

01 / FACILITATOR GUIDE

Startup Rangsit Quest

ภารกิจสร้างธุรกิจจากโจทย์ลูกค้า

ต้นแบบกิจกรรมสำหรับผู้เรียน 30 คน / 6 ทีม / 90 นาที | ใช้เครดิตจำลอง ไม่มีการซื้อขายเงินจริง

เตรียมห้องและแบ่งบทบาท

ครูใช้กระดานเกมบนจอเดียว หรือดำเนินเกมจากคู่มือนี้ แจกโจทย์สมมติทีละ 1 เรื่อง ใบงานหน้า 7 ทีละ 1 แผ่น และกระดาษทำต้นแบบ แต่ละทีมเริ่มที่ 300 เครดิตจำลอง ผู้เรียนอาจใช้ AI ช่วยคิดและต้องตรวจคำตอบกับข้อมูลของทีม

บทบาท 5 คน: ลูกค้า / ต้นแบบ / ตลาด / ตัวเลข / ประธานทีม
สามารถสลับบทบาทระหว่างรอบเพื่อให้ทุกคนได้ฝึก

จังหวะเล่น 90 นาที

ช่วง	เวลา	สิ่งที่ทำ
เตรียมทีม	10 นาที	รับโจทย์ แบ่งบทบาท รู้จักเครดิตและหลักฐาน
ภารกิจ 1-7	70 นาที	รอบละ 10 นาที เลือกแผน ทำชิ้นงานและบันทึกเหตุผล
สรุปบทเรียน	10 นาที	ครูประเมินจากหลักฐานและชวนสะท้อนบทเรียน

กติกาสำคัญ

แต่ละด่านเลือกแผน 1 ทางและหักเครดิตตามรายการ ห้ามใช้เครดิตเกินที่มี
ครูอาจอนุญาตยืมการเลือกและคืนเครดิตเพื่อเปรียบเทียบทางเลือก การคืนเครดิตเป็นกติกาจำลอง
ธุรกิจจริงอาจมีต้นทุนที่เรียกคืนไม่ได้

ช่วงด่าน 4 ให้แต่ละทีมจับการ์ดท้าทาย 1 ใบจากหน้า 5-6 การ์ดใช้เปลี่ยนมุมมองและทบทวนแผน
ไม่หักเครดิตหรือให้คะแนนโดยอัตโนมัติ ช่วงด่าน 7 ให้ Pitch ทีละ 45 วินาที

ลูกค้า ฉาก เหตุการณ์ และจำนวนเครดิตเป็นสิ่งสมมติ เก็บคำพูดหรือพฤติกรรมจากกิจกรรมให้ตรงกับสิ่งที่เกิดขึ้น
และระบุว่าเป็นบทบาทสมมติหรือข้อมูลภาคสนาม คะแนนเกมไม่ใช่การรับรองความพร้อมเปิดธุรกิจ

02 / MISSION CARDS

ภารกิจ 1-4: ฟัง จัดทีม แล้วทดลอง

1. ค้นหาปัญหา

ลูกค้าลำบากเรื่องอะไร และปัจจุบันแก้อย่างไร?

ส่งมอบ: บันทึกปัญหา 1 ข้อ พร้อมคำพูดหรือพฤติกรรมจากบทบาทสมมติ

ทางเลือก: สัมภาษณ์ลูกค้าสมมติ (30 เครดิต) | สังเกตวิธีทำงานในฉากจำลอง (20 เครดิต) | เริ่มจากสมมติฐานของทีม (0 เครดิต)

2. เลือกผู้ใช้และผู้จ่าย

ใครใช้ ใครจ่าย และเขาจะยอมเปลี่ยนเพราะอะไร?

