



รูปแบบการนำเสนอแนวปฏิบัติที่ดี

กิจกรรมการประกวดแนวปฏิบัติที่ดี (Good Practices)

CoP ที่ 1 การเรียนการสอนเพื่อพัฒนาบัณฑิต : การจัดการเรียนการสอนด้วยผู้สอนที่มีคุณสมบัติ SMART TEACHER เพื่อพัฒนาบัณฑิต นักนวัตกรรมหรือการเป็นผู้ประกอบการ

ชื่อผลงาน: " โค้ช ผู้สร้างนวัตกรรม: เปลี่ยนการเรียนรู้ให้เป็นเวทีแห่งการสร้างสรรค์ "

ชื่อผู้นำเสนอ: นางรัสมนต์ ยุระพันธุ์

หน่วยงาน: สาขาระบบสารสนเทศ คณะบริหารธุรกิจ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย

หมายเลขโทรศัพท์: 0909923687 E-mail: russamon.k@rmutsv.ac.th

1. ความเป็นมา ความสำคัญและวัตถุประสงค์

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ

ในยุคดิจิทัลที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และธุรกิจมีการแข่งขันสูง การเตรียมบัณฑิตให้พร้อมเข้าสู่โลกแห่งการทำงาน จึงไม่สามารถจำกัดอยู่เพียงการเรียนรู้ภายในห้องเรียนเท่านั้น หากแต่ต้องเป็นผู้ที่ “คิดเป็น ทำเป็น และสร้างนวัตกรรมได้” ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นทักษะ การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การทำงานร่วมกัน และการเรียนรู้ตลอดชีวิต

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย และคณะบริหารธุรกิจ ในฐานะสถาบันอุดมศึกษาที่มีพันธกิจ ในการผลิตบัณฑิตนักปฏิบัติ ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนานวัตกรรมและผู้ประกอบการยุคใหม่ ผู้สอนจึงได้มีการปรับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชา “การเป็นผู้ประกอบการนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล” จากเดิมที่เน้นการบรรยายและมอบหมายโครงงาน มาเป็นการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงในทุกกระบวนการ โดยมีผู้สอนในบทบาทของ “โค้ช” (Coach) ที่ไม่ใช่แค่ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ แต่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ (Facilitator) ที่คอยชี้แนะแนวทาง กระตุ้นการคิด ไปสู่เป้าหมาย ร่วมกันกับผู้เรียน

กระบวนการเรียนรู้ได้ประยุกต์ใช้เครื่องมือ STEAM4INNOVATOR จากสำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (NIA) ที่กระบวนการ 4 ขั้นตอนชัดเจน คือ 1) Insight – วิเคราะห์ปัญหาและเข้าใจความต้องการของกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง 2) Wow Idea – คิดสร้างสรรค์จากมุมมองใหม่ ค้นหาแนวทางแก้ปัญหาที่แตกต่าง

- 3) Business Model – ออกแบบโมเดลธุรกิจ พร้อมพัฒนาชิ้นงานต้นแบบ และ 4) Production & Diffusion – เพิ่มมูลค่าและนำผลงานออกสู่ตลาด มาใช้ในกระบวนการเรียนการสอน

การดำเนินการตามแนวทางนี้ช่วยให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนทักษะทางวิชาการควบคู่กับการลงมือปฏิบัติ (Learning by Doing) โดยเน้นการทำงานเป็นทีม ฝึกการสื่อสาร ยอมรับความคิดเห็นที่หลากหลาย และสามารถสะท้อนผลการเรียนรู้ได้อย่างเป็นระบบ ทั้งยังส่งเสริมการเรียนรู้อย่างมีส่วนร่วม เปิดโอกาสให้เกิดการเรียนรู้จากความล้มเหลว และสร้างแรงบันดาลใจให้กล้าคิด กล้าทดลอง และกล้าเปลี่ยนแปลง ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น คือ การจุดประกายความเป็น “นวัตกรรม” ในตัวนักศึกษา ที่สามารถออกแบบและพัฒนานวัตกรรมที่มีคุณค่า สอดคล้องกับบริบทต่าง ๆ และมีศักยภาพในการขยายผลสู่การประกอบธุรกิจในอนาคต

