



รายงานฉบับสมบูรณ์

โครงการจัดทำโมเดลไมซ์เพื่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจ ของประเทศ ระยะที่ 3

โครงการศึกษาการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการจัดงานไมซ์ใน ประเทศไทย (Smart MICE)

เสนอต่อ

สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน)

โดย



บริษัท ไลคอน จำกัด

13 มีนาคม 2560

สารบัญ

	หน้า
1. บทนำ	1
1.1 หลักการและเหตุผล	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ขอบเขตการศึกษา.....	2
1.4 ระยะเวลาในการดำเนินโครงการ.....	2
1.5 ขั้นตอนและแผนในการดำเนินงาน	2
1.6 คณะทำงานและผู้เชี่ยวชาญ	4
2. กรอบแนวคิด (Conceptual Framework)	6
3. แนวความคิดการจัดงาน (Smart MICE Concept & Theme)	13
3.1 การจัดงานที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ (Creative & High Touch Concept)	14
3.2 การจัดงานที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยี (Creative & High Tech Concept)	18
3.3 การจัดงานแบบเป็นทางการ (Formality & High Touch Concept).....	21
3.4 การใช้เทคโนโลยีมาสนับสนุนการจัดงานที่เป็นทางการ (Formality & High Tech Concept)....	23
4. สถานที่จัดงาน (Unique Venues)	25
4.1 อาคารสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ (Modern Architecture Venues).....	26
4.2 สถานที่ทางประวัติศาสตร์ (Historical Venue).....	28
4.3 แหล่งวัฒนธรรม (Cultural Venues)	30
4.4 การจัดงานในสวน (Garden/Park)	31
4.5 พิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ (Museum/Gallery)	33
4.6 มหาวิทยาลัยหรือวิทยาลัย (University/College).....	34
4.7 โรงละครหรือที่จัดแสดงคอนเสิร์ต (Theater /Concert Hall).....	35
4.8 สถานที่ลักษณะเฉพาะ (Special Venues).....	37
5. อาหารและเครื่องดื่ม (Creative Food and Beverage)	39
5.1 ประเภทของอาหาร (Food & Ingredient).....	40
5.1.1 อาหารจานพิเศษ (Unique Food)	41
5.1.2 อาหารตามฤดูกาล (Seasonal Food).....	42
5.1.3 อาหารเพื่อสุขภาพ (Healthy & Clean Food).....	43
5.2 รูปแบบวิธีการบริการอาหาร (Serving).....	44
5.2.1 การจัดอาหารอย่างสร้างสรรค์ (Creative Food Presentation).....	44

5.2.2	การนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการบริการอาหาร (Technological Serving)	45
5.2.3	การปรุงอาหารเอง (Make Your Own Food)	46
6.	กิจกรรมในงาน (Activities).....	48
6.1	กิจกรรมหลัก (Core Session Activities).....	49
6.1.1	การประชุมและสัมมนา (Meeting & Conference)	49
6.1.2	กิจกรรมการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม (Team Building).....	50
6.1.3	กิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop).....	52
6.1.4	นิทรรศการและงานแสดงสินค้า (Exhibition & Trade Fair)	53
6.2	กิจกรรมเสริม (Additional Activities).....	54
6.2.1	กิจกรรมบันเทิง (Entertainment).....	54
6.2.2	การจัดกิจกรรมเพื่อสังคม (Social Responsibility Activities)	56
7.	เทคโนโลยีการจัดงานไมซ์ (MICE Event Tech)	57
7.1	แนวโน้มของเทคโนโลยีที่ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมไมซ์ (MICE Technology Disruption)....	57
7.2	กรณีศึกษาการส่งเสริมเทคโนโลยีไมซ์ในต่างประเทศ.....	66
7.3	กลุ่มเทคโนโลยีการจัดงานไมซ์.....	71
7.3.1	เทคโนโลยีสำหรับการเตรียมการจัดงานไมซ์ (Pre Event).....	72
7.3.2	เทคโนโลยีระหว่างการจัดงานไมซ์ (During Event).....	75
7.3.3	เทคโนโลยีหลังการจัดงานไมซ์ (Post Event).....	80
8.	สรุปและข้อเสนอแนะ	82

สารบัญรูปร่างภาพ

	หน้า
รูปที่ 1-1 แผนการดำเนินงานโครงการ.....	3
รูปที่ 2-1 กรอบแนวคิดการจัดงานแบบสมาร์ทไมซ์ (Smart MICE Concept).....	6
รูปที่ 2-2 เป้าหมายในการพัฒนาสมาร์ทไมซ์.....	7
รูปที่ 2-3 องค์ประกอบของสมาร์ทไมซ์	8
รูปที่ 2-4 กรอบแนวคิดหลักในการพัฒนาสมาร์ทไมซ์.....	10
รูปที่ 3-1 แนวคิดการจัดงาน (SMART MICE Concept & Theme).....	13
รูปที่ 3-2 ตัวอย่างการจัดงานโดยใช้แนวคิดสร้างสรรค์	15
รูปที่ 3-3 The Lost Lectures.....	15
รูปที่ 3-4 Silent Conference	16
รูปที่ 3-5 Geeks on a Plane	17
รูปที่ 3-6 Sustainable MICE.....	18
รูปที่ 3-7 ตัวอย่างการจัดงานที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยี.....	19
รูปที่ 3-8 Hybrid Events.....	19
รูปที่ 3-9 High Tech Events	20
รูปที่ 3-10 Virtual Trade Show.....	21
รูปที่ 3-11 ตัวอย่างการจัดงานแบบเป็นทางการ	22
รูปที่ 3-12 ตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีมาสนับสนุนการจัดงานที่เป็นทางการ	23
รูปที่ 4-1 อาคารสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ (Modern Architecture).....	27
รูปที่ 4-2 สถานที่ทางประวัติศาสตร์ (Historical).....	29
รูปที่ 4-3 แหล่งวัฒนธรรม (Cultural)	30
รูปที่ 4-4 การจัดงานในสวน (Garden/Park).....	32
รูปที่ 4-5 พิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ (Museum/Gallery).....	33
รูปที่ 4-6 มหาวิทยาลัยหรือวิทยาลัย (University/College)	35
รูปที่ 4-7 โรงละครหรือที่จัดแสดงคอนเสิร์ต (Theatre/Concert Hall).....	36

รูปที่ 4-8 สถานที่ลักษณะเฉพาะ (Special Venues).....	37
รูปที่ 5-1 การจัดเลี้ยงอาหารและเครื่องดื่ม	39
รูปที่ 5-2 Unique Food.....	41
รูปที่ 5-3 Seasonal Food.....	42
รูปที่ 5-4 Healthy & Clean Food	43
รูปที่ 5-5 Creative Food Presentation	45
รูปที่ 5-6 Technological Serving	46
รูปที่ 5-7 Make Your Own Food	47
รูปที่ 6-1 การจัดประชุมองค์กรและประชุมวิชาการ (Meeting & Conference).....	50
รูปที่ 6-2 การสร้างกิจกรรมเป็นทีม (Team Building)	51
รูปที่ 6-3 การสร้างกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop).....	52
รูปที่ 6-4 กิจกรรมเพื่อนำเสนอสินค้าและบริการ (Exhibition & Trade Fair).....	54
รูปที่ 6-5 กิจกรรมเพื่อการจัดกิจกรรมบันเทิง (Entertainment).....	55
รูปที่ 6-6 กิจกรรมเพื่อการจัดกิจกรรมอาสาเพื่อสังคม (Social Responsibility Activities).....	56
รูปที่ 7-1 การพัฒนาเทคโนโลยีการจัดงานไมซ์.....	57
รูปที่ 7-2 แนวโน้มของเทคโนโลยีที่ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมไมซ์.....	58
รูปที่ 7-3 สถิติของการใช้เทคโนโลยีสำหรับการจัดงานไมซ์.....	59
รูปที่ 7-4 สัดส่วนการใช้งานแอปพลิเคชันสำหรับผู้วางแผนการจัดประชุมและนิทรรศการ	60
รูปที่ 7-5 คุณสมบัติ (Feature) สำคัญสำหรับการจัดงานไมซ์	60
รูปที่ 7-6 ผู้จัดงานที่ไม่ใช่แอปพลิเคชัน	61
รูปที่ 7-7 MICE Travel Journey.....	62
รูปที่ 7-8 ตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีการจัดงานไมซ์.....	63
รูปที่ 7-9 เทคโนโลยีในการจัดงานไมซ์ (MICE EVENT TECH)	71
รูปที่ 7-10 เทคโนโลยีสำหรับการเตรียมการจัดงานไมซ์ (Pre Event)	72
รูปที่ 7-11 เทคโนโลยีระหว่างการจัดงานไมซ์ (During Event).....	75
รูปที่ 7-12 เทคโนโลยีหลังการจัดงานไมซ์ (Post Event)	80

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1-1 แผนการดำเนินโครงการ.....	3
ตารางที่ 1-2 แผนบุคลากร.....	5

โครงการจัดทำโมเดลไมซ์เพื่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ ระยะที่ 3

โครงการศึกษาการใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการจัดงานไมซ์ในประเทศไทย (Smart MICE)

1. บทนำ

จากการที่รัฐบาลได้ประกาศใช้นโยบายประเทศไทย 4.0 (Thailand 4.0) ในการมุ่งเน้นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรม (Innovation Drive Economy) เพื่อพัฒนาประเทศไทยให้หลุดพ้นกับดักประเทศรายได้ปานกลาง โดยนำประเทศมุ่งสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืนอย่างเป็นรูปธรรมนั้น ในการผลักดันนโยบายดังกล่าวสามารถใช้อุตสาหกรรมไมซ์เป็นส่วนสำคัญในการช่วยขับเคลื่อน เนื่องจากจัดงานไมซ์สามารถช่วยสนับสนุนอุตสาหกรรมเป้าหมายของประเทศโดยก่อให้เกิดการซื้อขายแลกเปลี่ยนสินค้า การลงทุน การจับคู่ทางธุรกิจ และเป็นเวทีในการแลกเปลี่ยนความรู้และเทคโนโลยีในการสร้างสรรค์นวัตกรรมใหม่อีกด้วย ผลจากงานไมซ์เป็นปัจจัยสำคัญในการเสริมสร้างความเข้มแข็งและพัฒนาอุตสาหกรรมไทยอย่างยั่งยืน ดังนั้นจึงต้องมีการวางแผนการจัดงานไมซ์อย่างเหมาะสม พร้อมทั้งควรมีการศึกษาและนำเทคโนโลยีมาใช้ในการช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดงานไมซ์ เพื่อให้อุตสาหกรรมไมซ์สามารถเป็นกลไกในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.1 หลักการและเหตุผล

จากการดำเนินโครงการจัดทำโมเดลไมซ์เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ ระยะที่ 2 ซึ่งเป็นการศึกษารายละเอียดนโยบายประเทศไทย 4.0 อันเป็นนโยบายของรัฐบาลในปัจจุบันที่มีวัตถุประสงค์เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศไทย จากการใช้เทคโนโลยีและนวัตกรรมผ่าน 5 คลัสเตอร์อุตสาหกรรมเป้าหมาย คือ 1. กลุ่มอาหาร เกษตร และเทคโนโลยีชีวภาพ 2. กลุ่มสาธารณสุข สุขภาพ และเทคโนโลยีทางการแพทย์ 3. กลุ่มเครื่องมืออุปกรณ์อัจฉริยะ หุ่นยนต์ และระบบเครื่องกลที่ใช้ระบบอิเล็กทรอนิกส์ควบคุม 4. กลุ่มดิจิทัล เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่เชื่อมต่ออุปกรณ์ ปัญญาประดิษฐ์และเทคโนโลยีสมองกลฝังตัว และ 5. กลุ่มอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ ทุนวัฒนธรรมและบริการที่มีมูลค่าสูง อีกทั้งยังทำการศึกษารวบรวมข้อมูลการจัดงานของอุตสาหกรรมไมซ์ (MICE) ในแต่ละด้านที่เกี่ยวข้องกับ 5 คลัสเตอร์อุตสาหกรรม เพื่อเป็นข้อมูลในการวางแผนการดำเนินงานเพื่อสนับสนุนนโยบายของรัฐบาลดังกล่าว

จากการศึกษาพบว่ายังมีข้อจำกัดที่ยังไม่สามารถใช้อุตสาหกรรมไมซ์ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจไปสู่ประเทศไทย 4.0 ได้อย่างเป็นรูปธรรมได้ เช่น ตารางการจัดงานที่มีความซ้ำซ้อนหรือกระจุกตัวในช่วงเวลาใกล้เคียงกัน หรือยังขาดการกระจายงานไปยังภูมิภาคต่างๆ เป็นต้น ซึ่งแนวทางในการแก้ไขปัญหาดังกล่าวควรที่จะมีการสร้างความร่วมมือระหว่างเครือข่ายต่างๆ ในการจัดทำแผนงานไมซ์เพื่อขับเคลื่อนนโยบายประเทศไทย 4.0 ให้มีความน่าสนใจ ความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ซึ่งจะสามารถช่วยขับเคลื่อนอุตสาหกรรมหลักของประเทศได้ โดยงานไมซ์จะเป็นงานดึงดูดนักลงทุน ผู้ประกอบการ ผู้เชี่ยวชาญ และผู้ที่

สนใจเข้าร่วมงาน ทำให้เกิดการเจรจาทางธุรกิจ เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และเป็นการเปิดโลกความคิดให้กว้างยิ่งขึ้น

ดังนั้น สำนักงานส่งเสริมการจัดประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน) หรือ สสปน. ในฐานะหน่วยงานระดับนโยบายที่มีภารกิจสำคัญในอุตสาหกรรมไมซ์ของประเทศ จึงตระหนักถึงความจำเป็นในการจัดทำโครงการโมเดลไมซ์เพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ ระยะที่ 3 ซึ่งจะเป็นการนำกรอบแนวคิดการจัดทำปฏิทินไมซ์เพื่อสนับสนุนการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมเป้าหมายตามนโยบายประเทศไทย 4.0 ไปสู่การดำเนินงานอย่างเป็นรูปธรรม เพื่อให้อุตสาหกรรมไมซ์สามารถนำมาใช้เป็นกลไกในการขับเคลื่อนอุตสาหกรรมหลักของประเทศได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

1.2 วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาแนวคิดของการจัดงานไมซ์แบบสมาร์ทไมซ์ (Smart MICE Concept) และรวบรวมตัวอย่างการจัดงานแบบสมาร์ทไมซ์สำหรับใช้เป็นแนวทางในการจัดงานไมซ์
2. เพื่อศึกษาเทคโนโลยีในการสนับสนุนการจัดงานไมซ์ และผลักดันให้เกิดการใช้งานเทคโนโลยี (MICE EVENT TECH) ในการขับเคลื่อนงานไมซ์ให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพที่ดีขึ้น

1.3 ขอบเขตการศึกษา

ขอบเขตการศึกษาประกอบด้วย

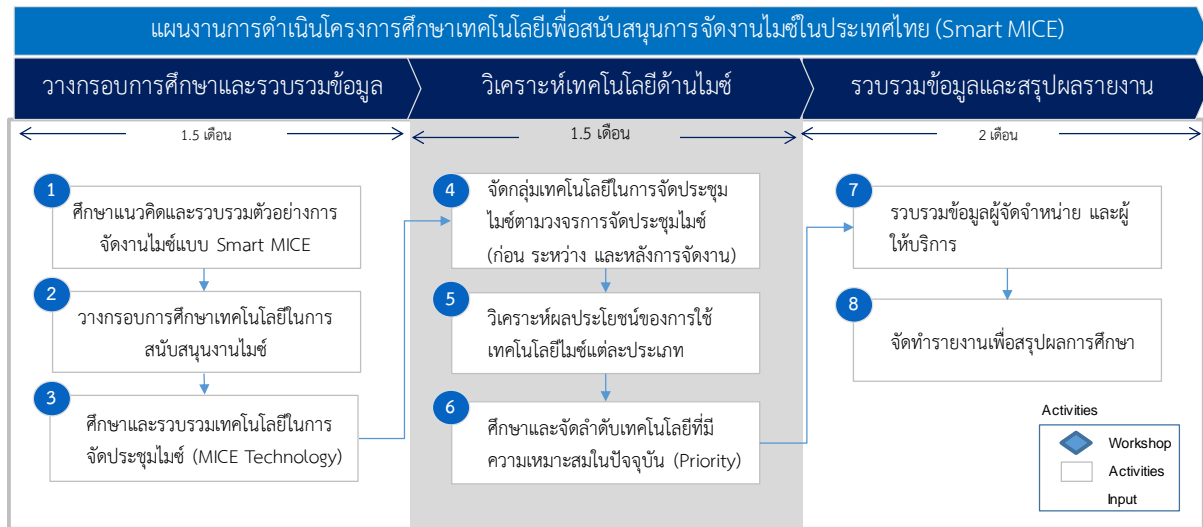
1. ศึกษาแนวคิดของการจัดงานไมซ์แบบสมาร์ทไมซ์ (Smart MICE Concept) พร้อมทั้งรวบรวมตัวอย่างการจัดงานแบบสมาร์ทไมซ์
2. ศึกษาและรวบรวมเทคโนโลยีที่เกี่ยวข้องกับการจัดงานไมซ์ โดยจัดกลุ่มเทคโนโลยีการจัดงานออกเป็น 3 ระยะ คือ 1) ก่อนการจัดงาน 2) ระหว่างการจัดงาน 3) หลังการจัดงาน
3. วิเคราะห์การใช้เทคโนโลยีกับความเหมาะสมตามความพร้อมของการจัดงานไมซ์
4. ศึกษาและจัดลำดับเทคโนโลยีที่มีความเหมาะสมในปัจจุบัน เพื่อให้สามารถนำไปใช้ในการจัดงานไมซ์ได้อย่างเหมาะสม
5. รวบรวมผู้จัดจำหน่าย และผู้ให้บริการของเทคโนโลยีตามความเหมาะสม
6. เสนอแนะการวางแผนประชาสัมพันธ์การใช้เทคโนโลยีให้กับผู้เกี่ยวข้องในอุตสาหกรรม

1.4 ระยะเวลาในการดำเนินโครงการ

ระยะเวลาดำเนินการ 150 วันนับถัดจากวันที่ลงนามในสัญญา

1.5 ขั้นตอนและแผนในการดำเนินงาน

การดำเนินการศึกษาเทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการจัดงานไมซ์ในประเทศไทย (Smart MICE) มีขั้นตอนการดำเนินงาน ซึ่งประกอบด้วยรายละเอียดดังต่อไปนี้



รูปที่ 1-1 แผนการดำเนินงานโครงการ

- 1) ศึกษาแนวคิดและรวบรวมตัวอย่างการจัดงานไมซ์แบบสมาร์ทไมซ์ (Smart MICE)
- 2) วางกรอบการศึกษาการใช้เทคโนโลยีในการสนับสนุนงานไมซ์
- 3) ศึกษาและรวบรวมเทคโนโลยีในการจัดงานไมซ์
- 4) จัดกลุ่มเทคโนโลยีในการจัดงานไมซ์ตามวงจรการจัดงานไมซ์ โดยแบ่งออกเป็น ก่อนการจัดงาน ระหว่างการจัดงาน และหลังการจัดงาน
- 5) วิเคราะห์การใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสมตามความพร้อมของการจัดงาน
- 6) ศึกษาและจัดลำดับเทคโนโลยีที่มีความสำคัญ เพื่อให้สามารถนำมาใช้งานได้อย่างเหมาะสม
- 7) รวบรวมตัวอย่างกลุ่มผู้จัดจำหน่ายและผู้ให้บริการเทคโนโลยีดังกล่าว
- 8) จัดทำรายงานสรุปผลการศึกษาการใช้เทคโนโลยีในการจัดงานไมซ์ เสนอแก่สำนักงานส่งเสริมการจัดการประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน) หรือ สสปน.

โดยมีแผนการดำเนินงานโครงการ ดังนี้

ตารางที่ 1-1 แผนการดำเนินงานโครงการ

No.	รายละเอียดแผนการดำเนินงาน	เดือนที่				
		1	2	3	4	5
1	ศึกษาแนวคิดและรวบรวมตัวอย่างการจัดงานไมซ์แบบสมาร์ทไมซ์ (Smart MICE)	●	●			
2	วางกรอบการศึกษาการใช้เทคโนโลยีเพื่อศึกษาเทคโนโลยีที่ใช้ในการสนับสนุนงานไมซ์	●	●			
3	ศึกษาและรวบรวมเทคโนโลยีในการจัดงานไมซ์		●	●		
4	จัดทำรายงานแนวทางการดำเนินงาน	●	●			

No.	รายละเอียดแผนการดำเนินงาน	เดือนที่				
		1	2	3	4	5
5	จัดกลุ่มเทคโนโลยีในการจัดงานไมซ์ตามวงจรการจัดงานไมซ์ โดยแบ่งออกเป็น ก่อนการจัดงาน ระหว่างการจัดงาน และ หลังการจัดงาน		●	●		
6	วิเคราะห์การใช้เทคโนโลยีกับความเหมาะสมตามความพร้อมของการจัดงาน			●	●	
7	ศึกษาและจัดลำดับเทคโนโลยีที่มีความเหมาะสมในปัจจุบัน เพื่อให้สามารถนำมาใช้งานได้อย่างเหมาะสม			●	●	
8	รวบรวมตัวอย่างกลุ่มผู้จัดจำหน่าย และผู้ให้บริการหลักของเทคโนโลยีดังกล่าว				●	●
9	จัดทำรายงานสรุปผลการศึกษา				●	●

หมายเหตุ: เวลาในการดำเนินงานในแต่ละกิจกรรมอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงให้เกิดความเหมาะสม

▲ Key Meeting ▲ กำหนดส่งงาน

1.6 คณะทำงานและผู้เชี่ยวชาญ

คณะที่ปรึกษาตระหนักถึงความสำคัญของการศึกษาครั้งนี้ ซึ่งจำเป็นต้องอย่างยิ่งที่จะต้องมีคณะทำงานที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญ จึงใคร่ขอเสนอคณะทำงานและผู้เชี่ยวชาญหลักที่จะทำการศึกษาดังนี้

1. ดร. อภิชัย สมบูรณ์ปกรณ์ ที่ปรึกษาโครงการ (Project Advisory)
2. คุณ ฐานิยา วิจิตรพนมศิลป์ ผู้ช่วยหัวหน้าโครงการ และทีมวิเคราะห์ (Team Lead)
3. คุณ ศศิณัฐ อรุณเจริญยิ่ง นักวิเคราะห์อาวุโส (Senior Business Analyst)
4. คุณ ปราชญา วัฒนสันติเจริญ นักวิเคราะห์อาวุโส (Senior Business Analyst)
5. คุณ นูริน ทรงศิริ นักวิเคราะห์อาวุโส (Senior Business Analyst)
6. ผู้ช่วยโครงการ

คณะทำงานขอสงวนสิทธิ์ในการเปลี่ยนแปลงบุคลากรในโครงการนี้ตามความเหมาะสม ทั้งนี้จะต้อง ได้รับความเห็นชอบจากตัวแทนของสำนักงานส่งเสริมการจัดการประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน) และอาจจัดให้มีที่ปรึกษา ผู้เชี่ยวชาญ และเจ้าหน้าที่อื่นๆ เข้าร่วมงาน

1. หัวหน้าโครงการ (Program Manager) และที่ปรึกษาโครงการ ทำหน้าที่บริหารโครงการและแก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้น รับผิดชอบการทำงานของคณะทำงานทั้งหมด
2. คณะทำงาน มีหน้าที่หลักคือปฏิบัติงานในแต่ละวันโดยดำเนินการเก็บข้อมูล วิเคราะห์ข้อมูล เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่เป็นประโยชน์มากที่สุด
3. กลุ่มผู้มีส่วนร่วมหลัก ทีมงานจากสำนักงานส่งเสริมการจัดการประชุมและนิทรรศการ (องค์การมหาชน) โดยมีหน้าที่หลักคือ
 - สนับสนุนด้านการให้ข้อมูลและการรวบรวมระดมความคิดกับทีมคณะทำงาน

- สนับสนุนทีมงานที่ปรึกษาในการนัดหมายการประชุมกับหน่วยงานต่างๆ เช่น การออกหนังสือเชิญ และการนัดหมายหน่วยงานต่างๆ
 - สนับสนุนในการประสานงานต่างๆ กับหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง
- โดยมีแผนการทำงานของคณะทำงานและผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

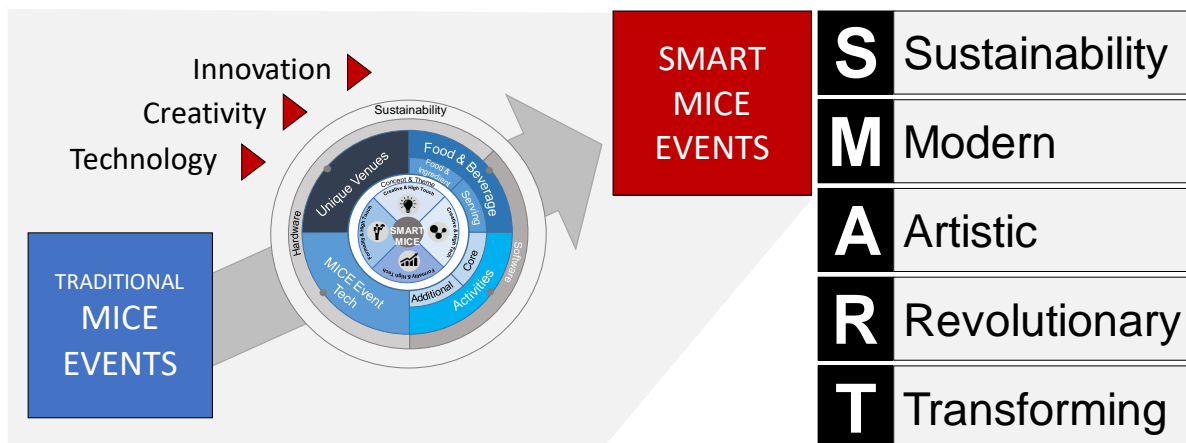
ตารางที่ 1-2 แผนบุคลากร

No.	รายละเอียดแผนการดำเนินงาน	เดือนที่					
		1	2	3	4	5	
1	ที่ปรึกษาโครงการ (Project Advisory)	●					●
2	ผู้ช่วยหัวหน้าโครงการ และทีมวิเคราะห์ (Team Lead)	●					●
3	นักวิเคราะห์อาวุโส 1 (Senior Business Analyst 1)	●					●
4	นักวิเคราะห์อาวุโส 2 (Senior Business Analyst 2)	●					●
5	นักวิเคราะห์อาวุโส 3 (Senior Business Analyst 3)	●					●

2. กรอบแนวคิด (Conceptual Framework)

เนื่องจากงานไมซ์สามารถช่วยสนับสนุนการขับเคลื่อนเศรษฐกิจและอุตสาหกรรมของประเทศตามนโยบายประเทศไทย 4.0 (Thailand 4.0) ของรัฐบาล ซึ่งมุ่งเน้นการขับเคลื่อนเศรษฐกิจด้วยเทคโนโลยีและนวัตกรรมเพื่อพัฒนาประเทศไทยให้หลุดพ้นจากกับดักประเทศรายได้ปานกลาง โดยนำประเทศมุ่งสู่ความมั่นคง มั่งคั่ง และยั่งยืน ดังนั้นจึงต้องมีการศึกษาและวางแนวทางในการพัฒนาและยกระดับการจัดงานไมซ์ในฐานะที่เป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ ให้มีคุณภาพ มีประสิทธิภาพ และสามารถดึงดูดผู้เข้างานได้เป็นจำนวนมาก อันจะก่อให้เกิดกิจกรรมต่างๆ ทางเศรษฐกิจ ตลอดจนการสร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจตามมา

การจัดงานไมซ์ตามแนวคิด สมาร์ทไมซ์ (Smart MICE Concept) จะช่วยพัฒนาคุณภาพของการจัดงานให้ดียิ่งขึ้น เพื่อดึงดูดผู้เข้าร่วมงานให้มากขึ้น การพัฒนาการจัดงานไมซ์แบบดั้งเดิม (Traditional MICE Events) ไปสู่การจัดงานแบบสมาร์ทไมซ์ (Smart MICE Events) จำเป็นต้องมีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ การใช้เทคโนโลยี และนำนวัตกรรมมาใช้ในการจัดงาน



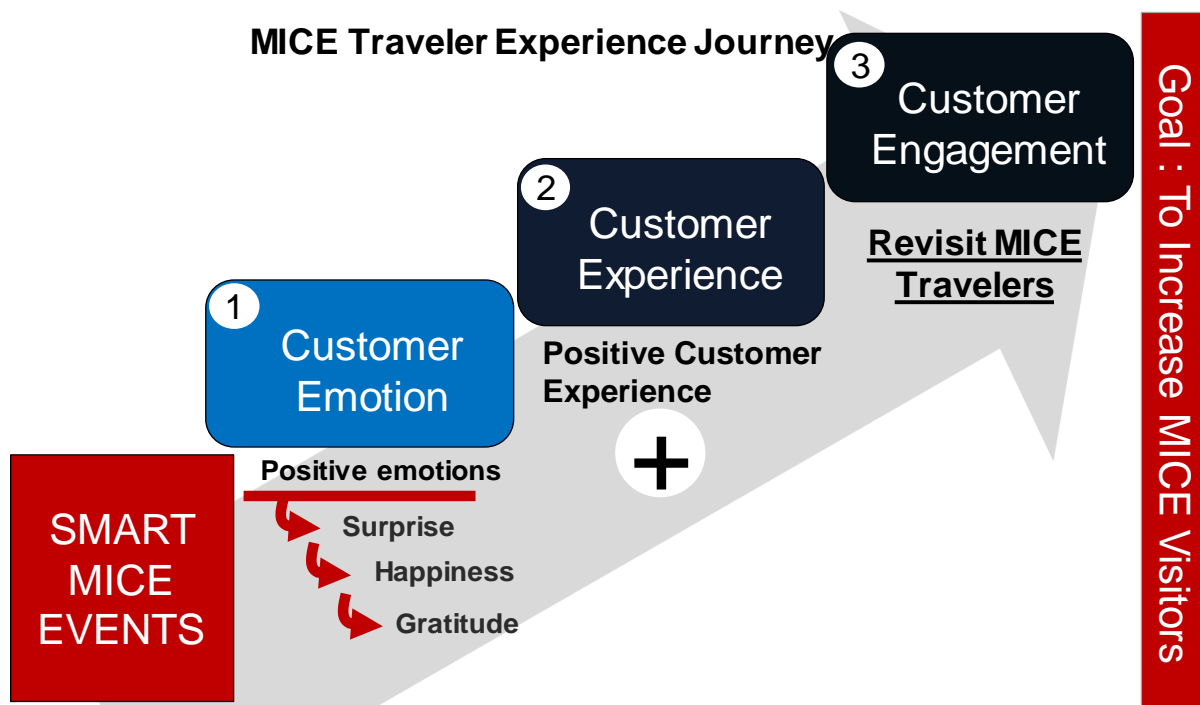
รูปที่ 2-1 กรอบแนวคิดการจัดงานแบบสมาร์ทไมซ์ (Smart MICE Concept)

ทั้งนี้กรอบแนวคิดการจัดงานแบบสมาร์ทไมซ์ (Smart MICE Concept) ประกอบด้วย

1. ความยั่งยืน (Sustainable): การจัดงานไมซ์อย่างยั่งยืน โดยคำนึงถึงผลกระทบต่อสังคม ชุมชน และสิ่งแวดล้อม การจัดงานที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อม และสร้างความมีส่วนร่วมของชุมชน
2. ความทันสมัย (Modern): การจัดงานให้มีความทันสมัย โดยการนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาใช้ในการสนับสนุนการจัดงานไมซ์ เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกและเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดงานไมซ์ให้ดียิ่งขึ้น
3. ความมีศิลปะสร้างสรรค์ (Artistic): การจัดงานอย่างสร้างสรรค์ พัฒนาแนวคิดและรูปแบบในการจัดงานโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้ได้งานที่มีความแปลกใหม่และสามารถดึงดูดผู้เข้าร่วมงานไมซ์เพิ่มขึ้นได้

4. การปฏิวัติการจัดงาน (Revolutionary): การปฏิวัติการจัดงานจากรูปแบบเดิมไปสู่การจัดงานแบบใหม่ โดยการนำนวัตกรรมมาใช้ในการจัดงาน ซึ่งมาจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ผสมผสานกับเทคโนโลยีอันทันสมัย
5. การเปลี่ยนแปลง (Transforming): การเปลี่ยนแปลงและพัฒนาการจัดงานไมซ์อย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างความเข้มแข็งของงานไมซ์ในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศอย่างมีประสิทธิภาพ

การยกระดับและพัฒนาการจัดงานไมซ์ให้มีความสมาร์ตมากขึ้น โดยมีเป้าหมายหลักในการดึงดูดผู้เข้าร่วมงานไมซ์จำนวนมาก ตลอดจนดึงดูดผู้เข้างานรายเก่าให้สนใจกลับมาร่วมงานอีกในครั้งถัดไป โดยสมาร์ตไมซ์จะต้องสามารถเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของลูกค้า (Customer Emotion) ต้องมีการถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ลูกค้า (Customer Experience) ซึ่งเมื่อลูกค้าเกิดความรู้สึกที่ดีและเกิดความประทับใจในงานไมซ์แล้วจะทำให้ลูกค้าอยากมีส่วนร่วม (Customer Engagement) ในการจัดกิจกรรมในครั้งต่อไป และอยากกลับมาเข้าร่วมงานไมซ์อีก



ที่มา: CustomerThink, The Economist, Ad Age, Harvard Business Review

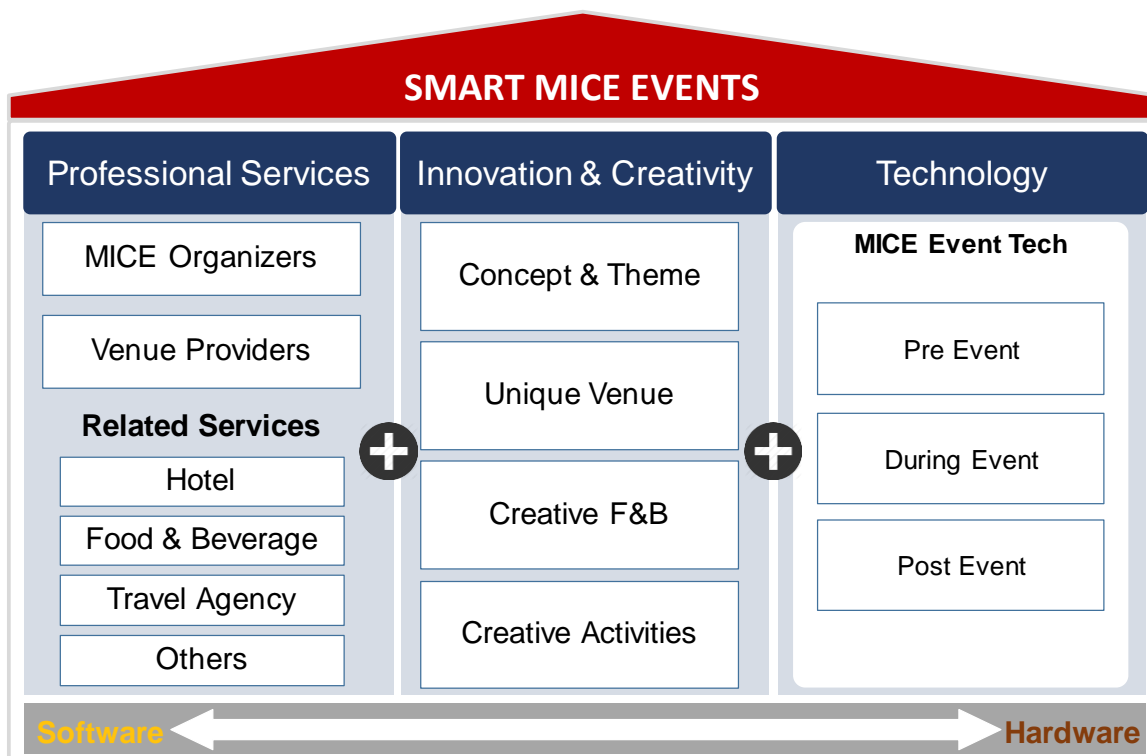
รูปที่ 2-2 เป้าหมายในการพัฒนาสมาร์ตไมซ์

ขั้นตอนเพื่อการบรรลุเป้าหมายในการเพิ่มจำนวนนักท่องเที่ยวไมซ์ ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน คือ

- 1) การเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของลูกค้า (Customer Emotion) การจัดงานไมซ์ให้สามารถเข้าถึงอารมณ์และความรู้สึกของผู้เข้าร่วมงาน โดยการตอบสนองทางด้านอารมณ์ จิตใจ และความรู้สึกของผู้เข้าร่วมงาน เช่น สร้างความประหลาดใจ ความตื่นเต้น การทำให้ผู้เข้าร่วมงานมีความสุข มีความผ่อนคลาย หรือกระทั่งการมีอารมณ์ร่วมในการซาบซึ้งไปกับการจัดงาน ซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถสร้างความประทับใจอันดีให้แก่ผู้เข้าร่วมงานได้