ส่งมอบ: ระบุลูกค้าเริ่มต้น คุณค่า ราคา และวิธีทดสอบ

ทางเลือก: ทดลองข้อเสนอและราคาในบทบาทสมมติ (25 เครดิต) | เทียบทางเลือกที่ลูกค้ามี (10 เครดิต) |

ใช้คำชมเป็นสมมติฐานรอตรวจ (0 เครดิต)

3. จัดทีมและเจ้าของงาน

ใครรับผิดชอบลูกค้า ต้นแบบ ตลาด ตัวเลข และการตัดสินใจ?

ส่งมอบ: บทบาท 5 คน และงานที่แต่ละคนต้องส่ง

ทางเลือก: ตกลงบทบาทและการส่งต่องาน (0 เครดิต) | ใช้เวลาพีเลียงจำลอง (20 เครดิต) | ทำร่วมกันโดยยังไม่แบ่งบทบาท (0 เครดิต)

4. สร้างและทดลองต้นแบบ

ต้นแบบเล็กที่สุดที่ตอบคำถามสำคัญได้คืออะไร?

ส่งมอบ: ต้นแบบกระดาษหรือสาธิต พร้อมสมมติฐานและเกณฑ์ผ่าน

ทางเลือก: ต้นแบบกระดาษ / จำลองบริการ (40 เครดิต) | ต้นแบบสาธิตขนาดเล็ก (80 เครดิต) | สร้างชุดใหญ่ก่อนทดสอบ (180 เครดิต)

ต้นแบบกระดาษ การสาธิต และใบงานใช้เป็นหลักฐานในเกมได้ สรุปลั่นบนจอครูได้โดยไม่ต้องพิมพ์ข้อมูลทุกชั้น
ผู้เรียนไม่ต้องกรอกข้อมูลส่วนตัว

03 / MISSION CARDS

ภารกิจ 5-7: รู้ต้นทุนและเลือกทางไปต่อ

5. เห็นต้นทุนและเงินสด

อะไรคือต้นทุน เงินรับจริง และภาระที่ต้องจ่าย?

ส่งมอบ: รายการต้นทุน สมมติฐานราคา และแผนใช้ทรัพยากร

ทางเลือก: ทำบัญชีต้นทุนและเงินสดจำลอง (15 เครดิต) | ทบทวนตัวเลขกับทีม (0 เครดิต) | ประมาณคร่าว ๆ แล้วบันทึกสิ่งที่ยังไม่รู้ (0 เครดิต)

6. พิสูจน์การใช้ซ้ำและส่งมอบ

ถ้ามีลูกค้าเพิ่ม ทีมจะส่งมอบซ้ำด้วยคุณภาพเดิมได้ไหม?

ส่งมอบ: ทดสอบรอบสอง พร้อมจุดติดขัดและต้นทุนต่อรอบ

ทางเลือก: ทดสอบบริการซ้ำกับอีกทีม (30 เครดิต) | ถามเหตุผลที่จะกลับมาใช้ (10 เครดิต) | ใช้ทรัพยากรกับการโปรโมตเพิ่ม (100 เครดิต)

7. เลือกทางไปต่อ

จากหลักฐาน ควรทำต่อ ปรับ หรือหยุดส่วนใด?

ส่งมอบ: Pitch 45 วินาที: หลักฐาน ข้อจำกัด และแผนถัดไป

ทางเลือก: ขยายแบบจำกัดขอบเขต (80 เครดิต) | ปรับโจทย์แล้วทดลองเพิ่ม (30 เครดิต) | พักหรือยุติแผน พร้อมอธิบายเหตุผล (0 เครดิต)

แนวทางใช้ AI ระหว่างเล่น

ให้ผู้เรียนป้อนเฉพาะข้อมูลที่ทีมบันทึก แล้วขอให้ AI แยก “สิ่งที่รู้ / สมมติฐาน / สิ่งที่ยังต้องตรวจ” พร้อมเสนอคำถามหรือต้นแบบ ห้ามใช้ข้อความที่ AI แต่งขึ้นแทนข้อมูลลูกค้าหรือผลทดลอง

