ผลการดำเนินงานคณะอนุกรรมการขับเคลื่อนธุรกิจเกษตร (Agribusiness) ของกระทรวงเกษตรและสหกรณ์

ประชุมคณะกรรมการขับเคลื่อนเกษตร 4.0
วันที่ 24 มกราคม 2565

นายปริญญ์ พานิชยภักดิ์
ประธานคณะอนุกรรมการฯ AGRIBUSINESS

คณะอนุกรรมการขับเคลื่อนธุรกิจเกษตร (Agribusiness) ของกระทรวงเกษตรและสหกรณ์ รายงานผลการดำเนินงาน ดังนี้

ผลการดำเนินงานของคณะทำงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์เชิงเกษตร (นายณภัทร พรหมพฤกษ์ ประธานคณะทำงานฯ)

ความคืบหน้าคณะทำงานฯ ทำร่วมกับสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (องค์การมหาชน) Creative Economy Agency (Public Organization) ในการนำคาแรคเตอร์เข้าชุมชนทั่วประเทศ ซึ่งจะเริ่มดำเนินการเดือนกุมภาพันธ์ 2565 โดยมีเป้าหมาย 40 ชุมชนทั่วประเทศ

CHANGE 2022 :
Visual Character Art

นายณภัทร พรหมพฤกษ์
ประธานคณะทำงานเศรษฐกิจสร้างสรรค์เชิงเกษตร
ภายใต้คณะอนุกรรมการขับเคลื่อนธุรกิจเกษตร
(**Agribusiness**) ของกระทรวงเกษตรและสหกรณ์

CHANGE 2022:

Visual Character Arts for SMEs

โครงการพัฒนาแบรนด์
ธุรกิจSMEs
ด้วยการสร้างสรรค์
คาแรคเตอร์
ให้โดนใจกลุ่มผู้บริโภค

สืบเนื่องจาก CHANGE 2021 ที่ส่งเสริมให้ศิลปินในกลุ่ม Visual Art ได้พัฒนา Visual Character เพื่อเป็นอีกช่องทางในการสร้างรายได้ มาในปีนี้ CHANGE 2022 มุ่งเน้นในการนำ Visual Character ไปพัฒนาธุรกิจ SMEs ทั่วทุกภูมิภาค ในด้านการสร้างภาพลักษณ์แบรนด์ ให้แข็งแกร่งยิ่งขึ้น เพื่อเพิ่มมูลค่าให้กับสินค้าและบริการ และสร้างรายได้ที่เพิ่มขึ้นกระตุ้นเศรษฐกิจภายใต้สถานการณ์ COVID-19

กิจกรรมนี้เหมาะสำหรับ

- ผู้ประกอบการ SMEs
- วิสาหกิจชุมชนขนาดย่อม
- หน่วยงาน หรือ องค์กรต่างๆ

จากทั่วภูมิภาค ที่เล็งเห็นถึงการนำคาแรคเตอร์มาใช้ในด้านภาพลักษณ์และประโยชน์ในเชิงพาณิชย์

ผู้ประกอบการสามารถสมัครเข้าร่วมโครงการตามกรณีต่อไปนี้

- ต้องการใช้คาแรคเตอร์ที่ชื่นชอบ จากโครงการ CHANGE 2021 https://connect.cea.or.th/sub-curated?id=169&collection_id=1565863099176&collection_name=Visual%20Character%20Arts%202021
- ต้องการคาแรคเตอร์ใหม่ โดยใช้นักออกแบบที่อยู่ในกลุ่มภาคีเครือข่ายของโครงการ
- ต้องการคาแรคเตอร์ใหม่ โดยผู้ประกอบการจัดหาเอง
- ต้องการพัฒนาปรับปรุงคาแรคเตอร์ที่มีอยู่แล้ว ให้ตอบโจทย์เชิงพาณิชย์เพิ่มขึ้น

