดงความคิดเห็นในสื่อต่างๆ ที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการของผู้บริโภครายอื่น ๆ อีกด้วย

# CONTENT ERA



โครงฯ ก็สามารถ  
มีช่องทางนำเสนอ  
เป็นของตัวเอง จึงต้อง<sup>1</sup>  
สร้างสรรค์ Content  
ให้ตอบโจทย์  
กลุ่มเป้าหมาย



# โมเดลธุรกิจใหม่ในยุคดิจิทัล



## 1 SMART SOLUTION

ธุรกิจเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกสบาย ในชีวิตประจำวัน ตอบโจทย์ไลฟ์สไตล์ คนรุ่นใหม่ เอื้อให้การทำงานมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น (High Performance) สามารถสร้างความมั่นใจและความน่าเชื่อถือให้กับผู้บริโภคได้ ตัวอย่างเช่น

- ⦿ SignEasy แอปพลิเคชันในการทำธุกรรมบนสมาร์ทโฟน ช่วยเพิ่มความสะดวกสบาย ประหยัดเวลา และทำได้เจ้าย
- ⦿ WASSADU แอปพลิเคชันสำหรับค้นหาวัสดุ อัพเดตงานออกแบบและตกแต่ง ตอบโจทย์ความต้องการของสถาปนิกและนักออกแบบ



## 2 INTERACTIVE PLATFORM

ธุรกิจเพื่อส่งเสริมการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ผู้บริโภคยุคนี้สนใจศึกษาและค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับสินค้าเพื่อประกอบการตัดสินใจ จึงเกิดธุรกิจพัฒนาเว็บไซต์ที่มีช่องทางให้ผู้บริโภคสามารถแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสินค้าและบริการนั้น ๆ ในรูปแบบต่าง ๆ จนบางเว็บไซต์กลายเป็นผู้ทรงอิทธิพลต่อสินค้าประเภทนั้น ๆ ตัวอย่างเช่น

- ⦿ wongnai เว็บไซต์ที่เปิดโอกาสให้ผู้บริโภคสามารถรีวิวร้านอาหารต่าง ๆ ทั่วกรุงเทพฯ และปริมณฑลได้ด้วยตนเอง
- ⦿ Foursquare แอปพลิเคชันสำหรับ Check-in และเก็บติดของผู้ใช้ แชร์ผ่าน Social Network และยังสามารถใช้ค้นหาสถานที่หรือร้านค้ายอดนิยมได้อีกด้วย



## 3 MEANINGFUL VALUES

ธุรกิจที่มีความรับผิดชอบต่อสังคม ผู้คนในยุคปัจจุบันเริ่มตระหนักรถึงการค้นหาความหมายและคุณภาพชีวิตที่แท้จริง ให้ความสนใจกับสินค้าที่มีความรับผิดชอบต่อสังคมและเป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมมากขึ้น เลือกใช้สินค้าที่มาจากชุมชนชาติโดยผ่านกระบวนการทางอุตสาหกรรมน้อยที่สุด นำไปสู่การพัฒนาแนวคิดการสร้างธุรกิจเพื่อสังคม ตัวอย่างเช่น

🌐 e-bannok.com เว็บไซต์ของโครงการ “ร้านอีบ้านนอก” ดำเนินการโดยมูลนิธิกระเจา ช่วยให้เกิดการซื้อขายสินค้าทั้งคราฟและงานฝีมือของคนชนเผ่า

🌐 Socialgiver.com ดำเนินการโดย mysocialmotion เป็น “การให้” รูปแบบใหม่ที่เชื่อมธุรกิจเข้ากับภาคสังคม โดยจะตอบแทนผู้ที่ให้การสนับสนุน โครงการด้วยการมอบของรางวัลพิเศษจากโรงเรรเมชั่นนำ ร้านอาหาร และอื่น ๆ



## 4 EMPATHIC ENCOUNTERS

ธุรกิจที่คำนึงถึงความต้องการทางอารมณ์ และจิตใจของผู้บริโภคแต่ละกลุ่มที่มีความสนใจเฉพาะและหลากหลายมากยิ่งขึ้น โดยมักมองหาสินค้าและบริการที่สามารถสร้างความบันเทิง สร้างแรงบันดาลใจ หรือพัฒนาตนเองได้ด้วย ตัวอย่างเช่น

🌐 look@me by BIG Camera รายการให้ความรู้เกี่ยวกับการถ่ายภาพ เชิงสร้างสรรค์ ฉายออนไลน์ผ่านทางYoutube

🌐 Blisby เว็บไซต์ที่เกิดจากการรวมตัวของกลุ่มคนรักงาน Handmade มีทั้งร้านค้าออนไลน์ที่โครง ฯ สามารถลงขายสินค้าได้ พร้อมห้องข้อมูล How to ของใช้ D.I.Y. ต่าง ๆ มากมาย



# โอกาสในยุคดิจิทัล

หนุ่ย - พงศ์สุข หรัญพกนช ผู้ที่ทำงานอยู่ในแวดวงไอที ก้าวในฐานะพิธีกร โปรดีวิเชอร์ ผู้ประกอบธุรกิจด้านการผลิตรายการโทรทัศน์ กว่า 10 ปีที่เข้าทำงานในสายนี้ คงไม่มีใครไม่รู้จักเขาในฐานะ “เจ้าพ่อไอที” ผู้มีบุนมองและก้าวคนเดียวที่น่าสนใจ

## สังคมไทยในยุคดิจิทัล

ผมมองว่าในวันนี้มีผู้ใช้งาน อินเทอร์เน็ตจำนวนมากขึ้น ในประเทศไทยเองเกินกว่า 35 ล้านคน เทียบเป็นครึ่งหนึ่งของ จำนวนประชากรทั้งหมด ส่วน หนึ่งเป็นเพราะใช้งานได้จากที่บ้าน ก่อนผู้ใช้งานที่กว้างขึ้น แต่มีผู้ใหญ่ ที่เข้าเป็นห่วงเด็ก ๆ เพราะเขา ไม่รู้ว่าเราทำสิ่งอะไรกันอยู่ เขายังไม่ได้มองเข้ามาที่หน้าจอ แต่ ภาพที่เขามองเห็นคือเราหลายคน กำลังหมกมุนกับการกดหน้าจอ ภาพเด็ก ๆ นั่งเรียงรายในร้าน อินเทอร์เน็ต คนรุ่นเก่าเข้าไม่ได้ เติบโตมาพร้อมกับอินเทอร์เน็ต เช่นเรา จึงเกิดเป็นช่องว่างระหว่าง ผู้ใช้งานกับผู้ที่ไม่ได้ใช้งาน ย้อนไปที่ คำพูดหนึ่งในหนังสือ “เมื่อนักดูแล โลก” เขียนไว้ว่า “ในศตวรรษที่ 21 โครงสร้างที่ไม่ได้ปื่นต่ออินเทอร์เน็ต จะเหมือนถูกทิ้งให้อยู่ในศตวรรษที่ 20 เพราะตามไม่ทันโลก”

## รัฐกิจเลือกใช้ให้เกิดประโยชน์

อินเทอร์เน็ตมีความเร็วเพิ่ม มากขึ้น ทำให้คนเข้าถึงได้ง่ายขึ้น สามารถอัปโหลดและดาวน์โหลด ได้รวดเร็ว มีข้อมูลใหม่ ๆ เกิดขึ้น ทุกวันไม่มีลิ้นสุด โลกของอินเทอร์เน็ต จึงเป็นเหมือนห้องสมุดขนาดใหญ่ ที่เปิดตลอด 24 ชั่วโมง เกิดการ แลกเปลี่ยนความคิดเห็นความรู้ใน เรื่องต่าง ๆ อย่างหลักหลาด แต่

ผลเสียคือ ขาดกระบวนการทาง บรรณาธิการ ไม่มีการคัดกรอง และเลือกสรร ดังนั้นหากเราอ่าน และเชื่อทุกอย่างที่มีโอกาสที่เราจะ ได้รับข้อมูลที่ผิดพลาด

