



## บันทึกข้อความ

ส่วนราชการ สาขาวิชาการจัดการอีเวนต์ โรงแรมและการท่องเที่ยว วิทยาลัยนานาชาติ โทร.8516

ที่ อว 0603.18.01/1821

วันที่ 1 กันยายน 2568

เรื่อง สรุปลองค์ความรู้จากการเข้าอบรม/สัมมนา

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยนานาชาติ

ตามที่ข้าพเจ้า อาจารย์ ดร.ภัสสร์ ดินะคำ ตำแหน่ง อาจารย์ประจำสาขาวิชาการจัดการอีเวนต์ โรงแรมและการท่องเที่ยว ได้รับการอนุมัติเพื่อเข้าร่วมงาน World Expo 2025 ระหว่างวันที่ 24-26 สิงหาคม 2568 ณ เมืองโอซาก้า ประเทศญี่ปุ่น

บัดนี้ การเข้าร่วมงาน ดังกล่าวได้เสร็จสิ้นเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ข้าพเจ้าจึงใคร่ขอสรุปลองค์ความรู้และการประยุกต์ใช้ในการทำงาน ดังนี้

### บทนำ

การเดินทางเข้าร่วมงาน World Expo 2025 ณ เมืองโอซาก้า ประเทศญี่ปุ่น ถือเป็นโอกาสสำคัญในการเรียนรู้และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระดับนานาชาติ งานเอ็กซ์โปครั้งนี้จัดขึ้นภายใต้แนวคิดหลัก “Designing Future Society for Our Lives” หรือ “การออกแบบสังคมอนาคตเพื่อชีวิตที่ดีกว่า” ซึ่งสะท้อนถึงความพยายามร่วมกันของประชาคมโลกในการสร้างสมดุลระหว่าง นวัตกรรม เทคโนโลยี เศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรม และสิ่งแวดล้อม เพื่อนำไปสู่การพัฒนาที่ยั่งยืนอย่างแท้จริง

การเข้าร่วมงานในช่วงวันที่ 24-26 สิงหาคม 2568 ทำให้ได้รับทั้งข้อมูลเชิงลึกจากการจัดแสดงผลงานของประเทศต่าง ๆ การบรรยายเชิงวิชาการ การเสวนานานาชาติ ตลอดจนการสังเกตการณ์รูปแบบการจัดงานระดับโลกที่สามารถนำมาปรับใช้กับอุตสาหกรรม การท่องเที่ยวและไมซ์ (Meetings, Incentives, Conferences, Exhibitions: MICE) ของไทยได้

### วัตถุประสงค์ของการเดินทาง

1. เพื่อเข้าร่วมและสังเกตการณ์การจัดงาน World Expo 2025 ซึ่งเป็นเวทีระดับโลกด้านนวัตกรรมและการพัฒนาสังคม
2. เพื่อเรียนรู้แนวทางการออกแบบพื้นที่จัดงาน นิทรรศการ และประสบการณ์ผู้เข้าร่วม (Visitor Experience)
3. เพื่อวิเคราะห์องค์ความรู้และแนวโน้มที่สามารถประยุกต์ใช้ในภาคธุรกิจการท่องเที่ยวและอุตสาหกรรมจัดงานในประเทศไทย
4. เพื่อสร้างเครือข่ายทางวิชาการและวิชาชีพกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องจากนานาชาติ

## แนวคิดและสาระสำคัญของงาน

ภายใต้แนวคิดหลัก งาน Expo 2025 แบ่งพื้นที่การจัดแสดงออกเป็นหลายโซน โดยแต่ละโซนสะท้อนประเด็นสำคัญดังนี้

- โซนนวัตกรรมและเทคโนโลยีเพื่ออนาคต (Future Innovation Zone)
  - จัดแสดงความก้าวหน้าทาง AI, หุ่นยนต์, เทคโนโลยีชีวภาพ และการแพทย์ดิจิทัล
  - ประเทศเจ้าภาพอย่างญี่ปุ่นเน้นการนำเสนอ “Society 5.0” ที่ผสมผสานเทคโนโลยีเข้ากับการพัฒนาคุณภาพชีวิตมนุษย์
- โซนสิ่งแวดล้อมและความยั่งยืน (Sustainability & Green Society Zone)
  - แสดงแนวคิด Circular Economy, Carbon Neutrality และ Green Energy
  - ประเทศต่าง ๆ ใช้เวทีนี้นำเสนอโครงการลดการปล่อยก๊าซเรือนกระจกและการอนุรักษ์ทรัพยากร
- โซนวัฒนธรรมและการเชื่อมโยงสังคมโลก (Cultural Exchange & Global Society Zone)
  - ตอกย้ำความหลากหลายของอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม
  - ส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์และการเรียนรู้ร่วมกันระหว่างประเทศ
- โซนสุขภาพและคุณภาพชีวิต (Health & Wellbeing Zone)
  - มุ่งเน้นเทคโนโลยีสุขภาพ การออกแบบเมืองสำหรับผู้สูงอายุ และการสร้างสังคมที่ทุกคนเข้าถึงบริการได้อย่างเท่าเทียม

## สาระสำคัญจากการเข้าร่วมงาน

### 1. พิธีเปิดและแนวคิดหลัก

พิธีเปิดงาน World Expo 2025 ณ เมืองโอซาก้า ประเทศญี่ปุ่น จัดขึ้นอย่างยิ่งใหญ่และสมศักดิ์ศรีเวทีระดับโลก โดยมีผู้แทนรัฐบาลญี่ปุ่น องค์กรระหว่างประเทศ ภาคเอกชน และผู้เข้าร่วมจากนานาประเทศกว่า 150 ประเทศ เข้าร่วมเป็นสักขีพยานในงานเปิดตัวอย่างเป็นทางการ ภายในพิธีเต็มไปด้วยบรรยากาศที่ผสมผสาน วัฒนธรรมดั้งเดิมของญี่ปุ่นเข้ากับเทคโนโลยีล้ำสมัย สื่อสารให้เห็นถึงแก่นแท้ของแนวคิดหลัก “Designing Future Society for Our Lives” หรือ “การออกแบบสังคมอนาคตเพื่อชีวิตของเรา” ที่จะเป็นหัวใจสำคัญของการจัดงานครั้งนี้