สิ่งที่ผู้ประกอบการจะได้รับ

- คาแรคเตอร์ประจำธุรกิจหรือองค์กร ที่ทำข้อตกลงเรื่องกรรมสิทธิ์ร่วมกับผู้ออกแบบคาแรคเตอร์ดังกล่าวเรียบร้อยแล้ว
- แบบแผน/แนวทางปฏิบัติในการนำคาแรคเตอร์ไปใช้ในทางพาณิชย์ ที่ได้ผ่านการให้คำแนะนำปรึกษาโดยผู้เชี่ยวชาญอย่างใกล้ชิด
- ในกรณีที่ธุรกิจใดได้รับคัดเลือก 40 ราย จะได้รับผลผลิตต้นแบบจากคาแรคเตอร์ที่มุ่งเน้นในด้านการตลาดเช่น สื่อสิ่งพิมพ์, สื่อมัลติมีเดีย และของที่ระลึกต่างๆ เป็นต้น

เข้าร่วมกิจกรรมในโครงการฟรี ไม่เสียค่าใช้จ่าย

กิจกรรมต่างๆที่จะเกิดขึ้นในโครงการ ตั้งแต่ ก.พ. – ก.ค. 65

กุมภาพันธ์ 2565

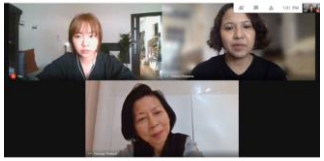
1. รับสมัครผู้ประกอบการจำนวน 60 ราย (ในกรณีที่ผู้สมัครมีจำนวนมากจะคัดเลือกให้เหลือเพียง 60 ราย)
2. ดำเนินการจัดสรรผู้ออกแบบคาแรคเตอร์ตามกรณีต่างๆที่ผู้ประกอบการระบุไว้ในการสมัคร
3. ผู้สมัครยินยอมข้อตกลงเรื่องกรรมสิทธิ์การใช้คาแรคเตอร์ร่วมกับผู้ออกแบบ

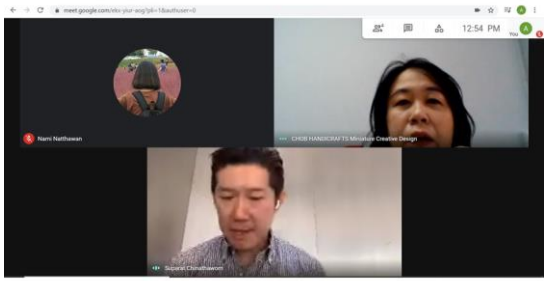
x - x มีนาคม 65

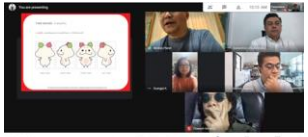
อบรมให้ความรู้ผปก. และผู้ออกแบบคาแรคเตอร์ผ่านช่องทางออนไลน์

xx มีนาคม - xx เมษายน 2565

1. **ผู้ประกอบการ,ผู้ออกแบบคาแรคเตอร์ และผู้เชี่ยวชาญทำงานร่วมกันเพื่อพัฒนาคาแรคเตอร์ และแผนการนำคาแรคเตอร์ไปใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ทางออนไลน์ หรือออนไซต์ตามความเหมาะสมของสถานการณ์**







2. **คัดเลือกแผนการใช้คาแรคเตอร์จำนวน 40 แผน เพื่อนำไปพัฒนาเป็นผลผลิต ภายในสิ้นเดือน เมษายน 65**

พฤษภาคม - กรกฎาคม 2565

พัฒนาผลผลิตต้นแบบจากแผนการใช้คาแรคเตอร์ที่คัดเลือกจำนวน 40 แผน

ร่วมกับชุมชน เพื่อผลิตสินค้าเกษตร สินค้าชุมชน หรือสินค้าที่เกิดจากภาคธุรกิจอุตสาหกรรมเฉพาะของท้องถิ่น โดยใช้คาแรคเตอร์ในโครงการไปเพิ่มมูลค่า

ประสานงานร่วมกับองค์กรธุรกิจเชิงกลยุทธเพื่อเป็นสถานที่จำหน่ายและกระจายสินค้าชุมชน โดยมีภาพลักษณ์ในการใช้คาแรคเตอร์ร่วมกัน

จัดงานตลาดนัด Local CIP Fair และ Character Walking Street เป็นระยะ กระจายไปในทุกภูมิภาค โดยความร่วมมือของภาคีเครือข่าย
เพื่อกระจายภาพความสำเร็จของโครงการ และขยายผลความร่วมมือไปในทุกภูมิภาคของประเทศ