การปรับหรือยุติแผนที่ไม่มีหลักฐานพอ สามารถสะท้อนการตัดสินใจที่ดีได้ ครูประเมินเหตุผลและหลักฐาน การมีเครดิตเหลือมากไม่ได้เป็นเกณฑ์ชนะโดยอัตโนมัติ

04 / FICTIONAL CUSTOMER SCENARIOS

ตัดแจก: โจทย์สมมติ 6 ทีม

เลือกหรือจับฉลากทีมละ 1 เรื่อง ใช้สลับบทบาทเป็นลูกค้าระหว่างทีม สถานการณ์เหล่านี้ไม่ได้อ้างว่าเป็นผลสำรวจพื้นที่จริง

SCENARIO 1

ร้านค้ากับคำสั่งซื้อที่หล่น

ร้านสมมติรับคำสั่งซื้อหลายช่องทางและจัดส่งผิดบางครั้ง ลูกค้าและเจ้าของร้านต้องการอะไรต่างกัน?

ข้อมูลสมมติ / ใช้ฝึกคิด

SCENARIO 2

คิวนาอาหารกลางวันของนักศึกษา

ร้านอาหารสมมติมีคิวช่วงพักกลางวัน จะช่วยลดเวลารอโดยไม่เพิ่มภาระร้านอย่างไร?

ข้อมูลสมมติ / ใช้ฝึกคิด

SCENARIO 3

แจ้งซ่อมในห้องพัก

ผู้พักและผู้ดูแลในฉากสมมติไม่เห็นสถานะการซ่อมตรงกัน ใครเป็นผู้ใช้และผู้จ่าย?

ข้อมูลสมมติ / ใช้ฝึกคิด

SCENARIO 4

บรรจุกิจกรรมที่ใช้ซ้ำในชุมชน

ชุมชนสมมติอยากลองคืนภาชนะ แต่ยังไม่มีใครจะคืน ใครจะล้าง และใครรับผิดชอบ?

ข้อมูลสมมติ / ใช้ฝึกคิด

SCENARIO 5

ของเหลือปลายวันของร้านเล็ก

ร้านสมมติมีของเหลือบางวันและของขาดบางวัน จะทดลองวางแผนหรือเสนอขายอย่างไร?

ข้อมูลสมมติ / ใช้ฝึกคิด

SCENARIO 6

บริการชุมชนที่เข้าถึงง่าย

ผู้ใช้สมมติบางคนไม่คล่องแอปหรือข้อความเล็ก จะออกแบบบริการที่เข้าถึงได้อย่างไร?

ข้อมูลสมมติ / ใช้ฝึกคิด

05 / CHALLENGE DECK

ตัดการ์ดท้าทาย: ชุดที่ 1

รวมการ์ดหน้า 5-6 สับแล้วจับทีมละ 1 ใบช่วงด้าน 4 ให้ทีมบันทึกว่าสถานการณ์นี้ทำให้ต้องตรวจหรือปรับสิ่งใด

CHALLENGE 1

ผู้ใช้ชอบ แต่ผู้ขายยังไม่เห็นคุณค่า

ทีมต้องถามใครเพิ่ม และหลักฐานใดจะช่วยตัดสินใจ?

ข้อมูลสมมติ / ใช้ฝึกคิด

CHALLENGE 2

ลูกค้าไม่อยากให้เก็บข้อมูลบางส่วน

ข้อมูลใดจำเป็นจริง และมีวิธีทดสอบด้วยข้อมูลน้อยลงไหม?

ข้อมูลสมมติ / ใช้ฝึกคิด

CHALLENGE 3

ต้นทุนส่งมอบสูงกว่าที่คาด

ต้นทุนส่วนใดเพิ่ม และควรปรับข้อเสนอหรือวิธีส่งมอบอย่างไร?

