|  |
| --- |
| ข้อเสนอโครงการนวัตกรรม สำหรับเมืองและชุมชน  เรื่อง เดินป่ะ |

**หัวข้อ นวัตกรรมการท่องเที่ยวอย่างยั่งยืน**

**(PRIVATE & CONFIDENTIAL)**

**เสนอ**

**สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (องค์การมหาชน)**

**โดย**

**(ชื่อนิติบุคคล / หน่วยงาน)**

**ชื่อผู้เสนอโครงการ** นาย ก้องกิดากร บุญชัยสุข

ที่อยู่ : 168/999 พาร์คแลนด์ ไลฟ์ ไอดีโอ คอนโด

โทรศัพท์: 069-999-9999 โทรสาร: -

E-mail: dernjontor@hotmail.com

**21/9/2023**

**ข้อมูลทั่วไป**

**1. บทสรุปผู้บริหาร**

##### ชื่อโครงการ

เดินป่ะ

**Project Title**

บริษัทของเราเป็นผู้นำในการพัฒนาแอปพลิเคชันที่เน้นความปลอดภัยและการผจญภัยในธรรมชาติ โดยเราเน้นการสร้างแอปพลิเคชันที่ช่วยให้ผู้ใช้ประสบการณ์การสำรวจและการติดตามการเดินทางในธรรมชาติที่มีความปลอดภัยและสนุกสนาน บริษัทของเรามุ่งมั่นที่จะเพิ่มคุณค่าให้กับผู้ใช้ของเราและช่วยให้พวกเขาเพลิดเพลินในการสำรวจโลกในทางที่ทันสมัยและปลอดภัยมากขึ้น บริษัทของเรามุ่งเน้นการนวัตกรรมและการพัฒนาในด้านเทคโนโลยีเพื่อสร้างแอปพลิเคชันที่เป็นเอกลักษณ์และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ในวงการการผจญภัยและการสำรวจธรรมชาติในประเทศของเราและทั่วโลก

**นำเสนอโดย**

นาย ก้องกิดากร บุญชัยสุข

**พื้นที่หรือชุมชนที่เข้าร่วมโครงการ**

อุทยานแห่งชาติเขาใหญ่

**ภาพรวม** (ลักษณะผลิตภัณฑ์หรือ บริการ สรุปจุดเด่นของโครงการ การแก้ปัญหาสังคม และประโยชน์ในการใช้งาน)

โครงการของบริษัท ผจญพงไพร จำกัด (มหาชน) เน้นการพัฒนาแอปพลิเคชันที่เกี่ยวข้องกับการผจญภัยและการสำรวจธรรมชาติ โดยมีเป้าหมายในการสร้างประสบการณ์การเดินทางที่ปลอดภัยและสนุกสนานในธรรมชาติ โครงการนี้มีลักษณะผลิตภัณฑ์หรือบริการดังนี้:

* **แอปพลิเคชันการผจญภัย**: โครงการนี้ให้บริการแอปพลิเคชันที่ช่วยให้ผู้ใช้สามารถวางแผนและติดตามการเดินทางในธรรมชาติได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีความปลอดภัยและสำรวจแหล่งท่องเที่ยวอุทยานต่างๆ.

* **การแก้ปัญหาสังคม**: โครงการนี้มีเป้าหมายในการแก้ปัญหาสังคมด้วยการเสริมสร้างการติดตามความปลอดภัยในการผจญภัยและการสำรวจธรรมชาติ โดยช่วยเพิ่มการตรวจสอบและการเตรียมความพร้อมในการเดินทางในธรรมชาติ และสร้างความรับผิดชอบต่อสิ่งแวดล้อม.
* **ความปลอดภัย**: แอปพลิเคชันช่วยเพิ่มความปลอดภัยในการผจญภัยในธรรมชาติ โดยให้ข้อมูลสภาพแวดล้อมและแจ้งเตือนเมื่อเกิดสถานการณ์อันตราย.
* **การวางแผนและการนำทาง**: ผู้ใช้สามารถวางแผนการเดินทางและนำทางไปยังจุดหมายที่ต้องการในธรรมชาติได้อย่างสะดวก.
* **การสนุกสนาน**: โครงการช่วยให้ผู้ใช้สนุกสนานและเพลิดเพลินในการสำรวจธรรมชาติ และให้ประสบการณ์ทีแปลกใหม่.
* **การพัฒนาทรัพยากร**: โครงการเสริมสร้างการบริหารจัดการทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในองค์กรและในสังคม.
* **การส่งเสริมการตรวจสอบและการเตรียมความพร้อม**: โครงการช่วยส่งเสริมความตรวจสอบและการเตรียมความพร้อมในการผจญภัยและการสำรวจธรรมชาติ.