- 2) การถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ลูกค้า (Customer Experience) เพื่อให้ผู้เข้าร่วมงานได้รับความสะดวกสบายและเกิดความพึงพอใจสูงสุด โดยต้องมีการพิจารณาและใส่ใจในทุกรายละเอียด ตั้งแต่การประชาสัมพันธ์ข้อมูลการจัดงาน การรับลงทะเบียน รับชำระเงิน และความสะดวกสบายภายในงาน ซึ่งสามารถนำเทคโนโลยีที่ช่วยสนับสนุนการจัดงานไมซ์มาช่วยในการเพิ่มประสิทธิภาพและอำนวยความสะดวกในการจัดงานได้
- 3) การมีส่วนร่วมของลูกค้า (Customer Engagement) เมื่อผู้เข้าร่วมงานเกิดความประทับใจ มีความรู้สึกที่ดีต่อการจัดงานไมซ์ และได้รับประสบการณ์ที่ดีจากการเข้าร่วมงานไมซ์ ส่งผลให้ผู้เข้าร่วมงานอยากมีส่วนร่วมและต้องการเข้าร่วมในงานไมซ์ที่จะจัดขึ้นอีกในครั้งต่อไป และเมื่อมีภาพลักษณ์การจัดงานไมซ์ที่ดีก็จะส่งผลให้นักเดินทางไมซ์รายอื่นๆ อยากเข้าร่วมงาน ทำให้สามารถเพิ่มจำนวนนักเดินทางไมซ์ มีเงินหมุนเวียนจากการซื้อขายแลกเปลี่ยน ในงานหรือมีการลงทุน และสามารถเพิ่มรายได้จากการใช้จ่ายของนักเดินทางไมซ์ได้

การพัฒนางานไมซ์ให้มีความสมารถเพื่อสามารถบรรลุเป้าหมายในการเพิ่มจำนวนนักเดินทางไมซ์ ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 3 ส่วน ได้แก่ 1. การให้บริการที่มีคุณภาพและมีความเป็นมืออาชีพ 2. การนำนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์มาใช้ในการจัดงานไมซ์ และ 3. การนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดงานไมซ์ โดยมีรายละเอียด ดังนี้



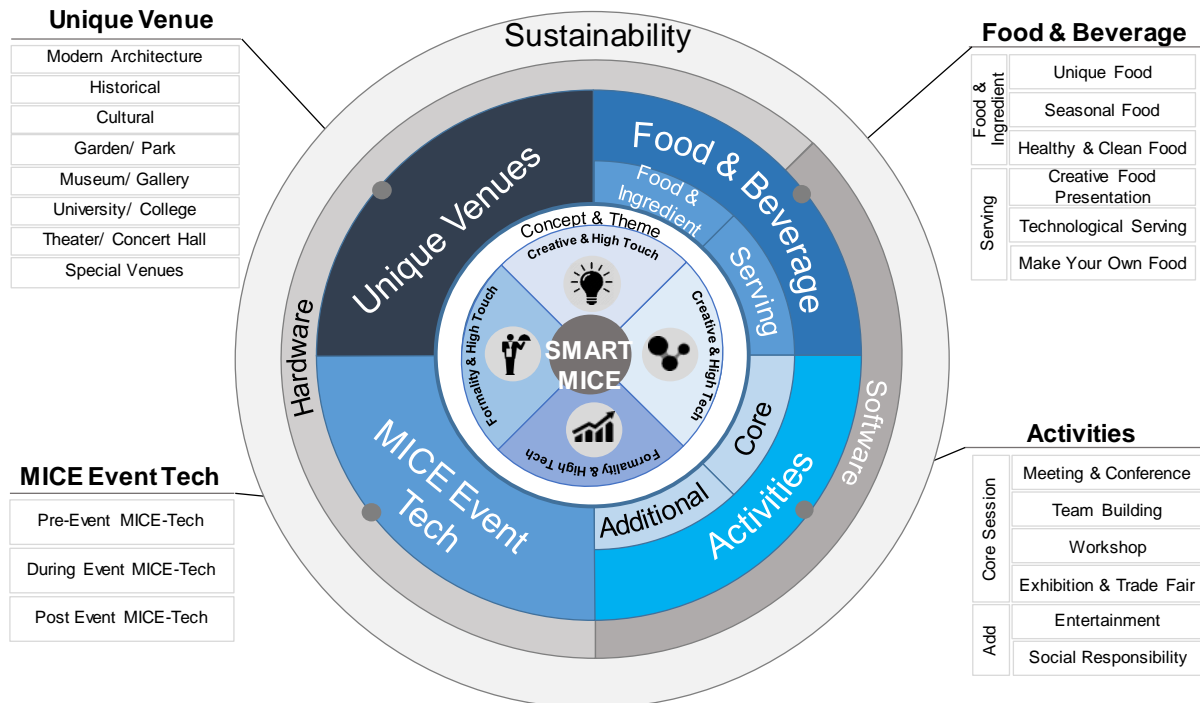
รูปที่ 2-3 องค์ประกอบของสมาร์ทไมซ์

องค์ประกอบหลักของสมาร์ทไมซ์

- 1) **การให้บริการที่มีคุณภาพและมีความเป็นมืออาชีพ (Professional Services)** เนื่องจากอุตสาหกรรมไมซ์เป็นอุตสาหกรรมที่ให้บริการในการจัดประชุมสัมมนา การท่องเที่ยวเพื่อเป็นรางวัล การประชุมของกลุ่มองค์กรหรือการประชุมวิชาชีพ และงานแสดงสินค้า ดังนั้นการบริการที่ได้คุณภาพและมีความเป็นมืออาชีพจึงถือเป็นหัวใจหลักของการพัฒนาอุตสาหกรรมไมซ์ โดยผู้ให้บริการในอุตสาหกรรมไมซ์ประกอบด้วยกลุ่มธุรกิจผู้จัดงาน ซึ่งได้แก่ ผู้จัดงานการประชุม งานสัมมนาและนิทรรศการ งานแสดงสินค้าต่าง ๆ ถัดมาคือผู้ให้บริการสถานที่จัดงาน เช่น ศูนย์ประชุม ห้องจัดประชุม หรือศูนย์ประชุมตามสถานศึกษาต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมีธุรกิจที่เกี่ยวข้องได้แก่ ธุรกิจโรงแรมที่พัก ธุรกิจอาหารและการจัดเลี้ยง และธุรกิจนำเที่ยว เป็นต้น ซึ่งกลุ่มธุรกิจเหล่านี้ต้องมุ่งพัฒนาและยกระดับการให้บริการให้ได้มาตรฐานและมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น เพื่อสร้างความประทับใจแก่ผู้เข้าร่วมงาน
- 2) **นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ (Innovation & Creativity)** ในการพัฒนาอุตสาหกรรมไมซ์ไปสู่สมาร์ทไมซ์นั้นไม่สามารถที่จะพัฒนาเพียงแค่คุณภาพของการบริการแต่เพียงอย่างเดียว หากต้องมีการเพิ่มการนำนวัตกรรมและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มาใช้ในการจัดงาน เพื่อให้งานไมซ์มีเอกลักษณ์ มีความแตกต่าง แปลกใหม่ น่าดึงดูด และเป็นที่น่าสนใจแก่ผู้เข้าร่วมงาน เช่น การพัฒนาแนวคิดการจัดงานให้มีความสร้างสรรค์แตกต่างจากการจัดงานไมซ์ในแบบเดิม การเลือกใช้สถานที่ที่มีเอกลักษณ์และสวยงามในการจัดงานแทนห้องประชุมแบบเดิมๆ การสร้างสรรค์เมนูและวิธีการบริการแบบใหม่ หรือการเพิ่มกิจกรรมที่มีความน่าสนใจในการจัดงาน เป็นต้น
- 3) **เทคโนโลยีในการจัดงานไมซ์ (MICE Event Tech)** การนำเทคโนโลยีทันสมัยต่างๆ มาช่วยในการเพิ่มประสิทธิภาพและอำนวยความสะดวกในการจัดงาน สร้างความประทับใจและถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดีให้แก่ผู้เข้าร่วมงาน โดยเทคโนโลยีที่นำมาใช้สามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มหลักคือ เทคโนโลยีที่ช่วยในการเตรียมการจัดงาน เทคโนโลยีที่ช่วยในระหว่างการจัดงาน และเทคโนโลยีที่ช่วยสนับสนุนช่วงหลังจากการจัดงาน

โครงการจัดทำโมเดลไมซ์เพื่อการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศระยะที่ 3 ภายใต้แนวความคิดสมาร์ทไมซ์ เป็นการมุ่งเน้นจัดงานไมซ์เพื่อช่วยในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศไทยให้พัฒนาตามวิสัยทัศน์ของรัฐบาล คือให้มีการพัฒนาอย่าง มั่งคั่ง มั่นคง และยั่งยืน ทั้งนี้การจัดงานไมซ์เป็นการเปิดโอกาสในการดึงดูดนักลงทุน ผู้ประกอบการ ผู้เชี่ยวชาญและผู้สนใจเข้าร่วมงาน เพื่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ และความคิดเห็น อันจะนำไปสู่การเกิดแนวความคิดและความรู้ใหม่ๆ เพื่อสนับสนุนการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศไทย ตลอดจนการสร้างกิจกรรมเพื่อเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ เช่น การซื้อขายแลกเปลี่ยน การขยายการลงทุน และการจับคู่เจรจาทางธุรกิจ เป็นต้น

การจัดกิจกรรมแบบสมาร์ทไมซ์ต้องมุ่งให้บริการที่มีคุณภาพ สอดแทรกนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ และมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีต่างๆ ตามความเหมาะสม เพื่อพัฒนาการจัดกิจกรรมสมาร์ทไมซ์ให้มีความแตกต่างและมีประสิทธิภาพมากกว่าการจัดงานแบบเดิม ซึ่งจะสร้างความน่าสนใจและความประทับใจให้กับผู้เข้าร่วมงาน และสามารถดึงดูดผู้เข้าร่วมงาน และเพิ่มจำนวนของนักท่องเที่ยวไมซ์ได้



รูปที่ 2-4 กรอบแนวคิดหลักในการพัฒนาสมาร์ทไมซ์

กรอบแนวคิดหลักของสมาร์ทไมซ์เพื่อการพัฒนาอุตสาหกรรมไมซ์อย่างยั่งยืน แบ่งการพัฒนาออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่ 1. แนวคิดการจัดงาน (Smart MICE Concept & Theme) 2. สถานที่จัดงานที่มีเอกลักษณ์ (Unique Venues) 3. อาหารและเครื่องดื่ม (Food and Beverage) 4. กิจกรรมในงาน (Activities) และ 5. เทคโนโลยีการจัดงานไมซ์ (MICE Event Tech)

นอกจากนี้ ในกลุ่มของ สถานที่จัดงาน อาหารและเครื่องดื่ม กิจกรรม และเทคโนโลยี ยังสามารถจำแนกออกเป็น 2 กลุ่มหลัก คือ กลุ่มที่ 1 กลุ่มฮาร์ดแวร์ (Hardware) ซึ่งได้แก่ กลุ่มที่ต้องใช้สถานที่ เครื่องมือ อุปกรณ์ต่างๆ เช่น สถานที่จัดงาน อาหารและเครื่องดื่มที่ใช้ในการจัดเลี้ยง และเทคโนโลยีต่างๆ ที่ใช้อำนวยความสะดวกในการจัดงาน ส่วนกลุ่มที่ 2 ได้แก่ กลุ่มซอฟต์แวร์ (Software) หรือคือกลุ่มที่เกี่ยวข้องกับบุคลากรและการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการบริการ ซึ่งได้แก่ วิธีการบริการอาหาร ตลอดจนกิจกรรมต่างๆ ที่จัดในงาน

แนวคิดในการพัฒนาสมาร์ทไมซ์ใน 5 ด้าน มีรายละเอียด ดังนี้

1) แนวคิดการจัดงาน (Smart MICE Concept & Theme)

แนวคิดการจัดงานที่มีการนำความคิดสร้างสรรค์ (Creative) และการใช้เทคโนโลยี (Technology) เข้ามาผสมผสานในการจัดงาน ซึ่งต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับประเภทของงาน เช่น งานที่ไม่เป็นทางการมากมักจะสามารุใช้ความคิดสร้างสรรค์ (Creative) และกิจกรรมแปลกใหม่ได้มากกว่างานที่มีลักษณะเป็นทางการ (Formality) ที่ต้องทำตามระเบียบแบบแผน หรืองานที่ต้องการแสดงถึงเทคโนโลยีที่ทันสมัย (High Tech) โดยใช้เทคโนโลยีช่วยสนับสนุนในการจัดงาน กับงานที่ต้องการการมีปฏิสัมพันธ์ต้องใช้อุปกรณ์ช่วยในการบริการต่างๆ (High Touch) ซึ่งต้องมีการพิจารณาเลือกใช้ให้เหมาะสมกับประเภทของงาน

2) สถานที่จัดงาน (Unique Venues)

การเปลี่ยนไปใช้สถานที่จัดงานที่นอกเหนือจากห้องประชุมแบบเดิม โดยเลือกใช้สถานที่ที่สวยงาม มีเอกลักษณ์ และมีความแปลกใหม่ เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศ สร้างความน่าสนใจ และดึงดูดผู้เข้าร่วมงาน ทั้งนี้ต้องพิจารณาเลือกสถานที่ให้เหมาะสมกับประเภทของงานและผู้เข้าร่วมงาน ซึ่งตัวอย่างสถานที่ที่มีความน่าสนใจในการจัดงานไมซ์ ได้แก่ อาคารสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ (Modern Architecture) สถานที่ทางประวัติศาสตร์ (Historical) แหล่งวัฒนธรรม (Cultural) การจัดงานในสวน (Garden/Park) พิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ (Museum/Gallery) มหาวิทยาลัยและวิทยาลัย (University/College) โรงละครหรือที่จัดแสดงคอนเสิร์ต (Theatre/Concert Hall) และสถานที่ลักษณะเฉพาะต่างๆ (Special Venues) เช่น การล่องเรือสำราญ พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ เป็นต้น

3) อาหารและเครื่องดื่ม (Food & Beverage)

การเตรียมอาหารและเครื่องดื่มเพื่อการจัดเลี้ยงในงานไมซ์ สามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม คือ ประเภทของอาหารและเครื่องดื่ม (Food & Ingredient) และการบริการ (Serving)

การเลือกอาหารอย่างสร้างสรรค์ เพื่อสร้างความประทับใจให้แก่ผู้เข้าร่วมงาน เช่น อาหารจานพิเศษ (Unique Food) ที่หาทานได้ยาก หรือบริการในโอกาสพิเศษเท่านั้น อาหารตามฤดูกาล (Seasonal Food) ที่เป็นอาหารเฉพาะในแต่ละฤดู หรืออาหารเพื่อสุขภาพ (Healthy & Clean Food) เป็นต้น

การจัดเตรียมวิธีการบริการอาหารให้มีความน่าสนใจ เช่น การจัดอาหารให้มีความสวยงาม (Creative Food Presentation) การใช้เทคโนโลยีมาช่วยในการบริการ (Technological Serving) หรือ การเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมงานได้ปรุงอาหารเอง (Make Your Own Food) เป็นต้น

4) กิจกรรมในงาน (Activities)

กิจกรรมในงานไมซ์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ กิจกรรมหลัก (Core Session) และกิจกรรมเสริม (Additional Activities) ซึ่งกิจกรรมหลัก คือ กิจกรรมที่นำเสนอเนื้อหาอันเป็นวัตถุประสงค์หลักของการจัดงาน ตัวอย่างเช่น การประชุมสัมมนา (Meeting & Conference) กิจกรรมการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม (Team Building) การสัมมนาเชิงปฏิบัติการ (Workshop) และนิทรรศการและงานแสดงสินค้า (Exhibition)

& Trade Fair) ส่วนกิจกรรมเสริม คือ กิจกรรมที่ควบคู่ไปกับกิจกรรมหลัก เพื่อช่วยสร้างบรรยากาศ สร้างความบันเทิง เพิ่มความผ่อนคลาย และสร้างสีสันให้กับการจัดงาน เช่น กิจกรรมเพื่อความบันเทิง (Entertainment) และกิจกรรมเพื่อสังคม (Social Responsibility)

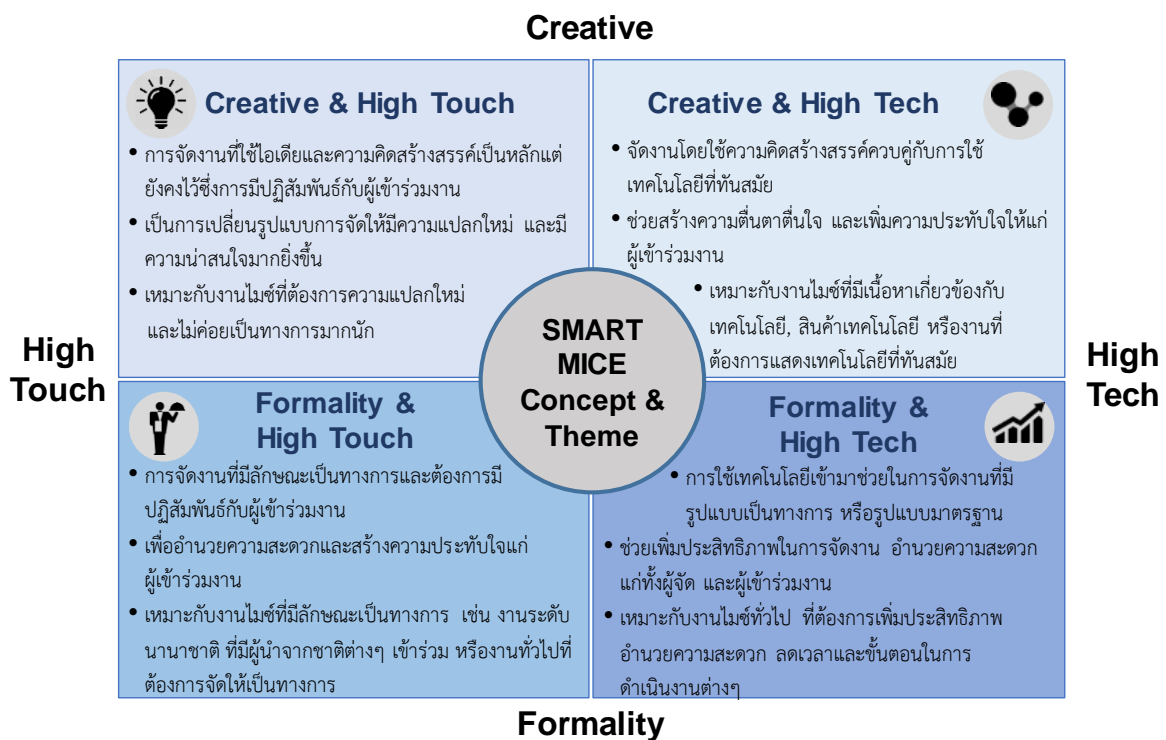
5) เทคโนโลยีการจัดงานไมซ์ (MICE Event Tech)

การนำเทคโนโลยีมาช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดงานไมซ์ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการจัดงาน ลดเวลาขั้นตอนการทำงาน และสร้างประสบการณ์ที่ดีให้แก่ผู้เข้าร่วมงาน โดยเทคโนโลยีที่นำมาใช้สามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม คือ การนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในช่วงก่อนการจัดงานไมซ์ (Pre Event) การนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยระหว่างจัดงานไมซ์ (During Event) และการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยหลังจากการจัดงานไมซ์เสร็จสิ้น เพื่อต่อยอดในการจัดงานไมซ์ครั้งต่อไป (Post Event)

ทั้งนี้ในการพัฒนา Smart MICE จำเป็นต้องมีการผสมองค์ประกอบทั้งหมด และมีการเลือกรูปแบบในแต่ละองค์ประกอบอย่างเหมาะสมและกลมกลืนกัน ทั้งแนวคิดการจัดงาน สถานที่จัดงาน อาหารและเครื่องดื่ม กิจกรรมภายในงาน และเทคโนโลยีสนับสนุนการจัดงาน เพื่อให้ได้งานไมซ์ที่สามารถสร้างความรู้สึกที่ดีแก่ผู้เข้าร่วมงาน ถ่ายทอดประสบการณ์ที่ดี และทำให้ผู้ร่วมงานประทับใจ และอยากเข้าร่วมในการจัดงานในครั้งต่อไป

3. แนวทางการจัดการจัดงาน (Smart MICE Concept & Theme)

การพัฒนาการจัดงานไมซ์ให้มีความสามารถ จะต้องมีการสอดแทรกความคิดสร้างสรรค์ (Creative) และมีการนำเทคโนโลยีมาช่วยสนับสนุนในการจัดงานให้สะดวกราบรื่นและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ทั้งนี้การเลือกใช้ความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยี จำเป็นต้องมีการพิจารณาให้เหมาะสมกับประเภทและลักษณะของงาน ตลอดจนต้องพิจารณาถึงลักษณะของผู้เข้าร่วมงานด้วย เช่น งานที่ไม่เป็นทางการมากนักก็อาจจะมีการแทรกความคิดสร้างสรรค์ (Creative) แปลกใหม่ได้มากกว่างานที่เป็นทางการ (Formality) ซึ่งต้องปฏิบัติตามระเบียบแบบแผนที่กำหนด หรืองานบางประเภทสามารถใช้เทคโนโลยีทันสมัย (High Tech) มาช่วยในการจัดงานได้ ในขณะที่งานบางประเภทต้องการมีปฏิสัมพันธ์และการบริการ (High Touch) จากบุคลากรมากกว่าการพึ่งพาเทคโนโลยี



รูปที่ 3-1 แนวคิดการจัดงาน (SMART MICE Concept & Theme)

การจัดงานแบบสมาร์ตไมซ์ ที่มีการผสมผสานระหว่างความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยี สามารถแบ่งแนวคิดการจัดงานออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่

- 1) **การจัดงานที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ (Creative & High Touch Concept)** คือ การจัดงานที่ใช้ไอเดียและความคิดสร้างสรรค์เป็นหลักแต่ยังคงไว้ซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าร่วมงาน งานในกลุ่มนี้จะเน้นการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการเปลี่ยนรูปแบบการจัดให้มีความแปลกใหม่ และมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น อาจมีการใช้เทคโนโลยีมาช่วยบ้างแต่ไม่ได้เน้นด้านเทคโนโลยีมากนัก เหมาะกับงานไมซ์ที่ต้องการความแปลกใหม่ และไม่ค่อยเป็นทางการ

- 2) **การจัดงานที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยี (Creative & High Tech Concept)** คือ การจัดงานโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ควบคู่กับการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย ซึ่งช่วยสร้างความตื่นตาตื่นใจ สร้างประสบการณ์ที่ดีและเพิ่มความประทับใจให้แก่ผู้เข้าร่วมงาน เหมาะกับงานไมซ์ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับเทคโนโลยี สินค้าเทคโนโลยี หรืองานที่ต้องการแสดงเทคโนโลยีที่ทันสมัย
- 3) **การจัดงานแบบเป็นทางการ (Formality & High Touch Concept)** คือ การจัดงานที่มีลักษณะเป็นทางการและต้องการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าร่วมงาน เพื่ออำนวยความสะดวกและสร้างความประทับใจแก่ผู้เข้าร่วมงาน โดยการจัดงานประเภทนี้มักจะจัดตามรูปแบบและแบบแผนที่เป็นทางการ อาจใช้เทคโนโลยีช่วยได้บ้าง แต่ต้องคงไว้ซึ่งการบริการจากบุคคลากรซึ่งสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ร่วมงานได้มากกว่า งานประเภทนี้จึงเหมาะกับงานไมซ์ที่มีลักษณะเป็นทางการ เช่น งานระดับนานาชาติที่มีผู้นำจากชาติต่างๆ เข้าร่วม หรืองานทั่วไปที่ต้องการจัดให้เป็นทางการ
- 4) **การใช้เทคโนโลยีมาสนับสนุนการจัดงานที่เป็นทางการ (Formality & High Tech Concept)** คือ การใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการจัดงานที่มีรูปแบบเป็นทางการ หรือรูปแบบมาตรฐาน เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดงาน อำนวยความสะดวกแก่ทั้งผู้จัดและผู้เข้าร่วมงาน เหมาะกับงานไมซ์ทั่วไปที่ต้องการเพิ่มประสิทธิภาพ อำนวยความสะดวก ลดเวลาและขั้นตอนในการดำเนินงานต่างๆ

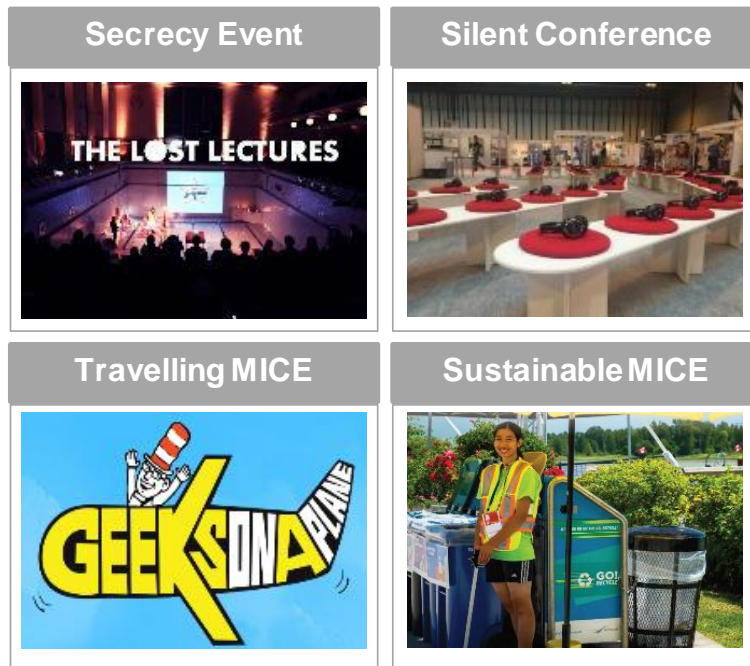
ตัวอย่างและรายละเอียดของแนวคิดในการจัดงานแต่ละประเภท มีรายละเอียดดังนี้

3.1 การจัดงานที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ (Creative & High Touch Concept)

การจัดงานที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ (Creative & High Touch Concept) คือ การจัดงานโดยใช้แนวความคิดสร้างสรรค์เป็นหลักแต่ยังคงรูปแบบการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าร่วมงาน เพื่อเปลี่ยนรูปแบบการจัดงานแบบเดิม เป็นการเปิดประสบการณ์แปลกใหม่ สร้างความตื่นเต้นและความประทับใจแก่ผู้เข้าร่วมงาน โดยงานในกลุ่มนี้อาจมีการใช้เทคโนโลยีมาช่วยบ้างแต่ไม่ได้เน้นด้านเทคโนโลยีมากนัก ซึ่งเหมาะกับงานไมซ์ที่ต้องการความแปลกใหม่ และมีรูปแบบการจัดงานที่ไม่ค่อยเป็นทางการมากนัก

งานไมซ์ที่เหมาะสมกับแนวคิดการจัดงานที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ กิจกรรมสัมมนา เสวนา หรือการประชุมทางวิชาการที่ไม่เป็นทางการมากนักและต้องการความแปลกใหม่ การประชุมองค์กรที่ต้องการเปลี่ยนบรรยากาศ การท่องเที่ยวเพื่อเป็นรางวัลที่ต้องการความตื่นเต้น ความแปลกใหม่ เป็นต้น

ตัวอย่างการจัดงานประเภทนี้ ได้แก่ การจัดงานที่สถานี่จัดเป็นความลับ (Secrecy Event) การจัดประชุมระหว่างการเดินทาง (Travelling MICE) การจัดสัมมนาในความเงียบ (Silent Conference) และการจัดงานไมซ์อย่างยั่งยืน (Sustainable MICE) เป็นต้น



รูปที่ 3-2 ตัวอย่างการจัดงานโดยใช้แนวคิดสร้างสรรค์

ตัวอย่างการจัดงานที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ (Creative & High Touch Concept) ได้แก่

1) การจัดงานที่สถานที่จัดเป็นความลับ (Secrecy Event)

การจัดงานที่สถานที่จัดเป็นความลับ คือ การจัดงานไมซ์โดยไม่มีการระบุสถานที่จัดงาน สถานที่จัดงานจะถูกเก็บเป็นความลับจนนาทีสุดท้าย ผู้จัดจะแจ้งนัดหมายเพียงสถานที่นัดพบ ซึ่งจะมีรถมารับตามเวลาที่ทำการนัดหมาย ผู้เข้าร่วมงานต้องมาตามเวลานัดและขึ้นรถที่ได้จัดเตรียมไว้เพื่อไปยังสถานที่จัดงาน

การจัดงานโดยวิธีนี้สามารถสร้างความตื่นเต้น ประหลาดใจให้แก่ผู้เข้าร่วมงาน ซึ่งเป็นการสร้างประสบการณ์รูปแบบใหม่ให้แก่ผู้เข้าร่วมงาน และยังสามารถลดปัญหาด้านจราจรในสถานที่จัดงาน เนื่องจากมีเพียงพาหนะของผู้จัดเท่านั้นที่เข้ามาอยู่ที่จัดงาน ทำให้สามารถบริหารจัดการได้ง่าย และผู้จัดสามารถเลือกสถานที่ได้อย่างอิสระ ซึ่งการจัดงานประเภทนี้เหมาะกับงานไมซ์ที่เกี่ยวข้องกับความบันเทิง งานประชุมด้านความคิดสร้างสรรค์ งานประชุมที่สามารถจัดนอกสถานที่ได้



รูปที่ 3-3 The Lost Lectures

ตัวอย่างการจัดงานที่สถานที่จัดเป็นความลับ เช่น Lost Lecture ภายใต้แนวคิดการพบปะเสวนากันในสถานที่ซึ่งเป็นความลับ เป็นงานประชุมที่มีการเติบโตอย่างรวดเร็ว มีผู้บรรยาย (Speakers) จากหลากหลายสายอาชีพเข้ามาเสวนาในหัวข้อต่างๆ ที่เชี่ยวชาญ ซึ่งสถานที่จัดงานจะแตกต่างกันออกไปในแต่ละการประชุมและผู้เข้าร่วมจะไม่ทราบถึงสถานที่ดังกล่าวจนกว่าจะถึงเวลาประชุมจริง ปัจจุบันมีการจัดงานประเภทนี้กว่า 145 ประเทศทั่วโลก และมีผู้ติดตามในโซเชียลเน็ตเวิร์คกว่า 1 ล้านคน และในปี 2014 มีการจัดงานขึ้นที่โรงงานเก่าที่ถูกดัดแปลงให้เป็นสถานที่จัดประชุมในเมืองนิวยอร์ก โดยมีผู้เข้าร่วมกว่า 750 คน

2) การจัดสัมมนาในความเงียบ (Silent Conference)

การจัดสัมมนาในความเงียบ เป็นฟังการบรรยายผ่านหูฟังซึ่งแจกให้ผู้เข้าร่วมงาน เพื่อลดการรบกวนจากสิ่งแวดล้อมต่างๆ ทำให้ผู้เข้างานมีสมาธิจดจ่อกับเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น เนื่องจากการประชุมต่างๆ มักมีเสียงพูดคุยกัน หรือมีเสียงรบกวนจากสภาพแวดล้อมภายนอก ดังนั้นการจัดสัมมนาในความเงียบจึงเป็นตัวเลือกหนึ่งที่สามารถช่วยแก้ปัญหานี้ได้ โดยผู้เข้าร่วมงานจะได้รับแจกหูฟังเพื่อฟังการบรรยายในหัวข้อต่างๆ นอกจากนี้ผู้จัดงานยังสามารถจัดการประชุมหลายหัวข้อในห้องเดียวกันได้ โดยสามารถกำหนดเนื้อหาในหูฟังให้แตกต่างกันออกไปได้

การจัดงานประเภทนี้เหมาะกับงานประชุมวิชาการ (Conference) การประชุมเชิงปฏิบัติการต่างๆ และการให้ความรู้ในงานนิทรรศการ (Exhibition) เป็นต้น ซึ่งสามารถสร้างกิจกรรมใหม่ๆ โดยการให้ผู้เข้าร่วมงานแบ่งกลุ่มตามเสียงที่ได้ยิน หรือจัดกิจกรรมในแต่ละกลุ่มในขณะที่อยู่ในห้องเดียวกันได้ ลดการรบกวนจากภายนอกในขณะการจัดประชุม และทำให้ผู้เข้างานมีสมาธิจดจ่อกับเนื้อหาการประชุมได้ดียิ่งขึ้น



รูปที่ 3-4 Silent Conference

ตัวอย่างการจัดสัมมนาในความเงียบที่ให้ผู้เข้างานใช้หูฟังเพื่อลดสิ่งรบกวนและเพิ่มสมาธิจดจ่อกับเนื้อหาในการสัมมนา ได้แก่ งาน Globe Forum ซึ่งเป็นงานสัมมนาของผู้นำขององค์กรในระดับนานาชาติจากทั้งภาครัฐและเอกชน เพื่อพบปะและสร้างเครือข่ายกัน รวมถึงร่วมกันแก้ปัญหาในประเด็นต่างๆ มีผู้เข้าร่วมประมาณ 10,000 คนจาก 60 ประเทศ

3) การจัดประชุมระหว่างการเดินทาง (Travelling MICE)

การจัดประชุมระหว่างการเดินทาง คือ การดำเนินกิจกรรมผ่านการเดินทาง (Trip) โดยสามารถจัดกิจกรรม เช่น การประชุม พุดคุย เสวนา ทั้งระหว่างการเดินทางทางรถ หรือระหว่างการล่องเรือ รวมทั้งการมีงานไมซ์ที่จุดหมายปลายทาง เช่น การเยี่ยมชมกิจการ หรือธุรกิจตามสถานที่ต่างๆ การประชุมและสัมมนาตามสถานที่ต่างๆ หรือกิจกรรมท่องเที่ยวในท้องถิ่น

การจัดประชุมระหว่างการเดินทางสามารถสร้างเครือข่ายระหว่างผู้เข้าร่วมในระหว่างการเดินทาง และสร้างเครือข่ายกับสถานประกอบการที่ผู้เข้าร่วมงานได้ไปเยี่ยมชม ซึ่งเพิ่มโอกาสการจับคู่และการเจรจาธุรกิจจากการที่ผู้เข้าร่วมงานได้มีโอกาสเยี่ยมชมและสัมผัสกับธุรกิจต่างๆ ด้วยตนเอง การจัดงานรูปแบบนี้เหมาะกับงานสัมมนาสำหรับอุตสาหกรรมเฉพาะทางที่สามารถแลกเปลี่ยนองค์ความรู้หรือแนวทางดำเนินงานกันได้ หรืองานประชุมของสมาคมหรือกลุ่มธุรกิจ ในการประชุมวางแผนหรือวางนโยบายต่างๆ



รูปที่ 3-5 Geeks on a Plane

ตัวอย่างการจัดประชุมระหว่างการเดินทาง เช่น งาน Geeks on a plane ซึ่งเป็นการรวมตัวของผู้ประกอบการธุรกิจสตาร์ทอัพ นักลงทุน และผู้บริหารในธุรกิจเทคโนโลยี โดยเป็นการไปเยี่ยมชมพบปะ รวมถึงประชุมร่วมกับธุรกิจสตาร์ทอัพในพื้นที่ต่างๆ งานในแต่ละรอบจะใช้เวลาประมาณ 1-2 สัปดาห์ นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมอื่นๆ เช่น การจัดเสวนาแลกเปลี่ยนความรู้ บอกเล่าประสบการณ์ งานเลี้ยงพบปะนักธุรกิจภายในท้องถิ่น ปัจจุบันมีผู้ที่เคยเข้าร่วมงานกว่า 15,000 คนจาก 33 ประเทศ

4) การจัดงานไมซ์อย่างยั่งยืน (Sustainable MICE)

การจัดงานไมซ์อย่างยั่งยืน คือ การจัดงานไมซ์โดยคำนึงถึงประเด็นที่เกี่ยวข้องกับสังคมและสิ่งแวดล้อม ซึ่งครอบคลุมตั้งแต่การเลือกสถานที่จัดงาน การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์จากธรรมชาติ การจัดเลี้ยงแบบเป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม (Eco Catering) โดยเตรียมและเลือกใช้ภาชนะที่เป็นมิตรต่อสิ่งแวดล้อมและชุมชน รวมถึงการเตรียมอาหารให้พอดีกับผู้เข้าร่วมงาน การบริหารจัดการอาหารเหลืออย่างเหมาะสม ไม่ทิ้งโดยเปล่าประโยชน์ การอุดหนุนสินค้าชุมชน และการจ้างงานผู้พิการ

การจัดงานไมซ์อย่างยั่งยืนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้กับทุกงานไมซ์ ซึ่งสามารถลดต้นทุนในการจัดงาน ลดผลกระทบต่อสิ่งแวดล้อม โดยเฉพาะในเขตพื้นที่ห่างไกลที่มีระบบบำบัดและการจัดการของเสียที่จำกัด อีกทั้งยังเป็นการเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีขององค์กรทั้งผู้จัดงานและองค์กรที่เกี่ยวข้อง



รูปที่ 3-6 Sustainable MICE

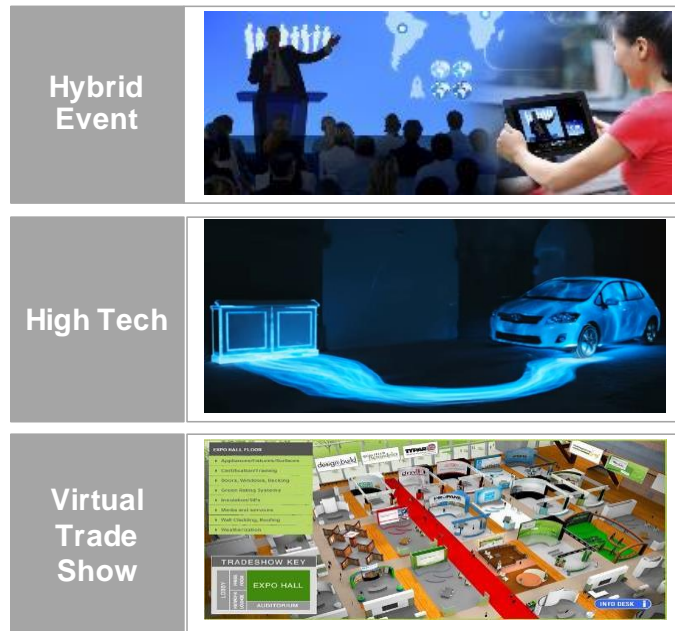
ตัวอย่างการจัดงานไมซ์อย่างยั่งยืน ที่คำนึงถึงชุมชนและสิ่งแวดล้อม เช่น งาน Microsoft Convergence ของบริษัทไมโครซอฟท์ ซึ่งมีทั้งการสัมมนาและนิทรรศการแสดงสินค้าที่เกี่ยวข้องกับซอฟต์แวร์ มีผู้เข้าร่วมกว่า 9,100 คน โดยมีการตั้งเป้าหมายหลัก 3 ข้อในการจัดงาน ได้แก่ การลดขยะและของเสีย การบริหารจัดการของเหลือจากงาน รวมถึงสนับสนุนชุมชนท้องถิ่น ผลจากการตั้งเป้าหมายดังกล่าวทำให้สามารถลดขยะและของเสียได้กว่า 4 ตันเมื่อเทียบกับปีก่อนหน้า ร้อยละ 94 ของวัสดุอุปกรณ์เหลือใช้จากงาน ถูกจัดการอย่างเหมาะสม และมีการบริจาคเงินกว่า 16,000 ดอลลาร์สหรัฐ ให้แก่องค์กรท้องถิ่น