ข้อมูลสมมติ / ใช้ฝึกคิด

CHALLENGE 4

เวลาเหลือน้อยกว่าที่วางแผน

จะลดขอบเขตใดเพื่อยังตอบคำถามสำคัญได้?

ข้อมูลสมมติ / ใช้ฝึกคิด

CHALLENGE 5

มีคนลอง แต่ยังไม่กลับมาใช้

คำชมกับการใช้ซ้ำต่างกันอย่างไร และจะตรวจอะไรต่อ?

ข้อมูลสมมติ / ใช้ฝึกคิด

CHALLENGE 6

คำสั่งซื้อเพิ่ม แต่ทีมส่งไม่ทัน

จะจำกัดขอบเขต ทดสอบกำลังส่งมอบ หรือขยายอย่างไร?

ข้อมูลสมมติ / ใช้ฝึกคิด

06 / CHALLENGE DECK

ตัดการ์ดท้าทาย: ชุดที่ 2

เหตุการณ์สมมติสำหรับฝึกคิด ไม่มีการคำนวณความน่าจะเป็น ยอดขาย หรือคะแนนให้ทีมโดยอัตโนมัติ

CHALLENGE 7

ข้อมูลใหม่ไม่ตรงกับสมมติฐาน

จะเปลี่ยนการตัดสินใจอย่างไร และควรหยุดส่วนใด?

ข้อมูลสมมติ / ใช้ฝึกคิด

CHALLENGE 8

ช่องทางที่คิดไว้ไม่เหมาะกับลูกค้า

ลูกค้าอยู่ที่ไหน และจะทดสอบอีกช่องทางด้วยทรัพยากรจำกัดอย่างไร?

ข้อมูลสมมติ / ใช้ฝึกคิด

CHALLENGE 9

บทบาทซ้ำกันและทีมงานไม่มีเจ้าของ

ใครต้องรับผิดชอบผลลัพธ์และส่งต่องานอย่างไร?

ข้อมูลสมมติ / ใช้ฝึกคิด

CHALLENGE 10

ผู้ใช้บางคนใช้ต้นแบบไม่ได้

จะปรับการเข้าถึงและตรวจว่าการเปลี่ยนช่วยได้จริงอย่างไร?

ข้อมูลสมมติ / ใช้ฝึกคิด

CHALLENGE 11

ผลดีต่อชุมชนยังไม่มีวิธีวัด

ใครได้รับประโยชน์ และมีหลักฐานใดที่เก็บได้จริง?

ข้อมูลสมมติ / ใช้ฝึกคิด

CHALLENGE 12

ปีเลี้ยงให้คำแนะนำต่างจากลูกค้า

จะแยกคำแนะนำ สมมติฐาน และพฤติกรรมลูกค้าอย่างไร?