#### 1.1 การออกแบบเชิงสัญลักษณ์: วงกลมของชีวิต (Ring of Life)

หนึ่งในไฮไลต์ที่โดดเด่นของงานคือ “วงกลมของชีวิต” (Ring of Life) ซึ่งถูกออกแบบให้เป็นสัญลักษณ์ประจำงาน Expo 2025 ตัวโครงสร้างมีลักษณะเป็นวงแหวนขนาดใหญ่ ล้อมรอบพื้นที่จัดงานหลักริมอ่าวโอซาก้า วงแหวนนี้ไม่เพียงแต่เป็นงานสถาปัตยกรรมที่ยิ่งใหญ่ แต่ยังสื่อถึง การหมุนเวียนของชีวิต ความเชื่อมโยงของผู้คน และความร่วมมือระหว่างประเทศทั่วโลก

- มิติทางสถาปัตยกรรม: โครงสร้างวงกลมขนาดมหึมาถูกออกแบบให้ใช้พลังงานสะอาดและวัสดุที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม เป็นตัวอย่างของการสร้างสรรค์งานก่อสร้างเชิงยั่งยืน
- มิติทางสัญลักษณ์: วงกลมสะท้อนถึงความไม่มีที่สิ้นสุด การหมุนเวียนของทรัพยากร และการอยู่ร่วมกันอย่างเกื้อกูลในสังคมโลก

- มิติทางการมีส่วนร่วม: พื้นที่ในวงแหวนถูกใช้เป็นโซนจัดกิจกรรม นิทรรศการ และการเสวนาให้ผู้เข้าร่วมได้แลกเปลี่ยนมุมมองเกี่ยวกับอนาคตของมนุษยชาติ

## 1.2 แนวคิดหลัก: อนาคตของมนุษยชาติ

แนวคิดหลักของงาน World Expo 2025 คือการออกแบบสังคมอนาคตที่ทุกคนสามารถมีคุณภาพชีวิตที่ดี โดยใช้ นวัตกรรมและความร่วมมือระดับโลก เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อน โดยแบ่งแนวคิดออกเป็น 3 แกนหลัก ได้แก่

- Saving Lives (การปกป้องชีวิต)
  - การแพทย์ล้ำสมัย เช่น การรักษาแบบแม่นยำ (Precision Medicine) เทคโนโลยีชีวภาพ และหุ่นยนต์ช่วยผ่าตัด
  - ระบบสาธารณสุขอัจฉริยะ ที่สามารถป้องกันโรคระบาดและดูแลผู้สูงอายุในสังคม
- Empowering Lives (การเสริมพลังชีวิต)
  - เมืองอัจฉริยะที่ใช้ AI, IoT และ Big Data เพื่อเพิ่มคุณภาพชีวิตของประชาชน
  - ระบบขนส่งสีเขียว พลังงานทดแทน และสังคมปลอดคาร์บอน
- Connecting Lives (การเชื่อมโยงชีวิต)
  - การแลกเปลี่ยนวัฒนธรรม การเรียนรู้ระหว่างประเทศ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเชื่อมผู้คนเข้าด้วยกัน
  - ส่งเสริมการท่องเที่ยวและกิจกรรมไมซ์ในฐานะ “เวทีเชื่อมโลก”

## 1.3 พาวิลเลียนจากนานาชาติ: เวทีแห่งนวัตกรรมและวัฒนธรรม

อีกหนึ่งความสำคัญของพิธีเปิดคือการแนะนำ พาวิลเลียนจากประเทศต่าง ๆ ซึ่งถูกออกแบบให้เป็นพื้นที่ถ่ายทอดอัตลักษณ์ วัฒนธรรม และนวัตกรรม โดยแต่ละประเทศใช้เวทีนี้เพื่อสื่อสารแนวคิดอนาคตในมุมมองของตน

- พลังงานสะอาด (Clean Energy Pavilion) หลายประเทศในยุโรปและตะวันออกกลาง นำเสนอการใช้พลังงานลม แสงอาทิตย์ และไฮโดรเจน เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจสีเขียว
- การแพทย์ล้ำสมัย (Advanced Medical Pavilion) ญี่ปุ่น เกาหลีใต้ และสหรัฐอเมริกา เน้นการแสดงผลเทคโนโลยีการแพทย์อัจฉริยะ ระบบตรวจวินิจฉัยด้วย AI และการวิจัยเซลล์ต้นกำเนิด
- เมืองอัจฉริยะ (Smart City Pavilion) ประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้และยุโรปต่าง นำเสนอโมเดลเมืองแห่งอนาคตที่เน้นการบริหารจัดการพลังงาน การขนส่งไร้มลพิษ และคุณภาพชีวิตของผู้อยู่อาศัย
- วัฒนธรรมสร้างสรรค์ (Creative Culture Pavilion) ประเทศจากแอฟริกา ลาตินอเมริกา และเอเชียตะวันออกเฉียงใต้เน้นการใช้ศิลปะ ดนตรี และการเล่าเรื่องดิจิทัล สร้างพื้นที่ให้ผู้เข้าร่วมได้สัมผัสประสบการณ์ที่หลากหลาย

#### 1.4 ความสำคัญเชิงโลกและต่ออุตสาหกรรมท่องเที่ยว-ไมซ์

พิธีเปิด World Expo 2025 ไม่ได้เป็นเพียงการแสดงศักยภาพของญี่ปุ่นในฐานะเจ้าภาพ แต่ยังสะท้อนให้เห็นว่า อุตสาหกรรมท่องเที่ยวและไมซ์กำลังกลายเป็นเวทีสำคัญของการเชื่อมโยงโลก

- พิธีเปิดเป็นตัวอย่างของ Mega Event ที่สามารถสร้างแรงบันดาลใจและดึงดูดผู้คนจากหลากหลายภูมิภาค
- พาวิลเลียนนานาชาติกลายเป็น แพลตฟอร์มการท่องเที่ยวเชิงเรียนรู้ ที่เชื่อมโยงผู้เข้าชมกับวัฒนธรรมและนวัตกรรมในรูปแบบที่จับต้องได้
- สัญลักษณ์ “Ring of Life” สามารถนำไปเป็นต้นแบบในการออกแบบ แลนด์มาร์กเชิงสัญลักษณ์ในงานไมซ์ เพื่อสร้างเอกลักษณ์และความจดจำให้ผู้เข้าร่วม