การจัดการองค์ความรู้จึง เป็นสิ่งสำคัญมาก ทั้งนี้ยังมีสื่อ Multimedia จำนวนมากที่เรา สามารถนำมาประยุกต์ใช้ หากมี ระบบเครือข่ายที่สามารถสนับสนุน และปลูกสร้างองค์ความรู้ให้ทุกคน สามารถรู้พร้อมกัน เข้าถึงสิ่งต่าง ๆ หรือสร้างกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันใน สังคม ร่วมมือกันในการแบ่งปัน กระจายความรู้ ก็จะเป็นเรื่อง ที่ดีมาก

## สร้างโอกาสได้ในยุคดิจิทัล

ผมมองว่าเด็กในยุคนี้เก่ง กว่าสูงก่อนมาก ในสมัยก่อน โปรแกรมเมอร์พัฒนามาตรฐาน Platform หรือบริการอื่นมา ซึ่งเป็นกระบวนการที่ยากและ เน่าทาง แต่คนรุ่นใหม่ทุกวันนี้ มี Platform ให้เลือกใช้จำนวน มาก สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อ สร้างให้เกิดโอกาส สร้างรายได้ เช่น ขายสินค้าออนไลน์ สร้างเพจ แสดงผลงาน ฯลฯ คนไทยเราเก่ง ในเรื่องของการศึก การพัฒนาเพลิง เพื่อสร้างมูลค่าทางธุรกิจ สามารถเรียนรู้วิธีการใช้ให้เกิด ประโยชน์ วิเคราะห์และนำไป ต่อยอดในการทำงานของตัวเองได้

## เตรียมพร้อมเพื่อพัฒนา

รัฐบาลพยายามสร้างสรรค์ “Digital Economy” มีแนวโน้ม ที่จะเกิดผลกระทบต่อสังคม ถือเป็นความ เจริญที่เกิดขึ้นจากการเปลี่ยน ผ่านยุคดิจิทัล ถ้ามองให้ลึกคือ การเปลี่ยนหลายสิ่งที่เคยอยู่บน โลกจริงไปอยู่บนโลกเสมือนด้วย เช่น หน่วยงานราชการแตenhที่ จะต้องให้คุณมาตรฐานตัวตั้งแต่เข้า ก้าวสามารถเปิดแอปพลิเคชันให้ สามารถแจ้งได้ จองได้ ดำเนินการ ได้ หรือเอกสารต่าง ๆ ที่เคยเป็น กระดาษเป็นสำเนา ก็เปลี่ยนเป็น รูปแบบดิจิทัลได้ ส่วนภาคธุรกิจ ทำให้ประหยัดเวลาและลดภาระ มากยิ่งขึ้นในการซื้อขาย ลดต้นทุน ในการทำธุรกิจ จากร้านค้าที่ต้องมี สถานที่ มีพนักงาน ก้าวสามารถขาย ทุกอย่างขึ้นมาอยู่บนออนไลน์ หรือ สามารถทำคุณงานกันไปได้ เพิ่ม โอกาสทางการค้า ทั้งนี้ “Digital Economy” จะสามารถดำเนินการ ได้ด้วยตัว คงต้องขึ้นอยู่กับปัจจัย 3 อย่าง คือ DNA Device มีเครื่องมือ ที่ทุกคนสามารถเข้าถึงและใช้ งานได้ Network มีโครงข่าย อินเทอร์เน็ตที่เร็วและเสถียรพอให้ สามารถใช้งานได้ตลอดเวลา ต้อง ขึ้นอยู่กับการอัปเดตแพคเกจ ของผู้ให้บริการในอนาคตตัว Application มีแอปที่รองรับการ ใช้งานที่หลากหลายและใช้งานง่าย



# วัดเล่นเป็นโอกาส

อนุชิต คำน้อย นักวิชาการพ Rodríguez เจ้าของเพจ “คิ้วต้า” ที่มียอดคนกดไลค์กว่า 7 แสนล้าน ไตรัสรู้ว่าการตุนลายเส้นธรรมชาติกับข้อความบัน ๆ ที่ขาดแคลนได้รับความสนใจอย่างมากในสังคมไทย ไม่ใช่แค่ความสนุกสนาน แต่เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้เราสามารถสื่อสารและเข้าใจกันได้ดีขึ้น ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ ศิลปะ วัฒนธรรม หรือแม้แต่เรื่องราวในชีวิตประจำวัน ที่มักถูก忽視ไปในเมืองที่เร่งรีบ



## ว่าด้วยรูปเล่นจนเป็นงาน

เริ่มต้นจากสมุดไดอารี่เล็ก ๆ ที่ ผู้มาเก็บไว้ว่าด้วยรูปเล่นและเขียนข้อความสั้น ๆ เล่าเรื่อง ระหว่างความเครียด จนบังเอญเพื่อนมาเห็นเข้าและเกิดความสนใจ แนะนำให้ลองร่วบรวมเป็นผลงาน เพื่อส่งให้หน่วยงาน ผู้ใดได้โอกาสเขียนคอลัมน์ จึงตั้งใจที่จะทำแฟ้มผลงานออนไลน์ ประกอบกับช่วงเวลาในนั้น มี Facebook Fanpage เกิดขึ้นมาพอดี ผู้คนเห็นว่าเป็น Platform ที่ไม่ซับซ้อนและเข้าถึงง่าย ทั้งยังเป็นสิ่งที่เราใช้เป็นประจำอยู่แล้ว จึงตั้งเพจ “คิวต้า” ขึ้นมาและตั้งเป้าไว้ที่ประมาณ 500 ไลค์ ในช่วงแรกเริ่มจากการส่งให้เพื่อน ๆ ที่รู้จักในโภเชียลมีเดีย ช่วยกันกดไลค์ แต่ปรากฏว่าผลงานของเรากูกชาร์ตต่อ กันไปเรื่อย ๆ อย่างรวดเร็ว กินความคาดหมาย จากที่ตั้งไว้แค่หลักร้อย ตอนนี้มียอดไลค์กว่า 7 แสนไลค์ในที่สุด

## ความธรรมดาน่าสนใจ

ผู้คนดูสิ่งที่ทำให้งานมีความน่าสนใจคือ ความธรรมดายังคงมีสักว่างานศิลปะหรืองานเขียน เป็นสิ่งที่เข้าถึงยาก แต่ผลงานของผู้ซึ่งเป็นเหมือนสมุดบันทึก ที่ให้ความรู้สึกเหมือนกำลัง

คุยกับเพื่อนมากกว่า เนื้อหาที่นำเสนอ ก็เป็นเรื่องทั่วไป เช่น ใจง่าย เป็นสิ่งที่ทุกคนคิดได้ เพียงแต่เราวดมันออกมายให้เห็นภาพมากขึ้นและเพิ่มมุมมองของเราลงไป มันเลยกระทบไปไหน สิ่งสำคัญคือ การเป็นตัวของตัวเอง ไม่พยายามที่จะเป็นใคร ไม่ใช่ว่าตอนนี้สิ่งที่กำลังดัง สีแดงกำลังดัง เราจะต้องพยายามเป็นสิ่งนั้น ่อนไปตามกระแสจนลืมตัวตน ผู้เชื่อว่าคนทุกคนบนโลกมีความแตกต่างกัน

## แรงบันดาลใจในโลกออนไลน์

เมื่อผลงานของผู้คนเผยแพร่ในโลกออนไลน์ จึงต้องศึกษาว่า คนในสื่อโซเชียลมีเดียเลือกที่จะอ่านงานแบบไหน โดยอาจทั่วๆ ไปเป็นที่ตั้งด้วย เพราะผู้คนที่ต้องการดู คุณหนึ่งที่ใช้สื่อเหล่านี้อยู่แล้ว เพื่อติดตามกระแสส่วนชั่วโมงนี้มีประเด็นอะไรในสังคม คนชอบอะไร กำลังพูดถึงเรื่องไหน แล้วหยิบเอาเรื่องราวเหล่านั้นมาเล่าผ่านมุมมองของตัวเอง