3.2 การจัดงานที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยี (Creative & High Tech Concept)

การจัดงานที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยี (Creative & High Tech Concept) เป็นการจัดงานที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ควบคู่ไปกับการใช้เทคโนโลยีที่ทันสมัย ซึ่งช่วยสร้างความตื่นตาตื่นใจ สร้างประสบการณ์ที่ดี และเพิ่มความประทับใจให้แก่ผู้เข้าร่วมงาน โดยนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยเข้ามาช่วยในการจัดงานและการนำเสนอ เช่น เทคโนโลยีเสมือน การจัดงานออนไลน์ การแสดงมัลติมีเดีย ทำให้ผู้เข้าชมตื่นตากับเทคโนโลยีที่ก้าวหน้า ซึ่งสะท้อนถึงภาพลักษณ์ของงาน

งานไมซ์ที่เหมาะสมกับแนวคิดการจัดงานที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยี ได้แก่ การประชุมเสวนาด้านเทคโนโลยี งานเปิดตัวสินค้าเทคโนโลยีที่ทันสมัย และงานแสดงสินค้าและนิทรรศการด้านเทคโนโลยี เป็นต้น

ตัวอย่างการจัดงานประเภทนี้ ได้แก่ การจัดงานไมซ์แบบไฮบริด (Hybrid Event) การจัดงานแบบไฮเทค (High Tech) และการจัดงานแสดงสินค้าเสมือน (Virtual Trade Show) เป็นต้น



รูปที่ 3-7 ตัวอย่างการจัดงานที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยี

ตัวอย่างการจัดงานที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์และเทคโนโลยี (Creative & High Tech Concept) ได้แก่

1) การจัดงานไมซ์แบบไฮบริด (Hybrid Event)

การจัดงานไมซ์แบบไฮบริด คือ การจัดงานไมซ์รูปแบบทั่วไปควบคู่ไปกับการจัดงานออนไลน์ เป็นการผสมผสานของงานไมซ์ทั่วไปกับงานไมซ์แบบเสมือน (Virtual Events) ซึ่งเชื่อมต่อโดยเทคโนโลยีแบบต่างๆ อาทิเช่น แอปพลิเคชัน อีเมลล์ คลาวด์ เป็นต้น ซึ่งการจัดงานประเภทนี้เหมาะกับงานประชุมที่มีขนาดใหญ่ และงานประชุมบริษัทที่มีผู้เข้าร่วมจากหลายประเทศ หรือหลายพื้นที่

การจัดงานไมซ์แบบไฮบริด สามารถเปิดโอกาสให้ผู้ที่อยู่ห่างไกล หรือไม่สะดวกในการเดินทางสามารถเข้าร่วมงานผ่านช่องทางออนไลน์ได้ ทำให้สามารถขยายจำนวนผู้เข้าร่วมงาน ลดค่าใช้จ่ายในการจัดงานและเข้าร่วมงาน เช่น ค่าอาหาร ค่าเช่าพื้นที่ ค่าเดินทาง และค่าที่พัก และสามารถสื่อสารกับผู้ใช้งานออนไลน์ได้ตลอดเวลาผ่านระบบโซเชียลเน็ตเวิร์ค



รูปที่ 3-8 Hybrid Events

ตัวอย่างการจัดงานไมซ์แบบไฮบริด เช่น งาน Social Good Summit ซึ่งเป็นงานประชุมระดมความคิดเห็นว่าด้วยผลกระทบของเทคโนโลยีและสื่อต่างๆ ต่อสังคมในปัจจุบัน การประชุมจัดขึ้นที่นิวยอร์ก สามารถ

เข้าร่วมงานแบบออนไลน์โดยส่งความคิดเห็นผ่านช่องทางโซเชียลเน็ตเวิร์ค ภายในงานมีการนำเทคโนโลยีต่างๆ เข้ามาใช้ เช่น วีดีโอสตรีมมิ่ง (VDO Streaming) โซเชียลเน็ตเวิร์ค เพื่อสร้างการประชุมเสมือน (Virtual Conference) ควบคู่ไปกับการประชุมหลัก นอกจากนี้ยังมีการแปลเป็นภาษาต่างๆ ถึง 7 ภาษา มีผู้เข้าร่วมผ่านทางช่องทางออนไลน์กว่า 50,000 คน จาก 150 ประเทศ

2) การจัดงานแบบไฮเทค (High Tech)

การจัดงานแบบไฮเทค คือ การใช้เทคโนโลยีมาช่วยในการนำเสนอ เช่น เทคโนโลยีเสมือน (Virtual) การนำเสนอแบบมัลติมีเดีย โดยใช้เทคโนโลยี 3D หรือ 4D เป็นต้น เพื่อสร้างความประทับใจให้แก่ผู้เข้าร่วมงาน รวมถึงการใช้เทคโนโลยีในการอำนวยความสะดวกต่างๆ เพื่อสร้างประสบการณ์ที่ดีให้แก่ผู้เข้าร่วมงาน

การจัดงานแบบไฮเทค เหมาะสำหรับกิจกรรมประชุม สัมมนา หรืองานนิทรรศการแสดงสินค้าที่เกี่ยวข้องด้านเทคโนโลยี ดิจิตอล อุปกรณ์อัจฉริยะ หุ่นยนต์ เทคโนโลยีอินเทอร์เน็ตที่เชื่อมต่ออุปกรณ์ (Internet of Thong: IoT) ปัญญาประดิษฐ์ และเทคโนโลยีสมองกลฝังตัว เป็นต้น ตลอดจนงานเปิดตัวสินค้าเทคโนโลยี เพื่อเป็นการสร้างความประทับใจให้แก่ผู้เข้าร่วมงาน และเสริมสร้างภาพลักษณ์ด้านเทคโนโลยีที่ทันสมัย



รูปที่ 3-9 High Tech Events

ตัวอย่างการจัดงานแบบไฮเทค เช่น การใช้เทคโนโลยีแสงสี มัลติมีเดีย และโฮโลกราฟฟิก (Holographic) ในการแสดงในงานเปิดตัวรถยนต์เฟียต รุ่น 500X (Fiat 500X) ซึ่งสามารถสร้างความตื่นตาตื่นใจและความประทับใจให้แก่ผู้เข้าร่วมงาน

3) การจัดงานแสดงสินค้าเสมือน (Virtual Trade Show)

การจัดงานแสดงสินค้าเสมือน คือ การใช้เทคโนโลยีเสมือน (Virtual) ในการจัดงานแสดงสินค้า เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมงานสามารถสำรวจร้านค้าต่างๆ ผ่านช่องทางออนไลน์ รวมถึงการติดต่อสอบถามกับเจ้าของสินค้า และผู้ออกบูธผ่านช่องทางออนไลน์ หรือกระทั่งสามารถทำการซื้อขายออนไลน์ได้ เพื่ออำนวยความสะดวกแก่ทั้งผู้ซื้อและผู้ขาย โดยผู้ซื้อไม่ต้องเสียเวลาและค่าใช้จ่ายในการเดินทางมาร่วมงาน ส่วนผู้ขาย ก็จะมีลูกค้าออนไลน์เพิ่มขึ้น



รูปที่ 3-10 Virtual Trade Show

ตัวอย่างการจัดงานแสดงสินค้าเสมือน เช่น Virtual Trade Show ของบริษัท โซนี่ อิเล็กทรอนิกส์ (Sony Electronics) โดยในจะแสดงข้อมูลของสินค้าในบูธต่างๆ และมีช่องทางให้ผู้เข้าร่วมงานสามารถติดต่อสอบถามข้อมูลหรือเจรจาซื้อขายกับกับผู้ออกบูธได้

3.3 การจัดงานแบบเป็นทางการ (Formality & High Touch Concept)

การจัดงานแบบเป็นทางการ (Formality & High Touch Concept) เป็นการจัดงานที่มีลักษณะเป็นทางการและต้องการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าร่วมงาน เพื่ออำนวยความสะดวกและสร้างความประทับใจแก่ผู้เข้าร่วมงาน โดยการจัดงานประเภทนี้มักจะจัดตามรูปแบบและแบบแผนที่เป็นทางการ อาจใช้เทคโนโลยีช่วยได้บ้าง แต่ต้องคงไว้ซึ่งการบริการจากบุคคลากรซึ่งสามารถสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าชมได้มากกว่า งานประเภทนี้จึงเหมาะกับงานไมซ์ที่มีลักษณะเป็นทางการ เช่น งานระดับนานาชาติที่มีผู้นำจากชาติต่างๆ เข้าร่วมหรืองานทั่วไปที่ต้องการจัดให้เป็นทางการ ตัวอย่างการจัดงานประเภทนี้เช่น การจัดงานที่มีแนวคิด (Concept) ที่แสดงออกถึงวัฒนธรรมอันมีเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น โดยอาจจะมีการแสดงด้านวัฒนธรรม การจัดเตรียมอาหารท้องถิ่น หรือแม้กระทั่งการเตรียมเครื่องแต่งกายประจำชาติหรือเครื่องแต่งกายท้องถิ่นให้ผู้เข้าชม เป็นต้น

งานไมซ์ที่เหมาะสมกับแนวคิดการจัดงานแบบเป็นทางการ ได้แก่ กิจกรรมที่มีลักษณะเป็นทางการ กิจกรรมสัมมนา เสวนา หรือการประชุมวิชาการที่มีเนื้อหาด้านวัฒนธรรม การจัดประชุมองค์กร ที่ต้องการเปลี่ยนบรรยากาศเป็นเชิงวัฒนธรรม งานแสดงสินค้าพื้นเมืองของท้องถิ่นต่างๆ เป็นต้น

ตัวอย่างการจัดงานประเภทนี้ ได้แก่ การจัดงานที่ใช้วัฒนธรรมในกลุ่มประเทศในภูมิภาค (Regional Culture) วัฒนธรรมประจำชาติ (National Culture) วัฒนธรรมท้องถิ่น (Sub – Regional Culture) และ วัฒนธรรมชนเผ่า (Indigenous Culture) เป็นต้น



รูปที่ 3-11 ตัวอย่างการจัดงานแบบเป็นทางการ

ตัวอย่างการจัดงานแบบเป็นทางการ (Formality & High Touch Concept) ได้แก่

1) วัฒนธรรมในกลุ่มประเทศในภูมิภาค (Regional Culture)

การจัดงานโดยใช้รูปแบบวัฒนธรรมในกลุ่มประเทศในภูมิภาค เป็นแนวคิดการจัดงานที่ใช้วัฒนธรรมร่วมของกลุ่มประเทศที่อยู่ในภูมิภาคเดียวกันหรือประเทศใกล้เคียง ซึ่งมีวัฒนธรรมที่มีลักษณะคล้ายหรือใกล้เคียงกัน เช่น กลุ่มประเทศสแกนดิเนเวีย กลุ่มประเทศในภูมิภาคเอเชีย กลุ่มประเทศละตินอเมริกา เป็นต้น การจัดงานโดยใช้รูปแบบวัฒนธรรมในกลุ่มประเทศในภูมิภาคจะทำให้ผู้เข้าร่วมงานที่มาจากประเทศในกลุ่มภูมิภาคเดียวกันเกิดอารมณ์และความรู้สึกร่วมได้ง่ายขึ้น

2) วัฒนธรรมประจำชาติ (National Culture)

การจัดงานโดยใช้รูปแบบวัฒนธรรมประจำชาติ เป็นการจัดงานภายใต้แนวคิดที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมอันเป็นเอกลักษณ์ประจำชาติ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมงานจากชาติอื่นๆ ได้เรียนรู้ถึงวิถีชีวิต และวัฒนธรรมต่างๆ ผ่านการจัดงานไมซ์ ตัวอย่างการจัดเตรียมงานให้สะท้อนรูปแบบของวัฒนธรรมประจำชาติ เช่น การแสดงทางวัฒนธรรม การเต้นรำพื้นเมือง (Folk Dance) การบริการอาหารประจำชาติ หรือการจัดเตรียมเครื่องแต่งกายประจำชาติให้ผู้เข้าร่วมงาน เป็นต้น

3) วัฒนธรรมท้องถิ่น (Sub – Regional Culture)

การจัดงานโดยใช้รูปแบบวัฒนธรรมท้องถิ่น เป็นการจัดงานภายใต้แนวคิดที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมอันมีเอกลักษณ์ในภูมิภาคต่างๆ ของประเทศ เพื่อสร้างทางเลือก ความหลากหลาย และเปลี่ยนบรรยากาศในการจัดงาน โดยในงานอาจจะมีการแสดงของท้องถิ่น หรือการจัดงานในช่วงเทศกาลประจำท้องถิ่น ซึ่งจะเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมงานสามารถสัมผัสกับวิถีชีวิตและขนบธรรมเนียมประเพณีของผู้คนในท้องถิ่นได้อย่างใกล้ชิด

4) วัฒนธรรมชนเผ่า (Indigenous Culture)

การจัดงานโดยใช้รูปแบบวัฒนธรรมชนเผ่า เป็นแนวทางการจัดงานที่แสดงถึงวัฒนธรรมของชนเผ่าต่างๆ ทำให้ผู้เข้าชมได้สัมผัสกับวัฒนธรรมและการแสดงอันหาชมได้ยาก และเป็นการส่งเสริมและอนุรักษ์วัฒนธรรมชนเผ่าต่างๆ ที่นับวันจะสูญหายไปให้คงอยู่ นอกจากนี้ยังช่วยเปิดประสบการณ์และสามารถสร้างความประทับใจแก่ผู้เข้าร่วมงาน

3.4 การใช้เทคโนโลยีมาสนับสนุนการจัดงานที่เป็นทางการ (Formality & High Tech Concept)

การใช้เทคโนโลยีมาสนับสนุนการจัดงานที่เป็นทางการ (Formality & High Tech Concept) เป็นการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้ในการจัดงานที่มีรูปแบบเป็นทางการหรือรูปแบบมาตรฐาน เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดงาน อำนวยความสะดวกแก่ผู้จัดงานและผู้เข้าร่วมงาน เช่น การลงทะเบียนผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Mobile Registration) การใช้เทคโนโลยีบีคอน (Beacon) ในการติดตามสถานะผู้เข้าร่วมงาน หรือการติดตามผู้เข้าร่วมงานด้วยอินเทอร์เน็ตไร้สาย (Wi-Fi Tracking) เป็นต้น ซึ่งเหมาะกับงานไมซ์ทั่วไปที่ต้องการเพิ่มประสิทธิภาพ อำนวยความสะดวก ลดเวลาและขั้นตอนในการดำเนินงานต่างๆ

แนวทางการใช้เทคโนโลยีมาสนับสนุนการจัดงานที่เป็นทางการ สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้ในงานไมซ์ ทั้งการประชุมองค์กร การท่องเที่ยวเพื่อเป็นรางวัล กิจกรรมสัมมนา เสวนา หรือการประชุมวิชาการ การจัดงานนิทรรศการและงานแสดงสินค้าต่างๆ เป็นต้น

การใช้เทคโนโลยีมาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดงาน เช่น การลงทะเบียนผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Mobile Registration) โปรแกรมการบริหารจัดการบูธ (Booth Manager) เทคโนโลยีบีคอน (Beacon) และเทคโนโลยีที่ใช้ในการถามตอบ (Interactive Q&A) เป็นต้น



รูปที่ 3-12 ตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีมาสนับสนุนการจัดงานที่เป็นทางการ

ตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีมาสนับสนุนการจัดงานที่เป็นทางการ (Formality & High Tech Concept) เช่น

1) การลงทะเบียนผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Mobile Registration)

การลงทะเบียนผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ เป็นเทคโนโลยีที่ทำให้ผู้เข้าร่วมงานสามารถลงทะเบียนเข้างานด้วยโทรศัพท์เคลื่อนที่ของตน โดยทำการลงทะเบียนผ่านแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Mobile Application) ซึ่งจะช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้เข้างาน โดยผู้เข้าร่วมงานไม่ต้องเสียเวลาต่อแถวรอที่โต๊ะลงทะเบียน ลดภาระงานและจำนวนเจ้าหน้าที่รับลงทะเบียน และช่วยให้บริเวณหน้างานไม่แออัดไปด้วยคนที่รอลงทะเบียน

2) โปรแกรมการบริหารจัดการบูธ (Booth Manager)

โปรแกรมการบริหารจัดการบูธ คือ การใช้แอปพลิเคชันช่วยในการช่วยบริหารจัดการบูธสำหรับงานนิทรรศการและงานแสดงสินค้า โดยสามารถออกแบบการจัดวางตำแหน่งบูธสำหรับงานนิทรรศการแสดงตำแหน่งบูธเพื่อให้ผู้แสดงสินค้าสามารถเข้ามาเลือกจองบูธตามตำแหน่งและราคาที่ต้องการได้ และแสดงสถานะของบูธว่ายังว่างอยู่หรือถูกจองไปแล้ว ซึ่งสะดวกต่อการบริหารจัดการและการจำหน่ายบูธ

3) เทคโนโลยีบีคอน (Beacon)

เทคโนโลยีบีคอน เป็นเทคโนโลยีที่ใช้ในการติดตามผู้เข้าร่วมงาน ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อผู้จัดงานทำให้ทราบสถานะผู้เข้าร่วมงาน และทราบว่าจุดใดในบริเวณงานที่มีผู้เข้าร่วมงานอยู่หนาแน่น โดยการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีบีคอนมีหลายรูปแบบ เช่น การใช้ RFID (Radio Frequency Identification) หรือ NFC (Near Field Communication) บนป้ายชื่อที่แจกให้ผู้เข้าร่วมงานแต่ละท่าน เพื่อติดตามสถานะและที่อยู่ของผู้เข้าร่วมงาน หรือการติดตามผ่านแอปพลิเคชันในโทรศัพท์เคลื่อนที่ เพื่อสามารถประเมินจำนวนผู้เข้าชมในแต่ละบูธได้

4) เทคโนโลยีที่ใช้ในการถามตอบ (Interactive Q&A)

เทคโนโลยีที่ใช้ในการถามตอบ เป็นเทคโนโลยีสำหรับใช้ในการประชุมเชิงวิชาการ เพื่อส่งข้อความไปยังผู้บรรยาย เช่น คำถาม การอภิปราย หรือคำแนะนำ เพื่อเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมงาน และเพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้บรรยายกับผู้ร่วมงาน ทำให้การจัดประชุมมีประสิทธิภาพมากขึ้น นอกจากนี้ผู้บรรยายยังสามารถตั้งคำถามผ่านแอปพลิเคชันเพื่อให้ผู้เข้าร่วมงานตอบคำถามผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ได้อีกด้วย

4. สถานที่จัดงาน (Unique Venues)

การจัดงานไมซ์แบบสมาร์ทจะต้องมีการสอดแทรกความสร้างสรรค์ในการจัดงาน โดยการเลือกใช้สถานที่จัดงานที่มีเอกลักษณ์ มีความโดดเด่น และแปลกใหม่ ต่างจากการจัดงานทั่วไปที่มักจัดในห้องประชุมหรือห้องจัดเลี้ยงของโรงแรม การเปลี่ยนไปใช้สถานที่จัดงานที่นอกเหนือจากห้องประชุมทั่วไป โดยเลือกใช้สถานที่ที่สวยงาม มีเอกลักษณ์ และมีความแปลกใหม่ เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศ สร้างความน่าสนใจ และดึงดูดผู้เข้าร่วมงาน

ทั้งนี้การเลือกสถานที่จัดงานไมซ์สามารถเลือกจัดได้หลากหลายสถานที่ ตามวัตถุประสงค์ของทางผู้จัดงานที่ต้องการจะจัดงานให้ออกมาในรูปแบบการจัดงานที่ต่างกัน โดยต้องคำนึงถึงปัจจัยในหลายๆ ด้าน ทั้งสถานที่จัด สิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ การเดินทางเข้าไปร่วมงานของนักเดินทางไมซ์ ความแปลกใหม่ของสถานที่จัดงานเพื่อสร้างแรงดึงดูด ความน่าสนใจและความประทับใจให้กับนักเดินทางไมซ์ อีกอย่างหนึ่งที่ทำให้ความสำคัญเกี่ยวกับการเลือกสถานที่จัดงานคือ การสร้างประสบการณ์ที่ดีให้แก่ผู้เข้าร่วมงานไมซ์ในระหว่างการประชุมหรือหลังการประชุม เพื่อสร้างความประทับใจแก่ผู้เข้าร่วมงาน ซึ่งตัวอย่างสถานที่ที่มีความน่าสนใจในการจัดกิจกรรมสามารถแบ่งออกเป็น 8 ประเภท ดังนี้

- 1) อาคารสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ (Modern Architecture) เป็นอาคารรูปแบบทันสมัยที่มีความสวยงาม และมีสิ่งอำนวยความสะดวกครบครัน สามารถรองรับการจัดงานได้หลากหลาย ทั้งการจัดประชุม องค์กร นิทรรศการและงานแสดงสินค้า รวมไปถึงการจัดประชุมเชิงวิชาการ
- 2) สถานที่ทางประวัติศาสตร์ (Historical) เป็นสถานที่ที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์ ทำให้ผู้จัดงานสามารถสอดแทรกความสำคัญเชิงประวัติศาสตร์และเปิดประสบการณ์ให้กับผู้ร่วมงานได้สัมผัสถึงสถานที่สำคัญในอดีต เหมาะสำหรับการประชุมเชิงวิชาการที่มีเนื้อหาเชิงประวัติศาสตร์หรือโบราณสถานต่างๆ หรือเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศการประชุมองค์กรและการท่องเที่ยวเพื่อเป็นรางวัล
- 3) แหล่งวัฒนธรรม (Cultural) เป็นสถานที่ที่มีความโดดเด่นเชิงวัฒนธรรม ทำให้ผู้เข้าร่วมงานได้สัมผัสกับวิถีชีวิตของชุมชนต่างๆ เหมาะสำหรับการเปลี่ยนบรรยากาศการประชุมองค์กร หรือการท่องเที่ยวเป็นรางวัล และการประชุมวิชาการที่เกี่ยวข้องกับด้านวัฒนธรรม
- 4) การจัดงานในสวน (Garden/Park) หรือนอกอาคาร มีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการเปลี่ยนบรรยากาศการจัดงานให้ผู้เข้าร่วมงานได้สัมผัสกับธรรมชาติอย่างใกล้ชิด แต่ทั้งนี้การจัดงานไมซ์ที่เลือกใช้สถานที่จัดงานประเภทนี้ต้องมีการตรวจสอบสภาพอากาศก่อนการจัดงาน อีกทั้งควรจะมีการเตรียมแผนรองรับกรณีที่เกิดเหตุการณ์ทางธรรมชาติที่ไม่สามารถควบคุมได้ เช่น เตรียมต้นไม้สำรองกรณีที่ฝนอาจจะตก เป็นต้น โดยสถานที่ประเภทนี้สามารถรองรับการประชุมองค์กร การท่องเที่ยวเพื่อเป็นรางวัล และการประชุมสัมมนาเชิงวิชาการต่างๆ

- 5) พิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ (Museum/Gallery) เหมาะสำหรับการประชุมทางด้านวิชาการหรือนิทรรศการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแสดงของพิพิธภัณฑ์หรือการจัดงานด้านศิลปกรรมแขนงต่างๆ ในหอศิลป์ที่เกี่ยวข้อง
- 6) มหาวิทยาลัยหรือวิทยาลัย (University/College) หรือสถาบันการศึกษาต่างๆ ซึ่งสถานที่เหล่านี้มักจะมีหอประชุมขนาดใหญ่ไว้รองรับการทำกิจกรรมของแต่ละมหาวิทยาลัย ซึ่งช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้จัดงาน โดยสถานที่ประเภทนี้เหมาะสำหรับการประชุมเชิงวิชาการ งานเสวนา และงานแสดงนิทรรศการด้านวิชาการ
- 7) โรงละครหรือที่จัดแสดงคอนเสิร์ต (Theatre/Concert Hall) การจัดงานไมซ์ในโรงละครหรือสถานที่จัดคอนเสิร์ตซึ่งมีขนาดใหญ่และสามารถรองรับผู้คนจำนวนมากได้ จึงเหมาะกับงานไมซ์ประเภทการประชุมองค์กรที่มีผู้เข้าร่วมงานจำนวนมาก หรือการประชุมเชิงวิชาการขนาดใหญ่
- 8) สถานที่ลักษณะเฉพาะ (Special Venues) เป็นสถานที่ที่มีความพิเศษ สามารถสร้างความแปลกใหม่และความตื่นเต้นให้แก่ผู้เข้าร่วมงาน เช่น การล่องเรือสำราญสำหรับการท่องเที่ยวเป็นรางวัล การประชุมองค์กรในพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำหรือสวนสนุกเพื่อเพิ่มบรรยากาศ สร้างความผ่อนคลายในระหว่างการประชุม เป็นต้น

การเลือกสถานที่จัดงานที่มีเอกลักษณ์ มีลักษณะเฉพาะ เพื่อให้การจัดกิจกรรมสมาร์ตไมซ์มีความโดดเด่นและแตกต่างจากการจัดงานรูปแบบทั่วไป ทั้งนี้การเลือกสถานที่จัดงานต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมของวัตถุประสงค์การจัด รูปแบบของการจัดงาน และกิจกรรมที่จัดภายในงานแต่ละประเภทด้วย

4.1 อาคารสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ (Modern Architecture Venues)

อาคารสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ (Modern Architecture Venues) คือ อาคารสถาปัตยกรรมที่ทันสมัย มีความสวยงาม โดดเด่น เป็นเอกลักษณ์ และมีลักษณะเฉพาะตามแบบสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ ทำให้ผู้เข้าชมได้ชื่นชมความสวยงามของอาคารที่มีเอกลักษณ์โดดเด่นและทันสมัย นอกจากนี้ สถานที่เหล่านี้มักจะมีสิ่งอำนวยความสะดวกครบครัน ทำให้สามารถนำเทคโนโลยีทันสมัยเข้ามาช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดงานได้

อาคารสถาปัตยกรรมสมัยใหม่สามารถรองรับการจัดงานไมซ์ได้หลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นการประชุมองค์กร การประชุมวิชาการ และงานนิทรรศการต่างๆ ซึ่งมีหลากหลายประเทศที่มีการจัดงานในสถานที่ประเภทนี้

ตัวอย่างอาคารสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ ได้แก่ พิพิธภัณฑ์ศิลปะวิทยาศาสตร์ (ArtScience Museum) ของสิงคโปร์ ศูนย์ศิลปะการแสดงเดอะสตาร์ (The Star Performing Art Center) ประเทศสิงคโปร์ พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยศตวรรษที่ 21 (21st Century Museum of Contemporary Art) เมืองคานาซาวะ ญี่ปุ่น อาคารเคทีแอนด์จี ซังซังมาดาง (KT&G Sangsang Madang) ที่ประเทศเกาหลีใต้ ห้องประชุมเอเปคนูริมารุ (Nurimaru APEC House) ที่ประเทศเกาหลีใต้ และอาคารท็อปคลาวด์ (Top Cloud) ที่ประเทศเกาหลีใต้ เป็นต้น



ArtScience
Museum,
Singapore



The Star
Performing Art
Center, Singapore



21st Century
Museum of
Contemporary Art,
Kanazawa, Japan



KT&G
SangsangMadang,
Seoul, South Korea



Nurimaru APEC
House, Busan,
South Korea



Top Cloud, Seoul,
South Korea

รูปที่ 4-1 อาคารสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ (Modern Architecture)

- 1) พิพิธภัณฑ์ศิลปะวิทยาศาสตร์ (ArtScience Museum) ที่มารีน่า เบย์ แซนด์ ประเทศสิงคโปร์ เป็นอาคารพิพิธภัณฑ์ที่มีการผลัดเปลี่ยนหมุนเวียนการจัดแสดงไปในช่วงเวลาต่างๆ มีการจัดแสดงนิทรรศการที่มีการผสมผสานระหว่างศิลปะและวิทยาศาสตร์เข้าด้วยกัน พิพิธภัณฑ์นี้เหมาะสมกับการจัดงานไมซ์ที่มีแนวคิดเชิงสร้างสรรค์
- 2) ศูนย์ศิลปะการแสดงเดอะสตาร์ (The Star Performing Art Center) ตั้งอยู่ที่ประเทศสิงคโปร์ เป็นสถานที่รวบรวมศิลปะและแหล่งช้อปปิ้งไว้ด้วยกัน เหมาะกับการจัดประชุมขนาดใหญ่ เนื่องจากสามารถรองรับผู้เข้าชมได้มาก สามารถจัดงานได้ทั้งภายในและนอกอาคาร
- 3) พิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยศตวรรษที่ 21 (21st Century Museum of Contemporary Art) ตั้งอยู่ที่เมืองคานาซาวะ (Kanazawa) ประเทศญี่ปุ่น เป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะร่วมสมัยที่มีชื่อเสียงของเมือง พิพิธภัณฑ์แห่งนี้เป็นที่จัดแสดงงานศิลปะร่วมสมัยแนวทดลอง
- 4) อาคารเคทีแอนด์จี ซังซังมาดาง (KT&G Sangsang Madang) ตั้งอยู่ในกรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้ เป็นพื้นที่สำหรับจัดแสดงภาพศิลปะ การแสดงดนตรี และจัดฉายภาพยนตร์นอกกระแส และยังเป็นสถานที่ในการแสดงออกทางด้านความคิดสร้างสรรค์ของเหล่าศิลปินต่างๆ
- 5) ห้องประชุมเอเปค นูริมารู (Nurimaru APEC House) ตั้งอยู่ในเมืองปูซาน ประเทศเกาหลีใต้ อาคารมีลักษณะที่ผสมผสานระหว่างสถาปัตยกรรมสมัยใหม่กับสถาปัตยกรรมแบบดั้งเดิมของเกาหลี มีทั้งความงดงามของธรรมชาติและความสะดวกสบายทันสมัยผสมผสานกันอย่างลงตัว โดยอาคารนี้เคยเป็นสถานที่ใช้จัดการประชุมเอเปคเมื่อปี 2005

- 6) อาคารท็อปคลาวด์ (Top Cloud) ตั้งอยู่ในกรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้ เป็นอาคารสำนักงานสูง 33 ชั้น ชั้นบนสุดของอาคารมีร้านอาหารนานาชาติ คาเฟ่ บาร์ และมีการแสดงของวงดนตรีแจ๊สโชว์ บริการ และด้วยลักษณะของอาคารที่ถูกออกแบบเป็นกระจกโดยรอบ ทำให้ผู้ร่วมงานสามารถสัมผัสถึงทัศนียภาพอันสวยงามของกรุงโซล

สถานที่จัดกิจกรรมในรูปแบบของอาคารสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ (Modern Architecture) ที่มีความโดดเด่นงดงามของสถาปัตยกรรม สามารถสร้างความประทับใจและความเพลินเพลินให้แก่ผู้ร่วมงานให้สัมผัสถึงความสวยงามทางด้านสถาปัตยกรรมสมัยใหม่ที่สอดแทรกมาในรูปแบบของตัวอาคารและเป็นการส่งเสริมสถานที่อันเป็นเอกลักษณ์ของเมืองให้เป็นที่รู้จักของนักเดินทางไมซ์ทั่วโลก

4.2 สถานที่ทางประวัติศาสตร์ (Historical Venue)

สถานที่ทางประวัติศาสตร์ (Historical Venue) เป็นสถานที่ที่มีความสำคัญทางประวัติศาสตร์และมีประวัติความเป็นมาอันยาวนาน การเลือกจัดงานในสถานที่ทางประวัติศาสตร์จะช่วยเปิดประสบการณ์ให้ผู้เข้างานได้สัมผัสกับบรรยากาศและเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ผ่านสถานที่สำคัญในอดีต ซึ่งเหมาะกับการจัดงานที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับประวัติศาสตร์ และโบราณสถานต่างๆ หรือเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศการประชุมองค์กร และการท่องเที่ยวเพื่อเป็นรางวัล

สถานที่จัดงานทางประวัติศาสตร์ สามารถรองรับการจัดงานได้หลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็น การประชุม องค์กร การท่องเที่ยวเพื่อเป็นรางวัล หรืองานประชุมระดับนานาชาติที่มีผู้เข้าร่วมมาจากหลากหลายประเทศ

ตัวอย่างสถานที่จัดงานทางประวัติศาสตร์ ได้แก่ เช่น ปราสาทนิจิโจ (Nijo Castle) ประเทศญี่ปุ่น ภัตตาคารซัมชองกัก (Samcheonggak) ที่ประเทศเกาหลีใต้ กำแพงเมืองจีน (Great Wall) ที่ประเทศจีน หอระฆังในศตวรรษที่ 34 (The Bell Tower on 34th) เมืองฮูสตัน อนุสรณ์สถานแห่งชาติจอร์จ วอชิงตัน (George Washington Masonic National Memorial) ที่สหรัฐอเมริกา และปราสาทเซอว์วีนิคาเมน (Červený Kamen Castle) ที่ประเทศสโลวาเกีย



Nijo Castle,
Kyoto, Japan



Samcheonggak,
Seoul, South
Korea



Great Wall, China



The Bell Tower
on 34th, Houston,
USA



George
Washington
Masonic National
Memorial, USA



Červený Kameň
Castle, Slovakia

รูปที่ 4-2 สถานที่ทางประวัติศาสตร์ (Historical)

- 1) ปราสาทนijo (Nijo Castle) ตั้งอยู่ในเมืองเกียวโต ประเทศญี่ปุ่น เป็นพระราชวังของราชวงศ์สมัยก่อน ปราสาทนijoมีโครงสร้างสถาปัตยกรรมแบบญี่ปุ่นที่สวยงาม และได้รับการขึ้นทะเบียนเป็นมรดกโลกจากองค์การยูเนสโกในปี 1994
- 2) ภัตตาคารซัมชองกัก (Samcheonggak) ในกรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้ ตั้งอยู่ท่ามกลางธรรมชาติอันร่มรื่นซึ่งสามารถชมวิวภูเขาพุกกักซานได้ ภัตตาคารซัมชองกักเป็นสถานที่สำคัญซึ่งเคยถูกใช้เป็นที่พักผ่อนหรือด้านความร่วมมือระหว่างผู้แทนจากประเทศเกาหลีเหนือและเกาหลีใต้
- 3) กำแพงเมืองจีน (Great Wall) ตั้งอยู่ในประเทศจีน ถูกสร้างขึ้นตั้งแต่สมัยโบราณโดยใช้เวลาก่อสร้างนานหลายปี ซึ่งส่วนใหญ่ถูกสร้างขึ้นในสมัยราชวงศ์ฉิน เพื่อป้องกันการรุกรานจากชาวฮั่น กำแพงเมืองจีนถูกนับเป็นหนึ่งในเจ็ดสิ่งมหัศจรรย์ของโลกยุคกลาง
- 4) หอระฆังในศตวรรษที่ 34 (The Bell Tower on 34th) ของเมืองฮูสตัน ประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นอาคารหอระฆังเก่าแก่ที่ถูกสร้างขึ้นในศตวรรษที่ 34 เป็นสถาปัตยกรรมที่มีความงดงาม และเป็นที่ยอมรับในการจัดงานต่างๆ
- 5) อนุสรณ์สถานแห่งชาติจอร์จ วอชิงตัน (George Washington Masonic National Memorial) ตั้งอยู่ที่เมืองอเล็กซานเดรีย สหรัฐอเมริกา เป็นอนุสรณ์สถานเพื่อรำลึกถึงบุคคลที่เป็นบุรุษผู้ยิ่งใหญ่ จอร์จ วอชิงตัน ตัวอาคารเป็นประภาคารสูง 9 ชั้น โดยชั้นล่างสุดเป็นโถงขนาดใหญ่ที่สามารถจัดงานได้

6) ปราสาทเชอร์วีนิคามาเนน (Červený Kamen Castle) ในประเทศสโลวาเกีย เป็นปราสาทที่สร้างขึ้นในศตวรรษที่ 13 โดยพื้นที่ว่างตรงกลางปราสาททำให้สามารถนำมาใช้จัดกิจกรรมได้

การจัดงานไมซ์ในสถานที่ทางประวัติศาสตร์ สามารถเผยแพร่และอนุรักษ์เรื่องราวทางประวัติศาสตร์ของแต่ละท้องถิ่นไว้ไม่ให้เสื่อมหายไปตามกาลเวลา สถานที่ประวัติศาสตร์มีความโดดเด่นเป็นเอกลักษณ์ และมีเรื่องราวความเป็นมาที่แตกต่างกันไป เหมาะกับรูปแบบการจัดงานมีเนื้อหาเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ทำให้ผู้เข้าร่วมงานได้สัมผัสและเข้าใจถึงประวัติศาสตร์มากขึ้น

4.3 แหล่งวัฒนธรรม (Cultural Venues)

แหล่งวัฒนธรรม (Cultural Venues) เป็นสถานที่ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงมรดกทางวัฒนธรรมที่รวบรวมเอกลักษณ์และวิถีชีวิตของชุมชนในแต่ละท้องถิ่น ทำให้ผู้เข้าชมได้เรียนรู้และสัมผัสถึงวิถีชีวิตของชุมชนต่างๆ เหมาะสำหรับการเปลี่ยนบรรยากาศการประชุมองค์กร หรือการท่องเที่ยวเป็นรางวัล และการประชุมวิชาการที่มีเนื้อหาด้านวัฒนธรรม