#### 2. การจัดการพื้นที่และสิ่งแวดล้อม

หนึ่งในจุดเด่นของการจัดงาน World Expo 2025 ณ เมืองโอซาก้า คือการออกแบบและการบริหารจัดการพื้นที่โดยยึดหลักความยั่งยืนและการใช้เทคโนโลยีอัจฉริยะเป็นหัวใจสำคัญ เพื่อสะท้อนแนวคิด “Designing Future Society for Our Lives” ให้เห็นเป็นรูปธรรม การจัดการพื้นที่และสิ่งแวดล้อมไม่เพียงแต่เป็นการสร้างบรรยากาศที่เหมาะสมสำหรับผู้เข้าร่วมงานนับล้านคน แต่ยังเป็นการสื่อสารต่อประชาคมโลกว่าการจัดงานขนาดใหญ่สามารถทำได้โดยไม่สร้างภาระต่อโลกใบนี้ หากใช้ระบบคิดที่เน้น พลังงานสะอาด การจัดการของเสียที่มีประสิทธิภาพ และการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อการจัดการเชิงลึก

##### 2.1 การใช้พลังงานหมุนเวียนและสะอาด

พื้นที่จัดงานทั้งหมดถูกออกแบบให้พึ่งพาระบบพลังงานหมุนเวียนอย่างเต็มที่ โดยมีการติดตั้ง โซลาร์เซลล์ (Solar Energy) บนหลังคาอาคารหลัก พื้นที่กลางแจ้ง และแม้แต่โครงสร้าง “Ring of Life” ที่ใช้เป็นแลนด์มาร์กประจำงาน พลังงานไฟฟ้าที่ผลิตได้ถูกนำไปใช้ทั้งในระบบไฟส่องสว่าง ระบบปรับอากาศ และการเดินระบบดิจิทัลภายในงาน

นอกจากนี้ งานยังนำเสนอการใช้ Hydrogen Fuel Cell เพื่อผลิตพลังงานไฟฟ้าจากไฮโดรเจนสะอาด ซึ่งถือเป็นเทคโนโลยีสำคัญของญี่ปุ่นในการก้าวสู่สังคมคาร์บอนต่ำ รถโดยสารภายในงาน (Expo Shuttle) และสถานีชาร์จพลังงานต่าง ๆ ล้วนใช้พลังงานไฮโดรเจนเป็นหลัก ผู้เข้าร่วมงานจึงได้สัมผัสประสบการณ์จริงของการใช้พลังงานสะอาดในระดับโครงสร้างพื้นฐาน

##### 2.2 แนวทาง Zero Waste และการจัดการขยะดิจิทัล

เพื่อสอดคล้องกับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (SDGs) งาน Expo 2025 ประกาศนโยบาย Zero Waste ตั้งแต่เริ่มต้นการวางแผน โดยใช้กลยุทธ์การรีไซเคิล การแยกขยะ และการนำวัสดุเหลือใช้กลับมาใช้ใหม่อย่างเป็นระบบ ภายในพื้นที่จัดงานมีการติดตั้งจุดแยกขยะที่ออกแบบให้เข้าใจง่ายและเชื่อมต่อกับระบบดิจิทัล

- ระบบจัดการขยะดิจิทัล (Digital Waste Management System) ถูกนำมาใช้เพื่อตรวจสอบปริมาณและประเภทของขยะในแต่ละโซนแบบเรียลไทม์ ผ่านเซนเซอร์ IoT ข้อมูลเหล่านี้ถูกวิเคราะห์ด้วย Big Data เพื่อปรับแผนการเก็บขน ลดการใช้ทรัพยากร และเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดการ

- การใช้วัสดุหมุนเวียน (Circular Materials) เช่น การสร้างบูธจากไม้รีไซเคิล พลาสติกชีวภาพ และ การใช้ภาชนะที่ย่อยสลายได้ทางชีวภาพในร้านอาหารและเครื่องดื่มภายในงาน
- แนวทางนี้ไม่เพียงช่วยลดผลกระทบด้านสิ่งแวดล้อม แต่ยังทำหน้าที่เป็น ต้นแบบการจัดงาน Mega Event ที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งสามารถนำไปปรับใช้ในงานไมซ์และงานมหกรรมในประเทศอื่น ๆ ได้

### 2.3 การออกแบบ “Smart Venue” และการบริหารจัดการผู้เข้าร่วม

อีกหนึ่งนวัตกรรมสำคัญคือการออกแบบพื้นที่จัดงานให้เป็น Smart Venue ที่ใช้เครือข่าย Internet of Things (IoT) และระบบ Big Data เพื่อควบคุมและจัดการผู้เข้าร่วมงานอย่างมีประสิทธิภาพ

- การบริหารฝูงชน (Crowd Management): ระบบ IoT ตรวจนับจำนวนผู้เข้าร่วมในแต่ละโซนและส่งข้อมูลแบบเรียลไทม์ไปยังศูนย์ควบคุมกลาง หากมีโซนที่แออัด ระบบจะปรับการไหลเวียนของผู้เข้าชมผ่านป้ายดิจิทัลและแอปพลิเคชัน Expo Guide
- การใช้ข้อมูลขนาดใหญ่ (Big Data): วิเคราะห์พฤติกรรมการเดินทางและความสนใจของผู้เข้าร่วมเพื่อนำไปปรับปรุงเส้นทางการเข้าชม การวางแผนบริการ และการออกแบบกิจกรรมเสริม
- ระบบบริการดิจิทัลสำหรับผู้เข้าชม: ผู้เข้าร่วมสามารถใช้ตัวดิจิทัลผ่านแอปพลิเคชันเดียวที่รวมบริการจองตั๋ว เข้าพาสวีลเลียน นำทางภายในงาน และรับข้อมูลแบบส่วนบุคคลตามความสนใจ

Smart Venue ยังทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางการเรียนรู้ด้าน Smart City ที่เชื่อมโยงการจัดการงานเข้ากับอนาคตของการออกแบบเมือง โดยทำให้ผู้เข้าร่วมเห็นภาพจริงว่าการใช้ IoT และ Big Data สามารถสร้างสังคมที่ปลอดภัย สะดวกสบาย และยั่งยืนได้อย่างไร