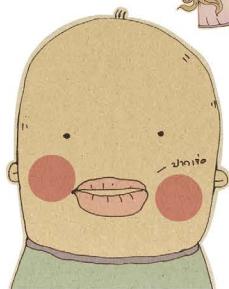
## โอกาสที่มากกว่า

โลกโซเชียลสร้างโอกาสให้ผู้คนได้岀มาเป็นนักเขียน นักวาดภาพประกอบที่มีตัวตน แล้วต่อยอดผลงานไปด้านอื่น ๆ ไม่ว่าจะเป็นงานออกแบบให้กับแบรนด์ต่าง ๆ ออกแบบ MV และต่อยอด

ไปทำลาย ๆ อย่างให้โอกาสเราได้ออกมาจากจุดเล็ก ๆ จุดนั้น ผู้คนดูว่าเราโชคดีที่เกิดมาในยุคดิจิทัลนี้ มีสื่อหลากหลายที่เราสามารถใช้มันให้เกิดประโยชน์ได้อยู่ที่ว่าเราจะใช้มันในทางที่ดีหรือไม่ดี เราจะสร้างโอกาสอะไรให้กับตัวเราเอง ไม่ว่าเราจะอย่างเป็นอย่างไรก็ตาม มีเวทีรอให้เราขึ้นไปแสดงความสามารถ นำเสนอความเป็นตัวของตัวเอง แค่เราใช้ให้มันดีก็พอ

## อยู่ที่การเริ่มต้น

ผู้คนดูสิ่งที่เราพยายามทำอย่างไร ให้เริ่มทำเลย ไม่ต้องกลัวผลของมัน แค่เริ่มต้นก็ถือว่าประสบความสำเร็จไปครึ่งหนึ่งแล้ว ปลดปล่อยความเป็นตัวของตัวเองออกมายอย่างน้อยมีคนเห็น 10 คน คนขอบ 2 คน ก็ยังดีกว่าไม่มีคนขอบเลยหรืออย่างน้อยเราเองก็ขอบใช้โอกาสให้เต็มที่ แล้วต้องเต็มที่ ในด้านที่ดีด้วย ยังมีคนอีกมากที่รอชมผลงานดี ๆ



# SURVEY

เมื่อโลกหมุนเข้าสู่สังคมยุคดิจิทัล นำมานี้ซึ่งความเปลี่ยนแปลงในภาคส่วนต่าง ๆ ผู้คนยุคใหม่ต้องปรับตัวเพื่อตามมาให้ทันกระแสความเปลี่ยนแปลง ลองมาดูผลสำรวจ

ความคิดเห็นที่น่าสนใจจากคน 2 กลุ่ม ได้แก่

▢ กลุ่มคนรุ่นใหม่ : ความคิดเห็นด้านวิถีชีวิตในยุคดิจิทัล

▢ กลุ่มคนทำงาน : ความคิดเห็นด้านทักษะและการทำงานในยุคดิจิทัล

สำหรับโดย OKMD เมื่อเดือนตุลาคม 2557



คนรุ่นใหม่

ใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อ

57%

การพักผ่อนหย่อนใจ  
ความบันเทิง และ  
ห้องเรียน

53%

การสร้างแรงบันดาลใจ

49%

การพัฒนาตนเอง



## ใช้ Social Media เพื่อ



ผลตั้งตระนงการซื้อของออนไลน์ผ่าน **Social Media** มากที่สุด มากกว่าเว็บไซต์การซื้อขายสินค้าออนไลน์ต่าง ๆ อย่าง eBay Lazada ฯลฯ



## เพื่อ

ช่วยในการ改善หากาражรู้สึก เป็นประโยชน์ในการทำงาน	86%
การติดต่อสื่อสารประสามงาน	84%
การตลาดและประชาสัมพันธ์ สู่กลุ่มเป้าหมาย	58%
การบริหารจัดการ	53%



## ลักษณะการทำงานจะเปลี่ยนไป



มีความยืดหยุ่น  
ทั้งด้านเวลา  
และสถานที่ทำงาน



เทคโนโลยีทำให้  
เกิดความสะดวก  
รวดเร็วขึ้น



ทำงาน  
Outsource  
มากขึ้นและลูกจ้าง  
ประจำลดลง

อาชีพกีฬาแรง  
ในทศวรรษของ  
คนกลุ่มนี้



อาชีพเก็ปมานางเดิร์ก!  
( เช่น นักพัฒนาเว็บไซต์  
และแอปพลิเคชัน,  
นักพัฒนาเกมออนไลน์)



กักษะการทำงานที่จำเป็นที่สุด  
ในการทำงานยุคดิจิทัล

ความคิด  
สร้างสรรค์  
และนวัตกรรม



**49%**



ทักษะด้าน  
การสื่อสารและ  
ความร่วมมือ



**35%**



การคิดอย่าง  
มีวิจารณญาณ  
และการแก้ปัญหา



อาชีพขายสินค้าออนไลน์



อาชีพด้านการพิมพานิ่งๆ  
( เช่น นักเขียนบล็อก,  
นักวิวสินค้าออนไลน์)

ในอนาคตอาชีพที่คาดว่าจะ<sup>ขาดแคลน</sup>คือ อธิเชฟด้าน IT  
เช่น อาชีพที่ให้การสนับสนุน  
ด้าน ICT อาชีพรักษาความ  
ปลอดภัยในโลกไซเบอร์ ฯลฯ  
รวมทั้งอาชีพที่เกี่ยวข้องกับ  
กฎหมาย เช่น นักกฎหมาย  
ด้านสิทธิ์และทรัพย์สิน  
ทางปัญญา ฯลฯ

# DIGITAL AGE

ตัวอย่างการสร้างสรรค์อาชีพและไอเดียธุรกิจ  
โดยใช้โอกาสจากยุคดิจิทัล



- + เกมรูปแบบ interactive
- + เว็บไซต์ออกแบบเกม
- + คลิปสอนสร้างเกม 3D
- + เกมจำลองสถานการณ์จริงเพื่อฝึกทักษะ

**GAME**  
เกม



- ① เว็บไซต์อาหารเพื่อสุขภาพ
- ② คลิปสอนทำอาหาร
- ③ หลักสูตรสอนทำอาหารออนไลน์
- ④ ขายขนมออนไลน์
- ⑤ สั่งอาหารออนไลน์ตัดสิ่งแวดล้อม
- ⑥ รีวิวน้ำอาหาร

**FOOD**  
อาหาร



ตัวอย่างธุรกิจ เช่น ร้านอาหารบุฟเฟ่ต์ ธุรกิจอาหารสุขภาพ เมนูได้ออกมาใช้ตัดสิ่งแวดล้อม เช่น ก๋วยเตี๊ยวห่อใบบัวบก



- ① เว็บไซต์ดูหนังออนไลน์
- ② แอปดูลิตราย้อนหลัง
- ③ แอปรอง krao keg
- ④ คลิปวีดีโอสอนเต้น
- ⑤ แอปอ่านข่าวบันเทิง

**RELAX**  
บันเทิง



- ① แอปสำหรับคนต้องการลดน้ำหนัก
- ② เว็บไซต์แนะนำการดูแลสุขภาพ
- ③ ชุมชนออนไลน์คนรักการวิ่ง
- ④ แอปวัดเดินเมือง
- ⑤ คลิปแนะนำการออกกำลังกาย

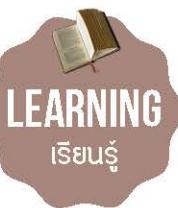
**HEALTH**  
สุขภาพ



ตัวอย่างเช่น เพาเพชรบิ๊ก “เรื่องวิ่งเรื่องกล่วย”  
ชุมชนออนไลน์ของคนที่รักการวิ่ง มีสมาชิกกว่า 89,000 ราย



# TREND DIGITAL AGE



- ✓ เว็บไซต์ให้ความรู้ในด้านต่าง ๆ
- ✓ แอปช่วยช่าวอ่อนล้า
- ✓ ดิจิทัลบรอดแบนด์
- ✗ ห้องสมุดออนไลน์**

ตัวอย่างเช่น SOOK LIBRARY<sup>108</sup> แอปให้บริการอุดหนี้หลักหนังสือหรือ E-book พร้อมสื่อพิมพ์ทางดิจิทัล สนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.)