สถานที่จัดงานประเภทแหล่งวัฒนธรรมสามารถจัดงานได้หลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นการประชุมองค์กร การท่องเที่ยวเพื่อเป็นรางวัล หรือการประชุมสัมมนาเชิงวิชาการด้านวัฒนธรรม

ตัวอย่างแหล่งวัฒนธรรมที่สามารถใช้เป็นสถานที่จัดงาน เช่น บ้านวัฒนธรรมเกาหลี (Korea House) และ มังยิวอน (Mugyewon) ที่ประเทศเกาหลีใต้ พิพิธภัณฑ์หมู่บ้านฮอกไกโด (Historical Village of Hokkaido) และวัดโคโซจิ (Yagotozan Koushoji) ในประเทศญี่ปุ่น เป็นต้น



Korea House, Seoul, South Korea



Mugyewon, Seoul, South Korea



Historical Village of Hokkaido, Japan



Yagotozan Koushoji, Nagoya, Japan

รูปที่ 4-3 แหล่งวัฒนธรรม (Cultural)

- 1) บ้านวัฒนธรรมเกาหลี (Korea House) ตั้งในกรุงโซลประเทศเกาหลีใต้ เป็นสถานที่เรียนรู้วัฒนธรรมต่างๆ ของเกาหลี ทั้งในเรื่องของการทำอาหาร และการแต่งกายตามแบบเกาหลีโบราณ สถานที่สามารถรองรับผู้เข้าร่วมประชุมได้ประมาณ 130 คน
- 2) มังย็วอน (Mugyewon) ตั้งในกรุงโซลประเทศเกาหลีใต้ เป็นสถานที่เรียนรู้วัฒนธรรมและศิลปะของเกาหลี เคยเป็นเวทีที่ใช้ในการประชุมร่วมเพื่อแก้ปัญหาระหว่างผู้แทนของเกาหลีเหนือและเกาหลีใต้
- 3) พิพิธภัณฑ์หมู่บ้านฮอกไกโด (Historical Village of Hokkaido) เป็นสถานที่จัดแสดงเอกสารประวัติศาสตร์ของการพัฒนาเมืองฮอกไกโด ซึ่งครอบคลุมประวัติศาสตร์ของจังหวัดตั้งแต่การประกอบอาชีพของชาวบ้านครั้งแรกในสมัย 20,000 ปีที่แล้วจนถึงปัจจุบัน ซึ่งสามารถรองรับผู้เข้าร่วมประชุมได้ประมาณ 400 คน
- 4) วัดโคโซจิ (Yagotozan Koushoji) ตั้งอยู่ในเมืองนาโกย่า (Nagoya) ประเทศญี่ปุ่น สร้างขึ้นโดยตระกูลโทคุงาวะ เป็นวัดนิกายชินงอน (Shingon) ในศาสนาพุทธ ตัววัดสะท้อนสถาปัตยกรรมญี่ปุ่น มีเจดีย์ไม้ 5 ชั้นเป็นเอกลักษณ์

การเปลี่ยนบรรยากาศไปจัดงานในสถานที่เชิงวัฒนธรรม ช่วยสอดแทรกวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของคนในชุมชนท้องถิ่นนั้นให้ผู้เข้าร่วมงานได้สัมผัส ทั้งยังเป็นการสนับสนุนและช่วยส่งเสริมการท่องเที่ยวเชิงวัฒนธรรม ซึ่งการนำวัฒนธรรมมาเป็นจุดขาย สามารถดึงดูดความสนใจของนักเดินทางไมซ์ให้กลับมาท่องเที่ยวหรือมาร่วมงานไมซ์อีกครั้ง

4.4 การจัดงานในสวน (Garden/Park)

การจัดงานในสวน (Garden/Park) ทำให้ผู้เข้าร่วมงานได้สัมผัสกับธรรมชาติอย่างใกล้ชิด เป็นการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดงานใหม่ เพื่อสร้างความแปลกใหม่ให้ผู้ร่วมงาน โดยเน้นการสัมผัสกับธรรมชาติ สามารถทำได้ในทุกงานไมซ์ และรองรับผู้เข้าร่วมประชุมได้จำนวนมาก แต่ทั้งนี้สถานที่ในรูปแบบนี้ก็ยังมีข้อจำกัดและข้อควรระวังหลายอย่าง เช่น ควรที่จะตรวจสอบสภาพอากาศก่อนการจัดงาน หรือเตรียมแผนรองรับเหตุการณ์ที่เกิดจากธรรมชาติที่ไม่สามารถคาดการณ์ได้ เช่น ควรมีเต็นท์สำรองเพื่อรองรับผู้ร่วมงานอย่างเพียงพอในกรณีที่ฝนอาจจะตก

การจัดงานในสวน สามารถรองรับการจัดงานได้หลายรูปแบบ ทั้งการประชุม การท่องเที่ยวเป็นรางวัล การประชุมและสัมมนาต่างๆ

ตัวอย่างการจัดงานในสวน เช่น สวนมารีน่าการ์เด้น (Marina Gardens) ในประเทศสิงคโปร์ สวนผลไม้เฮ็กเคนซาน (Hakkenzan Fruit Farm) ในประเทศญี่ปุ่น สวนพฤกษศาสตร์มิยาซากิ (Florente Miyazaki) ในประเทศญี่ปุ่น สวนสปิริต (Spirited Garden) ที่เกาะเจจู เกาหลีใต้ ไนท์ซาฟารี (Night Safari) ในสิงคโปร์ และสวนสัตว์เอลพาโซ (El Paso Zoo) ในประเทศสหรัฐอเมริกา



Marina Gardens,
Singapore



Hakkenzan Fruit
Farm, Japan



Florente
Miyazaki, Japan



Spirited Garden,
Jeju, South Korea



Night Safari,
Singapore



El Paso Zoo,
Texas, USA

รูปที่ 4-4 การจัดงานในสวน (Garden/Park)

- 1) สวนมารีน่าการ์เด้น (Marina Gardens) ในประเทศสิงคโปร์ เป็นสวนพฤกษศาสตร์ขนาดใหญ่ที่รวมพันธุ์ไม้นานาชนิดจากทั่วทุกมุมโลก ทั้งพืชทะเลทราย พืชเมืองหนาว พืชที่อยู่บนดอยสูงระดับ 2,000 เมตรจากน้ำทะเล สามารถรองรับผู้เข้าร่วมงานได้เป็นจำนวนมาก
- 2) สวนผลไม้เฮ็กเคนเซน (Hakkenzan Fruit Farm) ตั้งอยู่ในประเทศญี่ปุ่น เป็นสวนผลไม้ที่เปิดให้ผู้สนใจสามารถเข้าทำกิจกรรมต่างๆ เช่น เก็บผลไม้ ชิมชา ล่องแพ และกิจกรรมงานฝีมือต่างๆ โดยสามารถรองรับผู้เข้าร่วมงานได้ 500 คน
- 3) สวนพฤกษศาสตร์มียาซากิ (Florente Miyazaki) ตั้งอยู่ในประเทศญี่ปุ่น เป็นสวนพฤกษศาสตร์ที่มีความงดงามของดอกไม้้นานาชนิด สามารถรองรับผู้ร่วมงานได้ประมาณ 1,500 คน
- 4) สวนสปิริต (Spirited Garden) ในเมืองเจจู (Jeju) ประเทศเกาหลีใต้ เป็นสวนที่มีความสวยงามที่ผสมผสานระหว่างศิลปะและธรรมชาติ สามารถรองรับผู้เข้าร่วมประชุมได้ประมาณ 300 คน
- 5) ไนท์ซาฟารี (Night Safari) ประเทศสิงคโปร์ เป็นสวนสัตว์เปิดที่รวบรวมสัตว์ต่างๆ หลากหลายชนิดกว่า 1,000 ตัว จาก 120 สายพันธุ์ เหมาะสำหรับการเปลี่ยนบรรยากาศการจัดงาน โดยเฉพาะงานเลี้ยงกลางคืน
- 6) สวนสัตว์เอลพาโซ (El Paso Zoo) ในเมืองเทกซัส (Texas) ประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นสวนสัตว์ที่รวบรวมสัตว์ไว้หลากหลายชนิด มีความเป็นธรรมชาติและมีพื้นที่กว้างขวางในการจัดงาน

การปรับเปลี่ยนสถานที่จัดงานไมซ์ไปจัดในสวนที่เต็มไปด้วยบรรยากาศที่เป็นธรรมชาติ เป็นการเปลี่ยนบรรยากาศการจัดงาน ทำให้ผู้เข้างานได้สัมผัสกับความสดชื่นและสวยงามของธรรมชาติ ซึ่งสามารถรองรับ

ผู้เข้าร่วมงานได้เป็นจำนวนมาก แต่มีข้อควรระวังเรื่องสภาพอากาศ ซึ่งควรมีการสำรองแผนฉุกเฉินในการจัดงานด้วย

4.5 พิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ (Museum/Gallery)

พิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ (Museum/Gallery) การจัดงานในพิพิธภัณฑ์และหอศิลป์ เหมาะสำหรับงานประชุมเสวนาทางวิชาการ หรืองานนิทรรศการที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับการจัดแสดงของพิพิธภัณฑ์ สามารถจัดงานแสดงนิทรรศการด้านศิลปกรรมแขนงต่างๆ ในหอศิลป์ที่เกี่ยวข้อง

พิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ สามารถรองรับการจัดงานได้หลากหลายรูปแบบ เช่น การจัดประชุมสัมมนาที่เกี่ยวข้อง การจัดแสดงนิทรรศการศิลปะ เป็นต้น

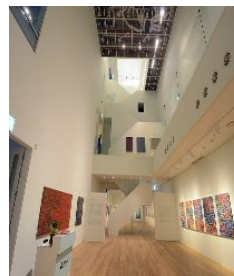
ตัวอย่างพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ที่ใช้จัดงาน เช่น พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติโตเกียว (Tokyo National Museum) ในประเทศญี่ปุ่น พิพิธภัณฑ์ศิลปะฮิโรชิม่า (Hiroshima Museum of Art) ในประเทศญี่ปุ่น หอแสดงภาพเอระ (Ara Art Center) ในประเทศเกาหลีใต้ หอศิลป์ (Arta Gallery) ในประเทศแคนาดา พิพิธภัณฑ์รอยัลออนตาริโอ (The Royal Ontario Museum) ในประเทศแคนาดา



Tokyo National Museum, Japan



Hiroshima Museum of Art, Japan



Ara Art Center, Seoul, South Korea



Arta Gallery, Toronto, Canada



The Royal Ontario Museum, Canada

รูปที่ 4-5 พิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์ (Museum/Gallery)

- 1) พิพิธภัณฑ์สถานแห่งชาติโตเกียว (Tokyo National Museum) ตั้งอยู่ในประเทศญี่ปุ่นเป็นพิพิธภัณฑ์ที่เก่าแก่และใหญ่ที่สุดของญี่ปุ่น เป็นสถานที่เก็บรักษาศิลปวัตถุและโบราณวัตถุที่สำคัญจากทั่วทวีปเอเชีย ทางพิพิธภัณฑ์ยังมีส่วนงานสำหรับค้นคว้าวิจัยเกี่ยวกับโบราณวัตถุ และจัดกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้ความรู้แก่ประชาชน

- 2) พิพิธภัณฑ์ศิลปะฮิโรชิมา (Hiroshima Museum of Art) ตั้งอยู่ในประเทศญี่ปุ่น เป็นสถานที่แสดงผลงานศิลปะสมัยใหม่ของจิตรกรฝรั่งเศสและญี่ปุ่น มีภาพวาดจากจิตรกรญี่ปุ่นและตะวันตกกว่า 300 ชิ้น ภายในอาคารหลักของพิพิธภัณฑ์มีการจัดแสดงผลงานศิลปะกว่า 76 ชิ้น สามารถรองรับผู้คนได้ประมาณ 200 คน
- 3) ห้องแสดงภาพศิลปะเอระ (Ara Art Center) ตั้งอยู่ในย่านอินซาดง กรุงโซล ประเทศเกาหลีใต้ เป็นอาคาร 9 ชั้น มีห้องจัดแสดงผลงานศิลปะ 15 ห้อง สามารถรองรับผู้เข้าร่วมงานได้ 500 คน
- 4) หอศิลป์ Arta (Arta Gallery) เมืองโตรอนโต ประเทศแคนาดา ก่อตั้งขึ้นในปี 2003 จัดแสดงผลงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินต่างๆ ทั้งศิลปินชาวแคนาดาและศิลปินต่างชาติ สามารถรองรับผู้เข้าร่วมงานได้ 200 คน
- 5) พิพิธภัณฑ์รอยัลออนตาริโอ (The Royal Ontario Museum) ตั้งอยู่ในประเทศแคนาดา เป็นพิพิธภัณฑ์ที่ใหญ่ที่สุดของแคนาดา ภายในรวบรวมสิ่งของต่างๆ มาจัดแสดงไว้ถึงหกล้านชิ้น โดยจัดแบ่งพื้นที่จัดแสดงเป็นส่วนของนิทรรศการและห้องจัดแสดงต่างๆ เช่น ห้องจัดแสดงนิทรรศการเกาหลีที่นำเสนอเรื่องราวการประยุกต์เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมสู่วิถีการดำเนินชีวิต ห้องจัดแสดงนิทรรศการอียิปต์โบราณกับปริศนาความลึกลับที่ยังรอการไขคำตอบ และห้องจัดแสดงยุคบุกเบิกของแคนาดา เป็นต้น

การจัดงานไมซ์ในพิพิธภัณฑ์หรือหอศิลป์เป็นการเปลี่ยนรูปแบบสถานที่ในการจัดงาน ทำให้ผู้เข้าร่วมงานได้สัมผัสกับบรรยากาศของพิพิธภัณฑ์ต่างๆ และได้เพลิดเพลินกับงานศิลปะที่จัดแสดงในหอศิลป์

4.6 มหาวิทยาลัยหรือวิทยาลัย (University/College)

มหาวิทยาลัยหรือวิทยาลัย (University/College) เหมาะสำหรับการประชุมเชิงวิชาการ งานเสวนา และงานแสดงนิทรรศการด้านวิชาการ เนื่องจากสถาบันการศึกษาเหล่านี้มักจะมีหอประชุมขนาดใหญ่ และมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการบรรยายสำหรับการประชุมและสัมมนาครบครัน เช่น เครื่องเสียง เครื่องฉายภาพ เป็นต้น ซึ่งสามารถช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดงาน

สถานที่จัดงานประเภทมหาวิทยาลัยหรือวิทยาลัย เหมาะสำหรับการจัดงานไมซ์ประเภทงานประชุมเชิงวิชาการ และงานแสดงสินค้าและนิทรรศการ

ตัวอย่างสถานที่จัดงานประเภทนี้ เช่น มหาวิทยาลัยคิงส์คอลเลจ (University of King's College) ในอังกฤษ วิทยาลัยโพโมนา (Pomona College) และมหาวิทยาลัยเรดแลนด์ (University of Redlands) ประเทศสหรัฐอเมริกา



University of King's
College, UK



Pomona College,
California, US



University of Redlands,
California, US

รูปที่ 4-6 มหาวิทยาลัยหรือวิทยาลัย (University/College)

- 1) มหาวิทยาลัยคิงส์คอลเลจ (University of King's College) กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ เป็นมหาวิทยาลัยเก่าแก่ที่มีชื่อเสียงมากแห่งหนึ่งของอังกฤษ สามารถรองรับผู้เข้าร่วมงานได้ประมาณ 400 คน
- 2) วิทยาลัยโพโมนา (Pomona College) ตั้งอยู่ในเมืองแคลิฟอร์เนีย ประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นวิทยาลัยที่มีชื่อเสียงด้านศิลปศึกษา สามารถรองรับผู้เข้าร่วมงานได้ประมาณ 600 คน
- 3) มหาวิทยาลัยเรดแลนด์ (University of Redlands) ในแคลิฟอร์เนีย ประเทศสหรัฐอเมริกา สามารถรองรับผู้เข้าร่วมงานได้ประมาณ 1,500 คน

ดังนั้นการจัดกิจกรรมในมหาวิทยาลัยหรือวิทยาลัย เป็นสถานที่ค่อนข้างอำนวยความสะดวกในการจัดงานประชุม เนื่องจากแต่ละมหาวิทยาลัยหรือวิทยาลัยมีหอประชุมที่สามารถรองรับผู้เข้าร่วมงานได้จำนวนมาก

4.7 โรงละครหรือที่จัดแสดงคอนเสิร์ต (Theater /Concert Hall)

การจัดงานโรงละครหรือสถานที่จัดคอนเสิร์ตขนาดใหญ่ สามารถรองรับผู้เข้าร่วมงานเป็นจำนวนมาก และมีสิ่งอำนวยความสะดวกในการจัดงานครบครัน สามารถนำเทคโนโลยีมาช่วยในการนำเสนอได้ สามารถจัดประชุมเชิงวิชาการหรือการประชุมองค์กรขนาดใหญ่ที่มีผู้เข้าร่วมงานเป็นจำนวนมาก

สถานที่จัดงานประเภทโรงละครหรือที่จัดแสดงคอนเสิร์ต เหมาะสำหรับการจัดงานไมซ์ประเภทการประชุมองค์กร และการประชุมสัมมนาเชิงวิชาการต่างๆ

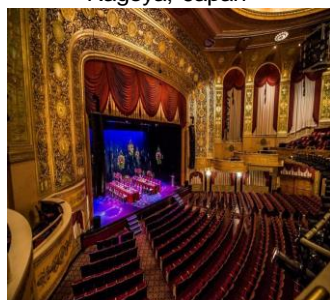
ตัวอย่างสถานที่จัดงานประเภทโรงละครหรือที่จัดแสดงคอนเสิร์ต เช่น โรงละครโนห์ เมืองนาโกย่า (Nagoya Noh Theatre) ในประเทศญี่ปุ่น โรงละครวิกตอเรีย (Victoria Theatre & Concert Hall) ในประเทศสิงคโปร์ โรงภาพยนตร์วอนเนอร์ (The Warner Theatre) ในประเทศสหรัฐอเมริกา โรงละครสิงคโปร์ (Drama Center) ในประเทศสิงคโปร์



Nagoya Noh Theater,
Nagoya, Japan



Victoria Theater & Concert
Hall, Singapore



The Warner Theatre,
Columbia, US



Drama Center, Singapore

รูปที่ 4-7 โรงละครหรือที่จัดแสดงคอนเสิร์ต (Theatre/Concert Hall)

- 1) โรงละครโนห์ นาโกย่า (Nagoya Noh Theater) ในเมืองนาโกย่า ประเทศญี่ปุ่น เป็นสถานที่จัดแสดงละคร ดนตรี และศิลปะการร่ายรำแบบโบราณของญี่ปุ่น ทั้งยังได้รับเลือกจากองค์การยูเนสโก (UNESCO) ให้เป็นมรดกทางวัฒนธรรมของมนุษยชาติในปี 2001 นับเป็นสถานที่ที่สะท้อนถึงสถาปัตยกรรมที่สวยงามแบบญี่ปุ่นได้เป็นอย่างดี สามารถรองรับผู้เข้าร่วมงานได้ประมาณ 630 คน
- 2) โรงละครวิกตอเรีย (Victoria Theater & Concert Hall) ตั้งอยู่ในประเทศสิงคโปร์ เป็นอาคารสไตล์วิกตอเรียที่เก่าแก่และสวยงาม ปัจจุบันมีการจัดการแสดงงานศิลปะ การแสดงดนตรีคลาสสิกและออเครสต้า รวมทั้งเป็นแกลลอรี่แสดงผลงานศิลปะ
- 3) โรงภาพยนตร์วอนเนอร์ (The Warner Theatre) ตั้งอยู่ในเมืองโคลัมเบีย (Columbia) ประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นโรงภาพยนตร์ขนาดใหญ่ที่สามารถรองรับผู้เข้าร่วมงานได้ประมาณ 1,995 คน
- 4) โรงละครสิงคโปร์ (Drama Center) ในประเทศสิงคโปร์ เป็นโรงละครที่สวยงามและสามารถรองรับผู้คนได้เป็นจำนวนมาก

การจัดงานในโรงละครหรือที่จัดแสดงคอนเสิร์ต เป็นการสร้างความแปลกใหม่ให้กับผู้เข้าร่วมงาน สามารถรองรับผู้เข้าร่วมงานจำนวนมากได้ และยังมีสิ่งอำนวยความสะดวกที่จำเป็นต่อการจัดงานอย่างครบครัน

4.8 สถานที่ลักษณะเฉพาะ (Special Venues)

นอกจากนี้ยังมีรูปแบบการจัดงานที่จัดขึ้นในสถานที่พิเศษอื่นๆ เพื่อสร้างความแปลกใหม่ให้กับผู้ร่วมงาน เช่น การล่องเรือสำราญที่เหมาะสมสำหรับการท่องเที่ยวเป็นรางวัล การจัดงานในพิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำ เพื่อเปลี่ยนบรรยากาศสำหรับงานประชุมและเสวนาต่างๆ หรือการจัดงานในสวนสนุกเพื่อเพิ่มบรรยากาศการผ่อนคลาย และสามารถทำกิจกรรมการละลายพฤติกรรมสำหรับการประชุมองค์กร

สถานที่จัดงานประเภทนี้เหมาะสมสำหรับการจัดงานไมซ์ประเภทงานประชุมองค์กร การท่องเที่ยวเป็นรางวัล และการประชุมสัมมนาต่างๆ

ตัวอย่างสถานที่จัดงานประเภทลักษณะเฉพาะ เช่น การล่องเรือกินกา (Cruise Ship Ginga) ในญี่ปุ่น การล่องเรืออัลบาทรอส (Ship Royal Albatross) ในประเทศสิงคโปร์ พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำชารูมิ (Okinawa Churaumi Aquarium) ในประเทศญี่ปุ่น พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำมอนเทอเรย์เบย์ (Monterey Bay Aquarium) ในประเทศสหรัฐอเมริกา และสวนสนุก (Amusement Park) หรือเมืองหิมะ (Theme Park: Snow Town)



Cruise Ship
Ginga, Japan
Capacity: 200
people



Ship Royal
Albatross,
Singapore



Okinawa
Churaumi
Aquarium, Japan



Monterey Bay
Aquarium, CA,
USA



Amusement Park



Theme Park:
Snow Town

รูปที่ 4-8 สถานที่ลักษณะเฉพาะ (Special Venues)

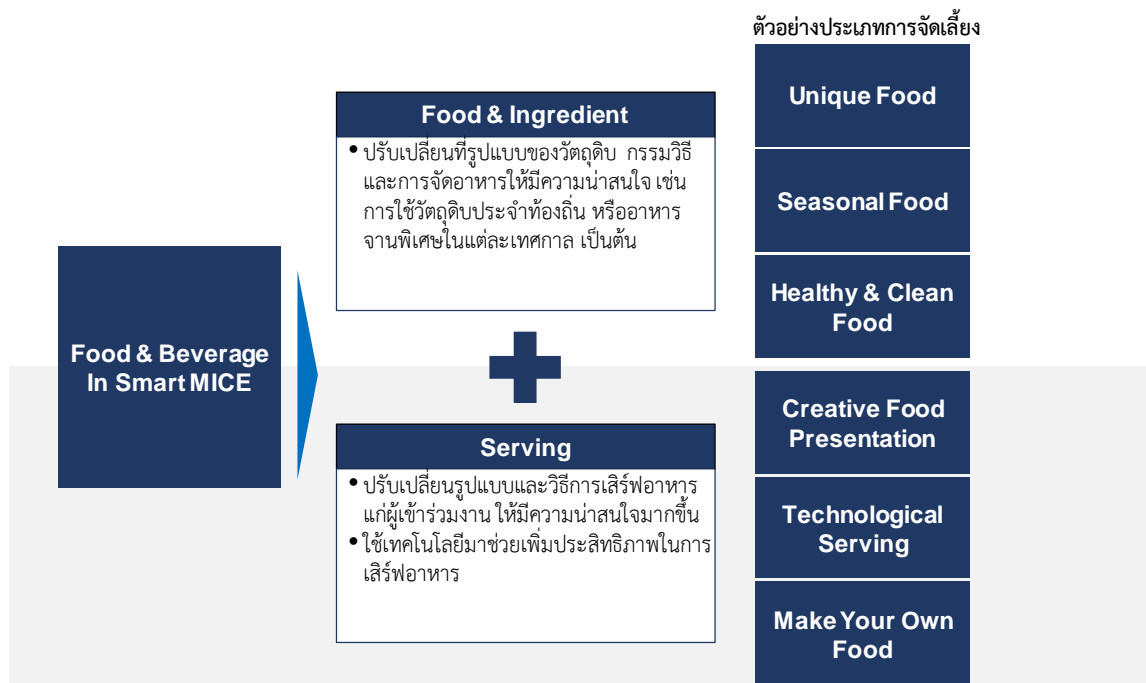
- 1) การล่องเรือกินกา (Cruise Ship Ginga) ที่ประเทศญี่ปุ่น เป็นการล่องเรือสำราญซึ่งมีจุดเริ่มต้นที่ท่าเรือฮิโรชิม่า ระหว่างทางผู้ร่วมงานจะได้ชมทัศนียภาพอันสวยงามของศาลเจ้าลอยน้ำอิสึคุชิมะ

- (Itsukushima Shire) ซึ่งเป็นเสาโทริอิที่ตั้งอยู่กลางทะเล เรือกินกาสามารถรองรับผู้ร่วมงานได้ประมาณ 200 คน
- 2) การล่องเรืออัลบาทรอส (Ship Royal Albatross) ประเทศสิงคโปร์ เรืออัลบาทรอสเป็นเรือที่มีเอกลักษณ์โดยการจำลองแบบมาจากเรือโจรสลัดในสมัยโบราณ เรืออัลบาทรอสเป็นสถานที่จัดงานที่ได้รับความนิยมมากแห่งหนึ่ง โดยสามารถติดต่อล่องเรือได้ที่รีสอร์ทเว็ลลเซนโตซ่า เรืออัลบาทรอสสามารถรองรับผู้ร่วมงานได้ประมาณ 200 คน
 - 3) พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำชुरาอุมิ (Okinawa Churaumi Aquarium) เมืองโอกินาวา ประเทศญี่ปุ่น มีพื้นที่กว่า 19,000 ตร.ม. มีแท็งก์ที่รวบรวมสัตว์น้ำต่างๆ 77 แท็งก์ ความจุรวม 10,000 ลบ.ม. มีสัตว์น้ำหายากต่างๆ ทั้งฉลามวาฬ ปลากระเบนแมนตา และมีปะการังกว่า 80 สายพันธุ์ โดยสามารถจัดงานได้ตรงบริเวณโถงด้านหน้าของแท็งก์แสดงสัตว์น้ำคุโรชิโอะ (Kuroshio Sea tank) ซึ่งผู้เข้าร่วมงานสามารถชมสัตว์น้ำอย่างใกล้ชิด
 - 4) พิพิธภัณฑ์สัตว์น้ำมอนเทอเรย์เบย์ (Monterey Bay Aquarium) ในรัฐแคลิฟอร์เนีย ประเทศสหรัฐอเมริกา ก่อตั้งขึ้นในปี 1984 มีการจัดแสดงนิทรรศการโลกใต้ทะเลโดยรวบรวมสัตว์น้ำและพืชน้ำกว่า 600 สายพันธุ์ ภายในพิพิธภัณฑ์มีที่รองรับการจัดงานหลายแห่ง เช่น ส่วนจัดแสดงโอเพนซี (The Open Sea Galleries) ส่วนจัดแสดงโอเชียนเอจและสัตว์ทะเลที่เลี้ยงลูกด้วยนม (The Ocean's Edge Galleries and Marine Mammal Gallery) และนอกจากนี้ยังมีภัตตาคารซินดี้ วอเตอร์ฟรอนท์ (Cindy's Waterfront Restaurant and the Café) เป็นต้น โดยทั้งพิพิธภัณฑ์สามารถรองรับผู้เข้าร่วมงานกว่า 2,500 คน
 - 5) สวนสนุก (Amusement Park) เหมาะสำหรับงานไมซ์ที่ต้องการความแปลกใหม่ การจัดกิจกรรมในสวนสนุกเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศในการจัดงานให้มีความผ่อนคลาย และยังมีพื้นที่ที่สามารถทำกิจกรรมละลายพฤติกรรม (Ice Breaking) หรือกิจกรรมการสร้างทีม (Team Building) สำหรับการประชุมองค์กรได้อีกด้วย
 - 6) สโนว์ทาวน์ปาร์ค (Theme Park: Snow Town) การจัดงานในเมืองหิมะเป็นการเปลี่ยนบรรยากาศการจัดงาน สร้างสีสันและเพิ่มความผ่อนคลายเช่นเดียวกับการจัดงานในสวนสนุก และสามารถให้ผู้เข้าร่วมงานได้ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกันได้ เพื่อเสริมสร้างและกระชับความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมงาน

การจัดงานไมซ์ที่ในสถานที่ลักษณะพิเศษเป็นการสร้างความแปลกใหม่ ความตื่นเต้น ผสมกับความคิดสร้างสรรค์ในการดำเนินกิจกรรม ทั้งนี้การจัดงานในสถานที่ลักษณะพิเศษนั้นต้องคำนึงถึงข้อจำกัดและความเหมาะสมของรูปแบบงานที่จัดด้วย

5. อาหารและเครื่องดื่ม (Creative Food and Beverage)

การจัดเลี้ยงอาหารและเครื่องดื่มอย่างสร้างสรรค์ มีเอกลักษณ์และความแปลกใหม่ จะช่วยเพิ่มความพึงพอใจให้แก่ผู้เข้าร่วมงาน ทำให้ผู้เข้าร่วมงานเกิดความประทับใจ โดยการจัดเลี้ยงอาหารและเครื่องดื่มสามารถแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1. รูปแบบของอาหารและวัตถุดิบที่จัดเลี้ยง (Food & Ingredient) โดยการเลือกอาหารและเครื่องดื่มที่มีความแปลกใหม่ มีความสร้างสรรค์ หรือมีเอกลักษณ์ และ 2. รูปแบบวิธีการบริการอาหาร (Serving) การปรับเปลี่ยนรูปแบบการบริการเป็นการสร้างจุดเด่นของจัดงานไมซ์ให้เป็นที่ประทับใจแก่นักเดินทางไมซ์หรือผู้ร่วมงาน



รูปที่ 5-1 การจัดเลี้ยงอาหารและเครื่องดื่ม

- 1) ประเภทของอาหาร (Food & Ingredient) คือ การเลือกอาหารให้ตรงกับแนวคิดและรูปแบบของการจัดงาน โดยนำเสนอเมนูอาหารมีความน่าสนใจ มีเอกลักษณ์ หรือมีความแปลกใหม่ โดยอาจแบ่งรูปแบบของอาหาร เป็น 3 ประเภท ดังนี้
 - อาหารจานพิเศษ (Unique Food) เป็นการจัดและนำเสนออาหารพิเศษที่เป็นเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น อีกทั้งยังสะท้อนถึงวัฒนธรรมท้องถิ่นทำให้ผู้เข้าร่วมงานได้สัมผัสกับวัฒนธรรมการรับประทานอาหารของแต่ละท้องถิ่นผ่านอาหารจานพิเศษที่มีลักษณะเฉพาะแตกต่างกันออกไป
 - อาหารตามฤดูกาล (Seasonal Food) เนื่องจากในหลายพื้นที่มีวัฒนธรรมการรับประทานอาหารที่แตกต่างกันไปตามฤดูกาล เพื่อประโยชน์ในการปรับสมดุลร่างกายตามฤดูที่เปลี่ยนแปลงไป การจัดอาหารตามฤดูกาลนอกจากจะเป็นประโยชน์ต่อร่างกายแล้ว ยังเปิด

โอกาสให้ผู้เข้าร่วมงานได้สัมผัสและเข้าใจวัฒนธรรมการกินอีกด้วย นอกจากนี้ยังทำให้ได้
อาหารที่สดและมีคุณภาพจากวัตถุดิบตามฤดูที่ใหม่และสด

- อาหารเพื่อสุขภาพ (Healthy & Clean Food) การจัดอาหารเพื่อสุขภาพเพื่อตอบสนองต่อ
แนวโน้มการบริโภคในปัจจุบันที่ผู้บริโภคหันมาให้ความสนใจและให้ความสำคัญในเรื่อง
สุขภาพโดยเฉพาะการรับประทานอาหารที่มีประโยชน์ มาจากกระบวนการตามธรรมชาติ มี
ความสดใหม่ และผ่านการปรุงแต่งน้อยที่สุด
- 2) รูปแบบวิธีการบริการอาหาร (Serving) เป็นการปรับเปลี่ยนรูปแบบการบริการอาหารและ
เครื่องดื่มให้แก่ผู้เข้าร่วมงานเพื่อให้ผู้เข้าร่วมงานรู้สึกประทับใจ โดยอาศัยความคิดสร้างสรรค์
ผสมกับการใช้เทคโนโลยีในการบริการอาหาร สร้างความแปลกใหม่ของรูปแบบการบริการ
ส่งเสริมให้งานไมซ์มีความสมาร์ตและน่าสนใจมากขึ้น และยังสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการ
บริการอาหารได้อีกด้วย ซึ่งรูปแบบการบริการมีหลากหลายรูปแบบ สามารถแบ่งได้ ดังนี้
- การจัดอาหารอย่างสร้างสรรค์ (Creative Food Presentation) เป็นการใช้ศิลปะการจัด
อาหารและการบริการอาหารอย่างสร้างสรรค์ ทำให้อาหารมีความน่าสนใจ สวยงาม น่า
รับประทาน หรือง่ายและสะดวกต่อการรับประทานมากขึ้น อีกทั้งทำให้ผู้เข้าร่วมงานได้สนุก
เพลิดเพลินกับการเลือกรับประทานอาหารต่างๆ ที่มีการจัดแสดงอย่างสวยงามและ
สร้างสรรค์
 - การใช้เทคโนโลยีในการบริการอาหาร (Technological Serving) เป็นการเพิ่มประสิทธิภาพ
ในการให้บริการ สร้างความแปลกใหม่ ความตื่นเต้น และสามารถส่งมอบประสบการณ์ที่ดีแก่
ผู้เข้าร่วมงาน เช่น การใช้หุ่นยนต์ในการให้บริการ หรือการส่งอาหารด้วยแทปเล็ต เป็นต้น
 - การปรุงอาหารเอง (Make Your Own Food) เป็นการจัดมุมอาหารเพื่อให้ผู้เข้างานได้มี
โอกาสเลือกปรุงอาหารในแบบที่ชื่นชอบด้วยตนเอง ทำให้การจัดงานมีความน่าสนใจมากขึ้น
เป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เข้าร่วมงานเพลิดเพลินกับการปรุงและตกแต่งอาหารที่ตนเองชื่นชอบ
โดยอาหารในโซนนี้ควรเป็นอาหารที่ปรุงได้ง่ายและใช้เวลาไม่นาน

5.1 ประเภทของอาหาร (Food & Ingredient)

การเลือกเมนูอาหารและเครื่องดื่มในการจัดเลี้ยงแก่ผู้เข้าร่วมงานไมซ์อย่างสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับ
แนวคิดการจัดงาน โดยอาจจะมีการนำเสนออาหารที่แปลกใหม่ อาหารจานพิเศษที่หาทานได้ยาก เป็นการ
สร้างความประทับใจให้แก่ผู้เข้าร่วมงาน ซึ่งรูปแบบการเลือกเมนูอาหารที่สร้างสรรค์ อาจแบ่งออกเป็น 3
ประเภท ดังนี้

5.1.1 อาหารจานพิเศษ (Unique Food)

อาหารจานพิเศษ (Unique Food) ได้แก่ อาหารที่มีเอกลักษณ์พิเศษ หรือเป็นอาหารจานพิเศษจากที่ต่างๆ โดยอาจจะเป็นอาหารที่หาทานได้เฉพาะถิ่น เมนูพิเศษจากร้านอาหารชื่อดังที่เป็นที่รู้จักและได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย หรืออาหารประจำชาติที่มีเอกลักษณ์สะท้อนวัฒนธรรมของชาติต่างๆ เพื่อให้ผู้เข้างานได้ทานอาหารจานพิเศษที่หาทานได้ยาก และสร้างความประทับใจให้แก่ผู้เข้างาน

การจัดบริการอาหารจานพิเศษที่เน้นแสดงจุดเด่นเอกลักษณ์ของแต่ละท้องถิ่น สามารถสะท้อนถึงวัฒนธรรมในท้องถิ่นทำให้ผู้เข้าร่วมงานได้สัมผัสกับวัฒนธรรมของแต่ละท้องถิ่นผ่านอาหารจานพิเศษที่มีลักษณะเฉพาะแตกต่างกันออกไป นอกจากนี้ยังเป็นการโปรโมทอาหารในท้องถิ่นหรือชาตินั้นให้เป็นที่รู้จักและส่งเสริมการท่องเที่ยวในด้านเอกลักษณ์วัฒนธรรมของท้องถิ่นด้วย

ตัวอย่างเมนูอาหารจานพิเศษ เช่น

- 1) กาแฟชะมด (Civet Coffee) หมายถึง เมล็ดกาแฟที่สัตว์ในกลุ่มชะมดได้กินและถ่ายออกมา โดยเชื่อว่ากลไกการย่อยของชะมดจะเพิ่มรสชาติให้เมล็ดกาแฟ กาแฟชะมดนี้นิยมผลิตมากในประเทศอินโดนีเซีย และถือว่าเป็นกาแฟที่มีราคาแพงที่สุดในโลก
- 2) ซีสสไตล์อียิปต์ (Gibna Domiati) เป็นชีสที่มีชื่อเสียงมากในเมืองดาเมียตตา (Damietta) ประเทศอียิปต์ โดยในสูตรต้นตำรับดั้งเดิมนั้นชีสนิชนิดนี้จะทำมาจากนมควาย
- 3) เค้กเจ้าหญิง (Prinsesstårta) ของหวานของชาวสวีเดนที่นิยมบริการในโอกาสพิเศษต่างๆ ตัวเค้กเป็นเลเยอร์เค้กหนานุ่ม และมักจะทำตกแต่งด้านนอกให้เป็นสีเขียวม่นาว
- 4) คุจอลปัน (Gujeolpan) หรือเจ้าหญิงนพเก้า เป็นเมนูในราชสำนักเกาหลีที่นิยมใช้ต้อนรับแขกบ้านแขกเมือง คุจอลปันมีส่วนผสม 9 ชนิดที่ทานร่วมกัน ถูกบริการมาในถาดไม้ 9 ช่อง