โครงการนี้เน้นการผจญภัยและการสนุกสนานในธรรมชาติ และให้ความสำคัญกับความปลอดภัยและการใช้ทรัพยากรธรรมชาติอย่างมีสติและรับผิดชอบ

**2.ข้อมูลผู้เสนอโครงการและประวัติโดยย่อ**

ชื่อและตำแหน่งของผู้เสนอโครงการ : นาย ก้องกิดากร บุญชัยสุข

ที่อยู่ : 168/999 พาร์คแลนด์ ไลฟ์ ไอดีโอ คอนโด

โทรศัพท์ : 044-656-6666 โทรสาร : - มือถือ 069-999-9999 e-mail dernjontor@hotmail.com

การศึกษาสูงสุด ปริญญาเอก

ประวัติการทำงาน :

ปี 2010 เจ้าหน้าที่อุทยาน

ปี 2020 หัวหน้าฝ่ายไอที บริษัท ต้นกล้าเล็กเล็ก จำกัด มหาชน

ปี 2022 กรรมการใหญ่ บริษัท ต้นไม้ใหญ่ใหญ่ จำกัด มหาชน

อบรม :

* การนำทางในป่าและการป้องกันการฉ้อโกงในหน่วยงาน
* การบริหารจัดการทรัพยากรเทคโนโลยีและทรัพยากรมนุษย์เพื่อสร้างนวัตกรรม
* การพัฒนาทักษะการสื่อสารและการบริหารเวลาในสถานการณ์ท้าท้ายและตื่นเต้น

**3. ข้อมูลกิจการ / หน่วยงาน**

ชื่อนิติบุคคล / หน่วยงาน บริษัท ผจญพงไพร จำกัด (มหาชน) ก่อตั้งเมื่อปี 2020

ทะเบียนเลขที่ 168/888 ทุนจดทะเบียน 10,000,000 ล้านบาท,

ทุนจดทะเบียน มูลค่าหุ้นละ 1 บาท, จำนวน 10,000,000 หุ้น

ทุนจดทะเบียนที่เรียกชำระแล้ว 10,000,000 ล้านบาท, จำนวน 10,000,000 หุ้น

เมื่อวันที่ 1/8/2023

จำนวนพนักงานทั้งหมด 25 คน

* ฝ่ายบริหาร 5 คน
* วิศวกรและฝ่ายเทคนิค 10 คน
* พนักงาน 10 คน

**ที่ตั้งกิจการ / หน่วยงาน และ โรงงาน (แนบแผนที่ ถ้ามี)**

168/888 บริษัท ผจญพงไพร จำกัด (มหาชน)

**ประวัติความเป็นมาของกิจการ / หน่วยงาน**

ปี 2020 - ก่อตั้ง

ปี 2022 - ขึ้น top 3 แอปน่าสนใจแห่งปี

ปี 2023 - ได้รับรางวัลสุดยอดแอปหมวดความปลอดภัย

**รูปแบบการดำเนินงาน / ลักษณะของธุรกิจ (แบบย่อ)**

บริษัทของเราเป็นผู้นำในการพัฒนาแอปพลิเคชันที่เน้นความปลอดภัยและการผจญภัยในธรรมชาติ โดยเราเน้นการสร้างแอปพลิเคชันที่ช่วยให้ผู้ใช้ประสบการณ์การสำรวจและการติดตามการเดินทางในธรรมชาติที่มีความปลอดภัยและสนุกสนาน บริษัทของเรามุ่งมั่นที่จะเพิ่มคุณค่าให้กับผู้ใช้ของเราและช่วยให้พวกเขาเพลิดเพลินในการสำรวจโลกในทางที่ทันสมัยและปลอดภัยมากขึ้น บริษัทของเรามุ่งเน้นการนวัตกรรมและการพัฒนาในด้านเทคโนโลยีเพื่อสร้างแอปพลิเคชันที่เป็นเอกลักษณ์และตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ในวงการการผจญภัยและการสำรวจธรรมชาติในประเทศของเราและทั่วโลก.

**โครงสร้างผู้ถือหุ้น (ถ้ามี)**

**รายชื่อผู้ถือหุ้น ณ วันที่ 20/9/2023 ประกอบด้วย**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ล ลำดับที่ | ชื่อ – นามสกุล / นิติบุคคล | จำนวนหุ้น | ร้อยละ |
| 1 | ก้องกิดากร บุญชัยสุข | 9,000,000 | 90 |
| 2 | นภัคสร คำปัน | 250,000 | 2.5 |
| 3 | พีรวัส พรภัทร์พูลเกษม | 250,000 | 2.5 |
| 4 | จิรนันท์ดา ชวนะศักดิ์ | 250,000 | 2.5 |
| 5 | ไตรสรณ์คมน์ ยั่งยืน | 250,000 | 2.5 |
| รวมทั้งสิ้น | | 10,000,000 | 100 |

**แผนผังองค์กร (Organization Chart)**

ก้องกิดากร บุญชัยสุข

ตำแหน่ง ประธานกรรมการ

นภัคสร คำปัน

ตำแหน่ง ผู้จัดการฝ่าย Marketing

พีรวัส พรภัทร์พูลเกษม

ตำแหน่ง ผู้จัดการฝ่าย PR

ไตรสรณ์คมน์ ยั่งยืน

ตำแหน่ง ผู้จัดการฝ่ายเทคโนโลยี

จิรนันท์ดา ชวนะศักดิ์

ตำแหน่ง ผู้จัดการฝ่าย IT

**ประวัติกลุ่มผู้บริหารคนสำคัญ โดยสังเขป**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| รายชื่อ | ตำแหน่ง | การศึกษา | วิชาเอก และ สถาบัน | **ประสบการณ์ทำงาน** (ปี) |
| 1.ก้องกิดากร บุญชัยสุข | ประธานกรรมการ | วิศวกรรมศาสตร์ | มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ | 10 |
| 2.นภัคสร คำปัน | ผู้จัดการฝ่าย Marketing | วิศวกรรมศาสตร์ | มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ | 9 |
| 3.พีรวัส พรภัทร์พูลเกษม | ผู้จัดการฝ่าย PR | วิศวกรรมศาสตร์ | มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ | 9 |
| 4.จิรนันท์ดา ชวนะศักดิ์ | ผู้จัดการฝ่าย IT | วิศวกรรมศาสตร์ | มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ | 9 |
| 5.ไตรสรณ์คมน์ ยั่งยืน | ผู้จัดการฝ่ายเทคโนโลยี | วิศวกรรมศาสตร์ | มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ | 9 |

