





## กรอบการดำเนินงาน (Framework)



### Experiential Learning Program 4



Supported by MHESI

Looking for high potential **university students** to become an innovator with global mindset

**Expand international networks** with university incubators & accelerators

Compete for Thailand representative to **working abroad** with international partners

### OBJECTIVES



Grooming University Students to be a **Global Mindset Innovator**



Creating Experiential Learning for students.



Fostering the collaboration among universities in the fields of innovation, startup, and incubation.

Copyright © 2026 STeP CMU. All rights reserved.



### Experiential Learning Program 4 Program Overview: Target input per phase



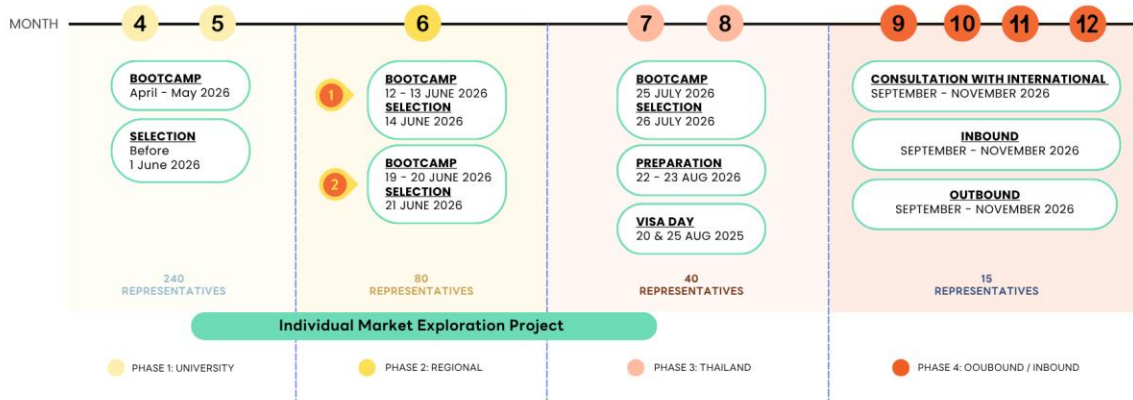
- 1 **Phase 1: Total 240** people
- 2 **Phase 2: Total 80** people
- 3 **Phase 3: Total 40** people



Copyright © 2026 STeP CMU. All rights reserved.



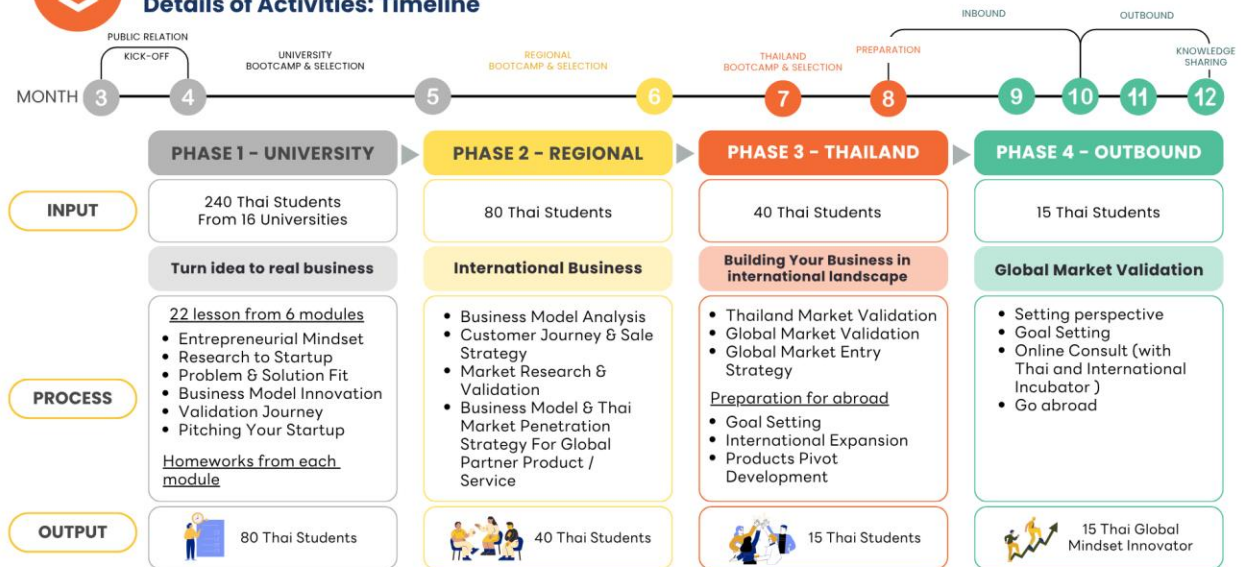
## Experiential Learning Program 4 Program Overview