ข้อมูลสมมติ / ใช้ฝึกคิด

07 / TEAM WORKSHEET

ใบงานทีม: บันทึกหลักฐานก่อนเดินต่อ

ทีม _____ โจทย์ _____ เริ่มต้น 300 เครดิต

1. ค้นหาปัญหา | ค่าใช้จ่าย _____ เครดิต | ครูตรวจ _____

แผนและเหตุผล: _____

หลักฐาน / แหล่งที่มา: _____

จะตรวจหรือปรับต่อ: _____

2. เลือกผู้ใช้และผู้จ่าย | ค่าใช้จ่าย _____ เครดิต | ครูตรวจ _____

แผนและเหตุผล: _____

หลักฐาน / แหล่งที่มา: _____

จะตรวจหรือปรับต่อ: _____

3. จัดทีมและเจ้าของงาน | ค่าใช้จ่าย _____ เครดิต | ครูตรวจ _____

แผนและเหตุผล: _____

หลักฐาน / แหล่งที่มา: _____

จะตรวจหรือปรับต่อ: _____

4. สร้างและทดลองต้นแบบ | ค่าใช้จ่าย _____ เครดิต | ครูตรวจ _____

แผนและเหตุผล: _____

หลักฐาน / แหล่งที่มา: _____

จะตรวจหรือปรับต่อ: _____

5. เห็นต้นทุนและเงินสด | ค่าใช้จ่าย _____ เครดิต | ครูตรวจ _____

แผนและเหตุผล: _____

หลักฐาน / แหล่งที่มา: _____

จะตรวจหรือปรับต่อ: _____

6. พิสูจน์การใช้ซ้ำและส่งมอบ | ค่าใช้จ่าย _____ เครดิต | ครูตรวจ _____

แผนและเหตุผล: _____

หลักฐาน / แหล่งที่มา: _____

จะตรวจหรือปรับต่อ: _____

7. เลือกทางไปต่อ | ค่าใช้จ่าย _____ เครดิต | ครูตรวจ _____

แผนและเหตุผล: _____

หลักฐาน / แหล่งที่มา: _____

จะตรวจหรือปรับต่อ: _____

ใช้ไปทั้งหมด _____ เครดิต | เหลือ _____ เครดิต | คะแนนครู _____ / 100

ระบุแหล่งหลักฐานให้ชัด: บทบาทสมมติ / การทดสอบในห้องเรียน / ภาคสนามจริง เก็บใบงาน ต้นแบบ และสิ่งที่สังเกตไว้ร่วมกัน

ครูประเมินจากหลักฐาน รวม 100 คะแนน

ใช้ใบงาน ต้นแบบ การสาธิต และคำอธิบายของทีมประกอบกัน ให้คะแนนตามระดับหลักฐานและเหตุผล เก็บช่องว่างไว้หากยังไม่ได้ประเมิน

ด้าน	เต็ม	เกณฑ์ดูหลักฐาน	ได้
เข้าใจลูกค้า	25	แยกปัญหา ผู้ใช้ ผู้จ่าย และหลักฐานจากสมมติฐาน	___
คุณภาพการทดลอง	25	มีสมมติฐาน วิธีทดสอบ ตัวชี้วัด และเกณฑ์ตัดสินใจก่อนเห็นผล	___
วินัยทรัพยากรและเงิน	20	รู้ต้นทุน อธิบายสมมติฐาน และไม่ใช่ทรัพยากรเกินที่มี	___
การทำงานเป็นทีม	15	มีเจ้าของงาน ทุกคนมีส่วนร่วม และส่งต่องานได้	___
การทบทวนและชุมชน	15	ยอมปรับตามหลักฐาน เห็นข้อจำกัดและประโยชน์ต่อผู้ใช้	___

ระดับคะแนนที่ครูใช้เทียบ

0 = ยังไม่มีหลักฐานให้พิจารณา

ประมาณ 1/3 ของคะแนนเต็ม = มีข้อเสนอ แต่หลักฐานหรือเหตุผลยังไม่ชัด

ประมาณ 2/3 = มีหลักฐานและเชื่อมการตัดสินใจได้ แต่ยังมีช่องว่างสำคัญ

เต็ม = อธิบายและตรวจสอบวิธีคิดได้ เห็นข้อจำกัด และเลือกขั้นตอนไปสู่สมมติฐาน

ชวนคุยหลังจบ

1. ข้อมูลใดทำให้ทีมเปลี่ยนใจ และอะไรยังเป็นสมมติฐาน?
2. ใช้ต้นแบบเล็กกว่านี้เพื่อตอบคำถามเดิมได้ไหม?
3. การพักหรือหยุดส่วนใดช่วยรักษาทรัพยากร?
4. ก่อนทดลองกับลูกค้าจริง จะเก็บข้อมูล ขออนุญาต และติดตามอย่างไร?

ต่อยอดด้วยหลักฐานภาคสนามในรอบ 30/60/90 วัน และติดตามที่ 3/6/12 เดือน คะแนนเกมใช้ประเมินการเรียนรู้ ไม่แทนอัตราการรอดของกิจการ