1.2 วัตถุประสงค์

- 1) เพื่อพัฒนาศักยภาพผู้เรียนให้เป็นผู้ประกอบการนวัตกรรม ที่สามารถออกแบบและพัฒนาผลิตภัณฑ์หรือบริการที่ตอบโจทย์ตลาดได้จริง
- 2) เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้เชิงบูรณาการผ่านการลงมือปฏิบัติจริง
- 3) เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เป็นบัณฑิตนักนวัตกรรมที่มีวิสัยทัศน์ และพร้อมปรับตัวในโลกยุคดิจิทัล ด้วยทักษะในศตวรรษที่ 21
- 4) เพื่อสร้างบรรยากาศห้องเรียนแห่งการเรียนรู้และการสร้างสรรค์ ที่เอื้อต่อการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างเปิดกว้าง และสนับสนุนความหลากหลายทางความคิด

2. วิธีปฏิบัติที่ดี (วิธีการ/กระบวนการ/แนวทางการดำเนินงานที่ได้ดำเนินการตามหลัก PDCA)

เพื่อตอบโจทย์การผลิตบัณฑิตนักนวัตกรรมในศตวรรษที่ 21 ที่สามารถ “คิดเป็น ทำเป็น และสร้างนวัตกรรมได้” รายวิชา “การเป็นผู้ประกอบการนวัตกรรมธุรกิจดิจิทัล” ได้ปรับกระบวนการจัดการเรียนรู้จากการสอนแบบดั้งเดิม มาเป็นการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยประยุกต์ใช้ หลักการ PDCA (Plan-Do-Check-Act) ควบคู่กับ กระบวนการ STEAM4INNOVATOR ซึ่งเป็นเครื่องมือส่งเสริมการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ เน้นการพัฒนาทักษะนวัตกรรมและผู้ประกอบการรุ่นใหม่อย่างรอบด้าน ดังนี้:

2.1 Plan (วางแผน) : ได้ดำเนินการออกแบบกระบวนการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ โดย

- 1) จัดทำ มคอ.3 รายวิชา และออกแบบกรอบการเรียนรู้ให้เชื่อมโยงกับกระบวนการ STEAM4INNOVATOR
- 2) วางแผนการจัดการเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) โดยบูรณาการเนื้อหาเข้ากับกิจกรรมที่หลากหลาย เช่น เกมการเรียนรู้ การระดมสมอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น กรณีศึกษา การจำลองสถานการณ์ และการทำโครงงาน
- 3) จัดเตรียมเครื่องมือการเรียนรู้ เช่น เอกสารประกอบ ใบงาน สื่อดิจิทัล
- 4) การกำหนดวิธีการประเมินผล ทั้งในด้านความรู้ ทักษะ จริยธรรม และ ลักษณะบุคคล

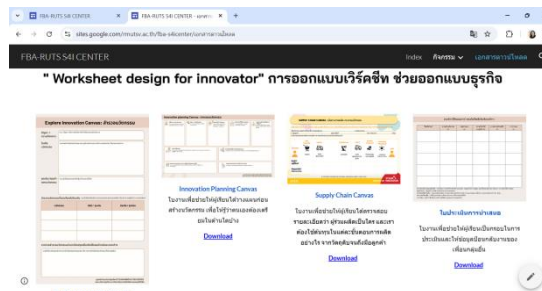
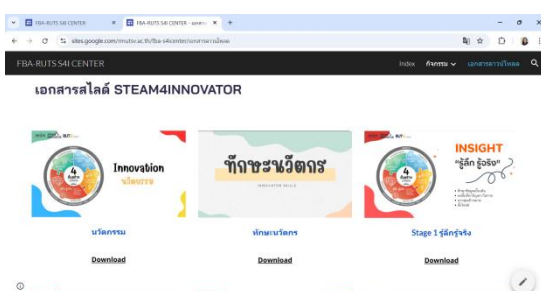
2.2 Do (ปฏิบัติ) : การดำเนินการเรียนการสอนเน้นให้ผู้เรียนมีบทบาทอย่างกระตือรือร้นในการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ที่ออกแบบ