Copyright © 2026 STeP CMU. All rights reserved.



## Experiential Learning Program 4 Details of Activities: Timeline



Copyright © 2026 STeP CMU. All rights reserved.



Experiential Learning Program 4  
Ultimate goal principle of ELP4

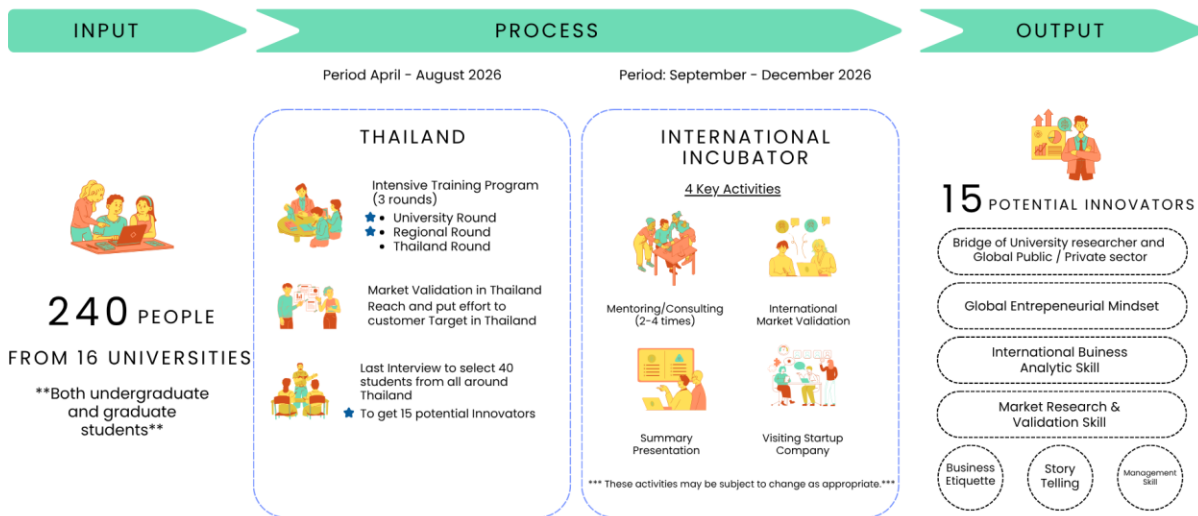


## นักศึกษา นำ เทคโนโลยี/งานวิจัย จากมหาวิทยาลัยไป ทดสอบตลาด ที่ต่างประเทศ เพื่อสร้างโอกาสในการขาย สินค้า / ผลิตภัณฑ์ที่ต่างประเศ

Copyright © 2026 STeP CMU. All rights reserved.



Experiential Learning Program 4



Copyright © 2026 STeP CMU. All rights reserved.

### ตัวชี้วัด

1. มีนักศึกษาและนักวิจัยที่เป็นสตาร์ทอัพจากมหาวิทยาลัย มีแนวคิดในการเชื่อมโยงด้านปัญหาหรือตลาดในต่างประเทศ จำนวน 240 คน
2. นักศึกษาได้เรียนรู้จากประสบการณ์ ในรูปแบบจากภายนอก (Outbound) ให้กับสตาร์ทอัพจากมหาวิทยาลัยของประเทศไทย ได้เรียนรู้และเข้าใจถึงปัญหาและสภาพของตลาดจริงในต่างประเทศ จำนวน 15 ราย