### 2.4 บทสะท้อนต่ออุตสาหกรรมไมซ์และการท่องเที่ยว

การจัดการพื้นที่และสิ่งแวดล้อมของงาน Expo 2025 ไม่เพียงแต่ตอบโจทย์ในแง่สิ่งแวดล้อม แต่ยังเป็น ต้นแบบการจัดงานไมซ์ที่ยั่งยืนและอัจฉริยะ ซึ่งประเทศไทยสามารถนำมาปรับใช้ได้ เช่น

- การสร้าง Smart Venue ในศูนย์ประชุมระดับนานาชาติของไทย เพื่อรองรับผู้เข้าร่วมงานจำนวนมากด้วยระบบดิจิทัล
- การลงทุนในพลังงานหมุนเวียนและระบบ Zero Waste ในงานประชุมหรือนิทรรศการระดับนานาชาติ
- การใช้ Big Data วิเคราะห์พฤติกรรมผู้เข้าร่วม เพื่อออกแบบประสบการณ์การท่องเที่ยวและไมซ์ที่ตอบโจทย์เฉพาะบุคคล

## 3. ประสบการณ์ผู้เข้าร่วม (Visitor Experience)

การออกแบบประสบการณ์ผู้เข้าร่วมในงาน World Expo 2025 มุ่งหวังให้เป็นมากกว่าการเยี่ยมชมนิทรรศการแบบเดิม — เป็นการสร้าง ประสบการณ์เชิงประสาทสัมผัส (multisensory) เชื่อมต่อดิจิทัล-กายภาพ (phygital) และเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมมีส่วนร่วมเชิงปฏิสัมพันธ์ ทั้งในพื้นที่จริงและในโลกเสมือน งานจึงนำเทคโนโลยีสมัยใหม่มาผสมผสานกับการออกแบบเชิงประสบการณ์เพื่อรองรับผู้เข้าชมทุกวัย ทุกความสามารถ และทุกวัฒนธรรม โดยสรุปเป็น 3 แนวทางหลักดังต่อไปนี้

### 3.1 การใช้เทคโนโลยี AR/VR และ Metaverse เพื่อสร้างประสบการณ์เสมือนจริง

การประยุกต์ใช้ AR, VR และ Metaverse ในงาน Expo ไม่ได้จำกัดเพียง “ความสวยงาม” แต่เน้นการให้ความหมายและการเรียนรู้เชิงลึก

- รูปแบบการใช้งานที่เห็นได้จริง

- Virtual Pavilions: ผู้ที่ไม่สามารถเดินทางมาร่วมงานสามารถเข้าเยี่ยมชมพาวิลเลียนแบบเสมือนผ่านแว่น VR หรือเบราร์เซอร์ 3D ได้แบบอินเตอร์แอคทีฟ
- AR Overlays: เมื่อผู้ชมยกกล้องมือถือเห็นวัตถุจริง ระบบ AR จะแสดงข้อมูลเชิงลึก (เช่น วิดีโอการทำงานของเทคโนโลยี ภาพก่อน/หลังการปรับปรุง)
- Immersive Storytelling: ใช้ VR เพื่อพาผู้ชม “เข้าไปใน” โมเดลเมืองอัจฉริยะ หรือการจำลองการปฏิบัติการในสถานการณ์ฉุกเฉินทางสาธารณสุข
- Metaverse Co-presence: การจัดกิจกรรมเสวนาและการประชุมขนาดเล็กที่ผู้เข้าร่วมทั้งจากสถานที่จริงและผู้ร่วมในโลกเสมือนสามารถมีปฏิสัมพันธ์ด้วยกัน

- องค์ประกอบทางเทคนิค

- ฮาร์ดแวร์ที่หลากหลาย: headset, AR glasses, mobile AR (BYOD) และ VR pods สำหรับผู้ที่ไม่พกอุปกรณ์
- โครงสร้างพื้นฐานเครือข่าย: 5G / edge computing ช่วยลดแลคและรองรับการสตรีมวิดีโอคุณภาพสูงแบบเรียลไทม์
- ระบบจัดการคอนเทนต์ (CMS) สำหรับเวอร์ชันหลายภาษาและการอัปเดตเนื้อหาแบบเรียลไทม์

- ข้อดีและโอกาส

- ขยายการเข้าถึง (accessibility) ให้ผู้มีข้อจำกัดทางการเคลื่อนไหวหรือผู้ที่อยู่ต่างประเทศร่วมประสบการณ์ได้
- เพิ่มมูลค่าการเรียนรู้ผ่านการจำลองและปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติ
- สร้างช่องทางรายได้ใหม่จากการจำหน่ายตัวเสมือน คอนเทนต์พรีเมียม หรือของที่ระลึกดิจิทัล (NFT-like souvenirs)

- ความท้าทายและแนวทางป้องกัน

- Motion sickness / usability: จัดตัวเลือกประสบการณ์แบบนั่ง/ยืน ปรับเฟรมเรตและออกแบบการเคลื่อนไหวให้นุ่มนวล
- ดิจิทัลดีไวส์ไม่เพียงพอ: มีจุดให้เข้า/ยืมอุปกรณ์ พร้อมจุดชาร์จแบบเร็วและนโยบายการฆ่าเชื้ออุปกรณ์
- ช่องว่างดิจิทัล (digital divide): ให้ทางเลือกไม่ใช่ดิจิทัล เช่น เวอร์กซ์กายภาพและคำอธิบายด้วยเจ้าหน้าที่

### 3.2 การพัฒนาระบบ Seamless Mobility และบริการอำนวยความสะดวก (AI Translation, Cashless Payment ฯลฯ)

ประสบการณ์เริ่มตั้งแต่ก่อนเดินทางมาจนถึงหลังออกจากการงาน ระบบการเคลื่อนที่และบริการเสริมต้องเป็นแบบไร้รอยต่อ (seamless) เพื่อสร้างความสะดวก ปลอดภัย และเป็นมิตรต่อผู้ใช้งาน

- แนวคิดระบบ Seamless Mobility

- Unified Expo App / MaaS integration: แอปเดียวจองตั๋ว ตรวจสอบเส้นทาง ขึ้นขนส่งสาธารณะและชั้ทีล จองจุดจอดจักรยาน/สกู๊ตเตอร์ และรับการแจ้งเตือนแบบเรียลไทม์
- Smart Ticketing & Interoperability: บัตร/ตั๋วดิจิทัลที่รองรับการใช้งานร่วมกับระบบรถไฟ รถบัส และชั้ทีลของเมือง (open-loop payments / NFC / QR)
- Dynamic Routing: ระบบจัดเส้นทางตามความหนาแน่นของผู้คน ลดการแออัดโดยการแนะนำเวลาเข้าชมที่เหมาะสมแบบเรียลไทม์