***หมายเหตุ*** *; (โปรดแนบประวัติส่วนตัว ประสบการณ์ทำงาน และผลงานในอดีต โดยละเอียดในเอกสารแนบท้าย* **)**

**4. วัตถุประสงค์ของโครงการ**

1. เพื่อสร้างความปลอดภัยให้แก่ผู้ใช้บริการเดินป่าตามอุทยานธรรมชาติ

2. เพื่อช่วยและลดความสูญเสียจากการปฏิบัติงานของเจ้าหน้าที

3. กระตุ้นเศรษฐกิจของชุมชนบริเวณใกล้เคียง

**5. ตัวชี้วัดความสำเร็จของโครงการ**

1. รายได้ด้านการท่องเที่ยวเข้าประเทศเพิ่มขึ้น 30%

2. จำนวนผู้เสียชีวิตหรือหลงป่าลดลงเฉลี่ย 85%

3. จำนวนผู้ใช้งานแอพพลิเคชั่นเพิ่มมากขึ้น 60% ในทุกๆไตรมาส

**6. ข้อบ่งชี้ความเป็นนวัตกรรมของโครงการ**

Application เดินป่ะ (Dern Pah) เป็นนวัตกรรมระดับประเทศ ด้านผลิตภัณฑ์และการบริการ

โดยมีวัตถุประสงค์จัดทำขึ้นเพื่อเป็นศูนย์กลางในการเชื่อมต่อระหว่างนักท่องเที่ยวหรือคนไทยที่สนใจในการเดินป่ากับหน่วยงานราชการ ไม่ว่าจะเป็นกรมป่าไม้ กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่า และพันธุ์พืช อีกทั้งยังช่วยแก้ปัญหาในเรื่องนักท่องเที่ยวหาย นักท่องเที่ยวหลงป่า หรือเสียชีวิตในป่า และลดงบประมาณของรัฐบาลในการช่วยเหลือนักท่องเที่ยวที่หลงป่าหรือเสียชีวิตในป่า ลดปัญหาเจ้าหน้าที่เกิดอุบัติเหตุ จนถึงเสียชีวิตระหว่างการช่วยเหลือนักท่องเที่ยวที่ติดอยู่ภายในป่า โดยภายใน Application เดินป่ะ มีฟีเจอร์ให้บริการเพื่อทำให้ทุกการเดินทางของนักท่องเที่ยวได้รับประสบการณ์ที่ดี ครอบคลุมทุกป่าของประเทศไทย โดยประกอบไปด้วย

1. ฟีเจอร์ Check list : การเตรียมตัวก่อนเดิมป่า โดยสามารถเลือกสถานที่ป่าที่จะไปเดิน ภายใน Application จะมีการพยากรณ์อากาศ บอกสภาพอากาศ และสิ่งของที่ควรจะเตรียมไป
2. ฟีเจอร์ Check in – Check out : กำหนดเวลาเข้า - ออกป่า หาก user อยู่เกินเวลาที่กำหนดค่าไว้ จะมีแจ้งเตือนเพื่อขยายเวลาในการเดินป่า หากไม่มีการตอบรับจากทาง user ทาง Application จะแจ้งเตือนไปยังเจ้าหน้าที่และผู้ติดต่อฉุกเฉิน
3. ฟีเจอร์ AR สแกน : สามารถสแกนสัตว์ป่าหรือต้นไม้ในป่า เพื่อดูข้อมูล รายละเอียด หากเกิดอันตรายควรแก้ปัญหาอย่างไร โดยมีข้อมูลการปฐมพยาบาลเบื้องต้น ผลข้างเคียงหากแมลงสัตว์โดนกัดต่อย และแจ้งเตือนสำหรับสัตว์ที่กัดต่อยแล้วส่งผลถึงชีวิต
4. ฟีเจอร์จุดพักผ่อน : บอกตำแหน่งในป่าที่สามารถพักการเดินป่าได้ มีเวลาบอกว่า user ควรไปถึงภายในกี่ชั่วโมง
5. ฟีเจอร์ผู้ติดต่อฉุกเฉิน : มีให้กรอกเบอร์รายชื่อผู้ติดต่อฉุกเฉินก่อนเข้าในงาน โดยหากมีเหตุฉุกเฉิน จะมีแจ้งเตือนไปยังผู้ติดต่อฉุกเฉิน เช่น แจ้งเตือนแบตเตอรี่โทรศัพท์ หรือแจ้งเตือนเหตุฉุกเฉิน
6. ฟีเจอร์แจ้งเตือน