- ✓ จองที่พักออนไลน์
- ✓ รีวิวที่พัก
- ✓ ประกาศขายบ้าน
- ✓ ซื้อขายอสังหาริมทรัพย์ออนไลน์**
- ✓ แอปร่วมลงทุนแบบบ้าน

ตัวอย่างเช่น banidea.com เป็นไซต์แหล่งรวมธุรกิจแบบบ้าน ใจเย็นๆ เช่นบ้าน และ ความรู้เกี่ยวกับบ้าน ที่มีข้อมูลเพิ่มเติมพร้อมคำปรึกษา สถาปนิกที่ต้องการนำเสนอผลงาน

- ✓ เว็บไซต์บริการท่องเที่ยว
- ✓ แอปแผนที่การเดินทาง
- ✓ เพาเวอร์บอร์ดคนชอบเบเก้แพ็ค
- ✓ แอปเปลี่ยนภาษาต่าง ๆ
- ✓ แอปคนหาเพื่อนบัน
- ✓ จองตั๋วรถโดยสารออนไลน์
- ✗ แอปคนหาสถานที่ก่อจัน**

ตัวอย่างเช่น “การท่องเที่ยว” By Tourism Authority of Thailand<sup>109</sup> แอปเก็บที่ท่องเที่ยวที่กัน ที่พัก บ้านรีวิวกว่า 20,000 เรื่องจากนักท่องเที่ยวต่างๆ





# GRABTAXI

## THAILAND

ตัวอย่างธุรกิจที่นำสนับสนุนในยุคดิจิทัล ธุรกิจสร้างสรรค์ที่นำเอาเทคโนโลยีการสื่อสารเข้ามาปรับใช้เพื่อแก้ไขปัญหา โดยขอยกตัวอย่างกรณีศึกษา GrabTaxi ธุรกิจบริการเรียกรถแท็กซี่ผ่านแอปพลิเคชัน เป็นธุรกิจเพื่อสังคมที่เกิดจากโครงการของนักศึกษา 2 คน ออกแบบแผนธุรกิจจนสามารถแข่งขันระดับ 1 ในการแข่งขันประจำปีของ Harvard Business School และนำมาพัฒนาต่อเพื่อรับใช้งานจริงในประเทศไทย เดียว ซึ่งได้รับความนิยมเป็นอย่างมาก สามารถขยายธุรกิจไปยังประเทศอื่น ๆ ในแถบใกล้เคียงได้ และเพิ่งเปิดตัวในประเทศไทยเมื่อไม่นานมานี้

ข้อมูลปี 2013 จำนวนแท็กซี่ในประเทศไทย มีอยู่ร่วม 120,000 คัน แต่จากสถิติปัญหาการร้องเรียนแท็กซี่ไปยังกรมขนส่งฯ แม้ว่าจะมีจำนวน

รถมากขนาดนี้ก็ยังมีปัญหาร้องเรียนว่า รถไม่พอ คนขับปฏิเสธโดยสารอยู่เสมอ ส่งไม่ถึงจุดหมายปลายทาง พาไปทางอ้อม ขับรถไม่ปลดกัย ไม่ใช้มาตรการด้วยสาร เสียเงินต่ำโดยสารกินอืดราไม่มีเงินทอง เป็นต้น ซึ่ง GrabTaxi Thailand พัฒนารูปแบบบริการให้ตอบโจทย์ความต้องการของคนยุคใหม่ แก้ไขปัญหาการใช้บริการแท็กซี่ที่มีอยู่ให้มีความสะอาดรวดเร็วปลอดภัยมากยิ่งขึ้น โดยจัดทำระบบแอปพลิเคชันและเปิดให้บริการร่วมกับแท็กซี่ทั่วไป คนขับแท็กซี่ที่สนใจรับงานผ่านทาง GrabTaxi จะต้องมีความสามารถพื้นฐานในการใช้งานสมาร์ทโฟนโดยเริ่มจากการสมัคร ลงทะเบียนข้อมูล ผ่านการตรวจสอบเอกสาร อบรมเรื่องการใช้งานแอปพลิเคชัน ระบายนบปฏิบัติ และมารยาทการให้บริการ



# BUSINESS IDEAS

## GRABTAXI

### กลุ่มคนรุ่นใหม่

กลุ่มคนรุ่นใหม่ที่ใช้สมาร์ทโฟน

### แนวคิด

พัฒนาให้ตอบโจทย์วิถีชีวิตของคนยุคปัจจุบัน  
แก้ไขปัญหาการให้บริการของแท็กซี่ในประเทศไทย

### จุดเด่น

- ความปลอดภัย
- ความสะดวกรวดเร็ว
- ระบบคำนวณเวลาและค่าโดยสารที่ได้มาตรฐาน
- ระบบแสดงตำแหน่งแบบ Real - Time

### แผนการตลาด

- จัดโปรโมชั่นสำหรับลูกค้าที่ใช้บริการ
- จัดใบอนัสพิเศษสำหรับคนขับแท็กซี่ที่ร่วมบริการ



## ขั้นตอนการใช้งาน **GRABTAXI**

1



ดาวน์โหลด GrabTaxi Booking App (ฟรี)  
ลงทะเบียน สมัครสมาชิก  
เริ่มต้นใช้งานโดยระบบ  
ปลายทางที่ต้องการ



ประเมินการให้บริการ  
ผู้โดยสารสามารถแสดง  
ความคิดเห็นและประเมิน  
การให้บริการเมื่อถึง  
ที่หมาย



สร้างสัมพันธ์กับลูกค้า  
✓ บริการ Call Center ตลอด  
24 ชั่วโมง  
✓ พงก์ชบ.“ใจ กิป”เพิ่มเงิน  
พเศษในการสนับสนุนหรือ  
เรียกรถได้ยาก



2

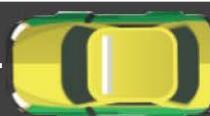


ระบบจะแสดงจำนวน  
แท็กซี่ในบริเวณ  
ใกล้เคียง และเลือก  
แท็กซี่คันที่อยู่ใกล้  
กับเราที่สุดให้เดินทาง  
ไปรับ

3



เราสามารถมองเห็น  
ตำแหน่งแท็กซี่แบบ  
Real – Time มีระบบ  
แสดงระยะทางและ  
เวลาในการเดินทาง  
anyakดูเรียกบริการ



### ความปลอดภัย

แสดงข้อมูลคนขับ ได้แก่ สื่อ  
รูปถ่าย เมอร์ติฟ ทะเบียนรถ  
หลังจากการเรียกรถเสร็จ  
สมบูรณ์

สามารถเชื่อมต่อ  
การเดินทางผ่าน Social  
Media หรือส่งอีเมลให้คนใน  
ครอบครัว

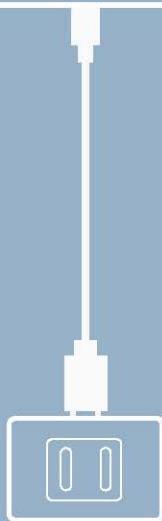


ดาวน์โหลด Google Play App Store Windows Phone

ขอขอบคุณข้อมูลจาก ฝ่าย Marketing Associate GrabTaxi (Thailand) Co.,Ltd

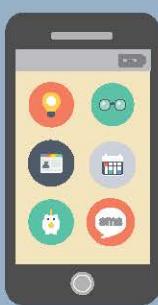
# INFORMATION TECHNOLOGY CAREER

อาชีพด้าน IT



จากประวัติการน์สำนักพิมพ์ในยุคดิจิทัล ก่อให้เกิดการพัฒนาสร้างความก้าวหน้าในด้านต่าง ๆ ที่อุปกรณ์การสื่อสาร การตีบีบีของ Big Data โลกแห่งเนื้อหา Content Era พฤติกรรมการใช้ Social Media รวมถึงการรักษาความปลอดภัยของระบบและข้อมูลต่าง ๆ ส่งผลให้หลักอาชีพมีแนวโน้มเติบโตในอนาคต ได้แก่

## APPLICATION DEVELOPER



### นักพัฒนาแอปพลิเคชัน

เพราะทุกวันนี้มีความต้องการแอปพลิเคชันใหม่ ๆ ที่หลากหลายและครอบคลุม กิจกรรมต่าง ๆ นักพัฒนาด้วยความสามารถ ปล่อยความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่ และอิสระมากยิ่งขึ้น