- บริการอำนวยความสะดวกเชิงดิจิทัล

- AI Translation: เครื่องมือแปลภาษาเรียลไทม์ ทั้งเสียงและข้อความ (on-device หรือ cloud-based) เพื่อรองรับผู้เยี่ยมชมจากหลายประเทศ
- Cashless Payment Ecosystem: ร้านค้า คาเฟ่ และบริการต่าง ๆ รับทั้งบัตรสากล e-wallet และ QR code ช่วยลดคิวและเพิ่มความสะดวก
- Digital Wayfinding & Indoor Positioning: ระบบนำทางภายใน (BLE, UWB หรือ Wi-Fi RTT) ช่วยชี้พิกัดพาวิลเลี่ยน จุดบริการ และห้องน้ำ รวมถึงการระบุเส้นทางสำหรับผู้ใช้วีลแชร์

- การบริการเฉพาะกลุ่ม

- บริการสำหรับผู้สูงอายุและผู้มีความต้องการพิเศษ: ระบบจองรถรับส่งส่วนบุคคล จุดพักผ่อนเงียบ และเจ้าหน้าที่ช่วยเหลือแบบ on-demand
- บริการรับฝากสัมภาระ และล็อกเกอร์อัจฉริยะ: เชื่อมกับแอป พิมพ์ QR เปิดล็อกเกอร์โดยไม่ต้องใช้คีย์

- ความปลอดภัยและปกป้องข้อมูล

- เก็บข้อมูลการเดินทางและการชำระเงินด้วยมาตรการเข้ารหัส ระบุนโยบายการเก็บข้อมูลการใช้งานเพื่อวิเคราะห์ และการขอความยินยอมผู้ใช้ (consent)
- มีช่องทางสำรองสำหรับผู้ที่ไม่ใช้สมาร์ทโฟน เช่น คิวอาร์โค้ด เซ็นเตอร์บริการมนุษย์ และตัวกระดาษแบบสำรอง

### 3.3 การออกแบบพื้นที่เพื่อสร้าง Immersive Experience ให้ผู้ชมทุกวัยมีส่วนร่วม

การออกแบบพื้นที่เน้นการมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้นและความคิด โดยคำนึงถึงความหลากหลายของผู้เข้าชม — เด็ก วัยรุ่น ผู้ใหญ่ ผู้สูงอายุ และผู้พิการ

- **แนวทางการออกแบบเชิงประสบการณ์**

- Zoning แบบประสาทสัมผัส: แบ่งพื้นที่เป็นโซนสำหรับ Discovery (การค้นพบ), Play (การเล่น/มีส่วนร่วม), Reflect (พื้นที่เงียบสำหรับคิดและเรียนรู้), Family (กิจกรรมสำหรับครอบครัว) และ Quiet (พักผ่อนสำหรับผู้สูงอายุ/ผู้มีความต้องการพิเศษ)
- Narrative Arc & Journey Mapping: ออกแบบเส้นทางการเดินชมให้เหมือน “เรื่องเล่า” มีจุดเริ่ม จุดไคลแมกซ์ และจุดสรุป/Call to Action (เช่น เชิญชวนร่วมลงทะเบียนโครงการริเริ่ม)
- Micro-experiences: ประสบการณ์สั้น ๆ ที่ให้ความรู้สึก “สำเร็จ” (e.g., ทำกิจกรรมเสร็จรับ badge ดิจิทัล) ช่วยกระตุ้นการมีส่วนร่วมและการแชร์บนโซเชียลมีเดีย

- **องค์ประกอบ multisensory**

- เสียง (spatial audio), แสง, กลิ่น (scent design) และวัสดุที่จับต้องได้ (tactile interfaces) เพื่อเพิ่มความทรงจำเชิงอารมณ์
- การใช้ haptics ในจุดสัมผัส หรือพื้นผิวที่เปลี่ยนรูปเมื่อสัมผัส เพื่อเชื่อมต่อร่างกายกับเนื้อหาดิจิทัล

- **การมีส่วนร่วมและการมีปฏิสัมพันธ์**

- Gamification & Social Challenges: แผนที่ภารกิจ (quest map), leaderboard, และกิจกรรมกลุ่มที่กระตุ้นการร่วมมือระหว่างผู้เข้าชม
- Co-creation Spaces: พื้นที่ให้ผู้เข้าชมเสนอแนวคิดหรือสร้างชิ้นงานร่วมกับนักออกแบบ/นักวิจัย (idea boards, maker labs)
- Facilitated Experiences: ไกด์/นักประสานงานที่ผ่านการฝึกอบรมช่วยเชื่อมโยงผู้ชมกับเนื้อหาเชิงลึกและจัดกิจกรรมเวิร์กช็อป

- **การออกแบบเพื่อความครอบคลุม (Inclusive Design)**

- ป้ายและสื่อหลายภาษา, ฟอนต์ขนาดใหญ่, โหมดเสียง/ข้อความสำหรับผู้บกพร่องการได้ยิน, เส้นทางที่เข้าถึงวีลแชร์ได้, จุดพักผ่อนที่เพียงพอ
- การทดลอง UX กับกลุ่มตัวอย่างหลากหลาย (co-design with users) เพื่อรับฟังข้อเสนอแนะก่อนเปิดให้บริการจริง

- **การวัดผลและตัวชี้วัด (KPIs)**

- Engagement metrics: Dwell time ต่อโซน, จำนวนกิจกรรมที่เข้าร่วม, อัตราความสำเร็จภารกิจ (completion rate)
- Satisfaction metrics: NPS (Net Promoter Score), CSAT (Customer Satisfaction), feedback forms และ sentiment analysis จากโซเชียลมีเดีย
- Inclusive metrics: จำนวนผู้ใช้บริการพิเศษ, อัตราความพึงพอใจของผู้มีความต้องการพิเศษ, อัตราการกลับมาเยือน (repeat visits)
- Operational metrics: เวลาเฉลี่ยต่อคิว, อัตราการยกเลิก/เปลี่ยนเวลาจอง