Civet Coffee



Gibna Domiati
Egyptian Foods



Prinsesstårta (Princess
Cake) Swedish Cake



Gujeolpan
Korean Food

รูปที่ 5-2 Unique Food

5.1.2 อาหารตามฤดูกาล (Seasonal Food)

เนื่องจากในหลายประเทศมีวัฒนธรรมในการรับประทานอาหารในที่แตกต่างกันไปในแต่ละฤดูกาล การรับประทานอาหารตามฤดูกาลสามารถเอื้อประโยชน์ต่อร่างกายในการปรับสมดุลร่างกายตามฤดูกาลที่เปลี่ยนไป อาหารตามฤดูกาลนอกจากจะช่วยสะท้อนวัฒนธรรมและวิถีการดำเนินชีวิตในแต่ละท้องถิ่น ยังทำให้ได้อาหารและวัตถุดิบที่เพิ่งเก็บเกี่ยวในแต่ละฤดูซึ่งมีความสดและใหม่ และมีคุณค่าทางโภชนาการสูง เป็นวัตถุดิบคุณภาพเยี่ยมในการนำมาปรุงอาหาร

การจัดเลี้ยงอาหารตามฤดูกาลของแต่ละภูมิภาคช่วยสะท้อนวัฒนธรรมการบริโภคในแต่ละพื้นที่ ทำให้ผู้เข้าร่วมงานได้ลองชิมอาหารที่แปลกใหม่ มีประโยชน์ในการช่วยปรับสมดุลร่างกาย และมีคุณภาพดีเนื่องจากเป็นอาหารที่มีความสด สร้างความประทับใจและสร้างประสบการณ์ที่ดีแก่ผู้เข้าร่วมงาน



Cantonese Goat Stew
Chinese Winter Dishes



Matsutake
Japanese Autumn Dishes



Toshikoshi soba
Japanese New Year Dishes



Eggnog
Christmas Beverages

รูปที่ 5-3 Seasonal Food

ตัวอย่างอาหารตามฤดูกาล ได้แก่

- 1) สตูว์แพะ (Cantonese Goat Stew) เป็นอาหารที่ชาวจีนกวางตุ้งนิยมรับประทานเพื่อให้ความอบอุ่นในหน้าหนาว โดยเชื่อว่าแพะเป็นเนื้อสัตว์ประเภทร้อน การรับประทานแพะจะช่วยกระตุ้นให้เลือดลมไหลเวียนและทำให้ร่างกายอบอุ่น
- 2) เห็ดมัตสึทาเกะ (Matsutake) เป็นเห็ดหายาก มีราคาแพง ที่พบมากในฤดูใบไม้ร่วง ซึ่งชาวญี่ปุ่นเชื่อว่ามัตสึทาเกะเป็นยาอายุวัฒนะ ทานแล้วอายุยืน สุขภาพแข็งแรง
- 3) โซบะมงคลของญี่ปุ่น (Toshikoshi Soba) หรือ โซบะข้ามปี เป็นอาหารของชาวญี่ปุ่นที่นิยทานในช่วงปีใหม่ เนื่องจากชื่อที่เป็นมงคล เสมือนการขอพรให้มีสุขภาพดี และมีชีวิตที่ยืนยาวเหมือนเส้นโซบะ

- 4) ฟันช์นัม (Eggnog) เป็นเครื่องดื่มที่นิยมในเทศกาลคริสต์มาสในแถบประเทศแคนาดาและสหรัฐอเมริกา

5.1.3 อาหารเพื่อสุขภาพ (Healthy & Clean Food)

อาหารเพื่อสุขภาพ หมายถึง อาหารที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อร่างกาย มีสารอาหารที่จำเป็นและเป็นประโยชน์ต่อร่างกาย และช่วยลดอัตราเสี่ยงในการเกิดโรคต่างๆ ปัจจุบันอาหารเพื่อสุขภาพได้รับความสนใจและเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายเนื่องจากผู้บริโภคต่างหันมาให้ความสนใจต่อการรักษาสุขภาพมากขึ้น อาหารที่เป็นประโยชน์ต่อร่างกายมีหลายประเภท ได้แก่ อาหารที่มีคุณค่าทางโภชนาการสูง มีไขมันต่ำ อาหารคลีน (Clean Food) เป็นอาหารที่ผ่านกรรมวิธีและกระบวนการปรุงแต่งหรือการแปรรูปที่น้อยที่สุด ไม่มีการใช้สารปนเปื้อนหรือสารกันบูด อาหารเกษตรอินทรีย์ หรืออาหารออร์แกนิก (Organic Food) คือ อาหารที่ได้จากกรรมวิธีทางธรรมชาติ ผ่านการผลิตทางการเกษตรโดยไม่ใช้สารเคมี ปุ๋ยเคมี หรือวัตถุสังเคราะห์ใด ๆ

การจัดบริการอาหารและเครื่องดื่มเพื่อสุขภาพในการเลี้ยงรับรองสำหรับงานไมซ์ เป็นการเน้นอาหารที่มีประโยชน์ต่อสุขภาพ ไม่มีสารปนเปื้อน ผ่านการแปรรูปและปรุงแต่งน้อยที่สุด เพื่อให้คงคุณค่าทางโภชนาการให้ได้มากที่สุด สามารถตอบสนองต่อแนวโน้มการบริโภคในปัจจุบันที่ผู้คนต่างหันมาให้ความสนใจและให้ความสำคัญในเรื่องสุขภาพมากขึ้น



Healthy Food



Organic Food



Clean Food



Herbal Food

รูปที่ 5-4 Healthy & Clean Food

ตัวอย่างอาหารเพื่อสุขภาพ ได้แก่

- 1) อาหารเพื่อสุขภาพ (Healthy Food) เป็นอาหารที่มีคุณค่าทางโภชนาการสูง มีไขมันต่ำหรือเป็นไขมันชั้นดี และมีสารอาหารครบทั้ง 5 หมู่

- 2) อาหารออร์แกนิก (Organic Food) หรืออาหารเกษตรอินทรีย์ เป็นอาหารที่ใช้วัตถุดิบจากธรรมชาติโดยไม่ใช้สารสังเคราะห์ในการเพาะปลูกหรือการเลี้ยงสัตว์ ไม่ใช้สารเคมี ยาฆ่าแมลง หรือฮอร์โมน
- 3) อาหารคลีน (Clean Food) เป็นอาหารที่สด สะอาด โดยเน้นการทานอาหารแบบธรรมชาติที่ผ่านกรรมวิธีและกระบวนการแปรรูปปรุงแต่งที่น้อยที่สุด ไม่ผ่านกระบวนการหมักดอง หรือปรุงรสมากเกินไป
- 4) อาหารสมุนไพร (Herbal Food) เป็นอาหารที่มีส่วนประกอบของสมุนไพรอันเป็นประโยชน์ต่อร่างกาย โดยอาจอยู่ในรูปของธัญญาหาร ถั่วต่างๆ ผักผลไม้ เครื่องเทศ หรือเครื่องดื่มที่เตรียมมาจากสมุนไพร

5.2 รูปแบบวิธีการบริการอาหาร (Serving)

รูปแบบวิธีการบริการอาหาร (Serving) เป็นการปรับเปลี่ยนรูปแบบการบริการอาหารและเครื่องดื่มเพื่ออำนวยความสะดวกแก่ผู้เข้าร่วมงานไมซ์อย่างสร้างสรรค์เพื่อสร้างความประทับใจให้แก่ผู้เข้าร่วมงาน โดยอาจมีการนำเทคโนโลยีและอุปกรณ์ต่างๆ มาผสมผสานเข้ากับความคิดสร้างสรรค์ในการบริการ เพื่อให้เกิดความแปลกใหม่ของรูปแบบการบริการอาหาร ส่งผลให้การจัดงานไมซ์มีความสมารถและน่าสนใจมากขึ้น และยังสามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการบริการอาหารได้อีกด้วย โดยรูปแบบการบริการมีหลากหลายรูปแบบ สามารถแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ดังนี้

5.2.1 การจัดอาหารอย่างสร้างสรรค์ (Creative Food Presentation)

การจัดอาหารอย่างสร้างสรรค์ (Creative Food Presentation) ให้มีความสวยงาม เป็นการตกแต่งและการนำเสนออาหาร โดยการผสมผสานระหว่างอาหารและงานศิลปะ โดยการใช้ศิลปะในการออกแบบตกแต่งอาหารให้สวยงาม หรือออกแบบรูปแบบในการนำเสนออาหารแบบแปลกใหม่ ทำให้อาหารมีความน่าสนใจสวยงามและน่ารับประทานยิ่งขึ้น เช่น การใช้คนเป็นโต๊ะอาหาร (Human Table) หรือ การใช้คนเป็นโต๊ะบริการเครื่องดื่ม (Living Bar) เป็นต้น ทั้งนี้ยังรวมไปถึงการจัดอาหารให้ง่ายและสะดวกต่อการรับประทาน เช่น การบริการอาหารฟิงเกอร์ฟู้ด (Finger Food) อาหารในกรวย (Cone Food) เป็นต้น

ตัวอย่างการจัดอาหารอย่างสร้างสรรค์ ได้แก่

- 1) โต๊ะอาหารและโต๊ะเครื่องดื่มมีชีวิต (Human Table & Living Bar) เป็นวิธีการบริการอาหารอย่างสร้างสรรค์ โดยการจัดโต๊ะอาหารแบบมีชีวิต โดยการตกแต่งคนให้เป็นโต๊ะอาหารอย่างสวยงาม
- 2) อาหารฟู้ดทรัค (Food Truck) เป็นอาหารที่มีพัฒนาการจากอาหารรถเข็นมาสู่อาหารฟู้ดทรัค ซึ่งกำลังเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลาย และสามารถนำมาให้บริการในงานเลี้ยงต่างๆ ได้อีกด้วย
- 3) การตกแต่งอาหารอย่างสร้างสรรค์ (Food Decorate) การตกแต่งงานอาหารไม่เพียงแต่ให้มีความสวยงามเท่านั้น ศิลปะการตกแต่งงานอาหารยังช่วยสะท้อนถึงวัฒนธรรมและเรื่องราวความเป็นมาของอาหารแต่ละงานอีกด้วย

- 4) การจัดอาหารแบบฟิงเกอร์ฟู้ดและโคนฟู้ด (Finger Food & Cone Food) เป็นวิธีการจัดอาหารให้ง่ายต่อการรับประทาน โดยฟิงเกอร์ฟู้ดคือการจัดอาหารเพื่อให้สามารถหยิบทานได้โดยสะดวก ส่วนโคนฟู้ด เป็นการจัดอาหารใส่กรวยเพื่อให้หยิบรับประทานได้โดยง่าย



รูปที่ 5-5 Creative Food Presentation

5.2.2 การนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการบริการอาหาร (Technological Serving)

ปัจจุบันมีการนำเทคโนโลยีเข้ามาอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ มากมาย ทั้งการใช้เทคโนโลยีในการช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในด้านการบริการโดยเฉพาะอย่างยิ่งในธุรกิจเกี่ยวกับการบริการอาหารและเครื่องดื่ม ซึ่งสามารถช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้ให้บริการและลูกค้า และยังช่วยสร้างประสบการณ์ที่ดีให้แก่ลูกค้า ทำให้ลูกค้าเกิดความประทับใจอีกด้วย

การนำเทคโนโลยีในการบริการอาหารและเครื่องดื่มเข้ามาช่วยในการจัดงานไมซ์ จะช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้เข้าร่วมงาน ลดจำนวนพนักงานที่ต้องใช้ในการให้บริการ เพิ่มประสิทธิภาพการบริการ ทำให้ผู้เข้าร่วมงานเกิดความประทับใจ สร้างประสบการณ์แปลกใหม่ให้แก่ผู้เข้าร่วมงานที่ชื่นชอบเทคโนโลยี แต่ทั้งนี้เทคโนโลยีการบริการบางชนิดอาจมีข้อจำกัด เช่น อาจต้องใช้พื้นที่ในการติดตั้งและการจัดวางค่อนข้างมาก หรืออาจมีโปรแกรมที่มีลักษณะเฉพาะทำให้ไม่สามารถใช้ได้กับผู้บริการบางกลุ่ม ซึ่งต้องพิจารณาเลือกใช้ตามความเหมาะสม

ตัวอย่างการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการบริการอาหาร เช่น

- 1) การสั่งอาหารด้วยแท็บเล็ต (Tablet Ordering) ทำให้สามารถสั่งอาหารได้อย่างรวดเร็ว มีความแม่นยำ ลดข้อผิดพลาด และลดจำนวนพนักงานในการรับออเดอร์อาหาร

- 2) เครื่องจักรที่สามารถประกอบและบริการอาหารได้ เช่น เครื่องทำแซนวิช (Sandwich Making Machine) ทำให้ผู้ร่วมงานสามารถเลือกและกำหนดส่วนผสมต่างๆ ได้เอง อีกทั้งยังสร้างความแปลกใหม่ให้กับผู้เข้าร่วมงาน
- 3) การบริการอาหารและเครื่องดื่มด้วยหุ่นยนต์ เช่น หุ่นยนต์บริการอาหาร (Automatic Serving Robot) หรือหุ่นยนต์บาร์เทนเดอร์ (Bartender Robot) สามารถสร้างความแปลกใหม่และความตื่นเต้นให้กับผู้เข้าร่วมงาน



Tablet Ordering



Sandwich Making Machine



Automatic Serving Robot



Bartender Robot

รูปที่ 5-6 Technological Serving

5.2.3 การปรุงอาหารเอง (Make Your Own Food)

การปรุงอาหารเอง (Make Your Own Food) เป็นการจัดพื้นที่บางส่วนเป็นมุมสำหรับให้ผู้เข้าร่วมงานได้ประกอบอาหารด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เข้างานได้มีโอกาสเลือกประกอบอาหารในแบบที่ตนชื่นชอบด้วยตนเอง ทำให้การจัดเลี้ยงในงานไม่ซ้ำมีจุดเด่นและมีความน่าสนใจมากขึ้น โดยอาหารในส่วนที่เปิดให้ผู้เข้าร่วมงานได้ประกอบอาหารเองนั้น ควรจะเป็นอาหารที่ปรุงได้ง่าย ใช้เวลาไม่นาน มีขั้นตอนการทำที่ไม่ซับซ้อน เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมงานได้เพลิดเพลินกับการเลือกปรุงอาหารที่ชื่นชอบด้วยตนเอง



Salad Bar



Mini Pie Bar



Burger Bar



Pasta Bar

รูปที่ 5-7 Make Your Own Food

ตัวอย่างมุมอาหารแบบประกอบอาหารเอง ได้แก่

- 1) สลัดบาร์ (Salad Bar) ที่ผู้เข้าร่วมงานสามารถเลือกผักและน้ำสลัดต่างๆ เพื่อปรุงสลัดได้เอง
- 2) มินิพายบาร์ (Mini Pie Bar) ประกอบด้วยแป้งพาย ไส้ขนม และน้ำเชื่อมรสต่างๆ โดยผู้เข้าร่วมงานสามารถเลือกตกแต่งหน้าพายได้ตามต้องการ
- 3) เบอร์เกอร์บาร์ (Burger Bar) สามารถเลือกขนมปัง เนื้อ ชีส ผัก ตลอดจนจุนซอสต่างๆ เพื่อนำมาปรุงหรือประกอบเบอร์เกอร์ตามที่ชอบ
- 4) พาสต้าบาร์ (Pasta Bar) ประกอบด้วยเส้นพาสต้าหลากชนิด เครื่องปรุง และน้ำซอสรสต่างๆ เพื่อนำมาปรุงพาสต้าได้ตามต้องการ

6. กิจกรรมในงาน (Activities)

กิจกรรมในงานแบบสมาร์ตไมซ์ควรมีการจัดอย่างสร้างสรรค์ มีความแปลกใหม่ เพื่อดึงดูดและสร้างความประทับใจให้แก่ผู้เข้าร่วมงาน โดยควรมีการเลือกจัดกิจกรรมต่างๆ ให้เหมาะสมสอดคล้องกับแนวคิดหลักในการจัดงานแต่ละงาน เพื่อให้เกิดงานที่ดีมีประสิทธิภาพ ทำให้ผู้เข้าร่วมงานอยากมีส่วนร่วมในการจัดงานครั้งต่อไป

กิจกรรมในงานไมซ์ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ กิจกรรมหลัก (Core Session Activities) และกิจกรรมเสริม (Additional Activities) ซึ่งกิจกรรมหลัก คือ กิจกรรมที่นำเสนอเนื้อหาอันเป็นวัตถุประสงค์หลักของการจัดงาน ตัวอย่างเช่น การประชุมสัมมนา (Meeting & Conference) กิจกรรมการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม (Team Building) การสัมมนาเชิงปฏิบัติการ (Workshop) และนิทรรศการและงานแสดงสินค้า (Exhibition & Trade Fair) ส่วนกิจกรรมเสริม คือ กิจกรรมที่ทำควบคู่ไปกับกิจกรรมหลัก เพื่อช่วยสร้างบรรยากาศ สร้างความบันเทิง เพิ่มความผ่อนคลาย และสร้างสีสันให้กับการจัดงาน เช่น กิจกรรมเพื่อความบันเทิง (Entertainment) และกิจกรรมเพื่อสังคม (Social Responsibility)

- 1) กิจกรรมหลัก (Core Session Activities) เป็นกิจกรรมเพื่อการนำเสนอเนื้อหาหลักอันเป็นวัตถุประสงค์ของงานที่ผู้จัดงานต้องการจะสื่อและเผยแพร่ให้แก่ผู้เข้าร่วมงานได้รับฟัง ซึ่งสามารถแบ่งออกเป็น 4 กลุ่ม ได้แก่
 - การประชุมและสัมมนา (Meeting & Conference) เป็นการบรรยายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน โดยมีผู้บรรยายและผู้เข้าร่วมรับฟัง หรือร่วมแสดงความคิดเห็น มีการกำหนดหัวข้อและวาระในการประชุมที่ชัดเจน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือประสบการณ์ระหว่างผู้เข้าร่วมงานและผู้บรรยาย
 - กิจกรรมการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม (Team Building) เป็นการเรียนรู้การทำงานผ่านการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม เสริมสร้างความสามัคคี และสร้างความสัมพันธ์ที่ดีระหว่างผู้เข้าร่วมงาน
 - กิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) เป็นกิจกรรมที่มีการกำหนดหัวข้อวิธีการดำเนินงาน และจุดประสงค์ของกิจกรรมที่ชัดเจน โดยแบ่งผู้เข้าร่วมงานเป็นกลุ่มย่อย เพื่อทำกิจกรรมร่วมกันตามหัวข้อและเวลาที่กำหนด
 - นิทรรศการและงานแสดงสินค้า (Exhibition & Trade Fair) เป็นกิจกรรมการนำเสนอสินค้าและบริการ งานนิทรรศการและงานแสดงสินค้าเป็นเวทีในการแลกเปลี่ยน ซื้อขายสินค้าและบริการ การเจรจาธุรกิจ การขยายการลงทุน รวมไปถึงการสร้างพันธมิตรทางธุรกิจ
- 2) กิจกรรมเสริม (Additional Activities) เป็นกิจกรรมที่จัดควบคู่ไปกับกิจกรรมหลัก โดยมีวัตถุประสงค์ในการสร้างสีสัน สร้างความบันเทิง การผ่อนคลาย เพิ่มความประทับใจและดึงดูดผู้เข้าร่วมงาน ซึ่งกิจกรรมเสริมสามารถแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ

- กิจกรรมเพื่อความบันเทิง (Entertainment Activities) เป็นกิจกรรมการให้ความบันเทิง เพื่อสร้างบรรยากาศ สีสัน และสร้างความผ่อนคลายแก่ผู้เข้าร่วมงาน ได้แก่ การแสดงโชว์ต่างๆ และการท่องเที่ยว เป็นต้น
- กิจกรรมเพื่อสังคม (Social Responsibility Activities) เป็นกิจกรรมอาสาในการสร้างประโยชน์เพื่อสังคม ชุมชน และสิ่งแวดล้อม ซึ่งกิจกรรมเพื่อสังคมสามารถเสริมสร้างภาพลักษณ์ที่ดีแก่องค์กร อีกทั้งยังเป็นการปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีและสร้างประโยชน์ต่อสังคม

6.1 กิจกรรมหลัก (Core Session Activities)

กิจกรรมหลัก (Core Session Activities) เป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อการนำเสนอเนื้อหาหลักอันเป็นวัตถุประสงค์ของงานที่ผู้จัดงานต้องการจะสื่อสารกับผู้เข้าร่วมงาน ซึ่งกิจกรรมหลักของงานสามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภท ได้แก่ การประชุมและสัมมนา (Meeting & Conference) กิจกรรมการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม (Team Building) กิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) และนิทรรศการและงานแสดงสินค้า (Exhibition & Trade Fair) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

6.1.1 การประชุมและสัมมนา (Meeting & Conference)

การประชุมและสัมมนาเป็นกิจกรรมการบรรยายและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นทั่วไป โดยประกอบด้วยผู้บรรยายและผู้เข้าร่วมรับฟังหรือร่วมแสดงความคิดเห็น มีการกำหนดหัวข้อและวาระในการประชุมที่ชัดเจน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือประสบการณ์ระหว่างผู้เข้าร่วมงานและผู้บรรยาย การจัดกิจกรรมประเภทนี้จะเน้นไปที่เนื้อหาของการประชุม มีหัวข้อและกำหนดการที่แน่นอน ทำให้ผู้เข้าร่วมงานมีสมาธิจดจ่อกับเนื้อหาในการประชุม นอกจากนี้การจัดกิจกรรมการประชุมและสัมมนายังสามารถนำเทคโนโลยีการจัดประชุมมาช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดงานได้อีกด้วย

ตัวอย่างกิจกรรมการประชุมและสัมมนา ได้แก่

- 1) การประชุมประจำปี (Annual Meeting) เช่น การประชุมประจำปีสภาเศรษฐกิจโลก (World Economic Forum Annual Meeting)
- 2) งานสัมมนา (Seminar) เช่น งานสัมมนาประจำปีเอเอสไอเอสอินเตอร์เนชันแนล (ASIS International 63rd Annual Seminar)
- 3) งานประชุมวิชาการนานาชาติ (Conventional Conference) เช่น งานประชุมวิชาการนานาชาติ สถาบันวิชาชีพวิศวกรไฟฟ้าและอิเล็กทรอนิกส์ (IEEE International Conference Series)
- 4) การประชุมสัมมนาวิชาการ (Symposium) เช่น การประชุมวิทยาศาสตร์การแพทย์ด้านเชื้อเอชไอวี ครั้งที่ 19 (19th International Symposium on HIV Medicine)



งานประชุมและสัมมนา (Meeting & Conference) มีหัวข้อการประชุมที่ชัดเจน



Panel Discussion เป็นการจัดสัมมนาในเชิงอภิปราย โดยมีผู้ดำเนินรายการ และผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็น



กิจกรรมการประชุมด้านวิชาการต่างๆ



IEEE Conference Series งานสัมมนาในวงการเทคโนโลยีและคอมพิวเตอร์ระดับโลก

รูปที่ 6-1 การจัดประชุมองค์กรและประชุมวิชาการ (Meeting & Conference)

6.1.2 กิจกรรมการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม (Team Building)

กิจกรรมการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม เป็นการฝึกการเรียนรู้การทำงานผ่านการทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน ซึ่งเหมาะกับการประชุมองค์กรที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม เสริมสร้างความสามัคคี และสร้างความสัมพันธ์อันดีให้แก่ผู้ร่วมงาน อีกทั้งกิจกรรมนี้ยังสามารถนำเสนอวัฒนธรรมและภูมิปัญญาผ่านการทำกิจกรรม เช่น การแข่งพายเรือมังกร (Dragon Boat) เป็นวัฒนธรรมในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งสามารถอนุรักษ์วัฒนธรรมท้องถิ่นและสร้างความสามัคคีในการทำงานร่วมกันเป็นทีม แต่ทั้งนี้บางกิจกรรมจำเป็นต้องมีสถานที่และอุปกรณ์เฉพาะทาง เช่น กิจกรรมทางน้ำ ซึ่งจำเป็นต้องใช้อุปกรณ์และสถานที่จัดที่เหมาะสม

ตัวอย่างกิจกรรมการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม ได้แก่

- 1) การแข่งพายเรือมังกร (Dragon Boat) เป็นกิจกรรมที่ได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรมในแถบเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ การเข้าร่วมกิจกรรมนี้ทำให้ผู้เข้าร่วมได้สัมผัสและเรียนรู้ถึงวัฒนธรรมที่แตกต่าง เสริมสร้างความสามัคคี การทำงานร่วมกันเป็นทีม และเป็นการกระชับความสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมงาน
- 2) การเรียนทำอาหาร (Cookery Classes) เป็นกิจกรรมที่ร่วมกันเรียนรู้การทำอาหารในเมนูแปลกใหม่ เพื่อเสริมสร้างการทำงานเป็นทีม ได้เพลิดเพลินกับการทดลองทำอาหาร รวมถึงการได้ลองชิมอาหารที่มีรสชาติแตกต่างกันไป
- 3) การหาทางออกจากห้อง (Escape Room) เป็นกิจกรรมสำหรับกลุ่มขนาดเล็ก เพื่อหาทางหนีออกจากห้องที่ทำกิจกรรม โดยจะมีโจทย์และปริศนาต่างๆ ให้ผู้เข้าร่วมงานได้ใช้ความคิด ร่วมมือกัน

ในการแก้ปริศนาเพื่อหากุญแจที่จะสามารถไขประตูเพื่อหนีออกจากห้องได้ ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมการร่วมกันทำงานเป็นทีมได้เป็นอย่างดี

- 4) กิจกรรมร่วมกันวาดภาพ (Art Jamming) เป็นกิจกรรมที่ร่วมกันวาดภาพ โดยการแบ่งกลุ่มผู้เข้าร่วมงานออกเป็นกลุ่มย่อย ให้แต่ละกลุ่มร่วมกันสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามหัวข้อที่กำหนด ซึ่งต้องมีการร่วมกันเสนอความคิดสร้างสรรค์ และช่วยกันทำผลงานออกมา โดยกิจกรรมนี้จะช่วยส่งเสริมความสัมพันธ์อันดีในองค์กรได้
- 5) กิจกรรมกรรมต่อเรือ (Flat out a Float) เป็นกิจกรรมที่ผู้เข้าร่วมงานแต่ละทีมจะต้องทำการต่อเรือจากอุปกรณ์ที่ถูกกำหนดให้ จากนั้นจึงนำเรือที่สร้างขึ้นมาแข่งขันกัน ซึ่งจะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้การทำงานเป็นทีม การวางแผนงานร่วมกัน การแบ่งงานกันทำ และช่วยเพิ่มความสามัคคีและความสัมพันธ์อันดีงามแก่กัน
- 6) กิจกรรมเอาชีวิตรอด (Survival Scenario) เป็นกิจกรรมที่ทุกคนต้องร่วมกันเอาชีวิตรอดจากสถานการณ์ที่กำหนด เช่น การไปเข้าค่ายในพื้นที่ห่างไกล โดยมีอุปกรณ์ที่จำกัด ซึ่งต้องวางแผนและช่วยกันคิดในการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่อย่างจำกัดในการดำรงชีวิตรอด เป็นการร่วมกันแก้ปัญหาต่างๆ และเสริมสร้างความสามัคคีในหมู่คณะ



Dragon Boat



Cookery Classes



Escape Room



Art Jamming



Flat out a Float

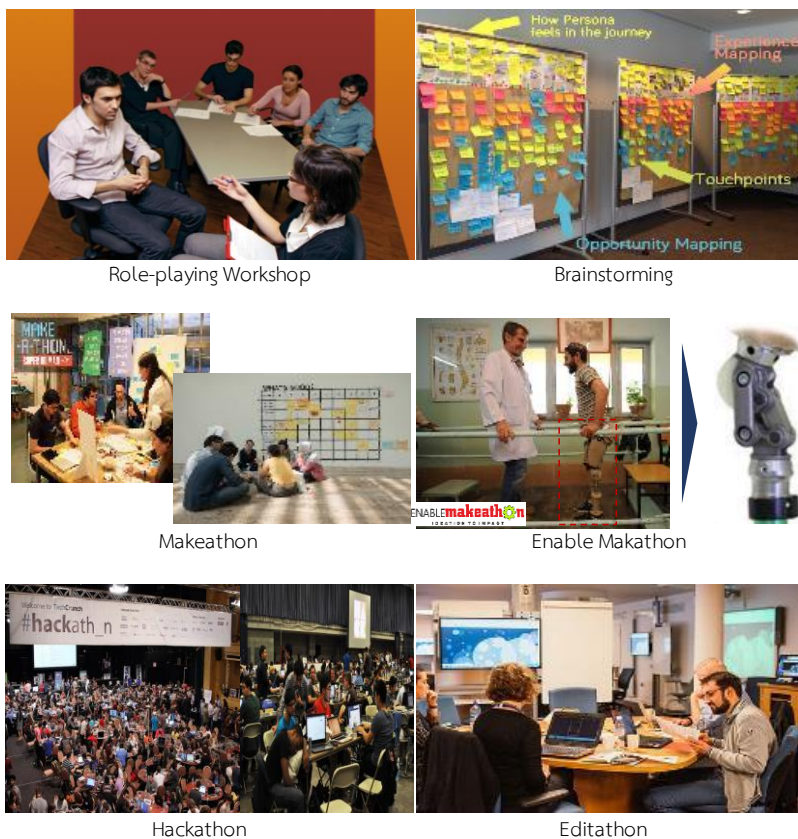


Survival Scenario

รูปที่ 6-2 การสร้างกิจกรรมเป็นทีม (Team Building)

6.1.3 กิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop)

กิจกรรมเชิงปฏิบัติการ เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมงานได้ลงมือปฏิบัติ โดยมีการแบ่งกลุ่ม กำหนดหัวข้อ วิธีการดำเนินงาน และจุดประสงค์ที่ชัดเจน ซึ่งผู้เข้าร่วมจะได้ใช้เวลาในการทำกิจกรรมร่วมกัน ตามหัวข้อและเวลาที่กำหนด มักมีการแบ่งผู้เข้าร่วมงานเป็นกลุ่มย่อย เพื่อให้แต่ละคนมีส่วนร่วมกับกิจกรรมให้มากที่สุด ตัวอย่างกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ เช่น การแบ่งกลุ่มเพื่อระดมความคิดเห็นในการแก้ปัญหา หรือ สร้างสรรค์แนวทางการทำงานใหม่ๆ รวมถึงการแบ่งกลุ่มเป็นทีมเพื่อสร้างสิ่งประดิษฐ์ตามหัวข้อต่างๆ เพื่อทำการแข่งขันกัน ซึ่งผู้เข้าร่วมแข่งขันแต่ละทีมจะต้องร่วมกันสร้างสิ่งประดิษฐ์ตามหัวข้อ สถานที่ และเวลาที่ กำหนด โดยมีตัวอย่างการประกวด เช่น การพัฒนาซอฟต์แวร์ การพัฒนาอุปกรณ์สำหรับผู้พิการ การประดิษฐ์ ของเล่นเด็กเพื่อการกุศล เป็นต้น



รูปที่ 6-3 การสร้างกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop)

ตัวอย่างกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ ได้แก่

- 1) การแสดงบทบาทสมมติ (Role-playing Workshop) เป็นกิจกรรมที่มีการจำลองสถานการณ์และแสดงบทบาทสมมติ เพื่อการคิดหาแนวทางการดำเนินงานใหม่ๆ
- 2) การระดมความคิด (Brainstorming) การระดมความคิดเพื่อหาแนวทางการแก้ปัญหาต่างๆ หรือ สร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ โดยการให้แต่ละคนเสนอไอเดียและความเห็นต่างๆ

- 3) การประกวดสร้างสิ่งประดิษฐ์ (Makeathon) โดยผู้เข้าร่วมแข่งขันรวมกลุ่มกันเป็นทีมเพื่อเข้าร่วมในการสร้างสิ่งประดิษฐ์ตามหัวข้อและเวลาที่ทางผู้จัดเป็นคนกำหนด โดยหัวข้อหรือโจทย์อาจจะมีการผลัดเปลี่ยนไปในแต่ละปี
- 4) การสร้างสิ่งประดิษฐ์เพื่อคนพิการ (Enable Makathon) เป็นการรวมกลุ่มกันเพื่อแข่งขันสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่เป็นอุปกรณ์สำหรับช่วยเหลือหรืออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้พิการ
- 5) การประกวดสร้างสิ่งประดิษฐ์ด้านเทคโนโลยี (Hackathon) เป็นการประกวดสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่เกี่ยวกับเทคโนโลยี ซึ่งเป็นกิจกรรมที่มีชื่อเสียงมาก เนื่องจากกิจกรรมนี้เป็นจุดเริ่มต้นของธุรกิจเกิดใหม่ หรือธุรกิจ Startups มากมาย
- 6) การแก้ไขบทความสารานุกรมบนอินเทอร์เน็ต (Editathon) เป็นกิจกรรมการรวมตัวกันเพื่อแก้ไขบทความบนสารานุกรมบนอินเทอร์เน็ตแบบมาราธอน

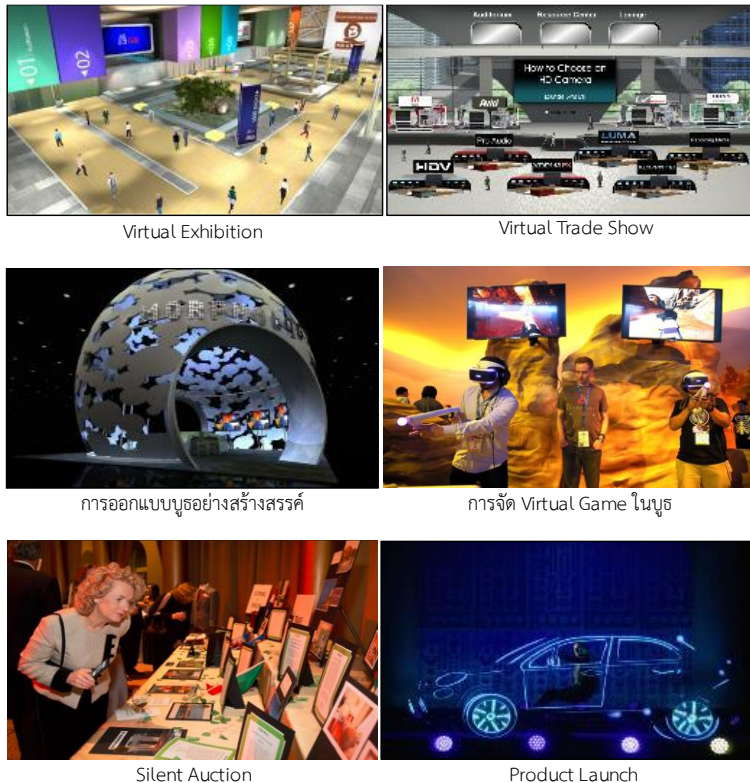
6.1.4 นิทรรศการและงานแสดงสินค้า (Exhibition & Trade Fair)

นิทรรศการและงานแสดงสินค้า เป็นเวทีที่ใช้ในการนำเสนอสินค้าและบริการ มีการแลกเปลี่ยนซื้อขาย รวมถึงการเจรจาธุรกิจ หรือการสร้างพันธมิตรทางธุรกิจ เพื่อเป็นการต่อยอดและสร้างโอกาสทางเศรษฐกิจให้กับผู้เข้าร่วมงาน ซึ่งกิจกรรมประเภทนี้มีการนำเสนอในหลายรูปแบบ เช่น งานแสดงสินค้าเสมือนที่เปิดโอกาสให้ผู้ที่ไม่สะดวกเดินทางได้มีโอกาสเข้ามาชมงานแบบออนไลน์ โดยการนำเทคโนโลยีเสมือนเข้ามาช่วยในการจัดกิจกรรม งานเปิดตัวสินค้าต่างๆ เพื่อเป็นเวทีในการนำเสนอและประชาสัมพันธ์สินค้าให้เป็นที่รู้จัก และงานประมูลสินค้า เป็นต้น

ตัวอย่างงานนิทรรศการและงานแสดงสินค้า เช่น

- 1) งานอิตาลีเฟอร์นิเจอร์ดีไซน์ (Italian Furniture Design) เป็นการจัดงานโดยนำเทคโนโลยีเสมือนมาใช้บนอินเทอร์เน็ตเป็นครั้งแรก
- 2) งานแสดงสินค้าเสมือนของบริษัทโซนี่ อิเล็กทรอนิกส์ (Virtual Trade Show of Sony Electronics) เป็นการนำเทคโนโลยีเสมือนมาใช้ในการจัดงานแสดงสินค้า ซึ่งสามารถเข้าร่วมงานผ่านช่องทางออนไลน์ โดยผู้เข้าร่วมงานจะเห็นข้อมูลบูธต่างๆ รวมถึงสามารถติดต่อเจรจากับผู้ออกบูธได้ด้วย
- 3) การออกแบบบูธอย่างสร้างสรรค์และมีเอกลักษณ์โดดเด่น เพื่อดึงดูดให้ผู้เข้าร่วมงานสนใจการจัดแสดงสินค้าและบริการของบูธ
- 4) การจัดเตรียมเกมส์เสมือน (Virtual Game) หรือกิจกรรมในบูธให้ผู้เข้าร่วมงานได้เล่น เพื่อดึงดูดความสนใจจากผู้เข้าร่วมงาน เปิดโอกาสให้ผู้เข้าร่วมงานได้มีส่วนร่วมกับกิจกรรมในบูธ
- 5) งานประมูลสินค้าแบบเงียบ (Silent Auction) โดยการใช้เทคโนโลยีการประมูลผ่านแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยผู้ประมูลสามารถสำรวจดูสินค้าต่างๆ ตามความพึงพอใจ จากนั้นจึงทำการประมูลผ่านแอปพลิเคชันในโทรศัพท์