- 1) **แจ้งวัตถุประสงค์** ผลลัพธ์การเรียนรู้ ในแต่ละบทเรียน และแต่ละกิจกรรมให้ผู้เรียนทราบ
- 2) **จัดกิจกรรมการเรียนการสอนเชิงปฏิบัติ** ให้ผู้เรียนลงมือทำตามขั้นตอน STEAM4INNOVATOR คือ
Insight – วิเคราะห์ปัญหาและเข้าใจความต้องการของกลุ่มเป้าหมายอย่างลึกซึ้ง
Wow Idea – คิดสร้างสรรค์จากมุมมองใหม่ ค้นหาแนวทางแก้ปัญหาที่แตกต่าง
Business Model – ออกแบบโมเดลธุรกิจ พร้อมพัฒนาชิ้นงานต้นแบบ
Production & Diffusion – เพิ่มมูลค่าและนำผลงานออกสู่ตลาด
- 3) ผู้สอนทำหน้าที่เป็น **โค้ช (Coach)** และ **ผู้อำนวยความสะดวก (Facilitator)** ที่สนับสนุนการคิด การแลกเปลี่ยน และการลงมือทำของผู้เรียน ผ่านกระบวนการเรียนการสอนจะประกอบด้วย
3.1) เกมสนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อสร้างความพร้อมให้ผู้เรียน กระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจในสิ่งที่จะเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเห็นแนวทางในการเรียนรู้ และเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็ว



ภาพ เกมส์เข้าสู่บทเรียน

3.2) อธิบายเนื้อหาที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ และ การมอบหมายงาน โดยมีเอกสารเนื้อหา และ ใบงาน เพื่อเป็นแนวทางช่วยในกระบวนการเรียนรู้



ภาพ หน้า google Site เอกสารเนื้อหา และใบงาน

<https://sites.google.com/rmutsv.ac.th/fba-s4icenter/index>

3.3) การทำกิจกรรมกลุ่มตามกิจกรรมและใบงานที่มอบหมาย ผู้สอนคอยให้คำปรึกษา ให้อิสระ และกระตุ้นให้ผู้เรียนลองผิดลองถูกภายใต้กรอบเวลา



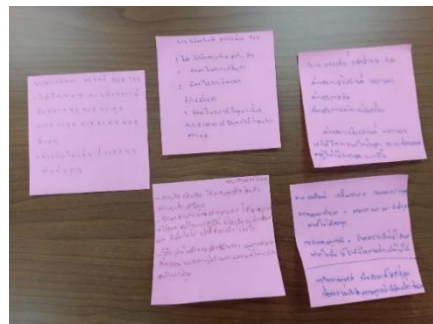
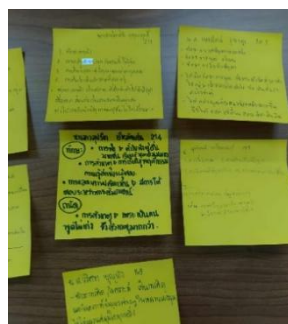
ภาพ กิจกรรมในรายวิชา

4) มีการ นำเสนอความก้าวหน้าอย่างต่อเนื่อง พร้อมรับคำแนะนำจากเพื่อนร่วมทีมและอาจารย์ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนประเมินผลงานตนเองและปรับปรุงอย่างสร้างสรรค์ โดยกระบวนการนี้จะเน้นการตั้งคำถามให้ผู้เรียนและเพื่อนในทีมได้ประเมินสิ่งที่ทำด้วยตนเอง ผู้สอนจะไม่ตัดสินว่าแนวคิด หรือ ผลงานใดดี ไม่ดี ถูกหรือผิด แต่ใช้กระบวนการตั้งคำถามให้ผู้เรียนศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมทั้งจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ หรือ ลงพื้นที่เก็บข้อมูลเพิ่มเติม