# CYBER SECURITY



# DIGITAL INFORMATION ANALYSIS



## นักวิเคราะห์ข้อมูลดิจิทัล ความปลอดภัยไซเบอร์

ในยุคที่เราทำกิจกรรมต่าง ๆ ผ่านทางออนไลน์มากขึ้น จำเป็นต้องพัฒนาระบบให้มีความปลอดภัย อาชีพนี้จะต้องอาศัยความสามารถทั้งในการเจาะและป้องกันระบบได้

## นักวิเคราะห์ข้อมูลดิจิทัล

เป็นผู้ออกแบบระบบเพื่อจัดการข้อมูลต่าง ๆ ในยุคดิจิทัล โดยนำมาวิเคราะห์ และสังเคราะห์สำหรับนำไปใช้ประโยชน์ ทางธุรกิจ เกิดมุมมองใหม่และสร้างความได้เปรียบในการแข่งขันได้



## DIGITAL MARKETER



## DIGITAL CAREER

อาชีพที่ใช้ประโยชน์  
จากแพลตฟอร์ม  
และสื่อออนไลน์



### นักการตลาดออนไลน์

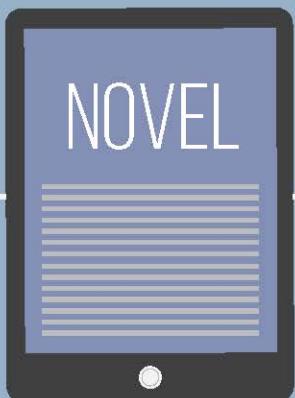
เมื่อผู้คนยุคใหม่นิยมใช้ชีวิตผ่าน  
โลกออนไลน์และสนใจรับรู้ข้อมูล  
ข่าวสารในอินเทอร์เน็ต จึงจำเป็น  
ต้องอาชีพนักการตลาดออนไลน์  
เพื่อสร้างสรรค์กลยุทธ์ใหม่ ๆ  
ในการสื่อสารได้น่าสนใจและ  
สอดคล้องกับพฤติกรรมของ  
คนรุ่นใหม่



## WRITER AND BLOGGER



## ONLINE BUSINESS



### บล็อกเกอร์ นักเขียนออนไลน์

ต้องอาศัยความรอบรู้และทักษะในการถ่ายทอดเรื่องราวจนมีผู้ติดตามจำนวนมาก ถือเป็นอาชีพยอดนิยมของคนรุ่นใหม่ เพราะมีความเป็นอิสระ มีเวลาเป็นของตัวเอง และสามารถทำงานจากที่ไหนก็ได้

### ขายของออนไลน์

ใคร ๆ ก็สามารถเริ่มต้นได้ เพราะไม่จำเป็นต้องมีหน้าร้าน เพียงใช้ช่องทางด้าน Platform ใหม่ ๆ เช่น Facebook, Instagram, Website เป็นต้น ก็สามารถตั้งบ้านไปได้มาก เช้าถึงง่าย และมีค่าใช้จ่ายต่ำ



## NEW BUSINESS IDEAS

ตัวอย่างไอเดีย  
สร้างสรรค์และ  
ธุรกิจใหม่ใน  
ยุคดิจิทัล



U DRINK I DRIVE



ธุรกิจบริการคนขับรถ โดยเฉพาะ  
กลุ่มลูกค้าที่ไป Hangout แล้ว  
เกิดอาการเมินมาจากการตื่นสุรา  
และไม่อยากเสียเงินเดินอุบัติเหตุ  
สามารถโทรเรียกใช้บริการและ  
แชร์พิกัดผ่าน GPS ในสมาร์ทโฟน  
ได้ทันที

## MEET AND LUNCH



ธุรกิจบริการหาคู่ออนไลน์ระดับพรีเมียมโดยจับกลุ่มเป้าหมายเป็นกลุ่มผู้บริหาร เจ้าของธุรกิจบุคคลที่มีชื่อเสียง

เว็บไซต์ระดับเจินทุนสำหรับนักเขียนที่อยากร้าวหนังสือเป็นของตนเอง โดยไม่ต้องผ่านระบบสำนักพิมพ์ ด้วยการนำเสนอโครงการและระบุวงเงินที่ต้องการพร้อมเงื่อนไขให้สูงสุด หากได้ครบตามยอดเงินที่ตั้งไว้ จะทำการผลิตหนังสือและจัดส่งให้กับผู้ร่วมสนับสนุนต่อไป



**CLASHOT**

อีกหนึ่งช่องทางในการสร้างรายได้ของคนรุ่นใหม่ เป็นแอปพลิเคชันขายรูปออนไลน์ผ่านสมาร์ทโฟน รูปแบบการใช้งานที่ถูกออกแบบมาให้ใช้งานง่าย ใคร ๆ ก็สามารถขายภาพถ่ายของตัวเองได้ ภาพถ่ายเล่น ๆ จากมือถือก็สามารถส่งขายได้ สำหรับใครที่ชอบแฟชั่นและแฟชั่นไลก์ออนไลน์อยู่แล้ว ลองโหลดมาเล่นกันดู เมื่อว่างานอดิเรกง่าย ๆ ของเราจะกลายเป็นโอกาสในการสร้างรายได้ที่น่าสนใจอีกทางหนึ่งก็เป็นได้

# BEGIN

## 1 กำลังจะเริ่มต้น

อาทิตย์ พิญ อนุสรณาวัฒน์ | พนักงานบริษัท

“อยากรลองทำ เพราะเห็นว่าระบบการขายไม่ค่อยยุ่งยาก ง่ายสำหรับคนที่ใช้สมาร์ทโฟนอยู่แล้ว พอดีเข้าไปศึกษาข้อมูลก็พบว่ารูปแบบ Platform คล้าย ๆ กับสื่อออนไลน์ที่เราใช้อยู่ เพราะเราถ่ายรูปและอัพโหลดเล่นทุกวัน เลยคิดว่า不妨จะดีกว่าถ้าเปลี่ยนเป็นรายได้ได้อีกด้วย”

อยากรابเทคนิคจากผู้ที่เริ่มต้นแล้วว่า



ทำอย่างไรจะขายรูปได้

# START

## 2 เริ่มต้นแล้ว

◎วสุรา อิตยารักษ์ | พนักงานบริษัท



“ปกติเป็นคนชอบถ่ายรูปเล่นด้วยมือถืออยู่แล้ว เมื่อสนใจ Clashot จึงลองหาข้อมูลจนพบว่าขั้นตอนไม่ยุ่งยาก จึงลองสมัครเล่นดู หลังจากเริ่มต้นลงรูป 2-3 วันแรก ก็มีรายได้เข้ามาบ้าง จึงลงรูปมาเรื่อย ๆ ซึ่งถือเป็นช่องทางการสร้างรายได้เสริมที่น่าสนใจ ยอมรับว่า Clashot เหมาะสมเป็นพัฒนาฟีมือเพื่อก้าวไปสู่เว็บ Stock เจ้าใหญ่อีก ๑ ต่อไปมากกว่า”

### ทำอย่างไรจึงจะขายรูปได้ ?

“เราต้องเขียนเล่น ขยายติดต่อสื่อสารกับคนจำนวนมาก ๆ สังเกตผลงานของคนอื่น ๆ และศึกษาเรียนรู้ อย่างใน Clashot THAILAND Group ใน Facebook ถือเป็นชุมชนออนไลน์ที่ดีมาก มีการแบ่งปันความรู้และกิจกรรมต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลา ช่วยสร้างทั้งแรงบันดาลใจและกำลังใจได้ดีครับ”

