



หนังสือรับรองการใช้ประโยชน์จากผลงานนวัตกรรมบอร์ดเกม
จากชุมชน/องค์กรหรือหน่วยงานภายในมหาวิทยาลัย
ของสำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

ข้าพเจ้า.....ตำแหน่ง.....

ชื่อชุมชน/องค์กร/หน่วยงาน.....

ที่อยู่.....

โทรศัพท์.....โทรสาร.....

ขอรับรองว่าได้มีการนำผลงานนวัตกรรมบอร์ดเกม เรื่อง.....

ซึ่งเป็นผลงานนวัตกรรมบอร์ดเกม ของ.....

โดยนำไปใช้ประโยชน์ ดังนี้ (เลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- การใช้ประโยชน์เชิงวิชาการ
- การใช้ประโยชน์เชิงพาณิชย์
- การใช้ประโยชน์เชิงสาธารณะ
- การใช้ประโยชน์เชิงนโยบายหรือระดับประเทศ
- การใช้ประโยชน์ตามวัตถุประสงค์/เป้าหมายของผลงานงานสร้างสรรค์/นวัตกรรม
- การใช้ประโยชน์โดยทางอ้อม

ช่วงเวลาที่น่าไปใช้ประโยชน์ ตั้งแต่.....ถึง.....

ซึ่งการนำผลงานนวัตกรรมบอร์ดเกม เรื่องนี้ไปใช้ประโยชน์ก่อให้เกิดผลโดยสรุปดังนี้.....

ขอรับรองว่าข้อความข้างต้นเป็นจริงทุกประการ

ลงชื่อ.....

(.....)

ตำแหน่ง.....

วันที่.....

(ประทับตราของชุมชน/องค์กรหรือหน่วยงานภายนอก)(ถ้ามี)

รายละเอียดเกี่ยวกับการทำงานสร้างสรรค์/นวัตกรรมไปใช้อันก่อประโยชน์อย่างชัดเจน

คำชี้แจง

การนำผลงานสร้างสรรค์/นวัตกรรม มาใช้อันก่อให้เกิดประโยชน์อย่างชัดเจน หมายถึง การมีหลักฐานแสดงว่าได้มีการนำผลงานงานสร้างสรรค์/นวัตกรรม ไปใช้ประโยชน์ตามวัตถุประสงค์ที่ระบุไว้ และมีหลักฐานปรากฏชัดเจนถึงการนำไปใช้จนก่อให้เกิดประโยชน์ได้จริง ประเภทของการใช้ประโยชน์จากงานสร้างสรรค์/นวัตกรรม มีดังนี้

1. การใช้ประโยชน์เชิงวิชาการ เช่น การใช้ประโยชน์ในการส่งเสริมการเรียนรู้ การใช้ประโยชน์ในการให้บริการวิชาการ (สอน/บรรยาย/ฝึกอบรม) การใช้ประโยชน์ในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน การเขียนตำรา แบบเรียน การใช้ประโยชน์ในด้านการให้บริการวิชาการ หรือเป็นงานวิจัยเพื่อต่อยอดโครงการวิจัย เป็นต้น

2. การใช้ประโยชน์ในเชิงพาณิชย์ เช่น งานสร้างสรรค์/นวัตกรรม เพื่อพัฒนาสิ่งประดิษฐ์หรือผลิตภัณฑ์ซึ่งก่อให้เกิดรายได้ตามมา

3. การใช้ประโยชน์ในเชิงสาธารณะ เช่น งานสร้างสรรค์/นวัตกรรม ที่สร้างองค์ความรู้แก่สาธารณชนในเรื่องต่างๆ เช่น องค์ความรู้ในด้านศิลปวัฒนธรรม สาธารณสุข การบริหารจัดการสำหรับวิสาหกิจขนาดกลางและขนาดย่อม (SME) ประชาธิปไตยภาคประชาชน วิถีชีวิตแบบเศรษฐกิจพอเพียง เป็นต้น คุณภาพชีวิตที่ดีขึ้นของประชาชน อันเป็นผลมาจากการนำข้อความรู้จากผลงานงานสร้างสรรค์/นวัตกรรมไปใช้เป็นสิ่งที่สะท้อนถึงการนำผลงานสร้างสรรค์/นวัตกรรมไปใช้ให้เกิดประโยชน์

4. การใช้ประโยชน์ในเชิงนโยบาย หรือระดับประเทศ เช่น งานวิจัยเชิงนโยบายไม่ว่าจะเป็นการนำผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเรื่องนั้นๆ ไปเป็นข้อมูลส่วนหนึ่งของการประกาศใช้กฎหมาย หรือมาตรการต่างๆ โดยองค์กร หรือหน่วยงานภาครัฐและเอกชน

5. การใช้ประโยชน์ทางอ้อม เช่น การสร้างคุณค่าทางจิตใจ การยกระดับจิตใจที่ก่อให้เกิดสุนทรียภาพ การสร้างความสุข ซึ่งได้มีการศึกษาและประเมินไว้

ใบแนบหลักฐานการใช้ประโยชน์ของผลงานวิจัย/งานสร้างสรรค์/นวัตกรรม/งานบริการวิชาการ

หลักฐานที่แนบมาพร้อมนี้ เพื่อเป็นการยืนยันการนำผลงานสร้างสรรค์/นวัตกรรมไปใช้ประโยชน์ (สามารถเลือกได้มากกว่า 1 ข้อ)

- ภาพถ่ายกิจกรรม/โครงการ/ผลงาน ที่ได้พัฒนาจากผลงานสร้างสรรค์/นวัตกรรม
- เอกสารที่แสดงให้เห็นว่ามีการใช้ผลงานสร้างสรรค์/นวัตกรรมไปปรับปรุงหรือพัฒนา
- ผลงาน ผลิตภัณฑ์ หรือรางวัลที่เกิดขึ้น อันมีผลจากการใช้ผลงานสร้างสรรค์/นวัตกรรมไปปรับปรุง หรือพัฒนา
- ผลงานหรือหลักฐานอื่นๆ