6.1 แจ้งเตือนเส้นทางอันตราย : หาออกนอกเส้นทางที่มีสัตว์ร้าย หรือเป็นเขตอันตราย

6.2 แจ้งเตือนภัยธรรมชาติ : เช่น ไฟป่า น้ำป่าไหลหลาก

6.3 แจ้งเตือนเวลาที่ควรออกจากบริเวณนั้นๆ : เช่น ฟ้าเริ่มมืด สัตว์ป่าออกหากิน

6.4 แจ้งเตือนเมื่อขาดการติดต่อ : มีคู่ความร่วมมือกับรัฐบาล โดยจะมีการติดต่อไปยัง

เจ้าหน้าที่ที่ดูแลพื้นที่นั้นๆ โดยดูจากฟีเจอร์ Check in – Check out

1. ฟีเจอร์สุขภาพ : มีบอกแคลอรี่ บอกกิโลเมตรที่ user ได้เดินไป
2. ฟีเจอร์ Ticket : : ซื้อบัตรเข้าอุทยานภายใน Application

**เปรียบเทียบระหว่างแนวความคิดใหม่กับสิ่งที่มีอยู่แล้วในปัจจุบัน**

ในปัจจุบันยังไม่มีแอปพลิเคชันที่ครบจบในด้านการเดินป่า หรือมีวัตถุประสงค์หลักในด้านการช่วยเหลือนักท่องเที่ยวที่ประสบปัญหาภายในป่า มีเพียงแอปพลิเคชัน Locus Map ที่สามารถนำทางแบบมัลติฟังก์ชั่น พร้อมแผนที่ออฟไลน์ โดยสามารถวางแผน แก้ไข บันทึก หรือแบ่งปันเส้นทางและติดตามการเดินทางของผู้ใช้ หรือมีเพียงแอปพลิเคชันที่ช่วยในด้านการเดินทาง เช่น แผนที่แบบออฟไลน์ เป็นต้น

โดยแอปพลิเคชัน “เดินป่ะ” นอกจากมีแนวคิดเดิมคือการนำเอาแผนที่แบบออฟไลน์ให้บริการผู้ใช้ ยังมีฟีเจอร์ใหม่ๆให้บริการเพื่อให้ผู้ใช้ได้รับประสบการณ์ที่ดีในการใช้งานและแก้ทุกปัญหาที่เกิดขึ้นจากการเดินป่า ไม่ว่าจะเป็น การตั้งค่าสถานที่ที่จะไปเดินป่า มีการแนะนำการเตรียมความพร้อม รวมถึงการเตรียมอุปกรณ์ อีกทั้งยังมีการแจ้งเตือนไปยังผู้ปกครองหรือผู้ที่เกี่ยวข้อง หากผู้ใช้งานเกิดเหตุฉุกเฉิน ซึ่งช่วยแก้ปัญหาเรื่องความปลอดภัยในการเข้าป่า รวมถึงลดงบประมาณของรัฐบาลในการช่วยเหลือนักท่องเที่ยวหรือบุคคลที่เข้าไปเดินป่าอีกด้วย

**แนวคิดที่แตกต่างกัน**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **รายการ** | **สิ่งเดิม** | **ปัจจุบัน** |
| แผนที่ออฟไลน์ | แผนที่ออฟไลน์ | แผนที่ออฟไลน์ โดยมีรายละเอียดตำแหน่งในป่าที่สามารถพักการเดินป่าได้ |
| แผนการเดินป่า | ไม่มีแผนที่การเดินป่าที่แน่นอน | สามารถสร้างแผนการเดินป่าโดยระบุเส้นทาง, ระยะทาง และเวลาที่คาดว่าจะใช้ในการเดินป่าให้อัตโนมัติ |
| การเตรียมตัว | ไม่มีคำแนะนำให้กับผู้ใช้เกี่ยวกับการเตรียมตัว | ให้คำแนะนำเกี่ยวกับการเตรียมตัวก่อนการเดินป่า รวมถึงการแนะนำสิ่งของที่ควรพก  เช่น น้ำ, อาหาร, เสื้อผ้าที่เหมาะสม, อุปกรณ์ติดตาม GPS และเครื่องมือเฉพาะตัวสำหรับการเดินป่า. |
| **รายการ** | **สิ่งเดิม** | **ปัจจุบัน** |
| Check in - Check out | ไม่มีฟีเจอร์ Check in - Check out | มีการติดตามเวลาเข้า-ออกป่าสามารถเพิ่มความปลอดภัย และให้รู้ว่าผู้ใช้อยู่ในพื้นที่ป่าในเวลาที่กำหนด |
| ฟีเจอร์ AR สแกน | ไม่มีฟีเจอร์ AR สแกน | ใช้ AR สำหรับการสแกนสัตว์ป่าหรือต้นไม้เพื่อรับข้อมูลเพิ่มเติม เป็นเครื่องมือที่ดีในการศึกษาและพัฒนาความรู้ |
| ฟีเจอร์ผู้ติดต่อฉุกเฉิน | ไม่มีฟีเจอร์ผู้ติดต่อฉุกเฉิน | สามารถระบุผู้ติดต่อฉุกเฉิกต่อเหตุการณ์ฉุกเฉิน เช่น อุบัติเหตุ |
| ฟีเจอร์การซื้อบัตร | ไม่มีฟีเจอร์การซื้อบัตรเข้าอุทยาน | มีฟีเจอร์การซื้อบัตรภายในแอพพลิเคชันช่วยให้ผู้ใช้ซื้อบัตรเข้าชมได้โดยสะดวกโดยไปต้องเสียเวลาไปซื้อที่อุทยาน |