- 6) การเปิดตัวผลิตภัณฑ์ใหม่ (Product Launch) เป็นงานเปิดตัวสินค้าตัวใหม่ให้ลูกค้าได้รู้จัก งานประเภทนี้มักมีการใช้เทคโนโลยีในการนำเสนอเพื่อสร้างความประทับใจให้แก่ลูกค้า เช่น การแสดงมัลติมีเดีย การแสดงแสงสี หรือการใช้เทคโนโลยีเสมือนช่วยในการนำเสนอ เป็นต้น



รูปที่ 6-4 กิจกรรมเพื่อการนำเสนอสินค้าและบริการ (Exhibition & Trade Fair)

6.2 กิจกรรมเสริม (Additional Activities)

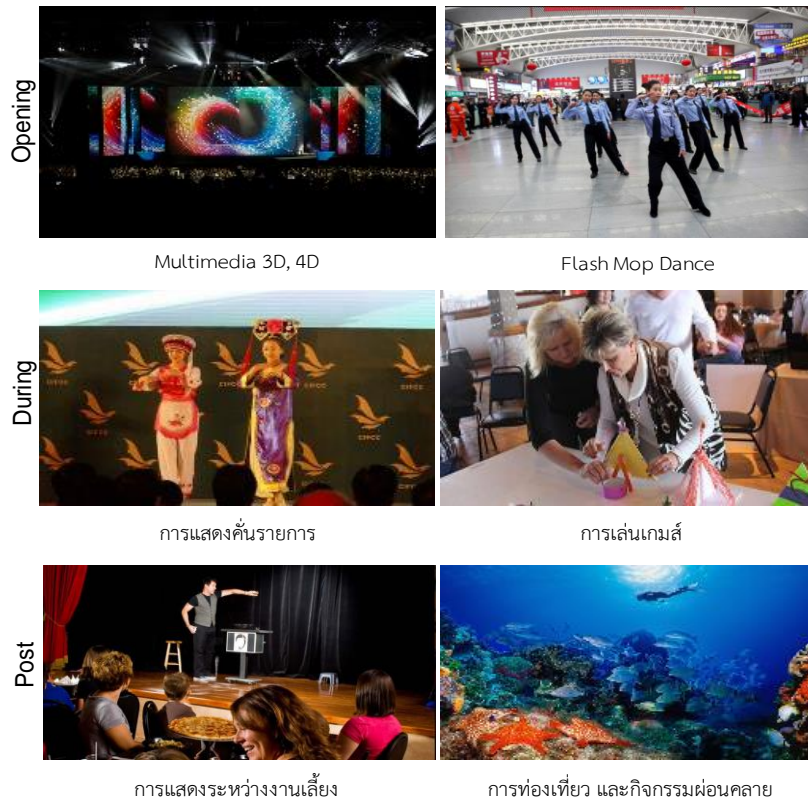
กิจกรรมเสริม (Additional Activities) เป็นกิจกรรมที่จัดควบคู่ไปกับกิจกรรมหลัก โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อการสร้างสีสัน สร้างความบันเทิง การผ่อนคลาย เพิ่มความประทับใจและดึงดูดผู้เข้าร่วมงาน ซึ่งกิจกรรมเสริมสามารถแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ คือ กิจกรรมบันเทิง (Entertainment) และกิจกรรมเพื่อสังคม (Social Responsibility Activities)

6.2.1 กิจกรรมบันเทิง (Entertainment)

กิจกรรมบันเทิง คือ กิจกรรมเสริมที่จัดควบคู่ไปกับกิจกรรมหลัก เพื่อสร้างบรรยากาศ สีสัน และให้ความบันเทิงแก่ผู้เข้าร่วมงาน โดยกิจกรรมบันเทิงอาจแบ่งได้ออกเป็น 3 กลุ่ม ตามช่วงระยะเวลาการจัด ได้แก่

- กิจกรรมช่วงเปิดงาน เพื่อสร้างความตื่นเต้น ความประทับใจให้แก่ผู้เข้าร่วมงาน เช่น การแสดงทางวัฒนธรรม มินิคอนเสิร์ต หรือการแสดงเทคนิคแสงสีตระการตา
- กิจกรรมที่จัดขึ้นระหว่างการจัดงาน เพื่อสร้างความมีส่วนร่วมจากผู้ร่วมงาน เช่น การเล่นเกมส์ การแสดงคัทรายการ

- กิจกรรมหลังจบงาน เพื่อสร้างความผ่อนคลายให้แก่ผู้ร่วมงาน เช่น งานเลี้ยง การท่องเที่ยว และ กิจกรรมสันทนาการ



รูปที่ 6-5 กิจกรรมเพื่อการจัดกิจกรรมบันเทิง (Entertainment)

ตัวอย่างการจัดกิจกรรมเพื่อความบันเทิงให้กับผู้เข้าร่วมงาน ได้แก่

- 1) การเปิดงานที่ใช้เทคโนโลยีมัลติมีเดีย (Multimedia/ Virtual Show) นำเทคโนโลยีมัลติมีเดีย เช่น เทคโนโลยี 3D, 4D หรือเทคโนโลยีเสมือนเข้ามาช่วยการจัดงาน เพื่อสร้างสีสัน ดึงดูดผู้เข้าร่วมงาน ทำให้ผู้เข้าร่วมงานประทับใจกับการแสดงที่มีเทคนิคตระการตา
- 2) การเต้นแฟลชม็อบ (Flash Mop Dance) เป็นการแสดงที่เกิดขึ้นแบบกะทันหันโดยที่ผู้ร่วมงานไม่ทันตั้งตัว เพื่อสร้างความตื่นเต้นและความประหลาดใจให้กับผู้ร่วมงาน
- 3) งานแสดงหุ่นรายการระหว่างช่วงพัก เพื่อสร้างความผ่อนคลายแก่ผู้เข้าร่วมงาน เช่น การแสดงทางวัฒนธรรม การฟ้อนรำต่างๆ
- 4) การเล่นเกม (Games) เป็นการเล่นเกมต่างๆ เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมและเพิ่มการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างกันของผู้เข้าร่วมงาน
- 5) การแสดงมายากล (Magic Show) ระหว่างงานเลี้ยงหลังจากการประชุมสัมมนา เพื่อมอบความบันเทิง และความผ่อนคลายให้แก่ผู้เข้าร่วมงาน
- 6) กิจกรรมการท่องเที่ยว เพื่อความผ่อนคลายหลังจากจบการประชุมสัมมนาต่างๆ

6.2.2 การจัดกิจกรรมเพื่อสังคม (Social Responsibility Activities)

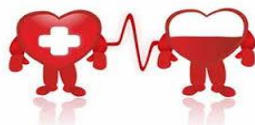
กิจกรรมเพื่อสังคม เป็นกิจกรรมเสริมที่มีกจัดขึ้นหลังเสร็จสิ้นกิจกรรมหลัก เหมาะกับทั้งการประชุมองค์การ การท่องเที่ยวเพื่อเป็นรางวัล และการประชุมทางวิชาการ กิจกรรมนี้สามารถสร้างภาพลักษณ์ที่ดีแก่องค์กรในการใส่ใจสังคม สิ่งแวดล้อม และการอยู่ร่วมกับชุมชนอย่างยั่งยืน อีกทั้งยังเป็นการปลูกฝังจิตสำนึกที่ดีต่อสังคม และสิ่งแวดล้อมให้แก่ผู้เข้าร่วมงาน สร้างประโยชน์ต่อสังคมและสิ่งแวดล้อม นอกจากนี้การทำกิจกรรมเพื่อสังคมยังเป็นการกระชับความสัมพันธ์ระหว่างพนักงานในองค์กรที่เข้าร่วมหรือผู้ที่เข้าร่วมงานประชุมต่างๆ



Donating to School



Donations to Orphanages



Blood/ Organ Donation



Medical Camps



Planting



Planting Coral

รูปที่ 6-6 กิจกรรมเพื่อการจัดกิจกรรมอาสาเพื่อสังคม (Social Responsibility Activities)

ตัวอย่างการจัดกิจกรรมเพื่อสังคม เช่น

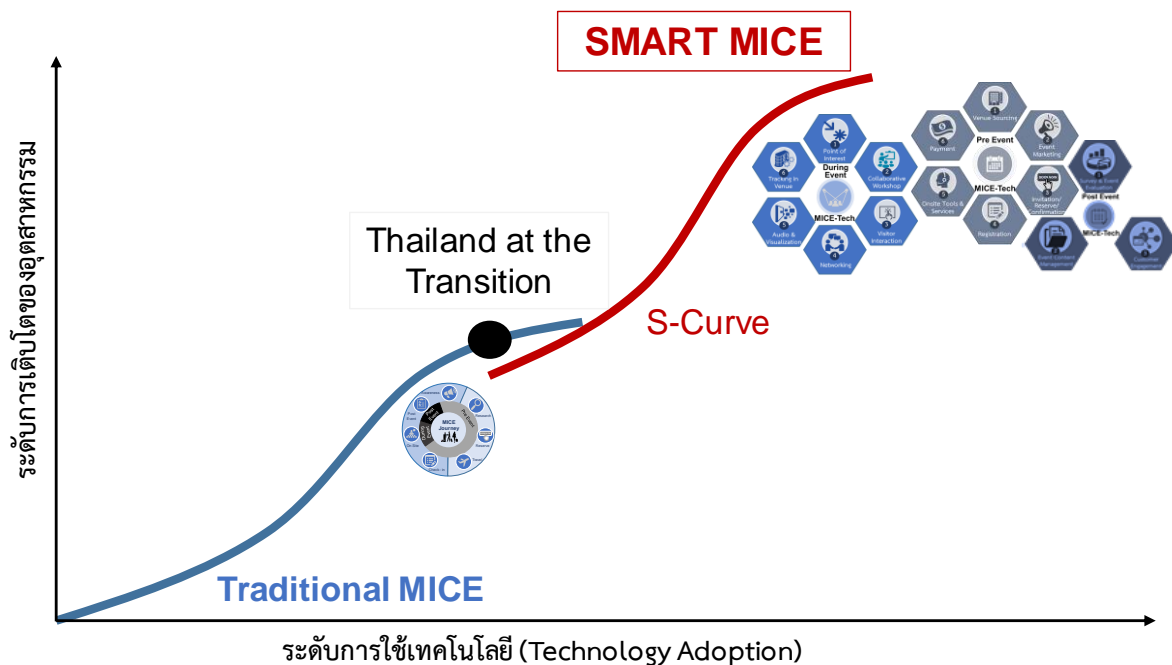
- 1) การบริจาคแก่โรงเรียน (Donating to School) การบริจาคเงินทุน หรือการสนับสนุนอุปกรณ์การเรียนให้แก่โรงเรียนในชนบทห่างไกล เพื่อเพิ่มโอกาสทางการศึกษาแก่เด็กที่ขาดแคลน
- 2) การบริจาคให้สถานรับเลี้ยงเด็กกำพร้า (Donations to Orphanages) การบริจาคเงิน สิ่งของ หรืออุปกรณ์ต่างๆ ให้แก่สถานรับเลี้ยงเด็กกำพร้า
- 3) การบริจาคเลือดหรืออวัยวะ (Blood/Organ Donation) เป็นการบริจาคเลือดหรืออวัยวะให้แก่ทางโรงพยาบาลหรือสภากาชาด
- 4) การจัดหน่วยแพทย์เคลื่อนที่ (Medical Camps) เพื่อตรวจรักษาฟรีให้แก่ประชาชนที่อาศัยอยู่ในชนบทที่ห่างไกล
- 5) กิจกรรมปลูกป่า (Planting) การปลูกป่า หรือปลูกต้นไม้เพื่อการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม
- 6) กิจกรรมปลูกปะการัง (Planting Coral) เพื่อการอนุรักษ์ชายฝั่งทะเล และเป็นแหล่งอนุบาลสัตว์น้ำในทะเล

7. เทคโนโลยีการจัดงานไมซ์ (MICE Event Tech)

เทคโนโลยีที่พัฒนาเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วในปัจจุบันสามารถนำมาช่วยอำนวยความสะดวกและเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดงานไมซ์ จึงได้มีการศึกษาการใช้เทคโนโลยีในการสนับสนุนการจัดงานไมซ์ ตลอดจนการผลักดันให้เกิดการใช้เทคโนโลยีในการขับเคลื่อนการจัดงานไมซ์ให้มีความทันสมัยและมีประสิทธิภาพที่ดีขึ้น

7.1 แนวโน้มของเทคโนโลยีที่ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมไมซ์ (MICE Technology Disruption)

การนำเทคโนโลยีมาใช้สนับสนุนการจัดงานไมซ์ สามารถช่วยพัฒนาอุตสาหกรรมไมซ์ให้เติบโตขึ้นได้ จากการที่เทคโนโลยีช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดงาน ลดขั้นตอน เวลา และต้นทุนในการจัดงานลงได้ เมื่ออุตสาหกรรมไมซ์พัฒนาจนถึงจุดที่อัตราการเติบโตลดลง หรือ ณ จุดปลายของ S - Curve เนื่องจากเทคโนโลยีที่ใช้อยู่ในปัจจุบันอาจไม่เพียงพอ จำเป็นต้องมีการพัฒนาเครื่องมือขึ้นมาใหม่หรือการสร้าง S - Curve ตัวใหม่ ซึ่งได้แก่ การจัดงานแบบสมาร์ตไมซ์ โดยการสอดแทรกความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมควบคู่ไปกับการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่เพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพและอำนวยความสะดวกในการจัดงานไมซ์ เพื่อให้อุตสาหกรรมไมซ์สามารถพัฒนาได้อย่างยั่งยืนต่อไป



รูปที่ 7-1 การพัฒนาเทคโนโลยีการจัดงานไมซ์

จากความก้าวหน้าของเทคโนโลยีต่างๆ ที่ได้เปลี่ยนโฉมรูปแบบการจัดงานไมซ์ให้มีความน่าสนใจและดึงดูดผู้เข้าชมมากขึ้น งานไมซ์ในอนาคตจะมีการใช้เทคโนโลยีต่างๆ ในการถ่ายทอดประสบการณ์ให้แก่ผู้เข้าร่วมงาน ผู้เข้าร่วมงานสามารถเข้าถึงและสัมผัสกับแนวความคิดตลอดจนเนื้อหาเรื่องราวของงาน (Content) ได้ด้วยตนเอง นอกจากนี้ยังมีเทคโนโลยีในการอำนวยความสะดวกต่างๆ ตลอดจนการเชื่อมโยงสร้างเครือข่ายระหว่าง

ผู้เข้าร่วมงานอีกด้วย ทำให้เราต้องมีการศึกษาและก้าวตามให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของเทคโนโลยีการจัดงานในอนาคต โดยมีเทคโนโลยีด้านต่างๆ ดังนี้

<p>1 Virtual Event & Live Experience Virtual Meetings</p>	 AR & VR: Augmented Reality & Virtual Reality	 Livestreams Teleconference	<ul style="list-style-type: none"> • เทคโนโลยีที่ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งาน เช่น Voting System • เทคโนโลยีที่ช่วยดึงดูดและเพิ่มความน่าสนใจในการนำเสนอ เช่น เทคโนโลยีเสมือน จอภาพที่มีการโต้ตอบกับผู้ใช้งาน • การถ่ายทอดภาพการประชุมทางผ่าน Digital Webinar
<p>2 Location Based Technology</p>	 Heat Map	 Beacon	<p>เทคโนโลยี Beacon จะเปลี่ยนแปลงการจัดงานนิทรรศการ</p> <ul style="list-style-type: none"> • Smart Networking ส่งข้อมูลรายชื่อ • Geofencing ตรวจสอบคนที่เข้าห้องประชุม • Triggered Audience Response/ Product Display แสดงข้อมูลสินค้าให้กับผู้ใช้งานในบริเวณใกล้เคียงกับบูธ • Booth “Heat Mapping” ตรวจสอบ Traffic บริเวณบูธ
<p>3 Mobile Technology & Wearable Computing</p>	 Mobile Event Application	 Wearable Technology	<ul style="list-style-type: none"> • เทคโนโลยีที่ช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้งาน เช่น การใช้ Application หรือ Wearable ในการลงทะเบียนเข้างาน เป็นต้น
<p>4 Social Media</p>		 Social Wall	<ul style="list-style-type: none"> • เทคโนโลยีในการใช้โซเชียลมีเดีย Online Facebook Live หรือ Snapchat ถ่ายทอดภาพการจัดงานผ่าน Stream หรือ Video • Social Wall Display ในงานนิทรรศการ

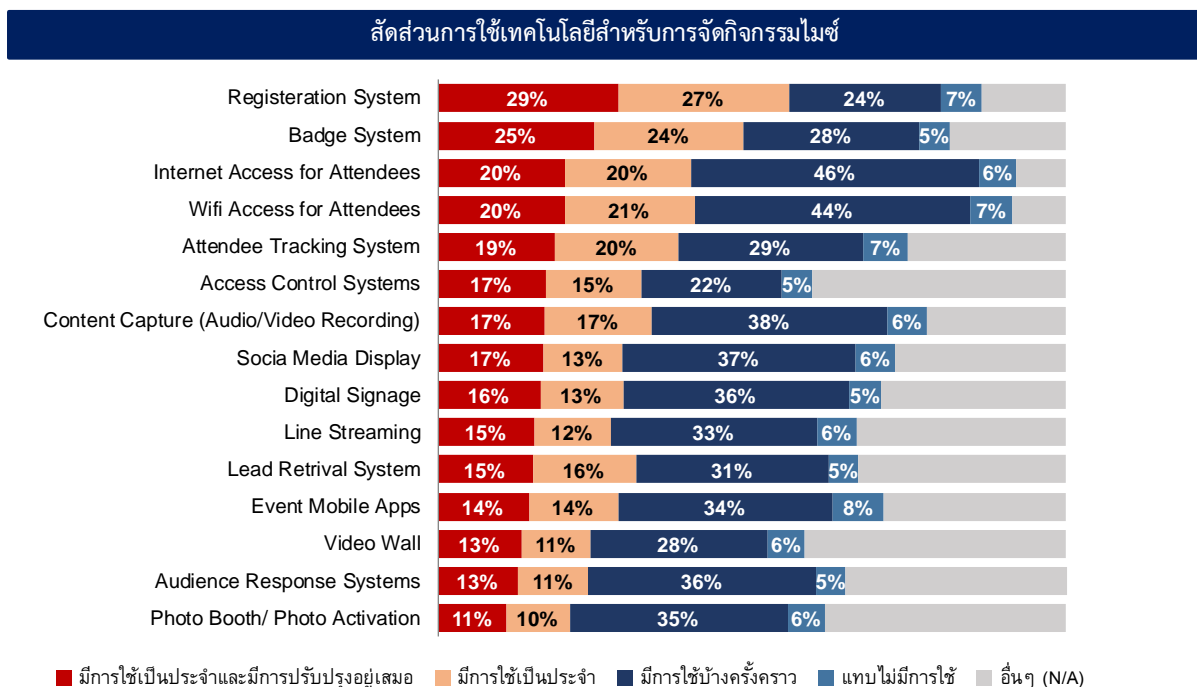
รูปที่ 7-2 แนวโน้มของเทคโนโลยีที่ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมไมซ์

แนวโน้มของเทคโนโลยีที่ส่งผลกระทบต่ออุตสาหกรรมไมซ์แบ่งเป็น 4 ด้าน ได้แก่

- 1) เทคโนโลยีการจัดงานเสมือน (Virtual Event & Live Experience Virtual Meetings) เป็นการนำเทคโนโลยีเสมือน เข้ามาช่วยในการจัดงาน เพื่อเพิ่มความน่าสนใจของงาน และดึงดูดผู้เข้าร่วมงาน เช่น จอภาพที่มีการโต้ตอบกับผู้ใช้งาน ซึ่งแสดงแผนที่ของงานพร้อมบอกรายละเอียดเกี่ยวกับบูธต่างๆ ภายในงาน เช่น สถานที่ตั้ง รายละเอียดของบริษัท เอกสารแจก และเวลาแสดง เทคโนโลยีที่ช่วยเพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้ใช้งาน ได้แก่ เทคโนโลยีที่ใช้ในการโหวต (Voting System) และการถ่ายทอดการประชุมทางไกลผ่าน Digital Webinar เป็นต้น
- 2) เทคโนโลยีที่ช่วยในการบอกพิกัดหรือสถานที่ (Location Based Technology) เป็นการนำเทคโนโลยี บีคอน (Beacon) ในการติดตามสถานะของผู้เข้าร่วมงาน รวบรวมและส่งข้อมูลรายชื่อผู้เข้างาน การตรวจสอบรายชื่อคนที่เข้าห้องประชุม การแสดงข้อมูลสินค้าให้กับผู้ใช้งานในบริเวณใกล้เคียงกับบูธ การนำทางไปยังบูธต่างๆ การตรวจสอบความหนาแน่นของผู้ใช้งานในแต่ละบูธ และยังสามารประเมินจำนวนผู้เข้าร่วมงานได้อีกด้วย
- 3) เทคโนโลยีโทรศัพท์เคลื่อนที่และคอมพิวเตอร์สวมใส่ (Mobile Technology & Wearable Computing) เป็นการนำเทคโนโลยีเข้ามาใช้เป็นอุปกรณ์เสริมที่ช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้งาน

เช่น การใช้แอปพลิเคชันในการลงทะเบียนเข้างาน ซึ่งผู้เข้าร่วมงานสามารถลงทะเบียนผ่านโทรศัพท์เคลื่อนที่ของตนเองโดยไม่ต้องเสียเวลาต่อแถวที่โต๊ะลงทะเบียน เป็นต้น

- 4) เทคโนโลยีสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) สามารถนำมาช่วยในการประชาสัมพันธ์ เช่น การใช้เทคโนโลยีถ่ายทอดสดบนสื่อสังคมออนไลน์ เช่น Facebook Live และ Snapchat เพื่อใช้ถ่ายทอดภาพการจัดงาน หรือการใช้ Video Social Wall Display เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์และสร้างเครือข่าย (Networking) ระหว่างผู้เข้างาน เป็นต้น



รูปที่ 7-3 สถิติของการใช้เทคโนโลยีสำหรับการจัดงานไม่ซ์

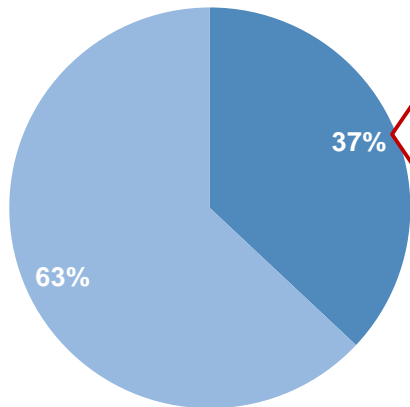
ที่มา: Meeting Professionals International

จากรายงานการสำรวจสถิติการใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการจัดงานไม่ซ์ของ Meeting Professionals International พบว่าเทคโนโลยีที่มีการใช้งานในการจัดงานไม่ซ์มากที่สุด 5 อันดับแรก ได้แก่ 1. เทคโนโลยีการลงทะเบียน (Registration System) 2. เทคโนโลยีป้ายชื่อของผู้เข้าร่วมงาน (Badge System) 3. การเข้าถึงอินเทอร์เน็ตของผู้เข้าร่วมงาน (Internet Access for Attendees) 4. การใช้อินเทอร์เน็ตไร้สายของผู้เข้าร่วมงาน (Wi-Fi Access for Attendees) และ 5. เทคโนโลยีการติดตามสถานะของผู้เข้าร่วมงาน (Attendees Tracking System)

เมื่อพิจารณาสัดส่วนการใช้งานเทคโนโลยีในส่วนของด้านแอปพลิเคชันที่เข้ามาช่วยในเรื่องอำนวยความสะดวกในปัจจุบันของผู้วางแผนการจัดงานไม่ซ์พบว่า ร้อยละ 63 ของผู้วางแผนการจัดงานไม่ซ์มีการใช้เทคโนโลยีและแอปพลิเคชันมาช่วยในการจัดงาน ส่วนที่เหลือร้อยละ 37 ของผู้วางแผนการจัดงานไม่ซ์ยังไม่มีเทคโนโลยีมาช่วยในการจัดงาน

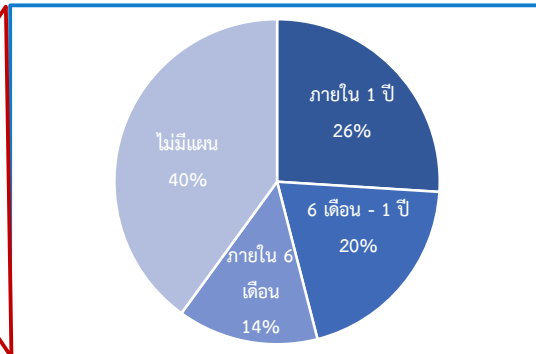
สัดส่วนการใช้งานแอปพลิเคชันสำหรับผู้วางแผนการจัดประชุมและนิทรรศการ

สัดส่วนการใช้งานแอปพลิเคชันของผู้จัดงานในปัจจุบัน



■ ไม่ใช้แอปพลิเคชัน ■ มีการใช้แอปพลิเคชัน

แผนงานที่จะเริ่มใช้แอปพลิเคชันสำหรับผู้จัดงานที่ไม่ใช้แอปพลิเคชัน



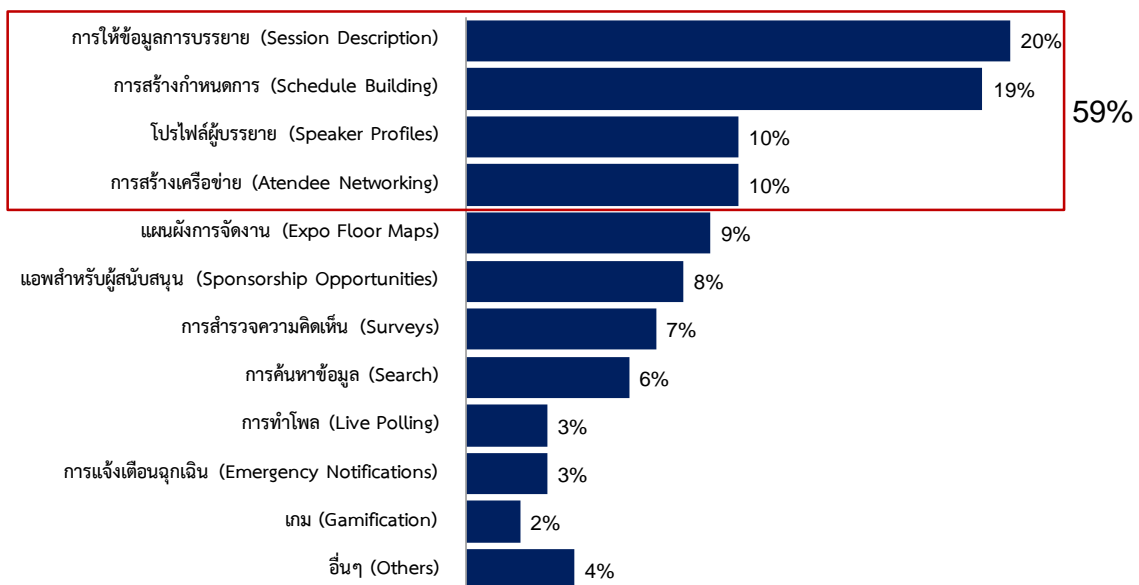
- ผู้วางแผนการจัดงาน (Event Planner) ส่วนมากเห็นถึงความสำคัญของการใช้งานแอปพลิเคชัน และมีการใช้งานในปัจจุบันที่ร้อยละ 60
- ร้อยละ 60 ของผู้ที่ไม่ได้ใช้แอปพลิเคชันในการจัดงานในปัจจุบัน มีแผนที่จะใช้งานแอปพลิเคชันภายใน 1 ปี

รูปที่ 7-4 สัดส่วนการใช้งานแอปพลิเคชันสำหรับผู้วางแผนการจัดประชุมและนิทรรศการ

ที่มา: Meeting Professionals International, Double Dutch

โดยในส่วนของกลุ่มผู้วางแผนการจัดงานไม่ซ์ยังไม่มีการใช้เทคโนโลยีมาช่วยในการจัดงานนั้น ร้อยละ 60 ของกลุ่มนี้กำลังอยู่ระหว่างการศึกษการใช้เทคโนโลยี และมีแผนที่จะนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในการจัดงานภายใน 1 ปี

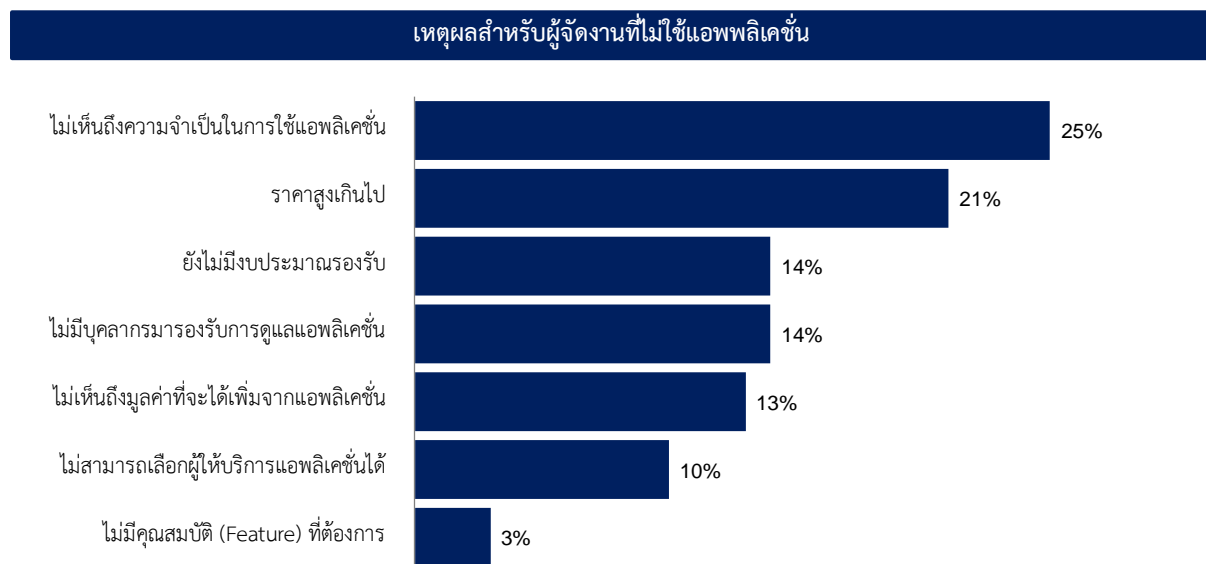
คุณสมบัติ (Feature) สำคัญสำหรับการจัดงานไม่ซ์



รูปที่ 7-5 คุณสมบัติ (Feature) สำคัญสำหรับการจัดงานไม่ซ์

ที่มา: Meeting Professionals International, Double Dutch

จากการสำรวจ ผู้จัดงานไม่ซ์ส่วนใหญ่มีความเห็นว่าคุณสมบัติ (Feature) ที่สำคัญที่สุด 4 อันดับแรกที่ควรมีในแอปพลิเคชันการจัดงานไม่ซ์ ได้แก่ 1. การให้ข้อมูลการบรรยาย (Session Description) 2. การสร้างตารางงานและกำหนดการ (Schedule Building) 3. ข้อมูลโปรไฟล์ของผู้บรรยาย (Speaker Profiles) และ 4. การสร้างเครือข่าย (Attendee Networking) ส่วนคุณสมบัติอื่นที่มีความสำคัญรองลงมา ได้แก่ แผนผังการจัดงาน (Expo Floor Map) แอปสำหรับผู้สนับสนุน (Sponsorship Opportunities) การสำรวจความคิดเห็น (Survey) การค้นหาข้อมูล (Search) การทำโพล (Living Poll) การแจ้งเตือนฉุกเฉิน (Emergency Notification) และเกม (Gamification)



รูปที่ 7-6 ผู้จัดงานที่ไม่ใช่แอปพลิเคชัน

ที่มา: Meeting Professionals International, Double Dutch

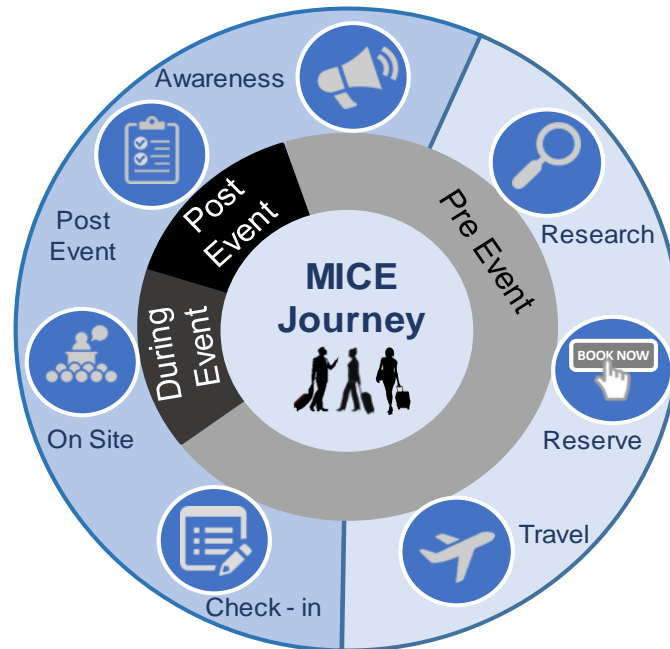
จากการสำรวจในกลุ่มผู้จัดงานที่ไม่มีการใช้เทคโนโลยีและแอปพลิเคชัน พบว่าผู้จัดงานให้เหตุผลในการไม่ใช้แอปพลิเคชันหลากหลาย โดยกว่าร้อยละ 25 ยังไม่เห็นถึงความสำคัญในการใช้ และร้อยละ 21 ยังคิดว่าแอปพลิเคชันมีราคาสูงเกินไป นอกจากนี้ยังมีเหตุผลอื่นๆ ที่ทางผู้จัดงานยังไม่มีการใช้งานแอปพลิเคชัน เช่น ยังไม่ถึงขนาดที่เพียงพอมารองรับกับการใช้งานของแอปพลิเคชัน เนื่องจากโปรแกรมแอปพลิเคชันมีราคาค่อนข้างสูง รวมถึงบุคลากรยังไม่เพียงพอในการดูแลแอปพลิเคชัน เนื่องจากต้องใช้บุคลากรที่มีความรู้เฉพาะทางในการใช้งานแอปพลิเคชัน ทำให้เกิดข้อจำกัดในเรื่องของบุคลากร

ตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีเพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดงานไม่ซ์

เทคโนโลยีสามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดงานไม่ซ์และช่วยอำนวยความสะดวกแก่ทั้งผู้จัด ผู้เข้าร่วมงาน และผู้ให้บริการที่เกี่ยวข้องได้มากมาย โดยเริ่มจากการศึกษาวงจรการเดินทางของผู้เข้าร่วมงานไม่ซ์ ตั้งแต่การรับทราบข่าวสารประชาสัมพันธ์การจัดงาน การเดินทางมาร่วมงาน จนกระทั่งเสร็จสิ้นการชมงาน วงจรการเดินทางของนักเดินทางไม่ซ์หรือการใช้เทคโนโลยีไม่ซ์เพื่อช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดงาน

ไมซ์ ขั้นตอนแบ่งเป็น 7 ขั้นตอนหลัก เริ่มจากผู้จัดงานประชาสัมพันธ์การจัดงาน (Awareness) ผู้เข้าร่วมงานทำการสืบค้นข้อมูลรายละเอียดของการจัดงาน (Research) การสำรองที่นั่งหรือสมัครเข้าร่วมงานของผู้เข้าร่วมงาน (Reserve) ผู้เข้าร่วมงานเดินทางเข้าร่วมงาน (Travel) ผู้เข้าร่วมงานลงทะเบียนที่หน้างาน (Check-in) การเข้าร่วมงานไมซ์ ประชุม สัมมนาหรือชมนิทรรศการและงานแสดงสินค้า (On Site) และผู้เข้าร่วมงานทำการประเมินการจัดงาน (Post Event) ตามลำดับ