- ความยั่งยืนของประสบการณ์

- ออกแบบเพื่อลด e-waste: ใช้อุปกรณ์ที่อัพเกรด/ซ่อมได้, มีการรีฟันด์/รีไซเคิลอุปกรณ์เก่า, แหล่งพลังงานมาจากพลังงานหมุนเวียน
- สื่อดิจิทัลแทนสื่อกระดาษเมื่อเป็นไปได้ แต่คำนึงถึงกลุ่มที่ต้องการสื่อกายภาพ

### 3.4 บทสะท้อนเชิงยุทธศาสตร์สำหรับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและไมซ์ของไทย

ประสบการณ์แบบ phygital และการออกแบบ immersive ที่ Expo ให้บทเรียนสำคัญสำหรับผู้จัดงานและผู้ประกอบการไทย

- ข้อเสนอเชิงนโยบายและการลงทุน

- สนับสนุนการลงทุนในโครงสร้างพื้นฐานดิจิทัล (5G, edge computing) และพื้นที่ทดลอง (pilot smart venue)
- ให้สิทธิประโยชน์/เงินสนับสนุนแก่สตาร์ทอัพและสถาบันการศึกษาเพื่อพัฒนาเนื้อหา AR/VR เชิงการท่องเที่ยว

- การพัฒนากำลังคน

- สร้างหลักสูตรอบรมด้าน “Experience Design”, “XR production”, และ “Digital Event Operations” สำหรับบุคลากรไมซ์และการท่องเที่ยว
- ส่งเสริมการฝึกงานเชิงงานจริงร่วมกับศูนย์ประชุมและพิพิธภัณฑ

- ความร่วมมือแบบ Ecosystem

- ผลักดันความร่วมมือระหว่างหน่วยงานท่องเที่ยวท้องถิ่น สตาร์ทอัพเทคโนโลยี และผู้จัดงานระดับประเทศ เพื่อสร้างคอนเทนต์ท่องเที่ยวเชิง immersive ที่สอดคล้องกับเอกลักษณ์ไทย

- การจัดการความเสี่ยงและจริยธรรม

- กำหนดนโยบายคุ้มครองข้อมูลส่วนบุคคลเมื่อใช้ AI/AR/VR และกำกับการใช้เทคโนโลยีจดจำใบหน้า
- วางแผนด้านสุขอนามัยสำหรับอุปกรณ์เช่า (sanitization), ความปลอดภัยไซเบอร์ และมาตรการป้องกันการฉวยโอกาสจากภัยคุกคามไซเบอร์

### 4. เครือข่ายและการแลกเปลี่ยน

การเข้าร่วมงาน World Expo 2025 ณ เมืองโอซาก้า นอกจากจะเปิดโอกาสให้ได้สัมผัสเทคโนโลยีและนวัตกรรมระดับโลกแล้ว ยังเป็นเวทีสำคัญสำหรับการสร้างเครือข่ายและแลกเปลี่ยนความรู้ระหว่างผู้เข้าร่วมงานจากหลากหลายประเทศ ทั้งนักวิชาการ ผู้ประกอบการภาคอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและไมซ์ (MICE) รวมถึงนักนโยบายและผู้บริหารองค์กรระหว่างประเทศ ซึ่งช่วยสร้างความร่วมมือและแรงบันดาลใจต่อการพัฒนาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและไมซ์ในระดับภูมิภาคและระดับโลก

#### 4.1 การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เชี่ยวชาญระดับนานาชาติ

ภายในงานมี การประชุมเวทีเสวนา (Symposiums), เว็กร์กช็อป, และ Networking Lounge ที่จัดขึ้น เพื่อให้ผู้เข้าร่วมสามารถแลกเปลี่ยนแนวคิดและประสบการณ์ตรงกับผู้เชี่ยวชาญจากหลายสาขา ตัวอย่างเช่น

- นักวิชาการและนักวิจัย:

- แลกเปลี่ยนมุมมองด้าน การพัฒนาเมืองอัจฉริยะ (Smart City), พลังงานสะอาด, และ เทคโนโลยีเพื่อสุขภาพ (HealthTech)
- นำเสนอผลการวิจัยล่าสุดเกี่ยวกับ การท่องเที่ยวเชิงยั่งยืน, การออกแบบประสบการณ์ผู้เข้าชม และการวิเคราะห์แนวโน้มพฤติกรรมผู้บริโภคในงานใหญ่
- การอภิปรายแบบ Panel Discussion ทำให้เกิด มุมมองข้ามวัฒนธรรมและภูมิภาค ซึ่ง ช่วยให้เห็นความแตกต่างและความเหมือนในการจัดการงานและพัฒนาอุตสาหกรรม

- ผู้ประกอบการและนักธุรกิจ:

- แบ่งปันประสบการณ์การใช้ เทคโนโลยี AR/VR, IoT, และ Big Data เพื่อสร้าง ประสบการณ์ลูกค้าและเพิ่มมูลค่าทางธุรกิจ
- แลกเปลี่ยนกลยุทธ์ด้าน การตลาด, การสร้างแบรนด์, และการจัดงาน MICE แบบยั่งยืน
- การเข้าร่วม Networking Event ช่วยให้เกิด โอกาสทางธุรกิจและความร่วมมือเชิง พาณิชย์ ระหว่างบริษัทขนาดใหญ่และสตาร์ทอัพ

- นักนโยบายและองค์กรระหว่างประเทศ:

- พูดคุยเกี่ยวกับ นโยบายสนับสนุนการท่องเที่ยว, การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม, และการ ส่งเสริมเศรษฐกิจสีเขียว
- แลกเปลี่ยนแนวคิดเกี่ยวกับ การจัดการ Mega Event อย่างยั่งยืน และ การสร้างความ ร่วมมือระหว่างประเทศ เพื่อผลักดัน SDGs

#### 4.2 ความร่วมมือระหว่างสถาบันการศึกษาไทย-ญี่ปุ่น

หนึ่งในผลลัพธ์ที่เป็นรูปธรรมจากการเข้าร่วมงานคือการ สร้างความร่วมมือเบื้องต้นด้านการท่องเที่ยว เชิงยั่งยืนและ MICE ระหว่างสถาบันการศึกษาของไทยและญี่ปุ่น

