

1. IDENTIFY & 2. PRIORITIZE กลุ่ม/ องค์กร/ บุคคล	3.1 RELATION ความเกี่ยวข้องหรือมีความสำคัญอย่างไรกับโครงการของเรา	3.2 INTEREST สถานะความสนใจ	3.3 ROLE บทบาทที่เราอยากเห็นในโครงการเรา	4.1 BENEFIT คาดว่าโครงการจะสร้างประโยชน์ได้ให้	4.2 STRATEGY กลยุทธ์ กิจกรรม หรือ แนวทางการสื่อสาร
นักศึกษามหาวิทยาลัย ปี 1-2 (ช่วงวัยค้นหาตัวเอง มีโอกาสทำกิจกรรมนอกห้องเรียน)	กลุ่มเป้าหมายหลัก (Main Target) ขาดประสบการณ์นอกห้องเรียน	- สนใจ (กลุ่มทำกิจกรรม) เพราะอยากได้ประสบการณ์ที่มีประโยชน์ในอนาคต - หนี้ออกจากคณะที่เรียน ได้ทักษะเสริมที่เอื้อต่อการทำงานและอาชีพในอนาคต - เฉยๆ (มุ่งเรียนอย่างเดียว) เพราะเห็นว่าการเรียนในห้องเพียงพอแล้ว ไม่เห็นความสำคัญของกิจกรรมนอกห้องเรียน - ไม่คิดต่อยอดทักษะไปถึงอนาคตของการทำงาน	ผู้เข้าร่วมโครงการ (Participate)	ได้แนวทางการทำงาน/อาชีพที่เหมาะสม ได้แนวทาง/ทิศทางพัฒนาตนเอง ได้โอกาสรู้จักบริษัท/ connection	สร้าง/ออกแบบกิจกรรมที่สามารถรวมเข้ากับวิชาที่เรียนอยู่แล้ว เช่น GenEd (Participation)
มหาวิทยาลัย (คณะ, หน่วยงานพัฒนานักศึกษา)	ทำงานโดยตรงกับนักศึกษา ส่งเสริม/จัดทากิจกรรมสำหรับนักศึกษา วางนโยบาย มีข้อมูลนักศึกษา	สนใจ เพราะช่วยเพิ่มอัตราการทำงานของนักศึกษาจบใหม่สูงขึ้น ดึงดูดนักศึกษาใหม่มากขึ้น	ผู้ช่วยให้ข้อมูล ให้พื้นที่จัดกิจกรรม เป็นตัวเชื่อมระหว่างเรากับนักศึกษา (Source, Touchpoint)	สร้าง motivation ในการเรียน อัตราการประเมินคุณภาพนักศึกษาจากบริษัทดีขึ้น	สื่อสารให้ทราบเกี่ยวกับโครงการ เชิญชวนให้เป็นผู้ให้คำแนะนำด้านออกแบบกิจกรรมพร้อมสนับสนุนพื้นที่
HR/ Company	มีข้อมูลการรับสมัครงานนักศึกษาจบใหม่ มี insight เพื่อนำมาออกแบบโครงการของเรา	สนใจ ช่วยเสริมศักยภาพนักศึกษาจบใหม่ มีความพร้อมในการปรับตัวเข้ากับการทำงานและสภาพแวดล้อมใหม่	ผู้ช่วยให้ข้อมูลการรับสมัครงาน เป็นผู้เชื่อมระหว่างเรากับบริษัท (Source, Touchpoint)	ช่วยลดค่าใช้จ่ายในการเทรนพนักงานใหม่	สื่อสารการดำเนินงาน/ผลลัพธ์ของโครงการผ่าน Platform ตัวกลางเชื่อมต่อข้อมูลระหว่าง HR กับนักศึกษา
กระทรวงการอุดมศึกษาฯ	เป็นผู้วางนโยบาย อนาคตอาจเป็นผู้ให้ทุนสนับสนุนโครงการของเรา	เฉยๆ ยังไม่ทราบข้อมูลของโครงการเพียงพอที่เข้ากับการทำงานของกระทรวงฯ อาจจะต้องมีโมเดลและผลลัพธ์ให้ชัดเจนก่อน	เป็นที่ปรึกษาสนับสนุนการสร้างนวัตกรรม (Consult)	พื้นที่สื่อจากโครงการ (ระยะสั้น) เก็บภาษีได้มากขึ้น (ระยะยาว) ได้สนับสนุนโครงการที่มีนวัตกรรมใหม่ๆ ตอบโจทย์นโยบายของกระทรวงฯ	สร้าง Branding ของโครงการให้ชัดเจน เพื่อโอกาสการทำงานร่วมกันในอนาคต
- องค์กรที่สนใจสนับสนุนการสร้างความรู้ ความคิด สร้างสรรค์ การพัฒนาทักษะ เช่น TCDC, OKMD - เว็บไซต์จัดหางาน	- เป็น Platform ที่เกี่ยวข้องกับการศึกษา ส่งเสริมการสร้างความรู้ พัฒนาทักษะ - เป็น Platform ที่ match นักศึกษากับบริษัท ,การรับสมัครงาน	สนใจ สนับสนุนด้านสถานที่จัดกิจกรรมที่เสริมสร้างความรู้และพัฒนาพัฒนาทักษะ (แต่อาจจะยังไม่ตรงจุดประสงค์ขององค์กรในเรื่องของการศึกษา)	เป็นช่องทางการสื่อสารไปยังกลุ่มเป้าหมาย ผู้สนับสนุนให้พื้นที่โครงการได้ทำกิจกรรม (Supporter)	พื้นที่สื่อจากเรา ได้มีโอกาสสนับสนุนโครงการ/กิจกรรมใหม่ๆ ที่เป็นการพัฒนาทักษะที่น่าสนใจ	สื่อสารให้ทราบเกี่ยวกับโครงการเป็นระยะ เชิญชวนให้เป็นผู้ให้คำแนะนำด้านการจัดกิจกรรมพร้อมสนับสนุนพื้นที่
SE ที่กำลังแก้ปัญหาที่อยู่ออยู่ เช่น CareerVisa Thailand	เป็นผู้แก้ปัญหาที่อยู่ออยู่ (Player)	สนใจ เพราะโครงการอาจเข้ามาช่วยปิดช่องว่าง (gap) ที่มีอยู่ในปัญหาซึ่งเป็นสิ่งที่องค์กรมองเห็นและยังรอคนมาทำ	เป็นเพื่อนร่วมคิดร่วมทำ เครือข่ายภาคี (Network)	ได้แชร์ข้อมูลจากเราเพื่อเสริมการทำงานซึ่งกันและกัน	สร้างความสัมพันธ์ระหว่างการดำเนินงานให้เกิดเป็นเครือข่ายนำไปสู่แชร์ข้อมูลซึ่งกันและกัน