อยากรابเทคนิคจากผู้ที่ประสบความสำเร็จแล้วว่า



มีแนวทางในการพัฒนาผลงานอย่างไรบ้าง

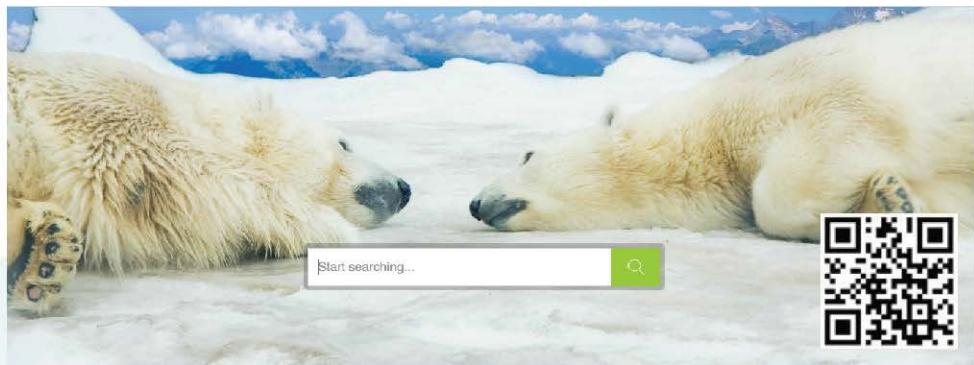
# SUCCESS

## 3 ประสบความสำเร็จ

◎ ปุณณรัตน์ ศุภะเลิศพร | นักศึกษา

“ศึกษาและเรียนรู้การสร้างรายได้จาก Clashot จะสามารถสร้างรายได้ในระดับหนึ่งและสามารถเขียนหนังสือแนะนำเกี่ยวกับการขายของถ่ายจากสมาร์ทโฟนเพื่อเป็นประโยชน์กับคนอื่น ๆ อีกด้วย เพราะเราต่างก็ใช้สมาร์ทโฟน กันอยู่แล้ว จะว่า ๆ แล้วการมีเทคโนโลยีอยู่ใกล้ตัวเรา เราควรใช้ให้เป็นประโยชน์มากกว่าความบันเทิงหรือเพื่อความอินเทอร์ต ซึ่งมันเป็นผลดีสำหรับคนหลาย ๆ คนที่ใช้สมาร์ทโฟนตลอดวัน คนเหล่านี้จะสามารถเปลี่ยนแปลงเวลาที่เสียไปเป็นการหารายได้เพิ่มจากธุรกิจบนโลกออนไลน์”





ที่มาภาพ : [www.clashot.com](http://www.clashot.com)

## มีแนวทางในการพัฒนาผลงานอย่างไรบ้าง?

“ลองศึกษาข้อมูลให้มากขึ้นและหลากหลายขึ้น เรียนรู้วิธีการถ่ายภาพและแต่งภาพที่แมตค์ต่างไปจากแบบเดิม ๆ ของรวมมองหาและเพลิดเพลินแต่ละภาพที่มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น มีลูกเล่นเพื่อให้ภาพมีคุณภาพและดูเปลกใหม่ครับ”

## HOW TO START UP

**1** ดาวน์โหลดแอป Clashot ลงบนสมาร์ทโฟน และ Sign Up เพื่อทำการลงทะเบียน

**2** บันทึกภาพถ่ายที่ต้องการขายพร้อมใส่ Keywords ให้ออกมาพอดีจะต้องมีความละเอียดไม่ต่ำกว่า 4 ล้านพิกเซล ไม่จำกัดว่าจะใช้กล้อง普通เก่าได้ในการถ่าย

**3** ราคาขาย \$0.44 ต่อภาพ หากยอดขายครบ \$3 จึงสามารถเบิกเงินได้ผ่านทาง Paypal

**4** ในแต่ละภาพสามารถกด Like และ Comment ได้ ซึ่งหากเป็นผู้เชี่ยวชาญ (Expert Person) มากด Expert Like เราได้ยอดเงิน \$0.1 กันที

**5** ยังมีกิจกรรมพิเศษที่กำหนดรีบันภาพให้สามารถเข้าร่วมสนุกตามแต่ละช่วงเวลา โดยรายภาพในกิจกรรมจะอยู่ที่ \$3



**CLASHOT**  
mobile and stock photos

# YOUNG DREAMERS

มีคนรุ่นใหม่มากมายที่มีความฝันอย่างมีธุรกิจเป็นของตัวเอง ฝันเล็กบ้าง ฝันใหญ่บ้าง ฝันกลางวันบ้าง ฝันเกินตัวบ้าง ไม่ว่าจะเป็นความฝันรูปแบบไหน ฝันก็ยังเป็นสิ่งจำเป็น เป็นเหมือนแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิต ลองมาดูกันว่า คนรุ่นใหม่เหล่านี้มีความฝันและลงมือทำอย่างไรกันแล้วบ้าง แล้วคุณล่ะ! มีความฝันเป็นของตัวเองแล้วหรือยัง?



## สุพัตรา หมื่นแสง

เพารับถ่ายภาพ : Maneemejai Photographer

“รู้สึกว่าตัวเองโชคดีที่อยู่ในยุคที่สื่อมือถือพลิกกับคนมากขนาดนี้ ความรวดเร็วทำให้คนรู้จักภาพถ่ายเรามากขึ้น มีการบอกต่อและติดต่องานฝ่ายทาง Facebook Fanpage ยังคิดไม่ออกเลยว่า ถ้าหากไม่มีโซเชียลมีเดีย ตอนนี้จะมีคนรู้จักรำไรไหม เพราะการมีคนคุยอยู่ติดตามและชื่นชมถือเป็นแรงผลักดันให้เราทำงานที่รักได้อย่างมีความสุข”

[www.facebook.com/Maneemejai-Photographer](http://www.facebook.com/Maneemejai-Photographer)

## กริชศิ瓦 เขยาย

รับถ่ายภาพประกอบ : johnnonlens

“โดยส่วนตัวเรารู้ว่ามันเวิร์คมากกับคนรุ่นใหม่ที่ทำงานด้านนี้ มันเป็นช่องทางที่ไม่เสียค่าใช้จ่ายและเข้าถึงง่าย อย่างเราเองใช้ทั้ง Facebook, Instagram ในการโชว์ผลงานของตัวเอง ซึ่งเราก็ได้ออกาสดี ๆ จากสื่อเหล่านี้ คนที่เข้ามาชมก็มีทั้งคนไทย แล้วต่างจังหวัด คือมันไม่มีทางเป็นไปได้เลย ถ้าไม่ได้สื่อออนไลน์พากันช่วยสนับสนุน”

[www.instagram.com/johnnonlens](http://www.instagram.com/johnnonlens)



## กัลย์จิรา ชาดันนทกุช เพาขายเสื้อผ้าวินเทจ : NOONIDmimi shop

“เดิมขายหน้าร้านเป็นงานเสริม แต่พอไม่มีเวลาจึงสนใจหันมาขายทางออนไลน์ เพราะสะดวก ยืดหยุ่นเรื่องเวลา เมนูอ่อนเปิดร้านขาย 24 ชั่วโมง แต่ว่างแพลนไว้ว่าจะหันมาทำจริงจัง เพราะมองเห็นโอกาสว่าหากเราเริ่มต้นไปรับมือและอพเดตบ่อย ๆ สินค้าจะขายได้ดี”

[www.facebook.com/noonidmimishop](http://www.facebook.com/noonidmimishop)



## กากาลอง คำาริง เพารับถ่ายภาพแต่งงาน : Peachblossom Prewedding

“ที่เลือกใช้สื่อออนไลน์เพราภาพเป็นตัวสร้างแบรนด์ของเรา เป็นอีกเมจที่เด่นชัดที่สุด ภาพของเราสามารถเข้าถึงสายตาของลูกค้าได้ง่ายและรวดเร็ว ซึ่งเห็นว่าแพลตฟอร์ม Facebook Fanpage เป็นช่องทางที่เหมาะสมกับเราที่สุด”

[www.facebook.com/Peachblossom-Prewedding](http://www.facebook.com/Peachblossom-Prewedding)

## นันกันชา คำแห่งน แบรนด์เสื้อผ้า : FOLDED PAPER.

“การมีสื่อออนไลน์ถือว่าได้ใจธุรกิจมายืนมาก สะดวกและง่าย จนใครก็สามารถขายของได้ แต่เรื่องการแสดงตัวตนให้เป็นที่จดจำนั้นยากกว่า การสื่อสารกับลูกค้าเน้นทาง IG เป็นหลัก เพราะเห็นว่าเข้าถึงวัยรุ่นสมัยนี้ได้ดีที่สุด”