- ด้านการวิจัยและแลกเปลี่ยนนักศึกษา

- สถาบันการศึกษาไทยและญี่ปุ่นเริ่มวางแผน โครงการแลกเปลี่ยนนักศึกษาและนักวิจัย เพื่อศึกษาการจัดงานแบบยั่งยืน การออกแบบประสบการณ์ผู้เข้าชม และนวัตกรรมด้าน การท่องเที่ยว
- การแลกเปลี่ยนเชิงวิชาการช่วยให้ทั้งสองฝ่ายสามารถ ปรับปรุงหลักสูตรและพัฒนา บุคลากรให้ทันต่อแนวโน้มโลก

- ด้านการจัดกิจกรรมและโปรแกรมร่วม

- การร่วมมือในการจัด เว็กร์กช็อป, Summer Program, และโครงการอบรมด้าน MICE และ Smart Tourism

- การแบ่งปัน Best Practices เช่น การบริหารจัดการ Zero Waste, Smart Venue, การใช้ AR/VR ในการสร้างประสบการณ์ผู้เข้าชม และแนวทางการออกแบบ Mega Event แบบยั่งยืน

- **ด้านการพัฒนาเครือข่ายอุตสาหกรรม**

- เปิดช่องทางให้ นักศึกษาและผู้ประกอบการไทยได้เข้าถึงตลาดญี่ปุ่น และเรียนรู้มาตรฐานการจัดงานระดับสากล
- การสร้างเครือข่ายกับบริษัทและหน่วยงานญี่ปุ่นยังเป็นโอกาสในการ สร้าง Internship, Research Project และ Joint Ventures ระหว่างไทย-ญี่ปุ่น

#### 4.3 การสร้าง Ecosystem ระดับภูมิภาคและนานาชาติ

การเข้าร่วม Expo 2025 ชี้ให้เห็นว่า การสร้างเครือข่ายและการแลกเปลี่ยนความรู้ไม่จำกัดเฉพาะประเทศเจ้าภาพ แต่ยังสามารถสร้าง Ecosystem ของความร่วมมือระดับภูมิภาคและนานาชาติ ได้

- **Academic-Industry Collaboration:**

- การผสมผสานความรู้ระหว่างสถาบันการศึกษาและภาคอุตสาหกรรม เพื่อพัฒนาเทคโนโลยี และแนวปฏิบัติที่ตอบโจทย์การจัดงานใหญ่และการท่องเที่ยวเชิงนวัตกรรม

- **Knowledge Sharing Platforms:**

- การใช้เวที Expo เป็นพื้นที่ แบ่งปันความรู้และเทคโนโลยี โดยเฉพาะด้าน Smart Tourism, Sustainable Event Management, และ Digital Visitor Experience

- **Long-term Strategic Partnerships:**

- การเจรจาเบื้องต้นสามารถต่อยอดเป็น MoU (Memorandum of Understanding) ระหว่างมหาวิทยาลัยและบริษัทด้านการท่องเที่ยวและ MICE
- เปิดโอกาสสร้าง Joint Research, Pilot Projects, และ International Conferences ที่นำไปสู่การพัฒนาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและไมซ์อย่างยั่งยืนในอนาคต

#### 4.4 บทสะท้อนต่ออุตสาหกรรมท่องเที่ยวและ MICE ของไทย

ประสบการณ์จากการเข้าร่วม Expo 2025 ชี้ให้เห็นว่า การสร้างเครือข่ายและการแลกเปลี่ยนระหว่างประเทศเป็นปัจจัยสำคัญ ในการยกระดับอุตสาหกรรมไทย

- สถาบันการศึกษาไทยสามารถใช้ความร่วมมือกับญี่ปุ่นและประเทศอื่น ๆ เพื่อ ปรับปรุงหลักสูตร และสร้างนักวิชาการ/ผู้ประกอบการรุ่นใหม่
- ผู้ประกอบการไทยสามารถเรียนรู้ แนวปฏิบัติระดับโลก ในด้านการจัดงาน MICE ยั่งยืน, การบริหารจัดการผู้เข้าชม และการออกแบบประสบการณ์เชิงดิจิทัล
- การเชื่อมต่อเครือข่ายระหว่างประเทศช่วยให้ไทย เข้าถึงตลาดใหม่, สร้างกิจกรรมร่วม, และ พัฒนาความสามารถในการแข่งขันในเวทีโลก

## ผลการสังเคราะห์องค์ความรู้

การเข้าร่วมงาน World Expo 2025 ณ เมืองโอซาก้า ประเทศญี่ปุ่น ในช่วงวันที่ 24-26 สิงหาคม 2568 ทำให้เกิดการสังเคราะห์องค์ความรู้และบทเรียนสำคัญที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการพัฒนาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและงานไมซ์ (MICE) ของไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถสรุปได้เป็น 4 ประเด็นหลัก ดังนี้

### 1. บทเรียนด้านการจัดงาน Mega Event

งาน Expo 2025 แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่า การจัดงานขนาดใหญ่ระดับนานาชาติจำเป็นต้องอาศัยการจัดการเชิงบูรณาการระหว่างรัฐ เอกชน และองค์กรระหว่างประเทศ

- **ความร่วมมือข้ามภาคส่วน:** รัฐบาลญี่ปุ่นร่วมมือกับภาคเอกชนและสถาบันการศึกษาในการวางโครงสร้างพื้นฐาน ด้านพลังงาน ระบบดิจิทัล และการออกแบบพื้นที่จัดงาน ทำให้เกิดการบริหารจัดการที่เป็น One Integrated System ทั้งในแง่ของการจัดการผู้เข้าชม การรักษาความปลอดภัย และการจัดการทรัพยากร
- **การวางแผนระยะยาว:** การจัดงาน Mega Event ประสบความสำเร็จต้องอาศัย การวางแผนล่วงหน้า 5-10 ปี ตั้งแต่การออกแบบสถาปัตยกรรม การกำหนดแนวทางพลังงานสะอาด และการสร้างมาตรฐานบริการระดับสากล
- **การจัดการผู้เข้าร่วมงานและข้อมูล:** การใช้ Big Data และ IoT ในการบริหารฝูงชน ระบบตัวและบริการอำนวยความสะดวก ช่วยเพิ่ม ความปลอดภัยและความสะดวกสบาย พร้อมลดความหนาแน่นและความเสี่ยง