ภาพ การนำเสนอความก้าวหน้าของผลงานร่างไอเดีย

5) จัดกิจกรรมสะท้อนคิด และแลกเปลี่ยนแนวทางปฏิบัติร่วมกัน เพื่อเสริมการเรียนรู้จาก ประสบการณ์ที่ดีและความล้มเหลว



ภาพ การสะท้อนคิดของผู้เรียน

6) การนำเสนอผลงานนวัตกรรม ของแต่ละกลุ่มในช่วงปลายภาคการศึกษา



ภาพ การนำเสนอผลงานไอเดียนวัตกรรมและโมเดลธุรกิจ

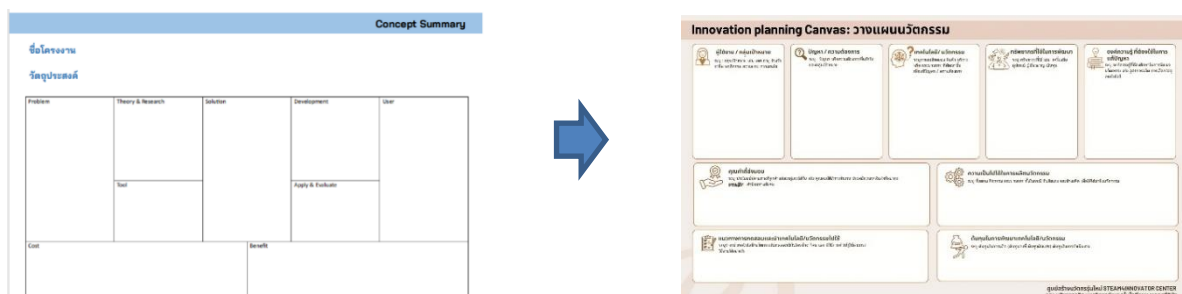
2.3 Check (ตรวจสอบ) : การประเมินผลการเรียนรู้ทั้งในมิติของผู้เรียนและผู้สอน ดังนี้

1) ด้านผู้เรียน : ประเมินเป็นรายชั้นตอนตามกระบวนการ STEAM4INNOVATOR ทั้งด้านความรู้ ทักษะการคิดวิเคราะห์ การทำงานเป็นทีม และผลงานต้นแบบ ผ่านรูปแบบที่หลากหลาย เช่น การประเมินตนเอง เพื่อนประเมินเพื่อน การประเมินโดยอาจารย์ และการสะท้อนคิดของผู้เรียนเอง

2) ด้านผู้สอน : ตรวจสอบความสอดคล้องของแผนการสอนกับการปฏิบัติจริง ประเมินประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้เรียนมีความเข้าใจ มีการเรียนรู้ มีทักษะ ตามวัตถุประสงค์/ผลลัพธ์การเรียนรู้ ที่กำหนดไว้หรือไม่ และประเมินการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง

2.4 Act (ปรับปรุง): ผลจากการตรวจสอบนำมาปรับใช้ใน 2 ระดับ คือ

1) ระดับภาคการศึกษาปัจจุบัน: ปรับกระบวนการสอนในกลุ่มเรียนอื่นทันที ทั้งการปรับเนื้อหา กิจกรรม ปรับรูปแบบใบงาน เพิ่มตัวอย่าง อธิบายใบงานหรือกิจกรรมให้ชัดเจนขึ้น หรือเพิ่มกิจกรรมฝึกทักษะที่จำเป็นก่อนทำกิจกรรมหลัก เช่น ฝึกการตั้งคำถาม การฟัง การคิดไอเดีย