**7. ข้อมูลด้านเทคโนโลยี / กระบวนการ**

**ข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับเทคโนโลยี / เครื่องจักร / เครื่องมือและอุปกรณ์ / แอปพลิเคชั่น / แพลตฟอร์ม / กระบวนการดำเนินงาน** (อธิบายลักษณะวิธีการ ขั้นตอนการดำเนินงาน ทางเลือกของเทคโนโลยีที่มีความเป็นไปได้ในโครงการ)

Application เดินป่ะ (Dern Pah)

เทคโนโลยีแอปพลิเคชันหมายถึงการใช้เทคโนโลยีในการสร้างและพัฒนาแอปพลิเคชันซึ่งเป็นโปรแกรมคอมพิวเตอร์ที่ออกแบบมาเพื่อทำงานบนอุปกรณ์เคลื่อนที่ เช่น สมาร์ทโฟนและแท็บเล็ต เพื่อให้ผู้ใช้สามารถดำเนินกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็วและสะดวกสบาย เทคโนโลยีแอปพลิเคชันมีบทบาทสำคัญในการเชื่อมโยงและประสานงานกับอุปกรณ์ต่าง ๆ และข้อมูลในระบบเครือข่ายอินเทอร์เน็ต ดังนั้นแอปพลิเคชันมักจะเกี่ยวข้องกับการเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตและการประมวลผลข้อมูลในระบบคลาวด์ (Cloud) อีกด้วย

รายละเอียดเกี่ยวกับเทคโนโลยีแอปพลิเคชัน:

การพัฒนาแอปพลิเคชัน : กระบวนการการพัฒนาแอปพลิเคชันมักจะนำเทคโนโลยีซอฟต์แวร์และฮาร์ดแวร์มาใช้งานร่วมกัน เพื่อสร้างแอปพลิเคชันที่มีความสามารถในการทำงานในสิ่งแวดล้อมและอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่แตกต่างกัน เช่น iOS, Android, Windows, macOS, และอุปกรณ์ IoT (Internet of Things) อื่น ๆ รวมถึงเทคโนโลยี GPS (Global Positioning System) เป็นระบบที่ใช้สัญญาณจากดาวเทียมเพื่อกำหนดตำแหน่งที่ตั้งและเวลาอย่างแม่นยำบนโลก และเทคโนโลยี AR (Augmented Reality) หรือ เทคโนโลยีที่ผสานรวมโลกจริงเข้ากับโลกเสมือน มาเป็นฟีเจอร์ในแอปพลิเคชัน

การใช้งานและประยุกต์ใช้: เทคโนโลยีแอปพลิเคชันมีการใช้งานและประยุกต์ใช้ในหลายด้าน เช่น การสื่อสาร, การบริหารจัดการ, การเรียนรู้ออนไลน์, การซื้อขายออนไลน์, การนำเสนอข้อมูลและข่าวสาร, การบันทึกข้อมูลสุขภาพ, การเล่นเกม, การติดตามตำแหน่งที่ตั้ง, การอ่านหนังสือออนไลน์ และอื่น ๆ

ภาษาและเฟรมเวิร์ก : การพัฒนาแอปพลิเคชันมักใช้ภาษาและเฟรมเวิร์กต่าง ๆ ซึ่งเป็นเครื่องมือและระบบที่ช่วยในการสร้างแอปพลิเคชัน ตัวอย่างเช่น การใช้ Java หรือ Kotlin สำหรับแอปพลิเคชัน Android, Swift หรือ Objective-C สำหรับแอปพลิเคชัน iOS, และ JavaScript สำหรับพัฒนาแอปพลิเคชันเว็บแอปพลิเคชัน