MICE Traveler Journey

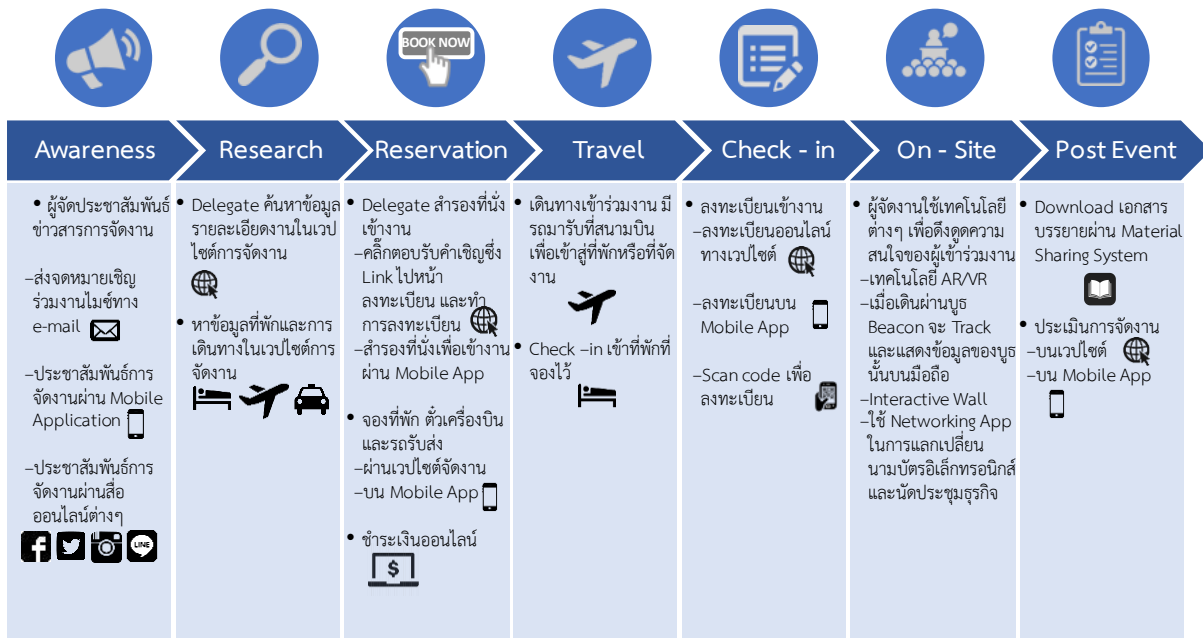


รูปที่ 7-7 MICE Travel Journey

วงจรการเดินทางของนักเดินทางไมซ์ ได้แก่

1. การประชาสัมพันธ์ (Awareness): ผู้จัดงานทำการประชาสัมพันธ์ข่าวสารการจัดงานไมซ์ให้แก่ผู้เข้าร่วมงานทราบผ่านทาง e-mail สื่อออนไลน์ เว็บไซต์ และสื่อประชาสัมพันธ์ต่างๆ
2. การสืบค้นข้อมูล (Research): ผู้เข้าร่วมงานทำการสืบค้นข้อมูลรายละเอียดของการจัดงาน รวมทั้งค้นหาและสืบราคาของที่พักรถ การเดินทาง และกิจกรรมต่างๆ
3. การสำรองที่นั่ง (Reserve): ผู้เข้าร่วมงานทำการสำรองที่นั่ง หรือสมัครเพื่อเข้าร่วมงาน รวมถึงการจองที่พักและการเดินทาง เช่น ตั๋วเครื่องบิน รถเช่า แท็กซี่ ฯลฯ และสามารถชำระเงินผ่านระบบออนไลน์ ทั้งทางเว็บไซต์ และแอปพลิเคชัน
4. การเดินทาง (Travel): ผู้เข้าร่วมงานเดินทางเข้าร่วมงาน โดยเครื่องบิน รถโดยสาร รถรับส่ง หรือแท็กซี่ และเข้าพักที่โรงแรมที่ได้จองไว้
5. การลงทะเบียนเข้างาน (Check - in): ผู้เข้าร่วมงานลงทะเบียนที่หน้างานเพื่อเข้าร่วมงานไมซ์ โดยลงทะเบียนและรับป้ายชื่อ (Badge) ก่อนเข้าชมงาน

6. การเข้าร่วมงาน (On Site): เข้าร่วมงานไมซ์ ประชุม สัมมนา หรือชมนิทรรศการและงานแสดงสินค้า
 7. การติดตามและประเมินหลังการจัดงาน (Post Event): หลังจากจบงาน ผู้เข้าร่วมงานทำการประเมินการจัดงาน โดยให้คะแนน แสดงความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และข้อติชมในการจัดงาน
- ในแต่ละขั้นตอนของการเข้าร่วมงานไมซ์ สามารถใช้เทคโนโลยีช่วยในการอำนวยความสะดวกได้ โดยมีตัวอย่างการใช้เทคโนโลยี ดังนี้



รูปที่ 7-8 ตัวอย่างการใช้เทคโนโลยีการจัดงานไมซ์

การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการอำนวยความสะดวก ในแต่ละขั้นตอนซึ่งมีรายละเอียดในแต่ละขั้นตอน ดังนี้

- 1) การประชาสัมพันธ์ (Awareness) ผู้จัดงานสามารถแจ้งข่าวประชาสัมพันธ์ให้ผู้เข้าร่วมงานทราบข่าวการจัดงานผ่านทางสื่อประชาสัมพันธ์ต่างๆ เช่น อีเมลล์ (e-mail) แอปพลิเคชันบนมือถือ (Mobile Application) และสื่อออนไลน์ต่างๆ ได้แก่ เฟสบุค (Facebook) ทวิตเตอร์ (Twitter) อินตาแกรม (Instagram) ไลน์ (Line) เป็นต้น
- 2) การสืบค้นข้อมูล (Research) ผู้เข้าร่วมงานสามารถสืบค้นข้อมูลรายละเอียดการจัดงานผ่านเวปไซต์ของงาน และสามารถค้นหาข้อมูลที่พักและการเดินทางในเวปไซต์การจัดงาน
- 3) การสำรองที่นั่ง (Reserve) เมื่อผู้เข้าร่วมงานตัดสินใจเข้าร่วมงาน ผู้เข้าร่วมงานทำการสำรองที่นั่งในเวปไซต์ของการจัดงาน หรือสมัครผ่านแอปพลิเคชันบนมือถือ (Mobile Application) พร้อมทั้งทำการจองที่พักและการเดินทางผ่านเวปไซต์การจัดงาน จากนั้นสามารถชำระค่าใช้จ่ายทั้งหมดผ่านระบบออนไลน์ ซึ่งสะดวกแก่ทั้งผู้เข้าร่วมงาน ผู้จัดงาน และผู้ให้บริการที่พักและการเดินทางต่างๆ

- 4) การเดินทาง (Travel) เมื่อผู้เข้าร่วมงานเดินทางมาถึง พบรถที่จองไว้รอรับที่สนามบิน และเมื่อมาถึงโรงแรมก็สามารถลงทะเบียนเข้าพักยังโรงแรมที่จองไว้
- 5) การลงทะเบียนเข้างาน (Check – in) ใช้เทคโนโลยีในการลงทะเบียนเข้างาน เช่น การลงทะเบียนออนไลน์ทางเว็บไซต์ การลงทะเบียนในแอปพลิเคชันโทรศัพท์มือถือ (Mobile Application) หรือการสแกนโค้ดผ่านเอกสารตอบรับอิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้เข้าร่วมงานและผู้จัดงานในการลดเวลาและขั้นตอนการลงทะเบียน หรือสามารถลดจำนวนเจ้าหน้าที่รับลงทะเบียนได้
- 6) การใช้เทคโนโลยีในงาน (On Site) ผู้จัดงานสามารถใช้เทคโนโลยีต่างๆ ในการเพิ่มประสิทธิภาพการจัดงานและดึงดูดความสนใจจากผู้เข้าร่วมงาน เช่น เทคโนโลยี Augmented Reality (AR) และ Virtual Reality (VR) ที่ผสมผสานระหว่างวัตถุจริงและสภาพแวดล้อมเสมือน โดยเมื่อเดินผ่านบูธ บีคอน (Beacon) จะ Track และแสดงข้อมูลของบูธนั้นบนมือถือ การใช้ Interactive Wall ที่สามารถสื่อสารกับผู้ร่วมงานคนอื่นได้ หรือการใช้ Networking App ในการแลกเปลี่ยนนามบัตรอิเล็กทรอนิกส์ และนัดประชุมธุรกิจ เป็นต้น
- 7) การใช้เทคโนโลยีหลังการจัดงาน (Post Event): หลังจากจบงานผู้จัดงานทำการ Upload เอกสารประกอบการบรรยายต่างๆ ลงบนระบบ Material Sharing System เพื่อให้ผู้เข้าร่วมงานสามารถ Download เอกสารได้ อีกทั้งผู้เข้าร่วมงานสามารถยังทำการประเมินการจัดงานบนเว็บไซต์ หรือ Mobile Application ซึ่งช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้จัดงานในการรวบรวมข้อคิดเห็นและคำแนะนำเพื่อประโยชน์การปรับปรุงการจัดงานต่อไป

ประโยชน์ของการใช้เทคโนโลยีในการจัดงานไมซ์

การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการจัดงานไมซ์สามารถเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดงานได้ ทั้งการลดเวลาและขั้นตอนในการทำงาน ลดค่าใช้จ่ายและจำนวนบุคลากรที่ใช้ในการดำเนินการ เพิ่มประสิทธิภาพในการประชาสัมพันธ์งาน โดยสามารถใช้เทคโนโลยีช่วยประชาสัมพันธ์ได้ในวงกว้าง นอกจากนี้เทคโนโลยีใหม่ๆ ยังสามารถสร้างประสบการณ์ที่ดีให้แก่ผู้เข้างาน ทำให้งานน่าสนใจ และดึงดูดผู้เข้างานมากขึ้น โดยมีรายละเอียดของประโยชน์จากการนำเทคโนโลยีมาช่วยในการจัดงานไมซ์ ดังนี้

- 1) ลดเวลาที่ใช้ในการดำเนินงาน (Time Reduction) สามารถดำเนินงานได้รวดเร็วยิ่งขึ้น เช่น การลงทะเบียนออนไลน์ การ Check-in ผ่านแอปพลิเคชัน ช่วยลดเวลาต่อแถวลงทะเบียน เป็นต้น
- 2) ลดค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน (Cost Reduction) สามารถลดค่าใช้จ่ายในการดำเนินงาน ได้แก่ การสื่อสารออนไลน์สามารถลดค่าใช้จ่ายในการจัดส่งเอกสาร และการโฆษณาทางสื่อออนไลน์สามารถกระจายข้อมูลได้ในวงกว้าง อีกทั้งมีค่าใช้จ่ายน้อยในการดำเนินงานน้อย เป็นต้น

- 3) ลดขั้นตอนในการดำเนินงาน (Process Improvement) สามารถลดขั้นตอนการดำเนินงานได้ดี เช่น ระบบที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการจองที่พัก ตัวเครื่องบิน และชำระเงินออนไลน์ ทำให้ช่วยลดขั้นตอนในการจองและชำระเงินต่างๆ
- 4) เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อม (Eco-friendly) เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยรักษาสิ่งแวดล้อม เช่น สื่อดิจิทัลต่างๆ และซอฟต์แวร์การดาวน์โหลดเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ สามารถช่วยลดปริมาณการพิมพ์เอกสารแจกสำหรับผู้ใช้งาน
- 5) ช่วยในการประชาสัมพันธ์และขยายช่องทางการตลาด (Enhance Marketing) เช่น สื่อสังคมออนไลน์ต่างๆ จดหมายอิเล็กทรอนิกส์ และ เว็บไซต์ประชาสัมพันธ์การจัดงาน เป็นต้น
- 6) สร้างประสบการณ์ที่ดีให้แก่ผู้ใช้งาน (Customer Experience) และดึงดูดให้งานมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น เช่น Mobile Application, Beacon, สื่อดิจิทัล, เทคโนโลยีเสมือน, Event Wearable Devices เป็นต้น
- 7) ง่ายต่อการเข้าถึง (Easy Accessibility) เช่น การลงทะเบียนเข้างาน (Check – in) ด้วยตนเอง การดูแผนที่และค้นหาบูธด้วย Interactive Map ป้ายแสดงข้อมูล Digital Signage การเข้าถึงคู่เจรจาธุรกิจด้วยซอฟต์แวร์ Networking เป็นต้น
- 8) เพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการข้อมูล (Info Management Efficiency) เช่น การลงทะเบียนออนไลน์ การจัดเก็บโปรไฟล์ผู้ออกบูธ หรือผู้บรรยาย ซอฟต์แวร์รวบรวมและจัดเก็บผลงานวิจัย เป็นต้น
- 9) ช่วยอำนวยความสะดวก (Convenience) ในการจัดงานไมซ์ เช่น การประชุมทางไกล สำหรับผู้ที่ไม่สามารถเดินทางมาร่วมงานได้ Second Screen ที่ทำให้ผู้ชมสามารถเห็นข้อมูลได้ง่ายขึ้น Tracking System ที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการติดตามผู้ใช้งาน เป็นต้น

ข้อควรระวังในการใช้เทคโนโลยีในการจัดงานไมซ์ให้เหมาะสม

ถึงแม้ว่าเทคโนโลยีต่างๆ จะสามารถช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดงานไมซ์ ช่วยอำนวยความสะดวกแก่ทั้งผู้จัดงาน และผู้เข้าร่วมงาน แต่ทั้งนี้การนำเทคโนโลยีเข้ามามีใช้ในการจัดงานไมซ์นั้น ต้องมีการพิจารณาให้เหมาะสมกับประเภทและลักษณะของงาน ตลอดจนผู้ใช้งาน โดยมีข้อควรระวังในการใช้เทคโนโลยี ดังนี้

- 1) ทักษะการใช้เทคโนโลยี (Technology Literacy) กลุ่มคนบางกลุ่มอาจจะมีปัญหาในการปรับตัวให้ทันกับเทคโนโลยีสมัยใหม่ ทั้งการใช้อินเทอร์เน็ตหรือแอปพลิเคชัน (Internet/Application) เช่น การลงทะเบียนผ่านแอปพลิเคชัน การชำระเงินด้วยระบบ e-Payment การ Scan Code เพื่อทำการลงทะเบียนเข้าร่วมงาน ซึ่งทางผู้จัดงานควรมีทางเลือกอื่นหรือช่องทางเสริมให้กับผู้เข้าร่วมงานในกลุ่มเหล่านี้ด้วย
- 2) ความซับซ้อนของซอฟต์แวร์และแอปพลิเคชัน (Sophisticated Software/ Application) เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันบางประเภทที่นำมาใช้ในการจัดงานไมซ์มีความซับซ้อนมากเกินไป ซึ่งยากต่อ

การทำความเข้าใจและการใช้งาน เช่น แอปพลิเคชันที่มีฟังก์ชันจำนวนมากแต่ขาดการจัดหมวดหมู่ที่ดี ทำให้เข้าถึงหรือค้นหาฟังก์ชันต่างๆ ได้ยาก ส่งผลกระทบต่อผู้ใช้งานโดยตรง โดยทำให้ผู้ใช้งานเบื่อหน่ายและเลิกใช้เร็วที่สุด

- 3) ความปลอดภัย (Security) ผู้ใช้งานเทคโนโลยีมักมีความกังวลในเรื่องความปลอดภัยของข้อมูล ทั้งข้อมูลส่วนบุคคลและข้อมูลธุรกรรมการเงิน ดังนั้นในการนำเทคโนโลยีมาใช้งานจำเป็นต้องสร้างความมั่นใจในระบบความปลอดภัยของการรักษาข้อมูลต่างๆ เพื่อสร้างความเชื่อมั่นให้แก่ผู้ใช้งาน
- 4) การใช้เทคโนโลยีที่มากเกินไป (Too Much Technology) เทคโนโลยีสามารถอำนวยความสะดวกในการจัดงาน อีกทั้งยังช่วยสร้างสีสันและทำให้งานที่ความน่าสนใจ แต่หากมีการใช้เทคโนโลยีมากเกินไป อาจจะไปบดบังเนื้อหาหลักของงาน ทำให้ผู้เข้าร่วมงานมุ่งสนใจแต่เทคโนโลยีที่น่าตื่นเต้นมากกว่าเนื้อหาของงานที่ต้องการนำเสนอ ดังนั้นจึงควรมีการเลือกใช้เทคโนโลยีมากน้อยให้เหมาะสมในแต่ละงาน
- 5) การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Human Interaction) เทคโนโลยีสามารถช่วยให้การจัดงานสะดวกรวดเร็ว เช่น แอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ (Mobile Application) ที่ผู้ใช้งานสามารถทำกิจกรรมทุกอย่างบนโทรศัพท์ เช่น การลงทะเบียน ดูแผนที่ การแลกเปลี่ยนนามบัตร อิเล็กทรอนิกส์ สร้างเครือข่ายธุรกิจผ่านทางสังคมโซเชียล แต่ทั้งนี้ควรมีการเลือกใช้งานให้เหมาะสม เนื่องจากการสื่อสารกันผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์จะทำให้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคลลดน้อยลง

7.2 กรณีศึกษาการส่งเสริมเทคโนโลยีไมซ์ในต่างประเทศ

ปัจจุบันประเทศต่างๆ ได้มีการตระหนักถึงความสำคัญของอุตสาหกรรมไมซ์ในฐานะที่เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจของประเทศ ดังนั้นแต่ละประเทศจึงได้มีการออกมาตรการต่างๆ เพื่อสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมไมซ์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการส่งเสริมการพัฒนาและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อสนับสนุนการจัดงานไมซ์ ซึ่งมีการสนับสนุนในหลากหลายรูปแบบ ทั้งการสนับสนุนเงินทุน มาตรการสนับสนุนทางด้านภาษี และมาตรการสนับสนุนในด้านอื่นๆ โดยมีตัวอย่างกรณีศึกษาของนโยบายการส่งเสริมและสนับสนุนการพัฒนาและประยุกต์ใช้เทคโนโลยีเพื่อขับเคลื่อนอุตสาหกรรมไมซ์ของประเทศต่างๆ ดังนี้

1. ประเทศสิงคโปร์

รัฐบาลสิงคโปร์มีนโยบายในการพัฒนาประเทศไปสู่การเป็นประเทศอัจฉริยะ (Smart Nation) ซึ่งมุ่งเน้นในด้านการพัฒนาเทคโนโลยีโดยเฉพาะด้านดิจิทัล และได้กำหนดมาตรการในการส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยีของประเทศ เช่นเดียวกับการส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยีในอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวและอุตสาหกรรมไมซ์ (Travel-Tech & MICE-Tech) ตัวอย่างโครงการในการสนับสนุนการใช้เทคโนโลยีในการจัดงานไมซ์ของประเทศสิงคโปร์ ได้แก่ Business Improvement Fund (BIF), Business Improvement Fund

(BIF) – Hotel Retrofitting Grant, Business Improvement Fund Plus (BIF Plus) และ Productivity and Innovation Credit (PIC) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

- 1) Business Improvement Fund (BIF) คือ โครงการเงินทุนเพื่อการพัฒนาธุรกิจ มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้ภาคธุรกิจการท่องเที่ยวมีการพัฒนาเทคโนโลยีและนำนวัตกรรมมาประยุกต์ใช้ เพื่อพัฒนาคุณภาพและประสิทธิภาพในการบริการและเพิ่มศักยภาพในด้านการแข่งขันได้ โดยมีเงื่อนไขของโครงการ ได้แก่
 - ผู้เข้าร่วมโครงการจะต้องทำการยื่นโครงการต่อ Singapore Tourism Board เพื่อขอรับเงินสนับสนุน โดยจะต้องเป็นโครงการเกี่ยวกับการปรับปรุงกระบวนการทำงาน การให้บริการ การพัฒนาผลิตภัณฑ์ การบริหารจัดการเงินทุน การบริหารทรัพยากรบุคคล หรือการสร้างตราสินค้า (Brand)
 - จำนวนเงินทุนขึ้นกับขนาดของกิจการ โดยวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมจะได้รับเงินทุนร้อยละ 70 ของมูลค่าโครงการ ส่วนกลุ่มอื่นจะได้เงินทุนร้อยละ 50 ของมูลค่าโครงการ
 - เงินสนับสนุนครอบคลุมค่าใช้จ่ายสำหรับการบริการ ซึ่งไม่รวมค่าอุปกรณ์และซอฟต์แวร์
- 2) Business Improvement Fund (BIF) – Hotel Retrofitting Grant คือ โครงการสนับสนุนเงินทุนเพื่อเร่งส่งเสริมการพัฒนาและปรับปรุงโรงแรมเก่าที่มีอยู่ให้มีความทันสมัยมากยิ่งขึ้น โดยนำเทคโนโลยีสมัยใหม่เข้ามาประยุกต์ใช้เพื่อยกระดับและเพิ่มประสิทธิภาพในการให้บริการของโรงแรมให้สะดวกสบายมากยิ่งขึ้น โดยมีเงื่อนไขของโครงการ ได้แก่
 - ผู้เข้าร่วมโครงการจะต้องยื่นโครงการให้ Singapore Tourism Board พิจารณา โดยต้องเป็นโครงการที่เน้นด้านการพัฒนาระบบและกระบวนการการทำงานภายในโรงแรมให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
 - จำนวนเงินทุนขึ้นกับขนาดของกิจการ โดยวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อมจะได้รับเงินทุนร้อยละ 70 ของมูลค่าโครงการ ส่วนกลุ่มอื่นจะได้เงินทุนร้อยละ 50 ของมูลค่าโครงการ
 - เงินสนับสนุนครอบคลุมค่าใช้จ่ายสำหรับ ที่ปรึกษา งานก่อสร้าง และการฝึกอบรม
- 3) Business Improvement Fund Plus (BIF Plus) คือ โครงการเงินทุนสนับสนุนเพื่อการพัฒนาธุรกิจโรงแรม มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมให้ภาคธุรกิจอุตสาหกรรมโรงแรมมีการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมมาประยุกต์ใช้ เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการบริการ โดยมีเงื่อนไขของโครงการ ได้แก่
 - ผู้เข้าร่วมโครงการจะต้องยื่นโครงการต่อ Singapore Tourism Board เพื่อขอรับเงินทุนสนับสนุนการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการบริการในธุรกิจโรงแรม เช่น ออโตเมชันและหุ่นยนต์ ระบบชำระเงินอิเล็กทรอนิกส์ ระบบเช็คอินโรงแรม ระบบการวิเคราะห์ข้อมูล และนวัตกรรมการให้บริการ

- จำนวนเงินทุนที่จะได้รับ ขึ้นอยู่กับการพิจารณาของ Singapore Tourism Board แต่ไม่เกินร้อยละ 70 ของมูลค่าโครงการ
 - เงินสนับสนุนครอบคลุมค่าใช้จ่ายสำหรับการบริการ ซึ่งไม่รวมค่าอุปกรณ์ และซอฟต์แวร์
- 4) Productivity and Innovation Credit (PIC) คือโครงการส่งเสริมการเพิ่มผลผลิตและพัฒนานวัตกรรม มีวัตถุประสงค์เพื่อส่งเสริมการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมสำหรับผู้ประกอบการที่มีโครงการลงทุนในการพัฒนาเทคโนโลยี โดยมีเงื่อนไขของโครงการ ได้แก่
- ผู้เข้าร่วมโครงการสามารถยื่นโครงการต่อ Singapore Tourism Board เพื่อขอรับการลดหย่อนภาษี และรับเงินทุนสนับสนุนสำหรับค่าใช้จ่ายในการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม เช่น การซื้ออุปกรณ์ไอที การฝึกอบรมพนักงาน การลงทะเบียนทรัพย์สินทางปัญญาและสิทธิบัตร การวิจัยและพัฒนา และการลงทุนสำหรับการออกแบบผลิตภัณฑ์
 - จำนวนเงินทุนสนับสนุนคิดเป็นร้อยละ 60 ของค่าใช้จ่ายในการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรม และสามารถขอรับการลดหย่อนภาษีได้ร้อยละ 400

2. ประเทศเกาหลีใต้

เกาหลีใต้มีมาตรการในการพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ซึ่งรวมถึงการสนับสนุนการสร้างที่จัดประชุมและนิทรรศการในพื้นที่ต่างๆ ซึ่งจะได้รับการสนับสนุนทั้งจากรัฐบาลส่วนกลางและองค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น โดยรูปแบบการสนับสนุนสามารถแบ่งเป็น 3 แนวทางหลัก คือ การสนับสนุนค่าใช้จ่าย การให้เงินทุนกู้ยืม และมาตรการลดหย่อนภาษี ตัวอย่างโครงการสนับสนุนของประเทศเกาหลีใต้ ได้แก่ Tourism Promotion Fund และ Jeju Special Self - Governing Province Investment Promotion โดยมีรายละเอียด ดังนี้

- 1) Tourism Promotion Fund คือ กองทุนสำหรับการสนับสนุนธุรกิจการจัดประชุมนิทรรศการและการท่องเที่ยว โดยกองทุนดังกล่าวมีการให้กู้ยืมเพื่อการลงทุนในด้านต่างๆ อาทิเช่น การซ่อมแซมและปรับปรุงที่พักอาศัยให้มีความทันสมัยโดยมีการใช้เทคโนโลยีภายในอาคารมากขึ้น การพัฒนาและปรับปรุงสถานที่จัดประชุมและนิทรรศการให้มีความทันสมัยมากขึ้น และการให้กู้ยืมเพื่อเป็นเงินทุนหมุนเวียนในธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการท่องเที่ยว เช่น ธุรกิจนำเที่ยว ธุรกิจของฝาก โรงแรม ซึ่งรวมถึงธุรกิจผู้จัดงานประชุมและนิทรรศการในท้องถิ่น
- 2) Jeju Special Self - Governing Province Investment Promotion เป็นโครงการพิเศษของรัฐบาลท้องถิ่นบนเกาะเจจู ซึ่งให้การสนับสนุนในด้านมาตรการภาษีและการให้เงินทุนกู้ยืมสำหรับการสร้างโรงแรม สร้างสถานที่จัดประชุม ตลอดจนสิ่งอำนวยความสะดวก (Facilities) ต่างๆ โดยมีสิทธิประโยชน์ ได้แก่ การลดหย่อนภาษีต่างๆ โดยขึ้นอยู่กับขนาดของมูลค่าเงินลงทุน การสนับสนุนเงินทุนกู้ยืมสำหรับการซื้อหรือเช่าพื้นที่ และการสนับสนุนเงินทุนด้านอื่นๆ เช่น การฝึกอบรม เป็นต้น

3. ประเทศออสเตรเลีย

ออสเตรเลียได้ประกาศมาตรการเพื่อสนับสนุนการพัฒนาอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในประเทศ ซึ่งรวมถึงการพัฒนาเทคโนโลยีดิจิทัลในธุรกิจท่องเที่ยว การส่งเสริมให้ผู้ประกอบการในธุรกิจท่องเที่ยวหันมาใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการบริการ ตัวอย่างโครงการในการสนับสนุนของประเทศออสเตรเลีย ได้แก่ Tourism Demand Driver Infrastructure (TDDI) และ Cross Border e-Commerce (CBEC) โดยมีรายละเอียด ดังนี้

- 1) Tourism Demand Driver Infrastructure (TDDI) คือ โครงการของรัฐบาลออสเตรเลียที่ให้การสนับสนุนเงินทุนสำหรับธุรกิจท่องเที่ยวภายในประเทศ ซึ่งรวมถึงธุรกิจที่เกี่ยวข้องกับการสร้างหรือปรับปรุงสถานที่สำหรับการจัดประชุมและนิทรรศการ และการพัฒนาและปรับปรุงระบบการขนส่งให้เอื้อต่อธุรกิจท่องเที่ยวและอุตสาหกรรมไม่ซ์ โดยให้ภาคธุรกิจยื่นโครงการเพื่อขอรับการสนับสนุนจากรัฐบาลท้องถิ่น ซึ่งรัฐบาลท้องถิ่นจะพิจารณาและอนุมัติจำนวนเงินโดยไม่เกินวงเงินที่กำหนด ทั้งนี้จำนวนเงินที่ได้รับจะขึ้นอยู่กับการจัดสรรงบประมาณของรัฐบาลในแต่ละท้องถิ่น
- 2) Cross Border e-Commerce (CBEC) คือ โครงการสนับสนุนกลุ่มธุรกิจภายในประเทศที่ต้องการติดต่อทำธุรกิจค้าขายผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์กับกลุ่มธุรกิจจีน ซึ่งรวมถึงธุรกิจการท่องเที่ยว โรงแรม และการจัดประชุม โดยรัฐบาลจะจัดทำแนวทาง (Guideline) ในการดำเนินธุรกิจแบบ e-Commerce ในประเทศจีน เช่น การรับชำระเงินผ่านระบบ ALIPAY หรือ We Chat เป็นต้น

4. ประเทศสกอตแลนด์

สกอตแลนด์มีนโยบายในการพัฒนาและเพิ่มการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลในธุรกิจท่องเที่ยวและอุตสาหกรรมไม่ซ์ โดยการสนับสนุนจะเน้นไปในด้านของการฝึกอบรมเพื่อการนำเทคโนโลยีดิจิทัลมาใช้ในธุรกิจท่องเที่ยว นอกจากนี้ยังมีการสนับสนุนด้านการให้คำปรึกษาในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลด้วย ตัวอย่างโครงการในการสนับสนุนของประเทศสกอตแลนด์ ได้แก่ Digital Tourism Scotland, Digital Learning Roadmap, Improve Design in Your Business และ Specialist Innovation Support โดยมีรายละเอียด ดังนี้

- 1) Digital Tourism Scotland คือ โครงการสนับสนุนให้ธุรกิจท่องเที่ยวมีการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลให้มากขึ้น รวมถึงการพัฒนานวัตกรรมบริการและบริการและการจัดประชุมด้วยเทคโนโลยีดิจิทัล ซึ่งเป็นโครงการเพื่อสร้างความตระหนัก (Awareness) ในการใช้เทคโนโลยีดิจิทัลเพื่อธุรกิจ โดยมีการจัดกิจกรรมในรูปแบบต่างๆ อาทิเช่น การจัดประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) เพื่อให้ความรู้ด้านดิจิทัล การรวบรวมตัวอย่างกรณีศึกษาการใช้ดิจิทัลในธุรกิจ การจัดทำแนวทาง (Guideline) การใช้ดิจิทัล และการจัดฝึกอบรมโดยผู้เชี่ยวชาญด้านการตลาดออนไลน์

- 2) Digital Learning Roadmap คือ การให้คำปรึกษาในการจัดทำแผนงานเพื่อนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้ในธุรกิจการท่องเที่ยว มีการเก็บข้อมูลและประเมิน (Assess) ผู้ประกอบการ ให้คำแนะนำในการจัดทำแผนที่นำทาง (Roadmap) ที่เหมาะสมในการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้ แนะนำข้อมูลหรือการสนับสนุนเพิ่มเติมจากรัฐบาล รวมถึงการติดตาม (Tracking) ความก้าวหน้าการนำเทคโนโลยีดิจิทัลเข้ามาใช้ในธุรกิจ
- 3) Improve Design in Your Business คือ โครงการสนับสนุนเงินทุนแก่ธุรกิจการท่องเที่ยวเพื่อพัฒนาผลิตภัณฑ์สินค้าและบริการ หรือการพัฒนากระบวนการให้บริการในรูปแบบใหม่ โดยเป็นการสนับสนุนเงินทุนให้เปล่าจากรัฐบาล เพื่อใช้เป็นค่าใช้จ่ายในการออกแบบและจ้างที่ปรึกษาในการปรับปรุงตราสินค้า (Brand) การออกแบบเว็บไซต์ในการบริการ และค่าที่ปรึกษาในระบบสนับสนุนการดำเนินการ (Back Office) โดยมีวงเงินสนับสนุนประมาณ 2,000 – 5,000 ปอนด์ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับพิจารณาของคณะกรรมการ
- 4) Specialist Innovation Support คือ โครงการสนับสนุนการพัฒนาด้านนวัตกรรมในธุรกิจการท่องเที่ยวและการจัดประชุม เป็นการสนับสนุนในรูปแบบต่างๆ เพื่อพัฒนานวัตกรรม การให้บริการ ได้แก่ การสนับสนุนข้อมูลสำหรับนวัตกรรมใหม่ การจับคู่ (Matching) ระหว่างผู้ประกอบการในธุรกิจการท่องเที่ยวและการจัดประชุมกับบริษัทด้านนวัตกรรมและเทคโนโลยี และการประชุมร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านนวัตกรรม

5. ประเทศเวลส์

รัฐบาลเวลส์มีการสนับสนุนธุรกิจการท่องเที่ยวและการจัดประชุม โดยการให้เงินสนับสนุนเพื่อการปรับปรุงโรงแรมและสถานที่จัดประชุมให้มีความทันสมัยยิ่งขึ้น ตัวอย่างโครงการในการสนับสนุนของประเทศเวลส์ ได้แก่ Tourism Investment Support Scheme (TISS) และ SME Growth Fund โดยมีรายละเอียด ดังนี้

- 1) Tourism Investment Support Scheme (TISS) คือ โครงการสนับสนุนเงินทุนเพื่อการพัฒนาโรงแรมและสถานที่ท่องเที่ยว โดยมีจุดประสงค์เพื่อสร้างงานและเพิ่มมูลค่าทางเศรษฐกิจ โดยเจ้าของธุรกิจที่ต้องการเข้าร่วมจะต้องจัดทำแผนการพัฒนาโรงแรมและสถานที่จัดประชุมเพื่อยื่นเสนอต่อหน่วยงานภาครัฐ โดยมีจำนวนวงเงินงบประมาณสนับสนุนขั้นต่ำที่ 25,000 ปอนด์ และสูงสุดไม่เกิน 500,000 ปอนด์
- 2) SME Growth Fund คือ โครงการสนับสนุนการเติบโตของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SMEs) โดยมีจุดประสงค์หลัก คือ การสร้างงานในธุรกิจท่องเที่ยวของท้องถิ่น ซึ่งเป็นโครงการสำหรับการพัฒนาโรงแรมและที่จัดประชุมของวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม โดยผู้ประกอบการต้องจัดทำโครงการยื่นเสนอต่อหน่วยงานภาครัฐ เพื่อพิจารณาขอเงินสนับสนุนใน

การยกระดับกิจการ ซึ่งจำนวนวงเงินสนับสนุนกำหนดขั้นต่ำที่ 5,000 ปอนด์ และสูงสุดไม่เกิน 25,000 ปอนด์

7.3 กลุ่มเทคโนโลยีการจัดงานไมซ์

จากการที่เทคโนโลยีสามารถช่วยสนับสนุนการจัดงานไมซ์ให้สามารถจัดงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ลดเวลา ค่าใช้จ่าย และช่วยอำนวยความสะดวกในด้านต่างๆ ดังนั้นในการศึกษาเทคโนโลยีที่เหมาะสมเพื่อเป็นแนวทางในการนำเทคโนโลยีและนวัตกรรมไปใช้ในการสนับสนุนการจัดงานไมซ์ จึงได้มีการแบ่งกลุ่มของเทคโนโลยีไมซ์ออกเป็น 3 กลุ่มหลัก ได้แก่ 1. เทคโนโลยีที่ช่วยในขั้นตอนก่อนการจัดงานไมซ์ 2. เทคโนโลยีที่ช่วยในระหว่างการจัดงานไมซ์ และ 3. เทคโนโลยีที่ช่วยในขั้นตอนหลังจากการจัดงานไมซ์ โดยในแต่ละกลุ่มมีรายละเอียด ดังนี้



รูปที่ 7-9 เทคโนโลยีในการจัดงานไมซ์ (MICE EVENT TECH)

- 1) Pre Event: เทคโนโลยีที่ช่วยในขั้นตอนก่อนการจัดงานไมซ์ โดยแบ่งออกเป็น 6 กลุ่ม ได้แก่
 - การหาสถานที่จัดงาน (Venue Sourcing)
 - การประชาสัมพันธ์การจัดงาน (Event Marketing)
 - การเชิญผู้ร่วมงาน การจอง และยืนยันเข้าร่วมงาน (Invitation/ Reserve/ Confirmation)
 - การลงทะเบียนเข้างาน (Registration)

- การบริหารและอำนวยความสะดวกการจัดงาน (Onsite Tools & Services)
 - การชำระเงิน (Payment)
- 2) During Event: เทคโนโลยีที่ช่วยระหว่างการจัดงานไมซ์ โดยแบ่งออกเป็น 6 กลุ่ม ได้แก่
- การแสดงข้อมูล (Point of Interest)
 - การประชุมเชิงปฏิบัติการ (Collaborative Workshop)
 - การใช้เทคโนโลยีโต้ตอบ (Visitor Interaction)
 - การสร้างเครือข่ายทางธุรกิจ (Networking)
 - สื่อและอุปกรณ์การแสดง (Audio & Visualization)
 - การติดตามตรวจสอบในสถานที่จัดงาน (Tracking in Venue)
- 3) Post Event: เทคโนโลยีที่ช่วยในขั้นตอนหลังการจัดงานไมซ์ โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่
- การสำรวจและประเมินผลการจัดงาน (Survey & Event Evaluation)
 - การสรุปและกระจายข้อมูลจากการจัดงาน (Event Content Management)
 - การบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า (Customer Engagement)

7.3.1 เทคโนโลยีสำหรับการเตรียมการจัดงานไมซ์ (Pre Event)

เทคโนโลยีที่ช่วยสนับสนุนการจัดงานไมซ์ในขั้นตอนของการเตรียมการจัดงาน เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการเตรียมงาน เช่น การหาสถานที่จัดงาน การประชาสัมพันธ์ข่าวสารการจัดงานไปยังผู้ร่วมงานเป้าหมายที่ต้องการจะเชิญ การออกหนังสือเชิญผู้เข้าร่วมงาน ระบบการยืนยันการเข้าร่วมงาน ระบบการจองและสำรองที่นั่ง ระบบการลงทะเบียน เทคโนโลยีที่ช่วยอำนวยความสะดวกภายในงาน และระบบการชำระเงิน โดยมีรายละเอียด ดังนี้



รูปที่ 7-10 เทคโนโลยีสำหรับการเตรียมการจัดงานไมซ์ (Pre Event)

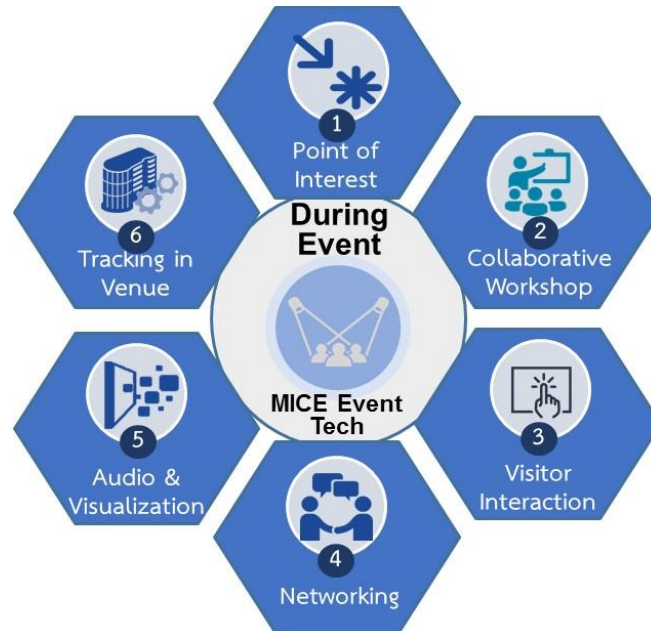
เทคโนโลยีสำหรับการเตรียมการจัดงานไมซ์ (Pre Event) แบ่งออกเป็น 6 กลุ่ม ได้แก่