ภาพ การปรับปรุงใบงาน

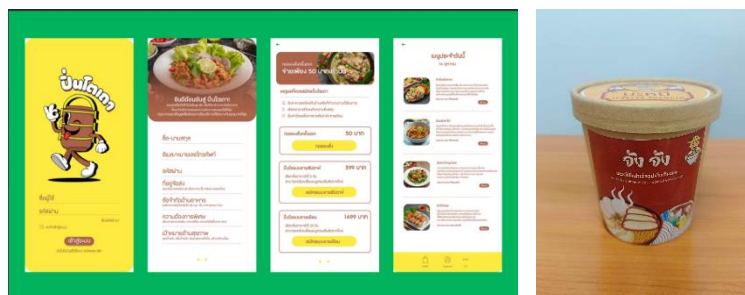
2) ระดับภาคการศึกษาถัดไป : วิเคราะห์ผลการดำเนินงานเพื่อพัฒนาแผนการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับบริบทของผู้เรียนมากขึ้น ทั้งในด้านเนื้อหา วิธีการ และเครื่องมือที่ใช้ เพื่อยกระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้ดียิ่งขึ้น

3. ความสำเร็จและหลักฐานที่แสดงถึงผลความสำเร็จ

ผลจากการปรับกระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยเปลี่ยนบทบาทจาก “ผู้สอน” ไปเป็น “โค้ช” ผู้สร้างแรงบันดาลใจและอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน ภายใต้แนวทาง Active Learning และกระบวนการ STEAM4INNOVATOR ทำให้ห้องเรียนกลายเป็น “เวทีแห่งการสร้างสรรค์” ที่ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง ฝึกคิดอย่างเป็นระบบ และพัฒนาศักยภาพเชิงนวัตกรรมอย่างเป็นรูปธรรม โดยมีผลความสำเร็จ ดังนี้

3.1 ผู้เรียนพัฒนาแนวคิดนวัตกรรม พร้อมต่อยอดสู่การเป็นผู้ประกอบการ

ผู้เรียนสามารถสร้างไอเดียนวัตกรรม พร้อมออกแบบโมเดลธุรกิจได้อย่างเป็นรูปธรรม ผลงานที่ได้สามารถนำไปต่อยอดเป็นผลิตภัณฑ์หรือบริการจริงในอนาคต เช่น ผลิตภัณฑ์เพื่อสุขภาพ แอปพลิเคชัน หรือธุรกิจที่ตอบโจทย์ความต้องการของชุมชน โดยอิงจากแนวคิดที่เกิดจากกระบวนการเรียนรู้ภายในห้องเรียน



ภาพ ไอเดียนวัตกรรม สินค้าและบริการ

3.2 ผู้เรียนได้รับรางวัลและผ่านเข้ารอบประกวดระดับประเทศ

ไอเดียและผลงานของผู้เรียนสามารถพัฒนาไปสู่เวทีการแข่งขันจริง เช่น ในโครงการ “นวัตกรรมสร้างสุข (The Health Promotion Innovation Playground)” ซึ่งจัดโดย สำนักงานนวัตกรรมแห่งชาติ (NIA) ร่วมกับ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) โดยมีผลงานของนักศึกษาถึง 3 ผลงานผ่านเข้ารอบ 5 ทีมสุดท้ายของภาคใต้ เพื่อเข้าแข่งขันระดับประเทศ แสดงถึงศักยภาพและคุณภาพของกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้นักศึกษาคิดเป็น ทำเป็น และแข่งขันได้