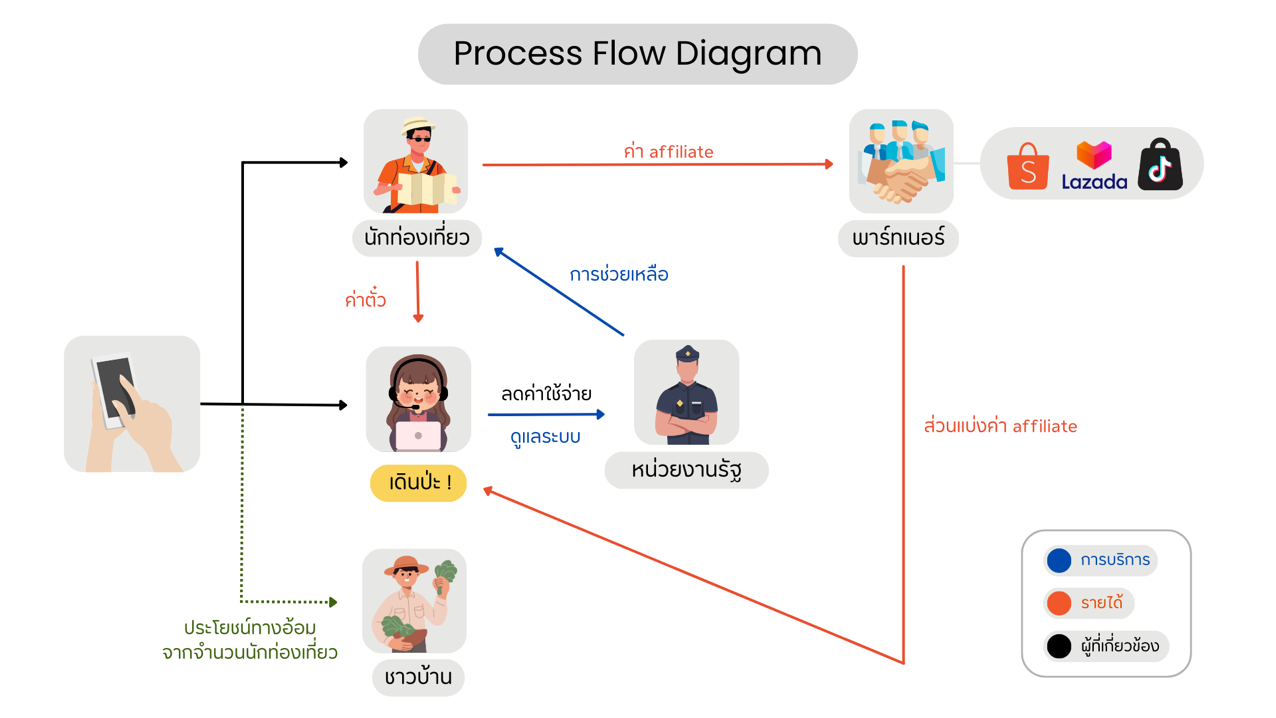
การเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต: เทคโนโลยีแอปพลิเคชันมักมีการเชื่อมต่อกับเครือข่ายอินเทอร์เน็ตเพื่อรับส่งข้อมูลระหว่างแอปพลิเคชันและเครือข่ายอินเทอร์เน็ต นี้เป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้แอปพลิเคชันสามารถให้บริการข้อมูลและฟังก์ชันต่าง ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง

ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัว : ความปลอดภัยและความเป็นส่วนตัวของข้อมูลในแอปพลิเคชันเป็นสิ่งสำคัญ เทคโนโลยีแอปพลิเคชันต้องมีมาตรฐานความปลอดภัยสูง เพื่อป้องกันการแฮกแอปพลิเคชันและข้อมูลของผู้ใช้

การอัพเดตและการดูแลรักษา: การพัฒนาแอปพลิเคชันไม่จบเมื่อแอปพลิเคชันถูกเผยแพร่ ต้องมีการดูแลรักษาและอัพเดตเพื่อแก้ไขบั๊ก ปรับปรุงฟีเจอร์ และปรับให้แอปพลิเคชันเข้ากับเทคโนโลยีและแพลตฟอร์มใหม่

เทคโนโลยีแอปพลิเคชันเป็นสิ่งสำคัญในสังคมของเราในปัจจุบัน เนื่องจากมีผลกระทบต่อวิถีชีวิตและวิธีการทำงานของผู้คนทั่วไป โดยเฉพาะในยุคดิจิทัลที่มีการใช้อุปกรณ์เคลื่อนที่และเครือข่ายอินเทอร์เน็ตมากขึ้น

แผนภาพกระบวนการดำเนินงานโดยสังเขป (Process Flow Diagram)



##### เอกสารอ้างอิงทางวิชาการเกี่ยวกับโครงการ

……………………………………………………………………………………………………………………………….……

………………………………………………………………………………………………………………………….…………

………………………………………………………………………………………………………………………….…………

##### เอกสาร/งานวิจัยอ้างอิงทางวิชาการเกี่ยวกับโครงการ (พร้อมระบุหน่วยงาน)

##### 1. .............................................................................................…………………………………………

2. ...........................................................................................................................................................

3. ..............................................................................................................................................................

**ด้านทรัพย์สินทางปัญญา**

สิทธิบัตรเลขที่ ................. ออกให้เมื่อวันที่ ..................... เรื่อง ..........................................................

อนุสิทธิบัตรเลขที่ ................... ออกให้เมื่อวันที่ ................... เรื่อง .....................................................

อยู่ระหว่างการยื่นขอสิทธิบัตร เลขที่คำขอ ............... เมื่อวันที่ .................. เรื่อง ................................อนุสิทธิบัตร เลขที่คำขอ ...................... เมื่อวันที่ ...................... เรื่อง .................................................

ยังไม่ได้ดำเนินการ ..............................