- 1) การหาสถานที่จัดงาน (Venue Sourcing) ได้แก่ เทคโนโลยีที่ช่วยในการจัดหาและจัดเตรียมสถานที่สำหรับการจัดงานไมซ์ เช่น การจองห้องประชุม ศูนย์ประชุม การเตรียมการจัดห้องประชุมในรูปแบบต่างๆ
 - Search & Book Online: การค้นหาและจองห้องประชุมผ่านเว็บไซต์ของผู้ให้บริการต่าง ๆ เช่น Venuefinder, Meetingsbooker, Bedouk
 - Meeting Room Scheduling Application: แอปพลิเคชันที่ช่วยผู้ให้บริการห้องประชุมในการบริหารจัดการห้องประชุม โดยสามารถตรวจสอบห้องว่าง และจองห้องประชุมออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันได้
- 2) การประชาสัมพันธ์การจัดงาน (Event Marketing) ได้แก่ เทคโนโลยีในการประชาสัมพันธ์การจัดงานเพื่อส่งข่าวสารการจัดงานให้แก่กลุ่มเป้าหมายได้ เช่น การใช้สื่อสังคมออนไลน์ การจัดทำเว็บไซต์เพื่อประชาสัมพันธ์ เป็นต้น
 - Event Page/ Website: การสร้างเพจหรือเว็บไซต์สำหรับประชาสัมพันธ์การจัดงาน โดยมีข้อมูลต่างๆ เช่น รายละเอียดการจัดงาน วันเวลา สถานที่ ผู้บรรยาย และการอัปเดตข้อมูลกิจกรรมต่างๆ
 - Social Media: การประชาสัมพันธ์การจัดงานผ่านสื่อสังคมออนไลน์ สามารถกระจายข่าวสารและรายละเอียดการจัดงานได้ในวงกว้าง และมีค่าใช้จ่ายไม่สูงนัก เช่น Facebook, Twitter, Instagram, Line, LinkedIn
- 3) การเชิญผู้ร่วมงาน การจอง และยืนยันเข้าร่วมงาน (Invitation/ Reserve/ Confirmation) ได้แก่ เทคโนโลยีที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการเชิญผู้ร่วมงาน การตอบรับเข้าร่วมงาน และการสำรองที่นั่ง หรือการลงทะเบียนเข้าร่วมงานล่วงหน้า
 - Online Invitation & Confirmation: การส่งจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) เพื่อเชิญแขกเข้าร่วมงาน พร้อมฟังก์ชันการตอบรับอัตโนมัติ โดยแขกสามารถตอบรับและสำรองที่นั่งได้
 - Online Reservation: ผู้สนใจสามารถลงทะเบียนสำรองที่นั่งเพื่อเข้าร่วมงานประชุมสัมมนาหรืองานนิทรรศการต่างๆ บนเว็บไซต์ และได้รับรหัสการจองเพื่อใช้ Check-in หน่วยงาน
 - Related Reservation: ผู้ใช้งานสามารถสำรองสิ่งอำนวยความสะดวกอื่นๆ นอกเหนือจากการเข้าร่วมงาน เช่น โรงแรมที่พัก สายการบิน รถรับส่ง และร้านอาหารต่างๆ
- 4) การลงทะเบียนเข้างาน (Registration) คือ เทคโนโลยีที่ช่วยอำนวยความสะดวกสำหรับการลงทะเบียนเข้างาน เพื่อให้การ Check-in เข้างานราบรื่น ลดเวลา ลดภาระและจำนวนเจ้าหน้าที่ที่ใช้ในการดำเนินการ

- Mobile Registration: ผู้ใช้งานสามารถลงทะเบียนผ่านแอปพลิเคชันในโทรศัพท์ของตน โดยไม่ต้องเสียเวลาต่อแถวที่โต๊ะลงทะเบียน
 - Registration and Live Badging: เครื่องพิมพ์ป้ายชื่อ (Badge) อัตโนมัติสำหรับผู้ใช้งาน
 - Self Check – in Kiosk: บูธสำหรับลงทะเบียนใช้งานด้วยตนเอง สามารถช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้ใช้งาน ช่วยลดเวลาเข้าแถวเพื่อลงทะเบียน
 - Badges Technology: เทคโนโลยีป้ายชื่อ (Badge) สามารถนำไปใช้ประโยชน์ในรูปแบบต่างๆ เช่น การ Scan เพื่อลงทะเบียนใช้งาน การตรวจสอบข้อมูลผู้ใช้งาน การตรวจสอบสถานะผู้ใช้งานว่าเข้าร่วมในท้องประชุมหรือบริเวณจัดแสดงในส่วนใดบ้าง
- 5) การบริหารและอำนวยความสะดวกการจัดงาน (Onsite Tools & Services) เป็นเทคโนโลยีอำนวยความสะดวกและช่วยบริหารจัดการในการจัดงาน เช่น การวางแผนผังการจัดบูธ การเปิดจองบูธ การคัดเลือกและพิจารณาผลงานวิชาการที่จะแสดง เป็นต้น
- Exhibition Booth Manager: แอปพลิเคชันที่ช่วยในการบริหารจัดการบูธสำหรับงานนิทรรศการและงานแสดงสินค้า ซึ่งสามารถออกแบบการจัดวางบูธ แสดงตำแหน่งบูธเพื่อให้ผู้ออกร้านสามารถเข้ามาเลือกจองบูธตามตำแหน่งและราคาที่ต้องการได้
 - Submit & Review Papers: ซอฟต์แวร์สำหรับรวบรวมผลงานวิจัยสำหรับงานประชุมสัมมนาเชิงวิชาการ โดยเมื่อผู้เข้าร่วมส่งผลงานออนไลน์มา ระบบจะส่งผลงานไปให้ผู้เชี่ยวชาญหรือกรรมการคัดเลือก เพื่อพิจารณาและตัดสินคัดเลือกผลงาน และยังสามารถส่งคำแนะนำข้อติชมกลับไปให้เจ้าของผลงานได้
 - Event Application Builder: เป็นแพลตฟอร์มสำหรับการสร้างแอปพลิเคชันของงานไมซ์บนมือถือเพื่อให้ผู้ใช้งานดาวน์โหลดไปใช้ ซึ่งผู้จัดงานสามารถดัดแปลงแอปพลิเคชัน และคุณสมบัติต่างๆ รวมถึงการเพิ่มและปรับเปลี่ยนข้อมูลวาระการประชุมต่างๆ
 - Seating Plan Manager: เป็นระบบที่ใช้ในการบริหารจัดการที่นั่งสำหรับผู้เข้าร่วมงาน โดยสามารถกำหนดลักษณะการจัดวางที่นั่งภายในสถานที่จัดประชุมและกำหนดที่นั่งในระดับกลุ่มและรายบุคคล
- 6) การชำระเงิน (Payment) เทคโนโลยีที่ช่วยอำนวยความสะดวกและเพิ่มช่องทางในการชำระเงินให้แก่ผู้ร่วมงาน เช่น การชำระเงินออนไลน์ การใช้อุปกรณ์มือถือในการรับชำระเงิน เป็นต้น
- Online Payment: ผู้ใช้งานสามารถชำระเงินค่าจ้างงานด้วยบัตรเครดิตผ่านระบบออนไลน์ สามารถรับ e-Ticket พร้อมใบเสร็จรับเงินอิเล็กทรอนิกส์ (e-Receipt) ผ่านทาง e-mail
 - Mobile Point of Sale (mPOS): เป็นเทคโนโลยีการรับชำระเงินด้วยบัตรเครดิตโดยใช้โทรศัพท์มือถือ

7.3.2 เทคโนโลยีระหว่างการจัดงานไมซ์ (During Event)

เทคโนโลยีที่ช่วยอำนวยความสะดวกและเพิ่มประสิทธิภาพในระหว่างการจัดงานไมซ์ ประกอบด้วยหลายเทคโนโลยี เช่น เทคโนโลยีการแสดงผลและการนำเสนอข้อมูล เทคโนโลยีที่ช่วยอำนวยความสะดวกในการประชุมเชิงปฏิบัติการ เทคโนโลยีโต้ตอบ (Visitor Interaction) เพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมงานกับผู้จัดกิจกรรม เทคโนโลยีที่ช่วยในการสร้างเครือข่ายทางธุรกิจ และเทคโนโลยีที่ใช้ในการติดตามสถานะของผู้เข้าร่วมงาน



รูปที่ 7-11 เทคโนโลยีระหว่างการจัดงานไมซ์ (During Event)

เทคโนโลยีระหว่างการจัดงานไมซ์ (During Event) แบ่งออกเป็น 6 กลุ่ม ได้แก่

- 1) การแสดงข้อมูล (Point of Interest) ได้แก่ กลุ่มเทคโนโลยีที่ใช้ในการให้ข้อมูลและเพิ่มลูกเล่น (Feature) ของจุดแสดงข้อมูลที่น่าสนใจมากยิ่งขึ้น เช่น ป้ายดิจิทัล โปสเตอร์อิเล็กทรอนิกส์
 - Virtual Exhibition: การจัดงานโดยใช้เทคโนโลยีเสมือน ซึ่งสามารถเข้าร่วมงานแบบออนไลน์ได้ โดยมีหน้าจอแสดงแผนที่ของงานซึ่งสามารถโต้ตอบกับผู้ใช้ได้ พร้อมบอกรายละเอียดเกี่ยวกับซุ้มต่างๆ ภายในงาน เช่น สถานที่ตั้ง รายละเอียดของบริษัท เอกสารแจก และเวลาแสดงสินค้า
 - e-Poster: เป็นเทคโนโลยีที่เหมาะสมกับงานประชุมเชิงวิชาการ ซึ่งจะรวบรวม และแสดงโปสเตอร์ทางวิชาการภายในงานประชุมผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์และหน้าจอสัมผัส
 - Digital Signage: เป็นระบบหน้าจอแบบสัมผัสซึ่งแจ้งข้อมูลกับผู้ใช้งาน โดยสามารถแสดงและอัปเดตข้อมูลต่างๆ แบบออนไลน์ ทำให้ผู้จัดงานสามารถติดต่อสื่อสารกับผู้เข้าร่วมงานได้ เช่น การเปลี่ยนแปลงโปรแกรมในการจัดงาน การแจ้งห้องอาหารและที่นั่งให้แก่ผู้ใช้งาน

- 2) การประชุมเชิงปฏิบัติการ (Collaborative Workshop) คือกลุ่มเทคโนโลยีที่ใช้ในการประชุมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) เพื่ออำนวยความสะดวกให้การประชุมดำเนินไปอย่างราบรื่น
 - Collaborative Meeting Projector: เป็นระบบที่แสดงภาพและเนื้อหา (Content) ของการประชุมแบบร่วมกัน ทำให้ผู้เข้าร่วมประชุมสามารถโต้ตอบ เขียน รวมถึงการนำเนื้อหาภายในอุปกรณ์ของตนเองขึ้นแสดงผ่านระบบอินเทอร์เน็ตไร้สาย (Wi-Fi) เพื่อหารือร่วมกัน ซึ่งเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพให้การประชุม
 - Meeting Platform: เป็นแพลตฟอร์มในการอำนวยความสะดวกการประชุมให้เป็นไปอย่างราบรื่น โดยผู้เข้าร่วมประชุมจะเสนอไอเดียผ่านทางอุปกรณ์ที่เตรียมไว้ เช่น แท็บเล็ต ซึ่งมีแพลตฟอร์มซึ่งรองรับการประชุมในรูปแบบต่างๆ เช่น การระดมความคิด (Brainstorming) การประชุมบอร์ด การประชุมภายในองค์กร การประชุมรายงานความคืบหน้า เป็นต้น
- 3) การใช้เทคโนโลยีโต้ตอบ (Visitor Interaction) กลุ่มเทคโนโลยีเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมงานกับผู้จัดงานหรือผู้จัดการกิจกรรม เช่น กิจกรรมการเล่นเกมส์ หรือการโหวตในหัวข้อต่างๆ
 - Event Wearable Devices: เป็นอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์สำหรับสวมใส่ ที่ช่วยอำนวยความสะดวกแก่ผู้เข้าชม เช่น สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลระหว่างผู้เข้าชม รับและเก็บข้อมูลต่างๆ เช่น เอกสาร ไฟล์นำเสนอ และสามารถเชื่อมต่อระบบบัตรเครดิตเพื่อทำการชำระเงินได้
 - Custom Event Games: เป็นการใช้เทคโนโลยีเกมส์เพื่อสร้างการมีส่วนร่วมของผู้เข้าชม ทำให้ผู้เข้าชมสามารถเข้าใจเนื้อหาภายในการประชุมได้ดียิ่งขึ้น สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เข้าร่วมงาน ตลอดจนการสร้างเครือข่ายระหว่างผู้เข้าร่วมงาน
 - Interactive Voting System: เป็นเทคโนโลยีที่ใช้ในการโหวตในกิจกรรมต่างๆ ซึ่งสามารถใช้อุปกรณ์โหวตโดยเฉพาะ หรือการโหวตผ่านแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์เคลื่อนที่ โดยการเลือกหมายเลขที่กำหนดไว้เพื่อโหวต
 - Second Screen Technology: เป็นเทคโนโลยีในการเชื่อมโยงข้อมูลลงบนอุปกรณ์ของผู้เข้าร่วมงาน เช่น แท็บเล็ต โทรศัพท์มือถือ คอมพิวเตอร์ โดยผู้เข้าชมสามารถทำการจดบันทึก เน้นข้อความสำคัญ รวมไปถึงการดาวน์โหลดข้อมูลการนำเสนอได้
 - Interactive Q&A Conference: เป็นเทคโนโลยีสำหรับใช้ในงานประชุมเชิงวิชาการ เพื่อส่งข้อความไปยังผู้บรรยาย เช่น คำถาม การอภิปราย หรือคำแนะนำ เพื่อเพิ่มการโต้ตอบภายในการประชุมวิชาการ และทำให้ประสิทธิภาพของกิจกรรมสูงขึ้น นอกจากนี้ผู้บรรยายยังสามารถตั้งคำถามผ่านแอปพลิเคชันเพื่อให้ผู้เข้าร่วมงานตอบคำถามผ่านโทรศัพท์มือถืออีกด้วย

- Mobile Bidding & Payment: สำหรับงานประชุม งานระดมทุน และงานประมูล ผู้เข้าร่วมงานสามารถทำการประมูลหรือระดมทุนผ่านระบบมือถือได้ ซึ่งมีฟังก์ชันที่ให้เลือกใช้งานหลากหลาย เช่น การเสนอราคาประมูล การแจ้งเตือนเมื่อราคาประมูลเพิ่มขึ้นจากที่ตั้งราคาไว้ การชำระเงินค่าประมูลผ่านระบบอิเล็กทรอนิกส์ การออกใบเสร็จรับเงินในรูปแบบออนไลน์
 - Incentive Trip Application: เป็นแอปพลิเคชันเพื่ออำนวยความสะดวกในกิจกรรมการท่องเที่ยวเพื่อเป็นรางวัล (Incentives) แอปพลิเคชันจะประกอบไปด้วยข้อมูลการท่องเที่ยว เช่น ร้านอาหาร สถานที่สำคัญ แผนที่ และตารางเวลาการท่องเที่ยว เป็นต้น นอกจากนี้ข้อมูลสำคัญแล้ว แอปพลิเคชันยังสามารถแจ้งเตือนสมาชิกได้ เช่น การเปลี่ยนเวลานัดหมาย หรือนำทางไปยังสถานที่ต่างๆ
- 4) การสร้างเครือข่ายทางธุรกิจ (Networking) เป็นกลุ่มเทคโนโลยีที่ช่วยในการสร้างเครือข่ายระหว่างผู้เข้าร่วมประชุม และอำนวยความสะดวกในการเจรจาจับคู่ทางธุรกิจ
- Social Wall: เป็นจอขนาดใหญ่ซึ่งผู้เข้าร่วมงานสามารถใช้แสดงความคิดเห็นและวิสัยทัศน์ต่างๆ ขึ้นบนจอดังกล่าว เป็นที่นิยมในการจัดงานประชุมและงานประเภทการสร้างเครือข่าย (Networking) ซึ่งการใช้ Social Wall เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นจะนำไปสู่การสร้างเครือข่ายผู้ประกอบการในอนาคตได้
 - One-to-One Meeting Platform: แอปพลิเคชันสำหรับการประชุมการสร้างเครือข่ายโดยเฉพาะ โดยสามารถขอนัดหมายเพื่อประชุมและเจรจากับผู้เข้าร่วมงานแต่ละท่าน สามารถค้นหาข้อมูล Profile ของผู้เข้าร่วมงาน สามารถแลกเปลี่ยนข้อมูลและนามบัตรอิเล็กทรอนิกส์ เป็นต้น
 - Personal Agenda: แอปพลิเคชันที่ให้ผู้เข้าร่วมงานสามารถสร้าง แก้ว หรือยกเลิก กำหนดการของตนเองได้ โดยผู้เข้าร่วมงานสามารถดูรายละเอียดเพื่อเลือกเข้าร่วมในกิจกรรมต่างๆ จากนั้นแอปพลิเคชันจะมีระบบการเตือน (Notification) ให้เข้าร่วมตามกำหนดการ และยังสามารถเชื่อมต่อกับระบบปฏิทินอื่นๆ บนโทรศัพท์มือถือได้ สามารถเชื่อมโยงกับการนัดหมายของระบบ One-to-One Meeting Platform ได้ด้วย
 - Lead Retrieval: แอปพลิเคชันรวบรวมและบริหารจัดการข้อมูลของคู่เจรจาธุรกิจ โดยผู้เข้าร่วมงานสามารถสแกนป้ายชื่อของคู่เจรจาธุรกิจ พร้อมทั้งเขียนบันทึกข้อมูลเกี่ยวกับคู่เจรจา ระบบจะทำการบันทึกข้อมูลภายในงานลงในไฟล์และส่งให้ผู้เข้าร่วมงานหลังจบงาน
 - In-event Messaging: แอปพลิเคชันสำหรับติดต่อสื่อสารภายในงาน แบ่งเป็น 2 แบบ คือ การติดต่อระหว่างผู้เข้างานและผู้เข้างาน เป็นการใช้อุปกรณ์ในการเข้าถึงข้อมูลของผู้ร่วมงาน เพื่อทำการนัดหมาย อีกประเภท คือ การติดต่อระหว่างผู้จัดงานและผู้เข้างาน เป็น

การส่งข้อความต่างๆ เพื่อแจ้งข่าวสารแก่ผู้เข้าร่วมงาน เช่น การแจ้งเปลี่ยนแปลงกำหนดการ การแจ้งของหาย เป็นต้น

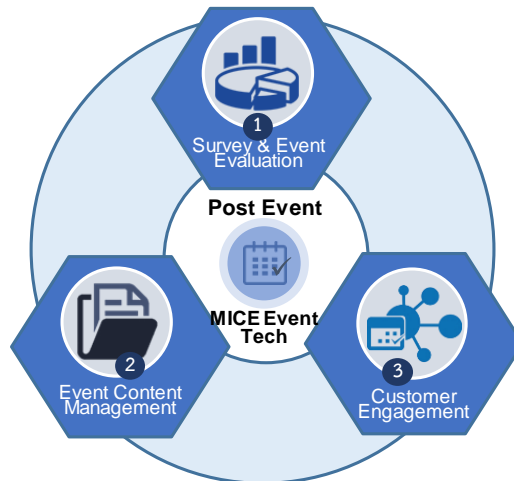
- 5) สื่อและอุปกรณ์การแสดง (Audio & Visualization) คือกลุ่มเทคโนโลยีด้านภาพและเสียง ซึ่งรวมไปถึงการเพิ่มลูกเล่นให้แก่คอนเทนต์ใหม่ๆ ในงานประชุม เช่น เทคโนโลยีเสมือน
- Augmented/ Virtual Reality Devices: เป็นการนำเทคโนโลยีเสมือนเข้ามาช่วยในการนำเสนอ โดย Augmented Reality เป็นการสร้างวัตถุเสมือนที่รวมเข้ากับสภาพแวดล้อมจริงในเวลาเดียวกัน ซึ่งนำมาใช้ในงานนิทรรศการ เช่น การพัฒนาแอปพลิเคชันเพื่ออธิบายสินค้าจากโมเดลจำลอง ส่วน Virtual Reality เป็นการจำลองสภาพแวดล้อมจริงผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล ซึ่งมีการนำมาใช้ในการโปรโมทสินค้าในงานนิทรรศการ เช่น การจำลองระบบความปลอดภัยของรถยนต์ เป็นต้น
 - Webcasting & Teleconference: เป็นเทคโนโลยีที่ช่วยในการถ่ายทอดการจัดประชุมและสัมมนา โดย Webcast เป็นถ่ายทอดสดข้อมูลภาพและเสียงผ่านเว็บไซต์ ให้แก่บุคคลทั่วไปสามารถชมผ่านช่องทางออนไลน์ ส่วนการประชุมแบบทางไกล (Teleconference) เป็นการทำให้ผู้เข้าร่วมประชุมซึ่งอยู่คนละที่สามารถเข้าประชุมโต้ตอบกันได้ ในปัจจุบันเป็นที่แพร่หลายทั้งในวงการการศึกษา และการประชุมระดับบริษัท
 - Intelligent Lectern: เป็นเทคโนโลยีการควบคุมแสง สี เสียง การฉายภาพ จากแท่นปราศรัย (Podium) ทำให้ผู้บรรยายสามารถควบคุมการนำเสนอจากบนแท่นปราศรัย เช่น การเลื่อนสไลด์นำเสนอ การเปิดไฟลีดมีเดียอื่นๆ การเขียนลงบนไฟล์นำเสนอ เป็นต้น
 - 3D Projector: เป็นอุปกรณ์การฉายภาพสามมิติผ่านเทคโนโลยีโฮโลแกรม โดยตัวอุปกรณ์จะมีลักษณะเป็นกล่องและมีที่วางสำหรับการฉายภาพโฮโลแกรมตรงกลาง เพื่อนำเสนอแบบจำลอง 3 มิติของสินค้า เพื่อให้ผู้เข้าร่วมงานได้เห็นรายละเอียดของสินค้าได้
 - Transparent Screen: เทคโนโลยีช่วยในการนำเสนอสินค้า เป็นการฉายภาพลงบนแผ่นกระจกใส โดยประกอบเข้ากับกล่องซึ่งมีสินค้าอยู่ภายใน เพื่อให้ผู้เข้าร่วมงานสามารถมองเห็นสินค้าภายในพร้อมทั้งการแสดงผลภาพบนหน้าจอได้ สามารถเพิ่มฟังก์ชันต่างๆ เช่น Touchscreen การเล่นเกม เป็นต้น
- 6) การติดตามตรวจสอบในสถานที่จัดงาน (Tracking in Venue) เป็นกลุ่มเทคโนโลยีที่ใช้ระบุตำแหน่งผู้เข้าร่วมประชุม เพื่อสามารถสำรวจจุดที่มีผู้งานเข้าหนาแน่น หรือตรวจสอบ Session ที่ผู้เข้าชมให้ความสนใจในการเข้าร่วมได้ รวมถึงการตรวจสอบที่จอดรถ และตรวจสอบความปลอดภัยโดยกล้องวงจรปิด
- Bluetooth Low Energy: เป็นเทคโนโลยีที่ใช้ในการติดตามผู้เข้าร่วมงาน ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อผู้จัดงานทำให้ทราบสถานะผู้เข้าร่วมงาน และทราบว่าจุดใดในบริเวณงานที่มีผู้เข้าร่วมงาน

อยู่หนาแน่น โดยมีการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีปีคอนมีหลายรูปแบบ เช่น การใช้ RFID (Radio Frequency Identification) หรือ NFC (Near Field Communication) บนป้ายชื่อที่แจกให้ผู้เข้าร่วมงานแต่ละท่าน เพื่อติดตามสถานะและที่อยู่ของผู้เข้าร่วมงาน หรือการติดตามผ่านแอปพลิเคชันในโทรศัพท์เคลื่อนที่

- Wi-Fi Tracking: เป็นเทคโนโลยีการใช้อินเทอร์เน็ตไร้สายเป็นตัวกระจายสัญญาณเพื่อใช้ติดตามผู้เข้าร่วมงานผ่านระบบโทรศัพท์เคลื่อนที่ สามารถกระจายสัญญาณได้ไกลกว่า 100 เมตร รวมถึงสามารถใช้อุปกรณ์ร่วมกับระบบอินเทอร์เน็ตได้ มีข้อจำกัดคือความแม่นยำต่ำ (5-15 เมตร) และไม่รองรับโทรศัพท์เคลื่อนที่บางระบบ
- QR Code & 2D Barcode: การสแกนบาร์โค้ดและ QR ที่ป้ายชื่อ (Badge) ของผู้เข้าร่วมงาน เพื่อทำการลงทะเบียน (Check - in) เข้างาน และสามารถตรวจสอบจำนวนผู้เข้าประชุมในแต่ละห้องได้ นิยมใช้ในการเข้าสัมมนาและการประชุมต่างๆ
- Counting Mats: เป็นอุปกรณ์ที่ช่วยในการนับจำนวนผู้เข้าร่วมงาน มีลักษณะเป็นแผ่นวางบนพื้น สามารถเชื่อมต่อกับระบบ Wi-Fi เพื่อนับจำนวนผู้เข้างาน หรือจำนวนผู้สนใจในจุดต่างๆ ภายในงานได้ นิยมใช้ในงานนิทรรศการขนาดใหญ่
- Parking System: เทคโนโลยี LPR (License Plate Recognition) เป็นระบบจอดรถแบบไร้บัตรจอด (Ticketless Parking) โดยใช้กล้องบันทึกภาพรถที่เข้าออก ซึ่งเพิ่มประสิทธิภาพในการบริหารจัดการที่จอดรถ มีระบบการจองที่จอดรถล่วงหน้าสำหรับผู้เข้าร่วมงาน สามารถแสดงที่จอดรถที่ว่าง โดยการใช้เซนเซอร์ตรวจจับพื้นที่เพื่อตรวจสอบว่ามีรถจอดอยู่หรือไม่
- Surveillance System: ระบบกล้องวงจรปิดเป็นระบบบริหารจัดการด้านความปลอดภัย ซึ่งสามารถตรวจจับลักษณะใบหน้าของผู้เข้าร่วมงานได้ โดยมีการประยุกต์ใช้หลายรูปแบบ เช่น การจับใบหน้าที่ถูกขึ้นบัญชีดำ (Blacklist) การตรวจจับเหตุการณ์และอันตรายต่างๆ ที่อาจเกิดขึ้นภายในงาน
- Wi-Fi Management System: ระบบบริหารจัดการอินเทอร์เน็ตไร้สาย (Wi-Fi) ภายในสถานที่จัดงานไมซ์ เช่น การลงทะเบียนเพื่อรับรหัสอินเทอร์เน็ต ระบบรักษาความปลอดภัย รวมไปถึงระบบการตรวจจับและควบคุมการเปิดปิดสัญญาณอินเทอร์เน็ตในบริเวณสถานที่จัดประชุม

7.3.3 เทคโนโลยีหลังการจัดงานไมซ์ (Post Event)

เทคโนโลยีที่ช่วยสนับสนุนในช่วงหลังจากการจัดงานไมซ์ ได้แก่ ระบบการสำรวจและประเมินผลการจัดงาน การออกรายงานสรุปการจัดงาน ระบบการจัดเก็บและเผยแพร่เอกสารประกอบการประชุม ระบบการจัดการข้อมูลผู้เข้าร่วมประชุม และเทคโนโลยีที่ช่วยในการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า โดยมีรายละเอียด ดังนี้



รูปที่ 7-12 เทคโนโลยีหลังการจัดงานไมซ์ (Post Event)

เทคโนโลยีหลังการจัดงานไมซ์ (Post Event) แบ่งออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

- 1) การสำรวจและประเมินผลการจัดงาน (Survey & Event Evaluation) กลุ่มเทคโนโลยีที่ใช้ในการสร้างแบบสำรวจ และการวิเคราะห์ข้อมูล เช่น การใช้เทคโนโลยี Text Analytics ในการอ่านแบบสำรวจจากผู้ร่วมงานเพื่อนำมาใช้ในการปรับปรุงงานไมซ์ให้ดียิ่งขึ้น
 - Survey Generator: เทคโนโลยีที่ใช้ในการสำรวจความพึงพอใจ โดยมีรูปแบบ (Template) ของแบบสำรวจประเภทต่างๆ ให้เลือกใช้เพื่อทำให้การสร้างแบบสำรวจเร็วขึ้น นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคโนโลยี Text Analytics ที่สามารถอ่านลายมือของผู้ตอบแบบสำรวจ เพื่อนำไปวิเคราะห์ความพึงพอใจและการประเมินผลการจัดงาน การกระจายแบบสำรวจให้ผู้ร่วมงานสามารถทำได้หลายช่องทาง เช่น อีเมลล์ เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน และ Social Media
 - Analytics Tools & Business Intelligence: เทคโนโลยีที่ใช้ในการวิเคราะห์และประมวลผลข้อมูลต่างๆ เช่น ข้อมูลจากการติดตามผู้เข้างาน (Attendee Tracking) ข้อมูลจากแบบสำรวจ (Attendee Surveys) และข้อมูลจาก Social Media เป็นต้น ทำให้ผู้จัดงานทราบข้อมูลในภาพรวมทั้งหมดเพื่อทำการปรับปรุงงานต่อไป
- 2) การสรุปและกระจายข้อมูลจากการจัดงาน (Event Content Management) กลุ่มเทคโนโลยีที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูลภายในงานและกระจายข้อมูลจากงานไมซ์ โดยประกอบด้วย 2 เทคโนโลยี คือ เทคโนโลยีการออกรายงานการประชุมแบบอัตโนมัติ และเทคโนโลยีในการบริหารจัดการข้อมูลหลังงานประชุม

- Auto Report Maker: เทคโนโลยีที่ใช้ในการจัดทำรายงานการบันทึกการประชุม (Meeting Minute) แบบอัตโนมัติ ซึ่งสามารถใช้กับการประชุมหลายประเภท เช่น การประชุมระดมความคิด การประชุมบอร์ด การประชุมเพื่อติดตามงาน เป็นต้น
 - Material Sharing Management System: เทคโนโลยีที่ช่วยส่งข้อมูลต่างๆ หลังงานประชุมให้กับผู้เข้าร่วมประชุม เช่น ไฟล์นำเสนอ บันทึกการประชุม เอกสารประกอบการประชุม นอกจากการส่งข้อมูลให้แก่ผู้เข้าร่วมประชุมแล้ว ระบบยังสามารถติดตามการดาวน์โหลดของผู้เข้าร่วมประชุม และการอนุญาตในการเข้าถึงข้อมูลดังกล่าว
- 3) การบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า (Customer Engagement) กลุ่มเทคโนโลยีที่ใช้เพื่อการเข้าถึงผู้เข้าร่วมงานหลังจากจบงานไมซ์
- Member Management for Organizer: เป็นซอฟต์แวร์ที่ช่วยในการบริหารความสัมพันธ์กับลูกค้า สามารถเก็บข้อมูลของผู้เข้าร่วมงานทั้งหมดที่ทำการลงทะเบียนเข้างาน สามารถส่งคำเชิญอัตโนมัติไปยังกลุ่มผู้เข้าร่วมงาน (Attendee) ที่อยู่ในฐานข้อมูล และส่งคำเชิญไปยังผู้ออกบูธ (Exhibitor) ที่มีรายชื่ออยู่ในฐานข้อมูลจากการจัดงานครั้งก่อน
 - Multi-Event Application: เป็นระบบสำหรับผู้จัดงานที่มีการจัดงานหลายประเภท โดยมีการนำเสนอการจัดงานในรูปแบบปฏิทินงานไมซ์ของผู้จัดงาน นอกจากรวบรวมกิจกรรมทั้งหมดให้อยู่ในรูปปฏิทินแล้ว ยังสามารถดาวน์โหลดแพ็คเกจของงานต่างๆ ได้
 - Online Year-Round Engagement: เป็นระบบในการเข้าถึงลูกค้าหลังจบงานผ่านระบบอินเทอร์เน็ต ซึ่งใช้ข้อมูลภายในงานเพื่อวิเคราะห์หากกลุ่มเป้าหมายและช่องทางในการโฆษณาประชาสัมพันธ์ไปยังกลุ่มเป้าหมายเหล่านั้น เพื่อการขยายฐานลูกค้าอย่างมีประสิทธิภาพ

8. สรุปและข้อเสนอแนะ

การพัฒนาอุตสาหกรรมไมซ์ของประเทศไทยให้มีความก้าวหน้าและสามารถเติบโตได้อย่างยั่งยืนและต่อเนื่อง จำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบการจัดงานไมซ์แบบเดิมไปสู่การพัฒนาเป็นสมาร์ทไมซ์ โดยการผสมผสานแนวความคิดสร้างสรรค์ และการใช้เทคโนโลยีมาช่วยสนับสนุนการจัดกิจกรรม ควบคู่ไปกับการพัฒนาคุณภาพและมาตรฐานของการให้บริการในการจัดงานไมซ์ ทั้งนี้สิ่งที่สำคัญเป็นอันดับแรกในการพัฒนาอุตสาหกรรมไมซ์คือ การพัฒนาผู้ประกอบการในธุรกิจไมซ์ให้มีความสามารถในการรองรับและสนับสนุนการจัดงานแบบสมาร์ทไมซ์ได้ โดยมีเป้าหมายและขั้นตอนในการพัฒนาผู้ประกอบการสมาร์ทไมซ์ ดังนี้

เป้าหมายในการพัฒนาผู้ประกอบการสมาร์ทไมซ์

การพัฒนาให้ผู้ประกอบการในธุรกิจไมซ์ให้มีการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการจัดงาน มีการใช้นวัตกรรมและเทคโนโลยีที่ช่วยสนับสนุนการจัดงานไมซ์ เพื่อช่วยในการพัฒนางานไมซ์ใหม่ หรือยกระดับงานไมซ์เดิม ตลอดจนการสร้างประสบการณ์แปลกใหม่ให้กับนักท่องเที่ยวไมซ์ โดยมีเป้าหมายคือ

1. มีการใช้พลังจากความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบแนวคิดและรูปแบบ (Concept) ในการจัดงานไมซ์ให้มีความน่าสนใจ จัดหาสถานที่จัดงานที่สร้างสรรค์เพื่อสร้างบรรยากาศใหม่ ออกแบบเมนูอาหารและการบริการอย่างสร้างสรรค์ และการพัฒนากิจกรรมที่น่าสนใจภายในงาน
2. มีการนำเอาเทคโนโลยีสำหรับการอำนวยความสะดวกในการจัดงานไมซ์มาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดงานให้มากยิ่งขึ้น โดยการส่งเสริมและจัดหาการใช้เทคโนโลยีอำนวยความสะดวกสำหรับงานไมซ์ที่มีการพัฒนาขึ้นภายในประเทศ

ขั้นตอนและข้อเสนอแนะในการพัฒนาผู้ประกอบการให้เป็นสมาร์ทไมซ์

1. สร้างความเข้าใจในการพัฒนาไปสู่การเป็นสมาร์ทไมซ์ให้แก่ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมไมซ์ และผู้เกี่ยวข้อง
 - 1) จัดประชุมสัมมนาถึงแนวทางการพัฒนาไปสู่การเป็นสมาร์ทไมซ์ เพื่อสร้างความเข้าใจแก่ผู้ประกอบการในอุตสาหกรรมไมซ์ตลอดจนผู้เกี่ยวข้อง
 - 2) จัดทำเอกสารเพื่อรวบรวมข้อมูลตัวอย่างงานไมซ์ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเป็นแหล่งข้อมูลในการเผยแพร่การออกแบบรูปแบบงานไมซ์ใหม่ และเป็นแนวทางในการสร้างให้เกิดการพัฒนางานไมซ์ที่มีความน่าสนใจเพิ่มขึ้น
 - 3) จัดทำนิทรรศการย่อยด้านเทคโนโลยีในการอำนวยความสะดวกในการจัดงานไมซ์ (MICE Event Tech) เพื่อสร้างความเข้าใจ และตระหนักถึงประโยชน์ในการใช้เทคโนโลยีเพื่อช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการจัดงานไมซ์

2. ส่งเสริมให้เกิดการพัฒนาเทคโนโลยีสำหรับการอำนวยความสะดวกในจัดงานไมซ์ (MICE Event Tech) โดย
 - 1) จัดประกวดการพัฒนาสิ่งประดิษฐ์และเทคโนโลยีที่ช่วยสนับสนุนการจัดงานไมซ์เพื่อการส่งเสริมการสร้างผู้ประกอบการในประเทศ
 - 2) จัดหางบประมาณสนับสนุนในการพัฒนาเทคโนโลยีไมซ์ ร่วมกับหน่วยงานอื่นๆ ของรัฐ หรือการจัดหาผู้ประกอบการที่มีความสนใจการลงทุนในเทคโนโลยีไมซ์
 - 3) สนับสนุนการขึ้นทะเบียนเทคโนโลยีสนับสนุนการจัดงานไมซ์ (MICE Event Tech) เข้าสู่บัญชีนวัตกรรมเพื่ออำนวยความสะดวกในการจัดจ้างการใช้งานในอนาคต
 - 4) ประชุมหารือกับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องในการกำหนดมาตรการให้สิทธิพิเศษในการลดหย่อนภาษีสำหรับค่าใช้จ่ายในการพัฒนาเทคโนโลยีและนวัตกรรมที่ช่วยสนับสนุนการจัดงานไมซ์
3. ส่งเสริมให้เกิดการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีสำหรับการอำนวยความสะดวกในจัดงานไมซ์ในกลุ่มผู้ประกอบการในธุรกิจไมซ์
 - 1) สสพ. ควรมีการปรับเปลี่ยนมาตรการในสนับสนุนการจัดงานไมซ์ โดยเพิ่มการสนับสนุนด้านเทคโนโลยีที่ช่วยสนับสนุนการจัดงานไมซ์ (MICE Event Tech) แทนการมาตรการสนับสนุนแบบเดิม