ภาพ ผลงานผู้เรียนผู้เรียนได้รับรางวัล

3.3 ผู้สอนเป็นผู้นำการเปลี่ยนแปลง ถ่ายทอดแนวปฏิบัติให้แก่หน่วยงานต่าง ๆ

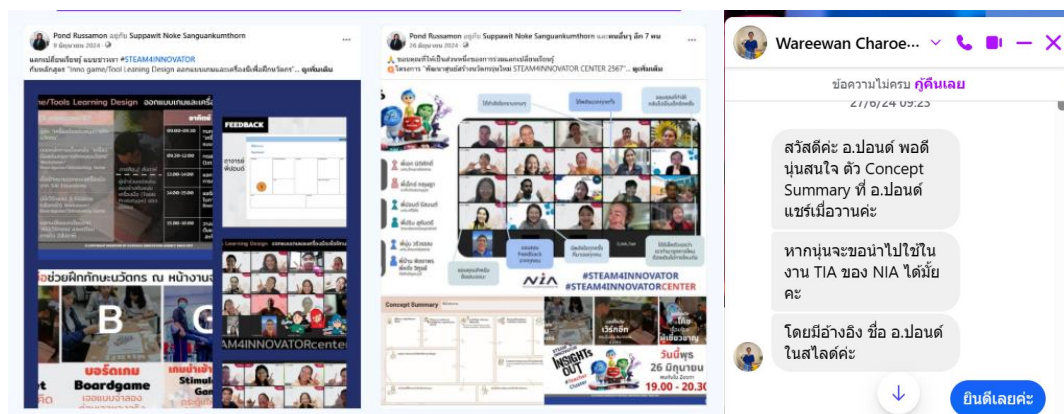
จากผลสำเร็จในห้องเรียน ผู้สอนได้นำกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าวไปขยายผลในวงกว้าง ผ่านการเป็นวิทยากร และการจัดกิจกรรม Show & Share ให้กับนักเรียน นักศึกษา ผู้สอน และผู้ประกอบการในหน่วยงานต่าง ๆ ทั้งภาครัฐและเอกชน สะท้อนถึงความเชื่อมั่นในกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์



ภาพ การเป็นวิทยากร และจัดกิจกรรมด้านผู้ประกอบการนวัตกรรม

3.4 แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเครือข่ายครูและอาจารย์ระดับอุดมศึกษา

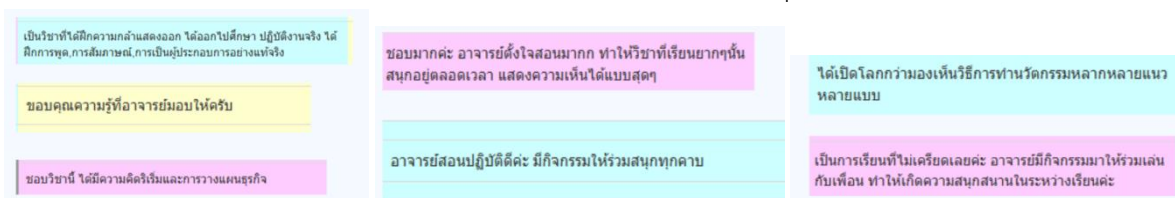
ผู้สอนได้นำ ใบงาน (Worksheet) และกระบวนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้จริงในรายวิชา ไปแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับครู อาจารย์ และเครือข่ายนวัตกรรมจากมหาวิทยาลัยอื่น ๆ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงการต่อยอดแนวปฏิบัติที่ดีในระดับสถาบัน



ภาพ การแลกเปลี่ยนเรียนรู้การออกแบบใบงาน Worksheet กับผู้ที่สนใจ

3.5 ห้องเรียนสร้างสรรค์ บรรยากาศแห่งการเรียนรู้ที่แท้จริง

บรรยากาศในชั้นเรียนเปลี่ยนไปจากเดิมอย่างเห็นได้ชัด ผู้เรียนกล้าแสดงออก แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนกับเพื่อนร่วมกลุ่ม และเรียนรู้จากข้อผิดพลาดอย่างสร้างสรรค์ ภายใต้บรรยากาศที่ “ปลอดภัยที่จะคิด ปลอดภัยที่จะผิด และพร้อมจะพัฒนา” การประเมินจากนักศึกษาแสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนรู้สึกสนุก มีส่วนร่วม และเข้าใจเนื้อหาดีกว่าการเรียนแบบเดิม พร้อมทั้งสามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตจริงได้