[www.instagram.com/f\\_paperstyle](http://www.instagram.com/f_paperstyle)



## วิราวรรณ คีรีเพ็ชร เขียนนิยายออนไลน์ : นามปากกา “วรรณร์”

“มองว่าสื่อออนไลน์ช่วยให้เราได้เจอกับคนที่สนใจผลงานของเราจริง ๆ ไม่ใช่เด็กตอบกลับเร็วมาก ซึ่งทำให้เรารับรู้ว่ามีคนที่ติดตามผลงานของเราอยู่ ทั้งยังมีช่องทางการขายผ่าน e-book และสั่งจองออนไลน์เพื่อเชคยอดก่อนตีพิมพ์”

[www.hongsamut.com/writerdetail.php?writerid=1982](http://www.hongsamut.com/writerdetail.php?writerid=1982)



## สาวรกรย บัว gwun เพาชุนชนคนถ่ายภาพฟิล์ม : I use film

“ทำให้คนที่สนใจจะเหมือนกันมาเจอกันในโลกออนไลน์ ด้วยการจัดวาง Content และการใช้ภาพต่าง ๆ การสื่อสารมันเลยง่ายและชัดเจนขึ้น การสื่อสารหลักของเพจเน้นความเป็นกันเอง เข้าถึงง่าย และทุกคนมีความเท่าเทียมกัน กิจกรรมต่าง ๆ เน้นการมีส่วนร่วมมากกว่าการแสดงแข่งขัน”

[www.facebook.com/iusefilmphotos](http://www.facebook.com/iusefilmphotos)



## ธชาวด วรรณรักษ์ พ่อร้านขาย Skateboard : Littlechild Skateshop

“ข้อดีของการขายออนไลน์คือ อัพเดตรูปภาพได้ตลอดเวลา ไม่ต้องเสียค่าเช่าที่ พูดคุยกับลูกค้าได้ตลอด ก่อนหน้านี้ก็มีหน้าร้านด้วยแต่ตอนนี้ขายออนไลน์เป็นหลัก เพราะต้องยอมรับว่าคุ้งแข่งมีเพิ่มขึ้นทุกวัน ถ้าจะเลือกทำเลดี ๆ ตอนนี้คงต้องวางแผนให้รอบคอบ”

[www.facebook.com/sk8littlechildshop](http://www.facebook.com/sk8littlechildshop)





## ภากฤษ ทวีผล Line Sticker Creator : 20th Anniversary

“สื่อออนไลน์ช่วยให้เราสามารถทำอะไรได้ง่ายขึ้น เกิดอาชีพใหม่เรื่อยๆ ถึงสำคัญคือเราต้องทำความเป็นเอกลักษณ์ให้ตัวเอง อะไรที่ทำให้คนจดจำ เราได้ เราต้องสื่อสารกับคนรับสื่อแบบจริงใจ เช้าใจง่าย นั่นแหละเป็นจุดเด่นของคนที่อยากรับรู้โอกาสจากการใช้สื่อ”

[www.facebook.com/tp.blackbunny](http://www.facebook.com/tp.blackbunny)

---

## ฐิติกา สุนทรชาติ Line Sticker Creator : sweetcocoa & blue

“สื่อออนไลน์ช่วยในการประกอบอาชีพได้เยอะมาก ยิ่งถ้าเรามี Content ตรงกับ Target เท่าไรก็จะสามารถเจาะกลุ่มและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้ง่าย มีงานเข้ามาเรื่อยๆ อย่างสติกเกอร์ไลน์ของเราจะเลือกเจาะกลุ่มคนชอบดูฟุตบอล เพราะตัวเองเป็นคนที่ชอบดูฟุตบอลด้วยโดยส่วนตัว”

[www.facebook.com/SweetCocoa.art](http://www.facebook.com/SweetCocoa.art)



---

## ธีรภัทร เกนานา เพจงานเขียน : Optimistic



“สื่อออนไลน์นอกจากจะเปิดพื้นที่ให้นักเขียนมือสมัครเล่นแล้ว ก็ยังเปิดโอกาสให้ลองผิดลองถูก เช็คได้ว่า Content แบบไหนที่คนชอบ ไม่ต้องเสียเงินที่ออกแบบหนังสือไปแล้ว เป็นช่องทางโปรโมทหรือซื้อขายได้ด้วย แม้ว่าคนเขียนจะหันมาจับกลุ่มคนอ่านในจำนวนมากขึ้น แต่มันก็ทำให้เกิดการแข่งขัน เกิดไอเดียแปลกใหม่ เป็นผลต่อผู้อ่านและผู้เขียน”

[www.facebook.com/Optimistic](http://www.facebook.com/Optimistic)



## ขอบคุณข้อมูล

(จากหน้า 8-18)

- [www.forbes.com/sites/ericsavitz/2012/12/07/technologies-of-the-future-5-trends-to-watch-for-2013/](http://www.forbes.com/sites/ericsavitz/2012/12/07/technologies-of-the-future-5-trends-to-watch-for-2013/)
- [www.marketingoops.com/media-ads/multi-screen-campaign-opinions/](http://www.marketingoops.com/media-ads/multi-screen-campaign-opinions/)
- Abramow, Michael “การพัฒนาประสบการณ์ของลูกค้า ต้องการวิเคราะห์ข้อมูลลูกค้าเบื้องต้น” นิตยสาร e-Enterprise, Vol.291,2557
- เดเมียน วงศ์ “คน กระบวนการ และเทคโนโลยี: การรวมตัวที่สมบูรณ์แบบสู่ความสำเร็จในการใช้งานคลาวด์” นิตยสาร e-Enterprise เล่มที่ 291 มิถุนายน 2557

(จากหน้า 20-21)

ข้อมูลและรูปภาพจาก

- Lise Kjaer, Anne “Macro Trends 2015+ Looking at society and tomorrow’s people”, [www.international-business-speakers.com](http://www.international-business-speakers.com)
- [www.mevvy.com/apps/signeasy](http://www.mevvy.com/apps/signeasy)
- [www.facebook.com/Wassadu](http://www.facebook.com/Wassadu)
- [www.don-jai.com/wongnai](http://www.don-jai.com/wongnai)
- [www.cultofmac.com](http://www.cultofmac.com)
- [www.facebook.com/ebannokproject](http://www.facebook.com/ebannokproject)
- [www.thaipr.net/general/493775](http://www.thaipr.net/general/493775)
- [www.oknation.net/blog/GotoTakePhoto](http://www.oknation.net/blog/GotoTakePhoto)
- [www.plus.google.com/+Blisby](http://www.plus.google.com/+Blisby)

(จากหน้า 24)

ขอบคุณสถานที่รับภาระ  
JOINT cafe & Workspace

(จากหน้า 26-27)

ผลการสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับวิธีชีวิตคนไทยใน  
ยุคดิจิทัล ในกลุ่มคนรุ่นใหม่ (อายุ 19-35 ปี) 321 คน และ  
ผลการสำรวจความคิดเห็นเกี่ยวกับทักษะและการทำงาน  
ในโลกยุคดิจิทัล ในกลุ่มคนทำงาน (อายุ 28-45 ปี) 235 คน  
สำรวจนาย OKMD เมื่อเดือนตุลาคม 2557

(จากหน้า 28-29)

ขอขอบคุณรูปภาพและข้อมูลจาก

- [www.smeleader.com/wp-content](http://www.smeleader.com/wp-content)
- [www.banidea.com](http://www.banidea.com)
- [www.facebook.com/BananaRunning](http://www.facebook.com/BananaRunning)
- [www.travel.thaiza.com](http://www.travel.thaiza.com)
- [www.mexgames2011.com](http://www.mexgames2011.com)
- [www.play.google.com/store/apps/](http://www.play.google.com/store/apps/)

(จากหน้า 30-33)

- ขอขอบคุณข้อมูลและรูปภาพจาก GRABTAXI THAILAND
- บทความเจาะปัญหา คนกรุง กับ แท็กซี่ คู๊ก้าใหม่บน  
ท้องถนน, [www.prachachat.net](http://www.prachachat.net)
- Exclusive Interview, [www.thumbsup.in.th](http://www.thumbsup.in.th)