### 2. นวัตกรรมเพื่อการท่องเที่ยว

หนึ่งในหัวใจของ Expo 2025 คือการนำ เทคโนโลยีสมัยใหม่มาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างประสบการณ์ผู้เข้าชม ซึ่งสามารถสรุปเป็นแนวทางสำหรับอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและ MICE ของไทยได้ดังนี้

- **เทคโนโลยี AR/VR และ Metaverse:** ช่วยสร้างประสบการณ์เสมือนจริงในการเรียนรู้และท่องเที่ยว เช่น การเยี่ยมชมพาววิลเลียนแบบ 3 มิติ การจำลองเมืองอัจฉริยะ และกิจกรรมสวนแบบผสมผสานระหว่างโลกจริงและโลกเสมือน
- **AI และ Big Data:** ระบบ AI สามารถให้บริการแปลภาษาแบบเรียลไทม์ แนะนำเส้นทาง และปรับแผนการจัดกิจกรรมตามความสนใจของผู้เข้าชม ขณะที่ Big Data ช่วยวิเคราะห์พฤติกรรมผู้เข้าชมเพื่อปรับปรุงประสบการณ์และวางแผนบริการในอนาคต
- **Seamless Mobility และ Digital Services:** การรวมระบบขนส่งอัจฉริยะ, การชำระเงินแบบไร้เงินสด, และระบบนำทางดิจิทัลในแอปเดียว ช่วยให้การเข้าชมงานเป็นประสบการณ์ที่ สะดวก รวดเร็ว และทันสมัย

### 3. ความยั่งยืน (Sustainability)

Expo 2025 ให้ความสำคัญกับ แนวทาง Zero Waste และการใช้พลังงานสะอาด ซึ่งสามารถประยุกต์ใช้กับอุตสาหกรรม MICE ของไทยได้อย่างเป็นรูปธรรม

- **Zero Waste:** การแยกขยะอย่างมีระบบ การนำวัสดุกลับมาใช้ใหม่ และการใช้วัสดุหมุนเวียน (circular materials) ลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อมและสร้างภาพลักษณ์เชิงบวกให้กับผู้เข้าชม

- **พลังงานสะอาด:** การใช้ไฮโดรเจนเซลล์, Hydrogen Fuel Cell และเทคโนโลยีพลังงานหมุนเวียนอื่นๆ ทำให้งานสามารถดำเนินไปโดยมี Carbon Footprint ต่ำ ซึ่งเป็นแนวทางสำคัญที่ไทยสามารถนำไปปรับใช้ในงานประชุมและนิทรรศการ
- **Smart Venue:** การผสมผสาน IoT และ Big Data ในการบริหารจัดการพื้นที่ ช่วยลดการใช้ทรัพยากรอย่างสิ้นเปลือง และเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารงาน

#### 4. การสร้างคุณค่าเชิงวัฒนธรรม

นอกจากเทคโนโลยีและความยั่งยืนแล้ว Expo 2025 ยังให้ความสำคัญกับ การบูรณาการวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้ากับนวัตกรรม ซึ่งช่วยเพิ่มคุณค่าและความแตกต่างของประเทศผู้จัด

- **พาวิลเลียนและการออกแบบเนื้อหา:** แต่ละประเทศใช้วัฒนธรรมและเอกลักษณ์ท้องถิ่นเป็นธีมหลัก เช่น ศิลปะดั้งเดิม, เทคโนโลยีการผลิต, หรืออาหารพื้นเมือง เพื่อสร้าง ประสบการณ์เฉพาะตัว
- **การเล่าเรื่องเชิงปฏิสัมพันธ์ (Interactive Storytelling):** ใช้ AR/VR และมัลติมีเดียในการเล่าเรื่องวัฒนธรรม ทำให้ผู้เข้าชม มีส่วนร่วมและเข้าใจบริบทวัฒนธรรม อย่างลึกซึ้ง
- **การสร้างคุณค่าเชิงเศรษฐกิจและสังคม:** การบูรณาการวัฒนธรรมเข้ากับนวัตกรรมช่วยสร้าง การรับรู้และความนิยมในเชิงท่องเที่ยว เพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจและสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการเชิงวัฒนธรรม

#### 5. สรุปภาพรวมขององค์ความรู้

จากการสังเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้จากการเข้าร่วม Expo 2025 สามารถสรุปเป็นประเด็นสำคัญสำหรับการพัฒนาอุตสาหกรรมท่องเที่ยวและ MICE ของไทยได้ดังนี้

- การจัดงาน Mega Event ต้องอาศัย การบูรณาการระหว่างรัฐ เอกชน และองค์กรระหว่างประเทศ
- เทคโนโลยี AR/VR, AI, Big Data และ Seamless Mobility จะเป็นหัวใจสำคัญของประสบการณ์ท่องเที่ยวในอนาคต
- แนวทาง Zero Waste และพลังงานสะอาด สามารถสร้างความยั่งยืนและเพิ่มมาตรฐานการจัดงานระดับสากล
- การบูรณาการวัฒนธรรมท้องถิ่นเข้ากับนวัตกรรม ช่วยสร้างคุณค่าและความแตกต่าง เพิ่มความโดดเด่นของประเทศผู้จัด

จึงเรียนมาเพื่อโปรดทราบ



(ดร.กิตันต์ ตินะคัต)

อาจารย์

เรียน ผู้อำนวยการวิทยาลัยนานาชาติ

- เพื่อโปรดทราบ

- ด้วยดร.ภัสสินี ตินะคัต สรุปลงข้อความรู้จากการเข้าร่วมอบรม/  
สัมมนา ในการเข้าร่วมงาน World Expo 2025 ระหว่างวันที่

24 - 26 สิงหาคม 2568 ณ เมืองโอซากา ประเทศญี่ปุ่น

- เห็นควรมอบหน่วยบุคคล ดำเนินการในส่วนที่เกี่ยวข้องต่อไป

๑/๖๘

(นางปรีดีเปรมสุดา มหาปัญญาวงศ์)

เจ้าหน้าที่บริหารงานทั่วไป

1 กันยายน 2568

๒

(ดร.เฟื่องฟ้า ปัญญา)

รองผู้อำนวยการฝ่ายแผน วิจัย และพัฒนา

1 กันยายน 2568

ทพ/ดิลก

(รองศาสตราจารย์ ดร.สิริมาส เสงฆ์)

ผู้อำนวยการวิทยาลัยนานาชาติ

๑ กันยายน 2568