ภาพ ผลการประเมินจากนักศึกษา

4. ปัจจัยแห่งความสำเร็จของทีมงาน/ประสิทธิภาพ/แนวทางการพัฒนาในอนาคต

แนวปฏิบัติ “โค้ช ผู้สร้างนวัตกรรม” ประสบผลสำเร็จอย่างโดดเด่นจากการบูรณาการกระบวนการเรียนรู้เชิงรุก เข้ากับบทบาทใหม่ของครูในฐานะ “โค้ช” โดยมีปัจจัยเกื้อหนุนที่เอื้อต่อความสำเร็จ และมีแนวทางการพัฒนาต่อเนื่องเพื่อขยายผล ดังนี้

4.1 ปัจจัยแห่งความสำเร็จ (ปัจจัยเกื้อหนุนให้เกิดความสำเร็จ)

1) บทบาทของครูในฐานะโค้ช : การปรับบทบาทจากผู้ถ่ายทอดความรู้ เป็น “โค้ช” ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกหัวข้อตามที่ตนเองสนใจ ตั้งคำถาม ค้นคว้า และทดลองอย่างอิสระ การจัดบรรยากาศชั้นเรียนที่เปิดโอกาสให้นักเรียนพูดคุยและทดลอง มอบความเชื่อมั่น ช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์

2) การออกแบบการเรียนรู้แบบ Active Learning ที่เป็นระบบ : ผู้สอนออกแบบกิจกรรมและใบงานที่เชื่อมโยงกับทักษะที่ต้องการ เสริมด้วยเครื่องมือสนับสนุนที่เหมาะสม เช่น ดิจิทัลแพลตฟอร์ม เว็บบอร์ด และกิจกรรมกลุ่มที่สร้างแรงจูงใจ

3) การใช้กระบวนการ PDCA ในการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง : ผ่านการวางแผน ลงมือปฏิบัติ ประเมินผลอย่างต่อเนื่องทั้งในส่วนของผู้สอน และผู้เรียน และนำสิ่งที่ได้หรือผลป้อนกลับจากการประเมินมาปรับปรุงตามความเหมาะสมของระยะเวลาและกิจกรรม ทั้งในระหว่างภาคการศึกษาและวางแผนสำหรับภาคการศึกษาถัดไป

4) ความร่วมมือของผู้เรียน : ความร่วมมือของผู้เรียนในการปรับตัวในการเรียนรู้ ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ผู้เรียนมีทัศนคติเชิงบวก ยอมรับความหลากหลายของความคิดเห็น พร้อมลงพื้นที่จริง ทำงานร่วมกลุ่ม และแก้ไขผลงานจากข้อเสนอแนะอย่างสร้างสรรค์

5) การสร้างบรรยากาศการเรียนรู้เชิงบวกและแรงบันดาลใจ : ห้องเรียนกลายเป็นพื้นที่แห่งความเชื่อมั่น ส่งเสริมความกล้าแสดงออก การคิดริเริ่ม และการเรียนรู้จากข้อผิดพลาดร่วมกันระหว่างผู้สอนและผู้เรียน

6) เครื่องมือและสื่อสนับสนุน : มีการใช้สื่อที่ทันสมัยและเหมาะสม เช่น ใบงาน วัสดุฝึกปฏิบัติ และเครื่องมือดิจิทัลที่ส่งเสริมการลงมือทำและสร้างผลงานจริง

7) การสนับสนุนจากสถาบันและชุมชน : การสนับสนุนจากผู้บริหารในด้านงบประมาณ เวลา และ นโยบาย พร้อมการนำโจทย์จริงจากชุมชนและธุรกิจเข้ามาบูรณาการกับการเรียนรู้