**8. ข้อมูลด้านตลาด / การขยายผล**

**8.1 ขนาดและแนวโน้มของตลาด** (อธิบายเกี่ยวกับลักษณะทั่วไปของตลาด, มูลค่าตลาดรวม,

การแข่งขันสามารถใช้ข้อมูลอ้างอิงเกี่ยวกับอธิบายภาพรวมอุตสาหกรรม เช่น กรมโรงงานอุตสาหกรรม ([www.diw.go.th](http://www.diw.go.th)) กรมศุลกากร ([www.customs.go.th](http://www.customs.go.th)) สำนักงานเศรษฐกิจการเกษตร ([www.oae.go.th](http://www.oae.go.th)) กรมเศรษฐกิจอุตสาหกรรม (www.oie.go.th)

- จากข้อมูลสถิติของกรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่า และพันธุ์พืชพบว่าในปี 2566 อุทยานแห่งชาติเขาใหญ่มีรายได้จากการเข้าเยี่ยมชมอุทยาน 83,331,800 บาท และมีจำนวนนักท่องเที่ยวเดือน(มกราคม-กันยายน 2566) ประมาณ 1,376,080 คน และมีผู้เข้าชมอุทยานทั้งประเทศในปี 2566 สร้างรายได้ 1,363.85 พันล้านบาท ข้อมูล ณ วันที่ 11 กันยายน 2566 (<https://portal.dnp.go.th/>) ทั้งนี้ผลจากโควิด19 ตั้งแต่ปี 2563 ทำให้พฤติกรรมของผู้คนส่วนใหญ่ต้องการออกไปสัมผัสการท่องเที่ยว รวมถึงการท่องเที่ยวที่สนุก ท้าทาย และตื่นเต้นมากขึ้น จึงมีแนวโน้มที่การท่องเที่ยวแบบเดินป่ามีโอกาสขยายตัวและได้รับความนิยมมากขึ้นกว่าปัจจุบัน (https://today.line.me/th/v2/article/RBymzRW)

**8.2 ตลาดเป้าหมาย / ช่องทางการขยายผล คือ**

1.นักท่องเที่ยวแบบครอบครัว:

* การขยายผลในตลาดนี้จะเน้นการสร้างบรรยากาศที่เหมาะสำหรับครอบครัว เช่น การเพิ่มสิ่งอำนวยความสะดวกสำหรับเด็ก เกมสำหรับครอบครัว หรือกิจกรรมที่เหมาะสำหรับทั้งเด็กและผู้ใหญ่
* การสร้างแพ็กเกจท่องเที่ยวที่เหมาะกับครอบครัว รวมถึงส่วนลดหรือข้อเสนอพิเศษสำหรับเด็กหรือผู้ใหญ่
* การสร้างกิจกรรมที่เหมาะสำหรับครอบครัวในที่พัก เช่น การจัดกิจกรรมสำหรับเด็กที่โรงแรมหรือรีสอร์ท

2.นักท่องเที่ยวแบบ extreme:

* การขยายผลในตลาดนี้จะเน้นที่การสร้างประสบการณ์ผจญภัยแบบท้าทายให้กับนักท่องเที่ยว โดยการเสนอกิจกรรมที่ท้าทายสำหรับนักท่องเที่ยวกลุ่มนี้ เช่น เส้นทางการเดินป่าแบบท้าทาย กิจกรรมสไตล์ extreme
* การสร้างแพ็กเกจที่ให้บริการกิจกรรม extreme รวมถึงคอร์สอบรมและการแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญในสาขานี้
* การติดต่อกับสถานที่และกลุ่มนำเสนอที่เชื่อมโยงกับนักท่องเที่ยว extreme เพื่อสร้างความน่าสนใจและเสนอสิ่งที่ไม่เหมือนใครในตลาด

ลูกค้ารายสำคัญ (ปี 2566) ได้แก่ (ถ้ามี)

1. นักท่องเที่ยวแบบ extreme คิดเป็น รายได้ 70% ของยอดขายรวม

2. นักท่องเที่ยวแบบ ครอบครัว คิดเป็น รายได้ 30% ของยอดขายรวม

**8.3 ความร่วมมือกับหน่วยงานต่าง ในพื้นที่ (โปรดแนบหลักฐานความร่วมมือ)**

- [กรมอุทยานแห่งชาติ สัตว์ป่า และพันธุ์พืช](https://catalog.dnp.go.th/sk/organization/dnp)

**9. การวิเคราะห์ไตรกำไรสุทธิ**

**9.1 ผลกระทบต่อชุมชน (People)**

1.ส่งเสริมเศรษฐกิจในชุมชนท้องถิ่น เช่น โรงแรม ร้านอาหาร ร้านสินค้าท้องถิ่น ซึ่งอาจส่งผลให้ชุมชนมีโอกาสทางเศรษฐกิจที่ดีขึ้น

2.ส่งเสริมการพัฒนาสถานที่และอาจส่งผลให้มีการสร้างสถานที่ท่องเที่ยว อนาคตอาจมีการลงทุนในสถานที่สำคัญของชุมชน

3.สามารถสร้างงานและโอกาสใหม่ในภูมิภาคนั้น ๆ ไม่ว่าจะเป็นในภาคการท่องเที่ยว บริการ หรือธุรกิจท้องถิ่นอื่นๆ ให้กับชุมชนนั้น ๆ

**9.2 ผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม (Planet)**

1. มีเงินเข้ามาในพื้นที่และส่งเสริมให้มีความสนใจในการคุ้มครองและอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม แนวคิดเช่นการส่งเสริมการเดินเท้าที่สิ่งแวดล้อม เขตที่คุ้มครอง เขตสัตว์ป่า และการพัฒนาการท่องเที่ยวโดยคำนึงถึงสิ่งแวดล้อม