(จากหน้า 34-39)

- ขอขอบคุณและรูปภาพจาก [www.udrinkidrive.th](http://www.udrinkidrive.th)
- [www.meetulunch.com](http://www.meetulunch.com)
- [www.afterword.co](http://www.afterword.co)

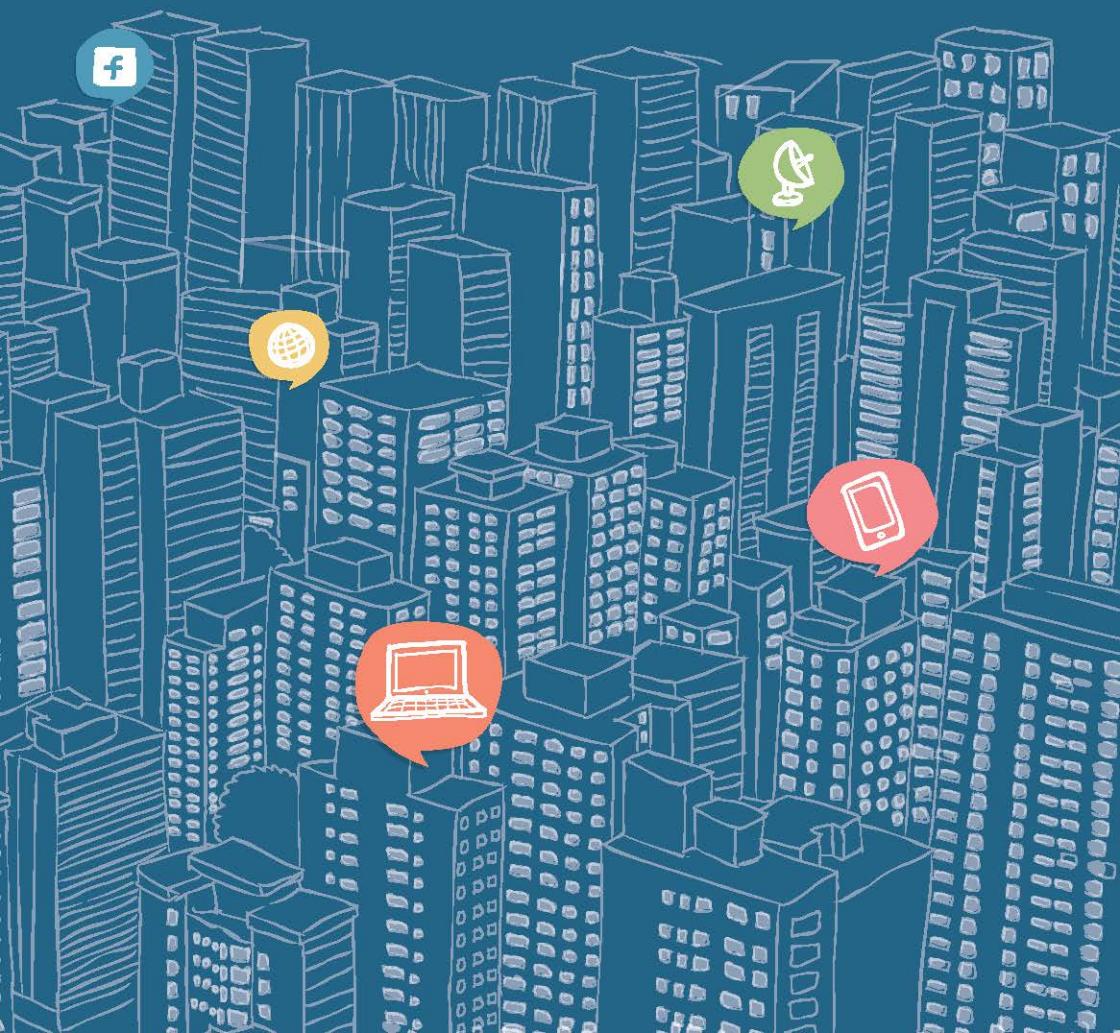
(จากหน้า 43)

[www.clashot.com](http://www.clashot.com)

**"Innovation distinguishes between  
a leader and a follower"**

- Steve Jobs -

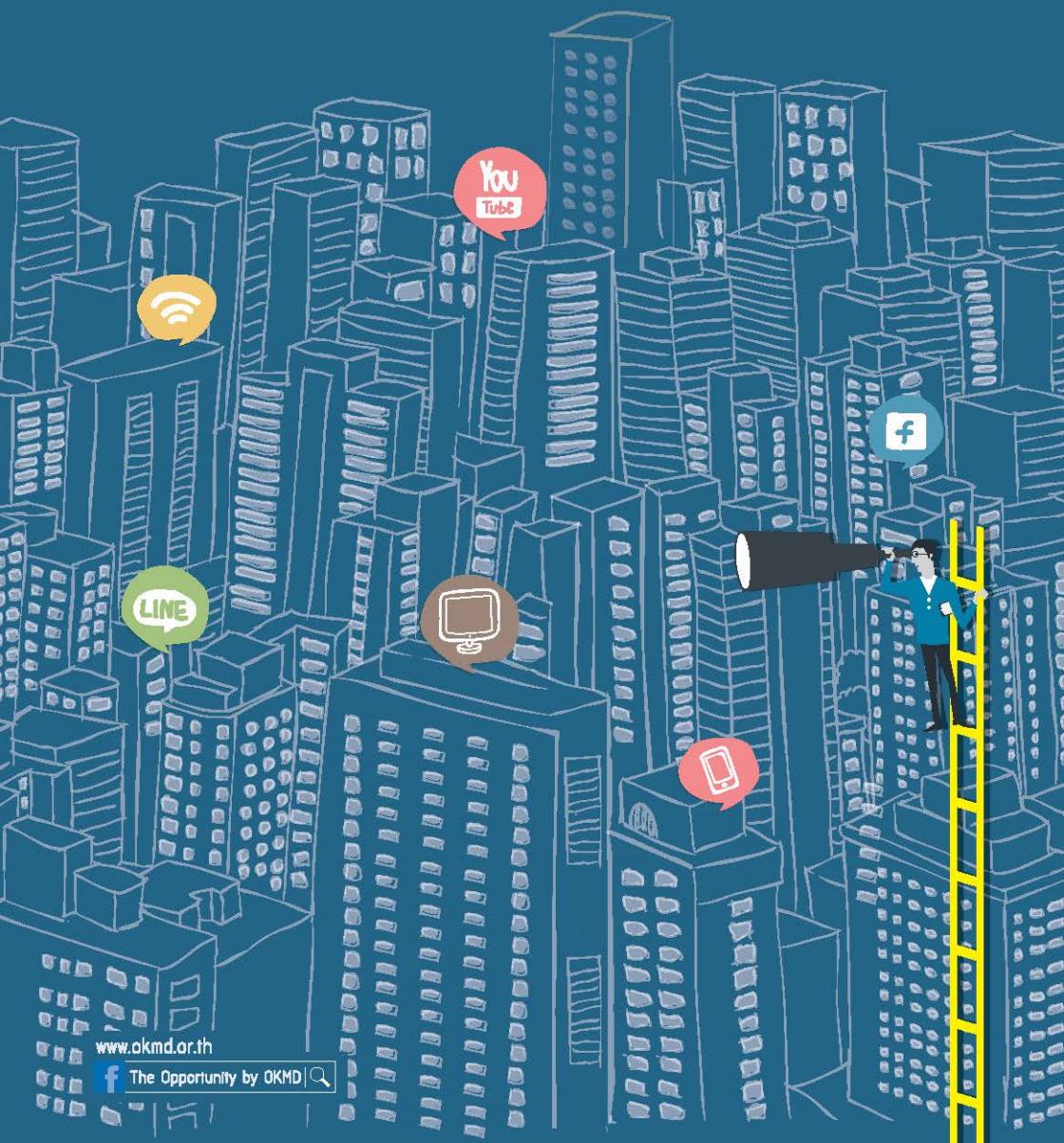






สำนักงานกองทุนสนับสนุนวิสาหกิจใหม่

okmd



[www.okmd.or.th](http://www.okmd.or.th)

[f The Opportunity by OKMD](#)