8) เครือข่ายผู้สร้างนวัตกรรมและผู้เชี่ยวชาญ : การทำงานร่วมกับเครือข่ายวิทยากร ผู้เชี่ยวชาญ และ สถาบันอื่น ช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเพิ่มมุมมองที่หลากหลายในการพัฒนาแนวคิดนวัตกรรม

9) แรงบันดาลใจจากความสำเร็จของรุ่นพี่ : ผลงานที่ได้รับรางวัลจากรุ่นพี่เป็นแรงผลักดันสำคัญ กระตุ้นให้ผู้เรียนอยากประสบความสำเร็จตาม ซึ่งในปีการศึกษา 2567 มีผลงานนักศึกษาที่ได้รับรางวัลใน โครงการ Pitching ไอเดียนวัตกรรม หลากหลายเวที หลากหลายโครงการ

4.2 แนวทางที่พัฒนาและขยายผลในอนาคต

1) บูรณาการกับตัวชี้วัดของมหาวิทยาลัย (KPI) : เชื่อมโยงรายวิชากับเป้าหมายด้านนวัตกรรมและ ผู้ประกอบการ ตาม KPI ของคณะและมหาวิทยาลัย เพื่อการพัฒนาที่สอดคล้องกัน เช่น ตัวชี้วัดผลงาน นักศึกษาได้รับรางวัล จำนวนบัณฑิตที่เป็นผู้ประกอบการ

2) เชื่อมโยงกับเกณฑ์คุณภาพ (EdPEx และ Thailand PSF) : ผนวกกระบวนการเรียนรู้เข้ากับ ระบบประเมินคุณภาพการศึกษา และการพัฒนาสมรรถนะอาจารย์อย่างเป็นรูปธรรม

3) ต่อยอดสู่การวิจัยในชั้นเรียน (Classroom Action Research) : พัฒนาการเรียนรู้ ผ่านการ วิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนทั้งด้านกระบวนการ สื่อ และผลลัพธ์ของผู้เรียน

4) บูรณาการกับการบริการวิชาการ : ให้ผู้เรียนได้ลงพื้นที่ทำงานกับชุมชนจริงตามความสนใจ เช่น การให้คำปรึกษาธุรกิจ หรือการพัฒนาผลิตภัณฑ์เพื่อชุมชน

5) ขยายผลสู่รายวิชาและหลักสูตรอื่น : นำแนวคิด “โค้ช ผู้สร้างนวัตกรรม” ไปประยุกต์ในสาขาอื่น ทั้งสายวิทยาศาสตร์และสังคมศาสตร์ เพื่อสร้าง “บัณฑิตนักนวัตกรรม” ในทุกสาขา

6) สนับสนุนการประกวดนวัตกรรมและทุนธุรกิจ : ผลักดันให้นักศึกษาส่งผลงานเข้าประกวดในเวที ต่าง ๆ พร้อมทั้งสนับสนุนให้ยื่นขอทุนเพื่อพัฒนาธุรกิจจริง

7) สร้างพันธมิตรกับภาคธุรกิจและอุตสาหกรรม : ร่วมมือกับโรงงาน สตาร์ทอัพ และธุรกิจจริง เพื่อ นำโจทย์ที่เป็นปัจจุบันเข้ามาในรายวิชา และเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ทำงานร่วมกับผู้เชี่ยวชาญ

8) สร้างชุมชนแห่งการเรียนรู้ : จัดกิจกรรมกลุ่ม แลกเปลี่ยนระหว่างนักศึกษา เพื่อสร้างระบบนิเวศ ของการเป็นผู้ประกอบการและนวัตกรรม เช่น ศูนย์สร้างนวัตกรรมรุ่นใหม่ ชมรมนวัตกรรมรุ่นใหม่

9) สร้างเครือข่ายการเรียนรู้ระหว่างสถาบัน : สนับสนุนการจัดกิจกรรมร่วมกับอาจารย์และ ผู้เชี่ยวชาญจากสถาบันต่าง ๆ เพื่อแลกเปลี่ยนทรัพยากร ความรู้ เพิ่มมุมมองที่หลากหลาย