2. มีการพัฒนาสาธารณูปโภคที่สะดวกสบายและเข้าใช้งานได้ง่าย อย่างเช่น ระบบขนส่งสาธารณะ เส้นทางท่องเที่ยว และพื้นที่สันทนาการสำหรับนักท่องเที่ยวและชาวท้องถิ่น

3. มีการส่งเสริมการใช้ทรัพยากรท้องถิ่น เช่น การซื้อสินค้าและบริการจากร้านพื้นที่นั้นๆ ซึ่งส่งเสริมเศรษฐกิจท้องถิ่น

**9.3 ผลกระทบเชิงธุรกิจ (Profit)**

**สมมุติฐานของโครงการ**

**- รายได้จากการขาย ( สินค้าหรือบริการ ในส่วนของในโครงการนวัตกรรมเท่านั้น)**

สินค้าหรือบริการ แอปพลิเคชัน **"Dern Pah"**

อัตราการเติบโตเฉลี่ย(%): 20%

**- แหล่งที่มาของรายได้อื่นๆ**

รายได้จากการโฆษณา

รายได้จากส่วนแบ่งค่าตั๋วอุทยาน

**- ต้นทุนการผลิต**

* ค่าวัตถุดิบ: 5,000,000 บาท
* ค่าแรงงาน: 4,000,000 บาท
* ค่าบริหาร: 2,000,000 บาท
* ค่าน้ำ-ค่าไฟ: 1,000,000 บาท
* ค่าบรรจุภัณฑ์: 1,500,000 บาท
* ค่าขนส่ง: 2,000,000 บาท
* อื่นๆ: 3,324,774 บาท

สรุปต้นทุนการผลิตต่อหน่วย ต่อ จำนวน 1.893 บาท/หน่วย

อัตราการเพิ่มขึ้น (%) 20%

**ประมาณการงบกำไรขาดทุน (Income Statement)** (หน่วย : ล้านบาท)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **รายการ** | **ปีที่ 1** | **ปีที่ 2** | **ปีที่ 3** | **ปีที่ 4** | **ปีที่ 5** |
| **รายได้** |  | | | | |
| รายได้จากการขาย | 47,061,936 | 56,474,323 | 67,769,187 | 81,323,025 | 97,587,630 |
| ต้นทุนการผลิต | 18,824,774 | 18,824,774 | 18,824,774 | 18,824,774 | 18,824,774 |
| กำไรขั้นต้น | 28,237,162 | 37,649,549 | 48,944,413 | 62,498,251 | 78,762,856 |
| ค่าใช้จ่ายในการขายและบริหาร | 20,000,000 | 20,000,000 | 20,000,000 | 20,000,000 | 20,000,000 |
| กำไรสุทธิ (บาท) | 8,237,161 | 17,649,549 | 28,944,413 | 42,498,251 | 58,762,856 |

**10. งบประมาณโครงการ**

(หน่วย: บาท)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **รายการที่ใช้ไปของเงินงบประมาณ** | **แหล่งที่มาของเงินทุน** | | **รวม** |
| **ส่วนของผู้เสนอโครงการ** | **สนช.** |
| **1. ค่าวัสดุอุปกรณ์** |  |  |  |
| 1.1 |  |  |  |
| 1.2 |  |  |  |
| **2. ค่าใช้จ่ายการดำเนินงาน** |  |  |  |
| 2.1 |  |  |  |
| 2.2 |  |  |  |
| **3. ค่าที่ปรึกษา** |  |  |  |
| 3.1 |  |  |  |
| 3.2 |  |  |  |
| **4. ค่าวิเคราะห์ทดสอบ** |  |  |  |
| 4.1 |  |  |  |
| 4.2 |  |  |  |
| **รวม** |  |  |  |
| **อัตราส่วนเงินโครงการของ**  **ผู้เสนอโครงการ / สนช.** | **%** | **%** | **%** |

**11. แผนการดำเนินงานของโครงการ**

แผนการทำงานในระยะเวลา ......... ปี

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| รายละเอียดการดำเนินงาน | เดือน | | | | | | | | | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 1. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 7. |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

ข้อตกลง: การลงลายมือชื่อข้างท้ายนี้ ผู้ขอรับการสนับสนุนขอรับรองและยืนยันความถูกต้องของข้อมูลและรายละเอียดตามที่ระบุไว้ในข้อเสนอโครงการฉบับนี้ หากภายหลังปรากฏเหตุอันเกิดข้อพิพากษ์ที่เกี่ยวกับโครงการนี้ว่ามีการละเมิดทรัพย์สินทางปัญญาของผู้อื่น และ/หรือปลอมแปลงเอกสารของผู้อื่น หรือไม่ว่าประการใดก็ตาม ผู้ขอรับการสนับสนุนจะเป็นผู้รับผิดชอบทั้งทางแพ่งและอาญาแต่เพียงผู้เดียว ทั้งนี้ หากโครงการมีความเกี่ยวข้องกับการทดลองกับสัตว์และ/หรือมนุษย์ ผู้เสนอโครงการจะต้องรับผิดชอบและปฏิบัติให้ถูกต้องตามหลักจริยธรรมกับหน่วยงานที่ เกี่ยวข้องด้วย

(ประทับตราบริษัท-ถ้ามี) ลงชื่อ ............................................ ผู้ขอรับการสนับสนุน

(.........................................................)